

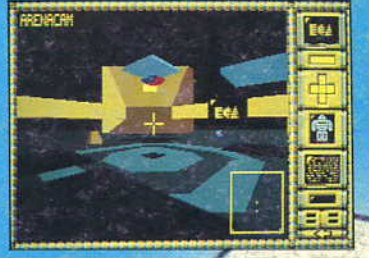


AMIGA  
ATARI ST  
C64  
SPECTRUM  
NINTENDO  
SUPER

edizione in abbonamento postale Gruppo III/70



**ANTEPRIME**



**GUERRA TRA ROBOT:  
ROBOZONE  
E CYBERFIGHT**

**GUIDA AL DIVERTIMENTO**

Anno II - N. 10 - LUGLIO/AGOSTO 1991 - Lire 5000



**ARRIVA  
DYLAN DOG**

**LA SIMULMONDO  
PORTA SU COMPUTER  
L'INDAGATORE DELL'INCUBO**

**LA LUCASFILM  
GAMES RILANCIA:  
MONKEY ISLAND 2  
E INDIANA JONES 4**

**IMMAGINI  
SINTETICHE  
DALL'IMAGINA '91  
DI MONTECARLO**

**CDTV:  
FINALMENTE  
IN VENDITA  
IN ITALIA**

**FILM INTERATTIVI**



**LA PSYGNOSIS  
LAVORA A UNA  
NUOVA  
GENERAZIONE  
DI VIDEOGIOCHI**

**2° CAMPIONATO DI KICK OFF**  
All'interno le istruzioni per l'uso

**RECENSIONI**

- HEART OF CHINA • JETFIGHTER II • MYTH • HERO QUEST
- LOGICAL • 3D CONSTRUCTION KIT • STELLAR 7 • F-ZERO
- BONANZA BROS • MERCS • STORMBALL • LORD OF CHAOS

# Master System II

ALEX KIDD  
in  
Miracle World  
già in memoria



DISPONIBILE ANCHE CON PISTOLA LIGHT PHASER



IL SISTEMA SEGA PROPONE UN DESIGN NUOVO,  
MODERNO, HI TECH, LA NUOVA CONSOLE E' COMPATIBILE  
CON TUTTE LE CASSETTE PER IL SISTEMA 8BIT

PRO WRESTLING ART 5056

## I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI



HANG ON ART 4580



RAMBO III ART 7015



TENNIS ACE ART 7028



GIOCHI PREZIOSI



Avete voglia di essere informati su tutto, ma proprio su tutto ogni mese?

Allora ragazzi, abbonatevi a **Tam Tam!**

L'abbonamento per 1 anno costa L.40.000 (invece di L.48.000), cioè riceverete 2 numeri gratis... Risparmiando ben L. 8.000!

Se poi volete regalare l'abbonamento anche a qualche amico o amica basta compilare il coupon qui sotto... E il gioco è fatto!

**TAM  
TAM  
ABBONAMENTO...  
PASSA PAROLA**

VOGLIO ABBONARMI A TAM TAM PER 1 ANNO:

NOME.....  
COGNOME.....  
INDIRIZZO.....  
ETA'.....

DESIDERO ABBONARE A TAM TAM PER 1 ANNO:

NOME.....  
COGNOME.....  
INDIRIZZO.....  
ETA'.....

L'ABBONAMENTO E' STATO REGALATO DA:

NOME.....  
COGNOME.....  
INDIRIZZO.....  
ETA'.....

Versamento di L. 40.000 su C/C postale N°50142207 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:  
**Glénat Italia - Via Ariberto 24-20123 Milano**



Rivista associata  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

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

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

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

**CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde**  
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni  
Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**CAPO REDATTORE** Alberto Rossetti

**SEGRETARIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

**REDAZIONE** Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Gianfranco Brambati

**COLLABORATORI** Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Francesco Oldani, Paolo Paglianti, Andrea Tagliabue, Tiziano Toniutti, David Upchurch

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**

Maria Montesano

**CONSULENZA EDITORIALE DTP** Benedetta Torrani

**FOTOLITO** Graphic Service (MI)

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA** Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

**DISTRIBUZIONE** SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

**ABBONAMENTI**

Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.

Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.

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

**ARRETRATI**

Arretrati: L. 10000

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

© Studio Vit

K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)  
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

Il disegno in copertina è di Claudio Villa  
Dylan Dog © Sergio Bonelli Editore

## SU COMPUTER E CONSOLE pagine 44-73



**K va a Cannes.** Per le software house in cerca di buone licenze noi ne abbiamo trovate di ottime, ma non chiedeteci come verrebbe la conversione... a pagina 30



**F-Zero sul Super Famicom.** I giochi di corsa sono rivoluzionati? a pagina 29.



**Jetfighter 2.** Probabilmente il miglior simulatore di volo mai creato. Date un'occhiata a pag. 50.

- 71 **3D CONSTRUCTION KIT** Domark
- 65 **BANDITS KING OF ANCIENT CHINA** Infogrames
- 72 **BONANZA BROS** Megadrive
- 75 **BURAI** Gameboy
- 52 **CHINTO'S REVENGE** Millenium
- 54 **CHUCK YEAGER'S AFT 2.0** Electronic Arts
- 80 **F-ZERO** Super Famicom
- 62 **GENGIS KHAN** Infogrames
- 36 **HEART OF CHINA** Sierra
- 47 **HERO QUEST** Gremlin
- 40 **JET FIGHTER 2** USGold
- 53 **LOGICAL** Rainbow Arts
- 47 **LORDS OF CHAOS** Blade
- 59 **MEGA TRAVELLER 2** Empire
- 46 **MERCS** USGold
- 42 **MYTH** System 3
- 75 **R-TYPE** Gameboy
- 55 **REALMS** Virgin Games
- 50 **ROBIN HOOD** Millenium
- 51 **ROBOCOD** Millenium
- 61 **STELLAR 7** Dynamix
- 56 **SHUTTLE** Virgin Games
- 38 **STORMBALL** Millenium
- 44 **THE KEYS TO MARAMON** Mindcraft
- 46 **THE MAGIC CANDLE** Mindcraft
- 60 **TRIAL BY FIRE** Sierra
- 58 **WARZONE** Core Design

## SPLATTER E SILICIO

Care viscide amebe, questo mese ci rivolgiamo a voi in una maniera un po' inconsueta ma decisamente in tema con la nostra copertina. Avete visto bene. L'indagatore dell'incubo tra breve diventerà un video gioco grazie ai ragazzi della Simulmondo. Questo vuol dire, cari mostri, che presto oltre a leggere le avventure del fortunato personaggio creato da Tiziano Sclavi, potrete averlo anche a portata di joystick. Una lettera proveniente da Bologna contenente l'orecchio destro del nostro Direttore, ci ha ricordato che le routine assembler per velocizzare il gioco sono state scritte da Mario Bruscella. Ci stiamo chiedendo quale pezzo ci invieranno se dovessimo dimenticare qualcos'altro. Oh che sciocchi! Su K 29 abbiamo, per caso, sbagliato il nome di due giochi Simulmondo, che sono: *Big Game Fishing* e *500cc MotoManager*.



Chiunque credeva che i Laserdisc erano morti farebbe bene a ripensarci, una ditta tedesca sta lavorando alle modifiche di alcuni sistemi già esistenti che vi permetteranno di vedere film, giocare, ascoltare musica e immagazzinare i dati tutto con una sola macchina. Pag. 36

**BUONE VACANZE** Luglio è quel periodo dell'anno in cui più che pensare al divertimento elettronico si pensa a divertimenti d'altro genere. Ma tra un bagno e l'altro prendete il tempo, magari sotto un bell'ombrellone, per leggervi questo numero di K che è pieno zeppo di notizie, recensioni, anteprime, ecc. da stare a malapena dentro le 96 pagine della rivista, tanto che abbiamo dovuto cancellare le Pagine Gialle (che però ritorneranno puntuali a settembre). Luglio è quel periodo dell'anno in cui anche noi sentiamo il bisogno di prendere un po' di fiato dopo dodici mesi a inseguire storie sul fronte cangiante delle nuove tecnologie ludiche. Per un mesetto circa non vogliamo più sentir parlare di joystick e qualunque altra cosa abbia a che vedere con i videogiochi. Finalmente riusciremo a leggerci tutti quei libri che ci eravamo ripromessi e non abbiamo mai avuto tempo di fare.

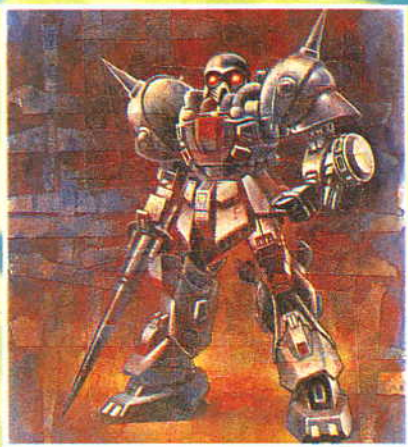
Ripensandoci, insieme ai libri, metteremo in valigia anche il nostro fedele Gameboy. Non si sa mai: mettete che ci viene un attacco di astinenza...

# sommario

- 12 **ARRIVA IL CDTV!**  
Finalmente anche in Italia è arrivato l'ultimo nato della Commodore. Per sapere se è davvero così fantastico leggete l'articolo.
- 22 **DYLAN DOG SU COMPUTER**  
La Simulmondo conquista una delle licenze più appetitose del mercato!
- 25 **ROBOWARS SPECIAL**  
*Cyberfight* e *Robozone* sono giochi che coinvolgono i robot, ma con alcune differenze, *Robozone*, optando per l'azione diretta, promette sparatorie frenetiche. *Cyberfight*, dal canto suo, propone una nuova impostazione grafica, e la possibilità di costruirsi il proprio robot per scontri uno contro l'altro. Saranno un successo?
- 30 **K VA AL CINEMA**  
Siamo andati a dare un'occhiata al festival di Cannes e che fantastici titoli da cui ricavare una licenza abbiamo trovato! Immaginatevi se qualcuno ne facesse davvero dei giochi!
- 32 **IMAGINA**  
I progressi e le fantastiche immagini delle ultime tecnologie della computer graphics direttamente dalla mostra di Monte Carlo.
- 36 **IL RITORNO DEI LASERDISK**  
E voi che pensavate fossero finiti nel dimenticatoio? Errore! Andate a leggere le nuove possibilità che ci vengono offerte.
- 40 **LA LUCASFILM ALLA RISCOSSA**  
Una software house che ci ha regalato dei fantastici giochi ci parla dei progetti futuri. E sono davvero favolosi!

Nelle pagine interne troverete la lista dei software center che ospiteranno la fase preliminare del 2° Torneo di Kick Off, la cui fase finale si svolgerà ad ottobre a Milano in concomitanza con lo SMAU.

◀ Questa è solo una delle fantastiche immagini presentate alla mostra di computer graphics *Imagina* Per avere un'idea precisa delle novità

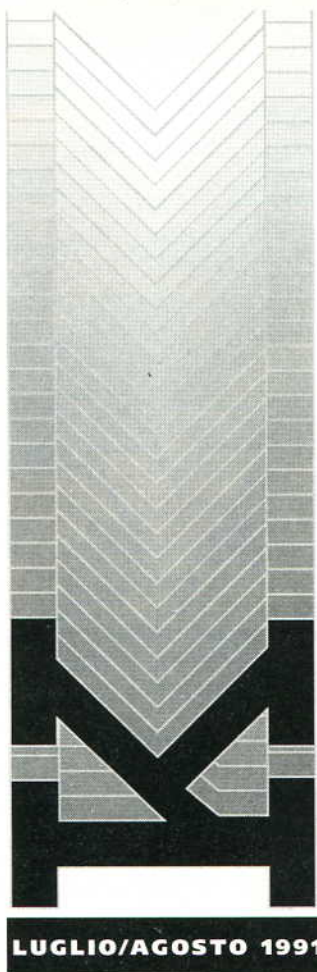


## MANGA ROBOT

I robot sono sempre stati un molto popolari, dai primi giochi come *Robotron* e *Alien 8*, fino ai classici tipo *Android 2* e *Robocop* dei giorni nostri, e le future realizzazioni di *Robocop 2 & 3* e *Terminator 2*.

Eccovi l'analisi di due dei giochi che vedranno presto la luce, *Robozone* della Mirrosoft e *Cyberfight* della Electronic Arts.

Correte a leggere a pagina 25.



LUGLIO/AGOSTO 1991

## REGOLARI

- 5 **K GAMES NEWS**  
*Lotus 2*, *Kick Off Player Manager*, *Floor 13*, *Choplifter 2*, *Base Wars* e *Rockman World*, e anche l'opportunità di programmare per il Signore!
- 9 **K TECH NEWS**  
Le ultime notizie dal mondo della tecnologia hardware.
- 84 **Tricks'n'Tactics**  
Soluzioni, codici, gabelle e trucchi per i migliori giochi sul mercato.
- 94 **K-BOX**  
Diteci quello che vi pare!

**SOFTEL**  
DISTRIBUZIONE

A FORCE OF ONE ON THE FAST LANE TO HELL...



THALAMUS

**ARMALYTE**  
**The Final Run**

By Arc Developments



Disponibile per AMIGA e ATARI ST

**SEI DA SOLO!**

La tua è una nave di altissima tecnologia. Ma può un piccolo vascello sopravvivere alla mastodontica potenza degli Aaliani? Non hai scelta: sei l'unico superstite della Armalyte Force, distrutta ai margini dello Spazio Delta. E se non distruggi l'orda aliena, la Terra morirà. Entra nella zona proibita... e dacci dentro! Armalyte è un classico shoot em-up che ti trascina in cinque livelli di pura azione arcade!

# NEWS GAMES NEWS

La Commodore sostiene che circa 250000 sviluppatori negli USA e in Europa stanno realizzando software per il CDTV, recentemente presentato anche in Italia. La filiale italiana prevede che da qui alla fine dell'anno verranno vendute 30000 macchine, e dai 4 ai 5 programmi per ogni CDTV acquistato.

**Si avvicinano le vacanze per tutti e K dà un'occhiata al baseball bionico...**

## Chohmakaimura

Probabilmente non riconoscerete immediatamente il nome giapponese qui sopra, ma siamo sicuri che la foto fa scattare in voi una molla. Una cosa è sicura, la Capcom sta lavorando a un altro gioco con fantasmi (ghosts), goblin e ghoul. Solo che questa volta la ditta giapponese sfornerà il suo gioco solo per il Super Famicom. Il cavaliere più amato dai videogiocatori, che ha la cattiva

abitudine di rimanere in mutande, è ritornato in una nuova avventura!

La trama è più o meno questa: la gente vive in pace dopo il disastro del Grande Fuoco di quattro anni prima. Il castello è stato completamente ricostruito e il centro della città brulica di vita. Tuttavia, la felicità viene bruscamente interrotta dal furioso attacco di un gruppo di mostri. Gli innocenti cittadini vengono massacrati e la principessa presa in ostaggio. I sudditi sperano di ritrovare la pace.

Nei ruoli di Ahsah, il giocatore avrà tre possibilità per riportare l'ordine e distrug-

gere gli odiati mostri.

**Chohmakaimura** sarà disponibile per settembre al prezzo giapponese di 8500 Yen (circa 80000 lire). Una versione non definitiva del gioco è stata accolta con entusiasmo al primo Super Famicom Show tenuto lo scorso mese a Tokyo.



Ghosts'n'Goblins si sta facendo strada anche verso il Super Famicom! Le avventure del cavaliere più simpatico dei videogiochi non hanno mai fine.

## Lotus Turbo Challenge 2

Accendete i motori perché la Gremlins sta ultimando il seguito di Lotus Turbo Challenge.

Si potrà guidare sia una Lotus Espirit Turbo SE che una Elan Turbo SE a seconda del livello in cui ci si troverà. La sportivissima Elan fece epoca nel 1962, quando la Lotus creò una macchina che diventò il simbolo di una generazione. Poi, 25 anni dopo i disegnatori (giapponesi in testa) sono tornati ai loro vecchi progetti per creare una sportiva a due posti. "Non avete mai guidato una macchina come la Elan perché non è mai stata fatta una macchina così!" dichiara la Lotus. Invece di essere basato su dei tracciati pre definiti come l'originale, Lotus Turbo Challenge 2 è diviso in sezioni che includono la possibilità di scegliere strade diverse, tunnel e contorni stradali differenti. I novelli piloti potranno mettere alla prova le loro capacità a novembre.



## Amnios

Una grosso e schifoso mostro vive nello spazio, divorando tutto ciò che gli capita a tiro. Un gruppo di persone decisamente scaltre ha costituito un esercito per combatterlo. Le piccole navette spaziali dell'esercito umano si aggirano nello spazio, pianeta dopo pianeta, nel tentativo di distruggere il mostro. Se vi sembra che la trama si adatti perfettamente a uno spara e fuggi, non preoccupatevi, è proprio così! Amnios è "un incontro esplosivo con dieci pianeti sui quali vivono le peggiori forme viventi" asserisce il PR della Psygnosis. Il codice del gioco è stato realizzato da Pete Lyons e Paul Frewin, due veterani ex-Microdeal autori, tra gli altri, di titoli come Goldrunner, Leatherneck e Tetra Quest. Dovreste poter incontrare il mostro dello spazio in settembre sul vostro Amiga.

## Player Manager

Fresco del recente successo ottenuto con Final Whistle, e del nuovo arrivato Winning Tactics, Dino Dini e la Anco stanno lavorando al seguito di Player Manager. Il boss della Anco, Anil Gupta, si gonfia il petto parlando di PM 2: "Voglio dare alla gente un gioco che vinca la prova del tempo. Voglio che dicano, 'Finalmente ecco il gioco di calcio manageriale definitivo'." Nella ricerca della perfezione i ragazzi della Anco hanno pensato di chiedere aiuto ai migliori esperti del campo... si sta parlando di voi gente! La Anco sta infatti cercando di inserire le varie modifiche tenendo conto dei suggerimenti dei giocatori di tutto il mondo. "Stiamo cercando di migliorarlo in ogni aspetto," prosegue Gupta, "Ci sarà sicuramente un'opzione tramite la quale almeno due giocatori possano giocare contemporaneamente. Si potrà trattare i propri giocatori e si potrà giocare anche con squadre europee. Tutto sarà compreso in tre divisioni. Il giocatore dovrà seguire i propri giocatori in maniera appropriata, altrimenti rischierà di "bruciarli". E ci sarà anche bisogno di sfruttare l'esperienza dei veterani per i nuovi giocatori."

"Abbiamo imparato moltissimo dai difetti di PM.. il "Fiuto per il Gol" dei giocatori sarà molto importante, e costerà parecchio in termini di soldi. Gli allenatori saranno seguiti da vicino dalla società. Potreste essere esonerati se la squadra gioca male."

L'unica notizia cattiva è che PM 2 richiede un 1Mb di memoria e un drive esterno. Però dove è possibile, ci sarà l'inserimento completo delle caratteristiche di KO2.

Per maggiori dettagli su come è possibile essere coinvolti nella creazione di PM 2 potete telefonare alla Anco in Inghilterra allo 0322 292513. Vi ricordiamo che il calcio è un gioco diviso in due tempi e la squadra che ha fatto più gol

Player Manager 2. È forse l'ultima possibilità per Gazza?

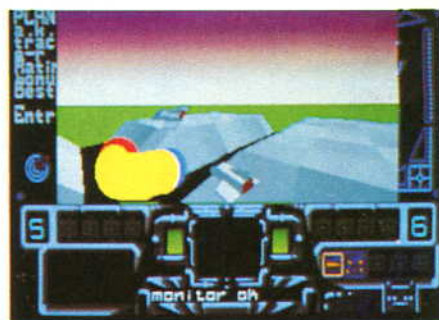




# Strike Command

In un lontano futuro, la sete di violenza del pubblico verrà sedata dalla trasformazione dell'intero sistema planetario in arene da combattimento. I migliori piloti, umani e alieni, si incontreranno in spettacolari, quanto mortali duelli nel corso dei quali solo il migliore potrà avere la fortuna di vincere il campionato.

Scritto dallo stesso team autore di *ThunderStrike* della Millennium, *Strike Command* utilizza una visione di gioco simile al suo predecessore con grafica solida in 3D, ma ha un alto tasso di distruzione e morte, grazie alle opportunità di acquistare un gran numero di armi e di miglioramenti per le proprie navicelle, con i soldi che si vincono sconfiggendo i propri avversari nelle arene. Sarete in grado di diventare il miglior pilota dell'Universo? Scopritelo quando *Strike Command* raggiungerà il vostro negozio preferito!



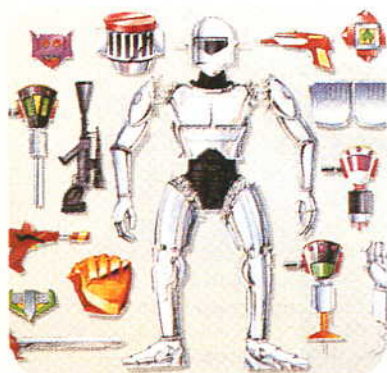
La Gremlins sta lavorando alla versione per computer di Space Crusade, il GdR in scatola spaziale distribuito dalla MB. I vostri Space Marine dovranno vedersela con un'orda di alieni (verosimilmente i Genestealer) all'interno di una nave spaziale. UScita prevista a novembre.



Immaginatevi la Morte Nera di "Guerre Stellari", ma migliaia di volte più pericolosa, e avrete un'idea di quel che vi aspetta nelle arene di *Strike Command*. Avete mai perso la faccia? I piloti di *Strike Command* hanno la capacità di farvela perdere - letteralmente!

## Base Wars

Cosa credete si possa ottenere unendo baseball e robot bionici? Ma l'ultimo titolo della serie *Cyber Stadium* della Ultra Games, ovvio! In *Base Wars*, i giocatori sono fatti di metallo. L'involucro meccanico superiore riprende la fisionomia umana, la parte inferiore è costituita da dei cingoli e in più ci sono delle parti non ben identificate costituite da più oggetti. I giocatori robot sono programmati per colpire, correre e distruggere pur di conquistare una base. *Base Wars* è una rissa dai concetti nuovi. Scegliete la vostra mazza bionica, designate il roster, costituito da robot, e cominciate a girare gli stadi disputando incontri singoli oppure un'intera serie di 10 partite. Colpite, tagliate, spingete, scalciate, evitate o ingaggiate i combattimenti con i robot avversari. Ricordatevi però, che dovete anche giocare a baseball nel frattempo! E non dimenticatevi di abbassare la testa quando i missili cominciano a volare ad altezza uomo. Fortunatamente, potete investire i soldi guadagnati per acquistare parti di ricambio e per comperare un vasto assortimento di armi devastanti. Ci sono quattro modelli diversi di giocatori. Potrete scegliere tra 22 oggetti di attacco o di difesa, che comprendono guanti di metallo, hyper motori, spade laser e altri ancora. *Base Wars* diventerà lo sport favorito dai giocatori più violenti?



## Choplifter II

Non sono molti gli spara e fuggi che possono vantare richiami con la realtà. *Choplifter* è stato una piacevole eccezione. Il fallito tentativo da parte delle forze americane di recuperare gli ostaggi statunitensi prigionieri in Iran nell'80, fece sì che la Broderbund realizzò un gioco in cui il giocatore non solo doveva distruggere tutti i nemici che trovava sul suo percorso, ma aveva anche il compito di liberare e portare in salvo i prigionieri che venivano tenuti segregati nelle ambasciate americane. *Choplifter* diventò subito un successo sui primi microcomputer come l'Apple II e l'Atari 800, e nel giro di poco tempo diventò un classico. Adesso la JVC Musical Industries in Giappone ha annunciato la versione per Gameboy. *Choplifter II* è diviso in 15 livelli, ed è già disponibile in Giappone al prezzo di 3400 Yen (circa 30000 lire). Il mondo è nuovamente scosso dalla guerra, e il paesaggio sta peggiorando di giorno in giorno. Ora, angosciati dal pensiero della totale distruzione del pianeta, il compito più importante è quello di cercare e recuperare i prigionieri di guerra da salvare. Con il migliore armamento possibile, e con l'ausilio dell'elicottero AH90 Comanche, dovete volare sopra paesaggi come giungle e mari. Per ogni missione avete a disposizione lancia fiamme e missili. Tuttavia, contro di voi si schiera un nemico che vi sorprende dalle sue posizioni mimetizzate. Ragazzi, che missione! Ma qualcuno dovrà portarla a termine...

Le femministe e gli estimatori del buon gusto stiano allerta! I perversi programmatori della Sierra stanno preparando il ritorno di Larry Laffer.

E ancor peggio, il titolo del gioco sarà Leisure Suit Larry 5, ma allora che fine ha fatto il numero 4? "Alla fine di Leisure Suit Larry 3, si suppone che Larry abbia perso la memoria, così dovrà cercare di ricordare cosa è accaduto in Leisure Suit Larry 4, ci dice Peter Jones della Sierra-on-Line. "Sarà un prodotto assolutamente fantastico!"

I possessori di PC dovrebbero poter mettergli sopra le mani per la fine dell'anno - così come sul seguito di Red Baron. Vi racconteremo qualcosa di più nei prossimi numeri...

## Un Dribbling all'Anco

L'idea ha messo in produzione un gioco di calcio dal titolo provvisorio di *Dribbling*. Il gioco è ispirato al campionato di calcio italiano con i reali valori dei calciatori di ogni squadra del campionato di serie A e l'inserimento di alcuni aspetti fondamentali dell'azione di gioco (agilità, potenza, gioco aereo, tiro, contrasto, teatralità, ecc.) Il gioco ha anche diversi spunti che caratterizzano le domeniche degli italiani appassionati dello sport più seguito del mondo. Dopo ogni giornata sarà possibile seguire i risultati e le sintesi delle partite durante "90° minuto", oppure leggere i resoconti della propria partita, con tanto di pagelle per i giocatori scesi in campo, sulla Gazzetta. Sarà possibile mettersi alla guida di una delle squadre che comporranno la serie A della stagione 91/92, e i giocatori che potranno prendere parte al campionato saranno, evidentemente, diciotto. Il livello di difficoltà dipenderà dalla squadra scelta, chiaramente è più facile vincere lo scudetto con il Milan che con il Foggia. Seguiteci su K per saperne di più.







© The Walt Disney Company

#### DEFENDERS OF DYNATRON CITY

Attento Superman, sta arrivando Jet Headstrong. Questo nuovo supereroe dell'età atomica potrebbe far esplodere la vostra console. Defenders of Dyatron City, l'ultimo videogioco della Lucasfilm Games e della JVC Musical Industries, ci presenta il supereroe più debole che si sia mai visto. Dyatron City assomiglia molto la New York degli anni '40... con l'eccezione che è la sede del primo scarico di scorie radioattive del mondo. Perciò quale posto migliore per combattere il Dr Mayhem e il suo gruppo di criminali?

I fan di Sweek della Loricel dovrebbero essere felici di sapere che il gioco è da poco disponibile anche per il Game Gear, la console portatile a colori della Sega, grazie alla Victor Musical Industries giapponese. La cartuccia da un mega fa risaltare al meglio le capacità drammatiche del Game Gear.

## La Sirenetta

Nelle profondità dell'oceano nessuno può sentirti urlare. Basato sul recente film a cartoni animati della Walt Disney, che a sua volta era ispirato a una favola europea, *The Little Mermaid* (questo è il titolo in inglese) sarà trasportato nella versione al silicio dalla Capcom giapponese. Questa inconsueta storia d'amore racconta di una bella sirena che, dopo aver salvato un principe che stava affogando, scambia il dono della sua meravigliosa voce per poter avere le gambe. Ma prima di poter accalappiare definitivamente il principe, deve riuscire ad ottenere il bacio a tutto schermo da parte del giovane scapalone. Come nel film, nel videogioco sono presenti un sacco di simpatici personaggi. Farà sicuramente una dura concorrenza a tutti quegli spara e fuggi tendenti al massacro. State attenti alla vasca dei pesci rossi, *The Little Mermaid* è già disponibile in Giappone per il NES al prezzo di 5800 yen (poco più di 50000 lire), e si prevedono versioni per altre console prima della fine dell'anno.

## Floor 13

Signor Le Carré s'accomodi! *Floor 13*, è un gioco di sotterfugi e corruzione di "palazzo", che mette il giocatore sulla bollente sedia di una agenzia ultra segreta di un non specificato governo. L'esistenza dell'agenzia è conosciuta solamente dal Primo Ministro e da una ristretta cerchia di collaboratori e il suo lavoro è quello di insabbiare gli scandali e di metter a "tacere" le voci anti-governative.

*Floor 13* è un mix di intrighi in stile machiavellico e uno stile di gioco manageriale per ricreare una cinica atmosfera di ambiguità morale e di doppio gioco. Scritto da Andreot..., cioè da David Eastman con grafica di Carl Cropely, entrambi famosi per *Conflict*, il gioco ha un potente "driver" di trama capace di gestire sino a 100 scenari indipendenti. Dedicato esclusivamente a un pubblico adulto, *Floor 13* sarà pubblicato dalla Virgin a settembre. Un titolo da giocare guardandosi alle spalle!

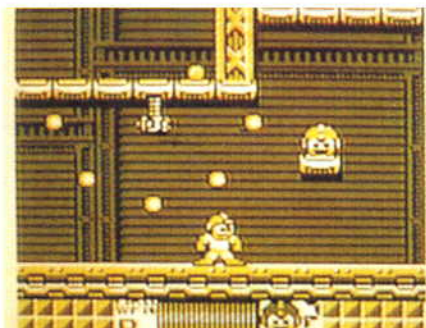


## Rockman World

Dietro grande richiesta, la Capcom sta realizzando una seconda versione per Gameboy del suo popolare personaggio. *Rockman World* è una cartuccia di due megabit che porta il nostro supereroe spaziale contro altri scienziati pazzi e robot ribelli che cercano di impadronirsi dell'universo. Il povero Megaman non potrà nemmeno contare sull'aiuto del suo fido robocane Rush questa volta.

La Capcom ha venduto più di un milione di copie della serie *Megaman*. Iniziata nel lontano 1982 da Kenzo Tsujimoto, un veterano dell'industria dei videogiochi e fondatore dell'IREM (produttrice di *R-Type*), la Capcom ne è la sviluppatrice e la distributrice per quel che riguarda il mercato degli home computer e dei coin-op. Con più di 240 sviluppatori di giochi, la società giapponese è tra le prime tre aziende in un totale di sessanta, che disegnano e distribuiscono giochi per il NES e il Gameboy.

Negli ultimi nove anni la Capcom ci ha regalato giochi come *Commando*, *Ghosts'n'Goblins*, *142*, *Bionic Commandos*, *Street Fighter*, *Forgotten Worlds* e *Strider*. La US Gold ha acquisito una lunga esperienza di collaborazione con la Capcom convertendo i suoi giochi per i computer da casa.





Flag è in arrivo dallo stesso team che ha realizzato Lost Patrol per la Ocean. Dovrete combattere per conquistare la bandiera di un villaggio per poi riportarla al vostro prima che il nemico porta la vostra al suo. La Gremlin garantisce che il gioco avrà una gigantesca grafica isometrica in 3D. Per Amiga, ST e PC in novembre.



È iniziata una nuova collaborazione tra la Disney e la Olivetti. Dal 12 giugno e fino al 31 luglio, chiunque si recherà presso i punti vendita "Olivetti Office" e acquisterà un computer PCS Olivetti, potrà usufruire di una speciale offerta famiglia. Che comprenderà un pacchetto della Disney Software contenente il video gioco Duck Tales e un demo che presenta la vasta gamma di prodotti della Disney e della Olivetti. Anche il buon vecchio Topolino si avvicina all'era informatica, ma chissà se Paperone rinuncerà al suo scoppio per difendersi dalla Banda Bassotti e si fiderà di un allarme computerizzato.

Faria. Sarà davvero così rivoluzionario?

## Faria

Solo i più coraggiosi video guerrieri potranno entrare nella terra di Faria: *The Land of Mystery and Danger*. Questa avventura dinamica/GdR verrà realizzato per il NES dalla Nextsoft Corporation, la sussidiaria americana della ASCII Corp., che pubblica la rivista LOGIN in Giappone.

Dal 14 al 26 luglio si terrà a Lugano la terza edizione della "Summer Academy of the Electronics Arts", che offre corsi di Computer Art, Computer Animation e Computer Music. Per maggiori informazioni è possibile telefonare allo 004191 238014.

"Gli appassionati delle avventure dinamiche proveranno il piacere di affettare centinaia di mostri," esordisce la Nextsoft. "Questo titolo è destinato ad aprire nuovi orizzonti nel campo delle avventure grazie alla trama da thriller e a più di 70 oggetti da trovare, armi, armature e magia."

Con base a Cypress, in California, la Nextsoft ha già realizzato prodotti come la complessa serie di GdR *Wizardry*, le cartoline natalizie delle Teenage Mutant Ninja Turtles. Occhio alla pelle ragazzi!



## Fire and Ice

Vi ricordate di Pugsy? la Graftgold sicuramente sì, perché l'eroe del nuovo gioco a piattaforme ha una marcata somiglianza con la star dei cartoni di Betty Boop. Alcune persone hanno rapito una cucciolata, e tocca al nostro eroe dalle orecchie flosce recuperarli. Con la sola capacità di lanciare cubi di ghiaccio, quest'epica avventura porterà il nostro amico dalle lande ghiacciate della sua terra in otto livelli con scorrimento multidirezionale sino alla battaglia finale con un arcicattivo all'interno di un vulcano con tanto di lava e lapilli. *Fire and Ice* è stato scritto da Andrew Braybrook, programmatore interno della Graftgold, autore tra l'altro di successi come *Rainbow Island* e *Paradroid 90*, che difficilmente rovinerebbe la sua reputazione associando il suo nome a giochi non di alta qualità. Sarà questo il personaggio che scalzerà Mario dal suo piedistallo? Scopritelo quando *Fire and Ice* sarà messo in distribuzione dalla Mirrorsoft questo inverno.



## Civilisation

Dal co-fondatore della Microprose, *Civilisation* sembra essere la risposta di Sid Meier ai pluripremiati *Populous* e *PowerMonger* della Bullfrog e dell'Electronic Arts. Questo genio della programmazione ha espresso al meglio le proprie capacità con il recente *Railroad Tycoon*, così le aspettative per questo suo viaggio nel tempo sono altissime.

Tutto ha inizio nel 4000 avanti Cristo, il vostro compito è quello di sviluppare un'intera civiltà da una piccola tribù nomade, bilanciando particolari tipo l'economia, la politica e le difese. L'area di gioco è quella del mondo reale o in uno completamente nuovo generato dal computer, il gioco può essere sviluppato in periodi di tempo che vanno da 5000 a 6000 anni, oppure in scenari più corti di 100 anni. Durante il gioco incontrerete personaggi storici tipo Gengis Khan o Napoleone. Un racconto "Civlopedia" è inserito nella confezione, e fornisce definizioni e illustrazioni dei termini e dei concetti utilizzati nel gioco. *Civilisation* è previsto per quest'autunno per PC, e il prezzo non è stato ancora definito. Tutte le maggiori schede grafiche e sonore saranno supportate.



## Programmare per Gesù

La Evangelsoft di Kingston ha lanciato un concorso per trovare il miglior programmatore cristiano del 1991. La società che si dedica alla diffusione della parola del Signore attraverso "giochi per computer cristiani per la Chiesa e la famiglia", offre premi per il migliore esempio di sacra programmazione attraverso diversi periodi storici, su tutte le maggiori macchine. Tutti i tipi di programmi possono essere iscritti al concorso, ovviamente gli spara e fuggi non sono i favoriti per la vittoria finale. Chiunque sia interessato può scrivere al seguente indirizzo: The Bible Software Competition, Evangeltrust, PO Box 224, Kingston Upon Thames, Surrey Gran Bretagna.

# NEWS TECH NEWS

## Viaggio nel tempo olografico

Potreste non credere ai vostri occhi, grazie alla Sega Enterprises USA, quando visiterete la vostra sala giochi preferita. Questa filiale americana del colosso giapponese ha sviluppato un nuovo sistema che incorpora della grafica olografica con l'aiuto di un laser disk. L'incredibile grafica tridimensionale utilizza un nuovissimo sistema ottico prodotto da una società sud californiana specializzata in olografia.

Il primo gioco olografico della Sega, *Time Traveller*, vi pone al controllo di una persona reale invece del solito sprite generato dal computer. "I giocatori avranno l'impressione di creare una storia davanti ai propri occhi," promette la Sega. Si tratta semplicemente di fare a pugni, sparare, saltare e abbassarsi lungo un viaggio attraverso il tempo. *Time Traveller* sarà seguito da una nutrita serie di giochi olografici.

Questo nuovo concetto ha, senza sorprese, ricevuto un consenso fenomenale al recente ACME (American Coin Machine Exposition), la mostra dei giochi da bar di Las Vegas specialmente perché il costo di un gioco da bar olografico è "molto ragionevole" - qualunque cosa possa significare. La Sega Europa spera di far arrivare queste macchine per la metà di luglio.

La Sega sta finalmente facendo entrare i videogiochi da bar nel 21° secolo? Scopritelo nei prossimi mesi quando K vi porterà un articolo esclusivo dalla California e dal Giappone. Perciò, pronti a calarvi nel freespace! Nel frattempo date un'occhiata alla rivista e scoprite un'altra interessante rivelazione sui laser disk.

**I Doors diventano digitali mentre K si avventura nel freespace.**

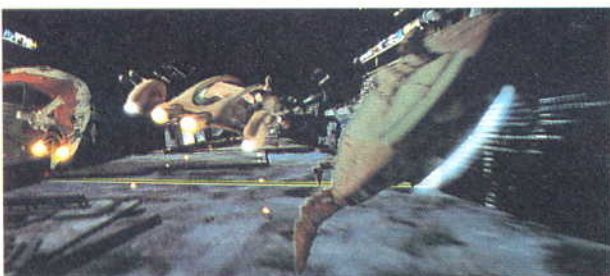
## Oltre le stelle

Vi sentite Luke Skywalker? La LucasArt Entertainment Company ha lanciato il mese scorso a Tokio una novità assoluta che fa impallidire i film di Guerre Stellari!

UCC Star-Port 2045 è l'ultima idea di George Lucas il genio responsabile della trilogia di Guerre Stellari. Per 41.600 yen (l'equivalente di 14.000 lire) gli avventurieri spaziali possono godersi il viaggio dei propri sogni completamente generato dal computer. Un portavoce dice che si tratta di "un'esperienza iper-reale".

I dettagli sono scarsi ma Star-Port utilizza una grafica chiamata 3D Scope e il sistema sonoro THX della Lucasfilm per riprodurre un sonoro stereo migliore di molti cinema. Alcuni degli splendidi effetti sono stati creati dalla Industrial Light & Magic della LucasArt, gli specialisti in effetti speciali già vincitori di Oscar. Purtroppo non è previsto al momento nessun lancio europeo per Star-Port.

L'Electra ha prodotto una nuova gamma di accessori per il Gameboy che comprendono l'Illuminator (39000) e il Gamelight che permettono di giocare al buio, un amplificatore dotato di altoparlanti, "Magnifier", un ingranditore per i videogiochi deboli di vista e un contenitore adatto per la montagna (42000).



La società di produzione Industrial Light & Magic è entrata nei parchi gioco. I videogiochi saranno i prossimi? Fotografia dalla rivista LOGIN.

## Maestri del suono

Perché perdere tempo con suoni mediocri quando potreste dotare il vostro PC di un sonoro incredibile? La Covox una società dell'Oregon negli Stati Uniti ha disegnato e costruito l'ottima scheda sonora Sound Master II.

"La nuova Sound Master rappresenta i più alti standard nella qualità sonora e presenta caratteristiche introvabili in schede nella sua fascia di prezzo (circa 380.000 lire)," afferma Mark Stewart, presidente della Covox.

La Sound Master II è completamente Ad-Lib compatibile, è dotata di digitalizzatore in DMA, interfaccia MIDI, supporto per l'altoparlante interno e di software per riconoscimento vocale. È anche fornita con cavi MIDI, altoparlante, editor sonoro digitale, software di registrazione e riproduzione diretta su disco (per file molto lunghi) e con PC-Lyra un programma per comporre musica.

## Abiti a cristalli liquidi

Quale sarà l'ultima favolosa trovata da indossare durante le serate al night? Che ne dite di abiti che cambiano colore con la temperatura? Niente male, vero?

Alcuni chimici della Merck hanno scoperto un inchiostro a cristalli liquidi sensibile al calore che può essere usato nella moda. Gli abiti termocromi sono il risultato finale di 10 anni di ricerche della Merck in questo campo. Questa tecnologia è usata anche sulle etichette per il vino per mostrare la giusta temperatura a cui servire lo champagne.

"Il tessuto camaleontico cambia colore passando dal nero e assumendo tutti i colori dello spettro dal rosso al violetto quando i vestiti vengono a contatto con il calore corporeo o qualsiasi altra sorgente di calore esterna," rivela il dottor Martin Pellat direttore commerciale del reparto Materials Avanzati della divisione chimica industriale della Merck.

Chissà cosa succede quando avete le ascelle sudate!





Che cosa indossa quest'estate ogni costruttore di città che si rispetti? Una T-shirt con la scritta Simcity World Tour naturalmente! La Maxis sta anche vendendo dei poster di SimCity e SimEarth per aumentare il materiale di "Marketing" legato ai due giochi.

## Il Fascino del suono

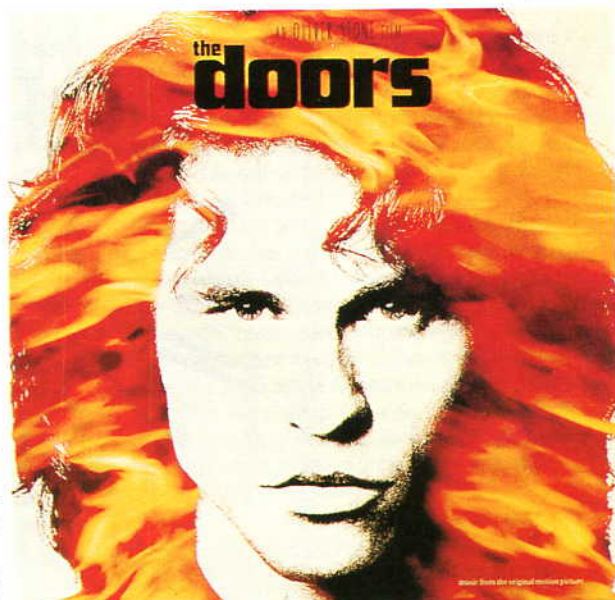
I cinema saranno presto dotati di un sonoro impressionante, degno accompagnamento al prossimo film di Schwarzenegger. Gli spettatori del cinema multiplex UCI di un paesino dell'Essex possono godersi un sonoro di qualità migliore di quello della maggior parte dei cinema inglesi.

Il film musicale di Oliver Stone sui Doors, un gruppo musicale degli anni sessanta (come sarebbe chi sono?), è stato scelto per lanciare il Cinema Digital Sound (CDS) della Kodak in Inghilterra. Questo sistema sonoro tecnicamente avanzato fornisce un audio digitale su sei canali comparabile ai risultati ottenuti con la tecnologia dei compact disc. Il sesto canale è dotato di bassi profondi ed effetti speciali riprodotti in tutte le direzioni. Un portavoce afferma addirittura che il CDS raggiunge i limiti dell'orecchio umano.

Gli spettatori possono essere indotti a pensare che il film li sta circondando (effetto "surround" ai massimi livelli) creando così un ulteriore senso di realismo. Chissà se gli ascoltatori sentiranno l'alticcio Jim Morrison vomitare proprio dietro le loro spalle?

La Kodak ha impiegato due anni per sviluppare il CDS in collaborazione con la Optical Radiation Corporation di Azusa in California. Vengono utilizzati dei laser per "digitalizzare" le tracce audio ottiche direttamente sulla celluloido. Un cinema dovrebbe spendere intorno ai 30 milioni e un paio di giorni per installare il CDS. Per ora, gli amanti del cinema devono viaggiare fino a Bruxelles o Monaco di Baviera per infrangere la barriera del suono.

Ora, tutto ciò di cui la Kodak ha bisogno è una tecnica per eliminare il fastidioso rumore dei pacchetti di popcorn e delle coppie che si baciano nell'ultima fila. O, meglio ancora, una poltrona che non faccia indolenzire il fondoschiena dopo due ore di spettacolo.



## Mario su CD-I!

La Nintendo, la più grande società produttrice di videogiochi del mondo, ha raggiunto un accordo con la Philips al fine di produrre giochi per il sistema interattivo della società olandese, il CD-I.

Il CD-I dovrebbe essere lanciato sul mercato americano e giapponese per la fine di quest'anno, in Europa forse l'anno prossimo, e per quel periodo *Super Mario*, *Princess Zelda*, *Link* e *Donkey Kong* saranno pronti.

Questa mossa di mercato potrebbe essere quella che caratterizzerà lo scontro tra il CDTV Commodore e il CD-I della Philips. In molti hanno associato i due sistemi, incompatibili tra loro, a quel che è accaduto nell'ambito del home video.

Anche nel campo della video registrazione i maggiori sistemi esistenti erano due, il Beta max e il VHS ma, grazie al supporto delle case produttrici, solo quest'ultimo è diventato il più diffuso. Questo potrebbe accadere anche tra il CDTV e il CD-I, ma non chiedeteci ora quale dei due farà la parte del leone, solo il tempo saprà dircelo.

## L'Atari cambia fiera

No, non è un errore di stampa, e nemmeno il fatto che l'Atari abbia scelto di non partecipare più alle fiere di settore. Il discorso è un altro.

Vi ricordate quando avevamo annunciato, in esclusiva, che l'Atari stava lavorando alla realizzazione di una super console a 32-bit chiamata Panther? Bene, adesso il progetto è stato abbandonato. Ma non preoccupatevi più di tanto perché sulle ceneri del non nato Panther sorgerà il Jaguar, questo è il nome in codice della nuova console Atari.

Le caratteristiche del Jaguar sono a dir poco rivoluzionarie. Sarà una console a 64-bit, basata sul sistema operativo RISC, e l'Atari l'ha presentata come "all'avanguardia della tecnologia del 21° secolo". Bisogna dire che se le promesse saranno rispettate non c'è dubbio che sia così.

## Il Multimedia visita Palm Springs

Seguendo l'accordo per creare uno standard multimedia per i computer IBM PC-compatibili, la Tandy ha annunciato una nuova serie di MPC (Multimedia PC).

La Ditta, famosa veterana del settore, ha lanciato la prima linea di MPC alla conferenza Demo '91 tenutasi il mese scorso a Palm Springs in California. Ogni Tandy MPC è equipaggiato con un lettore interno di CD-ROM CDR-1000, 512K di RAM video, disk drive da 3.5 pollici, mouse e estensioni per multimedia. Potete comperare un sistema base (un 286 a 16MHz, 2MB di RAM e hard disk da 40MB) per 2.599 sterline fino ad arrivare ad un modello di lusso per 5.499 sterline (un 386 a 33MHz, 4MB di RAM e hard disk da 105MB).

La Tandy sta anche vendendo lettori di CD-ROM interni ed esterni per 799 e 899 sterline rispettivamente. Questi kit d'espansione dovrebbero convertire un PC in un MPC.

Per fortuna si potrà comperare qualsiasi programma per MPC con la sicurezza che funzionerà sul proprio sistema. Integrando video, audio, grafica e testo digitalizzati, il software per multimedia sta diventando sempre più importante nel settore degli affari e in quello educativo e ormai anche in quello dell'elettronica di consumo. Numerose società che producono har-

dware e software - comprese Sony, Philips, Matsushita e Fujitsu - credono fermamente che il multimedia sia il prossimo passo verso il divertimento interattivo. Questo immenso potenziale sta solo cominciando a essere sfruttato dopo anni di entusiasmo. Staremo a vedere se avrà successo. L'MPC è un passo avanti ma potrebbe diventare l'MSX degli anni '90!

I primi cinque sistemi MPC della Tandy dovrebbero essere disponibili negli Stati Uniti mentre leggete queste righe. La società deve ancora annunciare i prezzi e la disponibilità per l'Europa. Speriamo che gli utenti non devano aspettare troppo a lungo o pagare un prezzo salato per il privilegio di possedere un MPC.





# Guida al Lynx

L'Atari Italia ha pubblicato un manuale che presenta la sua console portatile a colori sia nell'aspetto hardware che in quello software.

Il libretto, che costa 19.900 lire, presenta, spiegandone i trucchi e le strategie, diciotto dei titoli disponibili per il Lynx. Per ogni gioco vengono specificati il numero di giocatori che possono parteciparvi via Comlynx e il genere,

un punteggio su grafica e giocabilità dà un'idea di quello che ci si può aspettare acquistandolo. Non sappiamo se a questa pubblicazione ne seguiranno altre, ma sarebbero sicuramente le benvenute per evitare di comprare un gioco che può, eventualmente, deluderci.

# K-LEADER Distribuzione:1-1...

...fino a dieci minuti dalla fine

Sfortunato esordio della nazionale di calcio di K che, in trasferta, ha subito una sconfitta ai danni della squadra della Leader Distribuzione di Casciago.

Il risultato finale, 5-1, non potrebbe essere più falso. Infatti la partita è stata quanto mai equilibrata con veloci capovolgimenti di fronte, e solo a dieci minuti dalla fine, dopo aver rischiato di subire diversi gol, e solo per un calo fisico degli avversari, la squadra di Varese è riuscita a sconfiggere l'eterogenea formazione milanese. L'appuntamento a settembre per il ritorno....



La squadra di K all'esordio



La rappresentativa della Leader

# Sull'attenti! Arrivano le Sturmtruppen



L'idea ha in cantiere un nuovo videogioco basato sui personaggi dei fumetti italiani. Questa volta tocca alle Sturmtruppen di Bonvi trasformarsi da carta stampata a silicio.

Il gioco a piattaforme sarà strutturato su sei livelli, attraverso i quali il nostro impavido eroe potrà muoversi a piedi, a bordo di una jeep o di una moto, cercando di evitare che i suoi ex-commilitoni gli facciano la pelle.

Sembra ormai diventato un fenomeno comune alle software house straniere, acquistare le licenze relative ai fumetti di maggior successo italiani. È

sicuramente un ottimo investimento, ma che purtroppo è efficace solo nel nostro paese. Continuando così difficilmente si arriverà a quel salto di qualità in grado di conquistare anche il mercato straniero.



**Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: telefona allo 031/300.174 per ulteriori informazioni!**



**CHIUSI PER FERIE DAL 1 AL 25 AGOSTO**

GAMEBOY	
BUGS BUNNY.....	54.000
CASTELVANIA.....	59.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4).....	64.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!).....	35.000
NOBUNAGA'S AMBITION.....	69.000
ROBOCOP.....	59.000
SNOOPY.....	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES.....	59.000
WWF SUPERSTARS.....	59.000
GAMEGEAR	
DRAGON CRYSTAL.....	59.000

AMIGA	
AMOS COMPILER.....	TELEF.
ARMOURGEDDON.....	49.000
ARNHEM.....	39.000
ATOMINO.....	49.000
BARD'S TALE III.....	69.000
BLUE MAX.....	49.000
BRIGADE COMMANDER.....	69.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO).....	49.000
CHAMPIONS OF THE RAJ.....	49.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN.....	69.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL.....	29.000

IBM	
CHAMPIONS OF THE RAJ.....	49.000
DUCK TALES.....	59.000
ELITE PLUS.....	89.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL.....	49.000
EUROPEAN SUPER LEAGUE.....	49.000
EYE OF BEHOLDER.....	69.000
F16 FALCON V3.....	TELEF.
FEMME FATALE VM18 (SOLO 5"/1.2MB).....	69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5").....	49.000
MEDIEVAL LORD.....	69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5").....	99.000

MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION.....	65.000
PSYCHIC WORLD.....	59.000
SUPER MONACO GP.....	65.000
MEGADRIVE	
DICK TRACY.....	99.000
POPULOUS.....	99.000
RASTAN SAGA II.....	99.000
SPACE INVADERS 1991.....	99.000
SWORD OF SODAN.....	99.000
WING OF WAR (GYNOUG).....	105.000
SUPER FAMICON	
FINAL FIGHT.....	189.000
SUPER DEFORMER.....	149.000

EYE OF BEHOLDER.....	69.000
F1 GP CIRCUIT.....	29.000
F15 STRIKE EAGLE II.....	69.000
KICK OFF II DATA DISKS.....	TELEF.
LIFE & DEATH.....	TELEF.
MIDWINTER II.....	69.000
RAILROAD TYCOON.....	69.000
SEX OLYMPICS (VM18).....	65.000
SHADOW DANCER.....	29.000
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2).....	59.000
TOKI.....	29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM.....	69.000

PREDATOR II.....	29.000
PRO TENNIS 2.....	49.000
SPACE QUEST IV.....	79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR.....	59.000
STUNT DRIVER.....	TELEF.
WING COMMANDER: MISSION II.....	29.000
IBM (CONFEZIONE DOPPIA)	
ARACHNOPHOBIA.....	79.000
F29 RETALIATOR.....	59.000
JETFIGHTER II.....	79.000
LEMMINGS.....	69.000
NAM.....	59.000

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

TITOLO DEL PROGRAMMA	FORMATO	PREZZO
COGNOME E NOME		
INDIRIZZO E N° CIVICO		
CAP, CITTÀ E PROVINCIA		
PREFISSO E N° TELEFONICO		
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)		
Spese di spedizione Lit.		6.000
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESA ESCLUSA)		TOTALE LIT.
<input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno <input type="checkbox"/> Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC		
ADEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)		

Dichiamo di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

# CDTV

## IL MEDIA DEGLI ANNI 90?

**La Commodore ha lanciato il CDTV in Italia, ecco svelato cosa offre la macchina**



Il CDTV sbarca in Italia, e sicuramente tutti i videogiochi, e non, della penisola si staranno chiedendo cosa potrà fare e quali saranno i nuovi orizzonti che si aprono loro davanti. Il dubbio che ora si frappona tra noi e il nuovo nato della Commodore è: "Conviene comprarlo oppure no?"

Quello che ci proponiamo di fare in queste pagine non è di dirvi se conviene che rompiate il vostro salvadanaio oppure no, ma semplicemente di presentarvi quello che la macchina offre, o offrirà nell'immediato futuro, lasciando a voi, com'è logico, la decisione finale. Innanzi tutto, il prezzo al pubblico del CDTV

sarà di 1.300.000 (iva inclusa e comprende un caddy, che è poi l'involucro nel quale deve essere inserito il compact disc per poter essere letto, e un Welcome disc che introduce alle capacità e alle specifiche del CDTV. Per quel che riguarda i programmi, il prezzo si aggirerà dalle 49.000 alle 69.000 lire per quanto riguarda i giochi, e dalle 99.000 lire in su, per quel che riguarda enciclopedie e atlanti.

L'anima del sistema, che è anche in grado di leggere CD audio, CD+G e CD+MIDI, è un chip Motorola 68000 con CPU a 16/32 bit e velocità di 7 MHz. Il sistema possiede 1Mb di memoria e funziona gli

stessi chip dell'Amiga per la gestione della grafica e del sonoro.

I CD sui quali i programmi verranno realizzati sono poco costosi, da qui il costo relativamente basso dei vari titoli, ma hanno il difetto di essere adibiti alla sola lettura. È per questo che il CDTV è dotato di una "Smart Card" che permette di salvare fino a 512K di dati. Diventa così facile salvare le proprie partite e ricaricarle in seguito.

Presto, ma non chiedetemi la data esatta, sarà possibile collegare al CDTV una serie di periferiche che ne completeranno le possibilità di utilizzo: un drive per floppy da 3"1/2, un hard disk CSSI, tastiera,

**I titoli disponibili per il CDTV al momento del lancio sul mercato sono circa 25 e sono divisi in diverse categorie: Hobby e tempo libero, Didattica, Divertimenti, Musica, Periodici, Produttività e Bibliografia. Ecco alcuni dei titoli che potrete acquistare fin da subito**

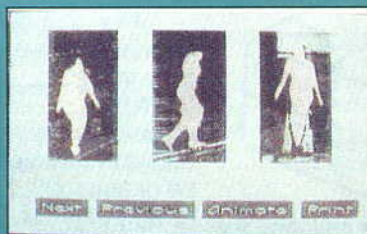
### HOBBY E TEMPO LIBERO



**Animated Coloring Book Gold Disk**  
Un titolo riservato ai bambini. Con questo programma è possibile creare disegni utilizzando più di 60 pastelli a cera.

### Women in Motion On-Line

Questa "enciclopedia" firmata Edward Muybridge, un pioniere delle immagini in movimento, presenta una raccolta, con fotografie dei primi del '900, di particolari movimenti di soggetti femminili che possono essere analizzati tramite il fermo immagine.



### DIDATTICA

#### Barney Bear goes to School

Free Spirit Software  
Questo titolo, espressamente rivolto ai bambini, è diviso in due parti principali. La prima permette ai ragazzi di prepararsi adeguatamente per una giornata a scuola; la seconda li fa ritrovare in classe nella quale è possibile scegliere molte attività didattiche.

#### Scary Poems for Rotten Kids

Disc  
Oltre alle paure che tutti i bambini nutrono atavicamente, il buio, l'uomo nero, ecc. È importante che si rendano conto delle nuove paure che li minacciano. La pioggia acida e gli effetti che avrà sul paesaggio. Queste e altre paure sono l'argomento di questo "libro" interattivo.

#### LTV English

Jériko  
Con questo titolo tutti potranno imparare l'inglese in maniera facile e immediata. Il programma è diviso in tre tipi di inglese: quello di Londra, quello di Los Angeles e quello dell'alta Società.



**DIVERTIMENTI**



**Defender of the Crown**  
CDTV Publishing  
È inutile sprecare parole per questo stupendo gioco della Cinemaware. I miglioramenti che sono stati apportati sono esclusivamente a livello sonoro. Al posto delle scritte saranno dei discorsi digitalizzati a spiegarci cosa fare.

**Classic Board Games**  
Merit Software

Una povera, e alquanto mal realizzata, simulazione degli scacchi, della dama e del Backgammon.



**Sim City**  
Maxis  
Un altro classico per computer trasportato su CDTV. Gestire una città non è mai stato così divertente.

**Falcon**  
MirrorSoft

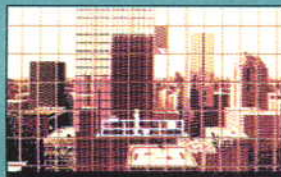
Pilotare un F-16 è il sogno di molti aspiranti piloti, volare a velocità Mach 2 non è da tutti. Un'altra realizzazione molto conosciuta dai videogiocatori del computer.



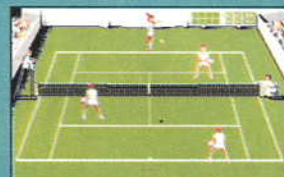
**Psycho Killer**  
On-Line  
Un thriller da mozzare il fiato, che utilizza fotografie e attori reali. Un'esperienza davvero diversa che potrà costarvi la vita!



**Future Wars**  
Interplay  
Per evitare che la terra sia distrutta dovrete affrontare le insidie del futuro. Un gioco che ha riscosso molto successo sui maggiori formati è disponibile anche per CDTV.



**Pro Tennis Tour 2**  
UBI SOFT  
L'intero circuito tennistico è a vostra disposizione in questo K-gioco davvero entusiasmante.



**Xenon 2: Megablast**  
MirrorSoft  
Anche i Bitmap Brothers si affacciano all'era del CDTV con uno dei loro maggiori successi. Il sonoro, completamente rifatto vanta un remix di Bomb the Bass, per la gioia degli amanti della buona musica oltre che degli spara e fuggi.



mouse, trackball e joystick. Naturalmente, guai se non lo fosse, il CDTV dispone di porte periferiche che lo rendono compatibile con la maggior parte degli strumenti MIDI. Un'altra cosa importante del CDTV è che pur essendo un computer, non è un computer. Ciò non deve essere preso alla leggera. Anche se molti di voi sono quanto meno affascinati dai computer, moltissime persone non lo sono, e vedono i computer come macchine da lavoro difficili da capire. Stando alle parole della Commodore, invece, il CDTV "porterà il computer dalla camera da letto al salotto" il 5 giugno, data della presentazione ufficiale, alla conferenza stampa della Commodore si è anche parlato di "una nuova specie di televisione". Immaginate Monkey Island con immagini digitalizzate al posto della semplice grafi-

ca, oppure con veri attori al posto degli sprite, e ve ne renderete conto. Bisogna ricordare però che quando sarà disponibile il CD-ROM per Amiga, la differenza di prezzo del CDTV, che in pratica offre le stesse prestazioni, diventerà un grosso deterrente nella scelta verso quest'ultimo. Al di là di questo bisogna dire che il CDTV è forse il primo passo verso i sistemi multimediali, e anche se, per ora, siamo solo agli inizi, possiamo sperare che presto entreranno in una nuova era della tecnologia.

