

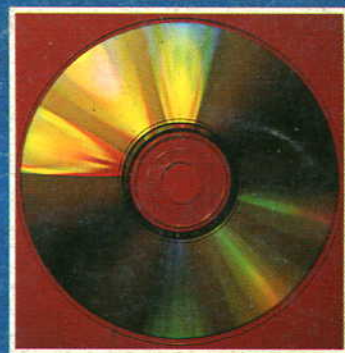
# K

**AMIGA**  
**ATARI ST**  
**C64**  
**AMSTRAD**  
**SPECTRUM**  
**NINTENDO**  
**SEGA**

**+ ALTRI...**

Anno III n. 6  
K 29 GIUGNO 1991  
Lire 5000

Pubblicazione mensile. Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70



**VISIONI AL LASER:**  
La Sony entra  
nel mondo  
dei videogiochi

ITALIA  
**Glénat**

**GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO**

# RE MARIO

**RADIOGRAFIA DI SUPER MARIO  
WORLD, FORSE IL MIGLIORE  
VIDEOGIOCO MAI REALIZZATO**

**LA REALTA' VIRTUALE  
ARRIVA IN SALA GIOCHI**

# CAPTAIN PLANET



**L'ECO EROE  
AMICO DELL'OZONO**

**AIR DUEL, JETFIGHTER II, F-15 II:  
I SIMULATORI DI VOLO  
DELL'ULTIMA GENERAZIONE  
E INOLTRE...**



**...IN ESCLUSIVA  
TUTTI I SEGRETI DI FALCON 3**

# RECENSIONI

- CYBERCON III • 'NAM • SHADOW DANCER • COHORT
- LAST NINJA III • LIFE & DEATH II • BIG FISHING GAME
- DAS BOOT • 500cc GP MANAGER • SQUASH • DARKMAN

SEGA®  
**MEGA DRIVE®**



**...A FORZA DI GIOCARE  
CON LE IMMAGINI...**



Videogiocare con le immagini non ha più limiti! Sega Megadrive, l'unica console con 16 bit. La console Megadrive con inclusa la cassetta "Altered Beast" ed un control pad è l'unica originale con garanzia Giochi Preziosi. Entra anche tu nel mondo di Sega Megadrive!

**16-BIT**



**GIOCHI PREZIOSI**



## SU COMPUTER E CONSOLE pagine 36-75

- 41 **500es GP MANAGER** *Simulmondo*
- 47 **ALIEN STORM** *US Gold*
- 62 **BIG FISHING GAME** *Simulmondo*
- 52 **COHORT** *Impressions*
- 36 **CYBERCON III** *US Gold*
- 40 **DARK MAN** *Ocean*
- 53 **DAS BOOT** *Windscape*
- 60 **DISC** *Loricel*
- 42 **ELF** *Ocean*
- 38 **F-15 2** *Microprose*
- 72 **HOLE IN ONE** *Super Famicom*
- 54 **LAST NINJA III** *System 3*
- 56 **LIFE & DEATH 2** *Software Toolworks*
- 46 **MERCS** *US Gold*
- 58 **MOONSHINE RACER** *Millenium*
- 44 **'NAM** *Domark*
- 75 **NINJA COMBAT** *Neo Geo*
- 71 **PACMANIA** *Tecmagik*
- 59 **PREDATOR 2** *Image Works*
- 47 **JET FIGHTER 2** *US Gold*
- 75 **RIDING HERO** *Neo Geo*
- 55 **SQUASH** *Krisalis*
- 50 **SHADOW DANCER** *US Gold*
- 65 **STELLAR 7** *Dynamix*
- 51 **VIZ** *Virgin Games*



Rivista associata  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.  
Autorizzazione Tribunale di Milano  
n729 del 14/11/1988

### EDITORE

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

### REDAZIONE

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

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

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**CAPO REDATTORE** Alberto Rossetti

**SEGRETARIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

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

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

### GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Maria Montesano

**CONSULENZA EDITORIALE DTP** Benedetta Torrani

**FOTOLITO** Graphic Service (MI)

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

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

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

### ABBONAMENTI

Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.  
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70  
- Milano.

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

### ARRETRATI

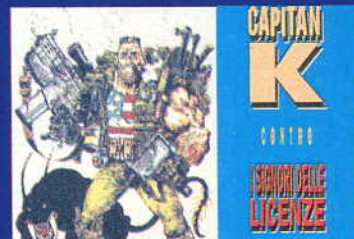
Arretrati: L. 10000  
Pagamento a mezzo conto corrente postale  
n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia  
postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24  
20123 MILANO  
Tel: 02/8361335

### © Studio Vit

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



La Sony, musica, tecnologia e ora colosso della  
cinematografia, sta per fare il suo ingresso nel  
mercato dei giochi su CD. A pag. 14



Capitan K - Sarà il personaggio di una nuova  
licenza? Scopritelo a pag. 26



Chi potrà salvare la Terra dal suo lento ma  
inesorabile degrado? Ma certo: Captain Planet!

## IN DETTAGLIO

**Super Mario World** è probabilmente il più  
giocabile prodotto di sempre. Ma cos'è che  
affascina e attira immediatamente ogni  
giocatore?  
Forse la grafica? Il metodo di controllo? la  
varietà d'azione? O niente di tutto questo?  
Qualunque sia la risposta, si cela una lezione di  
gioco dietro le follie di Mario.

Abbiamo analizzato il fenomeno a pagina 16



Super Mario World: E' davvero il miglior gioco mai uscito?



L'European Computer Trade Show si è tenuto al Business Design Centre di Londra. Tutti gli affari, le opportunità mancate e il peggior party mai organizzato nella storia del pianeta. A pagina 24.

**SIAMO UOMINI O CAPITANI?** Alla famosa domanda di Totò (liberamente adattata) questa volta dobbiamo rispondere diversamente. In questo numero, infatti, vi sono ben due speciali dedicati ad altrettanti capitani, *Captain Planet*, l'eco-eroe protagonista di un cartone animato (presto famoso anche da noi) e di due imminenti videogiochi, e *Capitan K*, un personaggio inventato da noi per illustrarvi i meccanismi segreti dell'acquisto delle licenze. Ma il filo rosso che attraversa questo numero è, fin dalla copertina, molto "videogiocoso", a partire dalla radiografia del miglior videogioco mai realizzato, *Super Mario World*. E naturalmente non manca l'immane articolo sulla realtà virtuale. Insomma, allo scopo di fornirvi il meglio, K vi serve ancora una volta una stimolante miscela di tecnologia e divertimento. Attenzione a non ubriacarvi!

# sommario

## 14 SONY E VIDEOGIOCHI

K parla con la Sony americana riguardo al suo ingresso nel mondo dei videogiochi.

## 16 SUPER MARIO WORLD

*Super Mario World* per Super Famicom è probabilmente il titolo più giocabile del mondo. Dopo mesi di test ci sentiamo pronti a dare un parere sull'essenza di questo capolavoro.

## 20 FALCON 3

Per coloro a cui piacciono i simulatori di volo davvero realistici, la Spectrum Holobyte offre la risposta ai palati più esigenti. *Falcon 3*, grazie al suo paesaggio topografico e ai suoi numerosi dettagli, è senza dubbio lo stato dell'arte. Ma come avranno fatto?

## 30 CAPTAIN PLANET

La Mindscape sta lavorando al personaggio che fa impazzire i ragazzi americani. Due diverse versioni per il nuovo super eroe verde. Abbiamo parlato con i programmatori di entrambe le versioni, e con la Mindscape sulle speranze che ripongono su questo gioco.

## 24 REPORTAGE DALL'ECTS

Tutto ciò che è successo all'ECTS di quest'anno, e le decisioni che influenzeranno i nostri acquisti del prossimo Natale.

## 32 AIR DUEL

Glyn Williams sta lavorando a un simulatore che permetterà ai giocatori di pilotare aerei in diverse epoche storiche, con la piena soddisfazione di esibirsi in evoluzioni acrobatiche senza preoccuparsi troppo dei problemi legati ai grossi manuali d'istruzioni. Sembra proprio un'ottima idea.

## REGOLARI

### 5 K GAMES NEWS

*The Blues Brothers*, *Cyber Fight*, *Sonic the Hedgehog*, *Battletoads* e la *Famiglia Addams*.

### 10 K TECH NEWS

Le ultime novità sull'hardware in diretta dall'ECTS e una domanda che fa pensare... i videogiochi sono dannosi per la salute?

### 78 TRICKS'n'TACTICS

Soluzioni, trucchi e gabelle per tutti i gusti e per giocatori tosti, con tanti saluti dal nostro Paolo Paglianti prima dell'esame di maturità.

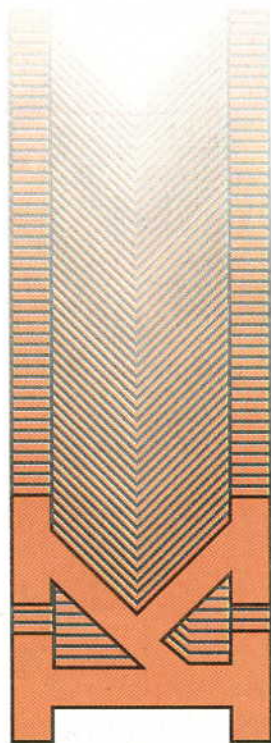
### 86 SALA GIOKI

La realtà virtuale approda nelle sale giochi!

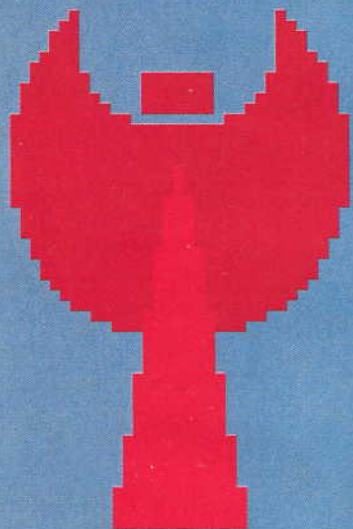
**IN EDICOLA! IN EDICOLA!**

Avete letto il nuovo K-speciale console? Trucchi, recensioni e anteprime per tutte le console presenti sul mercato italiano. Se non l'avete ancora, cercatelo nella vostra edicola di fiducia...

**Cybercon III** - Ha una grafica in 3D solido fantastica, ma il gioco è altrettanto straordinario? Leggete la recensione a pag. 36.



GIUGNO 1991



## FALCON 3

*Falcon 3* della Spectrum Holobyte promette paesaggi topografici in 3D, regalandoci uno dei più realistici ambienti in cui combattere le nostre battaglie aeree. L'aggiunta del Campo di Battaglia Elettronico (EBS) permette a possessori di altri titoli della Spectrum Holobyte di apparire nei giochi altrui. Probabilmente una degli sviluppi più importanti nel campo delle simulazioni da molto tempo a questa parte. A pagina 20

# Crystals of Arborea

Un Role-Playing d'Azione e Strategia



**M**orgoth, Signore del Caos, colui che null'altro porta fuorché la morte, che null'altro semina fuorché la distruzione, ha corrotto il mondo con la sua malvagità'.

Con rabbia e dolore gli dei hanno inondato tutte le terre tranne una, Arborea, dove si trovavano i quattro Cristalli dell' Arborea che Morgoth e i suoi servitori hanno rubato.

In una corsa contro il Caos, il Principe Jarel e un pugno di fidati compagni devono trovare i Cristalli per riporli nel loro sacro tempio. Fallire significa perdere tutto.



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma  
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

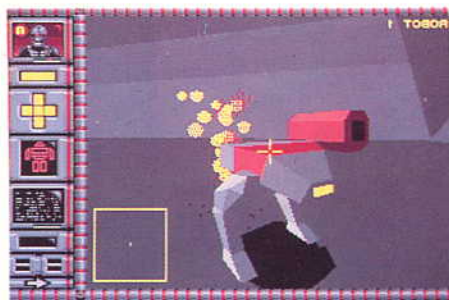
- Una grafica affascinante.
- Una emozionante miscela di strategia e gioco di ruolo.
- Visuale tridimensionale a tutto schermo.
- Oltre 16,000 locazioni da esplorare.
- Puzzle ad enigmi da risolvere.
- Nei combattimenti userai la forza delle armi ed i poteri della magia.
- Avrai personaggi da controllare indipendentemente.
- Potrai scegliere e personalizzare la tua squadra.

 Silmarils  
© 1991 Silmarils

AMIGA • ST • PC

MARKETED BY  
  
PALACE  
SOFTWARE

# NEWS GAMES NEWS



## Cyber Fight

Dall'autore di *Powerdrome*, Michael Powell, è in arrivo *Cyber Fight* (titolo provvisorio), un gioco con una spettacolare grafica in 3D che l'Electronic Arts non esita a definire il primo gioco di combattimento di "Realtà Virtuale".

In un prossimo futuro, *Cyber Fight* sarà il nome di uno sport che si svolge all'interno di un'arena. Cinque giocatori controllano altrettante macchine da combattimento (Exo-skeletal). Prima che la battaglia abbia inizio, bisogna equipaggiare i vostri Cyber combattenti con Sledge Hammer, cannoni rotanti, bazooka filo guidati o testate nucleari. La varietà delle armi disponibili per il combattimento Cibernetico includono anche visione radar, campi d'invisibilità e computer da battaglia. La gravità, le frizioni, l'inerzia e l'elasticità, sono tutte componenti che influenzano i combattenti mentre corrono, saltano o volano nelle sei arene di combattimento.

Dopo ogni vittoria, sarete in grado di esaminare i resti della macchina del vostro avversario per far vostro il bottino di guerra. Potrete poi vendere quello che avete recuperato per acquistare degli armamenti superiori. *Cyber Fight* permette di giocare scontri testa a testa tramite la divisione dello schermo o data link.

La grafica 3D non può non passare inosservata. Tecnologie software di "shading" rappresentano in maniera realistica le superfici metalliche, il fumo, la fiammata dei razzi e le esplosioni. Il gioco supporta grafica VGA a 256 colori e tutte le più comuni schede sonore.

*Cyber Fight* Sarà pronto per PC in autunno, mentre la versione per Amiga dovrebbe uscire poco più tardi. *Cyber Fight* è il prodotto più attraente realizzato dalla EA dopo *Powermonger*, fatta eccezione per *Birds of Prey* naturalmente!

Michael Powell e Glyn Williams, autore di *Warhead* e *Air Duel*, dicono di essere buoni amici. Andate a pagina 32 per saperne di più.



The Chaos Engine.  
Il prossimo gioco dei Bitmap Brothers sarà una noiosa lezione di matematica? Scopritelo il mese prossimo...

Notizie e novità da tutto il mondo...

## The Blues Brothers

Presto sarete in grado di rivivere la mitica storia che vede come protagonisti Dan Ackroyd e John Belushi. Infatti, la Titus sta per lanciare un gioco per computer basato sul famoso film *The Blues Brothers*.

Nel gioco si dovranno seguire le gesta di Jake e Elwood, la migliore accoppiata di Rhythm 'n' Blues dopo Sam and Dave, mentre si preparano a alcare ancora una volta il palcoscenico. Il gioco include più di 200 scene differenti e la colonna originale del film. La Titus ha dichiarato che questo nuovo prodotto di divertimento interattivo sarà una miscela esplosiva di azione, commedia e musica.

*The Blues Brothers* è costituito da cinque livelli suddivisi in diverse situazioni e luoghi: un magazzino, la prigione, un negozio, le fognie e le strade della città. Jack ed Elwood hanno delle peculiarità differenti relative alle loro caratteristiche fisiche. Ciò significa che il secco Elwood può saltare più in alto mentre Jack può passare più facilmente attraverso alcuni punti proprio perché è, più piccolo, anche se più grasso. I loro nemici fuggono in preda al panico non appena Elwood si mette al microfono oppure Jake comincia a soffiare nella sua armonica. Il dinamico duo può anche volare quando trova dei costumi da ape.

Ora attenzione alle bottiglie di birra e cantiamo tutti insieme: "Rolling, rolling, rolling, keep those doggies moving..."

## Accordo Mirrorsoft - Acclaim

La Mirrorsoft e l'americana Acclaim Entertainment sono giunte a un accordo per il quale la Imageworks curerà il marketing e la distribuzione dei prodotti Acclaim in Europa, Australia e Asia sotto l'etichetta Acclaim e LJN.

L'Acclaim Entertainment Inc, è una delle maggiori società americane che pubblicano giochi per Nintendo, e ha già realizzato, o sta realizzando, titoli sia per il NES che per il Gameboy: *The Simpsons*, *Terminator 2*, *Narc*, *Total Recall* e *Nightmare on Elm Street* solo per nominarne alcuni. Non sono stati comunicati dettagli sull'influenza che l'accordo avrà sulla realizzazione di nuovi giochi.

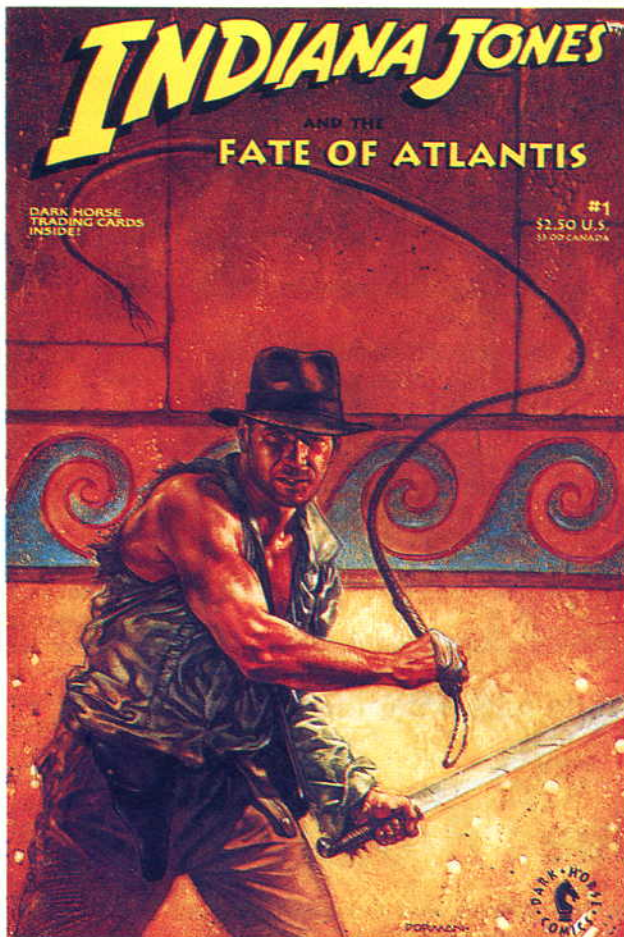
Come abbiamo riportato in esclusiva su K28, la Mirrorsoft ha finalmente annunciato di aver

acquistato i diritti per le versioni su computer, console e "handheld" del film di fantascienza *Alien III* della 20th Century Fox. Curiosamente, la società non si è ancora pronunciata per quel che riguarda i diritti per la versione su CD. La Mirrorsoft ha deciso di utilizzare la licenza nella più classica delle tradizioni Lucasfilm Games, e realizzerà sia un'avventura dinamica che un'arcade per Amiga, ST e PC. I giochi saranno pronti per i primi mesi del prossimo anno in coincidenza col lancio europeo del film. *Alien III* avrà come protagonisti Sigourney Weaver e Charles Dance, e sarà diretto dal regista responsabile di alcuni recenti video di Madonna. Il film al momento è in corso di realizzazione ai Pinewood Studios inglesi.



