

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

15 FEBBRAIO - ANNO III N. 3 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

# videogame

& COMPUTER WORLD L. 3.000

**UTILITY:**  
**TOTOTREK**  
**GENLOCK PER ST**

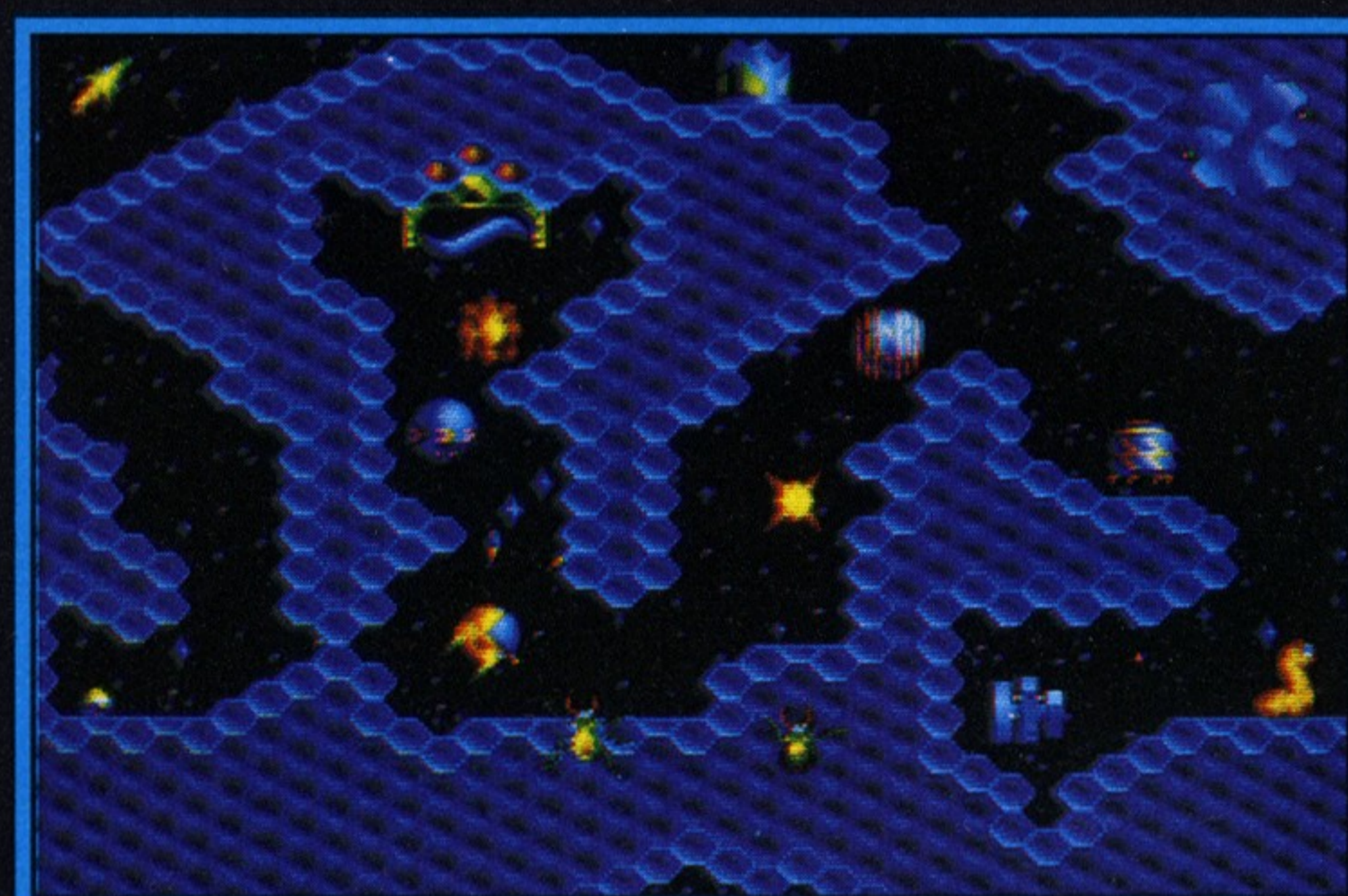
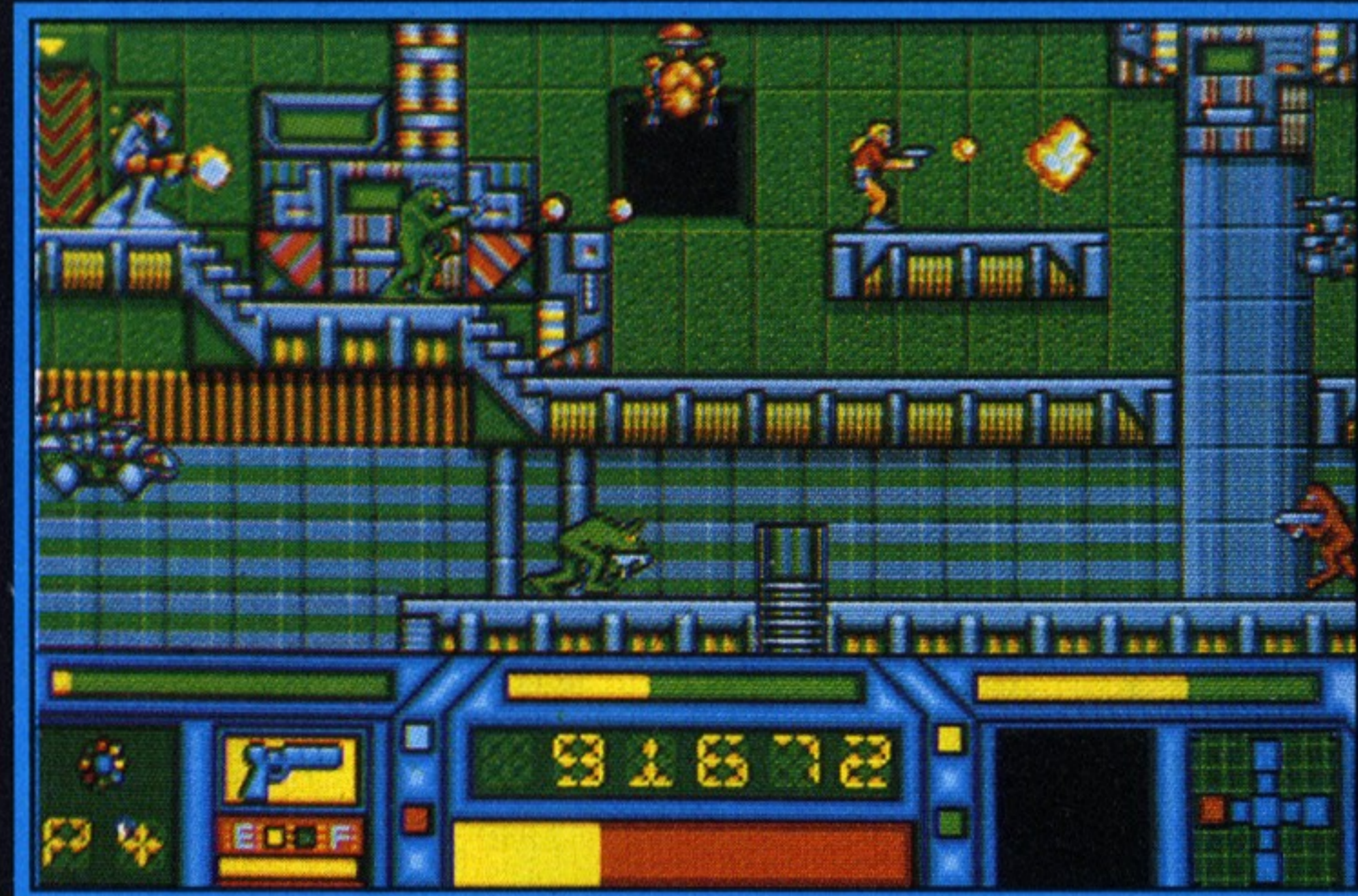
**ESCLUSIVO!**  
**SUONO STEREO**  
**PER IBM/PC**  
**CON LE MUSIC CARD**

**LA SOLUZIONE DI**  
**LEGEND OF THE SWORD**  
**E DI SPACE ACE**

**NOVITA'**  
**F-29 RETALIATOR**  
**SNOOPY**  
**BEVERLY HILLS COP**  
**OOZE**  
**EMMANUELLE**



# STRYX



- \*Scrolling multidirezionale
- \*Creato da Garvan Corbett, lo stesso artefice del mitico Barbarian
- \*Innumerevoli armi
- \*Un vasto campo d'azione

Nei panni di STRYX, automa con intelligenza umana, sei solo contro i malefici Cyborgs, robot che si stanno ora rivoltando contro i loro padroni umani seminando così panico e terrore.

Presto disponibile per AMIGA e ATARI ST a Lit. 29.000

REVELANCE

LEADER

·DISTRIBUZIONE·

PSYGNOSIS  
GAMES PEOPLE PLAY



# VG&CW

**Direttore responsabile:**

Rocco Schirinzi

**Capo redattore:**

Alessandro Gualtieri

**Hanno collaborato ai servizi:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Domenico Colombo**Inviato dall'estero:**

Anthony Remedios

**Fotografia:** Elias Willard**Grafico impaginatore:** Esserrelle**Art director:** Lavinia Piccini**Abbonamenti e Redazione:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770**Concessionaria della pubblicità:**

BOSMAH &amp; ASSOCIATI s.r.l.

Tel. 02/55213486

**Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)**Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988**

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

**Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO)

Sped. in abb. postale gr. 3/70

Pubblicità inf. al 70%.

In copertina: Operation Thunderbolt by Ocean

Videogame &amp; Computer World è un marchio della società editrice Derby srl, regolarmente registrato.

Tutti i diritti sono riservati, è vietata la riproduzione o la traduzione di testi, documenti, articoli nonché materiale fotografico anche se parziale. Per qualsiasi controversia è competente il Foro di Milano. Videogame &amp; Computer World è un periodico indipendente e non è connesso in alcun modo con nessuna ditta citata all'interno sia nei redazionali che nella pubblicità. I marchi Commodore, Commodore 64/128, Amiga sono marchi registrati da Commodore Business Machines Inc. I Marchi IBM Xt/At sono registrati dalla International Business Machines. Il marchio MS/DOS è registrato dalla Microsoft Inc. Altri Marchi citati all'interno della rivista quali: Atari, Apple, Mac-Intosh e altri sono regolarmente registrati. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni di alcun tipo, i manoscritti, foto ed altro spediteci non si restituiscono.

Lo spazio dedicato alle risposte ai lettori e alle Economic News è stato ridotto sensibilmente. Forse questa è la prima cosa che salta all'occhio in questo nuovo numero di VG&CW. Per far spazio agli articoli e ai vari reportage non abbiamo potuto far altro. La corrispondenza e tutte le inserzioni verranno comunque evase nella loro totalità: ci vuole solo un pizzico di pazienza. VG&CW ha "rischiato" (e diciamo così perchè poi i risultati non sarebbero stati all'altezza delle aspettative) di andare in televisione. Ma vista l'aria di insicurezza, sterile arrivismo ed incompetenza generale che tira al di là del tubo catodico, abbiamo preferito non assaggiare il ricco piatto di figuracce su cui molti avidi e sconsiderati pseudo-addetti ai lavori si sono gettati. Nel prossimo numero regaleremo loro un bel Alka-Seltzer, spinti da terribile compassione e pena! Una parola va spesa poi a riguardo delle soluzioni delle adventure che VG&CW vi regala sempre in anteprima. Innanzitutto, e questo per placare un tantino la vostra sete di informazioni, la nostra redazione non può effettuare un servizio di Hot-Line per tutti gli avventurieri in difficoltà. E' chiaro che qualche telefonatina la accettiamo e che il nostro cuore non è duro ed insensibile come la roccia (sì, vabbè, comunque cercate di non esagerare, i "telefoni d'oro" di mamma SIP costano già parecchio!), ma tutto il nostro impegno è volto ad offrire soluzioni complete, precise e garantite dai nostri esperti. Noi non ci basiamo assolutamente sui vari Hint o Clue Book ed è proprio per questo che spesso qualche lettore può scoprire o totalizzare qualcosa in più; noi cerchiamo di rivelare il percorso più diretto senza annichilire del tutto il gusto di giocare, da soli, un'adventure. C'è poi il problema dei bug, delle copie pirata o, semplicemente, delle errate interpretazioni di alcuni lettori. Se avete la coscienza a posto e ci seguite per filo e per segno, vi garantiamo l'assenza totale di problemi!

Per finire la consueta chiacchierata vorremmo ringraziare particolarmente Massimiliano Coltorti per la sua esclusivissima soluzione di Space Ace che, unitamente alla nostra recensione in ultra-anteprima (pochi altri ne hanno già parlato in Italia), conferma la preferenza e la fiducia accordataci dai lettori per il nostro modesto, ma costante e serio lavoro.

## SOMMARIO

### RISPOSTE AI

### LETTORI

### WORLD NEWS

### UTILITY

TOTOTREK  
GENLOCK GST GLOD

### GAMES

20.000 L. UNDER THE SEA  
F-29 RETALIATOR  
MIDWINTER  
TOWER OF BABEL  
DOMINION  
SNOOPY  
BEVERLY HILLS COP  
INFESTATIONDARIUS PLUS  
OPERAT. THUNDERBOLT  
TELL  
EMMANUELLE

### SIMULATION

SIM CITY  
JOHN MADDEN FOOTBALL

### ADVENTURE

DRAKKEN  
LEISURE SUIT LARRY 3  
OOZE

### LA PAGINA

### DELL'AVVENTURA

LEGEND OF THE SWORD

### UNIVERSO

### PARALLELO

### QUESTO MESE

### PARLIAMO DI...

MUSIC CARD

### NEWS RELEASES

THE MUSCLE CARS  
COMMANDO  
SENTINEL WORLDS I  
THE UNTOUCHABLES

### CONSIGLI TRUCCHI

### E STRATEGIE

SOLUZ. SPACE ACE

### ECONOMIC NEWS

Da spedire in busta chiusa a:

Derby Soc. Ed. Srl  
**REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD**  
Sez. Economic News  
VIA G. DI VITTORIO, 1  
20017 RHO (MILANO)

ANNO 3 N. 3

Scrivere possibilmente in stampatello

COGNOME E NOME

VIA E NUMERO CIVICO

CAP. CITTA' (PROV.)

N. TEL.

TESTO MAX 25 PAROLE

Data

Note



Spett. redazione di VG&CW, che vi scrive è un vostro neo lettore che ha bisogno di aiuto.

Come potete notare la lettera che state leggendo sembra sia stata scritta con una stampante a margherita quale la DIABLO 630 invece, anche se quest'ultima stampante c'entra in qualche modo, la lettera è stata scritta con la APPLE LASER WRITER PLUS di cui io sono un fortunato possessore. Andiamo per ordine. Abbiamo stabilito che io possiedo una LaserWriter della Apple che è collegata ad un PC Amiga 1000. E' da tempo memorabile che cerco i driver della apple suddetta per poterne utilizzare appieno tutte le fantastiche possibilità di stampa in modo Amiga. Non avendoli trovati mi devo accontentare di stampare in emulazione della Diablo 630 (visto che c'entrava!). Da voi volevo sapere se questi driver esistono per Amiga ed eventualmente su quale programma li posso reperire. Fino ad ora non ho potuto utilizzare la LaserWrite in stampa grafica e per la disperazione mi sono procurato il Macintosh Emulator e non vi nascondo che anche se di informatica ne capisco parecchio (sono studente universitario), ho dovuto faticare non poco per imparare un altro sistema operativo diverso da quelli che già conoscevo.

Perciò vi prego di darmi una mano in questo frangente e inoltre vi prego di rispondermi al più presto possibile.

Caro lettore, purtroppo per te non esistono, al momento, i driver per la tua stampante. Si potrebbe dare un'occhiata ai programmi di pubblico dominio,

ma penso che nessuno potrebbe avere interesse ad avere realizzato un simile tipo di driver visto che ella maggior parte degli utenti Amiga si orienta verso altri tipi di stampanti.

Spett. redazione di VG&CW, che vi scrive è un affezionato lettore di Parma che dopo aver letto la recensione di POWER DRIFT e aver notato il voto si è rivoltato nel letto (non nella tomba fortunatamente).

Io non so per quanto tempo voi lo abbiate giocato ma io penso che non meriti un 6,4!! Dopo averlo provato da un mio amico ho deciso di acquistarlo e penso che non me ne pentirò, questo gioco ha una carica una sensazione di velocità che pochi altri video-games sanno dare!

Io preferisco acquistare software originale e così ho fatto per Chase H.Q. (voglio precisare che è originale perché telefonando ad un'altra redazione di un altro giornale di cui non voglio fare nome, qualcuno ha avuto il coraggio di accusarmi di essere un pirata!) e mi sono reso conto di aver pestato qualcosa.... (Meglio non indagare sul che cosa ho pestato!).

Torniamo a Chase H.Q. è il peggio, è lento ed è sufficiente una curvetta per prendere delle tangenti fuori dal normale.

La stessa cosa vale per il tanto famigerato Turbo Out Run tanta pubblicità foto splendide che venivano scattate del coin'op tante medaglie per un gioco che fa' pietà che quando metti il turbo non se ne accorge nessuno tranne che per la fiammata posteriore!!

E' tutto quel casino che ci si

crea mentre si gioca che rende spassosissimo Power Drift.

Ho una domanda da porvi: c'è una tips per Ghostbuster II? Nonostante tutto voglio farvi i miei complimenti per la rivista (Forse qualche pagina in più è...?) GRAZIE anche se non pubblicherete la mia lettera e scusate per gli errori.

Alla prossima CLO 74

Caro CLO 74 (la prossima volta ci devi spiegare la sigla, non puoi immaginarti cosa è venuto fuori in redazione per cercare di svelarla!!) come senza dubbio saprai VG&CW non è infallibile e non è nemmeno assolutista, nei propri giudizi, come il Grande Fratello del 1984 di Orwell. Il nostro team di esperti cerca di formulare un giudizio globale, ma poi la parola finale la dà ogni singolo lettore e giocatore: si sa, sui gusti non ci si sputa (come dicevano i latini, o no?!). Su Chase H.Q. e Turbo Outrun stendiamo, con te, un velo pietoso sperando che le terribili strategie di marketing di US GOLD e company risparmino le prossime produzioni! Non parliamo di pirateria al livello che tu ci sottoponi perché poi ci beccheremmo fiammate dai bruciatori posteriori di molti nostri "concorrenti" che, punti sul vivo, non saprebbero più che pesci pigliare per mantenere la cortina di fumo...negli occhi che propinano ai propri, ignari lettori!

Ghostbuster II? Un attimo di pazienza e i trucchi arriveranno: tieni d'occhio la nostra rubrica!!

Carissima redazione del quindicinale più bello d'Italia

(credete, è vero!). Sono un ragazzo di 13 anni e mi hanno regalato l'Amiga a Natale. Vi seguo comunque da molti numeri perché prima avevo il Commodore 128. Avrei un paio di domande da chiedervi.

1) Perché non recensite più programmi di grafica come il De Luxe Paint e simili? Esistono programmi che aumentano i 4096 colori dell'Amiga (vi prego di dirmelo perché i miei amici dicono di sì!).

2) Usciranno altri giochi dopo Space Ace e Dragon's Lair per il mio computer? Mi riferisco agli altri giochi laser come Astron Belt e simili.

Grazie per le risposte (se vorrete darcele) e ancora tantissimi complimenti!  
Maurizio "John" Rivelli - Torino

Carissimo Maurizio, i complimenti e le lodi che ci elargisci ci giungono molto graditi, ma vacca piano: potremmo gasarci troppo!

Ecco la risposta ai tuoi quesiti (e bada, noi rispondiamo a tutti, ma proprio a tutti i lettori che ci scrivono!).

1) Per quanto riguarda i tool grafici noi recensiamo tutto ciò che ci capita "a tiro" e cioè quello che viene prodotto e commercializzato in tutto il mondo. Se tralasciamo qualcosa lo facciamo perché si tratta di produzioni che esulano dal tipo di utenza e mercato europeo e che sono studiati per altri environment applicativi (comunque c'è molto poco!). Ci spiace per i tuoi amici, ma evidentemente sono male informati perché non esiste nessun tipo di programma che possa aumentare i 4096 colori. Bisognerebbe infatti ritoccare, se non modificare completamente, il chip video dell'Amiga!

2) No, a quanto ne sappiamo noi non esiste nessun progetto di nuova conversione da laser game per Amiga: ma insomma, un po' di pazienza, hai già risolto Dragon's Lair e Space Ace (grazie alle nostre soluzioni!!)?!

## COMMODORE POINT AUTORIZZATO

# BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

### NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

**CBM64 NEW** **L. 289.000**

**AMIGA 500 (GARANZIA COMMODORE)** **L. 879.000**

**ESPANSIONE A500** **L. 189.000**

**XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA**

### VENDITA RATEALE IN GIORNATA

**TEL. 02/8464960 - FAX 02/89500903**

### ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE



**S**i chiama Nightbreed l'ultimo lungometraggio horror, tratto dall'omonima novella di Clive Barker, e tradotto in versione computerizzata dalla immancabile Ocean. Potremo dunque diventare zombie assetati di sangue, ma pervasi da insolite manie filantropiche, in un arcade-adventure di originale fattura. Sembrerebbe quasi una versione rivisitata e corretta, dal punto di vista grafico, di Zak McKracken e soci. Nightbreed sarà presto disponibile per Atari ST e Amiga.



**RC Aerochopper: ma il monitor poi vola?**

**L**a Ready Soft ha ufficialmente abbandonato il progetto di Dragon's Lair per Atari ST. Tuttavia, riuscendo a superare alcune difficoltà di programmazione la casa statunitense ha appena presentato un prototipo di Space Ace dedicato anche alla grande famiglia ST. Le urla di gioia e tripudio sono ben giustificate e si possono basare su dati di fatto che prevedono l'uscita del gioco entro il prossimo marzo/aprile. Atari contro Amiga un'altra volta? Pare proprio di sì!

**M**icroprose esce con un nuovo gioco "orientale". Quasi per contrapporsi al grande successo di Budokan ECA, il team di programmatori di Gunship e simili, capeggiato da Bill Stealey, ha dato vita a Sumo Wrestling. Si tratta

cioè, l'avrete già capito, di una classica simulazione della lotta Sumo che si presenta ricca di opzioni e giocabilità mai viste in questo genere di videogame. Sumo Wrestling è in fase di perfezionamento e dovrebbe essere pubblicato entro il prossimo marzo solo nelle versioni a 16 Bit.

**L**a Gainstar ci riprova con gli arcade picchia duro; è la volta di Herakles, un Barbarian trasportato ai tempi della Magna Grecia. Dei, semi-dei e mostri di ogni tipo (tutti ovviamente assetati di sangue) ci aspettano in un game tutto azione dotato di grafica cartoon e scorrimento omnidirezionale fluidissimo. Herakles, che arriva accompagnato da una stupenda confezione e una ricca documentazione

pseudo-storica (non usatela per i compiti in classe!), costerà molto poco per entrambe le versioni a 16 Bit. Per quelle ad 8 Bit ci sarà da aspettare.

**D**alla prolifica (e poco esportata, sigh!) Ubi Soft arriva un nuovo arcade fantasy, che prende direttamente spunto dalla saga di Barbarian e Skull. Si chiama Unreal, è velocissimo, coloratissimo e dettagliatissimo. Volete saperne di più? Aspettate, sempre su queste pagine, e vedrete: molto presto per Amiga!

**R**C Aerochopper è il simulatore di volo definitivo per tutti gli Atari ST. Si tratta di un nuovo programma "alato" che prevede un insolito device di input fornito nella

voluminosa confezione. Come vedete dalla foto ci viene offerta una vera e propria console, simile ai radiocomandi degli aeroplanini a motore, che sfrutta una cartuccia programma da inserire nella classica slot ST. RC Aerochopper costa 199.99 sterline (un po' salatino a dire il vero!) ed è reperibile, per il momento, solo presso la RC Simulations, Beehive Trading Estate, Unit 7, Drews Hole Road, St. George, Bristol B5J 8AY - Tel.: 0272 - 550900.

**R**esolution 101 è il nuovo gioco della Astral, ovverosia del team di programmatori che ha sfornato Archipelagos per la Logotron. Astral, che è una specie di RPG fantascientifico (ma si sa, alla Logotron sono così



**Nightbreed tratto dalla novella di Clive Barker**



**Heracles by Gainstar: la storia ci insegna...**

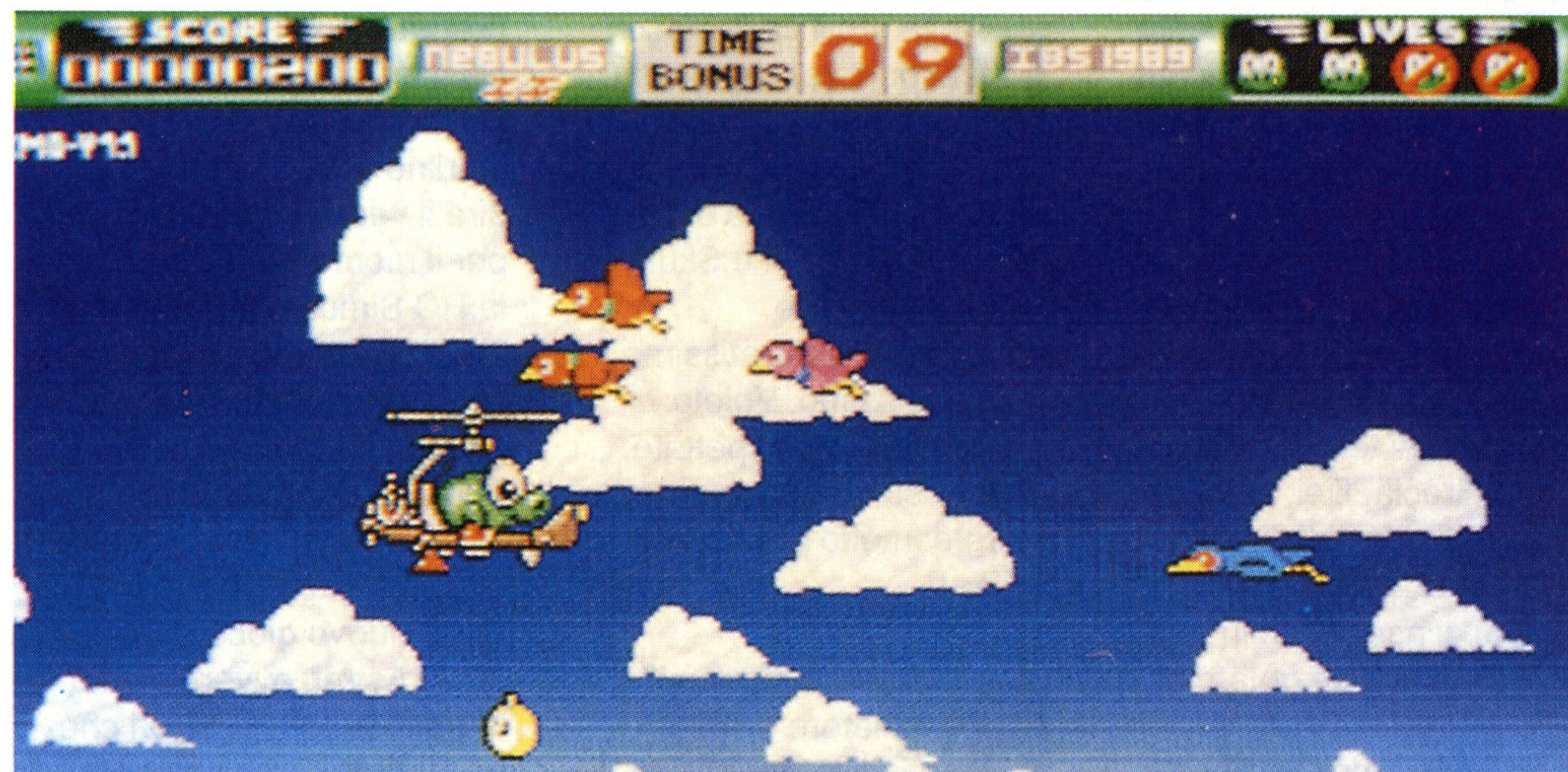


anticonformisti e pazzereLLoni che non è possibile inquadrare ogni loro prodotto sotto una singola etichetta!), sfrutta la stessa superba realizzazione grafica del precedente videogame Astral, sfruttando ancor di più i "poveri" processori di Atari ST e Amiga. Grafica digitalizzata, frattale, tridimensionale solida e non, e una miriade di effetti sonori ed accompagnamenti musicali da cinema condiscono quello che è destinato a divenire il nuovo Elite degli anni '90. Resolution 101 sarà presto disponibile per questi personal computer al costo di 24.95 sterline.

**A**nche il simpatico Nebulus da oggi può vantare un secondo episodio in una sua



**Resolution 101 by Astral**



**E' tornato Nebulus**

particolarissima mini-saga. Il famoso action-platform della Hewson arriva infatti nella seconda versione dannatamente più avvincente e complicata della precedente. Pogo il ranocchìo (o giù di lì) si ritroverà a guidare sottomarini ed elicotterini che sembrano usciti da una cartone animato in un'avventura tutta da sala giochi. Nebulus sta per arrivare per tutti i formati ad un prezzo strepitoso!



**Escape from the planet of the robot monsters**



**Grimblood by Melbourne House**



**G**rimblood è la nuova adventure dinamica della Melbourne House che sembra aver finalmente dimenticato le tediose e statiche ambientazioni di molte sue precedenti produzioni. Si tratta di una classica esplorazione in un castello incantato alla ricerca di un terribile segreto dei nostri antenati. Grimblood è attualmente in distribuzione in tutto il Regno Unito per St e Amiga a 24.95 sterline; presto in Italia!

