

+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame

& COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15 NOVEMBRE 1991
ANNO IV N. 21
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70

L. 3000



ATARI



GAME BOY



SEGA

MEGADRIVE

MS-DOS



SUPER FAMICOM

**PROVATI PER
VOI
DE LUXE PAINT IV
(Amiga)**

**TRA LE NOVITA' MS/DOS:
F117-STEALTH FIGHTER 2.0
WING COMMANDER II
GUNSHIP 2000**

**CONTINUA LA SOLUZIONE DI WIZARDRY 6
E A RICHIESTA: SPACE QUEST 2**

ESCLUSIVO!!!

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

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

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

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

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE!!!

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO
ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINO CHIUSO



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

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA PROVATI PER VOI:

**DeLuxe Paint IV
DESERT SHIELD (Ms/Dos)
F-117 STEALTH FIGHTER 2.0
(Ms/Dos)
MEGATRAVELLER 2 QUEST FOR
THE ANCIENT (Ms/Dos)
GATEWAY TO THE SAVAGE
FRONTIER (Ms/Dos)
THE IMMORTAL (Ms/Dos)
SEARCH FOR THE TITANIC (Ms/
Dos)
WING COMMANDER II (Ms/Dos)
THE ADVENTURES OF ROBIN
HOOD (Ms/Dos)**

ELENCO ARRETRATI LE PAGINE DEI LETTORI L'ANGOLO DEL CRITICO Wargames, RPG e Dintorni... CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

**ELEVATOR ACTION (Game Boy)
KUNG FU MASTER (Game Boy)
THE FINAL FANTASY LEGEND
(Game Boy)
THE PUNISHER (Game Boy)
UNIVERSO PARALLELO
La storia dei Dungeons &
Dragons
PROVATI PER VOI:
Mouse**

**The Switcher
GUNSHIP 2000 (Ms/Dos)
MEGAFORTRESS (Ms/Dos)
HARD NOVA (Atari ST)
KNIGHTS OF THE SKY (Amiga)
STARFLIGHT 2 (Amiga)
VIRTUAL REALITY VOL.1
(Amiga)
SENGOKU DENSHO (NeoGeo)
PC KID 2 (PcEngine)
SUPER TENNIS (SuperFamicom)
ALIEN STORM (Sega)
LA PAGINA DELL'AVVENTURA:
Wizardry 6 liv -2
Space Quest 2**

Novembre: uggioso, nebbioso, umido e freddo, ma tanto noi non ce ne accorgiamo perchè il sole splende sempre nei nostri monitor e nelle pagine di VG&CW (beeeelllllta questa!!! E che è, Giacomo Giaguari?!), grazie alla pressochè inarrestabile e continua pubblicazione di nuovi titoli e, in generale, nuovo software per tutti i formati. Ad allietarvi ulteriormente il cuore da questo numero in poi ritorna, a furor di popolo, la rubrica de L'Universo Parallelo, arricchita ed ampliata anche grazie alla concreta collaborazione con il METROPOLI CLUB (vero e proprio covo di RPG-isti incalliti, creatori di miniature, artisti e Dungeon Master) e con il negozio PERGIOCO di Milano. Seguite allora molto attentamente questo particolare spazio di VG&CW dove potrete trovare, oltre alle presentazioni e alle disquisizioni sulle ultime novità del settore, le comunicazioni relative a concorsi e tornei ufficiali banditi dalla suddetta associazione. O.K., ora sfogliate pure le pagine di VG&CW, ma prima spalmatevi ben benino di crema abbronzante!!!

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



Rock Louis Skeletor
E' il sempre megadirettore (sia lode a Lui!!! Se no, son guai!) che dirige la "gabbia di matti" di VG&CW. E' magro, gioca a pallone meglio di Baggio e fa morire d'invidia Alex non rivelandogli la sua dieta.



Alex Pig Jim
"Se non mangio, non lavoro!" è solito dire, e per questo ha via, via trasformato la sua megascrivania in una perfetta amalgama fra work-bench informatico di Capo redattore e panetteria. Enrica



E' lei che si "sorbisce" tutte le vostre telefonate, quindi non fatela arrabbiare perchè oltre agli occhioni verdi possiede artigli ben affilati - c'è qualcuno qui in redazione che ne porta ancora i segni!



Mauro Pizzetto
Non è il cugino di Enrica, si tratta solo di omonimia, e si cimenta notte e di a risolvere le simulazioni più complicate. Possiede uno spiccato senso critico che usa senza ritegno per costringerci a passare ore ed ore a scegliere i colori della copertina!



Massimo Pino
deriva da Pinella che, in milanese al 100%, significa piccolino o piccoletto. E' il più giovane redattore di VG&CW e possiede una conoscenza incredibile del settore. Pare che il Game Boy se lo giochi perfino sotto la doccia!



Manuela de Roma
Insieme al gentil consorte, imita alla perfezione Carlo Verdone. Manuela è l'immagine speculare di Mirko Marchesi e non si lascia scappare una sola adventure, ormai imbattibile nel risolvere.



Roberto Sugar
E' felicemente sposato con la biondona dagli occhi blu qui a fianco! Assomiglia a Zuccherò, ma con le mani, invece di sbucciare le cipolle, smanetta notte e di con il suo PICCI (ammazza che bella rima!!!!).



Mirko Master
Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



Laura La Rossa
Terza donzella in redazione! Addetta agli arretrati e ai telefoni, si becca giorno e notte le telefonate dei redattori che, innamoratissimi di lei, si fingono lettori di tre anni che hanno rotto il ciuccio. Alessandro Cantisani viene



sparmannato "Il Puffo", perchè, tempo addietro, decise di acquistare una bella Lacoste azzurra! Ultimo acquisto del "calciomercato" di VG&CW, è l'esperto di RPG: ne sa una più di Lord Chaos e li risolve tutti!!!

EMERGENCY



Ecco il nuovo Lynx!

Sono le foto relative al coin-op o alla versione annunciata per Amiga dalla US GOLD? Stiamo parlando di G-LOCK che potrete vedere in tutto il suo splendore pixelato prestissimo anche su IBM PC. Lasciamo a voi il gusto della scoperta, mentre la US GOLD continua ad assicurarci un giocone-conversione di quelle con i fiocchi! Il team BULLFROG invece è quasi pronto con POPULOUS II che sarà nei negozi entro gennaio-febbraio 1992, sempre marchiato ELECTRONIC ARTS. Moltissime le novità sostanziali del gioco che dovrebbe rivelarsi ancor più interattivo e divertente non solo del precedente episodio, ma anche dell'ormai celeberrimo POWERMONGER. POPULOUS II sarà disponibile per AMIGA, ATARI ST e IBM PC. Sempre PETER MOLYNEUX della BULLFROG ha annunciato l'imminente commercializzazione del nuovissimo FROGGER, prodotto e distribuito esclusivamente dallo stesso team autore di POPULOUS e POWERMONGER. FROGGER è il classico giochino con la ranocchia che si mette in testa di attraversare l'autostrada MI-VE alle 11.00

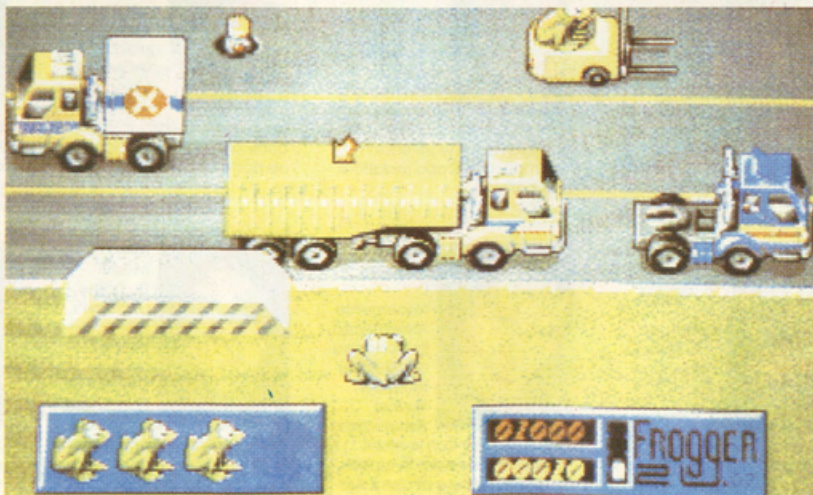
antimeridiane, perciò ci sarà da ridere e divertirsi moltissimo in questa nuova release che fa l'occholino al contemporaneo revival degli Space Invaders targato DOMARK. Arriva FINAL FIGHT per AMIGA e tutti gridano al miracolo; dal poco che abbiamo potuto vedere e toccare con mano (non come altri giornalisticucoli da strapazzo cui poi risulta scomodissimo scaricare il faticoso barile e lanciare la prima, la seconda e la

terza pietra!) la conversione del celeberrimo arcade (da tempo vero fiore all'occhiello degli utenti FAMICOM) non ci è sembrata particolarmente riuscita. Sprite più piccoli, più rozzi, meno colore ed animazioni alquanto grottesche e faragginose sembrano permeare l'intero programma che, a questo punto, "puzza" di "licenza-acquisita" (ovverossia tutto fumo e niente giocoli) lontano un miglio. Sul prossimo numero la recensione: e ne vedrete delle belle! Trenta livelli arcade-adventure con ben 20 scene ciascuno, decine e decine di personaggi con cui interagire, nonché mostri di fine livello "alti" 26 schermi sono tutto ciò che la EMPIRE ci promette nel suo

nuovo DEATHBRIBGER, particolarmente simile ad un BARBARIAN II. Il bello è che questo nuovo arcade-adventure dovrebbe essere commercializzato ad un costo notevolmente inferiore a quello di altre analoghe produzioni. Rimanete allora in trepida attesa di DEATHBRIBGER così come di BARBARIAN II recentemente presentato alla stampa internazionale dalla PSYGNOSYS. L'atteso sequel arriva con grafica mozzafiato, particolarmente veloce, dinamica e realistica per animazioni e ricchezza di dettagli, nonché uno scenario di dimensioni a dir poco clamorose, secondo forse solo a quello dell'annunciato SHADOW OF THE BEAST III. Prestissimo per



BarbarianIII da Psygnosys



Frogger 91 by



Deathbringer by Empire

AMIGA!
TERMINATOR II è pronto, fatto e finito ed in procinto di arrivare nei negozi di tutt'Europa entro pochissimi giorni. Il film? Ah, già, qualcuno che "era" a Londra non lo è andato a vedere (bravo e furbo lui,

decisamente indispensabile per poi godersi appieno il videogame che ne ripercorre le tappe e le sequenze più spettacolari (sì, c'è anche quella del T-1000 che "emerge" dal pavimento!). Un "Tie-In" non troppo



Populus II by Bullfrog

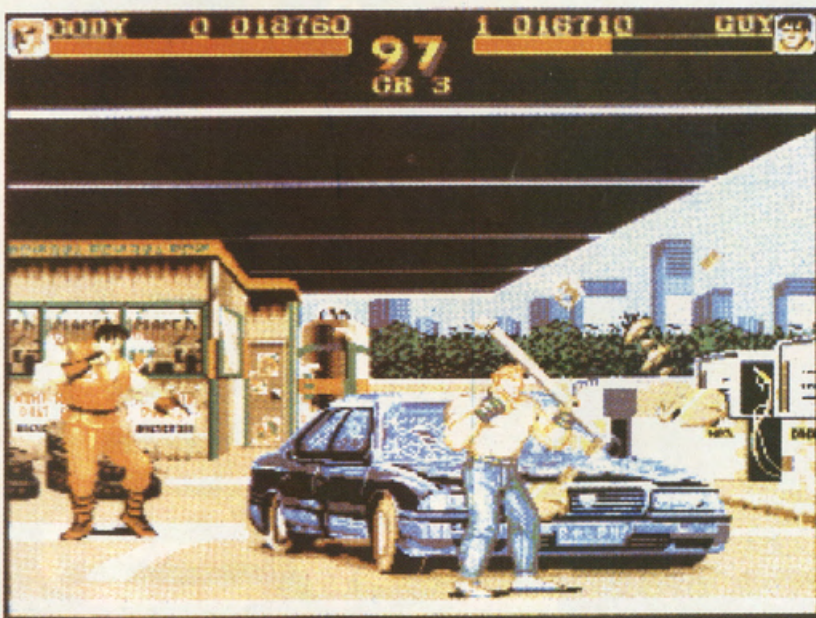
difficile e ben curato che, soprattutto nelle versioni per AMIGA e ATARI ST, dovrebbe riscattare la OCEAN dai "bidoni" di TOTAL RECALL e THE UNTOUCHABLES. Ecco arrivare il nuovo ATARI LYNX in formato ancor più compatto e

maneggevole, come del resto avevamo annunciato qualche tempo fa. Le specifiche e le prestazioni tecniche della console sono esattamente identiche a quelle del primo modello ed il software attualmente disponibile e commercializzato in futuro sarà sempre compatibile al 100% con entrambe le console. Cambia allora solo il look, decisamente più smussato, elegante ed ergonomico: se pensate di acquistare LYNX optate per questo modello!



Il G-Lock arcade per Amiga

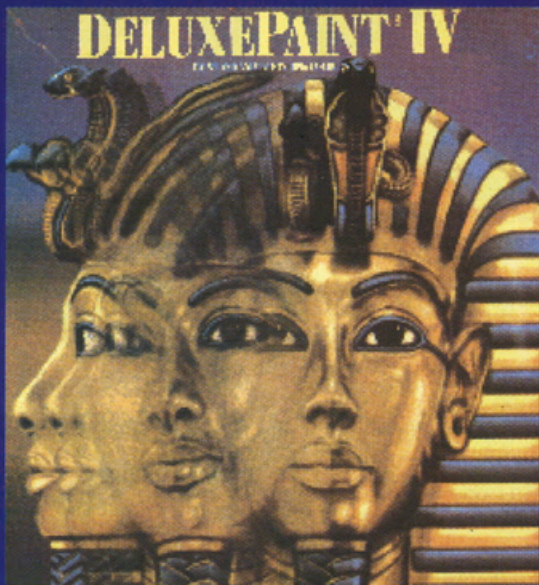
doveva fare Shopping!!!!!!), ma noi ce lo siamo cuccati addirittura due volte! Arnie-T800 è diventato buono, deve proteggere il figlio quindicenne di Sarah Connors e, pertanto, se la dovrà vedere con il modello Terminator 1000 (fatto di acciaio liquido), programmato per sterminare gli antenati del capo della resistenza umana nel 2029. Un po' difficile da capire, vero? Tutto chiaro comunque dopo poche battute di film,



Final fight per Amiga

ENTRARE M- E N DIRETTA

Provati per Voi!!!



DE LUXE PAINT IV ELECTRONIC ARTS

USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER
PIX
VAL. GLOBALE:

9

Se già conoscete uno dei tre De Luxe Paint o anche se non masticate pane e pixel tutti i giorni, ma sentite l'esigenza di dar sfogo alla vostra creatività artistica su schermo, non potrete trovar di meglio di questo prodotto. Il De Luxe Paint si aggiorna e si sagoma ulteriormente alle vere esigenze del neofita come del professionista, offrendosi in una quarta versione capace di mantenere lo standard qualitativo più alto, relativo ai tool grafici più potenti e versatili, per almeno una decina di mesi. Un prodotto d'eccezione, "insaziabile" di memoria RAM, dedicato

Ben 300 pagine di manuale, tre dischi programma (più un bonus disk da utilizzare in interfacciamento con il De Luxe Video III) ed una lussuosissima confezione, caratterizzano l'arrivo dell'attesissimo De Luxe Paint Electronic Arts, giunto alla sua quarta release. Parlare di novità risulta perciò molto semplice, basti pensare che per poter utilizzare al meglio questa ennesima versione del più versatile e sofisticato tool grafico per Amiga, si dovrebbe poter disporre di 2 Megabyte di memoria e almeno di due floppy drive (meglio un drive ed un hard disk). Il corretto funzionamento del programma viene garantito anche su configurazioni più "modeste", con la inevita-

bile perdita delle risoluzioni maggiori (HAM comprese) e di molti accessori supplementari per lavorare. Riassumendo le caratteristiche peculiari di questo nuovo De Luxe Paint IV (perchè lo so che non vedete l'ora di saperle - delle mie parole vi interessa ben poco!) possiamo partire dal supporto totale delle modalità Hold And Modify, dai nuovi miscelatori di

colore (che rendono ancor più facile ed immediato il processo di "merge" di due o più tonalità) e dai nuovi Gradients che rendono ancor più flessibile e semplice l'applicazione di sfumature e contorni a più colori sullo schermo. Si prosegue poi con una sezione modificata e ulteriormente potenziata degli Stencil per un maggiore controllo ed una superiore definizione e manipolazione dell'immagine, per citare quindi le

nuove applicazioni di effetto trasparenza riassunte dai comandi Translucency e Tinting. Come sempre il De Luxe Paint IV unisce alla classica, immediata interfaccia utente la massima potenza e versatilità di impiego che, in questo contesto, sviluppa ulteriormente perfino i sistemi di animazione già introdotti nella precedente versione. Scopriamo dunque la possibilità di disegnare ed animare immagini a piacere, sviluppan-



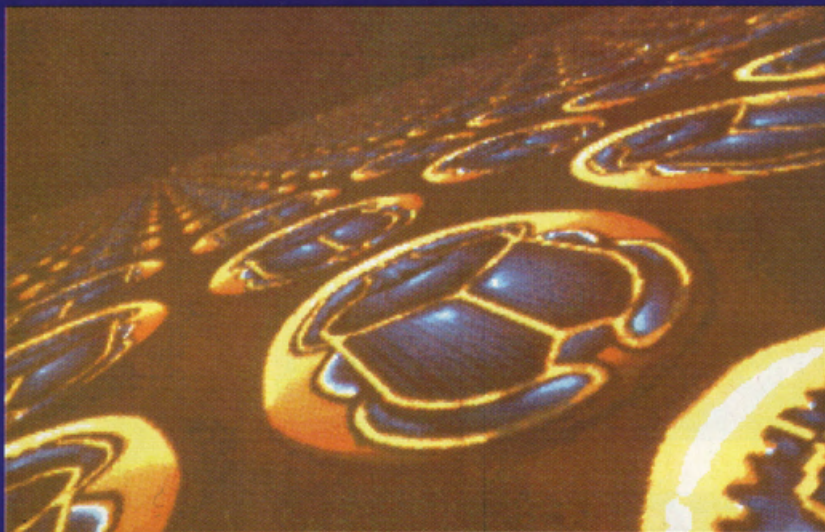
do anche tutti i 4096 colori su schermo in modalità HAM. I

soggetto. Simpatico anche il nuovo pannello di controllo

Luxe Paint IV si propone allora come il tool grafico

davvero completa, accessibile anche dal neofita e sviluppata sulla precedente, indispensabile esperienza maturata nelle tre precedenti versioni. Non manca proprio nulla per portarsi a casa uno strumento grafico d'eccezione, in grado di soddisfare pienamente anche il graphic artist più esigente. Peccato solo perchè in Inghilterra, dove il programma viene direttamente distribuito dalla Electronic Arts di Slough, i "vecchi"

utenti del De Luxe Paint III possono aggiornarsi rispondendo direttamente alla casa la vecchia release e acquistando, con una spesa irrisoria, l'enhancement per la quarta versione. In Italia purtroppo, dovrete comprarvela a prezzo pieno!



nuovi strumenti di animazione rispondono alla Light Table, una tabella di gestione che

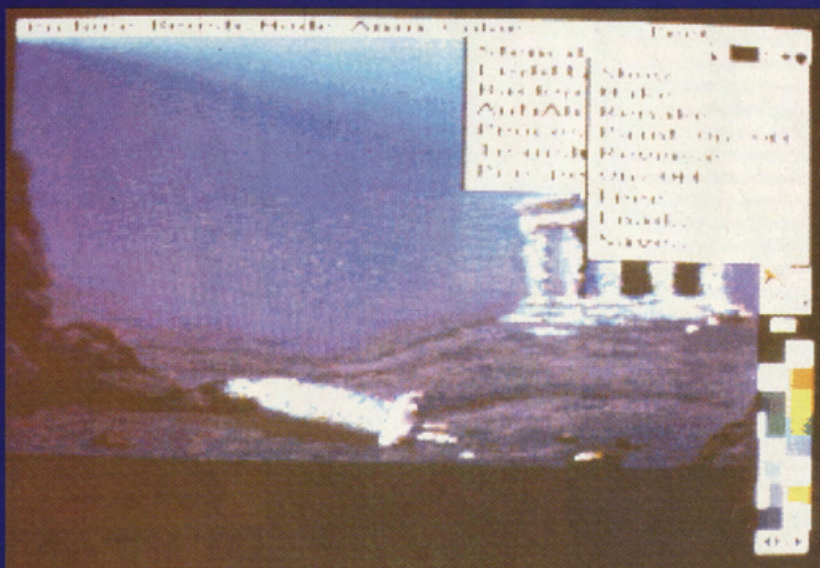
che gestisce l'Animation, sviluppato a guisa di videoregistratore, per regalarci la

definitivo del 1992, offrendo ad un costo particolarmente contenuto, una graphic station



permette di sviluppare maggior numero di frame per ogni singolo oggetto in movimento (migliorando perciò sensibilmente l'omogeneità e la realtà di queste), e al processo di Meamorphosis che crea e sviluppa, sempre in fase di animazione, la trasformazione di un brush in un altro, calcolando automaticamente o manualmente le frame di modifica strutturale del

massima interazione e familiarità con questo sistema semi-professionale di stazione grafica. Utilizzando quindi in accoppiata il Bonus Disk del De Luxe Video III potremo infine creare vere e proprie presentazioni animate di altissima qualità e di sconvolgente impatto, con la semplice limitazione della... memoria RAM a disposizione! (ecco il perchè dei faticosi 2 Megabyte). Il De



DESERT SHIELD

ALMA - SSG-RUN 5

VENDITA
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
EGA, VGA
HARD DISK: SI'
CONTROLLI:
MOUSE, TASTIERA
MEMORIA:
640KRAM
GRAFICA:

8

SONORO:

S.V.

GIOCABILITA':

9

VAL GLOBALE:

8,5

DESERT SHIELD-ALMA è il primo wargames elettronico che si occupa dell'operazione TEMPESTA NEL DESERTO, nemmeno la SSI (leader nel settore) è uscita con un programma sulla guerra del Golfo. Questo va a merito degli esperti della SSG che sono sempre molto attenti alle esigenze degli appassionati di giochi di guerra.

Come avete letto il dischetto non è in commercio, per procurarvelo dovete abbonarvi alla rivista RUN 5. Se vi interessa, il coupon per l'abbonamento lo trovate nelle confezioni dei programmi della SSG del tipo: MAC ARTHUR'S WAR, WARLORDS, HALLS OF MONTEZUMA, ecc... normalmente commercializzati in Italia.

DESERT SHIELD - ALMA sono gli scenari contenuti su un dischetto fornito agli appassionati del settore wargames, che sono abbonati alla rivista RUN 5 del gruppo SSG.

Questo disco, contiene i dati di due grandi battaglie: una avvenuta di recente (la guerra del golfo) l'altra del lontano passato, durante la guerra di Crimea.

Entrambi questi scenari sono utilizzabili con i programmi della SSG più recenti: da MAC ARTHUR'S WAR ad HALLS OF MONTEZUMA. La rivista (RUN 5) contiene tutti i dati e le mappe di queste due battaglie, oltre alle istruzioni per un loro corretto utilizzo.

Noi ci occuperemo soprattutto dello scenario sulla guerra del golfo, che ancora non è stato commercializzato da nessuno.

All'inizio del game potete scegliere fra tre opzioni:

- l'invasione del Kuwait da parte degli Iracheni
- l'intervento iraniano

(che non è mai avvenuto)

- la battaglia vera e propria: DESERT STORM. La rivista è piena zeppa di dati sulle truppe dislocate dagli alleati e dagli Iracheni.

Una marea di informazioni che non mancheranno di estasiare gli appassionati di strategia, che in questa rivista troveranno tante cose assai interessanti.

Per utilizzare gli scenari basta copiare i file contenenti i dati - e uno degli wargames della SSG in una unica directory.

Così facendo oltre a poter rivivere in prima persona TEMPESTA NEL DESERTO potrete anche utilizzare WARPLAN e WARPAINT per modificare a vostro piacimento le condizioni iniziali degli scontri.

Questo tool fornito della SSG con i suoi

programmi risulta essere ormai un mezzo indispensabile per tutti gli appassionati di giochi di guerra elettronici. ALMA è l'altro scenario offerto dai programmatori della SSG, in pratica la prima grande battaglia della guerra di Crimea, nel 1854.

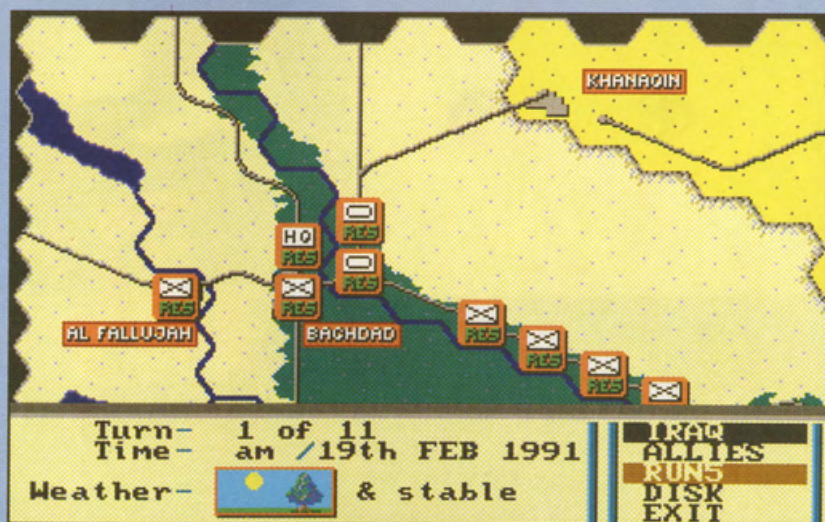
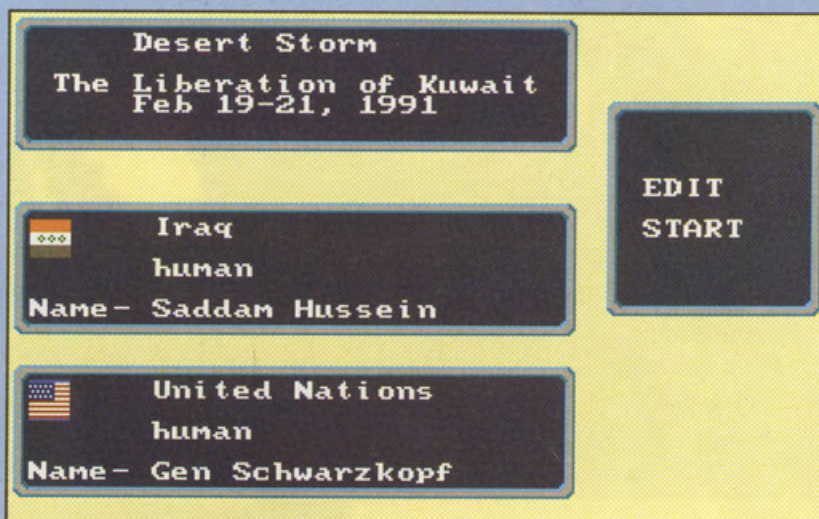
Questi due programmi della SSG, offerti agli abbonati di RUN 5,

girano con schede grafiche EGA e VGA. Non è necessario possedere un computer particolarmente veloce, basta un buon 286 a 12 Mhz con hard disk.

Se non avete problemi di tempo, e vi piacciono le cose abbastanza lente potete utilizzare anche un disco da 1,44 mega, sul quale

copierete il programma vero e proprio oltre ai file dei dati.

La grafica è la solita della SSG: il classico tavoliere ad esagoni sul quale muovere le proprie unità.



F-117A - STEALTH FIGHTER 2.0

MICROPROSE

PREZZO: L. 89.000
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE: VGA
 SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER
 HARD DISK: SÌ
 CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
 MEMORIA: 640 KRAM
 GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITÀ:

9

VAL. GLOBALE:

9

VG & CW
 YEP!