#### SIMULATORE DI GOLF

La Microprose ha momentaneamente messo da parte giochi con tendenze guerrafondaie, per realizzare "quello che sarà uno dei più realistici giochi di golf esistenti sul mercato". Fino a quattro giocatori potranno sfidarsi lungo sei differenti percorsi in 3D Golf (titolo provvisorio). Quattro di questi percorsi sono tratti da campi da gioco realmente esistenti e per apprezzare la bellezza dei paesaggi che ne fanno contorno, la visuale da terra cambia in una visuale che segue la pallina in volo. 3D Golf sarà disponibile per ST in estate, e più tardi per Amiga e PC.



## Indiana Jones 4

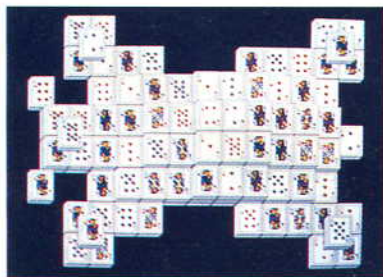
La Lucasfilm Games sta forse cercando di convincere Steven Spielberg e George Lucas a realizzare il quarto episodio cinematografico di Indiana Jones? *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (Indy e il destino di Atlantide) è vagamente basato su un fumetto della Dark Horse Comics. Ancora una volta la Lucasfilm Games sta lavorando a un'avventura e a un gioco d'azione, entrambi dovrebbero essere disponibili per novembre. La versione per PC di *Indy 4* supporterà tutte le maggiori schede sonore e avrà grafica VGA a 256 colori. Purtroppo non ci sono notizie sul nuovo film di Indiana Jones.

## Their Finest Hour

Torniamo a volare tra i cieli con il data disk di *Their Finest Hour: the Battle of Britain* il simulatore storico di volo della Lucasfilm e della US Gold. Non è ancora stato definito il prezzo in lire, ma l'acquisto di questo data disk vi permetterà di aggiungere delle nuove missioni e di pilotare nuovi aerei in servizio nella prima parte del conflitto.

## Shanghai II

Proprio mentre il vostro capo ufficio era sicuro di potervi lasciare tranquillamente davanti al vostro PC, ecco che un nuovo entusiasmante rompicapo si affaccia nel panorama ludico, col chiaro intento di bloccare i lavori negli uffici di mezza Italia. Con *Shanghai II: Dragon's Eye* dell'Activision, potrete cimentarvi nell'antica strategia di questo millenario gioco orientale con l'ausilio di nuovi disegni per i vostri tasselli, nuova animazione e nuovi effetti sonori. Giocando a *Shanghai II* potrete guadagnarvi il diritto di sfidare "L'occhio del Drago" - una variazione che vi permette di piazzare e bloccare i tasselli giocando contro il computer. *Shanghai II: Dragon's Eye* sarà disponibile per Amiga, ST e PC.



Scrutate "L'occhio del Drago" con *Shanghai II*

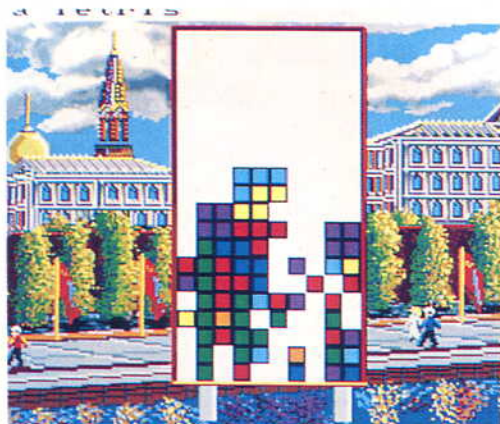
## Sonic Hedgehog

Non appena la Sega ha realizzato la versione di questo gioco per Megadrive, la US Gold si è assicurata la realizzazione delle versioni per computer da casa di *Sonic the Hedgehog*. La notizia può non destare grande sorpresa alla luce del fatto che la società di Birmingham ha raggiunto un accordo con la Sega per la conversione di coin op tipo *G-Loc* per Amiga, PC e ST.

*Sonic the Hedgehog* è stato il personaggio tanto "coccolato" al Winter Consumer Electronics Show di Las Vegas all'inizio di quest'anno, con molti giocatori e disegnatori di giochi che si sono trovati d'accordo nel dire che è uno dei migliori giochi a piattaforme che abbiano mai visto. Qualcuno ha addirittura azzardato che Sonic 6 probabilmente meglio di *Super Mario Bros* della Nintendo.

"Quello che abbiamo creato è un fantastico personaggio la cui personalità esplose in ogni momento di gioco regalando ore e ore di divertimento," dicono alla Sega. "Probabilmente vi starete chiedendo da dove Sonic ha preso il suo nome. Beh, è semplice, le capacità supersoniche del nostro eroe che gli consentono di sgretolare la barriera del suono. Per quanto ne sappiamo," proseguono alla Sega, "non esiste nessun altro personaggio dei videogame che sia in grado di correre all'incredibile velocità di Sonic."

Non è stata annunciata la data di realizzazione per le versioni su computer, ma per quel che riguarda *Sonic the Hedgehog* per Megadrive dovrebbe già essere nei negozi mentre state leggendo. Buon divertimento!



I giorni di *Tetris* sono tornati: ancora?!

## Tetris

Forse la Infogrames, la casa di software francese responsabile di *Captain Blood* e *Purple Saturn Day*, ha esaurito le idee? "È come un bel film che non ti stancheresti mai di rivedere," così funziona la curva delle vendite, "Tetris sarà di nuovo sugli scaffali per

completare la vostra biblioteca software". Mi chiedo quanto guadagnerà il programmatore sovietico Alexei Pajitnov con questa riedizione?





## Battletoads

I videogiocatori europei, potranno giocare a *Battletoads*, un picchia duro su 12 livelli già realizzato per il NES. La Sales Curves e la Tradewest hanno firmato un accordo per la pubblicazione e lo sviluppo del gioco per computer. "In confronto a *Battletoads*," dicono nella sede texana della Tradewest, "le *Turtles* sembrano rifiuti da stagno."

Gli altri titoli per NES della Tradewest che verranno convertiti per computer a 16-bit e pubblicati per l'etichetta Storm saranno: *Double Dragon III: The Rosetta Stones* con licenza della Technos giapponese, *Asylum* e *Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship*.

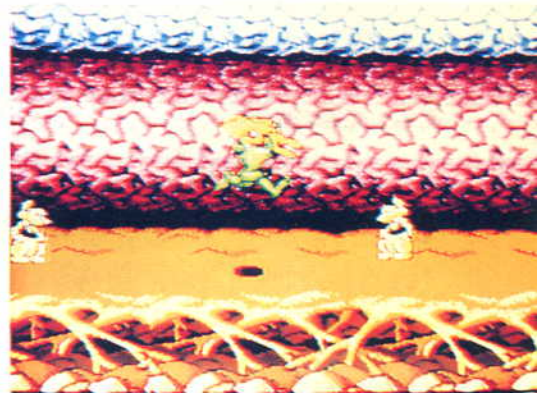
In *DD III* tornano i fratellini Jimmy e Billy in questo picchia duro con 14 livelli. La loro ricerca li costringe ad affrontare cinque missioni in America, Cina, Giappone, Italia ed Egitto. Il gioco per computer dovrebbe essere

pronto per Natale e il film di *DD* è previsto per gli inizi dell'anno prossimo. *Asylum* è "un coin op della Leyland Corp. che si basa su un'avventura dinamica fantasy, heavy metal, interattiva con vista dall'alto, in cui tre giocatori possono interagire contemporaneamente." Fiuuu!

I vecchi possessori di Spectrum saranno lieti di assistere al ritorno di *Jetpac* della Ultimate nel gioco *Solar Jetman*. Il team della Ultimate, decisamente molto astuto, ha cominciato a realizzare giochi per le console Nintendo prima che ogni altro produttore europeo ne conoscesse l'esistenza. E sono addirittura riusciti a fare qualche soldo vendendo il loro nome alla US Gold, ecco perché ora si chiamano Rare. Nel gioco, Jetman deve usare visitare 12 pianeti per trovare e ricostruire la "Golden Warship".

La Sales Curve intanto vuole fare una versione per Megadrive e per Super Famicom del suo ultimo successo: *SWIV*. La società di Lon-

dra è stata recentemente promossa dal rango di sviluppatore ufficiale Nintendo a Licenziataria Nintendo per l'Europa, permettendogli di pubblicare software Nintendo sotto etichetta Storm in tutta Europa.



La Tradewest dice che confronto a *Battletoads*, le *Turtles* sembrano rifiuti da stagno.

## The Pay Off

Questa notizia è dedicata a coloro che non ne hanno avuto abbastanza di *Cadaver*. *The Pay Off* è un data disk che contiene quattro livelli extra per *Cadaver*, e più di 200 stanze da esplorare. Il prezzo italiano non è ancora stato deciso. La Renegade Software ci ha raccontato che mentre i membri dei Bitmap Brothers Philip Wilcox, Steve Kelly, Dan Malone e Mike Montgomery stavano lavorando al progetto, un gruppo di operai del comune che stavano scavando di fronte agli uffici della Renegade hanno scoperto un vero cadavere... un corpo mummificato del 16esimo secolo!



### CRAZY CARS III

Il secondo titolo della serie di questo furioso gioco di corse, ha venduto più di 300.000 copie in tutto il mondo. La Titus spera che *Crazy Cars III* abbia un successo addirittura maggiore...

### UN ALTRO AFFARE DI SCIMMIE

La Lucasfilm Games americana sta lavorando al seguito di *The Secret of Monkey Island*. L'ultima avventura dinamica che sta avendo un grande successo anche in Italia. Le *Chuck's Revenge* sarà il titolo, e dovrebbe essere pronto per i primi mesi del 1992?

### RAMPARTS

Questo coin-op della Tengen vi riporta all'era medievale dove giocare su uno scenario di castelli, battaglie e cannoni. La Domark sta realizzando *Ramparts* per Amiga, ST e PC. Sarà pronto per il gennaio 1992.



È un uccello? È un aereo? È il seguito di *Lotus Esprit Challenge*?

## Pegasus

La Gremlin ha deciso di fare una pausa nella realizzazione di giochi di corsa per lavorare a *Pegasus*, un colorato gioco che attraversa i sei piani dell'esistenza. Nel ruolo di Perseo dovrete raccogliere tutti i frammenti di un cristallo prima che Satana prenda il completo controllo del vostro mondo. Ogni livello è diviso in due parti. La prima vi vede a cavallo di Pegaso mentre volando raccogliete le parti del cristallo e distruggete i nemici per sopravvivere. Nella seconda, dovrete correre, saltare e combattere sulla terra per raggiungere il demone di fine livello e, possibilmente, distruggerlo. Riuscirete a salvare la Terra?

## La Famiglia Addams

La Ocean ha acquistato i diritti per il gioco su computer e Nintendo del film, che presto verrà realizzato in America, basato sulla serie TV *La Famiglia Addams*. Il film avrà un cast completamente rinnovato che comprenderà, tra gli altri, Anjelica Houston e Christopher Lloyd, il folle attore che ha interpretato il professore di *Ritorno al Futuro*.



La Mirrorsoft crede che *Legend* diventerà una pietra miliare

### TURTLES STRIKES BACK

Dopo che il secondo film delle *Teenage Mutant Ninja Turtles* è arrivato in testa alle classifiche dei film americani guadagnando 10 milioni di dollari (?) nei primi quattro giorni di programmazione, la Mirrorsoft ha annunciato l'intenzione di convertire il coin-op della Konami su *le Turtles* per Amiga, ST e PC. La conversione sarà disponibile per la fine dell'anno.

## Legend

Sullo sfondo di un mondo oscuro, *Legend* è il nuovo Gioco di Ruolo fantasy della Tag, il team di programmatori che ha realizzato

*Bloodwych*. Il gioco è diviso in visuale 2D che mostra le locazioni del Regno e 3D isometrica durante le sequenze nei dungeon. La Imageworks presenterà *Legend* alla fine di quest'anno su Amiga, ST e PC.



## L'Accolade gioca a Baseball

L'Accolade è ufficialmente entrata nel mercato dei videogiochi a 16-bit con una nuova etichetta, Ballistic, che produrrà giochi per Megadrive, PC Engine e Super Famicom. I primi tre titoli della Ballistic saranno *Hardball*, *Star Control* e *Turrican*. I giochi, attualmente solo per Megadrive, dovrebbero essere in vendita il mese prossimo. Tra i giochi previsti per Super Famicom e per PC Engine entro quest'anno ci sono un simulatore di golf, che sfrutta la licenza Accolade del nome di Jack Nicklaus, e un gioco di calcio. Potrebbe anche uscire qualcosa per Game Gear, la console portatile della Sega, entro la fine del 1991.

### CONSTRUCTOR

La System 3 ha deciso di lanciarsi nel campo dei 16-bit con questo gioco strategico. "Constructor è un progetto impressionante sotto ogni aspetto," dice la società di Pinner nel Middlesex, nel ruolo del costruttore edile, si deve comprare terreno e costruire edifici cercando, in lotta con il computer, di affittarli prima che vi riesca lui. Constructor vi porta ad affrontare tutti i problemi e la corruzione associata con il mondo delle costruzioni edili. Sembra che non ci siano Ninja in vista.

*Hardball* è il simulatore di baseball che ha venduto di più in assoluto, 250.000 copie a tutt'oggi. La Accolade asserisce che la versione per Megadrive sarà il primo gioco sportivo a 8-megabit. Comunque, il gioco avrà sonoro digitalizzato, numerose opzioni per i lanci e le battute e una parte manageriale che permetterà il totale controllo della parte strategica.

*Star Control* (che è stato accolto con pareri discordi) è un gioco "di combattimento testa a testa tra navette spaziali per la conquista della galassia". La Accolade dice che questo spara e fuggi abbastanza primitivo rappresenta il primo video gioco a 12-megabit. Non sappiamo proprio dove è andata a finire tutta questa memoria, sicuramente non a migliorare la giocabilità, la grafica e il sonoro!

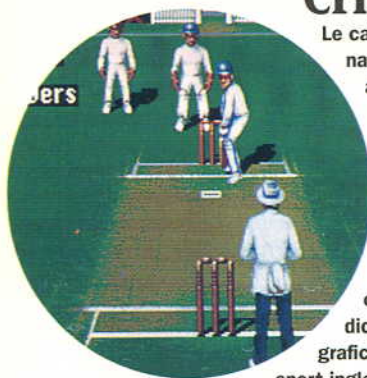
*Turrican* è uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale prodotto per i computer da casa dalla tedesca Rainbow Arts. La cartuccia promette numerosi livelli di gioco ed effetti speciali tipo cascate, uragani e tuoni.

La Accolade ha anche annunciato un accordo per la distribuzione europea della Intracorp/Capstone, produttrice di alcuni film e di giochi, basati su serial televisivi, per Amiga, PC e Macintosh. L'accordo si riferisce a titoli come *Miami Vice* e l'insolito *Bill and Ted's Excellent Adventure*. Ma non era la Ocean ad avere i diritti su quel film?



La Accolade sostiene che *Hardball* è il primo simulatore sportivo a 8-megabit per il Megadrive!

## Graham Gooch WC Cricket

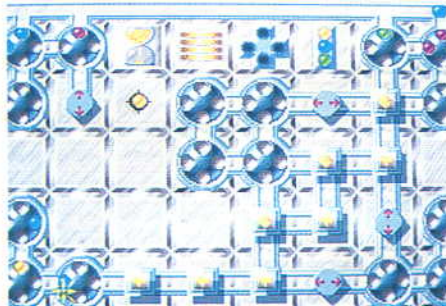


Le calde e pigre giornate estive stanno arrivando, e con loro il gioco di cricket a cui Graham Gooch (lo conoscete vero?) associa il suo nome.

L'Audiogenic ha completato il codice e realizzato la grafica di questo tipico sport inglese per Amiga, St

e PC che avrà il ridondante titolo di *Graham Gooch World Class Cricket*. Il primo gioco che portava il nome di GG era *GG's Test Cricket* fu realizzato nel 1985 e ha venduto più di 60.000 copie. La Audiogenic sostiene che questo sarà la simulazione definitiva di questo sport. "Tutte le caratteristiche che possiate immaginare e un'animazione incredibile fanno di questo gioco la più bella simulazione di cricket di tutti i tempi, anche se dovesse piovere."

Il primo gioco che portava il nome del Manchester United ha venduto più di 110.000 copie



## Ma è Illogico

Indovinate un po'? È in arrivo un altro di quei "carini" giochi rompicapo. La Rainbow Arts, software house tedesca, descrive *Logical* come un gioco divertente e difficile. Questo "strizza cervelli" ha più di 100 livelli, quattro fondali differenti e la possibilità di costruirsi nuovi schemi. *Tetris* continua a insegnare.

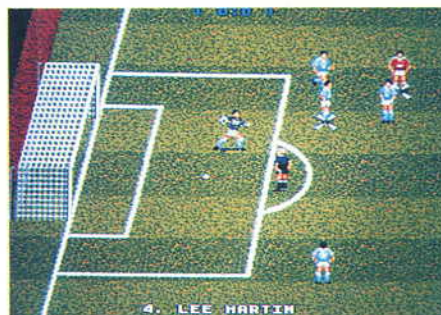
## Manchester United Europe

La squadra del Manchester United ha da poco vinto la Coppa delle Coppe, e questo sicuramente ha entusiasmato la Krisalis che ha deciso di produrre un altro simulatore di calcio basato sui "Red Devils".

Il primo gioco che portava il nome della squadra inglese, realizzato nei primi mesi del 1990, ha venduto più di 110.000 copie.

*Manchester United Europe* porta la squadra di Manchester nelle competizioni europee, con scontri a eliminazione diretta tipico della Coppa dei Campioni, della Coppa delle Coppe e della Coppa UEFA.

Il gioco permette anche di disputare la Supercoppa Europea e la finale della Coppa Intercontinentale che ogni anno viene giocata a Tokio (i tifosi milanesi ne sanno qualcosa). La Krisalis ha elaborato il progetto tenendo conto dei suggerimenti e delle idee che sono stati offerti dalle oltre 3000 cartoline rispedite da coloro che hanno acquistato il primo gioco. *Manchester United Europe* include una combinazione tra gioco manageriale e azione vera e propria e permette a uno o quattro giocatori di prendere parte al gioco.



