Guida VIDEO GIOCHI

5
NOVEMBRE
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

- ANTEPRIMA: SPACE ACE
- MOONWALKER
- GHOULS'N AND GHOST
- I SIMULATORI DEL FUTURO
- INSERT COIN
- CONSOLE
- NINTENDOMANIA
- HI-SCORE GALLERY
- HITS: NEW ZEALAND STORY
- BATTLE WALLEY
- KULT

SPECIALE PCW SHOW

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe pe

e percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

PERGIOCO

IL NEGOZIO E' A MILANO, P.ZZA CORDUSIO, IN VIA SAN PROSPERO 1
TEL. 02/808031 * C.A.P. 20121

Librogame

DUNGEONS & DRAGONS

SET BASE	21.000
SET EXPERT	21.000
SET COMPANION	21.000

Tutte le avventure in italiano e in inglese, gli accessori, le miniature, i colori...

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO IN TUTTA ITALIA:
TELEFONATE DIRETTAMENTE ALLO 02/808031

VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI: ESTRATTO DI CATALOGO NOV. 1989

pag. 1

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	18	...	25	18	3D POOL	...	.....	39
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...
18	...	...	25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	...
...	...	..	22	19	ACTION SERVICE	34	45 *°	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49	.....	39
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59
...	...	...	25	18	ALTERED BEAST	49	.....	...
...	...	...	21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
15	...	...	15	15	A.P.B.	...	.....	...
...	...	...	22	19	APOLLO 18	...	45 *	...
...	...	...	...	...	ARCHIPELAGOS	69	.....	69
...	...	...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	...
...	...	...	...	...	ASTAROTH	29	.....	...
...	...	...	49	...	AUTODUEL	59	59 *	...
...	...	...	...	...	BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	...
...	...	...	...	...	BANGKOK KNIGHTS	49	.....	...
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39	.....	39
...	...	...	29	...	BASKETBALL	...	.....	...
...	...	...	18	15	BATMAN THE MOVIE	29	.....	...
...	...	...	...	...	BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
...	...	...	18	...	BATTLECHESS	59	59 *°	...
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...
...	...	...	...	...	BATTLE VALLEY	18	.....	...
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29	.....	29
...	...	...	...	...	BLOOD MONEY	59	.....	49
...	...	...	...	...	BLOOD WITCH	59	.....	59
...	...	...	21	18	BUFFALO BILL	39	.....	...
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 *°	29
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	...
...	...	...	...	...	CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	...
...	...	...	22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 *°	...
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...
...	...	...	...	18	CITADEL	...	.....	...
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad
...	...	...	...	...	DEJA VU II	49	.....	49
...	...	...	49	...	DEMON'S WINTER	59	59 *	59
...	...	...	15	15	DENARIS	25	.....	...
18	...	...	25	18	DYNAMITE DUX		.....	39
18	...	...	18	15	DRAGON NINJA	39	.....	39
...	...	...	....	...	DRAGON'S LAIR	109	.....	...
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 *°	...
...	...	...	...	...	F-15 STRIKE EAGLE II		79 *	...
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 *°	59
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 *°	59
...	...	...	...	...	esp. F-16 FALCON MISSION	49	.....	49
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 *°	...
...	...	...	...	...	FAST BREAK	39	.....	...
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	45 *°	...
...	...	...	...	...	FIENDISH FREDDIE'S	49	.....	...
...	...	...	15	15	FIRST STRIKE	...	.....	...
...	...	...	...	...	FLIGHT SIMULATOR III	...	129 *°	...
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29
...	...	...	25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 *°	...
...	...	...	18	18	GAMES CRAZY	...	.....	...
...	...	...	...	...	GARFIELD WINTER'S TAIL	39	.....	...
...	...	...	25	18	GEMINI WING	...	.....	...
...	...	...	...	...	G. NIUS	42	.....	42
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...
...	...	...	15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 *°	...
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59
...	...	...	49	...	HILLSFAR	...	59 *°	...
...	...	...	...	...	HONDA RVF	59	.....	59
...	...	...	...	...	HORSE RACING	...	49 *	...
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49
15	...	...	15	15	INDIANA JONES (The act. game)	25	.....	29
...	...	...	...	...	IRON TRACKER	39	.....	39
...	...	...	22	19	ITALY '90 SOCCER	39	.....	39
...	...	...	20	...	JACK NICKLAUS	38	38 +	...
...	...	...	12	...	esp. COURSE DISK	...	.....	...
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59
...	...	...	...	...	KRYSTAL	69	.....	...
25	...	25	25	25	LAST NINJA II	...	.....	...
...	...	...	...	...	LEISURE SUIT LARRY II	...	.....	59
15/21	...	15	15	15	LICENCE TO KILL	25	29 *°	...
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 *°	59
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...
...	...	...	...	...	MAN HUNTER II San Francisco	...	69 +	59

pag. 2

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 *°	...
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2,2	49	49 *	49
...	...	...	25	18	Mr. HELY	...	.....	...
...	...	...	...	...	MURDER IN VENICE	39	39 *°	...
18	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	...
...	...	...	45	...	NEUROMANCER	...	.....	...
...	...	...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...
...	...	18	21	18	NIGHT RAIDER	...	29 *°	...
...	...	...	...	15	OIL IMPERIUM	29	49 *	29
18	...	18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	15	15	15	PACLAND	25	.....	29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25	.....	29
...	...	...	...	...	PAPERBOY	29	29 *°	29
...	...	...	30	...	PATTON vs ROMMEL	...	.....	...
...	18	...	18	18	PASSING SHOT	29	.....	...
...	...	...	49	...	PHANTASIE III	59	.....	59
...	...	...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 *°	...
...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...
...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...
...	...	...	59	...	POOL OF RADIANCE	...	59 *°	...
...	...	...	...	...	POPULOUS	45	.....	...
...	...	...	...	...	esp. PROMISED LANDS	21	.....	...
...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...
...	...	...	...	...	PREDATOR	49	.....	...
...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
...	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
...	...	...	49	...	QUESTRON II	59	59 *	59
18	...	18	25	18	R-TYPE	49	.....	39
...	...	...	39	29	RAINBOW WARRIORS	...	.....	59
18	...	15	21	18	RED HEAT	39	.....	39
...	...	...	...	...	RED LIGHTING	69	.....	...
...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...
...	...	...	25	18	RICK DANGEROUS	...	.....	...
...	18	...	21	18	ROBOCOP	39	.....	39
...	...	...	39	...	ROCKET RANGER	59	.....	...
...	...	...	...	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...
...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...
...	...	...	...	...	S.E.U.C.K.	49	.....	...
...	...	...	...	...	SHADOW OF THE BEAST	69	.....	...
18	...	...	25	18	SHINOBI	29	.....	...
...	...	...	39	25	SILENT SERVICE	...	59 °	...
...	...	...	...	...	SKRULL	...	.....	42
...	...	...	...	...	SLEEPING GODS LIE	49	.....	...
...	...	...	22	...	SKYFOX II	...	40 *°	...
...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...
...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59
...	...	...	25	18	SPEEDBALL	49	59 *	49
...	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 *°	...
...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...
...	...	...	21	18	STAR WARS COMPILATION	29	.....	...
...	...	...	20	...	STEEL THUNDER	...	.....	...
...	...	...	...	...	STELLAR CRUSADE	...	69 +	...
...	...	...	59	...	STORM ACROSS EUROPE	...	.....	...
18	...	18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	...
...	...	...	...	...	STRIKE FLEET	...	39 *°	...
...	...	...	15	...	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 *°	49
...	...	...	22	18	SUPERSKI	39	.....	39
...	...	...	...	...	SWORD OF ARAGON	...	69 *	...
...	...	...	...	...	SWORDS OF TWILIGHT	28	.....	...
...	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49
...	...	...	22	19	TEST DRIVE	33	33 *°	...
...	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	...
...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...
...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
...	...	...	20	...	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 °	...
...	...	...	12	...	esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 °	...
...	...	...	12	...	esp. SUPERCAR	24	24 °	...
...	15	...	15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 *°	29
...	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...
...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...
...	...	...	...	...	TIN-TIN ON THE MOON	39	.....	...
...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59
...	...	...	...	...	TRIAD II	39	.....	...
...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...
...	...	...	59	...	TYPHOON OF STEEL	...	.....	...
...	...	...	...	...	U.M.S.	49	49 *	49
...	...	...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59
...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 *°	...
...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...
15	...	15	15	15	VIGILANTE	25	.....	...
...	...	...	...	...	VIRUS KILLER	29	.....	...
...	...	...	29	21	WALL STREET	...	49 *°	...
...	...	18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49
...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59
...	...	...	...	...	XENON II	39	.....	39
...	...	...	15	15	XIBOTS	25	.....	...
...	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga
* MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione

Zed

SOMMARIO

Fax 4
UFO in arrivo dalla Sublogic; da Totobit giunge invece il modo di far "13" con PC e Amiga.

News 6
In esclusiva un servizio straordinario! "I Simulatori del futuro"

Anteprima 9
Incredibile! Dopo Dragon's Lair, Don Bluth sta terminando la versione di Space Ace! In anteprima alcune immagini mozzafiato.

Hits 11
Per voi i migliori games disponibili sul mercato: New Zealand Story, Battle Valley, Voyager, Hillsfar, Kult e tanti altri.

Hi-score Gallery 24
Parte da questo numero una nuova rubrica tramite la quale tutti i lettori potranno inviarci i loro punteggi record.

Quick 35
Anche questo mese: adventure, simulazioni sportive, wargame e gli immancabili arcade.

Insert Coin 48
Continua la visita alle sale coin-up. In arrivo flipper sempre più sofisticati!

Non solo Video 50
La travolgente magia del D&D conquista definitivamente l'Italia!

Pcw Show 54
Si è tenuto anche quest'anno alla fine di settembre la rassegna del PC Show. Ecco le ultime novità dal salone inglese!

Nintendomania 57
Andate oltre al videogioco con gli ultimi, straordinari cartridge proposti per "control deck" Nintendo.

Home Video 58
Prosegue la rassegna delle videocassette Disney con divertenti commedie e impressionanti film del brivido.

Console 60
Rastan è approdato alle console (Sega) assieme a Reggie Jackson Baseball.

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTNA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

REDAZIONE, PUBBLICITA', AMMINISTRAZIONE,
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02)6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

Associato al Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89

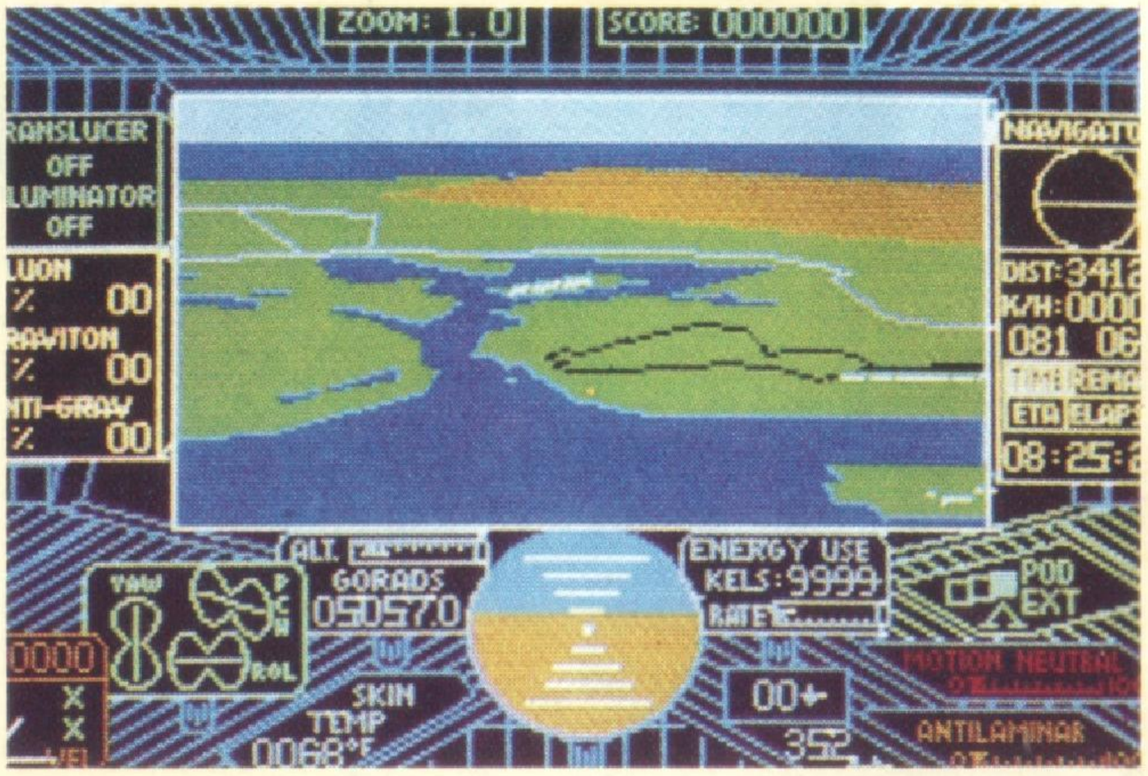
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS, COMPUTE!

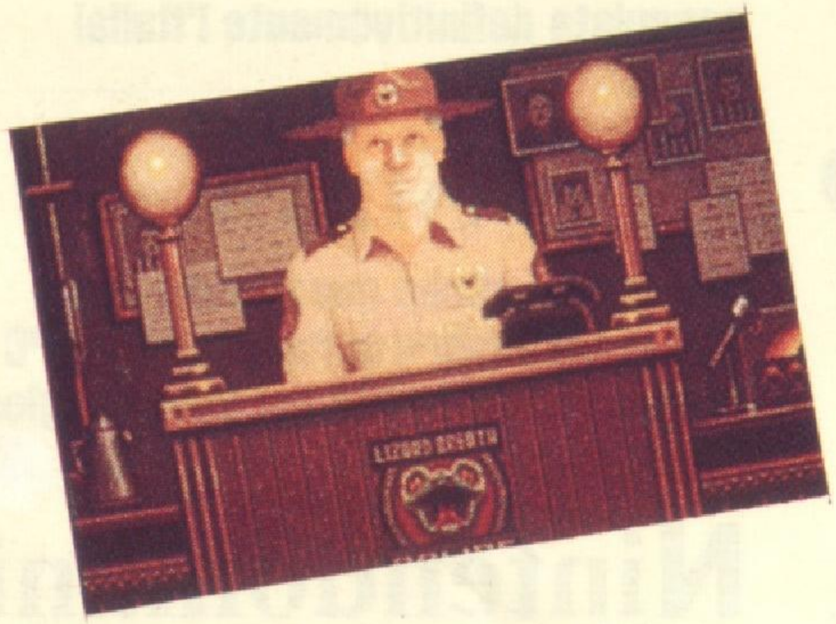
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

FAX

UFO A VOLONTA'

Finalmente del nuovo dai maestri della simulazione di volo! **UFO** vi colloca ai comandi di un disco volante con la missione di trovare sulla Terra del carburante per la nave madre. **UFO**, prodotto dalla Sublogic e destinato ai PC, sarà graficamente spettacolare e risulterà compatibile anche con gli scenery disk, ai quali si è appena aggiunto un nuovo nato: **Hawaiian Odyssey**!



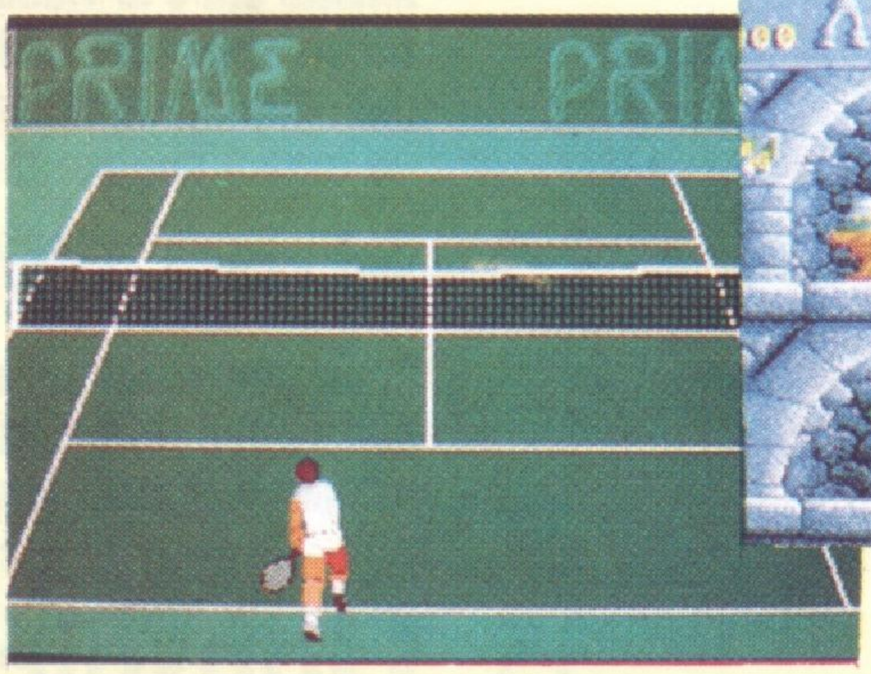


IT CAME FROM THE DESERT

In casa Cinemaware, **It Came From the Desert**, è l'ultimo nato! Questo gioco d'azione/avventura vi farà affrontare delle formiche giganti. Nel mucchio, ecco **TV Sport Basket Ball**! Se è convincente come TV Sport Football, siamo a posto. Uscita prevista su Amiga, ST e PC.

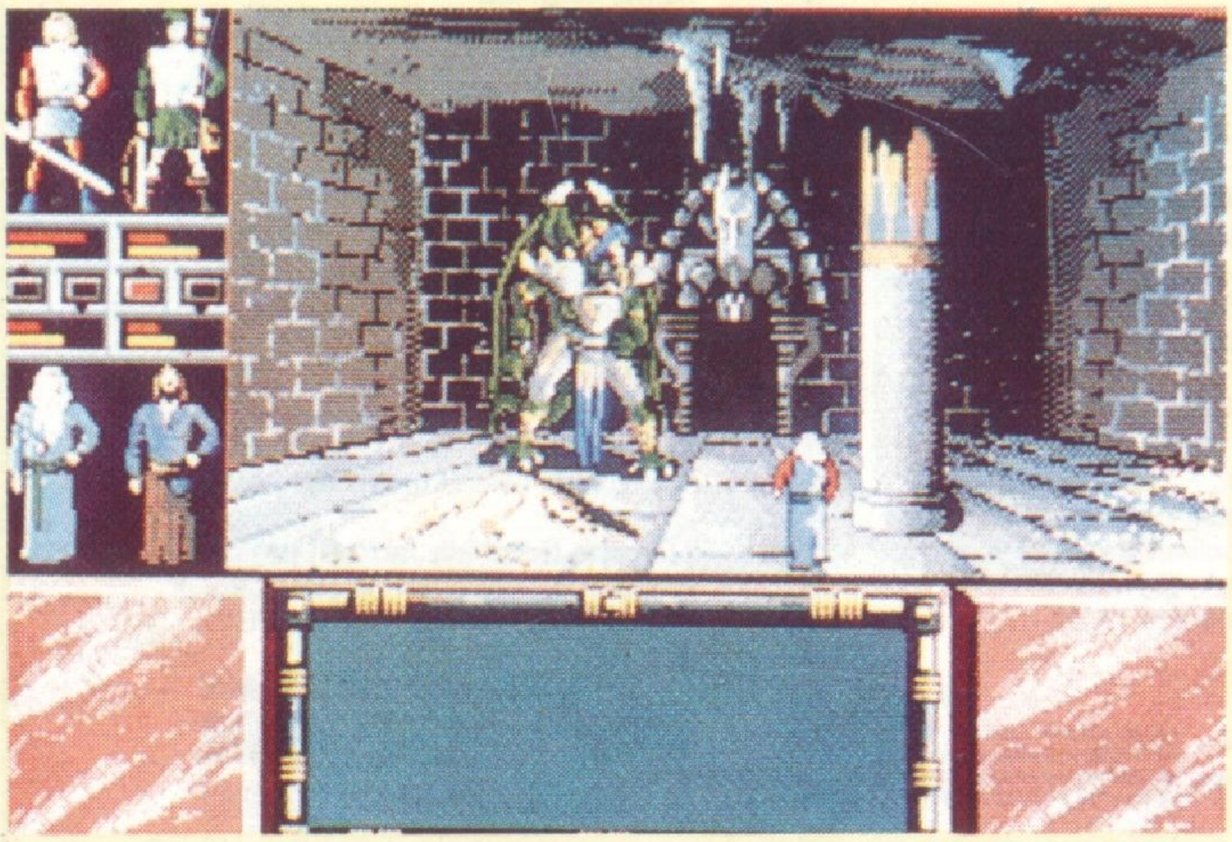
ARRIVA PRIME SOFTWARE!

Questa nuova società propone due soft per Amiga, ST e PC: **Knight'n Fight** è un gioco arcade/adventure simpatico e divertente; **Great Courts** è una simulazione di tennis in 3D con possibilità di giocare a due via modem o cavo! Le foto qui accanto rendono l'idea!



ADVENTURE & AZIONE

Infogrames pubblica il suo primo gioco di ruolo, **Drakken**. Previsto per ST, Amiga e PC, è annunciato come uno dei migliori giochi dell'anno!



"13" IN ARRIVO CON TOTOBIT INFORMATICA

L'accordo tra la TOTOBIT Informatica e il Gruppo Editoriale Jackson, prevede l'imminente pubblicazione nelle edicole di tutta Italia di Tot Maker per PC IBM compatibili e Totoamiga per Amiga 500, 1000, 2000. I programmi permettono numerose applicazioni sistemistiche sviluppate nell'ambito di un software elastico e moderno, rivolte al Totocalcio, al Totip e all'Enalotto.

"VEDIMILANO": la città nel computer

Informazioni, itinerari, e un po' di storia per chi visita Milano (ma anche per i milanesi) e desideri conoscerla meglio: è quanto offre VediMilano, una "guida informatica" della città nata dalla collaborazione tra il Comune e la IBM Italia, a disposizione del pubblico presso l'Ufficio Informazioni del Comune in Galleria Vittorio Emanuele e in altri punti del centro. Realizzato utilizzando le tecniche dell'informatica più avanzata, VediMilano fornisce su due differenti monitor, notizie e immagini della città e delle strutture che ospitano attività culturali, sociali e ricreative. Per selezionare i diversi argomenti, basta toccare sul video le relative caselle. Si possono così ottenere , per esempio, informazioni sulle piste ciclabili, i parchi, le zone pedonali, i teatri, i musei, le biblioteche; oppure scegliere, in funzione degli interessi e del tempo a disposizione, itinerari diversi, con la descrizione dei punti più significativi. Ma VediMilano si propone anche come una guida alla scoperta della dimensione storica della città. Chi vuole , può anche mettere alla prova la propria conoscenza della città: tra le possibilità offerte da VediMilano, c'è un programma-quiz con diversi livelli di difficoltà, che mostra al visitatore immagini di edifici e monumenti cittadini e invita a identificarli. Il gioco sfrutta la capacità dell'elaboratore di interagire con il pubblico, coinvolgendolo e stimolandone curiosità e partecipazione.

TOP TEN DI COMMODORE 64	
1.	FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
2.	DRAGON NINJA - OCEAN
3.	ROBOCOP - OCEAN
4.	DEF. O F THE CROWN - MINDSCAPE
5.	PROJECT FIRESTART - ELECT. ARTS
6.	BARBARIAN II - PALACE
7.	R-TYPE - ACTIVISION
8.	RENEGADE III - OCEAN
9.	ROCKET RANGER - CINEMAWARE
10.	SPEEDBALL - MIRRORSOFT

TOP TEN DI AMIGA	
1.	BARBARIAN II - PALACE
2.	FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
3.	S.E.U.C.K. - OUTLAW
4.	VIRUS KILLER - LAGO
5.	ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
6.	F16 COMBAT PILOT - DIGITAL INT.
7.	ROBOCOP - OCEAN
8.	KICK OFF - ANCO
9.	MILLENIUM 2.2 - ACTIVISION
10.	F16 FALCON - SPEC. HOLOBYTE

GENIAS

E' nata **GENIAS**, una software house bolognese che intende sviluppare games con un elevato standardqualitativo per affermare anche in questo settore il Made in Italy.
La presentazione ufficiale della società è avvenuta alla fine del mese scorso.

BEAST

Psygnosis ci presenta Beast, gioco adventure/arcade interamente grafico... è veramente impressionante. Da seguire... previsto su ST e Amiga.

E PER FINIRE...

IMAGEWORK ci sottopone un gioco di ruolo alla Dungeon Master intitolato Bloodwych , giocabile anche a due. Su ST e Amiga, ma sono previste anche versioni CPC, C64, PC e Spectrum!
US GOLD Vigilante, arriva su C64 la versione del celebre coin-up..
GREMLIN: Super Scramble, una simulazione di trial che dovrebbe già essere disponibile su Amiga.
ACTIVISION Wicked (S)T è il nome di uno shoot'em-up abbastanza originale nella sua nuova concezione, dove gli astri giocano un ruolo importante.
UBI: Puffy's Saga su CPC dovrebbe essere già uscito.
IMPRESSIONS: presenta il suo ultimissimo shoot'em-up dal titolo Chariots of Wrath.
MUCROID: prepara l'uscita di un gioco adventure/azione futurista: Eagle's Rider su Amiga e ST. Blue Angels sarà una simulazione di volo acrobatico su PC.
HEWSON: ,presenterà un nuovo gioco d'azione su Amiga dal titolo Battle Valley.

TOP TEN DI ATARI	
1.	FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
2.	POPULOUS - ELECTRONIC ARTS
3.	BARBARIAN II - PALACE
4.	ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
5.	R-TYPE - ELECTRIC DREAMS
6.	OPERATION WOLF - OCEAN
7.	ROCKET RANGER - CINEMAWARE
8.	F16 FALCON - SPEC. HOLOBYTE
9.	UMS SCENARIO 2 - RAINBIRD
10.	CASTLE WARRIOR - DELPHINE

ESCLUSIVO!

I Simulatori del futuro

Favoloso, fantastico, gigantesco, i superlativi non sono sufficienti per definire l'entusiasmo dello specialista di simulatori di volo su micro che esce da un'ora di volo su un A 320. Affrontare una tempesta di neve, atterrare senza visibilità e... senza carrello d'atterraggio, domare un incendio che divampa in cabina, significa vivere istanti di rara intensità. Siamo certi che i microcomputer di domani permetteranno di sperimentare le stesse sensazioni...

Dopo oltre due anni di viaggi, telefonate e prese di contatto, possiamo finalmente presentarvi lo scoop-test di uno dei più potenti simulatori di volo professionali! La Thomson CSF, responsabile del dipartimento "simulazione" della Thomson e primo costruttore mondiale di simulatori di mezzi blindati,

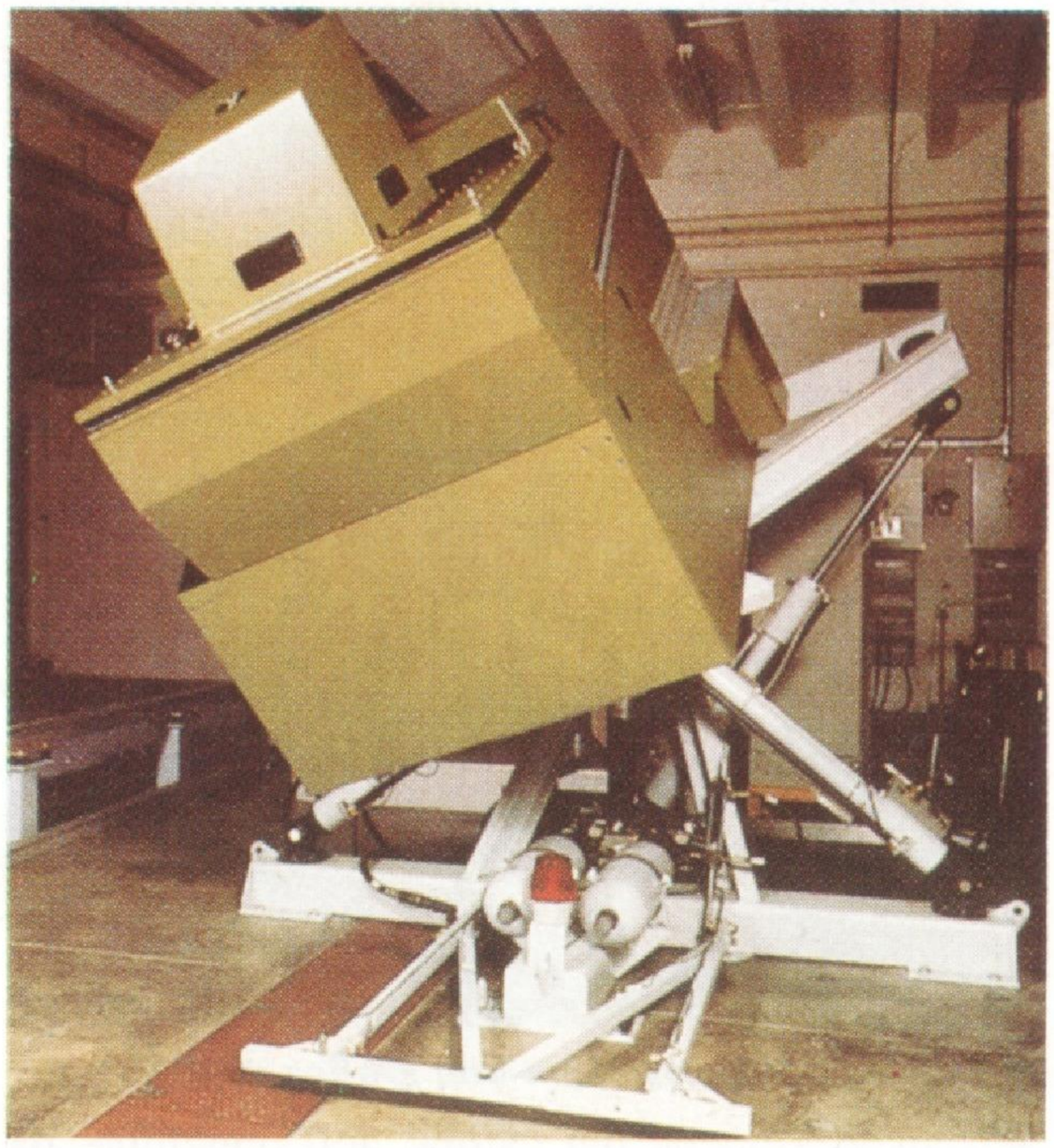
Foto titolo: ***una cabina di pilotaggio da far sognare tutti gli appassionati di simulazione. Gli strumenti principali sono ben noti agli amatori: a sinistra un computer permette di controllare i parametri di volo.***
Di fianco: ***la cabina, montata su potenti martinetti, cabra, ruota ed offre ai piloti fortissime sensazioni: le cinture di sicurezza sono obbligatorie, lo shock può essere duro! Ma qui, qualunque sia l'incidente simulato, piloti e materiale non rischiano nulla...***

Immaginate Silkworm con una grafica simile!

ben inserita anche nel campo dell'aviazione, ha aperto le sue porte ai due super-piloti della nostra redazione. Un'ora di volo a bordo d'un Airbus A 320, ecco il menu di questa speciale simulazione! Seguiremo, inoltre, molto da vicino, l'evoluzione della simulazione professionale nei prossimi numeri. E' infatti il futuro delle nostre simulazioni ludiche preferite che si evolve, con anni d'anticipo, nei laboratori professionali della Thomson. Dal carro d'assalto, alle centrali nucleari, passando per il combattimento aereo, il punto su un universo da sogno e da brivido, è la superba avventura dei due specialisti ai comandi d'un Airbus A 320 di dieci metri di lunghezza per sette di larghezza... Le officine della Thomson CSF si aprono su una vasta superficie di uffici vetrati. In ogni stanza, i computer elaborano le loro banche dati. Sui tavoli, plastici superbi, sistemi di martinetti, tutta un'apparecchiatura che serve da base alla realizzazione di macchine sempre più sofisticate. Un universo di creazioni capaci di far sognare tutti i patiti dell'informatica o della robotica! Ma è in fondo all'ultimo corridoio che appariva ciò che noi tutti attendevamo: un mostro di qualche decina di tonnellate, un A 320 che non assomiglia per niente ad un aereo, ma piuttosto ad un enorme robot articolato. In questo hangar vastissimo, parecchi prototipi si disputano la palma del "più impressionante". Il simulatore di pilotaggio dell'Airbus A 320 si presenta sotto forma d'una grande cabina senza alcuna finestra esterna, sostenuta da numerosi martinetti. L'insieme è collegato attraverso un'enorme rete di cavi alle sale di controllo. Il pilota ci accoglie ai piedi dell'apparecchio; l'imbarco è imminente... La cabina di questo A 320 simulato è del tutto identica alla cabina del vero aereo. Il pilota deve trovare condizioni di pilotaggio reali. Appena chiusa la camera di decompressione della cabina, si entra nel sogno: il quadro di bordo è sontuoso; io prendo posto sul sedile del copilota, regolo la mia posizione, blocco la cintura....
Prima impressione: l'angoscia di vedersi davanti il nero opaco dei vetri dell'abitacolo. Le immagini di sintesi, infatti, non sono ancora partite ed il contrasto fra il realismo della cabina e l'assenza di vedute esterne è piuttosto impressionante. Secondo shock, la complessità del quadro di bordo ed il comfort dei sedili. La leva di comando, collocata alla destra del mio sedile, supera tutti i joystick finora conosciuti, sia nella forma che nella praticità. Sin dai primi movimenti, si adatta alla vostra mano per non lasciarla più. Che sogno! Il pilota ci espone brevemente il piano di volo.
Prima di tutto effettueremo un decollo classico, senza particolari problemi, di giorno e con buone condizioni meteorologiche. Egli si gira allora verso il lato sinistro della cabina, dove si trovano dei monitor ed una tastiera. E' il posto istruttore definito "magico", il computer che controlla tutta la simulazione. Gli schermi sono tattili; il nostro pilota tocca col dito la casella "inf" per chiedere le informazioni generali sull'apparecchio. Viene allora verificato il buon funzionamento di tutto il sistema, poi l'impostazione dei dati della simulazione. Da questo momento, è possibile modificare tutto, immergersi nelle peggiori noie meccaniche, le situazioni meteorologiche o tecniche più disperate, o molto semplicemente scegliere il punto di decollo. Tutti i dati sono calcolati con una precisione che supera di gran lunga tutto ciò che si conosce su micro.
Diversi "livelli" di forza e direzione dei venti tutto su uno schermo. I preparativi vengono comunque effettuati rapidamente. Il pilota istruttore prende in mano il telecomando, una scatola di controllo collegata via cavo al computer, prende il suo posto, il sedile di sinistra, ed allaccia la cintura. Un "OK?" ed è partito... Una pressione sul tasto "start" e l'avventura comincia: nello stesso attimo in cui il dito preme il tasto, l'universo precipita in un'altra realtà. Non si tratta più dell'hangar nel quale eravamo dieci minuti prima, gli schermi si sono illuminati ed è la pista che si estende davanti a noi. Lontano la torre di controllo e davanti la striscia bianca del centro della pista che attende il nostro atterraggio. I vetri della cabina sono infatti costituiti da quattro schermi; la visuale copre dunque un angolo di circa 160 °, il che consente la visione in modo molto realistico. Ci si può anche sporgere per vedere un po' più a destra, un po' più in alto...
Anche il realismo delle scene è affascinante; certo gli oggetti a terra sono piuttosto schematici, ma la "grana" dei colori è superba, inoltre la scena è perfettamente animata e, per completare il tutto, il sordo rombo dei reattori e soprattutto la leggera vibrazione che scuote già i nostri sedili.

Sciagura in vista: presto il tasto pausa!

Le spiegazioni dell'istruttore riguardano ora il quadro di bordo. Si intende, non si tratta di memorizzare in una lezione tutti i quadranti, tutti gli indicatori, comunque, in quanto appassionati di simulazione ludica, ritroviamo con piacere gli strumenti disponibili su micro. Orizzonte artificiale, manometro, indicatori d'altitudine e di velocità, i simulatori più potenti dei nostri Amiga, ST o PC, non sono troppo lontani dalla realtà per quanto concerne gli strumenti di bordo, certo! Da quando si spinge la leva del gas, è uno shock! E ciò che fa la differenza sono innanzitutto i movimenti e le vibrazioni della cabina. Potenza al 50%, eccoci incollati contro lo schienale dei nostri sedili. In realtà, la cabina è molto semplicemente cabrata all'indietro, ma l'effetto è reale al 100%! La spinta, le vibrazioni, lo scorrimento del paesaggio "immagini di sintesi" ed il rombo sempre più acuto dei reattori... ci si sente un nodo in gola di fronte all'impressione di potenza che si percepisce nella leva di comando. Questa piccola asta di plastica, appena più alta d'un joystick, vi collega direttamente con le diverse centinaia di tonnellate dell'Airbus che ora lascia il suolo. E' grandioso... soprattutto questa sensazione di potenza che si percepisce durante l'accelerazione. Ma niente panico, l'istruttore rimane in doppio comando. Fortunatamente, perché se ho l'abitudine di pilotare il mio Cessna sul Chuck Yeager's Simulator, non ho ancora la padronanza per lanciare l'A 320 in una impennata armoniosa... L'apparecchio si è finalmente stabilizzato. E' venuto allora il momento di correggere un po' la traiettoria di volo. Si ritorna al sistema micro-istruttore, il pilota preme il tasto "pausa" e tutto si ferma. Non c'è più spinta, non più rumore, eccoci sospesi fra cielo e terra nel più profondo silenzio. Ancora più impressionante del decollo! Sullo schermo di controllo tattile, la scelta della prossima missione dà i brividi. Semplicissimo, si ritorna di fronte alla pista e ci si appresta ad un atterraggio classico, salvo che... il carrello d'atterraggio si blocca nel momento più delicato! Tasto "start" ed è ripartito. Tutto va bene, l'avvicinamento della pista assomiglia molto a quello che conosciamo nei simulatori micro; io verifico i quadranti principali, aspetto l'accordo della torre di controllo...



Un simulatore di tank offre sensazioni robuste. Non è raro che persone sensibili al mal di mare ne escano in uno stato pietoso!

Una scatola di comando permette di modificare tutti i parametri del volo (qui sul Transall C160) e di scatenare tempeste, temporali o panne...

Atterraggio sul ventre, l'A 320 si mette di traverso...

La pista si avvicina e.. qui vi voglio! Spie, segnali sonori e luminosi, il carrello d'atterraggio rifiuta d'uscire. Simulatore o no, il pilota riprende i comandi. Egli ci spiega: "La simulazione è talmente realistica, che le scosse della cabina potrebbero essere pericolose soprattutto per i passeggeri che sono seduti dietro, su semplici sedili e senza cinture di sicurezza!" OK, non si scherza più... La pista si avvicina e subito lo shock. Le vibrazioni sono terribili e l'attrito del metallo sull'asfalto dà i brividi. Contenendo al meglio il derapage del mostro sulla pista, il pilota si lancia comunque in una traiettoria traversale che ribalta tutto all'interno dell'abitacolo. Qualche secondo di vera angoscia e soprattutto di piacere! Vivere un simile incidente quando si sa che basta dare un colpo alla leva per far cessare l'incubo, è fantastico! L'apparecchio è finalmente fermo. Gli schermi si scuriscono di nuovo, gli altoparlanti ammutoliscono, e la camera della cabina si riapre nell'hangar, che in realtà non abbiamo mai lasciato.

Un'ora di volo trascorsa così in fretta che ci si

(segue a pagina 52)

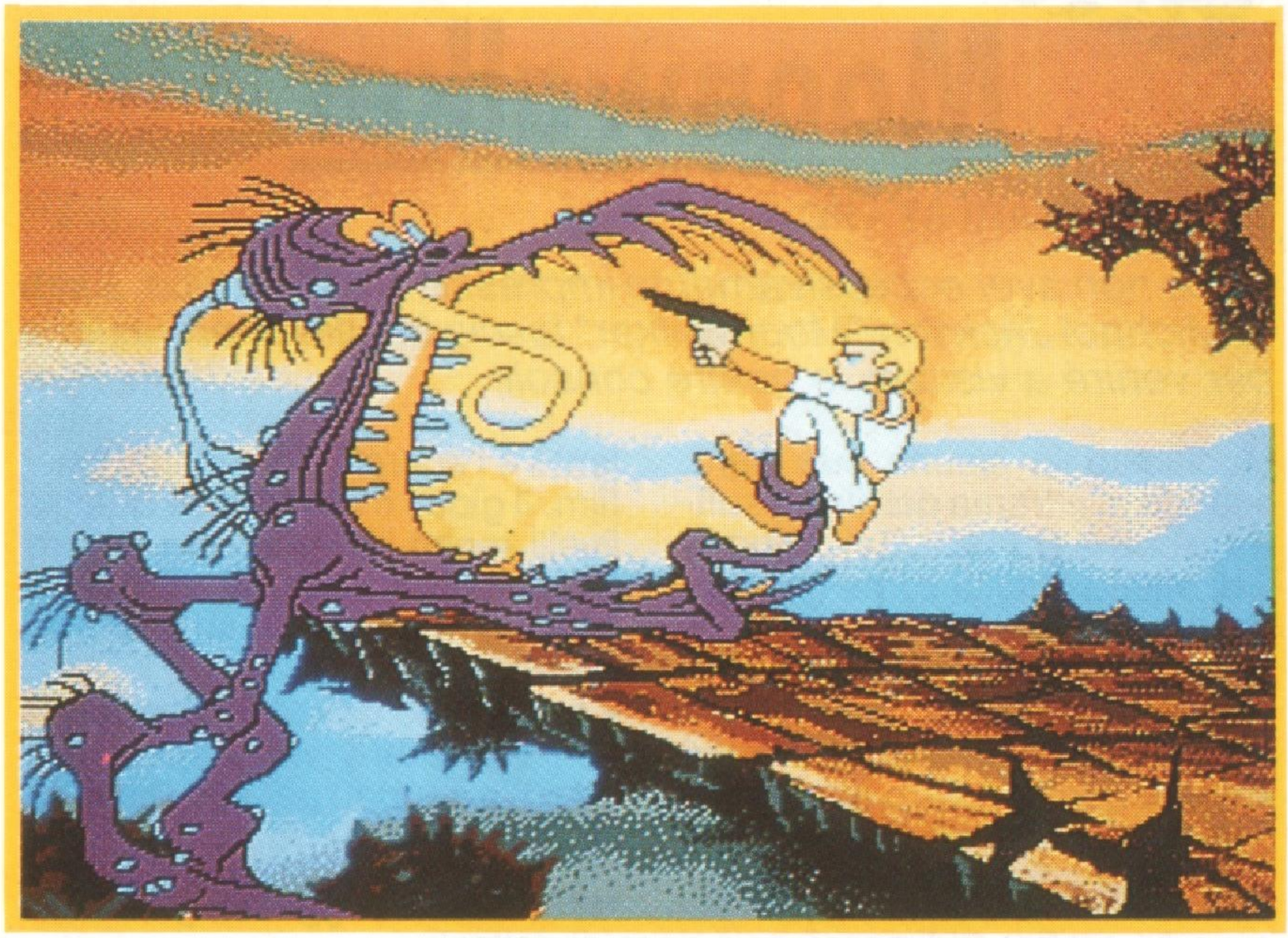
Anteprima

© Tilt. Diritti riservati

Space Ace

AMIGA, ATARI ST, PC

No! non è uno scherzo! E' veramente lui, il mitico, favoloso eroe dei coin-op che approda ai nostri micro: Ace, sempre alla disperata ricerca della via per salvare la sua adorata Kimberley.



Appena sceso dall'astronave, ecco un incontro inaspettato...

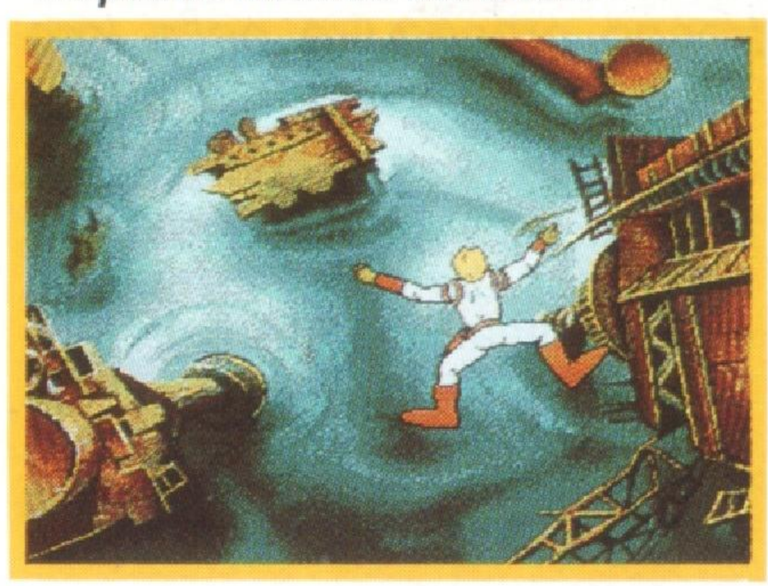
Dopo il favoloso exploit di Dragon's Lair su Amiga (già provato su Guida Videogiochi N° 2) ecco in anteprima per voi le prime, inedite e splendide schermate di Space Ace.
Anche per questo soft, Don Bluth, non è venuto meno alla sua fama. Il fatto che la versione su Amiga richiedesse 1 Mbyte di memoria, rendendo questo gioco oltremodo costoso, non ha impedito a questo game di essere costantemente tra i giochi più venduti ed anche più apprezzati sia dai giocatori che dalla critica. Don Bluth, non si è riposato sugli allori, ed ora sta per offrirci un altro gioliello, che da voci giunte sino a noi, sembra supererà sia in bellezza che in complessità il suo fortunato predecessore Dragon's Lair, ma se questo non bastasse, Space Ace prevede anche alcune funzioni estremamente utili per poter giocare con maggior scioltezza, un'opzione che vi consente di memorizzare in qualunque momento la situazione e la possibilità di installazione su disco rigido previa compatibilità con CPU 68010, 68020 e 68030. Un'altra notizia ancora più succulenta, anche se non ancora confermata al 100%: sembra che Space Ace dia ai possessori di Amiga la possibilità di giocarvi con i soli 512K di base di Amiga! Chi conosce Dragon's Lair saprà che è un gioco d'azione ispirato al primo coin-op realizzato con la tecnica laser, in effetti chi ha avuto come me la possibilità di giocarci saprà che la grafica e l'animazione sono simili ad un film di cartoni animati (di buona qualità...), se come accennato prima questo secondo soft è migliore del precedente, l'attesa della sua uscita sarà dura! In questa avventura vestirete i panni di Ace, l'eroe di turno, a cui è stata rapita la dolcissima fidanzatina Kimberley dal diabolico e scaltro Borf i cui piani non sono limitati però solo ai rapimenti. Con un'arma terribile, l'Infanto Ray, ha deciso di attaccare e conquistare la Terra; la vittoria di Ace non è dunque importante solo per Kimberley ma per tutti noi terrestri.