**SI RINGRAZIA IL NEGOZIO NEWEL (02-323492) PER AVERCI FORNITO IL CDTV**



**PERIODICI**



**The Illustrated Holy Bible**  
Animated Pixels  
Il Nuovo e il Vecchio Testamento in un solo compact disc. Per veloci consultazioni e per vedere con le immagini ciò che la storia del cristianesimo ha tramandato per secoli.

**Time Table of Science and Innovation**  
XIPHIAS

Un'esplorazione della scienza e della tecnologia attraverso la sua storia. Migliaia di spunti grafici e 6250 storie di come l'uomo è progredito nel corso dei secoli.



**MUSICA**

**Music Maker**  
CDTV Publishing

Con Music Maker è possibile interagire con diciassette canzoni suonando più di quaranta strumenti. Create le vostre armonie musicali a piacimento, il programma non vi permetterà di stonare.



**R**icordate "L'Ultimo Starfighter"? Oppure "2010"? Parte dell'atmosfera magica di questi film era dovuta al lavoro di animazione svolto su computer da Brad Hunt della Digital Productions, ora punto di riferimento di una nuova società di San Diego, gli Angel Studios. Insieme ai colleghi Jill Knighton Hunt e Michael Limber, Brad sta ora lavorando ad ambiziosi progetti anche nel campo del divertimento elettronico comprendenti un nuovo film di Stephen King, alcuni sistemi di controllo e macchine per la realtà virtuale.

I contatti con Stephen King sono nati grazie a una nuova società di produzione hollywoodiana chiamata Filmlight. Spinta dal produttore Gimel Everett e dal direttore Brett Leonard, la Filmlight ha ottenuto la licenza di un nuovo film per la Paramount ispirato al racconto breve di King "The Lawnmower Man". Questo film sarà il primo a contenere una sequenza in realtà virtuale completamente generata dal computer e, cosa più importante, il primo in cui la grafica computerizzata avrà una parte importante nella trama.

"L'animazione computerizzata nei film è diventata sempre più elementare," osserva Brad. "Invece di utilizzare i computer per generare complessi ambienti astratti, la tendenza attuale è di utilizzarli per effetti



Le persone degli Angel che lavorano al progetto di "The Lawnmower Man" (da sinistra a destra): Michael Limber, Jill Knighton Hunt e Brad Hunt.

(Destra) Questo insetto è stato creato e animato da Jill Knighton Hunt - un perfetto esempio di movimento preso dalla realtà trasportato in un ambiente irreali. Le tecniche di animazione professionale comprendono l'emulazione dell'apertura della telecamera, dando in questo caso una ridotta profondità di campo per enfatizzare gli insetti in primo piano.

# Traccia un

più immediati - come l'alieno in fondo al mare nel film "The Abyss" o lo scheletro in "Atto di Forza" (quando Arnie cammina dietro la macchina a raggi X). "The Lawnmower Man" sarà il primo film in cui l'azione principale è svolta da figure animate dal computer - gran parte della storia ruota attorno a ciò che succede nelle sequenze animate."

Malgrado l'eccitazione sorta intorno al progetto del film di Stephen King, questo è solo un aspetto del lavoro degli Angel Studios. Infatti, gli altri progetti che la società ha in cantiere sono, sotto molti aspetti, molto più interessanti per i videogiocatori. Gli Angel Studios, dopo aver sfondato nel settore dell'animazione, sono ora alla ricerca di nuovi orizzonti e hanno deciso di entrare nel campo del divertimento elettronico con... aprite le orecchie... i loro sistemi arcade di realtà virtuale.

## ARCADE ADVENTURE

"Abbiamo cominciato a fare il punto su alcuni dei progetti a cui stavamo lavorando e ci siamo accorti che non eravamo del tutto soddisfatti," ricorda Brad. Dopo tutto c'è un limite al numero di marchi che si possono lanciare nello spazio alla fine di uno spot pubblicitario di trenta secondi. "L'animazione su computer richiede diverse ore - noi volevamo fare qualcosa che fosse divertente, un investimento a lungo termine, un prodotto da poter vendere".

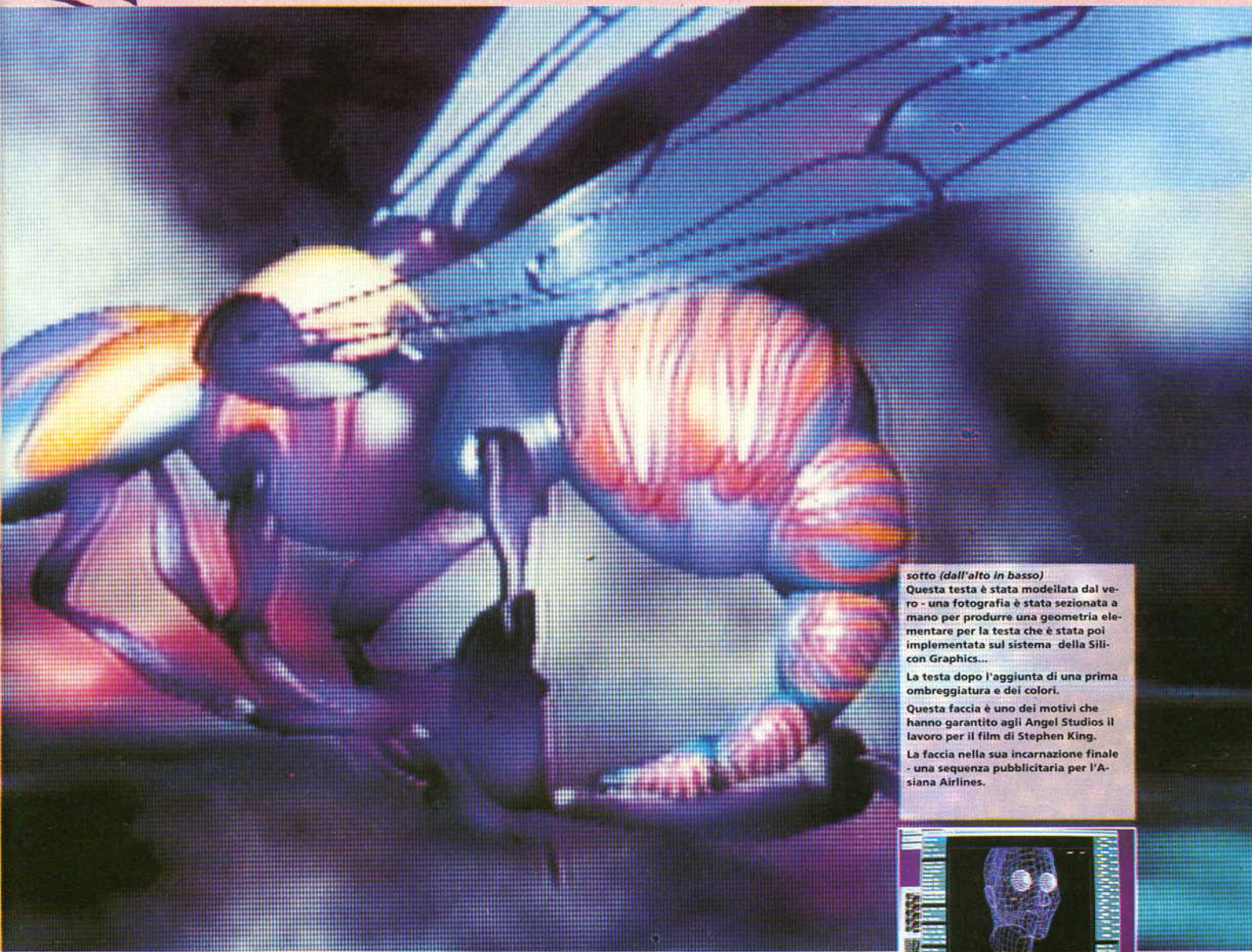
Un lungo dibattito portò i responsabili degli Angel a discutere di divertimento elettronico e in particolare di coin-op. Brad aveva già disegnato un robot idraulico a quattro zampe di 120 libbre ma questo progetto complesso e costoso non aveva riscosso molto successo. Alla fine decisero di utilizzare i loro contatti con il dipartimento di ingegneria dell'università locale per studiare un nuovo cabinet idraulico da utiliz-

zare per giochi in realtà virtuale.

Il primo prototipo funzionante della sedia-simulatore dovrebbe già essere pronto mentre leggete queste righe. Il sistema ha quattro gradi di libertà (rollio, beccheggio, imbardata e movimento verticale) che possono essere combinati e collegati alle immagini sullo schermo per simulare la guida di astronavi e aerei in modo completamente interattivo e sotto il controllo del giocatore.

Gran parte della potenzialità di questo sistema è legata al software che lo fanno "girare". Gli Angel Studios hanno un grosso vantaggio perché il loro lavoro nel campo dell'animazione li ha già portati a disegnare e a lavorare con strumenti avanzati per modellare, animare e manipolare immagini tridimensionali. Inoltre stanno attualmente sviluppando un pacchetto software chiamato Scenix, "...un linguaggio di programmazione "visiva" che possiamo usare per diverse





sotto (dall'alto in basso)  
Questa testa è stata modellata dal vero - una fotografia è stata sezionata a mano per produrre una geometria elementare per la testa che è stata poi implementata sul sistema della Silicon Graphics...

La testa dopo l'aggiunta di una prima ombreggiatura e dei colori.

Questa faccia è uno dei motivi che hanno garantito agli Angel Studios il lavoro per il film di Stephen King.

La faccia nella sua incarnazione finale - una sequenza pubblicitaria per l'Asiana Airlines.



# la linea...

Due punti danno origine a una linea, tre linee a un poligono, duecento poligoni a una faccia e seicentotrentamila poligoni a un film... o almeno potrebbero se gli Angel Studios stessero lavorando per voi. K visita una società che sicuramente "animerà" il settore...



applicazioni," spiega Brad, "Possiamo usarlo per generare database per la realtà virtuale, per supportare il sistema di sviluppo e per generare gli schermi per il sistema arcade." Scenari è senza dubbio sufficientemente potente - può manipolare più di 1000 oggetti in movimento e la società è già abituata a lavorare con schermi molto complessi e velocità di animazione fino a 60 fotogrammi al secondo.

La vera sfida per gli Angel al momento non è rappresentata dai programmi o dall'idraulica ma dalla tecnologia visiva attuale. Gli attuali visori per realtà virtuale non offrono, contrariamente a quanto si crede, una risoluzione adeguata per un'esperienza virtuale soddisfacente. Gli Angel Studios stanno sperimentando diversi metodi di visualizzazione comprendenti tecnologie che variano dalle fibre ottiche alla polarizzazione, e sono convinti che quando il sistema sarà pronto (ormai dovrebbe esserlo...) avranno un metodo che combina una reale esperienza tridimensionale con una risoluzione adeguata.

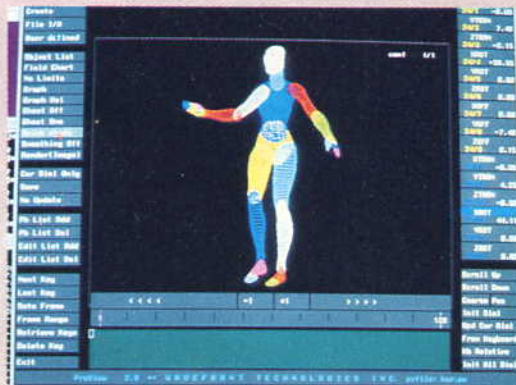
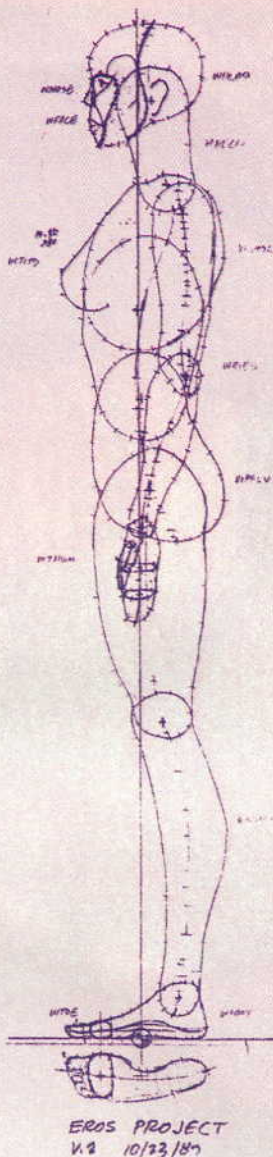
Quest'anno, gli Angel pensano di installare il primo gruppo di coin-op in realtà virtuale nella loro città per un test. Sei o sette unità saranno collegate a un'enorme e potente macchina e, cosa molto curiosa, i giocatori potranno pagare per una maggiore velocità dei loro terminali. Questo significa che se un giocatore vuole un completo foto-realismo nel gioco deve pagare di più di uno che si accontenta di semplici poligoni e non è interessato a una ombreggiatura accurata e a altre raffinatezze. Pensano anche di includere alcune opzioni che permettano al giocatore di adattare il gioco ai propri gusti. "I giocatori saranno in grado di creare i propri mondi utilizzando questo sistema," commenta Brad, "potranno costruire le proprie città, nemici, cavalli, auto, qualsiasi cosa - e poi sperimentare le loro creazioni nella realtà virtuale. Gli utenti potranno salvare il proprio lavoro sul sistema centrale per riutilizzarlo in seguito."

A giudicare dall'esperienza degli Angel Studios nel generare realtà tridimensionali, questo sistema potrebbe essere qualcosa di veramente speciale. "Diciamolo pure," dice Michael Limber, "se si può fare la realtà, si può fare di tutto. Abbiamo cominciato con il foto-realismo - molte società devono lottare solo per arrivarci!"

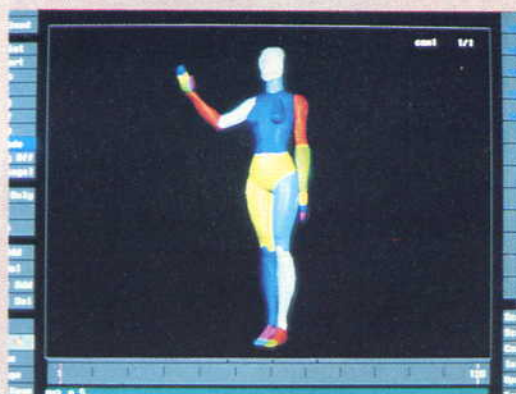
### LEZIONI DI DANZA

Dopo che un oggetto è stato modellato ha bisogno di essere animato. La coreografia - la manipolazione di un oggetto all'interno di una sequenza può variare da semplice (una palla che rimbalza lungo un piano verticale) a enormemente complessa. L'animatrice degli Angel Jill Knighton, ad esempio, passa molto tempo a eseguire di persona alcune azioni che le permettano di coreografare movimenti complessi per delle figure animate. Questo è già abbastanza difficile ma i problemi diventano ancora più complessi quando si animano degli oggetti (figure astratte, per esempio) per i quali non esiste una referenza reale prontamente accessibile. In questi casi l'animatore deve spesso andare per tentativi.

Una volta che le caratteristiche del movimento sono state assegnate all'oggetto l'animatore può lavorare su altri elementi della scenografia, in particolare sugli effetti speciali e sulle superfici. Gli effetti speciali comprendono azioni quali il piegare o distorcere oggetti, che richiedono una programmazione più complessa delle semplici operazioni di scala, rotazione e traslazione che possono essere normalmente ottenute utilizzando sistemi di animazione hardware e software. Alternativamente alcuni oggetti possono richiedere l'implementazione di un sistema a particelle associato - un'onda che si infrange su



"L'osso iliaco è collegato al femore..." Ora completamente modellato il corpo consiste di 31 elementi grafici ognuno con la propria geometria e caratteristiche di movimento. Gli animatori lavorano su spezzoni di film e su proprie coreografie per determinare i movimenti degli arti. Le sottigliezze della dipendenza del movimento (il movimento della spalla quando il braccio è alzato, ad esempio) possono fare una grande differenza ai fini del realismo dell'animazione della figura.



L'immagine del corpo dopo il primo trattamento...

(Sinistra) La geometria del corpo è inizialmente tracciata in un disegno tecnico prima di essere immessa in un pacchetto grafico tridimensionale...

### Modellare l'irrealtà...

Una ditta è recentemente venuta agli Angel Studios con una semplice richiesta per una sequenza pubblicitaria animata: portare lo spettatore su un altro pianeta, sorvolare la superficie e chiudere il tutto con un marchio. Ma come nasce e si sviluppa un progetto di questo tipo? Il lavoro inizia con la storia.

Questa è di solito fornita dal cliente ma gli Angel Studios spesso lavorano in collaborazione con degli artisti privati per produrre le proprie. È anche

molto importante specificare in che cosa consisterà esattamente il prodotto finito. L'animazione per un film richiede 25 immagini al secondo e l'immagine deve essere trasferita su celluloido - le animazioni video possono in effetti raggiungere le 60 immagini al secondo, un'animazione di 30 immagini al secondo con due campi visivi a 60Hz. Queste ultime danno un effetto molto pulito ma alcuni clienti possono specificare la velocità dell'animazione a causa dell'"effetto

film" che produce sulla sequenza.

Dopo aver deciso il contenuto, i vari oggetti dell'animazione devono essere modellati. Ciò implica definire la geometria di un oggetto e programmarla in un pacchetto di modellazione tridimensionale. La modellazione può richiedere la digitalizzazione di oggetti fisici, la costruzione a mano libera o anche l'utilizzo di precisi disegni tecnici.

una roccia, ad esempio. I sistemi a particelle (polvere, pioggia, oggetti che si spaccano e così via) possono essere molto difficili da modellare accuratamente e richiedono molto lavoro.

La definizione della superficie è anch'essa vitale per l'aspetto finale di una immagine foto-realistica. Possono essere catturate dal mondo reale o create dall'animatore prima di essere avviluppate sugli oggetti interessati.

Durante questo stadio l'animatore ottiene un "file scenico" contenente la geometria degli oggetti e la coreografia a essi associata, le informazioni riguardanti le fonti di luce, la posizione della telecamera, l'apertura dell'obiettivo, il raggruppamento degli oggetti (quando un oggetto è formato da diversi elementi) compresa la sovrapposizione e il movimento dipendente del tipo "l'osso iliaco è collegato al femore..."

Il "file scenico" è quindi elaborato dall'appropriata routine che legge tutte le informazioni e genera l'immagine bidimensionale finale. Gli Angel usano tre routine principali - la Renderman della Pixar, che è piuttosto lenta ma produce risultati di qualità estremamente buona, la GL della Silicon Graphics, limitata nelle applicazioni ma molto veloce permettendo la manipolazione di oltre un milione di poligoni al secondo e la Wavefront che rappresenta una via di mezzo tra le due.

Dopo aver completato il tutto non resta che preparare la fattura. L'importo può aggirarsi su qualche migliaio di dollari per un marchio che ruota a diversi milioni per una lunga sequenza animata. Basta quindi spedirla e andare a letto per un paio di giorni prima di dedicarsi a un nuovo progetto...

# SERIE A TI REGALA UN SOGNO



## IL TUO PRIMO SCUDETTO!

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 91/92

a settembre in edicola

### PER CHI GIÀ CONOSCE SERIE A

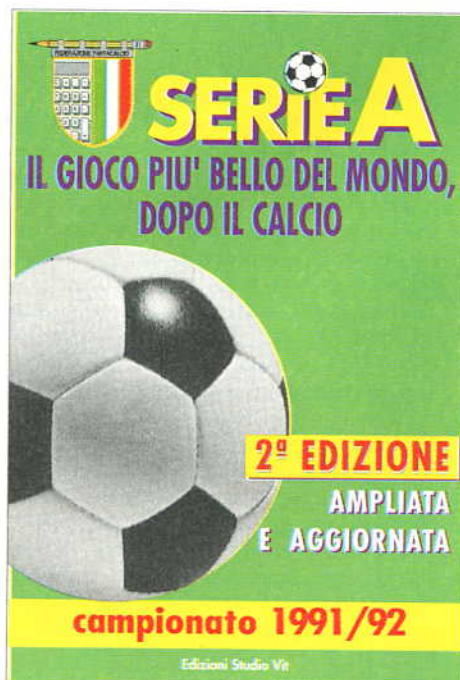
La seconda edizione di **Serie A** è stata aggiornata e ampliata.

#### Ecco le novità:

- revisione delle Regole del Gioco;
- voti e statistiche di tutti i calciatori del campionato appena trascorso;
- analisi e valutazioni dei calciatori del prossimo campionato, con andamento del voto negli ultimi tre anni;
- fatti, curiosità e "campioni" delle Leghe locali.

#### Inoltre, troverete ...

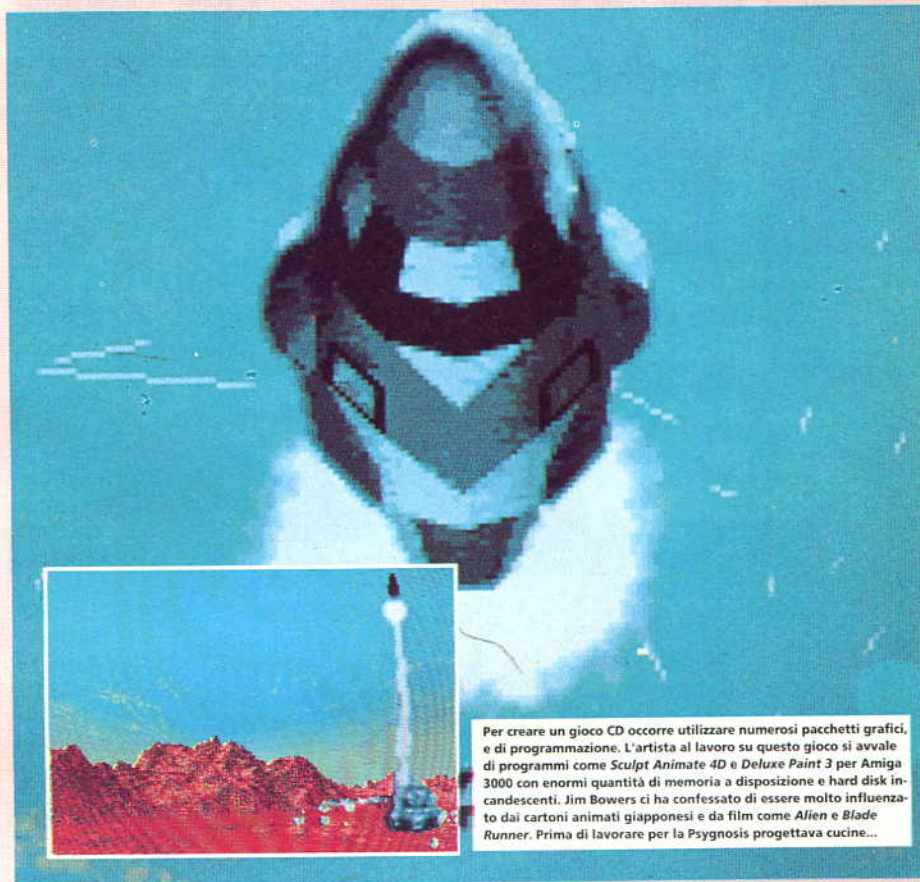
- buono sconto del 10% per l'acquisto del programma di gestione computerizzata del Vostro campionato;
- buono sconto del 10% per l'acquisto dei Registri di Lega pre-stampati per il Presidente di Lega e gli allenatori;
- buono sconto del 10% per l'iscrizione al Servizio di Calcolo e Gestione via fax.



### PER CHI NON CONOSCE SERIE A

- ◆ **SERIE A** è il primo e unico gioco di simulazione sportiva basato sul vero campionato italiano di Serie A.
- ◆ **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, credono di intendersi di calcio.
- ◆ Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la serie B.
- ◆ Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei TU a calcolare i risultati delle partite.
- ◆ Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una calcolatrice.
- ◆ **SERIE A** è un gioco ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

# MUOVIMONDI



Per creare un gioco CD occorre utilizzare numerosi pacchetti grafici, e di programmazione. L'artista al lavoro su questo gioco si avvale di programmi come *Sculpt Animate 4D* e *Deluxe Paint 3* per Amiga 3000 con enormi quantità di memoria a disposizione e hard disk incandescenti. Jim Bowers ci ha confessato di essere molto influenzato dai cartoni animati giapponesi e da film come *Alien* e *Blade Runner*. Prima di lavorare per la Psygnosis progettava cucine...

## Il primo progetto CD della PSYGNOSIS aprirà la strada verso una nuova generazione di videogiochi? K esamina alcune possibilità...

**Y**eah! Le sequenze introduttive degli ultimi giochi targati Psygnosis sono eccezionali. I sorprendenti capolavori grafici che presentavano *Beast 2*, *Awesome* e *The Killing Game Show* sono alcuni risultati del lavoro che la Psygnosis sta eseguendo su CD-ROM. Presto tutti avranno la possibilità di giocare a giochi simili in tutto e per tutto a un film. Per utilizzare un'espressione migliore, la Psygnosis sta sviluppando una nuova forma di "film interattivo".

"Si sono stufati tutti di attendere uno standard mondiale di CD", afferma Ian Hetherington, il co-boss della Psygnosis. "Ci sono parecchi rappresentanti del settore che si alleano con produttori di console e/o affrontano l'avventura indipendentemente. Il nostro software non dipende da nessun hardware: è adattabile a qualunque computer e a qualsiasi formato CD-ROM".

La Psygnosis, una delle società più premiate degli ultimi anni, svilupperà giochi qualunque sistema CD-ROM appaia sul mercato. Non è richiesto nessun apparato di compressione video. Meglio ancora, i giochi su CD avranno una grafica ancora migliore di queste schermate dimostrative. La Psygnosis sta attualmente lavorando sui formati CD-ROM Fujitsu FM Towns, CDTV e PC Engine. Entro la fine dell'anno le nuove console Sony/Nintendo Super Famicom e Sega Megadrive CD-ROM dovrebbero essere aggiunte alla lista. Hetherington aggiunge: "Se qualcuno se ne viene fuori con una macchina dedicata CD-ROM PC dove gli interni della macchina sono riprogettati, siamo disposti a prendere la cosa in considerazione".



Le immagini mostrate qui sono in full motion video (con una risoluzione di 320 x 200) a 20 frame per secondo.

### SUL FILO DEL RASOIO

"Non poche volte abbiamo pensato che l'intero progetto fallisse", confida Hetherington. Egli ritiene che il valore dei suoi dipendenti sia alla base di tutto. Gli artisti grafici Jim Bowers e Neal Thompson lavorano a contatto con programmatori veterani del calibro di John Gibson (*Stonkers*) e Graham "Kenry" Everett (*Awesome*). Il direttore del progetto David Worrell è famoso per il suo *Chartage*. La Psygnosis nominerà inoltre un responsabile per ogni sistema.

È un progetto "underground" che si avvale di software prodotto illegalmente e hardware appositamente ricostruito. Una settimana sono tutti depressi perché le cose non sembrano mai andare avanti, la settimana successiva si assiste a scene di giubilo per il completamento di una nuova parte del progetto.

Durante la nostra visita a questo laborioso ufficio, Hetherington e i suoi uomini stavano lavorando all'interazione - con risultati contrastanti. "Questo non è un la-

## LUCI, CAMERA, AZIONE

«Siamo una società di giochi e probabilmente riusciremo a realizzare film interattivi meglio della Columbia, per esempio, o della Warner Bros» dice Hetherington. «Credo che l'intero concetto di "film interattivo" debba ancora essere definito. La gente si aspetta Robocop e Tom Cruise. La tecnologia che utilizziamo si presta ottimamente a opere di fantascienza. Potremmo realizzare *Guerre Stellari*, *Top Gun*, *Alien*, e con fratelli. Ci sarebbero moltissime difficoltà a tradurre film tipo *Tre Uomini e una Culla*. La progettazione di un gioco è la cosa che ci dà più grattacapi. In passato abbiamo ricevuto critiche soprattutto sulla giocabilità dei nostri prodotti, e devo dire che spesso erano giustificate. Possiamo emulare i film che vediamo al cinema perché ne abbiamo visti così tanti da averne una certa esperienza.

I "film interattivi" saranno di vari generi. Non ci piacciono le tradizionali strutture di gioco con spezzoni di video montati e rimontati: presto questi spezzoni diventano noiosi. Un gioco con decisioni da prendere in momenti prefissati è troppo simile a *Dragon's Lair* e presenta gli stessi difetti. I nostri giochi CD avranno 500 megabyte di dati grafici e audio organizzati in modo che il giocatore sia stimolato ad andare avanti. L'elemento di interattività deve essere una ricompensa per il giocatore, e non un effetto speciale. Nel gioco l'interattività varierà dal 10% di certe situazioni al 100% di altre. Uno dei nostri più grandi problemi al momento è decidere come comunicare al giocatore dove e come può intervenire nel gioco - e in che misura»



Una volta agganciato il bersaglio e lanciato il missile, il programma passa a un video non interattivo che mostra le conseguenze dell'azione appena effettuata. Il missile colpirà o mancherà il bersaglio? Il video mostra il missile che si stacca dal supporto dove era montato, attraversa il pianeta ed esplose.



La Psygnosis arricchirà ogni gioco su CD incorporando sequenze cinematografiche legate a particolari momenti della trama. La realizzazione di ogni progetto richiederà sei mesi, più altri tre mesi di stesura della sceneggiatura e ripulitura finale.

*"Sembra quasi che il CD-I ri-marrà un sogno. Tutti i produttori di hardware si sono stufati di aspettare la Philips."*

Ian Hetherington, co-boss della Psygnosis



voro per programmatori che lavorano soprattutto sull'istinto. Richiede disciplina. Stiamo attualmente lavorando su cinque gigabyte di dati», dichiara Hetherington. La Psygnosis ha già speso sei mesi e oltre 100.000 sterline su questo progetto. La società non può più permettersi di fare marcia indietro.

I due leader nel settore dei "film interattivi" sono attualmente la Origin e la Psygnosis. La Origin impiega a tempo pieno quasi 100 tra sceneggiatori, programmatori, artisti, progettisti, musicisti, tecnici del suono e play tester. Con giochi come *Wing Commander*, la Origin sfrutta all'osso le possibilità offerte dalle macchine attuali - sempre che i giocatori abbiano a disposizione macchine potenti (extra RAM, hard disk, grafica VGA, CMS SoundBlaster) che richiedono forzatamente la spesa di somme non indifferenti. La Psygnosis produrrà giochi per CD con grafica identica a quella delle foto che vedete in queste pagine, e per macchine il cui costo si aggira intorno ai due milio-

ni. In termini di vendita, saranno prodotti "per le masse", e non per l'élite. I consumatori attendono disperatamente qualcosa di nuovo. Tutti aspettano che qualche società metta in commercio una macchina CD a basso costo (vedi articolo sul CDTV). La Psygnosis sta scommettendo su una grande diffusione del fenomeno CD-ROM. La ditta di Liverpool potrebbe uscire dal mercato dei giochi su floppy disk entro il Natale del 1992.

## TECNOLOGICAMENTE PARLANDO...

**C**D: per maggiori informazioni sulle macchine CD vedi K 28.

**I FRATTALI** sono formule grafico-matematiche capaci di creare sullo schermo montagne, coste, alberi e specchi d'acqua.

**RAY TRACING** è una tecnica in grado di rendere le immagini generate dal computer esattamente uguali alle immagini reali, calcolando come i raggi di luce vengono riflessi o assorbiti da un dato oggetto.

## AUDIO-VISUALI

**A**lla Psygnosis ritengono di essere in possesso della migliore tecnologia esistente al mondo per giochi CD. "Il nostro approccio si basa sulla risoluzione graduale dei problemi", rivela Hetherington. "Non ha nulla a che vedere con la progettazione di giochi, in questa fase. E' pura lotta tecnologica: le persone in possesso delle migliori tecnologie vinceranno. Utilizziamo, per esempio, qualunque tipo di grafica riteniamo appropriata: disegnata a mano, ray tracing, sprite animati, poligoni pieni, immagini frattali (con paesaggi comprendenti montagne, mari, nubi, nebbia e fuoco) o perfino videoclip. Altri effetti "cinematografici" come dissolvenze, campi lunghi e montaggio delle sequenze vengono aggiunti in seguito. Lavorando sull'ipotesi che un sistema CD può garantire 128K al secondo, appare chiaro come occorra decidere se prediligere la parte audio o quella video. È possibile spingere su tutte e due, ma con risultati mediocri in entrambi i settori. Attualmente stiamo mixando brani audio con schermate grafiche. Il risultato dovrebbero essere ottime schermate accompagnate da effetti sonori di prima qualità. La voce umana non rappresenta un problema. Utilizzeremo le capacità audio del CD ogni volta che possiamo, e cioè quando l'attività grafica è al minimo. Utilizzeremo i circuiti audio del CD per rendere gli effetti audio, e questi effetti saranno della stessa qualità di un qualsiasi CD musicale. Le schermate grafiche saranno gestite sia in tempo reale che durante altre fasi del gioco. Ci sarà una grande quantità di dati gestiti contemporaneamente su schermo e nella memoria della macchina. Tutto avverrà, per quanto reso possibile dal tipo di macchina, in tempo reale. Ciò che apparirà sullo schermo sarà il risultato di un duro lavoro di elaborazione.

# POSSIEDI UN AMIGA? ASSOCIATI AL CLUB DEI VIDEOGIOCHI ORIGINALI

## FunCLUB Amiga



L. 29.000 L. 6.000

cod. 01



L. 29.000 L. 9.000

cod. 02



L. 29.000 L. 9.000

cod. 03



L. 29.000 L. 6.000

cod. 04



L. 49.000 L. 19.000

cod. 05



L. 29.000 L. 6.000

cod. 06



L. 29.000 L. 6.000

cod. 07



L. 29.000 L. 9.000

cod. 08



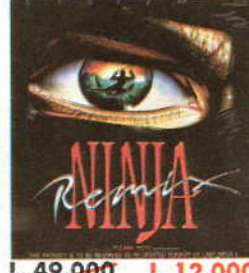
L. 49.000 L. 19.000

cod. 09



L. 29.000 L. 9.000

cod. 10



L. 49.000 L. 12.000

cod. 11



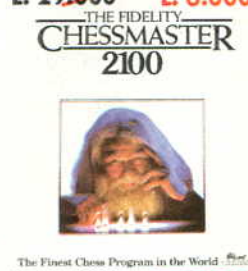
L. 29.000 L. 6.000

cod. 12



L. 49.000 L. 12.000

cod. 13



L. 59.000 L. 25.000

cod. 14

**FUN CLUB** offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere direttamente a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin-op, avventura, sport, strategia, fantasy...tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate.

**PREZZI VANTAGGIOSI** con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.

**UNA GRANDE OFFERTA** riservata ai nuovi soci, **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.

### ECCO COSA DEVI FARE

Ritaglia, compila e spedisce il coupon qui a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie e informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.

Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.

Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L.29.000 (+ L.3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

SCEGLI **3** GIOCHI  
A PARTIRE DA LIRE **6.000** L'UNO

#### MODULO DI ASSOCIAZIONE

SI, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce Fun Club. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese spedizione) **Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti**  /  /  /

**Codice del titolo** che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito  /

**Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce**

Nome \_\_\_\_\_ Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_

Località \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

CAP. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_\_

Firma (di un genitore se minorenne) \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_ Professione: \_\_\_\_\_

Compila, ritaglia spedisce a:

**FUN CLUB, VIA S. VITO SILVESTRO, 60 21100 VARESE**

**K** e Leader Distribuzione presentano:

# 2° CAMPIONATO ITALIANO

di

**KICK OFF**

*M. Montegallo*

Il 2° Campionato italiano di **Kick Off** è alle porte, corri a iscriverti al Soft Center più vicino e potrai diventare il nuovo Campione italiano del gioco di calcio elettronico più bello del mondo.

Il Campionato è aperto a tutti e si gioca con **Kick Off 2** (versione 512k) della ANCO Software, le gare si disputano con Commodore Amiga e ogni giocatore può usare il suo joystick preferito.

**IL CAMPIONATO È DIVISO IN DUE FASI:**  
La prima fase di qualificazione si svolge presso gli 85 Soft Center che hanno aderito alla manifestazione, (l'elenco lo trovate nelle pagine della rivista) durante il mese di settembre.

La fase finale si svolgerà a Milano, in concomitanza con lo SMAU, tra il 5 e il 6 ottobre e saranno ammessi gli 85 vincitori delle fasi di qualificazione + il campione in carica.

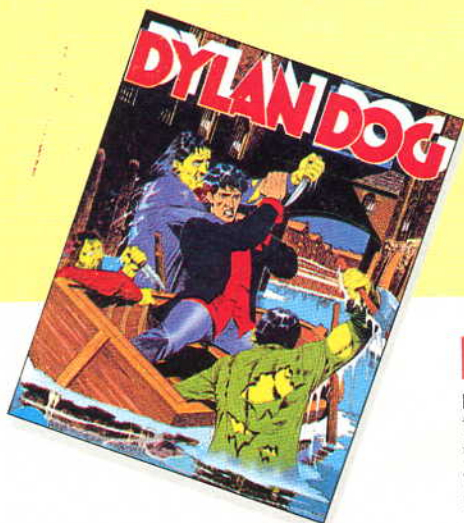
I parametri adottati sono i seguenti:

- doppio effetto
- vento off
- arbitro casuale
- tattiche personali o di Winning Tactics
- abilità squadre internazionale
- campo normale
- non si possono modificare le formazioni di default

A tutti i partecipanti al Campionato, **K** augura un caloroso in bocca al lupo.

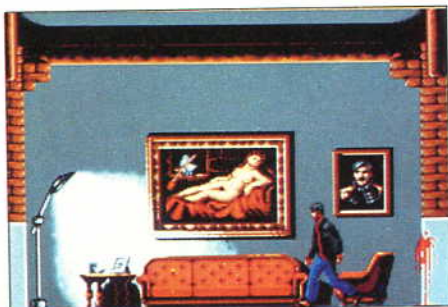
sponsorizzato da:

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



# GIUDA

**La Simulmondo ha fatto il colpo dell'anno aggiudicandosi la licenza del personaggio a fumetti più amato d'Italia, Dylan Dog. K fiuta lo scoop e si fionda a Bologna per saperne di più.**



## TECNODATI

Codice 50/60K  
Grafica 1 mega compactato a 350/400K  
Sonoro 50K

## DYLANMANIA

Dylan Dog è nato dalla penna di Tiziano Sclavi nell'ormai lontano 1986. Si può tranquillamente dire che il personaggio, noto anche come "Indagatore dell'Incubo", sia stato il precursore del genere "splatter" a fumetti, che ha poi riscosso tanto successo da funzionare da "traino" a molte altre testate del genere, le quali però, oltre ad essere altra cosa da Dylan Dog (mitico e unico), non hanno retto a lungo sul mercato.

È difficile stabilire con certezza i motivi che hanno portato al fenomeno di Dylan Dog, che per alcuni mesi ha superato, per quel che riguarda le copie vendute, Tex e Tutto Tex messi assieme. Di certo c'è che questo personaggio, che vive a Londra in Craven Road 7 con il suo folle assistente Groucho, è ormai entrato nella quotidianità, ma forse sarebbe meglio dire mensilità, di gran parte degli italiani.

Come abbiamo presentato in esclusiva sul numero di Marzo, è stato realizzato anche il gioco di ruolo di questo ormai famosissimo personaggio, e ora che di Dylan Dog verrà realizzata anche la versione al silicio, crediamo proprio che difficilmente un altro personaggio dei fumetti italiani possa avere tanto successo. Naturalmente Sergio Bonelli spera che questo personaggio sia Nathan Never ma solo il tempo potrà darci la risposta.

**D**ylan Dog si sveglia di soprassalto dopo un incubo e Groucho gli porge una lettera appena arrivata. Si tratta di un invito a un ricevimento tenuto da un famoso scienziato, studioso della psiche umana. Dylan Dog si reca alla festa: arrivato alla villa, goticheggiante e simile a un castello, conosce lo scienziato, il quale esprime la sua ammirazione per Dylan Dog quale "indagatore dell'incubo".

Quando i moltissimi invitati sono tutti presenti, lo scienziato inizia un discorso di presentazione, spiegando che la festa è in onore di Dylan Dog, per il suo personale divertimento. Durante il discorso, Dylan Dog inizia a sospettare che lo scienziato non sia del tutto sano di mente: e infatti lo scienziato termina il discorso affermando di aver versato nel vino, che alcuni ospiti hanno già bevuto, un suo prodotto che annulla la volontà di chi lo beve, tramutandolo in un "uccisore": un essere il cui unico scopo è quello di uccidere chiunque si trovi nelle vicinanze. Egli ha fatto questo per divertimento: vuole vedere se Dylan Dog, una volta chiuse tutte le possibili vie d'uscita dal castello, sarà capace di uscirne vivo. Detto questo, scompare in un nascondiglio sicuro, lasciando Dylan Dog circondato da potenziali "uccisori".

Questa è la trama del gioco *Dylan Dog: Gli Uccisori*, al quale la Simulmondo sta lavorando da diversi mesi e che vedrà la luce, o meglio gli scaffali dei negozi, in novembre per Amiga, PC e Commodore 64. "Siamo felicissimi che Dylan Dog sia entrato a far parte della nostra famiglia" - dice Francesco Carlà, presidente della Simulmondo - "Siamo certi che il nostro pubblico di centinaia di migliaia di giovani che ha tanto apprezzato i nostri simulatori sportivi, riconoscerà che non avremmo potuto trovare sul mercato mondiale un personaggio più simpatico, più intelligente e più ironico di Dylan Dog. Cercheremo di farlo vivere nel nostro mondo simulato, mantenendo

intatte le caratteristiche di originalità e qualità che lo hanno reso così popolare".

Abbiamo già espresso diverse volte la nostra opinione sulle licenze, ma questa volta la Simulmondo sembra destinata a farci cambiare idea. Innanzitutto, Dylan Dog non è una licenza qualunque. In Italia, "l'indagatore dell'incubo" è comparabile per popolarità e forza d'immagine a Robocop, Batman e nomi

simili. Infatti, con un personaggio che vende 600.000 copie al mese tra albo originale e ristampe, la Simulmondo potrebbe anche vendere

la scatola vuota e riuscire a scalare la classifica di vendite.

In secondo luogo, la Simulmondo non intende fare un'operazione come quelle a cui ci hanno abituato molte case di software inglesi. La casa di Bologna, infatti, sta lavorando sodo per far diventare *Dylan Dog: Gli Uccisori* non solo il suo titolo più venduto, ma anche il suo titolo migliore. La Simulmondo ha deciso di mettere al lavoro sul progetto le sue "menti migliori". Circa 12 persone stanno infatti sgobbando da aprile a *Dylan Dog: Gli Uccisori* e quando il gioco sarà finito avranno totalizzato migliaia di ore-uomo di lavoro.

La sceneggiatura è di Ivan Venturi - uno dei veterani, nonostante la sua giovane età, dei programmatori italiani e ormai promosso a Software Manager della società bolognese - con alcuni "suggerimenti speciali" di Gaetano Dalboni. Alla grafica delle versioni Amiga e PC ci sta lavorando Michele Sanguinetti, un passato da grafico pubblicitario e, da quello che abbiamo visto fin'ora, un futuro più che roseo da artista grafico nel campo dei giochi per computer. I programmatori sono uno per ciascuna delle tre macchine su cui sarà disponibile il gioco. Il codice della versione





# BALLERINO!

Amiga è di Stefano Balzani, quello della versione PC di Giuseppe e Andrea Alleva e il codice per C64 è di Nicola Ferrioli. La grafica del C64 è invece di Ivan Venturi, il quale, pur nel suo nuovo compito di software manager, non riesce probabilmente a stare troppo lontano dalla tastiera del C64. Il "tema musicale" del gioco è stato "composto" al pianoforte da un musicista di estrazione classica, Cristiano "Cicci" Ceri, e poi campionato sui diversi computer da Lorenzo Toni (Ami-

ga), Stefano Palmonari (C64) e Pino Piazzolla (PC).

Attualmente il progetto è ancora agli inizi, ma da quello che abbiamo potuto vedere, la grafica della versione Amiga è stupenda. Dylan Dog sembra proprio Dylan Dog e non uno sprite "bloccoso", l'animazione della camminata e della corsa di Dylan Dog è naturale e credibile (non pattinata, saltellante o innaturale come spesso ci capita di vedere), i fondali e le ambientazioni delle stanze,

ciascuna con una paletta diversa di colori, sono disegnate con estrema raffinatezza. Nella versione Amiga le stanze, sono a 16 colori e altrettanti ne hanno gli sprite di Dylan Dog e degli altri personaggi. La versione PC sarà invece in VGA a 256 colori, mentre quella a 8-bit userà i normali 16 colori del C64.

Come struttura di gioco, Dylan Dog: Gli Uccisori (che, a pro-

a fianco Dylan Dog per C64

Sotto e nella pagina a fianco Dylan Dog per Amiga



posito, è basato liberamente sull'omonimo albo numero 5 della serie) è un'avventura dinamica con oggetti manipolabili. Inoltre, in alcune particolari situazioni, ovvero quando si risolvono alcuni enigmi, partono delle sequenze di animazione (circa una decina in tutto). Il gioco è ambientato in una villa-castello vista in sezione, composta da 80 stanze diverse disposte su quattro piani o livelli così divisi: scantinato, 1° e 2° piano e attico.

Anche se al momento la lavorazione è ancora molto indietro, dal poco che abbiamo visto possiamo dire che la Simulmondo sta curando i dettagli del gioco, che spesso determinano la differenza tra un K-gioco e un buon gioco, con attenzione maniacale. Ad esempio, in una delle schermate viste, Dylan attraversa una stanza nella quale c'è un televisore che manda immagini disturbate alternate a quelle di una donnina in abiti succinti. In un'altra, il quadro appeso al muro è la copertina di un vecchissimo disco dei King Crimson, il quale a sua volta è preso direttamente da un albo di Dylan Dog. Michele Sanguinetti ha infatti pescato a piene mani dal fumetto e i lettori/giocatori attenti ritroveranno riferimenti a molti albi dell'indagatore dell'incubo. Come dire, una specie di "gioco nel gioco".

A proposito di riferimenti all'albo a fumetti, qualcuno si chiederà se nel gioco c'è anche Groucho. In questo primo titolo, il simpatico assistente di Dylan Dog farà una fugace ma significativa apparizione. Probabilmente non sarà sufficiente a soddisfare i "fans" di Groucho, ma avendo la Simulmondo acquisito i diritti di utilizzo del personaggio Dylan Dog e degli altri personaggi comprimari per tre anni, se il primo titolo otterrà il successo di vendita sperato, ci sarà un prossimo titolo - la cui uscita è al momento prevista per la primavera dell'anno prossimo - in cui la sua parte sarà molto più consistente, mentre farà invece il suo esordio in versione "pixellata" Morgana, la famosa amante di Dylan. Questo secondo titolo dovrebbe essere una avventura grafica animata, alla Lucasfilm per intenderci.

A questo punto non resta che darvi appuntamento alla recensione di Dylan Dog: Gli Uccisori in uno dei futuri numeri di K. Visto che qui in redazione siamo tutti grandi appassionati di Dylan Dog, sarà un problema non da poco decidere a chi toccherà recensirla...ma averne di problemi così!



# DYLAN DOG

SEGA

MEGA DRIVE



INCLUSA  
NELLA  
CONFEZIONE

MOONWALKER  
by Michael Jackson

16-BIT



688 ATTACK SUB  
ART 1401



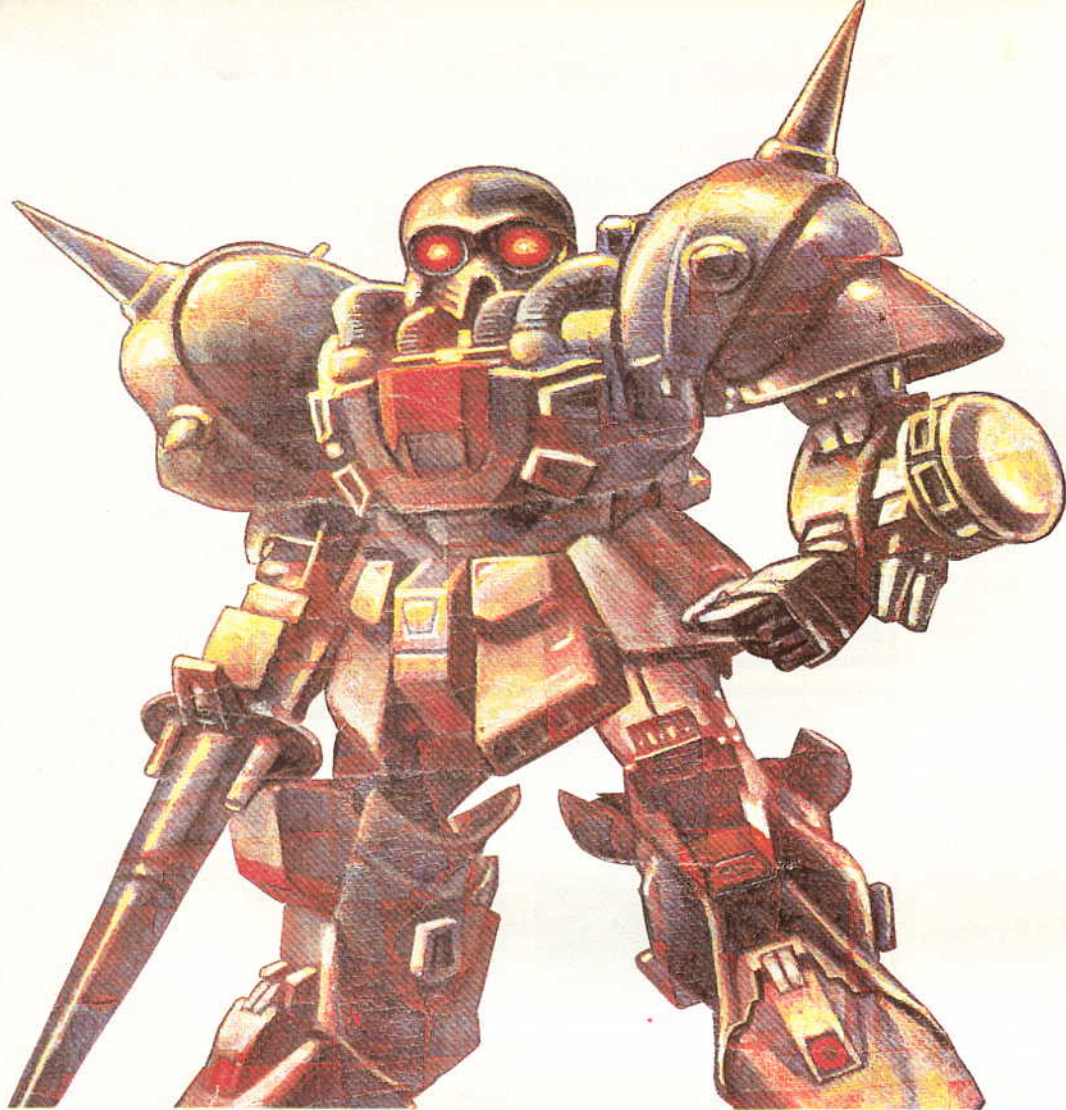
WRESTLER WAR  
ART 1206



DICK TRACY  
ART 1014

MOONWALKER  
ART. 1013





(Alto) Robozone è stato sviluppato negli scorsi 12 mesi, dalla Arc Development, ultimamente i ragazzi della Arc si sono presi una pausa creando il codice per Predator 2. La sezione finale è a scorrimento orizzontale all'interno di un reattore. Paul Walker si è occupato della grafica mentre Justin Scharvona della musica. Robozone in realtà sono tre giochi in uno e sarà disponibile in autunno per tutti i maggiori formati. Non sono previste versioni per console.

(Sopra) Wolverine (non il personaggio Marvel) incontra un "Tripodosauro" nei sotterranei che caratterizzano la prima fase di Robozone. Il vostro mezzo meccanico può raccogliere armamento extra durante il tragitto, come granate, caricatori, lancia fiamme e laser. Il tipo di arma selezionata in un dato momento e il numero di munizioni disponibili vengono mostrati nella sezione verde in alto sullo schermo. Questa parte del gioco, in stile avventura dinamica, è zeppa di veicoli da distruggere e oggetti da evitare tipo raggi radioattivi e acido che saltuariamente cade dall'alto.

(In basso a sinistra) Ecco il secondo livello di Robozone della Imageworks/Arc Developments su PC. Nel secolo prossimo, New York sarà ridotta a una sconsolata distesa radioattiva. Come ultimo sopravvissuto dovrete sconfiggere gli inquinatori salvando quel che è rimasto da salvare. La sezione in 3D vi vede camminare lungo la strada per raggiungere il quartier generale dei mutanti meccanici.

# IL GIORNO DEI DROIDI

**Non sentono paura né dolore. K incontra i protagonisti della cultura cibernetica.**



**P**ensando alla parola robot vengono subito in mente le immagini di *Robocop*, *Terminator* e *C1 P8*. I più estrosi potrebbero anche ricordare il bitorzoluto Robbie il Robot del film *Il Pianeta Proibito* mentre gli irriducibili potrebbero intonare con voce metallica la canzone "We are the robots" in sintonia con il recente remix dei Kraftwerk. Ma qual è il motivo di tanta robomania?

La parola "robot" fu usata per la prima volta da Capek in un suo dramma (R.U.R.) all'inizio degli anni '20. Il termine deriva da "robota" che in cecoslovacco significa lavoro.

I robot immaginari non costruiscono autovetture e non sono utilizzati in altri lavori industriosi ma sono di solito impegnati a seminare morte e distruzione. Amano equipaggiarsi con armature all'ultima moda e armi di incredibile potenza e se un idiota scrive il loro programma di controllo, la fine dell'umanità è dietro l'angolo. Basta dare un'occhiata ai libri di Fred Saber-

hagen per averne un'agghiacciante conferma.

I giapponesi si affezionarono all'idea del robot fin dall'inizio. Lo scrittore di fantascienza Isaac Asimov è visto come l'esperto incontrastato in materia di robot ma i disegni di Masaki Sakamoto sono letteralmente avanti di anni. Mentre i tecnici giapponesi si ingegnano per costruire una fabbrica completamente automatizzata i talenti ugualmente creativi dei fantavisionari stanno garantendo un costante afflusso di film, cartoni animati, giocattoli e videogiochi sui robot.

## LA VENDETTA DEI ROBOT

In generale, questi robot immaginari dovrebbero espletare i nostri compiti più gravosi, solo che di solito si rivoltano contro l'uomo entro i primi tre capitoli. A volte si trasformano in forme di vita superiori: ricordate le qualità sovrumane dei replicanti in *Blade Runner* di Ridley Scott?

Altre volte si assiste a una vera e propria fusione tra carne e metallo con piloti umani di giganteschi guerrieri robot fisicamente e mentalmente collegati alle loro macchine di distruzione (come nel gioco *Battletech* o, in scala ridotta, nel film *Saturn 3*).

I robot non sono estranei ai giochi per computer e per console. Chi può dimenticare la classica voce digitalizzata che ordinava "Destroy him, my robots!" (Distruggetelo, miei robot!) in *Impossible Mission* della Epyx/US Gold. E questo è esattamente ciò che i robot hanno cercato di fare in questi ultimi sette anni. Al giorno d'oggi, quasi ogni videogioco giapponese contiene qualche robot trasformabile dotato di motori al plasma, cannoni fotonici e una incredibile (e inquietante) rassomiglianza con noi poveri esseri umani. E non c'è modo di fermarli. In questi ultimi mesi K ha dato un'occhiata (e la darà prossimamente...) a *Base Wars* della Ultra Games e a *Metal Mutants* della Silmarils/Palace. In più ci sono *Robozone* (Imageworks) e *Cyber Fight* (Electronic Arts) di cui si parla in questo stesso articolo.

Anche la Maxis, i produttori californiani di *SimCity* e *SimEarth*, ha lanciato *Robosports* per il Macintosh il mese scorso. Si tratta di una battaglia futuristica che può essere giocata da quattro giocatori utilizzando la rete AppleTalk.

La Vektor Grafix di Leeds sta lavorando a un gioco basato su *Battletech*. Ancora in fase di produzione questo titolo utilizza una sofisticata tecnologia tridimensionale con ottima animazione del movimento dei giunti per ottenere dei risultati incredibilmente realistici. Vedere uno di questi bestioni cadere e rialzarsi è uno spettacolo davvero divertente. Sfortunatamente alcune voci dicono che l'Activision ha sospeso i lavori. Speriamo si tratti delle solite voci infondate!

### IL GIORNO DEL GIUDIZIO

Gary Bracey, responsabile software della Ocean, riconosce che gli imminenti giochi per computer e console basati su *Terminator 2* e *Robocop 3* faranno cambiare il modo di produrre i giochi su licenza.

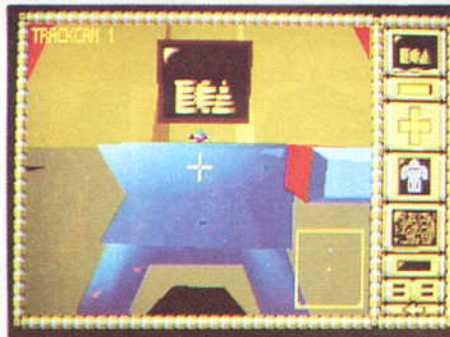
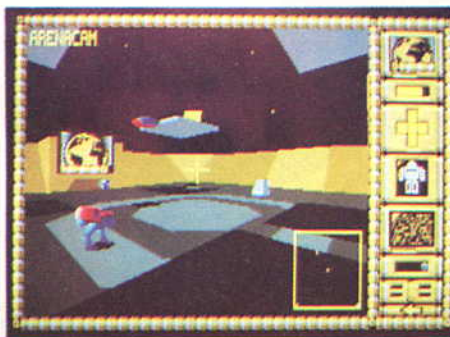
La Digital Image Design, specialisti in simulazioni e responsabili di *F29-Retaliator* e *Epic*, hanno già creato una splendida grafica tridimensionale per *Robocop 3*. Malgrado il terzo film della serie sia stato vietato ai minori di 12 anni in Inghilterra, la versione del gioco per i 16 bit conserva un impatto straordinario. Gli inseguimenti in automobile, ad esempio, utilizzano routine grafiche più avanzate di quelle viste in *Retaliator*. Non manca nemmeno un po' di humor macabro. Scommettiamo che non vedete l'ora di provare l'ultima novità di *Robocop*, il jet-pack volante.

Per quanto riguarda *Terminator 2*, Bracey ha deciso di rimanere a bocca chiusa fino all'uscita del film. Questa stravaganza fantascientifica è costata la favolosa cifra di 100 milioni di dollari e non c'è da sorprendersi se si considera che il conto per gli effetti speciali è stato di poco inferiore ai 17 milioni di dollari e che al muscoloso Arnold Schwarzenegger è stato dato a disposizione un jet privato per i propri spostamenti.

Nel frattempo la Ocean mostrerà l'adattamento di *Robocop 2* per il Gameboy al Consumer Electronics Show di Chicago. K spera di fornirvi un reportage completo il mese prossimo.

### COLONIZZAZIONE DELLA CIBERNETICA

Con tutte queste innovazioni ispirate ai robot cosa possiamo aspettarci di vedere nella prossima decade?