### RITORNO AL... FAMICOM

La Mirrorsoft non ha nessuna intenzione di dormire sugli allori. Le *Ecscro Industries* in Giappone stanno convertendo Ritorno al Futuro Parte 2 della Mirrorsoft per il Super Famicom. Il film è stato uno dei maggiori successi nella storia del cinema giapponese.

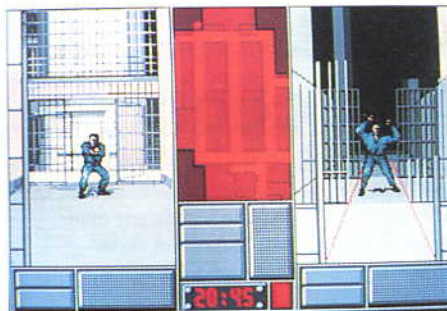
## Death Or Glory

*Death or Glory* permette agli appassionati dei simulatori di volo di ricreare 76 anni di combattimenti aerei con il beneplacito dell'Activision. Potrete scegliere tra 12 differenti aerei, basati su un modello di fisica di volo della NASA, e andare in missione in una delle sei ere disponibili. Mettetevi alla cloche di un biplano Sopwith Camel della prima Guerra Mondiale oppure salite su uno Spitfire per combattere contro un Messerschmidt 109. E perché non bombardare una base delle Falkland a bordo di un Sea Harrier? *Death or Glory* include anche un'opzione "What if?" nella quale si può pilotare un F-4 Phantom contro il Fokker Dr1 del Barone Rosso. Il gioco dovrebbe essere disponibile per PC a ot-



### DROP SOLDIER

Fino a 16 giocatori possono formare il plotone di Drop Soldier, un futuristico GdR che si basa sul romanzo "The Forever War" di Joe Haldeman. In un lontano futuro, il "drop soldier" è un soldato altamente addestrato ed equipaggiato con gli ultimi ritrovati della tecnologia militare, inclusa una armatura potenziata che gli permette di correre più velocemente, saltare più in alto e portare armi più pesanti e potenti di qualsiasi altro uomo. La Image-works crede che il programmatore Ross Goodley ha persino surpassato il suo gioco, acclamato dalla critica, Gravity. Drop Soldier sarà pubblicato per Amiga, PC e ST alla fine di quest'anno.



## Ritorno all'Antico

Dopo alcuni tentativi di produrre del software originale, la Elite ha deciso di tornare a convertire coin-op di successo per i computer da casa.

La società, inglese ebbe un grande successo nella metà degli anni ottanta con *Paperboy*, *Space Harrier*, *Ghosts 'n' Goblins* e *Commando*, tutti giochi usciti in precedenza nella versione da bar. Da quei favolosi giorni, l'Elite si è concentrata sulla produzione di giochi per console e di titoli come *Overlander* e *Gremlins 2*.

I quattro nuovi giochi della Elite, che dovrebbero uscire tra l'inverno '91 e la primavera '92, saranno conversioni a 16-bit di *European Championship* (Tecmo), *Caveman Ninja* (Data East), *Suzuka GP/Winning Run II* (Namco) e *Edward Randy* (Data East).

Intitolato inizialmente *Tecmo's World Cup '90*, il primo gioco della serie è una simulazione del calcio che è stata adattata all'evento calcistico del '92: i campionati europei di Svezia. "In cooperazione con la Tecmo, useremo il codice sorgente e la grafica utilizzata dal coin-op per produrre una conversione di grande qualità," dicono all'Elite.

Eldritch the Cat, il team di sviluppo responsabile di *Shadow of the Beast* e *Last Ninja 3*, sta convertendo *Caveman Ninja*. Mentre *Suzuka GP/Winning Run II* metterà il pilota e la macchina in competizione sul circuito del Gran Premio del Giappone. La Elite dice che *Edward Randy* è un gioco davvero differente con combattimenti che hanno luogo sulle ali di un biplano mentre quest'ultimo sfreccia e compie evoluzioni nei cieli. "Il modo con cui *Edward Randy* usa la frusta come arma e per tenersi in equilibrio è una delle ragioni per cui il nuovo coin-op della Data East si distingue dalla massa."



## Alcatraz

La Infogrames ha deciso di produrre il seguito di un suo vecchio successo: *Hostages*. Dovrete condurre la vostra squadra d'assalto nella lotta contro un boss della droga nella sua tana di Alcatraz. I quattro poliziotti sono divisi in due gruppi; il primo di intervento diretto (con tanto di tute mimetiche, coltelli, balestre e armi da fuoco) e il secondo come gruppo d'appoggio con tiratori scelti piazzati in punti cruciali. *Alcatraz* aggiunge dei nuovi sistemi di gioco nei quali i rumori sono molto importanti per il successo o il fallimento della missione - dovrete evitare il minimo rumore per non essere scoperti. Durante il gioco dovrete arrampicarvi sui muri, distruggere il deposito di cocaina con un lancia fiamme e cercare all'interno della prigione per trovare un elicottero. *Alcatraz* dovrebbe già essere disponibile per Amiga, PC e ST.

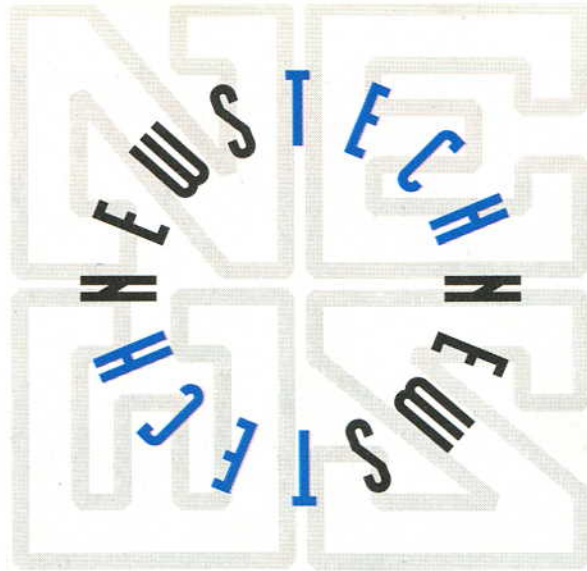
### SIM EARTH

La prestigiosa società di video giochi giapponese Image-works sta realizzando la versione di Sim Earth per il Super Famicom. Nel frattempo, la Maxis ha deciso di chiamare il gioco Ant Farm, presentato lo scorso mese su K, Sim Ant. Non fa una grinza.

## RBI 2 Baseball

Il settore marketing della Domark ha deciso di inserire un berretto da baseball in ogni copia di *RBI 2 Baseball*. Sembra un gioco davvero coinvolgente. Questa versione per i formati Amiga, ST e PC, è una conversione del gioco per NES della Tengen che comprende 26 squadre professionistiche con le vere statistiche della stagione 1989, primi piani e replay. "L'animazione è superba e l'azione fluida," promette la Domark. "Quando si gioca, la "Telecamera" segue il volo della palla per poi seguire la corsa del battitore mentre procede di base in base. Un radar sul fondo dello schermo permette di seguire l'evolversi dell'azione per decidere se il proprio giocatore deve continuare a correre, fermarsi e in quale base la difesa deve lanciare la palla." Per coloro che non lo sapessero RBI sta per "Runs Batted In" (cioè il numero di corse che permettono al giocatore di conquistare una base, sia che sia lui a farlo o che permetta ad altri giocatori di raggiungere casa base).





## Viaggio Allucinante

Il socio fondatore della Psygnosis Ian Hetherington ci ha detto che sono in programmazione la realizzazione nuovi giochi basati sul rivoluzionario sistema Psygnosis per CD-ROM.

"Abbiamo più di un gioco in produzione," ci conferma Hetherington, "uno di questi è basato sul film "Viaggio Allucinante", nel quale degli scienziati miniaturizzati venivano "iniettati" in un corpo umano, con il titolo provvisorio di *Inner Explorer*. Stiamo realizzando vene e arterie frattali. Tutto sarà molto astratto, ci saranno strutture simili a cattedrali intorno quali si può volare su diverse "navette"uccidendo virus e cose simili. Non sarà molto facile stare là "dentro" e distruggerli tutti. Ovviamente, i vari virus reagiscono a fattori diversi. Un mezzo di trasporto serve per muoversi attraverso vene e arterie, uno paracadutato per il passaggio nei polmoni e un altro che si muove avanti e dietro serve per adeguarsi al tessuto muscolare. *Inner Explorer* ha anche elementi educazionali poiché ci fa vivere sessant'anni di vita in sole 10 ore di gioco. Il gioco è istruttivo perché ci mostra come funziona il nostro corpo all'interno."

La Psygnosis ha anche in programma di utilizzare il software per CD-ROM "Fractal Engine" per un gioco di fantascienza sui viaggi nel tempo e un gioco di combattimento usando il *Planeteside*, di cui parleremo sul prossimo numero.

"La ragione per per cui vogliamo fare un giochi di questo tipo è che sappiamo di essere in grado di far girare immagine 3D in tempo reale su qualsiasi macchina CD-ROM," Dice Hetherington. "Possiamo modellare sino a 10.000 poligoni per una nave per poi ridurla a 30 poligoni e disegnarci sopra qualsiasi cosa in tempo reale. Tutto quel che facciamo è basato su finestre, se il processore non ne permette l'unione."

"L'idea può funzionare pressoché tutto. L'investimento in questo prodotto è così massiccio che dobbiamo assolutamente realizzare programmi multi formato. Le nostre intenzioni sul CD-ROM sono di supportare tutte le macchine che gli sono dedicate, sia che siano basate su console o su CD-I e CDTV, MS-DOS o Macintosh. Tutto ciò che facciamo adesso funzionerà su tutti questi formati. I giochi avranno delle parti interattive, anche se stiamo cercando di realizzare uno stile di gioco indipendente dal formato dove è possibile avere entrambe le cose in un solo prodotto. Credo che riusciremo a lanciare il nostro primo gioco su CD-ROM per i primi mesi del 1992."



## I video giochi sono dannosi per salute?

### L'EST SI ELETTRIZZA

I video pub sono all'ultima moda in Unione Sovietica. Questi locali trasmettono 24 su 24 le ultime novità in fatto di video clip e Soap Opera australiane a basso costo, ricevute direttamente via satellite. Allo stesso tempo, a Berlino est i consumatori stanno comprando, in bancarelle della metropolitana, materiale hardware appartenente alla esplosiva segreta del regime. Sembra che gli squattrinati agenti segreti barattino le pistole Walther PPK e le "pulci" ricetrasmittenti per denaro. Non si accettano carte di cre-

## La Scuola di Mario

La Nintendo non vuole correre rischi con i programmatori e i disegnatori di giochi della prossima generazione. La famosa società di console ha aperto a Tokio una scuola per insegnare ai giovani programmatori come animare sprite, disegnare un gioco a piattaforme dall'inizio alla fine e come determinare la collisione tra sprite.

La scuola è chiamata, giustamente, "Mario" e insegna a 30 probabili futuri sviluppatori di giochi Nintendo come realizzare il perfetto gioco per Super Famicom, Gameboy e NES. Migliaia di speranzosi hanno inoltrato la domanda di iscrizione. Un posto di lavoro alla Nintendo è sempre garantito per i migliori studenti. Noi di K speriamo di visitare la scuola di programmatori al più presto. Aspettatevi un articolo nei prossimi mesi...



## Music Master

L'ultima "partitura" della Ubisoft è dedicata agli sviluppatori di giochi francesi e non. *Music Master* è un programma musicale per Amiga, ST e PC con il quale è possibile creare e modificare i propri suoni campionati e comporre colonne sonore. "Music Master trasforma il vostro computer in un vero sintetizzatore," proclamano alla Ubisoft. Il programma si presenta con 10 musiche pre costituite, 100 effetti sonori e la capacità di integrare le musiche composte nei vostri programmi. La versione per Atari ST è anche completamente compatibile con il MIDI e la scheda sonora MV16 usata dalla Ubisoft nel gioco *BAT*.



## Crisi da Video

Giocare ai video giochi può danneggiare la vostra salute... se soffrite di epilessia fotosensitiva. I genitori di una ragazza di 15 anni del Michigan negli USA ha fatto causa alla Nintendo, sostenendo che un video gioco ha causato un attacco epilettico alla loro figlia. La ragazza stava giocando con *Kid Icarus* sul NES quando d'improvviso è stata colpita dalla crisi, asserisce l'avvocato di famiglia Douglas Webster. "È stata colpita da crisi epilettica e dopo di che ha perso conoscenza," sostiene Webster, "il dottore ha diagnosticato che l'attacco è stato indotto dal video gioco. "Una persona su 10.000 soffre di epilessia negli Stati Uniti, e il 3% di questi è soggetto a epilessia fotosensitiva. La crisi si manifesta dopo che si rimane esposti alla luce dei flash, allo schermo televisivo e ai video giochi, per un certo periodo di tempo.

La ragazza era completamente sana prima dell'attacco, adesso dovrà curarsi e preoccuparsi per il futuro. La corte ha quantificato in 10.000 dollari il danno subito. Lynne Gray, la portavoce della Nintendo in America, ha detto che la società si rifiuta di commentare il caso finché non sarà presentato il ricorso. Degli studi recenti suggeriscono che non esistono motivi per credere che gli attacchi di epilessia connessi ai video giochi siano da imputare esclusivamente ai prodotti Nintendo.

# KZ

# SPECIALE CONSOLE 2



MACCHINE • RECENSIONI • ANTEPRIME

10 pagine di  
TRUCCHI  
& CONSIGLI  
MEGADRIVE

*mickey mouse •  
dick tracy*

NEO GEO

*the super spy*

NINTENDO

*snake rattle 'n roll  
• duck tales • black  
manta*

SEGA

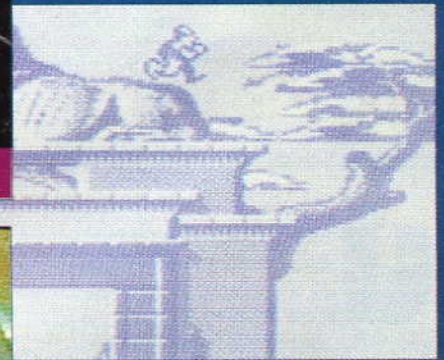
*Y's • gauntlet •  
power strike*

SUPER FAMICON

*f-zero • pilotwings*

GAME BOY

*metroid • shangai*



**QUESTO MESE IN EDICOLA**

K ESCLUSIVA DA NEW YORK



# LASER

# VISIONI

Un diffuso preconcetto sta per essere abbandonato. I videogiochi non sono più solo il passatempo di ragazzi adolescenti desiderosi di giocare a *Space Invaders* fino alle prime luci dell'alba. Quando una società come la Sony si interessa attivamente al settore significa che si profilano grosse novità.

"Il panorama dei videogiocatori sta cambiando - anche le ragazze e gli adulti cominciano a interessarsene", conferma il ventinovenne Olaf Olafsson, presidente della neo nata Sony Electronic Publishing. Questa consociata della Sony Software Corporation, con sede nell'attiva New York, è stata appositamente fondata per creare, produrre e distribuire software e divertimento interattivo e multimediale.

Olafsson aggiunge: "Stiamo cercando di raggiungere un pubblico più vasto attraverso una combinazione di tecnologia e programmi più interessanti."

Il colosso dell'elettronica sta cercando la perfetta fusione tra software e hardware riutilizzando le immagini e la musica prodotta da società cinematografiche e discografiche. Un'idea non tanto stupida se si considera che la Sony possiede già la Columbia Pictures Entertainment e la Sony Music Entertainment (la vecchia CBS Records). Le proprietà di queste due società comprendono film come *Ghostbusters* e cantanti come Gloria Estefan, George Michael e Harry Connick Jr. E non dimentichiamo Michael Jackson che ha recentemente firmato un costoso contratto con la Sony per una cifra che si dice superi i 500 milioni di dollari. Saremo presto in grado di guardare un film, ascoltarne la colonna sonora e fare una partita al videogioco senza abbandonare la "garanzia di qua-

**Videogiochi della Sony, stai scherzando!**

**Questo è ciò che pensava Rik Haynes prima di incontrare il presidente della Sony Electronic Publishing.**

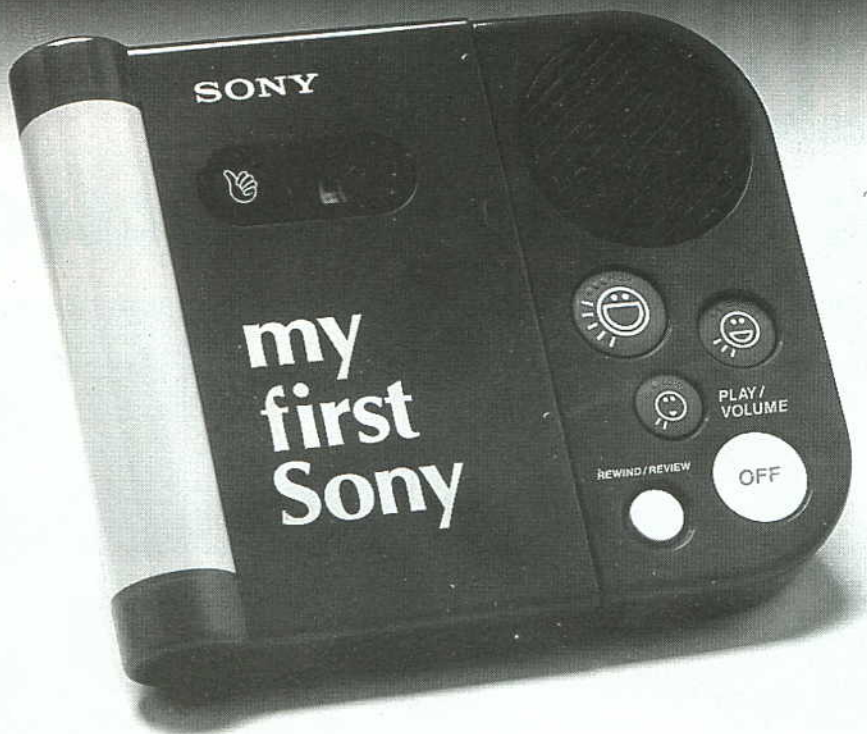
lità" Sony.

Molti dei migliori giochi per computer e per console di questi anni sono stati tratti da film. I giocatori sono stati trascinati nella strade di Gotham City, hanno viaggiato nel passato in *Back to the Future* e combattuto il crimine in *Robocop*. Non è un caso che software house come la US Gold, la Ocean e la Mirrorsoft stiano riponendo la maggior parte delle loro future speranze in giochi come *The Godfather* (Il Padrino), *Terminator 2* e *Alien 3*. Malgrado questa popolarità, la qualità dei videogiochi ispirati ai film è stata raramente all'altezza del concetto ispiratore. La Sony potrà tollerare questo tipo di fallimento?