**C**yberball e Escape From The Planet Of The Robot Monsters (un titolo più lungo non l'hanno trovato!) sono i prossimi game targati Domark destinati a farci fondere i joystick. Il primo è una versione futuristica del classico football americano dove al posto di atleti in carne ed ossa avremo dei robot cingolati ferocissimi e determinati.

Sempre rimanendo in tema di lamiere varie potremo poi esplorare il Pianeta misterioso del secondo videogame che si presenta come una versione migliorata e corretta del classico Xybots.

Grafica tridimensionale e gioco contemporaneo a due sfidanti sono le caratteristiche principali di questo action game. Entrambe le produzioni Domark saranno disponibili per tutti i più comuni formati.

**O**verlander Elite giunge alla sua seconda versione che appare una semplice rivisitazione della prima.

La casa di Buggy Boy e Ikari Warrior ha infatti pensato bene di sfruttare la stessa trama e lo stesso svolgimento di gioco, modificando e migliorando incredibilmente l'aspetto grafico e la giocabilità. Varrà la pena di comprarlo solo per la bella grafica?!

**S**iete fanatici delle simulazioni sotto il mare? 688 e Red

Storm Rising sono i vostri idoli? Aspettate a vedere Dive! Dive! Dive! targato Mastertronic e poi venitemelo a raccontare!

Grafica tridimensionale, gestione mouse, ottimi effetti sonori e tanta atmosfera dei "tempi andati" quando sui sottomarini si ascoltava Tokio Rose condiscano questa miscela esplosiva Mastertronic. Prestissimo per tutti i sedici Bit!

**P**roblemi di memoria sugli Atari ST? Niente paura, da oggi è disponibile la nuova espansione configurabile della Frontier Software.

Si chiama Xtra-RAM, non richiede lavoro di saldatore per essere installata, e viene venduta in numerose versioni e configurazioni che permettono di ampliare la RAM di tutti, proprio tutti, i modelli Atari ST (4MB ST

escluso, ovviamente).

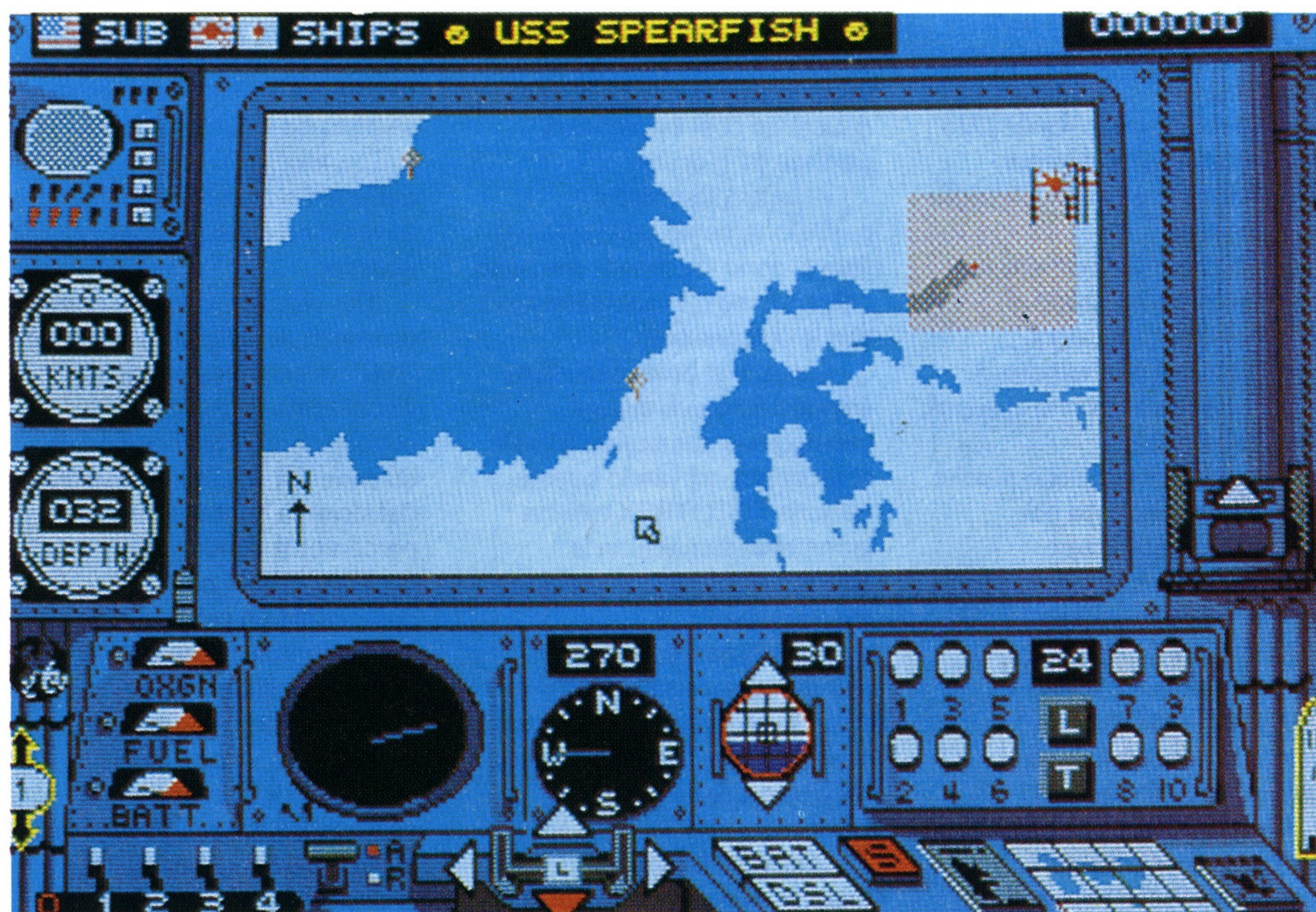
Si va dunque dalla versione minima (per il 520ST) che costa 69.99 sterline (senza chip) fino a quella più potente che porta a 4Mbyte di RAM e costa 299.99 sterline.

E' proprio il caso di dire "Power without the Price"!

Frontier Software P.O. Box 113, Harrogate, North Yorkshire HG2 0BE. Tel.: 0423 - 567140.



*Overlander dopo un pesante make-up*



*Dive! Dive! Dive! Aye, Aye, Sir!*



# TOTOTREK

SUPERBIT - C.T.O.  
AMIGA  
PREZZO: LIT. 45.000

**T**OTOTREK, non è l'ennesimo gioco/simulazione sulle avventure dell'astronave Enterprise e sul suo famoso equipaggio, TOTOTREK non ha proprio nulla da spartire con l'ultima saga della serie STARTREK, è invece un nuovo e potente software ideato da alcuni programmatori italiani per ridurre sistemi per il gioco del Totocalcio.

In sostanza TOTOTREK vorrebbe essere la chiave per facilitare ed invogliare gli utenti AMIGA a diventare più ricchi (o meno poveri) alle spese degli altri accaniti giocatori del sabato sera.

Il programma viene fornito in due versioni, una utilizzabile cliccando sull'icona TOTO10, l'altra tramite TOTO15.

La differenza fra i due programmi sta nella possibilità di utilizzare l'espansione di memoria ad 1 mega, ormai molto diffusa fra i possessori di una AMIGA 500 o 2000.

Se si hanno solo 512kram si potranno elaborare un massimo di 10.000 colonne, con l'espansione di memoria si arriva a 15.000 colonne.

Una volta immesso il pronostico si possono iniziare ad inserire le condizioni di riduzione ed i vari filtri.

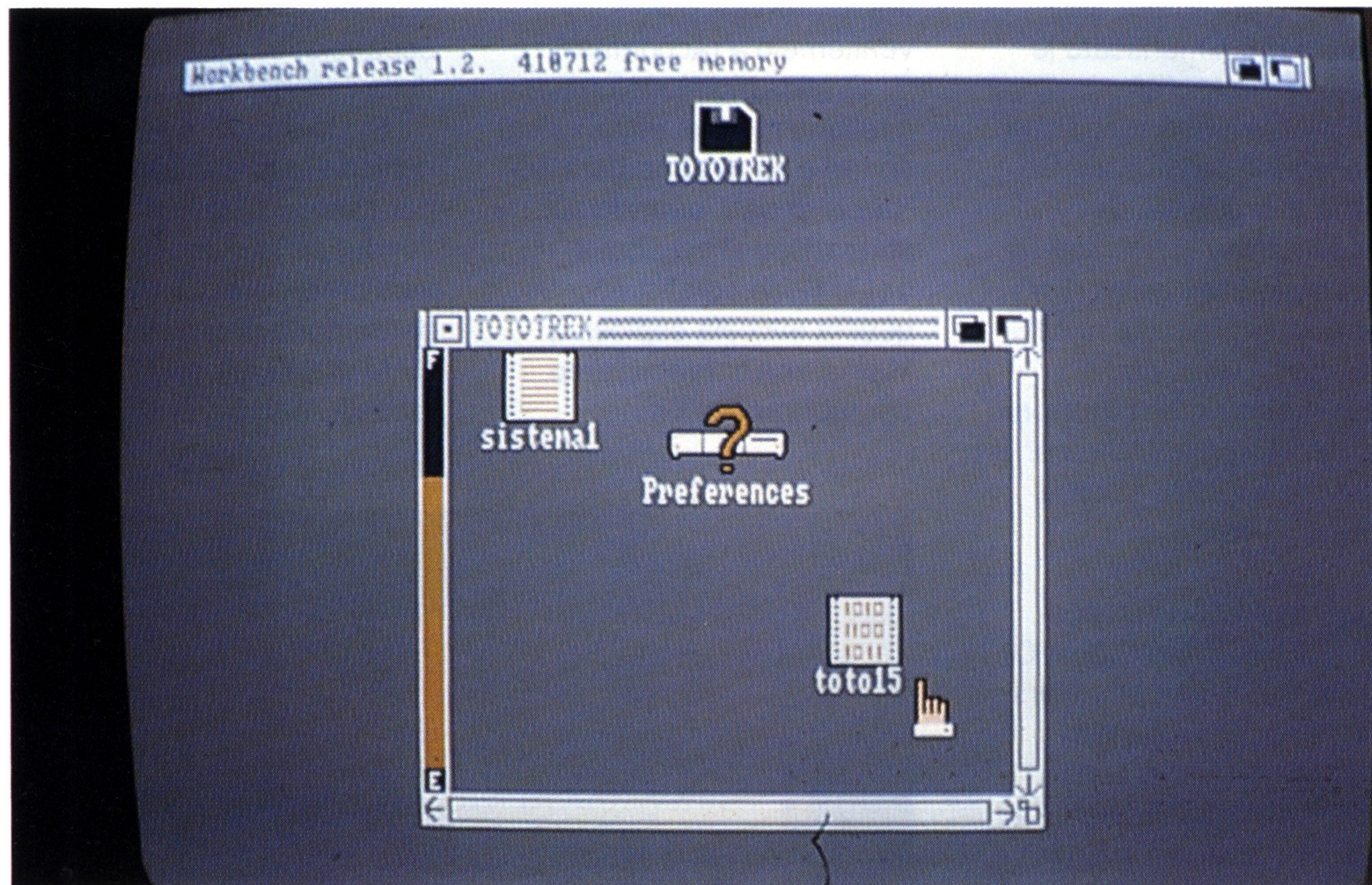
TOTOTREK consente di utilizzare quattro diversi tipi di riduttore:

- riduzione per colonne filtro
- riduzione per numero massimo e minimo di segni presenti
- riduzione per numero minimo e massimo di variazioni nei segni
- riduzione per numero massimo e minimo di segni consecutivi.

Il metodo di riduzione tramite colonne filtro è quello più complicato da utilizzare correttamente ed è anche quello che può dare le maggiori soddisfazioni se utilizzato correttamente.

Se non siete esperti sistemisti occorre leggere attentamente il manuale.

Tenete comunque presente che giocare sistemi che contengono anche risultati non del tutto scontati, le così dette sorprese, è molto costoso;



l'utilizzo delle colonne filtro è stato ideato per cercare di limitare i costi, senza dover rinunciare all'opportunità di inserire risultati strani o difficilmente pronosticabili e concorrere così alla possibilità di realizzare vincite medio alte. Se una schedina contiene 5 o 6 risultati improbabili, di questi se ne potrebbero realizzare uno o due, ma difficilmente 3 o 4, il problema sta nel fatto che nessuno sa quali di questi risultati si potranno verificare (vi ricordate il detto "fammi indovino che ti farò ricco").

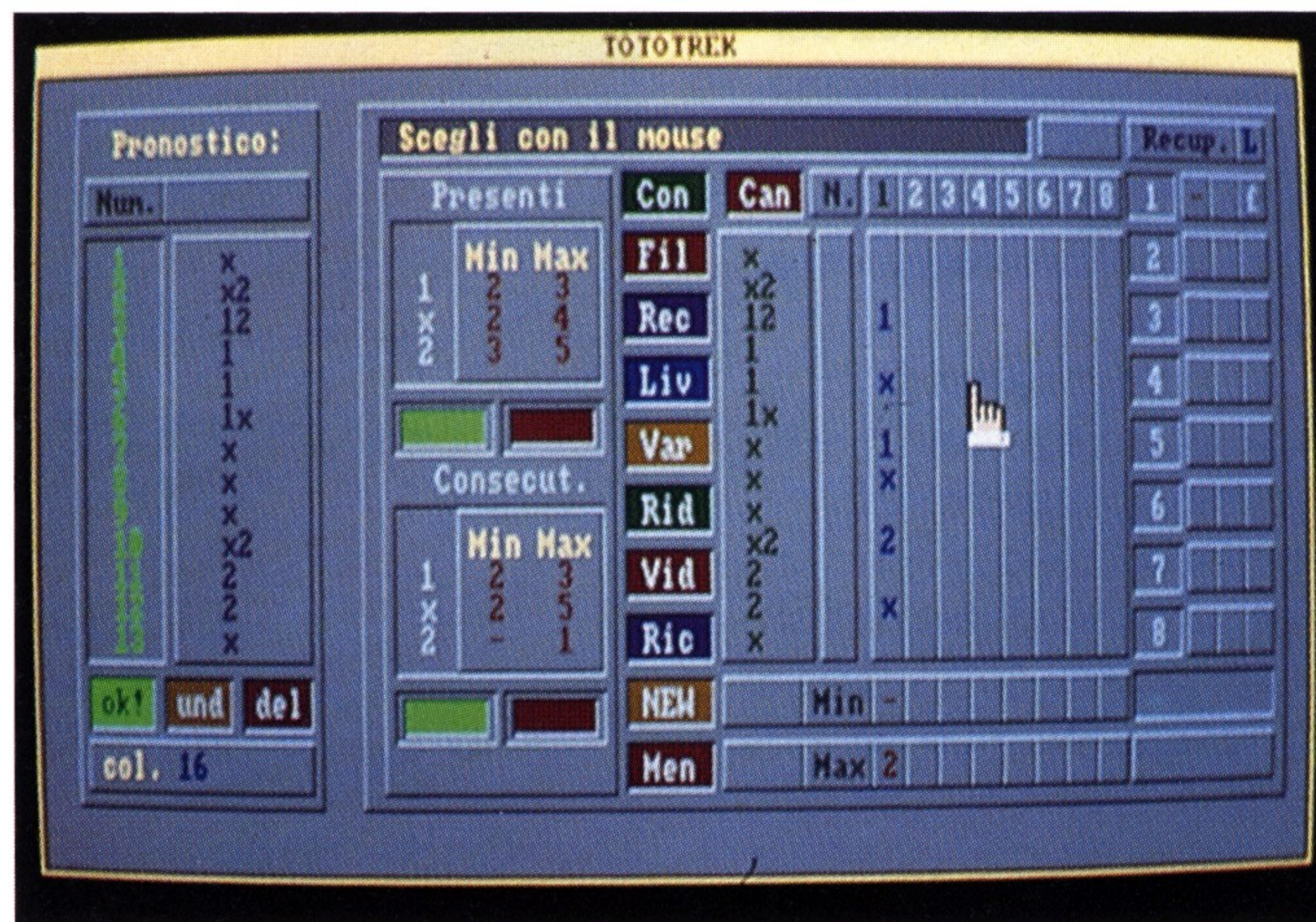
Le colonne filtro permettono di selezionare un gruppo di pronostici di questo tipo e di utilizzarne un numero limitato, riducendo così il numero di colonne da giocare.

A completamento e perfezionamento delle colonne filtro ci sono i recuperi, che sono utilizzabili solo in abbinamento con le colonne filtro.

Quando si utilizzano molte colonne filtro può essere vantaggioso aumentare il livello di recupero, attivando questa opzione TOTOTREK elimina automaticamente tutte le colonne che vanno in recupero più di una volta.

In molti casi può essere opportuno accettare anche colonne che vanno in recupero due o tre volte, per fare questo basta elevare il livello di recupero.

Una volta terminato l'inserimento delle condizioni di riduzione e dei filtri si passa alla fare di riduzione vera e propria



preme il pulsante "RID".

In basso a destra verrà mostrato il numero di colonne vagliato ed il numero di colonne scelte, alla fine dell'elaborazione verrete avvertiti da un avvisatore acustico.

Per visualizzare le colonne prescelte dovrete pigiare il tasto "VID", le schedine vengono visualizzate in gruppi di 7 e sotto sono riportati i numeri di colonne del sistema integrale, del sistema ridotto e della percentuale di riduzione.

TOTOTREK non è certamente un programma professionale, presenta parecchi limiti, ma è complessivamente un buon programma, veloce nelle elaborazioni e parzialmente compatibile con programmi più costosi e dalle caratteristiche professionali.

Ciò permette di trasferire dati e parametri di riduzione da

un sistema all'altro, in pratica potrete studiare un sistema a casa vostra con calma ed elaborarlo definitivamente sul calcolatore di un vostro socio/amico o con il computer della ricevitoria che solitamente frequentate.

Il programma è in grado di elaborare sistemi con 13 triple solo se il numero di colonne dopo la riduzione non supera le 15.000.

Tenete in ogni caso presente che TOTOTREK, come tutti gli altri programmi simili, è solo uno strumento utile per limitare le spese ed ottimizzare un sistema che, se non fosse ridotto, presenterebbe molte colonne inutili.

**Val. Globale 8**



# GST GOLD

THIRD COAST TECHNOLOGIES

ATARI ST

PREZZO: 499 STERLINE

**E'** incredibile, e terribilmente scioccante, vedere apparire solamente in questi primi mesi del 1990 un vero e completo sistema Genlock per la famiglia Atari ST. Con l'avvento massiccio di videoregistratori e telecamere, il mondo della video grafica già da tempo si è evoluto in maniera palese, offrendo a qualsiasi tipo di utente ed hobbista sistemi sempre più professionali. Parlo di hobbisti soprattutto perché visto il costo, particolarmente contenuto di tali apparecchiature, anche il più modesto appassionato può portarsi a casa tutto ciò che gli serve con poca spesa. A questo punto si dovrebbe dire il classico "meglio tardi che mai" visto che fino a ieri di applicazioni Genlock sull'ATARI proprio non se ne parlava.

A proporci questa attesissima espansione è la Third Coast che, già da una prima occhiata, sembra aver fatto le cose in grande. C'è innanzitutto da sottolineare che il costo, abbastanza accettabile, e il sofisticato hardware del GST Gold battono di gran lunga la posticcia soluzione analoga proposta l'anno scorso dalla Digita International per più di 600 sterline. Il problema sostanziale per realizzare un Genlock ST compatibile è infatti quello di inviare un segnale sincronizzato al clock dell'Atari per modificarne il solito Refresh rate. La Digita International risolse il tutto proponendo una voluminosa periferica che conteneva ben 640 K RAM ed un secondo processore 68000 utilizzabile per catturare, separatamente, gli output video di un ST e di un camcorder (o VCR) e riprocessarli direttamente in un unico display miscelato e sincronizzato.

Il GST GOLD lavora invece inserendo un impulso sincronizzato esterno che, modificando il phaselock del clock ST, mantiene la sincronizzazione della scansione video orizzontale e verticale. L'immagine rimanipolata che ne deriva viene quindi mandata al Genlock vero e proprio e quindi elaborata dal suo chip che la

rimanda al display video per il risultato finale. Attraverso il pannello frontale del Genlock potremo poi regolarne la brillantezza, il contrasto, il colore ed il posizionamento orizzontale sul monitor. Per fare tutto ciò dovremo necessariamente impiegare un monitor con ingresso RGB (quindi non un solito Atari privo di altri ingressi) e un modello ST con almeno un paio di Megabyte di memoria. Ciò non è dovuto ad una richiesta di RAM extra, ma semplicemente ad una dimostrata incompatibilità dei modelli 520 e 1040ST a meno di alcune complicate modifiche effettuabili direttamente dalla sola Third Coast. Si tratta comunque di dotare il chip IC 2591 di un nuovo guscio (prodotto dalla casa del GST Gold) e quindi collegarlo al segnale di uscita video di una telecamera o di un videoregistratore. Non c'è dunque nulla da saldare!

In ogni caso, una volta collegato il GST Gold al computer, dovremo caricare una piccola routine di sincronizzazione e boot per poter arrivare alla classica schermata del GEM Atari. Richiamando il pannello di controllo standard della macchina e modificando il colore verde con il nero potremo già vedere il Genlock in azione. Ricordiamo infatti che esso miscela un'immagine computerizzata RGB con un

segnale video, sfruttando per quest'ultima ogni porzione "nera" dello schermo.

E' ovvio a questo punto pensare di trasferire ciò che vediamo sullo schermo in videotape visto che l'immagine miscelata non fa parte dell'elaborazione dell'ATARI, ma è completamente indipendente e a sè stante. Non si possono quindi salvare su disco le elaborazioni RGB e VIDEO Out che possiamo però ritoccare grazie al sistema operativo Atari e Genlock. Si può dunque creare qualche effetto d'animazione con l'ATARI e quindi mandarlo in esecuzione sopra o in mezzo (come volete) ad una sorgente video che ci arriva esternamente.

In questa maniera possiamo sfruttare il videonastro come un nuovo media di immagazzinamento dati, al di là di ogni limitazione di capacità RAM o Floppy Disk.

Su un nastro video potremo infatti immagazzinare ore ed ore di animazioni ed elaborazioni grafiche senza basarci necessariamente su trasferimenti in RAM o su disco.

Gli impieghi di questo Genlock sono pressochè infiniti e, probabilmente, già noti anche a tutta l'utenza ST. Videotitolazioni, Videomanipolazioni di immagini digitalizzate in loop e, in generale, applicazioni più o meno professionali e sofisticate di Desk Top Video appaiono

davvero alla portata di tutti.

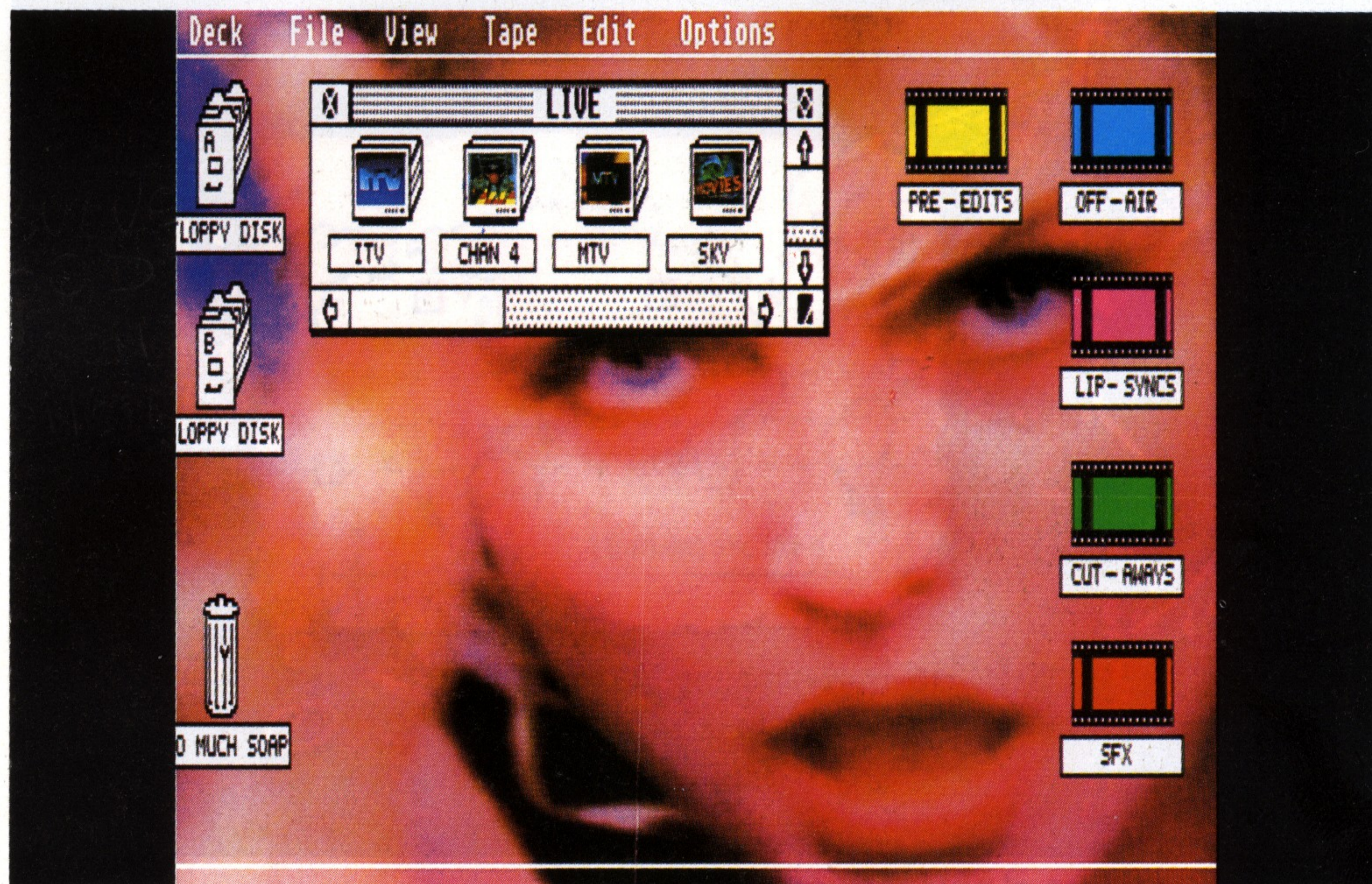
A questo punto tutto viene devoluto alle possibilità dell'utente finale. I migliori risultati si possono infatti ottenere con quanto più hardware (di ottima qualità) si collega al GST Gold. Una buona base sarebbe una dotazione di tre videoregistratori, un mixer video ed una telecamera, per poter realizzare demo e spezzoni grafici di ogni tipo e per ogni scopo.

Nasce poi l'esigenza di impiegare VCR che offrano risoluzioni adeguate; si può dunque optare per un sistema professionale U-Matic o, risparmiando qualche liretta, sul nuovo standard Super-VHS.

Concludendo il GST GOLD Genlock viene offerto con prestazioni eccellenti, sbocchi ed elasticità notevoli, il tutto ad un costo abbastanza accettabile. Siamo comunque agli albori di questo rivoluzionario sistema grafico sull'ATARI e quindi varrebbe la pena pazientare ancora un pochino per vedere la probabile evoluzione del mercato.

Ecco comunque l'indirizzo esatto della Third Coast:

*Third Coast Technologies,  
Tel.: 0257 - 424442  
(Regno Unito)*



***I risultati sono ottimi, ma il prezzo di un DTV è alto***



# 20.000 LEAGUES UNDER THE SEA

COKTEL VISION  
ATARI ST - AMIGA  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 28.000

**T**ratto dall'omonimo romanzo di Giulio Verne, come avrete già capito, è il nuovo videogame interattivo creato dalla neonata Coktel Vision all'ombra della Tour Eiffel. La software house francese ha cercato di far propri gli originali soggetti Cinemaware, creando un interessante ibrido tra arcade, adventure e simulazione. Se volete entrare perfettamente nel mondo della vicenda, vi consiglio di andarvi a rileggere il libro o, almeno, rivedere l'omonimo lungometraggio Walt Disney. Ci troviamo infatti nei panni del Professor Aroonax che, partito alla ricerca di un misterioso mostro marino, si ritrova ospite forzato del Capitano Nemo, sul suo fantascientifico sottomarino. Siamo liberi di esplorare questo rivoluzionario mezzo e perfino di guidarlo, semprechè ci si riesca ad accattivare la simpatia del Capitano. Lo scopo del gioco consiste nell'apprendere il più possibile sul Nautilus e sul magico mondo marino che potremo visitare ed esplorare. Una volta acquisita una vastissima conoscenza dovremo cercare di fuggire dalle sgrinfie di Nemo, tornando alla civiltà per svelare tutti i segreti appresi.



**Occhio: la piovra gigante è dietro l'angolo!**

Il gioco viene articolato su un certo numero di schermate chiave che contengono le varie icone-azione, rappresentate con gli oggetti corrispondenti. Dalla plancia comando, con molti indicatori e leve di pilotaggio, passeremo ad una specie di teatro sommerso, con un mega oblò sul mare e la camera stagna per i palombari, fino a raggiungere il sancta sanctorum di Nemo. Qui potremo consultare il suo diario di bordo, leggere moltissimi trattati sulle precedenti spedizioni del

Nautilus (perfino verso Atlantide!), e perfino suonare il famoso organo a canne, a la "Phantom Of The Opera". Il manuale di istruzioni del programma risulta particolarmente succinto e, a dire il vero, ci spiega molto poco sul gioco, lasciandoci realmente liberi di esplorare e...commettere inevitabili errori. Allagare una camera stagna senza aver prima chiuso un portello o annoiare terribilmente Nemo, finendo rinchiusi nei nostri alloggi per qualche tempo

(perdendoci tutta l'azione), sarà inevitabile almeno nelle prime partite. Girovagando per i sette mari potremo anche esplorare isole più o meno deserte, imbattendoci con le tribù locali che riservano moltissime sorprese.