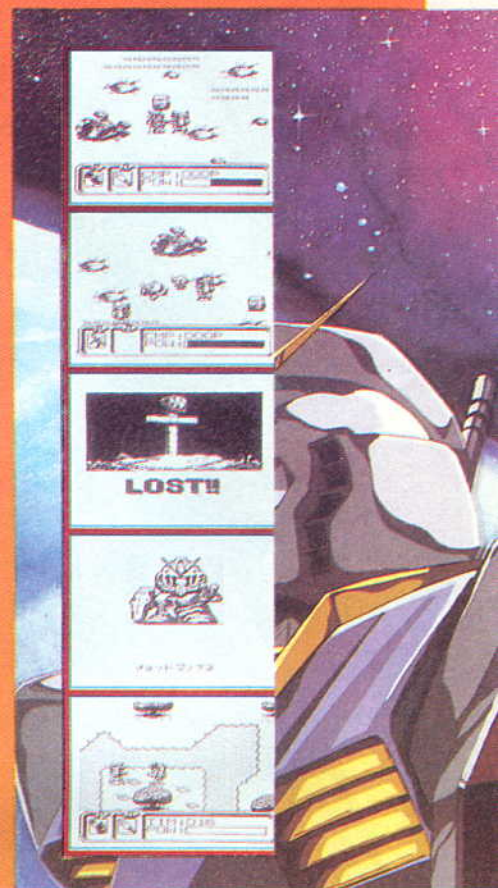
(Sopra dall'alto in basso) *Cyber Fight* (titolo provvisorio) dovrebbe aprire nuovi orizzonti nella grafica per PC dopo la sua uscita prevista verso la fine del 1991. Questo simulatore per uno o due giocatori riprende il tema dei gladiatori nell'arena e lo rende più attuale con l'uso di esoscheletri, missili filoguidati e visione radar computerizzata.

Con una versione per Amiga già in via di sviluppo c'è una buona probabilità che l'Electronic Arts commissioni *Cyber Fight* anche per Megadrive e Super Famicom. A proposito, una delle tecniche grafiche incorporate nel gioco si può vedere nel muro più lontano. Il programmatore Michael Powell utilizza tecniche di "Texture Mapping" per proiettare le immagini televisive in movimento sullo schermo. Molto astuto.

*Cyber Fight* della EA, dello stesso autore di *Powerdrome* Michael Powell, amalgama elementi di *Robocop*, un racconto del 1959 di Robert Heinlein ("Starship Troopers") e il concetto di armature da combattimento o esoscheletri visti nel cartone animato giapponese Gundam. Se somigliassero a *Cyber Fight*, *Robocop 3* e *Terminator 2* potrebbero diventare i dominatori incontrastati delle classifiche di questo Natale.

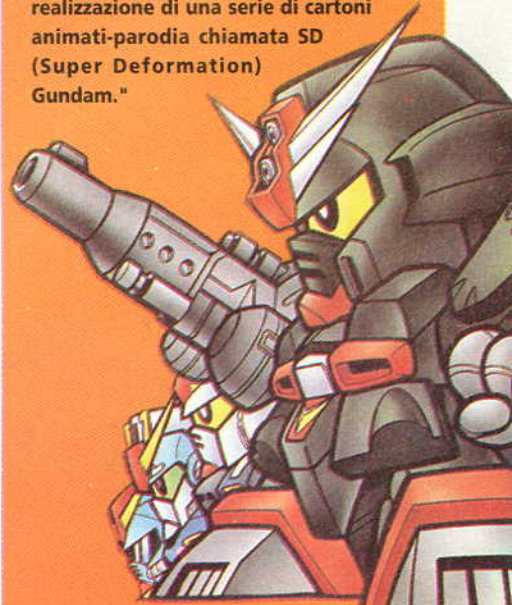
Non c'è molto di cui preoccuparsi al momento, in quanto i tecnici più affermati nel campo stanno ancora cercando di costruire un robot che possa salire e scendere una rampa di scale senza l'aiuto di una persona. Il mondo reale è troppo complesso per il cybernauta medio ma questo stato di cose è destinato gradualmente a cambiare.

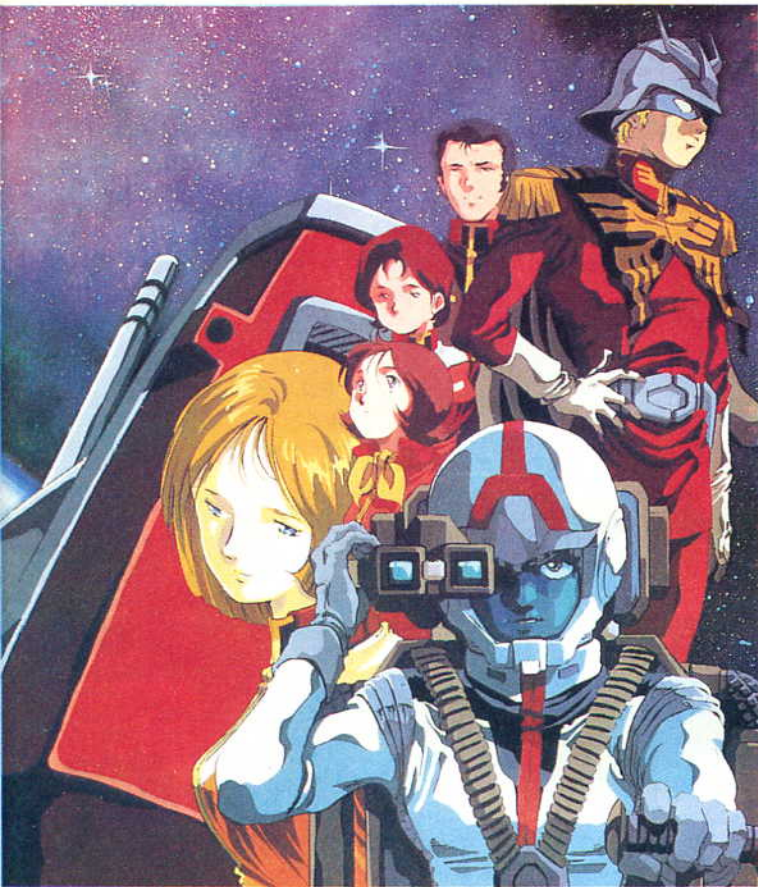
Il robot oggi protagonista di *Robocop* potrebbe diventare il vigile di domani. Parcheggiare in divieto di sosta nella Milano del 2027 potrebbe essere davvero pericoloso. Specialmente se gli innocui sobbalzi stradali saranno sostituiti da una più convincente raffica di mitragliatrice da 20mm come deterrente. E voi pensavate che *Terminator* fosse cattivo?



### IL FENOMENO GUNDAM

Questa epica saga giapponese creata da Yoshiyuki Tomino ebbe origine da una serie di cartoni animati del 1979 e da allora è cresciuta fino a diventare un'industria di videogiochi, libri, film, giocattoli e fumetti. "La serie di Gundam di Tomino ha segnato l'inizio della 'febbre dei robot' che ha investito il Giappone e gli Stati Uniti" afferma la Ballantine Books. "L'armatura da combattimento di Gundam è il prototipo di tutti i robot che abbiamo incontrato negli ultimi dieci anni. Un'intera generazione di giapponesi è stata cresciuta con le storie e le immagini di Gundam ma la conferma del suo successo è data dalla realizzazione di una serie di cartoni animati-parodia chiamata SD (Super Deformation) Gundam."





# IL GIORNO DEI D R O I D

2° campionato italiano di  
**KICKOFF**

## L'ELENCO DEI SOFTCENTER

### ABRUZZO:

**CHIETI SCALO (CH)**  
HARDSOFT PRODUCTS  
Via Pescara 2/4/6 TEL. 0871/560100

**LANCIANO (CH)**  
COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2 ☎ 0872/37266

**PESCARA**  
COMPUTER MARKET  
Via Trieste 79/81 ☎ 085/4216007

### CAMPANIA:

**AVELLINO**  
LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45  
☎ 0825/30755

### EMILIA ROMAGNA:

**CARPI (MO)**  
AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi ☎ 059/685892

**CASTELFRANCO EMILIA (MO)**  
MALFERRARI MARCO  
Via Tarozzi 33 ☎ 059/925272

**MIRANDOLA (MO)**  
GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6 ☎ 0535/22154

**MODENA**  
ORSA MAGGIORE  
C.to Commerciale I. Portali ☎ 059/372322

**PARMA**  
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B ☎ 0521/234030

**DITTA ZANICHELLI**  
Via Saffi 78/B ☎ 0521/239845  
**ZETA INFORMATICA**  
Via E. Lepido 6 ☎ 0521/494358

**PAVULLO (MO)**  
IL PAESE DEI BALOCCHI  
Via Giardini 190/19 ☎ 0536/22557

**PIACENZA**  
HIGH PRESTIGE Via Carducci 4 ☎ 0523/35331

**REGGIO EMILIA**  
COMPUTER LINE  
Via S. Rocco 10/C ☎ 0522/432679

**POOL SHOP**  
Via Emilia S. Stefano 9/C ☎ 0522/454972

**SASSUOLO (MO)**  
MICROINFORMATICA  
P.zza Martiri Partigiani 31 ☎ 0536/802955

### FRIULI VENEZIA GIULIA:

**UDINE**  
MOFERT 5 Via Leopardi 24 ☎ 0432/507644

### LAZIO:

**LATINA**  
KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10  
☎ 0773/489551

**ROMA**  
ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71  
☎ 06/776829



### **GUNHED**

La risposta giapponese a Terminator si è dimostrata essere un colossale successo in oriente ed è stata accompagnata, facile ad intuirsi, da una varietà enorme di libri e giocattoli giusto per tener vivo l'interesse. Gunhed, da non confondersi con lo stupendo gioco per PC Engine, è concettualmente simile a Gundam e Robotech e comprende una gran varietà di robot dall'aspetto imponente per soddisfare i techno-sadici. Il film, un grosso successo in Giappone nel 1989, arriverà in America e forse anche in Europa più avanti durante l'anno. Gunhed combina i talenti di molti famosi attori giapponesi e il realizzatore degli effetti speciali Koichi Kawakita è stato allievo di Eiji Tsuburaya, il creatore di Godzilla. In una rivista specializzata Kawakita rivela che la sua creazione più difficile per Gunhed è stata la devastante scena di combattimento tra Gunhed e Aerobot - il punto focale del film.

# FIDELITY CARD

*I vantaggi di una carta esclusiva*



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali. Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center. Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD**.

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:  
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ n.° \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ Cap. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_ Professione \_\_\_\_\_

Marca Computer \_\_\_\_\_ Modello \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

(di un genitore per i minorenni)

K.

## ABRUZZO:

CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6  
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2  
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/61

## CALABRIA:

COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111  
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parigi 25  
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

## CAMPANIA:

AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLE Via Carducci 45  
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218  
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40  
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

## EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A  
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43  
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C  
BOLOGNA - VIDEOLO STADIO P.zza della Pace 4  
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi  
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - Malferrari MARCO Via Tarozzi 33  
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A  
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122  
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6  
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20  
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B  
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B  
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6  
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19  
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4  
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134  
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74  
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C  
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C  
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124  
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31  
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

## FRIULI:

TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4  
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6  
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

## LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10  
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfilii 82  
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi  
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224  
ROMA - ARICO GIOVANNI Via Magna Grecia 71  
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113  
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51  
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24  
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Province 19  
ROMA - IORANI COMMERCIALE Via Ispica 11 - Via A. Asperlini 364/382  
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C  
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37  
ROMA - MUSICOPOLI P.le Junio 17  
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188  
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134  
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

## LIIGURIA:

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2  
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R  
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R  
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R  
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R  
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R  
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licci 6  
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38  
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R  
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

## LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Tino 1  
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54  
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78  
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7  
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Brosetta 65/A  
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1  
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato  
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavina 17  
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3  
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6  
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38  
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66  
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11  
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49  
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15  
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2  
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8  
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4  
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3  
LAINEA (MI) - SU DI GIRI V.le Rimebranze 11  
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48  
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199  
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83  
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petralia 6  
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37  
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22  
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)  
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4  
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5  
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15  
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65  
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2  
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C  
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39  
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale  
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sarvino Silvestro 55  
VARESE - SUPERGAMES Via Carobbio 13  
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292

## VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

## MARCHE:

ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14  
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15  
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45  
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5  
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126  
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2  
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

## PIEMONTE:

ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C  
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13  
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4  
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26  
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3  
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8  
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7  
CIRI' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154  
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42  
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2  
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A  
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4  
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E  
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1  
TORINO - MARCHISIO Via Polenzo 6  
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1  
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis  
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberio 39/E  
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F  
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31  
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis  
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19  
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32  
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scailie 5

## PUGLIA:

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26  
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79  
BARILETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17  
BARILETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4  
BARILETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15  
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A  
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70  
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Sois 7  
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

## SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7  
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12  
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9  
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21  
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

## SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Gallicaride 104  
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5  
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63  
CATANIA - AZETA Via Canfora 140  
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53  
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A  
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B  
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Api 50/F  
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Beninvegna 65  
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81  
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1  
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Pastori 40  
SIRACUSA - NWA POINT Via M. Bonanno 23

## TOSCANA:

AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13  
AREZZO - MULTIDIBIT P.zza Risorgimento 10  
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48  
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Cantostelle 5 A/B  
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romolo 1 DR  
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36  
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C  
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216  
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19  
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26  
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32  
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49  
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112  
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98  
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22  
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77  
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E  
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

## TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82  
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313  
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

## UMBRIA:

FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A  
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10  
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51  
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67  
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76  
VALLE D'AOSTA:  
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16  
VENETO:  
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22  
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bisaula 20/A  
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32  
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63  
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53  
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6  
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970  
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193  
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leonardo 19  
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volo S. Luca 6  
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

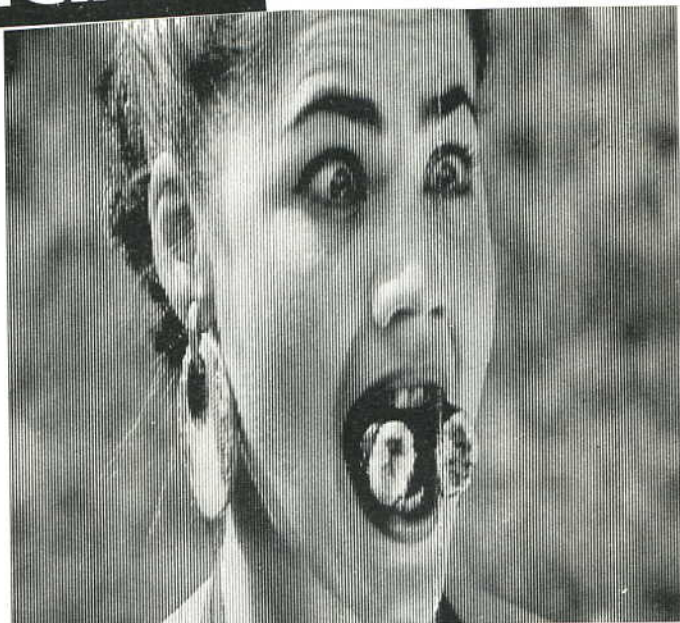
QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

# K ESCLUSIVO IN FRANCIA



**S**ole, mare e surf non erano in cima alla nostra lista di priorità mentre gironzolvamo per La Croisette diretti verso Palais Des Festivals. Per dodici giorni in maggio, le star più affermate e i tipi più curiosi vivono scomodamente insieme nello sforzo di promuovere se stessi e, forse, l'industria cinematografica. Il 44° Festival di Cannes è stato sconvolto da Madonna e dalla oltraggiosa promozione del suo documentario *A Letto Con Madonna*. Sicuramente non è il soggetto adatto per una conversione così la nostra ricerca per un gelato e per un buon film di serie B continuava.

Ci trovavamo sulla strada che conduce all'Hotel Carlton, posto per gente ricca e famosa. Qui, nelle Suite 160/161 risiedeva il presidente dei



**Le barche ondeggiavano nella baia, gente splendida passa il proprio tempo in feste e galà**

# TUTTA CANNES

**ed è quasi pronta la licenza per  
*Chopper Chicks in Zombietown*.**

**K passa un week end al mare...**



film di cattivo gusto Lloyd Kaufman. Non avete mai visto *Surf Nazis Must Die*, *The Toxic Avenger* o *Class Of Nuke'em High*? Meno male! Questi film, e molti altri dello stesso genere, provengono dalla Troma Inc., "una delle più antiche e attive società indipendenti di produzione e distribuzione di tutto il mondo". E quando dicono indipendenti lo intendono realmente!

Questi "cult movies" della Troma cominciarono a fare la loro comparsa nel lontano 1970 quando nascevano i primi cinema multiplex. Da allora la Troma ha visto crescere la domanda per le sue produzioni grazie all'introduzione dell'home video e al moltiplicarsi dei telespettatori delle televisioni via cavo e via satellite affamati di nuovo materiale - non importa quanto mediocri potessero essere i programmi. A

dire il vero, più sono pessimi più interessano il pubblico.

"La nostra strategia è semplice," dice un portavoce della Troma, "produrre film con fondi esigui e controllati, che i maggiori studi di Hollywood non forniscono al pubblico. Questi film sono principalmente mirati al mercato dei giovani di 16-35 anni, tradizionalmente la fascia più larga delle persone che va al cinema."

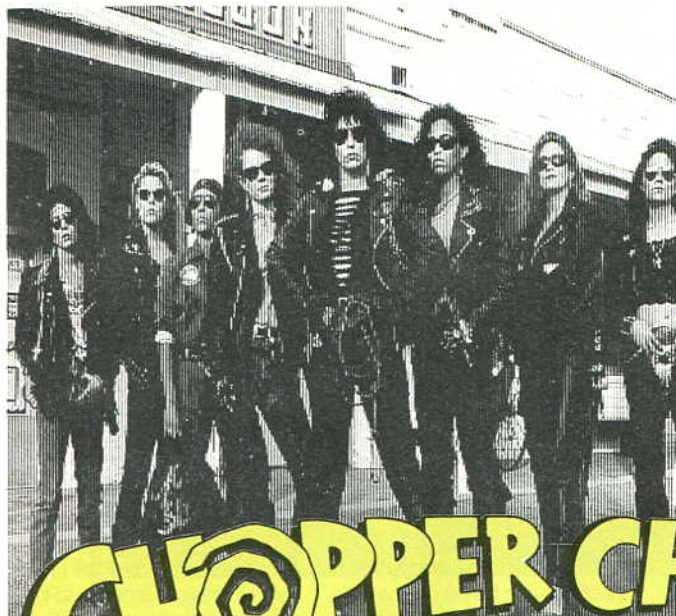
Cosa possiamo dire dei prodotti? La Troma conta oggi su una libreria di quasi 100 film. "Siamo sempre stati sul filo del rasoio della cinematografia con soggetti e titoli originali controversi," conferma il portavoce.

Il titolo della Troma che preferiamo è sicuramente *Chopper Chicks in Zombietown*. Una banda di motocicliste tutte cuoio e borchie, conosciute come le *The Cycle Sluts*, si ferma in una tranquilla città ai bordi del deserto in cerca di qualche uomo. "È un classico film d'orrore che vede queste amazzoni moderne contro degli zombie affamati di carne fresca nel più selvaggio e movimentato climax mai immortalato sulla celluloido," afferma la Troma. La stampa americana è impazzita per questo film. Joe Bob Briggs del *Dallas Observer* dice,

"Raccoglie i migliori elementi di *Re-Animator* e *I Sette Samurai* - Joe Bob dice 'andatelo a vedere'." Mentre *The Austin Chronicle* osserva che il film possiede "Sfumature de 'La Notte Dei Morti Viventi' - riempite con ingegno, ingenuità, irriverenza." Davvero degli ottimi giudizi.







# CHOPPER CHICKS IN ZOMBIETOWN

Altre idee interessanti si possono trovare in *A Nymphoid Barbarian In Dinosaur Hell*, dove mortali dinosauri rinascono da un olocausto nucleare. E che dire di *The Toxic Avenger Part III: The Last Temptation Of Toxie*, di *Dead Dudes In The House* o del mitico *Subhumanoid Meltdown: Class Of Nuke'em High Part 2?* In quest'ultimo, un altro disastro nucleare da origine a dei "terribilmente deformi ma incredibilmente ottimisti scoiattoli mutanti e agli ombelichi sboccati e malvagi."

Il personaggio più popolare della Troma, il Toxic Avenger (il vendicatore tossico), sta per essere trasformato in un cartone animato e la Marvel ha ottenuto la licenza per i fumetti. Anche i costruttori delle Teenage Mutant Ninja Turtles stanno producendo dei giocattoli sul personaggio. L'originale Toxic Avenger è interpretato dall'ex-giocatore di football americano dei Dallas Cowboy Ron Razio insieme alla cantante e attrice Phoebe Legere nella parte della sua bellissima ragazza. Cosa dire di più?

Con un'abile mossa di mercato la Troma e rilanciato due vecchi film di Kevin Costner - *Sizzle Beach USA* e *Shadow's Run Black*. Non sono certo dello stesso calibro di *Balla Coi Lupi*, *Gli Intoccabili* o *L'uomo dei sogni*, ma gli ammiratori di Costner saranno probabilmente emozionati nel vedere i primi sforzi del loro eroe.

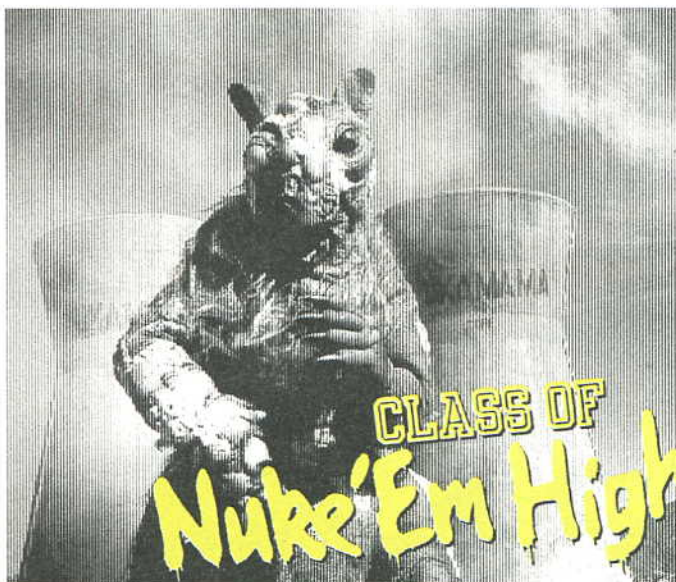
C'è addirittura un videogioco in lavorazione basato su un famoso film della Troma. Nessun'altra software house è interessata?

Epilogo. Non appena lasciato il circo di celluloide di Cannes siamo stati avvicinati da un giovane che, con mia grande sorpresa, non ci ha venduto statuine di Madonna o foto di Mastroianni. Invece ci ha offerto dei biglietti per la *Terminator 2 Science Fiction Convention* in programma a Los Angeles il mese prossimo. Questo forse suggerisce la similitudine tra Cannes e Hollywood - tutto si può compiere al giusto prezzo. Arrivederci a Los Angeles!

Hey, tipo! Lascia stare queste ragazze! Saranno anche belle ma sono davvero pericolose. Questi poveri zombie non sanno a cosa vanno incontro!



Che roba! Gli studenti del Tromaville Institute of Technology si sono portati il lavoro a casa. Attenti agli scoiattoli mutanti e agli ombelichi parlanti...



## 2° campionato italiano di KICKOFF

segue...L'ELENCO DEI SOFTCENTER

### ROMA

METRO IMPORT Via Donatello 37  
☎ 06/3227600

MUSICOPOLI P.le Jonio 17 ☎ 06/8127835

### VITERBO

BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12  
☎ 0761/345338

### LIGURIA:

#### GENOVA

A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2  
☎ 010/294636

GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R  
☎ 010/326389

PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R ☎ 010/290747

#### GENOVA VOLTRI (GE)

MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R  
☎ 010/630781

#### PEGLI (GE)

INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R  
☎ 010/688788

#### RAPALLO (GE)

PAGLIALUNGA Vico Liceti 6 ☎ 0185/273289

#### SESTRI Ponente (GE)

CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R  
☎ 010/622857

PLAY TIME 2 VIA SESTRI 50/R ☎ 010/628089

### LOMBARDIA:

#### BERGAMO

TINTORI ENRICO Via Broseta 1 ☎ 035/248623

#### CASALMAGGIORE (CR)

BIT Via Pozzi 6 ☎ 0375/42282

#### CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN)

RGB COMPUTERS Via Gnutti 38 ☎ 0376/670866

#### CORBETTA (MI)

PENATI Via S. da Corbetta 49 ☎ 02/9779401

#### CREMA (CR)

ELCOM Via Libero Comune 15 ☎ 0373/85291

#### CREMONA

MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2  
☎ 0372/838011

PRISMA Via B.dda Dovara 8 ☎ 0372/436900

#### GRATACASOLO DI PISOGNE (BS)

INFOCAM Via Provinciale 3 ☎ 0364/89379

#### MILANO

MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37 ☎ 02/7386051

MESSAGGERIE MUSICALI C.so V. Emanuele 22  
☎ 02/781251

#### PAVIA

SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5  
☎ 0382/35088

#### SESTO CALENDE

MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C  
☎ 0331/305865

# MACROARTE

**La grafica computerizzata sta eliminando la differenza tra realtà e artificio. K ha visitato il festival IMAGINA dando uno sguardo allo stato dell'arte.**

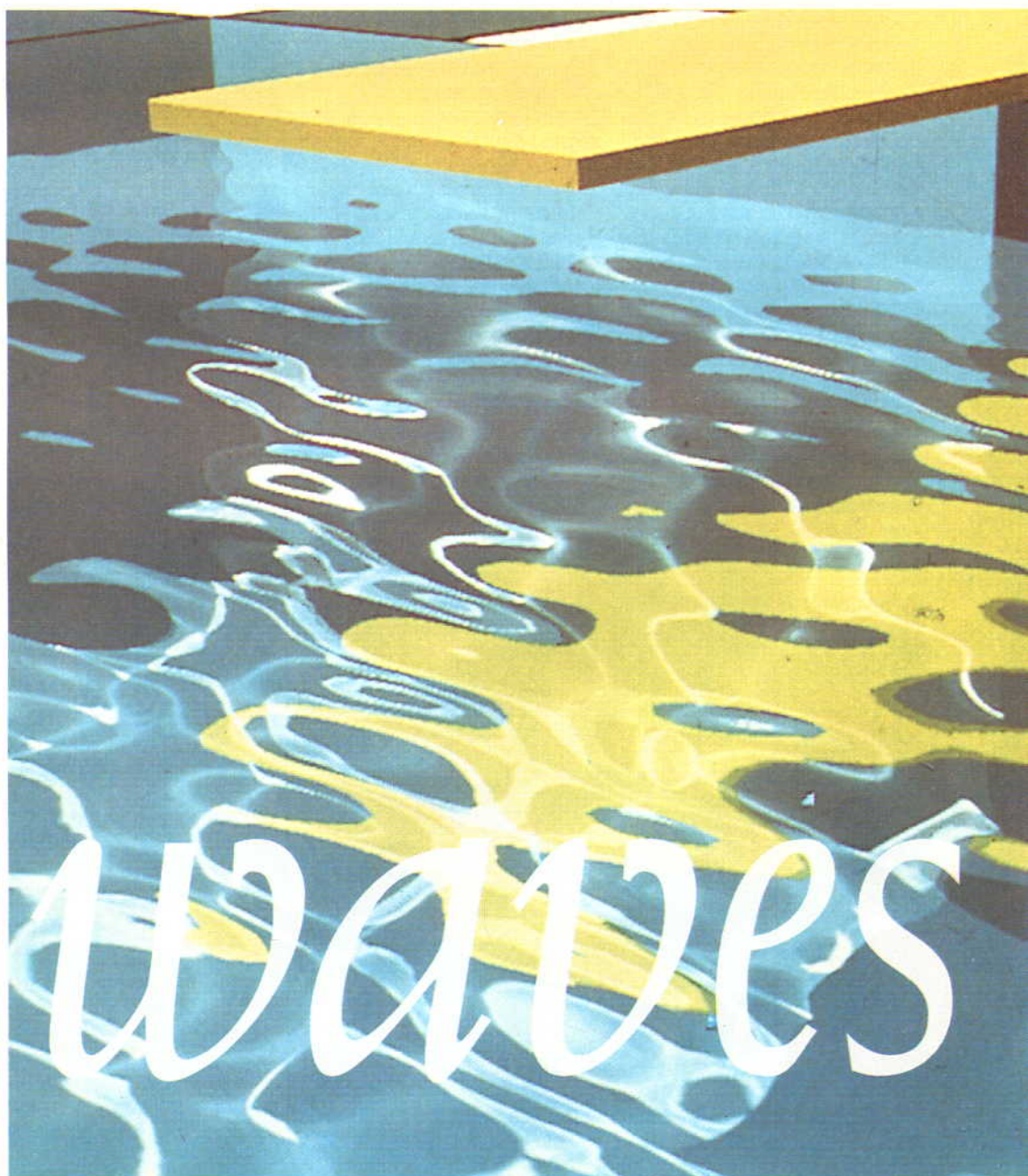


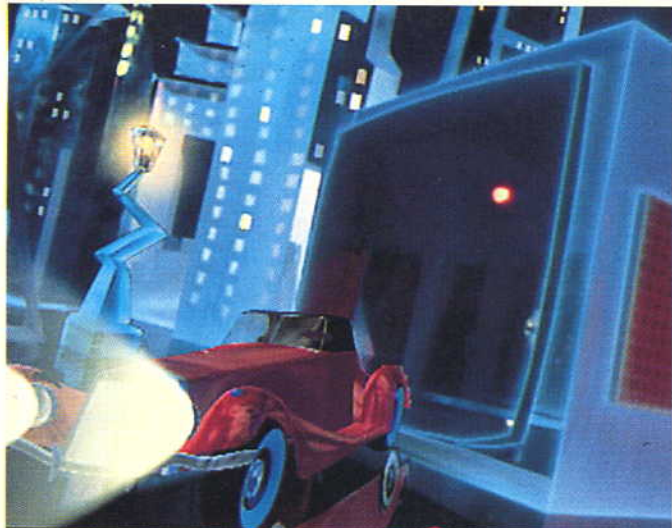
**È** trascorsa esattamente una decade da quando l'IMAGINA Computer Graphics iniziò la sua attività con molta modestia, e da esposizione secondaria al Montecarlo Film TV Congress. Oggi è diventato un evento rinomato a livello internazionale, richiamando i maggiori specialisti del settore per un confronto diretto, altamente stimolante e professionalmente.

Durante seminari e presentazioni tutti coloro che hanno un nome da difendere, danno sfoggio di alta professionalità mostrando cose impensabili e, in ogni caso, estremamente fantasiose. Per chiunque, anche se lontanamente interessato ai computer, questa esposizione è sicuramente da vedere. Generalmente la Computer Graphics viene erroneamente associata ai videogio-

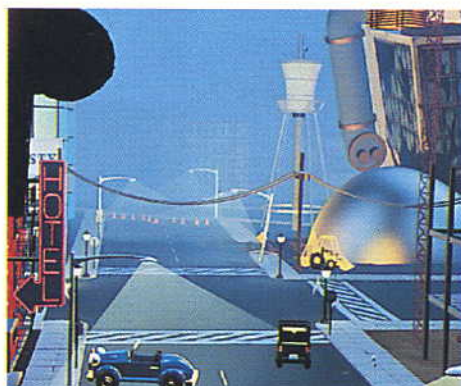
chi, o agli effetti speciali per film. Ma all'Imagina viene presa in dettaglio, mostrando cose che la gente non ha mai visto, e pienamente approfondita insieme alle metodiche di ricerca e di sviluppo.

Solo di recente la grafica computerizzata è migliorata, passando da cubi e piramidi assemblate e con movimenti rigidi, a immagini molto più simili a ciò che l'uomo desidera;



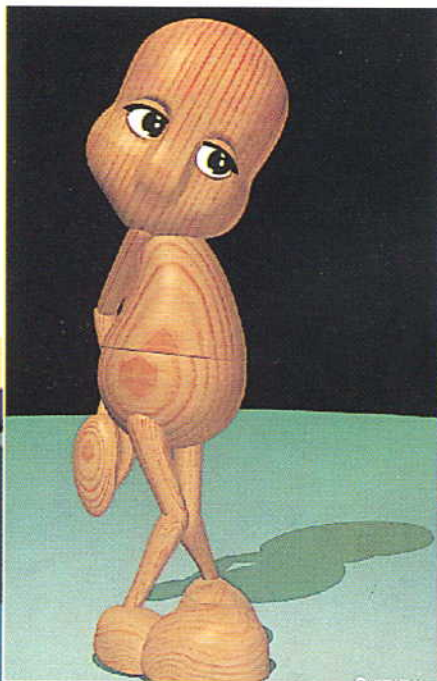


(A sinistra in fondo) Nella categoria Scuole e Università del Pixel INA Awards, *Illusion* ha vinto secondo premio. Tramature ben curate con gli effetti dei riflessi e di realtà bizzarra molto ben combinati.



(centro sinistra) Terzo posto nella categoria TV per *Sacree Soiree*. Le immagini più disparate messe in un collage visuale astratto.

(sinistra) I sogni possono essere facilmente trasformati in immagini. Una città surreale nel Microcosmo.



Non è adorabile? *The Puppet* ha vinto il terzo premio nella categoria di animazione in 3D.

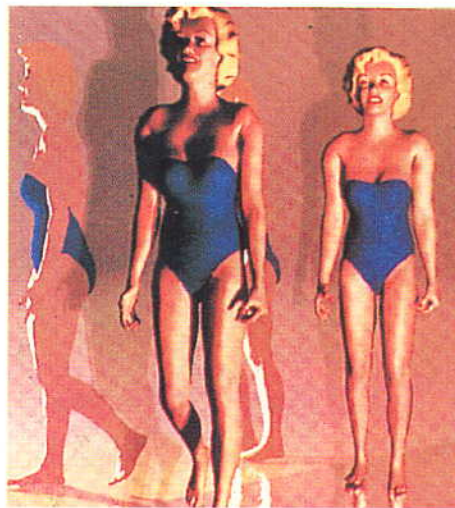
coreografia, dimensioni e sembianze reali a ciò che un operatore vuole, dando la possibilità e la libertà necessaria all'utilizzatore di poter liberare il suo senso artistico.

#### HO FATTO SPLASH

Tra i più significativi lavori effettuati vi è quello del gruppo di ricerca della Apple, la quale dopo un anno di studi sul movimento e il comportamento dell'acqua, ha sviluppato un film di circa 1 minuto, dal titolo *Splash Dance* con immagini così reali e sconvolgenti che era difficile credere a ciò che si vedeva; cascate, limpidezza e cristallinità acquifere, caratteristiche dell'elemento naturale ripreso dal vero.

Questo film così particolare ha vinto il premio Pixel INA durante la cerimonia finale (vedi Box nella pagina seguente). Questi riconoscimenti sono stati dati in 10 categorie e consegnati dal Principe Alberto di Monaco su voto del pubblico presente.

Un altro film dell'inglese Mark Watt ha dimostrato le diverse proprietà di questa sostanza che affascina moltissimo per la possibilità di simulazione. La sua ricerca sull'acustica e i problemi di luce ha una profondità ancora pionieristica ma è servita a simulare l'ambiente acquatico di una piscina e gli effetti di alcuni fasci di luce sotto la superficie dell'acqua.



La tragica scomparsa di attori e attrici famosi non mette più fine alla loro carriera. Gli attori sintetici li rimpiazzano in maniera veritiera. Alquanto tenebroso, vero?



(A sinistra in fondo) Nella categoria Fiction ha vinto il 3° premio questo *Don Quichotte* in 3D.

(sinistra) *The Fun-tastic World of Hanna-Barbera*, 1° Premio per categoria effetti speciali. Ecco perché il clown sta ridendo.

## LA BUSTA DEL VINCITORE PER FAVORE...

Questi sono i vincitori e gli "sconfitti" del premio Pixel INA. Possiamo solo sperare che verranno mostrati in televisione prima o poi, perché solo vedendoli ci si può credere.

### RICERCA

#### 1° Premio e Gran Premio Splash Dance

Apple Computer, USA

Un bellissimo filmato che ha come soggetto una autentica e realistica simulazione dell'acqua mentre scivola su superfici assorbenti e sconnesse.

#### 2° Premio

A Passing Shower

Electric Machinery Lab., Giappone

Il quarto di una serie di film di questo gruppo, che esplorano la convincente scena di una strada. L'ambientazione è notturna, e contine delle fantastiche immagini di macchine che con i fanali illuminano l'asfalto bagnato dopo un temporale.

#### 3° Premio

The Portrait of Mr Metakos  
Meta Corp, Giappone

Un divertente sguardo al corpo umano. Più precisamente, il filmato si dedica ai problemi legati alla rappresentazione di qualcuno in 3D rendendolo poi riconoscibile. Contiene una sequenza che è la rappresentazione solida della copertina dell'album dei Queen "It's a Miracle", cinque mani unite tra loro.

### TELEVISIONE

#### 1° Premio

Chronicle

BBC TV Graphic Design, Gran Bretagna

È la sequenza d'apertura dell'omonima trasmissione inglese che tratta di argomenti storici.

#### 2° Premio

ABC's World of Discovery  
Metrolight Studios, USA

#### 3° Premio

"Sacree Soiree"  
Riff, Francia

### SCUOLE E UNIVERSITÀ

#### 1° Premio

"The Poetry of Ernst Jandl"  
Eku Wand, Finlandia

Questo filmato è stato realizzato su un'Amiga 3000, e ha dimostrato che anche chi non è in possesso di computer che danno la possibilità di accedere a un mainframe può realizzare ottimi lavori. Mostra semplicemente delle bocche che, a turno, citano dei brani tratti dalla poesia di Jandl. Un'esperienza davvero irritante.

#### 2° Premio

"Illusion", Achim Stosser, Finlandia

Una festa surreale, nella quale niente mantiene le sue proprietà fisiche molto a lungo: la tavola si liquefa e le leggi della prospettiva sono volutamente travisate.

#### 3° Premio

"Romeo et Josette"

ADIS Centre de Formation, France

Una riedizione della famosa scena del balcone dal dramma di Shakespeare.

# MICRO ARTE



In Search of Muscular Axis, 2° Premio nella categoria Animazione in 3D.

### ARTE

#### 1° Premio

"Eggy"

Yochiro Kawaguchi, Giappone

Una strana e fantasiosa visione degli organismi biologici e di come potrebbero essere in un altro luogo dell'universo.

#### 2° Premio

"Tacauto"

Michel Bret, Francia

Un carnevale digitale, fatto da individui i cui corpi si rifiutano di stare in una sola forma.

#### 3° Premio

"Memory"

John Halas, Ungheria

Un'opera minimalista, che usa forme e trama per raggiungere ottimi effetti.

### ANIMAZIONE 3D

#### 1° Premio

"Panspermia"

Thinking Machine Corp, USA

Una sontuosa odissea galattica. Strane piante eietano semi capaci di viaggiare per distanze interstellari prima di atterrare, esplodere e gettare nel nuovo mondo i semi che porteranno alla nascita di nuove piante.

#### 2° Premio

"In Search of Muscular Axis"

Polygon Pictures, Giappone

Questo film molto originale presenta un blocco di metallo in continua metamorfosi alla ricerca della forma ideale. Per certi versi molto umoristico.

#### 3° Premio

"The Puppet"

Relief, Francia

La presentazione di un manichino in legno molto carino.

### VISUALIZZAZIONE

#### 1° Premio

"Enter the Elgin"

Alias, Canada

Un viaggio sintetizzato attraverso un nuovo teatro canadese ancora in via di costruzione.

#### 2° Premio

"Alfa Romeo 33"

Ex Machina, Francia

Mostra le strutture interne ed esterne della macchina. Mette in risalto anche la simulazione dell'afflusso dell'aria che passa attraverso il sistema di ventilazione e la distribuzione delle particelle del carburante nel motore.

#### 3° Premio

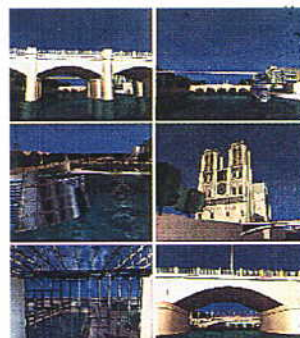
"A Trip on the Seine"

Videosystem, Francia

Un impressionante volo lungo il famoso fiume francese dalla sorgente alla foce, con tutti i paesaggi che lo circondano.



(In alto) Tacauto, 2° Premio vincitore nella categoria Arte.  
(Sopra) Panspermia, 1° Premio nella categoria Animazione in 3D.



A Trip on the Seine, 3° Premio nella categoria Visualizzazione.

### PUBBLICITÀ

#### 1° Premio

"Heinz Ants"

ILM, USA

Un'ingenua rappresentazione di un picnic visto a livello terra. Con degli hot dog computerizzati che vengono sbranati dagli insetti.

#### 2° Premio

"Lyons/Tetley Decaffeinated Tea"

Rushes CG, Gran Bretagna

La teiera si rifiuta di essere riempita d'acqua e da decaffeinato.

#### 3° Premio

"Livesavers: The Goodtimes Roll!"

Topix, Canada

L'equivalente d'oltre Oceano delle Fruittelle fanno festa su un pianoforte.

### FANTASTICO

#### 1° Premio

"The Invisible man in... Blind Love"

Eurocitel, Francia

Una realizzazione che ha dell'incredibile. Ricattura il "feeling" dei film anni 40, e vede come protagonista l'uomo invisibile mentre si aggira in un ufficio in cerca d'indizi.

#### 2° Premio

"Grinning Evil Death"

McKenna & Sabiston, USA

Un gigantesco mostro minaccia la città! Solo il supereroe senza paura, Capita Sarcasmo può salvare la razza umana dalla distruzione. È un misto di cartoni animati in 2D con grafica in 3D che raggiunge lo stato dell'arte. Uno dei nostri favoriti.

#### 3° Premio

"Don Quichotte"

Videosystem, France

I mezzi moderni vengono usati per raccontare una storia del passato con Don Quichotte e Sancho Panza.

### ANIMAZIONE 2D

#### 1° Premio e Premio Europeo

"Green Movie Movie"

Green Movie, Italia

Un motivo per sentirsi orgogliosi. La storia dell'arte raccontata in forma grafica.

#### 2° Premio

"L'Escamoteur"

Advance Prods, Francia

Manipolazione di immagini riprese da quadri famosi.

#### 3° Premio

"Wet Science"

Xaos Inc, USA

Divertimento con i liquidi.

### EFFETTI SPECIALI

#### 1° Premio

"The Funntastic World of Hanna-Barbera"

Rhythm & Hues, USA

Mostrato come parte di un simulatore americano, chi guarda viene fatto "volare" attraverso un paesaggio generato dal computer nel quale appaiono i personaggi di Hanna e Barbera, dai Flintstone a Scooby Doo. È il prodotto di due anni di lavoro da parte di due ditte diverse.

#### 2° Premio

"The Nature"

Links Corp, Giappone

Vespe e api animate dal computer ingaggiano battaglia sullo sfondo di una foresta ripresa dalla realtà.

#### 3° Premio

"Lemsip"

John Clive, Gran Bretagna

Una rana canterina che è servita per uno spot televisivo in Inghilterra.

Kenshiro  
sta arrivando.

# LAST BATTLE

**SOFTTEL**  
DISTRIBUZIONE

**elite**

**Stufi della solita grafica a 256 colori? Stanchi della qualità audio dei vostri CD? Volete un sistema che possa offrirvi una palette di colori illimitata, un suono digitale migliore, che sia compatibile con Amiga, PC e ST, che prometta una completa emulazione CDTV e che possa riprodurre i più recenti successi di Hollywood in Dolby surround? È naturale che lo vogliate...**



I laser disk sono disponibili in due dimensioni e due colori: 20 e 30 centimetri, contengono fino a 120 minuti di video e quelli dorati superbo suono digitale (i dischi argentati contengono solamente suono analogico).

# LASERDISK

**D**irk Neuen è orgoglioso della sua versione per laser disk da 100 sterline di "2001 Odissea nello spazio". Questo piccolo gioiello non solo contiene una versione del famosissimo film di Kubrik riversata digitalmente (compresa la sottile correzione di una predominanza rossa della pellicola originale) ma anche del materiale di Arthur C. Clarke che discute il futuro dell'esplorazione spaziale, documenti della NASA sui passaggi ravvicinati di Giove da parte del Voyager 1 e 2, centinaia di spezzoni visivi, testuali e audio sulla realizzazione del film originale e un montaggio speciale di immagini tratte dal film insieme a immagini spaziali e a della narrativa. Il film è presentato nel formato originale a schermo maggiorato e la qualità, utilizzando un lettore per laser disk Pioneer CLD1500, è sconvolgente. Magnifico per i patiti del cinema ma se state cercando un po' di interazione la cosa che potrebbe interessarvi è il disco dietro il lettore e il piccolo cavo nero che ne esce.

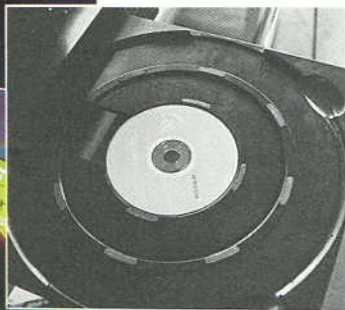
Queste piccole aggiunte pongono questo glorioso apparecchio sotto il diretto controllo del vostro Amiga 500, ST o PC - e questo è solo l'inizio...

Tutto è cominciato mentre Dirk era comodamente sdraiato davanti al televisore a guardare un video su laser disk. I suoi occhi si posarono sull'Amiga sistemata a lato e improvvisamente gli venne in mente che sarebbe stato interessante collegare i due apparecchi insieme. Dopo tutti i giochi come *Dragon's Lair* e *Space Ace* erano stati originariamente disegnati per i laser disk. Se avesse potuto mettere insieme una specie di interfaccia forse avrebbe potuto procurarsi qualche vecchio disco e creare il proprio coin-op laser.

Questo ha portato alla prima interfaccia Lasergames della Software Corner ora disponibile in Germania per 65 sterline (circa 150.000 lire). Per mezzo di questo apparecchio è possibile collegare un Pioneer CLD1500 o 1450 al computer e giocare a tutti i giochi su disco laser con somma felicità

(del proprio portafoglio) senza dover sborsare una miriade di biglietti da mille. In più i giochi su laser disk non si fermano a *Dragon's Lair* e *Space Ace* - date un po' un'occhiata alle altre pagine per ulteriori informazioni sui titoli disponibili.

L'interfaccia Lasergames è un ottimo prodotto per gli amanti dei giochi ma la Software Corner sembra essere più ambiziosa e il loro prossimo progetto va ben oltre l'etichetta di divertimento avanzato su computer. Dirk e i suoi colleghi affermano che è possibile, utilizzando le particolari capacità dell'apparecchio della Pioneer, produrre un'interfaccia che permetta l'utilizzo dell'unità come lettore di CD-ROM - con l'aggiunta, naturalmente, della qualità video e audio del laser disk. Con questa idea in testa, è stato un passo breve arrivare al concetto di un sistema di emulazione CDTV per i possessori di Amiga desiderosi di migliorare il proprio CDTV ma anche di possedere i vantaggi dei film su laser disk. In teoria sarebbe impossibile. Ciò



L'apparecchio che rende possibile tutto questo: il Pioneer CLD1500 e (nel riquadro) l'eccezionale interfaccia della Pioneer che rende possibile per la Software Corner adattare il lettore al controllo tramite computer e all'emulazione del CD-TV.

(Nel riquadro) Il piatto multi-formato del Pioneer CLD1500 per utilizzare CD, video CD e film su laser disk tutti sullo stesso apparecchio. E se il sistema della Software Corner manterrà le aspettative sarà possibile inserire anche un CD-ROM al centro...

## DISK?

Il laser disk fu lanciato come prodotto di consumo dalla Philips nel 1981 dopo un paio d'anni di confino sul video mercato interattivo professionale. Diversamente dagli altri formati basati su dischi ottici (che sono quasi tutti digitali), il laser disk combina tecnologia digitale e analogica dando da un lato l'alta fedeltà dell'audio digitale su CD e, dall'altro, la velocità e lo spettro di colori del video analogico. Per i film è imbattibile in termini di qualità e (se confrontato con i nastri) convenienza.

Ma, come spesso succede, l'unico difetto è il prezzo. Quando fecero la loro prima comparsa i lettori di laser disk costavano attorno alle 1000 sterline (oltre due milioni di lire) e nemmeno i dischi erano molto economici con i titoli migliori attestati sopra le 100 sterline (200.000 lire). Nel 1985 il mercato dei laser disk era praticamente morto sebbene il formato sopravviveva grazie al forte supporto della Pioneer e al continuo interesse nel mondo del video interattivo. Nel Natale del 1985 era possibile acquistare un lettore scontato per circa 150 sterline (300.000 lire).

Nel frattempo il sistema era stato adottato dall'Atari per l'utilizzo nelle sale giochi e

**"Sono un appassionato di questo sistema dal 1981 - se volete la qualità migliore nei vostri film per casa non ha eguali".**

Dirk Neuen,  
Software Corner



## DISKOPEDIA

Il Compact Disk è ormai familiare a tutti ed è in grado di dare un suono più pulito e una serie più vasta di opzioni grazie alla registrazione audio digitale e a sofisticate tecniche di riproduzione. Ci sono comunque altri due formati che possono essere riprodotti utilizzando un apparecchio multi-formato come i Pioneer CLD1500/1450.

Innanzitutto, c'è il CDV (CD Video). Questi dischi hanno un diametro di 12cm e sono sostanzialmente un incrocio tra i CD e i laser disk. Contengono tracce video analogiche capaci di dare fino a sei minuti di video a colori insieme al suono digitale (codificato in modo CLV) più altri 20 minuti di suono digitale.

Poi ci sono i laser disk veri e propri. Ve ne sono di due dimensioni e formati: 30cm e 20cm, CAV e CLV (leggete il resto dell'articolo per una spiegazione dei termini). I CAV vengono usati normalmente e mettono a disposizione 72 e 32 minuti di video (rispettivamente su 30cm e 20cm). I CLV danno delle durate maggiori raggiungendo rispettivamente i 120 e 40 minuti.

CAV non è comunque solo sinonimo di minore durata. Questo formato si fa perdonare questo difetto offrendo la riproduzione a velocità diverse e le funzioni di fermo immagine e fotogramma per fotogramma davvero molto utili. È possibile accedere a ogni singolo fotogramma e ottenere un'immagine perfetta sotto ogni punto di vista.

Le LDU possono utilizzare il suono sia in formato digitale che analogico. È molto facile scoprire la differenza: i dischi dorati sono digitali e quelli argentati sono analogici.

Infine vale la pena ricordare che i dischi d'importazione (spesso contenenti i titoli più recenti) utilizzano il formato video NTSC. Il sistema televisivo italiano, però, utilizza il formato PAL. Per risolvere il problema la Pioneer produce un modello (più costoso) chiamato CLD1450 che capta automaticamente lo standard utilizzato e si predispone di conseguenza - è così possibile vedere qualsiasi film sia che provenga dagli USA, dal Giappone o dall'Europa senza preoccuparsi dei vari formati.

(sinistra) CD audio: 74 minuti di musica in quello da 12 centimetri e 20 minuti nei "singoli" da 8 centimetri.

(in alto a destra) CDV: 26 minuti di suono digitale e sei minuti di video disponibile solo nel formato di 12 centimetri.

implicherebbe non solo il perfezionamento dell'interfaccia CD-ROM ma anche la possibilità di impadronirsi del software operativo del CDTV della Commodore. Il primo passo è stato fatto ma naturalmente la Commodore non ha nessuna intenzione di fornire a Dirk e ai suoi amici le copie delle ROM del CDTV perciò l'unica possibilità consiste nello sviluppare indipendentemente una serie di routine che, sebbene emulino perfettamente le funzioni del software della Commodore, non siano una copia del codice e non infrangano il copyright.

Questo lavoro è in preparazione e la Software Corner sta progettando di realizzare il primo prototipo in dimostrazione mentre state leggendo queste righe. Il sistema completo verrà lanciato entro pochi mesi al prezzo di circa 145 sterline (310.000 lire) e K vi terrà informati (farete bene a non perdere un numero dopo le ferie...). Se è all'altezza delle aspettative potrebbe rivelarsi una attraente alternativa per i possessori di Amiga

interessati non solo alle capacità del CDTV ma anche alla migliore tecnologia audio e video oggi disponibile. Anche chi possiede un ST o un PC potrà beneficiarne, disponendo di un buon CD-ROM con le stesse caratteristiche aggiuntive. I sistemi su disco laser, sembra, potrebbero prepararsi ad un glorioso ritorno...

### PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

La Software Corner non ha ancora scelto un distributore per l'Inghilterra (qualche offerta per l'Italia?) - ma nel frattempo potete contattarli direttamente al seguente indirizzo e numero telefonico:  
Software Corner  
Augartenstrasse 6  
6800 Mannheim  
West Germany  
Telefono: 0049 621 402387 oppure 0049 621

questo continuò fino al 1988 - intanto i produttori avevano formato la International Laserdisk Association ad Amburgo. Società quali la Sony, Panasonic e Pioneer si alleano per supportare il formato e cominciarono a convincere i produttori (specialmente quelli legati al settore video e musicale) a produrre più titoli. Siccome a quel tempo la pirateria video era diventata un problema scottante i produttori cominciarono a guardare più favorevolmente ai laser disk e il supporto cominciò a crescere.

Nel 1990 il mercato dispone di circa 10.000 titoli in Giappone e 12.000 negli Stati Uniti. Cosa più importante, i nuovi film cominciarono ad essere prodotti su laser disk subito dopo la loro apparizione nel circuito cinematografico americano così gli appassionati in Europa erano in grado di vedere gli ultimi film prima del loro arrivo dagli USA. Tutto ciò, combinato con la crescente sofisticazione dei lettori, aveva prodotto una crescita del mercato - in particolare in Francia e Germania, con l'Italia agli ultimi posti.

I prezzi dei lettori di laser disk stanno ora diminuendo, con il CLD1450 della Pioneer, al top della gamma, che in Inghilterra costa intorno alle 500 sterline (un milione) e il CLD1500 intorno alle 400 (800.000) ma c'è da dire che in Gran Bretagna i prezzi sono più

alti che nel resto d'Europa e ciò spiega perché non sono ancora così diffusi. I prezzi dei lettori e dei dischi sono comunque destinati a scendere ulteriormente.

Uno dei vantaggi dei lettori di laser disk dell'ultima generazione è la loro capacità di leggere sia il formato CAV che quello CLV. Per quelli che non conoscono bene questo tipo di terminologia diremo che queste sigle si riferiscono a due tecniche di lettura diverse: velocità angolare costante (CAV) e velocità lineare costante (CLV). Il metodo CAV è utilizzato dagli LP tradizionali e significa che il piatto gira a velocità costante cosicché l'area sotto la testina viene letta a velocità diverse (le tracce sul bordo del disco sono più lunghe di quelle vicino al centro). Nei sistemi CLV l'area sotto la testina mantiene la stessa velocità relativa per tutta la durata del disco perché il sistema aumenta il numero di giri quando la testina si avvicina alle tracce centrali, più corte.

Siccome entrambi questi sistemi possono essere utilizzati da alcuni dei lettori più moderni (che accettano anche dischi di diversa dimensione), alcune nuove generazioni di lettori di laser disk potrebbero diventare delle utili periferiche per computer potendo leggere dei CD-ROM, dei tradizionali CD audio e anche dei video laser.

# 2° campionato italiano di KICKOFF

segue...L'ELENCO DEI SOFTCENTER

## VARESE

FLOPPY P.zza del Tribunale ☎ 0332/230006

## VOGHERA (PV)

GIOCHI PER... P.zza Meardi Ang. C.so XXVII  
Marzo ☎ 0383/365457

## PIEMONTE:

### ALESSANDRIA

TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13  
☎ 0131/441426

### ASTI

ASTI GAMES C.so Alfieri 26 ☎ 0141/436853  
RECORD Galleria F. Argenta 3 ☎ 0141/34240

### BIELLA (VC)

SIGEST Via Bertodano 8 ☎ 015/28697

### CASALE MONFERRATO (AL)

DANY ITALIANA Via Manara 7 ☎ 0142/451594

### CUNEO

ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 ☎ 0171/63143

### NOVARA

K & G. Via Ranzoni 2 ☎ 0321/410390

### ORBASSANO (TO)

COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A  
☎ 011/9031567

### TORINO

ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4  
☎ 011/7731114

MAGLIOLA Via N. Porpora 1 ☎ 011/263911

MATRIX Via Monginevro 1 ☎ 011/5613232

MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis

☎ 011/280274

PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E

☎ 011/517740

SOFTTEL Via Nizza 45/F ☎ 011/6690962

TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381

☎ 011/616190

VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57/bis

☎ 011/6509531

### VERCELLI

ELETRONICA Via Scalise 5 ☎ 0161/5479

### PUGLIA:

#### BARLETTA (BA)

COMPUTER SHOP Via G. Carli 17 ☎ 0883/521794

### SARDEGNA:

#### SASSARI

VIDEO GAMES Via dei Mille 17 ☎ 079/234724

### SICILIA:

#### AGRIGENTO

COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104

☎ 0922/595496

#### AUGUSTA (SR)

MACH 3 Via Garibaldi 5 ☎ 0931/521389

#### CATANIA

AZETA Via Canfora 140 ☎ 095/501797

#### PALERMO

HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F

☎ 091/523195

## ABBONDANZA DI GIOCHI

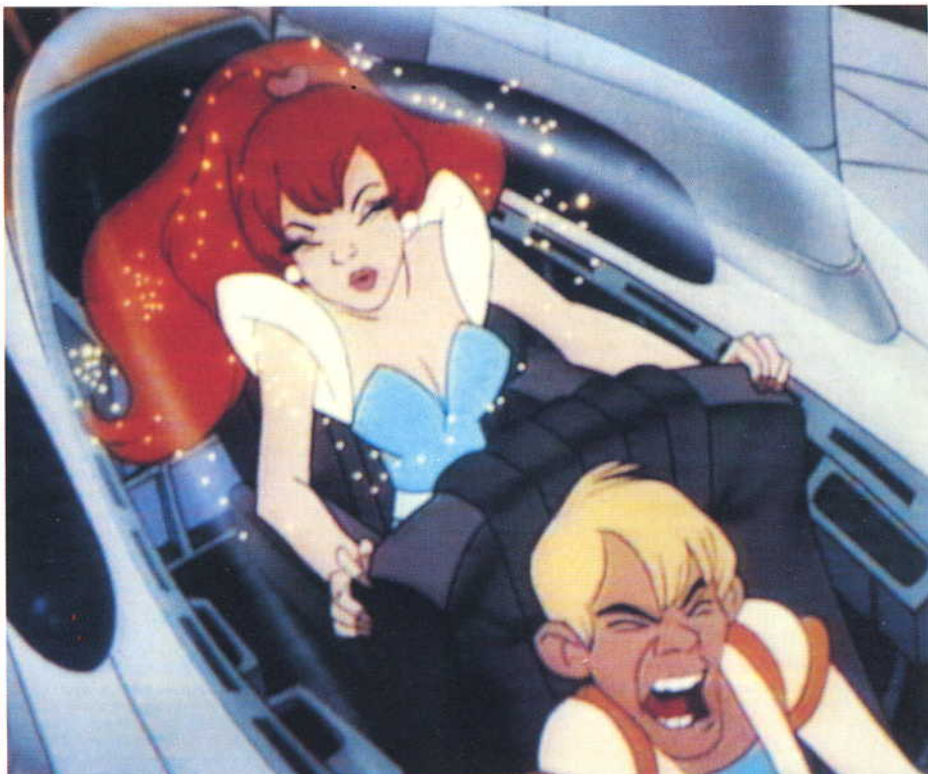
Molti lettori hanno sentito parlare di *Dragon's Lair* e *Space Ace* ma in realtà i giochi su laser disk comprendono molti più titoli di quanti possiate immaginare. Al momento esistono 64 giochi su laser disk con nuove uscite a intervalli regolari. 34 di questi titoli sono legalmente utilizzabili con il sistema della Software Corner.

I titoli attualmente disponibili comprendono *Dragon's Lair*, *Firefox*, *Space Ace*, un paio di laser disk vietati ai minori chiamati *Casino Royale 1 & 2* e - tra breve - una splendida conversione di *Super Hang On*.

I primi giochi su laser disk leggevano semplicemente diverse sequenze dal disco in accordo con l'azione intrapresa con il joystick. In aggiunta i vecchi sistemi erano molto lenti a cercare la giusta sequenza dando origine a periodici "black out" mentre il laser cercava la scena successiva.

Sui moderni lettori il tempo d'accesso è di gran lunga più veloce. In più molti dei giochi più recenti combinano l'output del disco con l'output grafico del computer per generare un'immagine composita più in sintonia con le tecniche di gioco moderne. Per esempio, in *Super Hang On*, l'Amiga potrebbe generare la moto in primo piano e il laser disk genererebbe il paesaggio e gli avversari. Come risultato si ottiene una visualizzazione molto veloce con una grafica identica a quella della versione da bar.