"Alla Columbia e alla Tri-Star sono molto interessati a ottenere un controllo maggiore sulle modalità di utilizzo dei film nei videogiochi. Vogliamo es-



Olaf Olafsson



sere sicuri che la qualità del prodotto originale sia mantenuta", dichiara Olafsson.

La Sony ha già fatto alcuni passi vincenti, anche se piccoli, nel mondo dello sviluppo dei videogiochi attraverso la CSG Imagesoft. *Solstice* per il Nintendo Entertainment System, gioco in realtà scritto dalla Software Creations di Manchester, è stato il primo successo. Olafsson ha deciso di produrre i prossimi giochi sotto un nuovo nome, la Sony Imagesoft, una consociata della Sony Electronic Publishing. Potrebbe anche fondare una nuova etichetta, la Sony Electronic Entertainment.

La Sony Imagesoft è responsabile dell'intero sviluppo del gioco. Questa società utilizza una serie di software house tra cui figurano le europee Ocean e Software Creations. "Penso che la Ocean abbia fatto dell'ottimo lavoro. Siamo sicuri che possono produrre ciò che abbiamo chiesto loro", afferma Olafsson.

La Ocean è comprensibilmente compiaciuta. Il direttore software Gary Bracey dice: "Non penso che potremo avere un partner più grande nell'industria elettronica di consumo. Forse questo connubio ci permetterà di esplorare nuove aree insieme alla Sony."

I primi frutti di questo accordo saranno cartucce e dischi basati su due nuovi film della Columbia Pictures. *Hudson Hawk* vede Bruce Willis, il protagonista di *Die Hard* e *Moonlighting*, nel ruolo di uno scassinatore costretto a rubare alcuni lavori di Leonardo Da Vinci di inestimabile valore. *Hook* invece è un film molto costoso che racconta la storia di un Peter Pan cresciuto. Il film, diretto da Steven Spielberg, ha attratto attori come Dustin Hoffman, Robin Williams e Julia Roberts. Non desta perciò meraviglia che il costo stimato per produrre il film si aggiri attualmente sui 60 milioni di dollari.

"Siamo convinti che *Hook* sia perfetto per un videogioco", racconta Olafsson, "Ci stiamo assicurando che lo sviluppo del gioco sia saldamente legato allo sviluppo del film e della storia. Vogliamo rendere le cose il più interessanti possibili."

Noi di K abbiamo la sensazione che *Hudson Hawk* e *Hook* saranno dei miglioramenti rispetto ai recenti prodotti della Ocean tratti da film. Bracey

ci ha detto che la Ocean distribuirà i giochi in Europa mentre la Sony si occuperà del mercato americano e giapponese. Saranno disponibili più avanti nel corso dell'anno in diversi formati.

"Utilizzeremo qualsiasi formato sensato", confessa Olafsson, "Non ci stiamo assolutamente limitando a qualche formato particolare. Produrremo videogiochi su patatine se ne valesse la pena. Dobbiamo essere sicuri di massimizzare la copertura così che tutti i possibili acquirenti possano reperire il prodotto. Abbiamo degli obblighi sia verso l'artista sia verso il cliente."

La Sony sta muovendo i primi passi anche nel settore dei videogiochi come produttrice di hardware. "Annunceremo i nostri piani riguardanti l'hardware tra un paio di mesi", dichiara Olafsson. Probabilmente intende riferirsi al recente accordo con la Nintendo, secondo il quale la Sony fornirà un lettore di CD-ROM per il Super Famicom. Fonti industriali dichiarano che il prezzo del nuovo lettore si manterrà sotto il milione di lire. Olafsson non è in-



## MULTIMEDIA DA CASA

Quest'estate la Sony presenterà il multimedia agli ignari consumatori americani con il lancio di un pacchetto CD-ROM per il mercato dei computer da casa. "Stiamo cercando di lanciare un prodotto per i PC-compatibili con tutti gli accessori necessari, come le cuffie e sei dischi a meno di 700 dollari (circa 800.000 lire)", fa notare Olaf Olafsson, presidente della Sony Electronic Publishing. Questo nuovo software multimediale comprenderà titoli ludici e didattici integrando video, audio, grafica e testo digitalizzati. Olafsson annuncerà molto presto gli accordi con un certo numero di produttori di libri e riviste. I primi titoli di "CD-ROM per la casa" si espanderanno in un catalogo di 40-50 applicazioni comprendenti enciclopedie, videogiochi sofisticati, dizionari multilingue, titoli audio interattivi e altri prodotti interessanti. Non sono ancora stati fissati prezzi o date per il lancio in Europa. La Sony si è quindi stancata di aspettare l'avvento del CD-I (come noi del resto)? "La ragione per cui stiamo lavorando sul CD-ROM è molto semplice. La gente attende un 747 a decollo verticale quando in giro abbiamo molti 727. Ma la cosa più importante è potersi spostare da un posto all'altro. La tecnologia ottimale può farci andare più veloci ma non sarà disponibile prima di qualche anno."

"Produrremo videogiochi su patatine se ne valesse la pena."

Olaf Olafsson  
presidente della Sony Electronic Publishing.

vece molto ottimista sulla creazione di giochi "musicali". "Oggi, con la tecnologia attuale, la musica non ne esce tanto a testa alta. Comunque introducendo giochi basati su CD apriremo una nuova categoria di opportunità. Lavoreremo con i nostri artisti una volta che questa tecnologia sarà stata introdotta sul mercato."

## DATI TASCABILI

Il Data Discman potrà sembrare un normale lettore di CD portatile, potrà anche riprodurre il vostro CD preferito senza alcuna distorsione o fruscio, ma la Sony riconosce che il consumatore vuole molto di più. Ecco perché questa scatoletta di colore nero opaco è anche un lettore di CD-ROM portatile con la capacità di visualizzare dizionari, romanzi e guide turistiche su un piccolo schermo a cristalli liquidi. Già disponibile in Giappone, questo giocattolo alla moda sarà lanciato in America e in Europa prima della fine dell'anno. La Sony dovrebbe avere 10-20 titoli disponibili al momento del lancio. "Abbiamo in cantiere titoli di ogni genere", dice Olaf Olafsson. "La nostra visione riguarda il Data Discman è molto semplice e legata alla famiglia. Ad esempio, i ragazzi andranno a scuola con un Data Discman in tasca ascoltando il loro CD preferito. Potranno poi usarlo come biblioteca personale - basterà inserire un'enciclopedia su disco e cercare l'informazione desiderata. Siamo sicuri che il Data Discman avrà numerose applicazioni nel mondo degli affari ma è principalmente un prodotto di consumo. Ci sono infinite possibilità."

# FIDELITY CARD

*I vantaggi di una carta esclusiva*



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.

Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center. Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD**.

**LEADER**  
·DISTRIBUZIONE·

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

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ n.° \_\_\_\_\_

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

Età \_\_\_\_\_ Professione \_\_\_\_\_

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

Firma \_\_\_\_\_

(di un genitore per i minorenni) K.



## ABRUZZO:

CHIETI SCALO (CH) - HARDCOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6  
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2  
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/B1

## CAMPANIA:

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

## EMILIA ROMAGNA:

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

## FRIULI:

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

## LAZIO:

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

## UGURIA:

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

## LOMBARDIA:

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

## MARCHE:

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

## PIEMONTE:

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

## PUGLIA:

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

## SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12  
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9  
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

## SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104  
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5  
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63  
CATANIA - AZETA Via Cantora 140  
CATANIA - C.D.M.P. Via Amanitea 53  
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A  
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F  
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Boninvegna 65  
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81  
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1  
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40  
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

## TOSCANA:

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

## TRENTINO ALTO ADIGE:

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

## UMBRIA:

FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A  
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10  
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreatto 49/51  
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67  
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Taato 76

## VALLE D'AOSTA:

AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/15

## VENETO:

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22  
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A  
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32  
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63  
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53  
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6  
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970  
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193  
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6  
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI



(Sinistra)  
La grafica di Mario è curata sino all'inverosimile e, pur essendo ben dettagliata, non è affatto semplicistica. Lo stesso Mario possiede un'animazione consona a ogni situazione.

(Sotto)  
Giù! Nel chinarsi per evitare l'enorme proiettile Mario si cala il cappello in testa. Notare la polvere dietro i tacchi.

(basso)  
Mario galoppa con calma facendo mangiare i suoi avversari dal fedele Dino.

(basso a sinistra)  
Dragon's Lair II. Ottima grafica a spese della giocabilità.



(Sopra, in mezzo e in alto)  
Ogni livello ha effetti sonori diversi ed evocativi per completare la musica. Il rumore di talpe che scavano, il tonfo sordo del pallone calciato da giocatori di football americano e ogni mostro di fine livello con la propria drammatica colonna sonora.

**P**ochi giochi hanno avvinco gli incalliti giocatori della redazione così a lungo quanto *Super Mario World* per il Super Famicom della Nintendo. La sua ferrea presa sui nostri cuori e sulle nostre menti ha fatto affiorare una domanda: qual'è il segreto che spinge a giocarlo? E perché pochi altri giochi hanno quel "qualcosa" di speciale?

**GRAFICA E SONORO**

Il Super Famicom è una macchina davvero potente. *Super Mario World* utilizza decine di splendidi effetti grafici - veloce scorrimento parallattico multi-livello, fluida rotazione degli sprite (come nel gioco da bar *Assault*), dissolvenze - grazie al suo chip grafico. E nemmeno il chip sonoro del Famicom scherza - l'eco nei livelli delle caverne ne è una prova sufficiente.

Ciò che impressiona veramente è il grande sforzo compiuto nell'ideazione di *Super Mario World* e dei suoi abitanti - non c'è nulla di inappropriato o che sembri fuori posto - e l'animazione degna di un cartone animato rende i personaggi istantaneamente simpatici. La cura del gioco è visibile anche nei piccoli ma eleganti dettagli, come la polvere sollevata dai piedi di Mario quando scivola (già vista in *Switchblade II* della Gremlin) o il modo in cui Mario si calca il cappello sulla testa quando si accuccia.

Ma tutti coloro che hanno giocato a *Dragon's Lair II* potranno confermare che serve ben più delle belle schermate e degli splendidi effetti sonori per fare di un gioco un classico. Per quanto buone possano essere le qualità estetiche di *Super Mario World* sono solamente la classica ciliegina sulla torta. Gli elementi di gioco che rendono Mario così avvincente e piacevole potrebbero facilmente essere implementati su un Amiga o un ST.

**Super Mario World per il Super Famicom della Nintendo è indiscutibilmente il videogioco più giocabile che sia mai stato scritto. Ma cos'è che rende Mario il migliore? K analizza il gioco e spiega dove la Nintendo ha fatto centro e dove gli altri hanno "toppato".**

**RRE**



**CONTROLLO**

Mario è un personaggio molto agile. A seconda che il pulsante di "Speed-Up" sul joypad sia premuto o meno, Mario può saltare a varie altezze e addirittura cambiare direzione a mezz'aria. Questa strana legge fisica caratteristica di *Super Mario World* è vitale ai fini del divertimento del giocatore - in un gioco di piattaforme non c'è nulla di più frustrante che saltare e accorgersi che si sta inevitabilmente atterrando su di un

(Sinistra)  
Sott'acqua i controlli cambiano e Mario deve imparare a nuotare. I gusci vuoti di tartaruga gli permettono di muoversi più velocemente.



# MARIO

mostro appena entrato nello schermo, un problema che affliggeva l'altrimenti divertentissimo *Car-Vup*.

Un altro importante fattore di controllo è rappresentato dall'inerzia di Mario. All'inizio è fastidiosa e i principianti si troveranno a scivolare proprio addosso

agli avversari. Ma, con l'aumentare dell'esperienza, si impara a controllarla per poi utilizzarla a proprio vantaggio specialmente in volo per eseguire alcune spettacolari manovre come girarsi saltando dalla testa di un mostro a quella di un altro. Gli amanti dei giochi

stile *Asteroids* come *Oids* e *Thrust* conoscono bene la soddisfazione generata da una tale padronanza dei comandi.

## VARIETÀ

È il sale della vita, si dice, e certamente aggiunge molti punti di merito a *Su-*



(In fondo a sinistra)

Le piattaforme mobili sono una vera e propria prova di controllo. Il pulsante di speed-up permette di compiere salti più lunghi ma diminuisce l'attrito sul terreno quando si atterra. (destra in alto)

In aree di questo tipo, circondate da rocce mobili, le giravolte a mezz'aria sono vitali. (destra)

*Car-Vup* della Core Design. Niente giravolte qui, un vero peccato.

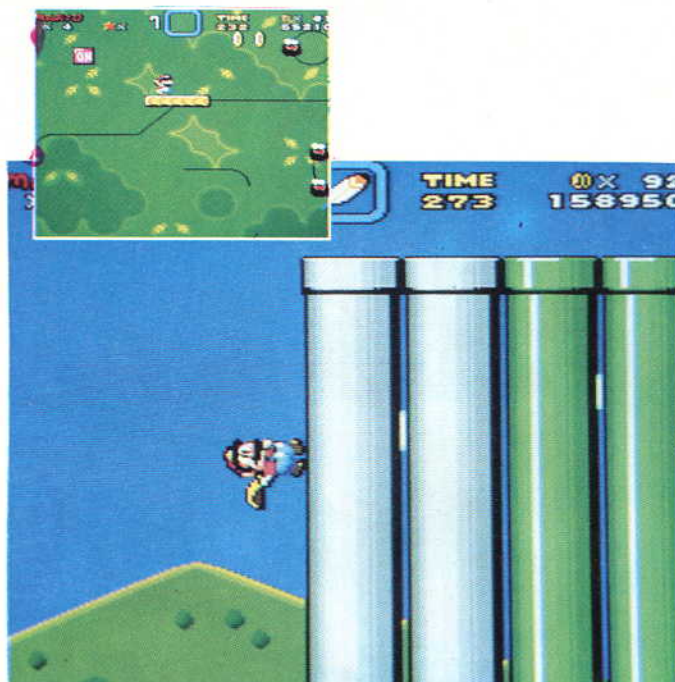


(Destra)

La varietà è immensa, offrendo al giocatore una nuova abilità da fare propria quasi ogni livello. A parte l'abilità di controllo di Mario, lo aspettano una serie di problemi come le piattaforme mobili (sopra) e le superfici lisce che devono essere scalate.

per Mario World. Mentre il giocatore avanza lungo i 100 livelli del gioco incontra continuamente nuove sfide e deve modificare il proprio stile di gioco per sopravvivere. Solitamente progredire implica dover affrontare un maggior numero di mostri sempre più difficili da uccidere, mentre in Super Mario World i mostri non cambiano poi molto. È lo stile di gioco che cambia.

In effetti ogni livello possiede una specifica curva d'apprendimento. Diversamente dalla maggior parte dei giochi dove il giocatore viene incoraggiato a giocare per vedere quali nuove delizie grafiche lo attendono, Super Mario World seduce in maniera totalmente diversa.



**IMPARZIALITÀ**

Super Mario World non è mai ingiusto. Quando si perde una vita è sempre colpa del giocatore e non una casualità. Troppi giochi fanno affidamento sull'inaspettato per raggirare il giocatore - un improvviso sciame di alieni che arrivano dal fondo dello schermo come in Xenon 2, oppure un mostro che appare dal nulla e cade su di voi come in Toki.

Questo tipo di giochi richiedono che il giocatore impari quando si verificano questi attacchi di sorpresa e reagisca di conseguenza. Super Mario dà quasi sempre una specie di preavviso - una punta che dondola significa che sta per cadere, le pietre cadono prima lentamente quindi acquistano velocità - permettendo al giocatore accorto di evitare guai.

Super Mario, sebbene sia costantemente pieno di sorprese, introduce lentamente nuovi elementi di gioco. In un livello ci sono delle piattaforme con dei

(In alto e in alto al centro) Xenon II della Imageworks e Toki della Ocean. Entrambi ottimi giochi ma è un po' ingiusto impedire il progresso al giocatore per mezzo di attacchi di sorpresa.

(In basso al centro) Anche Super Mario World non è del tutto perfetto. I maghi compaiono in posti casuali (anche su di voi!) e causano terribili mal di testa.

numeri laterali. Quando Mario vi sale questa comincia a muoversi verso destra portandolo con se. Parte un conto alla rovescia e quando arriva a zero la piattaforma sparisce. Quando si incontrano per la prima volta queste piattaforme sono sopra il terreno solido dando al giocatore la possibilità di imparare in tutta sicurezza come funzionano poi queste piattaforme porteranno Mario sopra burroni senza fondo.



(In alto a sinistra) Dragon's Lair II della Readysoft è un sogno da guardare ma un incubo da giocare.

(In basso a sinistra) Alieni imprevedibili e altri evitabili attaccano in Car-Vup.

(Destra) La conversione del gioco da bar Rainbow Islands della Ocean condivide molti dei punti migliori di Super Mario World.

(Estrema destra) Switchblade II della Gremlin presenta molti splendidi dettagli grafici di Super Mario World.

(In basso a destra) Spindizzy Worlds dell'Activision permette al giocatore di sviluppare lo stesso grado di perfezione nel controllo di GERALD.

Cos'è quindi che frena gli altri giochi? Probabilmente la quantità di memoria è il motivo più probabile. Super Mario World può permettersi di fare un salto tra le mura domestiche semplicemente perché le cartucce per Super Famicom possono indirizzare - istantaneamente - un incredibile 16 Mb di dati.

Basta confrontare questi dati con l'Amiga, ad esempio. La maggior parte dei giochi sono disegnati per la macchina base con 512K - cioè per una memoria 32 volte inferiore a quella del Famicom! Siccome uno scorrimento parallattico decente degno di un gioco da bar utilizza circa 150K, ci si può rendere conto di quanto poco spazio rimanga.

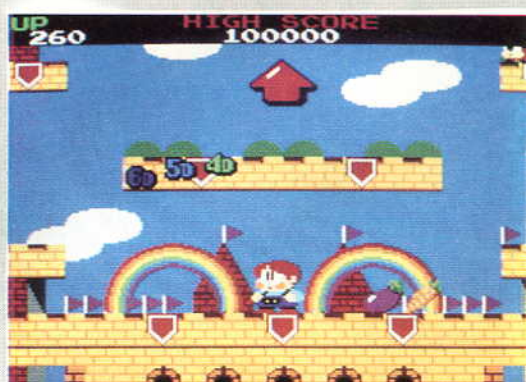


A parte la memoria non ci sono altre ragioni tecniche che impediscano di convertire Super Mario World in maniera quasi identica sull'Amiga (o, in misura minore, su ST o PC).