Durante il gioco non manca la classica passeggiata sottomarina con tanto di scafandro e nemmeno la paurosa piovra gigante che dovremo combattere con coraggio e determinazione.

Si gioca esclusivamente con il mouse che rende particolarmente piacevole ed immediata l'interazione. L'aspetto grafico del gioco risulta senza dubbio validissimo, grazie anche alle tinte e le ambientazioni un po' retrò, che sembrano tratte proprio dal best seller di Verne.

Unica pecca del gioco è il meccanismo di protezione, decisamente noioso, che ci richiede, tutte le volte che si perde una partita, l'inserimento di codici multicolore, inclusi nella confezione.

20.000 Leghe Sotto I Mari è un'interessante esperienza di gioco che ci porta ad esplorare un fantastico microcosmo computerizzato, impegnandoci e stimolandoci, ben al di là delle solite implicazioni shoot'em up e gli immancabili punteggi record. Se cercate qualcosa di realmente diverso...

**Val. Globale: 8,8**



**Ah! Se Giulio Verne ci potesse vedere!?!?**



# F-29 RETALIATOR

OCEAN

AMIGA - ATARI ST - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 49.000

La risposta Ocean al Fighter Bomber Activision è arrivata e si chiama F-29 Retaliator. Il nostro F-29, mitico e potentissimo bombardiere multi ruolo, ci attende rullando sulla pista, ma i più esperti noteranno subito che all'interno del gioco è disponibile anche un F-22 che la Ocean non ha incluso nel titolo del programma, ma bensì proprio nella fotografia di presentazione. Bene comunque, vorrà dire che le emozioni di volo da provare saranno ben due! Basti sapere che l'F-29 raggiunge una velocità massima di Mach 1,5 (a post-bruciatore spento!) e può raggiungere i 70.000 piedi di altitudine, mentre l'F-22 possiede un'autonomia tale da permettergli un raggio di azione di 920 miglia e una esclusiva, estrema manovrabilità che lo rende molto simile ad un costosissimo e micidiale giocattolone! Il game inizia con la procedura di arruolamento in cui potremo decidere il livello di difficoltà delle missioni, relativamente al nostro grado di ufficiali (da First Lieutenant a Colonnello). Gli scenari di gioco sono quattro e sono ambientati in Arizona, nel Medio Oriente, nell'Oceano Pacifico ed in Europa, nell'immane conflitto finale! E' importante sottolineare che ogni scenario comprende differenti tipi di



sotto-missioni a seconda del nostro grado di piloti. Nel primo scenario, che si estende su 1000 miglia quadrate, potremo effettuare il classico training mirando ad installazioni e mezzi semovibili che fortunatamente non risponderanno al nostro fuoco: per un Rookie è già fin troppo complicato beccare in pieno, al primo passaggio, una base SAM!! In Medio Oriente andremo in aiuto di una nazione alleata, schieratasi contro due stati confinanti. L'artiglieria nemica batte per sovrannumero quella alleata, perciò sarà indispensabile un supporto tattico aereo. Le cose si fanno un tantino più complicate quando, oltre ai caccia nemici,

dovremo tenere a bada anche i blindati lanciamissili che si muovono ogni dove, sbucando fuori all'improvviso. Nel Pacifico la situazione è a dir poco rovente: una flotta nemica blocca ogni via d'accesso alle isole Salomone, unica fonte delle nostre risorse energetiche. Il nemico sta anche preparando un'invasione del piccolo territorio in mezzo all'Oceano quindi il nostro compito avrà un duplice obiettivo: annientare la flotta ed eliminare gli invasori senza distruggere raffinerie ed impianti di estrazione mineraria.

Sull'ultimo fronte, quello europeo, l'inferno si scatena, ma si tratta forse di un vero e proprio paradiso per tutti gli

amanti di questo genere di simulazioni che non vedono l'ora di confrontarsi con ogni tipo di strumentazione bellica che l'attuale tecnologia mette a disposizione. Sarà infatti una lotta senza quartiere dove un solo vincitore potrà lasciare l'immensa arena che si estende per migliaia e migliaia di chilometri quadrati.

Le armi a nostra disposizione? AIAAM, Sidewinder, Back-Winder 9X, MRASM Cruise, ASALM e CSW (ognuno di questi ultimi si separa in 20 testate esplosive!).

L'aspetto grafico del programma è altamente spettacolare. Veloce, realistico e dotato di una impressionante tridimensionalità, esso ingloba le caratteristiche peculiari di analoghi esempi di programmazione già adorati in Falcon F16, F-18/A Interceptor e nell'ultimo Fighter Bomber. Forse F-29 è ancora più giocabile ed immediato del simulatore Activision: vale la pena perciò di accordare la nostra fiducia alla Ocean e portarci a casa questo sfavillante gioiello!

**Val. Globale: 9**

**VG&CW  
YEP!**





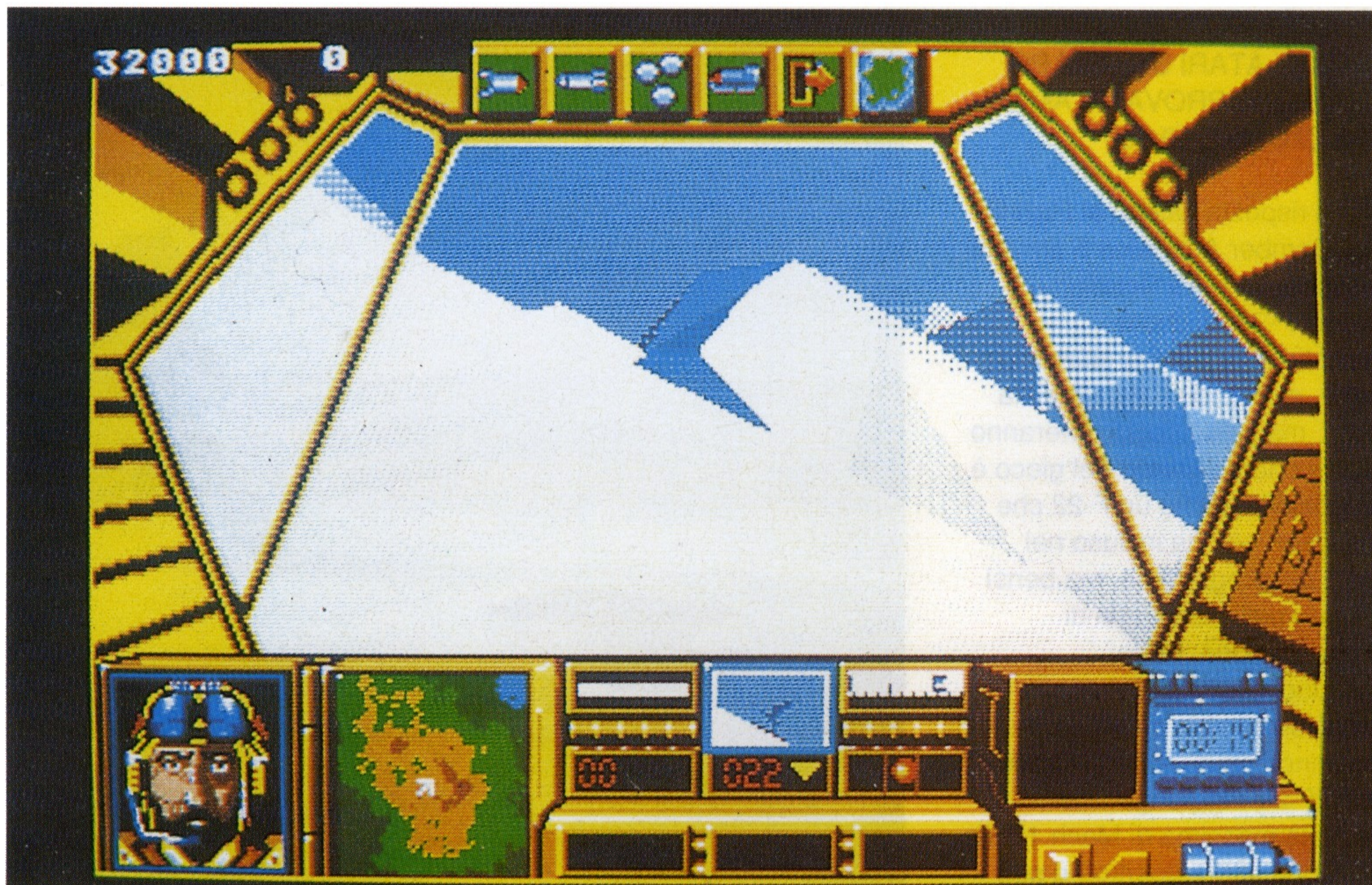
# MIDWINTER

MICROPROSE

ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: 24.95 STERLINE

**P**roprio quando l'effetto "serra" e l'incremento del livello degli oceani stanno diventando problemi di scottante attualità, cui tutti cercano di porre rimedio, una enorme meteorite si abbatte sulla giungla tropicale di Burma con la potenza di una bomba a 10.000 megatoni. Polvere e detriti vengono scagliati nell'atmosfera, riflettendo ed oscurando l'azione del sole e causando, in concomitanza con una catastrofe vulcanica nelle Americhe Centrali, un rapidissimo raffreddamento dell'aria. La temperatura su tutta la superficie del globo è di -25!!!

Il gioco è ambientato sull'isola di Mezzo-Inverno (ciò che rimane delle Azzorre) dove una popolazione di coloni, come molti che si sono riadattati alle nuove condizioni climatiche su tutto il pianeta, stanno combattendo per la sopravvivenza in questa impossibile situazione. Sull'isola vi sono miniere ed installazioni di sfruttamento sotterraneo che provvedono a fornire combustibile e materie prime ai coloni. La rigidissima temperatura condiziona totalmente il tipo di vita e il genere di installazioni umane che si adattano sempre più a combattere la morsa di gelo. Un brutto mattino però gli abitanti di Midwinter non riescono più a



contattare le installazioni a sud-ovest e ben presto un'ulteriore terribile minaccia si rende palese: qualcuno, per preservare il mini continente dall'invasione di altri coloni, ha tagliato ogni linea di comunicazione con il resto del mondo, condannando così tutti i coloni a morte certa.

Scopo del gioco dunque è quello di organizzare il nostro manipolo di coraggiosi eroi in una possente organizzazione para-militare, in grado di combattere questo invisibile e scellerato nemico; dovremo perciò reclutare alleati dalle altre isolette, difendere le nostre miniere, respingere l'invasione nemica e, soprattutto, ricostruire

e ripristinare i collegamenti con il mondo intero. Obiettivo principale è quello di distruggere il quartier generale nemico situato a sud dell'isola e cercare di non perdere assolutamente tutti gli impianti di estrazione.

Il gioco è realizzato esclusivamente con grafica frattale solida e con moltissime schermate menu per la gestione. Si può viaggiare e spostarsi sul vastissimo territorio di gioco in tre maniere: con gli sci, con la slitta a motore o con un deltaplano. L'aspetto strategico però è la porzione fondamentale del programma che sfrutta una spettacolarità grafica pressochè unica. Per

formare alleanze con gli isolani, ad esempio, dovremo considerare le loro disposizioni strategiche e le rispettive schede personali di ogni leader per verificarne la lealtà e il senso del dovere. Tuttavia Midwinter presenta una stimolante ed originale miscela di veloce gameplay e profonda tattica che portano ad un classico successo che rapisce il giocatore di ogni età.

L'aspetto grafico è eccellente, decisamente veloce e splendidamente definito su ben 40 Mbytes di dati che organizzano ben 400 miglia quadrate di scacchiera di gioco. I solidi tridimensionali impiegati per rappresentare ogni tipo di oggetto sullo schermo arrivano ad avere fino a 30 facce, sfruttando animazioni di decine e decine di frame al secondo.

Eccellente anche il sonoro che su Amiga ricrea un'atmosfera gravida di coinvolgimento e suspense. Midwinter arriva con una corposa manualistica che si rivela indispensabile per lo svolgimento del gioco.

**Val. Globale: 9**

**VG&CW  
YEP!**



Sgt Tasker



Sgt Llewellyn



Sgt Grice



Dr Revel



Rudel



Caygill



# TOWER OF BABEL

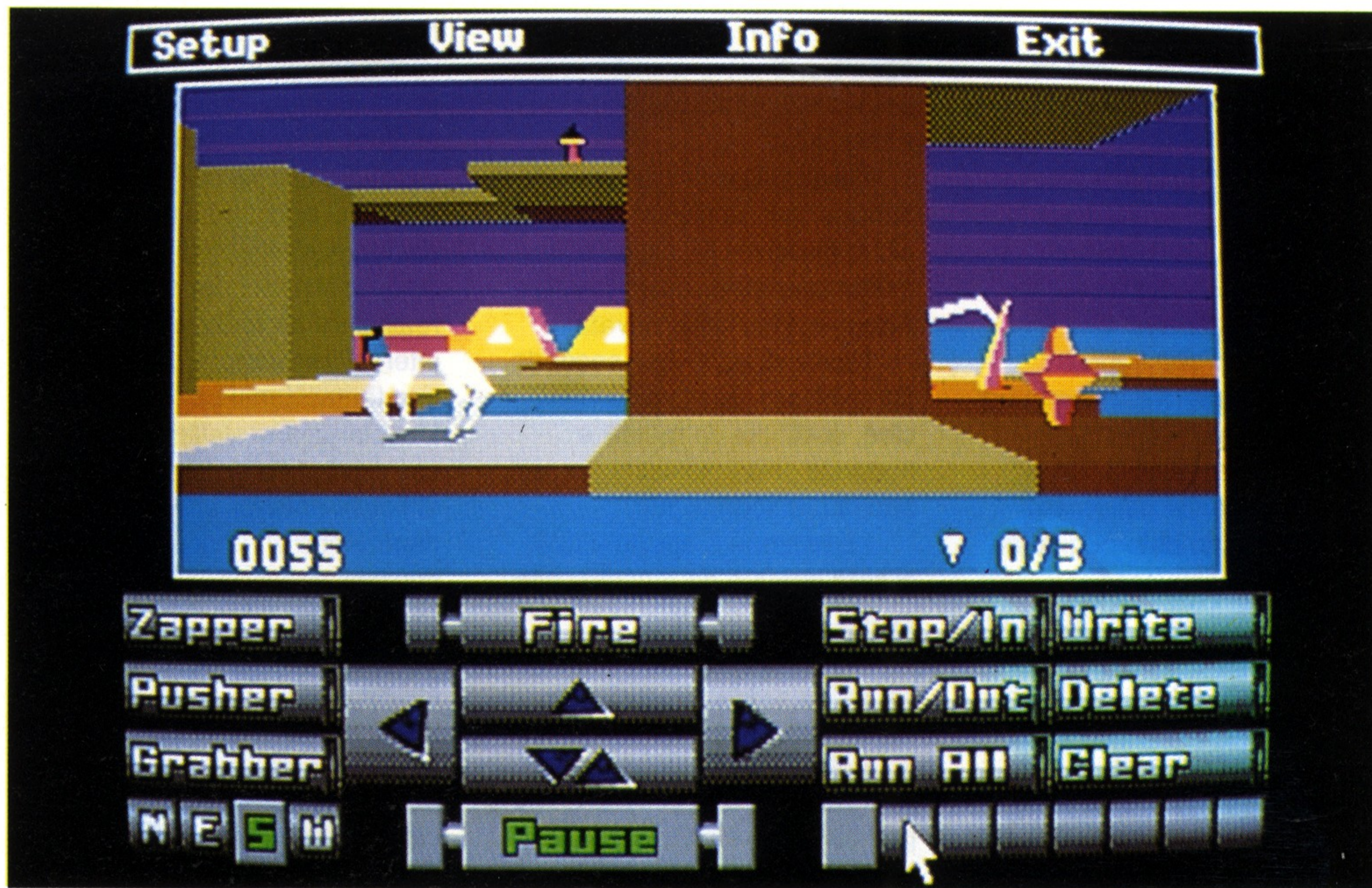
RAINBIRD  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: ATARI  
ST  
PREZZO: LIT. 59.000

Tower Of babel, nato dalla Rainbird e prodotto dalla Microprose, è un intricato gioco di strategia che, basandosi su ambientazione grafica tridimensionale (di ottimo livello), ci sottopone una serie di intricati puzzle elettronici. Si tratta di un soggetto di gioco che prende spunto dai recenti Archipelagos e Mindbender, sfruttando un tipo di intrattenimento stimolante soprattutto per l'intelligenza che per il "pollicione" abituato a martoriare il povero fire del joystick.

La trama è presto detta. Sul pianeta Terra, in chissà quale anno nel futuro, vive e prospera la razza degli Shinarian che sta costruendo una torre per contattare una non meglio identificata divinità.

Una stirpe di alieni, gli Zantor, atterrata da poco sul pianeta, vorrebbe fare la stessa cosa, ma il reciproco impegno di collaborazione cui le due razze sembravano essere pervenute, è ora abbandonato per una guerra senza esclusione di colpi.

Come Shinarian veniamo quindi chiamati in causa per difendere la torre dall'assedio degli Zantor e per far ciò dovremo guidare, contemporaneamente, tre ragni



**Gli Zantorian stanno per attaccarci!**

meccanici da combattimento dislocati nelle vicinanze della costruzione.

In pratica ci sono più torri da difendere, una per ogni livello, e per fare ciò dovremo raccogliere tutti i blocchi di granito che servono per terminare la costruzione, evitando che cadano in mano nemica.

Ogni torre è organizzata in una vero e proprio cantiere, spesso a livelli multipli, dove i tre ragni meccanici potranno intraprendere vari compiti per risolvere ogni livello.

I mezzi meccanici sono di tre

tipi: zapper, pusher e grabber.

Come già anticipano i nomi, il primo potrà distruggere con il laser gli oggetti che sbarrano il cammino agli altri che potranno, a loro volta, spingere e raccogliere i pietroni di granito.

Anche il nemico si avvale di simili mezzi semoventi di attacco e difesa quindi, oltre a raccogliere tutti i pietroni che mancano in ogni torre, dovremo guardarci dalle imboscate e dalle offensive degli Zantor.

Per muoverci utilizziamo esclusivamente il mouse che controlla una comodo pannello

di icone, sempre presente a fondo schermo.

Il gioco ci offre differenti mappe e planimetrie di gioco che vanno studiate attentamente perchè, proprio come accadeva in giochi come Soko-Ban e simili, nulla viene lasciato al caso e alla fortuna: è tutto lavoro di pura logica.

Non facciamoci dunque ingannare dalla stupenda e velocissima grafica tridimensionale che serve solo a rendere il più coinvolgente possibile il programma.

Il sonoro riesce a mantenersi valido e senza dubbio d'effetto, rispetto alle ovvie limitazioni del chip audio ST.

La finestra di gioco è infatti molto vasta, ma tuttavia i solidi tridimensionali del gioco si animano e si muovono con un realismo stupefacente.

Ed è proprio l'abile miscela di strategia strizza-cervello e di ottima grafica che rende Tower Of Babel un ottimo programma, pressochè infinito che può regalare ore ed ore di intelligente sfida con il computer.

Un programma molto originale, poco costoso, che vi durerà nel drive per settimane e settimane!

**Val. Globale: 8.9**



**Torri: mi viene in mente un brano dei Rainbow**



# DOMINION

MISSION SOFTWARE  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: ATARI  
ST  
PREZZO: 24.95 STERLINE

**S**iamo nel 2100 dopo un decennio particolarmente gravido di mutamenti e trasformazioni che hanno rimodellato l'intera economia del nostro pianeta.

Le Multinazionali si sono infatti impadronite del potere politico e hanno dato origine ad una serie di complesse macchinazioni per il predominio ed il controllo non solo di tutta la Terra, ma soprattutto di tutte le sue risorse.

Aprendo il giornale, in questa frizzante mattina del 3 Aprile 2100, una notizia sconvolgente fa capolino fra un articolo di cronaca e le quotazioni in borsa: un famoso scienziato ha inventato uno stabilizzatore atomico per

neutralizzare la massa degli oggetti e rendere quindi possibile la tanto sospirata anti-gravità.

L'esplorazione spaziale dunque non ha più limitazioni di alcun genere e gli squali delle multinazionali iniziano a temere il peggio: l'iniziativa privata!

Nasce dunque una seconda corsa all'oro, quello siderale cioè, costituito da metalli e materiali preziosissimi, se non addirittura sconosciuti.

La tenzone è aperta a tutti, ci sarà dunque da arrichirsi alla svelta.

Le basi di Dominion vengono dunque a collimare con il classico e ultra sfruttato soggetto dell'Elite degli anni '80, ma grazie ad una impostazione grafica sempre più evoluta la Mission Software riesce ad offrire qualcosa di più.

La versione Atari funziona in monocromatico o a colori, impiegando la classica grafica

frattale tri-di che ci lascia veramente stupefatti. Abbiamo infatti numerosi tipi di vascelli da esplorazione e ricognizione, centinaia di oggetti e corpi stellari di ogni tipo e decine e decine di elementi di gioco dinamici che tendono a realizzare un livello di interazione sempre più vicino ad una fantascientifica realtà. L'esplorazione stellare comporta chiaramente rischi e difficoltà notevoli che rispondono al nome di pirati spaziali, concorrenza, spesso sleale, degli avversari e, non per ultimo, un attento e saggio lavoro di programmazione dei propri sforzi che altrimenti potrebbe condurre a morte certa per mancanza di carburante, cibo e sistemi di autosufficienza. Tutto ciò si rende palese quando oltre a possedere una flotta di astronavi potremo costruire la nostra nave madre o addirittura più stazioni orbitanti che andranno attrezzate con container di immagazzinamento, sistemi di sopravvivenza e difesa e mille altri "optional" indispensabili per allontanare lo spettro di un'immaturo The End!

Ad esempio, proprio come accadeva in Millennium 2.2, in base all'estrazione e alla scoperta di nuovi materiali, sarà possibile costruire nuovi tipi di armi e realizzare nuove leghe metalliche con cui realizzare i propri avamposti galattici.

Si gioca da soli o in compagnia, è proprio il caso di dirlo, perchè Dominion è uno di

quei programmi che permettono a più utenti Amiga, ST e PC di sfidarsi contemporaneamente sullo stesso terreno di battaglia, grazie ad un semplice collegamento Modem o MIDI.

Nonostante l'incredibile vastità e complessità del tema, Dominion non cade nel terribile errore del suo predecessore F.O.F.T.: non abbiamo infatti una infinita, tediosa e praticamente sconfinata ambientazione, ma bensì quel tanto che basta per far spaziare la nostra fantasia e organizzare fittissimi e proficui network commerciali, senza tuttavia "aprire" completamente la porta verso un altro, immenso universo.

Tutto ciò potrebbe entrare in contraddizione con il fatto che la Mission Software sta già sviluppando alcuni expansion disk per Dominion che prevedono scenari alternativi (relativi anche alle disponibilità in RAM di ogni 16 Bit) e un comodo editor per costruirsi a tavolino il proprio sistema solare e tutte le astronavi desiderate.

Fatto sta che il gioco si rivela davvero interattivo, coinvolgente e, soprattutto, gratificante perchè in effetti porta ad una conclusione vera e propria che culmina con il dominio appunto di tutto il sistema in cui ci troviamo.

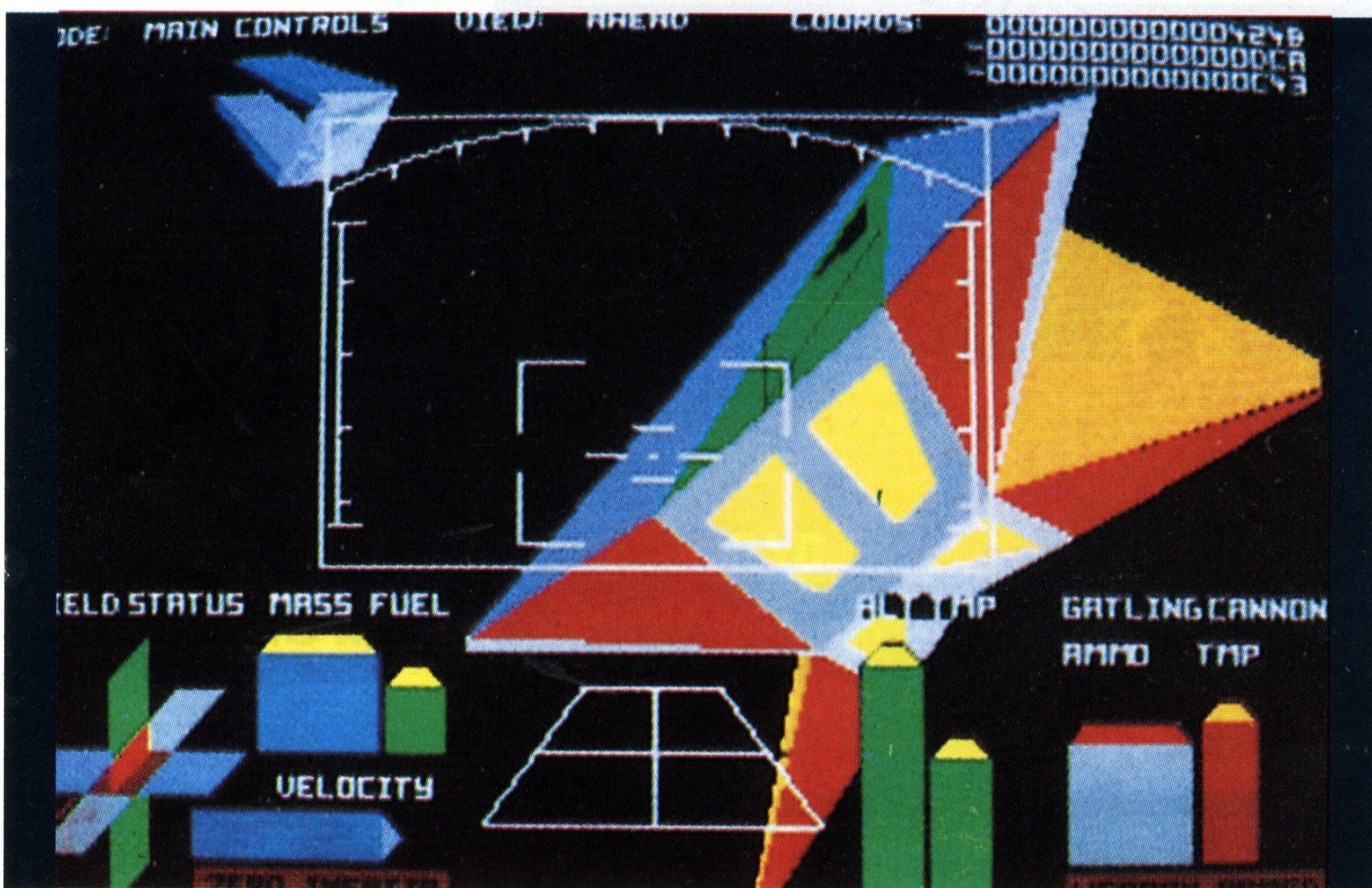
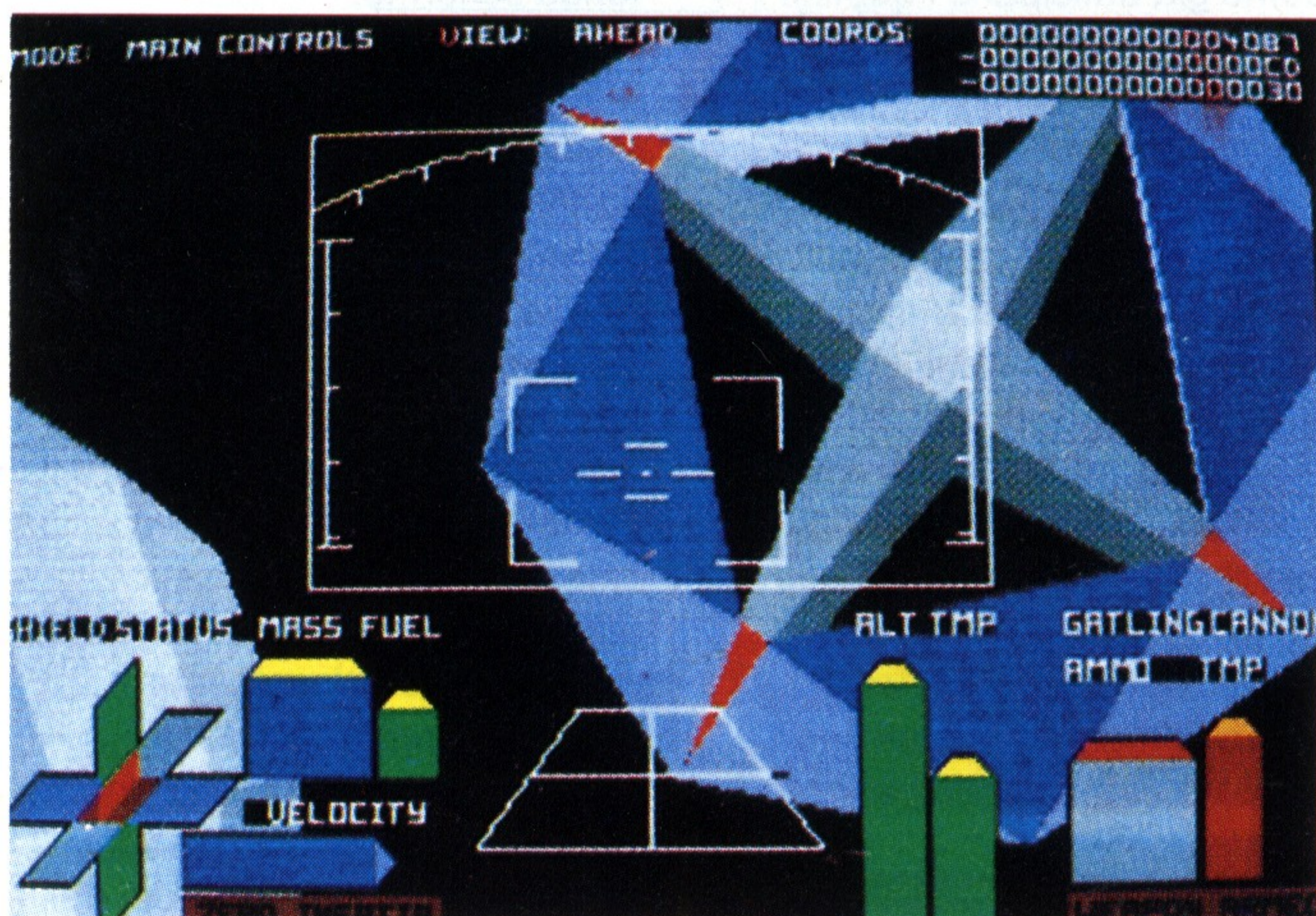
L'aspetto grafico è senza dubbio curatissimo, ma anche molto semplice, proprio per rendere il più veloce possibile il sistema di interazione.