L'Infanto Ray è una macchina spietata con una incredibile capacità: chiunque venga colpito, dal raggio, retrocederà da adulto a bebè urlante! Superfluo dire che tutte le potenze del mondo si aspettano da Ace una vittoria schiacciante sull'Infanto Ray, ma la più ansiosa sarà certamente la povera Kimberley che proprio non ce la fa più a resistere nella sua spiacevole prigione. Vi muoverete in circa 40 scenari mozzafiato molto particolareggiati e con colori splendidi; dovrete lottare contro mostri, robot e nemici di ogni tipo. Avrete anche una notevole varietà di armi (fucili laser, palle di fuoco e molti altri fantasiosi arnesi, tra cui spero anche l'Energize) a sostegno della vostra lotta. L'uscita del soft è prevista sia per Amiga, sia per ST, sia per IBM verso fine anno, nel frattempo godetevi le prime, splendide schermate.

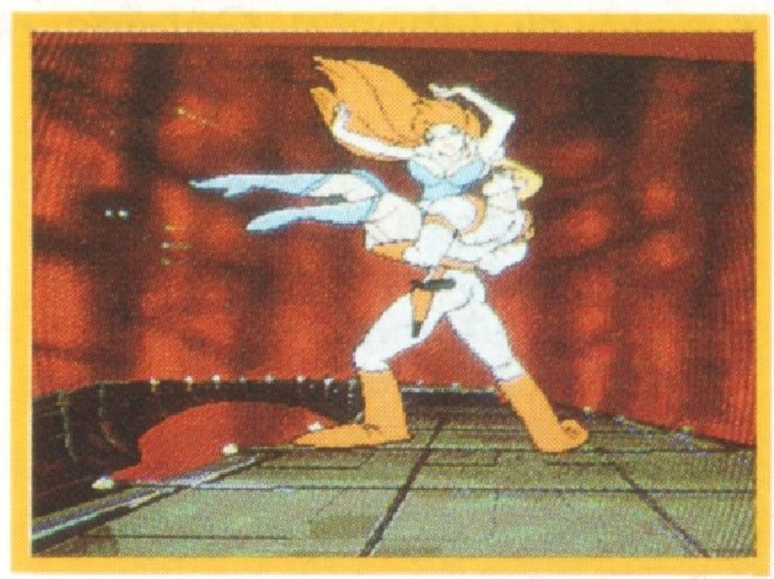
A.C.

Evitate il raggio dell'Infanto Ray!

Un passo falso ed è la fine...



E' stata dura... ma ce l'avete fatta!



Anteprima

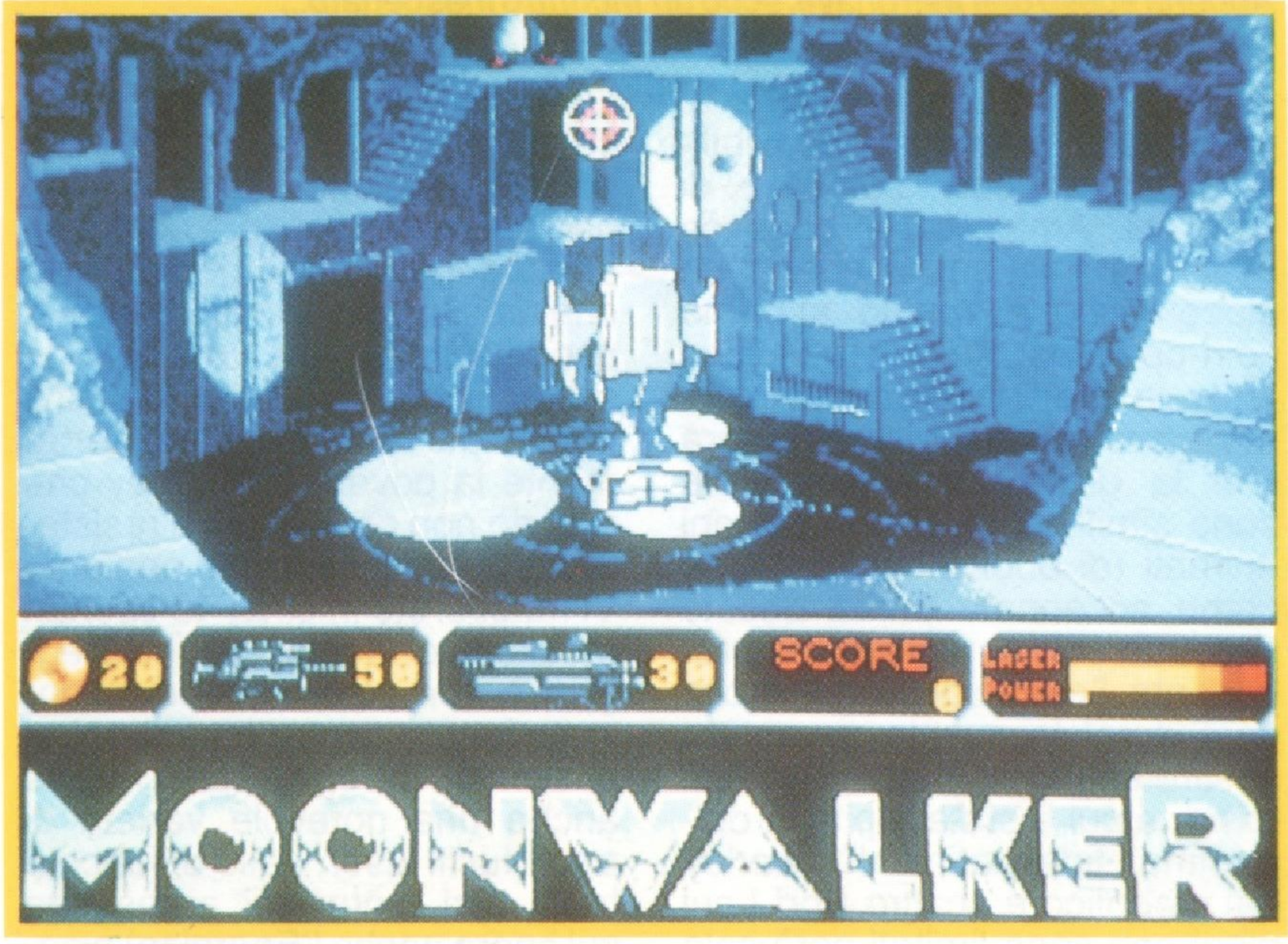
Moonwalker

AMIGA - ATARI ST - PC

Dopo non aver eccessivamente impressionato la critica, il film di Michael Jackson "Moonwalker" lascia le sale di proiezione per venire a visitare le nostre console.

Modificato in alcune sue parti, rispetto alla trama del film, il software che la US GOLD ci propone è di ottima qualità come già successo per Running Man.
La grafica lascia presagire una ottima giocabilità mostrando delle scene ricche di particolari entro le quali il nostro eccentrico personaggio mette in luce il talento e l'energia già mostrate nel film. Il gioco è formato da quattro livelli molto differenti tra di loro entro i quali Michael affronterà l'odioso rapitore e suo eterno nemico, mr. Big.
Il beniamino della famiglia Jackson assumerà vari aspetti (da coniglio a robot) per sgominare a colpi di laser, i militari. *L.P.*

Come nel film omonimo, Moonwalker offre ambienti suggestivi grazie alla superba grafica tridimensionale ricca di dettagli.



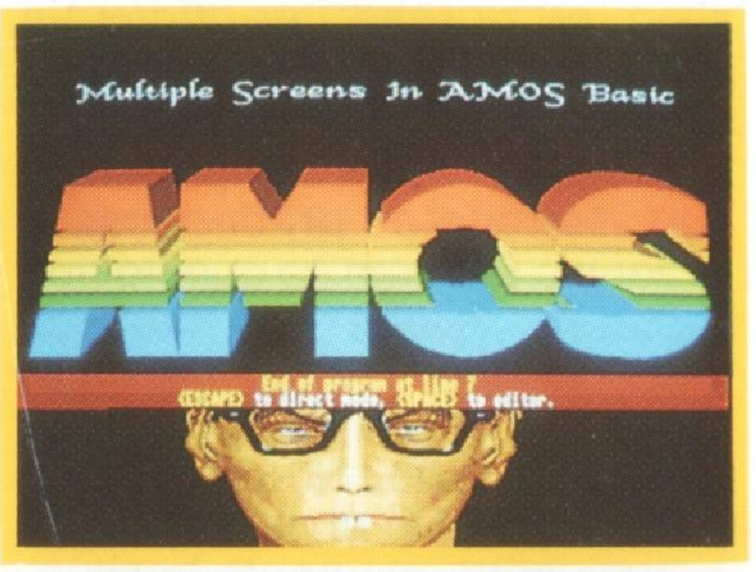
Amos

AMIGA

Vi stupirete di come sia facile creare nuovi game con questo versatile programma.

La Mandarin Software vi offre, con Amos, la possibilità di progettare giochi per mezzo di semplici comandi BASIC il che rende il programma molto più flessibile dei package di "Construction Kit". Oltre alle istruzioni BASIC tradizionali, ve ne sono di speciali, molto potenti, che velocizzano di tre volte almeno l'esecuzione. AMOS è la versione completamente riscritta di STOS, il package best-seller studiato per Atari ST e come lui, non si riduce esclusivamente ad un tool per la creazione di giochi, ma può sviluppare con la stessa facilità e velocità programmi educativi, database, pacchetti finanziari e così via. Disponibile da gennaio '90. *M.B.*

Con AMOS potrete facilmente disegnare game personali su Amiga.



Ghouls'n Ghosts

AMIGA - ATARI ST - PC - C64 - AMSTRAD CPC - SPECTRUM

La trasformazione di questo arcade è in corso di sviluppo. I patiti di Ghost'n Goblins potranno proseguire nella loro avventura.

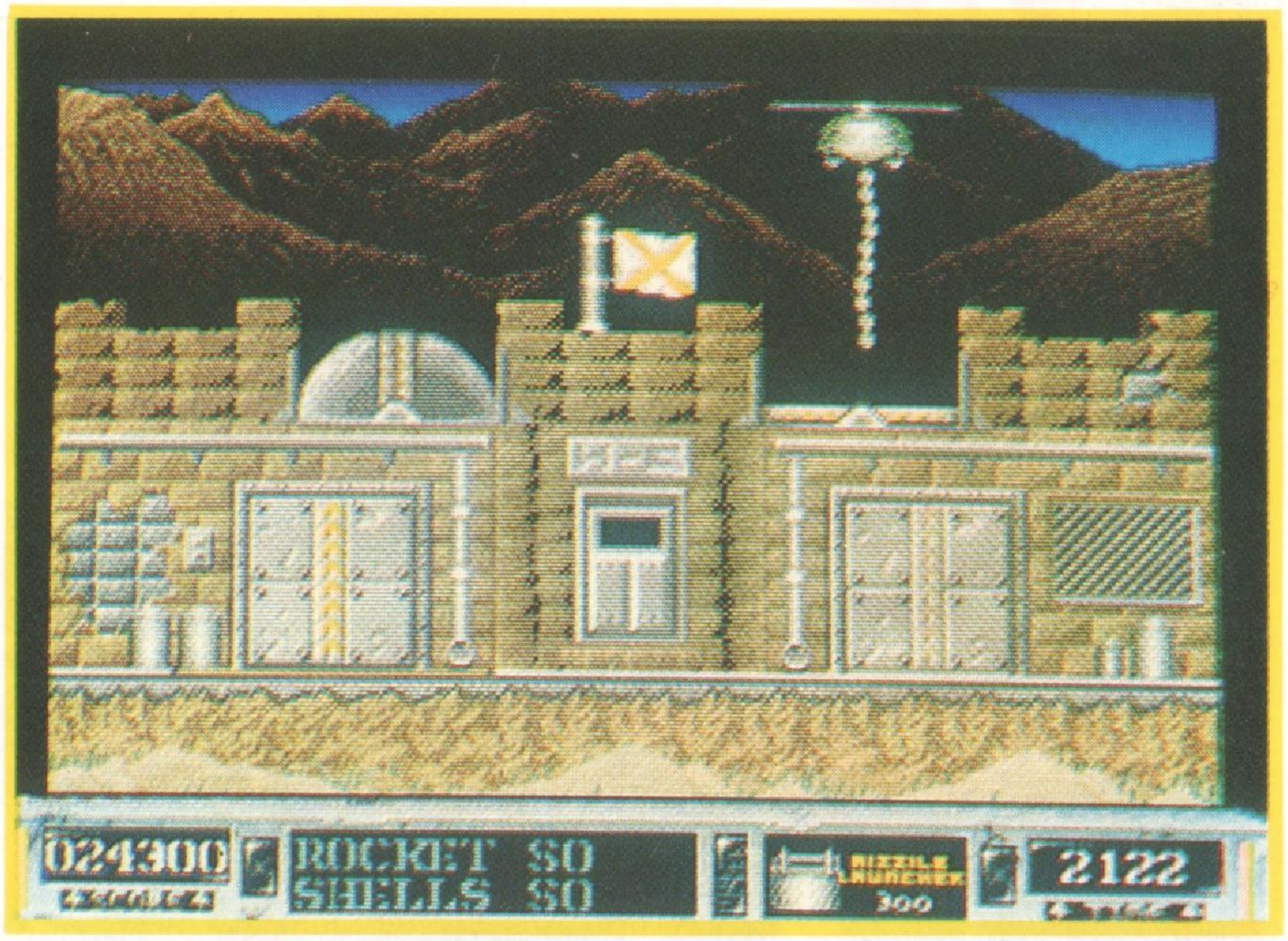
In questa nuova proposta della Capcom, rientra in scena il simpatico re Arthur che deve liberare la sua Dulcinea, nuovamente rapita. Il filone è lo stesso del predecessore Ghost'n Goblins, con terreni accidentati popolati da zombi e da esseri immondi tornati, per l'occasione, dall'aldilà. Il personaggio, protetto dalla prpria armatura (che perde, se colpito, rimanendo in calzoncini!) corre, salta, si arrampica sulle scalette, colpisce, schiva velocemente e nello stesso tempo deve recuperare le armi che incontra sul percorso per migliorare il proprio arsenale. Ecco qua sopra una suggestiva foto del primo livello... per ora accontentatevi. *A.C.*

Un vampiro, assetato di sangue, nasce dal sottosuolo: occhio!

Battle Valley

AMIGA

Stiamo per assistere a un evento atteso da lungo tempo dall'umanità. La pace a lungo agognata diventa finalmente realtà! Ma...



Ecco le tre splendide schermate di questo superbo gioco

Hewson

Il Summit per la pace fu un vero e proprio successo. Un trattato per gli armamenti venne finalmente siglato da tutte le Nazioni: i missili a medio raggio furono distrutti... ad eccezione di due, rubati da un gruppo di terroristi il cui piano è, ora, quello di distruggere l'Occidente. Non ci si può aspettare niente di buono da questa organizzazione, visto e considerato che è formata da delinquenti evasi da un penitenziario degli Stati Uniti i quali non hanno più nulla da perdere.
Ed ecco che entriamo nel vivo dal gioco. Vestite i panni di un mercenario, assoldato dal governo degli Stati Uniti, siete l'ultima speranza per poter rendere inoffensiva la banda di terroristi la cui base è situata negli avamposti del deserto, precisamente a Battle Valley, ma soprattutto per eliminare i due missili caduti in pericolose mani.

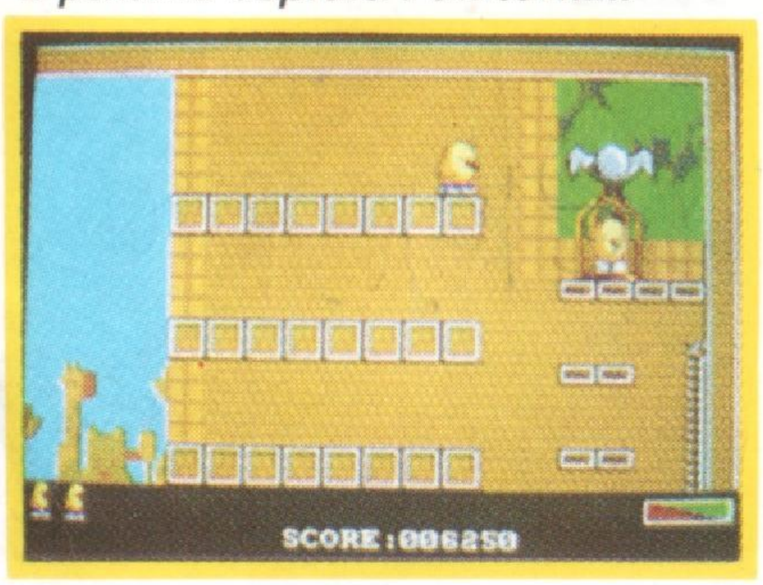
Per ora abbiamo a disposizione solo le tre schermate che vi presentiamo. Se il game è giocabile in proporzione, avremo sicuramente un must!

New Zealand Story

AMIGA

La prima impressione è stata quella di essere capitati in un pollaio e non proprio dei più puliti... Le banali pulci non esitano a lanciare frecce contro il nostro eroe, che veste i panni di un... tenerissimo "pulcino guerriero".

Il pulcino esplora i dintorni...



Ocean

In New Zealand Story, impersonate il ruolo di un grazioso e spassoso pulcino che ha la facoltà di lanciare frecce (non è da tutti i pulcini essere pericolosi, vi pare?) mentre percorre una serie di livelli più o meno guarniti di "mostri" tipo lumache, pulci, anemoni di mare e animaletti piccoli ma mortali. In questo game, dalla grafica sullo stile dei cartoni animati giapponesi, avete la possibilità di spostarvi armati su terra, ma anche sott'acqua disarmati (in questo caso il pulcino indossa una maschera con tanto di boccaglio) ma con una certa riserva di ossigeno. E' un soft veramente bello che rischierà di farsi amare come Mario Bros e Bubble Bobble.
Sappiate che graficamente la versione arcade e quella su micro si assomigliano molto, come anche l'animazione dei personaggi non ha perso niente della sua manegevolezza e altro punto importante, niente del suo divertimento. Quando il nostro "pulcino guerriero" muore, invece di sparire salta di nuvola in nuvola con la sua aureola verso il meritato Paradiso. A presto per una recensione completa di questo soft, il cui unico rischio è quello di diventare un hit!

Lord of the Rising Sun

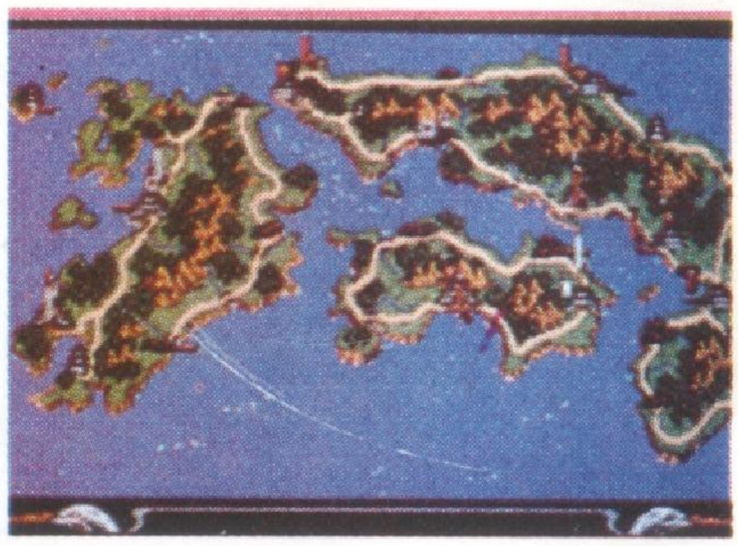
AMIGA

Il Giappone medievale con i samurai, le loro armi particolari e la loro impetuosità, è una fonte inesauribile d'ispirazione per i creatori di wargame. Lord of the Rising Sun narra la lotta dei nobili per diventare Shogun. Arricchito da sequenze d'azione, costituisce un buon inizio nel genere.

Cinemaware. "I signori del Sol Levante", tutto un programma! Queste parole evocano le sanguinose lotte intestine dei nobili giapponesi la cui sete di potere tende ad un solo obiettivo: diventare Shogun. In questo impero medievale l'intrigo, la furbizia e l'ambizione al servizio dell'acuto senso dell'onore, la fedeltà ed il prestigio dei clan familiari. Questo menage esplosivo dà all'avventura una ricchezza che farà la felicità di storici, romanzieri e realizzatori di film. I creatori della Cinemaware non hanno resistito (li capiamo) alla tentazione di attingere da questa "riserva" storica. Il risultato è un gioco di strategia/azione che ha come sfondo le risaie ed i bambù di quel superbo ed affascinante paese. L'azione di Lord of the Rising Sun si svolge nel Giappone del XII secolo. Il potentissimo clan Taira domina l'impero, ma una rivolta si accende sotto l'impulso dei fratelli Minamoto: Yoritomo e Yoshitsune. Entrambi vogliono vendicare il loro padre, morto per mano d'un Taira ed aspirano al posto di Shogun. Voi rivestite il ruolo di uno dei fratelli Minamoto sempre che preferiate giocare con tutte le sequenze arcade integrate d'ufficio, (Yoritomo) e in questo caso la sparizione dell'opzione Ninja (Yoshitsune).

Scelto il vostro personaggio, eccovi impegnati in una guerra triangolare che vi oppone a Taira e a vostro fratello. I "ronin", vascelli al soldo di ogni signore, fanno, anche loro, parte della festa. La cattura di tutti i castelli, a eccezione del palazzo imperiale

La carta: il vostro principale campo d'azione



La nuova cartuccia per C64

Mk 6°

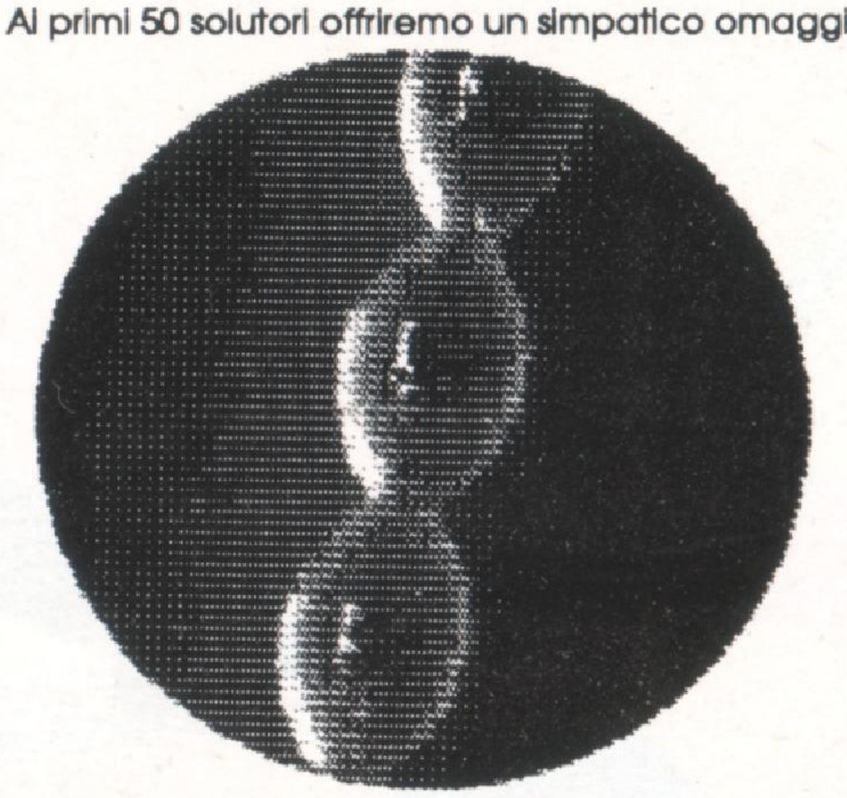
allo stesso prezzo!

offerta limitata

Mk 6, manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk 6 ..... 39.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk 6 con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

Cos'è?

Ai primi 50 solutori offriremo un simpatico omaggio...

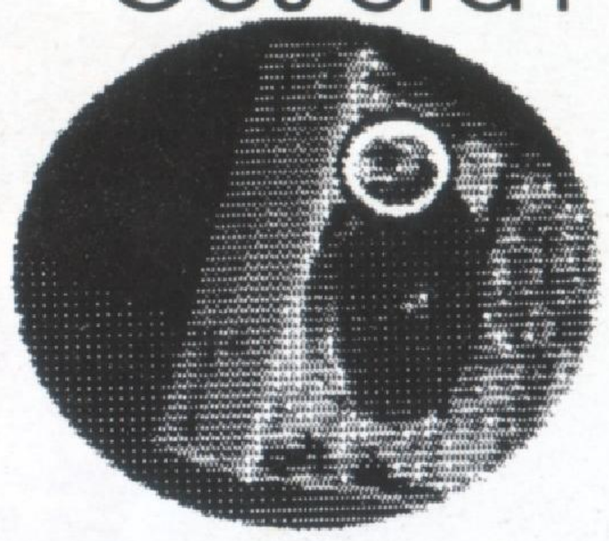


... tenete presente che il particolare misura 3 millimetri ...

Assistenza, consulenza e riparazioni per tutti i computer

Espansioni di memoria per tutti gli Amiga, Atari ST, PC-XT, 286 e 386

Cos'era?



Il controller di velocita' di un disk drive da 3"1/2

SPECIALISTI IN 16 BIT

Amiga 500	Amiga 2000	XT 640 K	Philips TC-100	Atari 1040
799.000	1.799.000	749.000	899.000	999.000

PC A chi acquista un **286** o **386** una stampante Mannesmann <u>in omaggio</u>

Commodore, Philips, Amstrad a prezzi scontatissimi

Richiedete il nostro catalogo!

I prezzi Flopperia sono IVA <u>compresa</u>, sempre!

Vastissima scelta di software originale

paghi 2 prendi 3

Offerte limitate, affrettatevi!

SUPER OFFERTE NATALIZIE
per computer, stampanti e monitor

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

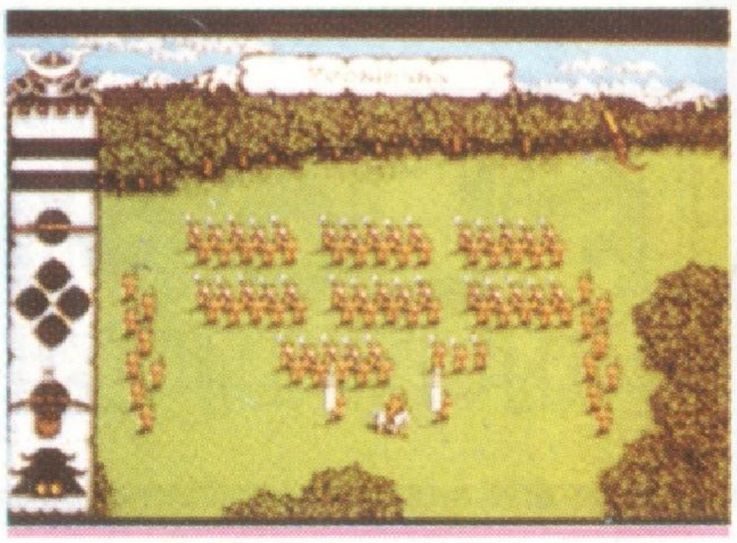
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle **10** alle **13** e dalle **15** alle **19**.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

FLOPPERIA SRL

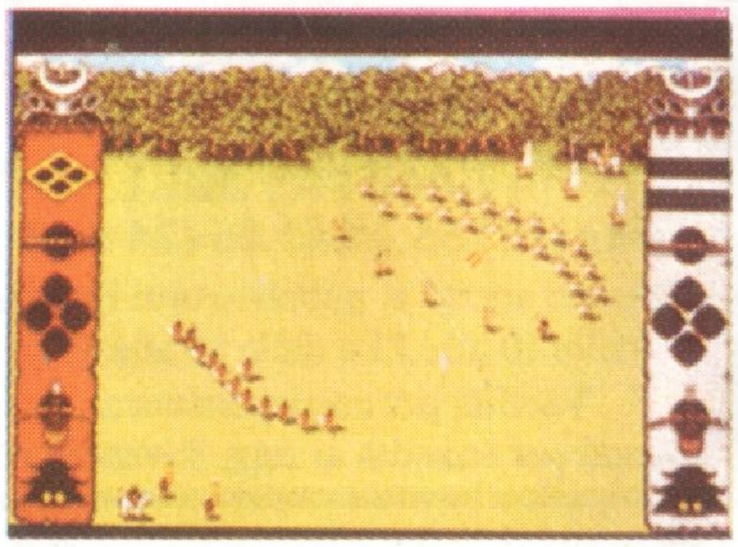
e dei monasteri. E se la fortuna vi assiste, ritroverete i quattro elementi regali: la sacra pergamena, la sacra spada, il tempio Hascimano e... una principessa! Per comprendere l'interesse di questa ricerca, sappiate che il possesso d'uno di questi elementi accresce le vostre doti di leader.
All'inizio della partita, avete la possibilità di mettervi immediatamente in cammino o di ingaggiare segretamente un ninja per eliminare uno dei vostri nemici. Non potete fare appello a un ninja che tre volte in una partita. Attenzione!: l'utilizzazione d'un ninja è un atto disonorevole ed ogni insuccesso da parte sua vi obbliga a fare harakiri (suicidio giapponese).
Il gioco decolla veramente quando si accede alla carta del Giappone. Molto dettagliata, questa mappa vi dà la posizione di tutte le truppe amiche o nemiche ed i loro spostamenti.
Parecchie opzioni sono disponibili a questo punto. Per esempio, potete valutare le vostre forze e quelle dei vostri nemici o anche spostare le vostre truppe, tenendo conto delle attitudini dei vostri generali (leadership, combattimento alla sciabola, tiro con l'arco, ecc.). Sappiate che queste attitudini variano in funzione dei vostri risultati e sono trasferibili da un generale all'altro. Per tutta la durata della partita voi dovete difendere le vostre posizioni, conquistarne di nuove, stringere alleanze, combattere i vostri nemici, spostarvi a piedi oppure

Organizzate l'eliminazione di uno dei vostri più accaniti avversari

Valutazione delle forze nemiche... non spaventatevi, siete il più forte



Intervenite direttamente in una battaglia, la vincerete



La partenza dal castello verso le vostre speranze di gloria, il titolo di Shogun... o il disonore vi attendono!

La sequenza come "Ninja"

in battello. In breve, far la guerra, e potete, se lo desiderate, intervenire nei combattimenti o negli scontri per portare i vostri uomini alla vittoria... o alla disfatta.
Da buon capo, governate le vostre truppe e lasciatele rifugiare in castelli amici, per riposarsi o arruolare nuove reclute. Lords of the Rising Sun, non sarebbe che un bel gioco di guerra interamente grafico se non avesse quelle sequenze animate e arcade, proprie dei prodotti Cinemaware! Le sequenze animate illustrano i combattimenti che avete scelto voi stessi di portare a termine. Potete dirigere i lancieri ed i samurai, dare l'ordine d'attacco, di ritirata o inseguire dei fuggiaschi. Le sequenze arcade sono superbe, ma difficili. Quella del ninja ne è l'esempio migliore. Dovete deviare, con l'aiuto d'una sciabola, i terribili shuriken del ninja pagato da uno dei vostri nemici. Altro esempio, quello dell'assedio d'un castello nemico, dove voi dirigete il vostro ardito samurai, che deve battersi e conquistare il territorio prima del calar del sole. Una veduta aerea vi permette di vedere tutti gli spostamenti della difesa nemica e anticipare così i loro attacchi. Ma vi lasciamo il piacere di scoprire queste sequenze, soprattutto quella del salvataggio della principessa!
Lord of the Rising Sun è un wargame "semplificato", atto a sedurre i più refrattari del genere. Tuttavia, noi avanziamo qualche riserva. Concepito specialmente per il pubblico americano, ne possiede vantaggi e difetti. Tecnicamente niente da dire, mancherebbero i superlativi. E' un bel lavoro sotto ogni punto di vista! Lo scenario è un modello del genere, con una profondità ed una qualità che fanno la reputazione delle grandi società americane. Purtroppo per noi, però, il gioco non funziona che con 1 Mb di Ram (e noi consigliamo l'utilizzazione di due lettori di dischetti!). Ecco cosa ostacola seriamente l'avvenire d'un eccellente prodotto. Peccato!

A.C.

Tipo.....Azione/strategia
Interesse.....17
Animazione.....
Grafica.....
Suono.....

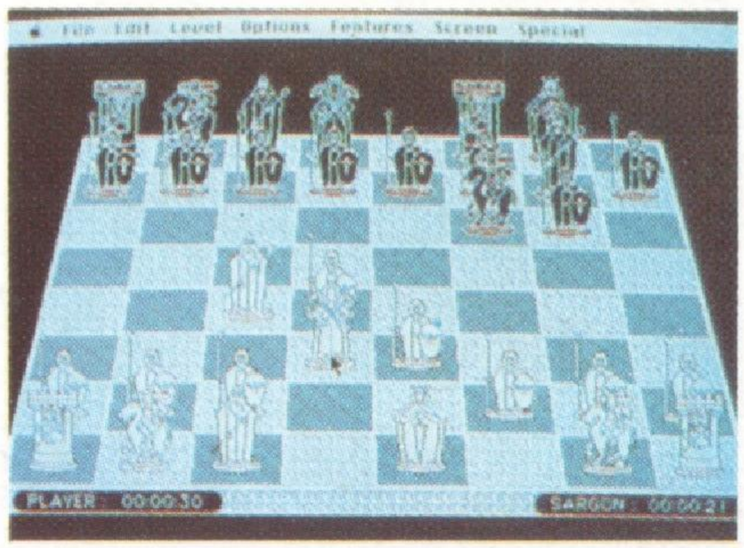
Sargon IV

MACINTOSH

Sargon III è rimasto a lungo il punto di riferimento per i giochi di scacchi computerizzati. Un programma così potente che non conosce ancora sconfitta. Tuttavia si è visto far concorrenza da parte di programmi più attraenti. E' per combattere contro questi (Psion Chess o Chessmaster 2000) che gli autori si sono decisi a lanciare Sargon IV. La scacchiera è in 3D, con pezzi molto originali. La grafica è buona, anche se non raggiunge la qualità dei più bei giochi di scacchi su Macintosh. Un rifacimento che non fa male e cambia la sceneggiatura fuori moda della precedente versione. Inoltre un editor permette di creare i vostri propri pezzi con utensili adattati da quelli di Mac Paint. Un altro vantaggio è per il principiante: la biblioteca di aperture della macchina può essere "dimenticata", i tempi per riflettere scelti a piacere (da 5 secondi all'infinito), il tutto potenziato dalla possibilità di scegliere un'opzione "principiante". E' disponibile anche una visione 2D più tradizionale e, soprattutto per gli esperti, Sargon non ha perduto nulla del suo eccezionale livello di gioco. Un soft di cui è difficile stancarsi. (Dischetto Spinnaker Software; necessita di un lettore a doppia facciata)

C.T.

Tipo.....Gioco di scacchi
Interesse..... 18
Animazione.....
Grafica.....
Suono.....-



★ HITS ★

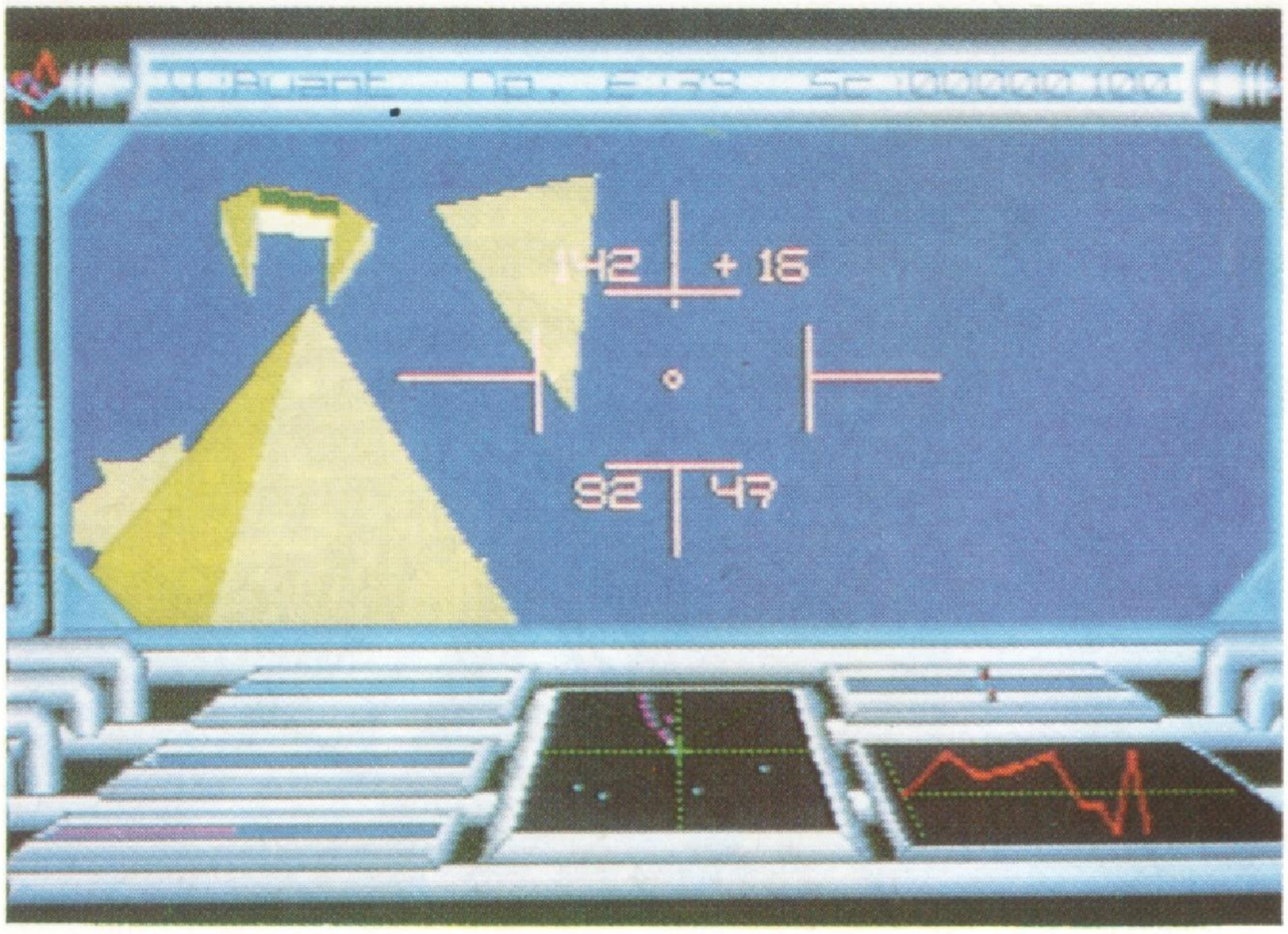
Voyager

ATARI ST-AMIGA

Dovete affrontare degli orribili invasori che, venuti da una lontana galassia, si sono stabiliti sulle lune di Saturno. Il punto forte di questo gran gioco d'azione e di strategia realizzato in 3D a superfici piene, risiede nell'atmosfera che pervade la storia.

Dischetto Ocean. Programmazione: Dan Gallagher; Idea: Mike Crowley e Dan Gallagher; musica: John Dunn.

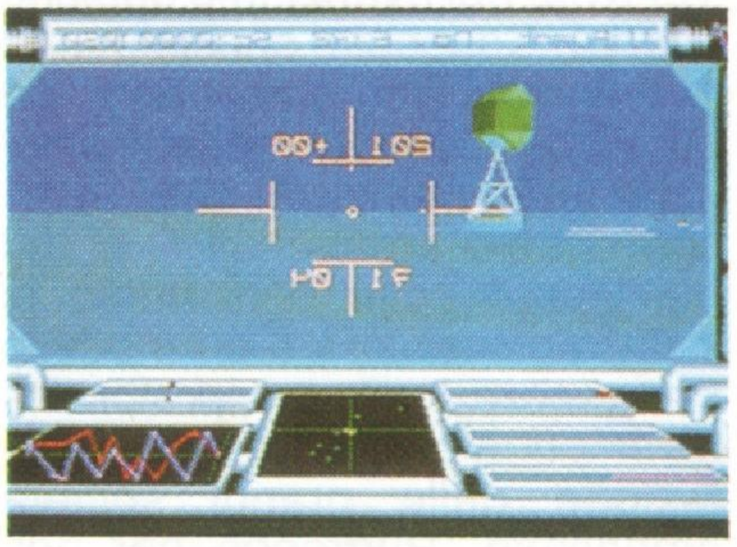
Le forze d'invasione Roxiz sono arrivate nella nostra galassia. Gli invasori si sono installati sulle dieci lune di Saturno, al fine di mettere a punto le straordinarie armi che gli permetteranno di conquistare il nostro pianeta.
Bisogna assolutamente fermarli al più presto ed, ancora una volta, è a voi che tocca il pesante compito di salvare la terra. Che volete, sono cose che capitano solo ai migliori!
Un vascello di trasporto vi deposita sulla superficie della prima luna; voi siete ai comandi d'un tank e tocca a voi agire. Sullo schermo vedete il paesaggio in 3D e tutte le numerose informazioni che vi fornisce il computer di bordo. Udite delle esplosioni: è il nemico che vi spara addosso. Gettate un rapido sguardo allo schermo radar per individuare la posizione dei tank nemici, fate ruotare il vostro apparecchio, poi centrate il bersaglio e distruggete il vostro primo avversario. Non



I vascelli nemici sono particolarmente difficili da distruggere

è stato difficile, ma non cantate vittoria troppo presto, poiché ve ne restano ancora 79 da abbattere per poter finire con questa luna e passare alla successiva. Infatti, il numero di apparecchi che vi resta da distruggere è indicato in alto sullo schermo, ed ogni luna è difesa da 80 apparecchi nemici. Quando li avrete abbattuti tutti, dovrete seguire le indicazioni che appaiono sullo schermo per spostarvi, al più

Una stazione radar nemica

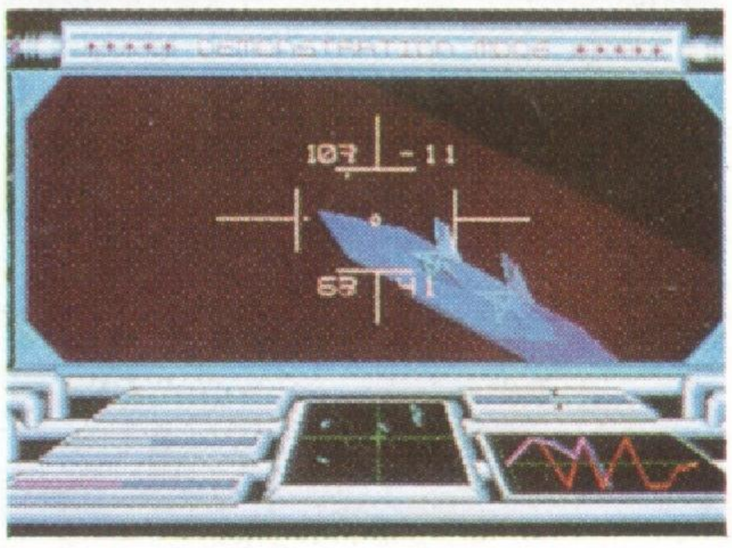


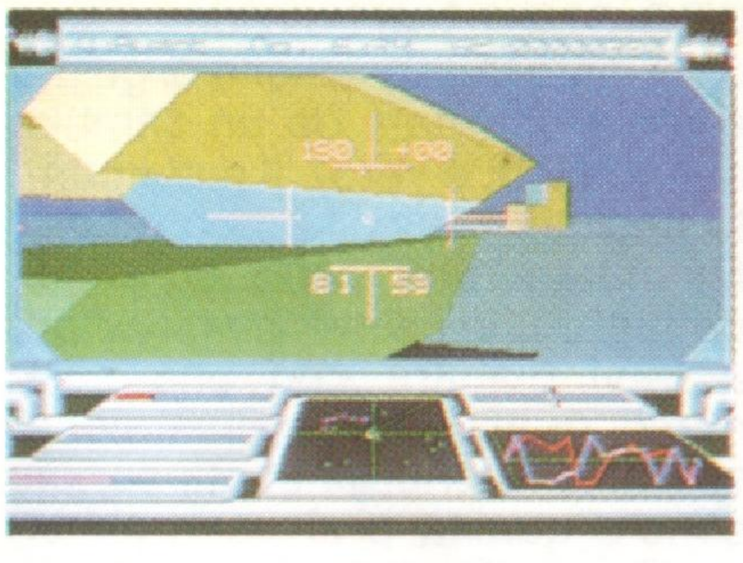
presto, verso il passaggio che conduce alla luna seguente, prima della distruzione di quella che avete appena "ripulito".
Durante la vostra avanzata, potete raccogliere ogni tipo di equipaggiamento utile: bombe atomiche, artifici che sviano i tiri nemici, come pure telecamere che potrete lanciare in esplorazione. Voyager è un programma che si inserisce nella linea di Battle Zone o di Backlash. E' quindi essenzialmente uno

Le telecamere forniscono utili informazioni segrete

shoot'em-up, ma con un aspetto simulazione che gli dà un tocco di realismo e risparmia al giocatore la noiosa ripetitività dei giochi d'azione che non seguono una sceneggiatura. Il tank si controlla con il mouse o con il joystick, ma bisogna ugualmente fare lo sforzo di familiarizzare con diversi tasti per attivare determinate funzioni. La qualità della realizzazione conta molto nella riuscita del programma: la grafica è in 3D a superfici piene e l'animazione è rapida. La colonna sonora si limita a rumori, mentre con il soft è fornita una cassetta audio che offre un eccellente tema musicale che accompagna efficacemente l'azione.
Una delle principali qualità di questo soft è l'ambiente: molto affascinante. Sembra di fare un tuffo nella realtà, (grazie ad alcuni dettagli realistici) soprattutto nel momento in cui vedete

L'apparecchio può volare solamente per un certo tempo





I tank nemici si avvicinano

passare davanti a voi l'ombra degli ship nemici che vi sorvolano. Inoltre, si apprezzerà il fatto che tutte le istruzioni presenti sullo schermo sono chiare. Voyager è un programma seducente, che si inserisce precisamente fra un semplice shoot'em-up, come Backlash ed un gioco di strategia, come Starglider II. Trascorrerete lunghe ore divertenti davanti ai vostri monitor a combattere i Roxiz.

C.T.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

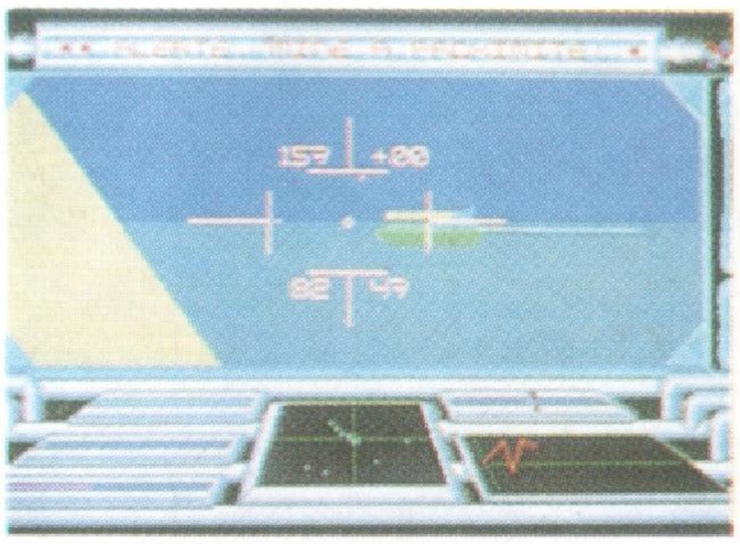
Note
Voyager vi trasporta nel mondo del 3D a superfici piene. I nemici sono vari e più o meno difficili da abbattere (gli aerei in particolare sono un vero tormento!). L'acquisizione delle armi complementari in corso d'esplorazione arricchisce il gioco. L'animazione è di buon livello, è un peccato che i cieli siano così uniformi.