Un altro punto importante è la grossa mole di lavoro necessaria a produrre un gioco della Nintendo. Venti persone hanno scritto Super

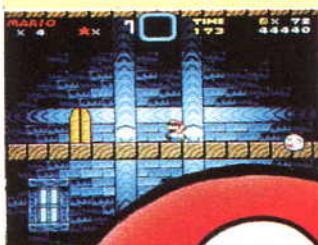
Mario World contro le tre o quattro che scrivono un gioco inglese. Ma basti ricordare che Super Mario World sul NES ha venduto più di 7 milioni di copie che confrontate con le 80.000 di un buon gioco inglese fanno capire l'impossibilità e l'inutilità di utilizzare tutte queste risorse.

I possessori di console comun-





(Sinistra)  
Il punto di ripartenza (caso mai...) è segnalato da un piccolo cancello. Ogni casa di fantasmi offre la possibilità di salvare il gioco.



### SALVATAGGI

Dopo aver completato certi livelli speciali (di solito case di fantasmi o castelli) *Super Mario World* permette di salvare la partita. In più, siccome si può rigiocare un livello dopo averlo completato una volta, si può costantemente salvare il gioco.

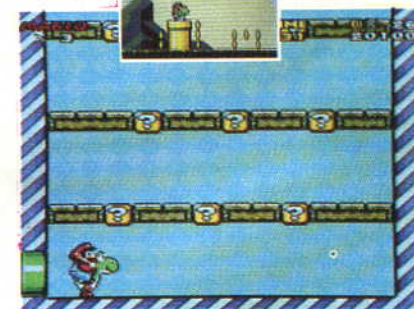
E siccome, come descritto precedentemente, ogni livello è una sfida in se stessa, questa possibilità non intacca minimamente la longevità del gioco...

### ESPLORAZIONE

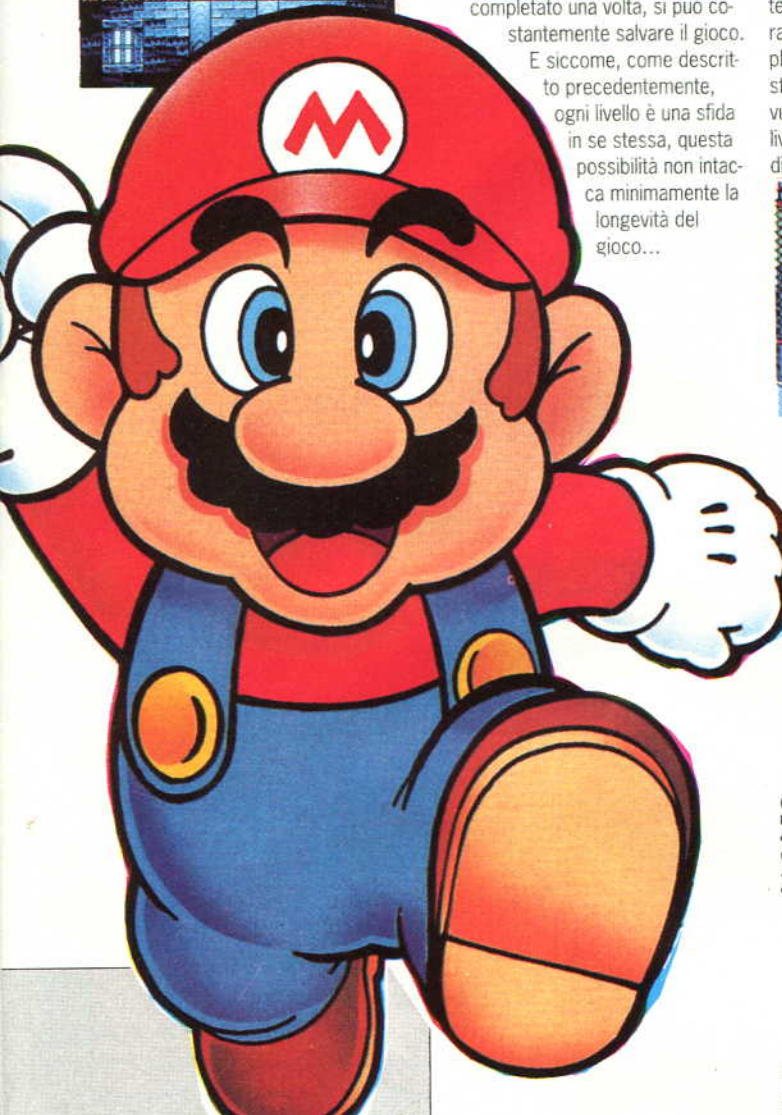
Ogni livello di *Super Mario World* è pieno di stanze e livelli segreti la maggior parte dei quali sono accessibili per mezzo dei tubi che emergono dal terreno. Sebbene *Super Mario World* contenga 100 livelli, è possibile raggiungere la "fine" dopo averne completati meno della metà. Comunque, lo stimolo per continuare a giocare è dovuto alla sfida costante posta da ogni livello - completarne uno è già una soddisfazione.



(In alto)  
È molto difficile anche solo immaginare ciò che ci aspetta in un livello...  
(In mezzo)  
...ma la mappa offre alcuni indizi circa lo stile del livello che state per affrontare.



(Sopra, dall'alto in basso)  
Risolvere piccoli problemi è uno degli aspetti di *Mario World* che più colpisce. Prendete questa scena, ad esempio. Appena fuori dallo schermo sulla destra c'è un tubo che trasporta Mario in un livello bonus. Però l'entrata è sigillata da alcuni indistruttibili blocchi marroni! Quella "P" trasforma tutti i blocchi in monete e vi permette di entrare ma libera anche quelle temibili tartarughe spinose e - cosa più importante - rimuove il terreno da sotto i piedi di Mario. Che fare?  
...Si sa che il blocco giallo (quello con il "?") contiene un amico dinosauro che si nutre di tartarughe ma se tocca una "P" sarà trasformato in un blocco. Perciò cominciamo a liberare la strada dai pericoli.  
...Dopo aver lanciato lontano il pericolo Mario ritorna ai blocchi gialli.  
...Una testata fortunata rivela un fungo. Un'altra testata data al blocco vicino lo libera (trasformando Mario in Super Mario) e permette a Mario di raggiungere la "?".  
...Questo blocco libera un uovo che si schiude per rivelare il dinosauro più simpatico che abbiate mai visto.  
...Mario salta in grotta al dinosauro e colpendolo sulla testa lo costringe a sputare una lingua appiccicosa con cui divora le tartarughe.  
...Dopo aver rimosso ogni minaccia Mario può colpire la sfera senza timore.  
...Scendendo nel tubo Mario può raggiungere il livello bonus.  
...Il divertimento è appena cominciato. Basta colpire quei blocchi gialli nel giusto ordine per scoprire un fungo che regala una vita extra. Gnam!



### FACILE O DIFFICILE? A VOI LA SCELTA

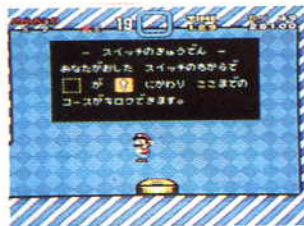
Una volta completato un livello il giocatore può rientrarci tante volte quante desidera e uscirne in qualunque punto. Perciò, se un giocatore trova un livello pieno di bonus facili da prendere o vite extra, è possibile diventare potenti quanto si vuole. Certi livelli sono più facili da giocare con (o senza) determinati poteri e il giocatore più furbo se ne accorgerà presto e ne farà tesoro.

### ENIGMI E PROBLEMI

Una delle migliori caratteristiche di *Super Mario World* sono gli enigmi e i problemi che vengono posti al giocatore. Anche se non terranno sveglio la notte un avventuriero esperto, alcuni sono sufficientemente elaborati da dare una grossa soddisfazione una volta risolti.

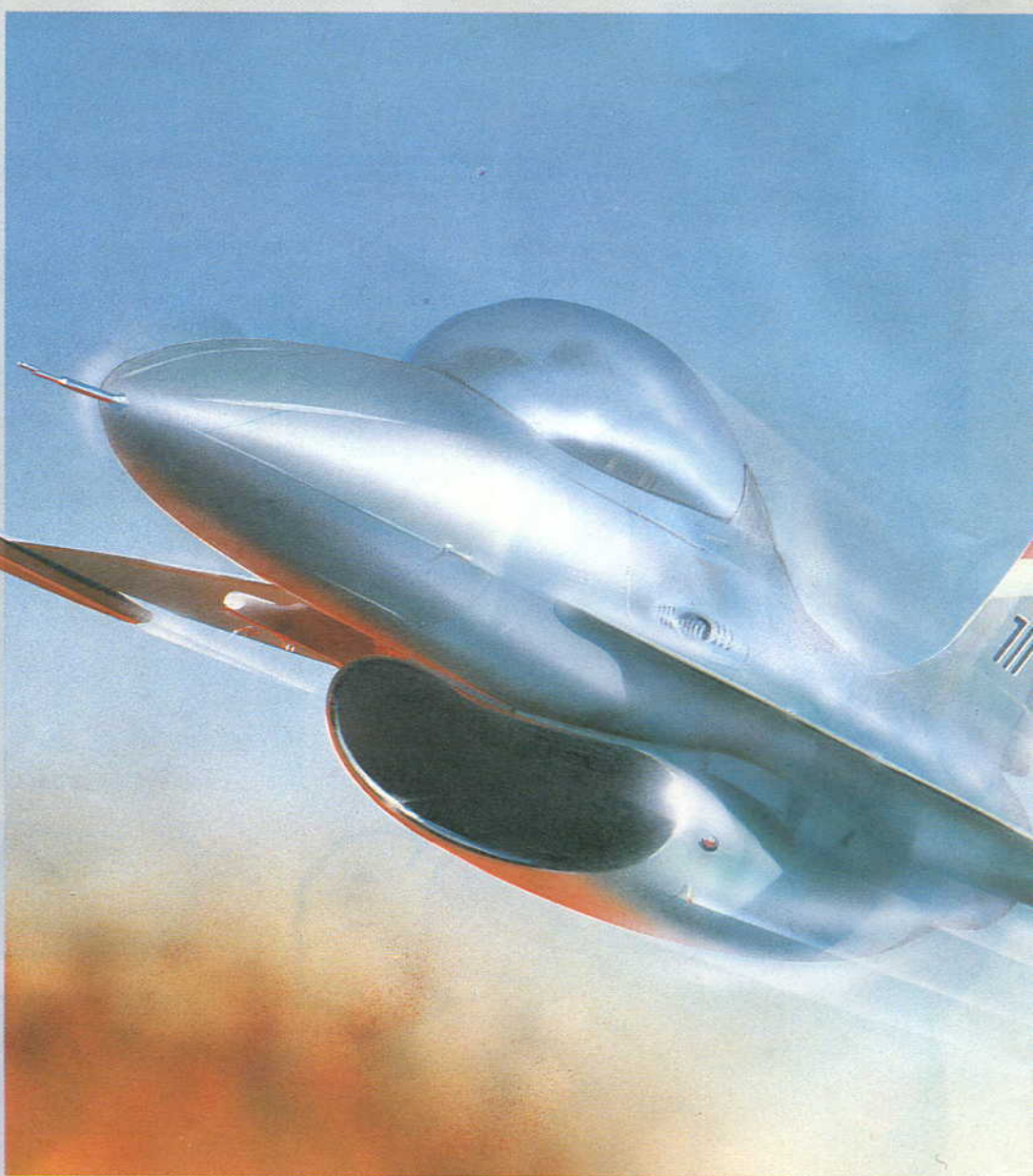


que, non dovrebbero inorgogliersi troppo. Uno sguardo alle pagine dei due K Speciale Console rivelerà che anche loro hanno avuto la loro buona dose di giochi scadenti. Certe volte tutta la memoria e i disegnatori del mondo non bastano a evitare idee vecchie, grafica mediocre e giochi poco originali!



(In alto)  
La ripulita di una stanza bonus riempie di blocchi trasparenti il livello rendendo più facile andare avanti.

**Il nuovo sistema di gioco della SPECTRUM HOLOBYTE permette ai giocatori di combattere l'uno contro l'altro mentre stanno giocando con giochi differenti!**



# FALCON FANTASY



Gli uomini responsabili della creazione di questo gioiello (da sinistra a destra): Ian Falicov, Kuswara Pranawahadi, Erick Jap e Gary Stottlemyer.

**S**chizzare qua e là per il cielo a bordo dell'F-16 Falcon targato Spectrum Holobyte è un divertimento presente sulla piazza quasi quanto il vero Falcon della General Dynamics. Un tempo re indiscusso dei simulatori di volo per 16 bit, questo gioco ha visto decadere la propria supremazia sotto il fuoco combinato dei più recenti concorrenti; oggi, solo un appassionato

nostalgico potrebbe rimpiangerlo, con in giro giochi come *Jet Fighter 2*, *F-16 Interceptor* e anche *F-29*.

Indomita, la Spectrum Holobyte sta per lanciare un nuovo assalto contro i nemici che hanno osato invadere il suo spazio aereo. La pubblicazione di Falcon 3.0 è prevista per i primi giorni di giugno - e ha tutta l'aria di essere un massiccio assalto al mercato dei simulatori. Questo non solo

per la qualità del gioco, ma anche per l'introduzione di un concetto di gioco a più giocatori totalmente innovativo: il "Campo di Battaglia Elettronico".

Sono occorsi tre anni per sviluppare il CBE (EBS in inglese) e la maggior parte del tempo non è stata dedicata al lavoro di programmazione, ma a raffinare e a migliorare il sistema. Questo nuovo concetto aprirà il

Chuck Butler, uno dei tre grafici che hanno lavorato a *Falcon 3.0*. Chuck, insieme con i colleghi Matthew Carlstrom e Daniel Guerra lavora in uno studio nell'ufficio della Spectrum Holobyte a Oakland, vicino San Francisco.



L'aereo su cui volerete... letteralmente! È uno dei due modellini in scala costruiti dalla Spectrum Holobyte e digitalizzati dal team grafico per creare le visuali esterne dell'aereo.

*Falcon 3.0* offre le normali viste multiple e un replay istantaneo.



olandese sul suo F-16 vi copre la testa pronto a spazzare via dal cielo quel dannato francese a bordo di un A-10.

### È SOLO UN GIOCO

Torniamo per un momento nella cabina di pilotaggio di *Falcon 3.0*. Oltre al CBE, cosa altro offre questo jet nuovo di zecca?

Innanzitutto, il gioco rappresenta un grande miglioramento rispetto ai suoi predecessori, soprattutto per quanto riguarda l'ambientazione e le missioni. Mentre il primo *Falcon* aveva una serie prefissata di missioni (che diventava noiosa dopo un paio di settimane di gioco intenso, potrebbero aggiungere i più severi), *Falcon 3.0* offre al giocatore tre scelte: una campagna completa, missioni individuali o perfino l'opzione di disegnare da sé le proprie missioni per i giocatori in cerca di nuove sfide.

Una volta fatta la propria scelta, si accede a un nuovo livello di gioco imperniato sulla scelta dell'equipaggiamento e all'organizzazione dei piloti. È possibile creare più squadriglie e salvare i dati che le riguardano su disco insieme a nomi di battaglia, statistiche di volo, storia personale, livello di morale e abilità individuali.

Le armi a disposizione sono numerosissime, e dalle caratteristiche fedelmente riprodotte. Al contrario dei primi *Falcon*, *Falcon 3.0* offre una scelta completa di equipaggiamento; questo va dalle gondole ECM ai missili AGM-54 Maverick, e dai missili

Le sei principali sezioni del gioco offrono l'accesso a tutte le opzioni di gestione della partita, inclusa la possibilità di decollare immediatamente senza troppe preoccupazioni.

### Falcon 3.0: Dati Tecnici

- Supporta schede EGA e VGA (rispettivamente 16 e 256 colori).
- Occupa oltre 8 megabyte.
- Le armi includono missili a infrarossi AIM-9P Sidewinder, missili radar guidati AIM-120A AMRAAM, missili aria-terra AGM-54 Maverick, bombe guidate GBU, bombe a grappolo CBU, superbombe Mk82 da 1.000 libbre, bombe anti-pista Durandal e molte altre.
- La grafica ha richiesto il lavoro a tempo pieno di tre artisti.
- Il modem supporta da 1.200 a 9.600 baud. È possibile collegarsi anche in network.
- Implementazione del sistema CBE (Electronic Battlefield System).



fuoco contro diversi settori: non solo offre un sofisticato sistema di gioco a più giocatori, ma permette anche possessori di diversi giochi della Spectrum Holobyte di scontrarsi sullo stesso campo di battaglia. Inoltre, è stato studiato per poter essere impiegato nel mercato delle sale giochi ed è prevista una speciale versione ad alta risoluzione. Il massimo numero dei partecipanti a una battaglia

CBE non è ancora stato fissato, ma certamente saranno di più dei due convenzionali. *Falcon 3.0* è il primo gioco a vantare l'implementazione del sistema CBE. Il prossimo sarà *A-10 Tank Killer*, seguito da una versione CBE di *Tank* nel 1992. Quando l'Italia entrerà nell'Europa Unita (se ci riuscirà) potrete trovarvi a guidare il vostro carro armato attraverso un mondo in 3D mentre il vostro amico

aria-aria a ricerca di calore AIM-9P Sidewinder alle bombe a guida laser Paveway. "Se è disponibile negli arsenali militari, lo troverete anche in *Falcon 3.0*", dichiara Kuswara Prana-wahadi, capo del progetto.

Naturalmente il pilota deve scegliere le armi in base alla missione assegnatagli. Ci sono tre diversi teatri di guerra in cui operare: Israele, Kuwait e uno ancora da decidere, ma che

probabilmente sarà modellato su Panama. Se non vi va di disegnare le vostre missioni, niente paura: ogni teatro ne offre 10 già pronte, garantendo pane sufficiente per parecchie settimane.

Durante una campagna la giornata inizia con una scelta delle missioni disponibili. Questa scelta può essere influenzata da diversi fattori: condizioni meteorologiche, disponibilità di compagni di volo in possesso delle abilità richieste, attività nemica sulla rotta di avvicinamento/allontanamento, equipaggiamento disponibile e altre decisioni vitali.

In una normale partita a due giocatori (via modem o, nella versione PC, via network) si ha la scelta se giocare uno contro l'altro o cooperare nella stessa missione.

Prima di accendere i postbruciatori, però, occorre decidere la rotta di avvicinamento all'obiettivo. *Falcon 3.0* mostra mappe dettagliate raffiguranti le rotte possibili, inclusi i pericoli che si possono incontrare durante la strada e le caratteristiche topografiche salienti. Si potrebbe optare, per esempio, per un attacco a bassa quota, utilizzando le valli come riparo e avvicinandosi quindi al bersaglio passando dietro una catena montuosa. In questo modo si evitano i radar e si limita il contatto visuale ai pochi secondi precedenti l'attacco. Le caratteristiche topografiche del territorio sono, come vedremo tra poco, estremamente importanti in questo gioco e influenzano tutte le decisioni tattiche.