Come per i CD-ROM tutti i giochi su laser disk possono avvalersi di un sonoro stupendo - i sistemi NTSC hanno non meno di quattro canali audio (due digitali e due analogici) e anche quelli PAL (che richiedono più dati a causa del display più grande e possono così avere meno canali audio) posseggono suono stereo digitale di qualità CD.



(In alto)  
Attento all'infante Ray! Dexter si contorce dopo che il malvagio Borf lo ha colpito con l'arma etidrucente che bisogna distruggere in *Space Ace*.



(Sinistra)  
Il passaggio degli ostacoli nel fiume sotterraneo in *Dragon's Lair*. Il disco è sistemato in modo che molte sequenze associate siano registrate in tracce contigue per minimizzare il tempo di accesso alla scena seguente. Le scene sul disco sono anche duplicate per rendere il caricamento ancora più breve e i moderni lettori possono ridurre l'attesa a una frazione di secondo.



Una scena da *Firefox* che combina scenografie reali con grafica computerizzata. La foto nel riquadro mostra il sistema usato dal gioco per comunicare con il computer informandolo su quale settore dello schermo è occupato dal nemico...



Dirk Neuen prende un altro ordine per il nuovo sistema al negozio della Software Corner: "Da quando in Germania è apparso il primo articolo sul sistema il telefono non ha smesso di squillare..."

# LASERDISK

COLPISCE ANCORA

L'interfaccia Lasergames della Software Corner, tutto ciò che serve per giocare l'originale *Dragon's Lair* e altri 33 giochi attualmente disponibili per il sistema.





Who Else?  
**COMPUTERMANIA**

Viale Pisa, 33 - 20146 Milano - Tel. e Fax 02/400.920.59  
 Vendite per corrispondenza - P. IVA 10324810158

## SEGA MEGADRIVE

a lire 299.000 Giapponese !

completo di alimentatore 220V, 1 joystick e il cavo scart PAL. I giochi costano dalle 55000 lire in su, circa 200 titoli a catalogo

## NINTENDO SUPER FAMICOM

+ 2 joystick e cavo SCART a lire 490.000 IVA COMPRESA!

### NINTENDO GAMEBOY

lire 140000

compreso di 1 gioco, cuffie stereo, batterie e cavo multiplayer

Offerta AMIGA 91  
 1 AMIGA 500  
 1 MEGABYTE

lire

**699000** IVATO

Neo-Geo

645000

IVATO

Esempio: BonanzaBros e RingsideAngel x SegaMegadrive sono qui dal 20 Maggio 1991

### GIOCHI PER CONSOLES

arrivi settimanali per tutte le console.

Importazioni dirette di tutte le anteprime mondiali recensite sulle riviste e non. Efficiente servizio di prenotazione telefonica allo 02/40092059

Sega GameGear  
 lire 449.000  
 con 1 gioco



### segue...L'ELENCO DEI SOFTCENTER

#### PALERMO

IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65  
 ☎ 091/320779

PEDONE Via Ugo La Malfa 81 ☎ 091/6887777

#### TOSCANA:

##### FIRENZE

ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5  
 A/B ☎ 055/610251

EUROSOFT Via del Romito 1 D/R  
 ☎ 055/496455

##### LIDO DI CAMAIORE (LU)

IL COMPUTER V.le Colombo 216  
 ☎ 0584/618200

##### LIVORNO

FUTURA 2 Via Cambini 19 ☎ 0586/888764

##### LUCCA

CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26  
 ☎ 0583/582227

##### MASSA CARRARA

FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32  
 ☎ 0585/45078

##### PISA

IDEA SOFT Via Vespucci 96 ☎ 050/45178

##### PISTOIA

OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22  
 ☎ 0573/365871

##### PONTEREDERA (PI)

ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77  
 ☎ 0587/52063

##### S. GIOVANNI VALDARNO (AR)

I.C.S. P.zza Libert  12/E ☎ 055/9122521

#### TRENTINO ALTO ADIGE:

##### MERANO (BZ)

KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313  
 ☎ 0473/37392

#### UMBRIA:

##### FOLIGNO (PG)

ETA BETA P.zza San Domenico 10/A  
 ☎ 0742/60063

#### VALLE D'AOSTA:

##### AOSTA

INFORMATIQUE - Avenue du Conseil des  
 Commis 14/16 ☎ 0165/362242

#### VENETO:

##### VENEZIA

COMPUTER LINK Via S. Marco 2970  
 ☎ 041/5230292

##### VERONA

PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6  
 ☎ 045/592708

##### VICENZA

ZUCCATO C.so Palladio 7/8 ☎ 0444/546566

# GRAFFITI

# COMPTON

**S**e avete appena finito *The Secret of Monkey Island* e vi state chiedendo "E ora?", niente paura: preparatevi per *Monkey Island II: LeChuck's Revenge*.

Con questa e altre novità siamo tornati da un recente viaggio a Bologna per incontrare Douglas "Doug" Glen, General Manager della Lucasfilm Games (LG), nonché il creatore di tutta la filosofia della casa di software di San Rafael, California, e colui che sviluppa i piani a breve e lungo termine per i giochi e per le piattaforme, cioè i computer, su cui "girano".

Organizzato in modo impeccabile dalla C.T.O., l'incontro con Mr. Glen è stato una fonte di notizie succose e strabilianti. State a sentire.

Oltre a *Monkey Island 2*, sono in arrivo *Indiana Jones 4*, un gioco ideato da Steven Spielberg in persona, intitolato *The Dig*, una serie di telefilm comici basata su *Maniac Mansion 2* e la speranza di un *Loom 2*.

Ma andiamo con ordine. Torniamo a Mr. Glen.

Alto, allampanato e pelato, Doug Glen comunica fin dal primo istante l'incredibile entusiasmo che ha per il suo lavoro. E rivela altrettanto rapidamente la sua enorme competenza in questo settore.

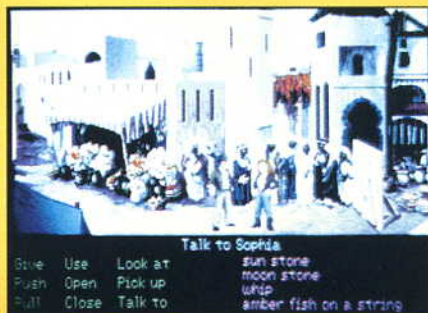
Durante la sua presentazione nel salone della lussuosa Villa Zarrì di Casteldebole, Doug Glen ha spaziato dal passato al presente al futuro della Lucasfilm Games, facendo vedere cose interessantissime e una, in particolare, da lasciarci a bocca aperta: una versione sperimentale "parlata" di *Monkey Island* in cui le frasi pronunciate da Guybrush Threepwood (da voi scelte tra quelle possibili) e dai suoi eventuali interlocutori sono pronunciate realmente da attori professionisti. Insomma, ci stiamo avvicinando sempre più ai "film interattivi" nel vero senso della parola. E non sembra un caso che sia proprio la divisione software di uno studio cinematografico come la Lucasfilm a lavorare in questo senso. Per essere sempre più in linea con questa tendenza, la LG sta ormai prendendo in prestito gente del cinema per la realizzazione dei suoi nuovi giochi.

"Per realizzare *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*", spiega Glen, "abbiamo formato un team sulla falsariga di una vera e propria troupe

## INDY STRIKES BACK!

Anche il professore che tutti vorremmo avere in classe sta per fare ritorno sui nostri computer. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* sarà il titolo della nuova avventura dell'archeologo più spericolato del mondo. Il gioco, tratto dal fumetto omonimo, porta Indy alla ricerca del mitico continente perduto per evitare che i soliti nazisti s'impadroniscano dei suoi segreti.

Il gioco è stato progettato per essere estremamente "sensibile" alle scelte del giocatore, che possono variare in qualsiasi momento. A seconda delle scelte fatte, sarà possibile accedere a una delle tre possibili "strade" che portano alla soluzione finale.



"I miglioramenti apportati dal punto di vista tecnologico e la nuova avventura entusiasmeranno sicuramente i fans di Indy." ci ha detto Hal Barwood, creatore e "regista" del gioco, "Abbiamo conservato l'integrità del personaggio di Indiana Jones - il suo modo di fare, il suo modo di pensare, il modo con cui instaura i rapporti con gli altri.

Anche in questo caso sarà prima disponibile la versione PC e in seguito quella per Amiga.

Il gioco presenta più di 200 locazioni e l'uso del video rotoscoping ha reso il movimento dei personaggi più realistico.

cinematografica: c'è Hal Barwood, che è uno sceneggiatore e regista cinematografico, Michael Land, che è un musicista rinomato (?), e artisti molto famosi nel campo delle illustrazioni di fantascienza e fantasy. Crediamo che ogni aspetto di una produzione audiovisiva sia importante e se non sono tutti fatti bene, il risultato è un prodotto mediocre."

Se la produzione di giochi sta diventando sempre più uguale a quella di un film è inevitabile che i costi salgano vertiginosamente. Questo vuol dire che le piccole case di software house sono destinate a morire perché la produzione richiederà investimenti a loro inaccessibili?

"No", risponde senza esitazioni Glen. "Le piccole software house non moriranno, quelle che moriranno sono le società che creano indiscriminatamente moltissimi giochi all'anno senza considerare la qualità, sapendo che se uno su cinque ha successo, possono chiudere in

attivo. Queste case, ora, sono destinate al disastro. Una volta costava circa 50 milioni di lire creare un gioco, ora costa circa 300 milioni di lire. Ciò significa che bisogna scegliere il gioco da produrre molto attentamente e realizzarlo molto bene. Le case piccole che fanno ottimi giochi faranno ancora meglio perché il mercato è più grande. Non basta spendere tanti soldi per fare un bel prodotto, quello che conta è dare alla gente quello che vuole."

Questa sinergia tra videogiochi e cinema è ancora più evidente nel gioco *The Dig*, ideato da Steven Spielberg. Spielberg, pur essendo il regista che tutti conosciamo, non si vergogna a far sapere della sua passione per i videogiochi, che risale ai tempi del VCS, quando l'Atari realizzò il videogioco *E.T.* ("Un gioco di cui non è molto fiero", afferma Glen). *The Dig* nasce da un'idea originale di Spielberg, una specie di

**Grandi progetti nel futuro della LUCASFILM GAMES. Riccardo "The Boss" Albini ci tiene informati**

## FACILI O DIFFICILI?

Da quando è uscito *The Secret of Monkey Island* abbiamo ricevuto due tipi di lettere/telefonate: da coloro che avevano bisogno di consigli per andare avanti - e quindi lo ritenevano difficile - (la maggioranza), e da quelli che l'avevano finito e dicevano che era troppo facile (la minoranza). Chi ha ragione? Nessuno dei due. Oppure tutti e due. Ecco cosa ne pensa Doug Glen:

"Facile non è la parola giusta, direi che la parola giusta è accessibile. Quando nacquerò i primi giochi per computer i programmatori li creavano nel loro tempo libero, cercando di dare del filo da torcere agli altri programmatori. Li facevano estremamente difficili cosicché i loro amici programmatori restassero impressionati e frustrati. Così sono nate le prime avventure, le quali usavano parser estremamente infidi e nelle quali il giocatore "moriva" costantemente. Noi crediamo invece che i giochi siano mezzi narrativi come lo sono le opere teatrali, cinematografiche o letterarie. Abbiamo cercato di creare un mondo in cui il giocatore può entrare e vivere il gioco, invece di giocare a sfidare il programmatore. Quindi facciamo in modo che sia facile non restare uccisi, soprattutto all'inizio del gioco, e rendiamo semplici da risolvere i primi enigmi cosicché il giocatore venga catturato dal gioco e si diverta.

*LOOM* è intenzionalmente semplice e indulgente, perché stavamo cercando di creare un gioco per il mercato di massa, un gioco per coloro che non avevano mai giocato un'avventura prima d'ora. Avevamo detto chiaramente che non era stato ideato per mettere alla prova i giocatori esperti. Non sono d'accordo con coloro che dicono che *The Secret of Monkey Island* sia molto facile. Semplicemente, è stato disegnato in modo che uno lo finisca. Ho chiesto a molta gente, non professionisti come voi che giocano per lavoro, ma a normali giocatori, quanti giochi del genere abbiano finito e molti hanno risposto che non ne hanno mai finito uno. Noi pensiamo che un giocatore debba essere premiato con la fine del gioco, come in un libro. Se si valutasse il valore di un libro come si fa col valore di un gioco, si dovrebbe dire che Proust o Dostoevskij sono i migliori perché nessuno ha mai finito un loro libro. Noi vogliamo che il giocatore finisca il gioco e si diverta. Ma non solo.

Stiamo lavorando a un nuovo sistema per adattare la sfida al giocatore, perché riconosciamo che ci possono essere diversi livelli di difficoltà. Così daremo la possibilità a un maggior numero di persone di divertirsi con uno stesso gioco. In *Monkey Island 2* e in *Indy 4* si potrà scegliere, all'inizio del gioco, tra tre diversi livelli di difficoltà: principiante, intermedio, esperto. E non ci saranno soltanto enigmi più difficili o più facili, ma si avranno enigmi diversi in diverse parti del gioco e varieranno anche tra partita e partita. Li si potranno giocare in tutti e tre i modi e sarà come avere tre giochi diversi con grafica e musica in comune."

sceneggiatura per un film che non verrà mai realizzato, che il regista ha pensato di portare su computer invece di fargli prendere muffa in qualche cassetto. "All'inizio abbiamo avuto un bel po' di riunioni con Spielberg per definire l'ambientazione, i personaggi e la struttura del gioco. E poi, con le sue parole, "ha lasciato il tutto agli esperti". Il nostro team di design ha scritto un progetto completo e poi si è riunito con Spielberg. Lui l'ha letto, ha dato dei suggerimenti, gran parte dei quali sono stati incorporati, e poi ogni tanto gli mostriamo i progressi - la grafica, i dialoghi dei personaggi, la struttura di gioco - e lui fa da consulente. E' un giocatore molto serio..."

Ancora una volta la LG cercherà di sfruttare al massimo il personaggio di Indiana Jones, pubblicando, oltre all'avventura grafica animata, anche un "action game". Ma questa volta le cose dovrebbero cambiare, in meglio ovviamente, e Glen è sicuro che non si ripeterà il mezzo fiasco del precedente gioco. "Sarà realizzato da Attention to Detail, il gruppo che ha realizzato il sistema di sviluppo della console Konix (ve la ricordate?, NdR). È un progetto molto ambizioso", spiega Glen. "Il gioco precedente soffriva di un problema che è molto comune con i giochi tratti da licenze cinematografiche, cioè che deve uscire in contemporanea col film. Quel gioco avrebbe beneficiato di un altro paio di mesi di lavorazione. Questa volta

il film non c'è perché Harrison Ford non vuole più farlo (anche se Glen racconta, non si sa quanto scherzando, che Danny De Vito s'è proposto nel ruolo di Indy) quindi avremo il tempo per farlo al meglio."

E visto che siamo in tema di seguiti, che ne dice Doug Glen di un *Loom 2*? "C'è stata molta domanda per *Loom 2*", risponde Glen. "È molto difficile trovare chi può creare buoni giochi. Noi siamo nella fortunata posizione di avere più giochi da creare che gente in grado di crearli. È solo una questione di addestrare gente in grado di creare buoni giochi e allora probabilmente faremo *Loom 2*." Quasi certa è invece la realizzazione di un altro seguito, *Maniac Mansion 2*, soprattutto dopo la messa in onda negli Stati Uniti di un telefilm basato su *Maniac Mansion*. È un evento importante perché la prima volta che si rovescia la direzione di marcia delle licenze, ma soprattutto perché dimostra che i videogiochi possono effettivamente essere quei "mezzi narrativi", finalmente in grado di camminare sulle proprie gambe senza dover mutare personaggi e trame da altri media, di cui parla Doug Glen.

"L'idea della serie TV è venuta alla divisione televisiva della Lucasfilm", racconta Glen. "Secondo loro *Maniac Mansion* sarebbe potuta essere un'ottima 'situation comedy'. Ci hanno consultato e una volta ricevuto il nostro OK hanno scritto diversi trattamenti (cioè pre-sceneggiature, NdR) per tre anni. Inizialmente erano molto simili al gioco, ma alla fine sono risultati molto diversi. Il cast di personaggi, ad esempio, è completamente diverso. Il telefilm è stato trasmesso la scorsa stagione dal Family Channel e ha vinto due premi televisivi come miglior programma dell'anno. Visto il successo è stata rinnovata per la prossima stagione. Probabilmente faremo *MM2* e sarà una cosa a metà tra il gioco originale e la serie televisiva."

Tornati a Milano, abbiamo cercato di informarci su dove e quando verrà trasmessa *Maniac Mansion* in italiano, ma al momento di andare in stampa non siamo ancora riusciti a scoprirlo. Tenete d'occhio i prossimi numeri per saperlo..."

## MONKEY ISLAND 2: LA VENDETTA

È difficile metter fuori uso il fantasma di un pirata tanto tenace come LeChuck. Infatti, nel secondo episodio della fortunata serie che vede Guybrush Threepwood come protagonista, il perfido pirata tenterà con tutti i mezzi di farla pagare cara al suo più odiato nemico in carne ed ossa.

"Uno dei miei obiettivi, nella realizzazione di *LeChuck's Revenge*, era di creare un gioco che fosse il meno lineare possibile", ci ha detto Ron Gilbert, l'ideatore del progetto. "I giocatori preferiscono avere, in ogni momento, il maggior numero di possibilità, e questo è sicuramente il gioco della LucasFilm che presenta il maggior numero di situazioni possibili."



"Ci sono tre diversi livelli di difficoltà," prosegue Gilbert, "e ogni livello propone enigmi diversi, non solo più complessi, rendendo così ogni avventura imprevedibile."

"Abbiamo dovuto fare un seguito di *Monkey Island*," ammette Gilbert, "perché tutte le battute e le freddure che avevamo in mente non ci stavano in un solo gioco!"

*LeChuck's Revenge* verrà pubblicato prima per PC, e in seguito per Amiga e Atari ST.

Una delle maggiori novità di *LeChuck's Revenge* sono le icone che rappresentano gli oggetti, è la prima volta che la Lucasfilm usa questo sistema di interfaccia utente.





**LORO DISTRUSSERO TUTTO CIO' CHE LUI AVEVA  
TUTTO CIO' CHE AMAVA  
TUTTO CIO' CHE ERA**

**ORA IL CRIMINE HA UN NUOVO NEMICO  
E LA GIUSTIZIA HA ORA UN NUOVO VOLTO**

**DARKMAN**

TM & © 1990 UNIVERSAL  
CITY STUDIOS, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED.  
LICENSED BY MERCHANDISING  
CORPORATION OF AMERICA, INC.

**ocean**<sup>®</sup>

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

# PROVE SU SCHERMO



Heart of China, la Sierra sostiene che dovrebbe essere il più spettacolare gioco per PC dell'anno. A pag 44



Warzone. La Core riuscirà a ripetere i suoi più recenti successi con questo spara e fuggi?

## CE N'E' PER TUTTI

E lo si capisce ancor meglio leggendo le recensioni dei vari giochi. L'erba del vicino è sempre la più verde. E quando la sublimazione di un gioco esce dal seminato, non prendendo in considerazione l'iperbole che grava su ogni prodotto, allora diventa facile farsi prendere da un gioco che magari non lo merita. Noi di K preferiamo esser un po' più scostanti nei giudizi. Non siamo abituati a sprecare parole. Le recensioni di K cercano di essere analitiche e intelligenti. Ma questo non vuol dire che non ci esaltiamo per i giochi che vediamo. Semplicemente lo facciamo solo con i giochi che lo meritano.



La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.



- Molti personaggi carini.
- Splendide sezioni in 3D.
- Opzione link per due giocatori nel livello 16.



- 12 dischi da cambiare.
- In alcuni livelli mancano i colori.
- Non c'è l'opzione per il joystick e il mouse.

## MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnalaremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.



K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.



L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.



Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strablieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.



Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

## LA LISTA

- 36 HEART OF CHINA Sierra
- 38 STORMBALL Millenium
- 40 JET FIGHTER 2 US Gold
- 42 MYTH System 3
- 44 THE KEYS TO MARAMON Mindcraft
- 46 THE MAGIC CANDLE Mindcraft
- 47 HERO QUEST Gremlin
- 47 LORDS OF CHAOS Blade
- 50 ROBIN HOOD Millenium
- 51 ROBODOD Millenium
- 52 CHINTO'S REVENGE Millenium
- 53 LOGICAL Rainbow Arts
- 54 CHUCK YAGER Electronic Arts
- 55 REALMS Virgin Games
- 56 SHUTTLE Virgin Games
- 58 WARZONE Core Design
- 46 MERCS US Gold
- 59 MEGA TRAVELLER 2 Empire
- 60 TRIAL BY FIRE Sierra
- 61 STELLAR 7 Dynamix
- 62 GENGIS KHAN Infogrames
- 65 BANDITS KING OF ANCIENT CHINA Infogrames
- 71 3D CONSTRUCTION KIT Domark
- 80 F-ZERO Super Famicom
- 72 BONANZA BROS Megadrive
- 75 R-TYPE Gameboy
- 75 BURAI Gameboy

# HEART OF C H I N A

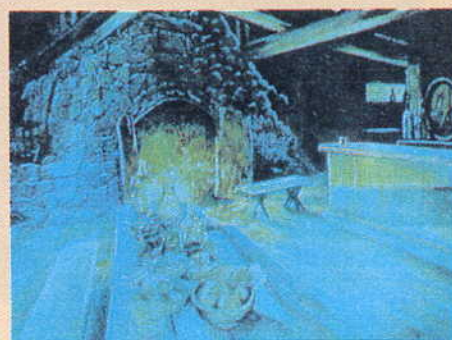


## I film computerizzati fanno un passo in avanti grazie alla Dynamix.

**D**obbiamo premettere che, malgrado ciò che si può pensare, esiste attualmente una sola società che produce i cosiddetti "film interattivi". In confronto *King's Quest V* e *Space Quest IV* non sono altro che avventure avanzate con buona grafica e sonoro curato.

Coloro che più si sono avvicinati a produrre un vero film su computer sono quelli della Dynamix, diversi anni fa, con *David Wolf Secret Agent*. Anche questo, comunque, non era altro che cinque sotto-giochi separati da alcune lunghe scene digitalizzate. Un utile esperimento comunque per offrire uno sguardo nel futuro della tecnologia ludica, e con *Heart of China* sembra proprio che quel futuro sia finalmente arrivato e ancora una volta il nome della Dynamix è in prima linea. Fortunatamente per la Sierra si tratta di una delle sue etichette affiliate.

Ambientato alla fine del 1920, l'età d'oro delle grandi avventure, *Heart of China* ci fa vestire i panni di "Lucky" Jake Masters un pilota che divenne



troppo amico della bottiglia. A corto di lavoro (e di denaro) accettate il compito di ritrovare Kate Lomax, la figlia rapita di un ricco uomo d'affari americano. Sfortunatamente, l'ultima volta che è stata vista, si trovava in volo verso la Cina rivoluzionaria. Non resta che accendere i motori e decollare.

Chiunque abbia visto il film con Tom Selleck "High Road To China" starà senza dubbio pensando "questa cosa non mi è nuova". Ebbene sì, la storia, l'ambientazione e i personaggi sono molto simili a quelli del film, e per quanto riguarda il gioco sembra più un'avventura di Indiana Jones. Del resto quando è stata l'ultima volta che avete visto una storia originale in un gioco per computer?



Che ne dite di queste immagini? Ognuna è stata digitalizzata o dipinta a mano da foto di attori veri... ma non sembra. Tutte le locazioni sono piene d'atmosfera e i personaggi hanno un comportamento realistico. Impressionati? Dovreste esserlo.



È raro che un film d'azione si concentri su un unico personaggio e qui è dove *Heart Of China* fa apprezzare le sue caratteristiche di "film interattivo". Durante la ricerca di Kate, si viene aiutati da Zhao Chi, un oscuro ninja che diviene presto un prezioso compagno d'avventura. Il tocco interessante (non che sia una novità assoluta...) consiste nella possibilità di passare da Jake a Chi a piacimento e dopo aver trovato Kate i personaggi da controllare diventano tre. Questo sistema consente una maggiore sensazione di interattività ed è spesso essenziale per risolvere alcuni enigmi.

L'altro elemento che rende questo gioco più simile a un film che a un'avventura è l'assenza di un percorso predefinito. Non importa quello che dicono le confezioni e le recensioni, la maggior parte delle avventure ha solamente un percorso che porta alla soluzione (il semplice fatto di poter arrivare in un palazzo da due o tre parti diverse non significa che l'avventura ha diverse soluzioni).

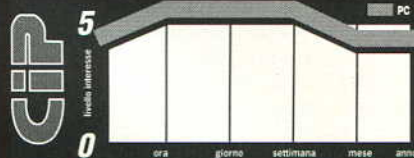
Naturalmente ogni gioco deve seguire una storia più o meno lineare ma la differenza tra *Heart Of China* e gli altri giochi è che la maggior parte degli enigmi possono essere risolti in diversi modi e, molto spesso, utilizzando diversi personaggi. Non faremo degli esempi per non guastarvi il divertimento ma ci sono almeno quattro finali differenti che dipendono da come sono stati affrontati e risolti gli eventi precedenti.

Come in ogni prodotto della Dynamix, la qualità della grafica e del sonoro di *Heart Of China* supera tutti i giochi che lo hanno preceduto. Questo sembra accadere ogni volta che viene prodotto un nuovo gioco e, naturalmente, ciò va a vantaggio dei giocatori. La grafica digitalizzata è molto bella e si adatta in maniera eccellente con gli sfondi al punto da non farle sembrare due entità separate.

Sfortunatamente (e *Space Quest IV* ne è un esempio) queste delizie estetiche hanno spesso l'effetto di rendere il gioco vero e proprio molto corto. Niente di tutto questo in *Heart Of China*! Le sezioni arcade sono un piacevole diversivo e sono talmente ben fatte da rappresentare una sfida. A questo punto i puristi dell'avventura si ritrarranno

## ... E PERCHÉ NO?

L'uso di oltre 80 attori e attrici combinato con il personale tecnico (cameramen, tecnici del suono, truccatori, costumisti e così via) fanno di *Heart Of China* il prodotto più simile a un film interattivo. Sorge quindi spontanea la domanda, quanto ci vorrà ancora prima che le nostre recensioni diventino come quelle di Ciak con i recensori che criticano la qualità dei personaggi e la recitazione invece del gioco? E magari vedremo degli attori famosi impegnati in qualche parte? Non sarebbe piacevole se la prossima avventura di Indiana Jones avesse come protagonista un Harrison Ford digitalizzato? La Sierra non pensa che quel giorno sia poi troppo lontano e vista la sua lungimiranza chi può saperlo?



Una delle poche avventure che si possono rigiocare. Così come un buon film si può vedere diverse volte, anche *Heart Of China*, essendo molto vario, può essere rivisto con piacere.

K VOTO

910

9	8	9
6	6	6
G	QI	A
FK		

IBM PC

Più grosso è meglio è. *Heart Of China* farà pieno uso di ciò che il PC è in grado di offrirgli. Dategli una Roland e avrete della musica meravigliosa. Aggiungete una Adlib o una Soundblaster e avrete anche delle voci digitalizzate! E graficamente meglio di tutto quello che avete visto prima, principalmente grazie all'eccellente digitalizzazione.

## PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L89000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE



disgustati chiedendosi "perché inserire delle sequenze d'azione?" Il loro scopo è migliorare quell'atmosfera da film che è stata costruita nel gioco, e ci riescono davvero egregiamente.

Mentre si guarda un film che contiene, ad esempio, una sparatoria, la tensione nel pubblico aumenta perché uno dei protagonisti potrebbe essere ucciso da un momento all'altro. Similmente, quando nel gioco si arriva alla scena della sparatoria cosa risulta più interessante? Digitare (o, in questo caso, selezionare) il comando "Uccidi i cattivi" oppure prendere davvero la pistola e cominciare a sparare? Invece di digitare un semplice (e comodo...) "Guida il carrarmato lungo il sentiero di montagna" non sarebbe più avvincente prendere i

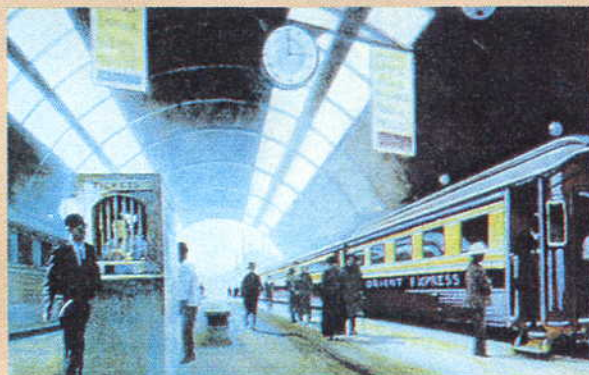
comandi e guidarlo di persona? In parole povere, per catturare l'atmosfera di un film d'azione ci deve essere dell'azione nel gioco.

Le varie sezioni arcade comprendono la suddetta battaglia di carri (che utilizza l'innovativo 3Space della Dynamix visto in *Red Baron* e in *A10 Tank Killer*), un inseguimento sui cammelli e un combattimento sui vagoni di un treno in movimento (sì, è una cosa stravista, ma lo fanno tutti...). Sono tutti un po' difficili da completare ma per fortuna è possibile saltarli se si fallisce troppo spesso. Naturalmente la scelta è lasciata al giocatore.

In ultima analisi potrebbe essere il prezzo ciò che danneggia maggiormente *Heart Of China* ed è davvero un peccato perché è uno di quei giochi che va giocato per essere apprezzato. Finché gli elevati costi di produzione non saranno ridotti o la gente comincerà ad interessarsi di più ai giochi e le società cominceranno a guadagnare da una licenza quello che guadagnano da un film il prezzo è destinato a restare alto.

Naturalmente, con i CD-ROM che incominciano timidamente ad affacciarsi nel settore dei computer, la Sierra sta valutando l'idea molto seriamente e fra non molto Jake Masters potrebbe avvalersi di grafica e voce digitalizzate. Quando ciò accadrà il "film interattivo" sarà arrivato realmente e l'interesse salirà alle stelle. Per il momento, siamo ancora nell'era dei film muti ma stiamo migliorando velocemente.

# HEART OF C H I N A



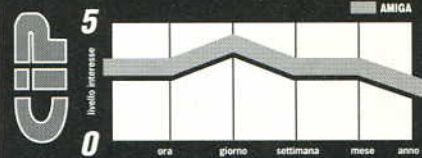
Fortunato di nome e di fatto, "Lucky" Jake Masters raccoglie in sé tutte le caratteristiche del tipico eroe americano a partire dai capelli sempre a posto.



*Heart of China* è un miglioramento significativo nel settore dei film interattivi. Diverso da alcuni titoli quali *Raise Of The Dragon* e *Space Quest IV* è un consistente racconto dotato di grafica digitalizzata e ottimo sonoro ma contiene anche una credibile trama narrativa che conduce il giocatore nel mondo del gioco e non lo abbandona quasi mai a se stesso. Abbiamo molto da imparare dal meticoloso lavoro di ricerca e realizzazione che la Dynamix mette nei propri giochi.







Un paio di minuti impiegati nell'esplorare le diverse opzioni si riveleranno un ottimo investimento. Sfidare un amico in Stormball vi garantirà un divertimento a lungo termine, anche quando vi sarete stancati dell'avversario al silicio.



#### AMIGA

Peccato per la perdita di velocità dovuta allo sdoppiamento dello schermo in modo a due giocatori! A parte questo, il computer sposta allegramente gli sprite per lo schermo, aggiungendo una musicchetta carina e unendo molto bene i poligoni con immagini bitmappate.

#### PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO

# STORMBALL

**B**asandosi sul filone degli sport futuribili, Stormball unisce la grafica metallizzata e altamente dettagliata di Speedball con delle routine per la gestione di poligoni un po' rudimentali, ottenendo un programma veloce e allo stesso tempo originale.

Il concetto alla base è molto semplice: due giocatori (uno può essere controllato dal computer) pattinano in un set di arene a scacchi di complessità crescente, scagliando una palla d'acciaio nelle zone-punteggio. Ciascun giocatore ha una zona, indicata da quadrati colorati in maniera diversa, sul lato più grande del campo.

Quando l'avversario lancia una palla e questa passa sopra ad uno dei quadrati speciali, viene segnato un punto. I giocatori possono evitare che l'avversario segni semplicemente bloccando la sfera. Dato che la palla viaggia a velocità abbastanza elevate, placandola si ottengono punteggi molto alti, che anche all'ultimo minuto possono capovolgere l'esito finale della partita.

I concorrenti si spostano per il campo sfruttando delle piccole piattaforme fluttuanti, che, bisogna dire, sono molto maneggevoli, anche se ci vuole un po' di pratica per controllarle efficacemente.

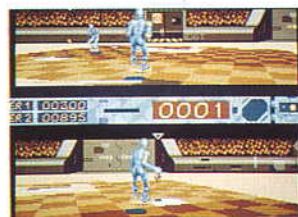
Il tipo di avversario contro cui vi cimenterete, se è un abile droide controllato dal computer o un umano, determina lo stile di gioco. Un po' come nel tennis, il segreto sta nello spingere l'avversario a spostarsi di continuo da un lato all'altro del campo, non dandogli mai la possibilità di tirare il fiato.

Possono essere decisi limiti molto versatili sulla durata di ogni tempo, e a meno di non trasformare la partita più o meno un test di resistenza, i limiti di tempo cambieranno completamente faccia alla strategia di gioco.

Nelle partite corte, sicuramente la miglior tattica è quella di lanciare la palla appena entrate in suo possesso, sia perché avete ragionevoli possibilità di segnare un punto, sia perché se la palla sta viaggiando verso l'area avversaria, non correte il ri-

**Shakerate il basket con il tennis, e metteteci un paio pattini sotto.**

**Cosa ottenete? Stormball della MILLENIUM!**



Nel modo a due giocatori lo schermo si sdoppia. Il gioco rallenta un poco, ma non fino a rovinare il divertimento.

schio di subire voi stessi il goal.

Le partite più lunghe richiedono una maggiore furbizia e il giocatore intelligente opererà per una strategia da campagna militare, costringendo l'avversario a correre dietro alla palla.

Se la palla rimane troppo in una metà campo, l'arbitro dichiarerà il time-out e la partita riprenderà con un lancio della palla al centro dell'arena.

Eccoci arrivati alla faticosa domanda: Stormball riesce davvero efficacemente nel suo scopo? Beh, il gioco è ben lontano dalla perfezione: la palla ha un colore simile a quello dello sfondo, e a volte è difficile vederla. La velocità diminuisce quando i due giocatori sono coinvolti in veloci mo-

#### COLPENDO IL BERSAGLIO

In Stormball troverete un sacco di quadrati speciali che possono essere utilizzati a vostro vantaggio:

- **BARRIERE** - Costringono la palla a tornare indietro. A volte sono utilizzati per creare veri e propri muri.
- **HIGH SCORE** - Con questi guadagnerete un bonus che varia tra i 10 e 300 punti.
- **MOLTIPLICATORI** - Moltiplicano il vostro punteggio per due. Un po' come la doppia casella in Scarabeo.
- **ANNULLATORI** - Se la palla passa sopra uno di questi quadrati, perderete tutti i punti guadagnati. Buaaa!
- **BLOCCHI AZIONANTI** - Alcune aree dell'arena sono piene di punti-bonus, ma possono essere raggiunte dalla vostra palla solo se prima passa sopra uno di questi quadrati.
- **ACCELERATORI** - Questo quadrato lampeggiante aumenterà la velocità della palla, e a volte devierà anche il suo tragitto di un angolo particolare.

vimenti rotatori. Inoltre non avete tutto quel controllo che vorreste sulla palla. A parte ciò Stormball è un bel gioco. L'unione di sprite e sfondi poligonali funziona molto meglio di quanto vi potreste aspettare. Correre dietro alla palla, anche se a volte potrà essere frustrante, è eccitante e gli effetti (le acclamazioni degli spettatori, i suoni ottenuti con un tiro andato a segno, ecc) sono eccellenti.

È lontano dall'essere un acquisto indispensabile, ma è allo stesso modo un buon gioco, e un ottimo esempio di programmazione.

Speriamo che questa idea sia utilizzata in un seguito.

# SPECIALE CONSOLE

# ALEX

## Mail Service

PUOI ORDINARE:



Tel. 011/7731114  
6 linee ricerca aut.



Fax. 011/7731001



Posta. ALEX Mail Service  
C.so Francia 333/4 TORINO

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



AERO BLASTER ..... 111000	WHIP RUSH ..... 59000
ARROW FLASH ..... 68000	WONDERBOY II ..... 76000
ATOMIC ROBOKID .. 85000	WRESTLER BALL ..... 98000
AXIS ..... 102000	GRANADA ..... 98000
BASEBALL ..... 98000	XDE ..... 59000
BURRING FORCE ..... 89000	ZOOM ..... 59000
COLUMNS ..... 98000	MEGADRIVE CONSOLE
CRACK DOWN ..... 76000	JAPAN ..... 350000
CRYWONG ..... 115000	MEGADRIVE CONSOLE +
CURSE ..... 59000	ALTERED BEAST ..... 399000
CYBERBALL ..... 68000	ARCADE POWER.....103000
DANGEROUSE S. .... 89000	JOYPAD SEGA ..... 49000
DARIUS II ..... 124000	MEGADRIVE AD.....110000
DARWIN 4081 ..... 68000	JAPAN ADAPT.....39000
DICK TRACY ..... 102000	
DJ BOY ..... 55000	
DYNAMITE DUCK ..... 76000	
E-SWAT ..... 63000	
ELEMENTAL M. .... 98000	
FATMAN ..... 98000	
FIRE SHARK ..... 98000	
GHOSTBUSTERS ..... 68000	
GRAIN GROUND ..... 76000	
HEAVY UNIT ..... 102000	
HELL FIRE ..... 68000	
INSECTOR X ..... 85000	
J.M. FOOTBALL ..... 98000	
JUNCTION ..... 89000	
KLAX ..... 85000	
LEYNOS ..... 59000	
MAGICAL HAT ..... 72000	
MEGA PANEL ..... 76000	
MICKY MOUSE ..... 76000	
MOONWALKER ..... 85000	
NORTH STAR ..... 81000	
PHELIOS ..... 89000	
PSYC BLOOD ..... 59000	
RASTAN SAGA ..... 68000	
SHADOW DANCER .. 81000	
SHITEN MYOOTH ... 89000	
STAR CRUISER ..... 85000	
STRIDER ..... 89000	
SUPER VOLLYBALL 98000	
TWIN HALK ..... 111000	
VOLFIELD ..... 85000	

## GAME BOY



ALLEYWAY ..... 50000	PENGUINS WAR ..... 50000
AMAZING PENGUIN .. 60000	PIPE DREAM ..... 60000
BASEBALL ..... 50000	POPEYE ..... 60000
BATMAN ..... 65000	Q BILLION ..... 50000
BEACH VOLLEY ..... 50000	QIX ..... 50000
BOXING ..... 55000	QUARTH ..... 50000
BOXXLE ..... 55000	REVENGE OF GAT. .. 50000
BUBBLE GHOST ..... 55000	ROLAND CURSE ..... 70000
BURAI FIGHTER ..... 70000	ROBOCOP ..... 70000
CASTELVANIA ..... 65000	SHANGAI ..... 65000
CATRAP ..... 55000	SKATE OR DIE ..... 75000
CHESSMASTER ..... 60000	SNOOPY ..... 60000
DEAD HEAT SCRA. .. 55000	SOLAR STRIKER ..... 55000
DOUBLE DRAGON ..... 60000	SPIDER MAN ..... 55000
DR. MARIO ..... 60000	SUPER MARIO L. .... 55000
DRAGON'S LAIR ..... 60000	TANSMANIA STORY 55000
DEADALIAN OPUS ... 50000	TURTLESS ..... 65000
DUCK TALES ..... 60000	TENNIS ..... 55000
FI BOY ..... 70000	WORLD BOWLING ... 50000
FINAL FANTASY ..... 65000	
FIST OF N.STAR ..... 58000	ILLUMINATOR ..... 39000
FORTRESS OF FEAR ... 50000	LIGHT BOY ..... 60000
GODZILLA ..... 60000	GAME BOY CONS. 169000
GOLF ..... 50000	
GODZILLA ..... 60000	
GREMLINS II ..... 70000	
HAL WRESTLING ..... 55000	
LOCK'N CHASE ..... 50000	
MERCENARY FORCE 60000	
MOTOCROSS MAN ... 50000	
NBA ALL STARS ..... 60000	
NEMESIS ..... 55000	
NFL FOOTBALL ..... 60000	
NINJA BOY ..... 60000	
PAPERBOY ..... 55000	
POWER RACER ..... 60000	
POWER MISSION ..... 65000	



**SUPERFAMICOM CONSOLE 670000**  
**SUPERFAMICOM+ 3 CARTUCCE 1050000**

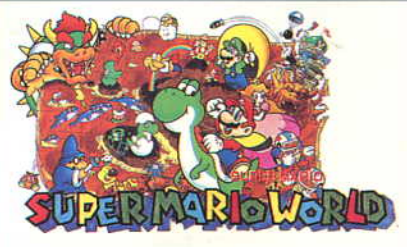
FINAL FIGHT .....	198000
F - ZERO .....	129000
POPOLOUS .....	149000
SUPER MARIO WORLD 4 .....	149000
GRADIOUS III .....	149000
ULTRAMAN CLUB.....	149000
PILOT WING .....	149000
BOMBUZAL .....	129000
HOLE IN HOLE.....	169000

## NEO-GEO

NEO GEO De Luxe System con 2 pad + 1 cartuccia .....	990000
NEO GEO Console .....	750000
BOXING .....	400000
CIBERLIP .....	339000
MAGICAN LORD .....	335000
NAM 1975 .....	339000
NINJA COMBAT .....	339000
RACING HEROES .....	339000
SUPER SPY .....	359000
TOP PLAYER GOLF .....	360000



LYNX CONSOLE + 1 GIOCO A SCELTA .....	260000
BLOCK OUT .....	59000
BLUE LIGHTING .....	59000
CHIP CHALLENGE .....	59000
ELECTROCOP .....	59000
GRID RUNNER .....	59000
MS.PACMAN .....	59000
XENONPHOBE .....	59000
KLAX .....	69000
PAPERBOY .....	69000
ROADBLASTER .....	69000
RYGAR .....	69000
SHANGAI .....	69000
ZYBOT .....	69000



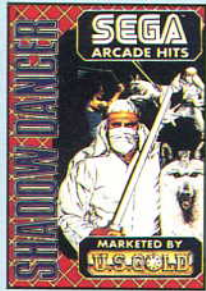
**CONSEGNA IN  
24-36 ORE**  
**SU RICHIESTA ALL'ORDINE**  
PER MOTIVI DI SPAZIONONPOSSIAMO  
ELENCCARE TUTTOIL MATERIALE DI NOSTRA  
COMMERCIALIZZAZIONE

# SOFTWARE & HARDWARE

# ALEX

## AMIGA

**ARCADE**  
 AWESOME ..... 69000  
 BACK TO FUTURE II ..... 49000  
 BACK TO FUT. III ..... 29000  
 BOMB JACK ..... 35000  
 BRAT ..... 29000



CADAVER ..... 49000  
 CASTELVANIA ..... 59000  
 CHALLENGERS ..... 59000  
 CHASE HQ II ..... 29000  
 CHUCK ROCK ..... 39000  
 DRAGON'S LAIR II ..... 99000  
 DUNGEON MASTER ..... 49000  
 DUNGEON MAST 2 ..... 49000  
 E.S.W.A.T ..... 29000  
 FACES ..... 49000  
 FULL BLAST ..... 59000  
 GHOULS'N GHOST ..... 49000  
 GOLDENAXE ..... 49000



GREMLINS 2 ..... 39000  
 HARD DRIVING 2 ..... 29000  
 INT. WRESTLING ..... 49000  
 LEMMING ..... 49000  
 LINE OF FIRE ..... 29000  
 LOOPZ ..... 49000  
 LUPO ALBERTO ..... 29000  
 MOONSHADOW R. .... 29000  
 NINJA RABBIT ..... 19500  
 NARCO POLICE ..... 29000  
 OFF ROAD RACING .. 29000  
 PANG ..... 29000  
 PREDATOR 2 ..... 29000  
 ROBOCOP II ..... 29000  
 SHADOW OF THE B.2 .. 69000  
 SHADOW WARRIOR .. 29000  
 SHADOW DANCER .. 29000  
 SPACE ACE ..... 99000  
 SPEEDBALL II ..... 49000



STRIDER II ..... 29000  
 S.T.U.N. RUNNER ..... 29000  
 TEAM SUZUKI ..... 49000  
 TETRIS III ..... 49000  
 THE FINAL BATTLE .. 49000  
 THE MIGHTY ..... 35000  
 THE WARTH OF DE. . 69000  
**TOKI ..... 29000**  
 TOYOTA CELICA ..... 49000  
 TURBO CHALLENGE .. 49000  
 TURRICAN II ..... 29000  
 TEENAGE TURTLE ..... 29000  
 U.N.SQUADRON ..... 29000  
 X-OUT ..... 29000  
 Z-OUT ..... 29000

**SPORT/AZIONE**  
 500 CC MANAGER ..... 59000  
**BIG GAME FISHING 59000**  
 BOXING MANAGER .. 35000  
 F 1 3D ..... 49000  
 INDY 500 ..... 49000  
 I PLAY 3D SOCCER .. 59000  
 LOTUS TURBO ..... 49000  
 OVER THE NET ..... 39000  
 KICK OFF 2 ..... 29000  
 KICK OFF 2 1Mb ..... 49000  
 PANZA KICK BOX. .... 29000  
 PLAYER MANAGER .. 39000  
 PRO TENNIS TOUR 2 .. 49000  
**SKY OR DIE ..... 49000**  
 STUNT CAR RACER ..... 59000  
 TENNIS CUP ..... 29000  
 TENNIS MANAGER .. 49000  
 TOURNAMENT Golf .. 25000  
 THE BASKET MAN. .... 39000  
 TV SPORT BASKET .. 49000

**GENGHIS KHAN ..... 59000**  
 GUNBOAT ..... 69000  
 HARPOON ..... 59000  
 M 1 TANK PLATOON .. 99000  
 MAGIC FLY ..... 49000  
 MIDWINTER II ..... 49000  
 NAM 1965 - 1975 ..... 49000  
 POWER MONGER ..... 59000  
**RAIL R.TYCOON ..... 79000**  
 SIM CITY+Populous .. 59000  
 SIM CITY TERRAIN .. 29000  
 WINGS ..... 49000

**ADVENTURE/R.P.G.**  
 B.A.T. ..... 59000  
 CODENAME ICEMAN .. 69000  
**COLDIZ ..... 49000**  
 CORPORATION ..... 59000  
 DAMOCLESS DATA .. 24000  
 DRAKKEN ..... 59000  
 DUCK TALES ..... 59000  
 ELVIRA ..... 99000  
 HEROE'S QUEST ..... 59000  
 HEROE'S QUEST II .. 89000  
 LEISURE LARRY II ... 69000  
 LEISURE LARRY III .. 89000  
 KING QUEST 4 ..... 89000  
 MANIAC MANSION .. 59000  
 MEGA TRAVELLER .. 49000  
 OPERATION ST. .... 59000  
 POLICE QUEST 2 ..... 69000  
 SPACE QUEST 3 ..... 69000  
 THE IMMORTAL ..... 49000  
**WONDERLAND ..... 69000**

**ELITE PLUS ..... 59000**  
**F 29 RETALIATOR .. 59000**  
 MIG 29 FULCRUM ..... 59000  
 MIDWINTER ..... 79000  
 NAM 1965-1975 ..... 59000  
 RAILROAD TYCOON .. 79000  
 RED BARON VGA ..... 69000  
 SIM EARTH ..... 89000  
 SILENT SERVICE 2 .. 59000  
 STAR FLIGHT 2 ..... 69000  
 STORMOVK ..... 59000  
 STRATEGO ..... 69000  
 TYPHOON OF STEEL .. 69000  
**U.M.S. II ..... 79000**  
 WING COMMANDER .. 59000  
 WING COM. MISS.1 .. 39000  
 WING COM. MISS 2 .. 29000  
 WOLF PACK ..... 69000

**ADVENTURE R.P.G.**  
**CIRCUIT EDGE ..... 59000**  
 CODENAMICE MAN .. 79000  
 COVER ACTION ..... 79000  
 DON'T GO ALONE ..... 45000  
 DRAGON'S WARS ..... 72000  
 DRAGON'S FLAME ..... 59000  
 DRAKKEN ..... 59000  
 ELVIRA ..... 99000  
**EYE OF BEHOLDER 69000**  
 GENGHIS KHAN ..... 69000  
 GOLD RUSH ..... 59000  
 HOERES QUEST ..... 99000  
 HEROES QUEST II .. 89000  
 HILLSFAR ..... 59000  
 KING QUEST 4 ..... 79000  
 KING QUEST 5 ..... 99000

## MS-DOS

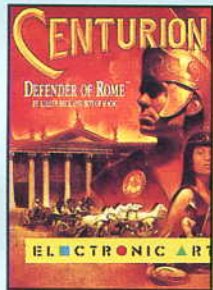
**ARCADE**  
 AFTER BURNER ..... 59000  
 ALTERED BEAST ..... 59000  
 BLOCK OUT ..... 29000  
 CRASH COURSE ..... 49000  
 DICK TRACY ..... 49000  
 DOUBLE DRAGON II .. 29000  
 DRAGON'S LAIR II ... 99000  
 GHOST BUSTER II .. 49000  
**GOLD OF T. AZTEC 29000**  
 GOLDEN AXE ..... 49000  
 HARD DRIVING II ... 29000  
**HORRO ZOMBIE ..... 49000**  
**LEMMINGS ..... 69000**  
 PREDATOR 2 ..... 29000  
 RAMBO III ..... 49000  
 STRIDER ..... 29000  
 SPACE ACE ..... 99000  
 TEST DRIVE 3 ..... 65000  
 TETRIS ..... 49000  
 TURBO OUT RUN ..... 29000  
 WELLTRIS ..... 59000  
 X-MEN II ..... 49000

**STRATEGIA/SIMULAZIONE**  
 688 ATTACK SUB ..... 79000  
 A-10 TANK KILLER .. 69000  
 BATTLETECH II ..... 69000  
**BACKGAMMON ..... 49000**  
 BLITZKREG ..... 79000  
 BLUE MAX ..... 59000



BUCK ROGERS ..... 79000  
 CENTURION ..... 49000  
 DRAGON STRIKE ..... 69000  
 DAS BOOT ..... 59000  
**ELITE PLUS ..... 89000**  
**F15 STRIKE E. II ..... 79000**  
 F-16 FALCON AT ..... 69000  
 F-16 COMBAT PILOT .. 59000  
 F-19 STEALTH FIG. ... 99000  
 FIGHTER BOMBER .. 69000  
 FLIGHT SIMULAT. .. 129000

Action Replay II ..... 179000  
 DRIVE Rotek ..... 180000  
 Genlock MK II ..... 399000  
 Genlock Semiprof. .. 750000  
 Scanner Migraph ..... 750000  
 Perfect Sound 3.0 .. 149000  
 Televideo Amiga ..... 199000



LEISURE LARRY I ..... 49000  
 LEISURE LARRY II .. 69000  
 LEISURE LARRY III .. 89000  
 MANHUNTER II ..... 59000  
 MANIAC MANSION .. 49000  
 NINJA REMIX ..... 49000  
 POLICE QUEST ..... 59000  
 POLICE QUEST II .. 69000  
 POOL OF RADIANCE .. 69000  
 PROFEZIA ..... 39000  
 RISE OF DRAGON ..... 89000  
 SEARCH OF THE King 59000  
 SORCERES ALL.Girl .. 79000  
 SPACE QUEST 2 ..... 59000  
 SPACE QUEST 3 ..... 69000  
 SPACE QUEST 4 ..... 99000  
 THE COLONEL'S BEQ.99000  
 THE KEY OF MARA. 69000  
 THE S.MONKEY ISL. . 69000  
 ZELIARD ..... 59000  
 WONDERLAND ..... 69000

**SPORT/AZIONE**  
 FOOTBALL MANA ... 45000  
 INDIANAPOLIS 500 .. 45000  
 OVER THE NET ..... 39000  
 KICK OFF 2 ..... 49000  
 PRO TENNIS TOUR .. 39000  
 SPORTING GOLD ..... 59000  
 SPORT 4D BOXING ... 49000  
 TEST DRIVE III ..... 65000

**SOUND BLASTER**  
**L.379,000 IVA INC.**



## Mail Service

**PUOI ORDINARE:**

Tel. 011/7731114  
 6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

**POSTA.ALEX MAIL SERVICE**  
 Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

**Supra Corporation**

SupraDrive Hard Disk System  
 SupraModem 2400

**Art Department Professionale**

ASD

**AMIGA 500**  
 SUPARAM 512Kb ..... 150000  
 SUPARAM RX 1-8Mb ..... 330000  
 SUPRA HD 52Mb con 512Kb ..... 1550000  
 SUPRA HD 105Mb con 512Kb ..... 2170000

**AMIGA 2000/3000**  
 HD 44Mb REMOVIBILE Interno ..... 1650000  
 HD 44Mb REMOVIBILE Esterno ..... 1650000  
 CARTUCCIA SYQUEST 44Mb ..... 250000  
 SUPRACARD 52Mb SCSI ..... 980000  
 SUPRACARD 80Mb SCSI ..... 1050000  
 SUPRACARD 105Mb SCSI ..... 1730000  
 INTERFACCIA SCSI per A2000 ..... 265000  
 SUPARAM 0/8 con 0Kb A2000/3000 ..... 265000  
 SUPARAM 0/8 con 2Mb A2000/3000 ..... 499000  
 SUPARAM 0/8 con 4Mb A2000/3000 ..... 730000  
 SUPARAM 0/8 con 6Mb A2000/3000 ..... 960000  
 SUPARAM 0/8 con 8Mb A2000/3000 ..... 1200000

**MODEM**  
 SUPRAMODEM 2400 Interno ..... 290000  
 SUPRAMODEM 2400 Esterno ..... 290000  
 SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore ..... 410000  
 SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore ..... 410000

**Commodore**

AMIGA 500 ..... 680000  
 AMIGA 2000 ..... 1360000  
 CD TV ..... 1300000  
 AMIGA 3000 25/100 o 25/40 ..... TELEFONARE  
 1084 S Monitor Stereo ..... 455000  
 1950 Monitor VGA ..... 639000  
 1011 Drive esterno ..... 189000  
 2088 Scheda Janus XT + 1 Floppy ..... 610000  
 2286 Scheda Janus AT + 1 Floppy HD ..... 839000  
 1230 Stampante 9 aghi B/N ..... 299000  
 1270 Stampante a getto d'inchiostro ..... 299000  
 1550 Stampante 9 aghi COLORI ..... 420000  
 Tutti gli articoli hanno 12 mesi di garanzia totale Commodore Italia

**A**ttenzione patrioti, questo annuncio è per voi. Prima di continuare la lettura sedetevi, versatevi qualcosa di forte, mettetevi sullo stereo l'inno nazionale americano e preparate una pila di fazzoletti con i quali asciugare lacrime di rabbia e angoscia, perché...

L'America è stata invasa.

Già, avete letto bene. Una buona parte dei vecchi Stati Uniti è attualmente occupata da un malvagio esercito nemico. Un gruppo di paesi sudamericani, per anni impegnati in una guerra segreta basata sul mercato della droga, si sono uniti sotto la bandiera dell'Alleanza Rivoluzionaria Latino-Americana (ARLA) e hanno invaso la costa occidentale degli Stati Uniti grazie anche al lassismo seguito al crollo del comunismo.

Una controffensiva su larga scala e l'impiego di armi nucleari sono opzioni naturalmente impossibili: le perdite tra i civili raggiungerebbero un livello inaccettabile. La guerra si è quindi trasformata in uno scontro d'attrito, con entrambi gli schieramenti impegnati nel tentativo costante di logorare le risorse avversarie. Nei panni del pilota del più moderno caccia tattico dell'aviazione, l'F-23D "Black Widow", è compito del giocatore contribuire in modo significativo allo sforzo nazionale per la liberazione del suolo patrio.

#### LA SOLITA MINISTRA?

I simulatori di volo per PC stanno diventando più frequenti di Alba Parietti. Il fenomeno può rischiare di stufare? Beh, se tutti i titoli sono buoni come *Jetfighter II* decisamente la risposta è no.

Il gioco è contenuto in una confezione totalmente originale che riproduce il cruscotto di un aereo. Colpisce immediatamente l'occhio e l'unico problema è che una volta aperta è impossibile richiuderla! All'interno si trovano dischetti da 3.5" e 5.25" insieme a un manuale dalla grafica gradevole.

Non vi consiglio di leggere il piccolo racconto che trovate appena oltre la copertina... farebbe venire la pelle d'oca a un serpente. Il resto però è di prima qualità, con una parte introduttiva al gioco che guida il giocatore rapidamente e senza sforzo attraverso volo libero, decollo e atterraggio (sia visuali che strumentali). Non mancano, ovviamente, sezioni sul combattimento aria-aria e quello aria-terra.

La prima cosa che colpisce di *Jetfighter II* è la grafica. Non c'è da sorprendersi se i poligoni sono nitidi e ben dettagliati - data la concorrenza presente oggi sul mercato poligoni nitidi e dettagliati sono una necessità basilare. Quello che realmente toglie il fiato sono i par-

#### 8MHz : MEGLIO NON PROVARCI?

Per gustare al massimo le opportunità offerte dal programma, è consigliata una buona velocità. 12MHz o più sono quasi assolutamente necessari, ma esistono opzioni che permettono di eliminare alcuni degli effetti più spettacolari e di ottenere una buona velocità anche con soli 8MHz. Ho personalmente sperimentato questa opportunità e l'ho trovata accettabile.

ticolari, come l'ombreggiatura degli oggetti che varia secondo la posizione del sole, la foschia sospesa sull'orizzonte e i bellissimi effetti di alba e tramonto. Per non parlare delle finestre illuminate degli edifici durante la notte.

E la lista potrebbe continuare. Chi ha più bisogno di realismo con una grafica come questa?

Il sonoro su PC è sorprendentemente buono (almeno nei limiti del possibile). Con una scheda sonora le cose migliorano ulteriormente, ma non raggiungono mai livelli eccezionali. In realtà, se confrontato con la qualità grafica, il sonoro è abbastanza deludente. "Boom!" e "bang!" abbondano, ma sembrano mancare di "spessore".

In volo l'F-23D è un sogno: ha una velocità di stallo

# J E T F I G

## A D V A N C E D T A C

**Aiutate a liberare  
l'America in questo  
nuovo simulatore  
di volo della  
VELOCITY/US  
GOLD.**

La città "by night"  
è una visione mozzafiato, ma non  
conviene perdere  
troppo tempo a  
guardarla... i MiG  
sono ovunque.



(sopra) A caccia di prede con il "Falcon". La "camera" può inquadrare l'aereo da qualunque angolazione e con qualunque magnificazione.

(sotto) I neofiti apprezzeranno l'opzione "help". Basta cliccare su una manopola o uno strumento particolarmente misteriosi e... opla! Ecco apparire un riquadro con tutte le informazioni del caso. Non potrebbe essere più facile...

molto bassa e può effettuare manovre acrobatiche con facilità, senza conseguenze penose. I controlli sono piuttosto complessi, dal momento che la maggior parte delle funzioni di un jet è stata riprodotta fedelmente, ma l'accento è posto fin dal primo momento sull'azione e non su una simulazione rigorosa.

Il nucleo del gioco è l'Avventura, una serie di missioni offensive e difensive ambientate nella regione della baia di San Francisco. Il giocatore sceglie la missione che desidera intraprendere da un piccolo menu. Una rapida scorsa alle descrizioni delle varie missioni rivelerà quale, in quel momento, infliggerà i danni maggiori al nemico. Distruggere un convoglio di rifornimenti può rallentare i suoi movimenti, ma un attacco riuscito contro un grosso deposito di munizioni causa



## THE BLACK WIDOW

Ci sono vari tipi di caccia. Alcuni, come l'F-15, l'F-16 e l'F/A-18 sono veloci, agili e pesantemente armati, ma sui radar nemici brillano come le candeline dell'albero di natale. Altri, come l'F-117, possono scivolare invisibili nel territorio nemico, ma sono manovrabili come un TIR su una strada ghiacciata. La bellezza letale dell'F-23 è la sua capacità di combinare la velocità e le prestazioni di un caccia con l'invisibilità di uno "stealth" senza che vi siano compromessi significativi.