Non si può certo parlare male di questo nuovo lavoro della MICROPROSE, anche perché i programmatori hanno fatto un eccellente lavoro. Certo un simulatore è sempre un simulatore, ma alcuni sono molto più realistici di altri e questo è il caso di F-117A.

La giocabilità è elevata, anche se non si possiede un joystick si vola e si combatte senza problemi.

Il prezzo è forse eccessivo, 89.000 lire sono una bella cifretta per un gioco, ma ne vale la pena.

Alcuni giorni qualcuno ha osato criticarmi, perché affermavo che oramai i 286 sono obsoleti e quindi da gettare alle ortiche. Un paio di colleghi mi hanno inoltre fatto notare che da quando ho acquistato un 486 sono diventato leggermente "rompiballe"! Ed ora ecco questo nuovo lavoro della MICROPROSE, F-117A ovvero: la mia rivincita.....!!!!

Ma lo sapete cosa dice la confezione: - IBM 386 AND COMPATIBLES WITH 16+ Mhz REQUIRED e questo non è che l'inizio, nuovi giochi e simulazioni ideate per girare solo su computer molto veloci. Avete visto SILENT SERVICE II per Amiga, una cosa esasperante, sia per la lungaggine dell'accesso al disco, sia per la lentezza del computer. Credo proprio che gli "amighisti" dovranno attendere molti lustri prima di poter avere tra le mani una copia di F-117A che funzioni anche sui loro miseri computer.

Ma ora, dopo queste "ignobili" affermazioni (tutte rigorosamente vere) passiamo al game. F-117A si presenta come la

logica evoluzione di F-19 STEALTH FIGHTER, che tutti gli appassionati hanno sicuramente racchiuso in una bacheca. Ve lo ricordate...: quando F-19 è uscito nei negozi italiani è praticamente andato a ruba: sia per le qualità del gioco, sia per la confezione: bella da vedere, da toccare e da utilizzare con molta cura. Sostanzialmente F-117A è il solito simulatore di volo della MICROPROSE, aggiornato e migliorato in molte sue parti. La grafica è avvincente ed assai realistica, le animazioni, grazie alla velocità del processore utilizzato, sono: lineari, senza scatti o perdite di velocità. La qualità dell'immagine, pur

essendo vettoriale è ottima, grazie al grande numero di particolari ed alla grande definizione dei vari oggetti in movimento. Tutto ciò va logicamente ad aumentare la qualità dell'hardware necessario: un 386 con una VGA ed un buon hard disk, oltre al joystick ed al mouse. Il game si svolge nelle più disparate zone del pianeta: si va dalla guerra del golfo, che ha visto come protagonisti invisibili questi stupendi aviogetti, alle missioni di spionaggio effettuate sopra i cieli di Cuba, di Libia e di Korea. Senza però dimenticare gli scenari europei degli scorsi anni, quando le schermaglie diplomatiche e da

guerra fredda erano all'ordine del giorno fra le due superpotenze. La grafica è tutta rigorosamente a tre dimensioni, la colonna sonora accentua l'importanza delle varie fasi delle operazioni: in pratica vi trovate all'interno di un film che state vivendo in prima persona e del quale nessuno conosce ancora l'esito finale. Unico neo (già riscontrato nel vecchio F-19): se avete installato la tastiera italiana dovete caricare il KEYB US od il KEYB UK, se no non riuscite ad accendere i motori del velivolo.



MS-DOS

MEGATRAVELLER 2 QUEST FOR THE ANCIENTS

EMPIRE SOFTWARE

PREZZO: L.
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA, TANDY
SCHEDE SONORE:
AD LIB, SOUND
BLASTER, COVOX,
ROLAND
HARD DISK: SÌ
(INDISPENSABILE)
CONTROLLI:
MOUSE, JOYSTICK,
TASTIERA
MEMORIA:
640KRAM
GRAFICA:

9

SONORO:

8

GIOCABILITÀ:

8

VAL. GLOBALE:

8,33

MEGATRAVELLER 2 gira con le più diffuse schede grafiche, inutile ripetere che il massimo si ottiene con una VGA a 256 colori!!!! Il game è interamente gestibile con il mouse. Il topastro rende molto semplici tutte le operazioni e la giocabilità è ottima. Il programma ha una protezione cartacea, in pratica vi dovette "rompere" gli occhi per cercare di leggere dei numeri neri su un foglio viola scuro!!! Il sistema sarà sicuramente non fotocopiabile, ma anche gli acquirenti più onesti devono munirsi di lampada e lente di ingrandimento.... tse...tse... ci sembra un po' eccessivo!!!!

Siete stanchi dei soliti RPG? Volete vivere un'avventura intergalattica confrontandovi con decine di personaggi differenti, tutti in grado di reagire in modo corretto alle varie situazioni: tipo combattimento, esplorazione, ricerca, ecc..., bene la PARAGON SOFTWARE ha commercializzato tramite la EMPIRE un nuovo game: MEGATRAVELLER 2, che risponde a tutte le vostre aspettative.



Un gioco di ruolo che non è solamente il prosiegua del vecchio MEGATRAVELLER, ma un programma completamente rinnovato sia per le qualità grafiche sia per la giocabilità assai migliorata. All'inizio potete crearvi il vostro team, i personaggi che lo comporranno saranno da voi selezionati e modificati a seconda delle vostre esigenze.

Una volta creato, un carattere sarà in grado di reagire in maniera appropriata alle diverse situazioni che gli si presenteranno: ad esempio se verrà attaccato cercherà di difendersi utilizzando le varie armi di cui dispone. Lo stesso dicasi per le varie situazioni che verranno vissute di volta in volta. Questo generatore di personaggi è in grado di fornire caratteri con

più di 35 ruoli e 125 abilità. Attraverso il particolare sistema di comandi, gli ordini che impartite al personaggio da voi controllato vengono automaticamente recepiti dagli altri membri del team che vi si adegueranno. MEGATRAVELLER vi consente di esplorare più di 100 mondi, con ognuno un territorio di almeno 500.000 miglia quadrate. Sul vostro

cammino troverete: stazioni spaziali, città, magazzini, casinò, bar, ecc. ecc... Per i viaggi potrete utilizzare vari tipi di astronavi, siano esse navi militari o semplici cargo. Esplorando i numerosi mondi che incontrerete sul vostro cammino potrete trovare degli oggetti assai utili alla riuscita finale dell'impresa. Avrete la possibilità di dialogare con strani personaggi che vi daranno preziose informazioni. Tutto questo avviene utilizzando delle soluzioni grafiche eccezionali. MEGATRAVELLER 2 è sicuramente un degli RPG più belli che ci sia mai capitato fra le mani. La trama di questo game della EMPIRE assomiglia molto a quella di STARFLIGHT della ECA. La grafica ne fa però un programma molto più interessante, da vivere e da interpretare. Il programma, per poter funzionare, deve essere installato, possibilmente su disco fisso: dove occupa circa 3mega. E' possibile eseguire l'installazione anche su floppy, ma la velocità del game viene rallentata e le numerose scene perdono molto in realismo.



MS-DOS

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

SSI

PREZZO : LIT. 69000
 USCITA : ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE :
 CGA, EGA, TGA,
 VGA/MCGA
 SCHEDE SONORE:
 ADLIB,
 SOUNDBLASTER,
 TANDY SOUND
 HARD' DISK : SI'
 CONTROLLI :
 JOYSTICK, MOUSE,
 TASTIERA
 MEMORIA: 640 K
 RAM
 GRAFICA :

7,8

SONORO:

6,5

GIOCABILITA' :

7

VAL. GLOBALE :

7,1

Gateway to the Savage Frontier è un game adatto solamente a chi non ha mai giocato gli altri episodi della serie. Solo in questo caso riuscirete a divertirvi, altrimenti vi annoierete a morte. Se siete dei novizi, comunque, questo è il gioco adatto a voi, che vi consentirà di entrare nel fantastico mondo degli RPG, senza porporvi troppe difficoltà o problemi tutti in un unico package.

Vista l'imminente uscita dell'ultimo capitolo della saga il cui capostipite fu il mitico Pool of Radiancè, la SSI ha ben pensato di crearne una nuova, che ha inizio proprio con questo Gateway to the Savage Frontier. In questa nuova avventura avremo a che fare con una vera e propria invasione di orchi, trolls, e mostri vari, e il nostro compito sarà, ovviamente, fermarli prima che distruggano ogni cosa. Per far ciò dovremo esplorare un vasto mondo (che comprende un deserto, un mare, delle zone boschive, alcune isole, e alcuni agglomerati urbani) alla ricerca di vari oggetti mistici che ci potranno aiutare nell'impresa. Il sistema di gioco è identico ai precedenti titoli AD&D, nonostante la confezione prometta grandi innovazioni. Infatti il game è gestito mediante l'utilizzo di tre finestre, come avveniva in passato, ossia una devoluta alla grafica, una per lo status dei personaggi e



"a mappa" del mondo circostante; un po' come avveniva in Pool of Radiancè (guarda caso!). L'aspetto grafico-sonoro risulta perfettamente identico a quello dei suoi predecessori, ossia minimalista, e senza grande cura per i dettagli; nel complesso è comunque accettabile. I caricamenti, anche da disco, non sono un problema, e il sistema a menu risulta ancora comodo, benché lento. A questo punto il game potrebbe sembrare l'ideale per ogni amante di AD&D

...e invece no. Valete sapere il perché? Il motivo è semplicissimo: la totale mancanza di qualcosa di diverso dalle puntate precedenti. Potrà sembrare anche poco influente, in quanto il gioco in sé stesso contiene certa molte caratteristiche interessanti, ma mi piacerebbe trovare un qualsiasi giocatore provetto di RPG che, avendo giocato tutte le altre produzioni AD&D, sia riuscito a divertirsi con questo gioco. Ho detto ciò per far notare che chiunque ha già giocato con altri titoli della serie, farà meglio a ignorare questo, perché non presenta nessun mostro nuovo, gli incantesimi sono ridotti ai primi 3 livelli, i personaggi possono arrivare solo al 6-8 livello, gli oggetti sono sempre i soliti, e in generale, non c'è nulla che non sia stato già visto, provato e

vissuto. La trama è diversa, ma ciò risulta marginale in un gioco che è incentrato sui combattimenti; riproporre allora scontri già visti un migliaio di volte mi sembra un'idea totalmente sbagliata. Potreste anche rispolverare il vecchio Pool of Radiancè e rigiocarlo, di sicuro vi divertireste di più. Detto ciò non mi resta che sottolineare che 69000 sono un prezzo a dir poco esorbitante per un gioco così mediocre. A proposito, vorrei fare una proposta alla SSI (non pensate male): visto che tutti i "nuovi" titoli AD&D risultano estremamente simili fra di loro, perché non pubblicarli come dei data-disk, diminuendone il dannatissimo prezzo? So che difficilmente mi ascolteranno, però io ci ho provato...



una per il testo. Nei combattimenti lo schermo è quasi interamente occupato da una visione aerea dei contendenti, che consente lo sviluppo di un'aspetto strategico assente nella maggior parte degli RPG, come ad esempio la saga dei Bard's tales. Vi è anche un'altro tipo di inquadratura, che è riservata all'esplorazione del mondo esterno (città e dungeons) e che consiste in una visione



MS-DOS

THE IMMORTAL

EA

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
EGA - VGA/MCGA
(16 COLORI)
SCHEDE SONORE:
AD LIB - SOUND
BLASTER - ROLAND
MT32/LAPC1
HARD DISK: SÌ
CONTROLLI:
JOYSTICK - TASTIERA
MEMORIA: 640K
GRAFICA:

7,9

SONORO:

7

GIOCABILITÀ:

9

VAL. GLOBALE:

7,96

The Immortal è un buon prodotto, sotto quasi tutti gli aspetti; non confondete comunque questo tipico game d'avventura con un adventure interattivo. Nonostante non sia uno spara-e-fuggi rimane pur sempre un game! Potrebbe essere paragonato ad un Hero's Quest più dinamico o ad un Dungeon Master in versione semplificata.

Peccato per l'aspetto grafico che non sfrutta appieno una bella VGA/MCGA penalizzando l'intero gioco con soli 16 colori. Anche per questo game abbiamo già sviluppato la soluzione, quindi se vi serve....!

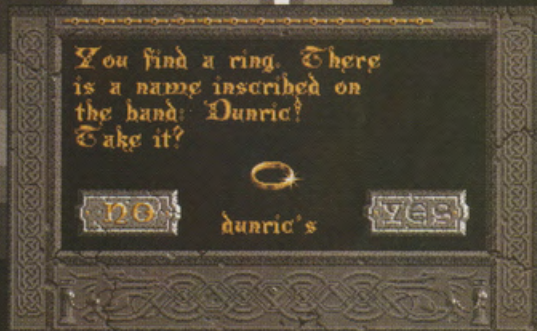
Decisamente basso il valore globale di The Immortal nella nuova versione per standard MS-DOS, a causa di una inconsueta penalizzazione della grafica, decisamente aliena alle nuove generazioni di prodotti creati o trasferiti in standard VGA. The Immortal è firmato nientemeno che da Will Harvey, autore insieme ad altri, di Marble Madness, Zany Golf e Music Construction Set, veri e propri best seller del Software.

computerizzato, ma probabilmente la conversione per IBM PC non l'ha curata lui, penalizzando un ottimo prodotto sul piano visivo e grafico. L'immortale è dunque un potente mago partito alla ricerca del maestro perduto (un certo Mordamir) all'interno di un infernale castello diviso su 8 livelli organizzati su 50 stanze ciascuno. All'interno di queste ultime si trovano tantissimi mostri da sconfiggere come, ragni, trolls, vermi giganti, draghi sputafuoco, Golem, Albano & Romina, Peppino Di Capri, ecc. (come del resto vuole la miglior tradizione dell'arcade-adventure fantasy). La visione prospettica

del game è di sicuro effetto e crea un'atmosfera completamente tridimensionale, capace di introdurre istantaneamente ad una già altissima interazione con esplorazioni e combattimenti. La grafica è ben curata soprattutto nei particolari inerenti i mostri e il personaggio che guideremo tramite il Joystick. Per quanto riguarda invece i dettagli dello scenario, e soprattutto i colori impiegati per portarlo alla luce, l'Electronic Arts si è un po' adagiata sugli "allori" di una facile e quasi automatica conversione, limitando a 16 le sfumature cromatiche che dipingono The Immortal tanto in EGA

quanto in VGA/MCGA. La giocabilità è egregiamente e tutto scorre via in modo fluido, attraverso la simpatica tridimensionalità di tutte le 400 stanze del game. Il sonoro è anch'esso, ahimè, trascurato, anche se tale lacuna risulta particolarmente apprezzabile solo se avete montato sul vostro "picci" un

"mostro" Roland; con Sound Blaster la qualità della soundtrack di The Immortal si rivela abbastanza accettabile, con qualche simpatico effetto sonoro. Il controllo del game avviene tramite Joystick, oppure tastiera.



MS-DOS

SEARCH FOR THE TITANIC

CAPSTONE

PREZZO: L. 69.000
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE:
 CGA, EGA, VGA
 HARD DISK: SI'
 CONTROLLI:
 TASTIERA
 MEMORIA: 640K
 RAM
 GRAFICA:

7

SONORO:

7

GIOCABILITA':

7

VAL. GLOBALE:

7

SEARCH FOR THE TITANIC è un misto fra una simulazione ed un gioco di ruolo: tanti scafi da esplorare, e mappe e carte dei fondali da studiare. In alcuni casi il game risulta ostico anche per i più esperti. Se non ve la sentite di passare varie ore nello studio dei manuali e delle mappe fornite con il programma, fate a meno di acquistarlo. SEARCH FOR THE TITANIC è stato pensato per i fanatici della simulazione e degli RPG. Se volete impazzire nel tentativo di risolvere le decine di problemi che vi sorgeranno con il procedere dell'avventura, beh... buona fortuna e fateci sapere come è andata.

Avete mai immaginato di poter partecipare alla ricerca del Titanic e del relativo tesoro? Avete mai pensato di dover scendere a 12.000 piedi di profondità alla ricerca delle mitiche casseforti contenute nelle camere blindate di questa sfortunata nave?

Bene, questo game della CAPSTONE vi permette tutto ciò. Siete a capo di un gruppo di ricercatori, da voi formato, con lo scopo di recuperare i più grandi tesori dispersi da secoli sui fondali degli oceani. Per riuscire in questa impresa dovrete trovare dei finanziatori, che vi possano dare la possibilità di acquistare il materiale necessario per intraprendere la spedizione. Dovrete perciò iniziare per gradi, in un primo tempo vi occuperete di recuperi più modesti, nulla di paragonabile con il Titanic. Poi, col passare

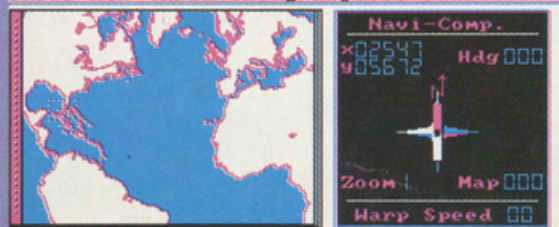
del tempo, se vi dimostrerete abili, avrete un seguito sempre maggiore e quindi i soldi e le conoscenze per poter intraprendere la missione più importante della vostra carriera THE SEARCH FOR THE TITANIC. Per riuscire nell'impresa avrete bisogno del contributo dei migliori scienziati e tecnici che possa offrire il mercato. Persone da retribuire lautamente. Oltre a ciò potrete essere coadiuvati dai più famosi centri oceanografici del mondo.

Il game comprende 75 relitti da esplorare, più di 100 mappe di navigazione, e 47 possibili basi di partenza disperse nel mondo. Avrete a disposizione la strumentazione più moderna: sofisticati sonar, carte per lo studio delle correnti, magnetometri, minisommersibili, fotocamere subacquee e tanti altri

strumenti che vi faranno credere di essere veramente sul ponte di una nave, alla ricerca de ricchi bottini dispersi sui fondali marini dell'intero globo. Inutile dire che per riuscire nell'impresa dovrete soprattutto disporre di ingenti capitali, senza grandi risorse infatti la vostra opera si trasformerà in un grosso disastro. Il game è cosparso di immagini digitalizzate, riguardanti le varie fasi dei recuperi. Immagini talmente reali da rendere impressionantemente vero questo gioco della CAPSTONE. Inutile dire che queste immagini digitalizzate sono gradevoli solo se viste con una VGA a 256 colori. SEARCH FOR THE TITANIC gira anche con schede CGA ed EGA, ma in questo caso il risultato è scadente e le varie schermate che si susseguono sul video non sono certo il massimo.

Oramai l'utilizzo di una VGA è indispensabile per poter godere completamente di queste simulazioni, in alcuni casi uguali ad un vero e proprio RPG. Per un perfetto funzionamento è consigliabile l'utilizzo del disco fisso, il programma è su 2 dischi da 720K facilmente installabili su hard disk, basta lanciare l'apposito file. La giocabilità non è elevata, le varie fasi di preparazione per riunire il materiale necessario all'impresa e per arruolare gli uomini dell'equipaggio risultano laboriose e graficamente poco piacevoli.

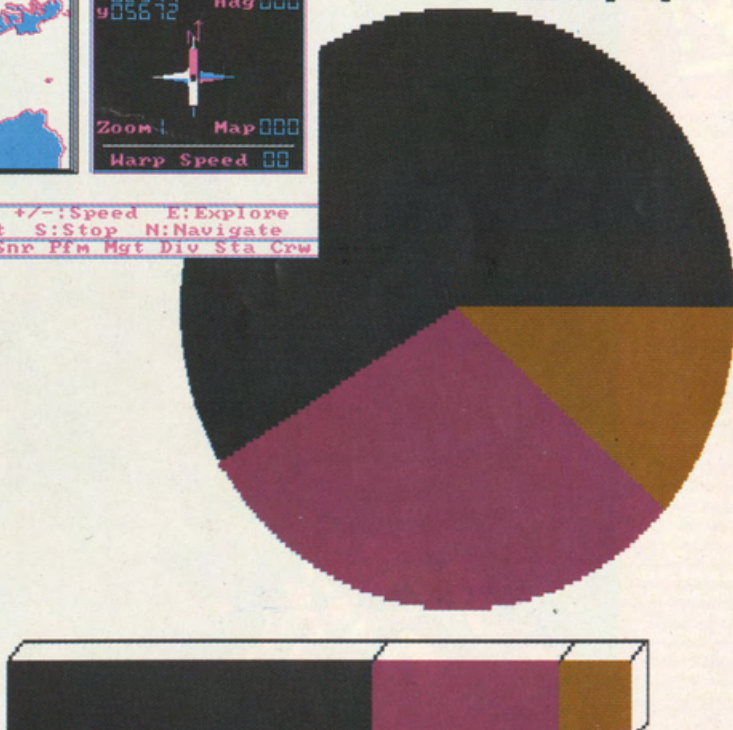
Time: 06:01 Date: 01/04 Nav Navigation
 Skies non-threatening/Repairs Possible



Arrows: Heading +/-: Speed E: Explore
 Zoom: Z-In X: Out S: Stop N: Navigate
 Rdo Hxr Nav Pit Snr Pfm Hgt Div Sta Crw

Personnel Cost by Category
 Press any key to continue.

Captain	58%
Radioman	0%
Diver	0%
Mechanic	0%
Technical	0%
Doctor	30%
Deck Hand	10%



MS-DOS

WING COMMANDER

2

ORIGIN

PREZZO: LIT. 79.000
 USCITA: ADESSO
 DISPONIBILE
 PRESSO: MASTER
 PIX
 SCHEDE
 GRAFICHE: EGA -
 VGA/MCGA
 SCHEDE SONORE:
 AD LIB - SOUND
 BLASTER - ROLAND
 MT32 o LAPC1
 HARD DISK:
 OBBLIGATORIO
 CONTROLLI:
 JOYSTICK, MOUSE,
 TASTIERA
 MEMORIA: MINIMO
 640 K
 GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

**VG & CW
YEP!**

WING COMMANDER 2 è l'apoteosi del consumismo più scellerato (per godersi appieno W. C. 2 bisogna aggiungere almeno 3.000.000 di lire alle 79.000 del gioco) si sposa felicemente con il massimo standard qualitativo dell'intrattenimento computerizzato su personal computer. Nasce il secondo, strabiliante episodio di un classico, ma originalissimo, "gioco" spaziale, dove contano riflessi, abilità, intelligenza ed un pizzico di fortuna. Un'orgia di suoni, colori, animazioni e furibondi head-to-head tra le profondità dello spazio ci aspettano dentro alla stupenda confezione di un gioco che, primo fra tutti, offre il massimo del divertimento ad un costo decisamente irrisorio. Ah, dimenticavo: correte a comprarlo!!!!!!!

No, noi non ci facciamo impressionare dal numero di dischetti di un programma (qui ce ne sono ben 14!!!), dalle ricche e coloratissime confezioni (tanto facciamo le recensioni basandoci sui disegni di copertina, vero?! Imbecilli!) e tantomeno dalla copiosa manualistica, ... tuttavia un bello Yep! questo secondo episodio di Wing Commander se lo merita proprio! Innanzitutto, prima di gettarci a capofitto a descrivere le mille sfaccettature e dettagli di un prodotto veramente d'eccezione, vale la pena spendere più di una parola al riguardo della configurazione necessaria per potersi godere appieno le 79.000 lire del gioco. Dunque, dunque, se possedete un "bell'XT" con meno di 12 o MHz SCORDATEVI ASSOLUTAMENTE questo programma. Se

poi possedete un 286 con meno di 16 MHz, magari senza la VGA, LIMITATEVI AD INVIDIARE IL VOSTRO VICINO DI CASA e giocate a Wing Commander 2 sul suo 386 a 25 o 33 MHz! Infine, considerate attentamente le "dimensioni" in RAM su Hard Disk richieste dal programma: in modo compatto ci vogliono 12 Megabyte liberi, in modo decompresso ben 21 Megabyte!! Ci vuole poi, preferibilmente, il DOS 5.0 altrimenti potreste incontrare serie difficoltà di funzionamento, con l'interruzione casuale di una partita (che nervi!) ed il computer che va in tilt. Fatte le dovute considerazioni, vi consigliamo

caldamente l'acquisto di questo stupendo action-simulator solo se possedete una bella VGA, almeno 16 MHz, un hard disk particolarmente capiente e, come minimo, 1 Megabyte di memoria. Il programma utilizza infatti tutta la EMS che può trovare su scheda, mangiandosi byte dopo byte con una voracità impressionante; tale, fastidioso "vizio" viene ulteriormente sviluppato in presenza di una o più music card per offrire suoni e commenti sonori digitalizzati e/o campionati. Se avete tanti soldini da spendere (beati voi!) provate a giocare installando una Sound Blaster ed un Roland LA-PC1 e ne sentirete

delle belle!!!! Si parte allora con la storia che ci vede incredibilmente degradati e privati di ogni rango o gloria che ci distingueva alla fine del primo episodio. Non andiamo infatti decisamente a genio del nuovo ammiraglio della flotta terrestre, una volta imbarcati sulla base orbitante Caernavon ed impegnati in "semplici" missioni di pattugliamento dello spazio circostante; tali incarichi si rivelano particolarmente



of the Kilrathi



'gnuranti!!) che permettono di agganciare pressochè qualsiasi oggetto in volo, meteoriti e bersagli compresi! Chiaramente questi utilissimi bonus vengono offerti dai caccia da

combattimento più evoluti, ai quali otterremo l'accesso solo dopo una lunga gavetta e numerose promozioni (no, non bastano i vostri "soli dorati" da codardi!!!! Ci vuole ben altro!). Infine, potremo anche gestire alcune cannoniere supplementari,

montate in coda ai fighter più potenti. Non cantate vittoria troppo presto comunque:

anche i Kilrathi hanno parecchia "ferramenta" da buttare in combattimento!!! Graficamente parlando (chissà perchè inizio sempre così quando parlo delle animazioni e della grafica?) non v'è proprio nulla da eccepire, sempre a patto che si possenga una buona VGA ed una notevole dotazione di memoria RAM. Le animazioni, i movimenti, le traiettorie e, in generale, qualsiasi dettaglio grafico del prodotto vengono sviluppate superbamente, offrendo uno spettacolo visivo decisamente superiore a qualsiasi altro software d'intrattenimento attualmente disponibile per lo standard MS/DOS. Non parliamo poi della colonna sonora, altrimenti molte persone potrebbero finire col rapinare il più vicino negozio d'accessoristica, portandosi finalmente a casa una bella music card. Pensate un po': se ne possono usare due contemporaneamente!!!

Peccato che i discorsi digitalizzati si limitino alla presentazione del gioco e non vengano ulteriormente sviluppati durante l'intero gioco.

Si gioca con joystick, mouse o tastiera e, sinceramente, non so quale dei tre possa rivelarsi il device più consono alle esigenze di voi piloti spaziali, perchè tanto si gioca bene lo stesso!

frustranti ed umilianti anche perchè la navetta a nostra disposizione è ben lungi dal rivelarsi altrettanto scattante e potente quanto un bel Rapier o anche un semplice Scimitar, possedendo soltanto la classica cannoniera di bordo e nessun missile! L'occasione per riscattarci da questa scomoda posizione, che non si addice di certo a veterani dello spazio come noi, non tarderà a presentarsi: i Kilrathi stanno infatti intraprendendo una nuova offensiva bellica su larghissima scala, coinvolgendo, innanzitutto, alcune

corazzate-base che si trovano nello stesso settore del Caernarvon. Saremo dunque chiamati subito in battaglia e dovremo dar prova delle nostre indubbe abilità, al fine di ottenere il trasferimento alla nuova fregata Concordia, il cui skipper ci prenderà a ben volere (ed è anche una bella donna, Yuck!). Come vedete la trama "cinematografica" già base portante del primo episodio, si fonde egregiamente all'azione indavolata di Wing Commander 2, regalandoci una mare di sequenze animate che illustrano il progredire del conflitto a seconda delle nostre prestazioni e delle vittorie/sconfitte conseguite in battaglia. Dai quattordici dischetti

programma esce allora un vero ben di Dio di grafica, colori, animazioni e suoni che riescono a stordirci clamorosamente, incollandoci letteralmente allo schermo video, missione dopo missione. I nemici sono tantissimi, utilizzano nuovi mezzi da guerra (e a tale scopo la Origin ci regala un corposo manuale supplementare con sagome, immagini e descrizioni - un vero vademecum del

"giovane pilota blastatutto") e, udite, udite, imparano molto presto a conoscerci, ad evitarci e ad anticiparci, senza rimanere lì impalati, come bersagli del tiro a segno, in balia dei nostri postbruciatori e dei nostri laser. Altra novità: ci sono i salti nell'iperspazio (per spostarsi molto più velocemente tra unazona "calda" e l'altra), nonché i raggi trattori (no, non c'è nessun pianeta da concimare,



Mayday! Mayday! Station Caernarvon, this is the TCS Concordia!



THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

MILLENNIUM

USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: EGA, VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA
MEMORIA: 640
KRAM
GRAFICA:

8

SONORO:

8

GIOCABILITA':

9

VAL.GLOBALE:

8,33

ROBIN HOOD è una avventura eccezionale, i programmatori delle MILLENNIUM hanno avuto un colpo di genio quando hanno pensato di utilizzare il modulo grafico di POPULOUS per sviluppare una vera e propria avventura. In pratica il giocatore interagisce completamente con la storia che sta vivendo, i personaggi sono tutti animati ed ognuno può portare ad una differente conclusione dell'avventura. Ognuno può scegliersi gli scopi che preferisce e cercare di raggiungerli il più rapidamente possibile, alcuni giocatori potranno anche decidere di non voler aiutare Robin a risolvere i propri problemi e causarne così una fine prematura, ma questa è un'altra storia!!!!

Il game vi porta nel 1193, all'epoca delle crociate. Riccardo Cuor di Leone è partito alla testa dell'esercito cristiano per conquistare Gerusalemme e liberarla dagli infedeli. In Inghilterra, vige una legge ferrea e crudele, i contadini ed i popolani meno abbienti sono tiranneggiati dai vari signorotti che usano il nome del re per compiere qualsiasi infamia.

In questo background ha preso vita la leggenda di Robin Hood, ladro gentile e nobile che deruba i ricchi per donare ai poveri. Con questo nuovo game della MILLENNIUM possiamo rivivere le gesta compiute dal mitico Robin alle spese degli uomini del principe John.

Il programma graficamente è molto simile a POPULOUS ed a POWER MONGER. Vi ritrovate all'interno del monitor, dove si susseguono una infinità di schermate



tridimensionali che vi permettono di vivere in prima persona le gesta di Robin Hood. Saranno le vostre scelte quelle che potranno le condizioni per l'inizio dell'epopea di Robin. Ogni azione farà aumentare o diminuire l'indicatore di eroismo del protagonista. Logicamente per avere un degno seguito fra la popolazione il vostro eroe dovrà comportarsi in modo consono al suo stato. Se con il susseguirsi

delle azioni dovreste dimostrarvi particolarmente imbranati la fine della vostra carriera di lestofanti sarà segnata da una fine brusca e repentina. Viaggiando fra i vari villaggi e nella foresta di Sherwood incontrerete numerosi personaggi e vi capiteranno le stesse avventure che normalmente si vedono al cinema od alla televisione e che hanno come protagonista il nostro ladro gentiluomo. In pratica vi ritroverete materialmente rinchiusi all'interno del video, nei microchip del computer a rivivere una stupenda epopea. Con l'ausilio del mouse scegliete fra le icone che permettono di impartire gli ordini al personaggio: potrete così guidarlo dove

preferite, farlo dialogare con la gente, fargli compiere le azioni più svariate, come: tendere una imboscata, attaccare a colpi di spada i soldati dello sceriffo, tirare con l'arco, ecc...

Il game viene fornito sia su dischi da tre pollici sia su dischi da cinque, in versione per EGA e per VGA. Inutile dire che il risultato migliore lo avrete con la VGA e con un computer parecchio veloce. Solo così vi potrete spostare agevolmente fra Sherwood e Nottingham, parlare con qualche amico e subito dopo incrociare la lama della spada con gli sgherri dello sceriffo.

A tutto ciò si deve anche aggiungere che il gioco è completamente in italiano (come il manuale). Questo fatto rende più agevole e veloce il game, non sarà più necessario consultare il vocabolario o spremersi le meningi pensando al significato di questa o quella frase.



ATTENZIONE!!!

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

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

al numero **02 / 93 11 397**

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

ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE 91
QIN N. 5 GIUGNO 89
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
TIME N. 5 MARZO 90
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
KEEP THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
LEISURE SUIT LARRY I N.15/16 AGOSTO 90
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST I N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST I N.15/16 AGOSTO 90
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90

FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
LOOM N.20 OTTOBRE 90
PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91; N. 8 APRILE 91
AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
ELVIRA N. 5 MARZO 91 - N.6 MARZO 91
GEISHA N.6 MARZO 91
KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
IVANOE N. 10 MAGGIO 91
EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
FISH N.13/14 LUGLIO 91
HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91

BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
MAD TV N. 19 OTT. 91
WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91
GODS N. 20 OTT.91

0131/218172
Pierfrancesco Merenda

IL MAGAZINE DEI GIOCHI

Spett. redazione, vorrei fare una critica all'attuale impostazione della rivista; critica che è condivisa da tutti i possessori di PC che conosco. Una mattina di settembre acquistai in un'edicola il N° 17 della "fino-ad-allora-eccellente" rivista VG&CW. Tornando a casa e sfogliandone le pagine mi accorsi che avevo purtroppo comperato un'altra rivista VG&Console World, accorgimento del resto confermato dopo aver letto il successivo numero. Non mi sembra possibile che sia avvenuto un tale cambiamento sia come recensioni sia come trucchi. A questo punto preferisco spendere quelle mille lire in più ed acquistare una rivista di videogame meglio impostata che ripartisce con più criteri le pagine a disposizione fra i vari computer, che meritano questo nome.

Se amate tanto le console pubblicate 2 riviste mensili tra cui una dedicata esclusivamente a PC, Amiga, Atari ST e C64. Non penso proprio che sia una malvagia idea anche perché vi risparmiereste le assurde recensioni di giochi che occupano ben 2 intere pagine. Sono pertanto pienamente d'accordo con i due amighisti Alessandro e Marco che nel N° 18 hanno tratto una giustissima conclusione: IL FANATISMO CONSOLIANO. Per concludere vi chiedo solo di non prendere in giro la gente pubblicando trucchi già stampati e ristampati nei precedenti numeri della rivista e di non essere troppo noiosi nel continuare a ripetere in quasi tutti i giochi per PC che occorre un computer potente e veloce, con scheda sonora, ... ognuno sa i limiti del proprio PC. Sperando in una prossima trasformazione (in MEGLIO!) della rivista e sicuro di una vostra destinazione della mia lettera vi porgo i miei più cordiali saluti.
DANIELE CELI BOLZANO

Caro Daniele, la risposta che stiamo per darti speriamo possa servire, insieme a questo stesso numero di VG&CW (ammesso che tu l'abbia comprato - bhè, è così che si toglie la fiducia ad una redazione, dopo due numeri?! Mi viene in mente un mio amico che si dichiarava sempre tifoso del cuore di ogni squadra di calcio prima in classifica dopo ogni serie di incontri domenicali, bel voltafaccia!), come disquisizione chiarificatoria ed esplicativa per tutti coloro che vorrebbero o hanno già proposto lo stesso quesito alla nostra redazione. Innanzitutto vedi di calmarti un po', perché l'ira è cieca e porta non solo a conclusioni, affermazioni ed azioni sbagliate, ma soprattutto rivela la particolare debolezza e mala fede di chi se ne lascia

travolgere. Le console sono macchine che a noi non piacciono particolarmente, ma che voi stessi avete acquistato in gran numero (i dati e le statistiche di vendita lo confermano pienamente) e per le quali ci avete richiesto recensioni, trucchi, anticipazioni e via dicendo. Del resto, noi stessi abbiamo dovuto alzare "bandiera bianca" ed arrenderci di fronte al fenomeno console che, anche se non condividiamo, risulta che lo si voglia o no parte integrante del mercato dell'intrattenimento informatico a qualsiasi livello. Ora, tutti gli utenti PC, Amiga, Atari e CBM64 non si devono incavalare al volo se nei primi due numeri di VG&CW dello scorso settembre apparivano numerose recensioni per console. Ciò è infatti era causato da alcuni fattori: a) Aumento delle pagine della rivista con relativa apertura del settore console - b) Necessità di preparare e "chiudere" completamente entrambe le pubblicazioni entro fine luglio per dar tempo alla stampa di preparare le riviste per gli inizi di settembre e quindi andare in ferie - c) Carezza particolarmente tangibile di nuovi titoli per i Personal Computer (che durante il periodo estivo, si sa, in Italia rallentano notevolmente la loro apparizione sul mercato). Da qui è perciò scaturita una temporanea predominanza del settore console che, come oggi potete constatare, è stato rintuzzato e costretto al "cantiuccio" che gli spetta e che si merita. In ultima analisi, come abbiamo già avuto modo di spiegare (lo leggete il redazionale o ce lo fate scrivere solo per farci perder tempo?!), la nostra rivista vuole ampliare i propri orizzonti, raggiungere nuovi target, rivelarsi completa e versatile per ogni esigenza (c'è chi legge i rotocalchi automobilistici sia per scoprire le nuove produzioni FIAT che quelle Aston Martin, no? E per questo non esistono tremila pubblicazioni relative ognuna ad una casa produttrice!), nonché accontentare tutti senza dar spazio a stupide, inutili e sterili diatribe o a razzismi gratuiti. Mette allora tutte queste considerazioni in un bel mixer e, anche senza shakerare, offerrete la massima limpidezza di opinioni e di proponenti, tutti da "digerire" positivamente perché se VG&CW continua ad esistere e ad uscire in edicola (confrontandosi continuamente contro "l'invasione delle traduzioni straniere") e a servire le vostre esigenze (e chi lavora sul serio può anche sbagliare qualche volta) lo fa esclusivamente per amore, rispetto ed interesse nei confronti di tutti gli utenti informatici

italiani. Non ci piacciono perciò le critiche a raffica, le lettere gratuitamente accusatorie, i facili pregiudizi e tutte le vostre manie di grandezza, conoscenza e "preparazione" sul settore, perché tutto quello noi facciamo viene ponderato, organizzato e sviluppato sulla base di dati di fatto, SENZA NESSUN FACILE APPOGGIO DA SOFTWARE HOUSE, DISTRIBUTORI, IMPORTATORI, ecc., ecc., per cercare, con tutti i mezzi a nostra disposizione, di FARVI FELICIIIIIIIIII. No, mettete pure via i fazzoletti, non stiamo facendo della retorica strappalacrime da quattro soldi, ma tuttavia è ora che vi rendiate conto del perché VG&CW è davvero L'UNICA RIVISTA TUTTA ITALIANA di videogame. Noi non siamo "La più venduta in Europa", "La più amata dagli italiani" o "La versione italiana della famosa pubblicazione neozelandese", no, niente di tutto questo: noi siamo italiani fra gli italiani, utenti tra gli utenti, giocatori tra i giocatori e giovani fra i giovani, con la semplice voglia di fare informazione, concretamente, senza mezzi termini e "scendendo" da qualsiasi facilissimo podio di pseudo-celebrità e presuntuosa gloria fittizia. Terminando questa lunga "sbrodolata" (fatene tesoro, fotocopiatala e distribuitela ai vostri amici increduli o particolarmente imbesuillati) ti devo fare un altro appunto caro Daniele: molte persone infatti ignorano a tuff'oggi le prestazioni e le potenzialità dei propri PC (prova un po' a venire in redazione e rispondere alle telefonate e alle lettere!) e, visto che nessuno nasce già istruito al 100% su questo settore, si rende sempre necessaria non solo la menzione di configurazioni e disponibilità hardware, ma soprattutto la serie di consigli e suggerimenti che a te possono apparire inutili e scontati. I trucchi vengono, a volte ristampati, per il semplice fatto che molti lettori se li sono persi, i numeri arretrati esauriscono e le richieste al riguardo aumentano in maniera mostruosa! Vedi dunque di raddrizzare il tiro e di indirizzare le tue "bordate" verso qualcun altro che se le merita davvero (e che probabilmente avrebbe tranquillamente cestinato questa come altre simili missive!), meditando su tutto quello che abbiamo spiegato fin qui. Perché poi sono "assurde" le recensioni di un gioco su due pagine? Se il prodotto le merita?!?! Non siete forse voi che volete sempre più foto e recensioni?!

Gentile redazione di VG&CW, vi scrivo per esprimere il mio parere a

proposito della lettera del DUE AMIGHISTI che hanno avuto pubblicata sul numero del 30 settembre. Allora, tanto per cominciare dico che sono un Amighista anch'io ma non sono così c.....e da andare in giro a dire che le console fanno schifo, anzi, penso che i giochi per console siano migliori che quelli su computer.

Visto che i due scemotti parlano senza sapere cosa stanno dicendo, ho deciso di parlargli delle console, che per loro devono essere cose sconosciute.

Il PC Engine è probabilmente una delle migliori macchine in circolazione e possiede già da molto tempo un CD-ROM perfettamente funzionante con game di una qualità ineccepibile (Street Fighter ne è un esempio). Il Megadrive giapponese (e ci tengo a sottolineare la parola giapponese) lavora a tutto schermo e possiede giochi di calibro straordinario: Strider, Sonic, Ghouls n' Ghosts, Super Shinobi e tantissimi altri. Se poi i 12 canali non vengono sfruttati è colpa dei programmatori. Però se guardate i giochi US Gold ce n'è di roba non sfruttata!

Ma ora passiamo alla più bella macchina da gioco esistente adesso sul mercato: il Super Famicom. Voi dite che Mario sembra New Zealand Story ed allora mi sorge un dubbio non è che vi confondete con il Gameboy? Chiedo perché mi sembra che Super Mario World non sia un pessimo gioco, anzi. Però se voi due non amate i platform c'è sempre Actraizer. Se dovete capitare in un negozio di console chiedete di questo gioco: è già molto se per staccarvi dal monitor non vi prendano a fucilate! Actraizer: sonoro galattico, grafica strepitosa, schermo che passa dall'hi-res al lo-res con rotazione dello schermo di 360 gradi continui senza il minimo rallentamento in tempo ridicolmente breve, roba da lasciarvi a bocca aperta!!!

Dopo questa bella pappardella vi dico solo una cosa per chiarirvi le idee, lo oltre all'Amiga ho un Megadrive giapponese ed un Super Famicom, che mi sono guadagnato quest'estate lavorando duro. Tra i tre, per giocare, preferisco di gran lunga le console con il mostro della Nintendo in vetta. Scusate, ma i giochi sono pressoché perfetti!!! Dovete capire che per le console la pirateria non esiste e perciò i programmatori possono lavorare serenamente e bene, sapendo che i soldi delle vendite andranno nelle loro tasche! Ecco perché i giochi per console sono e saranno sempre migliori di quelli per computer!!! Un programmatore di computer sa che ben

pochi giochi originali saranno venduti e perciò i giochi sono quel che sono (vero Us Gold?). La mia lettera non vuole essere polemica, ma solo chiarificatrice e spero che togli certi pregiudizi alle persone che di console ne hanno sempre sentito parlare male! Io amo il mio computer e questa lettera l'ho scritta grazie a lui. Anche le adventure le gioco con il computer, io e i miei amici ci definiamo veri amanti del divertimento elettronico senza guardare che sia una console o uno Spectrum a 16K. L'importante è l'essenza! Cioè **GIOCARE**. PHOENIX OF ZODIAC T.S.R.C.D.V.

Questa lettera, i più maligni, penseranno che sia stata scritta appositamente di nostro pugno o, quel che è peggio, estorta con la forza di Daniele Celi di prima, imbavagliato, legato alla sedia e sommerso vivo in un mare di cartucce per console. E invece NO!!! Phoenix Of Zodiac rimani in ascolto e preparati a rispondere a mille lettere e richieste di "verifica"!!!

Gentile redazione, sono un vostro affezionato lettore da sempre che ha appreso con gioia la notizia che vi interessate anche alle Console. Vi scrivo per porvi alcune domande:

- 1) Sto per comprarmi un PC 386sx20Mhz, secondo voi basta 1 MB di RAM?
- 2) Qual'è la migliore scheda sonora in commercio (senza spendere più di 500.000 lire?)
- 3) Come si fa per avere due porte Joystick? Inoltre vorrei fare conoscere a tutti i lettori la nascita di un CLUB per tutti gli utenti MEGADRIVE fondato da me e da alcuni miei amici. Questo CLUB si prefigge di aiutare gli iscritti nella scelta dell'acquisto dei giochi, nel rispondere a tutti i loro quesiti, nel pubblicare tutti i trucchi che potremo e quelli che i lettori ci manderanno in una rivista mensile.

Se ci sono interessati devono mandare la loro quota di associazione (LIT.3.000 in francobolli) a CLUB MEGADRIVE c/o GIRO VIA SAN GIUSEPPE,5 40121 BOLOGNA

Vorrei sottolineare come il CLUB abbia uno scopo di contatti fra utenti e non scopi di lucro.

L'Associazione vale per un anno. Spero di potere aggiungere altre voci alle nostre già 25 iscrizioni.

DAVIDE GIRO

- Caro Davide,
- 1) 1 Megabyte di RAM ci sembra un po' pochino: cerca di fare uno sforzo e di installarne almeno 2!
 - 2) Sotto il mezzo milione? SOUND BLASTER!
 - 3) Ci si compra una bella porta joystick con due ingressi: più semplice di così! Ragazzi prendete

attentamente nota dell'iniziativa di Davide e se salterà fuori un bel torneo fatecelo sapere!!!

CHIAO REDAZIONE!!!

Sono una ragazza di 25 anni e mi chiamo COSY, vorrei rispondere a Mauro Pagani che ha scritto l'articolo sulle donne ed il computer.

Da quando ci hanno regalato (sono sposata ed ho un bambino di 2 anni) il PS/1 IBM sono pochi i giorni in cui non l'ho acceso, e non soltanto per giocare! Non che sia una computer-dipendente, ma quando ho un momento libero dagli impegni familiari mi metto lì davanti e gioco anche con i game tipo "spara e ammazza" come XENON anche se le mie partite non durano molto tempo; oppure con MONKEY ISLAND che mi è piaciuto tantissimo e ora che lo abbiamo finito insieme; ci manca tanto Le Chuck e non vediamo l'ora che esca la versione 2 e aspettiamo con curiosità anche INDIANA JONES E IL SEGRETO DI ATLANTIDE non avendo trovato l'altro. Quando avevo sedici anni, non ne volevo sapere niente di computer perché mi sembrava una cosa tanto lontana invece da poco ho frequentato un corso di operatori e mi è piaciuto molto anche perché avevo un PC e non saperne niente mi sembrava sprecato anche se le cose da imparare sono ancora tante. Forse ho capito la differenza tra l'averlo e non; in fondo hai sempre un punto di riferimento. Ora abbiamo BUDOKAN ci piace molto e anche lo faccio i combattimenti e non lo ritengo un gioco da maschi perché quando vinco mi piace ed è piacevole continuare anche quando si perde! Compero la Vostra Rivista (da poco tempo); peccato che finisca subito, quindi sono sempre impaziente che esca il numero nuovo. Allora vorrei dire alle ragazze di non vedere il computer come un qualcosa che divide, ma piuttosto qualcosa che unisce perché giocare insieme è bello e divertente, almeno lo è per noi, senza mai abusarne però. Vorrei fare a tutti i miei complimenti e spero che questa mia lettera venga pubblicata perché mi farebbe immensamente piacere dato che è la prima volta che scrivo ad una rivista. CHIAO A TUTTI E VIVA VG&CW!!!! COSY - PERUGIA

Carissima Cosy, una lettera come la tua (quando menzioni Xenon sembra di sentire parlare l'intrepida Ripley di Alien) andrebbe pubblicata a caratteri cubitali, a dir poco! E invece lo spazio è sempre tiranno, ma tuttavia ci teniamo particolarmente a sottolineare tutto ciò che hai detto, a riprova

del fatto che il computer può essere anche e soprattutto "donna"! Rimani sintonizzata allora per le recensioni delle prossime adventure Lucasfilm e per le prossime disquisizioni sul tema caro a tutte le utenti come te! CHIAO!!!!

Gentile Redazione, vi scrivo per porvi un quesito a proposito dell'avventura della Sierra Space Quest 4: ho seguito per filo e per segno la vostra soluzione pubblicata, ma sono rimasto inspiegabilmente incagliato nella Galaxy Galleria, quando devo acquistare il vestito femminile: parlo infatti con il Robot (come consigliato) il quale mi dice di fare un giro per il negozio e scegliere ciò che desidero acquistare; io lo faccio, ma non posso prendere nessun oggetto nella stanza e se interpello nuovamente il robot mi si presenta la frase "SHE IGNORE YOU", lei ti ignora (preciso che ho inserito i giusti codici del manuale). Vi chiedo perciò di aiutarmi spiegando meglio cosa fare in questa fase del gioco. Vi prego aiutatemmi!!! Complimenti per la nuova impostazione della rivista, peccato che ora vi sia più spazio dedicato alle console che ai computer!! CHIAO MIRROR 1

Caro Mirror 1 (cosa sei un effetto speciale del De Luxe Paint?!), quando arrivi nella Galaxy Galleria ed entri nel negozio di abbigliamento femminile, parla alla cassiera e poi vai direttamente nel camerino (in fondo allo schermo, cioè nell'angolo superiore destro). Verrai automaticamente vestita da donna! Lo spazio console è già diminuito; grazie per i complimenti!!!

Mitica Redazione di "VG&CW", sono un ragazzo di 15 anni mi chiamo Diego e abito a Quarengho, un paese in provincia di Alessandria. Se me lo permettete, vorrei raccontare alla redazione e ai lettori, una storia che mi ha fatto aprire gli occhi sul mondo dei videogiochi, ma che soprattutto, riguarda lo scottante problema della pirateria del software ludico e non. Lunedì, 23-09-1991 Ero ad Alessandria per fare degli acquisti, quando vedo (scusatemi quando sbaglio i tempi del verbo) VG&CW. Decido di acquistarlo. E' datato 30 settembre. Leggo in copertina, dell'iniziativa antipirateria e decido di telefonare alla redazione. Parlo con Alessandro, il capo redattore. Gli chiedo il numero di telefono della LEADER. Mentre si parla della Leader, lui mi mette al corrente della sua opinione sulla pirateria, opinione che ha sconvolto la mia carriera

di videogiocatore. Quando torno a casa, velocemente ceno e vado in camera mia. Fisso continuamente i dischetti azzurri che ho davanti, in un attimo, succede l'impossibile: prendo tutti i dischi copiati che ho e li distruggo uno dopo l'altro, senza provare alcun rimorso. Mi butto sul letto e osservo quella pottiglia di dischi azzurri che non hanno ragione di esistere e dentro di me, dico "Bastal Ricomincio da zero, ricomincio una nuova vita videogiocatore!" Martedì 24-09-1991 Oggi, mi ritrovo a scrivere questa lettera. Non ho neanche un gioco sulla mia scrivania, ma sono felice, perché ho aperto gli occhi sulla pirateria. D'ora in avanti acquisterò giochi, rigorosamente originali. Pochi ma buoni! Con questa lettera ho messo la mia coscienza in pace e ho detto basta alla pirateria; ho capito che è una cosa sbagliata. Mille ringraziamenti a tutta la redazione in particolare ad Alex, il quale mi ha messo sulla retta via. DAMO DIEGO

Diego è nel frattempo divenuto un vero amico della redazione e, telefonata dopo telefonata, è stato anche premiato simbolicamente per il suo gesto. Ora qualche altro capo redattore, alle parole di Diego potrebbe, oltre a farne manifesti con cui tappezzare l'Italia intera, cercare di moltiplicare pane e floppy disk, camminando sull'acqua nella vasca da bagno di casa. Ecco perciò un'ulteriore riprova che VG&CW esiste, non è scritta da gente assurdamente "gasata", ed è sempre lì vicino a voi, sulla vostra scrivania, nello zainetto Invicta, nei vostri

pensieri, ecc., per seguirvi passo passo durante tutta la vostra naturale evoluzione di videogiocatori, utenti e... uomini. Il gesto di Diego serve da esempio a tutti coloro che sono stati ormai travolti dalla febbre delle copie e che non riescono più a distinguere un originale da un falso, ormai ubriachi di "sector editor", copiatori, cartucce miracolose e simili gadget. Lo stesso dicasi per chi produce e vende software, spesso a prezzi impossibili (negozianti senza scrupoli compresi), al fine di iniziare una concreta opera di abbattimento dei prezzi e, automaticamente, del fenomeno pirateria. Se avete bisogno di un consiglio o della semplice "coperta di Linus" telefonateci o scrivetecei quando volete!

Per Diego, Noi della redazione guadagniamo 3 milioni al mese: sarà vero?!

WARGAMES, RPG E DINTORNI...