E.F.

Voyager lascia largo spazio all'azione, ma con una certa dose di strategia. La grafica 3D a superfici piene ne fa un magnifico ibrido fra Starglider II e Battle Zone. Un soft di qualità.

M.B.

Una lunga esplorazione!



Anche un poliziotto stradale ha diritto a qualche istante di riposo...

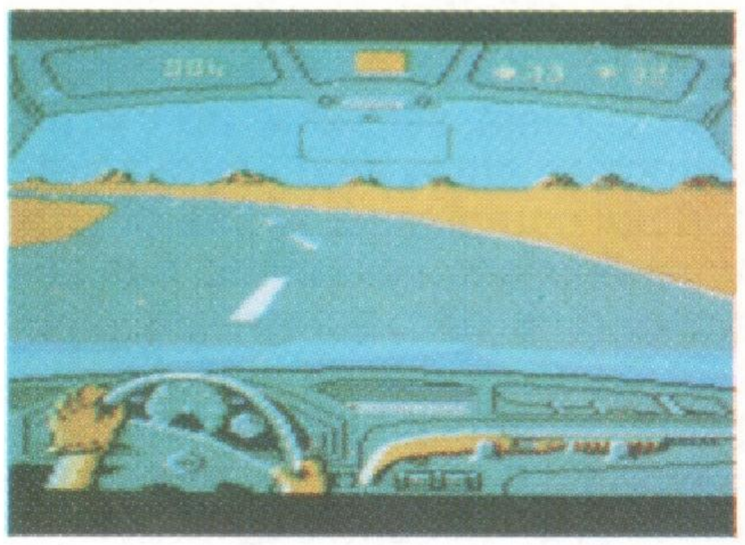
Highway Patrol

AMSTRAD CPC 6128

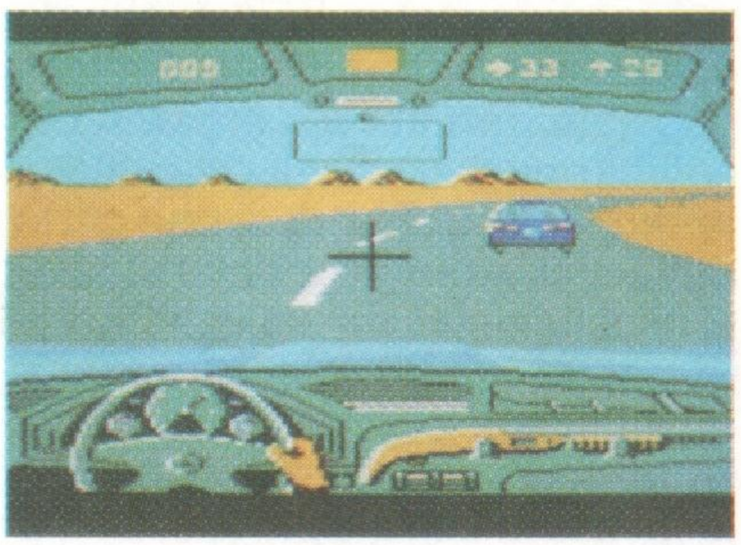
L'urlo della sirena lacera l'aria secca del deserto dell'Arizona. Le gomme stridono, l'asfalto brilla da lontano sotto il sole. La radio gracchia: "Il veicolo sospetto è proprio davanti a voi!". Spingete a fondo l'acceleratore...

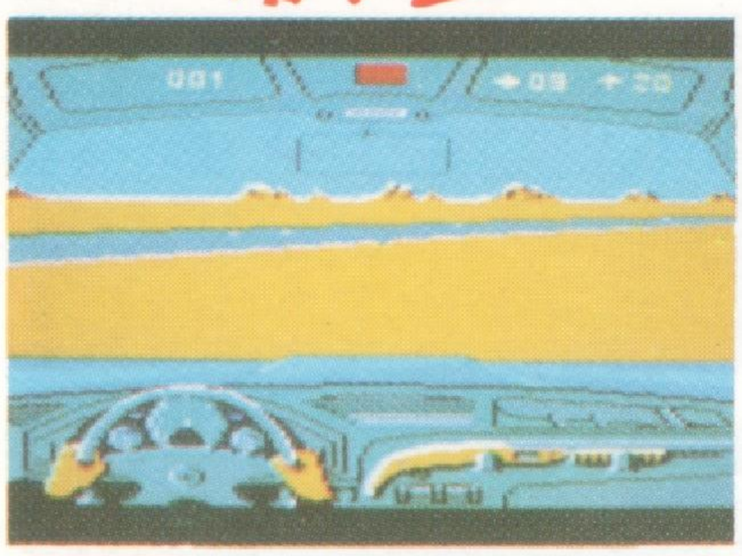
Microids. Programzionezione: C. Bertrand; grafica: A. Murru.
I classici giochi di corse d'auto lasciano poco a poco il posto a programmi più sofisticati, che si basano principalmente sulla strategia e sul senso dell'orientamento. Questo impulso si è apertamente manifestato per la prima volta con Crazy Cars II e Titus. La tendenza a creare giochi di corse "intelligenti" sembra confermarsi con l'ultima produzione della Microids. La sceneggiatura del soft è semplice ma avvincente. Voi rivestite il ruolo d'un funzionario della pattuglia autostradale (uno sbirro), che è incaricato di garantire la sicurezza su un vasto territorio. Delle bande di mascalzoni si divertono, infatti, ad attaccare le stazioni di servizio, poi fuggono in auto. Non appena si verifica un'aggressione, il vostro Q.G. vi avverte attraverso la radio di bordo. Voi vi lanciate quindi immediata-

Procedete nella giusta direzione



E' in corso un inseguimento



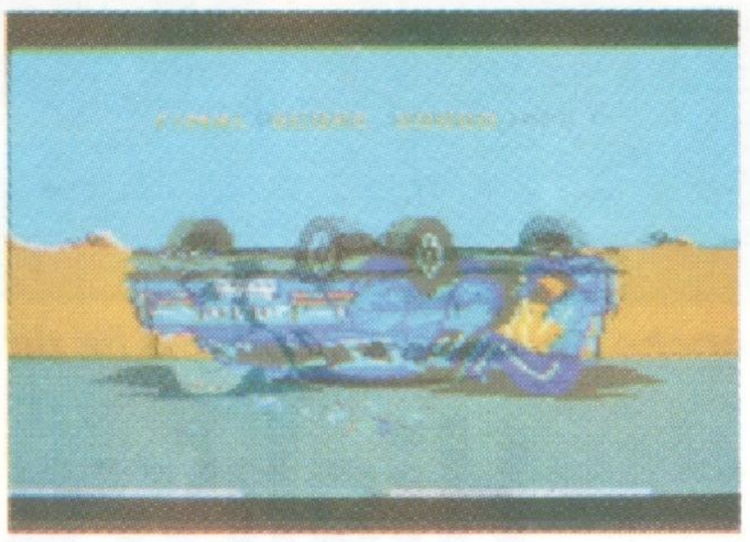


Tagliate attraverso il deserto

mente all'inseguimento dei malviventi. E' la vostra prima missione e dovete provare ai superiori la vostra abilità. Contrariamente agli sbirri della celebre serie televisiva Starsky e Hutch, siete tenuti a rispettare un certo numero di regole, in particolare quelle del codice di polizia. Infatti, non se ne parla nemmeno di "bruciare" una precedenza col pretesto che voi state per acciuffare i delinquenti. Ancora meno di ammaccare un innocente veicolo da turismo, per fargli sgomberare la strada. In poche parole, non vi è permesso di procedere agli arresti senza rispettare una certa procedura (i vostri superiori tendono alla perfezione). I veloci del grilletto devono astenersi dallo sparare sul veicolo dei ganster, se questi ultimi non avranno sparato per primi (legittima difesa oblige). Oltre al self-control che vi è richiesto, dovrete avere una buona dose di destrezza poiché, se i ganster vi sparano addosso, dovrete simultaneamente mantenere il controllo della macchina, zigzagando per evitare le raffiche. Altra situazione: se i gangster non vi sparano, voi dovrete sorpassarli e arrestarne la corsa sbarrando loro la strada. Per rintracciare il veicolo sospetto, voi disponete d'un certo numero di indicazioni fornite dal vostro Q.G., in particolare il colore della vettura ricercata (posto in alto sul retrovisore) e la sua attuale ubicazione sul territorio. Perché possiate orientarvi, i creatori del soft hanno avuto la buona idea di fornire il programma di una carta della rete stradale e delle stazioni di servizio. Cosa indispensabile, tenuto conto che la zona in questione è composta di 38x38 settori. Ogni settore può essere localizzato dalle sue coordinate in ascisse e in ordinate. Il vostro radar di bordo vi dà costantemente le coordinate dei banditi e le vostre, con la semplice pressione d'un tasto, così come la direzione in cui spostarvi. La grafica di questo gioco è particolarmente curata, ricca di colori e permette d'identificare rapidamente ogni dettaglio. Ma sono soprattutto le animazioni che attirano l'attenzione. Infatti, come si può non fremere d'ammirazione davanti allo scorrimento fluido della strada? (su CPC, 8 bits). L'animazione è fluida quanto la sensazione di guida è reale (facilitata da un cambio automatico, è vero). Il movimento degli altri veicoli è ben reso.
Da notare una certa cura del dettaglio che ha indotto gli autori a farvi guidare con una sola mano quando vi apprestate a sparare. Anche gli effetti sonori sono di qualità: ci si crederebbe, praticamente, quando urla la sirena. Questo programma, come abbiamo già detto precedentemente, necessita di uno spiccato senso di orientamento, così durante la vostra missione, non esitate a fermarvi sul bordo della strada per consultare la cartina.
(Dischetto Microids)

C.T.

Una situazione finita male!



Tipo	*Azione/Strategia*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

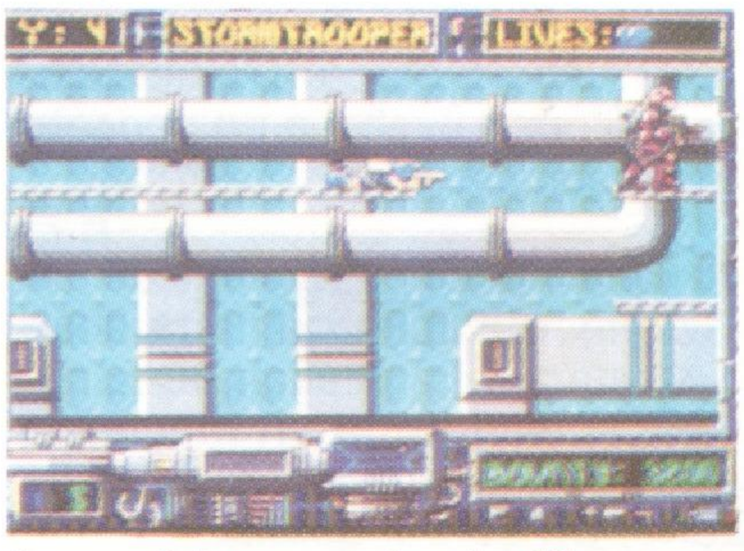
Stormtrooper

ATARI ST

Veterano del celebre corpo degli Stormtrooper, voi siete incaricato di eliminare un traditore. Prima però bisogna trovarlo e le difese sono difficili da superare! Indispensabili precisione e riflessi pronti! Un gioco d'azione molto completo, con elementi di strategia.

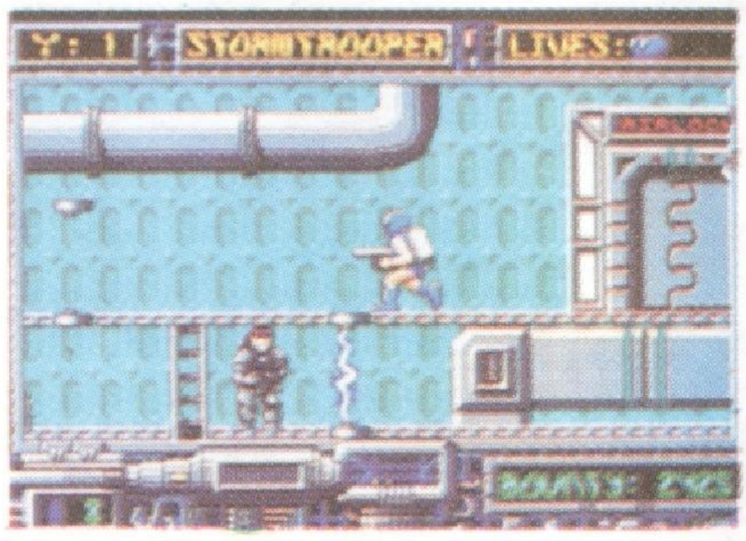
Creation

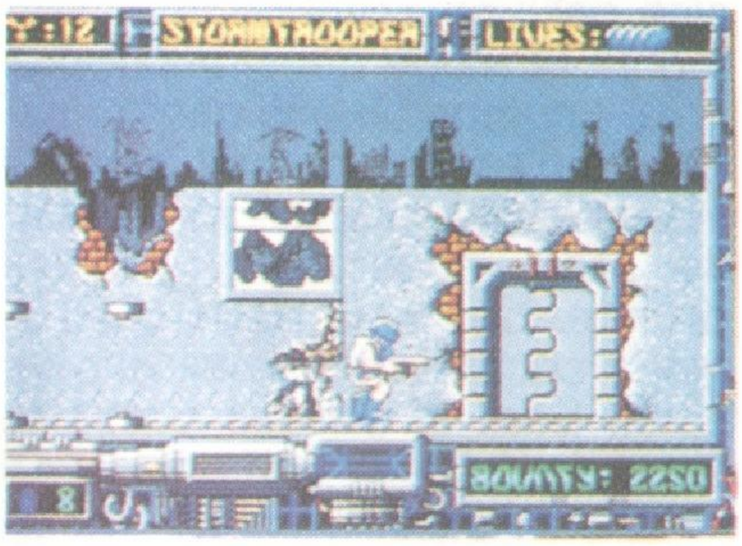
Dei mercenari si sono impadroniti d'un complesso di estrazione situato su un lontano pianeta e uno dei più grandi geofisici si è unito a loro.
Questa diserzione si può rivelare molto pericolosa e l'unica soluzione del problema è l'eliminazione fisica del traditore.
Voi ricoprite il ruolo di un veterano del celebre corpo degli Stormtrooper, al quale tocca questo difficile compito.
Vi si depone su questo pianeta e non vi resta altro che aprirvi un cammino attraverso i sedici settori del complesso, al fine di arrivare fino allo scienziato per eliminarlo. Il dito sul grilletto, voi avanzate cautamente sulla superficie del pianeta, tenendo sempre d'occhio lo schermo radar che vi informa della pre-



La posizione supina è efficace

Evitate il più possibile i mercenari

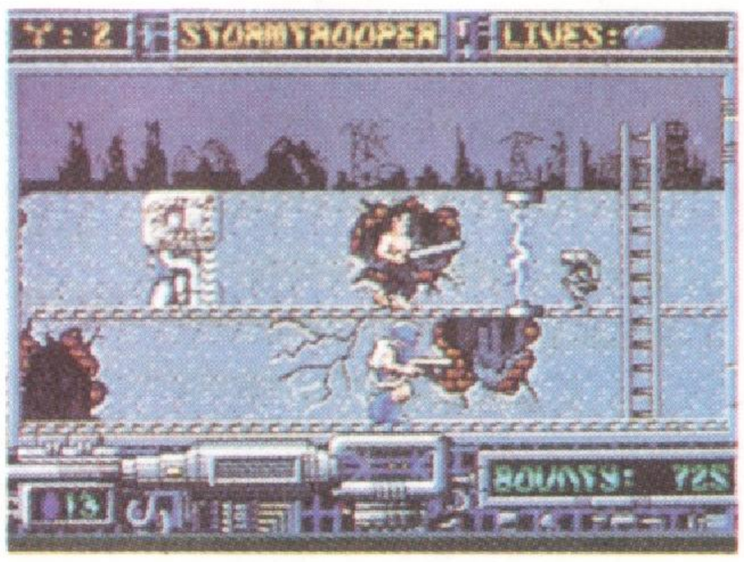


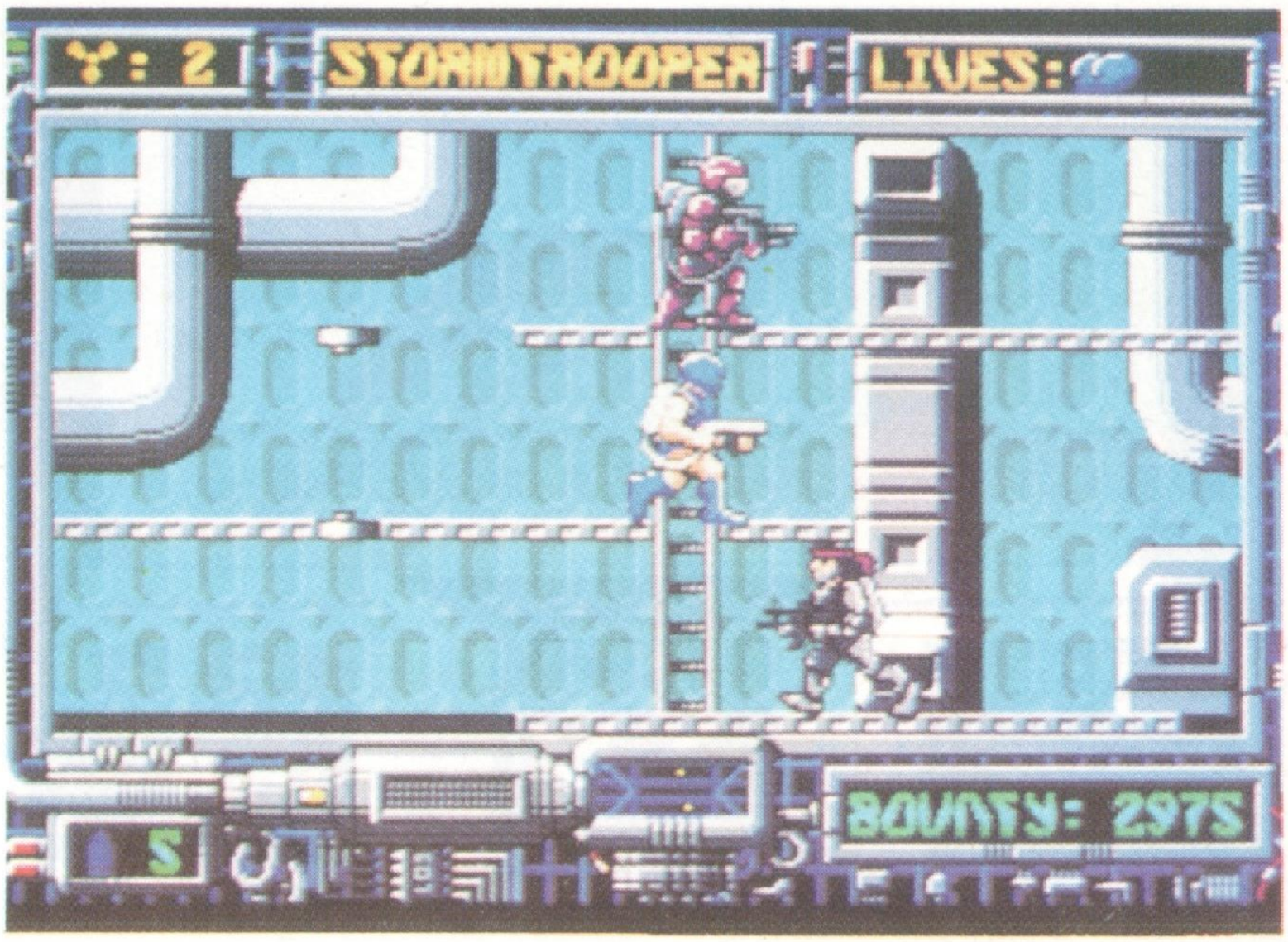


L'ascensore porta ai sotterranei

senza di mercenari o di robot. Dovete vincere le prime difese nemiche per arrivare fino all'ascensore che conduce al complesso sotterraneo. Siete equipaggiati di un'arma sofisticata su cui si possono adattare differenti tipi di munizioni. All'inizio della missione, disponete solo delle munizioni di base in quantità illimitata, ma mentre procedete ne scoprite altre molto più potenti. Fate attenzione, però, esse sono rare e voi dovrete utilizzarle con parsimonia. Si deve cambiare tipo di munizione in funzione degli avversari che si incontrano. Così, le vostre munizioni di base sono efficaci contro i mercenari, ma dovete utilizzarne altre, più potenti, per squarciare la corazza dei robot. Delle barriere d'energia vi sbarrano la strada e dovete distruggere i generatori che le alimentano, ma questi non si trovano necessariamente nelle vicinanze. In effetti, bisogna possedere numerose e svariate qualità per avanzare: ottimi riflessi, precisione per superare dei baratri, strategia per scoprire i generatori corrispondenti ad ogni barriera energetica, così come un'eccellente memoria al fine di memorizzare l'itinerario ideale e l'ubicazione dei difensori contro i quali bisogna utilizzare un tipo preciso di munizioni. E' questa diversità che rende il

I robot sono molto pericolosi!





Il killer si infiltra con prudenza nel complesso sotterraneo

gioco appassionante. E' difficile, e ciò esige una concentrazione continua, perché il minimo rilassamento si rivela fatale. Questo primo soft ha una realizzazione molto curata: una buona grafica ed un'animazione precisa. Il tema musicale che accompagna l'azione è gradevole, anche se alla lunga può stancare un po'. Un modo di addestramento vi permette di ricominciare una nuova partita dal livello che avete raggiunto. Ma attenzione, non si tratta di un'opzione continua perché quando terminate questo livello non passate al seguente. Ciò vi permette solo di scoprire la direzione da seguire per attraversare un settore, dopo di che dovete riprendere il gioco dall'inizio, approfittando dell'esperienza così acquisita. Stormtrooper è un programma che appare abbastanza classico al primo approccio, ma che si rivela appassionante con l'uso.

C.T.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Note
Stormtrooper è quel che si dice uno shoot'em-up "intelligente". I movimenti sono precisi e non eccessivamente rapidi, ciò che permette di riflettere prima di agire. L'addestramento è pratico e la strategia di percorso avvincente, il tutto coronato da ottimi suoni digitalizzati... Da vedere!

M.B.

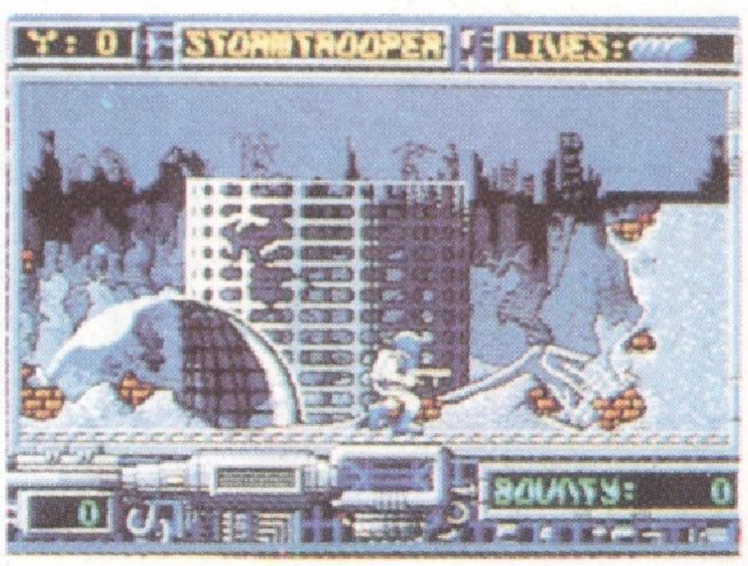
Questo eccellente shoot'em-up miscela abilmente destrezza, strategia e tempismo preciso. Il modo d'addestramento apporta maggiori possibilità ai nuovi giocatori. La grafica è varia e di buona fattura, ma l'uso del colore è un po' scarso.

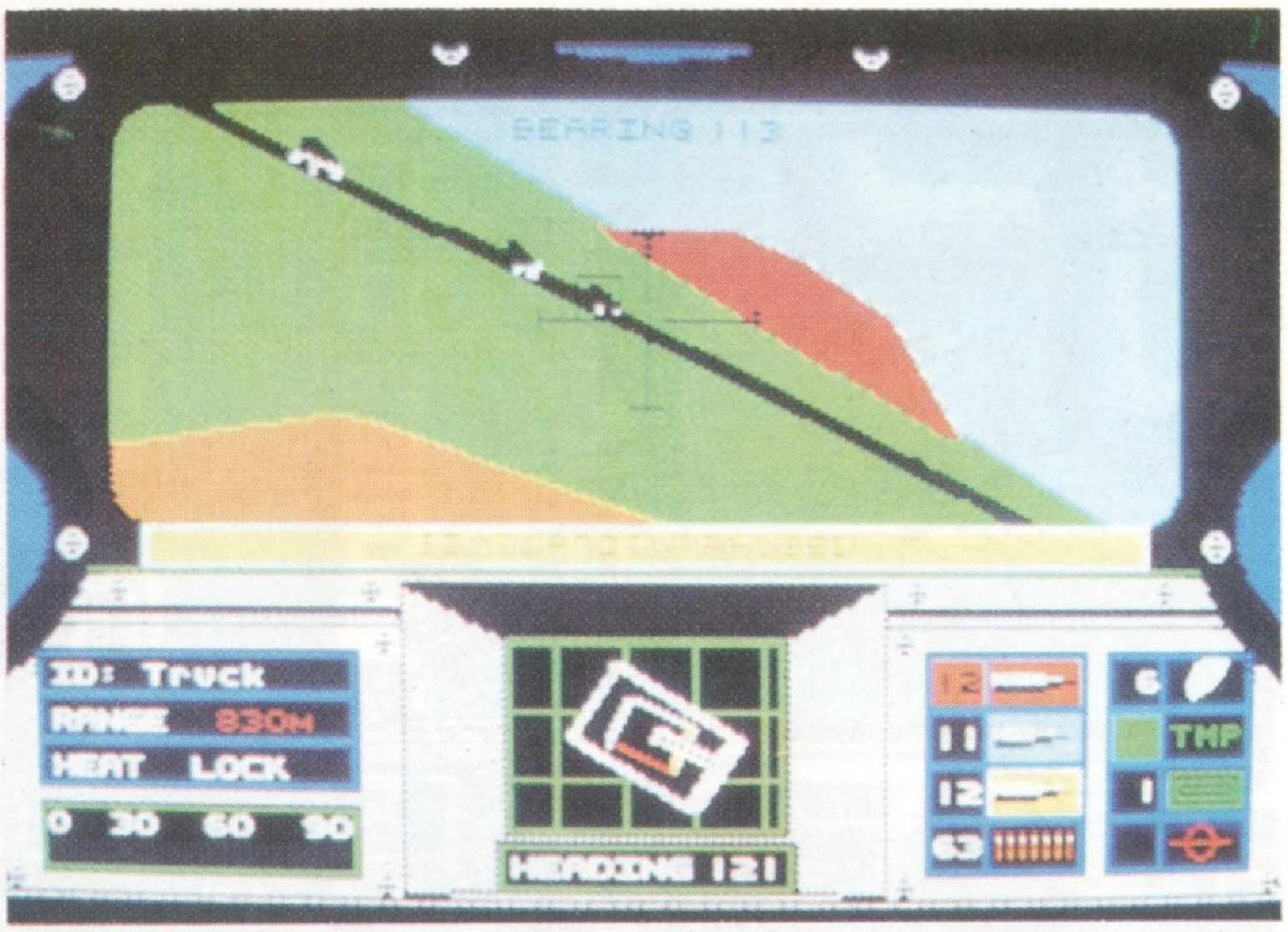
Mad Max

Stormtrooper non apporta innovazioni, ma fa molto bene nel genere shoot'em-up.
La grafica è bella, ma particolarmente notevole è la fluidità delle azioni.
Da notare l'eccezionale qualità dello scrolling orizzontale differenziale nelle scene d'esterni.

E.F.

Un ottimo scrolling differenziale!





Il rilievo accidentato è ben visibile quando il tank sale su una collina

Abrams Battle Tank

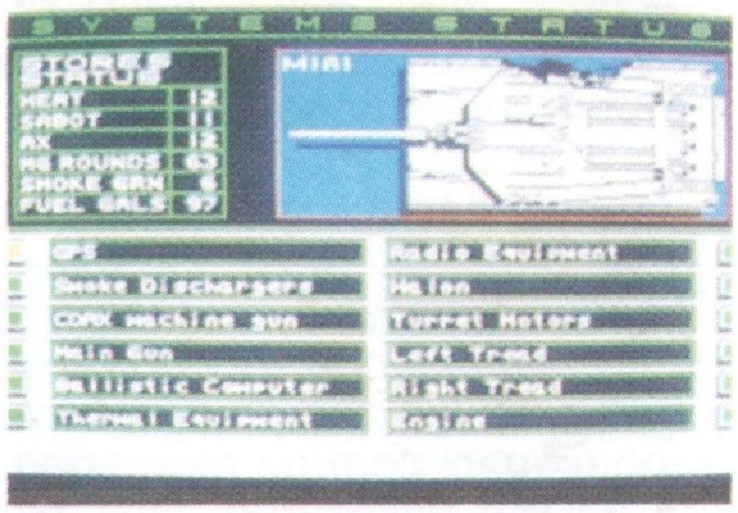
PC (CGA, EGA, HERCULES)

Il carro d'assalto mancava alla panoplia delle simulazioni. Ecco colmata una lacuna. Le missioni da compiere possono essere raggruppate per formare un insieme appassionante. Una strategia che ricalca quella del famosissimo Silent Service. Una garanzia!

Electronic Arts. Direttore di produzione: Damon Slye; programmazione: David Mc Clurg; grafica: Kobi Miller e Jerry Luttrell; effetti sonori: Bryce Morsello.

La torretta del carro corazzato si assesta sul suo bersaglio, un tank Destroyer tipo BRDM-2 che appare sopra alla collina, al punto 273, a circa 1500 metri... Velocità ridotta, stabilizzazione del visore e sparo della prima a salve. Lo scopo è raggiunto, ma già due tank T-64, scortati da un elicottero MI-24, vengono alla riscossa del nemico. Una sola soluzione, un lancio di fumo per disorientare il nemico e un flash-back in un crepaccio.

Nuova strategia, io aggiro il nemico da nord, metti a tutta velocità e carica nei tubi di lancio una salve AX antiaerea... La lotta sarà serrata! Abrams Battle Tank apre, per quest'anno, il grande campionato delle simulazioni di combattimento con mezzi blindati. Numerosi simulatori di carri sono, infatti, annunciati per i prossimi numeri. Tramonta la moda dei simulatori di volo! I combattimenti micro ricadono sulla terra, per una prima e superba lotta in 3D. Abrams Battle Tank imposta otto missioni distinte, ciascuna delle quali si gioca secondo tre livelli di difficoltà. Sarà in seguito possibile condurre delle campagne di combattimento complete. La simulazione di combattimento di carri è molto vicina al combattimento aereo, per ciò che riguarda l'impostazione grafica. Ed il punto forte di questo simulatore risiede proprio nella gestione 3D del rilievo del terreno, che si delinea dietro la vostra cabina di pilotaggio. Benché rappresentato in modo abbastanza sommario

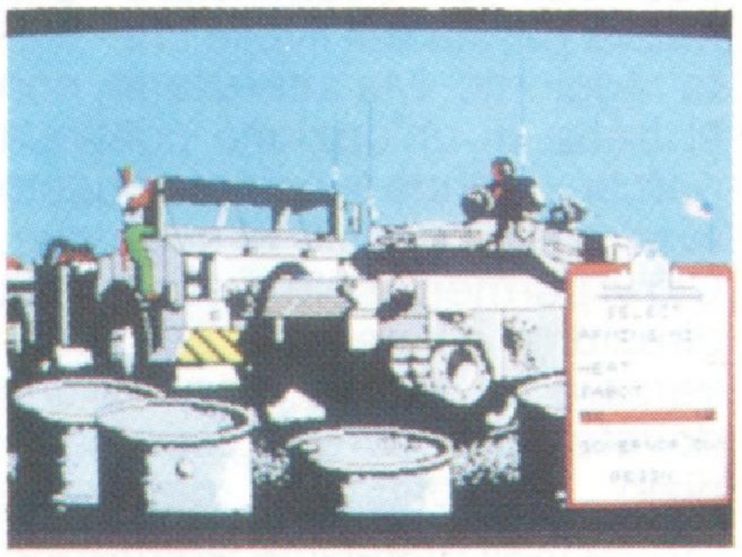


Il quadro dei danni subiti

sullo schermo, il paesaggio che scoprite comporta numerose montagne o colline. L'animazione del mezzo corazzato è a questo riguardo eccellente. Quando si accelera, il carro si impenna. Quando più avanti scalerete una collina, la velocità diminuirà in modo molto realistico e le oscillazioni sinistra/destra o alto/basso della macchina sono pure veramente molto realistiche.

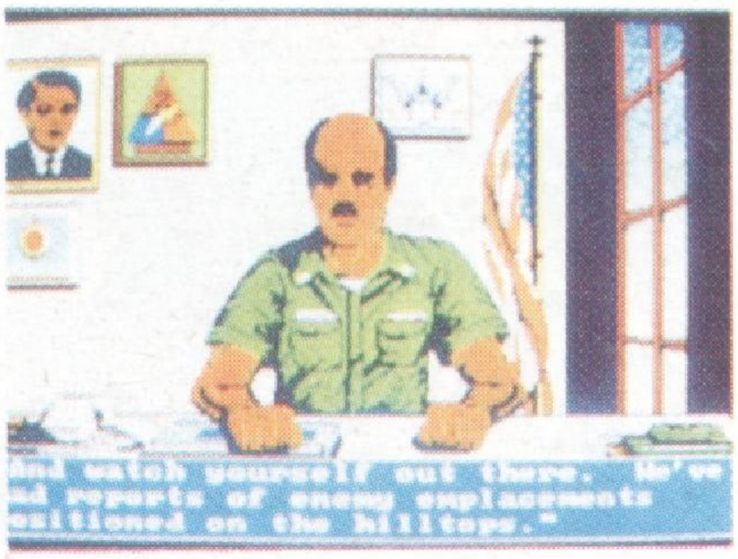
Secondo atout visivo ed anche strategico, la gestione simultanea del carro e della torretta. E', infatti, possibile controllare insieme la rotta del mezzo corazzato e l'orientamento tridimensionale della torretta di tiro. Un esempio: il carro può puntare a fondo verso nord e mirare allo stesso tempo un nemico sulla sua sinistra. Una gestione complessa, ma molto ben studiata sulla tastiera e soprattutto molto pratica per salvarsi dagli attacchi nemici.

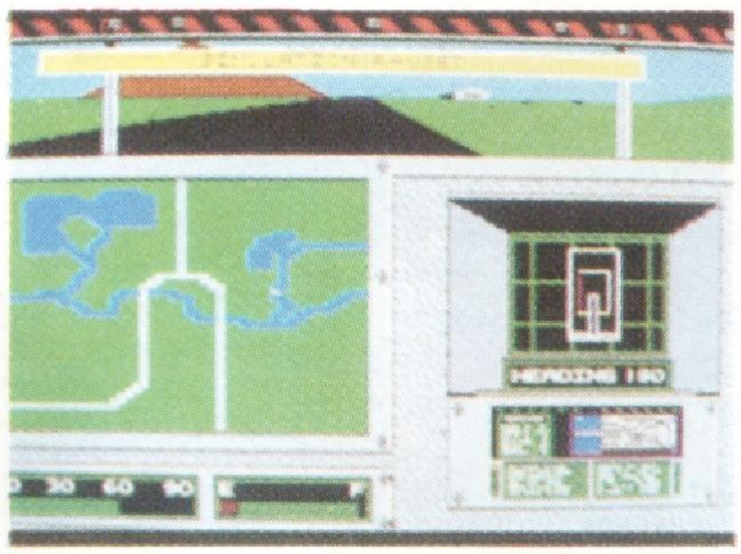
La rappresentazione 3D degli avversari è pure molto efficace. I mezzi corazzati, i ponti, l'avvicinamento degli elicotteri, le fatto-



Scelta accurata delle armi

Briefing prima della trasmissione





Ecco la mappa del territorio

Il bersaglio è stato colpito

rie abbandonate o le carcasse delle vostre vittime, sono altrettanti dettagli che concretizzano il realismo delle missioni. Ma, a parte questa precisione dell'immagine e della gestione, è certamente la strategia dei combattimenti che fa tutta la forza della simulazione. Dopo aver studiato le presentazioni dello schermo e le informazioni sulle armi utilizzate e delle missioni proposte, il giocatore può definire molto chiaramente i propri obiettivi. Per ogni scena, lo scopo della vostra missione è dettagliato e preciso. Qui, si tratta di proteggere un combattimento. Voi non cessate allora di girare attorno ai cinque camion di rifornimento, di partire in ricognizione quando la carta o la radio segnala la presenza di eventuali nemici... Più avanti, al contrario, dovrete agire con più strategia, avvicinare senza farvi scoprire la base avversaria, per sommergerla di missili. La simulazione è sempre molto complessa e ciò anche ai livelli di gioco molto semplici. Ma non si tratta mai di rischiare. Abrams Battle Tank è un soft di lungo respiro, che non vi accetterà sulle sue tabelle di punteggio che dopo tre lunghe ore di combattimento ed una acuta conoscenza della potenza di ogni arma e delle possibilità di ogni tipo di nemico. In conclusione, è l'equilibrio tra azione e strategia che assicura la qualità del programma: dal lato strategia, la ricchezza e la varietà delle missioni, dal lato azione, la gestione molto realistica del carro e la precisione grafica della simulazione. Questo soft ha per me la grande attrazione di gioco del famoso Silent Service. Stessa gestione delle missioni, stessa strategia d'accerchiamento, d'attacco diretto o di mimetizzazione (là si caccia sott'acqua, qua dietro una collina), e sempre la ricchezza dei differenti mezzi di controllo visuale: carta, torretta, cabina, quadro dei danni, ecc. Un ottimo soft, che raccomando a tutti.

M.B.

Tipo.....Simm. Comb. carri
Interesse.....17
Animazione.....☆☆☆☆☆
Grafica.....☆☆☆☆
Suono.....☆☆

Note

Abrams Battle Tank è per la simulazione di tank ciò che Silent Service è per quella di sottomarini: gradevole, semplice e tuttavia abbastanza completa. Ci si lascia rapidamente prendere dal gioco, su un PC-AT tuttavia, perché su un PC-XT lo sbadiglio arriva ben presto, vista la lentezza dell'animazione. Un piccolo rimprovero: l'uniformità del suolo, sprovvisto di quelle piccolezze che, tipo cespugli o rocce, faciliterebbero la resa della velocità. Peccato.

E.F.

Mancava una buona simulazione di tank, siamo a posto con Abrams Battle Tank. Una simulazione realistica e di semplice accesso, che si inserisce nella linea degli hit di Micropose, come Gunship o Silent Service. Mi piace.

C.T.

Abbandonate l'idea di giocare ad Abrams Battle Tank senza aver a lungo esaminato il manuale: non si tratta d'un gioco di sparo, ma d'una simulazione. Se non disponete d'un PC-AT o più, lasciate stare. La grafica è molto povera, tutto è disperatamente piatto. Noioso.

Mad Max

Hillsfar

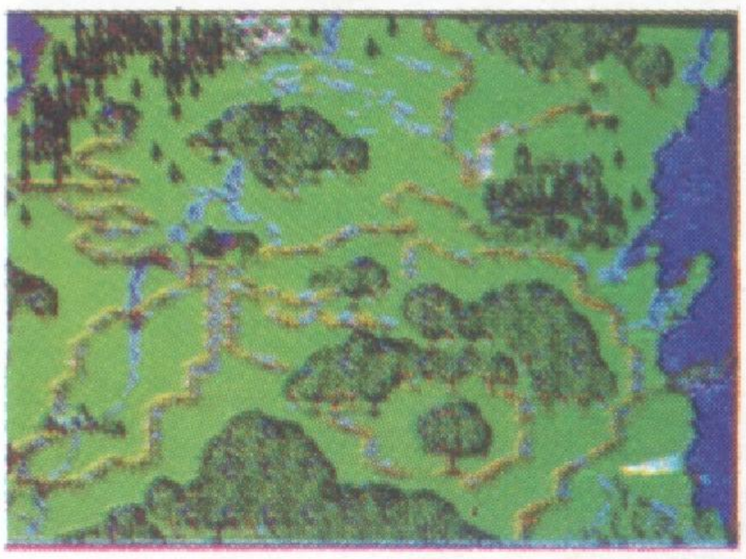
C64 - PC - ATARI ST

A metà strada fra il gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons ed il gioco d'azione, Hillsfar è adatto per coloro che si accostano per la prima volta al gioco d'avventura. Un applauso per la grafica convincente su ST.

SSI. Programmazione: Kirk Fitzgerald ed Ethan Grimes; grafica: Joseph Hewitt e Maurine Starkey.

Questo gioco di ruolo e d'azione appartiene all'importante serie degli Advanced Dungeons & Dragons della SSI. Ma questa volta non si tratta di un classico gioco di ruolo su carta. Hillsfar ci propone una partita in ambienti molto vari. La vostra ricerca, infatti, si compone di molte tappe. Ci sono prima di tutto i viaggi che effettuate a cavallo fra i diversi luoghi menzionati su una bella mappa schermo. Ripreso in veduta laterale, l'eroe galoppa più o meno veloce, salta gli ostacoli, o si abbassa per evitare dei proiettili. Più lontano, quando raggiunge il suo fine, deve esplorare un labirinto, racimolare informazioni presso svariati personaggi, o ancora, ed è la fase centrale del gioco, visitare da cima a fondo la città di Hillsfar. Qui la rappresentazione grafica dello schermo del gioco offre una vista frontale in 3D della strada percorsa (stile Bard's Tale) e soprattutto una carta particolareggiata della città. Gestito dal joystick, il personaggio deve

Mappa generale del territorio da esplorare



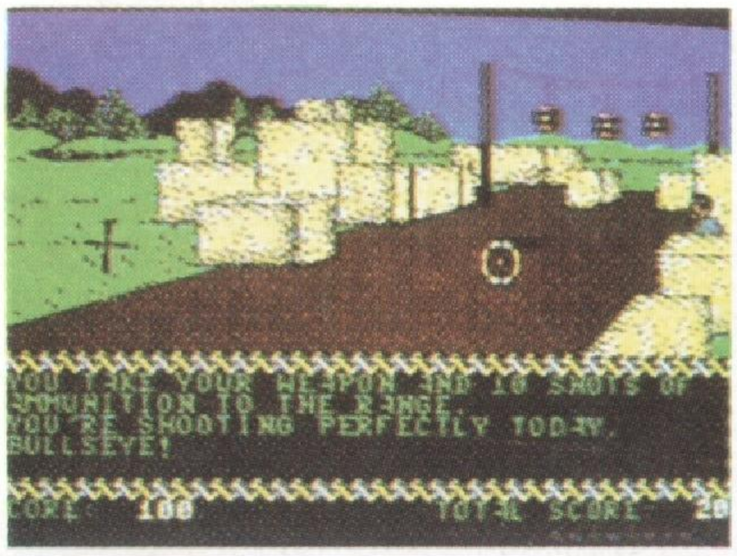
La prova di corsa a cavallo permette di rilevare i punti strategici del gioco

raggiungere al più presto una ventina di località segnalate nella città. A nord-est, una prova di tiro con l'arco gli permetterà di guadagnare dell'oro e dei punti d'esperienza. Più a ovest, si batterà nell'arena, con lo scopo di perfezionare sempre più la sua formazione. Raccoglierà oro nei labirinti multipli e cercherà, infine, di incontrare il capo della sua "gilda" per prendere conoscenza della sua cerca... Hillsfar è un buon gioco di ruolo/azione molto facile da imparare e soprattutto svariato nelle sue missioni. Il campo di manovra è vasto e la progressione, lenta ma sempre in funzione del vostro potere e delle vostre ambizioni, è particolarmente appassionante. Non si tratta più qui di partire verso un fine preciso dall'inizio del gioco, ma piuttosto di vagare per la città per "affinare" il proprio stile. Il gioco svela allora tutte le sue possibilità e sono tante! Si nota malgrado tutto una certa irregolarità nella qualità delle diverse scene. Se le prove di tiro sono, ad esempio, molto avvincenti, i combattimenti nell'arena sono fin troppo semplicistici. La stessa cosa per ciò che riguarda la corsa-inseguimento nei labirinti, una prova che fa appello più alla fortuna che alla logica. Per contro, i ladri avranno tutto il piacere di forzare delle serrature, con l'aiuto di molti grimaldelli di forma diversa, una prova veramente originale, dove l'esperienza ha la sua importanza. In conclusione, un gioco di ruolo/azione ben diversificato, che salva fortunatamente lo spessore, la continuità e la difficoltà della ricerca.

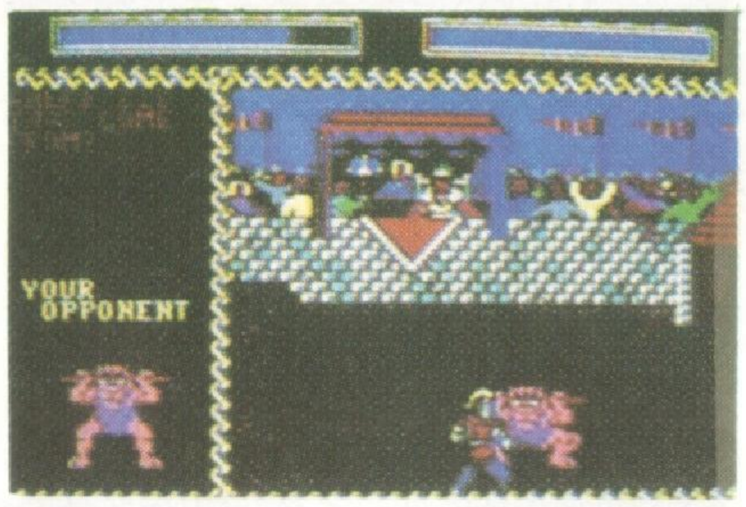
M.B.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Alla prova di tiro



Finalmente la città di Hillsfar



Duro combattimento nell'arena

Kult

ATARI ST - AMIGA

Sai Fai, la compagna di Raven, è stata rapita dai Protozorq. Per toglierla dalle loro grinfie, Raven deve superare cinque prove. Un sistema di gioco attraente, offerto con un disegno gradevole, rende la missione appassionante. Un successo sicuro!