L'F-23D garantisce un vantaggio non indifferente su qualsiasi caccia nemico, ma per i più masochisti c'è a disposizione la possibilità di volare anche su un F-14 "Tomcat", un F-16 "Falcon" o un F/A-18 "Hornet".

# H T E R II

# T I C A L F I G H T E R



Con un aereo come questo sotto il seggiolino da pilota non sarà difficile liberare l'America... vero?

## DINNER, DINNER, DINNER, DINNER, DINNERMAN!

Jetfighter II è stato programmato da Bob Dinnerman, che iniziò la sua carriera di creatore di giochi programmando per la Bally. Appartiene a quel periodo la realizzazione di *Disc of Tran* (il più nostalgico saranno felici di apprendere che la Loriciel ha recentemente pubblicato un gioco simile intitolato *Disc*).

Bob si è quindi interessato alla realizzazione di simulatori di volo che siano i più realistici possibili. Le sue ricerche in questo campo hanno portato alla realizzazione del pluridecorato *F/A-18 Interceptor*, che condivide, seppure in scala minore, molte delle caratteristiche di *Jetfighter II*.



un danno più difficile da rimediare. La scelta è sulle spalle del giocatore.

Eseguita (con successo o meno) la propria missione, ecco giungere il contrattacco nemico. Talvolta occorre intercettare un F-23 rubato, mentre altre volte sono due missili cruise a preoccupare il comando della difesa. Avere successo in questo mortale gioco del gatto con il topo significa respingere l'avanzata nemica, fallire invece significa... non è neanche il caso di parlarne, vero? Lo scopo finale del gioco è ricacciare in mare il nemico e fargli risalire le valli sudamericane che tanto orgogliosamente aveva disceso. Sarete all'altezza del compito? E soprattutto, vista la complessità della grafica, lo sarà il vostro PC?



Adatto sia ai principianti che ai robusti veterani. Le nuove reclute possono allenarsi immediatamente in decolli e atterraggi variando le condizioni di volo dalle più semplici alle più complesse, mentre il gran numero di missioni terrà anche i Richthofen dell'era moderna occupati per qualche mese. Se non volete intraprendere l'Avventura, assaggiare di tanto in tanto una delle 125 missioni dovrebbe comunque essere sufficiente.

K VOTO **935**

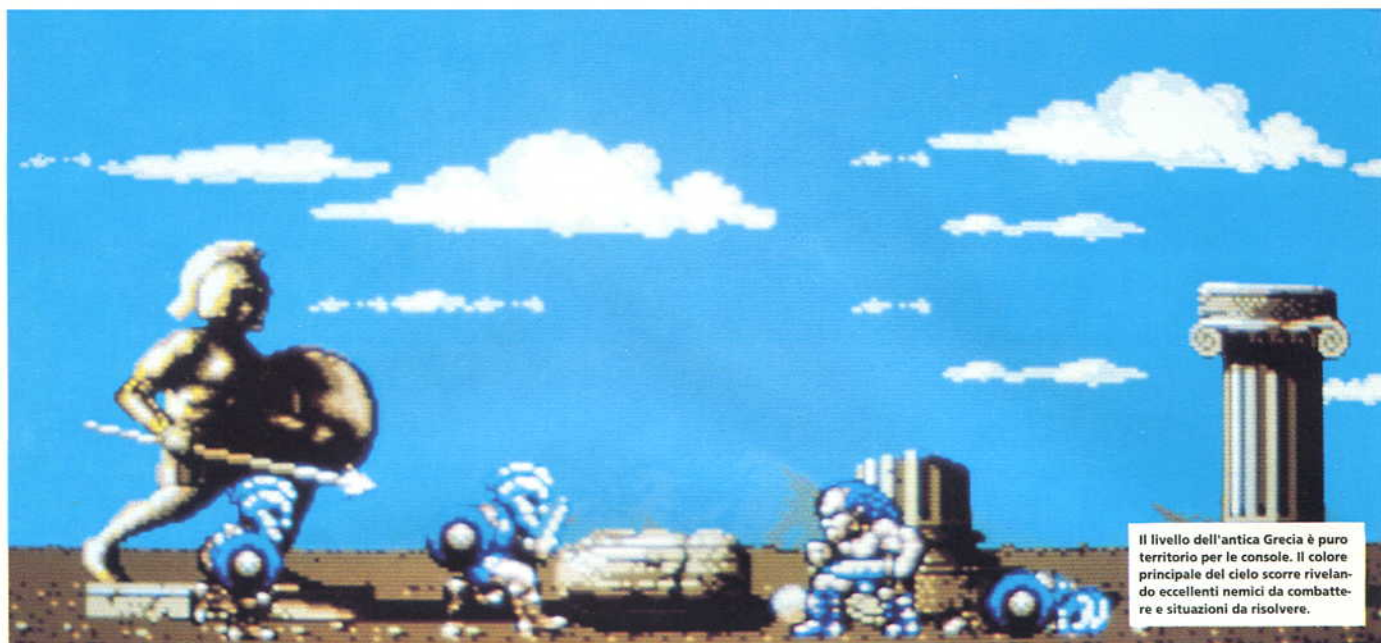
IBM PC

Jetfighter II è il meglio del meglio tra i giochi basati su poligoni solidi 3D. Ed è veloce anche su una lumaca a 8MHz. Gli effetti sonori sono un po' deludenti, ma svolgono appieno il loro dovere. Cosa altro posso dire? Un gioco superbo.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	L79000d	USCITO



Prima di ogni missione vi verrà fornito un rapporto e una vista da satellite della zona di combattimento, con tutte le localizzazioni importanti chiaramente indicate. Una volta accettata la missione, la telecamera scende rapidamente attraverso la stratosfera fino ad inquadrare la cabina di pilotaggio!



Il livello dell'antica Grecia è puro territorio per le console. Il colore principale del cielo scorre rivelando eccellenti nemici da combattere e situazioni da risolvere.

# MYTH



(Sopra) Legata come un salame, una voluttuosa ragazza aspetta che la liberiate.

(a destra in alto) A differenza dell'ottima versione a 8-bit, quella a 16-bit è più concentrata sull'azione, per non ripeterci.

(a destra in basso) Rieccoci in Grecia! Assalito da ogni dove, il nostro eroe muscoloso deve usare al meglio la sua spada per sopravvivere.



Non appena il demone si leva dalle fiamme (dx), il tridente si stacca dalle sue mani in cerca del nostro eroe.

## Uno dei migliori giochi a 8-bit dello scorso anno è quasi pronto per i 16-bit. Come se la sta cavando la System 3?

Il personaggio originale di Myth, un giovane eroe contemporaneo si ritrovava in un mondo fantastico in cui doveva combattere contro ogni tipo di aberrazione, era forse, insieme all'ottima grafica, il punto di forza del gioco.

Era una piacevole novità controllare un credibile, quanto vulnerabile, personaggio piuttosto che i soliti muscolosi sprite che si trovano in ogni gioco di questo genere.

È quindi una sorpresa che la System 3 abbia optato per quest'ultimo aspetto, eliminando il Sig. Normalità, e riproponendo un guerriero tutto muscoli e, si spera, tutto cervello. La decisione di un tale cambiamento, a sentire la System 3, è da ve-

dersi sotto l'aspetto del mercato dei 16-bit e delle console.

Myth è un gioco che per il 50% non si differisce da altri taglia e affetta del genere, mentre per il restante 50 si orienta verso la risoluzione di rompicapo che necessitano determinati oggetti. Il giocatore deve portare a termine alcune erculee "fatiche" attraverso delle ambientazioni storiche, difendendosi dagli attacchi che ogni tipo di creature gli portano.

Un'altra differenza tra questa versione e quella a 8-bit, è rappresentata dal fatto che l'azione prende piede su scala più larga. A causa della limitazione dello scrolling sulle macchine più piccole, tutta l'azione di un livello doveva essere limitata a 5 schermi. Il beneficio di ciò era dovuto all'opportunità offerta al giocatore di decidere il proprio tragitto in maniera più efficiente, poiché veniva presentata una visione maggiore dello schermo. La versione a 16-bit, pur regalando una grafica molto più dettagliata e attraente, mantiene il nostro eroe continuamente al centro dello schermo, non permettendo il tipo di pianificazione dell'azione di cui si diceva sopra.

Il risultato è che il gioco diventerà più istantaneo, con il giocatore che deve reagire alle situazioni piuttosto che pianificarle; un aspetto piacevole per coloro che preferiscono i giochi in cui i riflessi sono più importanti rispetto alle azioni ragionate, ma che impedisce agli appassionati di quest'ultimo aspetto di essere attratti dal gioco.

### Beta Test



- Grafica e giocabilità eccellente in stile console
- Più nemici da combattere
- Parecchia azione



- Mancanza della riproduzione in scala effettiva
- Accento puntato sull'azione più che sul pensiero

### Piano delle Uscite

AMIGA  
ST

prezzo nc  
prezzo nc

IMMINENTE  
IMMINENTE

# THE KEYS TO MARAMON

La città di Maramon è sempre vissuta in relativa tranquillità: ogni tanto subiva qualche invasione da parte dei reami confinanti, a volte delle bande di ladri e assassini riuscivano a infiltrarsi oltre le mura difensive, ma tutto sommato la vita trascorrevano pacificamente.

Tuttavia, nelle ultime settimane, un'orda di goblin, gnoll e zorlim sta assediando Maramon - un assedio davvero strano, perché compaiono dall'interno della città stessa!

Infatti ogni notte un gruppo di otto-nove goblin esce dalle magiche, quanto misteriose, Dark Tower, saccheggia le abitazioni e i negozi, seminando morte e devastazione. I cittadini, in preda al panico, sono ormai rassegnati a nascondersi e trincerarsi in casa al sopraggiungere del tramonto, ma quattro eroi stanno arrivando per mettere fine a questa drammatica situazione: lo Scolaro, un eclettico utente magico adepto ai misteri della natura; il Cacciatore, impareggiabile nei combattimenti; il Corriere Reale, agile e veloce; e infine il Fabbro, l'uomo più forte della zona.

Vestendo i panni di uno dei quattro eroi assoldati dalla cittadinanza per sgominare la banda degli gnoll, dovrete di giorno investigare sulle cause dei quotidiani attacchi dialogando con i sopravvissuti, che sanno più di quanto sembri, e di notte affrontare l'assalto di mostri assortiti contando solo sulle vostre forze.

Quando combattete con un avversario, il risultato dello scontro è determinato dal coefficiente di protezione, che indica lo stato generale dell'armatura, dalle condizioni dell'arma (può essere nuova, usata o rotta) e dai soliti valori di forza, destrezza, ecc. Naturalmente il vostro misero equipaggiamento può essere reso più efficace e completo, acquistando nuove armi, armature più pesanti e pozioni che vi rendono temporaneamente più veloci o più forti.

Il vostro scopo, se non volete passare tutte le notti che restano a Maramon combattendo troll e gnoll, è scoprire cosa si cela oltre i cancelli siete delle Dark Tower. Infatti se sarete abbastanza fortunati, nei tesori che trovate dopo aver eliminato un nemico, c'è una delle quattro chiavi che permettono di entrare nella corrispondente Dark Tower. Ma attenzione: Tamur il coraggioso, l'ex-difensore di Maramon, è entrato in una delle Dark Tower, con l'intenzione di esplorare le catacombe che si snodano sotto la città, ma dopo qualche ora è uscito in preda al panico...

La MINDCRAFT ci conduce in un mondo fantastico, ci lasceremo trasportare o tenteremo la fuga?



**5** livello interesse

ora giorno settimana mese anno

K VOTO **605**

**IBM PC**

Ultimamente sono usciti diversi prodotti che uniscono livelli di grafica e di interazione da arcade con la profondità dei giochi di ruolo - purtroppo Keys to Maramon non rientra in questa categoria: anche se alcuni aspetti sono abbastanza curati, come la vasta disponibilità di armi ed equipaggiamento, l'area di gioco è alquanto limitata, il fatto di non disporre di un party di più giocatori ma di un solo avventuriero -

**PIANO DELLE USCITE**

IBM PC	L69000d	USCITO
C 64	L39000d	USCITO

Il mistero che affligge la città di Maramon è dentro le torri. Per salvare la città dovrete trovare le chiavi.

# THE MAGIC CANDLE

I redattori di K si lamentano spesso dell'ENEL perché la corrente elettrica manca con incredibile tempismo proprio quando terminata una recensione, stanno per salvare su hard disk il frutto del loro duro lavoro. Tuttavia i problemi energetici non attanagliano solo le redazioni del "nostro" mondo, ma anche il ridente continente di Deruvia. Infatti il più malefico, tremendo, cattivo spirito del male, Dreax, è da secoli imprigionato nella magica fiamma di una candela, ma la candela si sta rapidamente esaurendo, e presto (60 giorni nel livello più semplice) sarà libero di compiere le terribili nefandezze che ha progettato durante la sua secolare prigionia (se qualcuno trova delle somiglianze tra questa trama e quella del magnifico libro "Le Pietre Magiche di Shannara" di Terry Brooks, non si stupisca, sembra proprio che l'abbiano copiata!)

Lukas, il più ardentissimo eroe che si possa trovare sulle pagine gialle di Deruvia, si è presentato alla corte del Re Rebnard e si è offerto di salvare le sue terre dalla minaccia di Dreax. Insieme ad altri cinque eroi, scelti tra il fior fiore dei cavalieri e dei maghi di corte, avrà il compito vagare in lungo e in largo per Deruvia alla ricerca del segreto della candela magica.

Si può viaggiare da una locazione all'altra per mare e per terra con i mezzi tradizionali, o sfruttando gli arcani incantesimi dei maghi, che possono teletrasportare il party in un batter d'occhio da un capo all'altro del continente. Nelle città il vostro gruppo potrà acquistare l'equipaggiamento

o necessario, visitare abitazioni e castelli, e soprattutto dialogare con la popolazione, investigando sui segreti che gli permetteranno di salvare (si spera) Deruvia.

Tuttavia, tanto per cambiare, i luoghi più interessanti sono i dungeon. Lì sotto si possono trovare oggetti misteriosi come il Martello di Thorin, o informazioni molto utili, ma spesso bisogna guadagnarselo con combattimenti all'ultimo sangue, superando teletrasportatori a senso unico, campi d'energia, entità guardiane, e trappole a tempo. Ma non è finita: molte pergamene sono scritte in un antico dialetto degli gnomi, quindi sarà anche necessario trovare degli studiosi in grado di decifrarli...

**5** livello interesse

ora giorno settimana mese anno

K VOTO **810**

**C 64**

Come nella maggior parte dei Gdr pre-Ultima VI, ci metterete un po' per entrare nello spirito del gioco, dopodiché non ve lo dimenticherete fino ad averlo completato. Anche se non è ai livelli dei giochi della Origin, si difende bene: avete a disposizione molti comandi per interagire con l'ambiente che vi circonda, anche se il dialogo con i personaggi è limitato a tre opzioni, l'area di gioco è enorme, incontrerete diversi nemici con differenti abilità, e una dozzina di città

**PIANO DELLE USCITE**

IBM PC	L69000d	USCITO
C 64	L39000d	USCITO



Alla corte di Re Rebnard, qui comincia la vostra avventura. Dovrete muovervi in fretta per evitare che la candela si spenga...

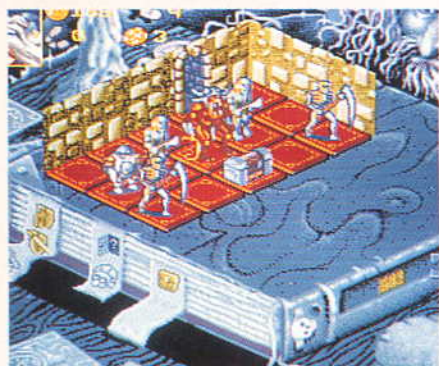


Mamma li zombi! L'amico qui ha bisogno di un po' di sole e di aria buona: è pallido come un fantasma!

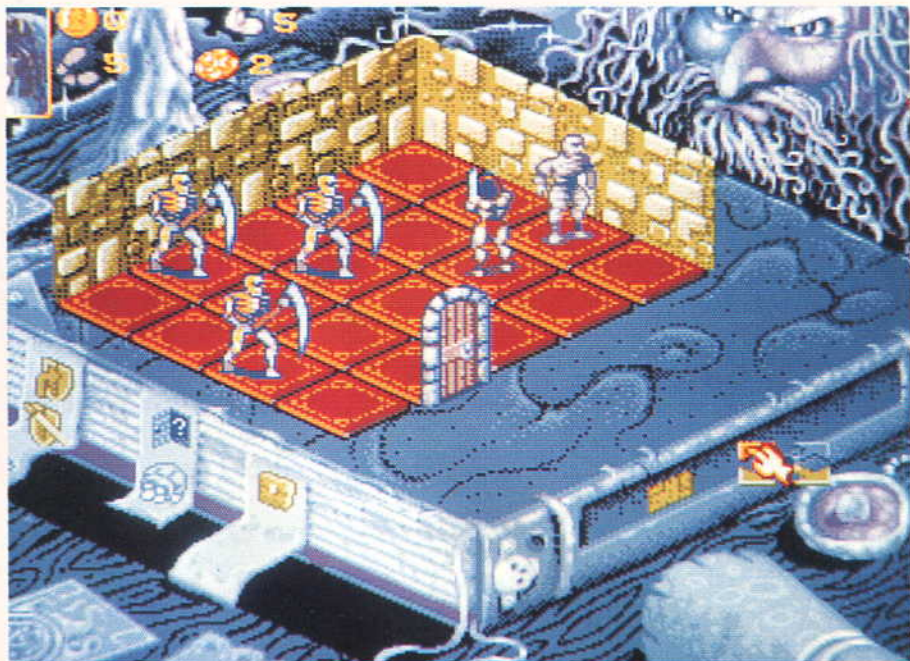
**B**ah, giochi da tavolo... chi non li odia? Richiamano angoscianti memorie di brutti pomeriggi estivi, con i vetri rigati dalla pioggia e un fratellino pestifero che vi costringe a giocare "ancora solo un'altra partita" a Monopoli. Per non parlare degli alberghi fantasma che appaiono sulle sue proprietà e i furti di denaro che la banca subisce mentre non guardate.

Esultate! La versione su schermo di *Hero Quest*, non solo elimina tutti questi problemi, ma vi permette anche di dedicarvi al Gdr preferito in perfetta solitudine.

HQ è un gioco per uno o più giocatori, fino a quattro. Ogni giocatore controlla un personaggio caratterizzato da differenti valori in forza e in intelligenza. Per esempio, il Mago e l'Elfo sono poco portati per il combattimento corpo a corpo rispetto al Nano e al Barbaro, ma hanno a disposizione una gamma non indifferente di incantesimi.



Il malvagioide Morcar in persona. Interpretato dal computer, è la mente che controlla le azioni dei mostri che dimorano nelle infide segrete.



I coraggiosi avventurieri devono completare quattordici missioni, ognuna ambientata in una vasta segreta popolata dalle forze del Caos. Il culmine dell'avventura è un duro scontro con il malvagio stregone Morcar. Nel gioco da tavolo è uno dei giocatori a interpretare il ruolo di Morcar, mentre in questa versione è il computer che decide le azioni dell'avversario.

Il gioco inizia con una piacevole introduzione e una musicchetta azzeccata che contribuisce notevolmente a creare l'atmosfera. Prima di ogni missione si viene informati sui pericoli principali che attendono i coraggiosi esploratori. Il giocatore deve a questo punto scegliere e personalizzare un personaggio. Se si gioca da

# HERO QUEST

**I giochi da tavolo cambiano faccia con il nuovo gioco della GREMLIN ispirato al Gdr della MB...**

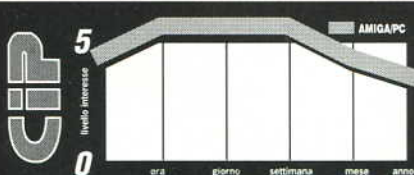
soli contro il computer si ha la possibilità di controllare un numero a scelta di personaggi. Un'opzione permette di salvare il proprio personaggio insieme all'equipaggiamento accumulato, e di richiamarlo all'inizio di una nuova missione.

Il gioco si controlla tramite il mouse e un'interfaccia a icone. Ogni locazione, sia essa un corridoio o una stanza, è divisa in un certo numero di caselle. I giocatori muovono a turno. Durante il loro turno possono cercare oggetti, trappole o porte segrete, combattere contro avversari, esaminare la mappa, utilizzare oggetti che fanno parte dell'equipaggiamento o rinvenuti nella segreta, aprire porte o muovere in caselle adiacenti, purché queste siano libere. Ogni azione costa una mossa, e il numero di mosse disponibili per turno è determinato da un lancio di dadi computerizzati.

Durante ogni missione il giocatore raccoglierà monete d'oro e preziosi gioielli. Questi tesori possono essere utilizzati per acquistare armi e armature migliori. Piazioni magiche, casse del tesoro e attrezzi da ladro sono solo alcuni degli altri oggetti che attendono i personaggi. Tutti questi oggetti, se utilizzati nel modo migliore, contribuiranno significativamente alla riuscita della missione.

HQ è una tra le poche conversioni da gioco da tavolo che in definitiva risultano migliori dell'originale. E non bisogna sottovalutare la possibilità (per quanto anti-sociale) di giocare da soli.

Grafica 3D di ottima qualità, colonna sonora più che adeguata, atmosfera enigmatica e superba attenzione per i dettagli fanno di *Hero Quest* un "must" per tutti gli appassionati di giochi da tavolo e di RPG.



*Hero Quest* si gioca fin dal primo momento senza bisogno di digirire enciclopedie di istruzioni, e quattordici missioni garantiscono una notevole longevità. Come? Non sono abbastanza? Beh, un disco con nuove missioni è atteso tra qualche mese...

**K VOTO**  
**815**

**AMIGA**

Grafica fantastica e sonora eccellente contribuiscono a creare una grande atmosfera. Aggiungete mostri, trabocchetti, rompicapo e magia, e avrete un gioco fantastico in ogni senso del termine!

#### PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENT
C64	L29000 d/d	USCITO





In un tempo molto lontano non c'erano né guerre, né pestilenze, né carestie. I benevoli Arcimaghi dai loro troni di potere gettavano potenti incantesimi che tenevano a distanza le forze del Caos. Ma tutto ha un prezzo. Gli effetti collaterali di tali incantesimi erano talvolta strani e nocivi. Fiori e animali producevano discendenti contorti e orribili, mentre i morti risorgevano dalle tombe per infestare le dimore dei vivi. La popolazione a un certo punto si ribellò, e una grande Guerra Civile scoppiò in ogni angolo del mondo. La un tempo pacifica società si frantumò in una miriade di fazioni rivali.

Gli unici a sopravvivere furono proprio gli Arcimaghi. Si rifugiarono nel Limbo e furono spettatori del trionfo del Caos. Dopo parecchio tempo questi maghi divennero inquieti e insoddisfatti, e decisero di avventurarsi nuovamente fuori dal loro rifugio. Il loro obiettivo: conquistare i Nuovi Mondi e divenire Signori del Caos.

*Lords of Chaos* è un'avventura strategica a più livelli per 1 o 4 giocatori. Ogni giocatore controlla

**Se avete un briciolo di pazienza mentre apprendete le regole e non vi fate spaventare dalla bassa qualità della grafica, scoprirete in LoC una fonte di divertimento sicura. Il gioco è coinvolgente e i tra mondi da esplorare vi terranno occupati e lungo. Se non vi basta, potete sempre acquistare l'espansione contenente due nuovi mondi...**

K VOTO	AMIGA
750	Graficamente squallido, ma la buona giocabilità e il rompicapo particolarmente complessi vi terranno svegli la notte. Forse.

K VOTO	ATARI ST
750	Condivide pregi e difetti dell'Amiga. Un buon acquisto sia per i giocatori di GdR più accaniti che per gli appassionati di soprattutto desiderosi di fare funzionare, per una volta, il cervello.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	prezzo nc	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO

**La BLADE SOFTWARE si tuffa nel mare dei GdR.**

(sinistra in alto) Questa schermata permette di esaminare tutto il mondo di gioco.

(sinistra in basso) La schermata di Evocazione. Basta cliccare sul mostro desiderato...

un mago che, attraverso l'impiego dei propri poteri magici, deve riuscire a superare i pericoli peculiari di ogni mondo, trovare ed eliminare gli altri maghi e infine fuggire nuovamente nel Limbo.

Il gioco si controlla tramite il mouse e vanta un'ottima interfaccia a icone. Basta spostare il cursore su una delle icone per vedere apparire un breve messaggio testuale sull'uso della medesima. Un'ottimo sistema per evitare di riferirsi in continuazione al manuale.

Lo schermo è diviso in tre parti. La più grande è una finestra con vista dall'alto dell'area in cui si trova il mago in quel momento. La finestra dei messaggi è situata subito sotto mentre tutta la parte destra è riservata all'interfaccia a icone. Sorprendentemente, la grafica in 2D di stile antiquato funziona egregiamente mentre probabilmente una grafica "raffinata" in 3D avrebbe solo confuso i giocatori.

Complessivamente il gioco ricorda molto quelli da tavolo. Ogni giocatore agisce durante il proprio turno e la giocabilità è essenzialmente basata sull'aspetto "strategico", senza sequenze arcade. I combattimenti, per esempio, avvengono confrontando i valori di attacco e difesa delle varie creature, con la vittoria assegnata alla creatura con il punteggio più alto.

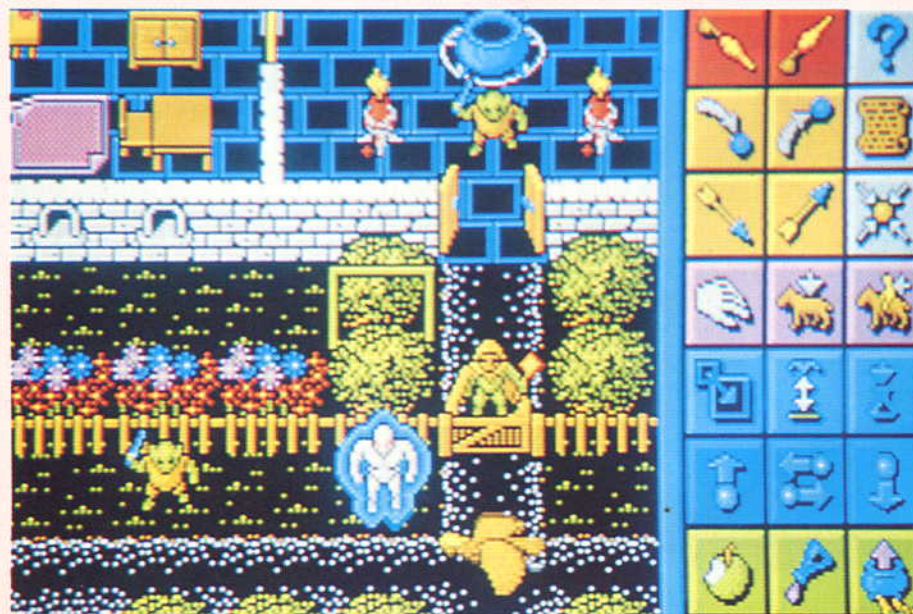
Un mago non sarebbe un mago senza i suoi poteri magici. A disposizione degli aspiranti Gandalf ci sono 45 incantesimi. Questi vanno dal Dardo Incantato, Fuoco Magico e Fulmini, a Inondazione e Pianta Strangolatrice. È perfino possibile evocare creature sovranaturali e fare svolgere a loro alcuni dei compiti più gravosi. Tutte le creature hanno caratteristiche proprie e possono essere utilizzate come cavalcature destrieri alati, oppure per aprire porte e recuperare tesori da locazioni pericolose.

Quale che sia la creatura controllata, ogni azione consuma un certo numero di punti di "Azione" e di "Stamina". Pianificare le proprie mosse è consigliato, se non si desidera vedere l'energia a disposizione terminare a un passo dall'obiettivo.

Nonostante l'idea alla base del gioco sia buona, il programma presenta alcuni difetti. Non ultimo tra questi la grafica che ricorda da vicino alcuni vecchi giochi per 8-bit. Per esempio, sarebbe stato più interessante accompagnare le scene di combattimento con animazioni sullo stile di *Battlechess*. Il sonoro è ugualmente poco curato - se si esclude un'introduzione con voce digitalizzata e qualche effetto qua e là, il resto del gioco è ammantato di silenzio.

Complessivamente, però, *Lords of Chaos* si rivela un GdR più che riuscito, capace di garantire settimane di divertimento. I neofiti dell'ambiente desiderosi di compiere un viaggio nel misterioso mondo della magia non ne resteranno delusi.

Una schermata tipo. La grafica può apparire primitiva, ma almeno è chiara e nitida.



# MLA NUOVAMILLENNIUM

Sceriffi dispotici, merluzzi cybernetici e ragazzini giapponesi? Continuate a leggere...

## ROBIN HOOD

**L**e lettrici e i lettori più affezionati ricorderanno che alcuni numeri fa, K aveva annunciato che la Millennium stava lavorando a un'avventura dinamica, ambientata nelle selvagge pianure del vecchio West, e dotata di una prospettiva di schermo simile a quella di *Populous*.

Bene, l'idea originale ha subito alcune modifiche in questi ultimi mesi, e le aride distese del Texas si sono tramutate nella rigogliosa foresta di Sherwood nella vicina città di Nottingham, in cui Robin Hood e la sua banda di allegri compagni scendono in campo per rendere dura la vita al perfido Sceriffo ed ai suoi tirapiedi.

Il giocatore, com'era immaginabile, veste i panni del leggendario paladino della giustizia, e impegnerà tutte le proprie energie per riuscire a "rubare ai ricchi per dare ai poveri".

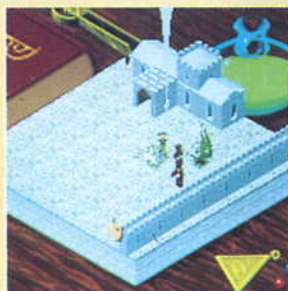
Il primo obiettivo del gioco è quello di riuscire a trovare Little John, Frate Tuc e tutti gli altri, per formare la mitica banda di fuorilegge. Una volta fatto ciò, ci si potrà concentrare sullo Sceriffo di Nottingham che dovrà far sloggiare dal suo castello.

Tutte le azioni di gioco sono interamente controllate via mouse. Basta cliccare su un'icona posta sul lato dello schermo e poi su di uno dei personaggi, e il gioco è fatto. Così risulta facilissimo eseguire azioni co-



(Sotto a destra) Quando due o tre omini si riuniscono assieme, allora state sicuri che sta accadendo qualcosa di importante. In questo caso invece di importante non c'è nulla, dal momento che si tratta solo dell'annuncio da parte dell'araldo della città... che state per essere impiccato!

(Sopra) Il territorio è creato alla stessa maniera di *Populous*, con una serie di blocchi disegnati in prospettiva isometrica.



(Sopra al centro) Robin ha la possibilità di richiamare sullo schermo una mappa della zona. I vari abitanti sono indicati da puntini lampeggianti. Robin può dirigersi verso ogni locazione semplicemente cliccandovi sopra.

(Sopra a sinistra) Tutte e quattro le stagioni dell'anno sono rappresentate. Qui Robin sta conversando sotto la neve con due monaci nell'abbazia in via di costruzione. Col progredire dei lavori di costruzione della chiesa cristiana, i poteri magici (dono di un dio pagano) si affievoliranno, ponendo quindi un tempo limite alle attività del mitico fuorilegge.

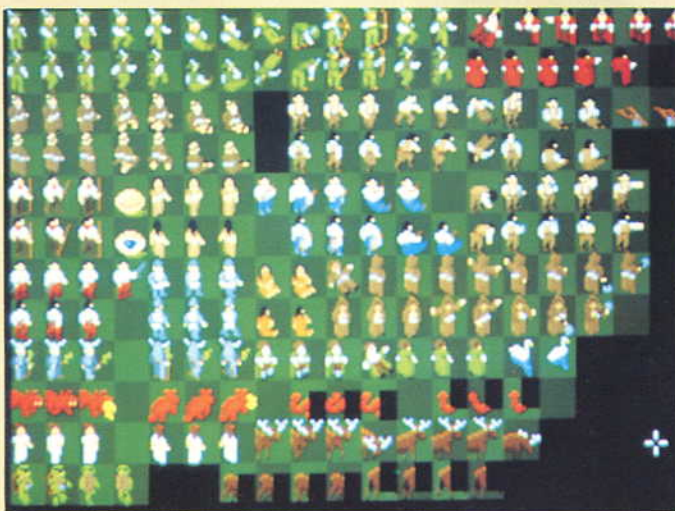
(Sinistra) Ciascuno dei piccoli (ma perfettamente dettagliati) personaggi possiede una completa gamma di animazioni. Notate il bel drago rosso nella parte bassa dello schermo.

me tirare una freccia, parlare o seguire qualcuno. Durante il progredire del gioco, potrà essere trovato dell'equipaggiamento aggiuntivo, e grazie al dio pagano Herne, Robin acquisterà anche dei poteri magici che aumenteranno il numero di icone di controllo con cui potremo interagire. A questo punto, i corni magici e i fulmini fatati non mancheranno.

La grafica è fatta di piccoli sprite molto carini, e non ci sono problemi nel riconoscere i vari personaggi del gioco. Le piccole dimensioni degli sprite hanno permesso un significativo risparmio di memoria, che è stata quindi impiegata per ottenere delle animazioni allo stesso tempo fluide e divertenti. Così come lo è anche il gioco nel suo insieme: con i cittadini occupati nelle solite faccende di ogni giorno, a meno che Robin non cambi la situazione nel gioco. Si può apprezzare una grossa vena umoristica, il che rende il prodotto finale molto attraente. Suonando il corno, ad esempio, si vedrà apparire un fumetto che dice "Toot! Toot!".

L'uscita di Robin Hood è prevista in Ottobre, su Amiga, ST e PC. E dobbiamo ammettere che la Millennium ha scelto una data che non potrebbe essere migliore. Infatti in autunno arriverà sui nostri schermi cinematografici uno dei film più attesi dell'anno: *Robin Hood, il principe dei fuorilegge* (il titolo è ancora provvisorio), il cui interprete principale è "nientepopodimenoche" Kevin "Balla coi lupi" Kostner. E se la Hood-mania colpirà anche l'Italia, chissà che successione diventerà il gioco!

In ogni caso, Robin Hood sarà di sicuro una nuova freccia nell'arco della Millennium.



# ROBOCOD

**F**orse, o meglio sicuramente, in seguito alla bruciante sconfitta da parte del pinnato agente James Pond, il perfido Dottor Maybe si è ritirato nel proprio rifugio segreto. E mentre per le oscure stanze della sua base si macerava per il proprio fallimento, ecco che un nuovo e ancor più diabolico piano prese forma nella sua mente. Un'idea così terribile e spietata da mettere il mondo in ginocchio.



Lontano, nella sua fabbrica di giocattoli al Polo Nord, Babbo Natale stava alacremente lavorando ai doni che porteranno il sorriso sui visi dei bimbi di tutto il mondo il giorno di Natale. Ma ecco che viene improvvisamente interrotto dall'invasione del perfido Dottore e della sua banda di scagnozzi, finendo presto legato come il proverbiale tacchino del Natale americano.

E qui entra in scena il nostro eroe senza paura: ROBOCOD (letteralmente Robomerluzzo), mezzo pesce e mezzo robot, che risolverà ogni problema.

Questo merluzzo di puro titanio, dovrà entrare nel laboratorio situato al Polo Nord e salvare Babbo Natale.

Penso che abbiate già capito che si tratta dell'ideale continuazione di *James Pond*. Il nuovo gioco è in dieci livelli, ciascuno diviso in otto sezioni. Ogni sezione consiste in 30 schermi pieni di piattaforme di ogni colore e dimensione. Il che significa mettere a disposizione l'incredibile ammontare di 1600 schermi diversi!

Robocod può saltare, dondolarsi e persino allungare il proprio torso bionico per raggiungere le piattaforme più alte. Ciascun laboratorio è popolato di diversi tipi di giocattoli ormai impazziti, e tutti con un'improvvisa voglia di una frittatina di pesce!

Per difendersi Robocod possiede un martello dall'aspetto molto minaccioso. Insomma il programma sembra progredire molto bene, e su Amiga Chris Sorrell il programmatore e responsabile della grafica) ci ha detto di aver sviluppato delle routine che permettono uno scorrimento estremamente fluido dello schermo in ogni direzione, e lo stesso sprite di Robocod è molto carino, agile e simpatico quasi come Mario e i suoi fratelli. Potrà questo gioco garantire un livello di divertimento pari a quello offerto dal più famoso tra gli idraulici italiani?

Lo scopriremo a Novembre, quando Robocod uscirà sia per Amiga che per ST.



(Sinistra in alto) Queste immagini dall'esterno della fabbrica di Babbo Natale, sono usate come schermo per la selezione delle missioni. Ciascuna porta conduce a una differente serie di piattaforme.

(Sinistra al centro) ...Allungiamoci! Dentro la fabbrica di giocattoli Robocod non ha bisogno di ascensori.

(Sinistra) La quantità di oggetti bonus che aspettano di essere scoperti dal nostro pesciolino è enorme. Stupisce la quantità di dettagli e colori che Chris Sorrell è riuscito a comprimere in una piccola area da 16x16 pixel.

(Sinistra in basso) Dondola, dondola, dondola.

# CHINTO'S REVENGE

**Y**ion tia Kuon (ovvero "La vendetta del Samurai"). Il giovane Chinto ha un preciso obiettivo nella vita. Infatti, molti, molti anni fa, gli spietati sicari dei Signori del Drago saccheggiarono la sua casa e, in preda ad un momento di insensata violenza, passarono tutta la sua famiglia a fil di spada. Anche Chinto avrebbe dovuto essere ucciso, ma i fuorilegge non si accorsero del piccolo, che nascosto in un angolo buio della casa, fu testimone del crudele massacro.

Rimasto orfano, Chinto giurò odio eterno nei riguardi dei Signori del Drago e di tutti i membri della setta. E mentre gli altri bambini giocavano per le strade, il taciturno Chinto dedicava l'intera adolescenza all'apprendimento delle arti marziali, al fine di prepararsi per il giorno in cui avrebbe affrontato gli odiati assassini per farsi finalmente giustizia.

*Chinto's Revenge* è un'avventura d'azione con vista dall'alto e uno scorrimento dello schermo molto simile a quello di *Gauntlet*. In maniera molto originale, il gioco si basa su di un solo livello formato da oltre 400 schermate di boschi, città e castelli. Ian Saunter, capo della Millennium ci ha detto che l'intero scorrimento della mappa, richiede oltre tre minuti. In più bisogna contare che vi sono da scoprire molti piccoli sottolivelli, formati da caverne e sotterranei.

Abbiamo parlato con il programmatore, Wing Lai,

che tutti ricorderete per le versioni Amiga e ST di *Microprose Soccer* e di *Cloud Kingdom*. E mentre continuava a rifinire il gioco su un ST 1040, ci ha detto che la causa dei suoi mal di testa di quest'ultimo mese stava nella difficoltà di mantenere un aggiornamento dello schermo di 25 immagini al secondo durante lo scrolling e il movimento degli sprite (ve ne possono essere

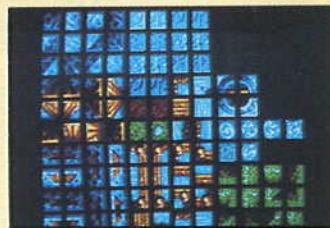
in qualsiasi momento fino a quattro della grandezza di 48x32 pixel per i personaggi, ed altri quattro di 16x16 pixel per i proiettili ed i vari oggetti volanti in movimento). Per quanto riguarda l'Amiga, non ci sono invece problemi, e l'area di scorrimento e i fondali animati sono persino più grossi.

L'uscita di *Chinto's Revenge* è prevista per Luglio, sia per Amiga che per ST.



(Sopra) Lo schermo è visualizzato con una interessante e originale prospettiva dall'alto verso il basso, in cui vari particolari come i muri (che possiedono quello che Ian Saunter chiama "l'effetto Toblerone") o le teste e i piedi dei personaggi, hanno una grandezza differente a seconda della loro altezza dal suolo.

(Sinistra) La sequenza di introduzione è ricca di atmosfera, e spiega i motivi per cui Chinto sta cercando instancabilmente la sua vendetta.



Lo sfondo a sedici colori costituito da un insieme di "blocchi" di 16x16 pixel, che possono essere assemblati a piacere per mezzo di un editor. Tutta la grafica e gli sfondi sono stati disegnati da Paul Dobson e Rob Chapman.



# L + O - G ÷ I × C √ A = L

**Quante biglie! Dovrete ricorrere fino all'ultima briciola di materia grigia per far fronte all'ultima follia della RAINBOW ARTS.**

**L**ogical rappresenta una novità: un gioco veloce e pieno di azione, ma che necessita di una buona dose di cervello, originale e attraente proprio come lo vuole la folla dei videodipendenti. Certo, discende da una dozzina di giochi vagamente simili - *Tetris*, *Puznic*, anche *Marble Madness* sotto un certo punto di vista, ma il gioco nel suo insieme - si dimostra originale e presenta un'eccitante sfida.

C'è solo una pratica protezione da superare, basata su codici a colori stampati su una scheda (vi ricordate *Jet Set Willy?*), e vi ritroverete subito nel vivo dell'azio-

ne ruotante di *Logical*.

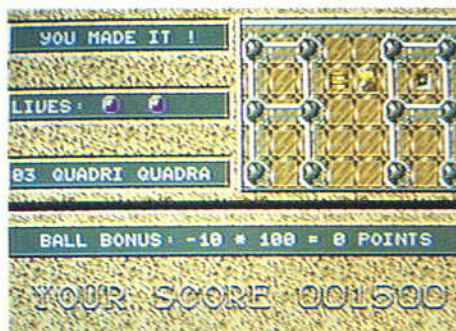
Nella parte superiore dello schermo si trova una pista; lungo la quale arrivano delle biglie colorate, che cadono attraverso una serie di canali e di dischi ruotanti. Ogni disco ha quattro nicchie per altrettante biglie, ed è collegato ad altri dischi tramite dei canali. Il vostro compito è di ruotare i dischi (cliccando con il pulsante destro del mouse) e lanciare le biglie (pulsante sinistro) in modo che ogni disco sullo schermo sia riempito con quattro biglie dello stesso colore. Quando riuscite a completarne uno, il disco stesso esplose (anche se può ancora essere ruotato); una volta che avete fatto esplodere tutti i dischi, avvanzerete al successivo dei 99 livelli presenti nel gioco.

Sembra fin troppo semplice per rappresentare una vera sfida, ma naturalmente ci sono delle complicazioni. Un display mostra il numero di biglie in movimento: se sono più di quattro, non potrete lanciarne altre. *Logically* c'è un limite di tempo per ogni livello, e il percorso è completato da altri elementi, come i blocchi-biglie, che permettono il passaggio solo alle biglie di un determinato colore, i modificatori, che cambiano il colore di una biglia se passa sotto di essi, le frecce direzionali, che rendono a senso unico un canale, i semafori, che determinano il colore delle biglie che devono riempire un determinato disco, e gli handicap colorati che vi costringono a completare un disco con una particolare combinazione di colori.

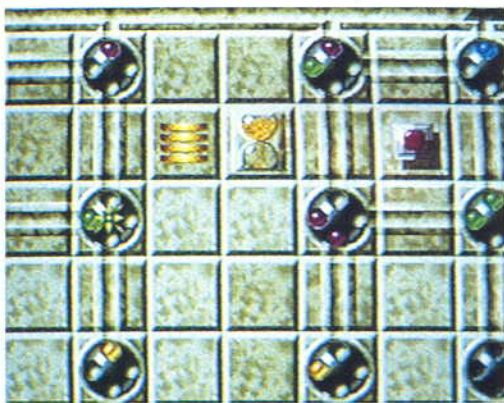
Ci sono anche alcuni extra a vostro favore: i teletrasportatori, che vi permettono di far saltare le biglie in orizzontale o in verticale, e un display che vi indica il colore della biglia successiva.

Il punteggio è assegnato in base alla velocità con cui completate il livello e a ogni handicap colorato che avete raccolto; alla fine di ogni livello vi viene svelata una password che vi permette di ricominciare dal punto in cui siete arrivati, e, se completate tutti i 99 livelli, potrete accedere a un editor di schermi che vi permetterà di costruirvi da soli i livelli di *Logical*.

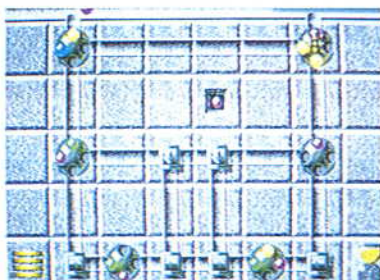
Con una grafica eccellente (e una gamma di quattro stili diversi), buona musica, effetti sonori e un'irresistibile giocabilità, *Logical* vi porterà all'insonnia per qualche settimana.



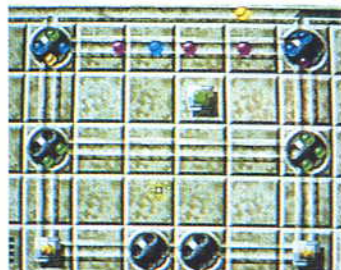
Tra un livello e l'altro potrete vedere una anteprima sulla sfida che vi aspetta, insieme ai punteggi e alle vite rimanenti.



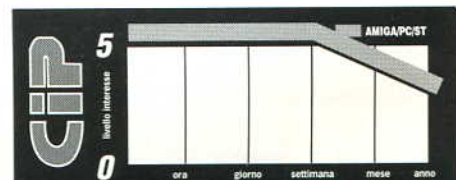
(In alto): Tutto quello che dovrete sapere è lì sullo schermo; ad esempio quel quadrato viola indica il colore della prossima biglia.



(A destra): È solo uno dei primi livelli e siete già nei guai. Quelle quattro bottiglie che rotolano nella pista in alto vi faranno venire il mal di testa!



Intelligente. Intricato. Pazzesco. *Logical*.



I giochi più semplici spesso sono i migliori. *Logical* non potrebbe basarsi su un'idea più semplice, ma vi condurrà alla paranoia fino a quando non avrete completato i 99 livelli. Dopodiché di torture potrete da soli con l'editor.

K VOTO

895

8 8 7 8

G QI A FK

AMIGA

Il semplice display grafico è ben realizzato grazie a un buon uso dei colori e della tramatura. Aggiunge una divertente musicassetta e effetti sonori decenti, insieme a un sistema di controllo intuitivo, e otterrete un successo. Non spinge l'Amiga fino ai suoi limiti, ma non perde neanche un'occasione per sfruttare le risorse del computer.

K VOTO

895

8 8 7 8

G QI A FK

ATARI ST

Come per l'Amiga, la grafica e il sonoro sono di buon livello, ma fate attenzione, perché se possedete un drive a singola faccia, non vedrete tutta la grafica né sentirete tutta la musica della versione da 720 Kb.

K VOTO

880

7 8 7 8

G QI A FK

IBM PC

La versione PC supporta la scheda sonora Ad Lib, e sceglierà direttamente. la scheda se ne avete una installata. Senza una scheda sonora potrete sentire solo gli effetti sonori. È possibile giocare anche con uno schermo monocromatico, perché le biglie sono contrassegnate con delle lettere che indicano il colore.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO

FINALMENTE IN EUROPA  
IL FAMOSO FUMETTO!  
IN EDICOLA A L.4.500

 **Glénat** ITALIA



# TA TO SU O



La terra in tutta la sua magnificenza. Ruota, con tanto dei cicli di giorno e notte, la geografia della superficie è accurata e si possono vedere le costellazioni in cielo - come nella realtà! Anche se può sembrare un sogno da avere su proprio computer, è un incubo da programmare: la topografia è creata da 512 poligoni generati sulla superficie di una sfera.

Volete dei controlli? Li abbiamo! Questa è solo una piccola parte dell'impressionante quantità di manopole, leve e bottoni che dovrete utilizzare. Ringraziamo il cielo che esiste l'opzione "Help".



Mettere gli oggetti al proprio posto in ordine di priorità, in maniera che il fondale sia nascosto correttamente dalla figura in primo piano, deve aver creato non pochi problemi di programmazione alla Vektor Grafix.



A questo punto, una volta che vi siete staccati dal 747, dovrete fare atterrare lo shuttle sulla pista. Ma attenti, non avete motori che possano eventualmente salvarvi da eventuali sorprese.

# SHU

Andy Craven, capo della Vektor Grafix, è stato di una onestà disarmante quando gli abbiamo chiesto perché la sua ditta stava producendo una simulazione basata sullo Space Shuttle: "Perché la Virgin ci ha chiesto di farlo".

Ecco il motivo per cui si sono imbarcati nella realizzazione di un complesso e originale simulatore di volo che riproduce tutte le operazioni della navetta spaziale americana, la prima progettata per essere riutilizzata.

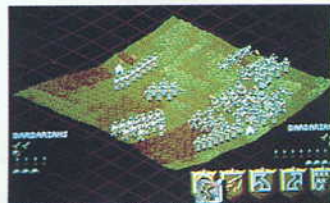
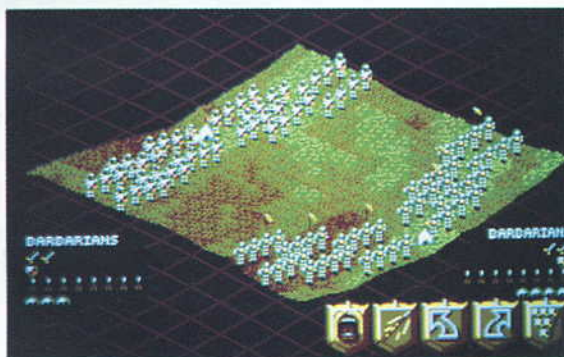
"Ci è costato davvero una fatica immane, ma il prodotto finito dimostrerà le avanzate capacità di programmazione della Vektor". Andy è particolarmente orgoglioso della accuratezza della sua simulazione, tanto da affermare con un po' di presunzione: "Di sicuro ormai potrei andare alla NASA, entrare in uno dei simulatori dello Shuttle, e riuscire a volare".

E non è difficile credergli, dal momento che sullo schermo l'interno della cabina di pilotaggio presentata come un'impressionante successione di banchi di comando pieni zeppi di lancette, leve e bottoni, con cui il giocatore deve interagire. Ogni cosa è stata riprodotta fedelmente, compreso il tempo che tutta la strumentazione impiega a scaldarsi!

Questo incredibile livello di accuratezza è stato reso possibile dall'aiuto che la NASA stessa ha fornito. "Sono stati eccezionali nei nostri confronti" ci ha detto un Andy entusiasta, e come prova ci indicava i quattro scaffali rigurgitanti di documentazione riguardante ogni aspetto dello Shuttle. "Alcuni di questi manuali sono stati letti da non più di 200 persone in tutto il mondo. E io ho dovuto leggermeli tutti" conclude ridendo.

La VIRGIN estrae la spada e lo scudo e si getta nella mischia

# TA TA A



(Sinistra) Due eserciti si preparano allo scontro. Ognuno di essi è formato da un massimo di otto unità, ciascuna delle quali può a sua volta essere composta da un massimo di otto plotoni

(Sopra) Che la battaglia cominci! Riuscire a conquistare la tenda del comandante dell'esercito nemico, significa vincere. Ma non dobbiamo dimenticare che la stessa cosa può capitare a voi.

# REALMS

**R**ealms è un wargame ambientato in un mondo Fantasy-medievale, diviso in diverse fazioni e popolato da una folla cosmopolita composta da umani, orchetti, elfi e nani. L'obiettivo del gioco è quello di costruirsi un impero e diventare il signore del mondo.

Questo implica la necessità di fare guerra agli stati confinanti, distruggendo senza pietà i loro eserciti e prendendo d'assedio le loro città. Il denaro per finan-

ziare gli eserciti ce lo possiamo guadagnare con le tasse, senza essere troppo avidi o si rischia una guerra civile. La necessità di destreggiarsi come un giocatore tra queste diverse strategie è la base del gioco.

Realms è stato scritto dai programmatori della Graftgold. Steve Turner, ideatore del gioco, ha ammesso che la rassomiglianza con alcuni prodotti della Bullfrog, gli ha dato più di una preoccupazione: "Quando

# TITLE

Nella versione finale del gioco, sarà disponibile una serie di missioni basate su fatti realmente accaduti, che spaziano dal far atterrare lo Shuttle dopo esserci lanciati dal dorso di un 747, al mettere in orbita un satellite con l'aiuto di un braccio telescopico, subito se-

guito dalla riparazione del telescopio spaziale orbitante che l'ESA ha l'intenzione di utilizzare fra un paio d'anni.

Ciascuna missione inizia (evidentemente!) con una fase di lancio. Il *Controllo Missione* ci parlerà continuamente durante la sequenza di lancio, richiedendo che determinati bottoni vengano premuti in un determinato momento. Se questo vi suona come una cosa complicata, avete proprio ragione!

Ma fortunatamente, per quanti tra voi non si sono laureati in ingegneria aeronautica, la Vektor ha ideato una soluzione estremamente intelligente: il pulsante incriminato (se avrete settato i parametri di gioco al

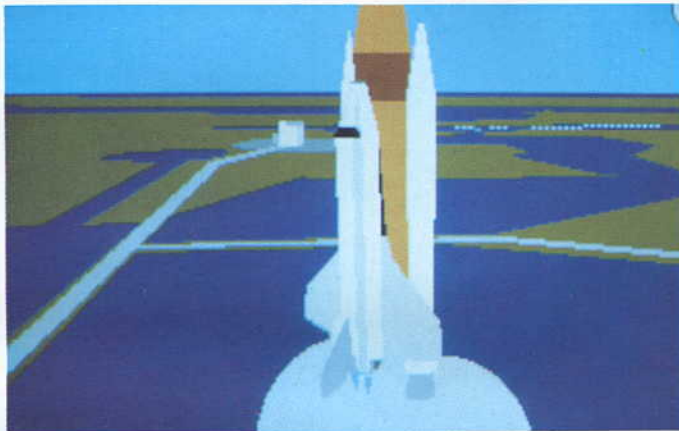
più basso livello di difficoltà) verrà sempre evidenziato da un rosso lampeggiante a prova di impedito, e tutto quello che rimarrà da fare è solo premerlo al momento giusto.

*Shuttle* sembra proprio essere un simulatore di razza. Ma cosa potrebbe seguirlo? Andy a questa domanda mi ha sorriso: "Mi piacerebbe sviluppare un simulatore di missioni Apollo, che portassero gli astronauti sulla superficie lunare. Sarebbe davvero un gran gioco. Mi ricordo ancora di quando ero bambino e mi incollavo letteralmente alla TV per guardare gli atterraggi. Ma è solo un progetto, non so ancora se potremo realizzarlo o no."



(In alto) Lo Shuttle comincia il suo lento spostamento dagli hangar verso la rampa di lancio. Nella realtà questa fase richiederebbe dei giorni. Fortunatamente, grazie al programma non dovrete aspettare così tanto.

(Sopra) Una volta sulla rampa, comincia il conto alla rovescia. Ora dovrete dimostrare tutte le vostre abilità di volo.

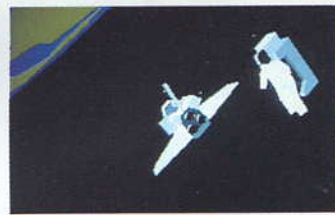


(Sinistra) Gooooo! Con un assordante ruggito i razzi a propulsione solida spingono la navetta nei cieli.

(In basso a sinistra) Il propellente terminato e i razzi si staccano. Ricadranno nell'Oceano Indiano, dove delle navi militari li recupereranno per poterli poi riutilizzare.

(In basso al centro) Raggiunta la velocità di fuga si stacca anche il serbatoio principale. Ricadrà verso la terra, bruciando completamente a contatto dell'atmosfera. Proprio come un meteorite.

(Sotto) Ora comincia la missione vera e propria. Il giocatore adesso ha il pieno controllo anche sui comandi presenti nelle tute spaziali.



Ogni mondo memorizzato su disco consta di 121 blocchi di dati in una griglia 11x11. Alla partenza del gioco questi dati vengono immessi in un algoritmo frattale, che miracolosamente genera il codice (circa 50k) necessario a costruire sia la vista del mondo che quella di gioco. Non sono una cosa fantastica i frattali?



Il terreno costruito come un mosaico di poligoni. Le ombreggiature sono ottenute memorizzando ciascun tipo di terreno (ad es. erba, pietra, sabbia) come una striscia, diversamente illuminata nella sua lunghezza, e "tagliando" il poligono in una specifica posizione lungo la striscia, a seconda del tipo di terreno e dell'angolazione rispetto al "sole".



Steve Turner ci ha detto in estasi: "Abbiamo usato i frattali dappertutto!". E non stava mentendo! L'algoritmo di generazione frattale è stato usato anche nelle routine per la creazione delle città, dando alle varie costruzioni un aspetto davvero unico.



Equipaggiare i vostri eserciti non potrebbe essere più facile: basta cliccare sulle icone dell'arma o dell'armatura desiderata (a destra in basso nello schermo), e l'oggetto apparirà sulla persona. Le icone nella versione finale saranno ridisegnate, per essere meglio riconoscibili.

per la prima volta ho sentito parlare di *Powermonger*, confesso di essermi spaventato. E sebbene entrambe le ditte avessero lavorato totalmente per proprio conto, sembrava quasi che la Graftgold e la Bullfrog avessero sviluppato un gioco identico! Con l'uscita di *Powermonger* ho tirato un sospiro di sollievo, perché mi sono reso conto che erano due giochi completamente differenti. *Powermonger* focalizza l'attenzione su pochi individui e li descrive in maniera molto dettagliata, fino a dargli un nome, un lavoro, e così via. Ma io credo che questo tipo di dettagli sia esagerato. *Realms* invece riproduce un intero pianeta, ricco di grandi città e grandi popolazioni. È fondamentalmente una questione di scala e anche una questione di velocità" - prosegue Steve - "perché volevo realizzare un gioco di

strategia con molta azione!" Il mondo a base poligonale di *Powermonger* può essere inclinato, ruotato e ingrandito, ma le routine grafiche che permettono un disegno così dettagliato, comportano talvolta molti problemi per la velocità. *Realms* è meno flessibile, ma ha il vantaggio della velocità. Infatti, l'adozione nel gioco di un punto di vista fisso, ha permesso di aggiornare lo schermo alla velocità di 10 quadri al secondo. Quasi tutte le informazioni vitali sono fornite al giocatore in forma grafica. Dice Steve: "Non volevo impegnarmi in interminabili sequenze di cifre, così ho pensato di mostrare ogni informazione in maniera grafica. Quando è proprio necessario del testo, ci sono delle apposite finestre". Per fare un esempio, il denaro presente nei vostri forzieri è indicato da una pila di monete:

comprate dell'equipaggiamento e vedrete le monete diminuire del giusto ammontare. La presenza di un sistema di controllo semplice da usare, non significa che il gioco sia elementare. Steve ha creato un complesso di relazioni che regolano e collegano tra loro i vari elementi di gioco. Se durante la partita lasciate evolvere gli avvenimenti senza intervenire, molte cose cominceranno a capitare autonomamente. Per esempio le città commerciano tra loro quando le riserve di cibo diventano troppo basse. La Graftgold sembra possedere una consumata abilità nello scrivere del software superbo. Chi non si ricorda di *Rainbow Islands*? O di *Super Off Road*? Tutti dei classici.

*Realms* è destinato a entrare nella leggenda da Settembre, quando sarà disponibile per Amiga, ST e PC.