Dominion è un gioco dedicato ai veri esperti, a tutti coloro cioè che amano studiare a tavolino una tipo di strategia e di tattica che va ben oltre al lavoro di mappaggio di un semplice platform game.

Le istruzioni sono purtroppo tutte in inglese e si rivelano senza dubbio basilari per conoscere a fondo il nuovo universo computerizzato che ci circonda.

Un gioco intelligente, avvincente e ben strutturato anche se non molto originale.

**Val. Globale: 8,5**





# SNOOPY

THE EDGE

ATARI ST - AMIGA

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO. LIT. 38.000

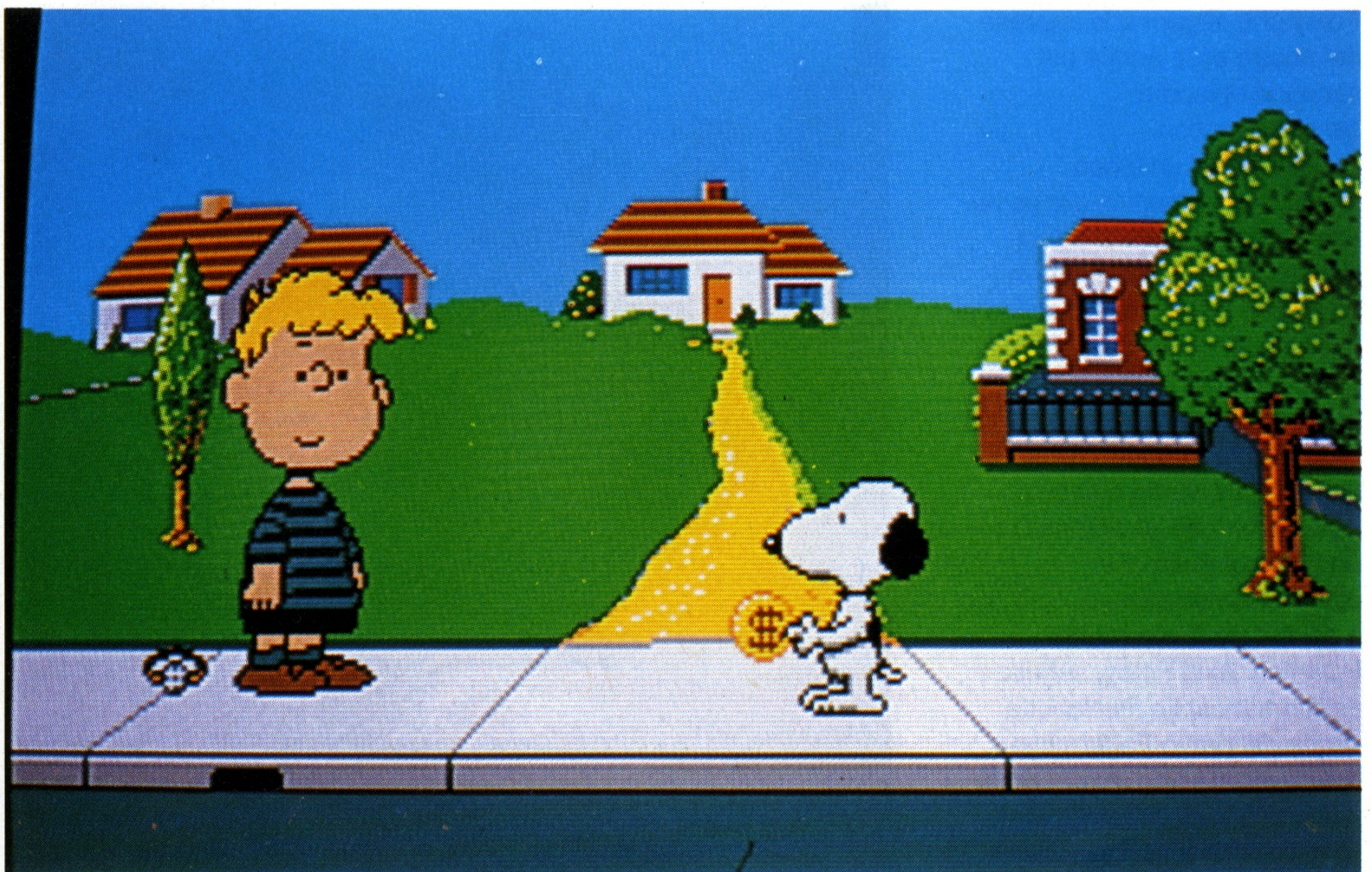
**L**a The Edge che sembra essere avidissima di licenze comics per convertire in videogame i più famosi personaggi dei fumetti, non ha tralasciato l'eroe per eccellenza di generazioni e generazioni di lettori di tutto il mondo. Si tratta di un eroe tipicamente anglosassone che però, grazie soprattutto alla marea di gadget e "memorabilia" che ha invaso l'intero pianeta, è riuscito a riscuotere un grosso successo anche in Italia. Non vi dice nulla il nome di Joe Falchetto?! Ma sì, ormai l'avrete senza dubbio capito: si tratta del celeberrimo Snoopy, co-protagonista del Charlie Brown di Schultz.

In questo nuovo cartoon computerizzato ci troviamo proprio nei panni del più simpatico bracchetto del mondo, alle prese con un terribile problema: Linus ha perso la sua onnipresente coperta, unica sua ragione di vita! Visto che a Charlie Brown e Lucy sembra proprio non importare nulla, il compito di rintracciare e restituire il prezioso feticcio al povero Linus grava esclusivamente sulle nostre spalle.

Il gioco è strutturato come un semplice arcade-adventure dove si segue il classico binomio: oggetto trovato, passo in avanti compiuto. Lo scenario infatti è articolato nel quartiere dei bimbettini di Schultz, dove ci saranno da esplorare case, strade, giardini e campi-gioco. Il meditabondo e silenzioso Snoopy può trasportare un solo oggetto alla volta e ciò significa che per terminare il gioco bisognerà identificare la priorità delle mosse da eseguire, relativamente alle cose in nostro possesso. Ad esempio ci sarà da raccogliere un pallone da rugby che è posto proprio al di là di una nuvoletta di pioggia. Per raggiungerlo Snoopy dovrà portare con sé un ombrello (celato ovviamente in qualche schermata) e quindi calciarlo all'indietro e ripassare sotto la nuvoletta senza mai lasciare il parapigioggia. La cosa si rivela un tantinello più complicata di quello che sembra perché, come ripeto, bisogna stabilire l'esatto ordine in cui raccogliere



**Ehi, giocando a Snoopy si fanno i soldi!**



**Questo Charlie Brown è un po' statico!**

ed utilizzare ogni oggetto. Il tutto porta inevitabilmente ad un lavoro di mini-mappaggio (visto che l'area di gioco non è vastissima, phew!) indispensabile per evitare di girovagare "a zozzo" senza concludere nulla.

Gli altri personaggi del gioco non vivono di vita propria, e non ci ruberanno nessuno oggetto perciò, ma potranno spesso venirci in aiuto; Charlie Brown potrà ad esempio riempirci un vasetto di biscotti, risparmiandoci la fatica di zompare su armadietti e lavelli

in cucina o nella dispensa.

Gli sprite sono molto grossi, proprio come in un vero cartone animato, ma sono un po' lenti e privi di animazioni particolarmente spettacolari o ecclatanti. Snoopy può saltare e raccogliere oggetti, ma anch'esso si muove con un determinata lentezza che a lungo andare risulta un tantino irritante. Non è comunque l'azione frenetica che conta, ma bensì lo studio di ogni singolo movimento. Anche il sonoro è terribilmente semplice e ci costringe, dopo un po', ad

abbassare il volume a zero: se no povere orecchie!!

Snoopy è quindi un gioco destinato ai giovanissimi che potranno imparare le basi di un arcade-adventure senza dover sudare sette camice alle prese con i sotterranei di Lord Chaos o le segrete di un RPG SSI. Ad un costo relativamente basso Snoopy si offre come interessante alternativa al classico, trito e ritrito shoot'em up.

**Val. Globale: 7,5**



# BEVERLY HILLS COP

TYNE SOFT

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA

DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: 39.000

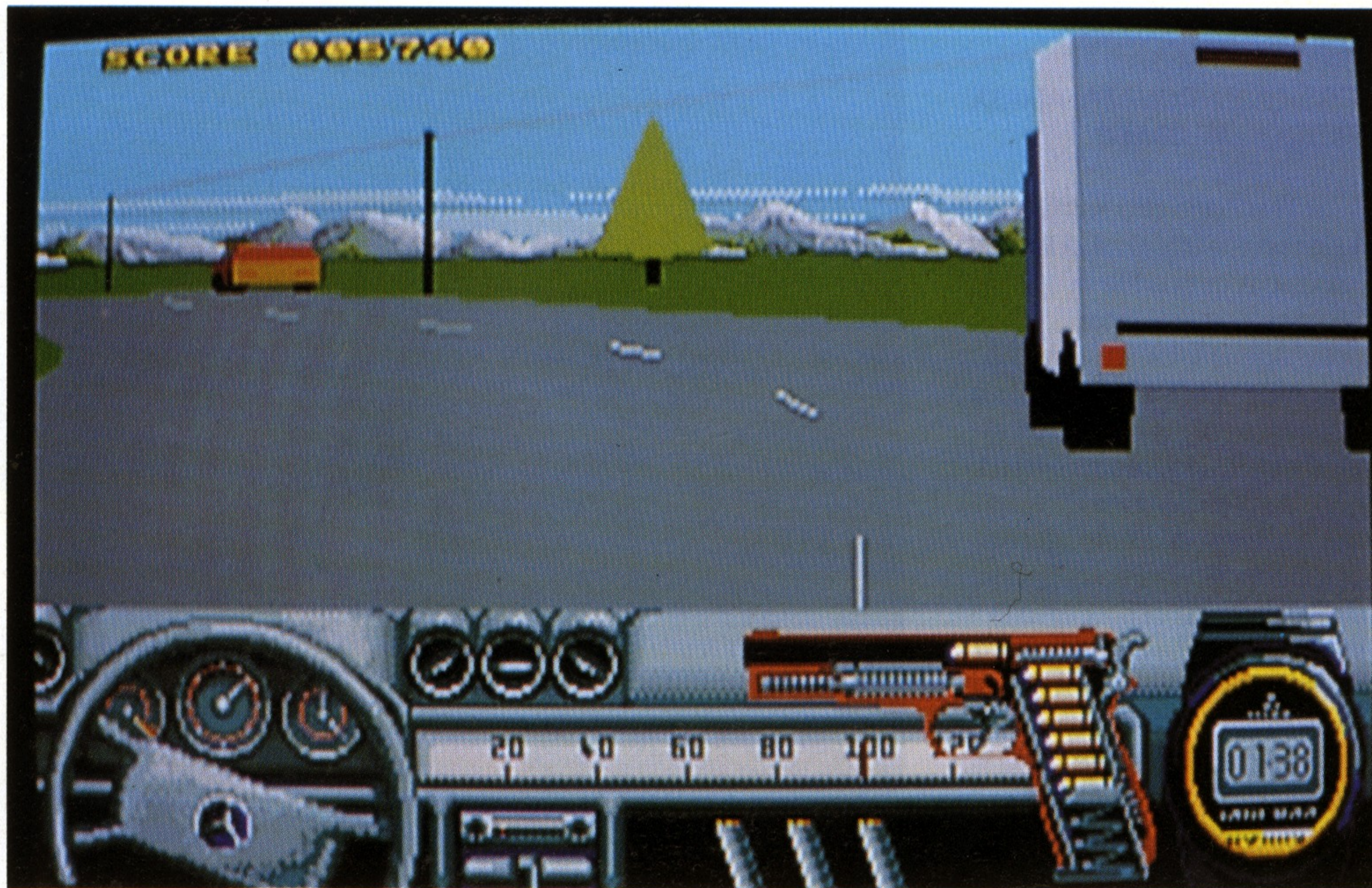
L'ormai mitico, celeberrimo, irriverente e tanto simpatico Cop-Murphy da oggi vanta anche un alter ego in pixel che si muove nell'omonimo videogame ispirato al suo primo lungometraggio.

Beverly Hills Cop targato Tynesoft (stranamente non Ocean!) segue da vicino la trama del film dove il nostro inarrestabile detective di colore (e pensare che c'è chi vive sotto una tenda ad ossigeno per diventare bianco, pfui!!) deve sgominare una banda di pericolosi malviventi che gli hanno appena ucciso un amico. Mancano però i due comici e confusionari gregari di Axel Foley che seguono le imprese del nostro eroe anche nel secondo episodio cinematografico.

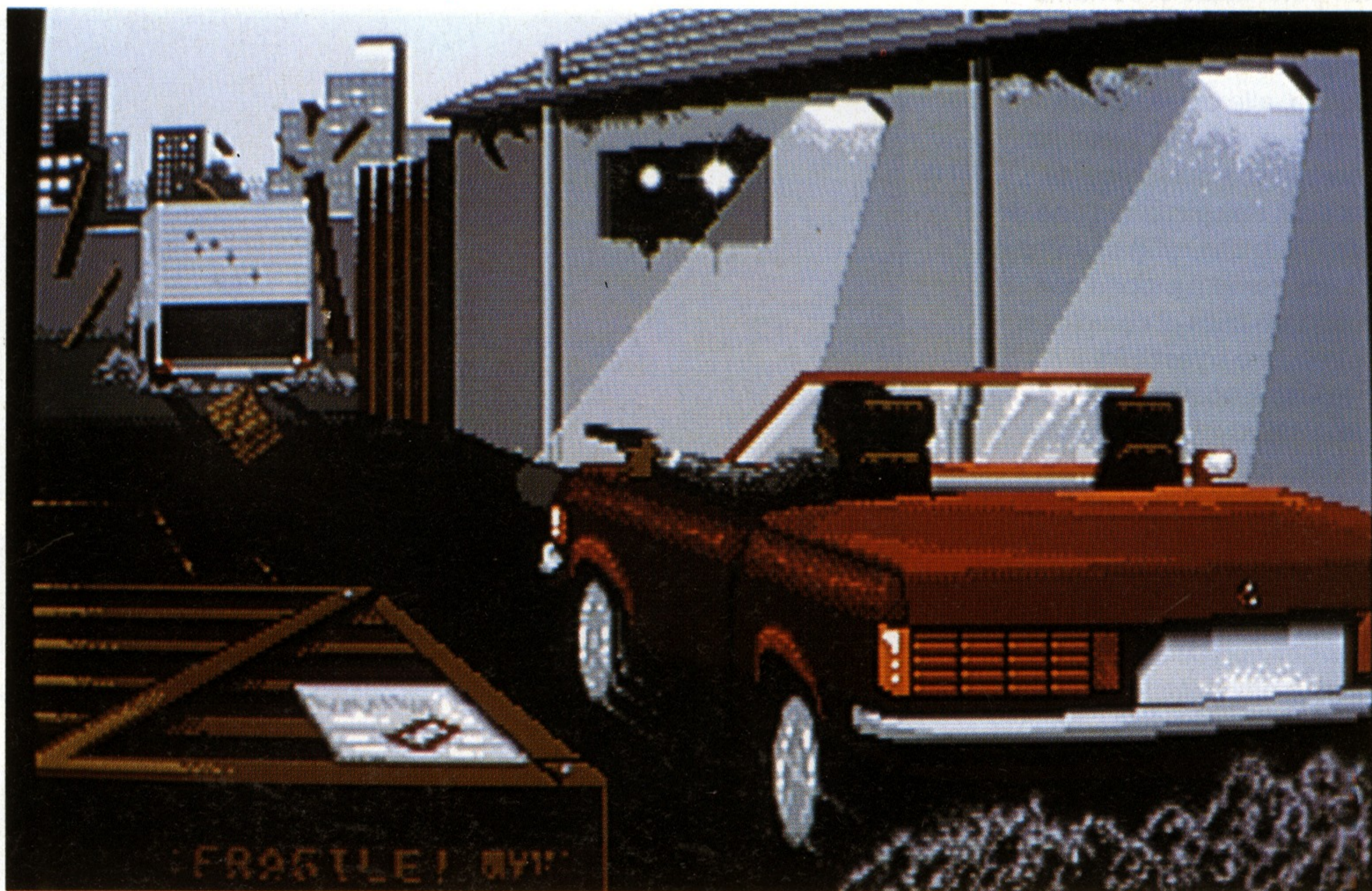
Si tratta di un gioco multilivello (in particolare ce ne sono quattro) dove si passa tranquillamente dal platform all'arcade e dal gioco di guida al classico labirinto: il tutto per la gioia di tutti gli smanettoni.

Proprio come accade nel recente The Untouchables Ocean ci troviamo quindi di fronte a vari tipi di difficoltà, su un gioco globale che comprende scrolling di ogni tipo e azione particolarmente frenetica. Axel Foley, seguito dall'immancabile musicchetta scritta dal bravo Faltermeyer, dovrà visitare una magazzino pieno zeppo di sgherri armati, scatenarsi in un inseguimento automobilistico in più riprese e quindi affrontare il malvagio gangster di fine gioco nei dedali di giardini e corridoi della sua mega villa di Beverly Hills. Le armi a nostra disposizione rispondono alla solita Colt 45 Marine per la quale, fortunatamente, abbiamo una riserva illimitata di colpi. Non abbiamo, come ripeto, tutto l'arsenale che i due nostri gregari cinematografici si portano dietro quindi le cose saranno alquanto complicate.

La fase degli inseguimenti, su una classica highway a stelle e a strisce, e nel cuore della metropoli più ricca e sfarzosa del mondo é ancora più



**Questo inseguimento è ancora meglio di Hard Drivin'**



**Il nemico è dietro l'angolo, ma abbiamo poche armi! Sigh!**

divertente di Hard Drivin'. La velocità delle animazioni è eccellente e, anche se risulta un tantino meno definita, realizza un livello di coinvolgimento terribilmente reale e tanto divertente. C'è da dire che la Tynesoft ha fatto le cose per bene (come qualcuno che fa il formaggio!) sviluppando ottimi soggetti di gioco senza adagiarsi sul facile successo di questa licenza cinematografica. Beverly Hills Cop è un divertente passatempo che riesce a stimolare, senza dubbio grazie anche al soggetto

originale e conosciutissimo, ogni tipo di potenziale giocatore, divertendolo per ore ed ore.

Nel complesso troviamo moltissima giocabilità unita ad una presentazione grafica di ottimo livello che si avvale di moltissimi sprite, veloci e perfette animazioni, nonché di scrolling omogenei e ben strutturati. Anche il sonoro si rivela eccellente: pensate che persino l'omonimo brano di Axel Foley non è stato digitalizzato, ma creato interamente dai designer Tynesoft con un risultato finale da Compact Disc!

L'unica pecca del programma è una notevole e spiccata difficoltà che permea ognuno dei sottolivelli, costringendoci a combattere letteralmente con il joystick. Si sente terribilmente la mancanza di un bel trainer o di un "Consiglio" di VG&CW per riuscire a proseguire senza fatica. Un bel gioco, abbastanza originale, ma esclusivamente destinato ai veri ed irriducibili smanettoni: non sentite già la famosa risata di Eddie?!?

**Val. Globale: 7,9**



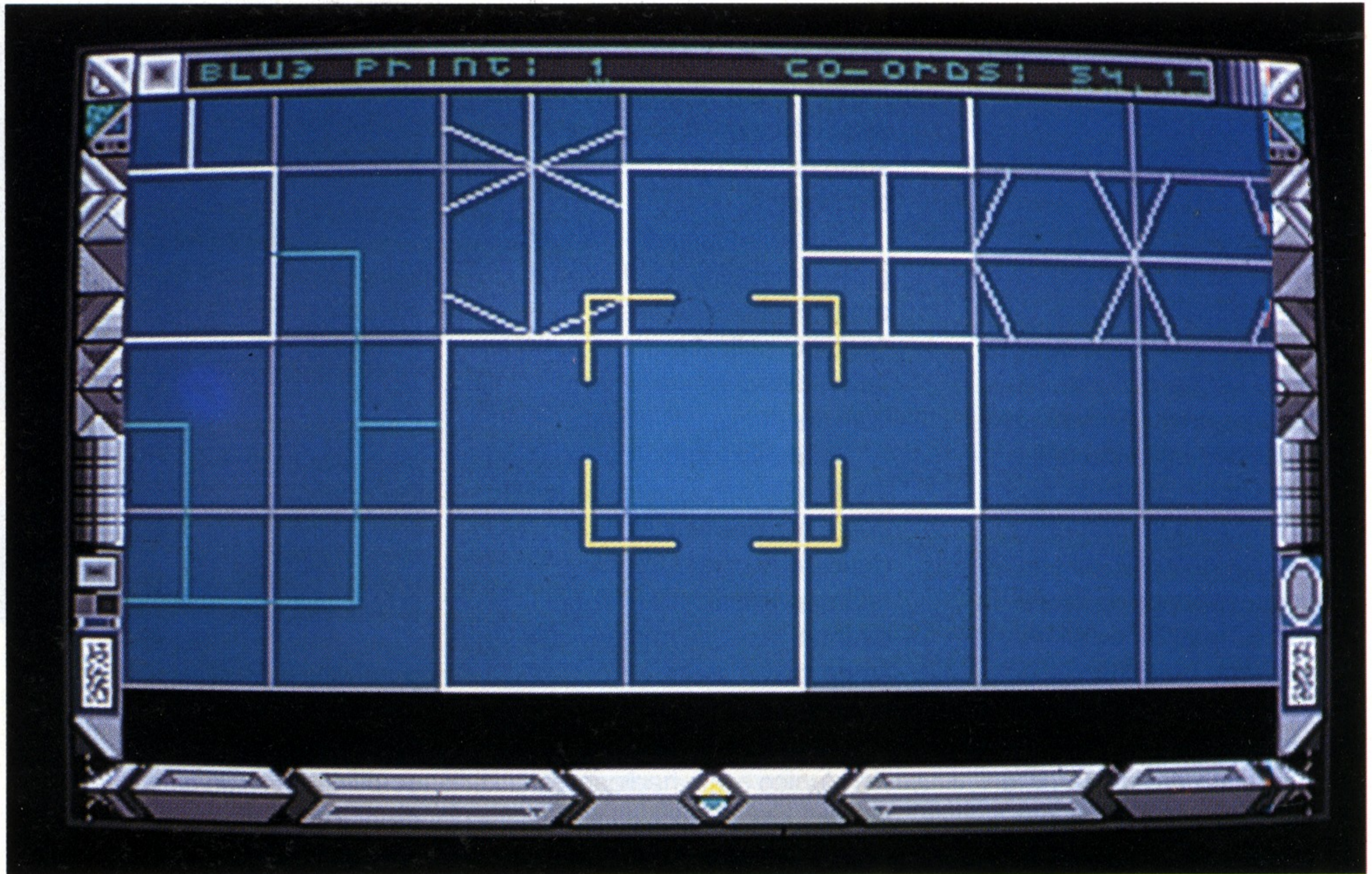
# INFESTATION

PSYGNOSYS

ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 39.000

**T**anto per cambiare è giunta l'ora di ammazzare un bel po' di alieni anche nell'ultimo videogame della prolifica, quanto acclamata, Psygnosys. Il gioco si chiama Infestation e, lo diciamo subito, impiega la classica rappresentazione grafica frattale che ormai è diventata come il prezzemolo: c'è dappertutto! Nei panni di un agente della Federazione Interplanetaria, che risponde al nome di Kal Solar, dovremo liberare dall'oppressione il piccolo pianeta Xelos, infestato dai soliti alieni bellicosissimi e mostruosi. Scopo del gioco è quello di rintracciare, praticamente, tutte le uova aliene (sì, proprio come quelle di Alien), raccogliere e quindi distruggerle mettendole in una specie di incubatrice che propinerà loro gas cianidrico invece che latte di mamma alien! Tutto ciò ci sembra alquanto stupido, se non inutile, quando poi dovremo raggiungere la centrale nucleare di Xelos e destabilizzarne il nucleo per mandare in briciole l'intero pianeta. Perché non farlo prima?! Tralasciando i misteri delle trame, ad esclusivo appannaggio dei games designer, ci addentriamo nel gioco che si rivela quantomai stimolante. Sembra, innanzitutto, di avere a che fare con un ennesimo episodio della saga di Driller Incentive proprio perché veniamo immersi in un universo solido tridimensionale, terribilmente reale.

L'esplorazione della base planetaria di Xelos, unica installazione civilizzata e invasa dagli extraterrestri, viene compiuta a "bordo" di un fantascientifico scafandro a propulsione che ci mostra, all'interno del voluminoso casco, tutti gli indicatori di gioco, sfruttando anche il classico Head Up Display (HUD) degli F16 reali e computerizzati (avete presente Fanteria Dello Spazio di Sheckley? Stessa cosa). In particolare avremo sempre sott'occhio la nostra riserva di ossigeno, la temperatura del nostro corpo, il livello di radiazioni assorbite e la nostra direzione di marcia rispetto al polo nord magnetico



*L'interno dell'elmetto allo stato dell'arte*



*Fuoco, fuochino l'ovetto è vicino!*

di Xelos. Con l'ausilio di alcuni tasti funzione sarà quindi evidenziabile l'insieme di dati sulla navigazione dello scafandro, il numero di uova distrutte, l'inventario degli oggetti in nostro possesso, lo status fisico e un comodo blocco note su cui appuntare ogni nostra osservazione di particolare rilevanza. Possiamo agire in modo tattico o esplorativo. Nel primo potremo affrontare e combattere praticamente ogni tipo di ostilità, mentre nel secondo potremo visitare ogni porzione della base

e attuare le vere finalità della nostra missione. In quest'ultimo aspetto potremo avvalerci di ascensori, piattaforme rotanti, tunnel, shuttle di trasporto, terminali e corridoi di collegamento, da un capo all'altro del terreno di gioco, ovviamente sigillati, bloccati o resi inaccessibili dal nemico. Entra quindi in gioco la raccolta di oggetti e l'impiego della nostra arguzia per risolvere questi stimolanti puzzle. L'aspetto grafico di Infestation e senza dubbio ottimo e quasi da far girare la testa a causa di

tanta perfezione ed animazione omogenea. Infestation è dunque altamente interattivo e lascia poco spazio a inutili manipolazioni da tastiera o a tediose consultazioni di mega manuali di istruzione.

Potremmo confrontarlo con Tower Of Babel Rainbird per eleggerlo nell'olimpio dei videogame intelligenti. Sconsigliato agli smanettoni, potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa anche per gli avventurieri.

**Val. Globale: 8**



# DARIUS PLUS

**THE EDGE**

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
DISCO - NASTRO  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 38.000

Come se di shoot'em up non ce ne fossero già abbastanza in circolazione, la software house di Snoopy e Garfield ha deciso di proporre una secondo episodio della saga di Darius. Si tratta di uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale che prende spunto, in questa seconda versione, dagli acclamati Blood Money e Menace che tanto hanno fatto penare gli smanettoni di tutto il mondo. Darius è tratto dall'omonimo arcade targato Taito e grazie a ciò si rivela comunque un prodotto di altissimo livello, destinato a surclassare alcuni suoi sfortunati predecessori che non possono vantare un fratello maggiore coin-op.