BY MAURO PAGANI

Gli appassionati di giochi elettronici possono essere suddivisi in tre gruppi: gli amanti dei giochi veloci (del tipo spara e fuggi), i patiti delle avventure e gli appassionati di wargames e di simulazioni. Soprattutto nei paesi anglosassoni e negli USA i fan dei giochi di guerra sono moltissimi, spesso riuniti in club ed in associazioni di vario tipo. In Australia la SSG stampa addirittura una rivista con mappe dettagliate e disquisizioni sulle battaglie più importanti degli ultimi anni, senza disdegnare approfonditi studi sugli scontri avvenuti nel passato anche remoto. Il nome di questa fantastica pubblicazione è RUN 5, esce 4 volte all'anno ed è

venduta con un disco da 5 o da 3 pollici che contiene nuovi background, ideati dagli specialisti della SSG, utilizzabili con i vari ROMMEL, HALLS OF MONTEZUMA, AMERICAN CIVIL WAR, ecc... In Italia, purtroppo, non ci sono riviste di questo tipo, assistiamo ad un vero proliferare di pubblicazioni sui video giochi e sulle console, ma nulla si muove nel campo delle riviste specializzate su: RPG, wargames, simulazioni e D&D. Questo è abbastanza sconsolante, soprattutto per chi, come il sottoscritto, ama questa categoria di game e spesso deve rivolgersi al mercato estero per poter reperire i programmi più interessanti, che non vengono presi in considerazione

dagli importatori ufficiali. Software di case come la MICROPLAY, la KOEI, la PARAGON SOFTWARE arrivano da noi con mesi di ritardo, per non dire anni. Chi di voi a visto NOBUNAGA'S AMBITION II nei nostri negozi???? Perché H.Q. della MICROPLAY è stato commercializzato solo a metà settembre mentre in Inghilterra lo vendono oramai da parecchi mesi??? A questo punto c'è da chiedersi: perché oltre alle mogli, ci si mettono anche le case importatrici, a complicare la vita degli appassionati, che sono già sommersi da una miriade di problemi? Ma lo sapete che trovare un ritaglio di tempo per combattere la battaglia preferita, rivivendo le gesta di

famosi conquistatori, che hanno segnato le sorti di milioni di persone, può costare innumerevoli discussioni con il partner, con l'amante e con gli amici? Certo che la soddisfazione che si prova sbaragliando il nemico e magari sposando la bellissima figlia dell'imperatore (per cercare di conquistare i favori ed aumentare il potere della propria casata e la forza del proprio esercito) ripaga di tutte le privazioni patite nella vita quotidiana e fa sognare per un attimo amori proibiti!!!! Nessuno potrà mai impedirci di sognare! Per chi sta sorridendo sotto i baffi diciamo: - Lo sapete che molte battaglie

rivisitate dagli appassionati di wargames hanno avuto esiti differenti dalla realtà? - Lo sapete che molti generali hanno fatto errori macroscopici che nemmeno il più sprovveduto giocatore di wargames avrebbe mai compiuto? - Lo sapete che un appassionato di simulazioni in alcuni casi è superiore a molti esperti militari con tante stellette? Infatti ha la sicurezza di non uccidere nessuno con il proprio comportamento. Solo ignorando il numero dei morti si può combattere a cuor leggero e vincere o perdere uno scontro senza remore e senza il peso dei morti sulla coscienza. Tutto questo per dirvi, miei cari appassionati di console e shote'm

up, che ci dovete portare parecchio (anzi tantissimo) rispetto. Non solo perché passiamo tanto tempo davanti al video (cosa che fate anche voi per cercare di superare il duecentocinquantesimo livello di qualche orrendo giochino), ma perché gli wargames costringono a pensare, invogliano ad imparare l'inglese (per leggere le corpose documentazioni) e danno l'inebriante piacere del successo e del potere. A chi non piacerebbe diventare Napoleone od Alessandro Magno?? Lo so che hanno aperto i manicomi e qualcuno ha riconvertito le proprie manie di grandezza, magari tramutandole in passione per gli wargames!!!! Ma che ci volete fare tutto il mondo è paese. E poi gli appassionati di strategia non sono pericolosi e soprattutto non morsicano!!!! In Inghilterra oltre ad una miriade di associazioni e di fan club ci sono migliaia di appassionati che

si ritrovano la sera per combattere fra di loro, utilizzando il computer solo come arbitro della situazione. Anche per questo in Gran Bretagna ci sono varie riviste specializzate, una delle quali STRATEGY PLUS si occupa solo di simulazioni, RPG ed wargames per computer. Questa rivista differisce completamente da RUN 5 sia per il contenuto sia per l'impostazione editoriale. Infatti RUN 5 si può considerare il mezzo con cui la SSG fa conoscere nel mondo i propri prodotti, aiutata dagli studi compiuti dai propri ricercatori. Ogni numero della rivista contiene elaborati su varie battaglie, ad esempio il numero 16 dello scorso agosto fra i numerosi servizi contempla uno studio approfondito sulla guerra del golfo, oltre a nuovi scenari per degli wargames già commercializzati come PANZER BATTLES o ROMMEL. STRATEGY PLUS invece è simile alle riviste di games che tutti conoscete, però si occupa solo di simulazioni e di wargames, aggiungendo alla

recensione un buon numero di pareri e di trucchi forniti dagli esperti del settore. In pratica offre una panoramica completa sulla produzione per così dire strategica delle varie case di software a livello mondiale. Sono sicuro che anche i più esperti erano all'oscuro dell'esistenza di simili riviste, giornalini in molti casi superiori sia per impaginazione, sia per bellezza alle varie pubblicazioni "ludiche" nostrane. A questo punto c'è solo da chiedersi perché in Italia non ci siano ancora dei club che riuniscano appassionati di strategia "su computer". Sappiamo infatti che esistono associazioni di appassionati di RPG del tipo DUNGEONS&DRAGONS che si riuniscono per giocare in allegra compagnia le novelle che più li appassionano. Lo stesso si può dire per gli appassionati di wargame da tavolo. Ora, sorge spontaneo chiedersi: quanta gente alla sera è troppo stanca o troppo pigra e non ha voglia di uscire di

casa? Allora, perché non comprarsi un bel modem e collegarsi con un amico per una battaglia telefonica??? Certo la bolletta del telefono rischierà di diventare salata, ma se si sceglieranno le ore serali e se si divideranno le spese il gioco potrebbe diventare accettabile e assai divertente. Ciò non toglie che il computer è fatto soprattutto per chi non ha nessuno con cui giocare e per un motivo o per l'altro si ritrova solo soletto davanti alla tastiera, ed allora nulla di meglio che accendere il monitor, inserire un dischetto con un bel gioco di guerra ed iniziare ad emulare le gesta di qualche grande condottiero del passato. Certo, se il game dovesse durare troppo a lungo, il malcapitato si potrebbe identificare eccessivamente nelle spoglie dei vari Rommel o Napoleone ed una volta tornato a letto cercare il corpo di Giuseppina, invece di quello della consorte! Ma che ci volete fare è lo scotto che si deve pagare, è il sottile

confine fra la normalità e la pazzia. Tutti sanno che i più grandi uomini della storia avevano dei grossi problemi fisici e psichici, da Giulio Cesare ad Alessandro il Grande. Chi siamo quindi noi, per essere perfetti??? E poi chi vuole essere perfetto??? Lasciamo queste aspirazioni agli appassionati del joystick che poi, magari, vogliono dei soldi dalla casa che fabbrica l'infernale attrezzo, a risarcimento del danno subito, perché sulla scatola non era riportato che: un lungo uso giornaliero (almeno otto ore!) può causare una grave forma di tendinite (vedi gomito del tennista)!!!! Ma questa è un'altra storia!!!!!! Tutta americana.....

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
RAFFAELE VALENSISE (SOFTEL, ARCI-WOW!), RONNIE POPPER (LU), MAURO MINGO (AN), LANNAIOLI GIORDANO (ROMA).

THE LAST BATTLE (Per Amiga):

Kenshiro è un tipico personaggio "splatter", ma nell'omonimo videogame ispirato alla sua gesta cartoon si comporta assai pudicamente ammazzando i suoi nemici con semplici "effetti spaziazione": e il sangue?!?!? Giocate, ottenete un posto nella tabella degli high score e digitate PEARL HARBOUR: d'ora in poi potrete uccidere i nemici con tanto di quel "gore" che la metà basterebbe a fare impallidire Terminator! Ah, se volete le vite infinite, digitate TORATORATORA (seguita da uno spazio) al posto della prima password. Felici????

PRINCE OF PERSIA (Per IBM PC):

Caricate il gioco digitando PRINCE MEGAHIT, invece del semplice PRINCE. Durante il gioco potrete allora barare spudoratamente utilizzando i seguenti tasti: "+" (sul tastierino numerico) per aumentare il tempo a disposizione, "-" (sempre sul tastierino numerico) per ridurre SHIF e "p" per ribaltare lo schermo, SHIF e "t" per avere più blocchi-energia, SHIF e "w" per poter volare se cadete, SHIF e "b" per spegnere tutte le luci, SHIF e "c" per ottenere un sacco di codici strani!

NITRO (Per Atari ST):

Se digitate NITRO in qualsiasi momento di gioco il programma vi porterà automaticamente al livello successivo.

GODS (Per Amiga):

Ecco una serie di codici per ogni livello: 2) XWV, 3) KRJ, 4) XAB.

F-19 STEALTH FIGHTER (Per Amiga e Atari ST):

Se siete a corto di carburante mentre venite attaccati, premete ALT e "H" per ottenere le linee di Pitch sul vostro HUD: volate rovesciati, spegnete i motori e

mantenetevi a circa 10 gradi sull'HUD. Riuscirete a salire alla velocità di 500 piedi/minuto, mantenendo una speed di 100 miglia orarie. Ciò risulta particolarmente comodo, considerando il fatto che non state consumando benzina o energia!!!

NAVY SEALS (Per Amiga):

Quando vi viene chiesto il nome per la classifica dei punteggi digitate PSBOYS. Iniziate poi una nuova partita e premete il tasto di pausa (H) e poi il tasto ESCape per passare ai livelli successivi.

R-TYPE II (Per Amiga):

Per attivare il cheat mode premete P (mettendo il gioco in pausa), tenete schiacciato il tasto sinistro del mouse e premete F1. Il bordo schermo diverrà verde ed il vostro caccia risulterà invincibile.

CAR-VUP (Per Amiga):

Provate a digitare queste parole nella classifica degli high-score per ottenere alcune sorprese. WHOOPSIE, WOAARRGGH, ARNICAR, BUMPER, PUSSYCAT.

THUNDERHAWK (Per tutte le versioni):

MISSIONE 1:
STAGE A) Selezionate il carico di armi automatico; nonostante possiate fare il pieno di missili FFAR questi si rivelano poco precisi e potenti; scambiatene alcuni perciò con dell'AGM 214 per ottenere maggior potenza di fuoco.
STAGE B) Non appena lasciata la base mentenetevi il più basso possibile per quanto più tempo riuscirete. Quando incontrerete le basi SAM salite a 100 piedi altrimenti vi scoprirete incapaci di contrattaccare con i vostri AGM.
STAGE C) Appena verrete attaccati continuate a zig-zagare e a variare l'altitudine, in modo da ridurre il numero di colpi subiti. Se utilizzate i missili FFAR non potrete fare ciò in quanto il mirino di puntamento dovrà essere posizionato sempre sul bersaglio.
STAGE D) Prima di eliminare la postazione radar, assicuratevi di

aver messo fuori combattimento tutte le basi SAM che la proteggono.

MISSIONE 2:

STAGE A) Il payload di armi automatico si rivela perfettamente compatibile con i requisiti della missione. Se vi sentite particolarmente capaci potrete rifornirvi con qualche missile in più, con cui colpire il bersaglio finale, lasciando a casa qualche bomba.
STAGE B) I nemici hanno nascosto ben benino molti dei loro SAM fra le case dei villaggi. Il computer di bordo avrà perciò qualche difficoltà ad agganciare i bersagli giusti, proponendovi perlopiù case e costruzioni varie. Assicuratevi allora di agganciare i SAM e non un semplice "ammasso di mattoni".

STAGE C) In fase di avvicinamento alla centrale elettrica (il vostro obiettivo primario cioè), portatevi ad un'altezza di circa 150 piedi o più, rallentando a 100 Km/H. Selezionate le bombe ed utilizzate la Camera per allineare la traiettoria degli ordigni con il bersaglio.

STAGE D) Assicuratevi di aver distrutto completamente la centrale energetica, perchè a volte un solo attacco non basta.

MISSIONE 3:
STAGE A) Appartate alcune lievi modifiche al carico automatico di armi. Fate dunque scorta di AGM 214, penalizzando gli imprecisi ed inaffidabili FFAR.

STAGE B) Mantenete un'alta velocità di crociera e colpite il maggior numero di bersagli possibili; con un po' di pratica potrete lanciare più missili contemporaneamente e continuare a colpire i vari target.

STAGE C) Colpite i vostri bersagli alla svelta e andatevene subito: gli elicotteri nemici ci metteranno solo cinque minuti ad arrivare in questa zona. In caso di scontro utilizzate i missili aria-aria (se ancora ve ne sono rimasti) o le cannoniere di bordo.

MISSIONE 4:
STAGE A) Il carico di armi automatico è sempre la miglior scelta. Se volete poter disporre di qualche missile in più per ogni

tipo di bersaglio, rimpiazzate alcuni FFAR con i Maverick.
STAGE B) Avvicinandovi alla base incontrerete un SAM: distruggetelo subito e fate lo stesso con i molti successivi, seguendo la sponda sinistra del fiume, prima di portarvi dall'altro lato e colpire il bersaglio finale (la Communication Station).

STAGE C) Utilizzate un paio di AGM per distruggere il vostro bersaglio primario, vale a dire quell'ammasso di antenne e cupole al suolo.

STAGE D) Se siete particolarmente esperti e possedete un paio di Maverick potrete distruggere, oltre alla stazione di comunicazioni, anche le due torrette che incontrerete il vicino.

Se ve la cavate appena tuttavia, lasciate perdere questi due target supplementari.

MISSIONE 5:
STAGE A) Lasciate nell'hangar tutti i vostri missili terra-terra (ground attack missile) e rimpiazzateli con gli AIM-10B a con gli 11F. I migliori sono chiaramente quelli a lungo raggio, ma purtroppo se ne possono trasportare molto pochi.

STAGE B) Scortate il grosso Chinook, mantenendovi ad una velocità di crociera di poco superiore ai 100 Km/h. Non lasciate che il nemico lo colpisca!

STAGE C) Utilizzate il Chaff ed i Flares per ingannare i chopper nemici prima di contrattaccare. Attenzione però: se volate al di sopra dei 200 piedi dovrete vedervela con alcuni MiG che, agganciandovi all'istante, limiteranno notevolmente le vostre possibilità di successo in questa ultima missione.

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):

All'inizio del gioco, quando il programma vi chiede una password, digitate 1KILLING per iniziare ogni missione con ben 29 reti e 28 Pups.

SHADOW DANCER (Per Amiga):

Durante il gioco premete contemporaneamente le lettere D, C, F, V, G, B, H, N, S, X per

avanzare di livello.

VIZ (Per Amiga e Atari ST):

Durante la schermata di selezione digitate WHAT A GREAT LOAD OF BOLLOCKS (o BALLS). Durante il gioco i tasti dall'1 al 5 vi porteranno automaticamente ai rispettivi livelli.

TOKI (Per Amiga):

Se premete R lo schermo di gioco si ribalterà e con i tasti funzione potrete passare di livello; dato che lo schermo rimarrà ribaltato potrete: a) Mettervi a testa in giù, b) ribaltare il monitor, c) imprecare pesantemente, d) premere il tasto N!!!! Durante il gioco, alternativamente, digitate KILLER per far lampeggiare il bordo schermo ed ottenere credits infiniti.

DIE HARD (Per IBM PC):

Editate il file "DIE.EXE" e portatevi al settore 44, offset 234 e scrivete C7 06 6A 61 1D 00 90. Ora sarete invulnerabili!

CRIME WAVE (Per IBM PC):

Editate il file "CW.EXE" e portatevi al settore 8, offset 16 e scrivete 99 09. Fate lo stesso all'offset 23 e 30. Portatevi all'offset 51 e scrivete 99 00. Andate all'offset 58 e scrivete 00 09. Fate lo stesso all'offset 65. Possederete vite, munizioni, soldi ed energia infiniti.

THEXDER (Per IBM PC):

Attivate il CAPS LOCK (il tasto delle maiuscole, ignoratilo) ed iniziate a giocare. Premete quindi ESCape, Y ed ESCape nuovamente. Sarete quindi completamente caricati di energia.

GEM'X (Per tutte le versioni):

Ecco tutti i codici: EARTHIAN, KENICHI, INOKUMA, BURAI, BADMAN, NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN, REDMOON, CAMPAIGN, MEGAMANN, SYVELION, FMTOWNS, CHIERIE, GAMERION, ZAWAS.

TOYOTA RALLY (Per Amiga):

All'inizio di ogni corsa, quando il cronometro di gioco sarà particolarmente basso, provate a premere il tasto C e a finire tranquillamente

la gara (anche andando a 5 Km all'ora). Il programma registrerà infatti il vostro risultato relativo al momento in cui avrete premuto C, totalizzando così dei tempi imbattibili!

LEMMINGS (Per Amiga):

Provate a digitare FQUIGGLY sullo schermo dei titoli: sorpresa!!!!

AWESOME (Per Amiga):

Giocate la prima fase del game normalmente, fino a raggiungere lo schermo delle selezioni (quello con il monitor verde a quadretti). Spostate quindi il puntatore nell'angolo superiore sinistro del teleschermo, posizionandovi sull'icona dello scudo (la scritta Shield). Tenete quindi premuto il tasto ENTER sul tastierino numerico e schiacciate il tasto di fuoco del joystick. Ora potrete avere carburante, soldi e scudi infiniti.

APPRENTICE (Per tutte le versioni):

I codici del gioco? WIZARD, SPELLS, ARCAN, DRUID e FAERIE.

POWERMONGER (Per tutte le versioni):

Se volete inventare una nuova arma al più presto, cliccate una volta su INVENT e non appena i vostri uomini se ne andranno, cliccateci su nuovamente. Una catapulta, ad esempio, risulterà pronta quasi istantaneamente. Purtroppo questo trucco funziona una volta sola per ogni isola!

CRYSTALS OF ARBOREA (Per Amiga):

Selezionate la schermata del Main Character, scegliete Jarel e cliccate sull'icona della bottiglia. Premete quindi CTRL (Control) e V per ottenere il pieno di life points e tutte le abilità speciali.

ROCK STAR ATE MY HAMSTER (Per Amiga e Atari ST):

Digitate la parola COLBOPS durante il gioco e premete F7 per ottenere altre 100.000 sterline tutte le volte che lo vorrete, ed F8 per far suonare la vostra band al meglio. F9 invece servirà per

richiamare il massimo numero di spettatori ad ogni concerto.

TANGRAM (Per Amiga):

Ecco le password! 07274, 14278, 81093, 47672, 27277, 02675, 47274, 91281. Serviranno per farvi saltare dieci livelli ciascuna.

FULL CONTACT (Per Amiga):

Nella modalità a giocatore singolo digitate QAZWEDCRFVIGBYHNUM durante questa sequenza di tasti il vostro avversario cadrà al suolo, definitivamente vinto!

SPELLBOUND (Per Amiga):

Ecco i codici dei livelli: HEYY, OUDI, DYOU, CALL, MYPI, NTAW, OMAN.

METAL MASTERS (Per Amiga):

Mentre state combattendo premete F4 per immobilizzare completamente l'avversario e dargliene un "sacco ed una sporta" vincendo ogni incontro con estrema facilità!

INDIANA JONES & TLC - ACTION GAME (Per Atari ST):

Ottenete un posto nella classifica degli high score e digitate SILLYNAM al posto del vostro nome. Nella prossima partita avrete vite infinite!

STRIDER 2 (Per Atari ST):

All'inizio del gioco digitate SWIFT per far apparire una piccola scatola, nell'angolo superiore sinistro dello schermo, con la scritta cheat ed una faccina sorridente. Ora premendo la barra spazio potrete tramutarvi in robot in qualsiasi momento del gioco: premendo i tasti cursore in ogni direzione potrete anche ottenere la super velocità.

AERO BLASTERS (Per TurboGrafx-16):

Quando appare la schermata dei titoli premete alla svelta, e tenete schiacciato, il tasto SELECT. Nel frattempo spostate dolcemente il pad dal centro verso destra fino a vedere la scritta SOUND 00 o CREDIT sullo schermo. Rilasciate il tasto SELECT e premetelo nuovamente per selezionare Credit o Sound. Ora spingete in

sù il pad fino a raggiungere 9 unità per i Credit. Fate lo stesso per il Sound e premete il tasto 1 per sentire tutti gli effetti sonori!

GAIN GROUND (Per Sega Megadrive):

Per selezionare i livelli del gioco entrate nella schermata delle opzioni. Assicuratevi che la freccetta sia rivolta verso LEVEL e premete i seguenti tasti in quest'ordine: A, C, B, C. Sullo schermo apparirà la scritta ROUND SELECT sotto quella SOUND TEST. Selezionate allora un round, uscite e... voià!

RAMPAGE (Per Atari Lynx):

Per selezionare una qualsiasi delle 61 città del gioco andate nella schermata di scelta dei personaggi; prima di sceglierne uno premete PAUSE. Premete nuovamente PAUSE e scegliete un personaggio. Quando appariranno i titoli dei giornali tenete premuto il tasto OPTION 1 e spostate il joystick in qualsiasi direzione. Ora potrete selezionare una delle 61 metropoli da distruggere!

CHEW-MAN-FU (Per TurboGrafx-16):

Ecco le password finali del gioco: 902062 e 075653.

E-SWAT (Per Sega Megadrive):

Inserite la cartuccia di E-Swat, accendete la console e aspettate che appaia il titolo di E-Swat. Tirate poi fuori la cartuccia senza spegnere la console. Ora reinserte la cartuccia e premete RESET. Premete poi START quando apparirà lo schermo di informazioni per il livello 1. Ora tenete premuto il joystick a sinistra e i tasti A, B e C contemporaneamente. Quando vedrete apparire un numero spingete il joystick in alto o in basso per selezionare un livello di gioco desiderato.

GATES OF ZENDOCON (Per Atari Lynx):

Quando appare la schermata dei titoli premete il tasto OPTION1 quindi inserite il codice TRYX e premete A. Iniziare a giocare e sganciate subito un fracco di bombe in modo da far toccar loro il suolo. Proprio nelle prime fasi del livello gli ordigni

cadranno in un buco nel pavimento dove dovrete entrare al più presto. Una volta all'interno evitate accuratamente ogni ostacolo e poi entrate nel primo cancello che vedrete: voià, eccovi al Bonus Levell! Qui potrete ottenere tutti e quattro gli Alien Helpers.

NINJA BOY (Per Game Boy):

Quando morirete, premete START, A e B simultaneamente per continuare a giocare dall'ultimo stage raggiunto!

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive):

Durante la schermata del titolo (quella dove Sonic appare dentro al cerchio) premete il joystick in giù, in giù, a destra e a sinistra. Se il cheat avrà funzionato udrete il suono di una campanella. Tenete allora premuto il tasto A e schiacciate START. Arriverete quindi alla schermata di selezione del livello da giocare, che potrete subito selezionare premendo poi il tasto START!

BUBBLE BOBBLE (Per Game Boy):

Quando perdetevi tutte le vite e vi viene chiesto se volete continuare premete sinistra o destra sul joystick per selezionare qualsiasi livello di gioco fino a quello dove siete morti.

LOCK'N'CHASE (Per Game Boy):

Per arrivare al livello 7-1 premete, sulla schermata del titolo, A, A, B, B, A, A, B e B.

SLIMEWORLD (Per Atari Lynx):

Ecco un po' di codici: 9DOAD9, 070964, CCC945, 30C988, 4F8B09, 0B8BCD, 098BC3, 078BC1, C28A87, 8F0BC8.

BLUE LIGHTNING (Per Atari Lynx):

I codici per le missioni sono: AAAA, PLAN, ALFA, BELL, NINE, LOCK, HAND, FLEA e LIFE.

MIDNIGHT RESISTANCE (Per Sega Megadrive):

Selezionate il livello di gioco dalla schermata dei titoli premendo C e START. Ora, quando metterete il game in pausa potrete passare al livello successivo premendo solo il tasto A.

ZERO 4 CHAMP (Per PC Engine):

Per correre con la Siarra 3000GT inserite la parola KEROK nella classifica degli high score.

R-TYPE (Per PC Engine):

Inserite il codice AHA 6095 NA come codice missione per ottenere un sacco di super armi.

R-TYPE II (Per PC Engine):

Utilizzate questi codici missione premendo SELECT e poi RUN: DEA 9275 NA, HIK 7134 NA.

FINAL FIGHT (Per Super Famicom):

Nell'angolo in alto a sinistra dello stage con il bar troverete un'asse di legno: rompetela e raccogliete il cibo per ottenere 12 vite supplementari.

PAC-LAND (Per PC Engine):

Durante lo schermo dei titoli tenete premuti entrambi i tasti di fuoco e quello RUN per far apparire un Pac-Man gigantesco sullo schermo. Premete nuovamente questi tasti per scegliere il livello da cui partire ed il numero di vite a disposizione.

SWORD OF SODAN (Per Sega Megadrive):

Ottenete un posto in classifica e digitate, al posto del vostro nome, la parola HINANP. Durante la prossima partita potrete saltare i livelli premendo START su un secondo joystick (se lo possedete!).

ETERNAL CITY (Per PC Engine):

Volete iniziare a giocare con la massima attrezzatura bellica disponibile? Provate allora questa password: NAXAT SOFT MAX POWER (spaziature incluse).

MERCENARY FORCE (Per Game Boy):

Per iniziare a giocare con 50.000 crediti invece che 5.000, tenete premuti A, B e SELECT, quindi premete il joystick su, giù, a sinistra e a destra.

DOWNLOAD 2 (Per PC Engine):

Quando arrive al mostro finale del livello due, continuate ad ammazzarvi fino a rimanere con una sola vita. A questo punto uccidete il mostro e, non appena esso avrà terminato la sua sequenza di esplosione, sbattetelo contro il muro. Se il trucco avrà funzionato (la tempistica è importantissima!) vedrete una demo del livello finale ed otterrete vite infinite nella successiva partita!

GAME BOY

KUNG FU MASTER

IREM

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
- MICROMANIA -
DB_LINE
GRAFICA:

8,9

SONORO:

8

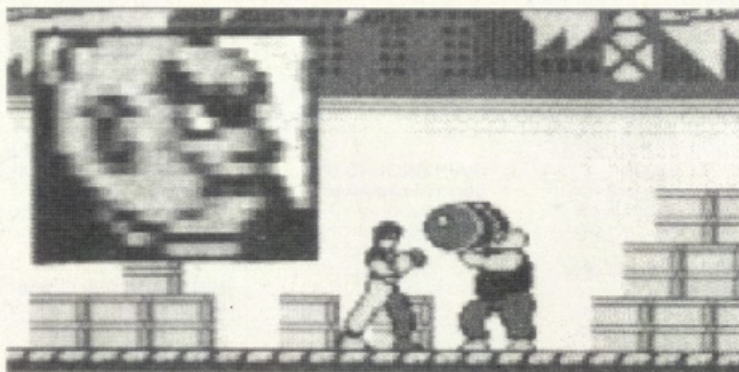
GIOCABILITA':

9

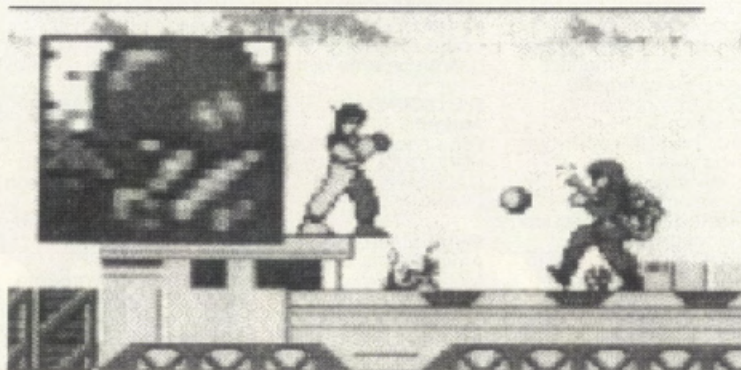
VAL. GLOBALE:

8,63

Voilà, dal cappello magico del Game Boy esce uno stupendo Kung Fu tutto azione, brivo e divertimento arcade, magistralmente strutturato su ottima grafica ed un mare di giocabilità. Duraturo ed avvincente ecco il prodotto adatto ai giovanissimi smanettoni che non vogliono lasciare a casa tutti i loro beneamati arcade.



Un bel gioco di arti marziali è sempre difficile da evitare, almeno per tutti coloro che hanno ormai trasformato il proprio alter ego di videogamer in una serie di sfide di karate all'ultimo sangue, gioco dopo gioco, in un lunghissimo filone all'ombra del sol levante! E' dunque la volta di uno stupendo episodio Kung Fu anche per il Game Boy che si rivela senz



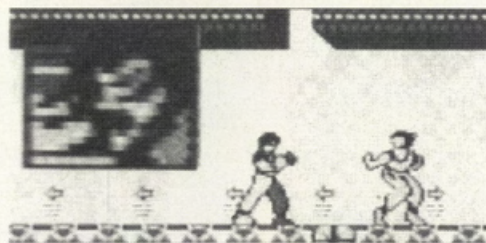
tanto, alcuni ordigni esplosivi (purtroppo se ne può trasportare uno solo alla volta) da lanciare contro gruppi di nemici, facendo riposare mani e piedi per qualche istante. Cinque sono i colpi segreti di Bruce, amministrabili con diverse combinazioni dei tasti A e B e, chiaramente, del Joypad. Graficamente questo Kung Fu Master si rivela una vera e propria opera di



magia su Game Boy: ricche e velocissime animazioni, niente flickering degli scrolling, tanti dettagli e grosse dimensioni degli sprite. Anche il commento sonoro, effetti speciali inclusi a iosa, si rivela decisamente all'altezza della situazione, supportando egregiamente un soggetto di gioco tipicamente arcade.

dubbio all'altezza della situazione. Indossate il kimono allora (magari fatevene cucire uno dalla nonna miniaturizzato per il Game Boy!) e buttatevi a capofitto in una sfida particolarmente cruda, ma accattivante e travolgente. Il protagonista del gioco è Bruce Leap, un agente segreto della CIA, incaricato di sgominare una letale associazione terroristica, annidata dentro a decine e decine di schermi arcade-platform, "camuffati" da fabbriche e covi a forma piramidale. Bruce non ha bisogno di armi: il suo corpo è già una macchina

bellica incredibilmente potente. Ecco allora iniziare la nostra missione nel primo di sei lunghissimi stage, al termine dei quali troveremo ad aspettarci i classici mega-forzuti; i nomi di battaglia di questi ultimi risultano già abbastanza preoccupanti ancor prima di conoscere i bruti in questione: Chainsaw Freddy (Freddy Sega a Motore), Long Legs (Gambe Lunge), Starburst (Esplosione Stellare), ecc., ecc. Come potrete constatare non si tratta esattamente di sprovveduti tagliagole mandati al macello, ma di letali professionisti incaricati di ucciderci ad ogni costo. Povero joypad



dunque, gravato di un compito particolarmente pesante! Bruce può ricostituire le energie perdute mangiando... pane e Nutella! No, scherzavo, un kung fu master odia il cioccolato (gli fa male alla linea!) e perciò dovrà servirsene di pozioni, cuoricini e medaglie; queste ultime gli donano al volo una vita extra. Inoltre il nostro eroe potrà raccogliere, di tanto in

Nel complesso Kung Fu Master si dimostra un gran bel prodotto, duraturo, non troppo complicato, ma lunghissimo da terminare, e in grado di regalare qualche ora di sana emozione a tutti gli utenti del piccolo Game Boy. La manualistica è tutta in inglese (anche se non ce n'è affatto bisogno!).