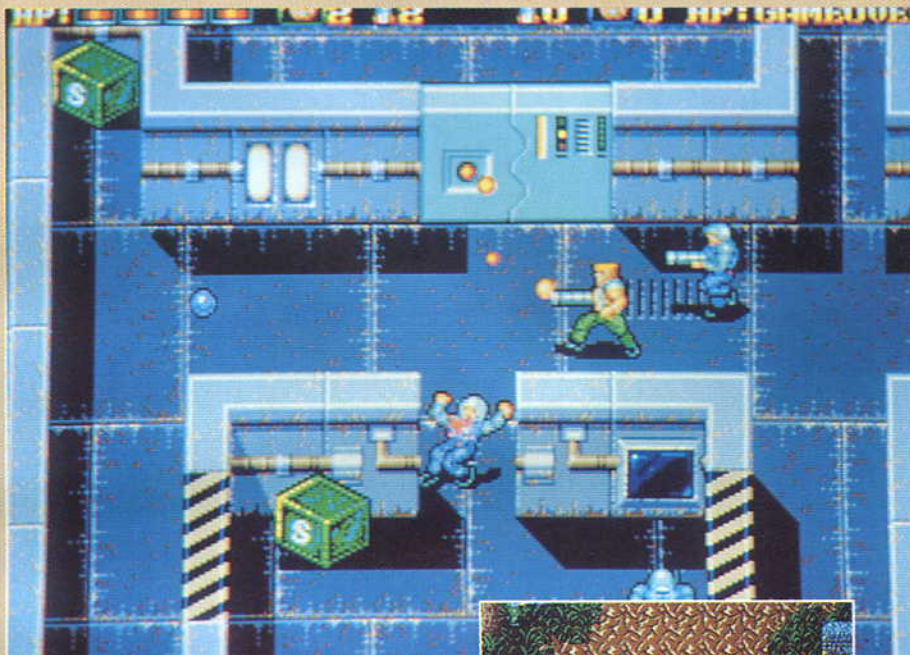
# WARZONE

Alla CORE DESIGN hanno nostalgia di *Ikari Warriors*



Il secondo millennio è agli sgoccioli. Anno 1999: misteriose e potenti forze nemiche hanno invaso numerosi paesi in tutto il mondo. Nei panni dell'Eroe più tozzo del pianeta siete stati scelti per guidare un contrattacco decisivo. Purtroppo un tragico incidente colpisce inaspettatamente tutti i membri del commando, tranne voi e un amico altrettanto "massiccio", muoiuno. La posta in gioco è il destino del mondo. L'unica possibilità è attivare il fuoco automatico del joystick e rispediti gli invasori da dove sono venuti a calci.

Durante l'avanzata verso la base nemica, e attraverso otto livelli a scorrimento verticale, il giocatore tro-



verà una vasta gamma di avversari da eliminare, mezzi nemici da fare esplodere, armi da raccogliere e potenziamenti da utilizzare. Per non parlare degli ostaggi da liberare, anche se giocatori di bassa moralità potrebbero ignorare i punti bonus che questi garantiscono e divertirsi di più uccidendoli accidentalmente".

Il gioco presenta una grande varietà di terreni che vanno dalla giungla alla palude al ponte di navi da guerra. La natura del terreno ha una grande importanza nel gioco. In alcuni luoghi è possibile sfruttare la copertura di elementi del paesaggio per sparare senza essere colpiti. È interessante notare come essere colpiti non implichi la morte del personaggio e la perdita delle armi raccolte fino a quel momento (cosa che spesso risulta fastidiosa). Semplicemente l'energia del nostro guerriero diminuisce leggermente, e dopo tre colpi si è costretti a rinunciare a un'arma extra o a un potenziamento. Fortunatamente è possibile reintegrare l'energia prima che ciò accada raccogliendo alcuni dei kit di pronto soccorso sparsi lungo il percorso.

Il grosso del nemico è composto da fanteria d'assalto armata con mitragliatrici a fuoco lento, nonostante alcuni avversari abbiano in dotazione cannoni tripodi a fuoco rapido e lanciagranate (con i quali sono in grado di sparare stando al riparo dietro un muro).

I tradizionali cattivoni di fine livello includono sottomarini, elicotteri e altri mezzi tratti dal libro "Come Ho Spiegato A Saddam Che Certe Cose Non Si Fanno". Nonostante l'aspetto degli avversari sia minaccioso, alcuni sono facili da distruggere e possono deludere i maniaci delle grandi frenesie di fine livello.

*Warzone* assomiglia non poco a *Ikari Warriors*. Miglioramenti come un più vasto numero di armi, soldati che si gettano all'inseguimento degli eroi e tronchi rotolanti che devono essere schivati sono tentativi azzeccati che rendono il gioco molto divertente.

Il punto di forza di *Warzone* è la possibilità di giocare insieme a un amico. È inutile stare a descrivere i nuovi orizzonti aperti dal giocare con un altro guerriero al suo fianco: basta pensare alla possibilità di avanzare selvaggiamente mentre l'altro fa piazza pulita dei nemici che ci sbarrano la strada. Attenti però: solitamente il lavoro di squadra scricchiola quando si tratta di decidere chi dovrà raccogliere quell'arma succulenta che giace abbandonata in mezzo all schermo...

*Warzone* non vincerà premi di originalità, ma è divertente e particolarmente adatto per chi desidera sfogare un po' di aggressività repressa. Del resto, la consegna delle pagelle di fine anno è ancora fresca nella mente di molti...

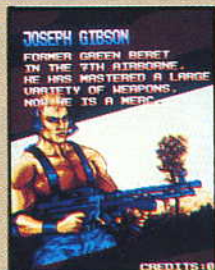
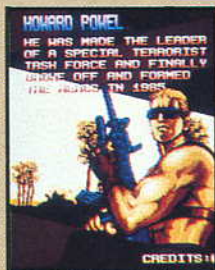
(Sopra) Tutto sembrava andare per il meglio quando ecco spuntare una letale jeep che sputa colpi da tutte le parti. Tenete gli occhi aperti ragazzi.

(Sotto) I cattivi di fine livello non sono molto divertenti. Uno dei più interessanti è questo elicottero d'attacco.

(In fondo) Il nemico ha bloccato la strada con un camion. Non c'è niente di meglio da fare che distruggerlo.



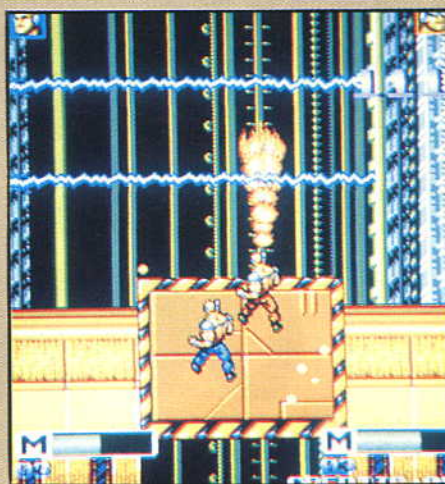




Howard Powell e Joseph Gibson - i due migliori mercenari del mondo. Provo una gran pena per il nemico fin da adesso.

(Sinistra) Un Harrier attacca! In *Mercs* siete immediatamente gettati nell'azione. Vi conviene muovervi subito se volete continuare a giocare.

(Destra) *Mercs* presenta una grande varietà di situazioni all'interno del suo schema di gioco prettamente da spara e fuggi. Qui, per esempio, voi e il vostro amico siete su di una pedana che si muove lentamente verso l'alto, non c'è molto spazio per manovrare!



# MERCS

Alla US GOLD hanno nostalgia... ecc, ecc.

**W** Chiede l'opinione pubblica. Mentre si trovava in missione di pace in Africa Centrale, il Presidente degli Stati Uniti è stato rapito dai ribelli Zutula. Purtroppo gli Stati Uniti non possono lanciare una missione di salvataggio per ragioni diplomatiche, e sono stati costretti ad assumere un'unità mercenaria d'élite. Quella, naturalmente, di cui fanno parte il giocatore e un suo amico. Come in *Warzone* questa debole premessa è il pretesto per lanciarsi in otto livelli ricchi d'azione.

La più grande differenza rispetto a *Warzone* è la gestione dell'area di gioco. Lo scorrimento non è solo verticale, ma anche orizzontale. Questo espediente dà una sensazione di maggiore libertà di spostamento all'interno del gioco. L'azione è, inoltre, molto più frenetica. I soldati nemici arrivano da tutte le direzioni animati dalla speranza di essere promossi riportando alla

base la vostra testa.

Nonostante sotto molti aspetti sia identico a *Warzone*, *Mercs* ne presenta alcuni che lo caratterizzano con un "gusto" del tutto particolare. La possibilità di fare esplodere intere aree di terreno, per esempio, è eccellente - non c'è nulla che da più soddisfazione di ridurre a una pila di detriti una torretta armata di mitragliatrici. Un'altra opportunità è quella di balzare a bordo di veicoli abbandonati e di "stirare" le truppe avversarie investendole crudelmente. Purtroppo il tempo per cui questi veicoli restano a disposizione è limitato. Se si gioca da soli le piccole dimensioni del terreno di gioco non causano problemi. Giocando in due, però, si rischia troppo spesso di trovarsi sul bordo dello schermo e di avere quindi un preavviso più breve dell'arrivo di nuovi avversari, con conseguente rischio di morte prematura.

Detto questo, *Mercs* garantisce un ottimo rapporto divertimento/prezzo. Complessivamente, *Mercs* è ottimo per il gioco in solitario, mentre *Warzone* mantiene la palma d'oro dell'assalto a due.



K-boom! Ecco il guardiano del secondo livello che esplode, così devono finire tutti i nemici del Presidente!

**CIP** 5  
livello interesse

0 ora giorno settimana mese anno

Nonostante un'area di gioco sovraffollata, l'impressione iniziale è migliore di quella di *Warzone*. Come accade sempre in questo genere di giochi, *Mercs* è divertentissimo per il primo mese, poi comincia a diventare ripetitivo. O peggio, raggiunge un punto oltre il quale l'abilità del giocatore non riesce ad andare.

**K VOTO**  
**805**

**AMIGA**

Generalmente la grafica del gioco è graziosa e curata nei dettagli, sia nei fondali che negli sprite e nello scorrimento, sebbene non sia all'altezza di *Turrican II*, ha una fluidità superiore alla media. I difetti riguardano l'animazione (due inquadrature al secondo) e, come in *Warzone*, la scarsa letalità di alcuni guardiani di fine livello. Il sonoro è anche qui più funzionale che spettacolare, nonostante alcune musiche graziose ravvivino l'atmosfera.

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	USCITO
C64	L19500c • L25000	USCITO

## TESTA A TESTA...

### WARZONE

Giocatori: Uno o due

Livelli: Otto

Armi: Mitragliatrice  
Cannone tripode  
Lanciarazzi  
Lanciagranate  
Missili guidati

Livelli di Potenziamento: Tre per ogni arma

Guardiani: Alcuni troppo facili

### MERCS

Uno o due

Otto

Mitragliatrice  
Cannone tripode  
Colpo disperso  
Lanciafiamme

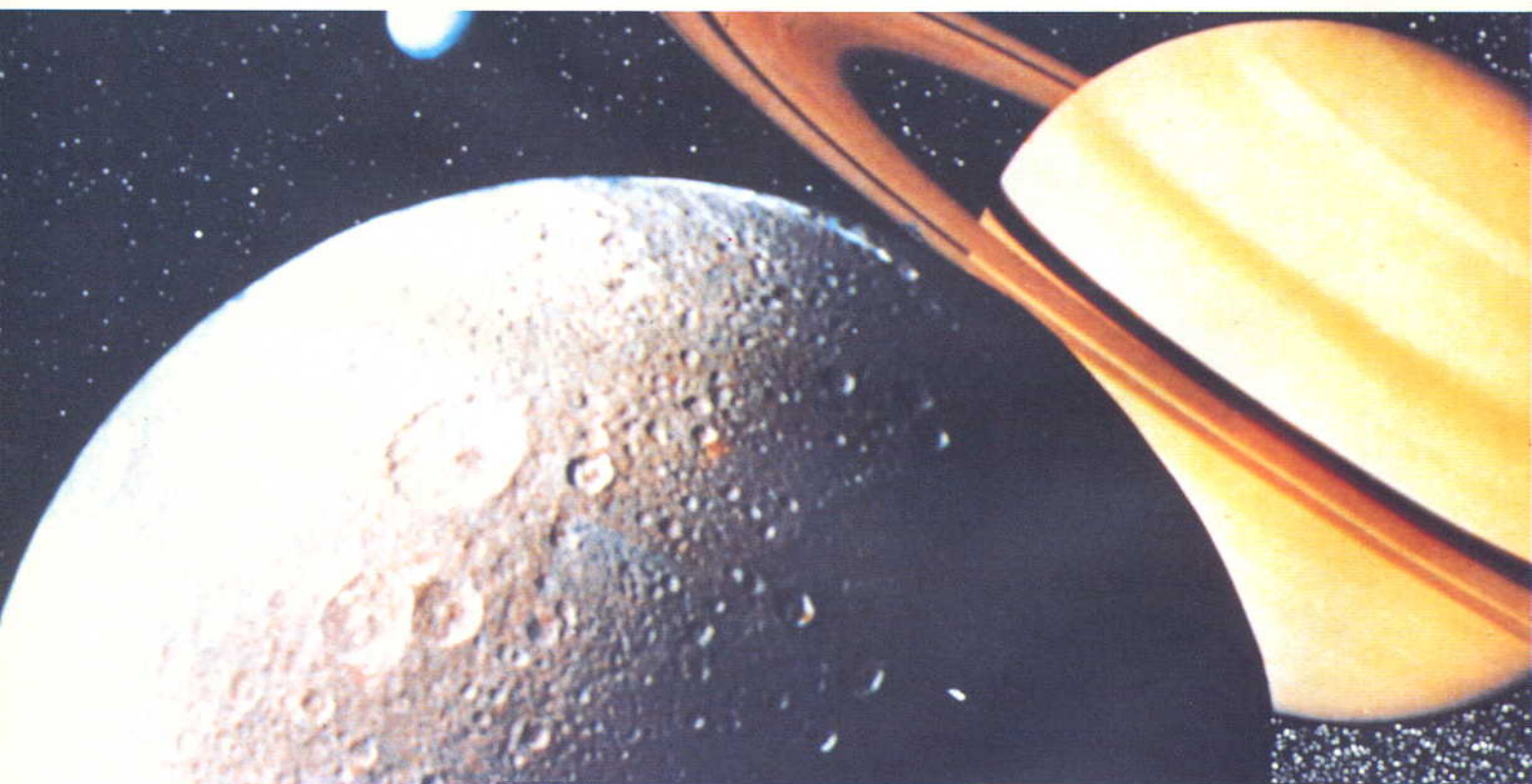
Due per ogni arma

Alcuni troppo tosti

# MEGATRAVELLER 1

## THE ZHODANI CONSPIRACY

Un salto di qualità per i GdR di fantascienza?  
Può darsi... Affrontate i malvagi Zhodani e scopritelo.



I fan dei GdR scopriranno che, sebbene Megatraveller offra alcuni spunti interessanti, il gioco non contiene nulla di particolarmente entusiasmante.



Basato sull'omonimo gioco di ruolo della Games Designers' Workshop (GDW per gli amici), *Megatraveller 1* è il primo di una serie ambientata nell'Impero Galattico del cinquantesimo secolo. Gli Zhodani del titolo sono umani non soggetti all'Impero il cui approccio logico e razionale a ogni problema ricorda certi alieni dalle orecchie a punta e dal sangue verde...

Come nell'universo fantascientifico di Isaac Asimov, l'universo di *Megatraveller 1* è abitato solo da umani. Questo fatto rende più semplice comprendere le motivazioni e i desideri degli avversari, ma toglie al gioco il gusto esotico di una galassia popolata da decine di razze aliene.

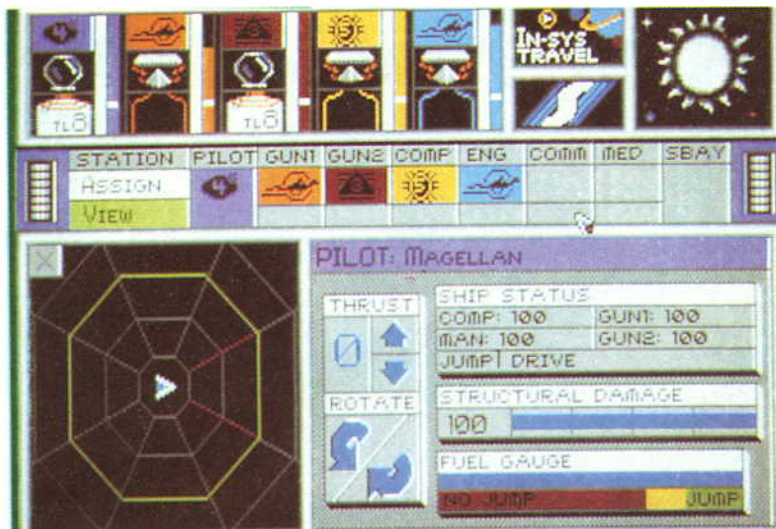
Come nella maggior parte dei GdR, il gioco ha una trama sulla quale si sviluppa la partita. In teoria, la creazione dei personaggi e le decisioni su come risolvere l'avventura sono completamente libere. È certo che il numero di opzioni disponibili al giocatore è immenso. Se si decide di non accettare il party già pronto fornito insieme al gioco, si possono scegliere cinque diverse carriere per i personaggi: esercito, marina, mercanti, scout e marine. I punti esperienza

disponibili possono essere distribuiti tra oltre 70 campi di abilità, incluse alcune non comuni come Gioco d'Azzardo, Falsificazione, Armi Pesanti, Cucina, Corruzione e Giro dei Bar (!).

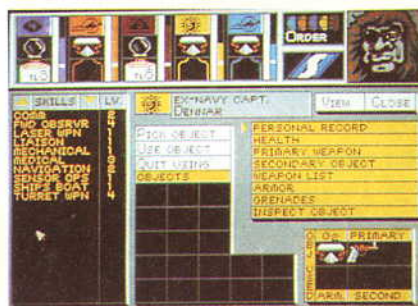
Una volta definiti i cinque personaggi, sul monitor appare la schermata principale. A sinistra si trova il riquadro delle descrizioni testuali, a destra ci sono le immagini che accompagnano tali descrizioni e sulla parte superiore dello schermo una barra informativa tiene aggiornati sulle condizioni dei personaggi.

Lo scenario è basato su un complotto degli Zhodani per innescare un'altra guerra di frontiera con l'aiuto di ufficiali imperiali corrotti. Un agente imperiale fornisce tutte le informazioni necessarie per iniziare l'avventura insieme a una robusta borsa piena di crediti come incentivo, "invitando" i giocatori a recarsi immediatamente sul pianeta Boughene. Prima di decollare occorre sopravvivere a uno scontro a fuoco, acquistare armi, equipaggiamenti e programmi per computer vari e raggiungere lo spaziorpote dove si trova l'astronave.

Durante il gioco è importante interagire con gli altri personaggi e parlare con loro (con conversazioni di



"SURPRISE, SURPRISE! WELL LENARA, I'VE UNDERESTIMATED YOU. I THOUGHT YOU WERE ACTING ALONE, BUT I SEE YOU HAVE MORE TRANSON FOOLS WITH YOU. I HOPE THEY ARE READY TO JOIN YOU IN DEATH! SUDDENLY, THE WOMAN DRAWS AN AUTOMATIC PISTOL FROM HER CLOAK AND SCREAMS, 'NOW!' YOU AND YOUR FRIENDS LEAP ABRUPTLY OUT OF YOUR SEATS, OVERTURNING THE TABLE AS YOU DASH TOWARD THE DOOR. SUDDEN BURSTS OF GUNFIRE RICOCHET OFF THE WALLS, SENDING YOUR PARTY A FOREBODING MESSAGE THAT THIS SITUATION IS DEADLY SERIOUS."



I fan dei GdR scopriranno che, sebbene Megatraveller offra alcuni spunti interessanti, il gioco non contiene nulla di particolarmente entusiasmante.



qualità shakespeariana tipo "Salute, compagno avventuriero"). Il risultato di questi incontri può essere un'informazione, la possibilità di ottenere equipaggiamento extra o uno scontro armato.

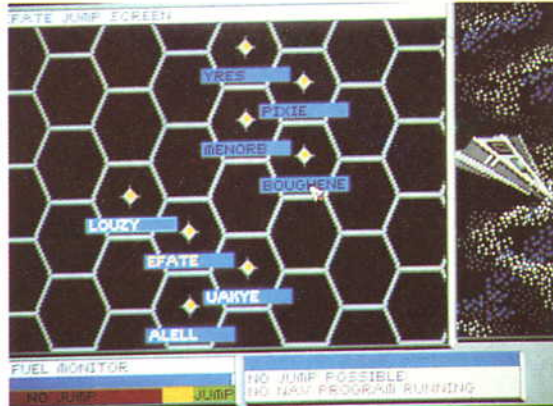
Le scene d'azione sono difficili da gestire e alla lunga si rivelano irritanti. Si svolgono in una piccola finestra nella quale la vista è dall'alto. Il party è rappresentato da una singola immagine purpurea. Per rispondere al fuoco mentre i cattivi avversari convergono sparando da tutte le parti occorre dividere il party, scegliere un personaggio, scegliere l'arma che userà, tornare al display animato, muovere il cursore e cliccare sull'icona di fuoco... Quanto di meno spontaneo si possa immaginare: spesso è più comodo fuggire.

Raggiunto lo spaziorpote bisogna acquistare programmi di navigazione, armi e provviste prima di salire sulla nave e catapultarsi nello spazio profondo. La nave, Interloper, ha sia sistemi interni che motori iperspaziali. Sullo schermo di navigazione, i 28 tra pianeti e satelliti (distribuiti su 8 sistemi) che occorrerà esplorare durante il gioco sono disposti su una griglia esagonale. I motori permettono alla nave di balzare per un massimo di due esagoni, ma pare che nei giochi successivi della serie ci sarà la possibilità di balzare di 6 esagoni.

Megatraveller è un gioco estremamente complesso; ogni sfaccettatura dello scenario, dal background alle abilità dei personaggi, ai sistemi di navigazione, computer, combattimento, comunicazioni e mantenimento dell'astronave, al tipo di terreno che si sta attraversando, fino alla possibilità di nascondere un'arma durante un'ispezione, è dettagliata in modo ridicolmente preciso. Questo fatto contribuisce a rallentare l'azione e non fa nulla sul fronte dell'interesse suscitato dal gioco; è vero che i GdR sono programmi nei quali l'accento è posto più sul ragionamento che sulle spatarie, ma Megatraveller occasionalmente subisce rallentamenti paragonabili a Corso Buenos Aires durante le ore di punta.

La versione PC è su sue dischetti da 3.5 pollici con un poster a colori raffigurante la mappa stellare e un manuale con rilegatura a spirale di 140 pagine. La grafica VGA è ricca di colore ma non è molto innovativa. Le schermate di controllo dell'astronave, per esempio, sono per la maggior parte testuali, e le mappe planetarie non sono molto dettagliate. Alcune delle schermate 3D di combattimento spaziale sono divertenti, ma l'animazione non è particolarmente rapida. Gli effetti sonori sono mediocri, ma il gioco supporta le schede sonore AdLib e RealSound.

Complessivamente questo potrebbe essere un gioco molto coinvolgente per un giocatore di GdR esperto e paziente, ma è improbabile che riesca a soddisfare i gusti del principiante.



**CIP** livello interesse 5

Troppo complicato e lento per i giocatori normali, potrebbe però interessare ai fanatici dei GdR.

K VOTO **702** IBM PC

Nonostante il livello di dettaglio, la trama non è sufficientemente coinvolgente da lanciare questo gioco nell'Olimpo dei GdR. Probabilmente le prossime avventure rimedieranno a questo difetto, ma se la prima puntata non vi attira è difficile che continuerete la serie. Un vero peccato, vista la quantità di lavoro che è stata investita in questo progetto.

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA	prezzo nc	USCITO
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	USCITO

Un gioco con otto dischi deve essere per forza un po' speciale. Purtroppo per *Quest for glory II: Trial by fire*, il gioco di ruolo animato fantasy, si ha la sensazione che l'intera storia poteva essere compresa in un paio di dischi senza danni eccessivi.

Tanto per cominciare la grafica non è molto riuscita: a bassa risoluzione e con colori che hanno l'accuratezza di uno scarabocchio di un bambino di quattro anni, non contribuisce molto a ricreare l'atmosfera esotica dell'Oriente misterioso. Anche la musica lascia a desiderare, ma l'elemento meno riuscito del gioco è proprio il senso dell'humour: venditori ambulanti nel mercato arabo che parlano con il linguaggio di Groucho Marx? Un personaggio che si chiama Stefan von Spielberg? Solo gli americani possono trovare divertenti simili trovate.



# TRIAL by Fire

Se però vi è piaciuto il suo predecessore, *So you want to be a hero*, forse siete pronti a sorbirvi tutto questo impazienti di continuare le avventure dell'eroe creato in precedenza. Le scene introduttive di *Trial by Fire* vi offrono la possibilità di scegervi un eroe che può essere un Ladro, un Guerriero o uno Stregone, di assegnare i punti di abilità per caratteristiche quali forza, intelligenza, fortuna, onore e vitalità e quindi di iniziare a giocare; altrimenti potete caricare i dati del personaggio dalla partita precedente.

Qual è l'obiettivo del gioco? Si tratta di esplorare la terra di Shapeir e di salvare la cara sorellina Raseir da uno spirito malvagio. Per fornirvi utili informazioni la confezione di questo gioco comprende anche un manuale, una guida all'avventura e una coloratissima mappa della terra che dovete esplorare.

Lo schermo del gioco è costituito da un'area grafica principale con menu che scorrono verso il basso e che vi permettono di selezionare opzioni diverse quali registrare/ripristinare il gioco, inserire o disinserire il sonoro, la velocità d'animazione e comandi riferiti ai personaggi (Combattimento, Fuga, Dialogo, Inventario e Incantesimi). Selezionando un comando compare una finestra di dialogo in mezzo allo schermo e con il mouse o il tastierino numerico potete spostare il personaggio, oppure, nelle sezioni dedicate al combattimento, selezionare movimenti quali parare un colpo basso, attaccare o abbassarsi a sinistra, ecc.

Potete anche dare dei comandi digitandoli sulla tastiera, tenendo presente però che il vocabolario che questo gioco sa riconoscere è piuttosto ristretto.

Dopo aver percorso il labirinto d'obbligo e noioso si perde completamente l'interesse per il gioco. Se però siete attratti da questo genere di cose vi consigliamo di dargli un'occhiata, ma, come dice il vecchio saggio, state alla larga dai giochi d'avventura scritti da un'accoppiata moglie-marito di nome Lori e Corey.



**Avventura da mille e una notte nel seguito di *So you want to be a hero***

(In alto) Prezzo standard dalla Sierra. Molte scene disegnate a mano e un mare di esplorazione.  
(A sinistra) Quando siete al mercato fate attenzione ai borseggiatori!  
(In basso) Toshur è un mercante di ceramiche (Avvincente, vero?)

**CIP** 5  
Indice interesse

I giochi d'avventura animati e complessi possono essere divertentissimi, ma la grafica ordinaria, la risposta lenta e l'umorismo fiacco rendono questa versione pesante da reggere. Se avete gradito il suo predecessore, vi sembrerà abbastanza bello, ma *Trial by Fire* non è il miglior modo per introdursi a questo tipo di giochi.

**K VOTO**  
**650**

**AMIGA**

Va fatta una premessa: è caldamente consigliato l'hard disk. Come in tutti i giochi Sierra di questo tipo l'azione può essere piacevole e l'esplorazione non manca, però non è certo all'altezza di altri giochi di questo genere!

**PIANO DELLE USCITE**

AMIGA	L89000d	USCITO
ATARI ST	L89000d	IMMINENTE
IBM PC	L89000d	USCITO

Name Percy Guttersack		
	Strength	70 Weapon
	Intelligence	40 Parry
	Agility	60 Dodge
	Vitality	75 Stealth
	Luck	50 Pick Lo
		Throw
		Climb
		Magic
Points 110/110		
0/250	Talk to move & attract to add	
Health Points	70/70	
Stamina Points	65/65	
Magic Points	24/20	
		Start
		C



(In alto a sinistra) La sessione di assegnazione della missione. Impressionante presentazione in stile Sierra.

(Destra in basso) Maledetti mostri!



(In basso) La grafica in 3D è tutt'altro che veloce, su questo non c'è dubbio; ciò nonostante è piacevole.



**S**tellar 7 della Dynamix è un'avventura dinamica che ha molte pretese: viene presentato come il miglior gioco nel campo arcade, un prodotto davvero eccezionale. La cosa potrebbe essere vera, se non ci fossero già giochi in 3D solido come Starglider o Carrier Command (quest'ultimo da poco in versione budget).

Ma se leggete i titoli riportati a lettere cubitali sulla confezione, con un po' di buon senso capirete che Stellar 7 è abbastanza d'effetto solo su scala assoluta: il gioco è su tre dischi e richiede 1 mega di memoria. Vi consigliamo, se vi è possibile, di trasferire il gioco sull'hard disk, in modo da evitare continui cambiamenti di disco.

Le schermate introduttive hanno una musica solenne (considerato l'argomento...) e un'eccellente rappresentazione grafica del dittatore dello spazio dal pugno di ferro Arcturan Gir Draxon. Secondo la trama, poco originale, il cattivo alieno ha puntato gli occhi sulla Terra e solo voi, armati con il potente mezzo d'assalto Raven, potete sperare di superare la sua linea difensiva e di distruggere il dittatore e la sua nave ammiraglia. Insomma una storia piuttosto familiare.

La varietà di mezzi nemici che dovete sfidare è, a dir poco, ampia. Sandsled, carrarmati laser, Hovercraft, Prowler, Artiglieria Laser, carrarmati d'assalto, Pulsar tipo JFO, e Skimmer alati sono tutti allineati e pronti a darvi battaglia. Ci sono poi i Warlink, che dovete scovare per spostarvi al livello successivo, il carburante che vi serve per rifornire i vostri mezzi difensivi e il gigantesco guardiano umanoide che costituisce l'ultima barriera fra voi e i Warlink. Potete far ruotare e zoomare le immagini per ottenere una vista migliore, prima di passare ai vari menu. Qui potete scegliere fra il controllo con il mouse o il joystick (potete usare anche la tastiera), inserire o disinserire i pannelli di commento e inserire effetti musicali o sonori. La musica è gradevole, anche se un po' ripetitiva, e probabilmente prima o poi la toglierete per concentrarvi meglio sul fervore della battaglia. Potete anche mettere a punto un cursore per i dettagli grafici. Se lo fissate al massimo sia i mezzi che gli scenari appariranno minuziosamente dettagliati, ma ci sarà nello stesso tempo una significativa riduzione della velocità



## Nello spazio contro Gir Draxon con il gioco che la Sierra considera come il meglio dell'azione arcade

di animazione.

Il display principale del gioco mostra una prospettiva esterna alla cabina di pilotaggio con alcuni scenari planetari ben dettagliati e nugoli di navicelle nemiche che circondano il giocatore. Il vostro compito è semplicemente quello di distruggere tutto ciò che è in movimento, fino al momento in cui il Guardiano compare da una astronave d'appoggio gigante; dovete liquidarlo, trovare i Warlink. A questo punto siete pronti per passare al prossimo livello (sono sette).

Il sistema d'armamento comprende scudi, che vacillano sotto l'attacco nemico, un cannone che può sparare due colpi alla volta prima di una breve pausa necessaria al ricaricamento, un super cannone con un volume di fuoco superiore, un radar con l'opzione di zoom, un generatore di invisibilità a breve termine, l'"eel shield" che vi consente di speronare i mezzi nemici, un propulsore d'emergenza, uno d'assalto, mine, un rivelatore e così via.

Alcune armi si possono ottenere solo dopo aver distrutto i mezzi nemici e aver raccolto i loro moduli energetici.

Ci sono delle frasi campionate d'effetto, alcune particolarmente agghiaccianti, come quella che sentirete dopo che siete stato colpito con Gir Draxon che annuncia: "La Terra è mia! Sono il padrone di ogni cosa! È tempo di punire la folle resistenza degli abitanti della Terra!"

Stellar 7 è appena qualcosa in più di una semplice derivazione di Starglider, ma è ben congegnato e merita comunque di essere preso in considerazione.

**CIP** 5  
livello interesse

Anche se Stellar 7 non è ciò che dichiara di essere, è tuttavia un gioco discreto, spettacolare e strepitoso e con un'azione coinvolgente e grafica e sonora ben coordinati. Dovreste essere abbastanza attratti da voler continuare sino alla fine del gioco.

**K VOTO**  
**780**

**AMIGA**  
Una grafica colorata vi trascina nell'azione, ma forse dovrete rinunciare a qualche dettaglio per evitare un rallentamento dell'animazione nelle sezioni più intasate. Le schermate fra i vari livelli e gli effetti sonori sono molto buoni, anche se la musica - dopo un po' stanca. Gli effetti in 3D sono al livello standard di altri titoli, e non aggiungono niente di nuovo in questo campo.

**PIANO DELLE DELLE USCITE**

AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

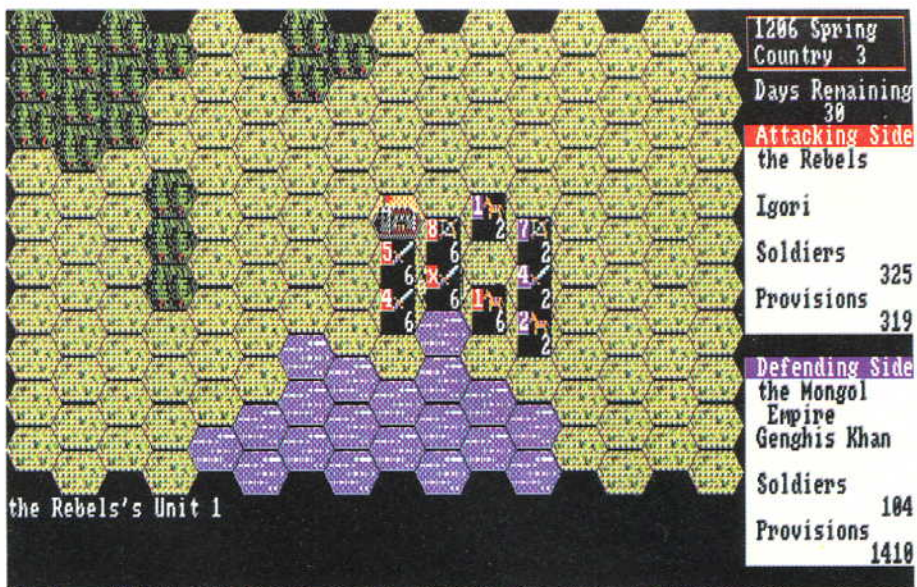
Non sono previste altre versioni

# STELLAR 7

**N**egli ultimi anni del 1200, mentre l'Europa viveva in pieno Medio Evo e il Medio Oriente conosceva la crudeltà delle crociate cristiane, Gengis Khan riusciva, riunificando le province della Mongolia e della Cina settentrionale, a costruire un progredito e potente impero.

In questo gioco della Infogrames potrete impersonare sia un umile capo tribù che ha l'obiettivo di riunificare (come poi Gengis Khan ha fatto) le terre divise dalle invasioni dei barbari del nord, sia l'Imperatore, che, una volta riunito l'impero, cercherà di conquistare il resto del mondo conosciuto.

Il primo scenario di *Gengis Khan* è appunto quello della costruzione vera e propria dell'im-



# GENGIS KHAN

**Sareste in grado di mettervi alle redini di un impero?**

pero disgregato: partendo con pochi uomini, dovrete conquistare i territori, difendendoli poi dagli assalti degli avversari, e amministrarli con un sistema simile a *BKOAC*. Infatti il controllo sulle proprie province è abbastanza dettagliato, e avrete a disposizione una vasta gamma di comandi, potrete commerciare con i mercanti, reclutare soldati, raccogliere le tasse stagionali e quelle straordinarie, distribuire viveri alla popolazione, assassinare un rivale politico, o investigare sulla rete di spionaggio avversaria. La principale differenza con *Bandits* è che in *Gengis Khan* controllate un personaggio in particolare, che ha un'età e determinate caratteristiche, che influenzeranno l'andamento del gioco: Abilità nel Comando, Abilità Fisica, di Giudizio, ecc.

Infatti ogni comando che potrete dare nel corso della partita ha dei "valori minimi" necessari per il suo esito a buon fine: ad esempio per poter Addestrare i soldati dovrete avere 5 di Abilità Comando, mentre per Nominare un governatore dovrete avere Abilità di Comando 5, Giudizio 10 e Pianificazione Strategica 5. Inoltre dovrete anche preoccuparvi di avere una discendenza, per assicurarvi un erede al trono in caso di prematura dipartita.

Il secondo scenario vede il mondo diviso, un po' utopisticamente, in sole 27 nazioni, con quattro imperi che si contendono il controllo sopra di esse: Bisanzio, Inghilterra, Francia, e, ovviamente, Mongolia. Il controllo delle azioni è identico al primo scenario, con la differenza che dovrete gestire un impero in espansione al posto di qualche provincia cinese.

Come per *Bandits*, *Gengis Khan* verrà apprezzato soprattutto dagli strateghi che puntano sia

sulla profondità che sull'aspetto bellico da board game; infatti le frequenti battaglie in cui vi troverete coinvolti vanno ben al di là dei sei dadi di Risiko, anche se non sono complicate né noiose: ci sono tre tipi di armate (fanteria,

cavalleria e arcieri), otto diversi terreni con caratteristiche molto differenti, attacchi speciali come l'imboscata o il duello a due, e la possibilità di impiegare un vero e proprio servizio se-

5  
0  
ora giorno settimana mese anno

Il sistema di controllo è praticamente uguale a quello di *Bandits*, per cui valgono le stesse considerazioni fatte per quel gioco: ci metterete un po' a padroneggiare tutti i comandi, ma se vi piacciono i board game non troppo complicati con un aspetto "amministrativo" troverete pane per i vostri denti.

K VOTO **820**

AMIGA

Sia la grafica che il sonoro sono ben curati, dal jingle iniziale alle schermate statiche che appaiono di tanto in tanto. Se siete degli irriducibili dei war game, diventerà uno dei vostri preferiti, altrimenti potrebbe rivelarsi una delusione.

K VOTO **820**

PC

Stesso discorso fatto per l'Amiga, con qualche piccola differenza dal punto di vista grafico e sonoro ma che non infastidisce lo schema di gioco.

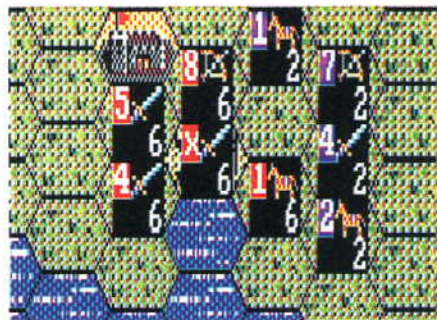
PIANO DELLE USCITE

AMIGA prezzo nc USCITO  
ATARI ST prezzo nc USCITO  
Non sono previste altre versioni



La struttura del gioco è quella del più classico dei war games.

Anche la sezione dei combattimenti è abbastanza classica con il territorio diviso in esagoni.



# NEWEL<sup>®</sup> srl

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



**computers ed accessori**  
20155 MILANO via Mac Mahon, 75  
NEGOZIO tel. 02 / 323492  
UFFICI tel. 02 / 3270226  
FAX 24h tel. 02 / 33000035  
UFFICIO SPEDIZIONI tel. 02 / 33000036

**UNICA SEDE IN ITALIA**  
**OFFERTE SPECIALI "NEWEL"**

## CDTV

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA

"LA NOVITA' DELL'ANNO

CDTV" COMPACT DISK? MOLTO DI PIU'!

ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA



Garanzia 12 mesi

**GARANZIA 12 MESI**

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

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

### • ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

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

- 512k per amiga 500 L. 80.000
- 512k per amiga 500 + clock L. 95.000
- 1,5 mb per amiga 500 + clock L. 230.000
- 4 mb per amiga 500 + clock L. 490.000
- 2 mb per amiga 1000 L. 450.000
- 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock L. 390.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

oltre 3000 dischi di pubblico dominio FISH DISK fino al 450 disponibili altre 20 serie

MANUALE IN ITALIANO

## AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCEPC 286 EMULATOR AT AMIGA  
500 MULTITASKING  
NUOVO PER A500/2000  
ORA CON GRAFICA -VGA-

Lire 390.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!

### THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI. PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE!!!) È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantisce qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

### ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di proteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano L. 169.000

### AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm. e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

IN OFFERTA L. 89.000

### AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

### SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

### SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP custom, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

### MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

## COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi + joystick omaggio L.690.000

## AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4 programmi originali + joystick omaggio L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 XA2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

**ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!**

# Select

**SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE**

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione gli verrà regalato un joystick.

L. 750.000

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749

Aperto dal Lunedì (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

## ECCEZIONALE

# PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari ricevendo un simpatico omaggio. Per avere diritto all'omaggio basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000

Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare

Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

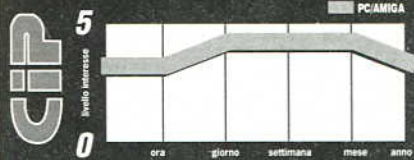
### SUPER OFFERTA PC FOLIO ATARI

Il PC Folio Atari e' un potente copmputer portatile che dispone di una memoria complessiva di 128k (Espandibile fino a 640k ) e di quattro programmi applicativi che ti permetteranno di scrivere testi, di memorizzare indirizzi di realizzare programmi in Basic.

L. 420.000

**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**





**Bandits** è un esempio di come si possa programmare un videogame con le caratteristiche di un gioco da tavolo e ottenere un buon prodotto: se volete diventare amministratore, generale e imperatore, sicuramente **Bandits** vi catturerà subito. I quattro diversi scenari i cinque livelli, che alterano la difficoltà e le forze in campo, garantiscono la longevità di **Bandits**.

K VOTO  
**810**



AMIGA

La grafica è di buon livello, e oltre alla mappa appaiono spesso delle scenette animate e qualche immagine statica, come quando venite crocifissi dopo la sconfitta, e anche il sonoro si difende bene. Particolarmente indicato agli strateghi, ma da evitare se non vi piace Risiko.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA prezzo nc USCITO  
PC IBM prezzo nc USCITO

Non sono previste altre versioni

## La INFOGRAMES vi mette alla testa di una banda di banditi

**S**e pensate che i cinesi contemporanei a Marco Polo passassero il tempo a inventare proverbi, una partita a **Bandits King of Ancient China** vi dimostrerà il contrario.

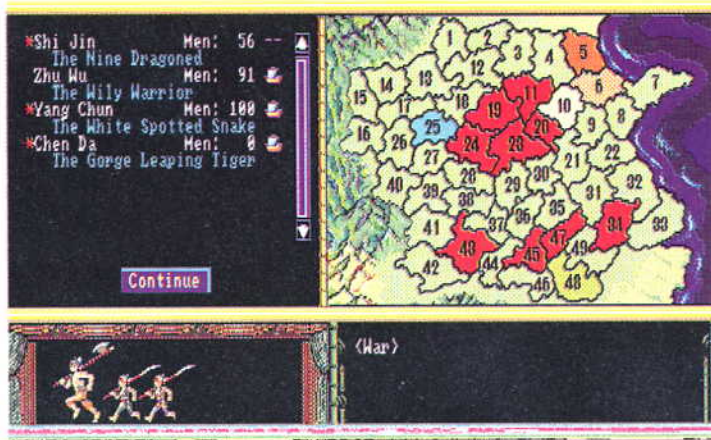
Infatti in **BKOAC** vestirete i panni (e soprattutto le armature...) di un eroe-bandito che deve riuscire a distruggere la tirannide di Gao Qiu, un governatore corrotto e senza scrupoli, che, contando sui suoi poteri imperiali, sta opprimendo le prefetture della Mongolia.

Non è certo semplice vincere contro Gao Qiu, anche perché non sarete gli unici a correre nella lotta al potere, ma dovrete vedervela anche con altri 6 eroi-banditi che hanno i vostri stessi obiettivi - ma se il vostro alter ego cinese del 12esimo secolo riesce a costruirsi un piccolo ma potente impero, avrà la possibilità di spodestare il malefico tiranno.

**Bandits** riunisce in se aspetti sia di Monopoli che di Risiko: avrete il compito di amministrare i territori sotto il vostro dominio, e quindi dovrete costruire fortezze e abitazioni, riscuotere tasse, distribuire viveri e ripare i danni delle frequenti tempeste - queste azioni determinano gli "attributi" di una prefettura, come Popolazione, Abilità, Supporto per il leader, Salute, ecc.

Dovrete anche essere abili diplomatici, se non volete correre il rischio di ritrovarvi senza alleati. Anche l'esercito deve essere amministrato correttamente, perché se il morale è troppo basso, o mancano viveri e oro, insorgerà contro il proprio capo.

Dall'altra parte dovrete difendere le vostre prefetture ed espandervi, conquistando quelle degli avversari: quando due eserciti si scontra-



no in una stessa prefettura, si passa dalla mappa strategica della Mongolia, in grande scala, a quella tattica della prefettura, molto più dettagliata, che, come nei board game tradizionali, è divisa in esagoni, su cui sono poste sia le armate alleate che quelle avversarie. Ci sono diversi tipi di terreno, dalla "pianura", senza pregi né difetti, al "bosco", che aumenta le difese della truppa ma penalizza la cavalleria, dal "mare", dove possono combattere solo le navi, alla "montagna", off-limits per qualunque tipo di armata.

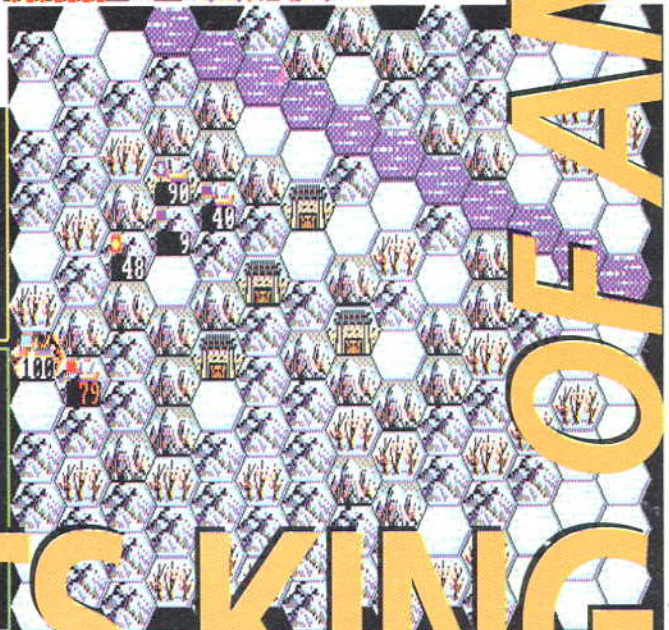
Ogni battaglia può durare al massimo 31 giorni, dopodiché l'attaccante dovrà ritirarsi. Se invece riesce a catturare o eliminare il capo avversario prima di un mese, o costringerlo alla fuga, la prefettura passerà sotto il suo control-

lo. Inoltre ogni comandante dovrà curare anche il livello delle proprie provvigioni, perché senza viveri è condannato a essere sconfitto.

La vostra lotta, tuttavia, non è solo contro Gao Qiu e i vostri colleghi, ma anche contro il tempo: infatti perderete automaticamente se non riuscirete a eliminare il tiranno prima del gennaio del 1127, anno che segna la calata dei barbari dal nord...



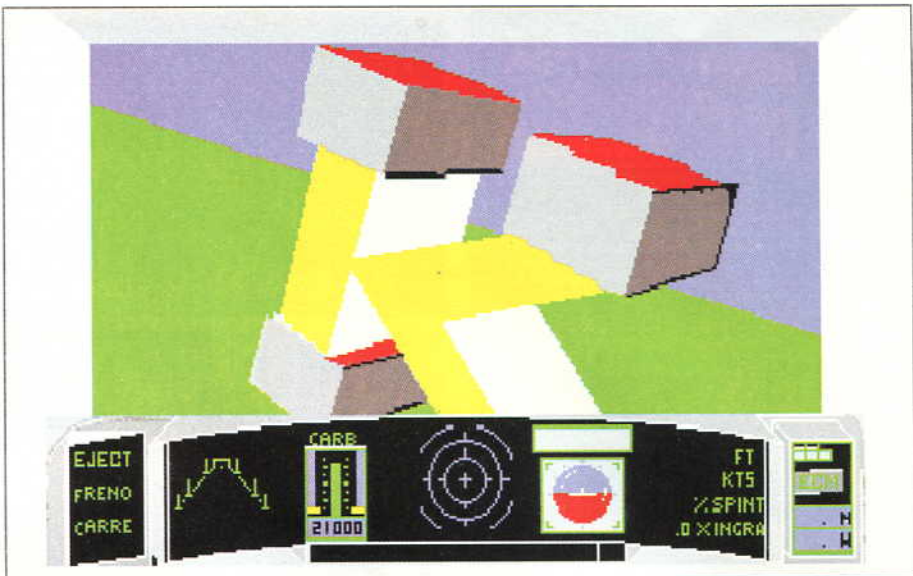
24: He Nan	---Ruler---
Su Yuan Jing	
February	3 1103
Weather	☀ ↑ Wind
Attackers	Defenders
3	3
148	(3)
600	(139)
	1561



# BANDITS KING

# 3D

# CONSTRUCTION KIT



**V**i ricordate *Driller*, *Total Eclipse* o *Castle Master*? Sono tre giochi in 3D della Incentive, creati col "sistema autore" Freescape. Bene, ora immaginate un programma che vi permetta di costruire facilmente in tre dimensioni giochi come quelli sopraccitati e avrete *3D Construction Kit*.

Sebbene dal punto di vista grafico i giochi arcade in due dimensioni presentino una grafica nettamente superiore a quelli in 3D, quest'ultimi risultano spesso più affascinanti. Il motivo risiede probabilmente nel fatto che l'illusione di immergersi in una realtà virtuale tridimensionale è senz'altro molto più stimolante che vedersi scorrere davanti piatti paesaggi sia pur coloratissimi e dettagliati.

Sfortunatamente la gestione di un mondo tridimensionale da parte del computer è molto più complessa rispetto ai classici 2D e anche per i programmatori le difficoltà sono notevoli. Oggi però grazie ad un formidabile programma di modellazione solida tridimensionale chiamato *3D Construction Kit*, il mondo della grafica tridimensionale si apre a tutti. Senza conoscere linguaggi di programmazione, o quasi, qualsiasi utente con una buona dose di fantasia sarà in grado di costruire diversi tipi di ambienti tridimensionali collegabili tra loro, interagire con essi mediante oggetti definibili, ed animare il tutto con tanto di suoni. *3DCK*, oltre che essere un modellatore tridimensionale è soprattutto un programma che permette di creare videogiochi interattivi di qualità paragonabile a quelli in commercio. Dopotutto, come abbiamo già detto, *3DCK* non è altro che una versione "user-friendly" del sistema autore Freescape 2 della Incentive e se vi applicate, potrete creare giochi simili se non identici a quelli della Incentive/Domark.

Per capire qual'è la filosofia mediante la quale *3DCK* permette di operare, è necessario introdurre il concetto di oggetto. Questo è una figura solida o piana composta da una o più forme geometriche elementari. Per quanto riguarda le operazioni di definizione degli oggetti, *3DCK* è molto versatile fornendo un editor potente e veramente intuitivo. Anche gli ambienti sono formati da oggetti solidi e piani. Si può partire da un ambiente costituito da un orizzonte libero fino ad arrivare ad una stanza chiusa. Vi sono varie combinazioni di elementi predefiniti che permettono di ricreare l'ambiente desiderato molto velocemente. Ogni ambiente, in *3DCK*, è detto area. Più aree possono essere co-

**La Domark decide di divulgare il verbo del Freescape e permette di creare videogiochi in 3D fatti in casa. Francesco Oldani ha scoperto come fare.**

struite e poi connesse attraverso porte definibili. Una volta costruito l'ambiente e gli oggetti solidi o piani che lo costituiscono è possibile inserirvi degli oggetti mobili dai quali trarre la visuale che corrisponde al punto di vista dell'utente. Gli oggetti mobili possono essere automobili, astronavi, ecc. In ogni caso i movimenti consentiti dipenderanno dal tipo di oggetto definito (movimento piano per automobili, moto, ecc; volo libero per aeroplani, astronavi, ecc.). Negli ambienti creati ci si può spostare grazie a particolari icone. In questo modo il monitor del computer è come se fosse il parabrezza dell'automobile o il finestrino dell'astronave simulata. Per completare il già elevato grado di fedeltà di movimento, il programma permette di volgere lo sguardo in ogni direzione. Oltre a questo si possono fissare diverse telecamere negli ambienti per fornire



Lo schermo con l'editor

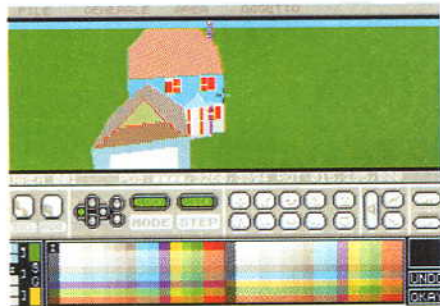
Con i vari comandi si possono posizionare gli oggetti in 3D



più visuali.

Una delle migliori particolarità offerte da 3DCK è quella di poter costruire mondi costituiti da più ambienti indipendenti. Supponiamo di aver creato un'abitazione vista dall'esterno e una camera ammobiliata. Si può passare dall'esterno della casa all'interno della camera transitando in particolari spazi che possono essere porte, passaggi, finestre, ecc. Ma la caratteristica unica di 3DCK è quella di poter fissare negli ambienti particolari attributi ad alcuni oggetti rendendoli sensibili ai nostri colpi di laser. Qualsiasi tipo di oggetto potrà essere così un bersaglio che il giocatore dovrà trovare e distruggere. A questo punto avrete capito che il risultato finale è un'avvincente gioco in 3D frutto unicamente della vostra fantasia.

3DCK oltre che un modellatore solido è un animatore interattivo e quindi dotato di grandi possibilità; in questa breve descrizione si è fatto riferimento solo alle più importanti. 3DCK è disponibile, oltre che per Amiga, anche per Atari ST, PC (con qualche piccola differenza) e C64. La versione provata è quella Amiga e lavora su uno schermo in Lo-Res (320x200) in standard NTSC con 32 colori che grazie a particolari tecniche di retinatura appaiono in numero superiore. Nella confezione del programma è inserita una video cassetta VHS con un tutorial. Anche se in inglese, la cassetta è molto utile grazie alla chiarezza delle immagini. Ah, un'ultima cosa: 3DCK e manuale sono completamente in italiano. Cosa volete di più?!



## IL LINGUAGGIO DI CONTROLLO

Come avrete intuito alcune operazioni, come passare da un'area ad un'altra, fissare un bersaglio, ecc., non sono di immediata applicazione vista la particolarità dei risultati. In effetti per ottenere il massimo da 3DCK occorre utilizzare l'FCL, Linguaggio di Comando Freescape. Niente paura però, si tratta solo di imparare alcuni comandi dalla sintassi molto simile al basic. I comandi FCL sono associabili a singoli oggetti, a intere aree o a tutto l'insieme degli oggetti e delle aree. Con l'FCL un oggetto può essere definito come bersaglio e quindi soggetto al fuoco dei laser. Oppure l'oggetto può essere attivato, cioè può essere avviata una procedura di movimento. Ancora, è possibile prevedere una collisione. L'FCL comprende cicli condizionati (IF THEN ELSE), comandi "custom" (DESTROY, ENDGAME, ecc.), variabili di movimento e animazione. In generale per assegnare un programma a un oggetto è sufficiente selezionare l'oggetto e accedere ad un semplice editor di testo. Completa la dotazione il set di comandi AOC, Controllore di Animazione dell'oggetto. L'utilizzo dei comandi FCL e AOC è più semplice di quanto si possa pensare. Infatti, grazie al manuale comprendente chiari esempi non sarà difficile ottenere il risultato desiderato. Infine, per chi con la programmazione non va proprio d'accordo, si può dire che anche senza utilizzare i comandi FCL o AOC, è possibile ottenere dei risultati gratificanti anche se non corrispondenti al massimo delle potenzialità offerte da 3DCK.



## LA CREAZIONE DEGLI OGGETTI

Per la realizzazione di oggetti complessi, 3DCK mette a disposizione un insieme di figure elementari piane e solide combinabili tra loro e raggruppabili in un unico oggetto. Le figure solide disponibili sono cubi e piramidi, mentre quelle piane sono linee, triangoli, quadrilateri, pentagoni, esagoni e rettangoli. Un attributo molto particolare che può essere assegnato a ogni oggetto è quello chiamato "Sensor". Questo rende sensibile l'oggetto ai colpi di laser. Per ottenere un oggetto finale di una certa complessità 3DCK fornisce un editor intuitivo e originale. Solitamente un programma di modellazione tridimensionale visualizza l'oggetto in elaborazione con proiezioni ortogonali e una vista prospettica.

In 3DCK si lavora sempre in prospettiva con un'angolazione qualsiasi. Per editare un oggetto occorre innanzitutto selezionarlo mediante un apposito comando. Il pannello contenente i comandi si divide in due zone. Nella zona superiore sono presenti le icone relative allo spostamento del punto di vista dell'osservatore in qualsiasi direzione lungo i tre assi. Per facilitare le operazioni è anche possibile porsi immediatamente in vista ortogonale mediante opportune icone. L'oggetto geometrico da editare può essere evidenziato rispetto agli altri oggetti presenti sullo schermo, i quali possono essere momentaneamente rimossi. La parte di schermo inferiore contiene tutti i comandi per editare l'oggetto in elaborazione. Questi comprendono lo spostamento e la rotazione lungo i tre assi. Una limitazione rispetto all'operazione di rotazione è l'impossibilità di ottenere angolazioni diverse da 90 gradi. La modifica delle dimensioni fisiche è ottenibile molto facilmente mediante un set di icone. Queste permettono di fare aumentare e diminuire le dimensioni dell'oggetto lungo i tre assi. Ad alcuni oggetti, come le piramidi e i cubi, possono essere spostati i vertici. In questo modo è facile ottenere figure a facce non perpendicolari. L'editor di 3DCK è immediato da usare se le forme complesse che si vogliono costruire hanno tutte facce ortogonali. In caso contrario occorre faticare un po' di più. Comunque con 3DCK si ha proprio l'impressione di costruire un oggetto reale grazie alla facilità di assemblaggio e alla possibilità di cambiare il proprio punto di vista in ogni momento. Per figure molto complesse le difficoltà aumentano e si sente la necessità di poter agire direttamente sugli oggetti con il puntatore come è possibile con altri programmi.

Trascurando queste carenze si può dire in conclusione che 3DCK sotto l'aspetto della creazione e manipolazione degli oggetti è uno dei programmi più intuitivi in circolazione, e il suo modo di operare dovrebbe essere preso ad esempio da tutti i programmi della stessa categoria.

## LA CREAZIONE DI UN VIDEOGIOCO

Per entrare nella logica di come 3DCK permette di realizzare un gioco in 3D proveremo a percorrere brevemente le varie fasi di lavoro. La prima cosa da fare è decidere che tipo di gioco si vuole realizzare. Supponendo di volere realizzare ambiziosamente un arcade in cui un'astronave debba compiere un percorso obbligato, si può pianificare il lavoro in questi termini. 3DCK permette di importare un'immagine grafica che rimarrà fissa in tutte le fasi del gioco. Con un programma tipo DPaint non è difficile disegnare un'immagine che possa, ad esempio, essere la consolle di comando del nostro mezzo. Nella figura in apertura, è mostrata la strumentazione di un ipotetico aeroplano. Ovviamente questo è solo un esempio perché con questa tecnica si può creare dal cruscotto di un'auto a una consolle stilizzata tipo quella dei famosi *Obliterator* o *Barbarian*.

Sulla maschera si potrà poi definire il numero di icone relative ai comandi del mezzo. Queste saranno messe in relazione alle icone di movimento di 3DCK. Costruito il ponte di comando, si può passare all'ambiente esterno. Grazie alla possibilità di definire più aree, il nostro gioco potrà svolgersi in ambienti diversi. Ognuno di esso sarà composto dagli oggetti dettati dalla nostra fantasia. Si potranno porre, nascosti o in vista, oggetti sensibili ai nostri laser e quindi bersagli da colpire. Fatto questo si potrà decidere dove far comunicare le varie aree create, cioè dove piazzare le porte per accedere ai livelli superiori. Si possono poi aggiungere altre condizioni: ad esempio si potrà decidere se permettere il passaggio da un livello a un'altro solo dopo determinate operazioni, come la distruzione parziale o completa di bersagli. La creazione degli ambienti è ottenibile grazie all'editor degli oggetti e alle opzioni di comando delle aree poste nei menu a discesa. Gli effetti sonori disponibili sono 32 ma può essere campionato e utilizzato qualsiasi tipo di suono. Gli oggetti presenti nei livelli possono essere animati a piacimento. Fatto questo (!) il nostro arcade in 3D è pronto. In definitiva creare un gioco con 3DCK è molto stimolante anche se il lavoro da effettuare è lungo e comunque direttamente proporzionale alla qualità del risultato desiderato.