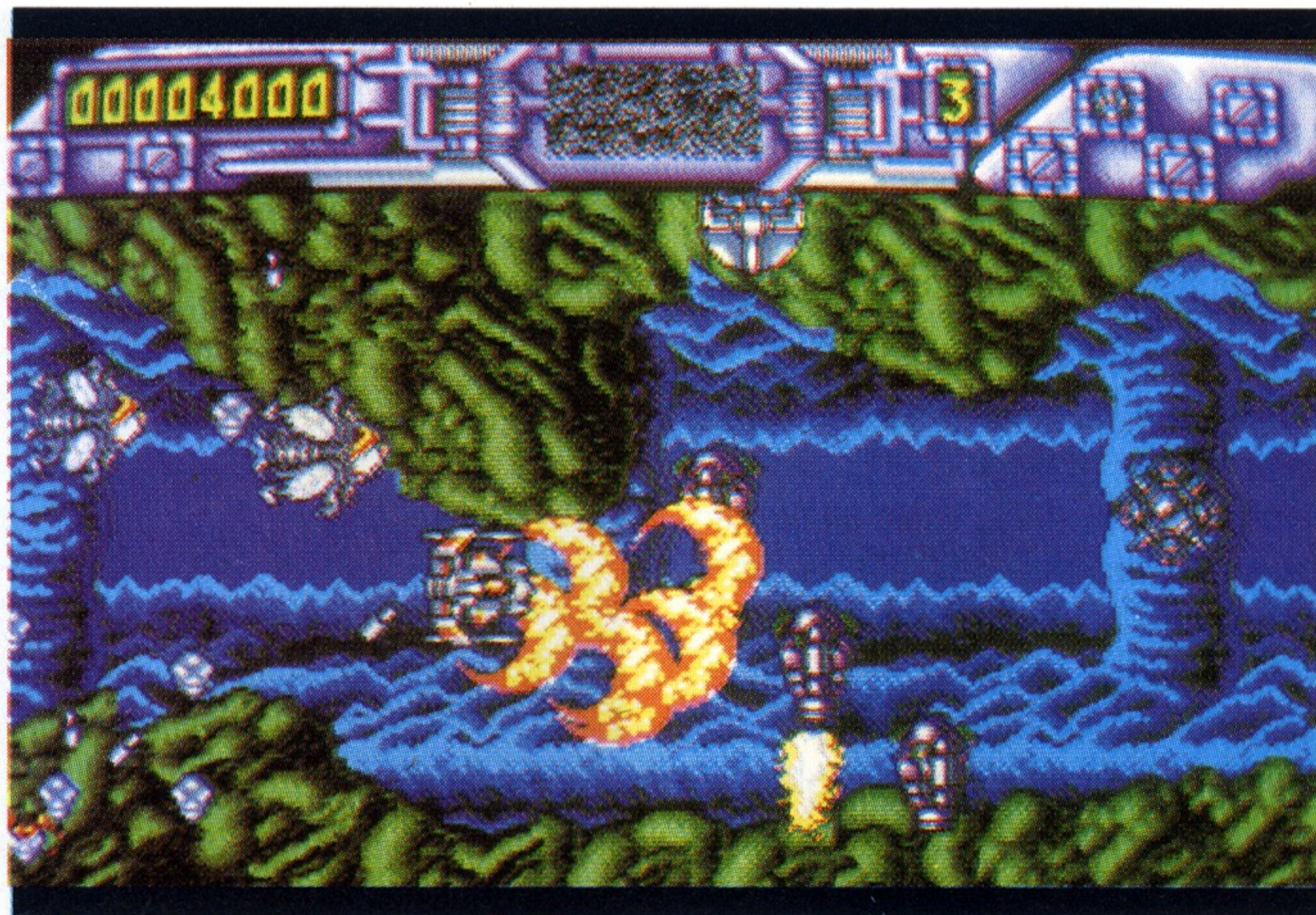
28 livelli di azione frenetica

attendono la nostra immancabile navetta che si muove libera negli spazi siderali alla ricerca di alieni, come al solito cattivissimi, da distruggere.

Non mancano chiaramente gli innumerevoli tipi di armi e dotazioni belliche che si possono collezionare di tanto in tanto, distruggendo intere flottiglie di vascelli nemici.

Abbiamo infatti una versione ridotta dell'emporio di Xenon II dove troveremo il classico droide che ci gira intorno e spara all'impazzata, i doppi cannoni laser, le immancabili smart bomb e altri indispensabili, quanto insoliti, gadget da combattimento!

L'unico reale handicap del gioco è che mentre gli sprite sono molto grandi (grazie a Dio!) il fondale risulta automaticamente ristretto, riducendo così la manovrabilità della nostra nave. Tutto ciò porta ad un livello di difficoltà notevole che sfiora i livelli



paranoici di Phobia. Le animazioni sono comunque molto valide e così il tipo di scrolling che non ci fa rimpiangere, nemmeno per un secondo, l'originale Darius arcade. Anche gli effetti sonori e la classica musicchetta di contorno non sono da meno e prendono spunto abbastanza coerentemente dal soundtrack originale. Darius Plus è dunque

un giochetto, terribilmente coinvolgente e complicato, che richiede abilità e riflessi prontissimi; non v'è dubbio allora che il target verso quale viene indirizzato è quello dei giovanissimi smanettoni, mai stanchi di sparare in continuazione e distruggere miriadi di alieni incavolattissimi!

**Val. Globale: 7**

# OPERATION THUNDERBOLT

**OCEAN**

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
DISCO - NASTRO  
VERSIONE PROVATA:  
CBM64/128  
PREZZO: LIT. 21.000(D)

Arriva l'attesissimo seguito della più famosa missione di guerra del mondo (almeno su home computer!). Si tratta di Operation Thunderbolt che, prendendo spunto dalla precedente Operazione Lupo, ci trasporta in un inferno di ferro e

fuoco nei panni dello Schwarzenegger di turno.

Questa volta gli eroi però sono due e lavorano di comune accordo per attaccare il quartier generale di una micidiale organizzazione terroristica che ha appena dirottato un DC 10.

I passeggeri sono chiaramente tenuti in ostaggio dai cattivi di turno che hanno eretto ogni tipo di protezione e barriera nel cuore del Nord Africa in una remota e asperissima regione chiamata Kalubya.

Vari stadi di gioco ci attendono, visti sempre in prospettiva tridimensionale attraverso gli "occhi" del nostro commando.

Si gioca con il joystick esclusivamente per spostare il nostro piccolo mirino su ogni sprite che si muove.

Prima si spara e poi si fanno le domande. Non prendetemi troppo sul serio però perchè, come accadeva in Operation Wolf, non bisogna colpire gli ostaggi e gli "innocent bystander" rappresentati da gatti, cani e innocui animaletti! Durante il gioco la nostra vita viene conteggiata in base alle unità energetiche che tengono conto dei colpi ricevuti. Il tutto ci fa un po' ridere perchè, durante alcune fasi di gioco, ci attaccano persino dei MiG con missili terra-aria: e dopo uno di questi confettini c'è ben poco da recuperare per l'energia!!

Per recuperare energia bisognerà colpire le bottigliette di "tonico" mentre, per ricaricare il fucile, dovremo colpire i classici caricatori che si trovano qua e là sullo schermo.

La versione per il "piccolo"

Commodore 64 si rivela incredibilmente veloce, dettagliata e divertente.

Sembra quasi incredibile che la Ocean sia riuscita a convertire così bene un arcade che appariva destinato esclusivamente ai sedici Bit.

Le animazioni sono rapide, numerosissime, e ben definite, indipendentemente dal grande numero di sprite che si muovono sullo schermo. Non abbiamo purtroppo l'immagine a tutto schermo, ma vi assicuro che basta e avanza il riquadro centrale! Anche il sonoro è eccellente al punto tale che quando si ammazza una animale ci spiace perfino! (Come direbbe Svicolone!). Musicchette, effetti speciali ed un continuo commento che aumenta la suspense fino a livelli da infarto, riescono a competere persino con la stereofonicità di Amiga.

Un successone da comparare al volo senza esitare, anche se non siete proprio ultra-patiti di questo nuovo genere di shoot'em up.

**Val. Globale: 8,8**





## EMMANUELLE

TOMAHAWK/COKTEL VISION  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 28.000

**E**mmanuelle, un nome che evoca turbamento; è anche un'avventura computerizzata della Coktel Vision, per la gioia di tutti coloro che vorrebbero quel qualcosina di più dagli sfiziosi Leisure Suit Larry. Non si tratta di combattere cavalieri neri, uccidere dragoni infernali o andare a caccia di amuleti questa volta dovremo sfruttare il nostro charme ed il nostro sex-appeal per conquistare il cuore della conturbante eroina della vicenda. Ci recheremo nel paradiso dei voyeur e dei playboy, per rapire il cuore della bella e vivere un'intensa e storia che farebbe impallidire il nostro Casanova. Ella ci attende da qualche parte, spostandosi da un raffinato casinò ad una rutilante sala da ballo e da un lido infuocato ad una peccaminosa alcova; volete farla aspettare?!

Va innanzitutto sottolineato che non si tratta di uno pseudo game con sordide atmosfere Strip Poker e nemmeno di uno spogliarello computerizzato. Emmanuelle è forse quel tanto in più che molti avventurieri si stavano aspettando: è uno spaccato di vita vissuta che tutti noi vorremmo provare, impersonando un alter ego computerizzato che sta a metà tra un James Bond e un vero e proprio rubacuori. Nulla di sconcio, volgare o dozzinalmente clamoroso.

Siamo a Rio con una dotazione di denaro, forza fisica e fascino. Ci vengono in aiuto i tre comodi indicatori di gioco che rappresentano un sacchetto di monete, una coppa di champagne e un rossetto (no, non siamo passati all'altra sponda, l'indicazione serve per evidenziare metaforicamente il nostro potenziale charisma e sex-appeal).

La forza brutta ricopre invece una grande importanza perchè, durante la vicenda, sarà facile



prendere a pugni qualche amante o marito geloso. Eh già perchè di donne a Rio non ce n'è una sola; le bellezze al bagno, le hostess, le cameriere e le stesse venditrici ambulanti oltre a fornirci indizi preziosi per la nostra ricerca potranno anche procurarci piacevoli "fastidi"!

L'avventura viene vissuta in prima persona con ambientazioni tridimensionali statiche e alcune fasi arcade.

L'aspetto grafico è indubbiamente piacevole, ricco di colori e si presenta, come una stupenda serie di cartoline illustrate.

Nel complesso la Coktel Vision riesce a proporci qualcosa di realmente originale e indubbiamente realistico, interattivo e molto piacevole da giocare.

**Val. Globale: 8,4**

## CROSSBOW - THE LEGEND OF WILLIAM TELL

INTELLIGENT DESIGN  
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA  
VERSIONE PROVATA: ATARI ST  
PREZZO: 19.95 STERLINE

**U**na mela al giorno leva...la noia di torno, visto che di mele e balestre si tratta, nel videogame ispirato alla leggenda di Guglielmo Tell.

E' prodotto dalla Intelligent Design, neonata software house laggiù nel Sussex, ed è

realizzato come un vero e complicato arcade adventure invece che come semplice insieme di sotto giochi ispirati al tiro...alla frutta!

Forse non tutti sanno che (no, i settimanali enigmistici non c'entrano) il famoso arciere "ortolano" (credo che dopo questa battutaccia si starà rivoltando nella tomba!) dovette confrontarsi contro un terribile nemico per il dominio del ricco feudo in cui viveva. La storia è questa: il figlio di Tell è stato

rapito dai cavalieri neri di Gessler perchè si è rifiutato di sposare la loro losca causa; papà "mela" allora dovrà percorrere l'intero feudo fino a raggiungere le segrete del castello e liberare il sangue del suo sangue, sfidando il malvagio capo dei rapitori nel suo "sport" preferito (se adesso qualcuno di voi dice "il tiro alla mela" vi assicuro che lo zombie di Tell potrebbe incavolarsi parecchio!!).

Il problema è che nessun abitante del feudo, nemmeno i pacifici monaci francescani, vuole aiutare Guglielmo nella sua impresa, negandogli perciò ogni tipo di supporto e addirittura dimostrandosi ostile nei suoi confronti.

Si giunge quindi ad una frenetica esplorazione, irta di pericoli ed imboscate, che tutti i personaggi del gioco, a partire dai terribili cavalieri neri, metteranno in atto per portarci a una brutta The End.

Non mancano perciò veri e propri scontri arcade che rendono ancora più godibile ed avvincente la storia: tutto ciò

allora comporta un'ennesima variabile che condiziona e delega alla nostra abilità di smanettoni lo svolgimento completo della storia.

Se poi non vi basta sappiate che anche la flora e la fauna del gioco ci daranno un bel filo da torcere con lupi, cinghiali e mostri di svariati tipi particolarmente assetati del nostro sangue (forse sa di succo di mela! Noooooooo, basta!!!).

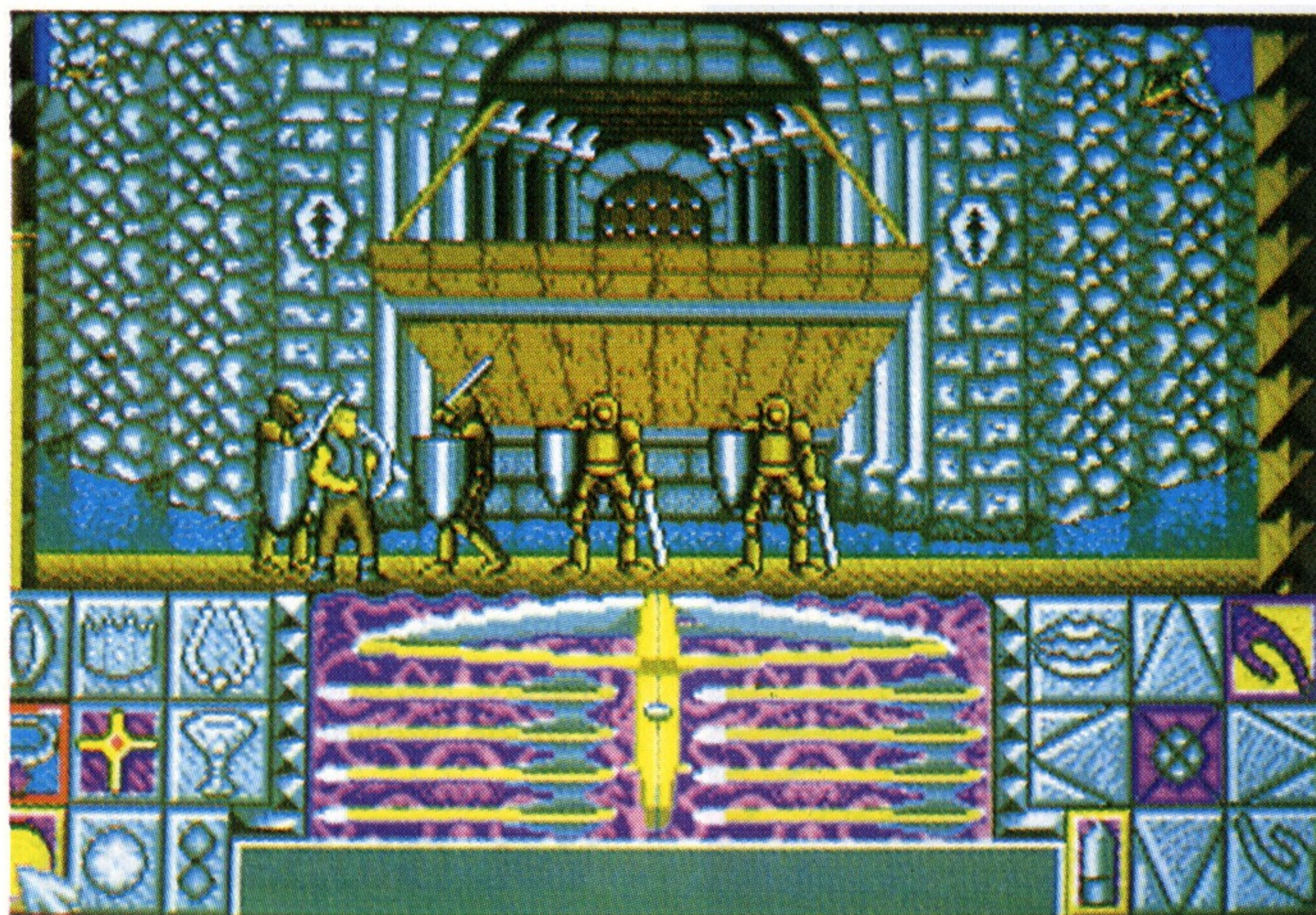
Il gioco è organizzato su due porzioni di schermo che ospitano la veduta del feudo e i classici indicatori ad icone.

L'arcade adventure riesce a raggiungere livelli impensabili partendo da un soggetto di gioco apparentemente poco noto e senza dubbio sterile.

L'aspetto grafico è eccellente così come il sonoro anche se le animazioni, in generale, sono un tantino lente. Un secondo The Krystal?!

Ai giocatori l'ardua sentenza!

**Val. Globale: 8,1**





# SIM CITY

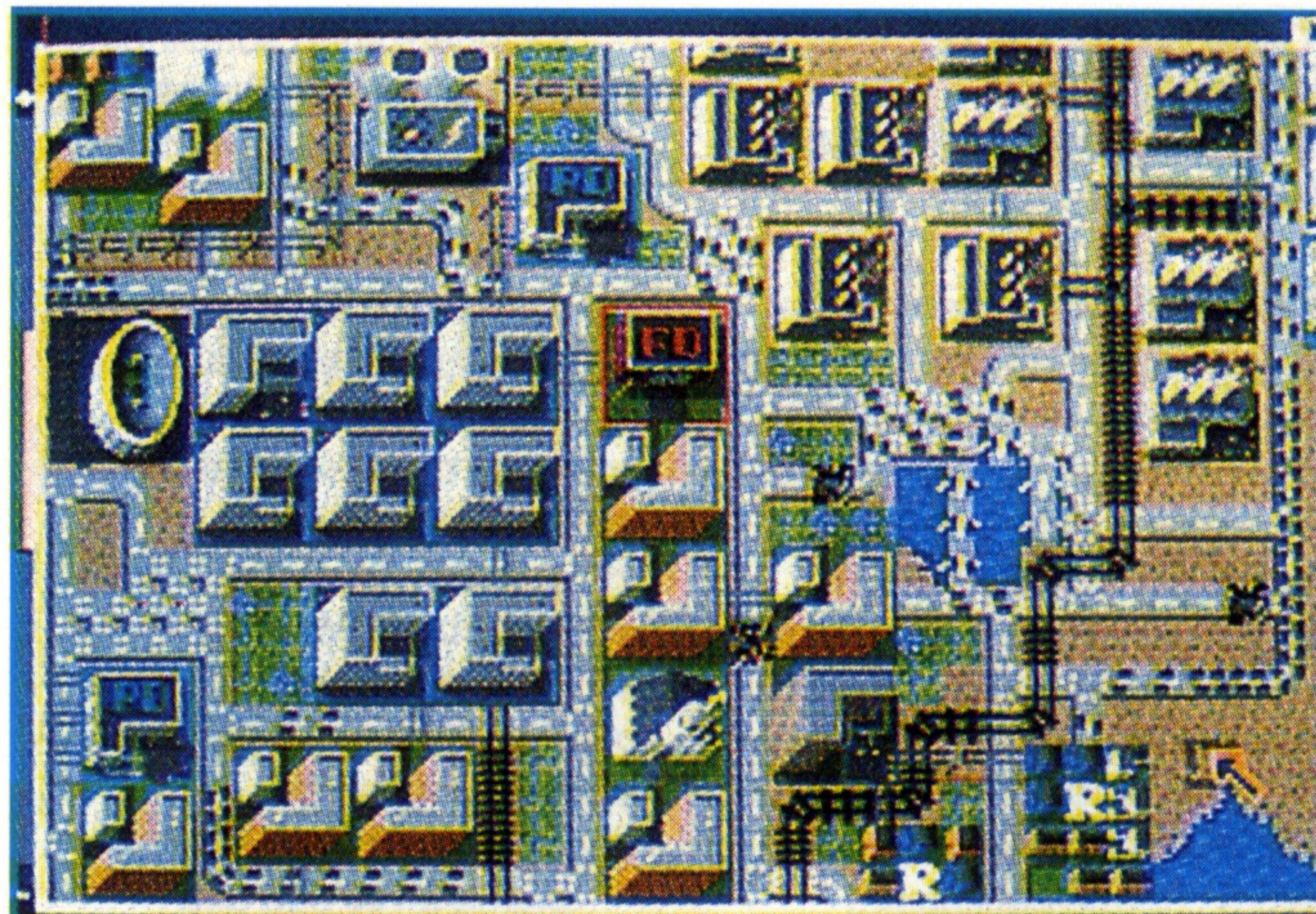
INFOGRAMES  
AMIGA - ATARI - MS DOS  
COMPATIBILE  
PREZZO: LIT. N.P.

**S**IM CITY è un programma veramente unico, non la simulazione di una battaglia o di mezzo aereo o navale o terrestre, bensì la ricostruzione di una vera città, con i suoi problemi, noti a tutti noi.

Il giocatore dovrà trasformarsi in sindaco e gestire la cosa pubblica, facendó molta attenzione a non deludere eccessivamente le aspettative dei cittadini. I problemi di tutti i giorni dovranno essere risolti il più celermente possibile, per non rendere invivibile la città, causando una emigrazione di popolazione che, scontenta dell'operato della classe dirigente, cercherà di trovare un ambiente migliore in un altro luogo. Scopo principale del game è invogliare la popolazione a risiedere nella città da voi creata, cercando di rendere la vita di tutti i giorni il più possibile a misura d'uomo, risolvendo i problemi che verranno a crearsi, come ad esempio: il traffico, la corruzione, la criminalità, l'inquinamento, le tasse. Già, le tasse, ne sappiamo tutti qualche cosa, sia chi si sente discriminato perchè è giustamente convinto di essere eccessivamente tartassato, sia chi cerca di fare il furbo ed evade il più possibile. Trovare una giusta misura fra la

pressione fiscale ed i servizi sociali offerti non è cosa semplice nè di tutti i giorni, sappiate comunque che se applicate una aliquota troppo alta i vostri concittadini si sentiranno traditi e lasceranno la vostra creatura per recarsi in luoghi migliori e soprattutto con una imposizione fiscale meno pesante. Il giusto equilibrio fra pressione fiscale e servizi offerti è una aliquota di circa il 7-8 per cento, così facendo le casse comunali non rischieranno la bancarotta ed ogni anno potrete iniziare nuove opere pubbliche espandendo sempre più il centro abitato.

SIM CITY non è solo una simulazione, è anche un modello di pianificazione: molti studenti potranno trovare in questo programma della INFOGRAMES materiale di studio, molti docenti potrebbero trovare in SIM CITY un compendio al loro insegnamento, il tempo trascorso con SIM CITY è da vedere come periodo speso con uno svago intelligente ed educativo. Il programma permette di sviluppare interessanti esempi di urbanizzazione selvaggia, pone ogni momento nuovi problemi la cui risoluzione è indispensabile se non si vuole mancare l'obiettivo finale: creare una grossa città a misura d'uomo, dove la tecnologia e la modernità vengano in aiuto all'uomo della strada ed al cittadino, senza creare nuovi



problemi, ma cercando di risolvere quelli che ogni giorno ognuno di noi deve superare, se vuole continuare a combattere con successo la battaglia della vita. Sì, questa forse è filosofia, materia che male si adatta ad un computer ed alle ferree leggi che regolano il funzionamento dei suoi chip, ma SIM CITY è un programma eccezionalmente nuovo, una vera simulazione. Il computer è nato per gestire numeri ed emulazioni di situazioni reali, con questo programma il gioco si avvicina allo studio ed alla realtà. I giocatori finalmente non sono più intenti nella preparazione di piani distruttivi, ma sono indaffarati nella pianificazione e nella costruzione di una città, toccherà poi a voi riuscire nell'intento di creare un luogo simile all'eden e non la solita megalopoli dove lo stress e l'inquinamento fanno da

padroni. Se non volete creare una città di sana pianta, potete utilizzare i modelli già inseriti nel computer dall'Infogrames, in questi casi dovrete risolvere dei problemi già presenti in grandi città, ad esempio, se decidete di governare Berna, dovete risolvere in pochi anni il problema del traffico. In altri casi il nemico sarà il crimine o una pianificazione errata delle aree urbane. L'unico elemento non presente in SIM CITY è la corruzione, che spesso dilaga fra i politici incaricati di gestire la cosa pubblica. Il vostro compito durante la fase del gioco è di controllo della crescita e dell'espansione della città, creando: strade, porti, aeroporti, ospedali, chiese, vie ferrate, ecc. SIM CITY, nella versione da noi provata, quella per AMIGA, ha un alto livello di giocabilità, il manuale ben fatto e dettagliato è semplice da consultare e dopo una breve e superficiale lettura si è già in grado di iniziare a costruire una vera città. L'utilizzo del mouse rende immediate le varie operazioni, basta cliccare sulle varie icone per poter creare strade, ferrovie, centrali elettriche o destinare appezzamenti terrieri ad insediamenti industriali o commerciali. Le soluzioni grafiche utilizzate sono all'altezza della situazione e contribuiscono a fare di SIM CITY una ottima simulazione. Ci troviamo veramente di fronte a qualcosa di nuovo: un programma che merita di essere acquistato, non solo da chi si vuole, giustamente, divertire, ma anche da chi cerca un modo intelligente per passare del tempo libero.

**Val. Globale: 8,6**





# JOHN MADDEN FOOTBALL

ELECTRONIC ARTS

C64/128

VERSIONE PROVATA: CBM

64 - D

PREZZO: 14,95 sterline

**J**OHAN MADDEN FOOTBALL è stato ideato e creato dai tecnici della Electronic Arts con la collaborazione di un famoso giocatore di football.

Utilizzare la consulenza (o solo il nome) di personaggi famosi è una prassi ormai diffusa fra tutte le software house quando intendono sfornare un nuovo programma sportivo, sia questo di golf, di baseball, di tennis, di football o di soccer, anche noi italiani amanti del calcio ne sappiamo qualcosa.

I programmi di football non hanno mai incontrato il favore del pubblico in Italia, soprattutto per la poca conoscenza delle regole e delle tecniche di gioco.

JOHN MADDEN FOOTBALL è sicuramente uno dei giochi di football meglio riusciti e maggiormente vicini alla realtà.

Si può formare la squadra utilizzando giocatori famosi o crearsi nuovi campioni in grado di sbaragliare le più affermate star internazionali.

Pensate che, oltre al manuale che spiega come utilizzare il programma,

vengono forniti anche due libricoli con tutte le tecniche e gli spostamenti dei giocatori durante le fasi d'attacco e di difesa. Il game è gestito tramite dei menu a tendina.

Una volta creata la squadra ed iscritto il team ad un campionato di lega iniziano le gare vere e proprie.

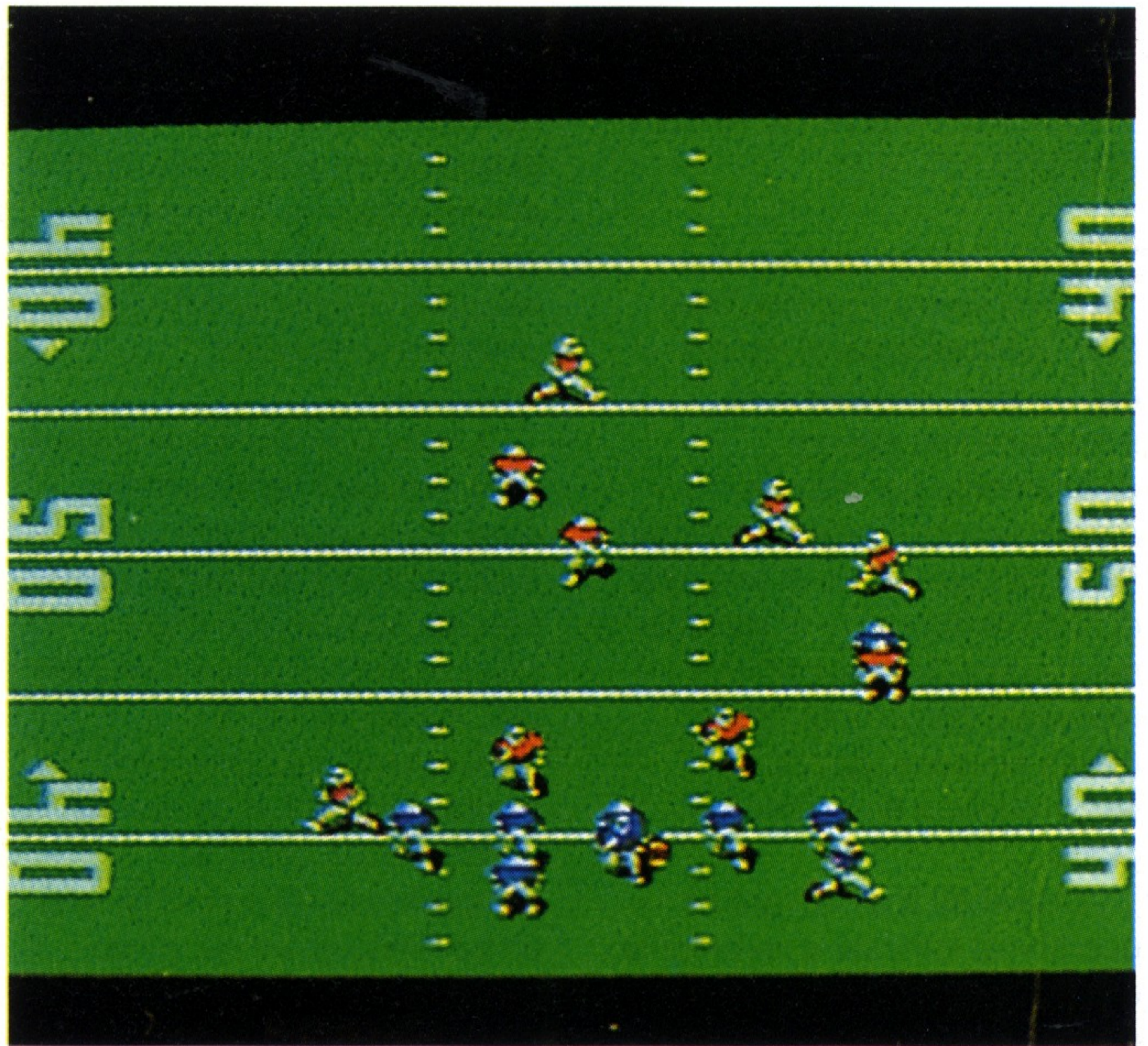
Durante queste fasi preparatorie e poi nello svolgersi degli scontri nelle varie partite, apprezzerete la facilità e la semplicità con la quale si impartiscono tutti gli ordini ai giocatori.

Il gioco in molti frangenti diventa una vera e propria simulazione, in alcuni casi è più importante la fase preparatoria e di studio rispetto a quella giocata.

Un buon allenatore può sopperire alla mancanza di giocatori di alto livello, riuscendo con delle abili mosse a mettere in difficoltà l'avversario ed a sconfiggerlo.