MasterPix

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

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

SM-401

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

AD LIB MUSIC CARD

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

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

Super Famicom

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

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

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	70000	70000	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliotts Nascar		70000	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	50000		
Chips Challenge	30000	30000	
Dark Man	30000		
Dragon Fighter	50000		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		90000	
Final Fight	30000		
Gateway Savage... S.S.I.		70000	
Gunship 2000		90000	
Hunter	50000	Soon	
Inter. Champion. Athleti	40000		50000
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	49000	49000	49000
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		50000	
Megafortress		60000	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	30000	30000	
Outrun Europe	Soon	Soon	
R-Type II	60000		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	30000		
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	50000	50000	
Rod Land	50000		
Shadow Sorcerer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	80000	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		50000	
Thunder Hawk	59000	69000	59000
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		80000	
Wing Commander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	70000	70000	

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

MEGADRIVE

Alien Storm	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex Kidd M.W.	Phelios
Altered Beast	Rambo III
Ishido	Rastan Saga II
Batman	Zany Golf
Battle Squadron	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	Stormlord
Rainbow Islands	Whip Rush
Onslaught	World Soccer
Ghostbusters	Twin Hawk
Great Hurricane	Street Smart
Insector X	Spiderman
Moonwalker	Super League Baseball
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Mickey Mouse	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Warrior Of Rome
Populous	Crack Down
DISPONIBILE	GENESIS
NUOVO	TAC 50
JOYSTICK	L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5
L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble
manuale e programma in italiano
L. 299.000

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

GAME BOY

THE FINAL FANTASY LEGEND

SQUARE

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

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

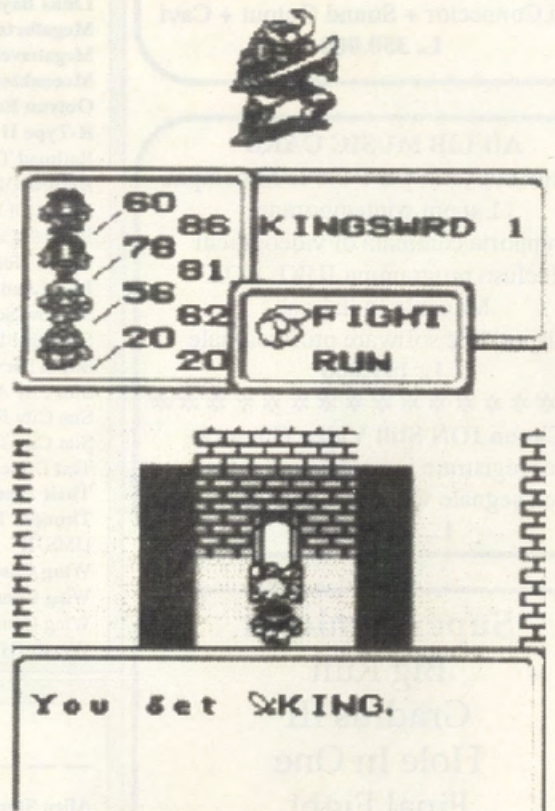
**VG&CW
YEP!**

Un RPG così ricco, complesso e divertente sul Game Boy proprio non se lo aspettava nessuno. Ad ulteriore riprova delle incredibili capacità del piccolo portatile Nintendo ecco dunque un prodotto d'eccezione, destinato ad intrigare piacevolmente i più puri cultori di questo genere di giochi. Un acquisto imperdibile!

C'è chi si ostina a pensare e ad affermare che su console non uscirà mai un grandioso RPG o un bell'adventure-game come quelli che già da tempo sono vanto e prestigio dei più amati home e personal computer. Sbagliato!!!!!! La Square infatti ci presenta un superbo RPG fantasy nientepopodimeno che su Game Boy (figuratevi quindi cosa può succedere su Super Famicom o Neo-Geo!). The Final Fantasy Legend è infatti uno stupendo gioco di ruolo-adventure vissuto attraverso una simpaticissima ed immediata impostazione grafica a la Might & Magic o Bard's Tale. Gli schermi di gestione personaggio, le finestre dei messaggi, l'area di schermo destinata agli incontri e ai combattimenti, nonché la mappa di gioco, vengono portate alla luce sugli LCD del Game Boy con incredibile chiarezza e ricchezza di dettagli. Più di venti mondi da esplorare, 8 razze da impersonare e un centinaio di nemici, per non parlare poi di oggetti, armi ed incantesimi da recuperare ed utilizzare, infarciscono alla perfezione l'elevatissima giocabilità di questo game pak. Si gioca con il classico Party di personaggi assortiti (un consiglio? 4 umani, 2 umani-2 mutanti, 2 umani-1 mutante-1 mostro) che andranno devoluti alle azioni e alle operazioni più disparate, in grado quindi di conferire loro sviluppate doti,



caratteristiche fisiche ed abilità, da impiegare durante tutto lo svolgimento del gioco. Il manuale di istruzioni è tutto in inglese e, oltre a spiegare molto dettagliatamente ogni singolo aspetto del gioco (esempi, immagini e schemi si sprecano letteralmente), ingloba persino una sezione di hint e di aiuti, decisamente indispensabili per poter proseguire a giocare, senza sollevare subito la cornetta del telefono e chiamare qui in redazione! Si possono quindi attaccare i nemici, evitarli, parlare con loro, acuire/ vendere oggetti, procurare informazioni vitali, esplorare qualsiasi tipo di terreno, nonché far pratica con le arti magiche, da sempre asso nella manica di ogni RPGamer che si rispetti. La morfologia del mondo di fiaba di questo game pak comprende città, torri, castelli, montagne, caverne, oceani e fiumi, ponti, foreste, villaggi, ecc., ecc. Non manca infine la possibilità di salvare la



partita in corso in ogni momento, proprio come accade per qualsiasi RPG per home computer. L'aspetto realizzativo di questo prodotto ci stupisce piacevolmente con una ricchezza di ottima grafica, animazioni e commenti sonori che forse neanche un RPG in "VGA" potrebbe offrire. Un prodotto di altissimo livello, dedicato a tutti coloro che non vogliono

separarsi dai propri beneamati mondi fantasy neanche per un momento (come il nostro Alessandro-RPG, vero?!).

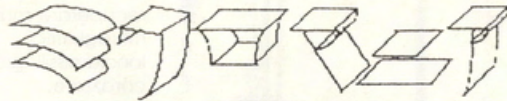
" Prima gli unici Ora i primi "

SUPER FAMICOM

NEO - GEO

MEGADRIVE

PC - ENGINE



MICROMANIA

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



COMPUTER LAND

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

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Super Famicom

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

MIRACOLI IN ITALIA

Megadrive

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

PC Engine

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

Gameboy

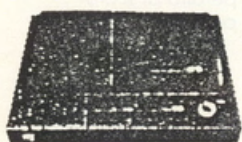
Elevator Action
Yancha-Maru
Castlevania II
Snow Bros
SD Gundam
Megaman
Kitchen Panic
Sagaia
Exiting Soccer
Blumland
Banishing Racer
Aretha II
Nettushio Soccer
Nemesis II
Night Quest

Game Gear

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

Neo Geo

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

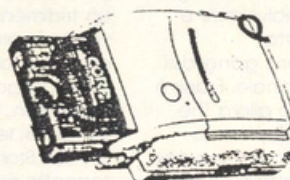


CD-Rom II + PC-Engine



CORE

PC-Engine New



CD-Rom II new



Sega CD-Rom

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

GAME BOY

THE PUNISHER

AKKLAIM

PREZZO: LIT.
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
- MICROMANIA -
DB_LINE
GRAFICA:

9

SONORO:

8,7

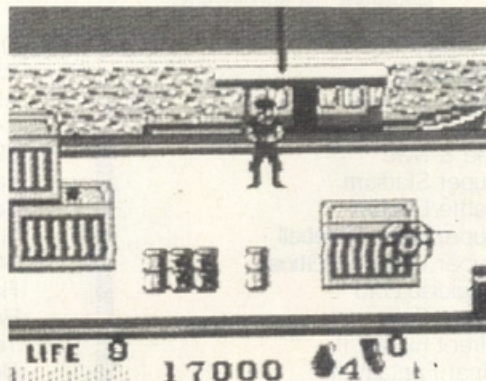
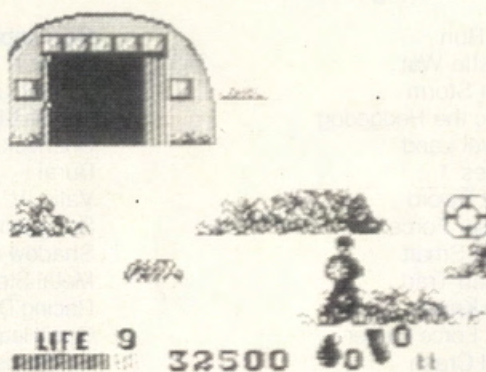
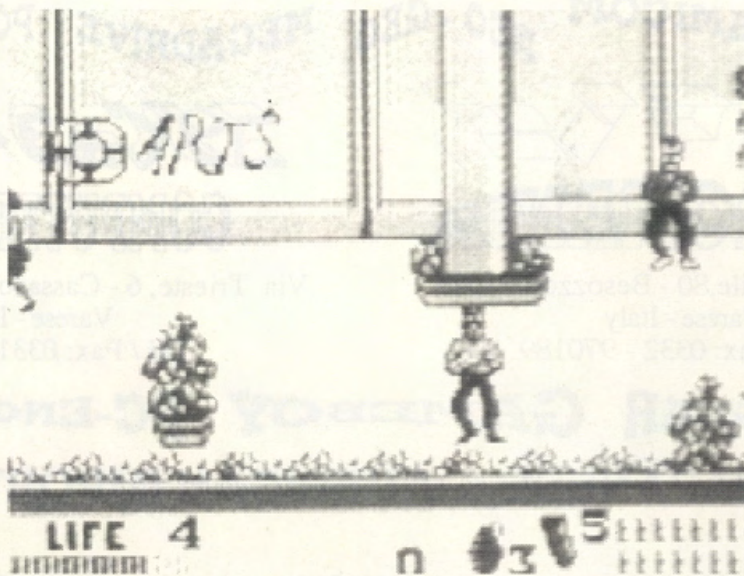
GIOCABILITÀ:

8,8

VAL. GLOBALE:

8,83

The Punisher potrebbe essere eletto, all'unanimità, come il 'Nam 1975 che gira sul Neo-Geo. Si tratta perciò di un ricco shoot'em up in prospettiva frontale tridimensionale, sviluppato con tantissima giocabilità ed azione a dir poco frenetica. Ottima grafica, stupende le ambientazioni. Un bel peperino!!!



far man bassa di punti extra. Durante il gioco The Punisher potrà recuperare munizioni, mitragliatrici, lanciamissili, granate, corazze e, chiaramente, kit di pronto soccorso, da utilizzare a seconda delle situazioni e delle esigenze. L'aspetto grafico di questo Game Pak si rivela incredibilmente ricco, curato e dettagliato, nonchè forse più vicino alla realtà di un platform game piuttosto che ad un ambientazione shoot'em up. Simpatico anche il commento sonoro,

Frank Castle, dopo essersi distinto tra i Berretti Verdi, elite d'attacco nel passato conflitto del Sud Est asiatico, ha raggiunto i vertici dello Stato Maggiore militare statunitense ma, tutto ad un tratto, la sua vita è cambiata radicalmente. La sua famiglia è stata sterminata da un gangster mafioso, capo di un'organizzazione che spaccia narcotici di ogni tipo, e Frank ha perciò giurato vendetta, tremenda vendetta. Da militare impeccabile si è trasformato in uno spietato vigilante, determinato a ripulire l'intera città da ogni tipo di malvivente e soprattutto dall'intera gang del boss criminale. Frank è diventato allora The Punisher (non ve lo traduco in italiano coe ha già fatto qualcuno perchè mi viene

troppo da ridere! Potenza dell'inglese, eh?!), ultimo nato tra gli eroi Marvel e mutato in una muscolosissima macchina da guerra con un vero e proprio arsenale sulle spalle. Il background dunque è sempre quello, proprio come accadeva per il morso del ragnetto radioattivo a Peter Parker o l'incidente in cui Devil perse la vista, ma lo svolgersi della storia assume connotazioni più originali ed attuali, sviluppate in un game prettamente d'azione. The Punisher in formato Game Boy si rivela perciò uno shoot'em up tridimensionale, vissuto in prospettiva alla stregua di altri analoghi game come Prohibition, Capone e, se volete, le fasi bonus di Alien Storm. Un soggetto più entusiasmante e

coinvolgente al momento non è ancora stato sviluppato perciò, anche se a lungo andare The Punisher si rivela un tantino carente di originalità e varietà. Una manciata di settori da esplorare, qualche centinaio di nemici, un bel mirino che viaggia in libertà sullo schermo, nonchè una ricca riserva di armi e munizioni supplementari, offrono un tipo di tiro a segno computerizzato tanto divertente quanto complicato da sviluppare fino in fondo. Ci darà comunque una mano anche l'Uomo Ragno, con qualche apparizione a sorpresa, che si incaricherà di convogliare gran parte dei nemici direttamente sotto il nostro mirino! Copriamo dunque le spalle a Spidey per facilitargli il compito e

anche se si limita alle solite raffiche, su raffiche, esplose dal nostro eroe e dai suoi nemici. Ed ora... i consigli dalla regia! Innanzitutto cercate di amministrare soggianamente la vostra dotazione di granate, utilizzandole solo per i bersagli più difficili come, elicotteri, imbarcazioni, bunker, ecc.: tenete poi sempre sott'occhio i nemici annidati dietro a protezioni o barriere casuali: potrebbero sgusciar fuori in un baleno e colpirvi di sorpresa. Infine, state molto attenti a non colpire i passanti che non hanno nulla ha che fare con la vostra furia omicida, pena la perdita di score preziosi!

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA

Tel. 0332.767270 Fax. 0332.767270

BBS: Db-Line 0332.767277 (Ms-Dos)

Sky-Link 0332.706469 (Amiga)

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT

PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx

Megadrive Giapponese Scart
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

Baseball
Ninja Turtle
Spiderman

Bill & Teo
Operation C
Super Mario

GAME BOY

Dead Heat Scramble
Revenge of Gator
Tasmania Story

Doctor Mario
Robocop
Batman

SUPER FAMICOM

Area 88
Drakken
Gamba League
Gundam F91
Hyper Zone
Jerry Boy
Joe & Mac
Magic Sword
Pro Soccer
Raiden Trad
Shodan -Monita Shogi
Street Fighter II
Super E.D.F.
Super Ghoul's n Ghost
Super Legend of Three Heros
Super Tennis
Super Ultra Baseball

PC-ENGINE

Dragon Egg!
Cobra II (CD-Rom)
F1 Circus 91
Fire Pro Wrestling 2 nd
Hit the Hice
Mesopotamia
Metal Stoker
Power League IV
Prince of Persia (CD-Rom)
Randa 2 (CD-Rom)
Road Spirit 2 (CD-Rom)
Sherlock Holmes (CD-Rom)
Super Schwarzschild (CD-Rom)
Time Cruise
Valis IV (CD-Rom)
World Jockey
Zero Wing (CD-Rom)

MEGADRIVE

Alien Storm
Best Warrior
Daviil Crashe
El Viento
Fantasia
Galaxy Force II
Ice Hockey
YS III
Marvel Land
Mercs
Out Run
Riden Trad
Road Rash
Saint Sword
Sonic the Hedgedog
Street Smart
Bare Knucle

NEO GEO

ASO II
Baseball Stars Pro
Cyber Lip
Ghost Pilot
King of the Monsters
Joy Joy Kid
League Bowling
Magician Lord
Minasan No Okagesamadesu
Nam 1975
Ninja Combat
Rague
Rocky Joe
Sengoku Densho
Bourning Fight
The Super Spy
Puzzled

**** Dal 1 Novembre al 15 Gennaio Super Promozione Amiga-Atari-Commodore-Amstrad-Ms-Dos ****

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Stampanti Epson sconto 25-30% sul prezzo di listino ufficiale

Modem 1200-2400

Coprox Matematici per PC

Joystick

Monitor TTL - ANALOGICI

Mouse

Schede video

Floppy-disk

PC 286-386-486

Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.

Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi

Modalità di pagamento: C/C Postale - Vaglia postale - Assegno Bancario - Carta di credito - Contrassegno



UNIVERSO BABYBETTEO

LA STORIA DEI DUNGEONS & DRAGONS

TSR - EDITRICE GIOCHI

Ormai la sigla D&D o AD&D è entrata a far parte del nostro vocabolario di tutti i giorni, almeno per chi mastica un pizzico di RPG, espresso anche sotto le "mentite spoglie" di videogame, intrattenimento computeristico o divertimento arcade. La vera e propria saga del Dungeons & Dragons e del suo "universo parallelo" Advanced, segna infatti, produzione dopo produzione, l'evolversi del Role Playing Game fine a sé stesso, altrimenti identificabile come "Gioco di recitazione di un ruolo". Questa,

libera, traduzione dall'inglese calza a pennello per esemplificare al meglio un concetto spesso travisato, mal "digerito" e, nel complesso, particolarmente ostico da assumere e sviluppare, a causa soprattutto dell'errata interpretazione fornita anche dagli stessi mass media. Nel gioco di ruolo si può dunque vivere la vita di un'altra persona, mago, cavaliere, agente segreto, scienziato, essere extraterrestre che sia e via dicendo, sviluppando una serie di avventure sulla base

della nostra fantasia e coinvolgendo altre persone in questa fuga dalla realtà. Virtualmente non servirebbe regola alcuna e, proprio in quest'ottica, vengono sviluppate ed indirizzate tutte le nuove proposte di RPG targate, ad esempio, TSR, Games Workshop, ecc., per offrire cioè il massimo grado di interazione e la massima libertà di azione nell'ambito di un canovaccio base fornito come trama e base portante dei nostri voli pindarici di fantasia. Dopo questa doverosa precisazione, che spero abbia fatto luce sui vostri dubbi di giocatori e videogiocatori, vediamo dunque di compilare una vera e propria cronologia del D&D e degli AD&D al fine di fornirvi un bel vademecum da utilizzare come guida all'acquisto delle vostre nuove epopee di sogno.

D&D: IL BACKGROUND

L'universo dei Dungeons & Dragons presenta un classico e tipico scenario fantasy, dove, mostri e maghi abbondano ovunque. Tutta la letteratura più fantastica viene quindi "spremuta" a fondo per estrarne tutti i personaggi, gli esseri, le creature e le ambientazioni più astruse e fiabesche con cui dar vita ad un "reale ed immaginario" globale ove trame e leggende si fondono alla perfezione. Nasce quindi la classica etichetta di Universo Parallelo dove ognuno di noi può trasportarsi magicamente aprendo in pochi secondi qualsiasi edizione di D&D (nonché i propri orizzonti mentali). In questo mondo il Fato che ne tesse le trame e che ne partorisce caratteristiche morfologiche e topografiche corrisponde al

Dungeon Master, o per meglio dire, al regista che appronta i sentieri d'esplorazione, d'avventura e, in generale, di vita per ciascun personaggio. I giocatori rivestono dunque vari ruoli, partendo da quello più classico di condottieri, esploratori o guerrieri, o passando a quello di maghi, stregoni, ladri, ecc. Ognuna di queste professioni comporta una lunga serie addizionali di "specializzazioni" che, proprio come accade nella realtà, permettono ad ogni partecipante di imparare, maturare esperienza, acquisire rudimenti di arti e mestieri e sviluppare una più poliedrica ed elastica personalità con cui affrontare il mondo che lo circonda. Ed è proprio in quest'ottica di continua maturazione del personaggio, il quale vive inserendosi sempre più nei mondi creati dal Dungeon Master (e dalla TSR!), che il filone degli RPG si evolve sempre più, permettendo una concreta e tangibile maturazione delle metodologie di gioco, scoperta, combattimento, avventura e, globalmente, partecipazione al soggetto, seguendo passo passo la vita dei partecipanti, messi continuamente alla prova con nuovi test e situazioni. Iniziare a giocare è come rinascere in un altro mondo, di fiaba, altrettanto reale, concreto, ostile e complesso, dove il nostro alter ego, uomo, donna, elfo o creatura fantastica che sia, potrà ricominciare tutto da zero imparando, in qualsiasi ottica e situazione, l'arte della sopravvivenza. Una sorta di "Deja Vu spirituale" a metà, in quanto le doti morali e psicologiche che ci contraddistinguono verranno confrontate

con un tipo di vita totalmente alieno a quella vissuta fin qui, sul pianeta Terra, e spesso molto più impegnativa, emozionante e travolgente. L'unico rischio che si corre in questo "sdoppiamento" spirituale e mentale sarà... la schizofrenia totale, una volta divenuti incapaci di separare completamente le due "vite".

D&D + AD&D: LE PRODUZIONI

Partiamo dunque con il set di regole base cui si affiancano quelle Expert e Companion, per utilizzare quindi questa base interattiva su cui sviluppare una miriade di scenari ed avventure supplementari, suddivise per varie regioni. Il sistema di gioco rimane, in linea di massima, sempre quello e sarà dunque possibile applicarlo a nuove esplorazioni, mete e finalità, partorite da diverse trame, leggende e background storici di base. Ecco allora comparire sul mercato una vera comucopia di produzioni che, in una specie di genesi a cascata, germogliano dai set di regole base, per la gioia di chi desidera vivere il più intensamente e variatamente possibile la propria dimensione di RPGamer. Il mondo di AD&D si ramifica in differenti sotto-environment che fanno capo a: FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE, GREYHAWK, RAVENLOFT, SPELLJAMMER e LANKHMAR. Alla notevolissima produzione di RPG di questo tipo si sposa quindi l'ennesimo universo parallelo delle miniature (di cui parleremo nel prossimo numero) con cui concretizzare visivamente la

presenza di flora e fauna in questi mondi, nonché una ricca serie di LIBROGAME, novelle e romanzi, seguiti da gadget e memorabilia varie, come carte da collezione, mappe e notebook supplementari, dadi di vario tipo e riviste, fanzine, poster e calendari superbamente illustrati.

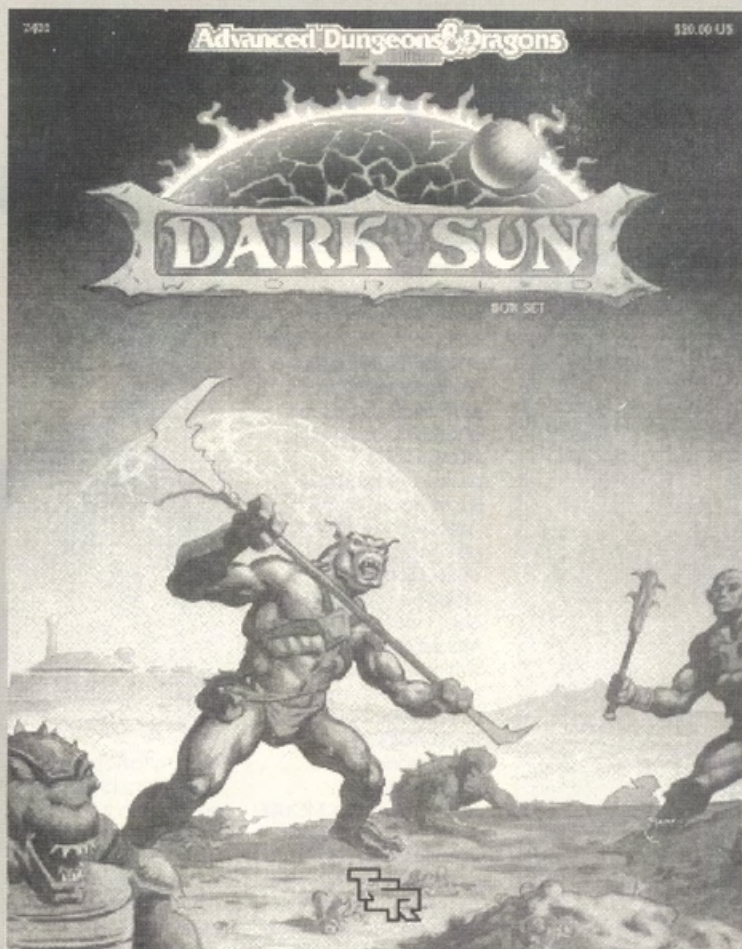
LA DIFFERENZA TRA D&D E AD&D

In cosa differisce la prima serie di produzioni dalla serie Advanced? Innanzitutto le ipotesi di base sono sempre identiche, ma in AD&D esiste un'ulteriore possibilità per sagomare e plasmare lo svolgersi di ogni storia grazie a regole supplementari (che possono incrementare, ad esempio, il numero di incantesimi) e ad una maggior quantità di personaggi amici e nemici. L'aggiornamento ed il "salto di qualità" relativo al cambio di metodologia di gioco nasce perciò spontaneo e quantomai istintivo.

LE NOVITA'

La versione base di Dungeons & Dragons può vantare già quattro aggiornamenti, sviluppati nel corso degli anni dalla TSR americana, da sempre impegnata non solo ad offrire nuove produzioni, ma soprattutto a rivedere e rivisitare quelle già disponibili. In virtù della suddetta opera di sviluppo dinamico dei sistemi di gestione ed interazione, D&D arriva dunque alla sua quarta release che si presenta, esteriormente, con un bel box a la Hero Quest e, udite udite, una mappa e numerose figurine da gioco in cartoncino. Fino ad oggi si sono sempre utilizzate carta e penna per viaggiare nei mondi D&D, ma

visto probabilmente l'incredibile successo di analoghi board game, la TSR ha pensato bene di offrire qualcosa di "concretamente" e visivamente più stuzzicante per facilitare l'apprendimento. Non manca comunque il libro con le regole (che comprende anche la sezione dedicata agli arbitri - o Dungeon Master) e un bel pacchetto di schede in cartoncino ed i soliti dadi multifaccia. Le schede costituiscono forse l'unica novità più tangibile all'interno di questa quarta versione, in quanto realizzano una specie di corso guidato di auto-apprendimento del gioco: in ognuna di queste infatti viene spiegata una regola, da applicare poi subito in una mini-avventura reale a titolo di esemplificazione concreta che, passo dopo passo, regola dopo regola, dovrebbe permettere al neofita di apprendere ogni fondamento del gioco divertendosi con poco sforzo intellettuale, e soprattutto una limitatissima elucubrazione da manuale. La metodologia di accostamento alla saga D&D si offre dunque ancor più stimolante ed immediata, dimostrandosi potenzialmente capace di rivoluzionarne interamente l'accessibilità e la competitività, rispetto ad altre produzioni. Parallelamente alla quarta versione arrivano alcune nuove espansioni scenario per D&D, come l'HOLLOW WORLD, un nuovo mondo cavo internamente, abitato nella faccia interna della sfera, la base più avventure e scenari, disponibili già da tempo; il Gaz 14,



scenario amerindi. Per l'Advanced è in arrivo Dark Sun un nuovo mondo, base e avventura, mentre è già disponibile da tempo Raven Loft, splendida ambientazione horror dall'esito fatale, base accessori e avventure; insieme a Maztica, ambientazione Aztechi Maya, base e avventure.