# MasterPix

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

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

## SM-401

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

## AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.  
11 suoni contemporanei  
Supporta centinaia di videogiochi  
Incluso programma JUKE BOX  
Manuale in italiano  
Disponibile software professionale  
L. 279000

\*\*\*\*\*

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

## Super Famicom

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

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

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
<b>Betrayal</b>	<b>69000</b>	<b>79000</b>	
Big Game Fishing	59000	69000	69000
<b>Billy The Kid</b>	<b>49000</b>	<b>59000</b>	<b>49000</b>
<b>Centurion</b>	<b>59000</b>	<b>59000</b>	
<b>Champion Of The Ray</b>	<b>49000</b>		
<b>Crimes Does Not Pay</b>	<b>49000</b>	<b>49000</b>	
<b>Crystals Of Arborea</b>	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn		69000	
<b>Disc</b>		<b>59000</b>	<b>69000</b>
Eco Phantoms	49000	49000	49000
<b>England Champ. Special</b>	<b>29000</b>	<b>49000</b>	
<b>F-29 Retaliator</b>	49000	<b>59000</b>	
<b>Feudal Lords</b>	<b>49000</b>	Soon	<b>59000</b>
Gods	49000		49000
<b>Gold Of The Aztec</b>		<b>29000</b>	
<b>Jet Fighter II</b>		<b>79000</b>	
<b>Key To Maramon</b>		<b>69000</b>	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	
<b>Kick Off Winning Tactic</b>	<b>20000</b>		
<b>Lemmings</b>	49000	<b>69000</b>	
Life & Death II	Soon	49000	
Links "Golf"		99000	
<b>Magic Candle I</b>		<b>69000</b>	
Medieval Lords		69000	
Megatraveller I	59000	59000	
<b>Moonbase</b>	<b>59000</b>		
Navy Seals	29000		49000
Predator II	29000	29000	29000
<b>Railroad Tycoon</b>	<b>79000</b>		
Renegade Legion Interc.	Soon	69000	
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Road & Car I		33000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Stellar 7	<b>59000</b>	59000	
<b>Super Skweek</b>	<b>49000</b>		<b>59000</b>
Supercars II	49000		49000
Test Drive III	65000	65000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
<b>Wing Commander M.I</b>		<b>29000</b>	
<b>Wing Commander M.II</b>		<b>29000</b>	
Wonderland	69000	69000	69000

## MEGADRIVE

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

DISPONIBILE  
NUOVO  
JOYSTICK

GENESIS  
TAC 50  
L.49000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
500 cc Moto Manager	59000		
A-10 Tank Killer	79000	79000	
Altered Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II	59000	59000	59000
<b>Bards Tale III</b>	69000	69000	Soon
Blue Max	49000	59000	
<b>Brat</b>	29000		39000
Cougar Force	59000	59000	Soon
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	Soon	Soon	Soon
Das Boot	49000	59000	
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
<b>Elite Plus</b>	Soon	89000	Soon
Elvira	99000	109000	
Escape From Colditz	49000		49000
Exterminator	Soon		Soon
<b>Eye Of The Beholder</b>	<b>69000</b>	69000	
F1 G.P. Circuits	Soon		Soon
First Samurai	Soon	Soon	Soon
<b>Heart Of The Dragon</b>	49000		
Gauntlet III	Soon		
Geisha	59000	69000	69000
Genghis Khan		69000	
Earth Of China		89000	
Heroes Quest II	89000	79000	89000
Hunt For Red October	49000	59000	
Kings Quest V Sierra			99000
Lord Of The Rings	69000	69000	
<b>Midwinter II</b>	69000	79000	69000
Monkey Island	69000	69000	
'Nam	49000	59000	
Night Shift	69000	69000	69000
Obitus	69000		
Operation Combat	49000		
<b>PGA Tour Golf</b>	59000	59000	
Rise Of The Dragon			89000
<b>Shadow Dancer</b>	<b>29000</b>		Soon
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Sorcerers Get All The Girls			79000
Space Quest IV			89000
<b>Spirits Of Excalibur</b>	<b>59000</b>	<b>59000</b>	
Super Monaco G.P.	29000		Soon
Swiv	39000		39000
Swords & Galleons	49000		
Toki	29000		49000
<b>Viking Child</b>		49000	
Wings Commander			59000
World C. Boxing Manager	29000	39000	29000
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

## GAME BOY

Alleyway	Balloon Kid
Solar striker	Kwirik
Qix	Revenge Of Gator
Golf	Teenage Turtles
Tennis	Spider Man
Super Mario Land	Soccer Boy
Asmik World	Skate Or Die
Astro Rabby	Pipe Dream
Batman	Monstertruck
Boomers Adventur	Hyper Lode Runner
Bowling	Popeye
Bugs Bunny	Snoopy
Castelvania	Soko Ban
Double Dragon	Wizard & Warrior
Dragon Slayer	Renju
Duck Tales	Mickey Mouse
Final Fantasy	Mercenary Force
Flippul	Ninja Adventure
Gargoyles Quest	Penguin Boy
Ghostbusters	Penguin Land
Godzilla	Penguin Wars
Ishido	Billiard
North Ken	Boxing
Lupin III	Burai Fighter
Master Karateka	Navy Blue

# NUOVE VERSIONI

La grande attesa è finita. Le nuove versioni di giochi attesissimi sono arrivate e K non se le è lasciate sfuggire

## AMIGA

### CENTURION

Electronic Arts, L59000d; versione PC recensita su K 20: K-Voto 750

Costruirsi un impero come quello romano è un'impresa che molti hanno cercato di ripetere, ma in cui nessuno è riuscito. Come una piccola città di pastori sia riuscita a dominare il mondo è ormai storia conosciuta da tutti, o quasi. L'occasione di ripetere le gesta degli antichi romani è senza dubbio una prospettiva allettante per molti, se in più uniamo dell'eccellente grafica e un sistema di gioco piacevole, allora possiamo dire che oltre ad essere gratificante, conquistare il mondo allora conosciuto non è cosa da poco, quest'esperienza può essere davvero divertente.

*Centurion - Defender of Rome* è un gioco che può essere definito strategico, e in effetti lo è, ma nel meccanismo di gioco sono stati inseriti dei "passatempi" che spezzano la ripetitività dell'azione. Oltre a conquistare province, a chiedere tributi e a sedare ribellioni, di tanto in tanto, proprio per evitare che il popolo si rivolti, biso-



Centurion per Amiga

gnà organizzare delle corse delle bighe (ricordate "Ben Hur?") o scontri fra gladiatori, queste ultime possibilità si risolvono in due sotto giochi stile arcade.

Le battaglie campali e gli scontri sui mari sono risolti in perfetto stile wargame, ma con una prospettiva diversa per i guerra fondai del computer. I due eserciti si fronteggiano, e la rappresentazione dei soldati dei due schieramenti dà l'impressione di essere al comando di una moltitudine di soldati. Anche le scelte tattiche, sia pur limitate, danno un buon margine di decisione per

quel che riguarda la strategia da adottare.

In conclusione, *Centurion* è un buon gioco, che gli effetti sonori rendono ancora migliore, e dovrebbe appassionare tutti gli affezionati delle simulazioni belliche, ma anche chi non preferisce questo tipo di giochi dovrebbe dargli un'occhiata, potrebbe essere attirato dallo stile e dalla grafica che fanno di *Centurion* un gioco innovativo e avvincente.

Amiga: K-VOTO 840

### RAILROAD TYCOON

Microprose L. 69000; Versione PC recensita su K 20; K-Voto 943

L'epopea delle strade ferrate ha segnato un'epoca, e i magnanti che gestivano le allora neonate linee ferroviarie oltre alle esigenze dei passeggeri e delle comunicazioni commerciali dovevano oculatamente gestire il proprio impero a causa della sfrenata lotta per la gestione del mercato ferroviario. Lo spirito di "pesce grande mangia pesce piccolo" affiora in ogni momento in questo gioco di Sid Meier. Si hanno a disposizione tre zone del mondo nel quale costruire, e se è possibile far proliferare, la propria società ferroviaria: L'America, l'Inghilterra e L'Europa, ognuna delle quali ha delle proprie caratteristiche, e la conoscenza di quest'ultime, con il relativo sviluppo di treni e carrozze attrezzate per sfruttare al meglio le risorse economiche di una particolare zona è una delle chiavi del successo in questo gioco.

Non manca naturalmente il mercato finanziario

con tanto di azioni che, a seconda delle condizioni del mercato, tendono al rialzo o al ribasso; saper scegliere quando acquistare e quando vendere permetterà di aumentare il capitale per rendere le nostre linee più perfette ed efficienti.

Le differenze con la versione PC sono minime, sembra proprio che il gioco sia stato "trasportato" pari pari da un computer all'altro, questo non può essere che un dato positivo visto che la prima versione era già perfetta. Un particolare: la

versione per Amiga funziona solo con macchine che possiedono almeno un mega di memoria.

*Railroad Tycoon* è un ottimo gioco che vi terrà incollati al video per mesi e mesi, da non perdere, soprattutto se vi piacciono le simulazioni di questo genere.

K-Voto 943



Railroad Tycoon per Amiga



Railroad Tycoon per Amiga

## EYE OF THE BEHOLDER

SSI L.69000; Versione PC recensita su K 27; K-Voto 915

I possessori di Amiga possono cominciare a rimettersi l'armatura, oliare le armi, tendere le corde degli archi e dare una ripassata ai propri libri degli incantesimi: *Eye of the Beholder* è pane per i loro denti.

Lo stile di gioco è identico, o per lo meno molto simile, al famosissimo *Dungeon Master* della FTL. Dovete condurre quattro indomiti eroi nei sotterranei di Waterdeep per scoprire il segreto che vi si annida. Naturalmente, poiché il gioco si ispira a AD&D, i personaggi a vostra disposizione potranno essere di tutte le classi e sotto classi esistenti nel gioco di ruolo della TSR.

La visuale in prima persona fa vivere al giocatore un'esperienza diversa, anche se già vista in *Dungeon Master*, i mostri che si avvicinano e che colpiscono il gruppo sono ben disegnati, e giocare a *Eye of the Beholder* di notte a luci spente è un'esperienza unica, grazie agli effetti sonori che creano un'atmosfera indescrivibile a parole.

Il gioco, che non può certo eccellere in quanto a originalità, è sicuramente un ottimo prodotto per tutti gli appassionati di GdR su computer, e visto che questo è solo il primo capitolo di una saga che promette di essere lunga e meravigliosa, sarebbe un errore non averlo nella propria



softteca.

Consigliabile a tutti coloro che hanno passato notti insonni cercando di risolvere *Dungeon Master* e *Chaos Strikes Back*.

K-Voto 930

## PC

## F-29 RETALIATOR

Ocean L59000d; Versione Amiga recensita su K 18; K-Voto: 910

Nonostante la buona fattura della versione Amiga di *F-29 Retaliator*, la conversione per PC non migliora di molto il realismo che dovrebbe avere un programma definibile come "Simulazione di Volo".

Questa versione è indubbiamente la più veloce in assoluto tra tutti i prodotti dedicati al pilotaggio simulato ma ciò non la rimuove dalla categoria Spara e Fuggi dalla quale *F-29* cerca di "fuggire" mimetizzandosi, neanche troppo bene, da simulazione di volo.

Così come nella versione Amiga, sono "simulabili" due tra i più avveniristici velivoli (Lockheed YF-22 ATF e Grumman X-29) mai costruiti di cui l'ultimo ("X" sta per "eXperimental") è addirittura rimasto a livello prototipo nella categoria degli aerei sperimentali, il che significa che nessuno (e tanto meno la Ocean...) dovrebbe essere a conoscenza delle reali caratteristiche e prestazioni del velivolo in questione.

Incurante dei "NATO RESTRICTED" che bollano tutti i progetti YF & X, comunque, la software house inglese presenta una conversione che mantiene un'ottima grafica e un dinamismo d'azione che eguaglia (e dal 386 in poi supera alla grande!) la già veloce versione per Amiga, man-

tenendone praticamente inalterata la struttura di gioco.

Anche qui il sonoro non è tra i migliori ma i pochi effetti udibili sono perlomeno credibili, anche se non certo esaltanti, così come si può dire per la pessima traduzione in italiano del manuale che fa rimpiangere l'originale in inglese.

Se vi ritenete degli amanti della Simulazione di Volo *F-29* non vi mancherà molto poiché su PC esiste ben di meglio, mentre se adorare sparare forsennatamente a qualsiasi sprite in movimento

e vi ha stufato *Space Invaders* o *Galaga* allora *Retaliator* è l'unico "simulatore di volo" appositamente creato per i joystick più veloci del West.

K-VOTO 825



F-29 Retaliator per PC



# NUOVE VERSIONI

Al di là di ciò, anche se non è poco, il gioco non è niente male, e potrà appassionare molti di voi in attesa delle meritate vacanze estive.

## LEMMINGS

Psygnosis L. 69000; versione Amiga recensita su K 27; K-Voto 910

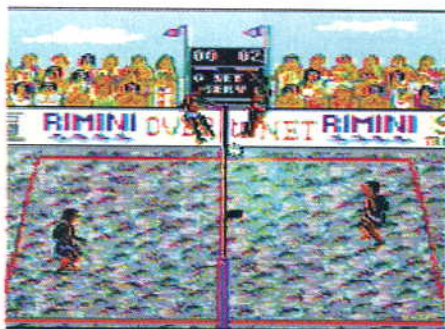
## OVER THE NET

Genias L.25000 d; versione Amiga recensita su K 23; K-Voto 840

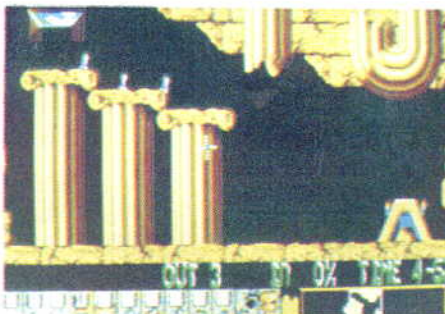
Lo sport più praticato sulle spiagge di tutto il mondo, finalmente raggiunge il vostro C64. A differenza della versione Amiga naturalmente, non troverete la grafica dettagliata, l'effetto giapponese del pallone che si deforma, l'eccellente sonoro e tutti i particolari che hanno fatto di *Over the Net* un ottimo prodotto, però la sensazione di essere sulla spiaggia e battersi sino all'ultimo pallone, quella è rimasta intatta.

Le caratteristiche di base della versione a 16-bit sono state riportate in questa versione, la possibilità di giocare in squadra o uno contro l'altro, la "Sea Cup", che se dimostreremo buone capacità di gioco, ci porterà in giro per il mondo, i bizzarri nomi delle varie squadre. Purtroppo, unico grossissimo neo in un gioco decisamente coinvolgente, è la totale mancanza di effetti sonori, se si esclude un timido e, a lungo andare, fastidioso "toc" che accompagna il tocco della palla da parte dei giocatori. La giocabilità risente un po' della stupidità del compagno quando si gioca da soli a volte non si sposta nemmeno per prendere un pallone che gli cade a dieci centimetri di distanza - e dalla impossibilità di capire, quando si riceve una battuta, dove va a finire la palla.

C64: K-Voto 760



Over The Net per C64



Sympatici, ma totalmente stupidi, i Lemmings sono sicuramente gli animaletti più amati, o più odiati, del momento tra i videogiocatori.

Già dalla loro prima apparizione sugli schermi dell'Amiga, avevano fatto impazzire più di un benevolo samaritano che con i suoi consigli aiutava queste bestioline a ritornare a casa attraverso mille pericoli. Nella versione PC gli schemi rimangono identici, altrimenti la conversione sarebbe, e questo garantisce un'ottima giocabilità e un livello di coinvolgimento pari a pochi giochi attualmente in commercio.

Non osiamo neppure pensare come si trasformerebbero gli uffici di mezza Italia se questo programma dovesse capitare sui PC che gestiscono il magazzino o la contabilità; ore e ore passate cercando di risolvere questo o quello livello.

Lo stile di gioco, come già detto, è identico, il divertimento pure, perciò niente può impedirvi di dire che *Lemmings* è già un classico anche per PC.

PC: K-Voto 910

Lemmings per PC

# DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.  
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO  
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7  
15033 CASALE MONF. (AL)  
TEL. 0142.451594  
FAX 0142.782112

**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO  
ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR \_\_\_\_\_ AZIENDA \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

CITTÀ \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

PSC/1/91\*

## ALCUNE NOSTRE OFFERTE

GARANTITI 100%

Prezzo unitario	Quantità da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	560	530	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1200	1000	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1400	1200	1100
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 50 POSTI			L. 12.000
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA			L. 2.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA			L. 800
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE			L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2			L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4			L. 8.000
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA			L. 1.000

**TUTTI GLI ACCESSORI PER UFFICIO DELLE MIGLIORI MARCHE: 3M, VERBATIM, MITSUBISHI, NASHUA, FUJITSU, BULL, MANNESMAN, DIASPRON, ECC.  
SPECIALIZZATI IN FORNITURE PER AZIENDE E UFFICI.**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.

SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO





L'azione è così veloce che non c'è tempo per vere e proprie soste ai box. Il giocatore deve guidare lungo questa area zebraata all'estremità del tracciato, dove un gigantesco disco volante piomba dall'alto e irraggia energia al veicolo in accelerazione.

**CIP** 5 livello interesse

0 ora giorno settimana mese anno

**Le prime impressioni degli spettatori sono difficilmente entusiastiche. Una volta che il joystick di controllo è nelle grinfie del giocatore, comunque, sarà sempre più difficile da staccare. La curva di apprendimento è davvero ripida, con dozzine di mosse e trucchi offerti al giocatore e gradi di controllo virtualmente infiniti a disposizione.**

**K VOTO**

**840**

9
6 6
2
6 4 A 8

**SUPER FAMILICOM**

Non c'è dubbio che su qualunque altra macchina F-Zero sarebbe stato un mediocre gioco di corse. Ad ogni modo, l'inganno grafico del fondale è usato per un genuino effetto, ed è ben più di un trucco. Nuovamente, la giocabilità da primo posto del Nintendo viene alla ribalta.

**PIANO DELLE USCITE**

SUPER FAMILICOM L129000cart USCITO

# F-ZERO

**P**ilot Wings è stato il primo titolo per il Famicom a usare efficacemente le capacità di manipolazione dello sfondo come parte integrante del gioco. F-Zero ne segue l'esempio, ma usa questa tecnica in un modo autenticamente eccitante.

Selezionato il veicolo da un set di quattro, la serie di tracciati su cui si intende gareggiare e il livello di abilità con cui gli avversari guideranno la gara ha inizio!

Presentato spesso con una prosaica vista dalla linea di partenza della pista, che muta in distanza, è facile ritrovarsi a chiedersi quale sia la peculiarità di un altro gioco di corse in 3D. Anche con un aggiornamento dello schermo molto veloce e usando le capacità di calcolo del Famicom al massimo, una corsa contro al tempo su un certo numero di tracciati difficilmente potrebbe infiammare il mondo. Anzi, anche solo dopo poche corse gli spettatori perderanno interesse e se ne andranno, incapaci di comprendere cosa prende così totalmente il giocatore.

L'attrattiva del gioco è doppia. Il controllo del veicolo è più preciso che in ogni altro gioco di corse. Così come acceleratore, freno e controllo di direzione. I controlli bilaterali sul lato frontale del Famicom servono da regolatori dell'inclinazione, in modo da impostare appropriatamente il veicolo e dargli un'entrata migliore nelle curve.

Questo grado di precisione significa che si può maneggiare il veicolo come un incrocio tra un hovercraft e una macchina da rally, giostrando attorno alle curve con la parte posteriore che scappa, mantenendo la potenza al massimo.

E sono la velocità del veicolo e il suo fantastico metodo di controllo a rendere la manipolazione dello schermo tanto cruciale. Una volta che un giro è iniziato, lo schermo è automaticamente impostato per offrire una veduta frontale del tracciato. Chi pensava che questo fosse il modo in cui funzionano la maggioranza

**I possessori del Super Famicom ancora inorriditi da Big Run possono consolarsi con un vero gioco di corsa.**



dei giochi di corsa, si sbagliava. Fino ad ora, solo i giochi realizzati con poligoni avevano offerto una vera vista panoramica della pista, poiché la grafica in bitmap era incapace di sostituire il fondale abbastanza rapidamente. Da ciò conseguiva che, sia nei giochi con grafica a poligoni che in quelli con sprite, la pista veniva tracciata "al volo", rendendo, tutto al più, una sensazione poco convincente e di distacco dalla realtà. Visto che le piste di F-Zero sono costantemente sullo schermo, si può per esempio vedere una curva proprio in fondo al video, lontano dal tracciato, e organizzare l'approccio di conseguenza, invece che essere costretti a reagire attimo per attimo alla pista creato di fronte a sé. Questo rende l'esperienza molto più fluida ed eccitante.

L'unico inconveniente del sistema è che ogni cosa sullo schermo deve essere piana, cosa che esclude la



possibilità di ingrandire prospetticamente torri, edifici, ecc. Ad ogni modo, la mancanza di queste possibilità è più che compensata dalla velocità del sistema.

In relazione al livello per cui si è optato, il giocatore gareggerà contro avversari sempre più abili guidati dal computer, che piloteranno i veicoli restanti dopo che il giocatore avrà scelto il suo preferito.

Dal momento che è la sensazione del gioco a renderlo così bello, anche avendo letto la recensione e avendo visto le foto dello schermo è facile non interessarsi a F-Zero. Sfortunatamente, è davvero uno di quei giochi che devono essere provati.

**Si ringrazia ALEX COMPUTER  
(011 7731114)  
per aver fornito la cartuccia.**

# BONANZ

**Ma è una rapina alla luce del giorno! La SEGA si lancia in una conversione da coin-op.**

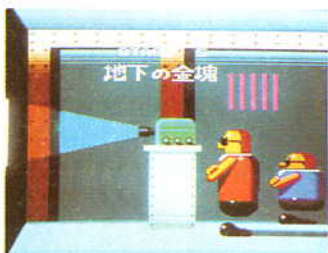
**T**he Bonanza Bros è un gioco che ha riscosso non scarso successo nelle sale giochi di tutta Europa, e sebbene non possa vantare espedienti tecnici ultra sofisticati del calibro di quelli impiegati in *R360* o *Mad Dog McRee*, il suo peculiare stile grafico e l'innovativo approccio al concetto di gioco di squadra hanno fatto di questo titolo un beniamino immediato presso il grande pubblico. È quindi una gradevole notizia apprendere che *Bonanza Bros* è stato recentemente convertito per la console Megadrive.

I Bonanza Bros sono due ladroncini che tra-

scorrono la maggior parte del loro tempo impegnati in comici tentativi di furto all'interno di edifici sempre più complessi e pesantemente sorvegliati. Grazie alla grossa taglia che pende sulla testa dei due ladroncini, la polizia e i sorveglianti si sentono autorizzati a sparare prima e a fare domande poi; il risultato di questa politica è che ogni porta spalancata o angolo di edificio girato con troppa poca cautela può trasformarsi in un disastro.

L'obiettivo è di svaligiare più edifici possibile senza terminare la carriera prematuramente.

È possibile giocare con un amico, ed è un'opzione caldamente consigliata. Una mappa nella parte inferiore dello schermo mostra la pianta dell'edificio e la posizione degli oggetti di valore. Lo schermo di gioco diviso in due parti permette di tenere d'occhio i progressi dell'amico e di intervenire in suo aiuto se si trovasse in difficoltà. La tattica migliore è infatti quella di separarsi, raccogliere in fretta quanto più possibile nella



(sopra) I due amici vengono informati sugli obiettivi, gli ostacoli e gli avversari che incontreranno durante il loro prossimo colpo.

(sopra a destra) Un secondo giocatore può tuffarsi nel gioco in qualsiasi momento semplicemente premendo "start" sul proprio comando. È però frustrante vedere tutti i crediti a disposizione consumati da un compagno meno in gamba di noi.

(sotto) Uno dei nostri eroi è minacciato da un cane da guardia. Un colpo di pistola ben piazzato gli chiuderà la bocca...



**MEGADRIVE**

**5** livello interesse

ora giorno settimana mese anno

Non è un gioco che coinvolge immediatamente, principalmente a causa della grafica un po' spartana. Una volta preso in mano, però la buona giocabilità e il gran numero di livelli fanno passare gli aspetti estetici in secondo piano. Consigliatissima l'opzione di giocare con un amico.

**K VOTO**

**750**

MEGADRIVE

Una grafica peculiare, anche se non molto raffinata, fa di *Bonanza Bros* un titolo interessante da giocare. Il movimento dei personaggi è a tratti poco fluido, ma complessivamente questo titolo soddisfa tutti coloro che sono in cerca di un buon gioco per due giocatori.

**PIANO DELLE USCITE**

MEGADRIVE £34.99 USCITO

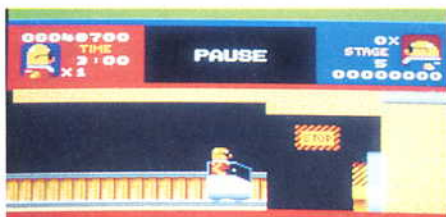


(sopra) Questi due amici danno molta importanza a una buona pianificazione del colpo...

Le rampe di scale sono posti pericolosi. Spesso i piedipiatti pattugliano in gran numero queste zone.

Le guardie corazzate sono gli avversari più tozzi. Spararci contro non serve a nulla. Occorre aggirarle oppure colpirle alle spalle.

# ABROS



propria area di "lavoro" e riunirsi al socio nei pressi dell'uscita.

Il movimento tra i vari livelli è reso problematico da diversi fattori. Alcuni ostacoli insuperabili possono costringere il giocatore a entrare in passaggi obbligati che sono un ottimo terreno per le imboscate. Poliziotti, guardie giurate e feroci cani-robot attaccano il malcapitato dando origine a frenetici momenti di sparattutto.

La velocità dei proiettili sparati è tale che è possibile con un po' di fortuna schivare o saltare oltre un colpo in arrivo. Occorre pratica per abi-

tuarsi ad allontanare gli avversari dai loro ripari (macchine, casse...) in modo da ridurre le loro probabilità di sfuggire al fato.

Subire un colpo da un avversario, sia esso un proiettile o una manganellata, è un grosso guaio. Non solo si perdono secondi preziosi, ma tutto il bottino trasportato in quel momento cade sul pavimento. Nonostante, dopo alcuni momenti di paralisi, il giocatore diventi temporaneamente invulnerabile, talvolta l'azione è così frenetica e così tanti avversari sono presenti sullo schermo da consigliare la fuga come soluzione dei propri problemi. È possibile tornare più tardi a raccogliere gli oggetti abbandonati e, nel caso di una partita in coppia, anche il complice può intervenire per raddrizzare la situazione.

Nonostante alcuni notevoli rallentamenti quando troppe cose sono contemporaneamente presenti sullo schermo, la grafica di Bonanza Bros replica fedelmente quella del coin-op. Non utilizzerò il termine "notevole" perché questo stile "ap-



parentemente-infantile-ma-in-realtà-non-privo-di-fascino" funziona veramente solo in presenza di un chip grafico ad alte prestazioni, e questo non è il caso del Megadrive.

I livelli non sono particolarmente difficili da completare, almeno i primi dieci, e la longevità del gioco è dubbia. Un titolo da tenere d'occhio, comunque.

**Si ringrazia COMPUTERMANIA (02 - 40092059) per aver fornito le cartucce.**

**WANTED DEAD**

L'orologio indica il tempo che i due malfattori hanno a disposizione per portare a termine il colpo. Se il timer dovesse scendere a zero, i guai sarebbero seri...



Non lasciatevi ingannare dalla scritta "PAUSA": questa schermata contiene una mappa del livello con la posizione dei due personaggi.

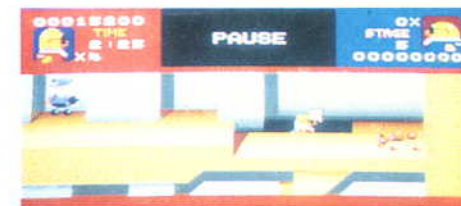
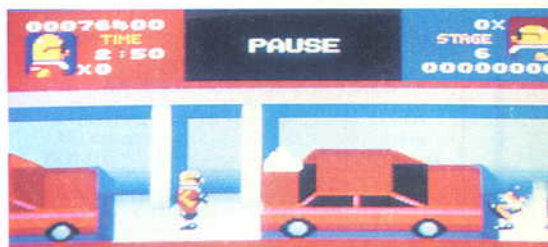
Il numero di vite ancora a disposizione di ogni giocatore.

Una buona spallata (leggi: premere il bottone B) è utile per spalancare una porta. Se per fortuna la sbattete sul muso di una guardia o di un cane, questi rimarrà stordito per qualche secondo.

Ogni giocatore ha a disposizione una parte di schermo: è quindi possibile separarsi completamente!

Una tipica guardia che prima spara e poi fa domande, attenti al fuoco incrociato!

I fratelli possono saltare su scaffali e credenze... tecnica vitale per evitare alcuni degli avversari più tenaci...



(sopra a destra) Lo stile grafico di Bonanza Bros è peculiare. L'aspetto può sembrare poco raffinato, ma facendo attenzione si possono notare alcuni espedienti non banali.

(destra) La grafica non raggiunge comunque livelli qualitativi eccelsi.

(sinistra) Alcuni troveranno fastidioso giocare su Megadrive con un gioco che potrebbe benissimo essere stato programmato per Master System.



# PROFESSIONE COMPUTER

SHOW ROOM A BRESCIA IN VIA TRENTO 83/A

TEL 030 3700456

FAX 030 3700453

## SOFTWARE ORIGINALE AMIGA:

### Professionale

- Aegis Audiomaster III	115.000
- Ami Alignment System	77.000
- Ami Cont Plus ITA	870.000
- Ami Fat Plus ITA	200.000
- Ami Mag Plus ITA	250.000
- Amos The Creator	130.000
- Blitz Basic 2.0	210.000
- CI Text 3.0 ITA	79.000
- Can Do PAL	193.000
- Comic Setter ITA	79.000
- Cross Dos 4.0	59.000
- Deluxe Paint III ITA	225.000
- Deluxe Video III ITA	242.000
- DevPac 2.14 ITA	108.000
- Digi Paint 3.0	118.000
- Disney Animation Studio ITA	225.000
- Distant Sun 3.0 PAL	79.000
- GFA Basic Compiler 3.5	71.000
- Imagine PAL	418.000
- Mac 2 Dos	179.000
- Macro Paint PAL	130.000
- Magellan 1.1	171.000
- M (composizione assistita dal computer)	197.000
- Modula 2 Benchmark	260.000
- Movie Setter ITA	79.000
- Mugician	68.000
- Music-X (include interfaccia MIDI) ITA	269.000

## SOFTWARE ORIGINALE AMIGA:

### Ricreativo

- Adidas Tie Break	26.000
- Awesome	62.000
- Back To The Future II	44.000
- Badlands	26.000
- Bat (manuale e gioco in ITA)	53.000
- Battle Command	44.000
- Betrayal ITA	62.000
- Blazing Thunder	26.000
- Blue Max	44.000
- Buck Rogers	71.000
- Carthage ITA	44.000
- Car V Up	26.000
- Chaos Strike Back	44.000
- Das Boot	44.000
- Dick Tracy ITA	44.000
- F-16 Combat Pilot ITA	53.000
- F-19 Stealth Fighter ITA	62.000
- F-29 Retaliator ITA	44.000
- Falcon F-16	53.000
- Golden Axe	44.000
- Harpoon	53.000
- Horror Zombies	26.000
- Ilyad ITA	44.000
- James Pond	26.000
- Lemmings ITA	44.000
- Turrigan II in OFFERTISSIMA LIMITATA	20.000
NEW.....Nam 1965-1975 The Killing Kloud Brat Top Cat...	

disponibile tutto il software originale con sconti del 10% sul listino dei distributori

## COMPUTER AMIGA

Amiga 500+Exp 1/2Mb+2 giochi originali da  
L.29.000 ciascuno+2 Joystick  
L. 790.000

Amiga 2000+2Mb+HD 40Mb Quantum+2  
drive+scheda antiflicker +monitor S-VGA  
comprende nuovo software AMIGA VISION  
L.3.400.000

Garanzia 12 mesi Commodore Italia

## Amiga 3000

modello 68030/882 a 25MHz

HD 52Mb Quantum

Kickstart e Workbench 2.0

AMIGA VISION

con Monitor NEC 3D 1024x768 a colori

**L.6.390.000**

## PC Unibit

- DS216 286/16MHz/1Mb/HD45/VGA 2.100.000  
- DS316 386SX/16MHz/1Mb/HD45/VGA 2.550.000  
- DS320 386SX/20MHz/1Mb/HD45/VGA 3.500.000

### PROMOZIONE

- DS425 486/25MHz/64cache/4Mb/  
HD135/VGA L.7.950.000

ideale come server di rete o stazione multiterminale

## NEW HARDWARE per AMIGA

Dalla GVP la nuova serie di schede  
acceleratrici per A2000:

- GVP 68030/882 a 22MHz, espandibile  
fino a 16Mb a 32 bit su un'unica scheda,  
controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 33MHz, può montare  
fino a 16Mb di RAM a 32 bit su scheda  
controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 50MHz, può montare  
su scheda secondaria fino a 32Mb di  
RAM a 32 bit, controller per HD AT...

### ARRIVI DI FINE ESTATE....

schede frame buffer a 24 e 32 bit,  
risoluzioni fino a 1600x1200, max numero di  
colori fino a 16 milioni

## Accessori Amiga

- Espansione 1/2Mb A500	70.000
- Espansione 2Mb A500	270.000
- Espansione 4Mb A500	400.000
- Espansione 2/8Mb A2000	360.000
- Controller GVP Impact 2	420.000
- Controller A2091 CBM	290.000

## NOTEBOOK

- Commodore 286/12MHz/HD20	3.750.000
- Panasonic 286/16MHz/HD20	3.950.000
- Panasonic 386SX/20MHz/HD60	6.400.000
- Texas T2000 286/12MHz/HD20	4.400.000
- Texas T3000 386SX/20MHz/HD60	7.800.000

## Marche trattate

### Stampanti:

NEC-Star-Epson-Mannesmann-Canon  
Hewlett Packard-Kodak-Fujitsu

### Monitor:

NEC-Philips-Samsung-Commodore

### Computer:

Concessionario Unibit

Distributore sistemi professionali CBM

### Hard Disk:

- Quantum 40Mb SCSI o AT	510.000
- Quantum 52Mb SCSI o AT	590.000
- Quantum 80Mb SCSI o AT	840.000
- Quantum 105Mb SCSI o AT	990.000
- Quantum 120Mb SCSI o AT	1.190.000
- Quantum 210Mb SCSI o AT	1.580.000

Condizioni di vendita: le quotazioni sopra riportate sono comprensive d'iva; le condizioni qui descritte sono valide SOLO PER CORRISPONDENZA!!! Non vogliamo semplicemente pubblicare un listino prezzi commercialmente valido, il nostro scopo è quello di offrire un servizio continuato, sicuro e professionale; sia che vogliate ottimi prezzi sia che vi serva consulenza telefonate pure, troverete il miglior compromesso....

E' disponibile una vasta gamma di periferiche ed accessori, hardware grafico e musicale per la linea Amiga...

Condizioni particolari per rivenditori, telefonare per informazioni e listini

# R-TYPE

**Ecco finalmente! La IREM fa scatenare su Gameboy il più famoso spara e fuggi di tutti i tempi.**

**E** come in un sogno... Tutti noi qui in redazione, quando parliamo di R-TYPE, assumiamo delle espressioni che vanno dal sognante al mistico-irrisolto. Infatti il livello di nostalgia associato a quel particolare tipo di carneficina aliena, rutilante di colori, mostri ed esplosioni, è più forte che mai.

Inevitabilmente la versione monocromatica del Gameboy non può minimamente competere con quelle di sistemi rinomati per le loro avanzatissime capacità di gestione del colore, anche se, quanto a risoluzione e a definizione degli sprite ci troviamo di fronte ad un piccolo miracolo. Sarete anche felici di sapere che, nonostante il mini schermo, questa conversione mantiene intatta la frenesia, la frustrazione e il divertimento della versione originale. Il vostro scopo è quello di fermare l'avanzata di un esercito di rinnegati alieni che stanno conquistando lo spazio distruggendo ogni cosa sul loro cammino. Sono stati tentati molti metodi, ma la potenza dell'arsenale alieno ha respinto tutti

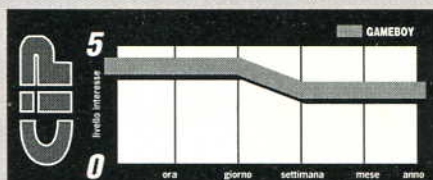
(Destra) Tutti i mostri del gioco sono stati fedelmente riprodotti in questo mini capolavoro per Gameboy, persino la famosa schermata iniziale. (Destra in fondo) Dovrete utilizzare il laser alla massima potenza, per poter distruggere un osso duro come questo.



gli attacchi precedenti, soprattutto a causa della grande complessità dell'interno delle astronavi nemiche, così intricate che le grandi navi da battaglia non possono nemmeno entrarvi senza il rischio di incagliarsi. La vostra missione è quella di pilotare un piccolo caccia che da solo possa superare le numerose linee di astronavi e robot nemici, distruggendo le loro infrastrutture.

Al principio l'astronave è equipaggiata con un laser ad impulsi che può, o sparare in rapida successione premendo freneticamente il pulsante di sparo o, tenendolo schiacciato più a lungo, creare una grande sfera di antimateria dagli effetti distruttivi. Tuttavia, sparando a certi di alieni potrete guadagnarvi delle armi addizionali, quali laser multicanna, laser diagonali, missili e, più importante tra tutte, un piccolo pod da montare davanti alla vostra nave. Il pod vi proteggerà da vari attacchi. In alcuni casi poi, quando vi trovate in particolare difficoltà o quando dovrete fronteggiare uno dei guardiani di fine livello, sarà molto utile separarvi dal pod guidandolo nel cuore della zona nemica. Una volta a contatto con i bersagli, infligge un danno equivalente a un raggio laser ininterrotto, lasciandovi quindi liberi di concentrarvi su come evitare i colpi degli avversari.

Dal punto di vista grafico, R-TYPE è il massimo. E dovrebbe servire a convincere anche i più critici, che le capacità grafiche di questa piccola meraviglia (fatte, ovviamente, le debite differenze) possono competere con ogni altro tipo di console.



Il gioco sicuramente vi prenderà dall'inizio alla fine. La "durezza" di alcuni alieni e la di risposta dei comandi, vi faranno riaccendere il Gameboy finché non avrete fatto a pezzi ogni cattivo nel raggio di trecento anni luce... e anche allora ricomincerete, magari per migliorare il vostro record.

K VOTO		GAMEBOY	
820		GAMEBOY	
B	B	Quello che il Gameboy perde nella mancanza del colore, lo guadagna abbondantemente in definizione grafica e velocità. Sebbene possa sembrare un aspetto secondario, meglio avvisarvi che il vostro pollice sinistro dovrà soffrire durante lo svolgersi del gioco un incredibile e continuo martellamento per premere il tasto di sparo, tanto che le vesciche sono quasi assicurate!	
2	5		
G	QI	A	FK

## PIANO DELLE USCITE

GAMEBOY L6000cart USCITO



# BURAI FIGHTER DELUXE



**Per la TAXAN un colpo a vuoto.**

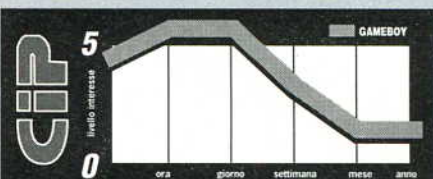
**F**ortunatamente siete pronti a intervenire. Per migliaia di anni Burai hanno avuto un solo scopo nella loro esistenza... conquistare l'universo. E hanno creato immensi eserciti di robomutanti per una missione di distruzione interstellare! La vostra missione è porre fine a quest'ultimo insostenibile abominio. Così accendete il motore a protoni, caricate il vostro laser e preparatevi a incenerire la marmaglia Burai.

Burai Fighter Deluxe è suddiviso in 5 livelli, ciascuno pieno di caccia nemici e mostri di fine livello. Se non lo avete ancora capito, stiamo parlando dell'ennesimo spara e fuggi a scrolling libero, ammantoci questa volta dalla TAXAN.

All'inizio del gioco partite con un semplice cannone, che potrete via via sostituire con armi sempre più potenti e micidiali. Lo scrolling dello schermo può avvenire in ogni direzione, così è abbastanza facile non trovare un'arma addizionale, o uno dei vari bonus disseminati lungo il percorso. Può capitare inoltre che all'improvviso la direzione dello scrolling cambi, intrapolandoci in una delle sporgenze che costellano l'area di gioco. Fortunatamente il percorso da fare è sempre

lo stesso ogni volta che si gioca, cosa che si rivela essere solo una questione di memoria, l'essere nel posto giusto al momento giusto. L'aspetto più divertente del gioco nasce dall'esplorare le piccole rientranze che spesso contengono armi extra, inoltre gli alieni sono abbastanza facili da distruggere, e troverete molto più facile ucciderli che prenderli di mira, a causa dei comandi di movimento che non sono proprio il massimo della vita.

La grafica degli sfondi e degli sprite dei guardiani di fine livello è molto carina, ma le piccole dimensioni di tutti gli altri sprite, spesso sono causa di vera irritazione. Sarebbe stato utile uno sforzo maggiore sia per la musica che per gli effetti sonori, che assomigliano troppo ai gemiti e agli strazi della lavastoviglie di mia madre quando viene caricata troppo.



"Smanettamenti" furibondi, distruzioni furibonde, divertimento furibondo... questo è il gioco in due parole. Gli elementi di esplorazione sono la parte più interessante, anche se Burai rispetto a R-Type non può assolutamente competere quanto ad accuratezza e longevità.

K VOTO		GAMEBOY	
781		GAMEBOY	
3	1	5	
G	QI	A	FK

È un titolo un po' troppo facile da finire. Temo che Burai Fighter Deluxe sia una seconda scelta sotto tutti gli aspetti. Vale quindi la pena di acquistarlo solo se proprio non riuscite a trovare R-Type in nessun negozio. Scommetto che la prima cosa che farete una volta acquistatolo, sarà quella di togliere l'audio, veramente fastidioso.

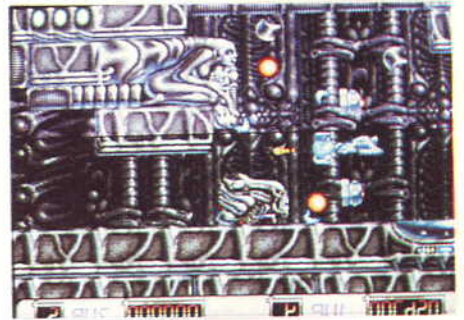
## PIANO DELLE USCITE

GAMFRON L6000cart USCITO

**Si ringrazia ALEX COMPUTER  
(011 7731114)  
per aver fornito le cartucce.**

# TENNIS

## Tricks 'n' Tactics



### Z-Out

Tutto più facile per questo frenetico spara e fuggi targato Rainbow Arts: premendo "K" e "J" contemporaneamente riceverete energia illimitata. Ma non è tutto: se siete disperati perché non riuscite a superare il primo, difficilissimo livello, basta premere la "J" seguita dai tasti 1-6.

Luglio, tempo di vacanze per molti e esami per alcuni... purtroppo! Questo mese dovrete cavarvela da soli, perché la K-HotLine è sospesa per maturità del responsabile (un K-redattore maturo... non vi fa ridere? ndr). Ma niente paura! a settembre ritornerà ampliata e aggiornata (se tutto va bene).  
Paolo Paglianti

### Lemmings

Yeah! I simpatici roditori sono tornati! Se avete superato i primi 60 livelli del platform game con i protagonisti più imbrattati mai visti allora siete pronti per i codici successivi!

- T AXING
- 2 FIBIJLMOFL
- 3 IBANLMFPFY
- 4 BINLMFIQFR
- 5 FAJHLDHBT
- 6 IJHLDHFCGM
- 7 NHLDFHFDGJ
- 8 HLDHFINEGS
- 9 LDHFAJLFGJ
- 10 DHFIJLLGGU
- 11 HFANLLDHGR
- 12 FINLLDHIGK
- 13 FAJHMDHJGM
- 14 IJHMDHFHKG
- 15 NHMDHFALGS
- 16 HMDHFIMMGL
- 17 MDHFAJLNGU
- 18 DHFIJLMOGN
- 19 LGANLMDPGP
- 20 FINLMDHQGT
- 21 FAJHLFBHFW
- 22 IJHLFHFCHP
- 23 NHLFHFDHDM
- 24 HLFHFINEHV
- 25 LFHFAJLFHO



- 26 FHFJLLGHX
- 27 HFANLLFHUU
- 28 FINLLFHIHN
- 29 FAJHMFHJHP
- 30 IJHMFHFKHY

#### MAYHEM

- 2 HMFHFIMMHO
- 3 MFHFAJLNHX
- 4 FHFJLMOHQ
- 5 HFANLMFPHN
- 6 FINLMFHQHW
- 7 FAJHLDIBIW
- 8 IJHLDIFCIP
- 9 NHLDFADIM
- 10 HLDIFINEIV
- 11 LDIFAJLFIO
- 12 DIFJLLGIX
- 13 IFANLLDHUI
- 14 FINLLDIIN
- 15 FAJHMDIIP
- 16 IJHMDIFKIY
- 17 NHMDIFALIV
- 18 HMDIFINMIO
- 19 MDIFAJLNIX
- 20 DIFJLMOIQ
- 21 IFANLMDPIN
- 22 FINLMDIQW
- 23 FAJHLFIBJJ

- 24 IJHLFIFCJS
- 25 NHLFIFADJP
- 26 HLFIFINEJY
- 27 LFIJALFJR
- 28 FIFJLLGJK
- 29 IFANLLFHJX
- 30 FINLLFIUQ

#### LEVELLI DUE GIOCATORI

- 2 IJHLDKJCMJ
- 3 NHLDIJADMJ
- 4 HLDIJINEMN
- 5 LDIAJLFMW
- 6 DIJLLGMP
- 7 IJANLLDHMM
- 8 JINLLDIIMV
- 9 AJHMDIJMX
- 10 IJHMDIJKMQ
- 11 NHMDIJALMN
- 12 HMDIJINMMW
- 13 MDIAJLNMP
- 14 DIJLLMOMY
- 15 IJANLMDPMV
- 16 JINLMDIQMO
- 17 IJHLFIBNR
- 18 IJHLFJCNK
- 19 NHLFIJADNX
- 20 HLFIJINENQ



## Awesome

**A**nche una gabolina veloce veloce, questa volta per il K-gioco Awesome. Giocate fino a raggiungere lo schermo con il cargo, e utilizzate il joystick per spostare il cursore nell'angolo in alto a sinistra, quindi premete fuoco con il joystick e il "+" sul tastierino numerico - niente di più semplice!



## Xenon 2

**D**ite che è troppo difficile questo gioco per il vostro PC? Trovate difficile procedere con l'avvincente sparatutto dei Bitmap Bros, premete F7 dopo aver scelto la scheda grafica, e poi la lettera "I" mentre state giocando.

## Starray

**M**a che bel trucchetto per il vostro PC: per ricevere vite infinite in questo clone del mitico Defender, inserite "MASM 5.1" nello schermo delle opzioni.



## Eye of Horus

**A**ncora un trucco per Amiga. Iniziate una partita, e mettete in pausa il gioco (F9), premete contemporaneamente SHIFT (quello di sinistra) e HELP. In questo modo attiverete il modo gabola che vi rende invulnerabili a qualsiasi attacco. Valentino Pelloni di Firenze



## Wrath Of The Demon

**W**OW! finalmente la soluzione per superare la Dark Tower di questa avventura dinamica dalla grafica perfetta.

Arrivati alla Dark Tower eliminate il tipaccio che si diverte a tirarvi dietro gli oggetti, poi raccogliete la pozione. Quindi ne arriveranno altri due - mandate anche loro all'altro mondo (non si sa bene quale, ma abbiamo dei fondati sospetti...) e vi ritroverete con tre pozioni. Una volta entrati nella Dark Tower, raggiungete il Demone seguendo queste istruzioni.

Andate a destra, entrate nella seconda porta sul piano, quindi entrate nella prima porta che trovate e raccogliete la *Lighting Potion*. Tornate indietro attraverso la porta appena menzionata, continuate a destra, prendete l'ennesima pozione e passate attraverso la porta. Arrivate alla fine del corridoio, e percorrete anche il corridoio seguente, ricordandovi di prendere tutte le pozioni che trovate sulla vo-

stra strada.

Ora andate a sinistra, entrate nella prima porta che trovate, date un colpettino alla leva e uscite. Andate a sinistra, passate oltre la porta successiva e prendete la pozione. Uscite di nuovo, entrate nella prima porta a sinistra e azionate la seconda leva. Uscite anche da qui, correte a tutta birra verso destra, azionate la leva ed entrate nella porta sul piano alla vostra sinistra. Continuate a correre verso destra, superate un paio di porte, andate a sinistra, prendete la chiave e tornate indietro, attraversando le tre porte che avete superato all'andata.

Correte lungo tutto il corridoio fino ad arrivare alla porta del piano da cui siete partiti. Saltate gli spuntoni ed entrate nella porta. Raccogliete la chiave, tornate indietro oltre gli spuntoni e oltre la porta. Andate alla porta successiva sulla vostra destra, continuate a destra, superate la seconda porta ed entrate nella porta chiusa. Eliminate il goblin e prendete la chiave. Tornate indietro oltre le due porte attraverso cui siete appena passati, correte a sinistra e superate la porta chiusa. Correte a sinistra, entrate nella prima porta e poi superate la terza. Uccide-

te il Drago, prendete la chiave, e uscite. Correte a sinistra fino alla fine del corridoio, continuate la vostra corsa verso sinistra e oltrepassate la porta. Quindi superate la terza porta, azionate la leva, uscite ed entrate nella porta chiusa alla vostra sinistra. Prendete la pozione, uscite, e entrate nell'ultima porta sulla destra. Attraversate la prima porta, prendete la pozione, uscite e entrate nella porta successiva sulla destra. Andate oltre la prima porta, raccogliete l'Arma, ed entrate nella seconda porta, ove troverete un'altra pozione. Uscite, correte sino alla fine del corridoio ed entrate nella porta.

Per eliminare il Demone, saltate e colpitelo. Quando guarda in alto, evitate i micidiali raggi laser provenienti da sopra, mentre se volge lo sguardo in basso, posizionatevi tra le buche per evitare le fiammate. Quando muove la mano, abbassatevi per evitare il colpo, invece ritiratevi strategicamente da dove siete venuti quando apre la bocca, per non finire arrosto. Continuando così dovrete eliminarlo abbastanza facilmente.

## Voyager

Nello schermo delle opzioni scrivete "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL" e potrete accedere ad uno schermo delle gabelle..

## Brat

Grazie a Claudio & Flavio, ora potrete accedere ai livelli più avanzati di Brat. Ma non illudetevi! prima di finirlo ci metterete lo stesso un bel po'.

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| Livello 1 - BISHIGMO | Livello 7 - MOZIMATO  |
| Livello 2 - MIHEMOTO | Livello 8 - HOZITOMO  |
| Livello 3 - SASUTOZO | Livello 9 - MOKITEMO  |
| Livello 4 - SUMATZEE | Livello 10 - ZUMOHATO |
| Livello 5 - NOKITAGO | Livello 11 - CHANASTU |
| Livello 6 - ITSANONO | Livello 12 - NAGAITSU |

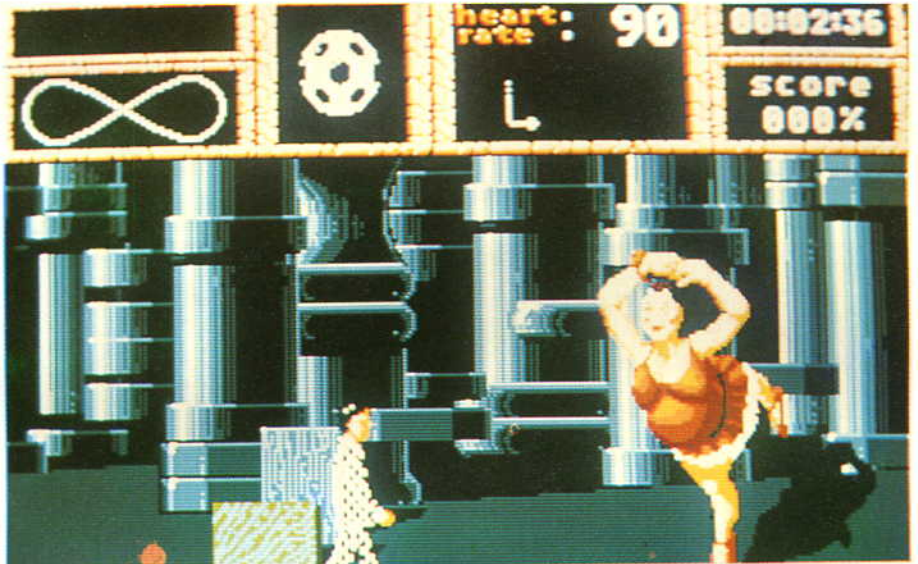
## Weird Dreams

Attenzione sognatori muniti di PC! I vostri incubi non saranno più un problema se utilizzerete la medicina del dottor Paglianti. Quando siete nella stanza degli specchi andate nello specchio a destra e digitate il segnale SOS in alfabeto Morse (tre punti, tre linee, tre punti) usando il "+" del tastierino numerico per avere vite infinite. In più, quando avete problemi, pigiate ancora su "+" un certo numero di volte per completare una sezione.



## Chase HQ 2

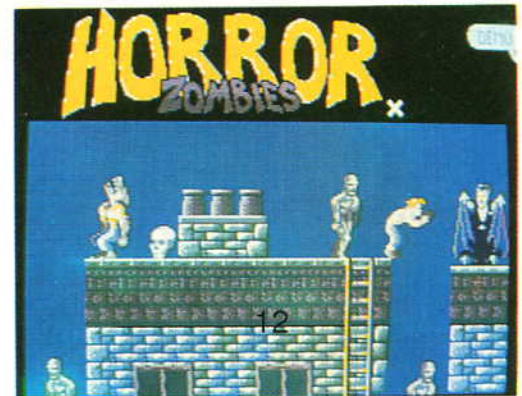
Tutto quello che può succedervi è schiantarvi contro un albero a 200 all'ora mentre si sta inseguendo il nemico pubblico numero 1... Ma se avete questa gabolina per la versione su Amiga o ST tutto sarà più facile. Tenete premuti "H" e "F5" mentre state caricando il programma e tutti gli ostacoli sulla strada spariranno. Se solo si potesse fare lo stesso il lunedì mattina!



## Bugs Bunny

Mangia-carote dovrebbero vederci bene, ma se avete perso i codici non fateveli sfuggire qua sotto, avrete accesso agli 80 livelli di Bugs Bunny per Gameboy.

- |    |      |    |      |    |      |
|----|------|----|------|----|------|
| 2  | SZWS | 26 | WTFZ | 50 | ZTWX |
| 3  | ZS2S | 27 | X2JZ | 51 | TZZX |
| 4  | ZZPS | 28 | XTKZ | 52 | TTPX |
| 5  | SW35 | 29 | WPMZ | 53 | 2P3X |
| 6  | SXES | 30 | WYCZ | 54 | 2YEX |
| 7  | ZW4S | 31 | XPAZ | 55 | TP4X |
| 8  | ZX9S | 32 | XYOZ | 56 | TY9X |
| 9  | WSRS | 33 | ZSSW | 57 | P2RX |
| 10 | WZES | 34 | ZZWW | 58 | PTFX |
| 11 | XSJS | 35 | TSZW | 59 | Y2JX |
| 12 | XZKS | 36 | TZPW | 60 | YTKX |
| 13 | WWMS | 37 | 2W3W | 61 | PPMX |
| 14 | WXCS | 38 | 2XEW | 62 | PYCX |
| 15 | XWAS | 39 | TW4W | 63 | YPAX |
| 16 | XXOS | 40 | TX9W | 64 | YYOX |
| 17 | S2SZ | 41 | PSRW | 65 | S3S2 |
| 18 | STWZ | 42 | PZFW | 66 | S1WZ |
| 19 | Z2Z2 | 43 | YSJW | 67 | Z3ZZ |
| 20 | ZTPZ | 44 | YZKW | 68 | Z1PZ |
| 21 | SP3Z | 45 | PWWW | 69 | SE32 |
| 22 | SYEZ | 46 | PXCW | 70 | SHE2 |
| 23 | ZP4Z | 47 | YVAW | 71 | ZE42 |
| 24 | ZY9Z | 48 | YXOW | 72 | ZH92 |
| 25 | W2RZ | 49 | ZZSX | 73 | W3R2 |
|    |      |    |      | 74 | W1F2 |
|    |      |    |      | 75 | X3J2 |
|    |      |    |      | 76 | X1K2 |
|    |      |    |      | 77 | WEM2 |
|    |      |    |      | 78 | WHC2 |
|    |      |    |      | 79 | XEA2 |
|    |      |    |      | 80 | XHO2 |



## Horror Zombies From The Crypt

Nel numero dell'ultimo mese vi abbiamo dato alcune gaboline, ora vi sveliamo direttamente le password per questa mediocre avventura dinamica - potevate chiederci di più?

- 2 WOLFMAN
- 3 HAMMER
- 4 LUGOSI
- 5 NOSFERATU



## Wishbringer

In questa avventura di vecchia data e ripubblicata in versione budget, siete impiegati come postino - ma non temete: dovrete solo combattere contro le oscure Forze del Male e non cimentarvi con le poste italiane...

Nota: cercate di non incappare nelle guardie che gironzolano per la città - sentirete il rumore degli stivali quando si avvicinano. Per evitarle basta allontanarvi dalla locazione in cui siete non appena sentite il sinistro rumore, e aspettare un paio di turni.

Entrate nell'Ufficio Postale, aspettate (WAIT), e prendete la busta. Vi verrà detto di recapitarla al Magick Shoppe, quindi uscite e andate a O (ricordatevi che Ovest corrisponde a West nell'avventura), O, rispondete "YES" quando vi chiedono se volete entrare nel cimitero, N, aspettate un turno e poi date la lettera al becchino; aspettate, entrate (IN) nella tomba (no comment...) e prendete l'osso (BONE). Uscite (OUT), S, E, E, E e date l'osso al cagnolino (ricordate che can che abbaia, morde!). Proseguite verso N, attendete per un turno, prendete il biglietto (NOTE) dal libraio, E, E, e ancora E. Prendete il cavallo marino e lanciatelo in acqua (THROW SEAHORSE IN WATER), O, O, O e O. Esaminate la fontana e troverete una moneta (come in *The Pawn...*) e un pesciolino dorato. Prendete la moneta, E, E, N, prendete la conchiglia (SHELL) e ascoltatela per ricevere un consiglio (sponsorizzato dalla K-HelpLine!). Quindi N, O, O, O e SU sulla collina. Prendete il ferro di cavallo, N, E, N, N, E, spezzate il ramo (BREAK BRANCH) e salite di nuovo. Poi O, N, SU, E, S, e un ultimo sforzo in SU per arrivare al Magick Shoppe. Ora basta bussare alla porta (KNOCK ON DOOR), aprirla ed entrare. Esaminate l'orologio, aspettate un attimo, e date la busta alla donna, che vi ridarà la lettera, chiedendovi di leggergliela. Prendete la busta, apritela e leggete la missiva. Aspettate un turno, prendete il barattolo (GET CAN) e aspettate ancora un po'. L'enigmatica signora vi spiegherà finalmente lo scopo della vostra avventura.