Prima di iniziare a giocare (se intendete salvare le partite in esecuzione) dovete crearvi un game disk ed un data disk, le varie operazioni necessarie sono spiegate con dovizia di particolari sul manuale.

Il game può essere giocato in due modi: o come gioco d'azione o come gioco di



**Inquadratura dello stadio**

strategia. Nel caso intendiate giocare uno strategic game il computer penserà a muovere i giocatori sul campo dove si svolge l'incontro. Se invece siete portati al gioco d'azione con l'ausilio del joystick potrete guidare la vostra squadra alla vittoria.

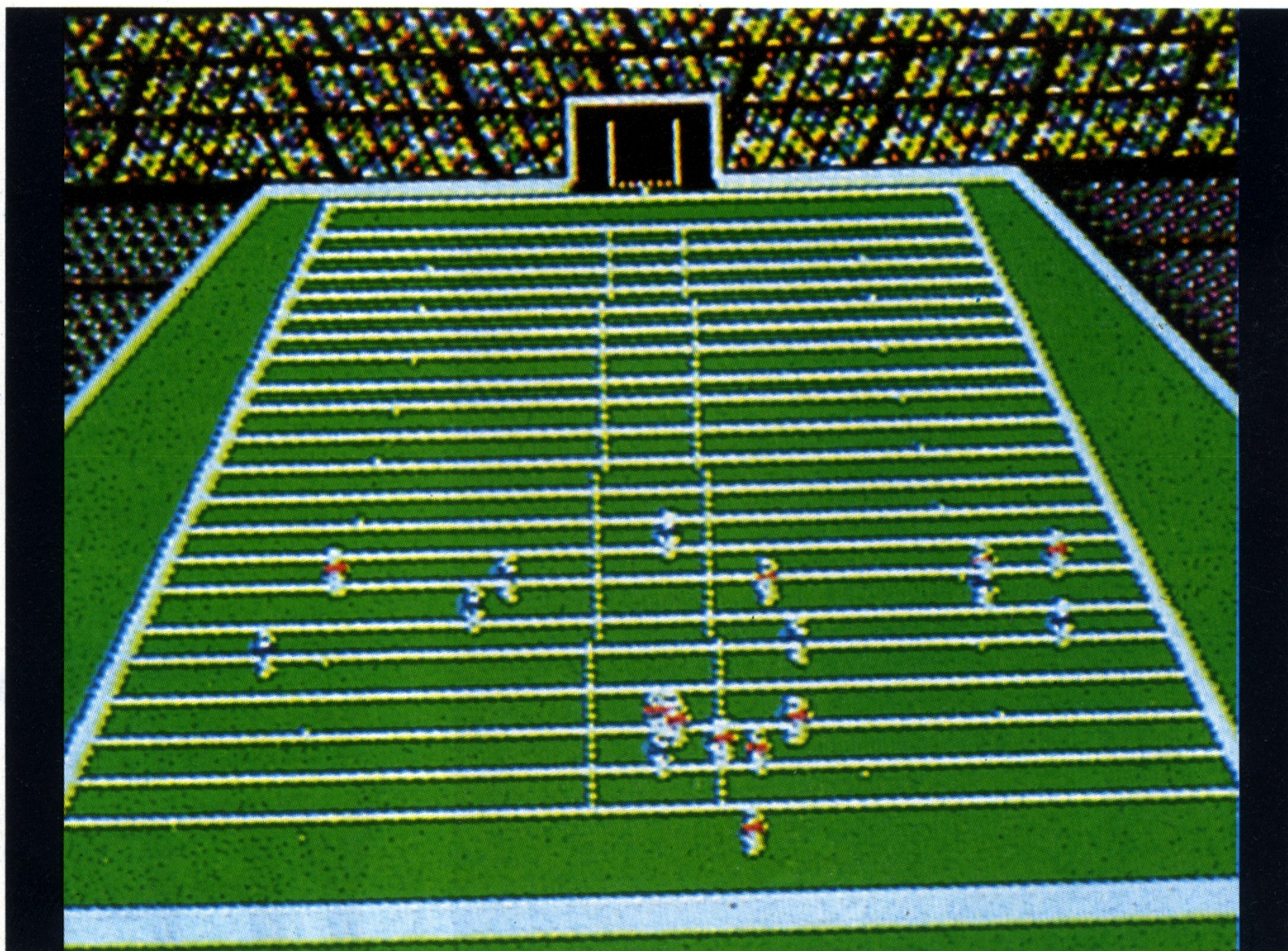
Fra le innumerevoli variabili che dovrete prendere in considerazione prima di iniziare una partita ci sono: le condizioni del campo, lo stato del tempo,

lo stato di affaticamento della squadra, il fatto di poter giocare in casa od in trasferta, ecc....

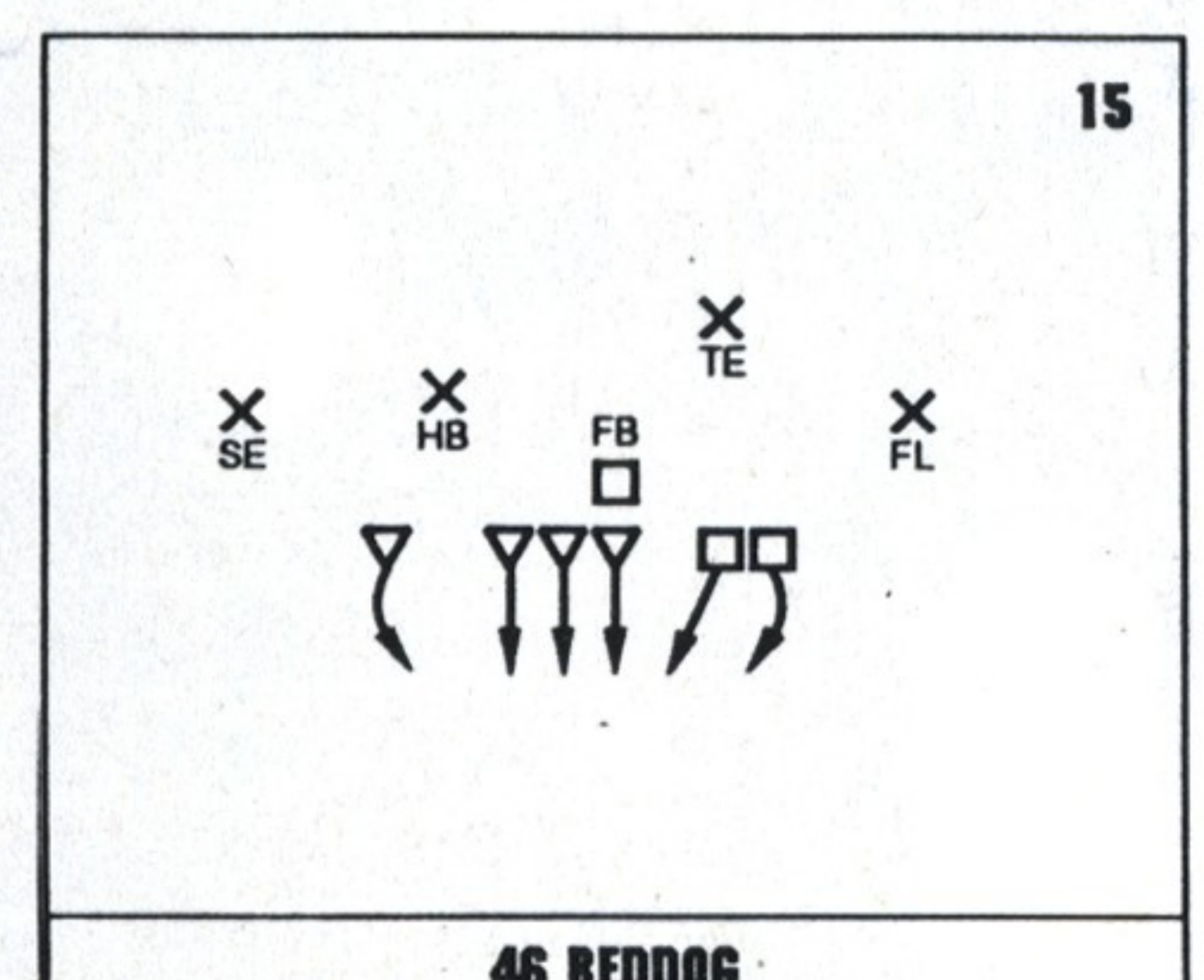
Avrete sicuramente capito che JOHN MADDEN FOOTBALL non è un giochino, ma una complessa simulazione, solo chi è appassionato di football e conosce alla perfezione le regole del gioco può sperare di riuscire a vincere qualche partita e sperare di arrivare primo nel campionato.

Il programma è veramente avvincente, peccato che lo sport in questione non sia fra i più amati dal pubblico italiano, se non fosse per questo fatto, sicuramente, JOHN MADDEN FOOTBALL raggiungerebbe in poco tempo la vetta dei programmi più venduti.

**Val. Globale: 7,2**



**La particolare rappresentazione con tutti i passaggi**





# DRAKKEN

INFOGRAMES

ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. N.P.

**D**opo l'ultima produzione, The Quest For The Time Bird, la Infogrames ci riprova con un'altra, intricatissima adventure che appare decisamente pervasa da ambientazioni e organizzazione RPG. Si tratta infatti di un gioco di ruolo molto simile al classico dei classici Dungeon Master, realizzato con un'interfaccia utente ad icone, quindi semplicissima da gestire ed usare.

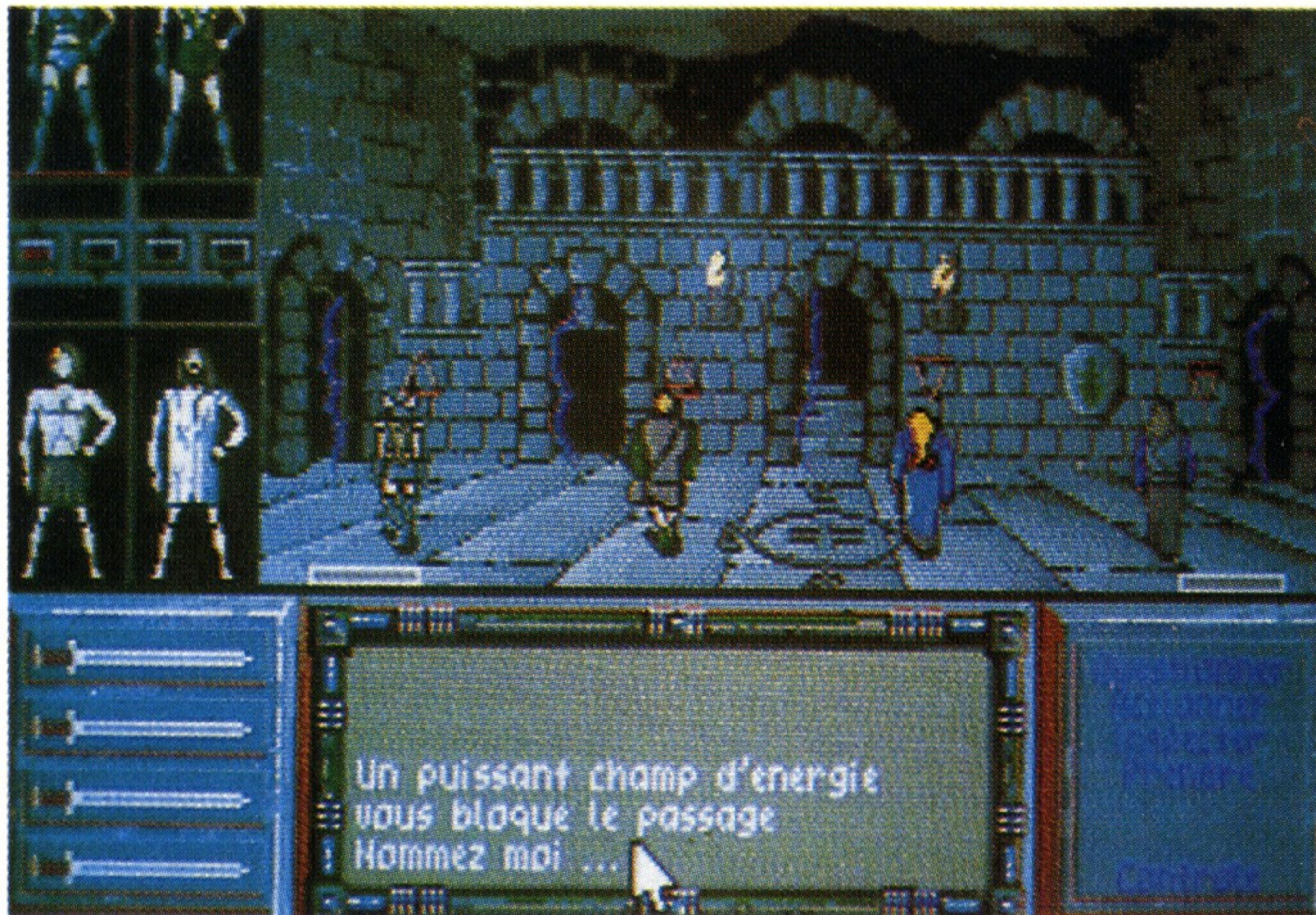
Drakkhen è un'avventure quantomai intricata e veramente complessa. La trama ci porta direttamente in un mondo incantato, tipicamente fantasy, dove il nostro manipolo di eroi (sempre quattro) dovrà chiaramente intraprendere una difficile missione. Si tratta di recuperare 8 gemme incantate di proprietà dei draghi che albergano in questa terra di sogno. Lo scopo del gioco consiste nel portare tutte queste pietre al centro della vastissima isola dove si svolge la vicenda e compiere con esse un potente incantesimo per salvare il mondo intero dalla distruzione.

Per recuperare ogni gemma dovremo perciò trovare ed affrontare ogni drago che la porta incastonata nella fronte. I draghi non sono asessuati, come molti potrebbero pensare, ma appaiono in più specie e

razze, con sete di sangue umano più o meno accentuata. Non sempre dunque la spada e la froza bruta potrà aver ragione di loro in quanto le femmine spesso si lasciano ammaliare e stregare facilmente dal nostro charisma e dai nostri incantesimi.

L'isola è suddivisa in quattro aree principali ognuna delle quali ospita due draghi (un maschio e una femmina) e due principi, ognuno con il suo palazzo ricco di tesori e oggetti utili, ma anche irto di trabocchetti, ostacoli e orde di mostri assassini. E se questo ancora non vi basta a complicare le cose contribuisce un bel limite di tempo. Finito questo l'intero mondo di Drakkhen esploderà, devastato da terremoti e calamità naturali.

All'inizio del game possiamo scegliere i quattro personaggi del team che possono essere guerrieri, stregoni, negromanti o ladri. Ciò attribuirà loro determinate caratteristiche per potersi evidenziare nelle varie differenti situazioni. Tutti posseggono cinque diversi attributi, forza, intelligenza, destrezza, resistenza e conoscenza, che vengono perciò modificati a seconda del ruolo e dell'esperienza accumulata durante l'avventura. Ci è dato comunque il privilegio di poter ritoccare lievemente ciascun valore, giostrando le misere venti unità extra forniteci ad inizio programma. Per spostarci possiamo impiegare il



puntatore del mouse per selezionare ogni personaggio e la sua prossima destinazione sull'area di gioco resa tridimensionalmente a centro schermo. Ai lati troviamo i vari indicatori, la finestra degli status e dei messaggi e lo spazio dedicato a tutte le azioni possibili in ogni momento. L'inventario della dotazione dei quattro eroi è richiamabile qualora lo si desideri.

Non è poi obbligatorio muovere sempre l'intero team nella stessa direzione; per visitare un palazzo od un sotterraneo sarà infatti possibile dividere i quattro ed effettuare altrettante esplorazioni separate. Il gioco termina se il limite di tempo è scaduto o quando abbiamo perso tutti e quattro i personaggi. Numerosi indizi sparsi qua e là in tutta l'isola ci verranno poi in aiuto istruendoci sull'uso di molti

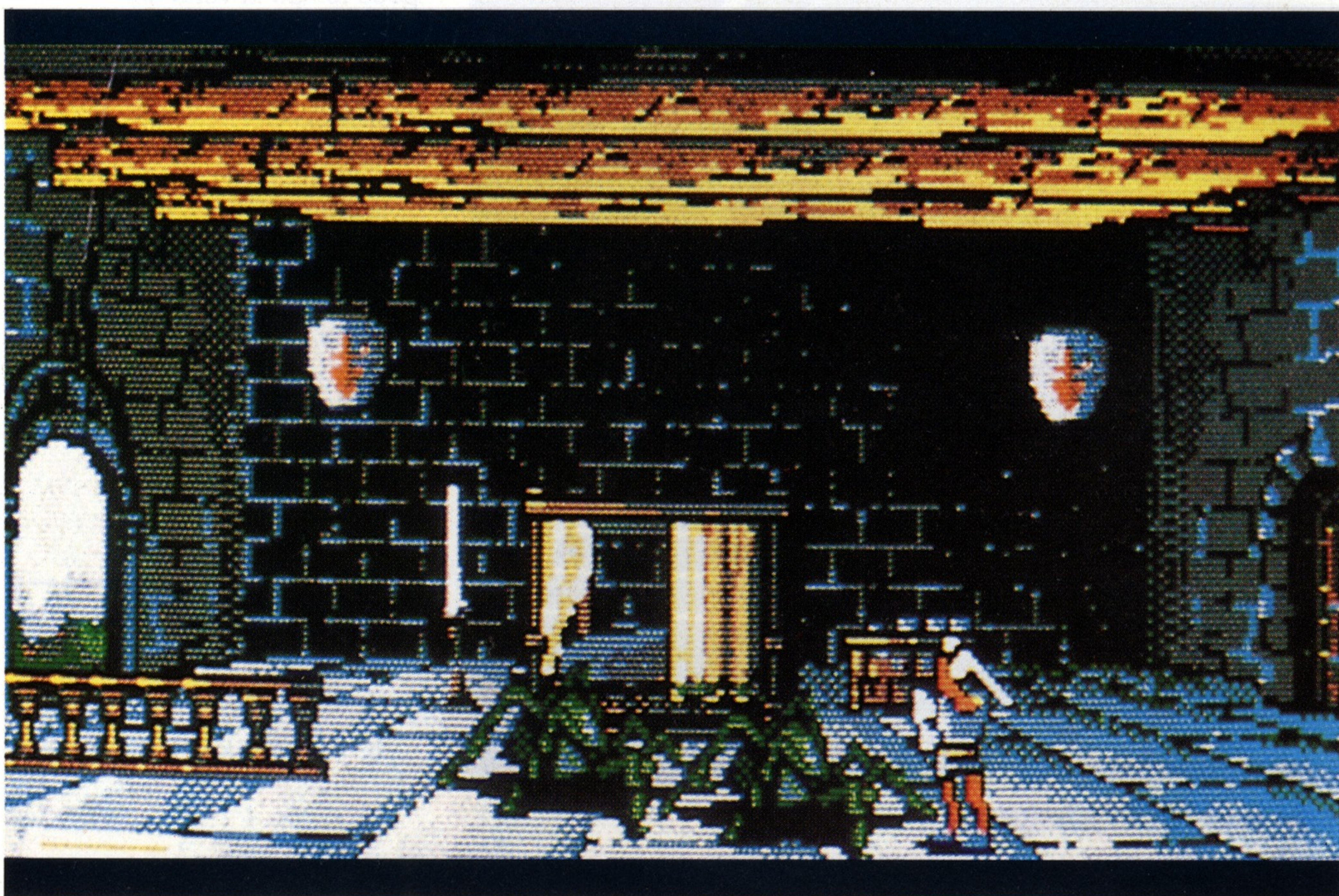
oggetti e sulla formulazione degli incantesimi, cosa appositamente non specificata nel manuale di istruzioni.

L'aspetto grafico risulta stupendo e persino troppo curato per un'avventura. Vi sono infatti moltissime animazioni che, anche se spesso non c'entrano nulla con lo svolgimento del gioco, ricreano un grado di realismo particolarmente impressionante. Unica pecca sono i movimenti alquanto rozzi dei draghi volanti (che ci attaccano di quando in quando durante l'esplorazione) che si mescolano anche allo scenario creando caotici miscugli. Il sonoro è eccellente, si avvale di molti suoni campionati e sfrutta alcune musicchette d'atmosfera.

Ci sentiamo di consigliare Drakkhen un po' a tutti proprio perchè, come già accadeva per Sleeping Gods Lie, non si tratta solo di un'avventura o di un RPG a sè stante, ma bensì di un'abile miscela arcade che ci porta ad esplorare e vivere un mondo terribilmente realistico. Drakkhen è un programma davvero completo e può soddisfare qualsiasi tipo di appassionato.

**Val. Globale: 9**

**VG&CW  
YEP!**





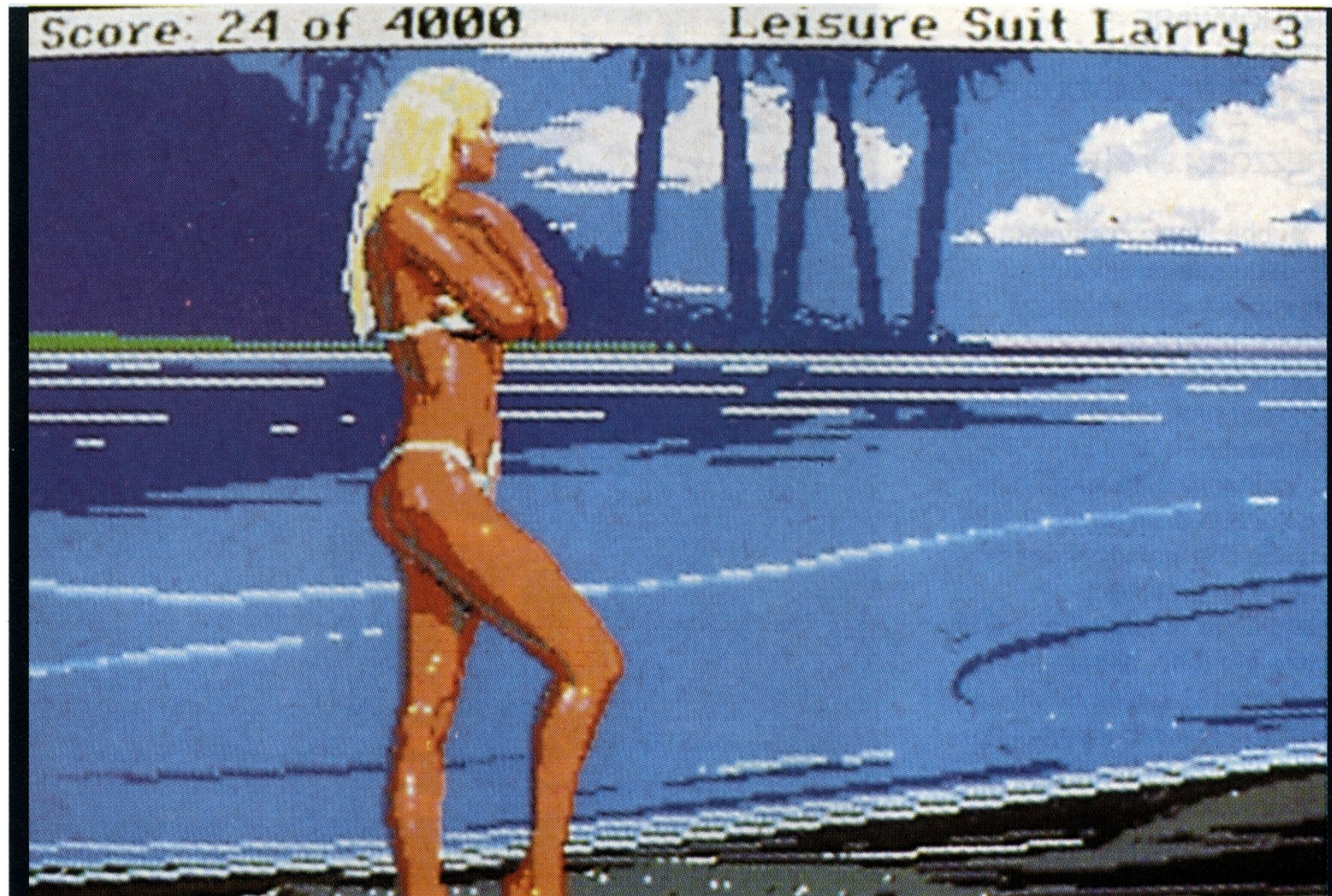
# LEISURE SUIT LARRY 3

SIERRA  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: IBM PC  
PREZZO: LIT. 99.000

**N**o, non ve lo siete già scordato, vero?! (magari grazie alla soluzioni di VG&CW!). Il mitico Nerd più famoso del mondo è infatti ritornato ad allietare le vostre serate davanti al computer, travolgendovi ancora una volta in un'appassionata, romantica, bizzarra e chi più ne ha..., adventure, descritta e realizzata magnificamente dalla prolifica Sierra On Line.

Larry Laffer e la sua inseparabile Leisure Suit sono ancora di scena, per rapire e trafiggere il cuore di qualche altra bella ragazza fatta di pixel!

L'adventure sbarazzina, irriverente e decisamente fuori dai classici canoni torna dunque alla ribalta con un nuovo episodio ricco di puzzle, difficoltà, ambientazioni da mille e una notte e, non per ultimo, un bottino di ben 4000 punti da collezionare per arrivare alla sospiratissima The End. Larry, purissimo esempio di rubacuori di serie C, non è riuscito a cementare la propria unione con la bella isolana sposata a Nonookee. La poverina è facilmente comprensibile perchè la vita coniugale con un nerd non è esattamente tutta rose e fiori. Larry si ritrova dunque sbattuto fuori di casa e, ancora una volta, a vagare per decine e decine di locazioni alla ricerca di



un'ennesima anima gemella. Ma nonostante il gioco abbondi di bellezze "coscialunga", egli ha già addocchiato la donna della sua prossima vita computerizzata: una certa Passionate Patti dai "pettorali pulsanti" (no, non sono quelli del computer; non ci sono solo gli shoot'em up al mondo, sveglia!!!). Le difficoltà abbondano perciò in questa corsa all'oro dei capelli di Patti, ma fortunatamente i game designer Sierra hanno fatto un passettino in più nel programmare il sistema di interazione con il gioco. Il parser è ancor più evoluto della

precedente versione e lo stesso sistema di pop-up windows per gli input da tastiera risulta ancor più veloce e dinamica.

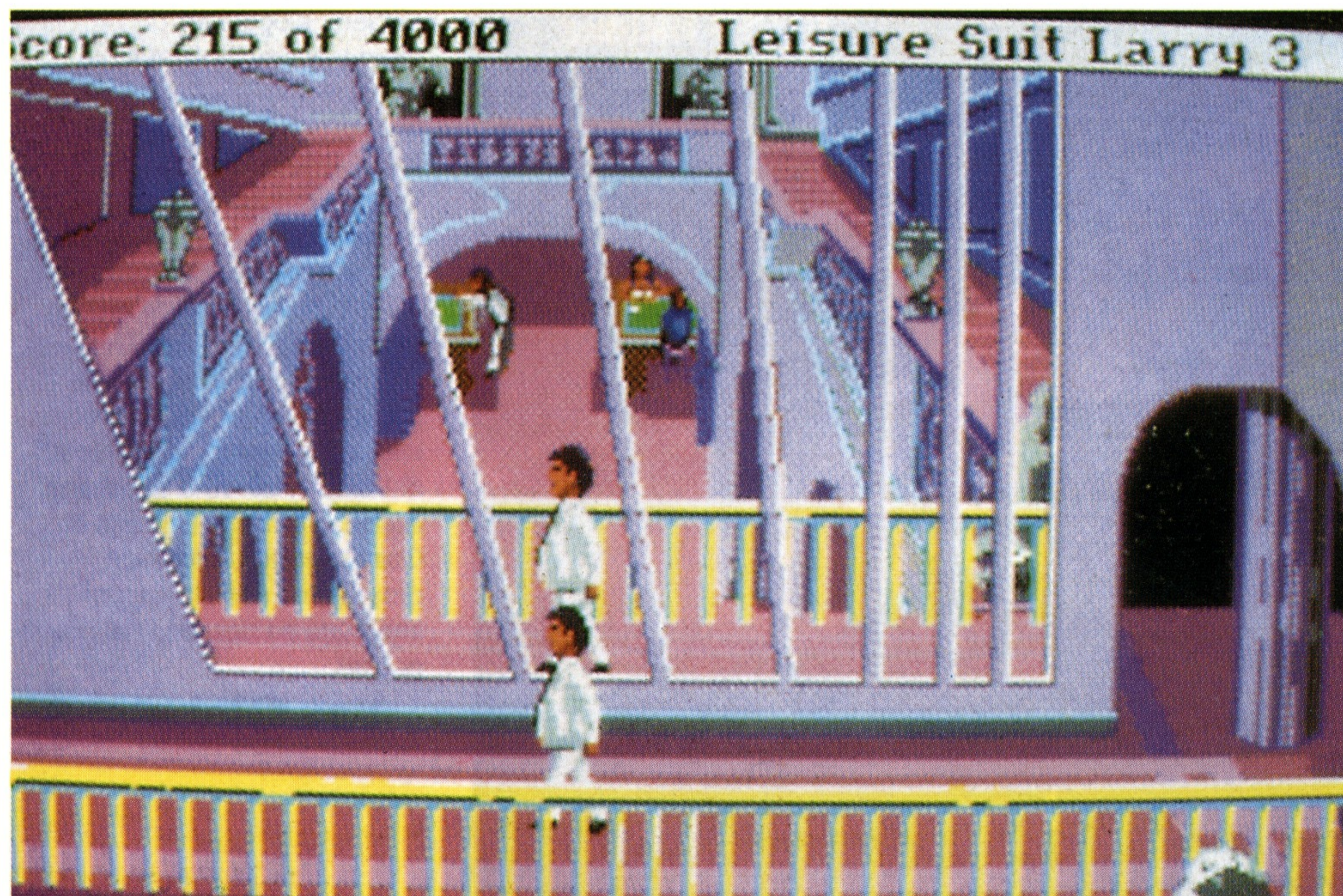
Purtroppo però, nonostante Larry possa vagabondare (almeno nelle prime partite) un po' dovunque senza mete precise, l'adventure ci impone delle specifiche priorità per scalare la vetta dei 4000 punti gioco. Tutte le azioni e gli spostamenti di Larry andranno compiuti secondo un unico schema gerarchico altrimenti il computer ci risponderà con il classico "Not Now" ("non si può fare ora") mettendoci tuttavia sulla giusta strada.