CHI VOLESSE RICEVERE IL CATALOGO COMPLETO DI TUTTE LE PRODUZIONI RELATIVE ALLA SAGA DEI D&D E DEGLI AD&D POTRÀ RICHIEDERLO DIRETTAMENTE A: PERGIOCO (MI) - TEL. 02/874580-874593

I TORNEI DI DUNGEONS & DRAGONS IN ITALIA!

A Milano fin dallo scorso settembre METROPOLICLUB, offre nuove iniziative: dimostrazioni di pittura

di miniature e presentazione di nuovi e vecchi giochi con nuovi tornei! Fra questi gli ultimi: TALISMAN e DUNGEONS & DRAGONS che si terranno, rispettivamente, Domenica 10 Novembre e Sabato 14 Novembre presso la sede del Club. Per quanto riguarda il torneo di D&D le squadre di 6 giocatori vivranno una vera e propria campagna, iniziando a giocare con personaggi di 5° livello per arrivare alle ultime partite con l'8° livello. Mano a mano che le squadre passeranno i turni di selezione i personaggi cresceranno, aumenteranno i loro poteri e i loro bagagli, diventando sempre più potenti. Tutte le avventure saranno ambientate nella stessa regione, con lo stesso background e gli stessi Png. Alla fine i

vincitori avranno chiuso una vera e propria campagna senza sacrificare le caratteristiche principali del D&D per le esigenze del torneo. I vincitori riceveranno tre buoni acquisto offerti da PERGIOCO, per le somme rispettive di 500.000, 300.000 e 200.000 lire. Per ulteriori informazioni telefonateci in redazione o contattate il responsabile del METROPOLI CLUB al numero 02/685428 (ora di cena). L'iscrizione, che costa Lit. 15.000 a persona, potete effettuarla direttamente da PERGIOCO o al METROPOLICLUB (stazione FS Porta Garibaldi, sottopassaggio binari 14°-20°, MM2) Milano.

Provati per Voi!!!

MOUSE

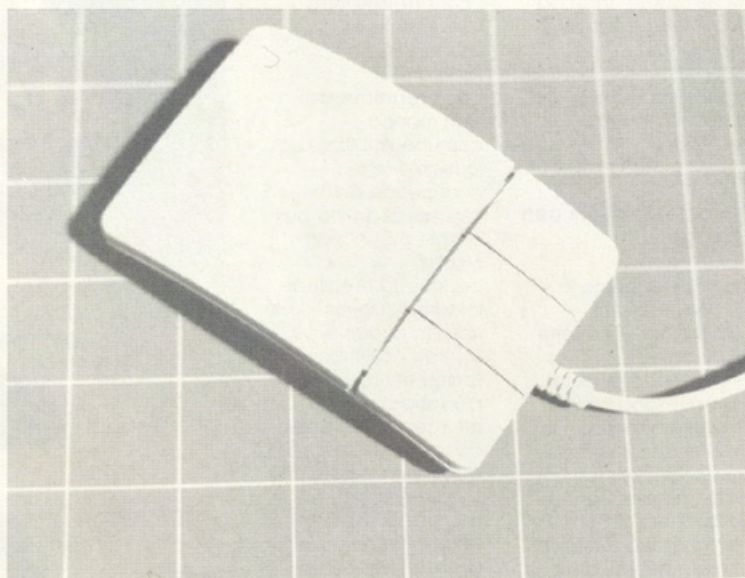
PREZZO: LIT. 49.000
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

Di questi tempi chi usa personal computer si è spesso trovato costretto a sostituire l'amico "topolino", messo completamente fuori combattimento dopo miriadi di adventure e spreadsheet, con un altrettanto valido ed affidabile device di interazione con il proprio elaboratore. Sul mercato allora di "pezzi di ricambio" ce ne sono a migliaia e VG&CW oggi ve ne propone un secondo che, insieme al Beetle Mouse di qualche settimana fa, spicca decisamente per qualità ed affidabilità tra la marea di produzioni.

Si chiama semplicemente MOUSE ed è tanto facile da ricordare quanto da installare ed utilizzare, nel più alto rispetto della qualità strutturale e delle ottime prestazioni, nonché della longevità e resistenza.

MOUSE è l'accessorio ottimale anche per chi acquista un topolino per la prima volta e si presenta disponibile in ben tre versioni, relative all'interfacciamento BUS, Seriale o in standard PS/2.

All'interno della semplice confezione troviamo, oltre al topastro, un floppy contenente il driver



d'installazione ed il test di funzionamento, nonché un bel tappetino gommato ed un adattatore supplementare 9-25 pin. Il manuale in italiano ci spiega esattamente come fare ad installare il topolino, anche se si tratta di procedure più semplici che bere il faticoso bicchier d'acqua. Basta infatti collegare il mouse (a computer spento!), inserire il floppy dei driver, digitare un bell'INSTALL e attendere qualche minuto. Voilà, il nostro MOUSE si crea automaticamente una bella directory e va a modificare il file AUTOEXEC.BAT che

tutti possiedono nella directory ROOT dell'ahrd disk. Se non disponete di un disco rigido verrà solo installato in memoria il driver ed voi potrete subito utilizzare il topolino per qualsiasi applicazione. Per procedere all'installazione avrete bisogno di: un IBM PC, XT, AT, 386, IBM PS/2 o compatibile (con porta seriale o porta mouse - COM1 o COM2 oppure la porta mouse per il PS/2), un floppy disk o un disco rigido, una versione DOS 2.0 o superiore, 256 K RAM o più e una scheda grafica di qualsiasi tipo (Hercules inclusa, naturalmente). Particolarmente curato

il programma di test che, contrariamente a quanto accade per altri analoghi software, ci permette di verificare in qualsiasi istante la perfetta e garantita funzionalità del nostro nuovo MOUSE. Perfetta e completa compatibilità Microsoft, altissima resistenza all'usura, design particolarmente ergonomico e generosamente anatomico (con tre pulsanti), confezionato infine un prodotto di alto livello, offerto ad un costo decisamente irrisorio.

THE SWITCHER

PREZZO: LIT. 49.000
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL

THE SWITCHER è un accessorio per AMIGA 500 unico nel suo genere: non solo consente di mantenere collegati al

computer 2 joystick ed 1 mouse contemporaneamente, ma l'uso stesso di uno dei due dispositivi disabilita

automaticamente l'altro. THE SWITCHER funziona con qualsiasi versione di Kickstart e si rivela un accessorio utilissimo innanzitutto per la gran comodità d'uso e d'applicazione, quindi per evitare di "stressare" continuamente gli ingressi joystick/mouse dell'Amiga, già delicatissimi di natura. Se dunque volete

giocare in due premete il tasto di fuoco di un joystick e poi, per tornare a disegnare con il De Luxe Paint cliccate sul tasto sinistro del mouse: voilà il gioco è fatto, i dispositivi rimangono sempre collegati, la salute del computer è assicurata!





NEGOZIO
VIA SAN PROSPERO 1
MILANO centro

Vendita per corrispondenza
in tutta Italia
telefonate 02 / 874580 - 874593
orario: 9,30 - 12,30 15 - 19,30,
no lunedì matt. e fest.

SETTORE CONSOLE
PREZZI REALI
REALE DISPONIBILITA'

NINTENDO ACTION SET	259000
NINTENDO CONTROL DECK	199000
NINTENDO MAX CONTROLLER	59000
NINTENDO TAPPETO FITNESS	199000

GIOCHI tutti ITA	lire
A BOY AND HIS BLOB	72900
ALPHA MISSION	72900
BIG FOOT	72900
BIONIC COMMANDO	84900
BLACK MANTA	84900
BLADES OF STEEL	72900
BUBBLE BOBBLE	72900
CALIFORNIA GAMES	72900
COBRA TRIANGLE	72900
DAYS OF THUNDER	87900
DIGGER T.ROCK	72900
DOUBLE DRAGON II	84900
DR. MARIO	72900
DUCK TALES	84900
FAXANADU	72900
FESTER'S QUEST	72900
GAUNTLET II	87900
GHOSTBUSTERS II	84900
GOAL	84900
GUARDIAN LEGEND	72900
GUNSMOKE	72900
IKARI WARRIORS	72900
JOURNEY TO SILIUS	84900
LOLO 2	72900
LOW G MAN	72900
MEGAMAN	84900
MEGAMAN 2	84900
PAPERBOY	72900
PIN BOT	72900
PROBOTECTOR	72900
ROBOCOP	84900
SECTION Z	72900
SNAKE RATTLE N ROLL	58900
SOLAR JETMAN	72900
SOLOMON'S KEY	84900
SOLSTICE	72900
STEALTH ATF	72900
SUPER MARIO BROS	58900
SUPER MARIO BROS 2	84900
SUPER MARIO BROS 3	84900
TECMO WORLD WRESTLING	84900
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	84900
TETRIS	72900
THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY	72900
THE BATTLE OF OLYMPUS	72900
THE LEGEND OF ZELDA	84900
TIME LORD	72900
ZELDA II	84900

Imminenti	
ARCH RIVALS	72900
DEFENDER OF THE CROWN	84900
DRAGON'S LAIR	84900
JACKIE CHAN ACTION KUNG FU	84900
KIKLE CUBICLE	72900
MANIAC MANSION	93900
MISSION IMPOSSIBLE	72900
NINJA GAIDEN	72900
NINTENDO WORLD CUP	72900
NORTH & SOUTH	84900
POWER BLADE	84900
PUZZNIC	58900
RAD GRAVITY	84900
SIMPSON	84900
SKI OR DIE	72900
SUPER OFF ROAD	58900
SUPER SPIKE V BALL	72900
TOP GUN II MISSION	72900
TOP PLAYER TENNIS	72900
TOTAL RECALL	72900

GAME BOY Incl.TETRIS	ITA	159000
BORSA PER GAME BOY		45000

GIOCHI	trad.	lire
ALLEYWAY	ITA	51900
BALLOON KID	ITA	51900
BASEBALL		55000
BASES LOADED		65000
BATMAN	ITA	51900
BLADES OF STEEL		85000
BUBBLE BOBBLE		75000
BUGS BUNNY	ITA	65000
BURAI FIGHTER DELUXE		51900
BURGERTIME DELUXE		69000
CAESARS PALACE		75000
CASTELIAN		66000
CASTLEVANIA ADVENTURE	ITA	51900
CASTLEVANIA II Belmont's Rev.		89000
CATRAP		55000
CHASE H.Q.	ITA	69900
COSMO TANK		69000
CYRAID		65000
DAEDALIAN OPUS		50000
DEAD HEAT SCRAMBLE		69000
DOUBLE DRAGON	ITA	51900
DOUBLE DRAGON II	ITA	51900
DR. MARIO	ITA	51900
DRAGON'S LAIR		75000
DUCK TALES		51900
DYNABLASTER	ITA	51900
EXTRA BASES		69000
F1 RACE		51900
FINAL FANTASY LEGEND		79000
FISH DUDE		69000
FIST OF THE NORTH STAR		69000
FORTRESS OF FEAR	ITA	51900
GARGOYLE'S QUEST	ITA	51900
GHOSTBUSTERS II	ITA	70000
GO GO TANK		69000
GODZILLA		60000
GOLF	ITA	51900
GOURMET PARADISE Mr. Chin's		55000
GREMLINS 2		79000
HAL WRESTLING		69000
HEIANKYO ALIEN		33000
HYPHER LODE RUNNER		85000
IN YOUR FACE		65000
ISHIDO The way of stones		66000
JEOPARDY!		69000
KING OF THE ZOO	ITA	51900
KLAX		69000
KUNG FU MASTER		69000
KWIRK	ITA	51900
LOOPZ		65000
MALIBU BEACH VOLLEYBALL		65000
MARU'S MISSION		59000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE		75000
MOTOCROSS MANIACS	ITA	51900
MYSTERIUM		65000
NAVY SEALS		69000
NBA ALL STAR CHALLENGE		66000
NEMESIS		69000
NFL FOOTBALL		65000
NINJA BOY		65000
NINTENDO WORLD CUP		51900
NOBUNAGA'S AMBITION		85000
OPERATION C		72000
PACMAN		75000
PAPERBOY		69000
PENGUIN WARS		65000
PLAY ACTION FOOTBALL		69000
POWER MISSION		65000
POWER RACER		69900
QIX	ITA	51900
R-TYPE		79000
RADAR MISSION	ITA	70000
REVENGE OF GATOR		51900
ROBOCOP		65000
ROLAN'S CURSE		69000
SERPENT		55000
SHANGHAI		45000
SIMPSON	SI	51900
SNEAKY SNAKES		72000
SOLAR STRIKER	ITA	51900
SOLOMON'S CLUB		61000
SPIDER MAN		51900
SPUD'S ADVENTURE		69000
SUPER MARIO LAND	ITA	51900
TAIL GATOR		69000
TASMANIA STORY		61000
TEENAGE TURTLES Fall Foot	ITA	51900
TENNIS	ITA	51900
THE CHESSMASTER		51900
THE GAME OF HARMONY		63000
THE HUNT FOR RED OCTOBER		75000
THE SWORDS OF HOPE		69000
WORLD BOWLING		82000
WWF SUPERSTARS		75000

LYNX ATARI Incl.CALIF. GAMES	ITA	299000
LYNX SECONDO Nuovo	ITA	224000
ADATTATORE PER AUTO		36900
ALIMENTATORE PER LYNX		32500
BORSA PER LYNX		36900
CAVO COMLYNX		12600
CUSTODIA PER LYNX		31500
SCHERMO ANTIRIFLESSO		12500

GIOCHI	trad.	lire
A.P.B.	ITA	66900
BLOCKOUT	ITA	66900
BLUE LIGHTNING	ITA	58900
CHIP'S CHALLENGE	ITA	58900
ELECTROCOP	ITA	58900
GATES OF ZENDOCON	ITA	58900
GAUNTLET	ITA	58900
KLAX	ITA	66900
NINJA GAIDEN	ITA	66900
PACMAN	ITA	66900
PAPERBOY	ITA	66900
RAMPAGE	ITA	66900
ROAD BLASTERS	ITA	66900
ROBO-SQUASH	ITA	66900
RYGAR	ITA	66900
SHANGHAI	ITA	66900
SLIME WORLD	ITA	58900
WARBIRDS	ITA	66900
XENOPHOBE	ITA	66900
ZARLOR MERCENARY	ITA	66900

Imminenti		
BILL & TED	ITA	66900
CHECKERED FLAG	ITA	66900
ISHIDO The way of stones	ITA	66900
PACLAND	ITA	66900
SCRAPYARD DOG	ITA	66900
STUN RUNNER	ITA	66900
TURBO SUB	ITA	66900
VIKING CHILD	ITA	66900

SEGA MEGADRIVE INTERNAZ. 279000
GAME GEAR IN ARRIVO

giochi	trad.	lire
AFTERBURNER II	SI	69000
ALEX KIDD	SI	69000
ALTERED BEAST		69000
ARROW FLASH		94900
BATMAN		92900
BIMINI RUN		92900
BUDOKHAN		92900
COLUMNS		69000
CRACK DOWN		89900
CYBERBALL		92000
DICK TRACY		87000
DYNAMITE DUKE	SI	79500
ESWAT		89900
FAERY TALE ADVENTURE		92900
FANTASIA Disney		97900
FIRE SHARK		65900
FORGOTTEN WORLDS		69000
GAIN GROUND		89900
GHOSTBUSTERS		79500
GHOULS'N GHOSTS		107900
GOLDEN AXE	SI	79500
HERZOG ZWEI	SI	69000
ISHIDO The way of stones		58900
JOHN MADDEN FOOTBALL		92900
KING'S BOUNTY		97900
LAKERS VS. CELTICS		92000
LAST BATTLE		76000
MIGHT AND MAGIC		126900
MYSTIC DEFENDER		105900
ONSLAUGHT		99000
PGA TOUR GOLF		99900
PHANTASY STAR III		149000
POPULOUS		84900
RAMBO III '1	SI	79500
RASTAN SAGA II		89900
SAINT SWORD		94900
SHADOW DANCER		79500
SONIC THE HEDGEHOG		99900
SPACE HARRIER II	SI	69000
SPACE INVADERS '91		82000
SPIDER MAN	SI	89500
STAR CONTROL		99000
STORMLORD		118900
STRIDER		129000
SUPER HANG-ON	SI	79500
SUPER MONACO G.P.		79500
SUPER REAL BASKETBALL	SI	79500
SUPER THUNDER BLADE		69000
SUPER VOLLEY BALL		71900
SWORD OF VERMILLION		139000
TARGET EARTH		99900
THE REVENGE OF SHINOBI		69000
THUNDER FORCE III		65900
TOMMY LASORDA BASEBALL		118900
TWIN HAWK		69000
ULTIMATE QUIX		84900
WARDNER		92900
WARRIOR OF ROME		123900
WORLD CHAMPIONSHIP SOCC.		84000
ZOOM		69000

GUNSHIP 2000

MICROPROSE

PREZZO: L.89000
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE:
 VGA/MCGA
 SCHEDE SONORE:
 ROLAND, AD LIB
 HARD DISK:
 INDISPENSABILE
 CONTROLLI:
 JOYSTICK, TASTIERA
 MEMORIA:
 640KRAM
 GRAFICA:

9

SONORO:

8

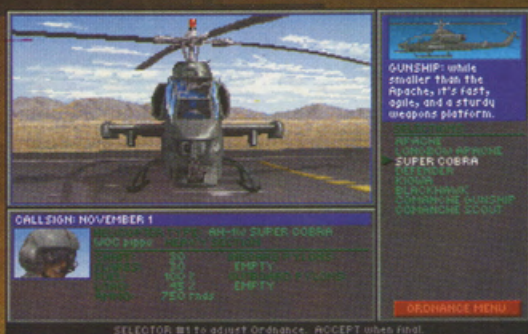
GIOCABILITA':

8

VAL GLOBALE:

8,33

Sotto sotto, GUNSHIP 2000, pur essendo un ottimo simulatore di volo non ha mantenuto fede a tutte le aspettative che si erano create negli acquirenti, che hanno dovuto subire mesi e mesi di pubblicità su tutte le più diffuse riviste del settore: sia americane sia anglosassoni. La grafica è buona, nulla da dire, così dicasi per la giocabilità. Complessivamente un buon programma, anche se sembra che manchi qualcosa, un qualcosa di indecifrabile, più che altro una sensazione, una intuizione non spiegabile. Ciò non toglie che tutti gli appassionati dovrebbero procurarselo, anche per il solo piacere del possesso, come si fa con un bel libro di un autore famoso. 89.000 lire.... beh forse dieci o ventimila lire in meno ci stavano bene.

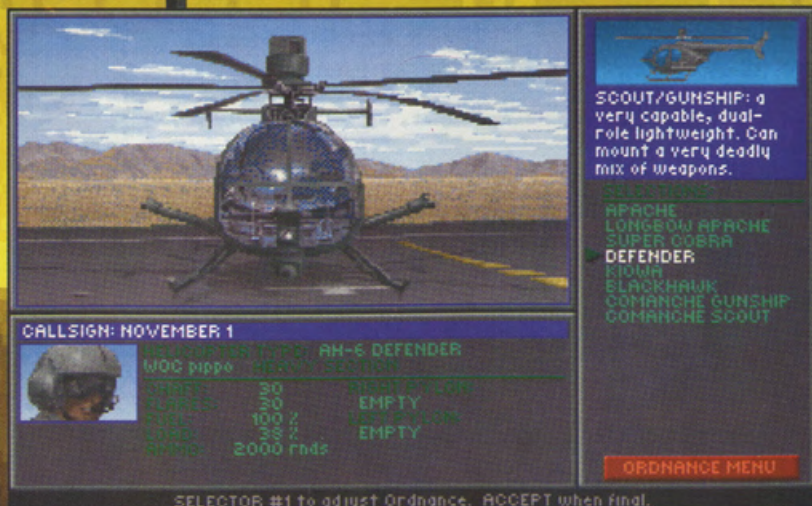


Ed ecco il tanto acclamato GUNSHIP 2000, tutti lo cercavano, tutti lo volevano... ed adesso tutti se lo sono comperato... e si sembra proprio che i negozi di videogame siano stati assaltati da gruppi di appassionati disposti a sborsare le classiche 89.000 lire, oramai uno standard per i giochi targati MICROPROSE. Effettivamente questa simulazione non può mancare nella biblioteca software di un patito di strategia o di volo simulato. Ma, bando alle ciance, saliamo sul nostro Apache ed iniziamo a scorazzare sopra i cieli dell'Europa e del Golfo Persico, alla ricerca di nemici da distruggere, di tank da bombardare e di autocarri da incendiare. Nulla di più semplice con questo

spaventosa macchina da guerra, un elicottero simile ad una corazzata volante, con un carico di morte impressionante. Non per nulla si è guadagnate la stima di tutti i combattenti e l'invidia dei generali russi nell'ultimo conflitto del golfo. All'inizio del game dovete creare il vostro equipaggio, che con il susseguirsi delle missioni aumenta di capacità e di precisione nel

combattimenti. La grafica è rigorosamente a tre dimensioni, vettoriali, il grado di definizione

dei particolari dipende molto dalla scheda



grafica che possedete e dal tipo di processore che montate sul computer. Più è potente il vostro PC maggiori sono i particolari e risultano più veloci e lineari le varie fasi di scroll e di movimento dei mezzi sul video. Se non volete vedere certi aerei che si muovono a



scaffi dovete avere almeno un 386 a 25 Mhz. L'elicottero è abbastanza facile da pilotare, con il joystick le varie operazioni di volo sono più naturali ed immediate. GUNSHIP 2000 non prevede l'utilizzo del mouse, cosa che in alcuni casi rende macchinose le varie operazioni che



Le fasi di preparazione del velivolo e di briefing sono

realizzate con schermate grafiche che utilizzano la VGA in bassa risoluzione, i classici 256 colori a 320 per 200 pixel.

precedono le fasi di decollo e di atterraggio. La tastiera in ogni caso fa egregiamente il suo lavoro e permette di sostituire senza eccessivi problemi il joystick.

Anche questo gioco è un gran "mangia memoria", per non avere problemi è indispensabile avere installato il DOS 5 delle Microsoft o dello



Digital. Se abitualmente lavorate con la release 4, probabilmente non riuscirete a far girare questo ultimo lavoro della Microprose. In ogni caso togliete

tutti programmi residenti che vengono caricati automaticamente con il config.sys o con l'autoexec.bat.



MEGAFORTRESS

THREE SIXTY
PACIFIC INC.

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
VGA 256 COLORI
SCHEDE SONORE:
SOUND BLASTER, AD
LIB
HARD DISK: SI'
(RACCOMANDATO)
CONTROLLI: MOUSE
(RACCOMANDATO),
TASTIERA
MEMORIA:
640KRAM
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

**VG & CW
YEP!**

MEGAFORTRESS era affetto da parecchio tempo, infatti una accorta campagna pubblicitaria aveva messo sul chi vive gli appassionati, che non volevano farsi sfuggire questa vera e propria chicca. Che altro vi devo dire, noi in redazione siamo rimasti subito ben impressionati da questo ultimo lavoro della THREE SIXTY che sicuramente raggiungerà le top ten delle vendite di software mondiali. Ah... dimenticavo: la giocabilità è eccezionale, una marea di cloche ed interruttori da attivare e disattivare con il cursore del mouse.

Come si dice.... ah si... grande, grosso, brutto e cattivo... bene questo può essere il vostro nuovo mezzo di combattimento: un B-52, la mitica fortezza volante che tante vittime ha mietuto nelle ultime guerre regionali: dal Vietnam all'Iraq.

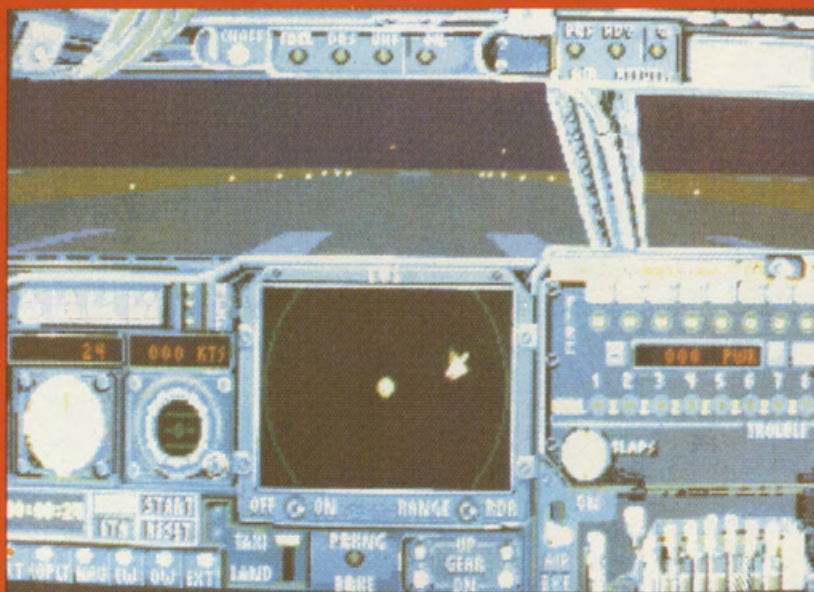
In questo caso siete il comandante di un B-52H, una versione completamente modificata rispetto ai primi esemplari che hanno combattuto sui cieli dell'Indocina. Avrete a disposizione tutti i ritrovati elettronici che la tecnica militare statunitense ha ideato per difendere una fortezza volante di queste dimensioni. Se vorrete far impazzire le installazioni radar nemiche avrete solo l'imbarazzo della scelta. Con il mouse vi sposterete da una zona all'altra dell'aereo (tutte schermate in alta risoluzione a 256 colori!!!!). Potrete scegliere se operare sui cieli dell'Iraq, per partecipare alla mitica Desert Storm o se operare nell'area del Nevada negli USA od ancora sui confini orientali del patto atlantico.

Avrete a disposizione un numero impressionante di armi



offensive: missili, bombe teleguidate e tutto quello che serve per la guerra elettronica. Acciecchare i mezzi avversari, disturbare gli impianti radar del nemico sarà un compito per voi assai piacevole e facile da eseguire. Dall'alto dei cieli potrete disseminare il

terreno sottostante di: mine, bombe, razzi. Senza contare della dotazioni di missili aria-aria che vi renderanno quasi invulnerabile... E tutto ciò avverrà sotto i vostri occhi con una stupenda grafica tridimensionale a 256 colori. Il sonoro è assai realistico ed i vari rumori che vi



accompagneranno in questa cavalcata infernale renderanno ancora più suggestive le vostre imprese. Fortunatamente ogni vostro successo non sarà coronato da centinaia di morti, lutti e distruzioni, ma solo dal divertimento e dalla consapevolezza di avere passato un po' di tempo divertendovi con il PC. Per quanto riguarda l'hardware necessario avrete già capito che è indispensabile possedere una VGA ed un hard disk per poter far girare senza problemi questo ultimo game della THREE SIXTY. Se poi avete anche il mouse ed una scheda

musicale... beh, molto meglio per voi... i risultati parleranno meglio del sottoscritto. C'è infine da aggiungere un ulteriore plauso per questa casa di software Californiana: il prezzo, senz'altro molto interessante, se rapportato alle 79.000/89.000 della concorrenza (leggi MICROPROSE).

HARD NOVA

ELECTRONIC ARTS

PREZZO LIT.
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

9

SONORO:

8,7

GIOCABILITÀ:

9

VAL. GLOBALE:

8,9

Hard Nova è forse la risposta a tutti gli utenti Atari che da tempo invidiano ai "sessantaquattristi" il mitico Sentinel World o, più recentemente, la stessa versione del gioco originariamente disponibile per IBM PC. Un RPG spaziale ricco di azione, dettagli, trame e locazioni da visitare (per non parlare dei molti personaggi con cui interagire), trasportato egregiamente sugli Atari ST per la gioia di tutti gli amanti del genere. Ah, dimenticavo, sul numero 13/14 del Luglio 91 di VG&CW è già apparsa la soluzione (e poi ditemi se questa non è sporchissima pubblicità!!!): che volete di più?!