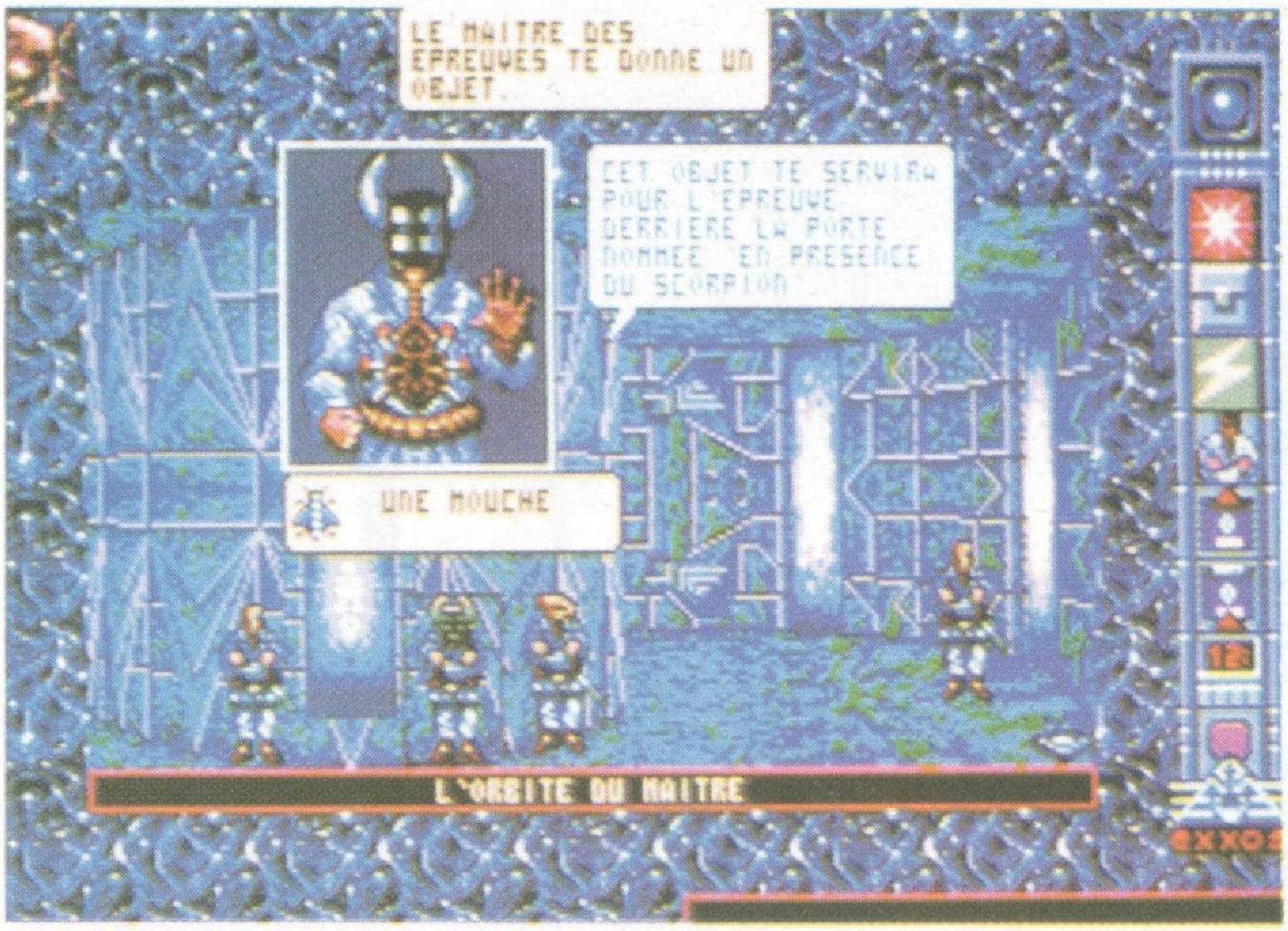
Exxos. Ideazione: Arbeit Von Spacekraft: programmazione: Patrick Dublanchet, grafica: Michel Rho.

Sulla terra... o altrove, i Tuners, dotati di straordinari poteri mentali, regnano su una socierà civilizzata post-nucleare. Essi plasmano il mondo dei Normaux (Normali) che li odiano, da cui la necessità, per questi mutanti PSY, di vivere nell'ombra per non cadere nelle grinfie dei Tuners. Questi super cervelloni, non sono però i soli da cui guardarsi, esistono altri mutanti: i Protozorq. Questi ultimi, però, sono meno fortunati, perché le radiazioni ne hanno fatto dei mostri (mentre per i Tuners la mostruisità consiste nel loro cervello svilupatissimo, per questi ultimi è la loro incredibile bruttezza). Pericolosi, lo sono, soprattutto da quando il loro dio Zorq è ritornato... il Libro delle Origini l'aveva predetto. Questo avvenimento scatena una specie di guerra santa, di cui i Normaux fanno le spese. La storia di Kult comincia nel momento in cui due

giovani Tuners, Raven e la sua amica Sai Fai, arrivano nel bel mezzo di un massacro.
Durante il combattimento che ne segue, Sai Fai viene rapita. Raven si mette subito alla sua ricerca e finisce l'inseguimento nel Tempio dei Protozorq. Per ritrovare la sua compagna e neutralizzare il capo dei Protozorq, Raven deve farsi ammettere nei luoghi segreti del Tempio, superando le prove di Deilos.
Ogni prova (ce ne sono cinque in tutto) vi apporta un cranio di Vort. Raven, come altri quattro "aspiranti" ha un'ora per riportare i cinque crani in un luogo del tempio chiamato "Echangeur" (Scambiatore).

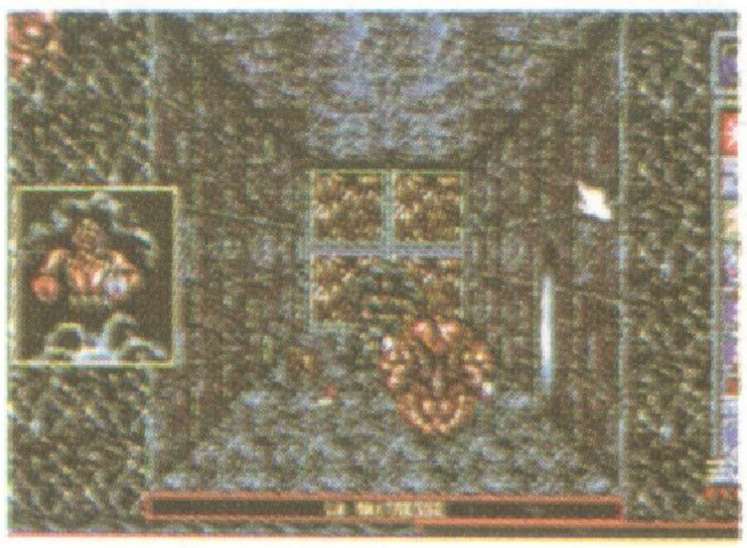
A destra: le icone di comando

All'inizio, il Maestro delle prove vi consegna un oggetto e vi designa una prova. Ad esempio: se vi dà un coltello e vi designa la stanza "il Muro", andateci senza indugi.
Dei simboli sul pavimento di questa stanza (premendoli) fanno ruotare delle porte di pietra. Azionate le porte fin quando siano completamente chiuse. Attraversate una delle porticine situate a sinistra o a destra (attenzione! Le porte grandi devono restare chiuse).
Dietro questa piccola porta si trova la statua di un Crociato. Salite sullo scalino collocato alla base della statua e inserite il coltello nella fenditura situata al posto del cuore. Solcate il passaggio segreto così svelato e infilate la mano nel buco nauseabondo. Il vostro primo cranio è preso! Per la sala del Pendu (Impiccato), è un po' più complicato. Utilizzate prima il vostro potere d'iper-visione, poiché l'oscurità è totale. Voi vedete un prigioniero con la corda al collo, diritto su una piattaforma a strapiombo su un buco nero.
Trasformatevi in mosca grazie ai vostri super poteri e volate verso la piattaforma. Afferrate il prigioniero, liberatelo (egli cade) e azionate la leva, la piattaforma si inclinerà lasciando apparire un incavo, nel quale si trova un cranio! Per la sala "De profundis" non vi aiutiamo: è troppo facile (vi ci vuole la corda). Quanto alla sala dei "Jumeaux" (Gemelli),



L'inizio delle prove: avete un'ora per trovare cinque teschi e diventare "il divo"

Arrampicatevi sulla tela di ragno

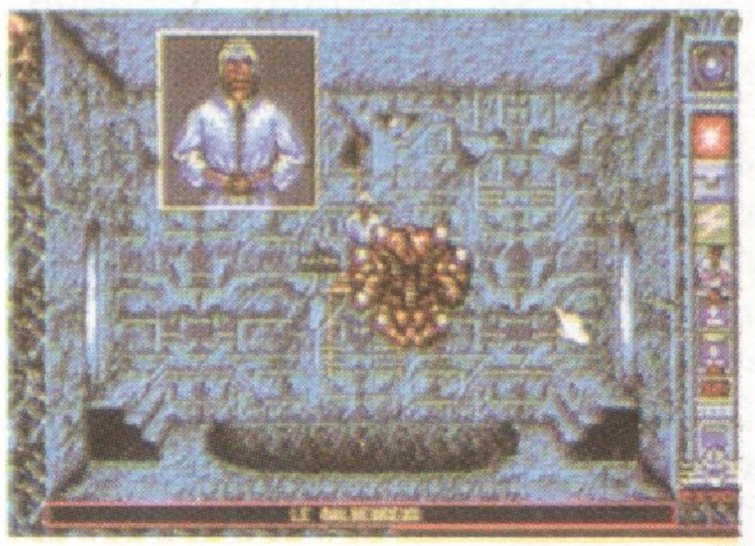


sappiate che i più maligni troveranno un dado e, se possiedono un bicchiere (da dadi) e sanno servirsene... il dado serve ad aprire una porta della stanza.
Ecco, noi pensiamo che ciò sia sufficiente per mettervi sulla strada, vi lasciamo l'incarico di ritrovare Sai Fai ed altri Tuners. Inoltre, sappiate che la vostra energia PSY non è illimitata. Non esitate oltre ad interrogare (o aggredire e poi perquisire) gli aspiranti e fate degli scambi d'oggetti con loro o con l'Echangeur. Per concludere non resta che una cosa: terminare presto l'articolo per rimetterci a giocare! Questo gioco d'avventura, di media difficoltà, è avvincente, malgrado una interattività un po' troppo "determinata" (sistema di scelta delle azioni).
Quanto all'aspetto tecnico, la grafica e l'atmosfera sonora sono ineccepibili! Pure da segnalare l'eccellente sistema di gioco tipo Dungeon Master. Decisamente, Exxos ha dovuto stare all'erta, perché i suoi collaboratori ci offrissero il meglio di se stessi!

E.F.

Tipo	*Avventura*
Interesse	*16*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★
Suono	★★★★★

Un teschio si trova in questa stanza



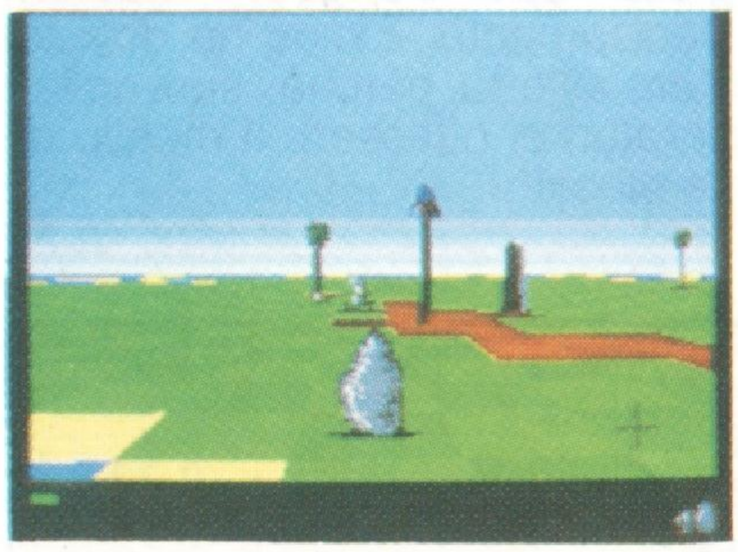
Al centro, si trova il Negromante col suo unico e gigantesco occhio

Archipelagos

ATARI ST - AMIGA - PC

I Visitors hanno distrutto gli Antenati e lasciato dietro di sè solo obelischi polverosi. Voi siete l'ultimo essere vivente capace d'impedire la distruzione degli arcipelaghi ad opera di un terribile liquido rosso! Un appassionante gioco di strategia.

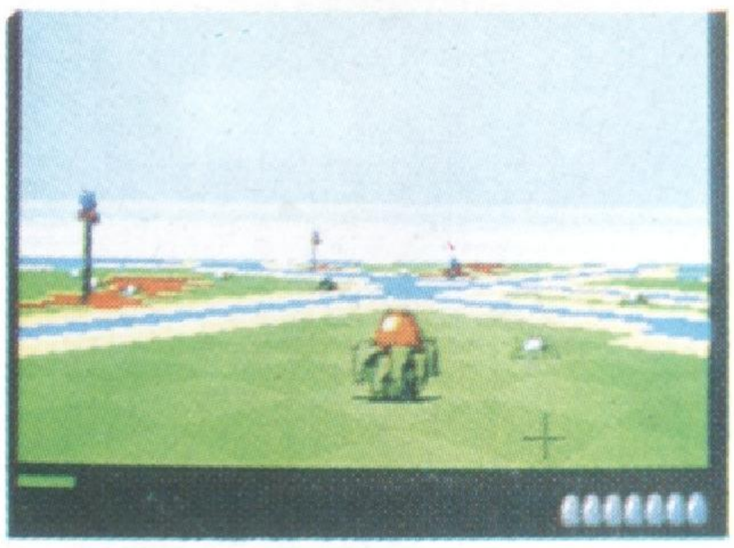
LOGOTRON. Ideazione: Astral Software; programmazione e grafica: Paul Carruthers; musica: David Whittaker.



Distruggete queste pietre

Ecco la versione definitiva di questo gioco già annunciato. Il titolo, senza equivoci, descrive perfettamente il vostro territorio d'azione: dei gruppi di isole.
Il motivo del vostro intervento nasce da una lunga storia. Parecchio tempo prima, gli antenati furono ridotti all'impotenza da invasori chiamati Visitors.
Dopo aver rapidamente soffocato un tentativo di ribellione, i Visitors misero definitivamente fine all'esistenza degli umani. Il loro sangue fu assorbito dalla terra, i loro corpi trasformati in pietre e imponenti obelischi divennero i guardiani degli arcipelaghi.
Da allora, la vita è minacciata da un liquido rosso mortale che non cessa di espandersi negli arcipelaghi. Voi avete la missione di salvare tutti gli arcipelaghi contaminati. Il morbo proviene, infatti, dal potere che racchiudono questi obelischi (uno per arcipelago) e che è all'origine di questo disastro. Curiosamente, ma è così, l'obelisco riceve la sua energia dalle pietre disseminate nelle isole. Basta dunque distruggere le pietre per privare l'obelisco del suo potere e poi distruggerlo. Sappiate comunque che, per distruggerle, queste pietre devono essere collegate all'obelisco con della terra. Le cose si complicano un po', vero? Niente panico, basta creare delle porzioni di terra per collegare le isole. Sì, ma per creare della terra, ci vuole una qualsiasi energia, ci direte. Non proprio, la distruzione delle pietre ve ne apporta e non è tutto, date un'occhiata alle foto degli schermi, ci vedrete delle piante chiamate "pods". Basta spingere alla base di queste piante per disintegrarle

I "pods" a energia



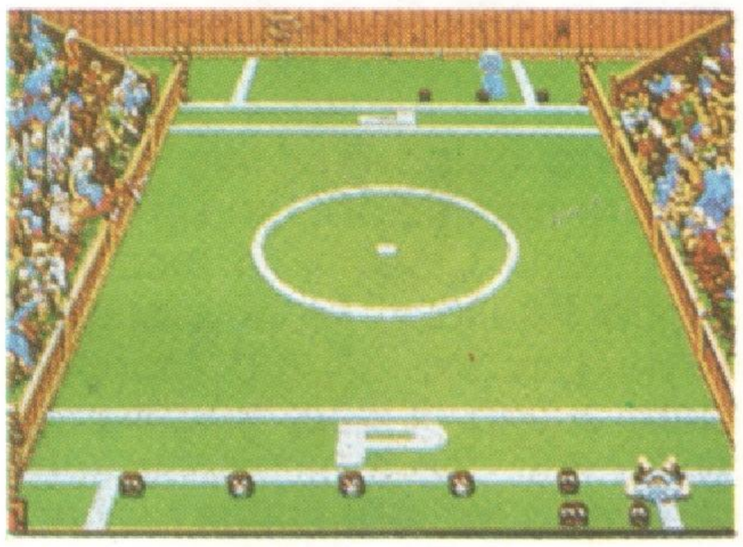
Un Blood Egg mentre si schiude

e recuperare così l'energia. A parte la creazione della terra, questa energia vi serve anche a decontaminare le terre avvelenate.
Un dettaglio che ha la sua importanza, una volta che tutte le pietre sono distrutte, avete un tempo limitato per raggiungere l'obelisco e distruggerlo. Sappiate anche che il minimo contatto col liquido rosso è fatale.
Tutte queste operazioni non sarebbero che normale routine se non ci fossero quei dannati alberi, che crescono e si moltiplicano con una stupefacente velocità. Esse diffondono questo liquido malsano che assorbono, in un primo tempo, per poi restituirlo a loro volta, aumentando così la velocità del processo di contaminazione.
Nel primo livello, il nemico è facile da vincere e la vittoria arriva a volte in meno d'un minuto.
Dal mondo n. 10, le cose si fanno più interessanti, perché affronta-

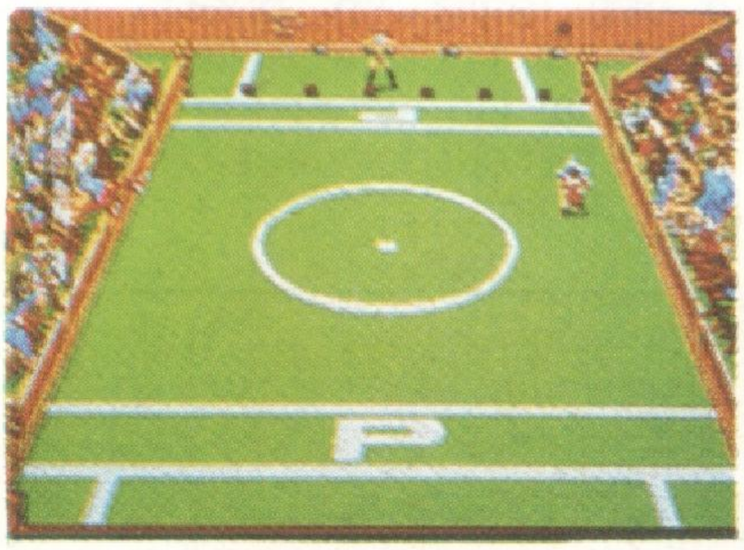
te, per la prima volta, il problema della connessione delle pietre con l'obelisco. Dal tredicesimo mondo, fate conoscenza con una "affascinante creatura" detta il Negromante. Pericoloso, esso distrugge dei pezzi di terra con una sconcertante avidità. I Blood Eggs non entrano in scena che più tardi (mondo n. 20). Il veleno liberato da queste uova è così concentrato, che divora delle parti intere di isole! Altre sorprese dello stesso genere vi attendono un po' più avanti, a voi scoprirle!
Archipelagos è un gioco di strategia appassionante e pieno di colpi di scena. La velocità della propagazione del veleno è tale che non ci sono tempi morti, nè spazio per la fantasia, ma solo azione pressante. Sul piano tecnico, abbiamo apprezzato lo scrolling multidirezionale ed il punto di visualizzazione a qualche metro dal suolo. Una parola sulla buona qualità dell'ambientazione sonora. Ore ed ore di gioco in prospettiva per gli amanti del genere, con questo must!

M.B.

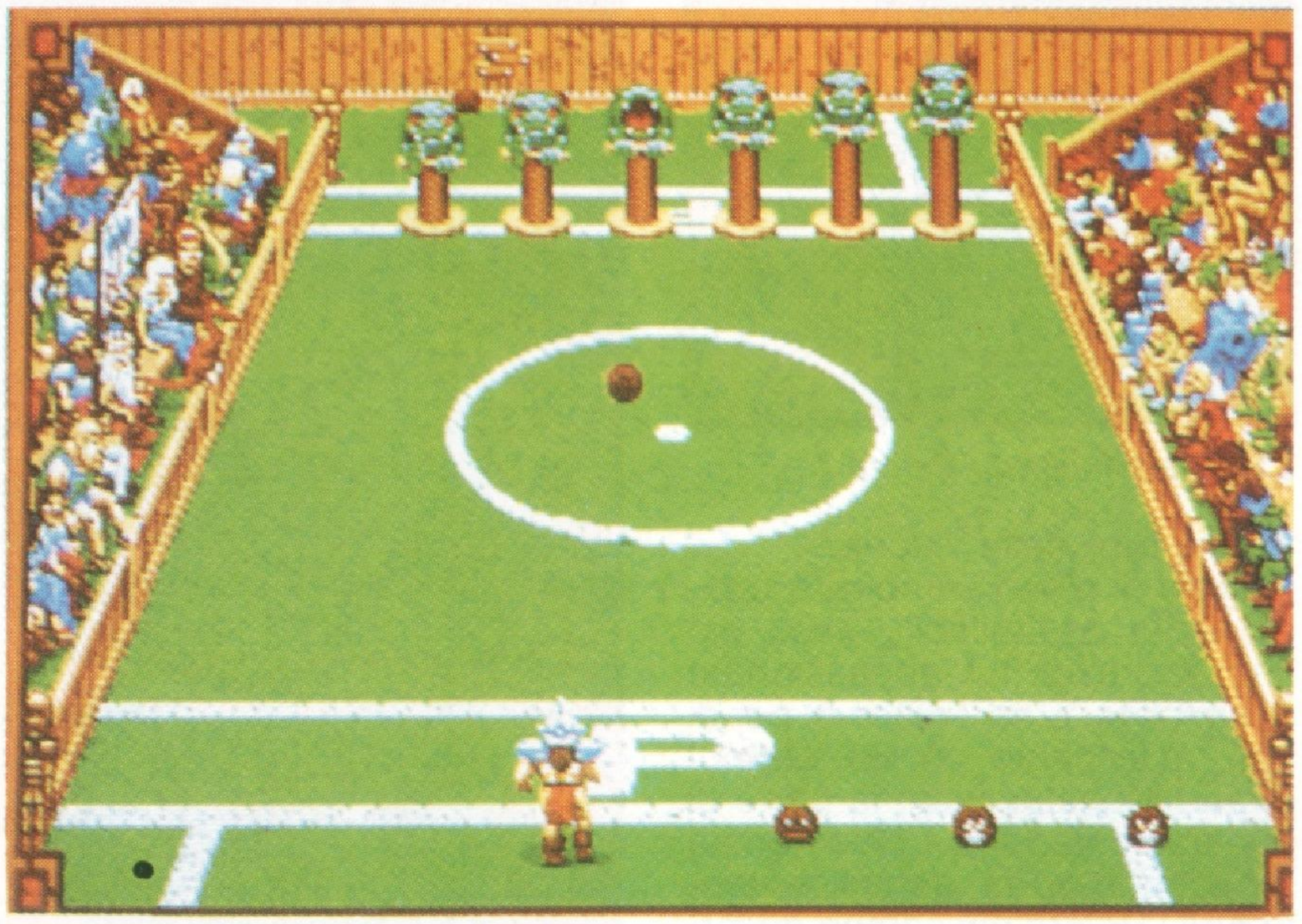
Tipo	*Strategia*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆



Un colpo di Belom rovesciato!



La "casa base" vittoriosa



Il gioco dei "Sei favolosi Faulton": prendete bene la mira, se volete qualificarvi!

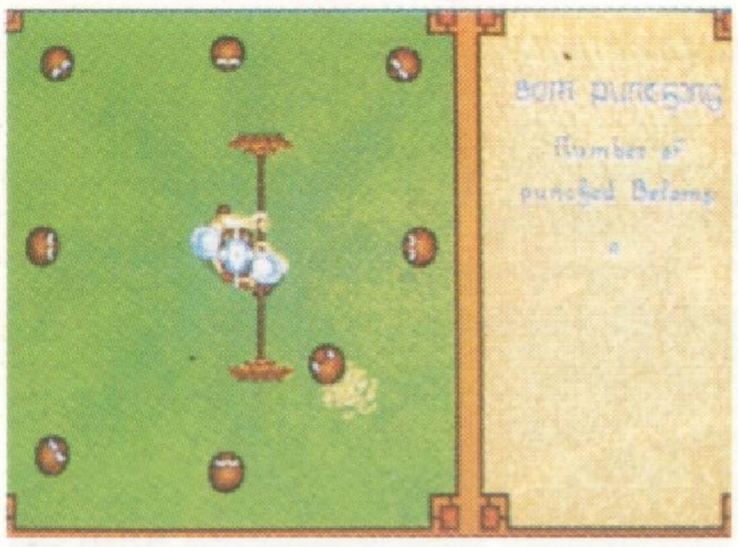
Grand Monster Slam

AMIGA - C64 - ATARI ST - PC

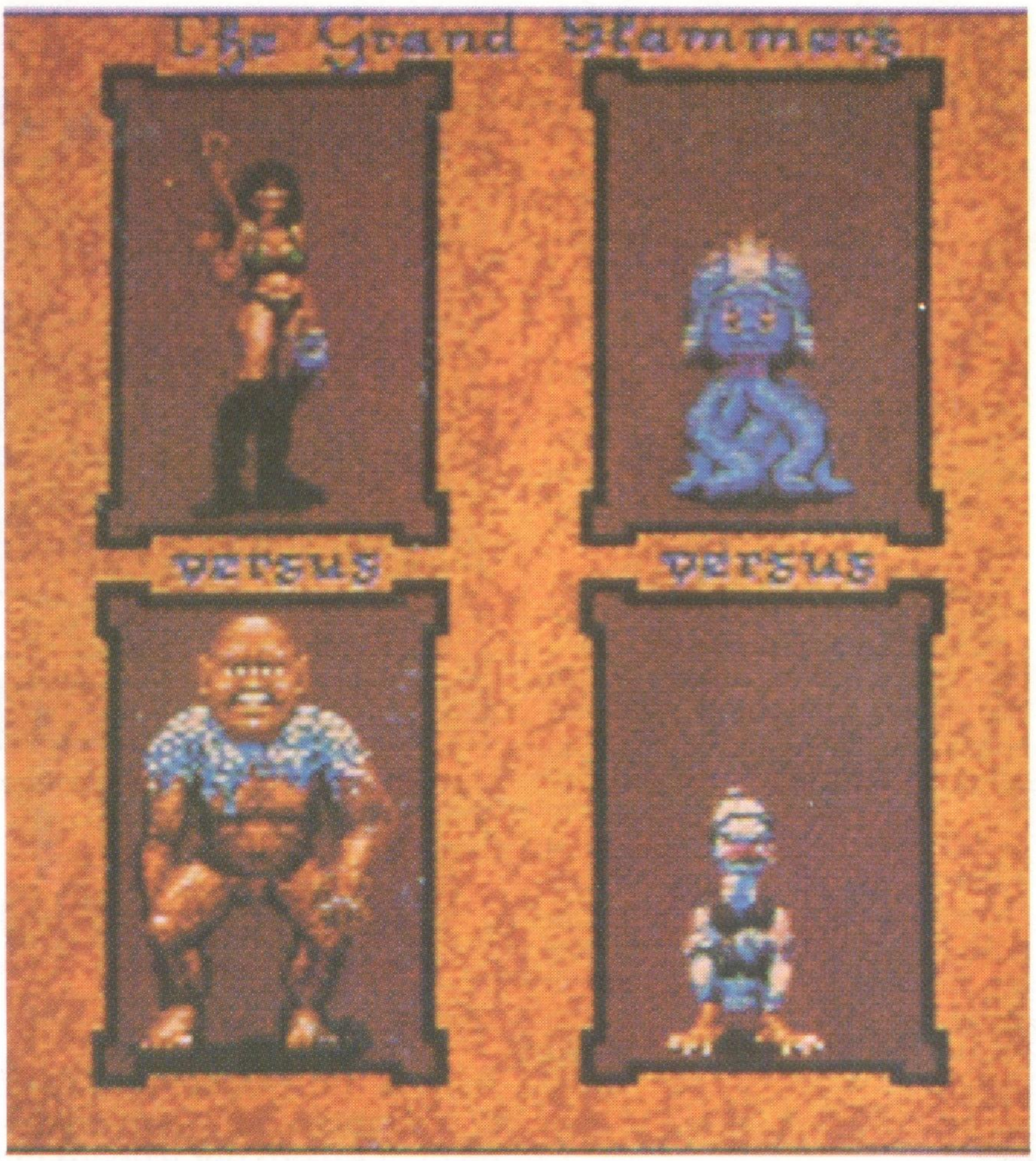
A metà fra il soccer ed il football americano, queste olimpiadi di Ghold vi inchioderanno ai vostri monitor. Battetevi a colpi di Belom per vincere la medaglia d'oro tanto ambita

Golden Goblins. Creazione: Rolf Lakamper; grafica: Hartwig Nieder-Gassel.

Dal momento della riforma delle regole di gioco nell'anno 11216, il famoso Torneo Grand-Slam consiste di tre competizioni. La prima prova è una gara ad eliminazione con 8 giocatori che combattono tra loro in coppia. Il vincitore dell'intera competizione deve inoltre superare una fase di qualificazione chiamata "Gli indimenticabili sei rischi".
Ogni cinque anni, nel lontano mondo di Ghold, il grande avvenimento è al centro di tutte le conversazioni. Il Grand Monster Slam sta per incominciare. Questa competizione sportiva ha la particolarità di riunire praticamente tutti i popoli del pianeta; ogni razza delega un campione per tentare di conquistare la medaglia d'oro. La fama di questa contesa è tale, che tutti gli anni nuovi partecipanti tentano la fortuna. Quest'anno vede l'arrivo dei nani, che entrano per la prima volta nella competizione. Rappresentante di questa valorosa razza, siete voi colui sul quale incombe il duro compito di vincere. Il principio del Grand Slam è molto semplice: otto concorrenti si misurano nel corso d'un torneo nelle prove eliminatorie, e sembrano un curioso miscuglio di tennis e football americano. Due campioni sono sistemati uno di fronte all'altro, su un terreno simile ad un piccolo campo di calcio (vedere foto degli schermi). Si tratta, per ogni concorrente, di sbarazzarsi di tutti i Belom presenti nel suo campo, spingendoli a calci verso l'avversario. Creature docili, i Belom si fanno allegramente battere il di dietro e (colmi di zelo) si ricollocano automaticamente, dopo ogni atterraggio, sulla linea "tiro" pronti per il prossimo "calcio".
Il giocatore che non ha più Belom nel suo campo, deve dirigersi verso il campo avversario; è il



L'attesa rivincita dei Belom

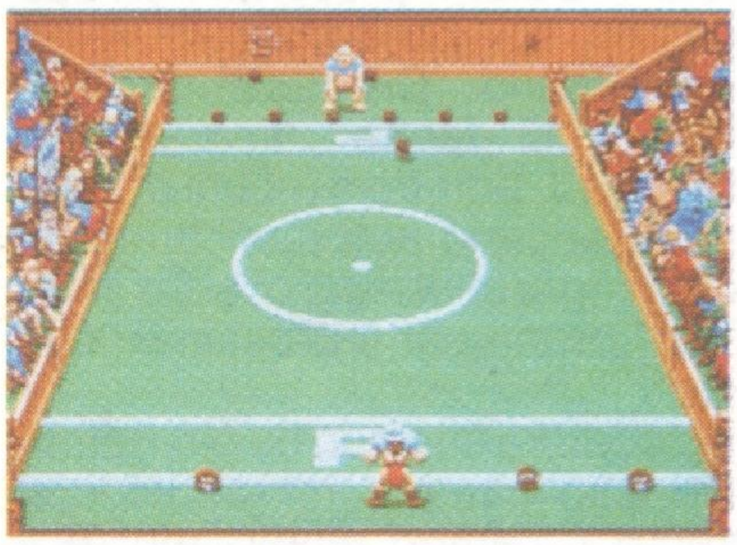


La splendida scena con un Belom in primo piano

"home run" della vittoria.
Regole di gioco semplici e rapidamente assimilabili, ecco ciò che apprezza un appassionato del genere. E se il gioco è, per di più, avvincente, è un sogno! Grand Monster Slam fa parte di questa categoria. Non basta "spedire in porta" semplicemente tutti i Belom nel campo avversario, l'astuzia del gioco consiste nel rovesciare il proprio antagonista con un buon colpo. I pochi secondi di respiro così conquistati li dovrete mettere a profitto per liberarvi di qualche Belom in più. Tuttavia, non cercate di vincere se non avete elaborato una tattica basata sui punti deboli dell'avversario che è presentato molto dettagliatamente: nome, razza, professione, abilità e per ultimo, ma non meno importante lo sponsor! La precisione di quest'ultimo, fa molto presto pendere la bilancia a vostro sfavore.
Se invece avete calciato con successo tutti i vostri Belom fuori dalla vostra linea di base, potete cominciare a fare il vostro "OMERO" che significa correre attraverso lo spazio della linea di base avversaria. Se la raggiungete sarete il vincitore. Mentre state calciando i Belom, le cose più importanti sono evitare quelli avversari e colpirli con i propri Belom il più possibile. Nel caso un giocatore venga colpito rimane a terra per un po' di tempo, periodo che aumenterà ogni volta in cui il giocatore sarà successivamente colpito. Attenzione, nel caso in cui il giocatore mandi troppi Belom fra il pubblico, accumula delle penalità. Troppe penalità da parte vostra (o del vostro avversario) provocano l'apparizione di Pelvan, una creatura che, correttamente manovrata dal vostro concorrente, può causare la vostra sconfitta!
In caso di vittoria, siete qualificati per la seconda divisione, dove i vostri sette avversari sono, naturalmente, più coriacei. Il campo stesso comporta degli ostacoli supplementari. Finalmente, il vincitore della seconda eliminatoria ha il diritto di combattere i più grandi e di tentare di conquistare il titolo di super-campione! E noi possiamo assicurarvi che c'è molto da fare. S'intende, tutte queste prove sono intervallate da prove intermedie di qualificazione o di recupero, che vi permettono di migliorare (o aggravare) il vostro punteggio. La prima si chiama "The Beloms Revenge", in cui dovrete respingere, un certo numero di volte, l'attacco di otto di queste curiose bocce. La seconda, "The Remarkable Six Faultons", richiede un certo colpo d'occhio ed un buon tempismo per lanciare correttamente i Belom in faccia ai famosi Faultons. Molto piacevole da giocare, Grand Monster Slam è uno di quei giochi così avvincenti che si possono passare ore a giocare senza rendersene conto! Tecnicamente molto ben realizzato, questo soft merita di figurare nella vostra soft-teca. Un eccellente divertimento per chi possiede ST, C64, PC e Amiga!

M.B.

Ecco il vostro avversario



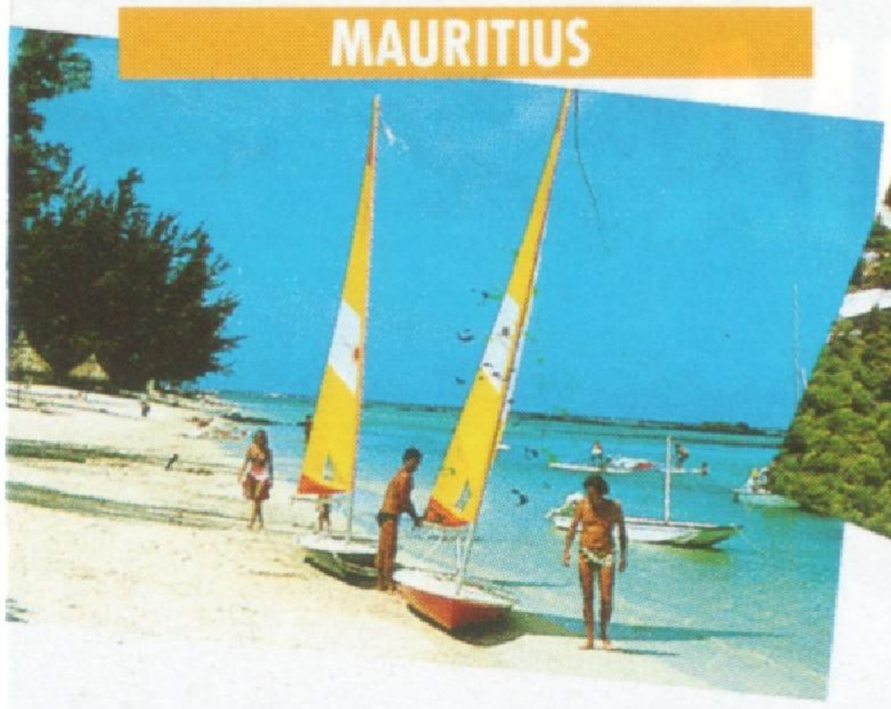
Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	★★★★★★★
Grafica	★★★★★★★
Suono	★★★★★★★

GUIDA VIDEOGIOCHI E IL CLUB MED TI PORTANO IN TURCHIA

FOTO: F. ZANABONI

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990

FAVOLOSO CONCORSO ABBONAMENTI



MAURITIUS

La Pointe aux Canonniers l'oceano indiano dal profumo inebriante, un villaggio dalle innumerevoli proposte.

GUADALUPA

La Caravèlle nel mar dei Caraibi sport marini e il "savoir faire" del Club.

TURCHIA

Kemer i siti più rinomati della costa turchese, gli sport più simpatici per una vacanza.

Un concorso davvero speciale quello che il GRUPPO EDITORIALE JACKSON ha voluto riservare quest'anno a tutti i propri abbonati. Naturalmente anche i premi in palio sono speciali. Eccoli: **1° PREMIO**: sei giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone a La Pointe aux Canonniers. **2° PREMIO**: una settimana ai Caraibi, viaggio e soggiorno per due persone a La Caravèlle. **3° PREMIO**: una settimana in Turchia, viaggio e soggiorno per due persone a Kemer. Tutti organizzati e offerti dal Club Med. In più **100 praticissimi raccoglitori** per floppy disk da 3 1/2" **e altri 100** raccoglitori da 5 1/4", tutti realizzati dalla MEE di Milano. Per partecipare al concorso è sufficiente abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento anche a una sola delle riviste Jackson. Tutto qui. E per vincere basta un pizzico di fortuna.

Club Med

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 3 1/2"

100 PRATICI RACCOGLITORI
per floppy disk da 5 1/4"

MEE s.p.a.
20143 Milano - Via Villoresi, 7
t. 02/89400401
telex 324426 MEE - Italia

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1 Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della campagna abbonamenti 1989/1990.
2 Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31/3/1990, un abbonamento a una delle 25 riviste Jackson.
3 Sono previsti 203 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati: primo premio: 6 giorni alle Mauritius, viaggio e soggiorno per due persone ospiti del Club Med.
Secondo premio: viaggio e soggiorno di una settimana, per due persone, ai Caraibi ospiti del Club Med.
Terzo premio: viaggio e soggiorno di una settimana per due persone in Turchia, ospiti del Club Med.
Gli altri 200 premi consistono, rispettivamente, in: 100 raccoglitori per floppy disk da 3 1/2" e 100 raccoglitori per floppy disk da 5 1/4" prodotti e offerti da MEE Milano.
4 Ai fini dell'estrazione, i nominativi degli abbonati a più riviste

CAMPAGNA ABBON

ABBONAMENTO RICCO DI VANTAGGI ESCLUSIVI

Quest'anno l'abbonamento alle riviste Jackson è particolarmente ricco di privilegi, tutti cumulabili! Intanto il Servizio Abbonati, potenziato, che consente a tutti i precedenti abbonati il rinnovo dell'abbonamento attraverso una semplice telefonata al numero 02/69.48.490. Poi la favolosa Jackson Card '90, nuova, unica e sempre più preziosa. Infatti, ogni titolare Jackson Card ha diritto a:

■ sconti speciali su tutti gli acquisti effettuati presso gli esercizi convenzionati*: American Contourella, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Jolly Hotels, Misco, SAI, Salmoiraghi-Viganò, Singer e tanti altri negozi e marche che, via via, stanno aderendo all'iniziativa;

RINNOVO TELEFONICO DELL'ABBONAMENTO

Questa iniziativa è riservata a tutti i precedenti abbonati che possono, con una semplice telefonata, rinnovare il proprio abbonamento, o scegliere nuove testate
Ogni martedì, mercoledì e giovedì dalle 14.30 alle 17.30

02/69.48.490

■ sconto del 10%, per tutta la durata dell'abbonamento, sull'acquisto di libri Jackson presso tutte le librerie fiduciarie*;

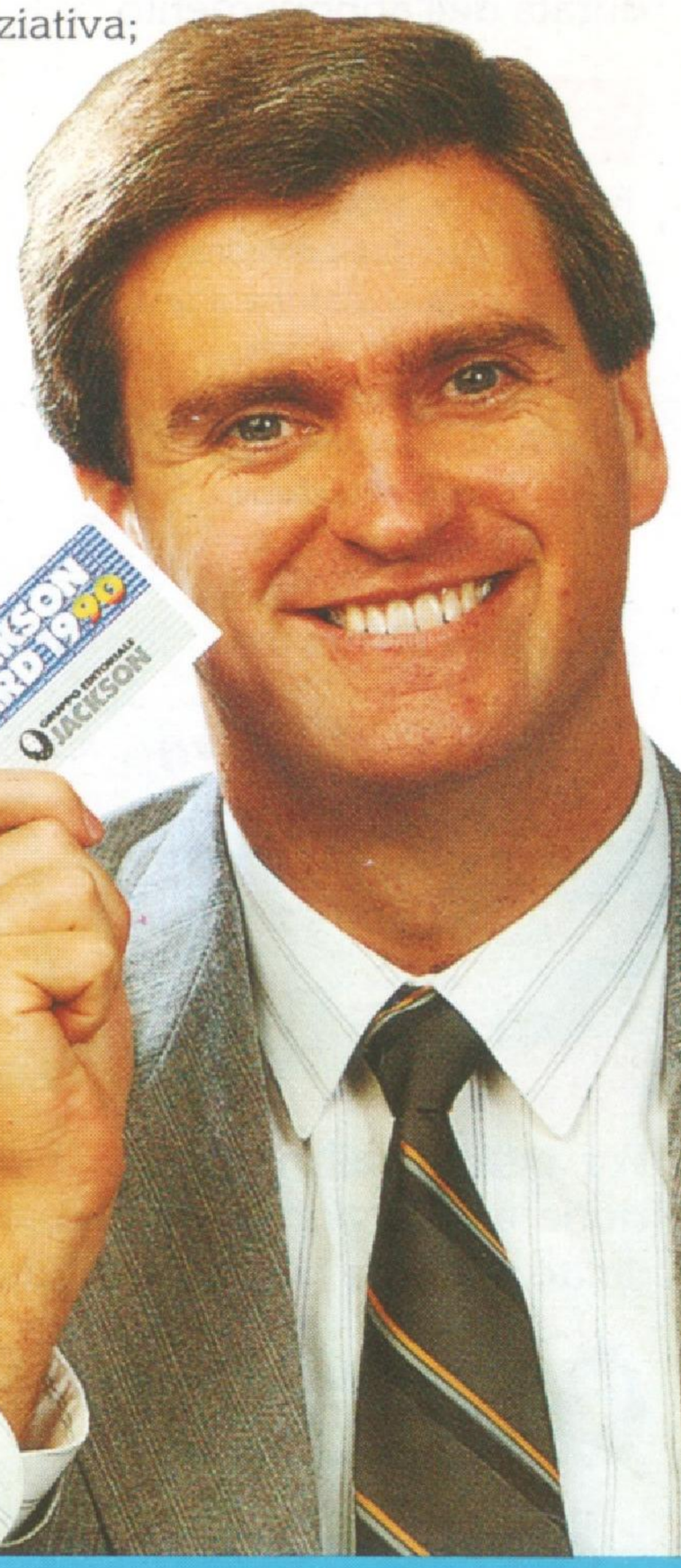
■ invio gratuito della rivista bimestrale Jackson Preview Magazine, per tutto l'anno;

■ invio gratuito del catalogo libri Jackson;

■ buono acquisto speciale di 15.000 lire sul primo ordine di libri Jackson effettuato, per corrispondenza direttamente presso l'editore e negli stand Jackson in tutte le fiere specializzate.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

* Trovate l'elenco completo di tutti i punti vendita su Jackson Preview Magazine.



vengono inseriti una volta per ciascun abbonamento sottoscritto.

5 L'estrazione dei 203 premi in palio avrà luogo presso la sede del Gruppo Editoriale Jackson entro e non oltre il 31/5/1990.

6 A estrazione avvenuta, l'elenco degli abbonati estratti sarà pubblicato su almeno 10 riviste edite da Jackson. La vincita sarà inoltre notificata agli interessati mediante invio di lettera raccomandata.

7 I premi saranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 30 giorni dalla data dell'estrazione eccezion fatta per i primi tre premi. I tre viaggi soggiorno dovranno essere effettuati, compatibilmente con la disponibilità dello sponsor nel periodo dal 25/6/1990 al 31/12/1990, con un preavviso non inferiore a 25 giorni.

8 I dipendenti, familiari e collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

AMENTI 1989-1990

...E TANTI RISPARMI LUNGHI UN ANNO

Tutti gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un risparmio addirittura doppio: lo sconto speciale sul prezzo di copertina delle riviste e il prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

SUPERREGALO

Per un anno intero EO News settimanale di elettronica, in regalo a chi si abbona a una di queste riviste:

Elettronica Oggi
Automazione Oggi
Strumentazione e Misure Oggi
Meccanica Oggi
Fare Elettronica

SUPERREGALO

Chi sceglie invece un abbonamento a:

Informatica Oggi
Bit
PC Software
PC Games
3 ½" Software
PC Magazine
PC Floppy
Computer Grafica & Desktop Publishing
NTE Compuscuola
Trasmissione Dati e Telecomunicazioni

riceverà in omaggio, per tutto l'anno, Informatica Oggi Settimanale.

Poi, insieme all'informazione e all'aggiornamento costante, chi si abbona ha diritto anche a "superregali" davvero esclusivi.