L'aspetto grafico del programma è notevolmente migliorato e ammicca, molto spesso, allo scottante ambiente della pornografia computerizzata, facendo quasi sentire la mancanza di un'etichetta "sconsigliato ai minori" che sulla confezione non appare. Le nudità femminili vengono infatti evidenziate e si sprecano addirittura nel massimo erotismo possibile offerto da un mucchio di pixel colorati.

Unica vera pecca del programma è comunque una certa lentezza nello svolgimento e nelle animazioni che affligge qualsiasi XT o AT in versione base; per godersi al 100% questo nuovo best seller Sierra è consigliabile infatti un sistema con hard disk, scheda EGA o VGA, Music Card (eh sì perchè il commento sonoro è davvero molto bello!) e un processore che parta da almeno 10 Mhz di velocità.

Manualistica e intera adventure sono rigorosamente in inglese perciò solo i più esperti potranno godersi il sottile ed esilarante umorismo che ancora una volta Al Lowe ci regala.

**Val. Globale: 8,2**





# OOZE

DRAGONWARE  
ATARI ST - AMIGA  
VERSIONE PROVATA: ATARI  
ST  
PREZZO: 24.95 STERLINE

**P**ubblicizzato in maniera alquanto massiccia su numerose testate di mezza Europa arriva il tanto sospirato Ooze (dagli avventurieri di tutt'Italia) prodotto dalla neonata Dragonware.

Va innanzitutto specificato che si tratta di un'avventure testuale che ingloba moltissime schermate grafiche a scomparsa, identica dunque, in tutto e per tutto, alle ultime produzioni Magnetic Scroll (Jinxter, Fish, ecc.). Dalle foto delle pubblicità non si capiva, ma una volta caricato il primo dei due dischetti ciò appare incredibilmente palese.

La trama è tutt'altro che semplice e, ricalcando da vicino le solite, classiche esplorazioni nelle case stregate, ci porta in un'atmosfera di terrore e mistero a la Dario Argento.

Tutto nasce dal testamento del nostro povero zio Cheez Burger (no, McDonald non sponsorizza l'avventura!) che ci lascia in eredità la sua fatiscante e vastissima dimora, situata a sud-est di Salom's Slot (non vi ricorda nulla, togliendo qualche lettera di troppo?!). Cheez è morto di morte violenta e la sua scomparsa è chiaramente avvolta in un alone di mistero. Dal package del gioco ci arriva infatti il diario di



zio Cheez che dopo poche pagine ci informa della presenza di demoni ed entità maligne all'interno della villa e della vicina cattedrale di Carfax; sempre dalla confezione ci arriva una lettera sigillata che contiene il certificato di morte dello zio; qui il Coroner afferma chiaramente che si tratta del caso più assurdo ed inesplicabile della sua carriera: le ferite riportate dalla zio e l'insolita posizione post-mortem fanno pensare ad una molteplice aggressione. Zio Cheez però è morto da solo, nei sotterranei della stessa cattedrale di Carfax!

Magia nera? Riti satanici? Demoniache presenze?

O piuttosto qualcuno che vuole farci credere tutto questo ed impossessarsi della proprietà dello zio?

Spetta a noi scoprire il mistero, dialogando con un insolito parser che si rivela particolarmente elastico ed "intelligente".

Abbiamo ad esempio decine di comandi-funzione, come Again, Brief, Color, Condition, Verbose, ecc., che rendono ancora più rapida l'interazione con la vicenda.

Ognuno di questi potrà essere richiamato con la

pressione di un tasto funzione, definibile dall'utente all'inizio del gioco.

Il programma capisce frasi più o meno complesse, accetta moltissimi sinonimi e ci risponde con una verve ed una prontezza stupefacente.

Viene sfruttata la media risoluzione nella versione ST che sfrutta perciò testo ad ottanta colonne e grafica spesso digitalizzata.

Va comunque sottolineato che Ooze è un'avventura per tutti coloro che masticano bene l'inglese; non abbiamo infatti icone e ammenicoli simili per procedere nella vicenda, ma spaginate di fittissimo testo da leggere, rileggere e memorizzare accuratamente.

Qualcuno pensava che questo genere di adventure fosse finito o superato, ma la Dragonware smentisce l'affermazione proponendoci un prodotto di altissimo livello che molto ha da insegnare ai vari McKraken e Keef The Thief.

Due dischetti, tanta bella grafica e un mare di puzzle inesplicabili (non per gli esperti di VG&CW però!) ci aspettano appena varcato il cancello di Ooze: peccato solo che il programma non sia ancora importato da nessuno nel nostro paese!

**Val. Globale: 8**





# Legend of the Sword

## (PARTE PRIMA)

### PREMESSA

Ci sono molti modi di finire questo capolavoro della Silicon Software, e io, in questa soluzione, ho cercato di fare il percorso più logico, per giungere al termine. Legend of the Sword, si gioca come sapete in compagnia di altri personaggi, ma non tutti possono aiutarvi a portare oggetti. Io non posso certo dirvi come organizzare i vostri inventari, quindi ripartite gli oggetti tra Voi, Pagan, Cormilius e qualcosina anche a Belar. Avrete certo notato che una candela regola le vostre energie, quindi diventa indispensabile procurarsi del cibo. Io riporterò alcuni esempi ma non tutti, quindi esaminate tutto molto attentamente, in special modo alberi e cespugli. Dovrete poi consumare le vettovaglie soltanto quando la candela si accorcerà, mai prima altrimenti il recupero energetico non sarà possibile. Attenti ai cibi velenosi. Ed ora partiamo. E,N, Up, E, take mango. Esaminate Pagan e vedrete che possiede una silver Coin, Kick Pagan, e lui la perderà, Take silver coin. Andate alla capanna del cacciatore, e lui vi darà il benvenuto, Shake hand to Hunter (lo farà borgalius).

Se tentate di dargli un qualsiasi oggetto, lui vi dirà che ha bisogno di una trappola per animali. Andate alla capanna dove c'è il cane, ma prima di entrare - ask Borgalius for ring, (l'ha rubato al cacciatore). Quando tornerete dal cacciatore, vedete di non farvi trovare addosso il silver ring, mettetelo nel backpack. Entrate nella capanna, take biscuits and bone e poi uscite. Break bone, Give bone to dog, look in hole, take pipe. Rientrate look under rug, open trapdoor, down, push wall, S, Down, ezamine water, take gold coin (la prenderà Cornilius). Sw, Follow footprints, remove snake, take snare. E, SE, W, N, wait, non rispondete a Daville che vi chiede di seguire lo stag, e drop snare. SE N. Il cervo bianco sarà catturato e qualcuno prenderà la bottiglia di antidoto. Andate al ponte orizzontale sulla mappa, N, e il serpente vi morderà, drink antidote. S, Drop bottle, take glasses. (teneteli sempre in mano, o lasciateli dove si possano ritrovare. Andate dal cacciatore (con l'anello nascosto), give snare to hunter, vi darà un'informazione. Andare al castello diroccato, climb gates, W, in Up, examine skeleton, Pull knife. Up, kick

door, in, open gates.(dall'interno è possibile). Andate dal leprechun, sul ponte verticale, Shout to leprechaun, give silver coin to leprechaun (vi darà la bottiglia di antitrolls). S,S,W,W, attack humanoids with hunting knife. Take awe, bow, quiver. E, N, N, W, SW, W, W, SW, S, SE, S, wait, attack humenoids with axe. Search humanoids, take tinderbox, take spear. Tornate al castello diroccato, entrare e poi SW. Open trapdoor, down, take torch, light torch with tinderbox. N,W,E, take bronze key, unlock door with bronze key, open door, in, take cloth. W, W, (Daville prende la brass key( open door, N. Ask Daville for brass key, unlock door with brass key, look, open door, in. Se non avete ancora indossato il silver ring, fatelo ora, ed entrate nella sfera. W, climb tree, kick troll due volte, examine floorboard, take floorboard, take small key. Down stairs, open door, out, N, put spear in hole, take parchmant. NW, (Daville prende il blunt knife), NW,W,W, throw bottle of antitrolls to trolls. Eat whimering man! (lo mangiate vivo, che fame!). Take hunting horn. E,SE,SE,S,W, ask Daville for blunt knufe, N, thow blunt knife to troll, take strange bottle, take shovel, open strange bottle. S,W, unlock gates with small key, open gates, in w, dig with shovel, light torch, W. Push chest, open chest, (il dardo va a sbattere sul muro), take gold key, examine statue, take hook. Fill ladle with mead and drink mead, tre volte. Vi ubriacherete e il troll vi porterà in prigione. Tre volte wait, e il vecchio morirà. Take disc. Wait, talk to troll. Se volete prendete learring ma non vi sevirà. Quando il troll vi ha preso vi ha portato via tutte le armi, fate un find spear, e andrete automaticamente dove esse si trovano. Riprendetevi tutte le vostre cose e uscite pure

dalla parte in cui siete entrati. Se portate voi la spear datela a Pagan, altrimenti scandendo dall'albero si romperà. SE, E, SE, down, trow axe to bats. Look up, take axe, SW. Say shubalooka, tenete d'occhio la candela, il viaggio dai morti vi costerà parecchia energia. Sw, Up, W, S, S, W, kill turtle with hunting knife, E, cut tree with axe, take wood, W, cook turtle. Tornate al ponte orizzontale sulla mappa, NE, E, E, take strong rope. W, W, NE, wait, wait, attack humanoids with axe. Controllate ora di aver in mano i vetri rotti. Wait, gli humanoids vi faranno prigionieri. Ora siete legati e prigionieri, ma niente paura. Take glass with feet, cut rope with glass. attack guard with hand, due volte. Pull guard, riprendetevi tutti i vostri oggetti, compreso il backpack. Ovviamente i vetri non vi servono più. Entrate anche nella tenda (non nella capanna), e riprendetevi tutte le armi (servono più viaggi). Enter boat, W, put cloth in hole, (ci penserà poi Borgalius), take bottle of Fruba. Usatelo con saggezza, si tratta di un potente energetico. Ask cornilius to swim. S, W, N, down, N, tie hook on rope, (se non l'avete ancora fatto) throw rope to cave, take helmet and wear it. Down rope, take rope, W, up, E, W, Sw, S, SE, S, S, E, E, non prestate attenzione a Shuuka the bird, è un ladro. Se volete farlo andare via, tiratagli l'ascia, e poi riprendetevela. N, N, SE. Tenete il gold coin in mano davanti alla sfera, e poi show gold key to sphere. Incominciate così il viaggio alla seconda parte di questa meravigliosa avventura. Per ora dovrete aver risolto il 45% del totale. FINE PRIMA PARTE



Role Playing Game

Board Game

Wargame e... dintorni

# Red Storm Rising

## L'ORIZZONTE SI TINGE DI ROSSO

Le armate del Patto di Varsavia invadono la Germania dell'ovest. La NATO non se ne sta con le mani in mano e cerca, con ogni mezzo, di ricacciare l'invasore al di là del confine. Il gioco ci offre una prospettiva di scontro per due sfidanti che controlleranno le forze sovietiche e quelle della NATO. Tuttavia è possibile un numero massimo di sei giocatori, divisi in team di tre, che controlleranno tre tipi di eserciti alleati invasori e, rispettivamente, alcune armate appartenenti alla NATO. La vittoria sarà sancita o dalla completa invasione russa o dalla distruzione totale dell'armata nemica da parte dell'ovest. Le forze del Patto di Varsavia per vincere il conflitto dovranno conquistare, occupare e controllare un minimo di cinque città occidentali entro la fine del gioco, ovvero sia del quarto turno. La NATO invece dovrà innanzitutto cercare di evitarlo, quindi, agevolandosi notevolmente il cammino verso la vittoria finale, conquistare almeno una città orientale: ciò conterà come due città occidentali in meno occupate dal nemico. Se il Patto di Varsavia ne controlla 6, ad esempio, e le forze NATO ne conquistano una in Cecoslovacchia il primo si ritroverà, a computo eseguito, con solo quattro città.



## IL GIOCO

Dalla confezione, molto simile a quella del precedente Hunt For Red October, escono, unitamente alla solita plancia che rappresenta il campo di battaglia, 162 segnalini fustellati, 143 marker da suddividere fra i due contendenti, 4 dadi speciali, una mini plancia per organizzare gli scontri aerei e ben due manuali di istruzioni; questi ultimi comprendono la serie di regole base e avanzate che permettono numerosi tipi di competizione. Chi possiede anche Hunt For Red October potrà inoltre unire i due board game per realizzare un conflitto aeronavale su larga scala, comprendendo anche le forze terrestri. Lo scenario risultante sarà quello della Terza Guerra Mondiale.

In particolare, nel manualino delle istruzioni

avanzate potremo acquisire le basi per sfruttare tutte le più sofisticate strumentazioni belliche che comprendono i rivoluzionari Stealth Fighter, i bombardieri tattici multiruolo e alcuni squadroni di F-15 e MiG 21. I fustellati in cartone vengono infatti suddivisi in cinque categorie: fanteria, aeronautica, simboli di controllo sulle città, forze di supporto, e armate particolari (sfruttabili come ho detto solo nel gioco avanzato); queste ultime corrispondono alle unità di artiglieria, a quelle blindate e alle squadre di genieri.

Ognuno dei quattro turni del gioco base viene strutturato attraverso cinque fasi. Le prime quattro prevedono l'attacco ed il movimento delle forze russe e di quelle occidentali, sempre in quest'ordine, mentre la quinta permette le azioni di supporto e rinforzo contemporanee per

entrambe le armate. Se utilizziamo le regole avanzate invece avremo ben sette fasi che terranno conto del supporto e del combattimento aereo, nonché di alcune singole missioni di appostamento che vengono delegate a piccole porzioni di ogni armata.

Red Storm Rising permette comunque, in entrambe le versioni di gioco, un completo set-up e rimodellamento degli standard di gioco, attuabile dai giocatori. Si potranno dunque variare non solo i valori e le posizioni di partenza, ma anche il numero di turni e la lunghezza di ogni singola fase. Questo wargame si rivela decisamente più complesso e, allo stesso tempo, versatile e duraturo di Hunt For Red October. Lo scenario di battaglia che mette di fronte le due superpotenze, con tutti i vari alleati, può condurre a numerosissimi sbocchi che danno vita a teatri di battaglia sempre nuovi e stimolanti. E' dunque un prodotto che più si addice a coloro che amano e capiscono alla perfezione i wargame più complessi, ammiccando insidiosamente anche ai neofiti che con il precedente gioco firmato da Clancy hanno mosso i primi passi verso questo stimolante universo di gioco.

**RED STORM RISING**  
costa 43.900 Lt. ed è  
distribuito da  
**PERGIOCO-(MI)**



# PERGIOCO

IL NEGOZIO E' A MILANO, PIAZZA CORDUSIO,  
VIA SAN PROSPERO 1 - CAP 20121 TEL. 02/808031

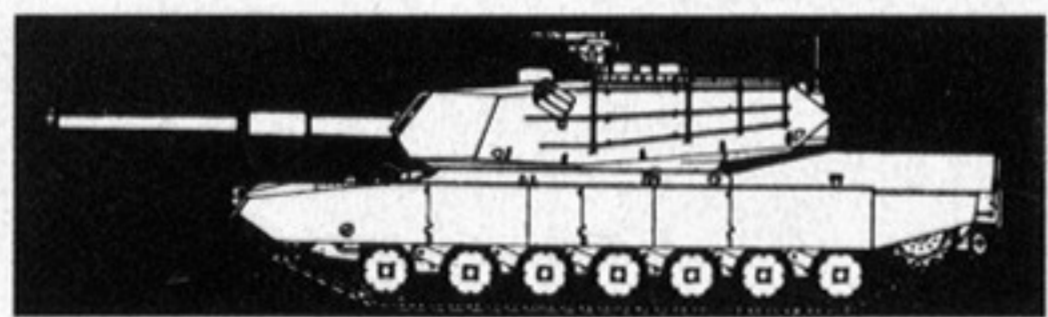
CONSEGNA  
CON CORRIERE:  
CAPOLUOGHI L. 9000  
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000  
PROVINCIA L. 12000  
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000  
SPEDIZIONE POSTALE  
SOLO IN BUSTA L. 6000  
DOVUNQUE

The  
Hunt  
for  
RED  
OCTOBER



Red Storm Rising

TRADOTTI!  
L. 43900 CAD.



...e se ami lo  
**SPORT**

DUNGEONS  
& DRAGONS



MODULO AVVENTURA CM1  
IN ITALIANO  
La Prova dei Signori della Guerra  
L. 11000

consulta questo elenco dei VIDEOGIOCHI ORIGINALI disponibili

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=5.25" 3&5=entrambi i formati nella stessa confezione \* SCHEDE=scheda grafica: C=CGA, H=HERCULES, E=EGA, V=VGA,  
dove non è specificata si intende CGA. Nell'ultima colonna: TRA=manuale in italiano, ITA=software e manuale in italiano.

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE	ARGOMENTO	AMI	MS/DOS	ST	
▼	▼	▼	▼	▼				▼	▼	▼	
								3	5	3&5	Scheda
....	....	....	25	18	3D POOL		Biliardo	....	....	....	....
....	....	....	....	25	4 SOCCER SIMULATOR		Calcio	....	....	29	.... TRA
....	....	....	....	....	AFRICAN RAIDERS		Rally Parigi-Dakar	28	28	....	....
....	....	....	18	....	AMERICAN ICE HOCKEY		Hockey su ghiaccio	49	....	49	.... TRA
....	....	....	....	....	BEACH VOLLEY		Pallavolo spiaggia	39	....	....	....
....	....	....	....	....	BILLIARDS SIMULATOR		Biliardo	40	50	50	....
....	....	....	18	....	BLUE ANGELS		Volo pattuglia acrobatica	38	45	45	HCEV 38
....	....	....	....	....	BRUCE LEE		Arti marziali	....	....	49	HCEV
....	....	....	....	....	BUDOKAN		Arti marziali	....	59	59	HCEV
....	....	....	15	15	CALIFORNIA GAMES		Vari	25	29	....	CE 29
....	....	....	40	....	CAVEMAN UGH-LIMPICS		Olimpiadi età pietra	....	....	....	....
....	....	....	....	....	DAILY DOUBLE HORSE RACING		Ippica	39	....	39	....
....	....	....	....	....	DIVISION ONE		Calcio	15	....	....	....
....	....	....	....	....	EARL WEAVER BASEBALL		Baseball	....	45	45	....
....	....	....	....	....	FAST BREAK		Basket	39	....	59	HCE
....	....	....	....	....	FAST LANE		Auto	38	....	....	.... TRA
....	....	....	....	....	FERRARI FORMULA 1		Auto	....	45	45	HCE
18	....	18	....	....	FIGHTING SOCCER		Calcio	18	....	....	49 TRA
....	....	....	....	26	FOOTBALL MANAGER II+exp. kit		Calcio management	38	....	....	.... TRA
....	....	....	....	15	esp. EXPANSION KIT		Calcio management	24	....	....	.... TRA
....	....	....	15	15	FOOTBALLER OF THE YEAR II		Calcio	....	....	....	.... TRA
....	....	....	25	18	FORMULA 1 MANAGER		Auto	39	39	39	HC
....	....	....	....	....	GAZZA'S SUPER SOCCER		Calcio	29	....	....	.... TRA
....	....	....	....	39	GRAND PRIX CIRCUIT		Auto	42	69	69	HCE
15	....	....	....	....	HARD DRIVIN'		Auto	29	....	....	....
....	....	....	....	....	HOT BALL		Calcio 1-4 giocatori	49	....	....	....
....	....	....	....	....	INDIANAPOLIS		Auto	....	45	45	CEV
....	....	....	22	18	ITALY '90 SOCCER		Calcio	39	39	39	HC
....	....	....	20	18	JACK NICKLAUS		Golf	38	38	....	HCE
....	....	....	12	....	esp. COURSE DISK		Golf	24	....	....	....
....	....	....	39	....	JOHN MADDEN FOOTBALL		Football americano	....	....	59	CE
....	....	....	....	....	KENNY DAGLISH SOCCER MATCH		Calcio	39	....	....	....
....	....	....	21	15	KICK OFF		Calcio	29	....	....	.... TRA
....	....	....	....	....	esp. EXTRA TIME		Calcio	18	....	....	.... 18 ITA
....	....	....	....	....	KINGS OF THE BEACH		Pallavolo spiaggia	....	....	69	CEV
....	....	....	25	....	LEADERBOARD BIRDIE		Golf	29	....	....	....
39/49	....	29	39	29	LOMBARD RALLY		Auto rally	59	59	59	CE
....	....	....	....	15	MICROPROSE SOCCER		Calcio	49	49	49	HCE
....	....	....	....	15	MINI PUTT		Minigolf	....	45	45	HCE
....	....	....	29	....	OMNI PLAY BASKETBALL		Basket	49	....	....	....
....	....	....	....	....	OMNI PLAY HORSE RACING		Ippica	49	....	49	CEV
....	....	....	18	18	PASSING SHOT		Tennis	29	....	....	.... TRA
....	....	....	20	....	POWER BOAT		Motoscafo	....	38	38	HCEV
....	....	....	....	....	PRO TENNIS TOUR		Tennis	39	....	....	.... 39
....	....	....	....	39	RACK'EM		Biliardo	....	....	45	HCE
....	....	....	....	....	RVF HONDA		Moto 1-2 giocatori	59	....	....	.... 59
....	....	....	42	....	SERVE AND VOLLEY		Tennis 1-2 giocatori	....	....	69	CE
....	....	....	39	29	STUNT CAR RACER		Auto	59	....	....	....
....	....	....	22	18	SUPER SKI		Sci	39	....	....	.... 39 TRA
....	....	....	....	....	SUPERLEAGUE SOCCER		Calcio management	28	....	....	.... TRA
....	....	....	22	....	TEST DRIVE		Auto	22	....	....	.... TRA
....	....	....	20	18	THE DUEL-TEST DRIVE II		Auto	42	42	42	HCE
....	....	....	12	....	esp. THE MUSCLE CARS		Auto	24	24	24	HCE
....	....	....	12	....	esp. THE SUPERCARS		Auto	....	24	....	HCE
....	....	....	12	....	esp. CALIFORNIA CHALLENGE		Auto	24	24	29	HCE
....	....	....	....	....	esp. EUROPEAN CHALLENGE		Auto	....	24	24	HCE
....	....	....	....	18	THE GAMES WINTER SUMMER		Vari invernali+estivi	....	....	....	....
....	....	....	....	....	THE CYCLES		Moto	38	38	38	HCEV
....	....	....	15	....	THE GAMES SUMMER ED.		Vari estivi	25	....	29	.... TRA
....	....	....	....	....	VETTE		Auto	....	....	69	CE
....	....	....	15	15	VOLLEYBALL SIMULATOR		Pallavolo	....	39	39	HCEV
....	....	....	....	....	WORLD DARTS		Freccette	....	....	15	....
....	....	....	....	....	WORLD TOUR GOLF		Golf	33	45	45	.... TRA
....	....	....	....	....	ZANI GOLF		Golf	45	....	....	.... 45



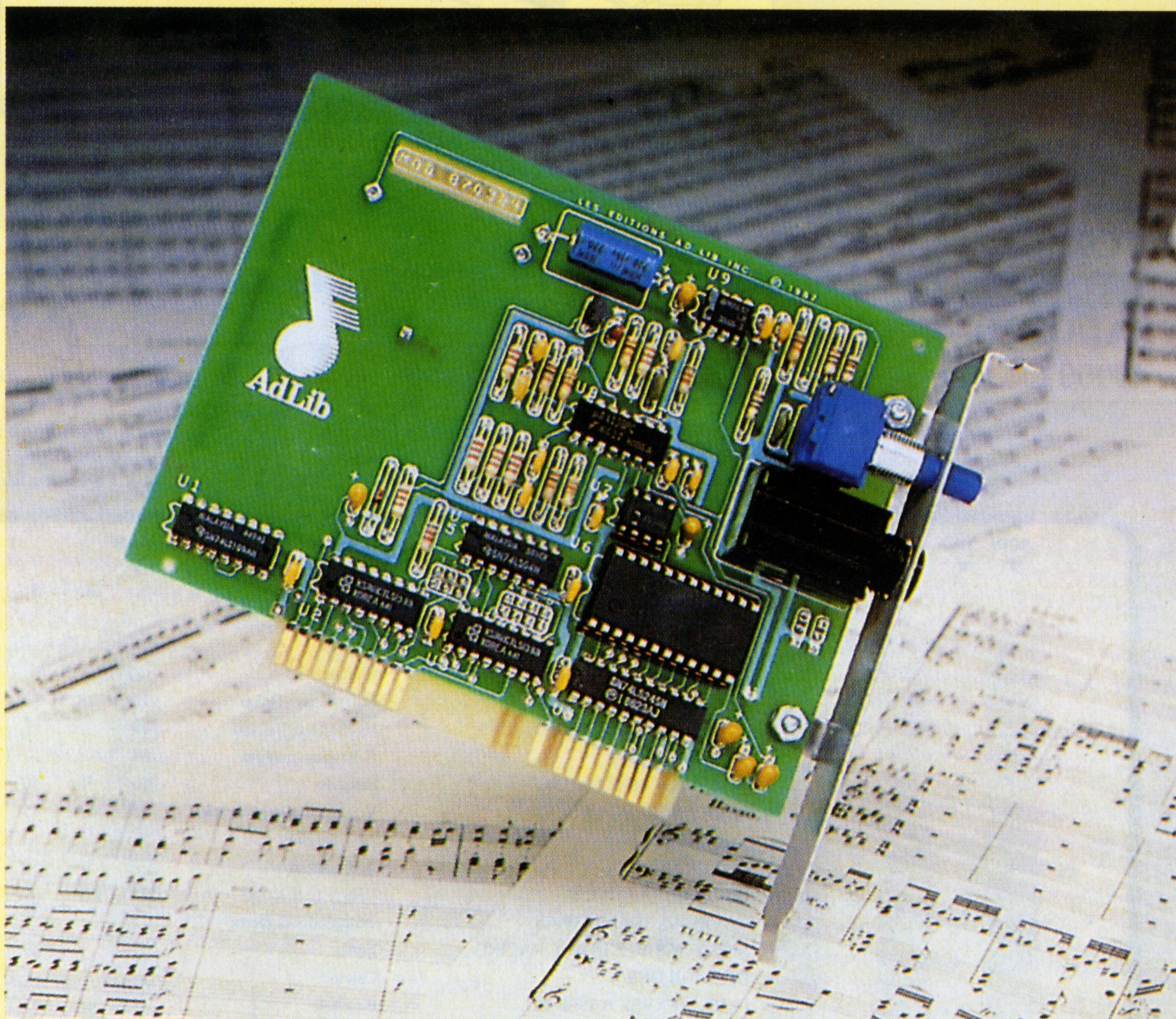
Nelle recensioni dei programmi per MS/DOS abbiamo spesso accennato alla presenza di una scheda musicale (per molti quantomai fantomatica) che incrementa notevolmente le misere capacità sonore degli IBM PC e Compatibili. Questo tipo di device esiste in alcuni differenti modelli tra cui spiccano senza dubbio le music card Game Blaster e la Ad Lib Card. Quest'ultima, facilmente reperibile nel Regno Unito, viene prodotta in Canada ed è nata in contemporanea con le adventure Sierra che inglobano appunto una colonna sonora realizzata ad appannaggio esclusivo di questo tipo di device.

## CHE COS'E' UNA MUSIC CARD

La Music Card è una piccola scheda che viene installata in una delle slot di espansione all'interno del computer (rimuovendone momentaneamente il coperchio o cover). Va posizionata il più lontano possibile alla scheda video per evitare possibili interferenze. Il piccolo processore montato sulla scheda permette di gestire fino ad undici suoni campionati, digitalizzati o sintetizzati, in modo contemporaneo su un output stereofonico. In questo modo si arriva tranquillamente a paragonare l'audio MS/DOS con quello di elaboratori che già lo possiedono di serie come l'Amiga. L'installazione della scheda è talmente facile ed immediata che anche un bambino potrebbe eseguirla.

## GAME BLASTER

Questa scheda prodotta dalla Creative Music System prevede un sintetizzatore a 12 voci che, montato sulla stessa scheda, si installa nella solita slot di espansione su qualsiasi PC XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy 1000, 3000, 4000 e compatibili. La Game Blaster include un amplificatore incorporato (2.5 Watts), il controllo del volume, un'uscita stereofonica ed i connettori per cuffie, casse acustiche o impianto Hi-Fi. Il Game Blaster viene fornito con una biblioteca software di 40 brani preregistrati. Sono richiesti 256K RAM, un DOS 2.0 o più alto, qualsiasi scheda grafica ad eccezione della Hercules, mouse (opzionale) e qualsiasi



# MUSIC CARDS

tipo di tastiera.

Per La Game Blaster è disponibile il programma Creative Music System che permette di comporre musica e gestire un'interfaccia MIDI.

La Game Blaster rappresenta il primo passo nella storia della music card, la cui naturale evoluzione trova corpo nella Ad Lib.