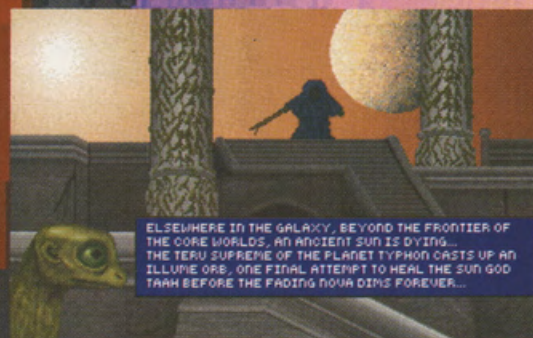


Nova è la più bella, coraggiosa e spregiudicata mercenaria dello spazio. Lo spazio in questione corrisponde al più remoto angolo della galassia Triangulum (che si estende per la bellezza di 74.000 Anni Lucel), terra particolarmente fertile per la nostra eroina che potrà arricchirsi alla svelta grazie ad una folta "clientela". Nova è un tipo tutto pepe e a causa della sua brutta abitudine di parlare troppo si è appena vista assaltare in pieno spazio, perdendo la ciurma ed il bottino dell'ultima missione. In questo nuovo adventure-rpg targato EA vestiamo dunque i panni dell'intrepida mercenaria, parlando proprio dalla classica "gavetta", intraprendendo cioè una scalata al successo di incontrastati ed inarrestabili pirati delle stelle. Nova, che appare misteriosa e bellissima sulla copertina del gioco, deve innanzitutto reclutare un nuovo manipolo di soldataglia senza scrupoli, indispensabile per guidare la sua navetta da esplorazione nelle profondità spaziali. Ecco allora intervenire, così come per moltissime altre fasi del gioco, un sistema di interazione con i numerosi personaggi della vicenda, basato su dialoghi e scambi di

opinioni realizzati a finestre e menu. Si dovrà quindi scegliere un incarico, più o meno gravoso, che potrà prevedere assassinii, scorribande, missioni di sabotaggio, rapimenti, contrabbando di armi e droghe, "sfide" al mercato nero e, tra un boccone e l'altro, qualche bella "rapina al treno"; un treno che sfreccia via come il Millennium Falcon e fa capolinea nelle Pleiadi! Nova è perciò tutta la caparbia e prorompente femminilità fatta Han Solo, per la gioia di tutti gli avventurieri dello spazio che da tempo agognavano un gioco simile. Nova sarà dunque impegnata anche in combattimento, fase tipicamente arcade che viene sviluppata attraverso tre impostazioni action a seconda delle circostanze. Non manca dunque il classico scontro tridimensionale tra navette a la Elite ed i combattimenti faccia a faccia all'interno di basi ed installazioni varie. Purtroppo per voi manca la classica sfida ai bounty hunter (cacciatori di taglie, 'ignorantoni!) da risolvere i qualche sordido e fumoso bar dello spazio, ma per il resto brivido, esplorazione e divertimento sono senza dubbio assicurati.

Il sistema grafico di Hard Nova sfrutta le più moderne tecnologie regalando una sceneggiatura a la George Lucas per le moltissime e poliedriche situazioni di gioco. Si gioca bene con il mouse, incaricato di strutturare un'evoluta interfaccia gioco, e sarebbe consigliabile poter usufruire di una seconda unità driver per floppy o di un Hard Disk (il gioco è perfettamente installabile - la protezione è da manuale). La stupenda colonna sonora, vanto e pregio particolare delle Sound Blaster nell'originaria versione del prodotto per MS/DOS, perde notevolmente di qualità una volta

relegata al solito chip Yamaha dell' ST, senza prevedere alcuna "espansione" per la stereofonia STE. Ciò che colpisce e ammalia non è comunque l'accompagnamento musicale, ma bensì l'estremo livello di realismo e giocabilità che permea tutto il gioco. Lasciando per un attimo da parte l'estrema complessità della trama e dei mille possibili sviluppi previsti, il simpatico ed immediato sistema di interazione con i molti personaggi del gioco e con tutte le azioni opzionabili rende Hard Nova un prodotto difficilmente rinunciabile, ricco di divertimento intelligente per tutte le età. Un'abile miscela dunque tra tipologie adventure, RPG e strategiche, vissuto attraverso gli occhi di un personaggio incredibilmente vivo e reale che si muove senza particolari limitazioni in un vastissimo universo.



ELSEWHERE IN THE GALAXY, BEYOND THE FRONTIER OF THE CORE WORLDS, AN ANCIENT SUN IS DYING... THE TERU SUPREME OF THE PLANET TYPHON CASTS UP AN ILLUMINE ORB, ONE FINAL ATTEMPT TO HEAL THE SUN GOD TAAM BEFORE THE FADING NOVA DIMS FOREVER...



KNIGHTS OF THE SKY

MICROPROSE

PREZZO: LIT. 89.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

8,7

SONORO:

8

GIOCABILITÀ:

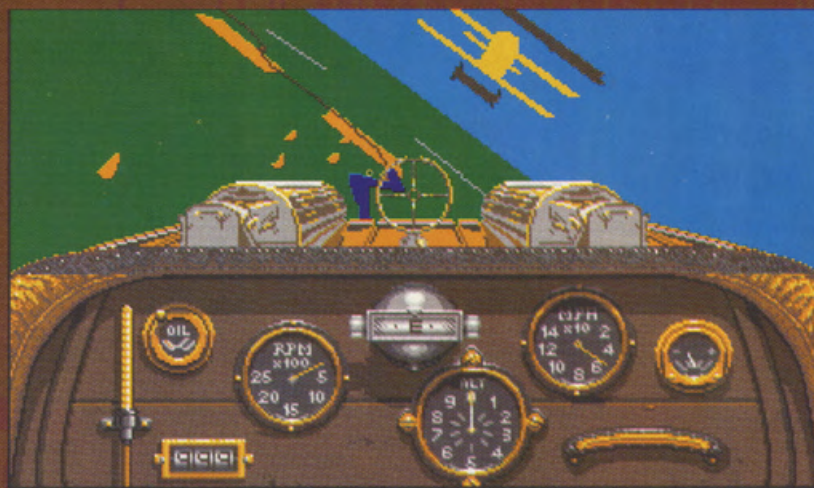
8,9

VAL. GLOBALE:

8,53

Knights Of The Sky perde in grafica, ma guadagna in velocità, realismo ed originalità rispetto alla prima versione per IBM. Si rivela allora un degnissimo successore del celebrato WINGS Cinemaware, in grado di stupire, coinvolgere e divertire, missione dopo missione, anche il più sofisticato ed esigente videogamer. Finalmente una stupenda conversione da IBM PC!

Quando una software house riesce a creare qualcosa di valido e, soprattutto, estremamente originale tutte le altre si buttano a capofitto a clonarlo. Questa teoria calza a pennello anche al celeberrimo Wings targato Cinemaware che, proprio in questi giorni, riesce a vantare ben tre tentativi di imitazione. Il primo di questi risponde ai "Cavalieri Del Cielo" Microprose (non confondetelo con la serie di telefilm francesi del Mirage trasmessi ancora ai tempi del bianco e nero), che nasce da un'attenta opera di ampliamento e miglioramento del soggetto originale Cinemaware. Terreno particolarmente fertile per questo tipo di creazione lo offre, al momento, anche l'ambiente Amiga, dopo a quello originario MS/DOS. Nasce perciò un gioco-simulazione di altissimo livello che riesce ad imporsi grazie ad un'ottima fattura, un'elevata giocabilità e, perchè no, un pizzico di originalità, nonostante la ripetitività del soggetto. Knights Of The Sky si suddivide in quattro porzioni principali: fase di allenamento al volo su biplani, combattimento aereo immediato, simulazioni di guerra totale, con una marea di missioni combattute durante la Grande Guerra, nonché la solita "chicca" di opzione che prevede lo scontro testa-a-testa fra due videogiocatori dotati di modem (la



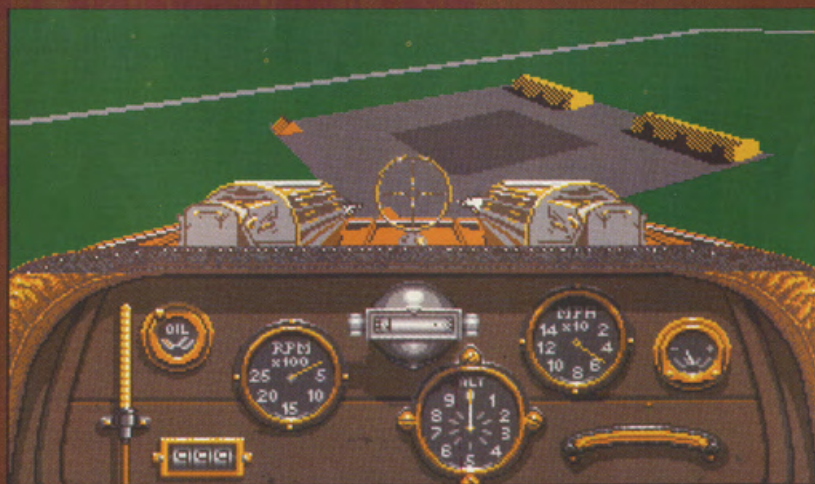
bolletta poi la pagate voi!).

Nella sezione di training ci si impratichisce nel volo su ben 20 differenti velivoli da guerra previsti dal programma anche per competere nelle fasi più avanzate. Nel classico Dogfight Encounter si vola e si spara senza pensarci su troppo, entrando in pieno nello spirito degli assi della cloche, perennemente impegnati ad abbattere il maggior numero di nemici. Nello scenario di guerra completa dovremo infine intraprendere missioni su missioni, concretizzando l'escalation alla top ten degli Aces, già rimpolpata da 16 temibilissimi avversari che casualmente potremo incontrare negli infuocati cieli del programma. Non manca allora Himmelmann e Von Richtofen, così come il tabellone computerizzato che registra in maniera imperitura la nostra serie di successi. Al termine di ogni



missione, che viene sempre preceduta dall'indispensabile briefing, otterremo notizie, pettegolezzi e informazioni miste sul comportamento in battaglia dei nostri più diretti avversari e sulle loro tecniche di volo e combattimento. Inutile sottolineare che la simulazione di conflitto totale è la più divertente e godibile al fine di passare ore ed ore di spensierato divertimento insieme al programma. Knights Of The Sky segue perciò anche lo stesso meccanismo di gioco dello stupendo Wing Commander firmato Origin, offrendoci la possibilità di vivere, missione dopo missione, una vera

guerra che può durare mesi. Il programma si impone immediatamente per l'altissimo livello di realismo e difficoltà (entrambi modificabili a piacere dall'utente), potenziando quindi l'aspetto di una vera simulazione di volo piuttosto che quello di semplice giochino spara-spara. Laddove la Cinemaware ha lasciato parecchi vuoti per quanto riguarda le più realistiche variabili di gioco, la Microprose, indubbiamente esperta in questo campo, è riuscita a creare una perfetta amalgama fra arcade e realtà, sfruttando qualcosa di terribilmente divertente. Il programma si rivela il più veloce e dinamico possibile, penalizzando di un pizzico la ricchezza di dettagli grafici, rispetto alla versione originaria per IBM PC. Tuttavia questa lacuna, unita ad una spiccatissima giocabilità, non può non far piacere a tutti gli assi della cloche Amiga, da sempre alla ricerca di qualche bel combattimento aereo veloce, realistico ed emozionante.





STARFLIGHT 2

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: L.
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

8

SONORO:

7

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

8

STARFLIGHT 2 è un gioco di ruolo anomalo: all'inizio dovete arruolare l'equipaggio, effettuare il trainer dei vari componenti ed acquistare una astronave con la quale commerciare ed esplorare le varie galassie. Solo se riuscirete ad autofinanziarvi potrete portare a termine la missione.

Come vedete ci sono tutti i presupposti per appassionare i palati delle simulazioni. La grafica che vi accompagna nelle vostre peregrinazioni non è delle più eclatanti, anche se il game è sempre facile da gestire ed i vari sprite che si susseguono sul monitor sono ben definiti e ricchi di particolari. E' chiaro che in questo gioco, la ECA ha puntato tutto sulla giocabilità e sull'interesse della storia, lasciando un po' in disparte le qualità grafiche, molto simili a quelle delle precedenti release.

STARFLIGHT 2... finalmente anche per Amiga! Gli amighisti, appassionati di RPG ed avventure, potranno ora sbizzarrirsi ad esplorare questo nuovo fantastico mondo creato dalla ECA, composto da oltre 500 pianeti e popolato da trenta razze aliene. Il game è simile al vecchio STARFLIGHT, la giocabilità è uguale e, se già conoscete la precedente release, il manuale vi risulterà quasi inutile. Lo scopo del gioco è il solito: esplorare i vari pianeti per trovare oggetti utili alla riuscita della missione, scoprire quali misteri si celano dietro la Cloud Nebula e, riuscire, alla fine a salvare il pianeta madre e la base dalla distruzione totale. Muovendovi da un luogo all'altro dello spazio dovreste raccogliere dei minerali pregiati e

SHIP CONSTRUCTION

Select Transaction

Buy
Sell
Repair
Name
Done

ISS
Total Pods: 7
Engines: Class 1
Shields: Class 1
Armor: Class 1
Missiles: None
Lasers: Class 1

Mass: 184 Tons
Accel: Very Poor
Shunium: 150.0 M³

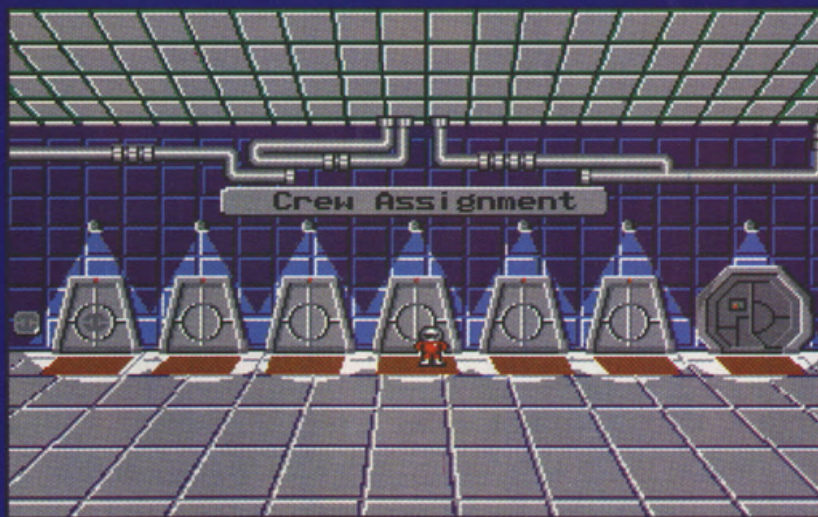
Your account balance is: 25000 SP

riportarli alla base, dove vi verranno pagati profumatamente. Il danaro guadagnato vi permetterà di aumentare la potenza dell'astronave ed il suo armamento. Dovrete poi acquistare il carburante necessario ai vostri voli interplanetari. Durante i viaggi incontrerete vari alieni: alcuni vi saranno amici

e vi forniranno delle informazioni preziose, altri vi attaccheranno appena vi avranno avvistati. Solo se i vostri schermi saranno al massimo della loro potenza potrete sperare di resistere a questi attacchi. Una volta distrutti i nemici potrete avvicinarvi ai detriti delle loro navi e recuperare tutti i materiali che vi servono.

Come vedete il game è simile alla precedente release, sono aumentati i mondi da esplorare e, finalmente potrete commerciare anche con gli alieni (se riuscirete ad instaurare un buon rapporto di vicinato).

Gli incontri con questi strani esseri sono molto interessanti, se riuscirete a non inimicarveli, soprattutto se si dimostreranno ben disposti nei vostri confronti, sarete a metà dell'opera, la vittoria finale sarà solo questione di tempo. Quindi prima di aprire il fuoco cercate di instaurare una qualche forma di comunicazione tra la vostra nave e quella aliena. La pace porta molti più vantaggi della guerra... per lo meno in questo ultimo programma della ECA. Se vi è piaciuta la versione precedente questa nuova release non mancherà di stupirvi positivamente. Le nuove funzioni implementate nel programma fanno di STARFLIGHT 2 un RPG assai interessante, il logico prosieguo del vecchio STARFLIGHT. Anche in questo caso è stata utilizzata una protezione cartacea, i dischi sono copiabili e si consiglia di riporre gli originali in un posto sicuro.



PERSONNEL

File # 2 Next Previous

Vitality: 100%
Race: Velox
Durability: 8
Learn Rate: 6

Skills:
Science : 30
Navigation : 50
Engineering : 50
Communications : 0
Medicine : 0

Type : Insectoid
Avg. Ht. : 1.0 M
Avg. Wt. : 60 KG

● Human ● Thrynn ● Android
○ Velox ● Elowan

OK



VIRTUAL REALITY VOL. 1

ELITE

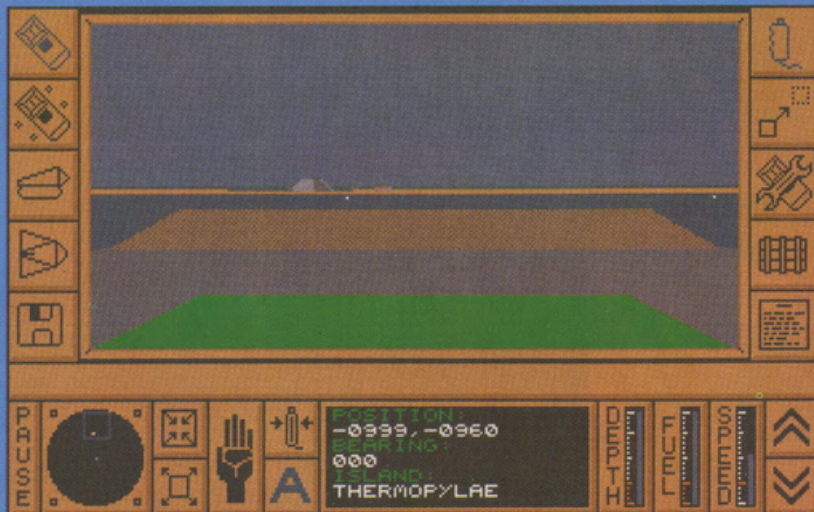
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
SOFTEL
VAL. GLOBALE:

9

VG & CW
YEP!

Virtual Reality Vol. 1 si gioca, si rigioca e si conserva gelosamente nella propria softeca; finalmente una compilation valida sotto tutti gli aspetti, che non contiene nessun prodotto scadente, spesso proposto insieme a un paio di titoli famosi. Un prodotto altamente conveniente che suggella felicemente lo zenith del rapporto prezzo-qualità.

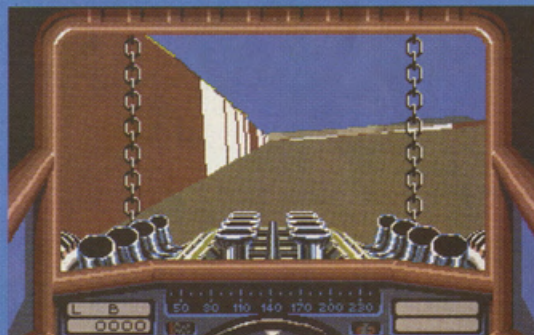
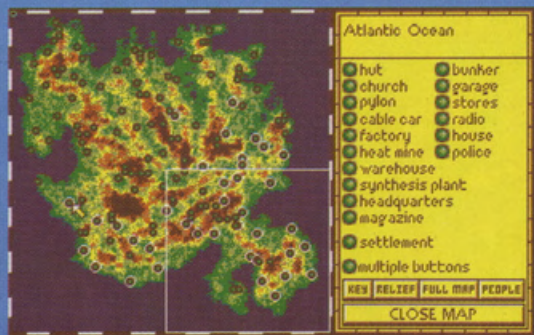
Non confondete il titolo di questa prima, interessantissima compilation targata Elite, con quegli stupidi arcade tridimensionali (lentissimi e particolarmente rozzi) che hanno fatto impazzire molti giornalisti colti meno esperti, faciloni e particolarmente ingenui. La Virtual Reality è uno stupendo cofanetto che racchiude cinque veri best seller del software d'intrattenimento che rispondono a Stunt Car Racer, Midwinter, Carrier Command, International Soccer Chall. e Starglider 2. Forniti con tanto di manualistica in italiano, dunque no problem per chi non mastica bene l'idioma di Mrs. Thatcher, i cinque game offrono divertimento i giocabilità decisamente per tutti i gusti. Ottime simulazioni fantascientifiche come Carrier Command e Starglider 2, sposano infatti il celeberrimo Midwinter, per poi dar libero sfogo alle velleità da smanettoni sui campi di calcio e sulle infuocate piste dei dragster americani. Scendendo nei particolari, per chi ancora non conosce questi capolavori del videogame, potremmo parlarvi di Carrier Command, una stupenda simulazione



bellica, ricchissima di grafica dinamica tridimensionale e dotata di una specialissima interfaccia di gestione, esclusivamente supportata dal mouse. Una lunga campagna bellica, combattuta in un vastissimo arcipelago, impegnerà le nostre forze aeronavali al massimo delle risorse tattiche e strategiche, facendoci fondere mouse e cervello! Lo stesso si ripete per Starglider II, vero, stupendo progenitore delle saghe di Damocles, Mercenary, Elite e Wing Commander, ci offre un'ennesimo conflitto stellare, vissuto a bordo del più futuristico vascello da

ricognizione, esplorazione e combattimento. In Midwinter infine la nostra indiscussa capacità di leader e condottieri sarà messa a dura prova, in una lunghissima serie di missioni di guerra, vissute in un microcosmo coperto dai ghiacci perenni a bordo di slitte, gatti delle nevi, sci e deltaplani. Alèèè, Oooòòòò, giunge quindi l'agognato momento di indossare le scarpette chiodate (marca Virtual Reality) e di scendere in campo contro le più agguerrite squadre di coppa, godendosi tutta la magia della vera grafica tridimensionale "socceristica" (da dove

l'hai preso 'sto termine, dal "Manuale del Giovane Recensore Brufoloso, Nascosto Dietro Due Quintali Di Lenti Per Miopia"? Ebbene sì, sono stato contagiato, ma ci vedo benissimo!!!). Il campo scorre via velocissimo, i giocatori pure, controllare la palla è un gioco da... veri Gulliti, e l'azione risulta sempre più frenetica, mentre l'agonismo sale, sale e sale ancora. Concludiamo poi in bellezza con un bel casco da gara firmato MicroStyle, sfrecciando via, bruciando gomme, sugli intricati circuiti delle Stunt Cars, più simili a paurosi ottovolanti che a piste automobilistiche.



Anche qui brivido, emozione e stupenda grafica "solida" vengono garantiti, per mettere a dura prova riflessi e joystick. Nel complesso Virtual Reality Vol. 1 si dimostra la prima compilation "intelligente" in assoluto; spesso ci siamo trovati di fronte a raccolte di giochi dove un paio di titoli decenti facevano da paravento ad altre produzioni di serie B, ma in questo caso non possiamo che esclamare un bell' Eureka, evviva la compilation!



SENGOKU DENSHO

SNK

USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA,
COMPUTER LAND E
DB_LINE
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

8,8

VAL. GLOBALE:

8,93

Sengoku Densho è un arcade picchiaduro d'eccezione, ma non porta certo alcuna nota originale alla già folta schiera di analoghe produzioni per Neo-Geo. La console SNK si rivela ancora una volta una macchina fatta per emulare, se non addirittura superare, i coin op per eccellenza e, comunque sia, ci riesce in pieno ancora una volta. Se cercate un buon prodotto d'azione, ricco di animazioni e colori, nonché relativamente duraturo, provate questa cartuccia dal vostro negoziante di fiducia!

Attesissimo e, nel frattempo travisato e mitizzato come chissà quale gioco per il Neo-Geo, arriva finalmente il Sengoku Densho che altro non è che il solito beat'em up a scrolling omnidirezionale, ricchissimo di colori ed animazioni, ma povero di originalità. Di primo acchito, ogniqualvolta ci capita di vedere questi fastosi spettacoli di grafica e dinamismo arcade, ci chiediamo di cosa sarebbe capace la costosa console SNK alle prese con un bel simulatore di volo a la Wing Commander che tarda ad arrivare, abbastanza inspiegabilmente, per lo standard dei 330 Mega del Neo-Geo. Nell'attesa dunque godiamoci un ennesimo "picchiaduro", di quelli fatti molto bene però, martoriando ancora una volta i poveri joypad della console.

Cinquantacinque Megabyte di memoria ROM vengono infatti amministrati su sei-sei livelli di gioco, tipicamente arcade, portati alla luce da un'infinita di scontri ed una stupefacentemente amalgama di animazioni. Scopo del gioco è sempre quello di percorrere ogni stage fino alla fine, distruggendo nemici e mostri di fine zona, sfruttando le arti marziali (che il nostro joypad ormai conosce benissimo!) ed alcune armi supplementari che andranno raccolte via via. In particolare, il sistema di scoperta, evidenziazione e collezione dei vari bonus bellissimi avviene in occasione degli scontri con personaggi particolarmente potenti e con la fuoriuscita, dal corpo dei malcapitati nemici, di alcune sfere colorate. Quest'ultime vanno raccolte al volo, sarebbe meglio dire "prese a mezz'aria,

saltando", perché dopo pochissimi secondi scompaiono definitivamente. Si può chiaramente anche giocare in due, ma non crediate che il game diventi in questo modo troppo semplice come accadeva, quindi giorni fa, per Burning Fight. Come livello di difficoltà Sengoku Densho potrebbe infatti venir paragonato ad un Alien Storm per Megadrive, relativamente all'opzione di gioco singolo o a quella per due partecipanti. L'azione è però furiosa ed impegnativa, tutte e quattro le dita della mano destra per amministrare la commedia di colpi segreti e possibili per colpire i nemici; questi ultimi affacciano da solo in gruppo da ogni estremità dello schermo, usufruendo a volte di alcune "bucche" mostruose

che li partoriscono in gran numero. Vi sono dunque tutti gli elementi chiave di un arcade di primissima qualità che viene portato alla luce grazie ad una ricchissima serie di animazioni scrolling parallaxici, colori e dettagli che, diciamo così, solo il Neo-Geo adesso come adesso si può permettere. Originalissimo il commento sonoro decisamente d'atmosfera con quegli strani tamburi di guerra che continuano a martellare le

orecchie, scontro dopo scontro. Possiamo infine salvare la partita in corso su Ram Card e qui, ahimè, Sengoku Densho perde qualche punto in giocabilità, rivelandosi un tantino meno complesso da terminare in una sola partita. Gli aficionados più incalliti del picchiaduro siano avvertiti dunque: se usate la Ram Card dimostrerete soltanto la vostra mancanza di coraggio, abilità e fegato!!!





PC KID 2

HUDSON SOFT

USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA,
COMPUTER LAND
EDB_LINE
GRAFICA:

8

SONORO:

8,2

GIOCABILITA':

8,5

VAL. GLOBALE:

8,23

PC KID: un nome, una garanzia? Sì e no, perchè questo secondo episodio delle avventure del "gemello" di Mario su PC Engine si rivela sì giocabilissimo, ma particolarmente trascurato in fatto di dettagli grafici e colori. Un appuntamento tuttavia imperdibile per chi ha già passato qualche mese in compagnia di PC Kid e, in generale, per i più giovani utenti PC Engine, da sempre alla ricerca di platform per i loro denti.