TARIFFE ABBONAMENTO JACKSON '89-'90

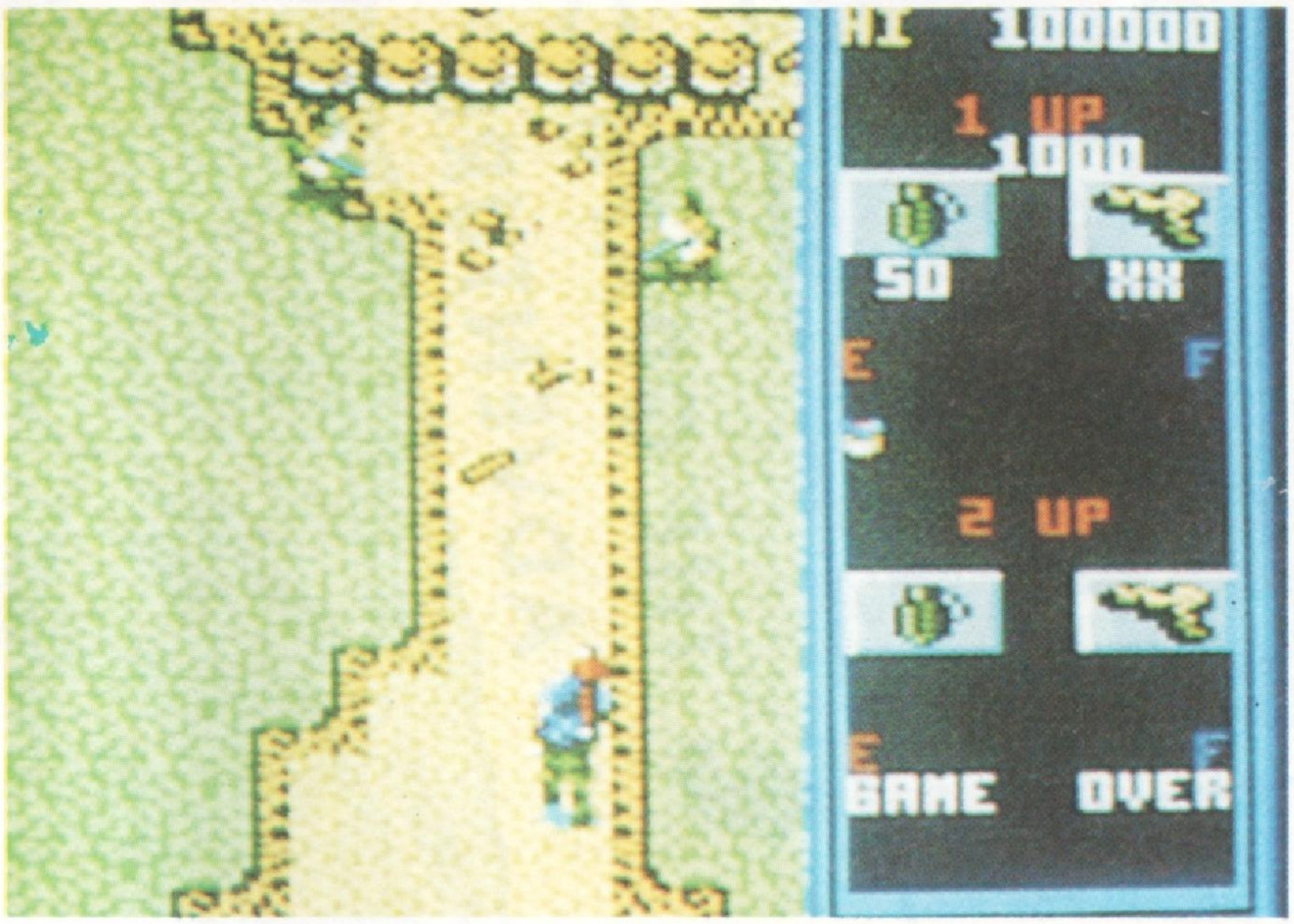
RIVISTA	NUMERI ANNO	TARIFFA ABBONAMENTO
BIT	11	L.53.000 anziché L. 66.000
PC Magazine	11	L.52.000 anziché L. 66.000
PC Floppy	11	L.105.500 anziché L.132.000
Informatica Oggi	11	L.52.500 anziché L. 66.000
Informatica Oggi Sett.	40	L.32.000 anziché L. 40.000
Trasmissione Dati e Tel.	11	L.51.500 anziché L. 66.000
Computergrafica & DTP	11	L.51.000 anziché L. 66.000
NTE Compuscuola	10	L.33.000 anziché L. 44.000
Elettronica Oggi	20	L.112.000 anziché L.140.000
Automazione Oggi	20	L.80.000 anziché 100.000
EO News Settimanale	40	L.32.500 anziché L. 40.000
Strumentazione e Mis. Oggi	11	L.53.500 anziché L. 66.000
Meccanica Oggi	11	L.61.500 anziché L. 77.000
Media Production	11	L.62.000 anziché L. 77.000
Strumenti Musicali	11	L.50.500 anziché L. 66.000
Watt	20	L.31.500 anziché L. 40.000
Fare Elettronica	12	L.58.000 anziché L. 72.000
Amiga Magazine (Disk)	11	L.123.500 anziché L. 154.000
Super Commodore (Disk)	11	L.110.000 anziché L. 137.500
Super Commodore (Tape)	11	L.75.000 anziché L. 93.500
PC Software 5 ¼	11	L.106.000 anziché L. 132.000
PC Software 3 ½	11	L.132.000 anziché L. 165.000
PC Games 5 ¼	11	L.124.000 anziché L. 154.000
PC Games 3 ½	11	L.132.500 anziché L. 165.000
Guida Videogiochi	11	L.31.000 anziché L. 38.500

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ABBONARSI E' FACILE!

Potete utilizzare il modulo di conto corrente postale già predisposto oppure la speciale cartolina che trovate inseriti in questa rivista.

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1989-1990



Guardatevi alle spalle

Guerilla War

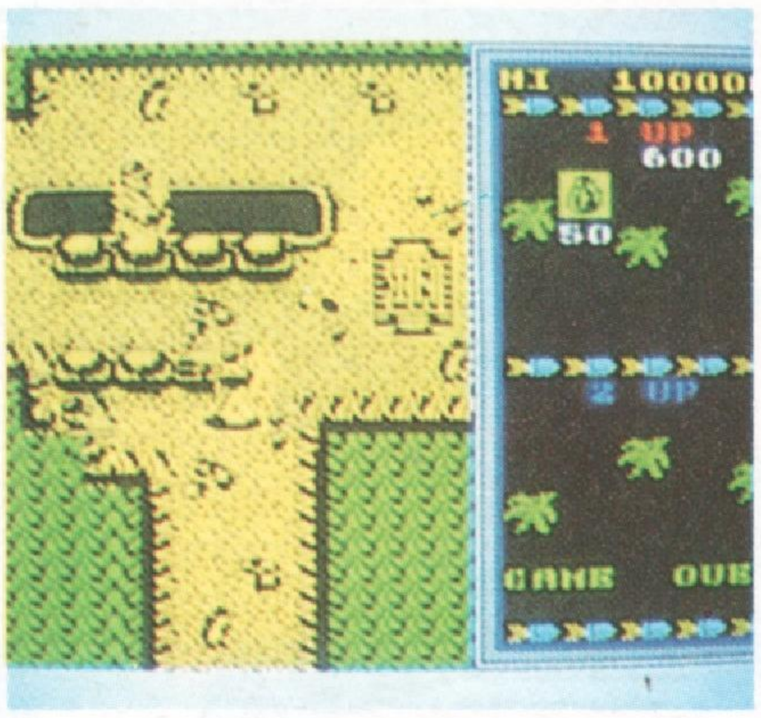
Due super soldati, due super eroi per combattere la potente armata di un dittatore. Liberate l'isola dal suo giogo implacabile a colpi di lanciafiamme, mitragliette e bombe a mano.

Ocean avrebbe potuto riposarsi sugli allori dopo la dimostrazione della edizione arcade di Operation Wolf. Niente affatto. Noi abbiamo la fortuna di possedere l'anteprima di un nuovo adattamento arcade. Ecco infatti GUERILLA WAR. I frequentatori di sale giochi conoscono molto bene questo gioco di commando per una o due persone. Sbarcate su di un'isola i cui abitanti sono sottomessi alla dominazione di un dittatore. Questo ultimo si serve di mercenari per spargere il terrore. Il primo dei cinque livelli vi colloca in una giungla piena di mercenari nascosti nella boscaglia, in trincee o dietro barricate. Mitraglietta alla mano, abbattete tutto ciò che si muove avanzando prudentemente (è meglio). Sono a vostra disposizione anche delle bombe a mano per aprirvi un passaggio tra le barricate. Le azioni devono essere precise ed efficaci, il nemico non è maldestro e non esita a scaricarvi addosso i suoi caricatori. Il terreno è accidentato e vario (ponti, fiumi, eccetera). Come al solito la grossa difficoltà si trova alla fine del livello, dove vi trovate faccia a faccia con un elicottero. Una carta dell'isola, dove il giocatore può verificare il percorso effettuato, serve da intermezzo fra i diversi livelli. Il secondo livello si trova in un villaggio situato in piena giungla. Alcune capanne si aggiungono alla scena già vista nel livello precedente. La principale attrazione di questa tappa è un treno che vi attacca. Al terzo livello raggiungete una fortezza difesa da un'armata di mercenari e di carri armati. Se siete sopravvissuti sin qui avete diritto all'enorme carrarmato nella città del secondo livello. Lo scontro finale si svolge nel palazzo del dittatore, difeso da sei grossi cannoni! Lungo tutto il percorso scoprirete dei prigionieri (ostaggi) legati a dei pali. Ogni prigioniero liberato migliora il vostro punteggio. Alain Dewitte, il programmatore, ci ha detto inoltre che si possono trovare durante il percorso del gioco delle armi più efficenti. Le guardie del dittatore con la divisa verde danno solo dei punti. Mentre quelle in uniforme rossa lasciano delle armi tipo lanciafiamme e bazooka quando muoiono. Sappiate anche che a certi livelli il giocatore può pilotare i carri armati. Beninteso la scelta del gioco a due sarà disponibile, il che non farà che accrescere la voglia di giocare come per Operation Wolf. Per finire, diciamo che abbiamo apprezzato la maneggevolezza del personaggio e la possibilità di spostarsi e sparare in ogni direzione.

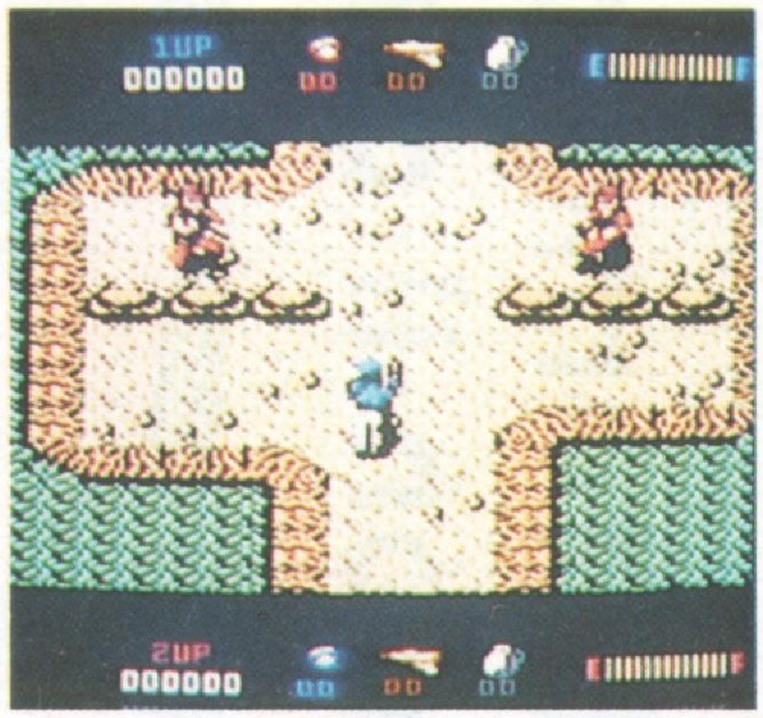
M.B.

Attenzione alla mina a destra.

L'ingresso di un tunnel



Recuperate il lanciafiamme



E' tornato l'uomo con il cappello!!

INDY

INDIANA JONES and the Last Crusade™

THE GRAPHIC ADVENTURE

THE ACTION GAME

CBM64/AMSTRAD/AMIGA/
ATARI ST/SPECTRUM/IBM PC

U.S. GOLD

E questa volta
porta anche
suo padre!

AMIGA/ATARI ST/IBM PC

LUCASFILM™ GAMES

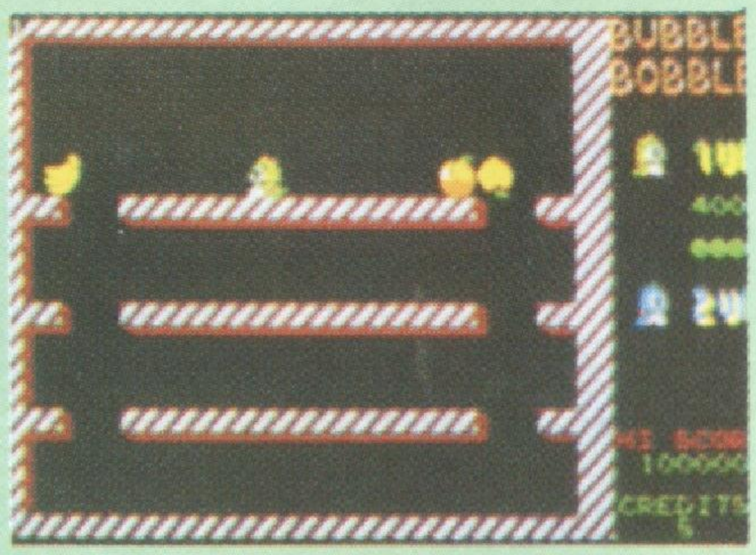
HI-SCORE *Gallery*

Ecco tre ragazzi che hanno inviato la loro foto assieme a quella della schermata col punteggio record da loro ottenuto in popolari games. E' l'occasione che attendevamo per creare una nuova, divertente rubrica.
D'ora in poi questa pagina sarà lo specchio delle vostre imprese.
E in più, a insindacabile giudizio della redazione, i punteggi più alti verranno premiati con una simpatica sorpresa.
Come partecipare?
E' necessario inviare in busta chiusa quanto segue:

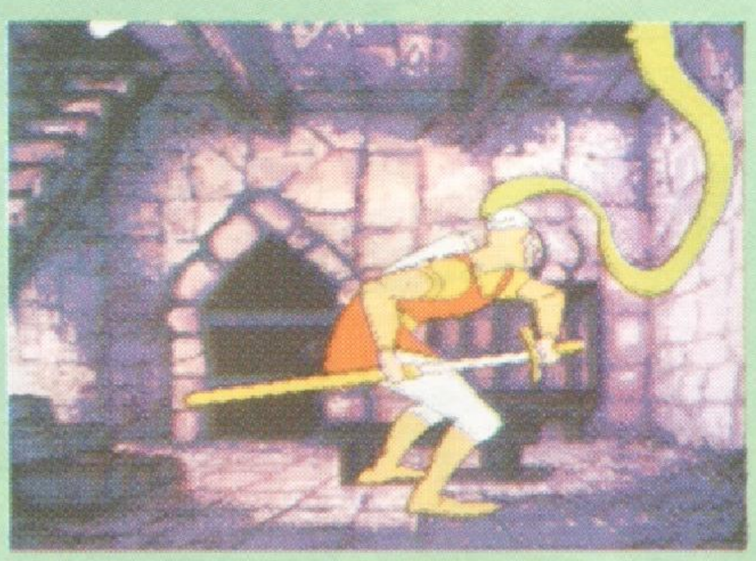
- ☆ *nome, cognome, indirizzo*
- ☆ *titolo a cui il punteggio record si riferisce*
- ☆ *computer sul quale è stato perseguito*
- ☆ *una propria foto*
- ☆ *una foto della schermata nella quale risulti ben visibile il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide.
Le buste devono essere inviate a:
Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12
20124 Milano

Pier C. - Legnano (MI)
Arkanoid (Amiga) **755000 pt**



Antonella L. - Sassari
Bubble Bobble (C64) **1970000 pt**



Fabio C. - Novara
Dragon's Lair (Amiga) **15500 pt**

© Tilt. Diritti riservati.

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Action Fighter

Amiga, Sega

GENERE	ROMPIMATTONI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo shoot'em-up è l'adattamento di un gioco arcade della Sega, da parecchio tempo disponibile sull'omonima console, ora si presenta nella versione Amiga. La realizzazione su Amiga non fa perdere nulla del suo mordente ad Action Fighter, che non ha niente da invidiare al suo predecessore. Ciascuna missione è sviluppata in due parti. Nella prima parte voi vi lanciate a bordo di una moto sparando sui veicoli nemici e raccogliendo armi varie, come pure dei "drop" che vi consentono di ottenere un mezzo di trasporto più idoneo. Nella seconda parte il vostro veicolo si trasforma in vascello e voi affronterete le squadriglie nemiche distruggendo i loro battelli (o almeno cercando di farlo). Vedo che alcuni di voi hanno già l'acquolina in bocca! In effetti avete ragione, si tratta di uno shoot'em-up rapido e avvincente che sedurrà certamente gli appassionati dei games arcade, ma non solo loro. La grafica e l'animazione sono più che soddisfacenti e restano buoni anche gli effetti sonori. Tutto l'insieme rende vivo l'interesse per il gioco.
(Dischetto Mindscape)

Airball

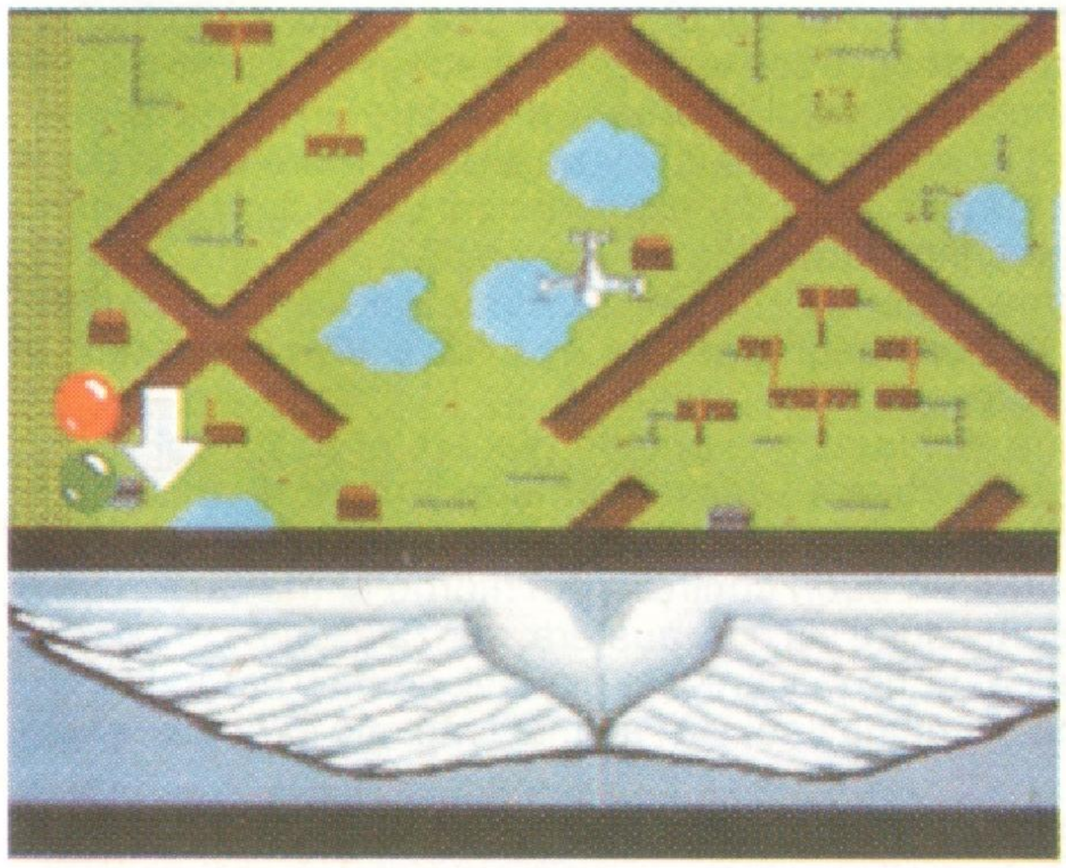
Amiga,ST

GENERE	AZ./SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

La vostra palla salta da una sala all'altra alla ricerca dell'unica uscita che vi porta fuori dal reame, poi si sgonfia o esplode contro la punta di un trabocchetto prima di ritrovare tutto il suo splendore...
Voi dovete anche effettuare il percorso in alcune sale completamente buie, cosa che si rivela, ovviamente, piuttosto impegnativa. In questa versione Amiga, Airball è convincente.
Molto simile all'adattamento ST, il soft offre qui una colonna sonora avvincente, una animazione e una grafica di buona qualità e una scenografia graziosa.
Purtroppo però, come già si poteva notare nella versione ST, lo scenario avrebbe potuto trarre un miglior vantaggio dal metodo di manipolazione della palla, in particolare offrendo al giocatore dei percorsi incrociati e una struttura più logica del labirinto.
Ma anche prendendo visione di quest'ultimo aspetto, non del tutto soddisfacente, rimane comunque un programma da non perdere.
(Dischetto Microdeal)

Airbone Ranger

Amiga, St

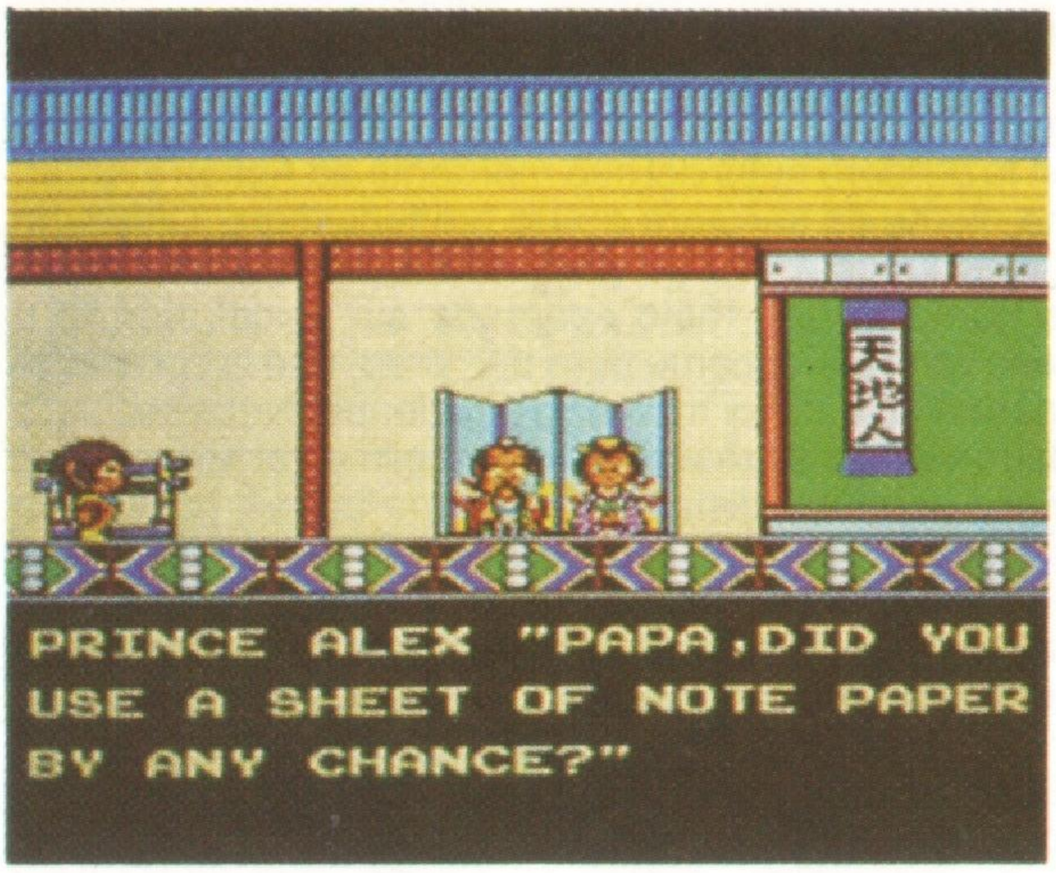


GENERE	AZ./SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo programma riproduce in dettaglio varie missioni di infiltrazione all'interno delle linee nemiche.
Voi di fatto impersonate il ruolo di un Berretto verde (unità militare d'elite americana). Potranno così affidarvi il compito di liberare dei prigionieri, sabotare aerei sulla pista nemica o catturare un ufficiale a seconda delle circostanze.
Dovete dapprima scegliere con grande cura le armi che porterete: devono essere scelte soprattutto in funzione del tipo di missione che vi viene assegnata.
Pur essendo una simulazione, il programma si presenta come un gioco d'azione: il vostro personaggio si sposta in tempo reale lungo le trincee e lancia dei razzi sui bunker del nemico.
La grafica di Airbone Ranger è al di sotto delle possibilità dell'ST. L'animazione è corretta e gli effetti sonori abbastanza convincenti, ma il gioco tuttavia è molto difficile (siete sempre sotto tiro) e rischia perciò di scoraggiare i giocatori meno bellicosi. Provateci!
(Dischetto Microprose)

Alex Kidd/High Tech W.

Sega

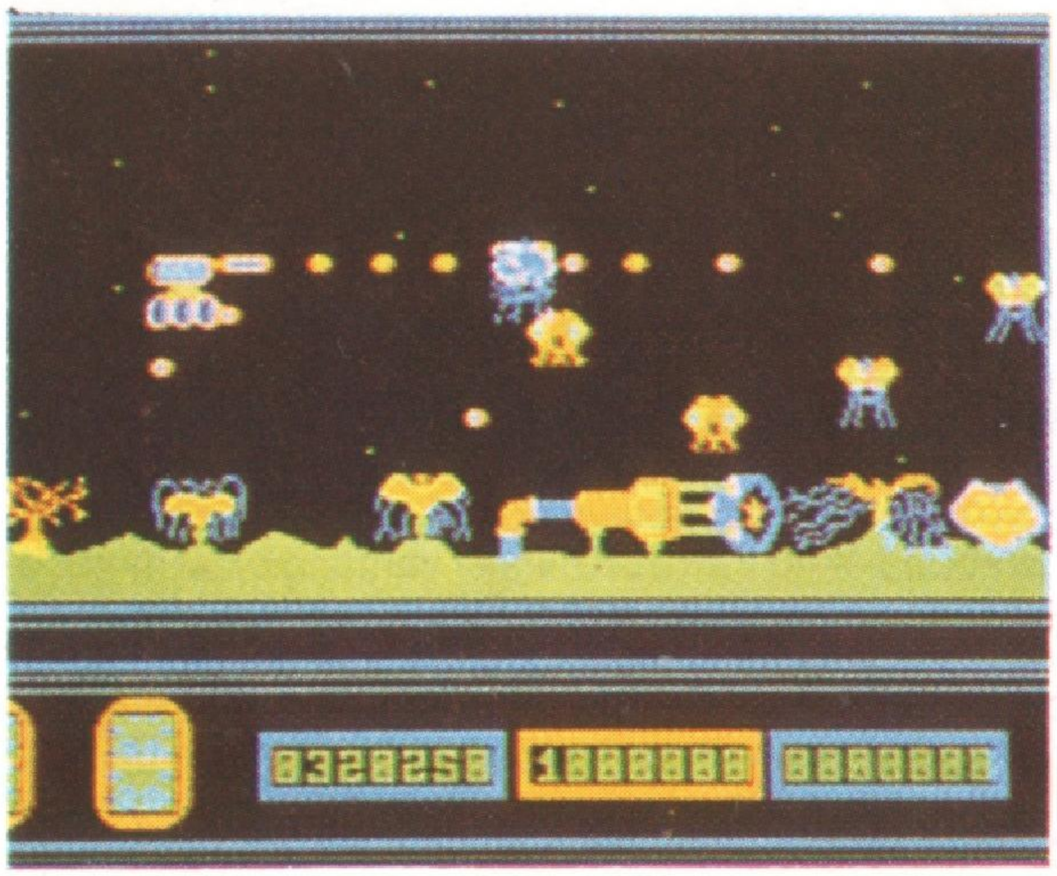


GENERE	ARC./ADV/EDU.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

I possessori della console Sega, hanno forse già sentito parlare di questo game. Questo terzo episodio delle avventure di Alex Kidd è, comunque, completamente diverso dai precedenti. Infatti, a differenza dei suoi predecessori, non è un gioco d'azione, ma bensì un miscuglio tra il genere arcade/adventure e quello educativo. Alex Kidd è alla ricerca dei pezzi di una mappa molto importante, poiché indica la dislocazione della nuova sala giochi appena aperta nei dintorni.
Per arrivarci, dovrà esplorare ogni angolo della casa dei suoi genitori, evitando le trappole. Ma egli dovrà soprattutto rispondere a ogni genere di domande di cultura generale del tipo di Trivial Pursuit, il celebre gioco di società, con una scelta tra più risposte. Un soft educativo molto attraente il cui solo difetto è di essere scritto in inglese, ma anche questo può rivelarsi comunque istruttivo. Dal punto di vista della realizzazione sia la grafica che l'animazione sono buone, soddisfacenti anche gli effetti sonori che accompagnano il gioco.
(Cartuccia Sega)

Alienator

PC 128
Prodest

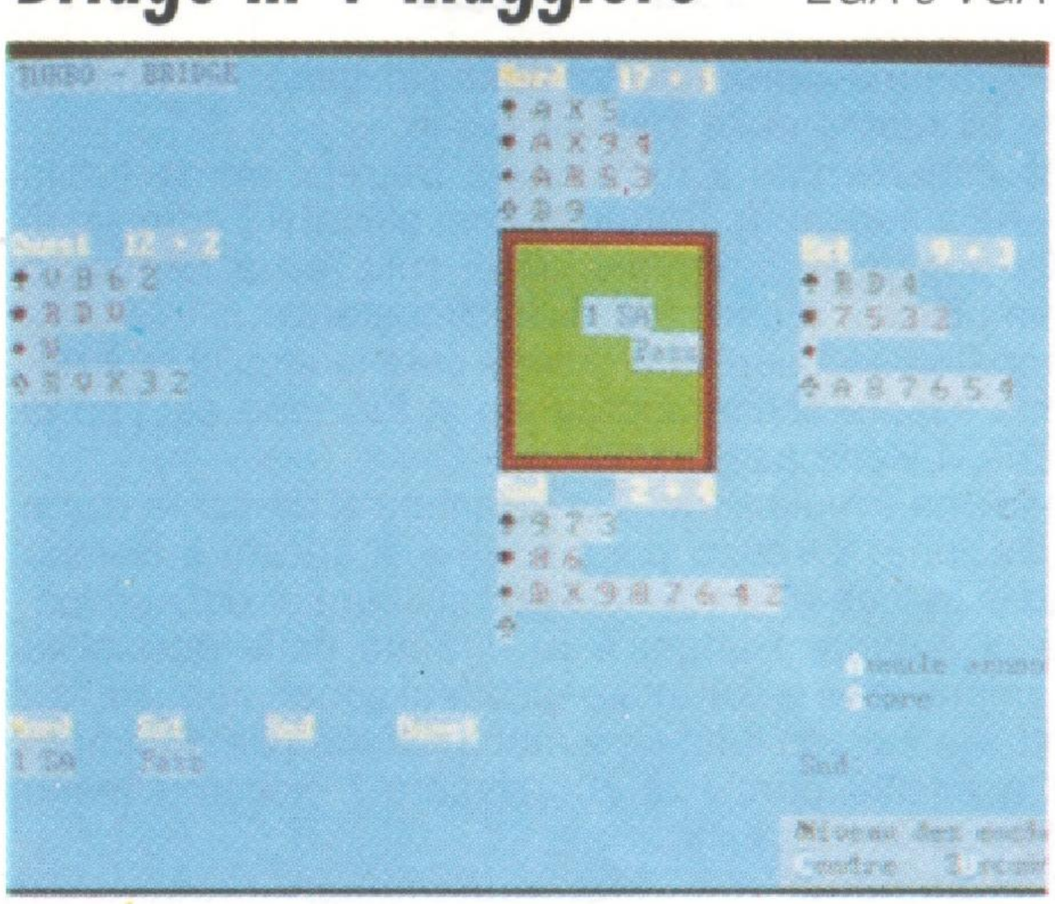


GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

In questo game, siete ai comandi del vostro vascello spaziale e dovete sopravvivere alle diverse ondate di alieni che vi attaccano senza sosta.
Questo shoot'em-up, sebbene non brilli troppo per originalità, ha in effetti qualche attrattiva. La manegevolezza è senza dubbio una delle cose migliori di questo soft, potrete pilotare il vostro ship spostandolo agevolmente in ogni direzione. Lo scrolling orizzontale del paesaggio, a destra o a sinistra secondo i casi, è fluido e rapido, come pure quello degli attaccanti. La grafica delle astronavi non ha nulla di particolare, ma gli scenari avrebbero potuto essere più curati. Gli effetti sonori sono purtroppo piuttosto rudimentali. In effetti il principale difetto viene dalla mancanza di originalità dello scenario che non utilizza le trovate dei nuovi shoot'em-up: armamenti multipli e diversi che si acquisiscono progressivamente. Il gioco perciò non riesce a mantenere particolarmente vivo l'interesse dell'utente, il quale desidera soprattutto un po' di novità.
(Dischetto Ubi Soft)

Bridge in V maggiore

PC CGA, EGA e VGA

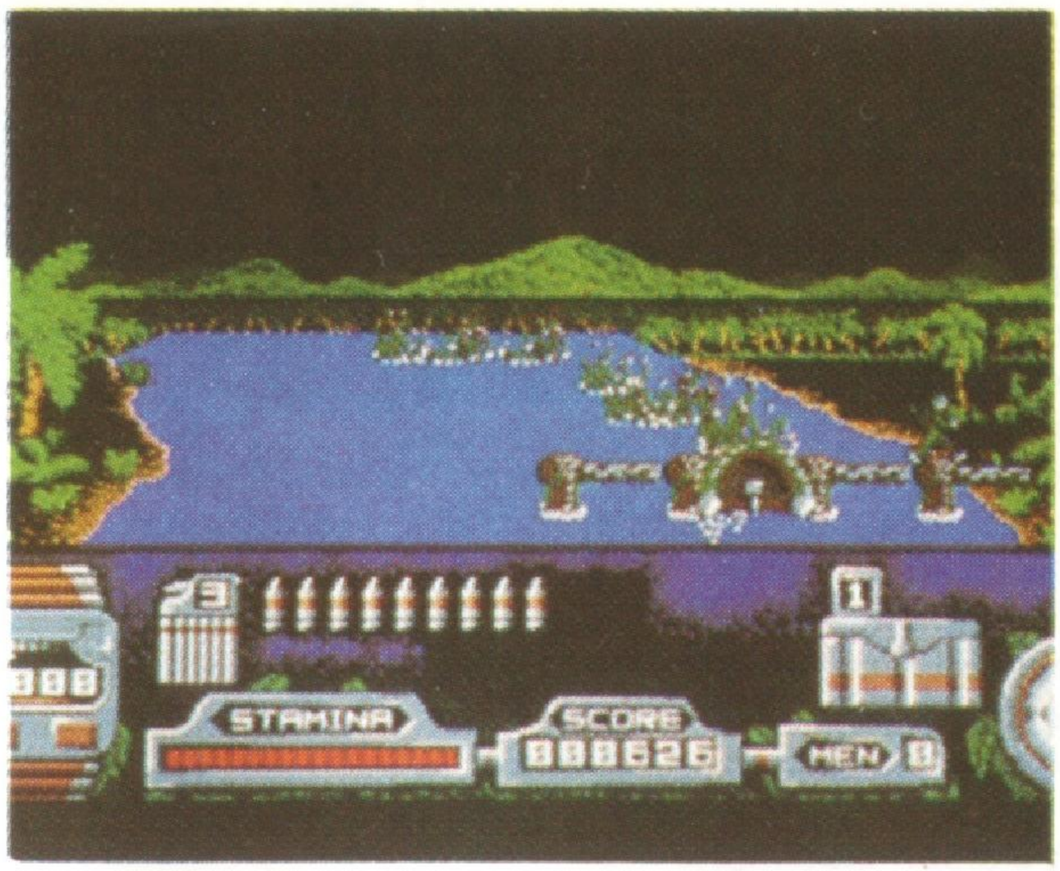


GENERE	BRIDGE	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	15	**SUONO**	-
GRAFICA	-	**PREZZO**	-

Finalmente un programma di bridge che presenta il gioco in modo molto corretto. Il soft vi propone di scegliere il vostro posto ed avete anche la possibilità di barare (vedere l'insieme della distribuzione) in vostro o in suo favore o di ripetere una precisa distribuzione delle carte. Le dichiarazioni sono classiche con i fiori Stayman, il contrappello e il "cue-bid".
Il programma risponde al 4 Senza Atout Blackwood (richiesta degli assi del compagno per un eventuale slam), ma non lo dichiara lui stesso.
Terminate le dichiarazioni, potrete giocare al posto del vostro compagno se vi trovate ad essere il morto. Il modo di giocare alle carte è raffinato, poiché il computer utilizza impasse e ripartizione, come pure un buon controllo del ritorno al morto. Peccato che la presentazione sia così austera, senza alcuna concessione alla grafica. Sono ovviamente assenti, come è naturale in un programma di questo tipo, sia l'animazione che eventuali effetti sonori.
(Dischetto Bridgeur)

Butcher Hill

ST, Amiga



GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	8	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	29000

In questo soft, non troverete certo grandi sorprese. Butcher Hill è infatti uno dei tanti giochi che hanno per soggetto la guerra del Vietnam. Anche l'azione non dice niente di nuovo: dovete penetrare tra le forze nemiche attraversando i corsi d'acqua e la giungla tropicale.
In questo vasto programma si ritrovano un gran numero di ostacoli, quali mine, Vietcong imboscati, eccetera. Certo però che, a onor del vero, l'ambizione del soft ha di gran lunga superato le sue possibilità (in particolare per le versioni 16 bit). La grafica e l'animazione sono di una grande ingenuità (la vostra zattera assomiglia a un tappo). Solo gli effetti sonori se la cavano abbastanza bene, ma non riescono da soli a far dimenticare la mediocrità del gioco. Apocalypse splash!
(Dischetto Gremlin).
Per quanto riguarda la versione Amiga, differisce dalla ST solo per quanto riguarda il sonoro. I rumori degli aerei che sfiorano il terreno e gli spari delle mitragliatrici sono effettivamente convincenti, ma il gioco non vale la candela.

TUTTI I PRODOTTI CHE TROVATE SU QUESTA RIVISTA, SONO DISPONIBILI PRESSO

PLAY GAME SHOP

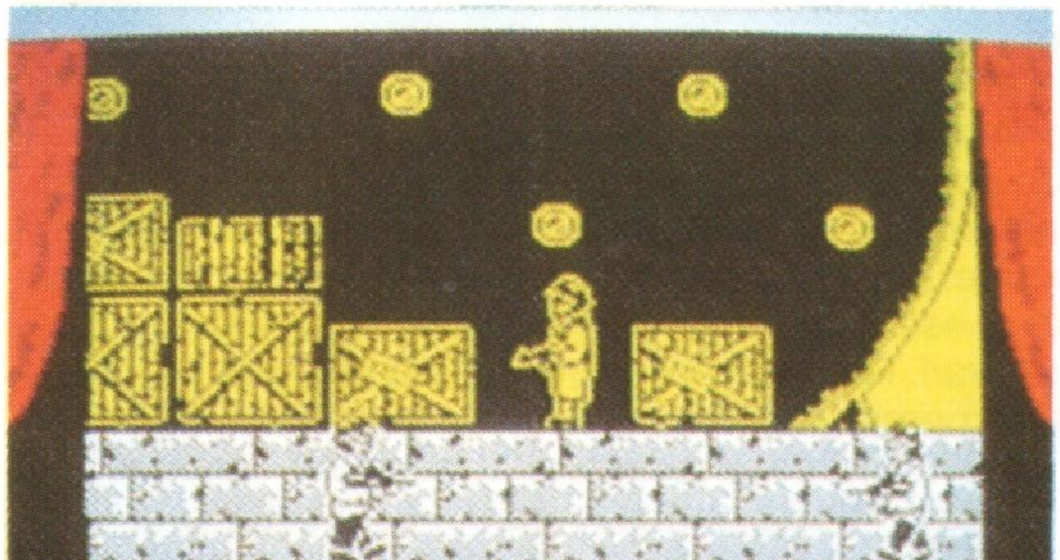
Via C. Alberto, 39/A 10123 TORINO
☎ **011-517740**

SPEDIZIONI DELLE ULTIME NOVITA' IN TUTTA ITALIA

COMMODORE POINT - ATARI STORE - NINTENDO

Chicago 30'S

ST, Spectrum, CPC, C64, MSX



GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	5	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	15000

Questo gioco ambientato a Chicago nel periodo del proibizionismo giunge dalla Spagna, cosa che non è affatto frequente. Per fortuna!, poiché se tutti i giochi spagnoli sono dello stesso livello, si può sperare che non ne arrivino altri! Per quanto riguarda l'interese del gioco, l'abbiamo sì cercato, ma senza alcun successo! E' difficile andare avanti per più di una ventina di secondi, potrebbe forse essere possibile se si avessero gli occhi ovunque e sparare come Lucky Luke, più rapidi della propria ombra. Nullo! (Dischetto US Gold)
L'adattamento su Spectrum è ben realizzato. L'animazione è sufficientemente rapida e fluida. Un buon motivetto a più voci presenta il gioco, ma gli effetti sonori nel corso del gioco sono rudimentali. Un buon gioco piuttosto difficile. (Cassetta Topo)
Con la versione CPC questo programma continua la sua lunga discesa agli inferi. Il gioco manca di una solida base, la lentezza degli spostamenti del vostro personaggio impedisce qualsiasi utilizzazione istintiva dei comandi. La grafica sebbene molto colorata può solo essere definita grossolana!

Circus Attractions

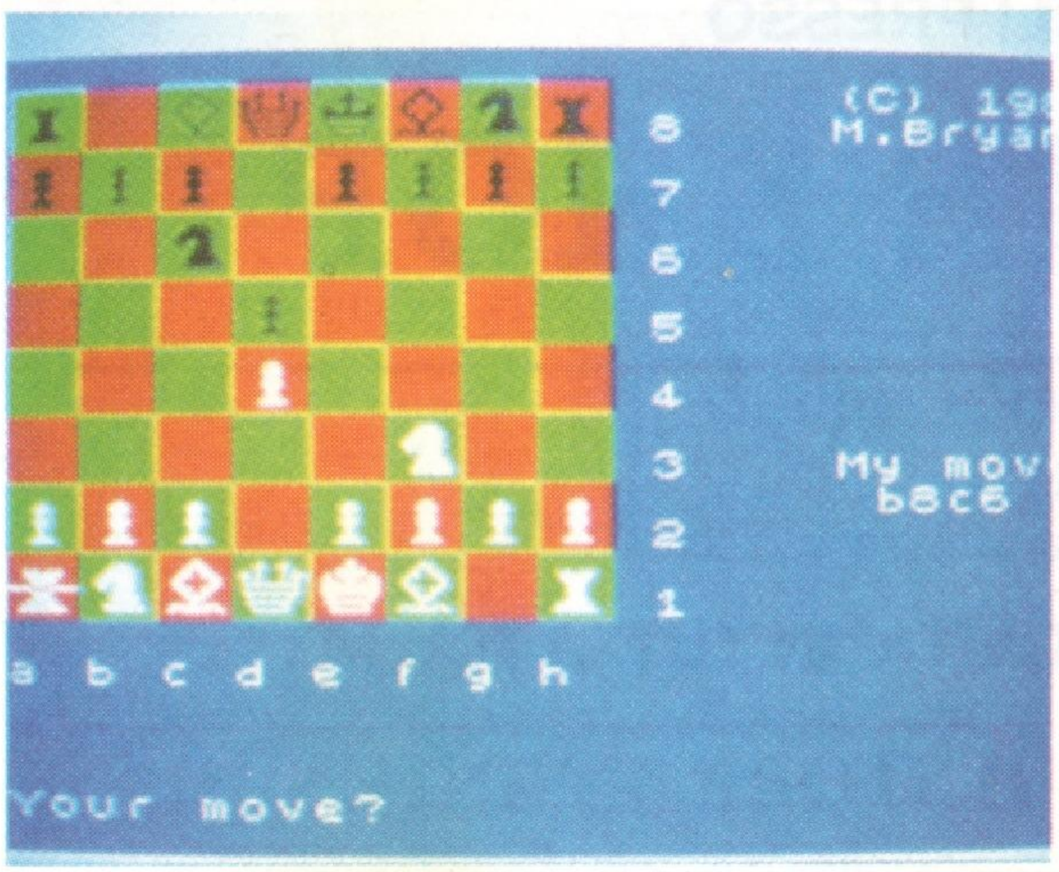
C64

GENERE	MULTIPROVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000

Dopo Grand Monster Slam, ecco un secondo programma multiprova del nuovo editore tedesco che ci propone cinque numeri del circo molto interessanti.
Volendo potrete calarvi nei panni di un acrobata, di un giocoliere, di un lanciatori di coltelli, ed essere funamboli oppure clown. Queste differenti prove sono ben concepite e beneficiano di una realizzazione abbastanza curata con una buona grafica per mezzo della quale viene reso in modo abbastanza realistico il colorato ambiente in cui l'azione si svolge.
L'animazione, bella, dimostra un certo humor da parte dei programmatori. Quando il giocoliere perde la palla, essa gli cade su un piede ed egli si mette a saltellare per il dolore. Molto soddisfacenti anche gli effetti sonori che accompagnano le gare. In conclusione, un programma simpatico che esige una grande precisione pur senza essere troppo complesso e che sarà congeniale a coloro che vogliono esercitarsi le falangi gioiosamente!
(Dischetto Golden Goblins)

Colossus Chess 4

Spectrum



GENERE	SCACCHI	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	15	**SUONO**	-
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo gioco di scacchi è senza dubbio uno dei migliori su questo computer. La scacchiera è rappresentata a scelta in due o in tre dimensioni, ma quest'ultima è molto più comprensibile. Il programma offre numerose opzioni: orologi per i due giocatori, tabellone dell'albero di ricerca, valutazione delle posizioni, memorizzazione dell'insieme della partita con spostamenti in avanti o indietro, cambiamenti di colore o di orientamento della scacchiera, gioco alla cieca. Vari sono i livelli di gioco (modo torneo, modo tempo medio per mossa, modo ogni movimento, modo uguaglianza e modo infinito per i problemi). La biblioteca delle aperture è piuttosto fornita, con linee classiche e moderne che si estendono abbastanza lontano. Per i principianti può essere esclusa. Nel game centrale è capace di buone combinazioni tattiche, ma il suo gioco strategico è decisamente più carente. In finale di partita si rivela corretto, capace in particolare di trovare il matto per la combinazione re, alfiere e cavallo contro il re solo. Il programma si rivelerà un partner coriaceo per giocatori principianti e di medio livello. (Cassetta CDS)

Dark Fusion

Spectrum, CPC

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000

Questo beat-them-up, contrariamente alla versione CPC, è gradevole. Armato del vostro fucile laser dal fuoco temibile, dovrete combattere ondate sempre più aggressive di alieni. A poco a poco dovrete riuscire a dominare le possibilità di questo gioco abbastanza ricco. Ciascun livello è diviso in tre zone e voi dovrete recuperare una capsula di fusione (boa) per penetrare in ciascuno di essi. La grafica degli sprite è accurata e gli scenari piuttosto vari. Nemmeno il colore è stato trascurato, contrariamente a numerosi adattamenti su questo computer di qualità mediocre. L'animazione è rapida e lo scrolling regolare. Gli effetti sonori sono invece piuttosto ridotti. (Cassetta Gremlin)
La versione CPC è uno shoot'em-up sorprendente, non per la sua realizzazione che non ha nulla di eccezionale nè per la sua originalità, ma per il fatto che l'azione è incomprensibile. Di solito il bello di questo tipo di gioco è di essere di semplice accesso, ma in questo caso anche dopo aver letto più volte le istruzioni, il soft conserva tutto il suo mistero. Visti i minuscoli sprite che si agitano sullo schermo, non si perde gran che.