Durante una missione il giocatore può trovarsi in volo insieme a massimo di otto aerei alleati, con la possibilità di organizzare più formazioni. Sulla mappa è possibile stabilire punti di rotta intermedi caratterizzati da informazioni sulle coordinate e sul momento di arrivo, permettendo al capo squadriglia di organizzare incontri e separazioni tra gli aerei di formazioni diverse. È anche possibile predeterminare alcune tattiche di combattimento, come mandare un compagno a bombardare un certo bersaglio prima dell'arrivo nella zona del resto della squadriglia.

Scegliere con cura le abilità di pilotaggio dei vostri compagni è molto importante, e queste abilità influiranno sulla preparazione della missione. Una tipica azione potrebbe per esempio vedere il tenente George "Footballer" Barter (un vero asso nel lancio dei missili aria-terra) spianare una batteria antiaerea prima dell'arrivo del resto della squadriglia, mentre il capitano Albert "As Soon As Possible" Reddish e il colonnello Richard "Boss" Albins (famosi per i venti abbattimenti a testa) garantiscono la superiorità aerea durante tutta l'operazione. Il li-



© Ian Allan Ltd, photo by Peter Foster

L'F-16 Falcon della General Dynamics fece la sua apparizione negli hangar americani nel gennaio del 1979 dopo numerosi anni di progettazione e sviluppo, e non poche controversie. Oggi è impiegato dalle forze aeree di mezzo mondo, dal Venezuela al Giappone (che ne ha ordinati 130 in un colpo solo). Il suo successo gli ha garantito un ruolo da protagonista nel combattimento aereo fino a ben oltre l'anno 2.000.

Non solo il paesaggio è estremamente realistico, ma anche i particolari sono curati con attenzione. Il fumo che vedete innalzarsi in basso a sinistra è vero e proprio fumo, non un blocco di poligoni simili a una serie di piramidi sospese in aria.



vello di dettaglio implementato nella pianificazione di una missione è tale, e così grandi sono le responsabilità del giocatore durante questa fase, che probabilmente il livello di adrenalina presente nel sangue al momento di salire la scaletta avrà già raggiunto il livello di guardia...

#### LA MAPPA DEL MONDO

Superati i 200 piedi di quota arriva un'altra sorpresa - l'accuratezza del paesaggio. "Non ho mai visto un gioco che potesse vantare una rappresentazione tridimensionale verosimile del paesaggio", afferma Kuswara. "Saremo la prima società a pubblicare un simulatore di volo con una raffigurazione accurata del terreno di gioco".

Le montagne di *Falcon 3.0* non sono semplici piramidi: sono svettanti poligoni di roccia che fiancheggiano vallate verdi e profonde. Una volta assicurati al seggiolino del pilota, oc-

corre decidere se volare in alto o a sotterra. Gli aerei sorvolano un paesaggio dettagliato in 64 colori - la versione del gioco che ci è stata mostrata è ancora in fase di sviluppo e non aveva la velocità della versione definitiva, ma alla Spectrum Holobyte sono sicuri che quando i giocatori accenderanno i postbruciatori l'effetto li farà rimanere senza fiato.

Anche in cielo la varietà non manca: almeno cinque diversi modelli di aerei, inclusi gli AWACS con i potenti radar in grado di intercettare e trasmettere la posizione di potenziali minacce nemiche che si trovano oltre l'orizzonte del nostro F-16. Inoltre, se possedete un PC con una buona scheda sonora (come l'AdLib, la Soundblaster, la MT32 e la PS1) gli effetti sonori non mancheranno di deliziarvi. I controlli dell'aereo possono essere regolati su quattro diversi livelli di realismo, dal più sem-

plice, per coloro che amano salire a 60.000 piedi in pochi secondi, al più verosimile. Secondo la società, quest'ultimo "...rivaleggia con i simulatori di volo professionali". E se lo dicono loro, c'è da fidarsi... li fabbricano!

Altri fattori che possono essere determinati sono l'intelligenza del nemico (da "Idiota" ad "Asso"), l'efficacia delle armi e la rapidità di preparazione di una partita. Quest'ultimo fattore è stato pensato per coloro che desiderano sedersi davanti al monitor e decollare senza preoccuparsi di tanti aspetti secondari...

La Spectrum Holobyte colpì nel segno con *Falcon*. Se *Falcon 3.0* conferma le promesse viste a Oakland, California, il colpo sta per ripetersi. In fondo basta poco per sentirsi liberi: un joystick a portata di mano, un computer da armare e una confortevole poltrona sulla quale decollare.



# ARCHARODO WHITE SHARKS



**SOFTTEL**  
DISTRIBUZIONE

Decolla con  
White Sharks, un velocissimo  
arcade per 1 o 2 giocatori...

White Sharks è incredibile! Gioco simultaneo a due,  
grafica a livello cinematografico, effetti sonori e musiche da Hi-Fi, ed un  
fantastico schermo per CREARE le tue armi permettendoti di realizzare fino a 37.000.000  
diverse combinazioni di armi!!!

Ogni livello ed ogni alieno dovranno essere affrontati con tattiche differenti, ma il tuo dito sarà sempre sul tasto di  
fuoco, pronto a reagire! Non hai mai visto nulla di simile!

# DEMONWARE

©1991 DEMONWARE SOFTWAREHAUS GMBH. All rights reserved.  
Exclusive marketing and distribution by D.M.I.

Available on Amiga (24-99).

To order this product or for further information please contact

Digital Marketing International Limited  
Unit 3, Poyle 14, Newlands Drive, Colnbrook, Berkshire SL3 0DX  
Telephone: 0753 686000 Fax: 0753 680343

# SOLO PER ADDETTI AI LAVORI

**Il pubblico non è invitato all'European Computer Trade Show. K vi fa entrare dalla porta di servizio...**

L'European Computer Trade Show di quest'anno è stato un evento peculiare. Anche se non ci si aspetta il frastuono di una fiera aperta ai consumatori, è stato nondimeno piuttosto meglio, con gli operatori del settore interessati a spendere le loro energie a cercare di fare soldi, firmare contratti, ecc. che a divertirsi.

La politica di chiusura al pubblico, consente agli espositori e ai visitatori di camminare per la fiera senza rischiare di finire calpestati dalla folla, e consente di avere un'atmosfera più tranquilla, senza i lustrini, la musica ad alto volume e la frenesia di un evento destinato ai consumatori. In un ambiente così, però, è facile dimenticarsi che siamo nel business del divertimento elettronico.

Senza l'obbligo di stupire e attirare i potenziali acquirenti, quasi tutti gli espositori hanno optato per degli stand minimali, con un semplice frontespizio e

una saletta-ufficio all'interno. In effetti, il quoziente di affari andati in porto è stato molto alto, ma nessuno ha dato l'impressione di divertirsi gran che.

Anche le attività promozionali erano un po' tiepidine, con un paio di persone vestite da Lemmings che ci si ciondolavano tra i manager in giacca e cravatta.

Tra i prodotti più interessanti in mostra c'erano *Sonic the Hedgehog*, un gioco che finalmente offre ai possessori di Megadrive qualche munizione con cui difendersi dagli sfigatati fan di Mario, e il Gamegear.

## LE FESTE:

Dopo che gli affari sono stati conclusi e prima che l'inchiostro si fosse asciugato, i manager contenti (e meno contenti) si gustavano beverage vari in uno dei numerosi pub nelle vicinanze del Business Design Centre. Ma la vera attività festaiola, si svolgeva di sera. Ecco qua le recensioni delle feste a cui abbiamo



No! Non è la Stazione Centrale, ma il Business Design Centre di Islington, un quartiere "su" di Londra dove si è svolto l'ECTS '91.

partecipato.

Sabato sera: il "wine bar" **Vic Naylor's** è il luogo del Black & White Party, organizzato dal guru delle pubbliche relazioni Simon Harvey e da Gary Bracey e Dean Barrett della Ocean.

- Atmosfera: 7 - Musica datata. Un po' affollato a causa delle dimensioni (ridotte) del locale. Ad ogni modo, la birra scorreva a fiumi e tutti se la spassavano. Ciò grazie al fatto che la fiera non era ancora cominciata e quindi nessuno era sconvolto dalla stanchezza.

- Cibo: 1 - Schifezza! I giornalisti affamati hanno bisogno di roba decente da mettere sotto i denti, non



(Sopra)  
La capo-PR della US Gold, Danielle Woodyatt (a sinistra) era affaccendata come sempre a promuovere una serie di prodotti quali *Cruise for a Corpse*, *Indiana Jones IV* e *Return to Monkey Island*.

(Sopra a destra)  
"Wild" Bill Stealey, il boss della Microprose è volato direttamente dagli States per visitare la fiera. No, non era alla guida di un F-15, ha preso un semplice volo di linea.

(Destra)  
Gary Bracey della Ocean sta sperimentando l'ultima follia giapponese: lenti a contatto virtuali!

(In fondo a destra)  
Alan Miles della Miles Gordon Technology (la casa produttrice del computer SAM). Buon per lui che se la ride dopo quello che è successo al suo computer...



(qui a sinistra)  
Zzzz! Il nuovo software per Gameboy, *Bilancio Familiare Portatile* e *Super SpreadsheetLand* impegna allo spasimo i giocatori - per stare svegli!





(In fondo a sinistra) Jonathan Ross, conduttore di un "talk-show" alla BBC e presentatore di una cassetta promozionale della Mirrorsoft.

(Sinistra) Allo stand della Storm erano tutti in subbuglio per la presentazione dei titoli di imminente uscita: *Rodland*, *Big Run* e *Double Dragon 2*.

(Sotto) Dominic Wheatley (sinistra) e Mark Strachan, boss della Domark, leggono un numero di ACE, la rivista inglese nostra "cugina".



(Sotto a sinistra) Jonathan Ellis, pezzo grosso della Psychosis, è intenzionato a smentire la voce che ha fornito l'ispirazione per quei piccoli lemming.

(Sotto a destra) Adrian Parr, Direttore generale della Microprose UK, insieme ad un gruppo di burloni non identificati.

di semplici noccioline e patatine.

- **Beveraggio:** 4 - Birra e vino "gratis"... ehm... si fa per dire, visto che l'ingresso costava 15 sterline (33 biglietti da mille).

- **Validità PR:** 8 - Non c'erano prodotti da spingere, questa era soltanto un'occasione per divertirsi. Tutti si sono rilassati e hanno cercato soltanto di divertirsi. Harvey, Bracey e Barrett hanno incrementato la loro popolarità (già alta) tra quelli che contano in questo settore.

Domenica sera: l'evento della fiera! La discoteca a la page Hippodrome di Leicester Square ha ospitato quello che doveva essere "the party of the show": gli organizzatori promettevano divertimento a mille. Sarebbe stato difficile immaginare qualcosa di più diverso dalla realtà. Questa festa era stata pubblicizzata come una roba grossa, visto che sarebbero stati consegnati i premi per i programmi dell'anno. Purtroppo, è stata un'enorme delusione, per varie ragioni. La cerimonia è stata troppa lunga, non c'erano premi da consegnare (perché erano stati fermati in transito dal corriere), il comico che avrebbe dovuto allietare la festa faceva pena e il beverage "gratis" consisteva in due (dico due) drinks.

E il costo del biglietto d'ingresso? 44 sterline a cranio (diconsi 100.000 lire!).

- **Atmosfera:** 2 - Locale alla moda, pieno di gente.
- **Cibo:** 3 - Buffet orribile
- **Beveraggio:** 2 - Champagne/birra. Tutt'altro che a buon prezzo.
- **Validità PR:** 0

Lunedì sera: il cocktail della Accolade si è tenuto nel bar The Filling Station, che è attaccato al Business Design Centre.

Raramente così tanti pezzi grossi dell'industria si sono trovati a così stretto contatto l'un con l'altro. La promessa di assaggiare l'originale Accolade Atom Bomb (una mistura così strana che c'era un premio in palio per chi fosse riuscito ad indovinarne gli ingredienti) si è dimostrata una tentazione sufficiente da riempire il bar fino alla dimostrazione della legge dell'impenetrabilità dei corpi.

- **Atmosfera:** 6 - Niente musica. Divertente, ma se non ci fossimo sentiti come in un vagone della metropolitana nell'ora di punta ci saremmo divertiti di più.

- **Beveraggio:** 10 - Tutto quello che si voleva, tutto gratis.

- **Cibo:** 5 - Un mucchio di "ciccioni", ma niente di sostanzioso.

- **Validità PR:** 3 - Nessun annuncio di rilievo da ottimizzare il potenziale rappresentato dal pubblico presente.

Per un completo resoconto delle novità, leggete le pagine delle notizie.



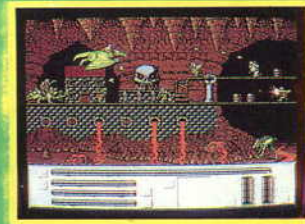
NEL MAGICO MONDO DI

# Dragon Frighter

**TROVERAI**

**25 villaggi da visitare  
100 caverne da esplorare  
50 nemici da sconfiggere  
100 livelli di azione frenetica**

**AMIGA**





**La posta in gioco nel mercato delle licenze è davvero molto alta. Spendere centinaia di milioni di lire per usare un nome è un modo molto costoso per rendere i nuovi giochi più appetibili. Ma i produttori di giochi sono ancora felici di farlo. K indaga.**

# CAPITAN

# K

CONTRO

# I SIGNORI DELLE LICENZE

**B**asta dare un'occhiata ai primi posti di qualsiasi classifica di videogiochi per trovare nomi familiari. Film, libri, fumetti e spettacoli televisivi sono stati tutti trasformati in giochi. Sfruttando la notorietà di un personaggio, l'abbinamento di un nome familiare a un gioco può riassumerne istantaneamente il suo contenuto. Se Capitan K fosse un personaggio universalmente noto e tutti conoscessero le sue avventure, dare il suo nome a un gioco sarebbe sufficiente a far capire che si tratta di un prodotto pieno d'azione, di alta tecnologia, di scene di combattimento e così via. Con un po' di fortuna alla gente potrebbe interessare "vestire i panni" di Capitan K. È chiaro che la licenza attira ma come funziona l'intero meccanismo?

Di solito è il direttore delle vendite della società produttrice oppure un agente specializzato nella concessione di licenze che riceve la prima telefonata da una software house interessata. Sia la Warner Brothers che la Universal Pictures possiedono delle società specializzate.

La US Gold è un nome che conta nel panorama delle licenze dei giochi da bar e di recente, con *Moonwalker* e l'imminente *Godfather* (Il Padrino), si sta interessando anche ai film. Geoff Brown, direttore capo della US Gold, osserva che il processo di concessione delle licenze è ormai divenuto familiare alla maggior parte delle grosse compagnie cinematografiche. "Non abbiamo mai ricevuto un secco rifiuto. Sono ormai abituati alla procedura e non dobbiamo più spiegarli tutto. Abbiamo un buon rapporto con le maggiori società e loro sono sempre disposte ad ascol-

tarci."

A seconda dei diritti che si vogliono comperare, la licenza per un personaggio importante può costare dai 150 ai 300 milioni. Queste cifre sono estremamente flessibili ma spesso sembrano tendere solo verso l'alto. Molti accordi che riguardano i film si basano sugli incassi: se la pellicola ottiene un certo risultato al botteghino la software house paga una certa cifra mentre se

eccede le aspettative il costo è maggiore. Questo tipo di accordo garantisce parzialmente la software house evitando di pagare cifre esorbitanti per una licenza su un fiasco. Dal punto di vista delle società cinematografiche invece, un doppio guadagno su un film è davvero una manna. Per la cronaca, è stata anche rifiutata una licenza di più di un milione di dollari (...).

Oltre alla spesa iniziale per la licenza, per ogni copia del gioco venduta viene pagata una percentuale.

La regola generale è che più il personaggio è importante, più la percentuale è elevata. Sean Brennan, direttore delle vendite della Mirrorsoft stima che le percentuali pagate per dei personaggi decenti possono aggirarsi dal 5% al 15% a seconda del contratto.

Una volta pagata la licenza la trama del gioco deve essere prodotta in accordo con alcune regole. In *Moonwalker*, ad esempio, Michael Jackson non poteva uccidere nessuno (ecco il perché del cappello). Lo stesso discorso valeva per *Lupo Alberto* della Idea: Silver non voleva che Lupo potesse uccidere gli altri personaggi della fattoria McKenzie ed è stato escogitato il "salto in testa" alla Super Mario.

Brennan racconta che alla Mirrorsoft (responsabile per *Back to the Future II & III*, le *Turtles* e per l'imminente *Predator 2*) per mantenere i loro giochi il più vicino possibile al film si lavora direttamente sulla sceneggiatura.

La sceneggiatura, con annotate alcune idee riguardanti scene particolarmente importanti, è inviata a un paio di software house ritenute adatte a lavorare sul progetto. Dopo che i responsabili dello sviluppo hanno fornito i loro suggerimenti il tutto ritorna alla società cinematografica per l'approvazione. A volte ci possono essere delle lamentele ed eventuali correzioni da parte di chi concede la licenza ma generalmente questo processo è una semplice formalità.

In effetti, secondo Brown, i possessori dei diritti sono diventati più tolleranti sull'uso dei loro personaggi: "Finché non si commettono sciocchezze, come fare Bruce Willis nero, a loro non importa granché."

#### PROGRAMMAZIONE A TERMINE

Alcune software house si sono fatte un nome producendo giochi su licenza. I benefici sono ovvi: i guadagni sono buoni e forniscono i mezzi per scrivere i propri prodotti originali. Ma le licenze non sono tutte rose e fiori - le pressioni derivanti da una licenza di un film, in particolare, sono notevoli. La puntualità è estremamente importante perciò le scadenze rispettate sono premiate con guadagni extra mentre i ritardi sono puniti con penali.

La Gremlin Graphics ha di recente pubblicato una serie di licenze sportive, da *Team Suzuki* a

*Toyota Celica Rally*. In passato si erano sempre tenuti alla larga da prodotti tratti da film e giochi da bar. "Non è assolutamente una nostra politica", dice David Martin coordinatore dei progetti speciali della casa di Sheffield, "È solo che non avevamo trovato nulla di particolarmente interessante in passato. Comunque stiamo attualmente lavorando su due licenze cinematografiche".

Martin spiega che questi accordi sono molto meno unilaterali di quello che si pensa: "Statistiche alla mano, le persone che oggi giocano *Turbo Esprit* fra un paio d'anni sceglieranno che macchina comperare..."

Anche scegliere un nome, come Suzuki, anziché un evento circoscritto come un film ha i suoi vantaggi. Esistono ancora un gran numero di aree che, in misura più o meno maggiore, sfuggono al controllo delle software house.