La sigla PC che precede la parte finale del titolo non significa Personal Computer, Pocket Calculator o "Pestial che Crafical!", bensì Pithecanthropus Computerurus che risponde infatti al simpaticissimo personaggio del "neolitico computerizzato" già descritto nel primo episodio arcade sempre targato Hudson Soft. Per gli utenti del PC Engine PC Kid è un eroe altrettanto famoso ed amato almeno quanto il Mario del Famicom, e come tale si erge come sinonimo di garanzia di divertimento e giocabilità prettamente arcade. Il secondo episodio delle sue avventure non fa dunque eccezione, proponendoci un classico platform multilivello tutto da esplorare nei suoi mille aspetti e colori. L'isola stessa ove si svolge tutta l'azione assomiglia decisamente al mondo di Super Mario World e si rivela altrettanto ricca di aree, ostacoli e nemici, creati appositamente per rendere il più divertente e duratura l'avventura nei panni di PC Kid. Scopo del gioco è dunque quello di vagare per ogni

meandro di questo microuniverso computerizzato, sgominando mille avversari e raccogliendo una cornucopia di oggettistica bonus che include, fiori, farfalle, cuoricini, fruttini e cibarie varie. PC Kid non possiede armi, ma può colpire i nemici a testate (ecco perchè assomiglia di più ad una lampadina che ad un vispo bimbetto Neanderthal) o, alla peggio, saltarli a piè pari; Inoltre può risalire qualsiasi montagna, corso d'acqua o cascata, nonchè usare nuovamente il suo capocione per sgritolare ostacoli, muri e pietroni che bloccano

l'avanzamento. Numerosissimi a questo punto i personaggi che popolano il mondo di PC Kid, come draghi, fate, lumachine, funghetti, anatroccoli, pirati, lucertole ballerine e mostriciattoli d'ogni genere che, inevitabilmente, trasformano l'intero game in uno stupendo cartone animato (giapponese!). Qui tuttavia il prodotto ci mostra un fianco e si rivela particolarmente poco curato per l'uso di colori e sfumature terribilmente limitato o ripetitivo; PC Kid è sempre rosso paonazzo, manco avesse fatto indigestione di uova di dinosauro e si fosse

beccato un bel febbrone, mentre gran parte degli scenari viene realizzata su schermo con tonalità cromatiche ahimè ridondanti e decisamente povere di originalità e varietà. Il sonoro è simpatico, anche se terribilmente astruso e decisamente già sentito e sfruttato in game di questo tipo. Rimane tuttavia ottima la giocabilità che ci impegna al massimo sin dalla prima schermata, regalandoci ore ed ore di spensierato divertimento in compagnia di un irrinunciabile platform.





SUPER TENNIS

TONKIN HOUSE

USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA &
COMPUTER LAND -
DB_LINE
GRAFICA:

8,8

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

8,93

Un tennis così reale, dinamico e divertente non s'è mai visto nè su console, nè su home computer. Ricco di dettagli, animazioni e mille caratteristiche direttamente tratte dalla realtà sportiva, Super Tennis si rivela uno stupendo punto d'orgoglio per i possessori di un Famicom e un bel "rospo" da digerire persino per chi mastica pane e Neo-Geo. Complimenti Tonkin House!

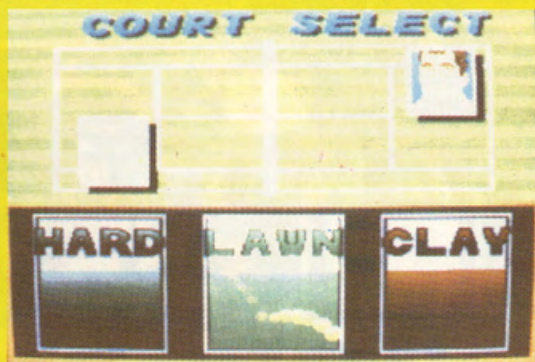
Super Tennis della Tonkin House è senza dubbio il game più giocato qui in redazione da qualche settimana: ciò dovrebbe bastarvi, perchè se lo amiamo alla follia noi, figuratevi voi!!!

Se non siete ancora soddisfatti (e volete costringermi a compilare questa recensione completa - con somma fatica e sudore della fronte - gente senza cuore!!!!!!), vi potrò dire che si tratta della miglior simulazione tennistica in assoluto, paragonata non solo con quelle attualmente disponibili per altre console, ma, ahimè, anche per i vari esempi già pubblicati per home e personal computer (e qui son dolori, perchè temo di aver riacceso la miccia dell'annosa diatriba "la-console-è-melgio-del-tuo-computer-si-però-tuttavia-devi-sapere-che-quel-gioco-li-è-stato-converto-meglio-e-poi-vuoi-mettere-huè-besugo-ti-spacco-la-faccia-se-osi-insultare-la-mia-console", ecc., ecc.). Super Tennis racchiude infatti tutte le reali caratteristiche della vera disciplina sportiva, sviluppando una giocabilità

coloratissime schermate di presentazione, ci ritroviamo sul campo di gioco proposto in classica visione tridimensionale prospettica e circondato da tribune di veri spettatori acclamanti e rutilanti. Si può scegliere se giocare su terra battuta, erba o plastica (Mateco o Tar-Tan che dir si voglia). Si passa allora alla battuta, dalle mille sfaccettature, che può essere sviluppata in base ad alcune variabili come, posizione di tiro, potenza del colpo ed "effetti speciali" degni di un vero Borg. Si finisce allora con l'impiegare a fondo i quattro fatidici tasti colorati del joystick, per applicare Top Spin, effetto pallonetto, smorzate e risposte più o meno secche, alla sferetta di gomma che viaggia nell'aria a grande velocità (ricchezza di fluidità ed animazioni inclusa!). Proprio come accade nella realtà (fate tesoro del consiglio che sto per darvi!), una volta respinta la palla bisogna portarsi subito al centro del fondo-linea, onde regalare su un piatto d'argento all'avversario un comodissimo

spiazzamento! Si può tranquillamente giocare sotto rete, di voleè, e, in generale muoversi a completo piacimento in tutta l'area di gioco. In quest'ottica vale la pena di sottolineare l'enorme ricchezza di animazioni che portano alla luce i nostri tennisti di pixel, tramutando, insieme ad un sapiente dosaggio dei colori, l'intero gioco in una vera telecronaca televisiva. Si possono perfino variare i colori della pallina (giostrandosi sulle classiche sfumature fluorescenti che vanno tanto di moda!) al fine di renderla il più visibile possibile relativamente ai colori dei vari campi. Non mancano i commenti digitalizzati dell'arbitro, i colpi che sfiorano o finiscono in rete, i raccattapalle, le scivolote e persino le imprecazioni dei giocatori (in inglese per fortuna, altrimenti qualcuno potrebbe censurare il gioco) durante o dopo ogni match. Per quanto riguarda il conteggio dei punti nulla è stato lasciato al caso o, peggio, limitato e rimodellato come spesso accade in molti altri analoghi

prodotti. Super Tennis, oltre a tenere in memoria tutte le statistiche di gioco (ace, passanti, colpi in rete, let, falli e doppi falli, ecc.), ci permette la massima elasticità di conteggio senza "arenarsi" o andare in tilt in nessuna circostanza. Abbiamo provato a raggiungere e mantenere, punto dopo punto, un Tie Break per più di mezz'ora senza problemi, quindi...!! Un gioco d'eccezione su una console che... poco ha dato allo sport fino ad oggi (rimanete sintonizzati per il Pro-Soccer ed il nuovo baseball), ma che si dimostra sicuramente all'altezza di proporre forse la miglior simulazione di tennis arcade in assoluto. Un consiglio: l'arbitro a volte sbaglia o, probabilmente, non ci vede molto bene - approfittatene!



stratosferica ed immediata, unita ad una presentazione grafica altamente dinamica e sconvolgente. Possiamo competere da soli, contro il computer, in due, in doppio o uno contro l'altro (il tutto organizzabile anche in tornei, con tabellone, classifiche, dati statistici completi, ecc.), nonchè scegliere tra una marea di tennisti (di entrambi i sessi), tutti "dipinti" con faccine e corpi differenti, per la vera gioia degli amanti dell'ottima grafica. Una volta superate le simpatiche e



SEGA

ALIEN STORM

SEGA

PREZZO: LIT. 110.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
RICHIEDE
L'ADATTATORE
GIAPPONESE
GRAFICA:

9

SONORO:

8,8

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

8,93

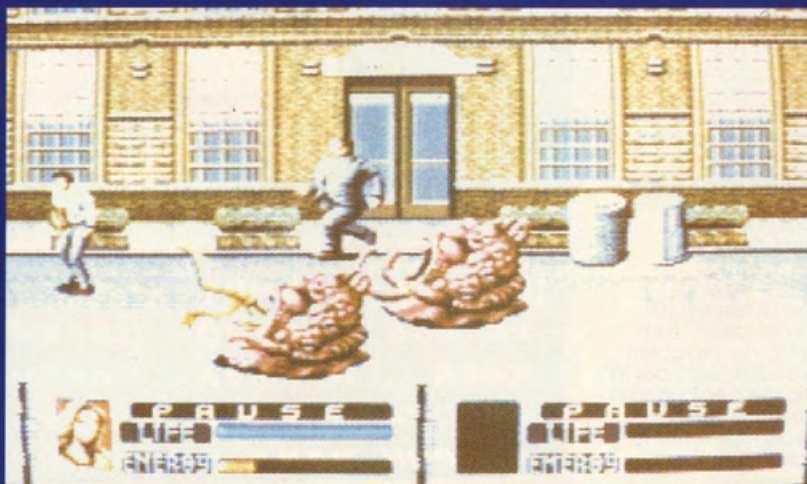
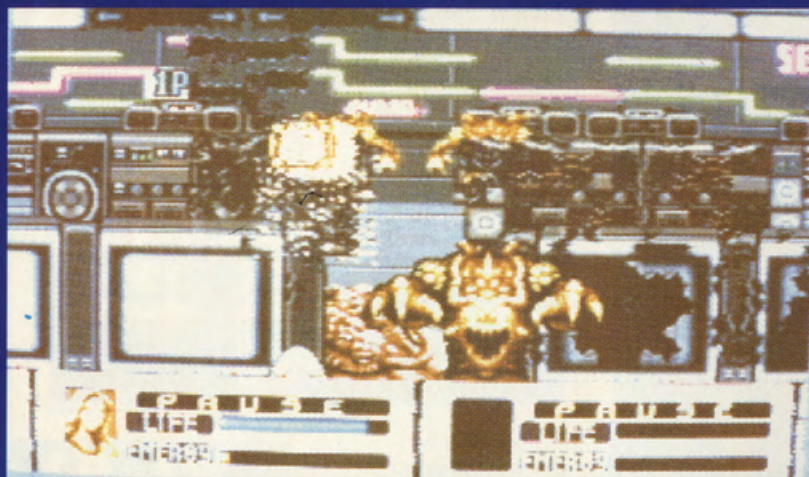
Alien Storm è un classico "titolone", di quelli che si annoverano fra le pietre miliari e si racconteranno poi ai nipotini; tantissimo divertimento arcade, incorniciato da una realizzazione grafica tipicamente coin-op, si rivela senza dubbio capace di far svettare in cima alle classifiche questo originalissimo shoot'em up. Si gioca anche in due, in team o in duelli all'ultimo sangue, e si tritirano i joypad: cosa osereste chiedere di più?!

Alien Storm è un titolo attualissimo non solo su Sega Megadrive, ma anche sulla maggior parte dei personal computer a 16 Bit, grazie alla licenza acquisita recentemente dalla US GOLD: ma questa è un'altra storia! Torniamo allora a noi, per goderci, joypad alla mano, uno dei più divertenti e curati blastatutto fantascientifici, tanto simpatico e spiritoso quanto avvincente e complicato. Scopo del gioco è quello di ripulire l'intero mondo da un'intera e pressochè infinita genia di mostri venuti dallo spazio, che sembrano scaturiti dai nostri più angoscianti incubi mixati con le terrorizzanti creature degli Alien di Ridley Scott e dei Gremlin Warner Bros. Per non spaventare troppo i più piccini, tuttavia (e chi li spaventa più ormai, ne sanno una più di Freddie Kruger ormai!), i graphic designer SEGA hanno pensato bene di accentuare particolarmente le caratteristiche horror di queste creature, dando vita a spassose caricature, tanto buffe quanto, in ogni caso, letali! Si gioca in due o da soli (non fa troppa differenza - i joypad saranno comunque da martoriare a sangue!), affrontando l'orda di "space invaders" nei vicoli, nei negozi, nei vialoni e nei palazzi di una tipica metropoli dei giorni nostri, sparando prima e facendo le domande DOPO! Attenzione ai passanti però, perchè un colpo esplosivo

contro di essi potrebbe penalizzare sensibilmente il nostro high score. I nemici escono dappertutto, dai tetti, dai bidoni della spazzatura (che poi diventano una specie di budini assassini - però, dopo i Killer Tomatoes, questo potrebbe essere un buon titolo per un film, non vi pare?! Aaaaarggg, Creme Caramel II: La Vendetta!), dai cornicioni, dai tombini, dalle crepe nei muri, dai sacchetti di patatine, insomma, ce n'è proprio una marea e distruggerli tutti richiederà tantissima abilità. Sviluppato su ben 8 missioni (leggi: livelli), Alien Storm prevede, al termine di ogni fase, una sezione arcade a la Capone o Prohibition, dove gli eroi della situazione si trovano a sparare in prospettiva tridimensionale contro il nemico. Questa parte di gioco risulta particolarmente divertente in quanto si può tranquillamente sparare a tutto ciò che si muove e non si

muove, micronizzando, oltre agli alieni, televisori, impianti stereofonici, provette, cervelli "a mollo", scaffali di supermarket, scatoloni, barili, ecc., ecc. Tre sono i personaggi fra cui ogni giocatore potrà scegliere il proprio eroe, gostrandosi tra Gordon, muscolosissimo alter ego pixelato di Arnie-Terminator, Karla, prorompente maggiorata tutta pepe e... laser, e Scooter, un classico cyborg festa-di-latta con la frustra "bionica"! Ogni personaggio possiede un'arma particolare a disposizione con cui sgominare i nemici, nonchè le tre classiche

possibilità di richiamare un intervento "bomba" (del tipo Nuke'em all) con cui risolvere le situazioni più difficoltose. Tre livelli di difficoltà e la possibilità di combattere scontri singoli contro un altro avversario, umano o computerizzato, arricchiscono questo già divertente e irrinunciabile soggetto di gioco. Non mancano infine un paio di oggettini bonus da recuperare, lattine di energia e kit di pronto soccorso, per ricostituire le forze bruciate in combattimento. Ah, già, dimenticavo, ci sono anche i mega-mostri di fine livello e...



sono dolori!!!!!! Ottima grafica, stupende e coloratissime animazioni, velocità di gestione e tantissimo, sano divertimento arcade confezionano un prodotto di altissima qualità, destinato ad incontrare il favore di un po' tutti gli smanettoni Megadrive. Non perdetelo se vi piacciono i game d'azione!

SOLUZIONE DI SPACE QUEST II (Sierra):

Seguendo le mosse indicate si può totalizzare un punteggio di 235 punti su 250, completando l'avventura. Abbiamo tralasciato la descrizione delle varie locazioni innanzitutto per non togliervi completamente almeno il gusto dell'esplorazione e quindi perché crediamo che molti giocatori di Space Quest II abbiano già acquisito una certa dimestichezza con l'avventure. Abbiamo volutamente evitato di riportare la mappa delle gallerie. I comandi scritti in inglese sono da digitare, quelli in italiano costituiscono semplici consigli e indicazioni per proseguire.

Base spaziale: Examine Watch - Press H - Press C - Press T - entrare nel portello tondo (Airlock) posto sul soffitto.

Base Spaziale Stanza 1: Change Suit (vicino alla tuta appesa) - Open Locker (vicino agli armadietti) - Get Supporter - uscire dalla stanza.

Base Spaziale Stanza 2: salire sulla piattaforma gialla e nera - entrare nel tubo di trasporto.

Attracco Shuttle: entrare nello shuttle.

Dopo la caduta dal modulo sul pianeta: Search Body (vicino al cadavere sul quale ci troviamo) - Push Button (sul modulo).

Pianta Tentacolare: percorrere il sentiero fra i tentacoli fino al cespuglio sul fondo dello schermo - Get Berries - tornare indietro.

Foresta con il burrone e la cassetta postale: Post Order (vicino alla cassetta) - Get Whistle (vicino alla cassetta) - Get Spore (vicino agli strani fiori verdi senza camminarci sopra).

Foresta con i funghi rosa: Evitare di avvicinarsi troppo ai funghi.

Foresta con l'omino rosa legato: Untie Creature (vicino all'omino).

Palude parte prima: Prima di entrare Rub Berries Over Body.

Palude parte mezzana: trovare la zona dove si è costretti a nuotare - Hold Breath.

Sott'acqua: dirigersi verso il basso e poi a sinistra senza perder tempo. Emergere nell'altro schermo andando verso l'alto - Get Gem - ripercorrere questo cammino all'incontrario.

Albero distrutto: Climb Tree - passare oltre.

Nella Gabbia del mostro predatore: Call Monster (due volte) - Throw Spore At monster - Get Key - Open Lock - Open Door - uscire dalla gabbia - Get Rope (vicino alla corda sul masso).

Albero Distrutto: Get On Log - Tie Rope To Log - Climb Down Rope.

Gorilla Gigante: Swing Rope - premere F6 quando ci si trova tutti sulla sinistra ed il mostro ha già agitato la mano una o due volte.

Caverna Buia: Use Gem

Uscita dalla caverna: Get Gem

Canyon degli omini rosa: Word - entrare nella botola

Tunnel: appena entrati Put Gem Into Mouth.

Uscita dal Tunnel: entrare nell'acqua

Biforcazione del fiume sotterraneo: entrare nel ramo di destra

Cascata in uscita: uscire dal lago

Foresta con pietrone grigio: Use Whistle - tornare rapidamente nello schermo precedente - ritornare in questo schermo e passare attraverso l'apertura nella pietra - Get Stone (dal mucchio di detriti).

Base piattaforma di lancio: Nascondersi dietro un cespuglio -

Throw Stone At Guard With Supporter - avvicinarsi alla base

dele pilone di destra - Put Card Into Slot - entrare nell'ascensore.

Piattaforma di lancio: entrare nello shuttle.

Shuttle: Push Power Button - Set Dial To VAC - Push Thruster Button - premere il tasto cursore "giù" - quando il computer ci avvisa che abbiamo lasciato il pianeta Set Dial To HAC - premere tasto cursore "giù" o "su".

Attracco Asteroide: dirigersi verso sinistra utilizzando la piattaforma sopraelevata.

Ascensore di sinistra: entrare - Push Three/Four/Five (per giungere ai vari piani) - importantissimo è utilizzare l'ascensore di sinistra per arrivare al quinto piano.

Terzo Piano: Push Button (vicino alla porta blu) - entrare - Examine Room - Get Plunger.

Quarto Piano: Push Button (vicino alla porta blu) - entrare - Examine Room - Get Cutter - entrare nel bagno da qualsiasi porta - Open Door (vicino al bagno libero) - Get Paper.

Quinto Piano: Push Button (vicino alla porta blu) - Entrare - Examine Room - Get Overall - Examine Floor - Get Lighter - Get Basket - ritornare all'ascensore di sinistra e non procedere oltre su questo piano!

Corridoio con le barriere che si chiudono: spostarsi tutti a sinistra - quando la piattaforma è quasi aperta del tutto Put Plunger On Barrier - Stand Up (quando il pavimento si è chiuso) - mettersi sotto agli spruzzatori antincendio - Put Paper Into Basket - Drop Basket - Light Paper.

Stanza di Vohaul: Salire

la scala.

Nella Teca di vetro: Cut Glass - avvicinarsi alla griglia di raffreddamento del computer - Enter Vent.

Dentro al computer: Push Button (il bottone si trova dietro al cillido a soffiato) - Exit.

Sulla Tastiera del computer: Move Switch (vicino alla levetta ON/OFF) - Type Enlarge - tornare alla teca di vetro ed entrarci - Salire le scale sulla destra.

Corridoio di vetro: Open Box (all'inizio).

Corridoio di Vetro seconda sezione: Giunti a metà percorso Wear Mask.

Corridoio: andare a sinistra fino ai quattro portelli - Push Button (sull'interruttore del primo) - entrare alla svelta prima che il robot ci tocchi.

Escape Pod: Push Launch Button.

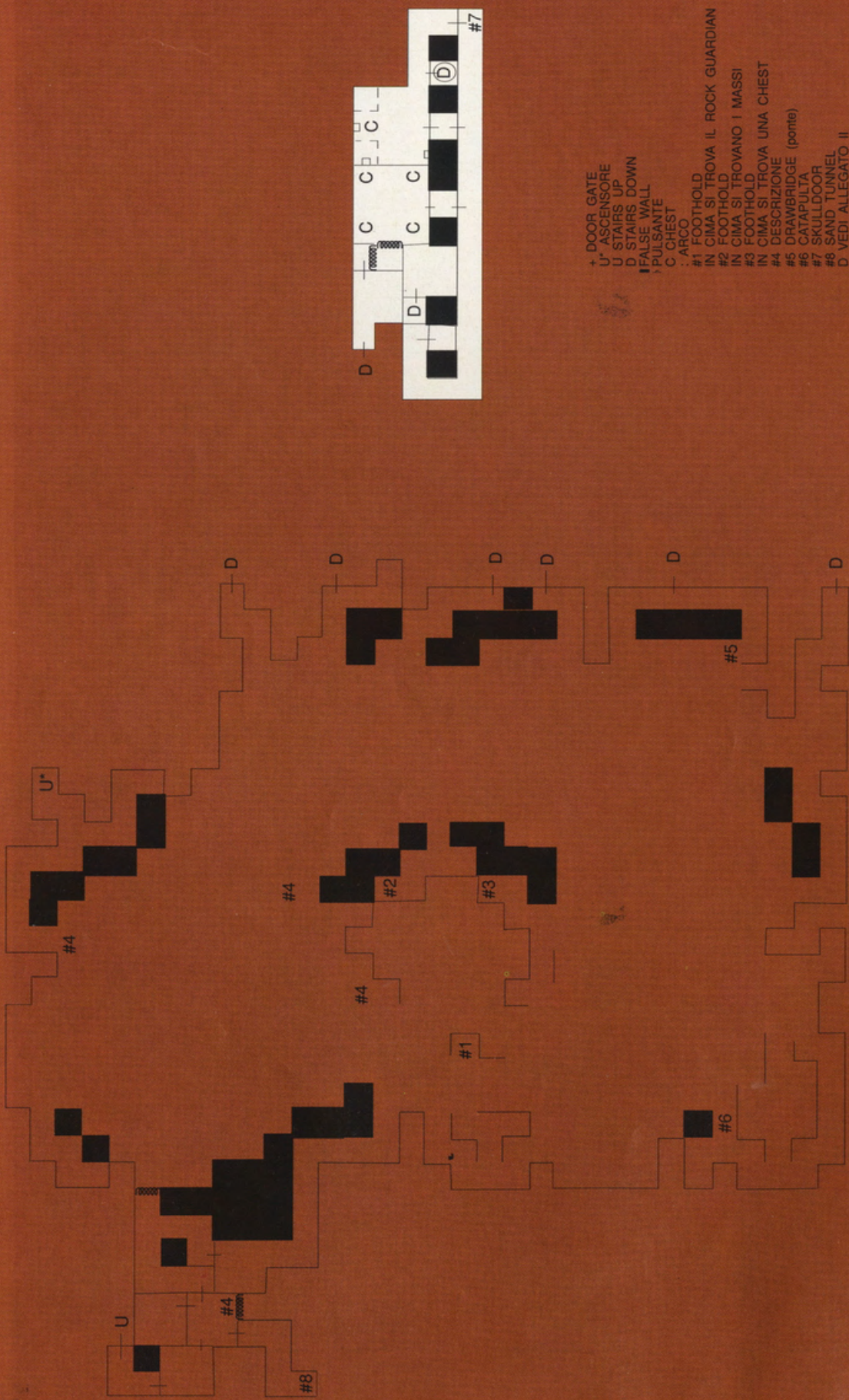
Escape Pod nello spazio: Examine Pod - Open Chamber - Enter Chamber.

A
R
C
H
I
V
E
D
E
S
C
R
I
T
I
A
L
I
A
N
Z
I
A
L
I

ARCHZEMVAFMED AN-GAP AL

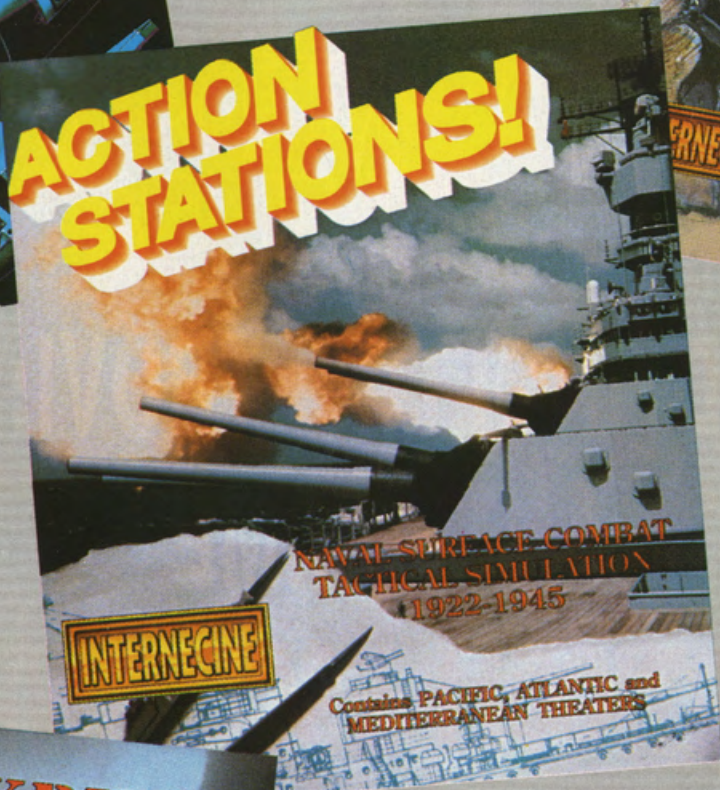
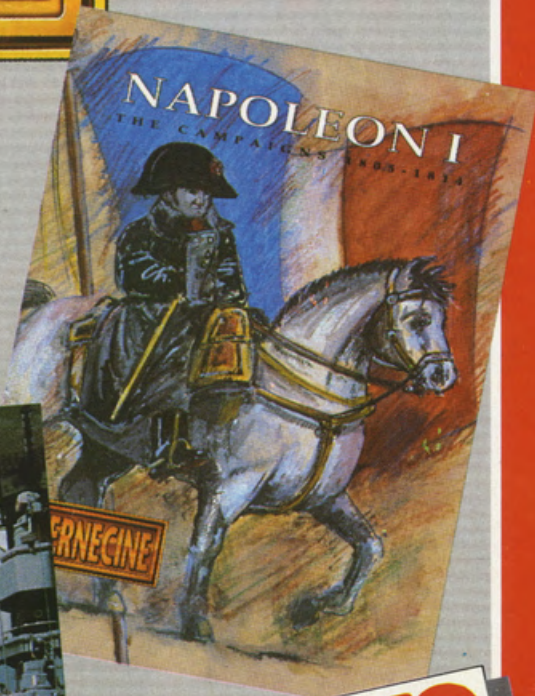
LA SOLUZIONE DI WIZARDRY 6: BANE OF THE COSMIC FORGE

By Cantisani Alessandro LIV -2



Se temi di non esserne all'altezza, questi giochi non fanno per te.

INTERNECINE



Il clamore della battaglia.
Il fumo delle polveri.
L'emozione della vittoria!

NUOVO

INTERNECINE:
La serie di war games più
venduta negli Stati Uniti.



WHITE DEATH
Battle for Velikiye Luki, November 1942



SOFTTEL

VIDEOGAMES PER COMPUTERS

00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA)

Tel: 7231811 - Tel./Fax 7231812

Disponibili per Amiga e Pc

PERCHE' COMPRARE

videogame

& COMPUTER WORLD



E' L'UNICO QUINDICINALE IN ITALIA

E' SCRITTO INTERAMENTE

DA GIORNALISTI ITALIANI

ED INOLTRE TROVI:

ANTEPRIME

ARTICOLI ESCLUSIVI

E TANTISSIME SOLUZIONI DI

AVVENTURE E DI GIOCHI

**E PROSSIMAMENTE SONO PREVISTE TANTISSIME NOVITA'
VIDEOGAME & COMPUTER WORLD E' UN QUINDICINALE
DELLA DERBY SOC. EDITRICE s.r.l.**