Demon Stalkers

C64, PC CGA e EGA

GENER	GAUNTLET	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

Inutile cercare qualunque originalità nello scenario di questa corsa contro la morte...
Labirinti, mostri, incantesimi, Demon Stalkers è un clone di Gauntlet, per fortuna molto ben realizzato su PC. Un buona riuscita su questo computer se si considera che si tratta di un gioco in cui l'azione ha un ruolo fondamentale.
Unico difetto, l'animazione un po' a scatti del personaggio durante gli spostamenti orizzontali...
L'azione è rapida e tutte le astuzie strategiche sono in ogni momento spiegate nella parte inferiore dello schermo. In conclusione il giocatore associa rapidamenta azione e strategia per venire a capo dei cento quadri da brivido disponibili.
Un ultimo pregio di questo programma è l'opzione "costruzione". Questa vi permetterà di creare i vostri labirinti personalizzati.
Niente di nuovo quindi, ma un soft molto nervoso, se si apprezza il genere.
(Dischetto Electronic Arts)

point

B.C.S.

Via Montegani, 11
20141 MILANO

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 89.50.21.02

Gunship

Spectrum, CPC, C64, Amiga, ST, MSX, PC,

GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	25000-69000

Ci era stato promesso da tanto tempo che ormai non ce lo aspettavamo nemmeno più, ma finalmente Gunship è arrivato anche per Amiga.
Questo eccellente programma non fa una grinza e rimane la miglior simulazione di elicottero da combattimento realizzata fino ad oggi. L'azione è appassionante ed il pilotaggio dell'apparecchio è delicato senza divenire mai troppo complesso. Ci si sarebbe aspettati che la versione Amiga beneficiasse di una grafica migliorata, stile Falcon, ma è praticamente identica alla versione ST e comunque ottima.
Decisamente soddisfacenti anche l'animazione e gli effetti sonori. In questo coro positivo, è da annoverare anche l'interesse del gioco, che è senza alcun dubbio molto elevato (il che in questo genere di game resta la cosa più importante) ed è difficoltoso ma non, per questo, impossibile venire a capo delle numerose missioni proposte, cosa che evita la frustrazione del giocatore. Un vero gioiello della simulazione!
(Dischetto Microprose)

Hostile All Terrain

CPC

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Anno 2320, la minaccia extraterrestre non è mai stata così pressante. Si rende indispensabile il vostro contributo per respingere le forze nemiche che minacciano di prendere il totale dominio del vostro pianeta.
Ai comandi di un aereo da caccia dovete raccogliere delle cellule di plasma (che hanno la funzione di carburante). Potete anche assumere il controllo di un carro d'assalto per penetrare tra le forze nemiche. Queste ultime sono costituite da missili a volo radente, mine e jet.
La grafica è monocromatica ma molto raffinata. Si noterà una convincente prospettiva laterale (alla Zaxxon). L'animazione è di una qualità decisamente buona. Gli effetti sonori e musicali sono riusciti e più che soddisfacenti. In conclusione, un buon gioco. Per la cronaca, sappiate che il soft è stato realizzato da Costa Panavi, l'autore del leggendario Highway Encounter (i vecchi appasionati dello Spectrum se ne ricorderanno senz'altro).
(Dischetto Gremlin)

La Q. de l'Oiseau du Temps

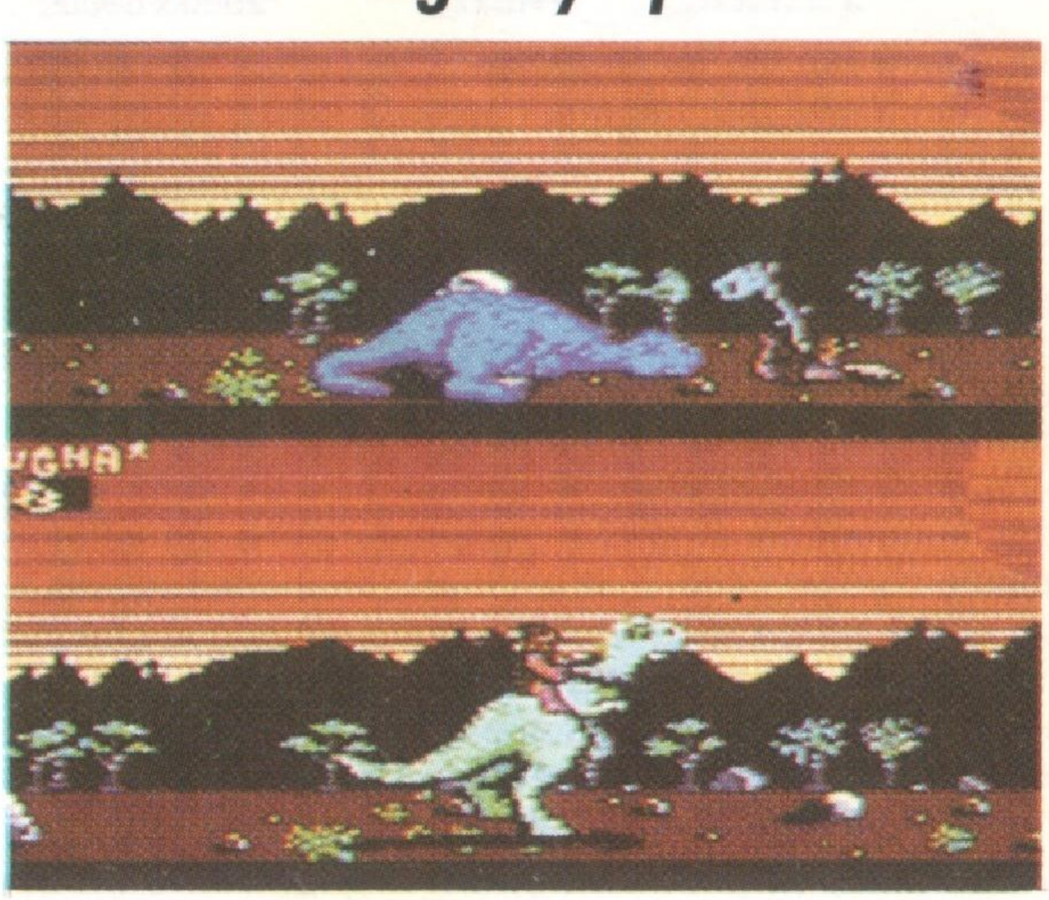
PC, ST

GENERE	ADVENTURE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Già approdata su ST e Amiga questa favolosa avventura è arrivata su PC, un gioco eccezionalmente fluido e grazioso. La grafica degli schermi di gioco è vicinissima ai disegni di Loisel. Anche in GGA 4 colori (l'EGA non è disponibile, peccato!) l'effetto è avvincente. Inoltre i possessori di una configurazione monocromatica standard o di Hercules si delizieranno per la precisione dei disegni. La maneggevolezza del soft è eccellente per l'impiego automatico del mouse, la cui gestione è ottima. I due pulsanti sono utilizzati per gestire interamente le multifinestre e la scelta delle icone, il che assicura all'avventura una scioltezza notevole. L'animazione è, infine, di alta qualità. Per la scelta sulla mappa, il volo da un luogo all'altro o l'animazione dei volti, il PC si spreme per accentuare l'atmosfera di adventure ed è proprio da questo che deriva ovviamente il pregio principale della partita. Grazie a questa qualità grafica e al modo di gioco icona/finestra, il soft riproduce istantaneamente l'ambiente del fumetto. Un gioco molto accessibile ma abbastanza arduo da motivare gli esperti. (Dischetto Infogrames)

Caveman Hugh-Lympics

C64,

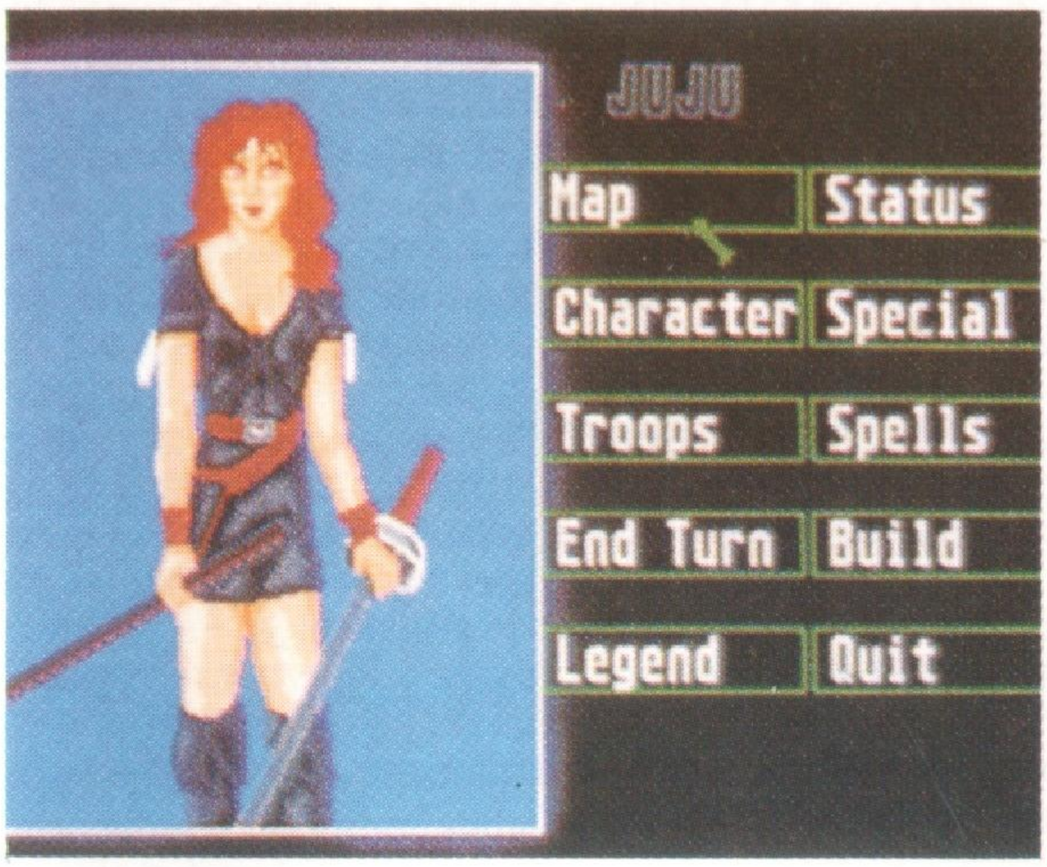


GENERE	MULTIPROVA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Caveman Hugh-Lympics esce dai canoni consueti, una vera boccata di ossigeno per chi è ormai annoiato da tutto. Questo originale multiprova vi trasporta in un passato del tutto immaginario e vi propone di partecipare ai giochi olimpici preistorici. Ci si diverte davvero parecchio nel corso delle sei prove, a dir poco fuori dal comune, che dovete affrontare.
Bisogna, per esempio, afferrare un compagno per i piedi per lanciarlo il più lontano possibile oppure uccidersi a colpi di clava. La prova più divertente è senza dubbio quella in cui si deve accendere un fuoco strofinando due schegge di selce, tanto più che si ha la possibilità di assestare un bel colpo di clava sulla testa del proprio avversario per fargli perdere tempo prezioso. Un programma molto buffo che beneficia di una realizzazione eccellente, con una buona se non addirittura ottima grafica farcita di humor.
Buona anche l'animazione, ma gli effetti vrebbero potuti essere migliori.
(Due dischetti Electronic Arts)

Legend

ST



GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo wargame/adventure narra l'eterna lotta che oppose in passato le forze del Bene e del Male. Su una mappa si dispongono le icone delle vostre truppe. A ogni turno i giocatori possono effettuare otto azioni distinte: ingaggiare comandanti per l'esercito, reclutare guerrieri, acquistare armi o catapulte, memorizzare incantesimi, ecc. Tutto ciò dipende ovviamente dal capitale in monete d'oro. Viene poi la fase di spostamento con l'assalto contro una truppa nemica. Molto semplice da maneggiare (si fa tutto con il mouse), Legend ripone tutto il suo interesse nella ricchezza di armi, incantesimi e personaggi disponibili, che possiedono, secondo la tradizione dei giochi di ruolo, molte caratteristiche di cui tener conto per poter sopraffare l'avversario. Ma rispetto alla ricchezza di questa strategia la gestione dei combattimenti è piuttosto povera e soprattutto tradotta sullo schermo in quadri di gioco troppo semplici. Il gioco contro il computer, infine, è poco comprensibile: impossibile, di fatto, seguire le azioni dell'avversario. Un gioco molto accessibile ma di qualità irregolare. (Dischetto CRL)

HEY TU !!

I TUOI GIOCHI DOVE LI COMPERI ?

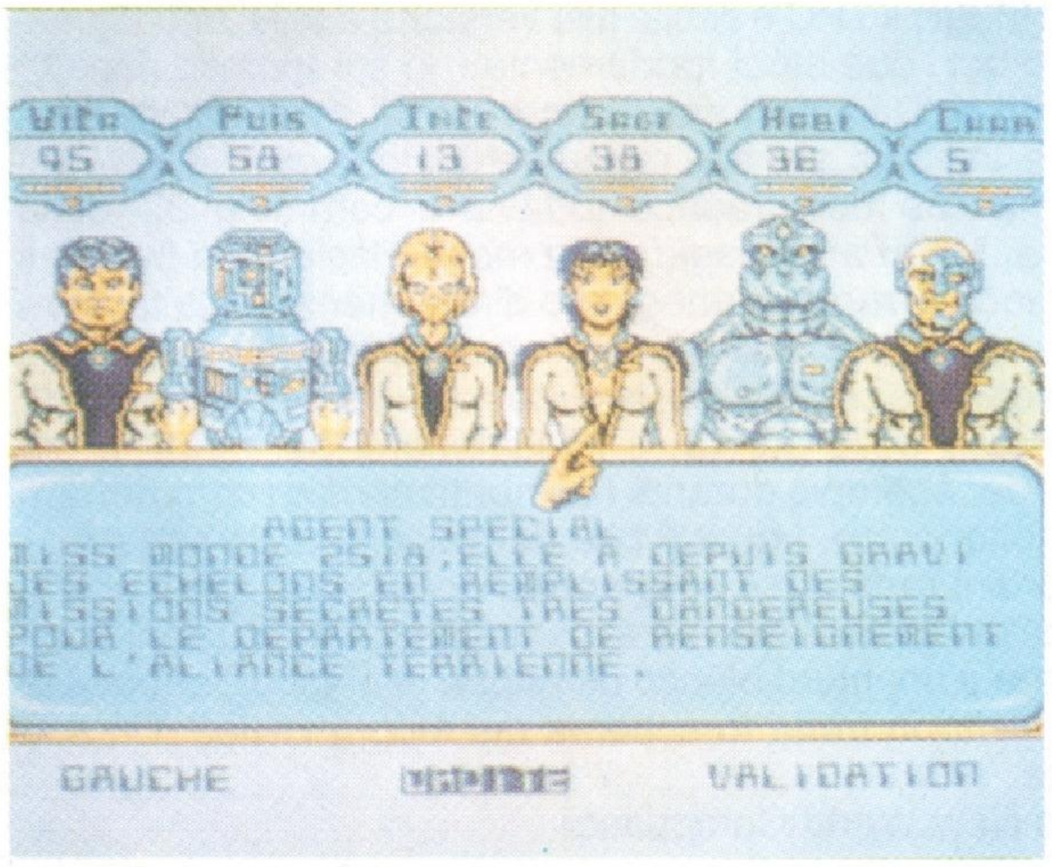
TRONI GAMES

DAL 1983 TI CONSIGLIA I MIGLIORI:
PRIMA DI ACQUISTARLI LI PUOI ANCHE PROVARE !!
☆ COMMODORE 64 ☆ AMIGA ☆ ATARI ST ☆ 400XL ☆ 800XL ☆
AMSTRAD ☆ MS-DOS ☆ SPECTRUM ☆ MSX ☆

Siamo in Via Pascoli 56 (ang. V.le Romagna) tel.: 02/230207 MILANO

Le Maitre Absolu

CPC

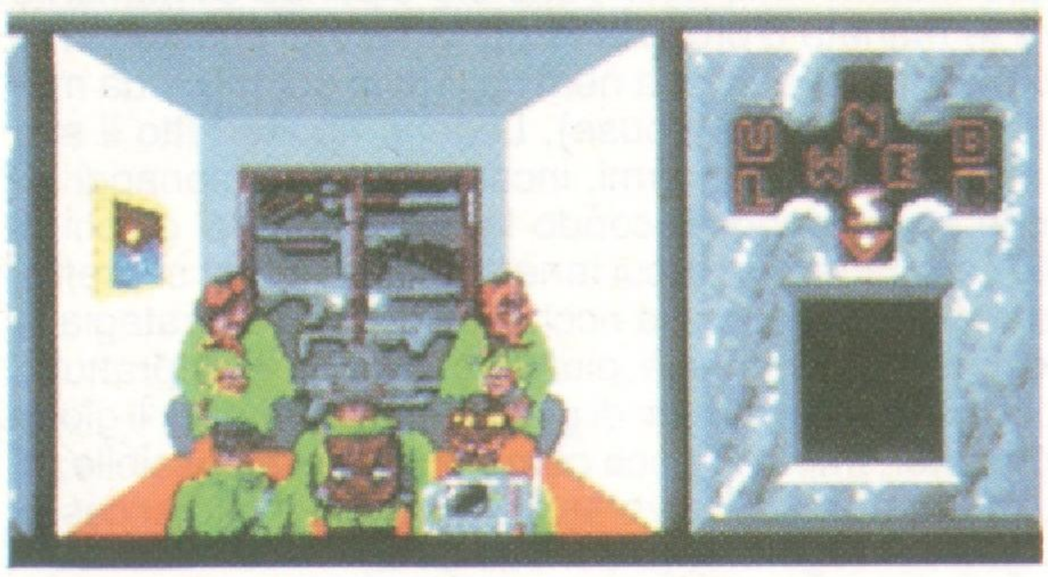


GENERE	RUOLO	**ANIMAZIONE**	☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Le Maitre Absolu riprende esattamente la stessa disposizione grafica e la stessa scenografia di Maitre des Ames, un gioco adventure a icone. Si ritrovano qui le dieci icone di cui si servono i quattro personaggi della squadra. Ma state attenti, l'orecchio è stato sostituito da un radar futurista, la mano da una pinza di metallo, ecc. Stesso scenario dunque, ma reso più attuale, più futurista, per sedurre gli appassionati del gioco di ruolo in "salsa laser"! Le Maitre Absolu approfitta dunque di tutti i pregi del suo predecessore. Maneggevolezza, grafica accurata per un CPC, strategia molto sofisticata, che permette di dividere la squadra in sottogruppi, dialogare con mostri e robot, ecc. La gestione degli effetti (ciascun personaggio dispone di un sacco in cui sistemare il cibo, le armi e gli indizi) è fluida e varia e l'impiego dei computer della base apporta un vantaggio che Maitre des Ames non possedeva. Dall'epopea medievale a questa ricerca futurista, gli ideatori di questi due programmi non hanno in fondo fatto grandi progressi. Ma ciò che davvero importa è che il secondo gioco sia buono quanto il primo. (Dischetto Ubi Soft)

Mayday Squad

ST, PC, Amiga, C64

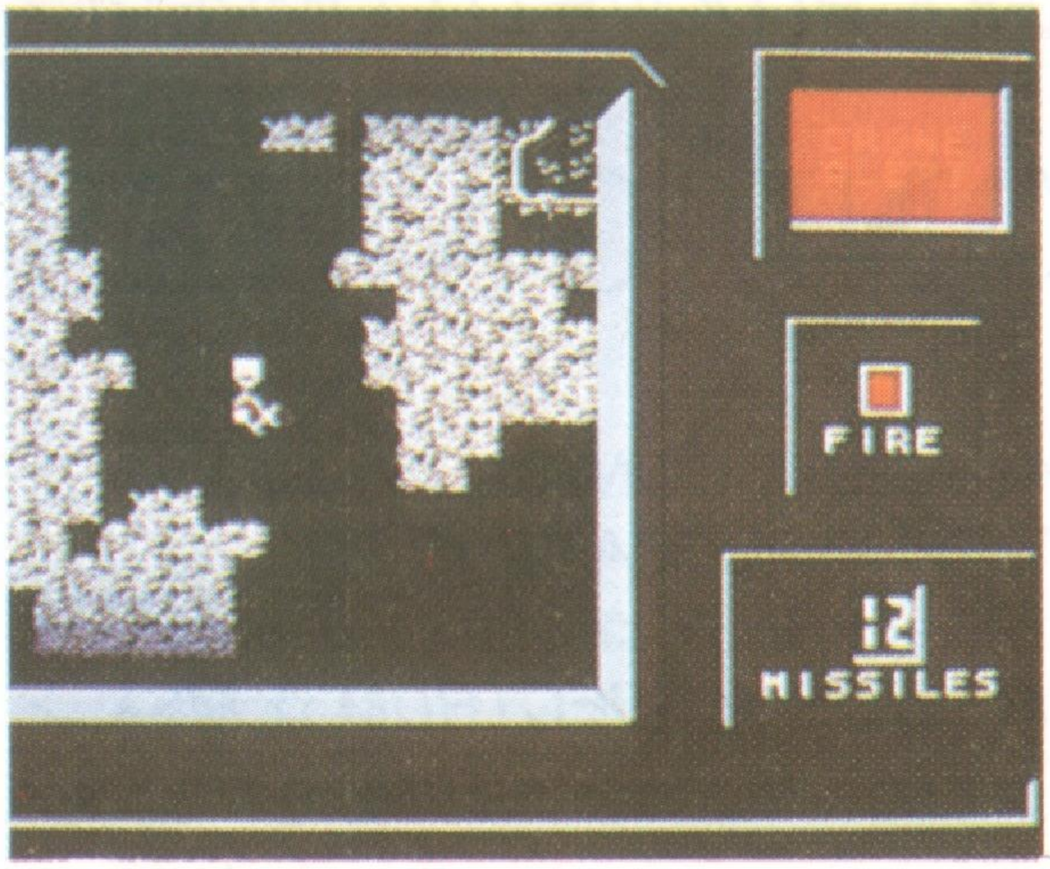


GENERE	STRT./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆
INTERESSE	10	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Mayday Squad riprende lo stesso principio di gioco di Operation Jupiter: un commando deve liberare degli ostaggi in una ambasciata occupata dai terroristi. La missione è complessa, poiché i tre membri del commando hanno ciascuno una specializzazione e voi dovete passare dall'uno all'altro e utilizzare le loro capacità con criterio. Devo però dire che non condivido l'entusiasmo di alcuni per questo soft. L'idea è senza dubbio interessante, ma il gioco non appassiona a causa di una realizzazione mediocre, di un'azione lenta e della difficoltà di manipolazione. Peccato! (Dischetto Tynesoft). Mayday Squad se la cava molto bene nell'adattamento su PC, in particolare per quanto riguarda la grafica, superba in EGA e convincente anche in CGA. Si ritrova con piacere la complessa scenografia dell'ambasciata. La strategia di gioco è corposa come su Amiga. Per contro, è stato impossibile sulla versione provata ottenere la manipolazione con il mouse. Peccato che la gestione del cursore con la tastiera sia davvero troppo lenta. Un buon soft, che mantiene un giusto equilibrio tra adventure e azione.

Modem Wars

C64, PC CGA, EGA

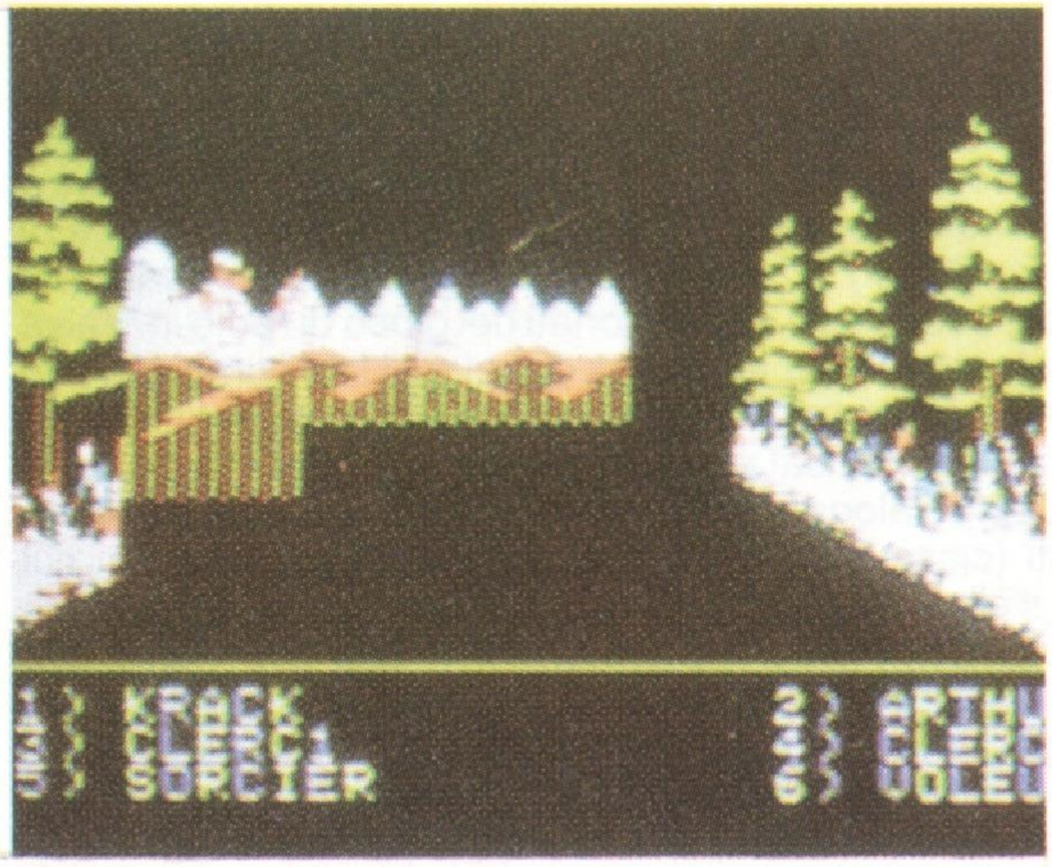


GENERE	WAR./AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	15000-59000

Ancora un wargame su PC! Ma questa volta, contrariamente per esempio a Sorcerer Lord, il giocatore apprezzerà il fatto che il gioco è molto maneggevole e che è decisamente facile adattarvisi, raggiungendo dei buoni risultati.
Voi comandate diverse unità di robot, di spie o di tank, come pure la vostra base principale dipende interamente dalla vostra abilità di decisione e manovra.
La vostra missione: accerchiare il nemico e distruggere le sue unità oppure il suo Quartier Generale. Graficamente semplice ma molto maneggevole (mouse, joystick, tastiera) e ricco di strategia (si possono nascondere le unità, inviare degli aerei in missione oppure delle spie, eccetera).
Modem Wars sedurrà una larga maggioranza di giocatori, iniziati o no che siano ai wargame. Da notare, infine, che è possibile giocare in due per collegamento modem. Ed è proprio da questa interessante particolarità del gioco che deriva il titolo. Un soft molto appassionante.
(Dischetto Electronic Arts)

Might and Magic

PC



GENERE	RUOLO	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	14	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	10000-29000

Might and Magic su PC è simile alla versione Apple, della quale rimangono qui i due atout fondamentali: lo scrupoloso rispetto delle regole di Dungeon and Dragons e la maneggevolezza esemplare. In effetti, per una rappresentazione grafica delle più spoglie, ma che ben traduce tuttavia il cammino 3D della compagnia, Might and Magic resta molto efficiente a livello di logica di gioco di ruolo. Maneggiato direttamente dalla tastiera con una successione di tocchi molto ben concepiti, l'avventura offre uno scenario complesso, le cui tessere però si spiegano da sole nel corso della partita. Il concatenarsi dei menu e dei submenu, per esempio durante i combattimenti o i commerci, è sempre molto logico. I quadri che definiscono sullo schermo i possibili ordini rendono il programma accessibile tanto ai veri principianti del genere quanto ai più esperti. Le istruzioni sono molto chiare e un intero blocco di mappe in bianco permette di tracciare molto in fretta lo schema dei luoghi visitati. Un soft intelligente.
(Dischetto New World Computing)

Lancaster

Finalmente il gioco che aspettavi per il tuo Amiga

Non si trova nei negozi
E' un'esclusiva SoftMail

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone una sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, Lancaster combina il meglio della simulazione con l'estrema giocabilità dell'arcade.

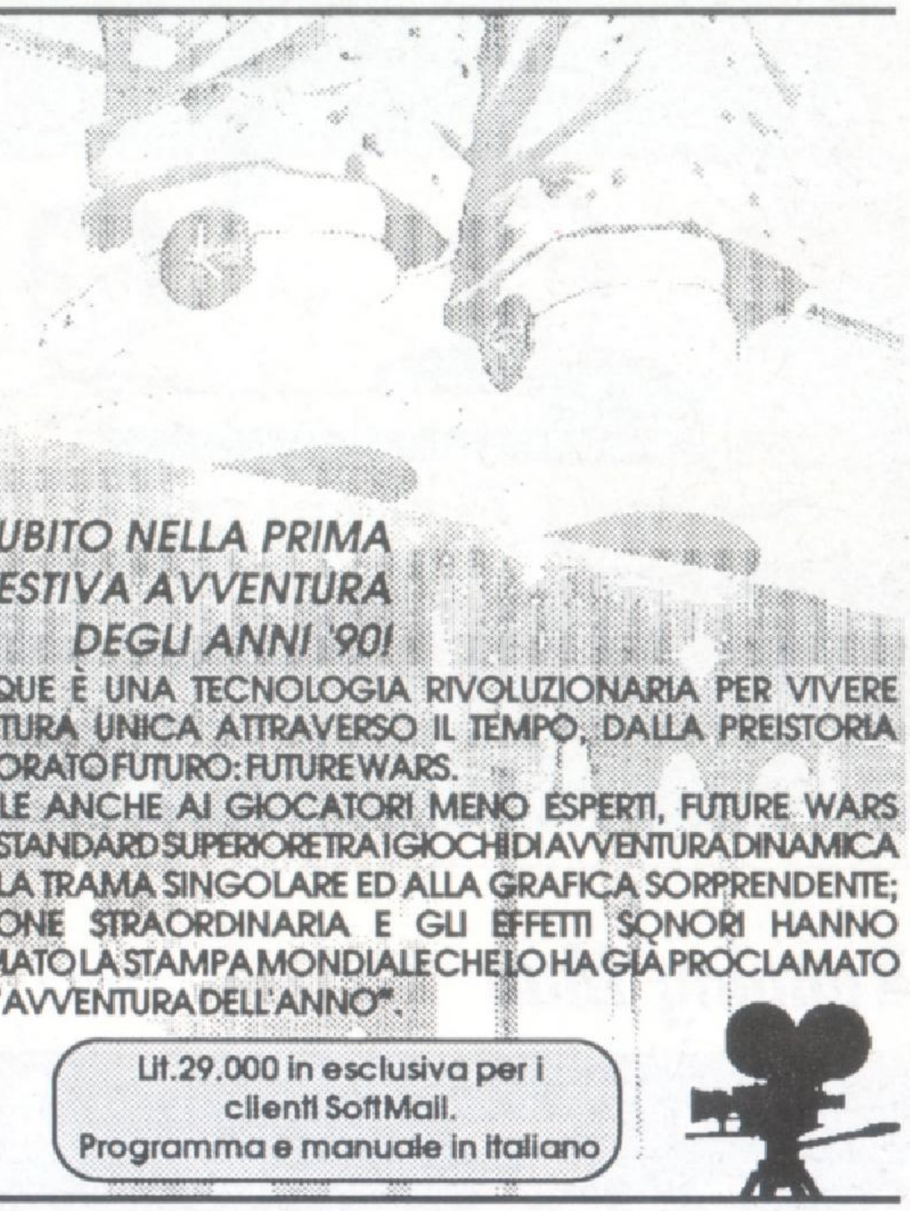
Lit. 19.000 con manuale in italiano!

Un regalo unico ed originale per te ed i tuoi amici. In più un favoloso adesivo in omaggio!

Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/'90



ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA ALL'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS.
ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

Lit.29.000 in esclusiva per i clienti SoftMail.
Programma e manuale in italiano

Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.

⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.

⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.

⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Accessorio

Joy. ace	12.000
Mousecat	19.000

Libri, hints & tips

Masters collection/Epyx	19.000
Quest for clues II	39.000
Sierra-On line	tel.

Red lightning	69.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
Shinobi	29.000
Sleeping gods lie *	49.000
Space ace	tel.
Star wars trilogy	29.000
The games: summer ed.	25.000
Triad vol. 2	39.000
Virus killer *	**29.000**
Xenon II	39.000
1943 midway	18.000

Atari st

Blood money	49.000
California games	29.000
Dynamite dux	39.000
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	29.000
Manhunter II (S.F)	59.000
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Rainbow warrior	59.000
Robocop	39.000
Shinobi	29.000
Virus killer	**29.000**
Xenon II	39.000
Ultima (vari)	tel.
688 Attack sub	19.000

Amiga

Altered beast	49.000
Astaroth	29.000
Bangkok knights	49.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Dynamite dux	49.000
Fiendish Freddie's	49.000
Future wars *	**29.000**
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	25.000
It cames from the desert	tel.
Lancaster *	**19.000**
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Power struggle	29.000

CBM 64/128 (Disco 5")

Action fighter	25.000
Add: curse of the azure	59.000
Altered beast	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	18.000
Dynamite dux	25.000
Indy: the last crusade	15.000
Mr. Heli	25.000
New zealand story	18.000
Oil imperium	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow warrior	39.000
Rick dangerous	25.000
Scenery disk 09	39.000
Shinobi	25.000
Storm across Europe	59.000
World soccer	25.000
Zzap sizzlers 1 (5 prg.)	18.000

CBM 64/128 (Cassetta)

A.p.b.	15.000
Action fighter	18.000
Altered beast	18.000
Batman: the movie	15.000
Captain fizz	18.000
Gemini wing	18.000
Indy: the last crusade	15.000
Mr. Heli	18.000
New zealand story	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow warrior	29.000
Rick dangerous	18.000
Shinobi	18.000
Star ray	18.000

Ms-dos (Disco 5")

Action fighter	39.000
Add: curse of the azurre	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Heavy metal	79.000

Dal 15 Novembre a Natale in ogni pacco c'è uno splendido regalo! Auguroni da SoftMail.

Instant facilities locator	55.000
Richiede Flight Simulator 3.0	
Millenium 2.2	49.000
Oil imperium	49.000
Paper boy	29.000
Sword of aragon	69.000

Versioni su 3": telefona

Ms-dos (Disco 3"&5")

Manhunter II (S.F.)	69.000
Napoleon in Russia	69.000
Reach for the stars	59.000

Multi-formato

Populous data disk * Amiga/Atari ST	25.000

AMSTRAD, APPLE, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITA'

Buono d'ordine da inviare a:
Lago Divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

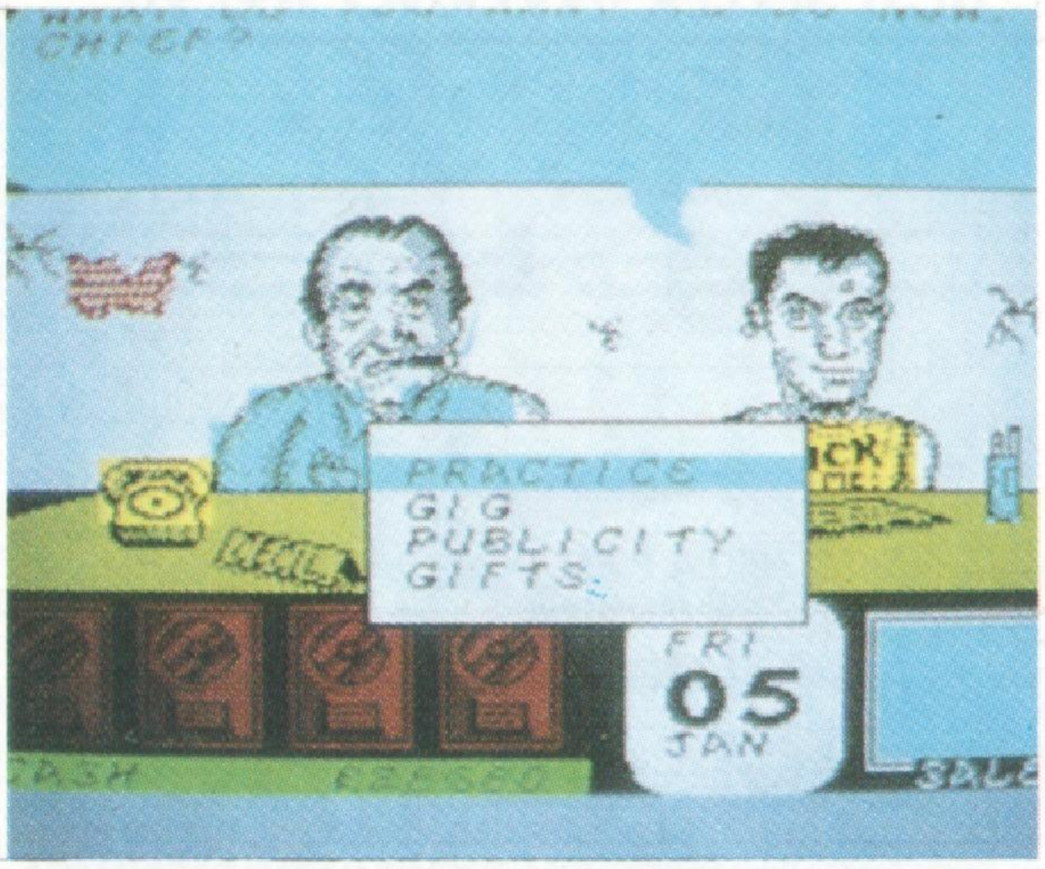
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

❑ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSI ❑ Mastercard ❑ Visa ❑ AmericanExpress
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. __ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

Rockstar Ate My Hamster

Spectr., C64.

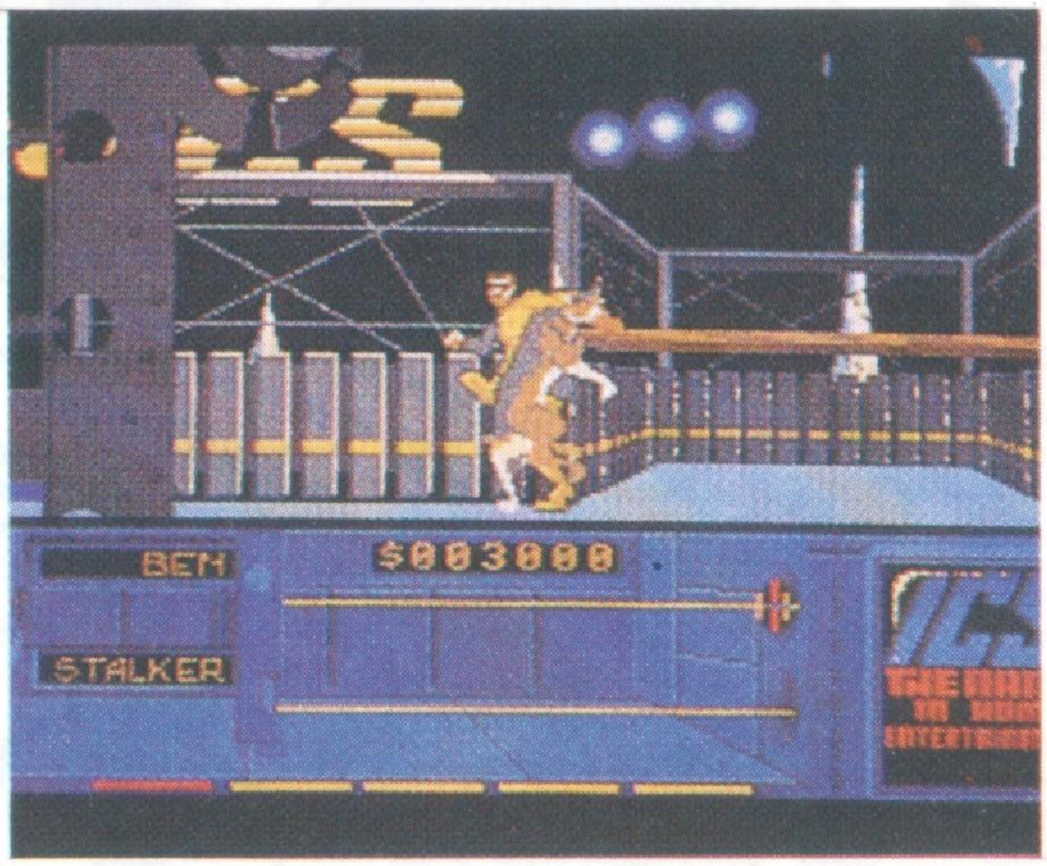


GENERE	SIMULAZIONE	**ANIMAZIONE**	☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	18000

Ecco un genere che non conosce ancora inflazione. La Code Masters, esce dai consueti schemi di gioco con questo programma. In Rockstar Ate My Hamster vestirete i panni di un manager rampante molto ambizioso che deve lanciare al grande pubblico un cantante o un gruppo e, ovviamente, arricchirsi il più possibile.
All'inizio voi disponete di quattro possibilità: tirocinio nello studio di registrazione, concerti in luoghi vari e a prezzi molto diversi, pubblicità (indispensabile) e doni per invogliare la vostra vedette a restare nel vostro gruppo.
A mano a mano che l'audience del vostro o dei vostri protetti aumenta, il ristretto mondo delle Case Discografiche più importanti vi apriranno le loro porte e gli sponsor i loro portafogli. Dovrete registrare tutta una serie di pezzi, incidere degli album e gli eventuali video clip. L'animazione è assente, ma la grafica è gradevole, con buoni colori, i dialoghi divertenti e le musiche abbastanza variate.
(Cassetta Code Masters)

Running Man

C64, Amiga

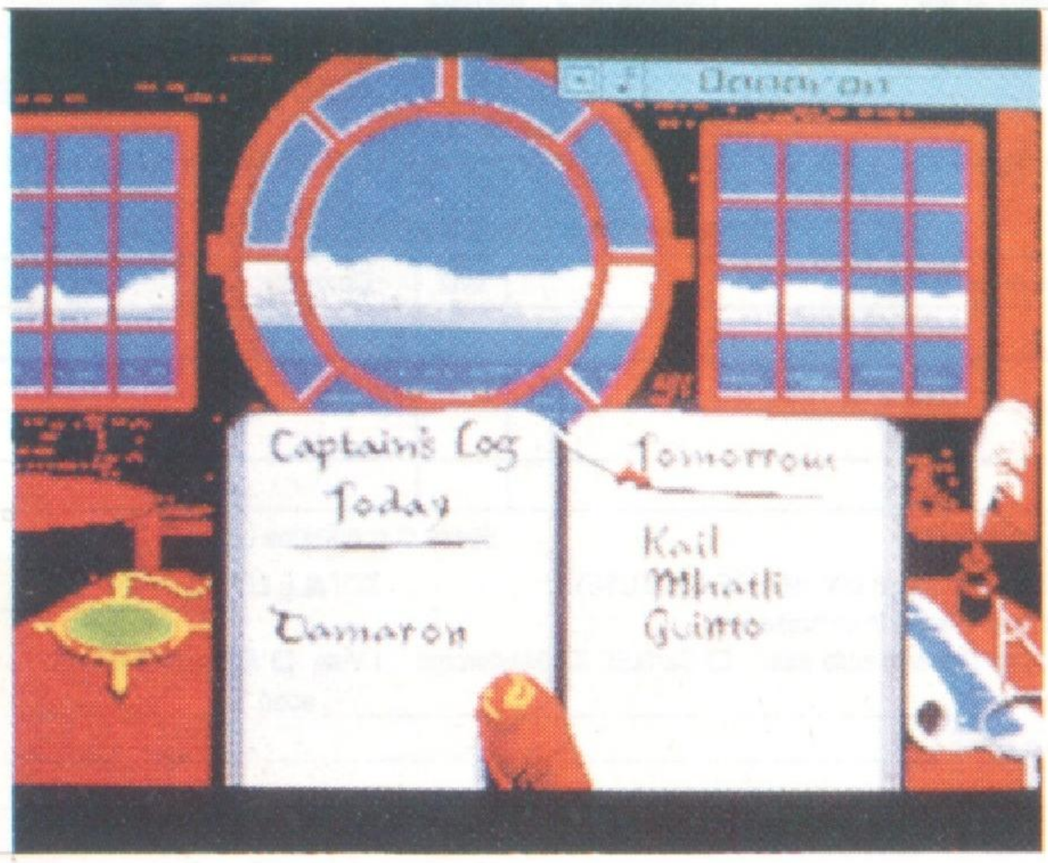


GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-29000

I giochi televisivi del futuro sono proprio senza pietà ed i concorrenti rischiano la loro vita in diretta.
Questo programma, che si ispira allo scenario di uno degli ultimi film di Schwarzenegger, inizia con una sequenza di presentazione che ha dello straordinario. E' quanto si fa di meglio nel genere per mezzo di digitalizzazioni animate, sostenute da una colonna sonora di qualità. Come si può rimanere insensibili di fronte a un simile pezzo di bravura?
Ma purtroppo, come il sufflè uscito dal forno che, una volta ammirato, si sgonfia proprio al momento di servirlo, anche la magia di questo soft sparisce quando l'azione comincia, lasciando il giocatore a bocca asciutta. Runnig Man beneficia sì di una buona realizzazione, ma il personaggio si controlla con difficoltà e l'azione non ha proprio nulla di eccitante. Un programma che promette molto ma non fornisce gran che, anche se tanto l'animazione quanto la grafica e gli effetti sonori sono effettivamente di alta qualità.
(Dischetto Grandslam)

Sinbad

C64, Amiga, ST, PC EGA, CGA



GENERE	ADV/ AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	29000-59000

Sinbad era già stato adattato per Amiga con buoni risultati. Certo è che la versione per PC di questo game è così curata da far arrossire la precedente. La grafica, sia in EGA che in CGA è davvero molto colorata e raffinata. L'animazione nelle sequenze d'azione è finalmente rapida e fluida, persino su XT.
Abbastanza soddisfacenti anche gli effetti sonori. E rimane sempre, a coronare adeguatamente il tutto, la grandissima ricchezza scenografica del gioco.
Sinbad viaggia di città in città, naviga di porto in porto e lotta contro malvagi pirati, soccorre poveri naufraghi, dialoga con i personaggi incontrati per accumulare sempre maggiori informazioni...
Scenario molto realistico e soprattutto logico e complesso. Ecco dunque per gli amanti della strategia, dell'avventura o dell'azione una ricerca tanto bella quanto ludica. Un solo rimpianto, mi è stato impossibile dirigere l'avventura con il mouse, strumento ideale per maneggiare un soft di questo tipo.
(Dischetto UBI Soft/Cinemaware)