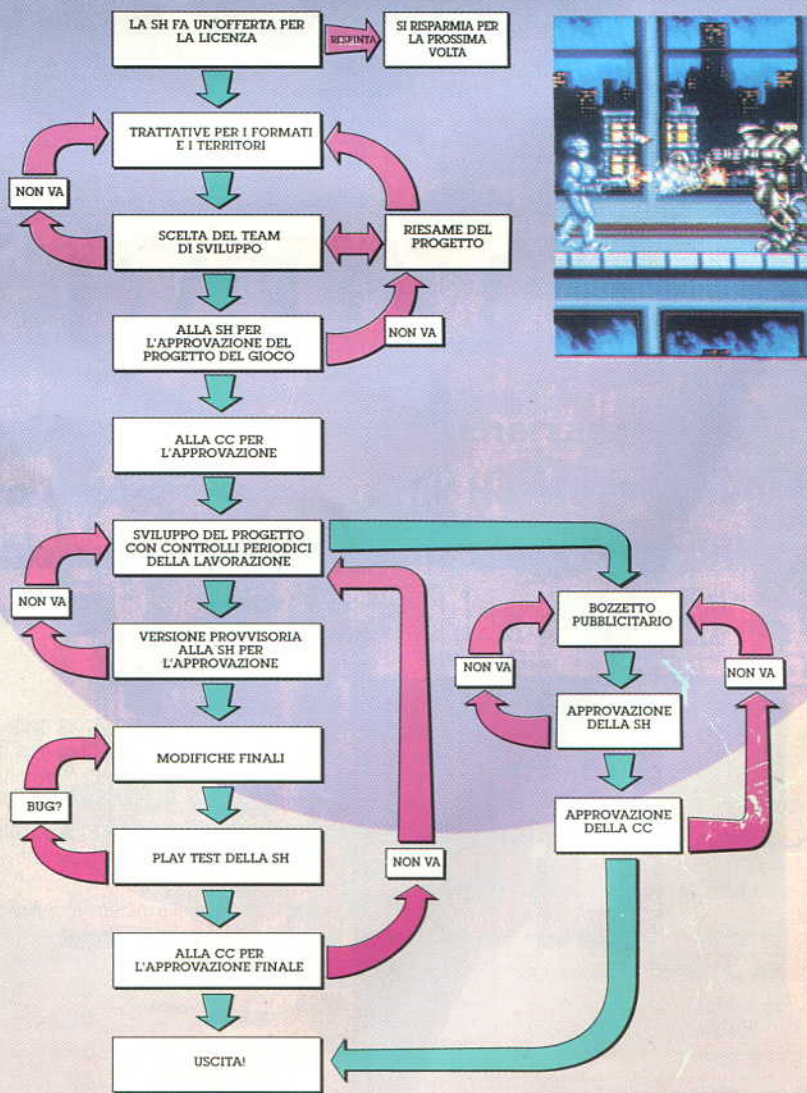
Cosa succede se dagli Stati Uniti giunge notizia che il film è mediocre? Potrebbe essere conveniente provare a completare il

gioco prima che i critici locali esprimano il loro parere negativo. Se il film viene vietato inaspettatamente a una certa fetta di pubblico, metà dei potenziali compratori non potrà vederlo. Se il gioco viene terminato in ritardo, non sarebbe meglio aspettare l'uscita della videocassetta? E poi ci sono le recensioni del gioco...

I produttori sono perfettamente consapevoli che è virtualmente inutile far uscire un gioco di qualità scadente basato su una licenza. Per prima cosa le notizie viaggiano veloci e le accoglienze gelide a una conversione di un personaggio famoso non aiuteranno per le licenze future. Dice Martin: "Ci sono due riviste, *The Licensing Reporter* in Inghilterra e *The Licensing Book* negli Stati Uniti che parlano di tutto ciò che riguarda le licenze, cosa è disponibile, chi ha comperato cosa e così via. Notizie positive su un

contratto di licen-

### La strada che porta alla nascita di un gioco tratto da un film è molto tortuosa.



LEGENDA: SH-SOFTWARE HOUSE  
CC-CASA CINEMATOGRAFICA

za, accompagnate da un ottimo prodotto come prova, possono aprire la strada per conversioni future."

Comunque ci sono volte in cui una software house deve arginare le perdite. Avendo investito una grossa somma di denaro per acquistare una licenza e sviluppare il gioco, è molto difficile che si possa abbandonare del tutto un progetto, e sprecare altro tempo per migliorarlo significa che la software house deve attendere ancora, assistendo a un rapido calo dell'interesse per la sua non più "recentissima" novità.

#### LICENZE E SOMIGLIANZE

Il pagamento della licenza consente alla software house di usare le sembianze di alcuni attori del film o della televisione per la pubblicità del gioco. Alcuni grandi attori certe volte rovinano la festa non permettendo che alcuna loro raffigurazione sia usata per altri scopi che non siano la promozione specifica del film originale. Ma in generale, finché i personaggi del gioco rappresentano adeguatamente i personaggi dello schermo, si possono utilizzare le sembianze degli attori (non esiste alcun problema nel disegnare Robocop o Batman proprio come appaiono nel film, per esempio).

Perciò è possibile utilizzare la foto di Kevin Costner - nella parte di Elliot Ness - per fare la pubblicità di *The Untouchables* siccome è già stato pagato per l'uso della sua raffigurazione per pubblicizzare il film. Invece, basta usare una foto di Costner che indossa un cappello da baseball in una macchina sportiva e associarlo al gioco tratto dal film, implicando che sta personalmente sponsorizzando il gioco, per trovarsi in guai seri.

È però nel gioco stesso che emergono i maggiori problemi. Generalmente, poiché la grafica è piuttosto minuta, è possibile disegnare un certo personaggio senza nessun bisogno di copiare l'immagine di un attore famoso. Ma in alcune sequenze statiche (vitali per l'ambientazione in un gioco tratto da un film proprio per questa ragione) le software house possono trovarsi in difficoltà. Vi siete mai chiesti perché Arnold Schwarzenegger in alcune immagini di *Total Recall* (il gioco) sembra un po' "strano"? O perché Marty e Doc in *Back to the Future III* non somigliano molto agli attori? Ora avete la risposta.

#### PARENTI POVERI?

Mentre i produttori di giochi da bar considerano molto importante la vendita delle licenze dei loro giochi al mercato degli home computer perché aiuta a far conoscere e valorizzare il loro marchio, le compagnie cinematografiche non sono poi così interessate. Brown spiega: "Se consideriamo che *The Godfather Part III* guadagnerà circa 100 milioni di dollari in tutto il mondo, i soldi che noi porteremo nelle loro tasche sono solo bruscolini."

#### MAI E POI MAI!

A seconda della natura del personaggio, i proprietari dei diritti potranno imporre regole specifiche alla software house. Più giovane sarà il pubblico a cui il film è rivolto più "moderato" tenderà ad essere il gioco per computer. Nel caso di Capitan K, il team di disegnatori avrà un margine ragionevolmente ampio, visto che ha già una reputazione da duro.



#### CHI È CAPITAN K?

Alcuni giochi tratti da film sono migliori di altri. In un mercato prevalentemente orientato verso un giovane consumatore di sesso maschile, giochi come *Cristina d'Avena The Videogame* o *Piccoli Fans* non potrebbero recuperare i soldi spesi per i diritti. Capitan K, invece, è il personaggio ideale per una licenza. Le cifre menzionate in queste pagine indicano le somme che le software house si aspetterebbero di pagare per l'utilizzo di un personaggio simile al nostro.

Capitan K è un eroe dei cartoni animati protagonista anche di un fumetto, "Le Avventure di Capitan K". La sua missione come comandante del Servizio Spaziale Speciale consiste nel liberare la galassia dai malfattori. È un esperto di arti marziali, parla molte lingue, è famoso per le sue armi speciali ed è il miglior pilota di *Hovertank* in attività. Il suo programma televisivo è seguito da venti milioni di telespettatori alla settimana in tutta Europa. Un film sulle avventure di Capitan K è in fase di pre-produzione e sembra che Schwarzenegger, Stallone e Russel siano interessati alla parte. N.B. Per evitare gli equivoci della S.O.L.A., sappiate fin da ora che Capitan K è un personaggio inventato da noi per questo articolo, OK?

#### LICENZE OK E KO



##### OK:

*Robocop 1 & 2*  
*Total Recall* (Atto di Forza)  
*The Untouchables* (Gli Intoccabili)  
*Outrun* e *Turbo Outrun*  
*Teenage Mutant Ninja Turtles*  
*Frankie Goes To Hollywood*  
*Ghostbusters*



##### KO:

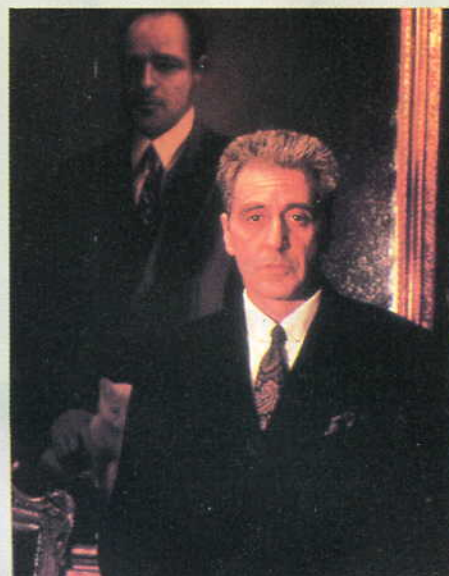
*Knight Rider* (*Supercar*)  
*Streethawk*  
*Miami Vice*  
*Charlie Chaplin*  
*Marilyn Monroe*  
*James Dean*



*Nightbreed*  
*Ghostbusters 2*  
*Rogue Trooper*  
*Garfield*

##### In attesa di giudizio

*The Godfather* (Il Padrino)  
*Terminator 2*  
*Predator 2*  
*The Simpsons*  
*Aliens 3*



Al Pacino nei panni di Michael Corleone valuta l'offerta della US Gold per la licenza di "The Godfather". Un'offerta che non può rifiutare?



No, non si tratta di una licenza fantasma. Anzi a dire il vero ora sono due...

#### Licenze italiane:

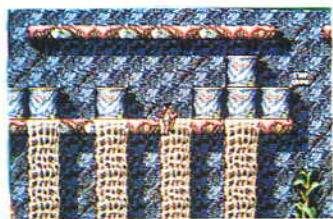
La Idea è stata la prima (e per ora unica) software house italiana a avventurarsi nel territorio dei giochi su licenza. Il suo primo "tie-in", *Lupo Alberto the Videogame*, dimostra ancora una volta che, anche se costose, le licenze ottengono il risultato sperato: vendere. Secondo Antonio Farina, responsabile della Idea, *Lupo Alberto* avrebbe infatti venduto 3000 copie per Amiga (risultato eccellente) e circa 8000 per C64 (buono). Proprio per questo, la Idea ha deciso di riprovarci e ha acquisito altre due licenze di fumetti, *Cattivik* e *Sturmtruppen*, la cui uscita è prevista per l'autunno. Staremo a vedere se saranno licenze OK o KO?



La MINDSCAPE prepara il primo videogioco amico dell'ozono e Rik Haynes si domanda se la concorrenza diventerà verde dall'invidia...



Riuscirà Captain Planet a salvare la Terra dagli irresponsabili e folli inquinatori? Voi, pollice verde sul pulsante di fuoco, dovete sfruttare le vostre capacità di smanettoni per aiutarlo a conservare le meraviglie naturali del nostro pianeta.



# CAPTAIN

Con in suoi capelli verdi a spazzola e la missione di salvare la Terra, *Captain Planet* costituisce un nuovo tipo di supereroe. Sono lontani i tempi del Bat-spray anti-bandito e delle pizze con acciughe e cioccolato dei precedenti eroi anticrimine. Questo anti-Ninja Turtles utilizza elementi assolutamente naturali come Terra, Vento e Fuoco. I bambini americani non grideranno, con il solito atteggiamento aggressivo, "COWABUNGA" ancora per molto. No, saranno troppo occupati a salvare la Madre Terra da individui irresponsabili.

La stessa cosa potrebbe accadere agli adolescenti inglesi (e forse anche a quelli italiani) ora che è iniziata la serie dei cartoni di *Captain Planet*. E, neanche a farlo apposta, una casa di software sta lavorando ai giochi per console e computer basati su *Captain Planet*. Speriamo solo che la Mindscape non ci proponga uno schema di gioco riciclato!

## LA STORIA

Gaia, lo spirito irrequieto della Terra, spedisce degli anelli magici a cinque giovani sparsi per il globo - Wheeler (Nordamerica), Linka (Unione Sovietica), Gi (Asia), Kwame (Africa) e Ma-Ti (Sudamerica). Questo è il team di Gaia che combatte contro la distruzione della Terra. Ognuno ha dei poteri particolari: Terra, Fuoco, Acqua, Vento e Cuore.

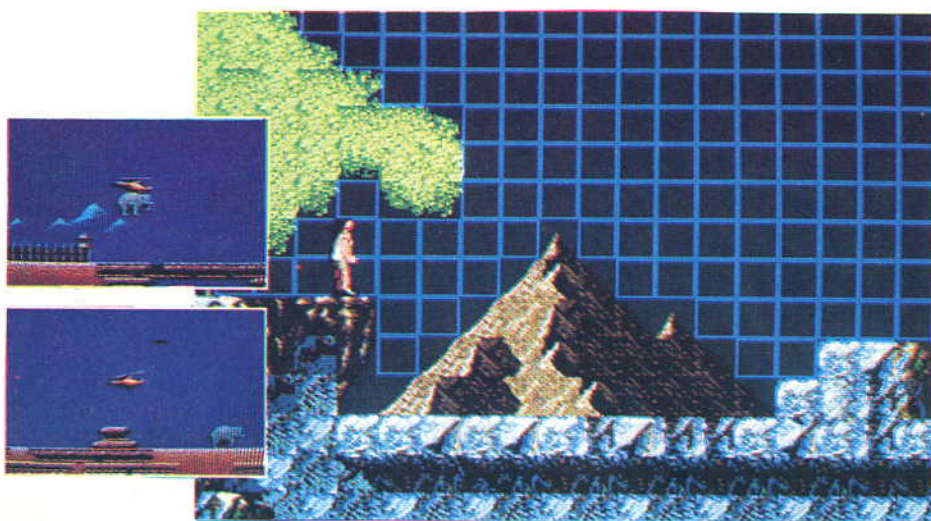


Guidate Captain Planet tra le piattaforme e fate crescere le piante per raggiungere quote più alte.



"I nostri figli erediteranno i nostri sprechi o un piano sicuro in grado di salvare il nostro pianeta. Ecco perché abbiamo creato Captain Planet."

Ted Turner  
Presidente della Turner Broadcasting System



Ancora problemi di piattaforma. Non preoccupatevi della griglia blu sullo sfondo - serve solo per guidare l'inserimento di blocchi di grafica.

# PLANET

Quando i cinque Planetisti congiungono i nomi di questi cinque elementi, razzi di luce sprizzano dai loro anelli e un nuovo supereroe prende forma dalla terra. Captain Planet è dotato contemporaneamente dei cinque poteri degli anelli e, fortunatamente, anche di senso dell'umorismo. La vecchia pellaccia però non è indistruttibile. Se Captain Planet subisce l'azione di agenti inquinanti - come pioggia acida, scarichi industriali e smog - i suoi poteri si attenuano per un tempo limitato e deve ritornare sulla Terra per "ricaricarsi".

Insieme, Captain Planet e i Planetisti, combattono gli eco-criminali Hoggish Greedly, Verminous Skumm e Looten Plunder che stanno saccheggiando e inquinando la Terra. Nonostante ci sia un sacco d'azione nella serie a cartoni animati, nessuno si fa veramente male. C'è sempre un lieto fine e un epilogo che mostra come tutti i ragazzi possano salvare la Terra.

## IL GIOCO

Per cercare di accontentare sia i possessori di computer sia quelli di console, la Mindscape ha contattato due veterani della progettazione di giochi che stanno sulle due rive opposte dell'Atlantico.

Chris Grey, il creatore canadese di *Boulderdash* e *Infiltrator*, sta scrivendo le versioni per Super Famicom e NES di *Captain Planet*.

La decisione della Mindscape di utilizzare Tony Crowther per la controparte su computer è per tutti una piccola sorpresa. Questo stakanovista confesso ha programmato più giochi di quanto lui stesso ricordi. *Captive*, il suo primo progetto per la Mindscape, si è assicurato una barca di premi prestigiosi ma ha soprattutto siglato una partnership che sembra destinata a durare parecchio. Chi altri poteva programmare contemporaneamente giochi tratti da *Knightrare* (programma televisivo per ragazzi inglese) e *Captain Planet*? Nei ritagli di tempo poi Crowther sta preparando il seguito di *Captive*. La domanda è: dorme mai quest'uomo?

Come nella serie-TV, entrambi i giochi di *Captain Planet* riguarderanno i problemi planetari delle specie in estinzione, della distruzione dello strato di ozono, dell'accumulazione degli scarichi industriali, del disboscamento, dell'inquinamento marino e dell'effetto serra. E qui finiscono le analogie tra i due giochi. Grey ha optato per un coreografico sparattutto con veicoli come il Geo-Incrociatore, l'Eco-cottero e l'Eco-sommersibile. Crowther pensa che il programmatore canadese abbia sbagliato tutto. "Non mi piace la versione Nintendo," asserisce, "è solo un altro spara e fuggi. Non c'è niente di nuovo. Al contrario, Crowther sta programmando un gioco arcade teneroso con tanto di piattaforma, sullo stile di *Super Mario Bros* e *Rainbow*

*Islands*. Per esempio, in uno dei sei livelli il giocatore deve far crescere degli alberi in modo da raggiungere la salvezza in cima allo schermo. Quando compaiono, gli eco-mostri cercano di abbattere gli alberi. "Voglio che nessuno rimanga ucciso in *Captain Planet* perché è un gioco in stile Greenpeace. La prima cosa che bisogna fare sul Nintendo invece è abbattere gli elicotteri," ripete Crowther.

Come ai vecchi tempi, quelli in cui scriveva giochi in meno di dieci giorni, Crowther ha concepito la sua interpretazione interattiva di *Captain Planet* in qualche ora e pensa di completare la versione Amiga nel giro di cinque settimane. Risentirà il gioco del concentratissimo periodo di sviluppo? "Per niente, c'è già più di quel che avevo previsto," afferma Crowther, "Ho messo dei bonus nascosti. In certe zone si potranno raccogliere lattine per punti extra." Il programmatore di Sheffield comunque non è abbastanza temerario da occuparsi di tutto. Le sequenze animate e il sonoro sono in fase di ultimazione da qualche altra parte.

"Ad essere sinceri, la serie-TV non mi è mai piaciuta," dice, "ma di sicuro avrà un grosso successo. E qualcuno si riempirà le tasche grazie ad essa."