## AD LIB MUSIC SYNTHESIZER CARD

Ad Lib è la casa produttrice della Music Synthesizer Card e di una vasta gamma di prodotti studiati appositamente per sfruttare al massimo questa scheda musicale. Questa Card presenta la stessa identica compatibilità della Game Blaster e viene fornita con un dischetto di 25 brani già pronti. Presenta un controllo del volume a manopola ed una sola uscita audio che prede un jack stereofonico; questo jack può essere quello di una cuffia o

quello di una cavetto audio che prevede due jack RCA per il collegamento ad un presa ausiliaria di un impianto stereo Hi-Fi. In quest'ultimo tipo di collegamento potremo eventualmente equalizzare l'output della scheda e raffinarlo ulteriormente. La Ad Lib Card non richiede alimentazione extra, nè particolare manutenzione o disponibilità di memoria dedicata.

Il processore può gestire una vastissima gamma di suoni separabili sui due canali d'uscita ed eseguibili contemporaneamente.

La scheda si installa automaticamente da sola al momento dell'accensione e viene sfruttata e settata esclusivamente tramite software. Tutti i programmi (perlopiù giochi, al momento) per IBM PC che riportano la compatibilità con la Ad Lib Music Card (lo potete vedere sui vari sticker sulla confezione) offrono nei vari menu, di installazione, di caricamento o

di controllo, l'opzione per eseguire la colonna sonora ed i vari effetti con l'ausilio della scheda. Per ora si tratta solo dei giochi più costosi, targati Sierra, ECA, Epix, Microprose, Lucasfilm, ecc. Nella confezione della Ad Lib troviamo un dischetto da tre o cinque pollici che contiene alcuni esempi delle possibilità sonore e il programma Jukebox; quest'ultimo è una particolare routine che manda in esecuzione, attraverso una simpatica schermata grafica ad icone (con il Jukebox appunto), tutti i brani contenuti su disco e quelli realizzabili con il programma Visual Composer realizzato dalla stessa Ad Lib.

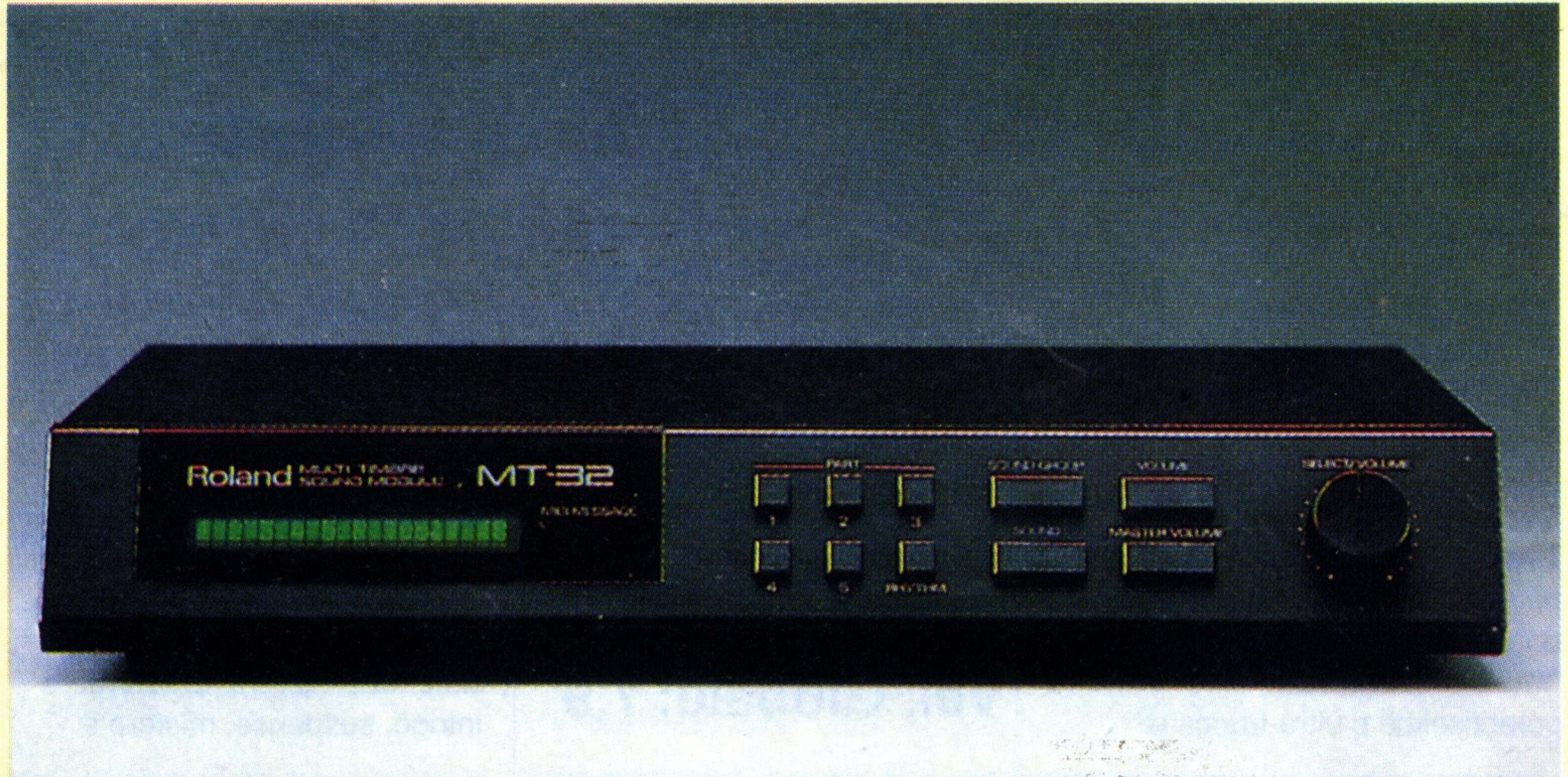
L'output sonoro è reso possibile dai Sound Driver che vengono memorizzati in un buffer, di dimensioni variabili, dal programma. Ogni driver contiene tutte le informazioni relative ai brani da eseguire. Il Buffer è automaticamente settato (in configurazione default) su 256K; questo valore



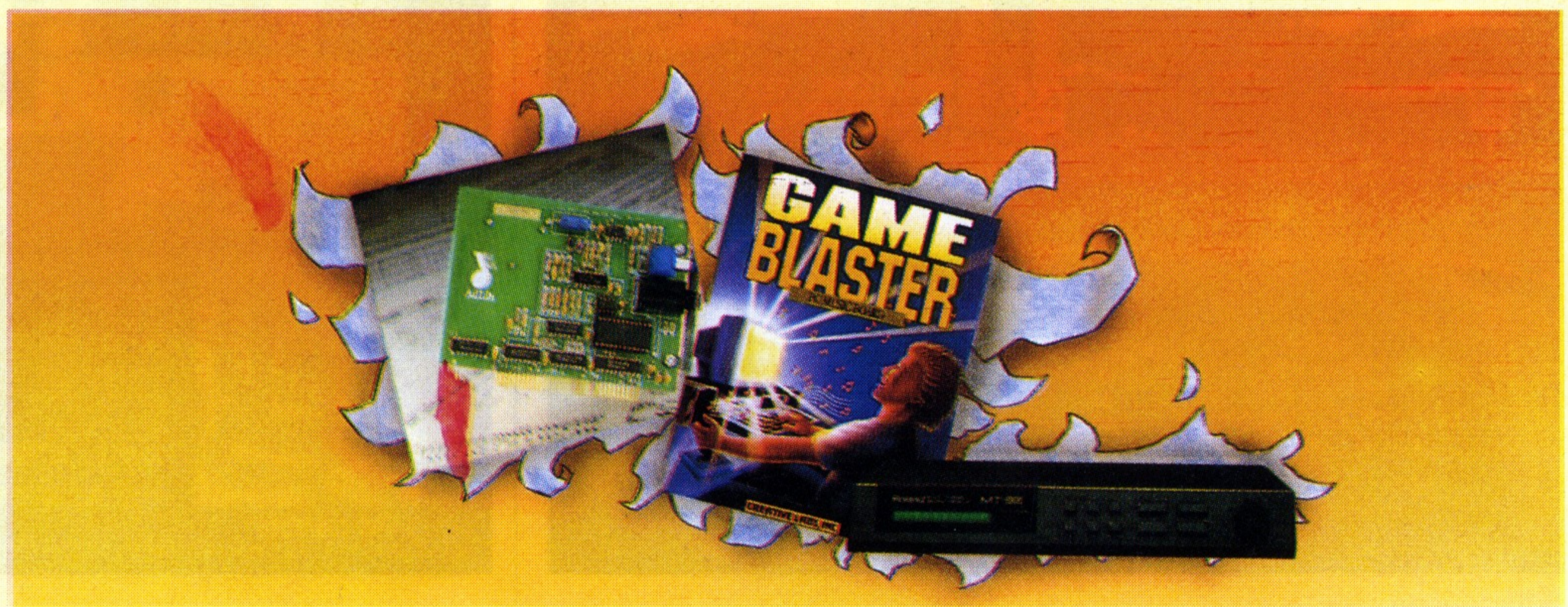
può essere incrementato dall'utente qualora si disponga di espansioni di memoria. Più grande è il buffer, più dati può contenere, permettendo al programma di eseguire più rapidamente i brani e rispondere più velocemente ai nostri input.

## IL MONDO DEI PROGRAMMI AD LIB

Molti non sanno che dietro ad una scheda musicale si cela un environment di accessori e periferiche che ne realizzano un interessante spessore applicativo per la felicità di ogni tipo di utente. E' il caso della Ad Lib di cui trattiamo che prevede alcune versioni base, una notevole gamma di software applicativo e persino una modesta biblioteca di riferimento che tratta da vicino la programmazione del device. In particolare abbiamo la Music Synthesizer in versione base (da sfruttare solo per i giochi), quella con la routine Jukebox e la confezione promozionale che comprende il Visual Composer. Le massime applicazioni sono possibile sfruttando il costoso Sound Module Roland MT-32; si tratta di un sintetizzatore musicale a 32 voci (sono in pratica 8 sintetizzatori in uno, con un banco musicale per le percussioni di 30 suoni campionati) dedicato ai musicisti professionisti. L'MT-32 contiene 128 suoni campionati di vari strumenti, oltre al banco percussioni, e accetta una polifonia di un massimo di 32 voci contemporanee. Ogni sintetizzatore con i suoi 8 preset lavora come un'unità MIDI con canale proprio separato, con la porzione ritmica preassegnata (di default) al canale 10. Il Roland viene fornito con un tool software, l'Ease, che permette di scrivere musica con il sintetizzatore e gestirne ulteriormente le incredibili capacità. Se si possiede un'interfaccia MIDI o una tastiera dotata di questo collegamento sarà possibile suonare lo strumento insieme alla colonna sonora di un programma o sfruttare semplicemente le capacità dell'MT-32. Infine, sia per Game Blaster che per la Ad Lib, sono disponibili moltissimi driver musicali per il Yamaha FB01, il Roland D-10, D-110 e D-120, e per la maggior parte delle più comuni tastiere e keyboard musicali. Per quanto riguarda il



Sintetizzatore Roland MT-32



software abbiamo il Visual Composer, il Sequencer MIDI (MIDI Supplement), l'Instrument Maker, per creare o campionare nuovi suoni), una routine di autoplay dei brani (Pop-Tunes), un gioco musicale (Music Championship) e alcune biblioteche di pezzi già pronti da eseguire o modificare. In ultima analisi c'è anche il Technical Reference Manual che serve come guida alla programmazione della MSC Ad Lib.

### LA PROVA SU STRADA

Abbiamo provato la Ad Lib con alcuni famosi programmi che ne prevedono l'utilizzo; i migliori risultati li abbiamo ottenuti con le ultime avventure della Sierra che, come molti sapranno, contengono fino a 30 minuti di colonna sonora cui ha collaborato anche il batterista dei Supertramp.

In King's Quest IV ad esempio possiamo ascoltare alcuni stupendi brani che riescono a battere anche l'ormai mitico Axel F. (di Faltermeyer) che gira sul Music-X dell'Aegis per Amiga. Analogo discorso va

fatto per le adventure Lucasfilm (Indiana Jones, Zak, ecc.) che prevedono moltissimi brani e tanti effetti speciali. Un'ottima, ma povera colonna sonora c'è anche in Tank Platoon della Microware mentre per giochi come 688 Attack Sub e King Of The Beach le cose cambiano notevolmente; abbiamo infatti solo una breve introduzione musicale ad inizio programma e poi si ritorna ai soliti pernacchietti e "Bip! Bip!" degli IBM normali. La scheda in questo caso non viene sfruttata e risulta completamente invisibile al sistema. In conclusione la Ad Lib Card ha delle potenzialità notevolissime, si rivela molto versatile, compete egregiamente con la stereofonicità degli Amiga, ma tutto ciò è ancora a livello embrionale in quanto le software house stanno muovendo i primi, piccoli passi verso un vero sfruttamento ed una concreta considerazione di questo device.

### CONCLUSIONI

La scheda musicale Ad Lib costa solo 132 sterline (nella versione con il software sopraccitato), si installa

perfettamente, non ha problemi di compatibilità e regala un immenso salto di qualità ai poveri audio degli elaboratori MS/DOS.

E' senza dubbio da comprare al volo, tenendo d'occhio anche la crescente gamma di software musicale dedicato attualmente in produzione e commercializzazione in tutto il mondo.

### QUANTO COSTA UNA SCHEDA MUSICALE?

Music Synthesizer Card + Juke Box 129 sterline  
 Music Synthesizer Card + Juke Box + Visual Composer 179 sterline  
 Visual Composer 65 sterline  
 Instrument Maker 65 sterline  
 Interfaccia MIDI 39.95 sterline  
 Pop Tunes 39.95 sterline  
 Programmers Manual 39.95 sterline  
 Electrone Ltd. Haywood House, High Street, Pinner, Middlesex HA5 5QA, England. Tel.: 01 - 429 2433 Fax.: 01 - 429 33530



## THE MUSCLE CARS

ACCOLADE  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 24.000

**P**er tutti i seguaci e gli appassionati della saga Test Drive Accolade, arriva un attesissimo carnet di nuove, potentissime autovetture. Sfruttando l'opzione prevista in Test Drive II The Duel infatti potremo caricare in memoria una delle cinque autovetture "muscle", ovvero potenti e ultra-truccate.

Abbiamo una Corvette Sting Ray Coupe (con 360 hp), una Shelby GT500 Cobra (335 hp), una Pontiac GTO (360 hp), una Copo 9560 Camaro (550 hp) e un classico Dodge Charger Daytona (425 hp). Si tratta perciò di una parco macchine tipicamente a "stelle e striscie" che potrà riservare molte sorprese. Un disco Add-On perciò che non serve altro che a rendere più interessante il gioco originale.

**Val. Globale: 7,9**



## COMMANDO

ELITE  
NUOVA VERSIONE: AMIGA  
PREZZO: LIT. 29.000

**A**rriva anche per Amiga lo shoot'em up rivelazione che anni or sono fu la causa della prematura scomparsa di molti joystick e anche di qualche smanettone (gli si fuse il cervello!).

Commando è il nome del game, noia è la parola d'ordine per giocarlo!

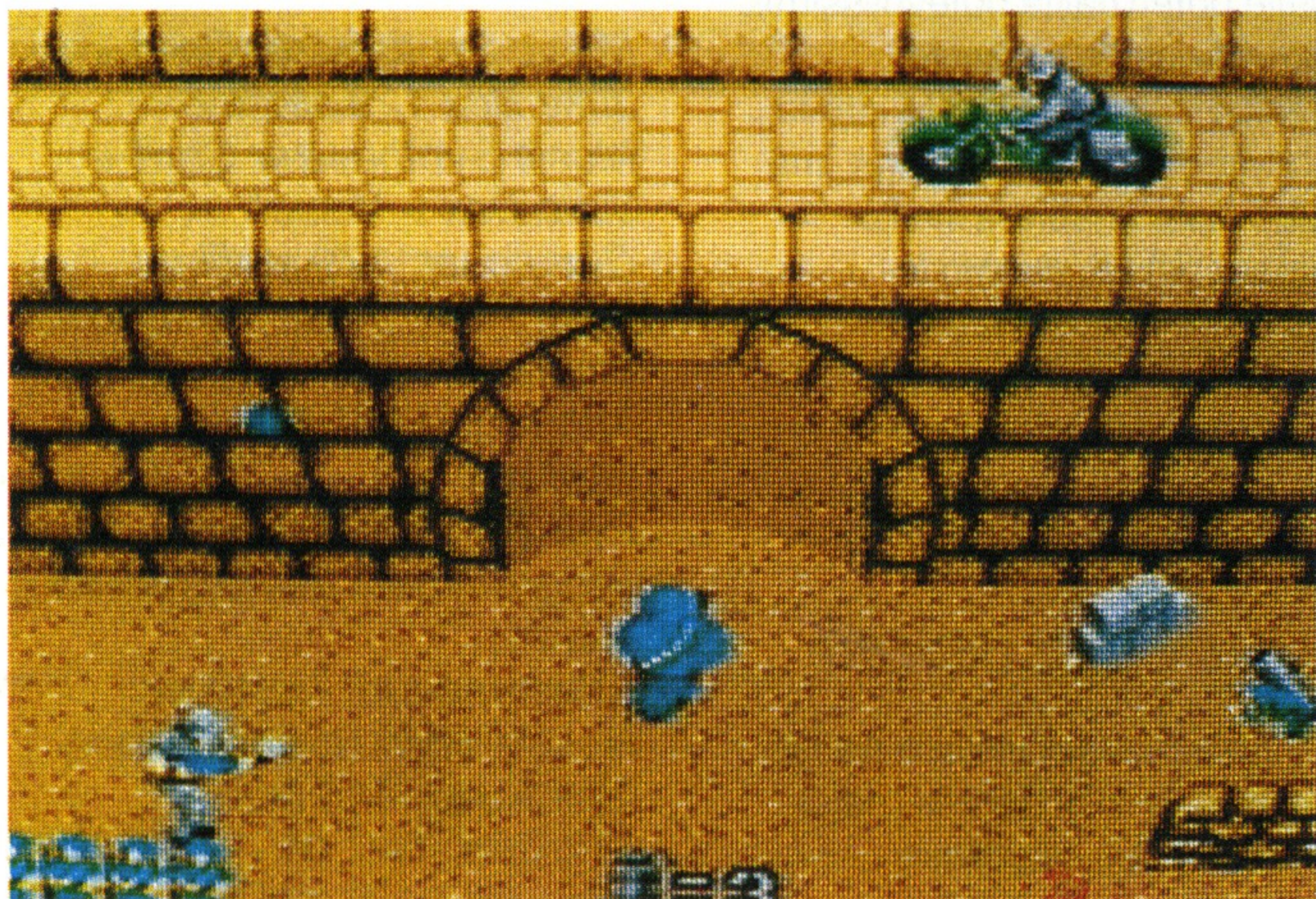
Sì perchè proprio a nessuno interessa giocare un classico del passato quando su Amiga si annoverano da tempo

successoni come Ikari Warrior. Commando starebbe forse bene in una ennesima compilation per il sedici Bit Amiga proprio perchè spendere tutti questi soldi per un solo game, terribilmente obsoleto, non ha proprio senso. Il nostro Rambo di turno si muove su livelli e livelli a scrolling verticali, pieni zeppi di nemici.

Si spara a non finire.

Ottima giocabilità e bella grafica senz'altro, ma il soggetto è troppo, troppo vecchio e sfruttato.

**Val. Globale: 4**



## SENTINEL WORLDS I

ECA  
NUOVA VERSIONE:  
CBM64/128 (D)  
PREZZO: 14.95 sterline

**A**rriva, incredibilmente, anche per il Commodore 64 il successone RPG della ECA.

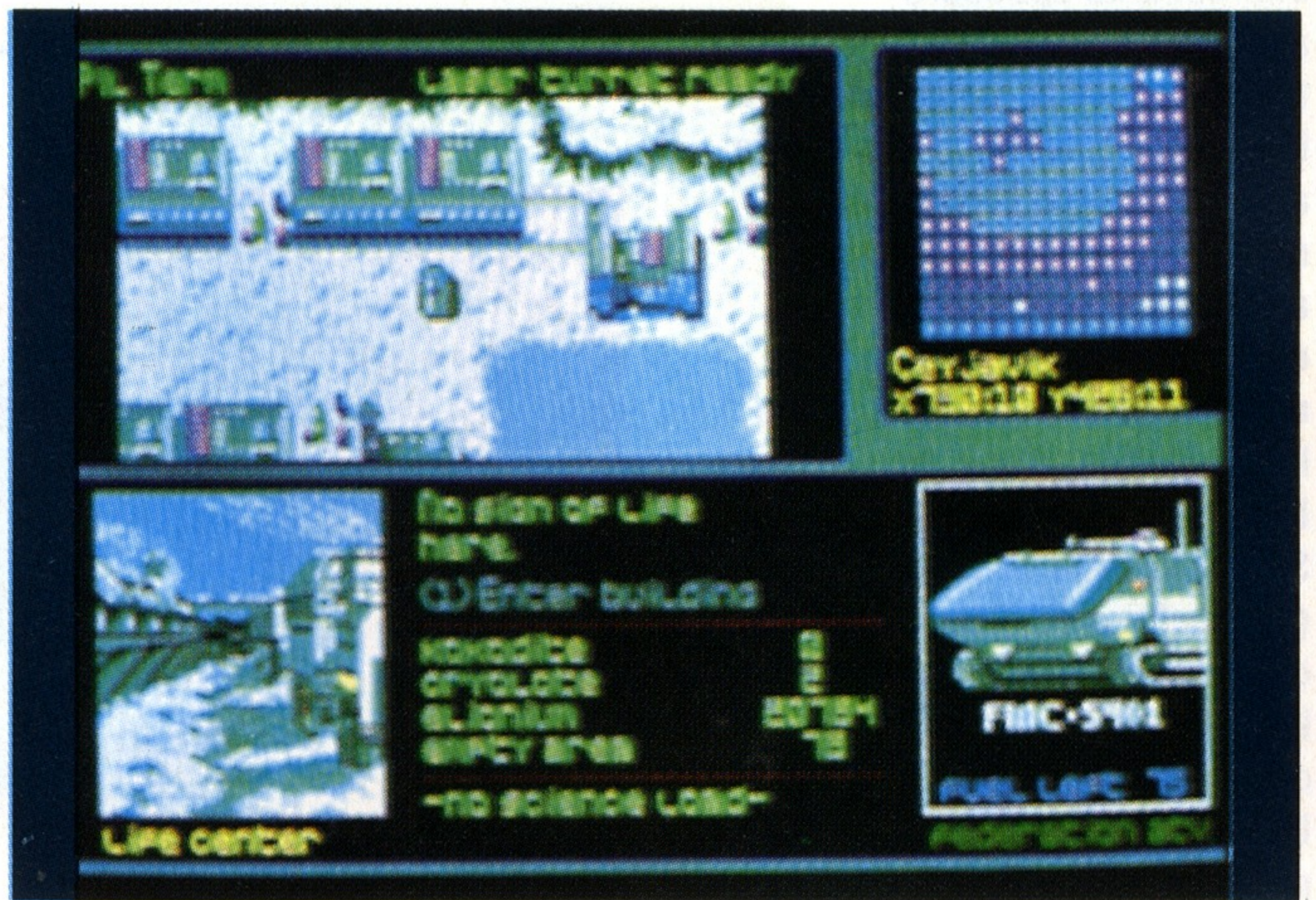
Nei panni di un abilissimo comando stellare dovremo far luce sulla misteriosa sparizione di cargo stellari che da qualche tempo ha luogo nell'intero sistema stellare di Caldorre. Intrigo, suspense, mistero e

azione a la Star Trek ci aspettano nei due dischetti programma, conditi da una grafica di altissimo livello che solo la ECA poteva realizzare sul piccolo otto Bit Commodore.

Anche il sonoro viene affidato ad un soundtrack di altissima qualità, proprio per confezionare egregiamente un ottimo prodotto destinato a tutti gli accoliti della saga di Ultima Origin e simili.

Un vero best seller!

**Val. Globale: 8**



## THE UNTOUCHABLES

OCEAN  
NUOVA VERSIONE : ATARI ST  
PREZZO: LIT. 39.000

**A**rriva anche per Atari ST la saga di Al Capone e compagni, rappresentata a tinte "videogame" dalla abilissima Ocean.

È un giochetto multilivello che sposa le più classiche tipologie arcade miscelando al tutto ottima grafica e buoni effetti sonori.

La giocabilità è eccellente proprio perchè si avvale di più differenti livelli che prendono spunto da un vecchio Gangster

Alley, da un Crack'em e da un classico spara e fuggi a la Predator.

La versione per ST gira su due dischi, è ricca di ottima grafica, praticamente identica a quella dell'altro "rivale" a sedici bit, e sfrutta effetti speciali senza dubbio azzeccati e divertenti.

Il game è comunque abbastanza difficilotto quasi come il cattiveello Batman.

Dedicato a chi mangia pane e joystick tutti i giorni! Anche se no avete visto il film non fa nulla.

**Val. Globale: 7,9**





# SPACE ACE

## MOSSE

### 1 SCHERMO

DESTRA

Appena spara un colpo

SINISTRA

Appena si sposta per sparare

BASSO

Appena ritorna al posto di partenza

### 2 SCHERMO

DESTRA

Appena sei sotto la pressa

SINISTRA

Appena si alza la pressa

SINISTRA

Appena compare la terza crepa nella roccia

SINISTRA

Quando è voltato di spalle

### 3 SCHERMO

BASSO

Quando tutti e tre i robot sono entrati nello schermo

ALTO

Appena prima che raggiunga il secondo sperone di roccia

### 4 SCHERMO

ALTO

Prima che l'astronave scompaia dietro la base

### 5 SCHERMO

FUOCO

Appena compare il mostro

### 6 SCHERMO

DESTRA

Appena scende la pressa per la prima volta

ALTO

Circa dopo la seconda volta mentre è piegato per saltare

### 7 SCHERMO

DESTRA

Dopo la seconda volta che sale la piattaforma

DESTRA

Appena salta sulla piattaforma

### 8 SCHERMO

BASSO

Appena prima che arrivi davanti al mostro

DESTRA

Appena alza i tentacoli

BASSO

Come sopra solo che i comandi sono invertiti

SINISTRA

FUOCO

Appena il mostro apre la bocca

### 9 SCHERMO

ALTO

Appena da dietro compaiono i topi con i manganelli

### 10 SCHERMO

ALTO

Appena siamo in mezzo alla sala

DESTRA

Come sopra

ALTO

Idem

### 11 SCHERMO

DESTRA

Mentre ci stiamo abbassando

SINISTRA

Prima di arrivare in fondo alla sala

SINISTRA

Come sopra

### 12 SCHERMO

DESTRA

Come lo schermo precedente

ALTO

### 13 SCHERMO

FUOCO

Appena il nostro nemico alza il bastone

FUOCO

Come sopra

FUOCO

Mentre stiamo raccogliendo il nostro bastone

DESTRA

Quando il nemico alza il bastone per colpirci

FUOCO

Subito appena appare questa scena

BASSO

Non appena abbiamo fatto un passo verso il nemico

FUOCO

Appena il nostro nemico alza nuovamente il bastone

ALTO

Per saltare il bastone

BASSO

Per abbassarsi

DESTRA

Per schivare l'affondo del nemico

BASSO

Appena schivato per saltagli in groppa

### 14 SCHERMO

Appena compare la liana

### 15 SCHERMO

DESTRA

Quando la piattaforma è arrivata in fondo

### 16 SCHERMO

DESTRA

Appena prima di arrivare in mezzo al ponte

SINISTRA

Appena prima del bivio

DESTRA

Appena prima di arrivare in mezzo al ponte

SINISTRA

Per spostare il cubo avanti

DESTRA

Appena spostato il cubo per schivare il raggio infantile

1 vita extra ogni 10.000 punti

*Ora finalmente godetevi la fine anche se per arrivarci dovrete fare molta pratica!!!!  
MEGAMAX III.....ossia  
Massimiliano Coltorti  
MILANO*

## Economic News

**VENDO AMIGA 500 (NUOVO) + ESPANSIONE 512 Kb + MODULATORE TV + MOUSE + JOYSTICK + TAC 2 + 3 GIOCHI (STRIDER, BARBARIAN 2, SHADOW AF THE BEAST) TUTTI I MANUALI ECC. (GARANZIA) GIA' INCLUSI NELLA CONFEZIONE. TUTTO CON UN VALORE REALE DI LIT.1.300.000**

**PREZZO LIT.1.000.000 (TRAT.) INFORMAZIONI: TEL.06/8392527 (ROMA)**

**VENDO O SCAMBIO GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA, TRA CUI ZAK MC KRAKEN (ITALIANO), KICK-OFF, INTERCEPTOR, COMPLETI DI CONFEZIONE E DI ISTRUZIONI.**

NAZZARENO GORNI  
VIA ROMA, 8  
26034 PIADENA (CR)

**VENDO CBM128 + 2 JOYSTICK + REGISTRATORE + TRASFORMATORE + COPRICOMPUTER + CASSETTE GIOCO. LIT.300.000 GIANFRANCO CUFFARO**

VIA MARCO POLO,66  
17020 ANDORA (SAVONA)

## CERCO CONTATTI AMIGA

SIMONE PRATOLINI  
VIA DEI ROSSI, 74  
50018 SCANDICCI (FI)



802001

# Rock'n Roll



Devi riuscire a controllare la tua palla attraverso un mondo fantastico che si districa in più livelli con molteplici ostacoli - Armato di coraggio e scoprirai che non passerà molto tempo prima di vendere la tua anima a Rock'n Roll!!!

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



Disponibile per:  
C64 cassetta Lit. 15.000  
C64 disco Lit. 15.000  
AMIGA Lit. 29.000  
ATARI ST Lit. 29.000