Sorcerer Lord

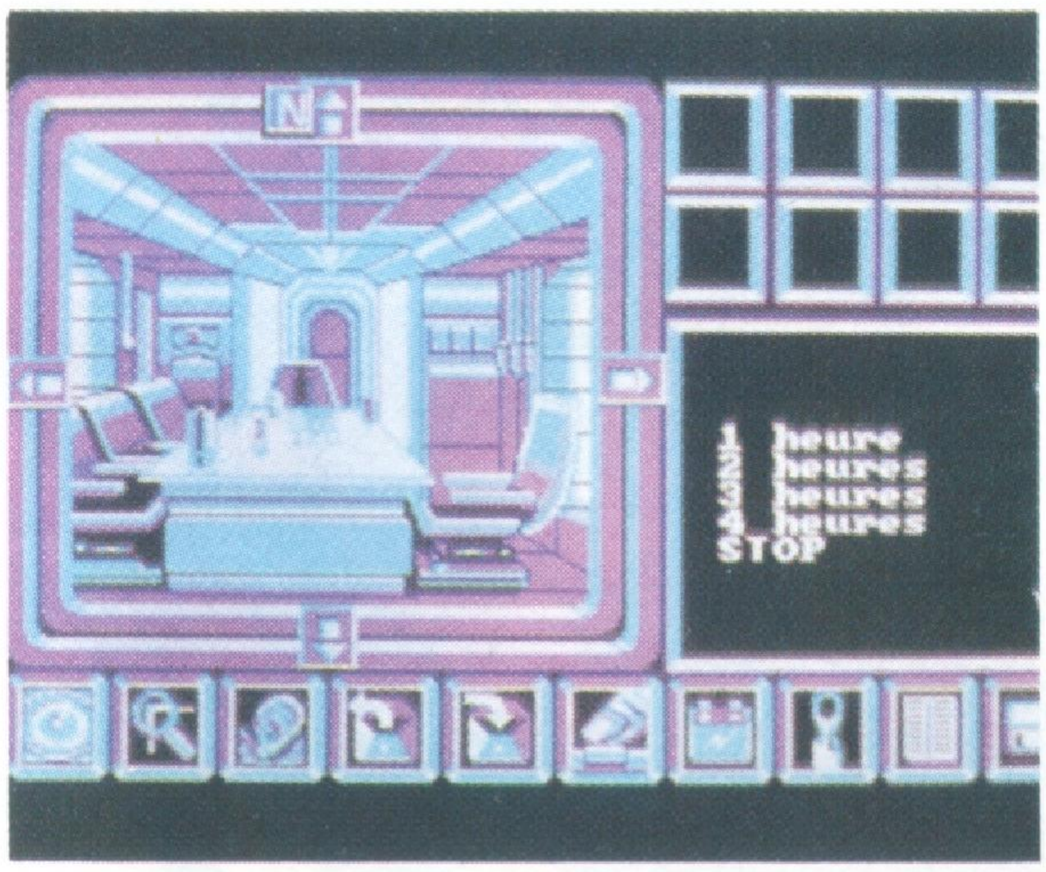
Amiga, ST, PC EGA, CGA, Spectrum, C64

GENERE	WARG. SU MAPPA	**ANIMAZIONE**	☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	25000-35000

Sorcerer Lord è un wargame su mappa piuttosto classico che si svolge in uno scenario alla "Signore degli Anelli". Svariate fasi del gioco si susseguono: movimenti, attacchi, alleanze, il tutto in una grafica abbastanza semplice (mappa e rilievo del terreno) e con effetti sonori ben resi, anche se poco variati. Ma il maggior handicap di questo programma è la sua difficoltà di manipolazione. Le fasi del gioco controllate dal computer, e non sono poche, si svolgono a tutta velocità. Impossibile cogliere il senso degli attacchi se non in parecchie ore di gioco! I programmatori hanno forse voluto mettere alla prova i nervi degli appassionati, a meno che siano saltati i nervi a loro prima che riuscissero a completare il programma! Un soft che non svelerà le sue qualità che ai più appassionati e temerari. Simile anche su ST e Amiga, tranne un sonoro meno raffinato sull'Atari. Nella versione per PC gli effetti sonori sono senza dubbio deludenti. Per quanto riguarda la grafica, è interessante soltanto in EGA. Infine, l'interesse della partita è all'incirca simile a quello delle altre versioni provate. (Dischetto PSS)

Star Trap

PC

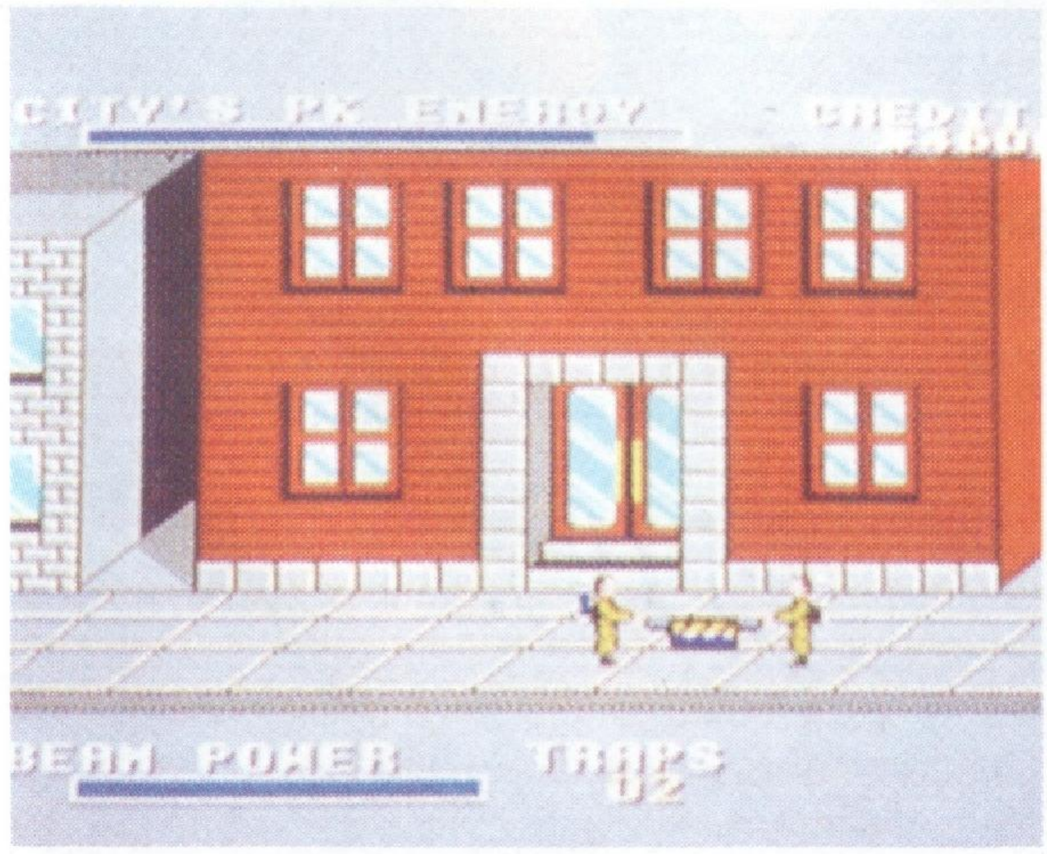


GENERE	ADV/GRAFICA	**ANIMAZIONE**	☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

A bordo dell'Ampelos fate rotta verso Tau Ceti II... Un ululato di sirena, un frastuono spaventoso e poi nulla! L'esplorazione dell'astronave sarà quindi il compito principale di questa missione classica. Star Trap si gioca per mezzo di icone. E' uno dei suoi pregi principali, ma contrariamente alla versione ST, lo spostamento del cursore non si può effettuare con il mouse e l'uso della tastiera è davvero scomodo. Però la precisione e la qualità grafica delle scene sono state rispettate, il che permette di identificare rapidamente gli indizi nelle numerose cabine della nave. Ultima carta della partita, lo scenario di questa avventura resta sempre molto logico e facile da seguire. Niente ricerca di vocabolario, niente strumenti di eccessiva complessità, si tratta, a parte l'ambiente futurista dell'azione, di una semplice ricerca d'indizi, di codici, ecc. La versione PC è infine più fluida da maneggiare della sua omologa su ST per quanto riguarda la gestione dei due dischetti. Riassumendo, un'avventura semplice ma convincente, che punta sull'efficacia delle icone e sull'ambientazione. (Dischetto Loriciels)

Ghostbusters

Sega



GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

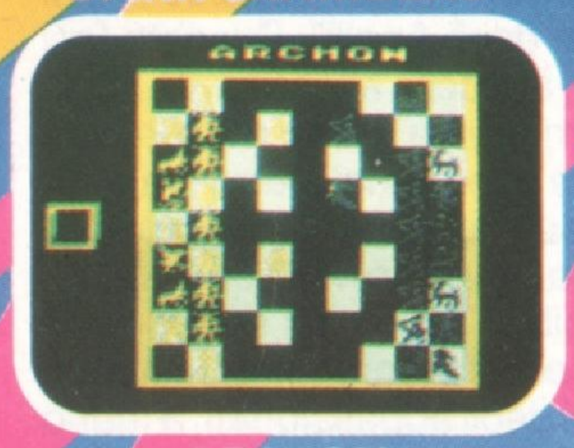
E' piuttosto sorprendente ritrovare sulla console Sega questo programma che è uscito più di tre anni fa su C 64. Come nel film, che ricorderete tutti certamente, voi dovete guadagnare denaro catturando i fantasmi che infestano le case della città e reinvestire i vostri guadagni nell'acquisto di equipaggiamenti sempre più sofisticati per catturare gli agguerriti fantasmi.
Anche in questa versione, preparatevi ad affrontare il gigante Marshmallow non appena si materializzerà in città. Come potrete appurare giocando, l'azione è piuttosto avvincente, ma, per contro, gli spostamenti in auto non sono affatto eccitanti. Buona la grafica, molto nitida, precisa e colorata, ottime pure l'animazione e la realizzazione degli effetti sonori, che sono decisamente convincenti; non c'è che dire, nell'insieme ne risulta un programma simpatico.
Forse che lascia perplessi è la sensazione che questo soft ha qualcosa di antiquato, che sia forse perché ci eravamo affezionati alla brillantezza del film?
(Cartuccia Sega)

DARK CHAMBERS

EASTERN FRONT

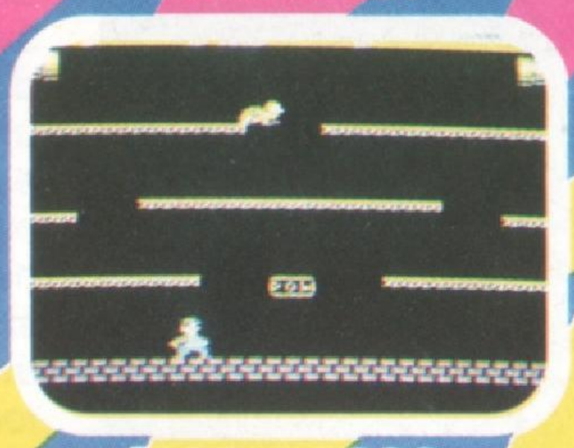
KARATEKA

VOLLEYBALL



ARCHON

SOLARIS



MARIO BROS

SECRET QUEST

I VIDEOGIOCHI CHE H

ATARI VCS 2600. Il Videogioco più venduto al mondo a partire da Lit. 99.000 + IVA (con cavo per allacciamento TV). Programmi gioco esclusivamente su cartuccia (a Lit. 16.900 + IVA).

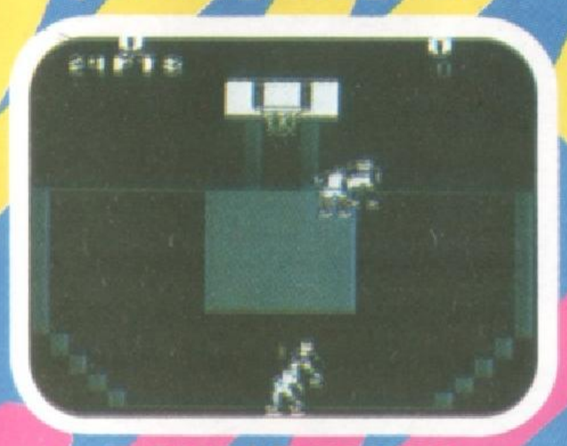
Con riserva di variazioni di specifiche tecniche
e di prezzo senza preavviso.

SUPER BASEBALL

SPRINT MASTER

DESERT FALCON

CHOPLIFTER



DOUBLE DUNK

CROSSBOW

AIRBALL

CROSSBOW

ANNO FATTO STORIA..

ATARI XE SISTEM. Un Computer Videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi: giochi educativi e applicativi, su cartuccia, cassetta e floppy disk.
La confezione comprende 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce e un Joystick. Lit. 249.000 + IVA. (Giochi su cartuccia a Lit. 29.500 + IVA).

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A.
Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI)
Tel. 02/6134141-2-3-4-5 ricerca automatica
Telefax 02/6194048

INSERT COIN

Continua la nostra esplorazione del pianeta Shining Tag di Oleggio (NO).

HI BALL (Tecnoplay)
Il flipper cambia vestito

Ragazzi che colpo! Ecco uno straordinario flipper, di quelli che vi prendono e non vi lasciano più.
Davanti a Hi Ball avete un solo obiettivo: formare una squadra spaziale in grado di lanciare tutte e quattro le palline in orbita sulla pista sopraelevata. Con la squadra in azione colpite i bersagli Thrust per far avanzare il Count Down. Solamente quando questo è completo, potete colpire il Lift Off per raggiungere la Space Station e prendete lo Special. Il difficile è far illuminare Count Down, dovete effettuare una sequenza bersagli Thrust, una dei bersagli della parte alta del flipper, un giro sulla parabolica ed un viaggio nel Black Hole, semplice no!? Attivare la cattura delle palline sulla pista sopraelevata è una meta importante, per poterlo fare però, completare un giro sulla parabolica, fare una sequenza di bersagli Thrust ed una sequenza dei bersagli in alto, vi darà del filo da torcere. Per accendere il multiplicatore: fare una sequenza bersagli Thrust, una dei bersagli bonus in alto ed un giro sulla parabolica. Mentre per illuminare lo special rosso e arancio dovete colpire il bersaglio Lift Off quando questo è acceso. Per attivare la barriera difensiva in mezzo al flipper dovete colpire il bersaglio Thrust lampeggiante quando lanciate la pallina ed una sequenza dei bersagli in alto nonché un giro sulla parabolica. Si può continuare il gioco iniziando una nuova partita entro otto secondi dalla fine della precedente. Le palline catturate vengono accreditate alla partita successiva.

FUTBOL CHAMP (Inor)

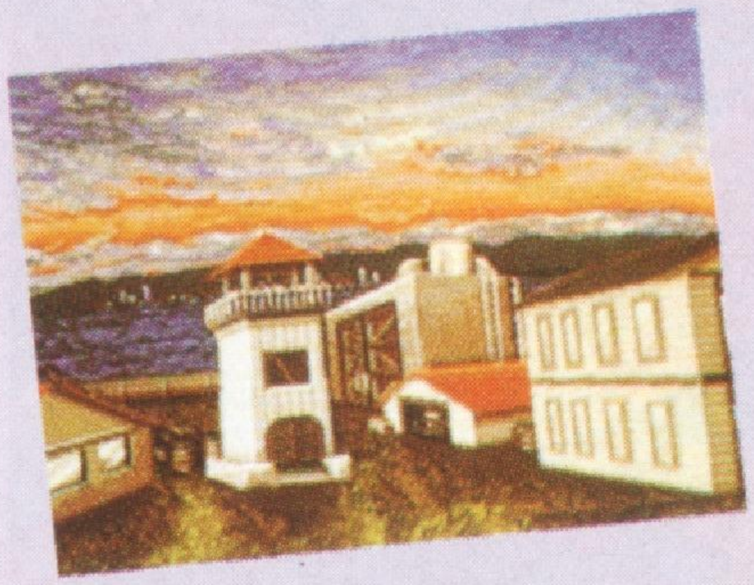
Strepitoso successo del calcio parlante! Una versione del tutto rinnovata del calcetto.
Il terreno di gioco rispetta nei dettagli un campo regolare con tanto d'erba. I calciatori a disposizione sono cinque per squadra più i portieri e la cosa più divertente di questo "calcetto", è il fischio della folla quando si sbaglia l'azione.
La manovrabilità del gioco è eccellente, infatti, invece del classico movimento rotatorio, possiamo manovrare il giocatore avanti e indietro nonché invertire la direzione in caso di perdita del pallone.

THE GAME OF ROYAL DARTS (Valley)

Avete mai giocato a freccette? Penso che almeno una volta nella vita ognuno di noi (sia ragazzi che ragazze, ma anche... qualche mamma e papà) abbia provato a fare centro con le freccette!
Royal Darts è una versione elettronica di uno dei giochi più vecchi del mondo. Per iniziare il gioco si dovrà premere prima di tutto il pulsante che consente di selezionare il tipo di sfida che vorrete compiere.
Esistono otto tipi di gioco diversi a disposizione del giocatore, ed è possibile giocare in quattro contemporaneamente. Selezionando Hi-Scores, vincerà la sfida chi totalizzerà il punteggio più alto dopo sette turni di gioco. Con l'opzione Shangai, i giocatori dovranno colpire i vari settori con un solo dardo cominciando dall'uno e finendo col venti. Vince il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto dopo sette turni. Con il tipo "301-501" inizierete a giocare con un punteggio di 301 o 501 punti e dovete ridurlo esattamente a zero, sottraendo i punti totalizzati con i lanci. Nel corso di un turno un giocatore ottiene un "annullamento" se totalizza più punti di quanti gli siano necessari per raggiungere lo zero.
Prima di iniziare il gioco dovete attendere che lo schermo indichi "lanciare i dardi" altrimenti le freccette lanciate prematuramente non accumuleranno alcun punto. E' permesso selezionare un gioco diverso o un numero diverso di giocatori. Ogni lanciatore ha a disposizione tre dardi che vengono lanciati da una distanza di 2,50 m. dalla base del gioco. Gioco vecchio, metodo nuovo, divertimento assicurato!!

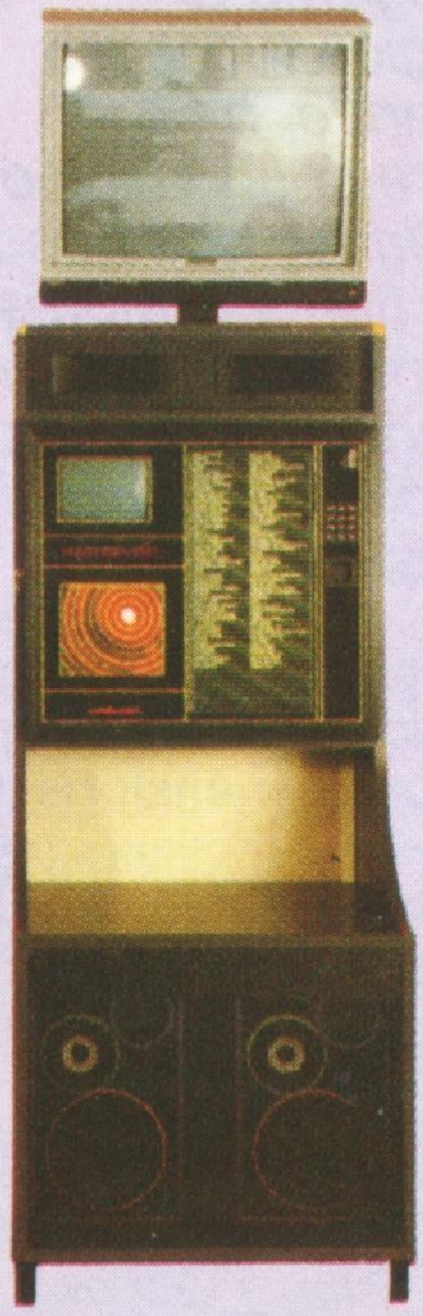
HOT CHASE (KONAMI)

Hot Chase non ha bisogno di presentazioni. La schermata basta a dimostrare la bellezza di questo game. Corse folli tipo "Out Run", ma con in più il brivido! Evitare gli ostacoli e i proiettili, non è semplice come sembra nei telefilm!



MASTER VIDEO SPATIAL

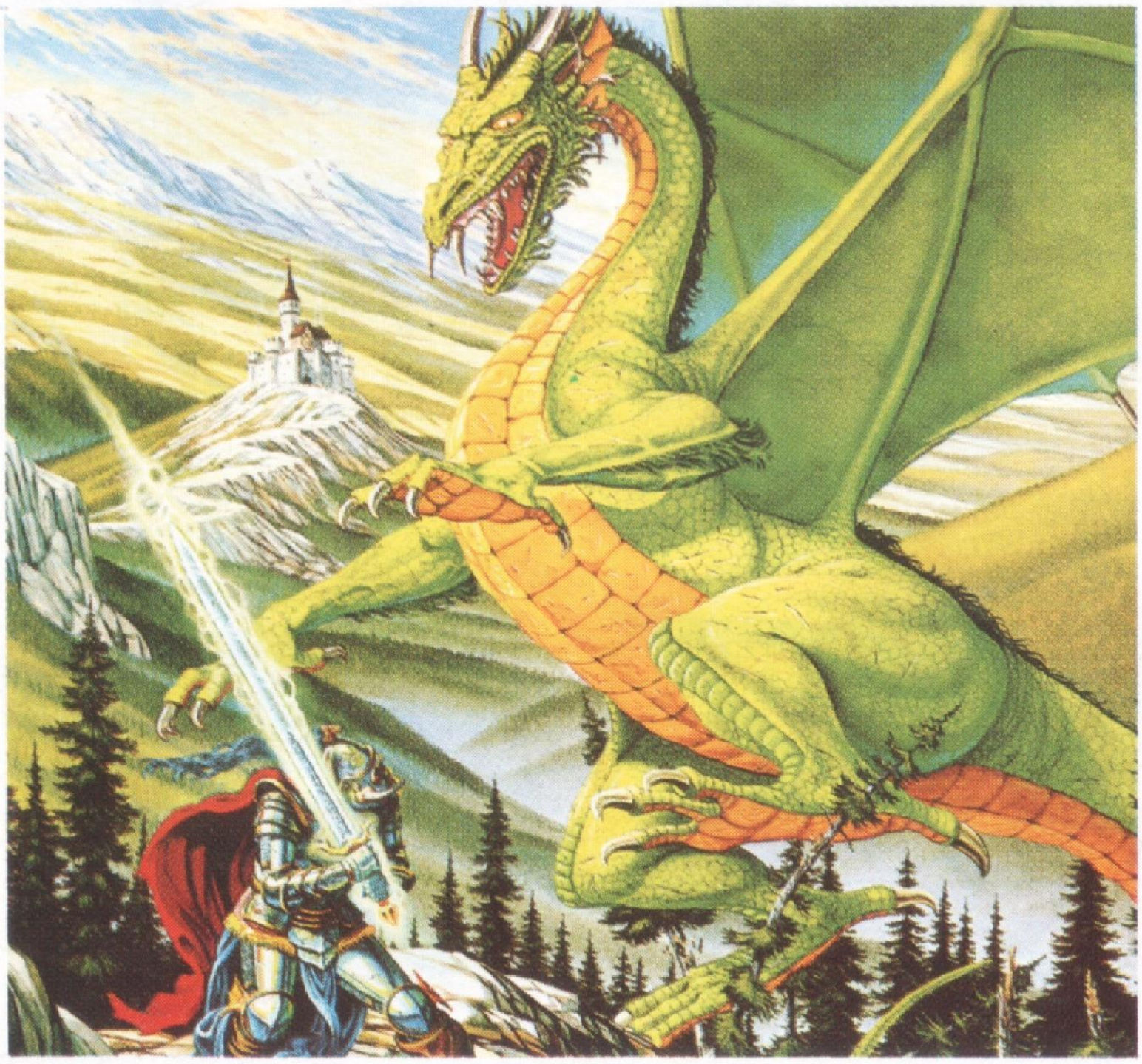
Master Video Spatial, prodotto dalla Pedretti, trasforma ogni locale frequentato da giovani, nel locale preferito dai giovani.
Con questo video juke-box è possibile gustare videoclips sempre nuovi e le immagini più sofisticate e le star più amate, con un solo gettone. Con questa nuova veste, anche il juke box torna ad essere polo di attrazione nelle sale giochi..



NON SOLO VIDEO...

Natale 1989: la travolgente magia del D & D conquista definitivamente l'Italia! Dungeons & Dragons, la storia infinita, il rolegame di maggior successo al mondo, ha il potere di un fascino misterioso che nasce dalla titanica impresa di descrivere e regolare dettagliatamente il più anarchico dei mondi: la fantasia.

Dungeons & Dragons non è solo un gioco, ma una vera e propria dimensione parallela: tradotto in molte lingue, confezionato in scatola e in fascicolo avventura, accompagnato da riviste mensili, atlanti interi, schede e accessori, collegato a miniature in piombo da dipingere, ha perfino superato se stesso nei libri di regole dell'Advanced Dungeons & Dragons, ed ultimamente ha conquistato anche il territorio dei videogames. Di avventura in avventura, nei sotterranei di castelli fantastici o nelle maleodoranti bettole dei porti, in un'epoca che non fu, personaggi umani e non umani lottano uniti per sopravvivere e crescere. Ma lo straordinario in questa avventura, è che questi personaggi siete voi! Uno dei giocatori si assume il compito di fare il master, cioè colui che racconta l'avventu-



ra mentre conduce il gioco; gli altri giocatori vestono i panni del personaggio preferito che dovrà esplorare l'ambiente, raccogliere tesori, combattere nemici mostruosi, salvarsi da trappole e trabocchetti, nutrirsi, riposare e quindi riprendere il cammino fino al raggiungimento della meta.
A Dungeons & Dragons vincere significa crescere: il livello dei personaggi aumenta e con esso il potere, fino a che diviene possibile fondare e governare un castello, un territorio, un esercito.
I giocatori inizialmente devono stare uniti in modo da poter raccogliere le forze contro i nemici; portando a termine avventura dopo avventura si emancipano fino a diventare autonomi e talmente forti che il nemico potente di un tempo a malapena riesce a scalfirli. Finora abbiamo dato solo una sbirciatina sulla grande distesa di questo fantasy rolegame; ma lo spazio è tiranno e addentrarci ancora in questo favoloso mondo richiederebbe molto più spazio di quello che abbiamo a disposizione. Quindi, piuttosto che dilungarci sulle regole di gioco, riteniamo di fare cosa gradita ai neofiti ed appassionati tracciando una mappa delle disponibilità di Dungeons & Dragons nell'edizione italiana e in quella originale in lingua inglese. Segnaliamo l'importanza della recente edizione italiana del Set 3 Companion, che rappresenta una tappa fondamentale sia per i giocatori (i personaggi dal 15° al 25° livello diventano molto forti ed hanno nuove armi in dotazione) sia per il Master, che ha a disposizione, oltre alle nuove regole, 3 canovacci avventura. Il Companion non è utilizzabile senza la Base e l'Expert.

D & D Edizione Italiana

REGOLE BASE -SET 1: La scatola contiene il "Manuale del giocatore", il "Manuale del Dungeon Master", avventure introduttive, 6 dadi. (L. 21000)

B2	*LA ROCCA SULLE TERRE DI CONFINE*: avventura pers. 1° - 3° liv. (L. 11000)
B3	*II PALAZZO DELLA PRINCIPESSA D'ARGENTO*: avv. pers. 1° - 3° liv. (L.11000)
B4	*LA CITTA' PERDUTA*: avventura, pers. 1° - 3° liv. (L. 11000)
BSOLO	*LO SPETTRO DEL CASTELLO DEL LEONE*: avv. in solitario

REGOLE EXPERT-SET 2: la scatola contiene il "Manuale delle regole Expert", X1 modulo avventura 3° - 7° liv. (L. 21000)

X2	*IL CASTELLO DEGLI AMBER*: avv. pers. 3° - 6° liv. (L. 11000)
X3	*LA MALEDIZIONE DEGLI XANATHON*: avv. expert (L. 11000)
01	*LA GEMMA E IL BASTONE*: avv. uno contro uno (L. 11000)
02	*LA LAMA DELLA VENDETTA*: avv. uno contro uno (L. 11000)
XSOLO	*L'ORO DI LATHAN*: avv. in solitario (L. 11000)

REGOLE COMPANION-SET 3: la scatola contiene:
"Il Libro del Master" il "Master Screen", il "Libro del giocatore" (L. 21000)

D & D Edizione in lingua Inglese

BASIC SET:

B7	Rahasia
B8	Joumey to the rock
B1-9	In search of adventure
B11	King's festival
B12	Queen's Harvest (Nov.)

EXPERT SET:

B/X1	Night's dark terror
X11	Saga of Shadow Lord
X12	Skarda's mirror
X13	Crown of ancient glory

COMPANION SET:

CM9	Legacy of blood

MASTER SET:

D & D	MASTER SET
M4	Five coins for a kingdom
M5	Talons of night

IMMORTAL SET:

D & D	IMMORTAL SET
IM2	The wrath of Olympus
IM3	The best of intentions

ACCESSORI PER D & D:

AC2	Combat shield
AC4	Book of marvelous magic
AC6	Player character record sheets
AC7	Master player screen
AC9	Creature catalogue
AC10	Bestiary of Giants and Dragons
AC11	Book of Wondrous inventions
PC1	Tall tales of the Wee Folk (ott.)
PC2	Top Ballista (dic.)

SCATOLE MINIATURE:
RAL PARTHA HEROES
(10 personaggi)

D & D TRAIL MAPS:

TM1	The Western countries (ott.)
TM2	The Eastern countries (ott.)

GAZETTEERS per D & D:

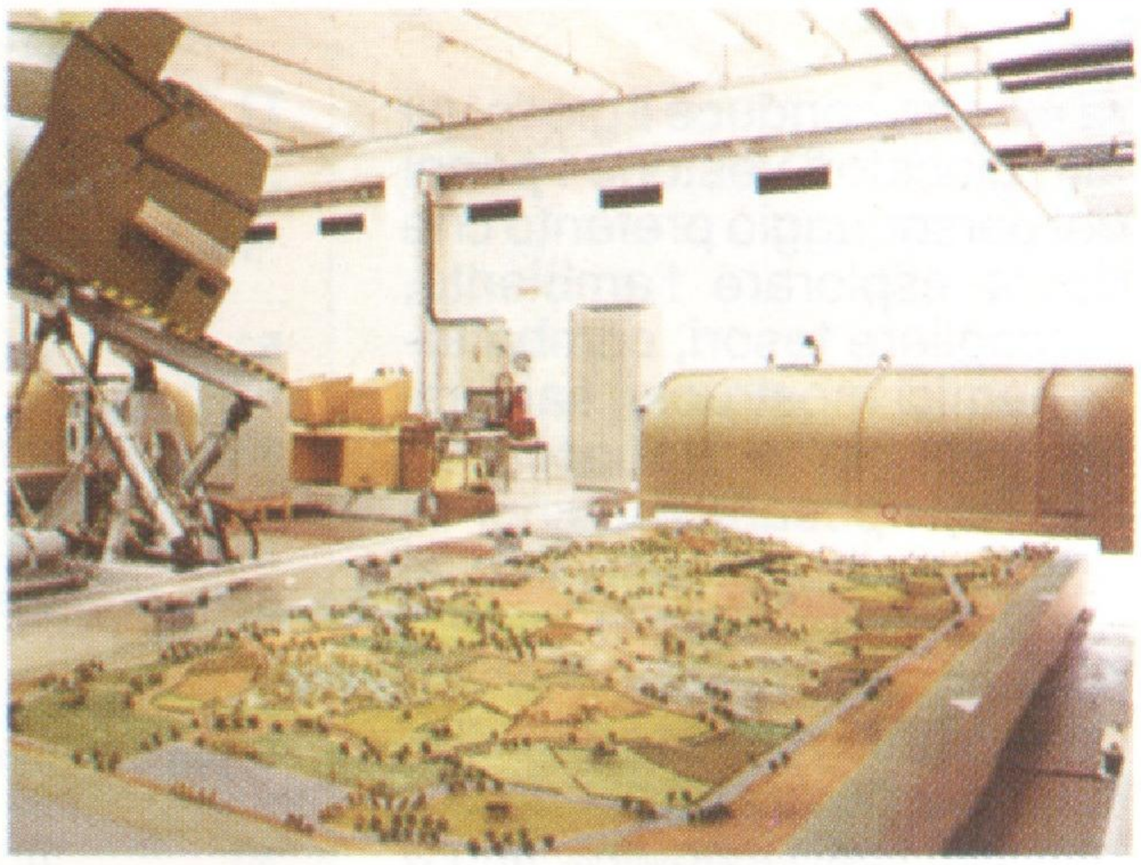
GAZ1	The grand Duchy of Karameikos
GAZ2	Emirate of Ylauram
GAZ3	Principalities of Glantri
GAZ4	Kingdom of Ierendi
GAZ5	The Elves of Alfheim
GAZ6	The Dwarves of Rockhome
GAZ7	The northern reaches
GAZ8	The five shires
GAZ9	The Minrothad guilds
GAZ10	The Orcs of Thar
GAZ11	Dorokin
GAZ12	Golden Khan of Ethengar

Dawn of the Emperors **boxed set**

Distributore: **PERGIOCO**, via San Prospero 1; 20121 Milano.
Tel. 02/808031 - Ordini telefonici - Vendita Postale e Corriere.

(segue da pagina 8)

domanda tutti se non si è trattato di un sogno. Tuttavia ciascuno esita un po' ridiscendendo le rampe della scala che ci riporta a terra...
I martinetti sono di nuovo immobili; il mostro si è addormentato in attesa della prossima vittima! Dopo una tale esperienza è impossibile non confrontare la potenzialità e soprattutto il realismo di questo simulatore professionale con quello che ben conosciamo dei nostri micro preferiti.
Ma, prima ancora di questo, il punto sulle tecniche impiegate dagli ingegneri che hanno creato questi favolosi apparecchi e soprattutto le possibilità ed i campi di simulazione espletati: aviazione, combattimento, mezzi corazzati, eccetera. Per comprendere il funzionamento di base d'un simulatore professionale, bisogna differenziare le tre componenti essenziali che formano l'insieme dell'apparecchio: la parte meccanica, la gestione informatica del volo ed il sistema di visualizzazione che permette di ricreare l'universo esteriore. Dal lato meccanico, la potenza e la docilità del sistema di martinetti impiegati per animare la cabina è alla base stessa del realismo della simulazione. Malgrado il suo peso, la cabina può, infatti proiettarsi indietro in un tempo record e dare al pilota l'impressione di spinta che si percepisce ad esempio quando l'apparecchio decolla. L'insieme può poi ributtarsi in avanti o vibrare in modo drammatico, il tutto con una rapidità ed una flessuosità impressionanti.
Il computer simula allora all'improvviso dei vuoti d'aria, dei venti forti o i tormenti dell'atterraggio raccontati sopra. Tutti questi aspetti sono, beninteso, controllati dal computer. E' l'aspetto "robotico" del simulatore. Ma si devono poi aggiungere a questo tutti gli elementi esterni che accentuano ulteriormente il realismo della simulazione. C'è prima di tutto il rumore dei reattori o degli urti, effetti sonori digitalizzati la cui frequenza ed intensità sono ancora una volta gestite in "esterni" da mini-computer. Altro "più" un sistema fumogeno che non era sfortunatamente ancora installato sull'A 320 che abbiamo testato.
Immaginate la cabina invasa da uno spesso fumo nero, quando scoppia un incendio all'interno dell'apparecchio! Seconda componente della simulazione, l'insieme della gestione informatica. Abbiamo visto che esistono due sistemi distinti, il sistema generale che guida l'insieme della simulazione è l'unità "istruttore" che permette di scegliere le condizioni di volo, la frequenza delle asperità, eccetera. Qui, la ricchezza delle possibilità messe a punto dagli ingegneri della Thomson è impressionante. Tutto è stato veramente calcolato, ma con uno scrupoloso rispetto della realtà. Impossibile collocare l'apparecchio in una situazione irreale. Anche i più terribili incidenti o cataclismi, fanno sempre parte del campo del possibile!



Sopra: ***una camera, montata su binari, si sposta al comando del pilota.*** *Sotto:* ***un elicottero in volo.***

Immagini d'una ricchezza allucinante

Terzo e ultimo punto, la rappresentazione esterna della scena. Questo è l'aspetto più delicato ed oneroso della simulazione. Infatti, tutto ciò che riguarda la meccanica corrisponde ad un lavoro complesso, ma più facile da gestire che la messa in atto d'una buona rete visiva. Esistono, infatti, due mezzi per ricreare un paesaggio esterno animato e realistico. Il primo: allestire un plastico molto esatto d'una porzione di territorio ed associare lo spostamento del mezzo, aereo o tank che sia, allo spostamento d'una telecamera su questo plastico. Un sistema meccanico, simile alle articolazioni di una tavola tracciante, è impiegato per spostare la camera sul modello e inviare sul vostro schermo il paesaggio ripreso. Questo sistema è molto efficace e poco oneroso in rapporto alla creazione di immagini di sintesi. Può essere, inoltre, molto realistico, se il plastico è sufficientemente preciso.
Il secondo sistema utilizzato per la visualizzazione esterna è la creazione di immagini di sintesi. E' senza dubbio il sistema più perfetto, perché non è mai fisso come l'immagine d'un modellino. Si possono in ogni momento modificare gli elementi del territorio e, soprattutto, aggiungere alla scena altri aerei o mezzi corazzati, cosa che non è realiz-

zabile con un plastico. Tale metodo è però molto costoso ed è lungo da realizzare. A questo livello, si opera in particolare sulla potenza delle macchine utilizzate. Tornando ai nostri micro-computer, sarà possibile ottenere su Amiga per esempio, una sola delle immagini esposte durante il nostro volo in A 320? La differenza è che qui bisogna ricreare in tempo reale un paesaggio molto vasto e più dettagliato possibile! Su micro ciò non è, per adesso, possibile!

I simulatori di guida dei mezzi blindati: favolosi!

Tutti questi prodigi tecnici non sono, s'intende, impiegati solo per l'aviazione civile. I simulatori sono ora messi a punto nella maggioranza dei campi civili e militari, facendo appello ad una tecnologia avanzata. Prossimo all'aviazione civile, il combattimento aereo è il campo prediletto di queste meravigliose macchine.
Non è necessario "rompere.." per addestrare il pilota! Qui, il simulatore ha la forma d'una sfera perfetta, per la semplice ragione che si tratta di procurare all'utilizzatore una visione completa su 360 °. Numerose sfere sono collegate fra loro; in ciascuna di queste un pilota è seduto su un sedile allungato, vestito d'una tuta che si gonfia d'aria per simulare sul suo corpo la pressione dovuta alla velocità. La visualizzazione è assicurata da parecchi proiettori dagli obiettivi "fish eye" (obiettivo coprente un campo visivo molto ampio), che producono un effetto 3D molto suggestivo. In tutt'altro campo, è il combattimento dei mezzi corazzati, pure simulato in cabina. Qui, le immagini di sintesi sono veramente superbe. Osservate la straordinaria precisione della scena, l'effetto 3D del paesaggio, del rilievo. Quando ci si immagina il tutto a bordo di una cabina sottoposta agli stessi eventi registrati nel nostro volo in A 320, c'è di che rivendere il proprio Amiga ed attendere qualche anno per ritrovare una simile macchina fra la sala da pranzo e la cucina!
Prossimamente avremo comunque la possibilità di proporvi il test di uno di questi simulatori di guida e sparo su mezzi corazzati. Questo test sarà associato al test dei programmi di simulazione di combattimento di carri, previsto per la fine dell'anno su micro! Troverete, d'altra parte, in questo numero di Guida Videogiochi, il primo simulatore di mezzi blindati su micro, Abram's Battle Tank, su PC-EGA. Ci si ritrovano precisamente i tre aspetti citati sopra: il realismo, ma anche l'immagine esterna e soprattutto la resa del movimento della cabina. L'orizzonte si inclina a destra o a sinistra quando i cingoli aggrediscono una collinetta, si alza alla minima accelerazione... Peccato che i nostri PC non siano ancora equipaggiati di martinetti! Restano infine altri campi di simulazione sempre più sfruttati, come la simulazione del controllo d'una centrale nucleare o elettrica. Infatti ovunque subentrino la tecnologia ed il pericolo, il simulatore ha la sua parte...
Ma quali sono allora le maggiori differenze che esistono fra tali simulatori e quelli caricabili sui micro-computer che conosciamo bene? Dopo i brividi del volo strabiliante appena descritto, non è certo facile confrontare le possibilità tecniche di macchine dalle caratteristiche così diverse.
Tuttavia sia Amiga, che Atari ST o il PC fanno a volte dei miracoli. Se si differenziano di nuovo le tre componenti della simulazione che sono la meccanica, l'immagine e la gestione dei dati, i nostri micro restano molto validi nelle due ultime. La visualizzazione disponibile sui micro-computer è per esempio di qualità molto simile a quella che si ottiene con immagini di sintesi sui simulatori professionali. Uniche differenze, la rapidità d'esecuzione e soprattutto la quantità di memoria disponibile, eccessivamente insufficiente sui nostri micro.

A quando un Amiga montato su martinetti?

Per la gestione della simulazione, la ricchezza di avvenimenti, la complessità ed il realismo dei diversi scenari, i nostri programmi permettono, per esempio, sempre più spesso di modificare in modo notevole le condizioni meteorologiche. La sostanziale differenza che sussiste allora tra la gestione d'un simulatore professionale e quella d'un simulatore micro risiede nell'aspetto "meccanico" del volo. La simulazione pone il 50% del suo interesse nel movimento della cabina, le vibrazioni dell'apparecchio, la spinta esercitata sul sedile, la scia o il rumore dei reattori!
Per migliorare al massimo i nostri simulatori preferiti, la strada è lunga: più memoria per inserirvi più informazioni e la posa in atto di un piccolo sistema di martinetti per dargli movimento, una buona colonna stereo per gli effetti sonori e fumogeni per il crash finale: ci si arriverà prima o poi!
A.C.

© Tilt. Diritti riservati.

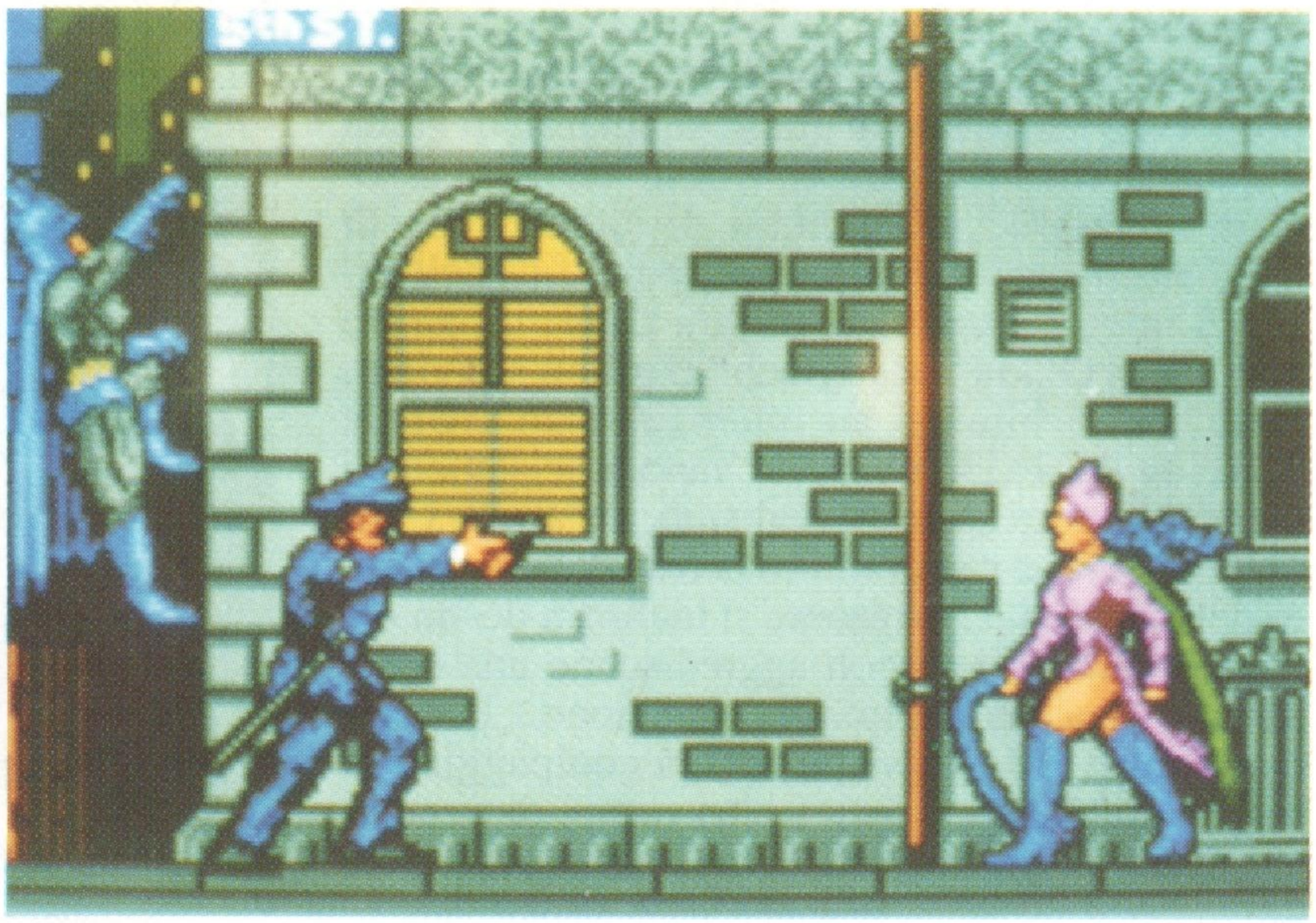
Un aereo in combattimento: un Mirage a ore 10.

al

PCW SHOW...