Uscite dal negozio, GIÙ, N, O, GIÙ, S, E, GIÙ ed esaminate l'avvoltoio, O e date il barattolo al Troll, che, dopo averlo aperto, scapperà in preda al terrore. Ora il ponte è libero e potete riprendervi il recipiente, aprite il cancello (OPEN GATE) e poi andate S, S, S, e entrate (IN) nella chiesa. Una volta dentro prendete la candela, e uscite. S e esaminate di nuovo la fontana (c'è un gettone dentro la fontana, ma è custodito da un affamato piranha!). Andate a O, O, esaminate il pozzo, E, E, lasciate la conchiglia e il ferro di cavallo (DROP SHELL e HORSESHOE - infatti non sono più necessari). Poi continuate a N, N, N e ancora N, ed E: lasciate la candela e prendete il ramo. Ora O, S, S, O, SU e aprite il tronco (OPEN STUMP) sulla cima della collina. Inserite il ramo nel tronco (PUT BRAN-

BRANCH IN STUMP) e poi tiratelo (PULL BRANCH) per liberare la povera creatura prigioniera lì dentro. Gettate via il ramo e scavate nel punto con la x (DIG AT X), dove troverete un fischietto (WHISTLE). Prendetelo, fischiate (GET WHISTLE e BLOW WHISTLE) e sarete teletrasportati sull'altra riva oltre il fiume, dove si trova un castello (poteva mancare?). Armatevi di coraggio (avete solo quello, per ora), entrate e aspettate un turno. Prendete il cappello (GET HAT), aspettate ancora e fischiate di nuovo - sarete ritrasportati indietro oltre il corso d'acqua, ma perderete il magico fischietto. Dal pozzo andate a E, E, N, N, N, E, e prendete la candela. Poi a O, S, S, E, E, dove dando il cappello al pellicano, verrete a conoscenza di una parola magica. Quindi andate a O, poi S, aprite la cassetta postale e prendete il foglietto (GET LEAFLET): la cassetta non solo si animerà, ma si affeziona a voi (siete o non siete un postino modello?) diventando la vostra ombra e seguendovi dovunque andiate! Ora andate a N, N e guardate nel barattolo. Troverete un doppio fondo, quindi schiacciate il barattolo (SQUEEZE CAN), poi lasciatelo cadere e prendete la pietra.

A questo punto dirigetevi verso O, S, S, lasciate il foglietto, E, date la moneta al VOSS (GIVE COIN TO VOSS), entrate e date il biglietto. Guardate la locandina (EXAMINE CARTON), N, date un'occhiata sotto la sedia per trovare un paio di occhiali 3D - utilizzateli (WEAR 3D GLASSES) per vedere lo spettacolo e aspettate per 5 turni in modo da scoprire utili informazioni. Lasciate il cinema (OUT), toglietevi gli occhiali (REMOVE GLASSES) e uscite (OUT). Vi verrà chiesto se desiderate lasciare veramente il cinema, quindi rispondete "YES". Dirigetevi a E, e aspettate per due turni. Il cestino si animerà e vi attaccherà, ma la fedele cassetta postale accorrerà in vostro aiuto! - purtroppo entrambi rimarranno sul campo dopo lo scontro. Entrate, esaminate il macchinario (EXAMINE MACHINE) e uscite. Dirigetevi a O, O, liberatevi di tutto tranne che della candela (DROP ALL BUT CANDLE), continuate a O, entrate e aspettate per due turni. Verrete incarcerati in una cella. Non perdetevi d'animo, spostate il letto e prendete tutto quello che trovate (MOVE BED e GET ALL). Quindi evadete passando per il buco (IN) e vi ritroverete in un tunnel, illuminato dalla candela. N, E, mettete la coperta sulla candela (PUT BLANKET OVER GRUE) per limitare l'illuminazione. Aprite il frigorifero (OPEN REFRIGERATOR), prendete la bottiglia e il verme (secondo no comment...) e proseguite verso O, O, SU, N, E, S e ancora S.

sciate la bottiglia, prendete gli occhiali, la pietra e il biglietto. Mettete il verme nella fontana per distrarre il piranha (chissà com'è contento il verme della distrazione!) mentre prendete il gettone (GET TOKEN). Andate a E, E, entrate e inserite il gettone nella fessura (INSERT TOKEN INTO SLOT) e muovete il joystick a ovest per due volte (PUSH STICK WEST e AGAIN), due volte a sud e premete il pulsante - poi rispondete "YES" alle due domande.

Inserite la parola magica svelata dal pellicano per abbassare il ponte levatoio. Entrate e aspettate un turno; verrete mazzati (=pestatì con una mazza) e perderete i sensi. Quando vi sveglierete, vi ritroverete incatenati ad un tavolo, che fa parte di una macchina molto sospetta. Mr Crisp è qui con voi: quindi aspettate, consegnategli il biglietto, prendete il soprabito (GET COAT) e la chiave. Liberatevi dalle catene con la chiave (UNLOCK CHAINS WITH KEY), azionate la leva (PULL LEVER), prendete e leggete il biglietto - che vi rivela come superare Alexis, il cane da guardia - e aprite il portello (OPEN HATCH). Salite, spostate il dipinto e troverete una manovella. Ruotate la (TURN CRANK) per riaprire la porta.

Non è ancora ora di lasciare il castello: salite e vi ritroverete in una stanza dall'aria molto confusa, quindi utilizzate gli occhiali (WEAR GLASSES), prendete la scopa (GET BROOM), esaminare il pannello e in particolare la seconda leva (EXAMINE PANEL e EXAMINE SECOND SWITCH) e azionatela (PULL SWITCH). Scendete e toglietevi gli occhiali. Ora andate a N, uscite, E, e sistemate l'Alexis come scritto nel biglietto (ALEXIS HEEL, PAT DOG). Aprite la porta (dentro il cottage), E, leg-

gete il messaggio, lasciate il biglietto, la chiave, e gli occhiali. Prendete invece la chiave d'acciaio (GET STEEL KEY) e uscite. Gettate via la candela, andate a N, aprite la porta con la chiave, entrate nella libreria e esaminate la scrivania.

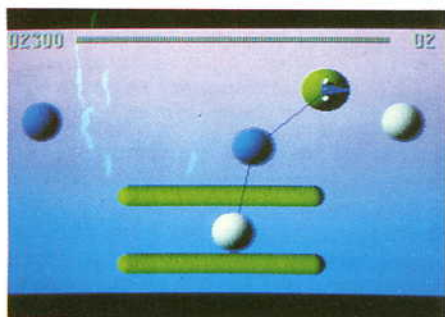
La porta si chiuderà di colpo, lasciandovi al buio - per fortuna la pietra da WishBringer brillerà e voi potrete continuare a S. Rompete la scatola con la scopa (BREAK CASE WITH BROOM), esaminate la scultura e mettetela nel buco (rispondete "YES" come al solito). A questo punto sarete teletrasportati nella locazione al di fuori del

Magick Shoppe, per cui bussate alla porta (KNOCK DOOR) e avrete concluso anche questa odissea... ma altre vi attendono!



## E-Motion

Yeah Einstein (quello della copertina...) prima o poi sarebbe ricorso a qualche gabolina per questo rompicapo: basta scrivere "MOONUNIT" e premere F1 per saltare un livello o F2 per saltarne 10!



## Switchblade & Rick Dangerous

Due giochi con la stessa gabola, non ci posso credere! Inserite "POOKY" negli high score e • per *Switchblade*: premete i tasti da 1 a 5 per saltare a quel livello • per *Rick Dangerous*: potrete continuare dall'ultimo livello raggiunto (ovviamente non serve a niente se non superate almeno il primo livello).



## Nitro

Sicuramente non avrete più problemi nel superare i livelli, su Amiga e ST, in questo gioco della Psygnosis. Basta digitare NITRO in qualsiasi momento per saltare al livello successivo.

# POLICE QUEST III

## THE VENGEANCE

**Sembrava una mattina come tante altre, invece un'avvincente e pericolosa avventura attendeva il temerario agente Bonnie che un anno prima aveva già sgominato la banda di Jessie Bains rischiando la sua stessa vita...**

### STAZIONE DI POLIZIA - I

**P**rima di tutto aprite lo scompartimento del cruscotto (GLOVE BOX), esaminate il suo contenuto e prendete la carta di credito (CARD); giratela e potrete leggere la combinazione del lucchetto del vostro armadietto. Uscite dall'auto e dirigetevi verso l'entrata della stazione di polizia. Apritela con la chiave, entrate e andate verso la sezione omicidi. Avvicinatevi al capitano Fletcher e date un'occhiata ai dossier e ai fogli di carta sparsi sulla sua scrivania (potrete farlo in un qualsiasi momento dell'avventura). Quindi esaminate il foglio con le password del computer: MIAMI, ICE-CREAM e PISTACHIO (con una sola "C"). Posizionatevi vicino al muro in fondo e prendete le chiavi dell'auto di servizio senza insegne (UNMARKED CAR). Quindi guardate la bacheca e troverete un messaggio sui migliori punteggi del poligono di tiro. Sedetevi al vostro tavolo: nel cestino si trova un mandato di comparizione, che dovrete prendere e leggere. Aprite il cassetto con le chiavi (UNLOCK DRAWER WITH KEY) e prendete il portafoglio (WALLET). Dentro troverete la licenza di sub e una lettera. Prendetela e leggetela. Finita la lettura, chiudete il cassetto, alzatevi, e uscite. Entrate nella stanza a destra della porta dell'ufficio omicidi, sarete negli spogliatoi. Il vostro armadietto è il primo sulla sinistra: raggiungetelo, aprite il lucchetto con la combinazione 36-4-12 e prendete i caricatori (AMMO), le manette (CUFFS) e la rivoltella (GUN). Chiudete tutto e caricate l'arma. Lasciate gli spogliatoi e avvicinatevi al bancone sulla destra. Date un'occhiata, aprite lo scaffale (BIN) e leggete i messaggi. Prendete il kit del perfetto detective, chiudete lo scaffale, e andate al poligono di tiro sulla destra. Chiacchierate un po' con Ken Mills e chiedetegli le cuffie (EAR PROTECTORS). Raggiungete l'ultima cabina sulla sinistra, indossate le cuffie, e mirate con la rivoltella. Quindi premete il pulsante per far avvicinare il bersaglio, prendete la sagoma e esaminate. In questo modo saprete se la vostra rivoltella non è ben calibrata, e che cosa dovrete fare per aggiustare il tiro. Quindi digitate ADJUST SIGHTS per accedere a una schermata che vi consen-

te di correggere il tiro con due cacciavite. Sostituite il bersaglio con uno nuovo, allontanatelo con l'altro pulsante, sparate e ricontrollatelo. Eseguite di nuovo l'operazione finché la vostra pistola non spara perfettamente (se sparate più di sette colpi, dovrete uscire dalla cabina, tornare al banco di Ken e chiedetegli dei nuovi caricatori).

Quando avete finito, richiedete in ogni caso nuovi caricatori e lasciate le cuffie al banco. Tornate nel vostro ufficio, dove il capitano Fletcher vi riferirà dell'evasione del vostro mortale nemico, Jessie Bains. Il capitano vi assegnerà il caso: quindi avvicinatevi allo schedario, apritelo, prendete il dossier di Bains e la sua foto segnaletica (MUG SHOT). Chiudete dossier e schedario, quindi uscite dall'ufficio. Prima di uscire dalla centrale, andate nell'ufficio narcotici, che si trova a sinistra del vostro ufficio, e parlate all'uomo sulla sinistra (ASK ABOUT DRUG, HELP MAN, TALK MAN).

Andate vicino alla macchina blu senza insegne, posizionatevi davanti al bagagliaio, apritelo e metteteci dentro il kit. Chiudete il bagagliaio, andate al posto di guida e guidate fino alla prigione (DRIVE TO JAIL).

### NELLA PRIGIONE

Dopo aver parcheggiato, andate vicino agli armadietti fissati fuori dalla prigione. Mettete la rivoltella in uno di essi, ricordandovi poi di chiuderlo a chiave. Premete il pulsante fuori dalla porta, mostrate il distintivo (SHOW BADGE) e entrate nella prigione. A questo punto chiedete di vedere il dossier di Jessie Bains e prendete la foto, che è un po' più recente della prima. Poi chiedete



Le fognie non sono il posto migliore per un romantico bacio, ma quando una ragazza viene salvata ricompensa sempre così il suo eroe, non è vero?

il dossier di Pate, e guardatelo, in modo da sapere il numero della rivoltella in dotazione al secondino. Potete anche interrogare un testimone, che vi parla solo di un coltello. Uscite, aprite l'armadietto, prendete la rivoltella e entrate in macchina. Inserite DRIVE TO OFFICE per tornare alla stazione di polizia.

### MALL

Mentre, state tornando alla stazione di polizia arriverà una chiamata dalla centrale, che vi comunicherà il ritrovamento della macchina usata dall'evaso, infatti Bains ha preso in ostaggio un secondino e lo ha costretto a consegnargli la macchina. Andate al Mall, mostrate il distintivo al poliziotto e perquisite la macchina sportiva, ricordandovi di aprire lo scompartimento interno (GLOVE COMPARTMENT) e prendere tutto ciò

che contiene.

Dopo un po' arriverà una donna, accompagnata dal poliziotto, a cui è stata rubata l'auto. Siccome siete furbi, capirete subito che macchina ritrovata + macchina rubata = Bains, quindi chiedetele una descrizione dell'auto (ASK FOR DESCRIPTION). Dopodiché salite in auto (la vostra...) e tornate all'ufficio.

### COTTON COVE

Come? Pensavate davvero di arrivare alla centrale? Certamente no, infatti arriverà un'altra segnalazione dalla stazione che vi dirà di andare al Cotton Cove. Quindi inserite, come al solito, DRIVE TO COTTON COVE.

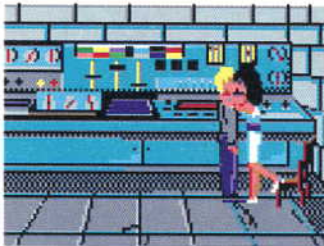
Quando arriverete, ci sarà una biondona che è in preda al panico per aver visto un cadavere (le cose si mettono male per il secondino). Chiedetele qualcosa di più (QUESTION GIRL) e prendete il kit del detective che avete messo in macchina all'inizio. Quindi andate in alto e poi proseguite nello schermo a sinistra. Attenzione: a questo punto Jessie cercherà di farvi la pelle, quindi estraete la rivoltella e sparate SOLO quando esce dai cespugli, non prima. Un paio di colpi dovrebbero metterlo in fuga, mentre invece se i vostri proiettili non lo colpiscono, non è a causa della vostra posizione, ma perché avete regolato male la rivoltella nel poligono di tiro della centrale.

Jessie fuggirà in auto; andate nello schermo a sinistra, esaminate la macchia di sangue e il cestino, in cui troverete dei vestiti insanguinati. Quindi utilizzate il vostro kit per esaminare la macchia di sangue. Dovrete prendere un campione di sangue, una foto e le impronte digitali. La squadra subacquea dovrebbe arrivare abbastanza presto. Uno dei componenti vi chiederà se volete immergervi - rispondetegli "YES" e mostrategli il vostro patentino da sub (DIVING CERTIFICATE). Dopo che il vostro partner si è cambiato, entrate nel camioncino e prendete tutto l'equipaggiamento necessario (GET BELT, FINS, MASK VEST e la WET SUIT). Quindi prendete il TANK 1, ma prima di uscire controllate il livello dell'ossigeno (CHECK AIR SUPPLY). Se non è sufficiente, prendete la seconda o la terza bomboia. Uscite dal camioncino e vi troverete in acqua: nuotate a sinistra, guardate il fondo (LOOK DOWN) e troverete un coltello. Dopo averlo preso andate a destra e esaminate di nuovo il fondo, dove troverete un distintivo. Nello schermo a destra troverete una roccia: spostatela e scoprirete una mano. Esaminate e troverete un corpo. Quindi non vi resta che spostare il corpo (REMOVE BODY).

Tornate alla macchina e mettete il kit nel bagagliaio. Quindi utilizzate la radio nella macchina per comunicare al coroner il ritrovamento del corpo, quindi utilizzate di nuovo la radio e tornate alla centrale. Vi arriverà il messaggio di andare da un'altra parte.

### L'AEROPORTO - I

Arrivati all'aeroporto (DRIVE TO AIRPORT). Arrivati qua, aprite il bagagliaio e prendete il solito kit. Andate davanti alla macchina nera parcheggiata vicino alla vostra, controllate il bollo (LOOK AT LICENCE PLATE) e scoprirete che è un'auto rubata. Quindi posizionatevi sul lato destro, aprite la porta e entrate: ora utilizzate la polvere (DUST) e la pellicola (TAPE) sullo specchietto retrovisore per scoprire l'unico indizio che si trova in questa macchina. Uscite, mettete il kit nel vostro bagagliaio e entrate nella macchina. Usate la radio, e uscite. Andate vicino al semaforo, premete il pulsante, aspettate il verde e passate sulle strisce. Comprate una rosa dalla ragazza e entrate nell'aeroporto. Andate vicino al secondo bancone e mostrate la carta d'identità (ID) alla donna, quindi mostrate la foto del ricercato e potrete dare un'occhiata alla lista dei pas-



seggeri. Ora andate al bancone dove si noleggiavano le auto. Mostrate la foto e potrete conoscere alcuni dettagli abbastanza importanti sul piano di Bains. Quindi andate nelle toilette, e aprite la porta del bagno centrale. Come in una scena del Padrino, aprite la cassa dello scarico e troverete una rivoltella. Asciugatela con l'asciugamani elettrico (TURN ON HAND DRYER e DRY GUN). Tornate alla vostra vettura (ricordandovi di premere il pulsante e attendere il verde) e utilizzate la radio (RADIO RENTAL CAR e RADIO GUN). Quindi tornate alla stazione di polizia.

### STAZIONE DI POLIZIA - II

Entrate e avvicinatevi al bancone degli indizi: consegnate tutti gli indizi e le prove che avete trovato e catalogateli (BOOK EVIDENCE). Andate al vostro posto nell'ufficio omicidi, e accendete il computer sulla vostra scrivania. Invece di mettervi a giocare allo Strip Poker o a Eye of the Beholder, esaminate le varie directory, utilizzando i comandi DIR e CD. Entrate nella VI-CE: inserite la password (MIAMI) e esaminate il dossier su WILKANS (copiatevi l'indirizzo). Quindi cercate qualche informazione su Pratt (CD, CD PERSONNEL, la password è PISTACHIO e selezionate PRATT). Scoprirete che Pratt è coinvolto nel traffico degli stupefacenti, per cui scrivete EXIT per spegnere il computer, uscite dal vostro ufficio e andate nella sezione narcotici. Qui andate dall'uomo dietro la scrivania di fronte all'entrata e chiedetegli di aiutarvi (ASK FOR HELP), parlateli (TALK MAN), quindi tornate al vostro ufficio. Guardate nel cestino vicino alla vostra scrivania e prendete il foglio. Prendete il ricevitore del telefono, inserite il numero 411, poi LYTTON, seguito da Marie



Wilkans, e il numero 555-4169. Dite HELLO e OK. Beh, è ora di andare a mangiare qualcosa, quindi alzatevi e uscite dalla stazione.

### AL RISTORANTE

Salite sulla vostra macchina (NON quella della polizia), e andate al ristorante (DRIVE TO RESTAURANT). Raggiungete Marie Wilkans che è a un tavolo, prendete una sedia e sedetevi. Ordinate qualcosa da mettere sotto i denti al cameriere (ORDER MEATLOAF), quindi date i fiori a Marie e mostrate che sotto la dura scorza di agente batte un cuore romantico (KISS HER, LOOK HER, KISS HER).

Mangiate e pagate il conto (BRING BILL, PAY BILL).

### STAZIONE DI POLIZIA - III

Prendete le chiavi della macchina civetta, e guardate

sul tavolo del capitano per trovare alcuni messaggi sul vostro caso. Quindi uscite e entrate nella macchina della polizia senza insegne.

### IL MAGAZZINO

Guidate fino al magazzino (DRIVE TO WAREHOUSE) arriverete sul luogo del delitto. Prendete il kit dal bagagliaio ed esaminate le tracce di sangue (dovete prenderne anche un campione) sul bagagliaio della macchina della vittima. Prendete anche le impronte (DUST TRUNK, GET TAPE). Guardate di nuovo il bagagliaio, guardate la faccia e poi la mano. Prendete l'angolo della busta e guardatelo. Aspettate che arrivi il coroner, quindi spostate il corpo (REMOVE BODY). Quando è stato spostato il cadavere, guardate di nuovo nel bagagliaio per trovare un altro pezzo di carta. Prendetelo e chiudete il bagagliaio.

Andate vicino alla macchina e mettete il kit nel vostro bagagliaio. Quindi entrate in macchina e andate all'indirizzo segnato sulla busta.

### IL MOTEL

Arrivati lì, mostrate al gestore del motel prima il distintivo di agente, poi la foto di Bains. Rientrate in macchina, e chiedete un mandato di perquisizione e la copertura (RADIO WARRANT, RADIO BACKUP). Un agente vi porterà il mandato, per cui prendetelo (GET WARRANT) e mostratelo al gestore del motel, che sarà costretto a consegnarvi la chiave della stanza di Bains. Salite le scale e avvicinatevi alla stanza sospettata, avendo cura di non stare proprio davanti alla porta, ma un po' sulla destra, perché ora la situazione si farà "esplosiva"... Infatti, utilizzando la chiave, attiverete una trappola, e entreranno in azione gli uomini del gruppo speciale. Ma purtroppo Bains non è qui, quindi non vi resta che raccogliere i numerosi indizi sparsi per la stanza. Prendete il kit dal bagagliaio della vostra macchina, e date un'occhiata nel lavandino, nel cassetto dell'armadio, vicino al letto e sotto il letto stesso: troverete una lettera un tubo e delle tracce. Leggete la lettera, scendete, mettete il kit al solito posto e andate da Marie (DRIVE TO MARIE'S).

### A CASA DI MARIE

Davanti alla porta troverete un biglietto. Prendetelo, leggetelo e guardatelo più attentamente. Scoprirete che la scrittura non è quella di Marie, ma è contraffatta. Entrate e esaminate il sofà, poi date un'occhiata al pavimento e prendete il foglio con la lista nel cestino. Uscite, salite in macchina e tornate alla stazione.

### LA STAZIONE DI POLIZIA - IV

Entrate nella stazione e andate al banco degli indizi. Parlate all'uomo, consegnate gli indizi e catalogateli (BOOK EVIDENCE). Entrate nella prima porta sulla destra del bancone, avvicinatevi a Jim Simpsons (la prima scrivania) e parlateli. Chiedetegli qualcosa a proposito delle impronte digitali e dello SHOTGUN.

A questo punto tornate nel vostro ufficio e utilizzate il telefono. Inserite 411, STEELTON, POLICE, (407) 555-2677. Parlate all'uomo (TALK MAN) per due volte. Quindi telefonate al (407) 555-3323, parlate di nuovo all'uomo all'altro capo della linea telefonica e dite di avvertire Colby (WARN COLBY). Prima di alzarvi date un'occhiata al ripiano dei messaggi.

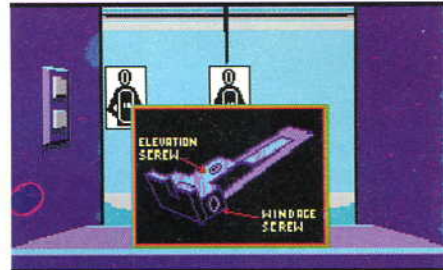
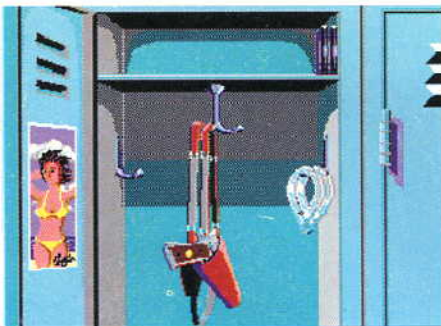
Ora andate al poligono di tiro e ripete la stessa operazione fatta all'inizio dell'avventura, in modo da ricalibrare la rivoltella.

### L'AEROPORTO - II

Salite in macchina e andate all'aeroporto. Prendete il kit e attraversate la strada solo dopo che è apparso il verde, quindi entrate nell'aeroporto.



Il poligono di tiro e l'armadietto, la ragazza della foto spero sia Marie.



Aggiustare il tiro della vostra pistola potrebbe salvarvi la vita.

Andate alla biglietteria e comprate un biglietto per Steelton, poi avvicinatevi alla parte sinistra dello schermo e entrate nell'ascensore. Arrivati al metal detector mostrate la ID e salite sull'aereo.

#### SULL'AEREO

Sedetevi vicino al vostro compagno, e allacciatevi le cinture (FASTEN SEATBELT). Quando l'aereo è in quota, slacciatevi le cinture. Dopo un po' vi accorgete che c'è un dirottamento in corso. Appena la hostess si libera dalle mani del bandito, estraete la rivoltella e fate fuoco. Appena il primo dirottatore cade, ne apparirà un altro proveniente dalla cabina di pilotaggio. Sparate anche a questo. Ma non è finita! I due hanno piazzato una bomba sull'aereo, per cui dovrete pure disinnescarla! Perquisite il bandito con la maschera, cercando anche nelle tasche, e troverete delle pinze. Avvicinatevi al secondo malvivente e perquisitelo. Troverete la "Guida per Disarmare una Bomba". Dirigetevi in coda

all'aereo, andate nella toilette e aprite il dispenser. Tagliate i cavi in questo ordine: il giallo, il blu e il viola. Poi collegate il cavo giallo, e tagliate quello bianco. Infine tagliate di nuovo il cavo giallo. Quando sarete atterrati un elicottero vi porterà alla stazione di polizia di Steelton.

#### STAZIONE DI POLIZIA DI STEELTON

Andate nell'ufficio del tenente, dove vi verranno consegnati alcuni messaggi e due walkie-talkie.

#### NEL PARCO DI STEELTON

Camminate verso sinistra. Quando vedete arrivare il punk, utilizzate la radio, in modo da avvertire Keith. Il vostro compagno lo arresterà. Leggetegli i suoi diritti (READ RIGHTS). Quindi interrogatelo (QUESTION MUGGER) e proseguite verso destra, fino ad arrivare a destra di una collina. Guardate in basso, spostate la copertura e calatevi nelle fogne.

#### NELLE FOGNE DI STEELTON

Andate a destra due volte, andate in basso rimanendo sulla sinistra. Fate finta di niente per i problemi di respirazione. Girate e continuate a sinistra. A questo punto dovrete trovare un armadio: apritelo, prendete la maschera antigas e indossatela (WEAR MASK). Andate a destra, girate e andate in basso. All'angolo andate a sinistra e arriverete alla stanza di controllo.

#### NELLA STANZA DI CONTROLLO

Entrate e avvicinatevi a Marie. Tenetela calma (KEEP QUIET) e liberatela (UNTIE MARIE). A questo punto caricate la rivoltella e estraetela. Andate dietro al tubo a sinistra, e aspettate Bains. Quando arriva sparategli addosso (dovrete colpirlo due volte) e evitate i colpi abbassandovi dietro il tubo. Quando stramazzerà a terra avrete finito *Police Quest 2*.

# AMERICAN'S GAMES

**YES IT'S HERE**  
COMPUTER AND VIDEOGAMES  
TOP QUALITY HARDWARE

**ATARI LYNX/II L.235.000**  
**SEGA MASTER SYSTEM II L.245.000**  
**SEGA GAME GEAR L.340.000**  
**ATARI 1040 STE/MS-DOS L. 1.150.000**  
**ATARI MEGA STE 2 (HDISK/16mhz) L. 2.490.000**

### SOFTWARE LOW COST

**MS DOS - AMIGA - ST - C64**  
**ALL CARTRIGES FOR**  
**NINTENDO - ATARI - SEGA**

SCACCHIERE ELETTRONICHE  
ULTIME NOVITA' U.S.A.

**VENDITA INGROSSO/MINUTO PER PER**  
**CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**  
**EVASIONE ORDINI IN 24 ORE**  
**VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920**

**RHO**

Via Corridoni, 35

**VENDITA E ASSISTENZA**

# COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

**AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64**

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

  
**BITLINE** sas

# TK

# SPECIALE CONSOLE 2



MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

10 pagine di  
TRUCCHI  
& CONSIGLI  
MEGADRIVE

*mickey mouse •  
dick tracy*

NEO GEO

*the super spy*

NINTENDO

*snake rattle 'n roll  
• duck tales • black  
manta*

SEGA

*Y's • gauntlet •  
power strike*

SUPER FAMICON

*f-zero • pilotwings*

GAME BOY

*metroid • shangai*



**QUESTO MESE IN EDICOLA**

# The secret of MONKEY ISLAND

**U**n momento però. Prima di arrivare sull'isola c'è ancora qualcosa da fare e soprattutto inizia la...

## PARTE 2

L'inizio del viaggio non fu per niente facile! Infatti a bordo i vili membri del mio equipaggio si ammutinarono: volevano starsene lì ad abbronzarsi invece di aiutarmi, per mille balene! Usai il cervello e frugai nella cabina. Il Diario di Bordo mi illuminò: avrei dovuto cercare una ricetta, altro che mappa! Salii in coffa e presi la bandiera. Scesi in cucina e aprii una scatola di cereali: il premio che trovai era in realtà la chiave dell'armadio del capitano! Corsi in cabina ad aprirlo e la ricetta era mia... però, che strani ingredienti... in cambusa presi tutto quel che c'era da prendere. In cabina mi presi l'inchiostro e andai al pentolone in cucina. Misi tutti gli ingredienti dentro e... POF! Quando mi svegliai ero a Monkey Island™! Potenza del voodoo!

Come scendere sull'isola ora? A nuoto manco a parlarne, scialuppe non ce n'erano... il cannone mi

**George "LeCiuck" Baratto ha finito da tempo la sua avventura e ringrazia tutti i lettori che hanno inviato una soluzione in redazione. Dopo essere arrivati sull'isola, arriva il momento di raggiungere l'amore della vostra vita: il governatore...**

fece tornare in mente il circo. Ripresi della polvere nera, presi la pentola e bruciai la penna d'oca nel fuoco della cucina e tornai sul ponte. Caricai la bocca del cannone, usai la corda come miccia, indossai il casco e... BOOOM! Ero arrivato... bruciacchiato ma vivo!

## PARTE 3

Chiaccherando con il vecchio mi informai dei suoi bisogni e degli abitanti dell'isola. Raccolsi la banana ed entrai nel folto della giungla **6**. Arrivato al River Fork continuai a salire. Orientali lo strano marchingegno verso lo schermo **1** (Niente paura, ragazzi!) e poi salito nuovamente in cima, spinsi giù il sasso... colpì l'albero, un tiro da vero maestro, e senza essere stato in artiglieria!

Sulla spiaggia presi anche le altre banane cadute e mi diressi a Ovest, verso il forte Apache... ehm no, solo il forte senza Apache **8**. Presi la corda e muovendo il cannone potei raccogliere della vecchia polvere pirica. Tornai al River Fork (Phew! Tutto d'un fiato!), raccolsi la pietra, rivelatasi un'ottima selce e piazzata la carica esplosiva nella diga feci brillare il tutto **3**. Al laghetto formatosi più a valle mi impadronii dell'altra corda **5** e corsi (See... tanto sono Bordin!) fino al burrone **7**. Mi calai giù e prendendo i remi mi assicurai l'uso della barchetta vista sulla spiaggia.



Remai verso Nord fino al villaggio dove presi altre banane (Ecco perché non vado mai di corpo...). Purtroppo i cannibali mi presero **2**, ma fuggire fu facile, una volta trovata l'asse sconnessa sotto il teschio... peccato non poter portare con se il Raccolgi banane che c'era nella cella... dovevo trovare qualcosa da offrire ai cannibali in cambio.

Ripensai alla scimmia e decisi di farmi aiutare. Le detti le quattro banane e mi feci seguire sino alla radura ad Est, dove aggrappatomi al naso del totem in alto **4**, feci in modo che mi imitasse (In realtà la scimmia era Gigi Sabani travestito...). Presi il piccolo idolo che trovai sul terreno e lo donai agli indigeni. Oltre che attenti alla salute erano anche grulli. Preso il raccogli banane nella capanna lo detti subito a Herman che lo scambiò con la chiave del Tempio. Io non la resi certo agli indigeni, ma andai a fare un giro dentro il testone, dopo avergli pulito accuratamente l'orecchio...

Un vero labirinto... forse i cannibali potevano aiutarmi se gli avessi chiesto notizie sui fantasmi. Parlando parlando, scambiai un coloratissimo foglio con la "bussola umana" di cui parlavano e mi promisero anche di aiutarmi se avessi portato una certa radice...

Seguendo il "naso" dello strano tipo arrivai fino alla nave fantasma. Le Chuck trema, sto arrivando!

Certo che così conciato non potevo entrare... mi scoccio chiedere così insistentemente la strana collana alla "bussola", ma ne fui costretto. Salii a bordo senza essere visto da nessuno... scesi

sottocoperta e nella stiva individuai subito dove tenevano nascosta la preziosa radice. Impossibile aprire il baule per ora. Mi solleticò l'idea di disturbare il fantasma addormentato e presa la piuma in terra tornai indietro per (appunto) solleticargli i piedi. Non mi lasciai sfuggire il Grog che cadde in terra. Salii di sopra ed entrato cautamente nella stanza di Le Chuck "attirai" la chiave aiutato dal sestante calamitato di Stan.

Corsi subito ad aprire la grata nella stiva ed entrato mi toccò uccidere un ratto malefico. Fu facile, versai nel piatto il Grog preso al fantasma addormentato. Mi impiastrai le mani con il grasso con il quale unsi la porta cigolante in coperta. Entrai facilmente e presi gli attrezzi dal muro.

Una volta nella stiva finalmente mi potei impadronire della radice. In un attimo arrivai dai cannibali che, pur increduli mi prepararono l'essenza anti-fantasma.

Purtroppo tornato alla nave ebbi la brutta sorpresa di non trovarla più... solo il fantasma ballerino era rimasto... Scoprii che Le Chuck era partito per Mélé Island™ per sposarsi con Elaine!

Corpo di mille squali canterini, dovevo agire subito... grazie alla nave di quello squinternato di Herman, la mia l'avevo fatta affondare per sbaglio, salpai velocemente per l'isola.

#### ULTIMA PARTE

"Diluite" facilmente un paio di sentinelle, feci rotta per la chiesa. Appena in tempo! Urlai di fermare tutto! Quando ero ormai alla resa dei conti... TA-

DAH! Ecco scendere LEI! Com'è possibile, pensai. Mi spiegò tutto, anche se per un attimo pensai che la sposa fosse la solita Sandra Milo...

Un mio banale errore stava per compromettere tutto... ma nella fretta della lotta che seguì, e che coinvolse anche Stan, Le Chuck non si accorse della mia mossa: mi impadronii della bottiglia di estratto anti-fantasma con la quale lo lavai per bene... era finito tutto.

Giunse LEI, più bella che mai... ora che ci penso non la baciai nemmeno... al momento, però dopo la portai in un posticino tranquillo e...

Beh, il diario, ehm... pubblicabile finisce qui. Tutto bene ciò che finisce bene, dice il saggio... e l'ultimo chiuda la porta (credo che questa frase passerà alla storia!).

Guybrush Trheepwood  
alias Maurizio Masini Lucca



## Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592

GENOVA SAMPIERDARENA

VIDEOGIOCHI PER

AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM  
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L. 45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L. 80.000
Syntetic Sound Amiga	L. 120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L. 90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L. 245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L. 350.000
Genlock Esterno Amiga	L. 349.000
Genlock Professionale Amiga	L. 1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L. 40.000
Data Switch 4 Posizioni	L. 50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L. 165.000
Scheda Televideo	L. 180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L. 32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L. 110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.) cad.	L. 750
Tappetino per Mouse	L. 12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L. 60.000

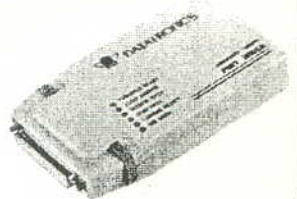
### NOVITA':

MODEM 1200 Baud  
MODEM 2400 Baud

MINI-PORTATILE

MISURE

11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm



1200 B L. 195.000

2400 B L. 340.000

Si Prenota Vision Colorbust, scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAIN. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.

Funziona su tutta la serie AMIGA.  
L. 950.000



# K-box

"Ho scritto t'amo sulla sabbia, e il vento a poco a poco, se l'è portato via con sé..." Franco IV e Franco I - Correva l'anno 1968 e pensate, c'era già chi si preoccupava dei vantaggi delle memorie silicee, rispetto a quelle cartacee. La canzone restò in classifica per ben sedici settimane e fece la fortuna dei due cantanti-programmatori cosa che mi lascia ancora abbastanza stupito. Chi non mi stupisce più è invece la posta, che imperterrita, continua a macinare chilometri di carta per far giungere sino al mio tavolo, proposte, proteste e richieste di voi intemerati lettori. Siete il mio pane; grazie di esistere. Ripetitivamente vostro: BRAMBO's.

## TANTO CARO MI FU...

Cara redazione di K, complimenti per la splendida rivista (non mi dilungo in lodi sperticate, siete semplicemente i migliori!). L'argomento della lettera è le console: vorrei comprarne una e sono indeciso tra il Megadrive e il Super Famicom. Quale delle due è la migliore? Da quanto mi è parso di vedere dalle fotografie pubblicate su K, i joypad del Super Famicom non sembrano molto comodi (quella della console Sega sembrano migliori): esistono dei comandi alternativi? Quando sarà importato ufficialmente in Italia il Super Famicom? È vero che assieme alla console c'è in regalo la splendida cartuccia "Super Mario World"? Mi è capitato di vedere su K la pubblicità di una ditta che importa parallelamente il Super Famicom: quasi mi veniva un infarto quando ho visto i prezzi! Il divario tra la conversione in lire dei prezzi in Giappone e questi, è mostruoso (so-prattutto per quanto riguarda le cartucce: Final Fight costa 198.000 lire). So benissimo che i prezzi non possono essere gli stessi che in Giappone, ma qui si parla di circa 450.000 lire di differenza solo per la console!! Vi ringrazio se mi vorrete rispondere e vi auguro di essere sempre i migliori.  
FEDERICO - Quartu S.Elena (Cagliari)

Il problema dei prezzi è, come si dice, "croce e delizia" del consumatore italiano. Ve le ricordate le Timberland, le scarpe del "paninaro"? Bene, in America sono le scarpe dei boscaioli e costano circa 110.000 lire meno che in Italia. I Ray-Ban (ne avete sentito parlare?), gli occhiali da sole che vanno di moda da almeno vent'anni, sempre in America, costano solo un centinaio di mila lire meno che da noi. E la lista potrebbe proseguire all'infinito. Purtroppo fra le tasse e i balzelli dog-

nali, a cui si aggiungono i guadagni dei nostri importatori, i prezzi lievitano meglio di certi famosi cracker. Purtroppo, o mangi la minestra... Per quanto riguarda il tuo amletico dilemma su "cosa comprare", posso dirti questo: a nostro parere il Super Famicom è migliore, ma costa di più e fino al '93 (anche se qualcuno parla di Natale '92) non verrà importato ufficialmente, quindi spetta a te decidere quale comprare in base ai giochi disponibili e al loro costo. In quanto ai joypad, forse ti conviene guardarli dal vivo piuttosto che dare un giudizio solo in base alle fotografie, comunque sappi che per quanto riguarda il Megadrive ci sono comandi alternativi, in particolare speciali joystick per chi è abituato a questo tipo di comando. Infine, non è vero che Super Mario World è in regalo (magari!), anzi la Nintendo pensa e spera che sia il gioco che venda il Super Famicom.

## ALLA FACCIA DEL CLUB

Cara redazione di K, è già due anni che vi seguo e io la vostra rivista la giudico la migliore di tutte quelle a 16 bit. Posseggo un AMIGA 500 da più di un anno, ma prima possedevo un MSX e vi garantisco che in confronto all'AMIGA era un vero schifo. Comunque vi preferisco alle altre riviste per la vostra serietà nel convertire (sic) tutti i giochi e anche perché siete molto precisi usando la curva CIP e lo schema sulla grafica, il sonoro, etc... Quello di cui vorrei parlarvi è la PIRATERIA!!! Io sono un giovane pirata: perché giovane pirata? Pochi mesi fa io ed altri miei amici abbiamo trovato nella nostra città un club pirata, ci siamo iscritti e adesso minimo un giorno alla settimana andiamo là e ogni volta ci copiamo coi nostri dischetti circa venti giochi di cui quando arriviamo a casa ne vanno sì e no dieci o quindi-

## TUTTI GLI UOMINI DI SMILE

Dopo la lettera di Smile (K-Box di Maggio) che criticava Kick Off II ci sono arrivate in redazione "alcune lamentele" che giriamo prontamente all'indirizzo della ragazza.

### Dalla lettera di Daniele Sennato - Caltagirone (CT)

Vorrei rispondere alla povera peccatrice che si firma Smile di Napoli.

Se tu non fossi una ragazza ti avrei spedito via modem un potente virus nel tuo sistema, invece ti compatisco. Non perché sei una ragazza, ma perché probabilmente sei poco competente in materia di calcio. Emlyn Hughes è un buon gioco, Kick Off II è un'ottima simulazione. Se poi aggiungi che:

- 1) Il portiere sembra Giovanni Galli ai mondiali '86
- 2) Fare un passaggio in verticale è più difficile che prendere la palla dalla tua area e andarti ad infilare nella porta avversaria

ci, o per non averli copiati bene o per qualche problema sconosciuto. Io considero la pirateria molto conveniente perché con 29.000 lire si possono copiare diciamo 22 giochi, invece senza pirateria si può comprare, allo stesso prezzo, solo un misero gioco. Però c'è una pecca nella pirateria che è quella che quando copi un gioco non ti danno il manuale di istruzioni. Concludendo dico che la pirateria è conveniente però quando avrò scontato il mio anno al club tornerò un ragazzo normale, cioè ricomincerò a risparmiare i miei soldini ed ogni mese andrò a prendere uno o due giochi originali col manualino di istruzioni.  
DAVIDE RAVANI - Bologna

P.S. Eliminate le console da K normale e mettetle tutte su K Speciale Console.

Parlare della pirateria mi sembrerebbe un po' ripetitivo... ma parlare del Club nel quale tu stai "scontando (sono parole tue) un anno" è sicuramente molto più interessante. Ho anch'io qualche amico che sta "scontando" una vacanza in un club esclusivo, posto proprio nel centro di Milano, a due passi dal Centro Storico, in un monolocale il cui valore commerciale supera ormai i 5 milioni al metro quadro. Se vuoi scrivergli, l'indirizzo è "San Vittore Residence - Braccio 5 - 20121 Milano". Il nome del socio e il numero esatto della cella mi riservo di darteli direttamente in quanto l'esclusività del locale mi chiede di mantenere una certa privacy. In attesa del tuo reinserimento sociale, ti invito a meditare sui tuoi peccati ed eventualmente su quei disgraziati che sono stati capaci di fare il tuo nome ma non di far funzionare una misera fotocopiatrice per duplicarti i manuali.

P.S. Per quanto riguarda l'eliminazione delle console da K non è ancora il momento, ci penseremo se e quando K Speciale Console diventerà mensile.



- 3) Se provi a fare un passaggio a un tuo compagno che è appena scomparso dallo schermo, ti accorgi che è scomparso veramente
- 4) I giocatori sembra che abbiano i pattini ai piedi (il tempo che il tuo giocatore si ferma e si gira, l'avversario ha già fatto gol)
- 5) La limitatezza dei calci piazzati
- 6) La limitatezza dei tiri
- 7) Le decine di trucchi per segnare
- 8) Ecc.... Allora capisci che hai detto la più grossa idiozia di tutti i tempi.

**Dalla lettera dell'A500 CLUB di Lissone**  
 Nella sua critica la ragazza ha riportato come difetto principale "la palla che se ne va da tutte le parti" (parole tratte liberamente dalla sua lettera). Probabilmente ella non sa che questo fattore di gioco, la difficoltà di controllo, è stato la causa maggiore del successo ottenuto dal gioco. Un'altro difetto nominato è la visione dall'alto. La ragazza critica questo tipo di visione perché in televisione le partite non le fanno vedere in quel modo. A questo punto mi sembra lecito dire, che al contrario di quello che dice, non se ne intende di calcio. Ella deve sapere che la tecnologia non è ancora riuscita a

creare perfettamente un tipo di ripresa dall'alto e che lo stadio "Delle Alpi" di Torino ha speso una barca di soldi per riuscire a comprare il dispositivo apposito per questo scopo.

**Dalla lettera di KEN MAGIC WARRIOR**  
 Vengo al dunque, ho letto sulla vostra rivista del 28/5/91 una lettera del K BOX di una certa "SMILE" che mi ha fatto incalzare come una bestia. Ora non voglio alzare troppa polvere, ma con tutti i giochi esistenti in commercio proprio con KICK OFF II va a rigirarmi il mitra nella piaga!!! Insomma passi che oggi giorno c'è la parità dei sessi e che le donne si sono completamente montate la testa, ma nessuno e soprattutto una donna si può permettere di disprezzare a 1000 KICK OFF II, ma siamo diventati matti. Come calcio è assolutamente il migliore: UNA PIETRA MILIARE. Scommetto quello che volete che se le facessi un terzo grado sulle regole del calcio otterrei poche e insulse risposte.  
 P.S. Attendo lettera di risposta da "SMILE"

E a questo punto attendiamo anche noi...

solo in futuro fare qualche programma ed inoltre ci piacerebbe possedere una macchina con capacità superiori a quelle di un C 64 o di un C 128. Confidando nella vostra umanità, cordialissimi saluti da: I TRE DELL'AVE MARIA di San Giuliano Milanese

*Ti sconsiglio di lavorare su due computer. Come dici tu, è scomodo, perché ciò significa lavorare su due processori e per conoscerne bene i meccanismi interni ci vuole tempo, costanza e applicazione. Se lavori su due computer, probabilmente andrebbe a finire che invece di conoscere l'interno di un processore come le tue tasche, ne conosceresti due superficialmente. Fai le tue considerazioni economiche e decidi su quale vuoi acquistare e poi mettiti a studiare sodo, solo così potrai ottenere delle soddisfazioni morali ed economiche. Per quanto riguarda la programmazione delle console bisogna avere gli appositi sistemi di sviluppo che sono dati soltanto agli sviluppatori ufficiali. Le conoscenze sono più o meno le*

stesse necessarie per programmare giochi per computer, visto che alcune console utilizzano gli stessi processori dei computer (il Megadrive, ad esempio, ha lo stesso processore dell'Amiga e dell'ST, il Motorola 68000).

Per quanto riguarda "I tre dell'Ave Maria" la risposta è semplice: la macchina di cui avete bisogno è un Amiga 500. Avanti un altro.

## BREVI

Ringrazio **Damiano Rocchetti** per la solidarietà militante espressa nei confronti della posta, anche se credo che non tutti sentano dei brividi lungo il corpo quando vedono la loro lettera pubblicata. In questo caso a te verrà al massimo un brivido, se ti accontenti... **Mario "HITMAN" Di Naccio** - Policoro (MT) mi ha mandato una bella lettera dove fra un insulto e l'altro mi segnala anche che sta creando una rete alternativa alla Fido nel sud Italia, con regole meno rigide (Alcatraz era più umana - dice Mario) Per maggiori informazioni potete contattare lui o il BJ (Bbs jockey) di Taras. Se avete il modem (ma chi non ce l'ha - dice Mario) potete direttamente collegarvi con lui su TARAS BBS 099/445026 8N1 2400 MNP5 online 24 ore su 24. L'invito è rivolto soprattutto a Enrico "TIME MACHINE" di Firenze che così potrà saperne di più sui viaggi nel tempo. Nel caso che anche altri siano interessati all'argomento e "sfortunatamente" non abbiano un modem, posso consigliare la lettura del libro di Leopold Infeld: "Albert Einstein - L'uomo e lo scienziato". Collana PBE n°23 Ed. Einaudi.

## COMPRARE O NON COMPRARE

Cara redazione di K, sto imparando a programmare in Clipper e Pascal e sto lavorando in Lotus 123 e DBIII plus (sotto MS-Dos). Posseggo un C64 a cui sono molto affezionato, ma per poter lavorare e impraticarmi sia nei programmi che sto studiando e anche nella grafica, il mio attuale computer mi sembra scarso e inadatto. Sarei orientato su un'Amiga 2000 col quale poter lavorare sia su grafica Amiga che in ambiente Dos però la spesa è abbastanza eccessiva (circa sui 4 milioni e 700 mila). Avevo perciò pensato di comperare in alternativa un'Amiga 500 più un computer che lavorasse in Dos però mi chiedo: non diventa scomodo lavorare con due computer? Quale alternativa mi consigliate? (Lo chiedo a voi perché molti dei negozianti ai quali ho chiesto, sembravano quasi scocciati nel darti dei consigli). Una ulteriore curiosità mi sorge con l'avvento delle console: come si fa per programmare o convertire giochi in cartucce per le console? Che conoscenze sono richieste per lavorare in questi nuovi ambienti? Grazie e complimenti per la rivista.  
 ALBERTO FELLINI - Bologna

Cara redazione di Kappa, siamo tre amici di 14 anni e vi scriviamo innanzitutto per farvi i complimenti per la rivista e per farci consigliare dalla vostra saggezza e da quella di Brambo's per acquistare un computer secondo le ns. esigenze: prima di tutto vorremmo spendere poco (intorno al milione), poi vorremmo soprattutto giocare e

## KRAMER ELECTRONIC COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:  
**C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI**

Consulenza per l'acquisto:

FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE  
 STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)  
 DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK  
 TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

**AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000**

IVA COMPRESA

**KRAMER ELECTRONIC**

via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

# PAGINE GIALLE

## VENDITA

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga (1MB): Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn, Buck Rogers a L. 140.000 in blocco o a L. 40.000 l'uno. Marco De Rossi via Licinio Calvo, 26 - 00136 Roma tel. 06/3451480 ore pasti

VENDO C128 D compreso di drive, registratore, giochi, 34 lezioni di inglese (valore L. 300.000) tutto perfettamente funzionante a L. 750.000. Gianluca tel. 0183/273700

VENDO A2000 con monitor a colori, joystick, mouse, manuali e giochi. Valore reale complessivo L. 2.650.000 svendo tutto a L. 1.550.000. Matteo tel. 049/623700 ore pasti

VENDO a prezzi da concordare Nintendo control disk con le seguenti cassette vendibili anche separatamente: Super Mario Bros, Zelda, Soccer ed altri. Federico tel. 0733/974434 ore pasti

VENDO computer 386 20 Mhz, Hard disk 70 Mb, floppy drive 5 1/4 da 1.2 Mb, 1 Mb ram, scheda video Hercules e Cga, monitor fosfori bianchi 14", contenitore tower, 1 anno di vita usato poco, in condizioni perfette. L. 3.000.000. Giuseppe tel. 049/617589 dopo le 19.30

VENDO per C64 molti giochi originali a prezzi stracciati: Dragon Ninja, Robocop, Star Trek, Gauntlet ed altri. Daniele tel. 0872/26365 o 0872/985787

VENDO cartucce Nintendo: Robocop, Fester's Quest, Snake Rattle'n'Roll ed altre. Tutte complete di garanzia e contenenti libretto di istruzioni. Gianluca tel. 02/33403534

VENDO causa errato acquisto (doppio regalo!) Solar Striker per Gameboy, nuovo mai usato ancora nella sua confezione a L. 40.000 (spedizioni postali comprese). Alberto tel. 051/310711 dalle 12 alle 14.30

VENDO dischetti vergini da 3 1/2. 1 dischetto L. 15.00; 10 dischetti L. 10.000. Spedisco in tutta Italia a carico del destinatario. Annuncio sempre valido. Sergio tel. 015/921680

VENDO Zx Spectrum 48K Plus 1 completo di interfaccia joystick flashfire, alimentatore, cavi, istruzioni e programmi a L. 250.000 trattabili perfetto. Matteo tel. 035/460817 ore serali

VENDO Ibm Ps/2 mod. 50/z, 12,5 Mhz, 1Mb ram, drive 3.5 1.44M, monitor Vga colore, Hd 63M e compreso di windows 3.0, ogni programma che lo riguarda, Dos 5.0 e giochi, ancora in garanzia, al migliore offerente partendo da L. 3.630.000. Vendo dischetti Sony certificati a L. 650. Minimo 1000 pz. Marino tel. 039/674291

VENDO i seguenti giochi rigorosamente originali per Amiga a L. 25.000: Zak McKracken, Battle of Britain, L.S. Larry 3, TV Sport Basket e Football, It Came from Desert, Shadow Warrior. tutti i giochi sono in perfetto stato. Max Cardinale c.so Garibaldi, 13 - 10078 Venaria (To) tel. 492973

VENDO C64 (tipo nuovo) + registratore originale commodore + interfaccia per duplicare i programmi + giochi su cassetta + 1 cartidge, il tutto completo di caverterie, trasformatore e manuale con imballo originale a L. 250.000. Gabriele Bonvecchio Igo Donne Partigiane, 11 - Massa tel. 0585/251673

VENDO Olivetti Prodest Pc1, un anno di vita, ottime condizioni, 2 floppy disk drive, monitor 14 alta definizione a colori, garanzia, manuali, giochi, programmi e joystick Konix. A L. 800.000 trattabili. Alessandro tel. 02/9515154 ore pomeridiane

VENDO console Sega Megadrive versione ufficiale + joystick + i giochi: Altered Beast, Super Shinobi, Strider, Sword of Vermillion, Last Battle a L. 550.000. Lorenzo tel. 0421/74449 dalle 15 alle 17 e dalle 20 alle 22

VENDO Msx Spc 800, 80K + 2 joystick + cavi + manuale + giochi originali + registratore a L. 300.000 trattabili. Vendo inoltre Robot per Nes con gioco Giromite + accessori a L. 250.000. Giuseppe tel. 0429/81533

VENDO i seguenti programmi originali per Ms Dos (3,5): Lord of the Rings, Star Trek V, Wonderland, Test Drive III, Dragonstrike. Giovanni tel. 06/6635145

Causa cambio sistema VENDO giochi originali per Pc Ms Dos con confezione e manuale prezzo molto basso, ho a disposizione molti dei migliori titoli su dischi da 3 1/2 e 5 1/4. David tel. 0442/330175

Amici lettori avete davanti a voi l'occasione del secolo!!! Causa passaggio a sistema superiore VENDO C64 (tipo vecchio ma in buonissime condizioni), floppy drive 1541 (nuovissimo), 2 registratori, cassette (confezione originale), dischetti (originali) con portadischetti da ufficio, 10 dischi Geos, 9 manuali per imparare a programmare, 20 riviste Zzap!, copritastiera commodore, proteggi floppy a sole L. 1.500.000 trattabili!!! Massimiliano Agostini via Acquaregna, 59 - 00019 Tivoli (Rm) tel. 06/23252 ore pasti

VENDO console Sega Master System con tre giochi incorporati + 2 control pad + light phaser + 3 giochi con solo quattro mesi di vita (compreso manuale istruzioni). Valore commerciale L. 500.000 a L. 300.000. Valido per le provincie di Padova, Treviso, Venezia. Dario tel. 0423/859163

VENDO cartuccia Amiga Action Replay a L. 120.000 trattabili. Christian tel. 0325/891351 ore pasti

Causa passaggio a sistema superiore, VENDO Sèga Megadrive, adattato sia per cartucce giapponesi, sia per cartucce italiane; sei mesi di vita, ottime condizioni, con i seguenti titoli: Hunter Yohko, Ghoul'n'Ghosts, Altered Beast e Mickey Mouse. Prezzo interessantissimo. Andrea Nonni - via Sergio Tavernari, 26 - 47100 Forlì tel. 0543/52232

VENDO console Sega Master System con due giochi incorporati (Labirint e Hang On) + 2 control pad + Light Phaser (pistola luminosa) + 10 giochi (Super Monaco G.P., After Burner, Global Defense, Super Tennis, Great Golf, F1 ecc.). Valore commerciale L. 1.100.000, lo vendo a L. 650.000. Mauro tel. 0789/81123

VENDO occasionissima: computer Amstrad 1512, Pc compatibile, come nuovo, 512 K di memoria, 16 bit, monitor a colori, scheda grafica CGA, doppio drive 5 1/4, un mouse, 1 joystick, 1 stampante, programmi, tanti giochi a L. 1.000.000. Inoltre vendo Microprose Soccer e Ritorno al futuro II, per drive 3 1/2 a L. 29.000 cadauno. Alex Vecchio via Caprera, 33 - 10136 Torino tel. 011/366154

VENDO C64 new + registratore + 3 joystick + copritastiera + adattatore telematico + reset + 3 portacassette + giochi. L. 300.000. Marcello Silvestre tel. 081/8919904

VENDO Olivetti Pcs286 12Mhz, 2Mb Ram; HDU 40Mb; drive 1, 44M; monitor Vga colori; Mouse Genius Gm-F302, 40Mb compattati di software (oltre 80Mb reali!!!) a sole L. 2.500.000. Luca Pierantozzi via G. Ferraris, 4 - 05100 Terni tel. 0744/451259

VENDO per C64 giochi originali come Pirates, Out Run e il Geos (tutti con istruzioni e confezione) e per A500 Barbarian II, Return to Genesis, Kickstart II, Red Heat sempre originali. Luca Fossati via Barbo, 31 - 28045 Inverigo (No) tel. 0322/55400 ore pasti

Causa passaggio a sistema superiore VENDO tutti i miei programmi per Amiga e Ms Dos a prezzi ridicoli. Alessandro tel. 0586/790301

VENDO console Nintendo + cartuccia Blades of Steel, il tutto acquistato da tre mesi, usato pochissimo a L. 165.000 trattabilissime. Niccolò tel. 02/2042285

VENDO Nes con 6 giochi, tra cui SMB, SMB 2, Life Force, Mega Man ed altri, tutto costo superiore alle 79.000 cadauno + Nes Advantage + 2 joystick, il tutto anche separatamente. L. 500.000 per acquisto in blocco. Michelangelo Rampon via Falesè, 31 - San Donà di Piave (ve) tel. 0421/41752

VENDO per Amiga giochi e programmi originali completi di confezioni e istruzioni perfette a meno di metà prezzo. Luca tel. 0524/66172 verso le 20

VENDO i seguenti giochi per Sega Megadrive a L. 65.000: Last Battle, Twin Hawk, Phantasy Star II completi di istruzioni. Franco tel. 02/9021405

VENDO console Nintendo (un anno di vita in ottime condizioni) con pistola e 5 giochi (Super Mario Bros, Metroid, Castelvania, Duck Hunt, Robocop) a L. 450.000. Giacomo tel. 0564/934272

VENDO Zx Spectrum Plus 2 con registratore interno, interfaccia midi, giochi e programmi e 8 manuali di programmazione, L. 200.000. Stampante grafica a 80 colonne Seikosha Gp 550, L. 200.000. tel. 02/48005619 ore pasti

VENDO console Nintendo (5 mesi di vita) + 2 joystick + powerglove + pistola ottica + 6 giochi (Robocop, Zelda II, Kid Ikarus ed altri) a L. 380.000. Vendo inoltre giochi originali per Amiga. A. Fab. via Putignani, 209 - 70122 Bari

VENDO console Sega Master System a L. 200.000 (vendo anche sciolti) per chi compra tutti e due il prezzo è di L. 350.000. Niccolò tel. 031/451527

VENDO per Sega Megadrive (versione europea) il gioco Strider usato pochissimo a L. 50.000. Vittorio tel. 0439/302972



## GIOCHERIA



VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245  
16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL

COMMODORE POINT  
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE

# METAL MUTANT

Metal Mutant è la più straordinaria macchina da guerra del futuro, mandata sul pianeta Kronox per scovare e distruggere il tiranno Arod VII. Frutto della scienza bio-meccanica del futuro, Mutant può trasformarsi a suo piacimento in tre diverse forme di robot. Mutant ha a disposizione una vasta gamma di movimenti di combattimento mentre lotta su Kronox, non combatte solo con unghie e denti ma con unghie, denti, missili, lame, scudi, fruste, torpedini, computer da battaglia ed un droide volante controllato a distanza.

Metal Mutant è una saga di esplorazione e combattimento stellare che comprende oltre 160 screens, 24 movimenti di combattimento, intricati enigmi ed oltre 40 differenti nemici fra cui gli incredibili guardiani di fini livello.

AMIGA · ST · PC

**SOFTTEL**  
DISTRIBUZIONE

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma  
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812



Silmarils

© 1991 Silmarils

MARKETED BY



PALACE  
SOFTWARE

HN BOSTON © 9.1991

# GIOCARE

# E' PIU'

# FACILE CON....

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



IMPORTED AND AUTHORIZED DISTRIBUTOR: LEADER S.p.A. - MILANO (MI)  
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC. © 1988 NINTENDO INC.  
PAPERBOY™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.  
GAUNTLET™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.  
DAYS OF THUNDER™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.  
LEADER S.p.A. - MILANO (MI) - ITALIA  
DISTRIBUZIONE LEADER S.p.A. - MILANO (MI) - ITALIA