Ore 10 del mattino: l'entrata dell'Earls Court Exhibition Centre è gremita di gente dall'aspetto piuttosto serio, ma una veloce panoramica che abbraccia l'intera area dall'uscita della metropolitana ai cancelli della manifestazione suggerisce anche all'osservatore occasionale che la mostra in apertura non è poi così austera e rigorosamente per adulti. Infatti, tra la folla di visitatori incravattati fanno capolino personaggi un pò particolari e gruppi di giovani informali in attesa di assistere alla manifestazione nell'ambito dei computers più attesa dell'anno: il PCW Show. Per chi ancora non avesse sentito parlare di questa importante fiera, chiunque sia coinvolto, per passione o per lavoro, nel mondo dei personal e home computers ha motivo di fare almeno una visita esplorativa. Il PCW show da anni raccoglie i massimi operatori dei settori hardware e software provenienti da tutto il mondo. La crescente notorietà della manifestazione inglese ha richiamato sempre più aziende espositrici europee ed americane, fino all'apparizione di veri e propri gruppi "consolidati" dall'estremo oriente. L'ingente varietà dei prodotti esposti ha inoltre resa necessaria una divisione in padiglioni dedicati in modo da agevolare i visitatori provenienti da ogni angolo del mondo. A grandi linee, il PCW Show contempla due vaste aree ben definite: la sezione business, cioè computers e software per il lavoro, e quella "leisure" per il

divertimento elettronico. Senza ombra di dubbio, quest'ultima è molto più vivace e decisamente più frequentata. La spettacolarità di alcuni stands ha sorpreso perfino gli addetti ai lavori, anche se quest'anno si è assistito ad un fenomeno di "disertazione" da parte di



parecchie software houses. Autorità come Electronic Arts, Mirrorsoft, Palace e tante altre hanno infatti preferito allestire il proprio quartier generale al di fuori dell'Earl's Court Exhibition Centre, presso sontuose suites in hotels ubicati nello stesso quartiere. Società di grande prestigio tra cui Activision e Microprose non hanno rinunciato alla propria apparizione anche se con uno spazio ridottissimo, offrendo invece accogliente ospitalità negli uffici "volanti" ubicati al piano superiore dell'Exhibition Centre, in cui caos e rumori assordanti non infastidiscono i contatti commerciali. L'ampio settore dedicato al divertimento elettronico ha comunque offerto tante sorprese e numerosi stands di grande effetto. Ocean si è ispirata al protagonista del gioco più venduto del momento: Batman the movie, ispirato al celebre film con Jack Nicholson. Un video trasmesso su di un enorme schermo riassumeva le novità salienti del periodo natalizio: Beach-Volley, simulazione di pallavolo molto simpatica; Cabal, il famoso coin-op da sala giochi e un'ulteriore trasposizione da film: Gli Intoccabili. Poco distante, la U.S.Gold metteva a disposizione del pubblico parecchi coin-op funzionanti con i giochi presto diponibili anche su computers: Strider, Ghouls'n Ghosts e l'acclamatissimo Forgotten Worlds. Ma la U.S.Gold punta il suo Natale su prodotti più sofisticati ed innovativi: con Turbo-Outrun e Indy-The Last Crusade, nelle versioni arcade e avventura si propone di ripetere l'enorme successo degli indimenticabili predecessori. La vera punta di diamante è senz'altro Moonwalker, trasposizione del famoso film di Michael Jackson che promette un'ottima giocabilità e grafica eccezionale. Meno appariscenti ma sempre ben accolti anche i nuovi titoli della serie Advanced dungeon & dragons: Dragon's of Flame, Champions of Krynn e War of the Lance, presto disponibili in vari formati. Uno stand sempre piacevole da visitare è quello della Psygnosis; la presentazione dello stupefacente Shadow of the Beast - nella cui confezione vi è anche una splendida maglietta con l'immagine della copertina del gioco - ha costituito la maggiore attrazione, mentre sembra ormai prossima l'uscita dell'attesissimo Acquaventure, annunciato da più di un anno. Per terminare la carrellata dei colossi, Activision propone Ghostbusters II e Superwonderboy quali best-sellers della stagione invernale. Tra gli stands brulicanti di suoni e colori, uno in particolare ha attirato l'attenzione di tutti i visitatori: la Konix. Questa azienda celebre per gli ottimi joysticks ha finalmente presentato il tanto chiacchierato "Multi-system" (vedere Guida Videogiochi n.1), una consolle trasformabile con tanto di volante, pedaliera e, per i più esigenti, una sedia appositamente studiata per vivere con il massimo realismo sensazioni ed emozioni di un volo aereo o di una corsa in macchina. Sfortunatamente, non ci è stato possibile vedere questo sofisticato apparecchio in funzione, ma la Konix garantisce effetti straordinari! Tra le innumerevoli software houses "emergenti" merita attenzione particolare la Empire che, dopo il felice esordio con "Sleeping Gods Lie" - tradotto e commercializzato in Italia dalla Reflex - sta preparando una serie di prodotti molto interessanti: l'avventura dinamica "Time", un buon gioco del calcio consigliato da Paul Gascoigne "Gazza's Super soccer" ed infine un gioco d'azione che ha come protagonista l'Uomo Ragno dal titolo "Dr.Doom's Revenge". Dalla Palace Software buone notizie per i possessori di compatibili MS-DOS, che finalmente possono provare l'ebbrezza di tornare alla preistoria grazie alle conversioni di Barbarian e Barbarian II. Rimanendo in tema PC, la Practical ha presentato Virus Killer, programma per riconoscere ed eliminare virus dai dischetti già disponibile su Amiga e Atari ST, anche in questa nuova versione. La francese Delphine ha in serbo il primo prodotto di una serie denominata "Cinematique" promossa ad "avventura dell'anno" dalla stampa specializzata francese. "Time Traveller: Future Wars" è il titolo del capostipite di questa nuova serie che verrà completamente tradotto in italiano dalla Lago per Natale. Oltre a questi, numerosi espositori hanno carpito l'interesse del folto pubblico del PCW Show; pur essendo molto difficile prevedere quale sarà il gioco che otterrà maggior successo, è bello constatare che in generale la qualità dei prodotti è migliorata. Anche l'assortimento per computers fino ad oggi un pò trascurati, tra cui spiccano i PC, è in netto aumento, aprendo così nuovi mercati ed offrendo una nota di colore ai computers fino ad oggi relegati ad un ruolo prettamente "business".

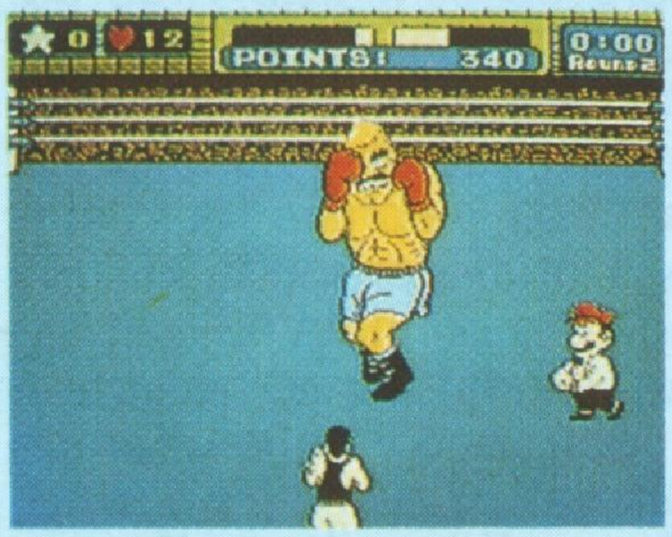
L.M.

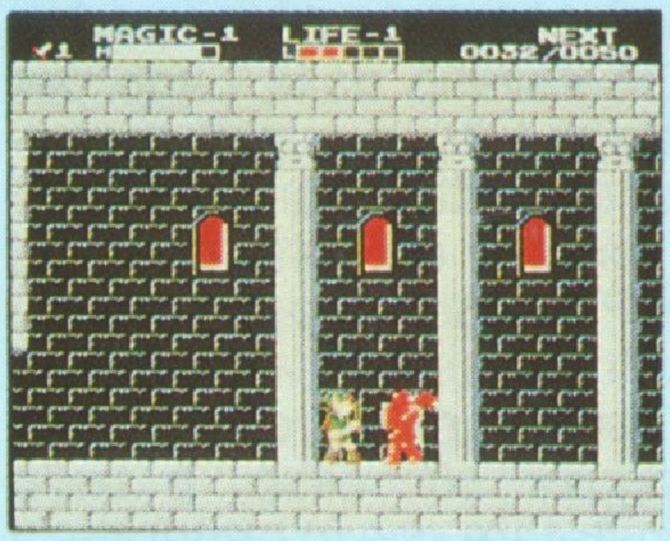
NINTENDOMANIA

UNA GRANDE NOTIZIA!

Mattel Toys e AB Video, in occasione del 23° SIM Hi-Fi Ives, hanno annunciato ufficialmente, alla presenza di giornalisti e operatori del settore, una iniziativa veramente innovativa che apre l'era dei VIDEOGIOCHI A NOLEGGIO in videoteca.
Infatti, grazie alla rete distributiva di AB Video (circa 5000 punti di Videonoleggio) e alla dinamicità di Mattel, sarà possibile entro brevissimo tempo noleggiare sia la console che gli entusiasmanti videogiochi NINTENDO e, quindi, di portarsi a casa una vera sala giochi. Le condizioni previste per il noleggio sono di L. 20000 alla settimana per la console e di L. 10000 per ogni singolo titolo.
Mattel e AB Video, certi del successo che l'iniziativa riscontrerà, stanno preparando una significativa campagna pubblicitaria che permetterà di individuare agevolmente i punti noleggio sparsi sul territorio nazionale che aderiranno all'operazione.
Nel frattempo, Nintendo sta incrementando la propria produzione di Videogames; ecco quindi una grande occasione per tutti di provare la qualità e la giocabilità di questo sistema di intrattenimento elettronico.

GRANDE SIM!





Strepitoso successo della Sala "VIDEOGIOCHI" organizzata dal SIM in collaborazione con "Guida Videogiochi" in occasione della recente edizione della manifestazione.
Il pubblico presente ha potuto scatenarsi giocando presso gli stand dei vari espositori ed in particolare, Jackson ha messo a disposizione ben 10 macchine da bar con alcuni giochi in anteprima: ciò è stato possibile grazie alla collaborazione della ITALNOLEGGIO.
Nintendo (Mattel) ha presentato, tra l'altro, due prodotti veramente innovativi che hanno riscosso un enorme interesse da parte del pubblico presente: il "Power Glove" e il "Power Pad". Il primo, di cui abbiamo già parlato in precedenza, è un vero guanto computerizzato che permette di sintetizzare i movimenti della mano e di partecipare attivamente al gioco sullo schermo; la stessa cosa è possibile con il Power Pad, magico tappetino, che permette di gareggiare e di entrare nei videogiochi, principalmente di carattere sportivo.
I visitatori della Sala Videogiochi hanno anche potuto partecipare all'estrazione di alcuni premi messi in palio da MATTEL e JACKSON, questi sono i nomi dei fortunati vincitori:

*Vincono un "**Control Deck" Nintendo***:

• **Tommaso Prada** - Cantù (CO) • **Marco Grosselli** - Sesto Cal. (VA).

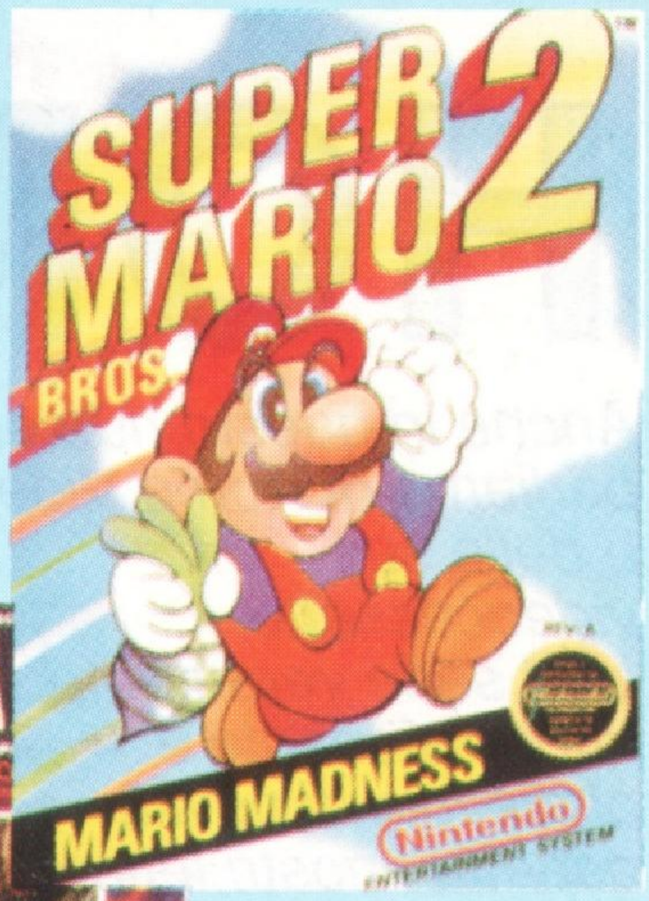
*Vincono un **gioco Nintendo***:

• **Giordano Panini** - Genova • **Claudio Salzillo** - Capua (CE) • **Stefano Ventura** - Brescia • **Giuseppe Marletta** - Palagonia (CT) • **Felice Bonetto** - Milano • **Matteo Pellegrini** - Venezia • **Nilla Bonomi** - Locate Triulzi (MI) • **Gabriele Pitacco** - Milano • **Roberto Caminzuli** - Cerro Maggiore (MI) • **Massimiliano Riatti** - Milano.

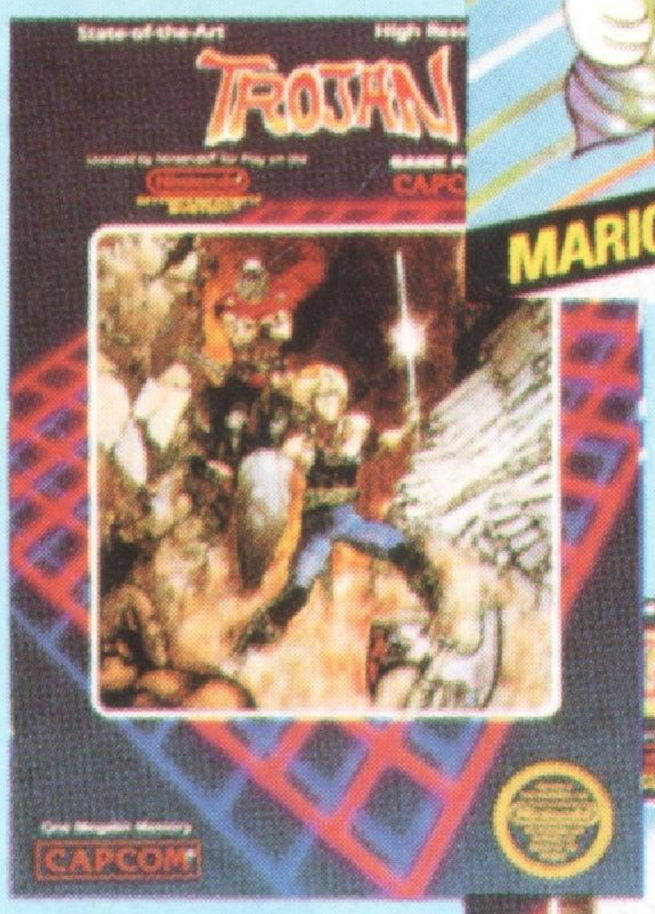
*Vincono un **abbonamento a "Guida Videogiochi"***:

• **Paolo Zampieri** - Cavaria (VA) • **Raniero Della Peruta** - Grignasco (NO) • **Giampiero Santillo** - Gorgonzola (MI) • **Alessio Viola** - Broni (PV) • **Andrea Maggi** - Monza (MI) • **Luca Da Re** - Milano • **Romina Losacco** - Vicenza • **Andrea Chierici** - Castello d'Argile (BO) • **Michele Delsignore** - Gaggiano (MI) • **Alessio D'Avino** - San Giuliano M.se (MI).

SUPER MARIO BROS 2
Dopo l'enorme successo di Mario Bros, ecco la continuazione delle sue avventure. Mario deve liberare la Terra dei Sogni da una maledizione, ma per arrivare allo scontro finale dovrà attraversare 20 zone divise in 7 mondi. Saranno sufficienti i suoi superpoteri?



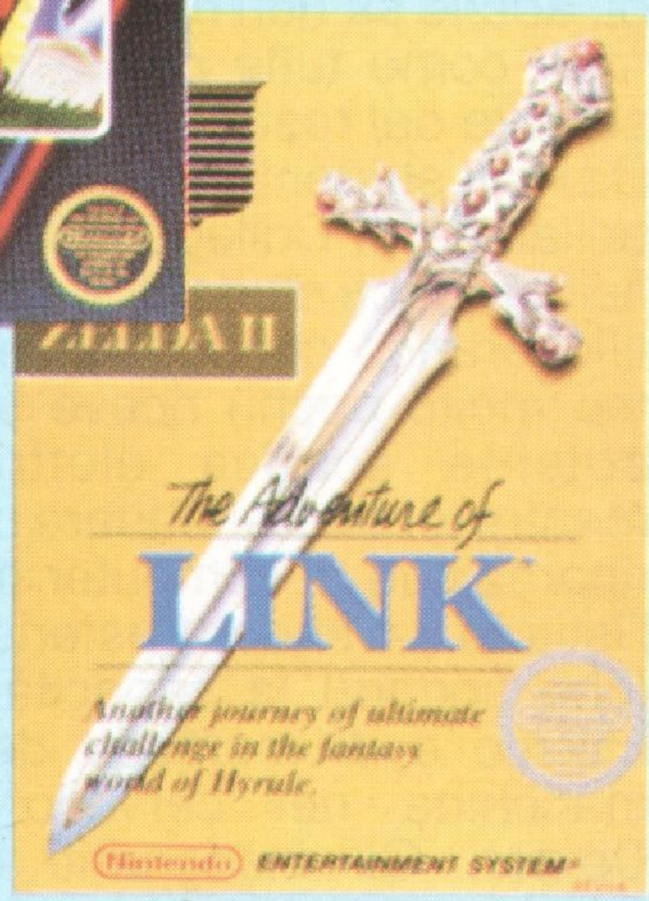
TROJAN
Quando ancora la forza aveva la meglio sulla ragione, un sovrano tiranno teneva schiava la povera gente. L'eroico Trojan, attraverso 7 livelli, dovrà ribaltare la situazione sconfiggendo i nemici ed affrontando l'impegnativo scontro finale. Ce la farà?



GUN SMOKE
In una sperduta cittadina del lontano West, il potere è in mano ai fuorilegge. Billy Bob, in sella al fido cavallo, dovrà superare ben 6 livelli nei quali incontrerà avversari sempre diversi. Fatta debita scorta di armi, il nostro eroe si avvia verso il proprio destino....

GHOSTS 'N GOBLINS
Il titolo dice tutto! Fantasmi e spettri sono quantomai agguerriti... e voi, prode cavaliere, che dovete ritrovare la bella principessa rapita, affronterete i 7 livelli con il coraggio che vi contraddistingue. Draghi e demoni non potranno nulla contro di voi...ce la farete.

ZELDA II. THE ADVENTURE OF LINK
La principessa Zelda è vittima dell'incantesimo del sonno. Link la deve risvegliare; per farlo dovrà recuperare 6 cristalli, sconfiggere i guardiani di 7 castelli e recuperare la Triforza del coraggio. Dopo Legend of Zelda, ecco una nuova, dura prova per il coraggioso Link.



L'angolo di....

HOME VIDEO

Anche in questo numero parliamo di Home Video e delle sue videocassette. Una serie veramente impressionante e piacevole di novità aspetta i nostri lettori, dai film dei grandi registi e attori europei a quelli di Walt Disney, tutti comunque, con un punto in comune: la qualità. Dalle commedie più divertenti, ai film più belli, al brivido, un mare di novità ci attendono quest'inverno per farci sognare, commuovere, rabbrividire!

Il Computer con le scarpe da tennis

Già il nome indica la direzione in cui ci porta questa videocassetta della Home Video. La trama di questa commedia è decisamente simpatica e al passo coi tempi, anche se non manca l'humor, come tutte quelle presentate del resto!
Dexter, studente non troppo brillante del College di Medfield, (quanti studenti si identificheranno con lui? Speriamo molto pochi) riceve una potente scarica elettrica mentre tenta di effettuare una riparazione al computer dell'Istituto. Lo shock trasferisce (che sogno!) la capacità di calcolo e di memoria della macchina nel cervello di Dexter. Gli insegnanti del

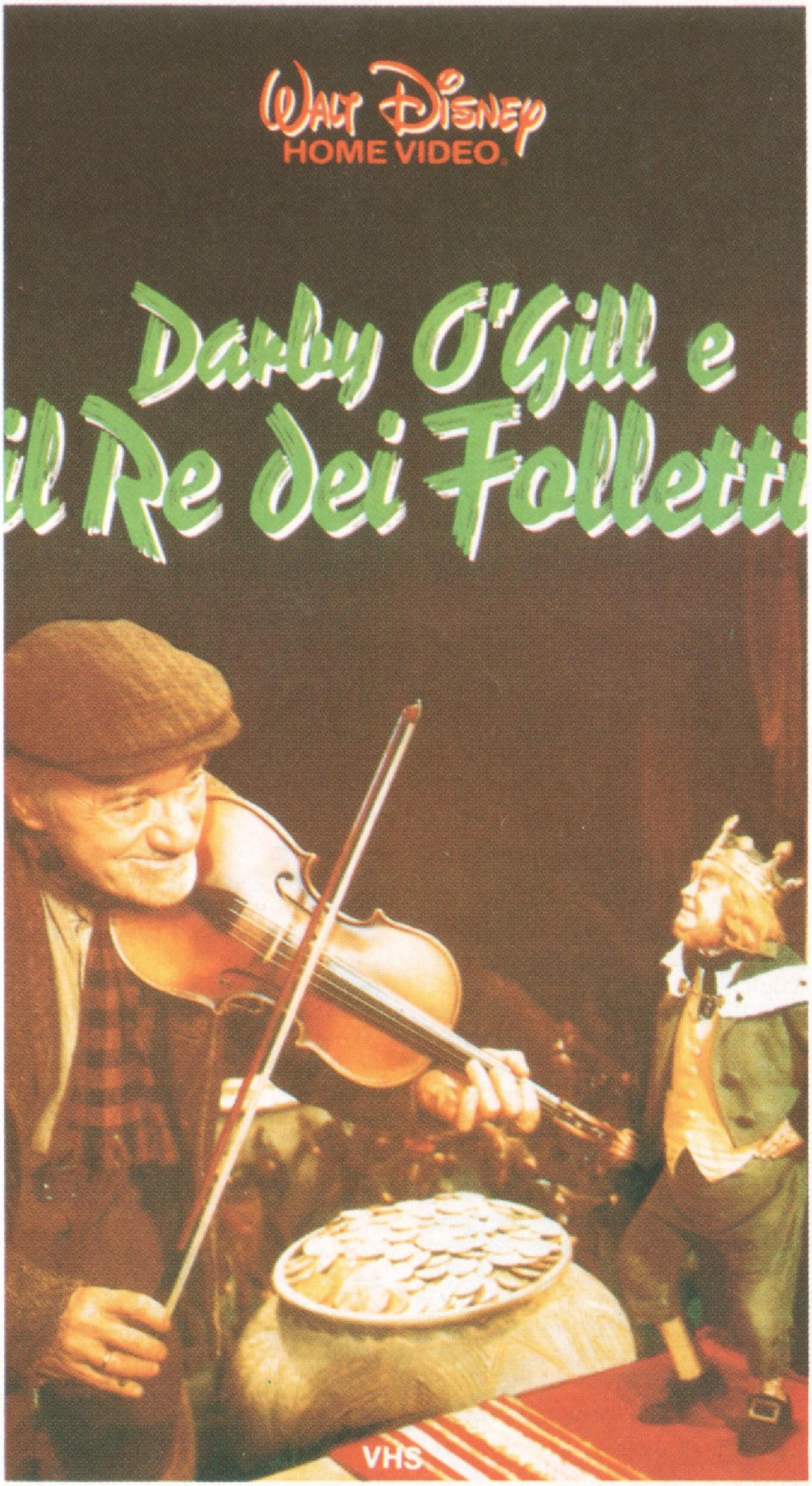
College colgono al volo l'occasione e iscrivono Dexter a un programma televisivo che mette in palio un premio di centomila dollari. Fin qui tutto bene! Sembra quasi un sogno, ma come tutti i sogni ha breve durata.
Una cifra simile non può che attirare l'attenzione di persone prive di scrupoli.
La situazione a questo punto si fa interessante, come scoprirete, infatti, si presta a una serie di spassosissime gag e di inseguimenti fino ad arrivare ad un clamoroso colpo di scena...

Darby O'Gill e il Re dei Folletti

E per mantenere il buon umore ecco Darby O'Gill con la sua simpatia furbesca! Questo personaggio, un po' particolare, (è un furbo cantastorie), un po' spaccone ma simpatico che lavora come custode in una grande tenuta. A distruggere il suo piccolo mondo, un giorno arriva a ciel sereno la notizia che un custode più giovane verrà a sostituirlo e a vivere in quella che finora era stata la sua casa. Le cose si complicano notevolmente per il nostro simpatico cantastorie che chiede un po' di tempo per dare la notizia alla figlia Katie. Ma ecco che accade un fatto strano: quella stessa sera, il vecchio Darby viene fatto prigioniero dai folletti. Con uno stratagemma Darby riesce però a rivoltare la situazione in suo favore catturando il Re delle piccole creature che, in cambio della libertà, promette di esaudire tre desideri. Ma il piccolo Brian la sa più lunga di qualsiasi altro uomo, anche se furbo come Darby... Particolari accorgimenti tecnici rendono gli accostamenti fra i folletti e gli umani assolutamente realistici. Una fiaba per sognare, da non perdere assolutamente, per tutte le età.

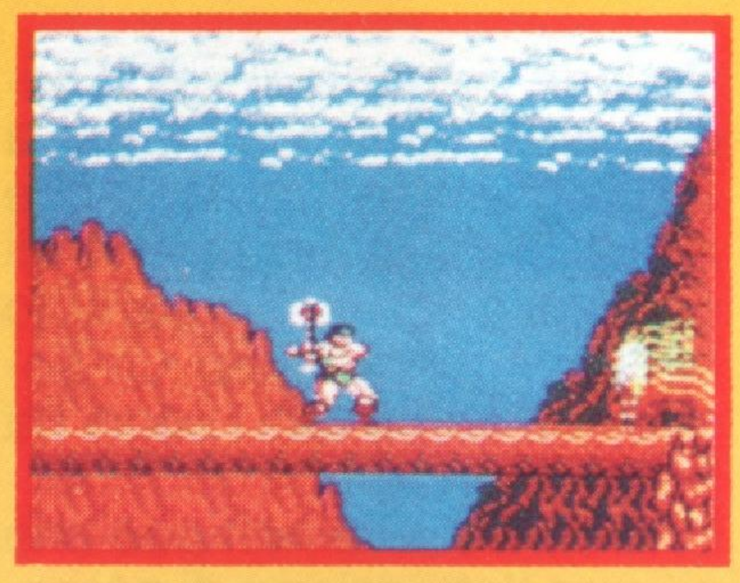
E... per finire

Ecco un thriller che vi terrà con il cuore in gola e il fiato sospeso fino all'ultima battuta! Per gli amanti del genere horror ecco **"La notte che Evelyn uscì dalla tomba"**, ambientato nell'antico maniero di Sir Alan Cunnigham. Un consiglio alle rosse: non andate a trovare questo non proprio simpatico baronetto.

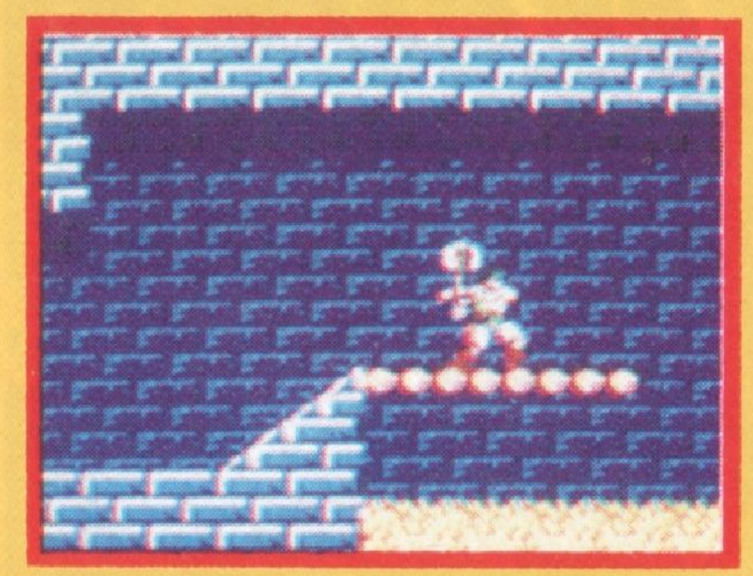


RASTAN

Le forze del Male hanno colpito ancora!



Un tempo re di una prosperosa contrada, Rastan è ora un vagabondo e deve, con la forza dei suoi muscoli, riconquistare le sue terre depredate. Armato di coraggio e della forza della disperazione, vi sembrerà invincibile. Invincibile? Quasi, perché l'armata delle forze del Male è forte e ben equipaggiata. Ma la vostra abilità nel maneggiare la spada (combatterete in piedi, in ginocchio o per aria) e la rapidità saranno le vostre carte migliori.
Inoltre, il piacere di combattere sarà decuplicato perché i paesaggi di queste mitiche contrade vi cattureranno i sensi: l'acqua è azzurra come nei primi giorni dell'umanità ed i pesci color arcobaleno ci vivono in tutta tranquillità (salvo i piranha che altro non chiedono che di rosicchiarvi le gambe!). Cambiate allora aria il più presto possibile e non dimenticate che il vostro fluido vitale è inversamente proporzionale agli attacchi vinti dall'avversario. Certo, se voi li lasciate fare, sono capaci di uccidervi, e sarà un peccato per la vostra reputazione. Rastan vi incanterà. La grafica, superbamente variata e luminosa, lo scrolling perfetto e ben elaborato, tutto è stato pensato e realizzato con la speranza di sedurvi.... ed è riuscito! Avrete anche diritto ad un ciclo completo di una giornata quando c'è lo Zenit ed il tramonto del sole e della luna. I quadri sono lunghi ed è indispensabile al vostro eroe un'abilità da campione per riuscire ad uccidere i suoi nemici, raccogliendo le armi magiche ed altre pozioni di vita che passano o appaiono nel corso del gioco. Non abbiate paura, se l'impresa è difficile, rimane almeno realizzabile, a condizione di non precipitarsi a testa bassa sugli ostacoli. Attenzione, per esempio, a certe pozioni avvelenate! Per il resto niente altro da segnalare: avete fra le mani uno dei giochi meglio riusciti dall'invenzione delle biglie! Impiegherete del tempo per raggiungere lo scopo di Rastan... per il vostro maggior piacere. E non dimenticate di ammirare il paesaggio, vi sembrerà vero e prenderete maggiormente a cuore il gioco. Le forze del Male comincino a tremare, perché le forze del Bene siete voi!
Allora, coraggio, radunatevi intorno alla vostra bandiera!

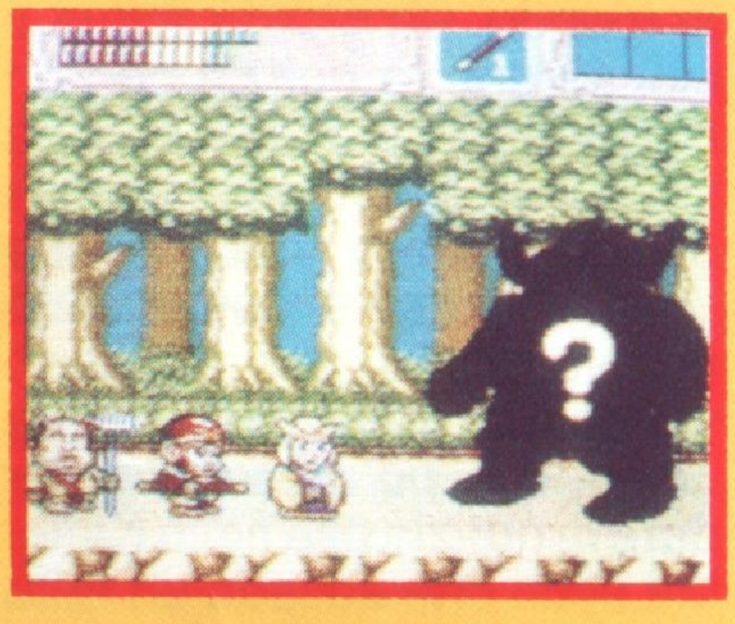


Cartuccia per console Sega.

M.B.

SON SON 2

Un gioco mortale



Ed ecco un arcade/adventure per la console NEC, con sette livelli e una moltitudine di quadri!
Il principio è semplice: dovete controllare un personaggio e fargli raccogliere dell'energia e degli oggetti che gli permetteranno di acquistare delle armi. La vostra arma di partenza è una specie di bastone col quale picchiate i cattivi (degli alieni), trasformandoli così in punti di energia o in tesori. Non vi resterà in seguito che da recuperare la fonte di queste ricchezze.
Dei magazzini sono disposti qua e là per permettere di acquistare armi più mortali, in grado di porre i nemici in condizione di svantaggio. Avete la scelta fra numerosi ordigni di distruzione: fulmini, bombe, un bastone a cinque rami e un'opzione che vi permette di gelare gli alieni. Dovrete, si sa, uccidere un mostro alla fine di ogni livello, ma bisognerà trovare la tattica per eliminarlo, cosa che non è affare da poco. Se non avanzate abbastanza in fretta, un grosso uomo delle caverne si materializza e vi insegue lanciandovi dei fulmini, e il bestione è invulnerabile!
La soluzione in questo caso è sempre la stessa: coraggio scappiamo! Cercate presto l'uscita!
Alla fine del periplo (se ci arrivate). dovrete (ri)eliminare tutti i mostri dei sei livelli precedenti!

Son Son 2 non ha niente di veramente originale, ci si trovano tuttavia quelle raffinatezze proprie dei giochi giapponesi, che vi terranno inchiodati per ore intere davanti al vostro computer, difficile staccarsene prima di aver scritto la parola fine. Il fatto di vedere un gigante delle sale giochi come Capcom realizzare un gioco per il PC Engine ci sembra sia un buon segno anche per il futuro di questa console.

Cartuccia Capcom per PC Engine NEC.

E.F.

REGGIE JACKSON BASEBALL

Il re della battuta

Dallas, primavera del 1989. Un calore da far bollire il cervello nella sua scatola d'osso massiccio. Tuttavia lo stadio è colmo da scoppiare. Fin dall'alba gli spettatori hanno iniziato ad affluire in piccoli gruppi davanti alle porte dell'entrata, solidamente custodite da poliziotti in divisa. Berretti, bandierine e piccoli drappelli dai colori delle squadre in competizione, formano delle macchie di colore nella fiumana dei supporter.

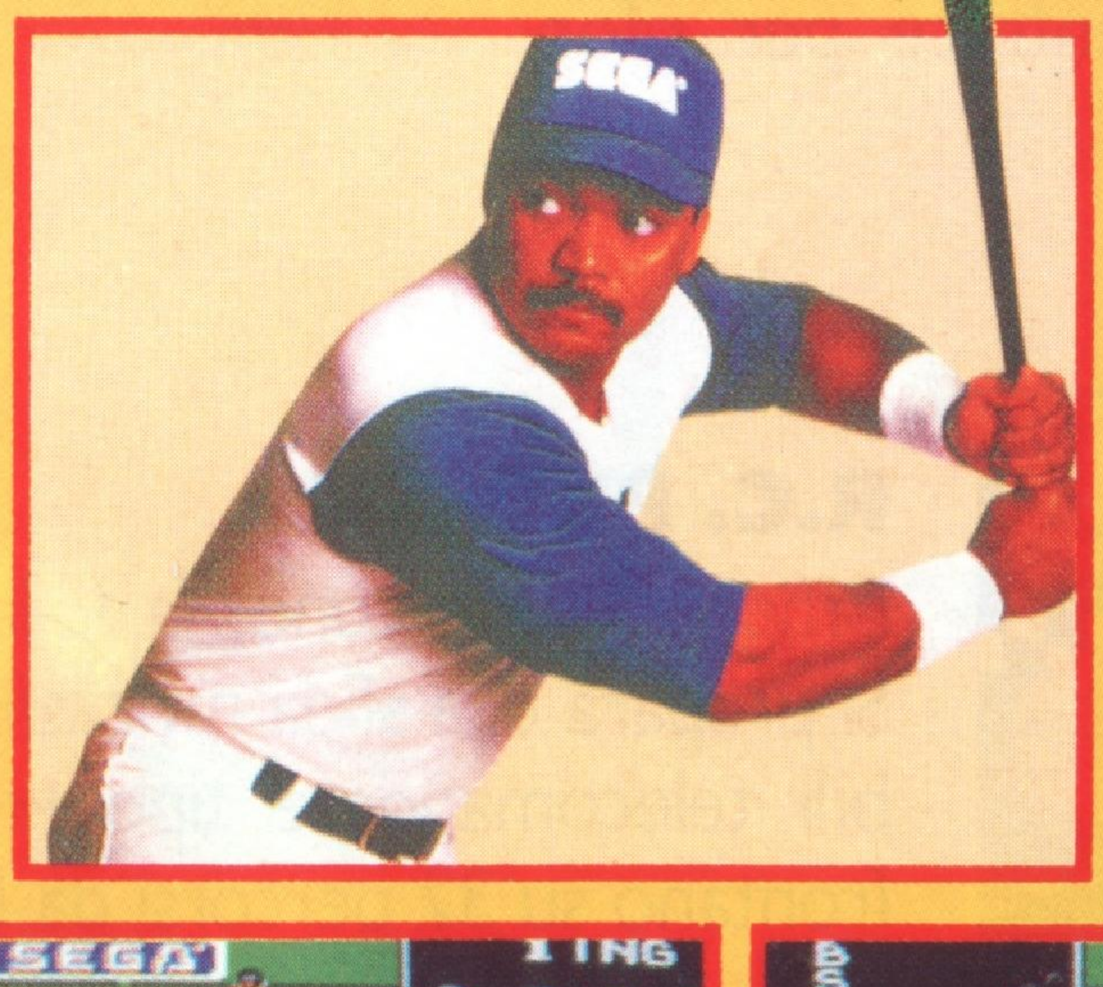
La folla aumenta sempre più col passare del tempo, le gradinate si riempiono e la tensione sale. Il resto del match, perché è di questo che si tratta, si svolgerà sullo schermo del vostro computer e la descrizione che precede non è che il frutto della fervida immaginazione d'un giornalista affaticato dai test.

Correggetevi però, non è di una partita di football che si tratta, ma di un incontro di baseball. Uno sport che si può considerare come la seconda religione negli USA, dopo la soap-opera beninteso.

Esistono parecchi acquirenti potenziali di soft di baseball che non conoscono le regole del gioco. E' un peccato, perché coloro che hanno provato le gioie della "battuta" almeno una volta nella vita apprezzeranno certamente Reggie Jackson Baseball.

Nel suo principio, il soft non è d'una eccezionale originalità: è basato sugli stessi principi di altri giochi dello stesso genere. Ma la realizzazione ed il suo concetto generale superano largamente i precedenti in qualità.

Innanzitutto, dovete scegliere la vostra squadra e non avete che l'imbarazzo della scelta fra le più prestigiose degli USA, ma attenzione, ci sono squadre più convenienti di altre. L'esperienza vi insegnerà quali scegliere. La seconda fase vi permetterà di decidere in quale campionato volete giocare e l'avvicendamento, essendo il più duro.



Una volta in campo, sarete sorpresi dalla finezza della rappresentazione dei giocatori, con proporzioni e prospettive ben rese; il joystick risponde ottimamente a tutte le vostre istruzioni, ciò che permette di perfezionare al massimo gli effetti dati alla palla. Per contro, gli sprite cursori assomigliano a granchi zoppi; è abbastanza divertente vederli rincorrere la palla, tanto più che ciò non è determinante per il buon svolgimento del gioco.

Ecco come fare di voi il re della battuta nel Paese degli spaghetti...

Cartuccia per console Sega. *C.T.*

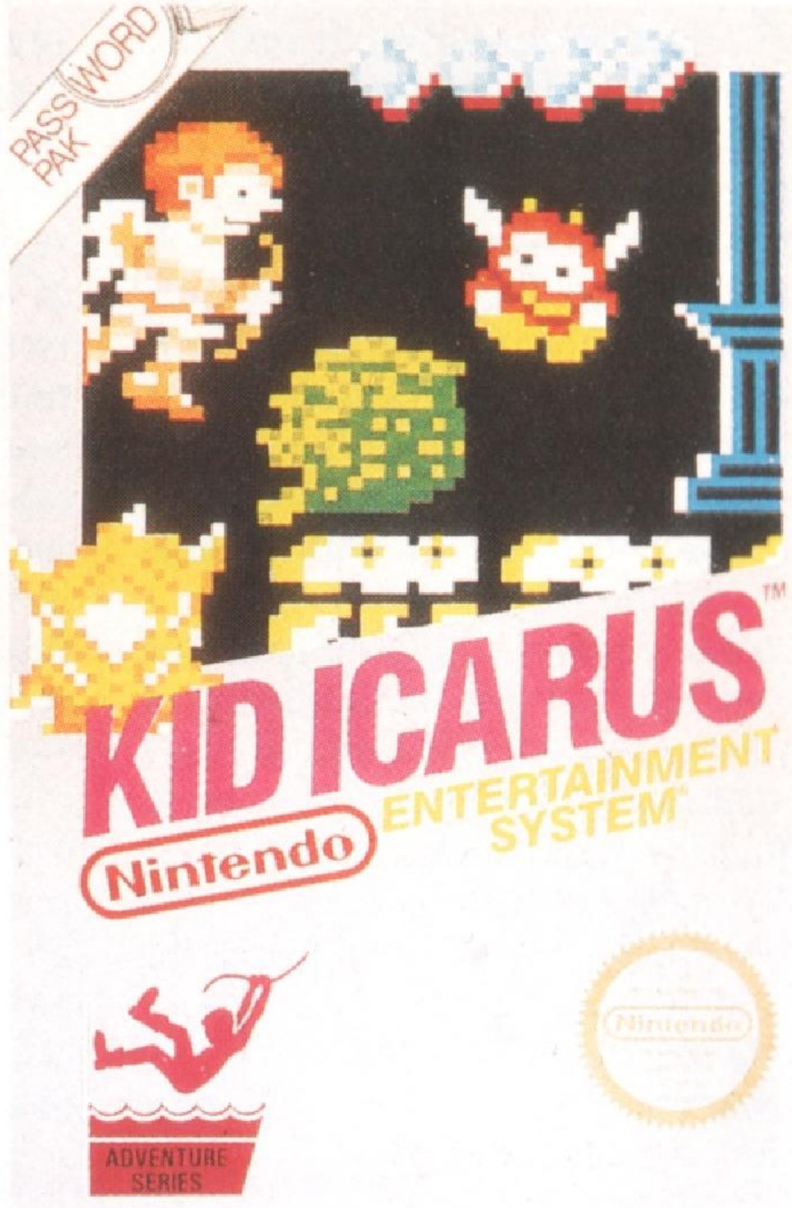
© MicroNews. Diritti riservati.

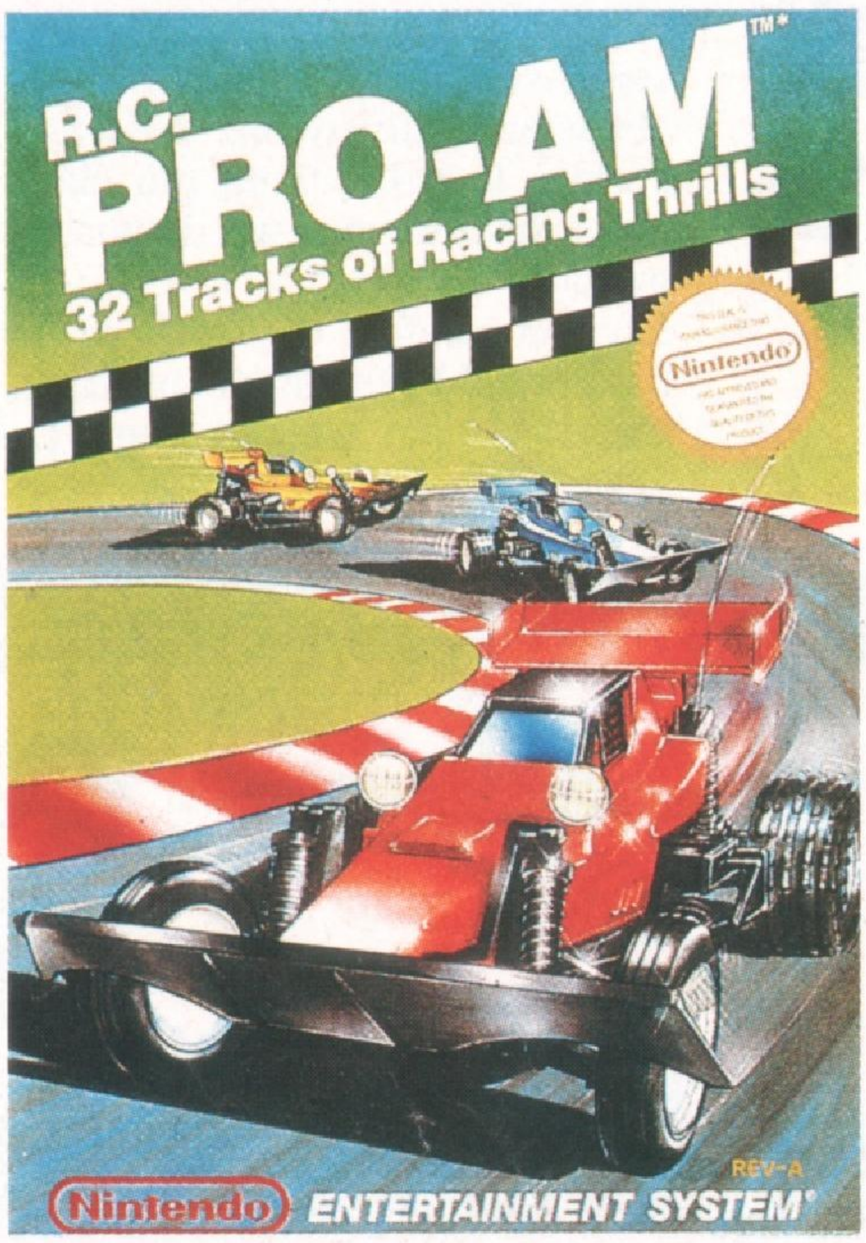
LA SALA GIOCHI DI CASA TUA

NINTENDO PRESENTA 4 DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

KID ICARUS

Palutena, la Dea della Luce, è attaccata da Medusa e da orribili mostri marini. Riuscirà il bene a trionfare nella terra degli Angeli? Avanti Kid, è compito tuo salvarla! Ma ti aspettano innumerevoli ostacoli sparsi in innumerevoli mondi sempre nuovi: il mondo sotterraneo, il mondo superiore, il mondo del Cielo e il Palazzo del Cielo, regno di Medusa. Ognuno dei mondi è diviso in quattro aree diverse, e durante il gioco troverai otto stanze in cui potrai entrare per rifornirti di energia.





R.C. PRO-AM

I motori ruggiscono, la folla rumoreggia. Si prepara una sfida mozzafiato. Automobili telecomandate tipo Hot Dog si affrontano su 32 percorsi da brivido, su cui devi evitare acqua e macchie d'olio e cercare di conquistare gli oggetti e i bonus che permettono di aumentare la potenza della tua auto. Se riesci a raccogliere le lettere N.I.N.T.E.N.D.O. la tua auto si trasformerà! Attento però: guidarla non è cosí facile come sembra.

OGGI E' ANCORA PIU' RICCA.

RUSH'N ATTACK

Questa è una missione con licenza di uccidere! Infatti devi liberare alcuni soldati americani prigionieri in una sperduta base nemica, e successivamente distruggere la base. Gli stadi da superare sono 6, con crescenti livelli di pericolosità; i nemici sono numerosissimi e attaccano quando meno te lo aspetti. Cosí, concentrazione e rapidità di movimento sono l'arma migliore per farsi strada in questo inferno. Ad ogni livello, poi, ti aspetta una "prova supplementare": un capo nemico in agguato, da affrontare in una lotta senza esclusione di colpi.

RAD RACER

È la corsa piú massacrante dell'anno! È la Transamerica, da costa a costa. Scegli l'auto che preferisci: magari una Ferrari 328 e... via, corri sempre al limite! Da affrontare ben 8 percorsi di gara, uno diverso dall'altro. Il tempo è il tuo nemico! Ma attento anche agli avversari poco "sportivi", alle insidie che trovi lungo la strada e alle condizioni climatiche. E se vuoi ancora piú brividi, indossa gli specialissimi occhiali che trovi nella confezione. A 3 dimensioni è davvero una sfida mozzafiato!

MATTEL

Nintendo®

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi:
L. 399.000.* IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi:
L. 699.000.* IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi:
L. 595.000.* IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 895.000.* IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivista che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come?
Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.* IVA

AMSTRAD
DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

* OFFERTA SPECIALE VALIDA DAL 6-2-89 AL 15-3-89, SALVO ESAURIMENTO SCORTE.

OPINIONE Comunicazione Integrata