## SALVARE LA TERRA

La serie di cartoni di *Captain Planet and the Planetes* viene distribuita dallo stesso ente che ci ha fornito le terribili immagini della CNN sulla Guerra del Golfo. Ricordate la scena di quel male informato reporter che pensava di stare respirando gas e si è fatto prendere dal panico? La Turner Broadcasting System, con sede ad Atlanta, sembra essersi sforzata di fornire la verità in *Captain Planet*, una coproduzione con la DIC Enterprises. Segno di una risibile "superiorità" americana e di una completa sicurezza.

"Per la maggior parte di noi, salvare le preziose risorse della Terra non ha ancora la priorità che dovrebbe avere. Ci stiamo accorgendo solo adesso che il pianeta stesso è a rischio," sostiene il

presidente Ted Turner. "Tutti, non importa quanto giovani, hanno il potere di dare un contributo. Il potere è loro se glielo concediamo." Come avrete probabilmente capito, gli spettatori si devono sorbire una lezione semplice di salvataggio-della-Terra alla fine di ogni trasmissione. Forse il presidente Bush e altri leader, Andreotti compreso, di nazioni poco interessati all'argomento-ambiente, dovrebbero guardare ogni episodio per qualche suggerimento!

Fermate questi pescatori a strascico che intrappolano i delfini, i meravigliosi clown del mare, in questa fase dal gioco per il NES.

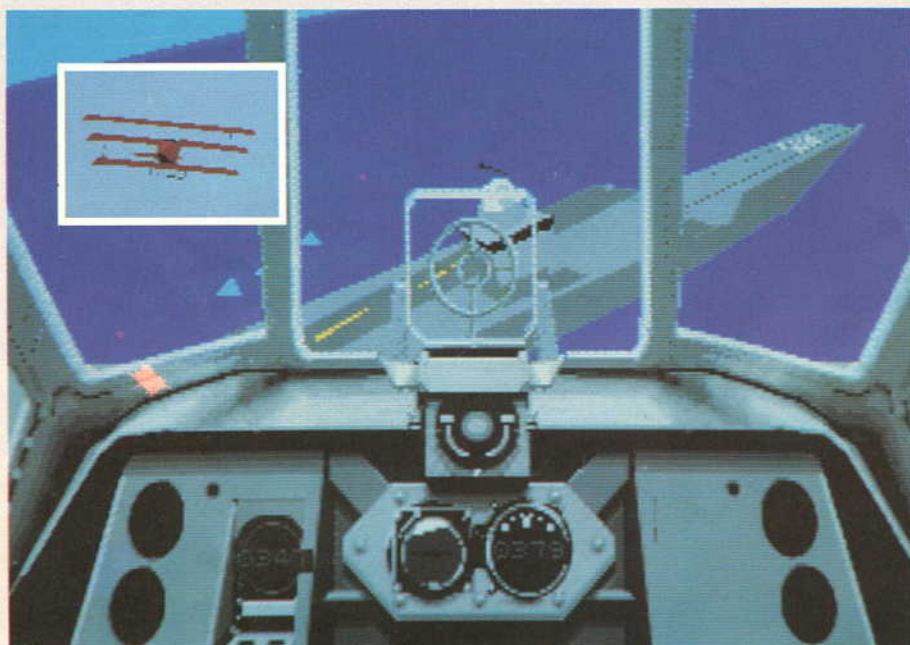


La versione per Nes è più di uno spara e fuggi. Si vede la mano "a piattaforma" di Tony Crowther.

## ATTORI PLANETARI

La Turner Broadcasting System e la DIC Enterprises sono riuscite a catturare varie star inglesi per fornire la voce ai personaggi della loro serie di *Captain Planet*. E non mi viene in mente nessun'altra serie televisiva con un simile corredo di star come doppiatori. Whoopi Goldberg dà la voce a Gaia e la lista delle voci degli eco-criminali sembra la lista delle nomination all'Oscar: Sly Sludge (Martin Sheen), Dr Blight (Meg Ryan), Verminous Skumm (Jeff Goldblum), Mal (Tim Curry) e David Rappaport, Looten Plunder (James Coburn), Duke Nukem (Dean Stockwell) e Zarm (Sting).





A volo radente su un aeroporto. Volando attraverso un hangar o eseguendo qualche altra manovra del genere si viene ricompensati con carburante extra, punti o armi supplementari.

# AIR DUEL

**Benvenuti al primo simulatore di duelli aerei tutto azione della MICROPROSE. K intervista il programmatore Glyn Williams sul suo ultimo nato... e sul gioco!**

**D**omande volanti: vi siete mai chiesti cosa si potrebbe provare durante uno scontro aereo a velocità supersonica nei cieli azzurri e sconfinati del deserto? O ad affrontare in duello il famigerato Barone Rosso alla guida di un biplano della prima guerra mondiale? O ad eseguire delle manovre spericolate alla guida di un caccia interstellare nello spazio profondo e senza gravità? Queste sono solo tre delle domande che hanno ispirato Glyn Williams a scrivere *Air Duel*, un simulatore di volo che mette il giocatore a confronto con aerei del passato, del presente e del futuro. In *Air Duel* si può saltare a bordo di un bi-

plano Sopwith Camel o lanciarsi nello spazio con un caccia del futuro. Per non parlare degli Zero imbarcati sulle portaerei giapponesi della seconda guerra mondiale.

#### Qual'è l'idea alla base di *Air Duel*?

Desideravo che *Air Duel* fosse un gioco più che un simulatore - nonostante appartenga sotto molti aspetti alla seconda categoria. La mia idea originaria era realizzare un gioco in 3D con aspetti tipici dei coin-op piuttosto che un simulatore estremamente dettagliato. Gli elementi di simulazione sono però importanti per la Microprose, e attualmente sto curando questo aspetto con maggiore attenzione.

#### Cosa intendi con "aspetti tipici dei coin-op"?

Immediatezza, rapidità e ritmo. Una partita durerà due minuti, non due ore. In un coin-op è subito palese cosa bisogna fare nel gioco: non è necessario leggere un manuale di cento pagine per capirlo. Nel momento in cui si infila la monetina, l'obiettivo è semplice e ovvio. Il punteggio ha una grande importanza e quando l'attenzione del giocatore deve essere richiamata su qualcosa, sullo schermo appare una grande freccia colorata. La differenza è soprattutto stilistica.

#### Cosa si troveranno davanti i giocatori?

L'obiettivo del gioco è ricreare scontri aerei ricchi di manovre. Se due giocatori si affrontano in un duello aereo rapido e frenetico il coinvolgimento emotivo è molto alto. Il modo migliore di giocare ad *Air Duel* è collegare due macchine, o giocare su uno schermo diviso in due.

#### Come funziona il gioco?

All'inizio si può scegliere tra quattro diverse ambientazioni che ricreano quattro tipi diversi di scontro aereo nel corso della storia. È un modo di aumentare il valore del gioco e rende *Air Duel* paragonabile a quattro giochi in uno. Lo scenario della prima guerra mondiale è ambientato sulle trincee del 1918 - Sopwith Camel contro triplani Fokker. È un'introduzione al combattimento aereo: i due avversari sono molto vicini e gli aerei si muovono lentamente, quindi l'elemento strategico è molto importante. Il secondo scenario sposta l'azione nel Pacifico, durante la seconda guerra mondiale. Wildcat contro Zero giapponesi nei cieli sopra una piccola isola. La differenza con il primo scenario è la potenza degli aerei utilizzati. Il terzo scenario è ambientato nell'era moderna, con scontri nei cieli del Golfo tra Mig-29 e F-18. L'ho progettato prima della guerra del Golfo, ma nessuno mi crede. Per l'ultima opzione ho deciso di tuffarmi nella fantascienza. Ho gettato le limitazioni fuori dalla finestra e ho inventato tutto quello che mi serviva. Il giocatore ha una vasta scelta di sistemi d'arma, alcuni dei quali notevolmente stupidi o bizzarri.



La cabina di pilotaggio del vostro biplano.

## IL FUTURO

*Air Duel* sarà l'ultimo gioco che Glyn Williams programmerà da solo. Attualmente sta organizzando un gruppo autonomo di programmatori dedicato alla creazione di giochi 3D di prima qualità. Il ventisettenne Williams desidera andare oltre la progettazione di giochi, è sta già lavorando su un grosso wargame/simulatore con decine di mezzi e azione in tempo reale. Pensa inoltre che sarebbe una buona idea dare un seguito a *Warhead*, il suo appassionante simulatore di volo spaziale con alieni insettoidi e un sistema di controllo dell'astronave "realistico".

"Mi piacerebbe ingrandire e arricchire lo scenario," dice Williams "con incursioni sui diversi pianeti. Incrociatori interstellari e veicoli d'assalto. Un gioco sullo spirito di *Aliens*: mezzi d'assalto che scendono sui pianeti e fanno a pezzi le città aliene. Un tipo di programma intellettuale, insomma".

### Ci saranno installazioni a terra?

Ogni volta che inizio a giocare a un simulatore di volo cerco subito un ponte o un hangar sotto cui passare. Non mi interessa riuscire a fare atterrare un 747 a Gatwick; ciò che mi entusiasma sono i numeri e le acrobazie. Per questa ragione ho inserito a forza questo tipo d'azione in *Air Duel*. Tutti gli scenari sono costruiti tenendo in mente questa cosa. Sparsi per la mappa ci sono numerosi punti dove è possibile misurare la propria abilità. E la cosa paga! Eseguire un numero o un'acrobazia durante il gioco si traduce in carburante, armi o punti extra. Si può così immaginare un giocatore che, a corto di carburante e in una posizione tattica disperata, riesce a volare sotto a un ponte e a ritrovarsi pieno di armi e carburante.



### Che tipo di manovre dovranno fare i giocatori?

Alcune sono piuttosto banali: ponti sotto cui volare e cose del genere. Il gioco è pieno anche di granai ed edifici tra cui volare. Altre sono piuttosto emozionanti: nello scenario della seconda guerra mondiale c'è una portaerei con tunnel sotto al ponte principale. Nello scenario contemporaneo appaiono i classici ponti sospesi e le torri petrolifere. Inoltre il gioco è ricco di "Bersagli Attivi", strutture che, se distrutte, garantiscono bonus vari. Depositi di carburante e di munizioni, antenne radar, postazioni missilistiche e via dicendo. Naturalmente i "Bersagli Attivi" sono appropriati alla loro ambientazione. Durante la prima guerra mondiale si sorvolano trincee e crateri pieni d'acqua, mentre occorre distruggere carri armati, palloni frenati e Zeppelin. I "Bersagli

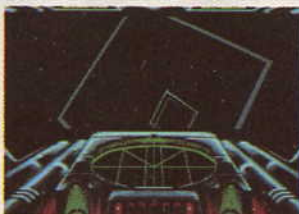
Attivi" saltano in aria allegramente e ricompensano con punti, armi o carburante. Tutti questi elementi fanno parte dell'aspetto "giocosco" di *Air Duel*: non potrebbero mai rientrare in un simulatore serio.

### È difficile simulare un aereo in un gioco per computer?

È una sfida interessante. Uno dei vantaggi derivanti dal lavorare per la Microprose è che il Manager del Progetto, nonché Progettista dei Modelli Grafici, Martin Moth vola realmente. Quindi sa di cosa sta parlando quando si tratta di volo. Credo che molti programmatori dicano un mucchio di stupidaggini (il termine usato da Williams è un po' più prosaico) quando parlano di modelli di volo. Io cerco di ottenere un risultato che sia il più soddisfacente possibile. Maneggevole e veloce. Il modello di volo deve essere realistico, naturalmente, ma sono soddisfatto di un risultato verosimile. Se dico che questo è un Wildcat, allà gente non piacerebbe vederlo volare a 500 nodi, superando il muro del suono. Il suo modello di volo deve rispecchiare le caratteristiche e le limitazioni dell'aereo originale... e non deve togliere nulla al divertimento!

### A che punto è il lavoro di programmazione?

I dettagli non sono ancora stati definiti. Solo metà del lavoro grafico è stato completato. Si può dire che siamo a metà strada. *Air Duel* è nato dalle ceneri di un gioco di nome *Fokker* che stava realizzando per l'Activision. Se ci fossero 57 persone a lavorarci su sarebbe pronto per la prossima settimana. Dal momento che l'unico a sgobbare sono io, ci vorrà ancora qualche mese. Devo lavorare sul prototipo, che per il momento funziona benissimo, e arricchirlo in modo che la gente sia soddisfatta di ciò che ha ottenuto per il denaro che ha speso. Devo inoltre sviluppare meglio la presentazione. Il prodotto finito sarà caratterizzato da numerose opportunità di intervenire sul programma da parte dei giocatori. Si possono modificare il sistema di



punteggio, la difficoltà di controllo degli aerei, la possibilità di schiantarsi o di rimbalzare contro il terreno e così via. Alla fine ci saranno effettivamente 10 giochi in uno. Come in uno sport, però, tutto questo si traduce in un unico obiettivo: battere l'altro giocatore.

### Da dove prendi le tue idee?

Soprattutto dalle frustrazioni che provo ogni volta che gioco ad un nuovo simulatore di volo. Difficilmente rispondono alle mie esigenze: che sono di fare esplodere installazioni e abbattere altri aerei. Non mi interessano le missioni superdettagliate. In *Air Duel* intercettare il nemico non è affatto difficile, mentre in un simulatore realistico la cosa richiede tattica e concentrazione. Guardarsi intorno non serve, e in ogni caso non è possibile guardare molto lontano. Ecco quindi la necessità di tutti quei radar e strumenti strani. In un coin-op non devi imparare cos'è un radar o un HUD né premere tasti sulla tastiera. In *Air Duel* se non si riesce a trovare il nemico basta sparare qualche colpo (intaccando la già limitata scorta di munizioni) perché una grossa freccia appaia sullo schermo indicando la sua posizione. È il genere di espediente che ci si aspetterebbe di trovare in un coin-op.

### Ci sono novità sul fronte della programmazione?

Sono contento di come lavorano le routine grafiche. Non tanto in termini di rapidità, che oggi sembra essere più o meno la stessa in tutti i programmi di questo tipo, quanto in quelli di facilità di programmazione. Ciò significa che posso implementare nuove idee lasciando al computer il lavoro maggiore. Se, per esempio, voglio mostrare la scena da un certo punto di vista dopo che è successo qualcosa di particolare, è veramente facile scrivere un piccolo programma che lo realizzi. Naturalmente si può sempre impiegare un programma grafico sofisticatissimo e superveloce, ma è un'opzione costosa in termini di denaro e lavoro, e non offre nulla di realmente significativo. Credo che il mio approccio rappresenti il giusto equilibrio. Posso ordinare al programma di tracciare una scia di fumo dietro a un aereo che sta precipitando semplicemente attivando un sottoprogramma "fumogeno". Utilizzo al massimo i colori a disposizione. Nello scenario della prima guerra mondiale, per esempio, è possibile vedere la nebbia offuscare lo schermo. Volevo che il gioco avesse un aspetto suo particolare e, parlando di dettagli, è possibile distinguere le eliche girare.

# L'ultima macchina bellica

**MEGAFORTRESS è pronto quando tu lo sei . .**

E l'incubo peggiore del nemico: un invicibile pesante bombardiere capace di tanta potenza fuoco da distruggere l'installazione più difesa che esista al mondo.

MEGAFORTRESS fa parte di una classe a se' stante: una fortezza altamente provvista di radar capaci di intercettare in modo molto sensibile ogni ostacolo o particella e di sistemi di armi capaci di bloccare e distruggere qualsiasi obiettivo sulla Terra.

Dirigere MEGAFORTRESS non è facile: devi essere Pilota, Navigatore, Ufficiale specializzato in guerre elettroniche ed Artigliere ... tutto in una volta!

MEGAFORTRESS, bombardiere multidirezionale, è inoltre caratterizzato da complete contromisure tecnologiche ed elettroniche, radar che intercettano da terra, missioni multiple ed un massiccio arsenale messi a tua completa disposizione.

La scheda grafica VGA ed i suoni Blaster/Adlib danno un senso di realtà ad un'area strategica a vasto raggio.

FORMATI AMIGA • PC

## MEGAFORTRESS

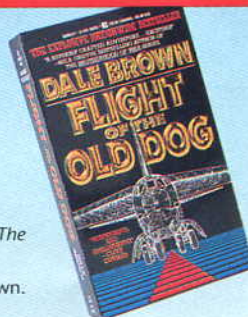


Contromisure elettroniche



Arsenale centrale difensivo

Basato su 'Flight Of The Dog', il racconto più venduto di Dale Brown.



MINDSCAPE



Display di navigazione globale



Stazione di pilotaggio

**LEADER**  
DISTRIBUTORI

# PROVE SU SCHERMO



Big Fishing Game, ovvero come provare l'ebbrezza della pesca d'altura grazie alla Simulmondo. A pag 62



Gods dei Bitmaps. Se la versione per St ci ha stupito, quella per Amiga ci ha strabillato. Verificare a pag 67

## CE N'E' PER TUTTI

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



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

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

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

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

## MARCHI DI QUALITA'

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

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



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



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



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



## LA LISTA

- 36 CYBERCON III *Us Gold*
- 38 F-15 2 *Microprose*
- 40 DARK MAN *Ocean*
- 42 ELF *Ocean*
- 44 'NAM *Domark*
- 46 MERCUS *US Gold*
- 47 ALIEN STORM *US Gold*
- 47 JET FIGHTER 2 *US Gold*
- 50 SHADOW DANCER *Us Gold*
- 51 VIZ *Virgin Games*
- 52 COHORT *Impressions*
- 53 DAS BOOT *Mindscape*
- 54 LAST NINJA III *System 3*
- 55 SQUASH *Krisalis*
- 56 LIFE & DEATH 2 *Software Toolworks*
- 58 MOONSHINE RACER *Millenium*
- 59 PREDATOR 2 *Image Works*
- 60 DISC *Loricel*
- 61 500 GP MANAGER *Simulmondo*
- 62 BIG FISHING GAME *Simulmondo*
- 65 STELLAR 7 *Dynamix*
- 71 PACMANIA *Tecmagik*
- 80 HOLE IN ONE R
- 72 HOLE IN ONE *Super Famicom*
- 75 NINJA COMBAT *Neo Geo*
- 75 RIDING HERO *Neo Geo*



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



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

# Cybercon

**Cybercon III, della US GOLD, è un bell'esempio di gioco in 3D a poligoni, ma propone qualcosa di veramente nuovo?**

**C**ypercon III - , il più avanzato sistema di intelligenza artificiale del mondo, è stato incaricato del controllo di tutti i sistemi di difesa dell'Unione Democratica, ma la scelta si è rivelata un grosso errore; il Cybercon III ha le sue idee personali su come salvaguardare la democrazia nel mondo, che prevedono la distruzione dei maggiori centri abitati in un olocausto nucleare, l'eliminazione delle forze di difesa, e il suo ritiro a vita privata in un centro di comando a prova di intruso. Solo un uomo può penetrare nel centro di comando e disattivare il Fusto Cerebrale...

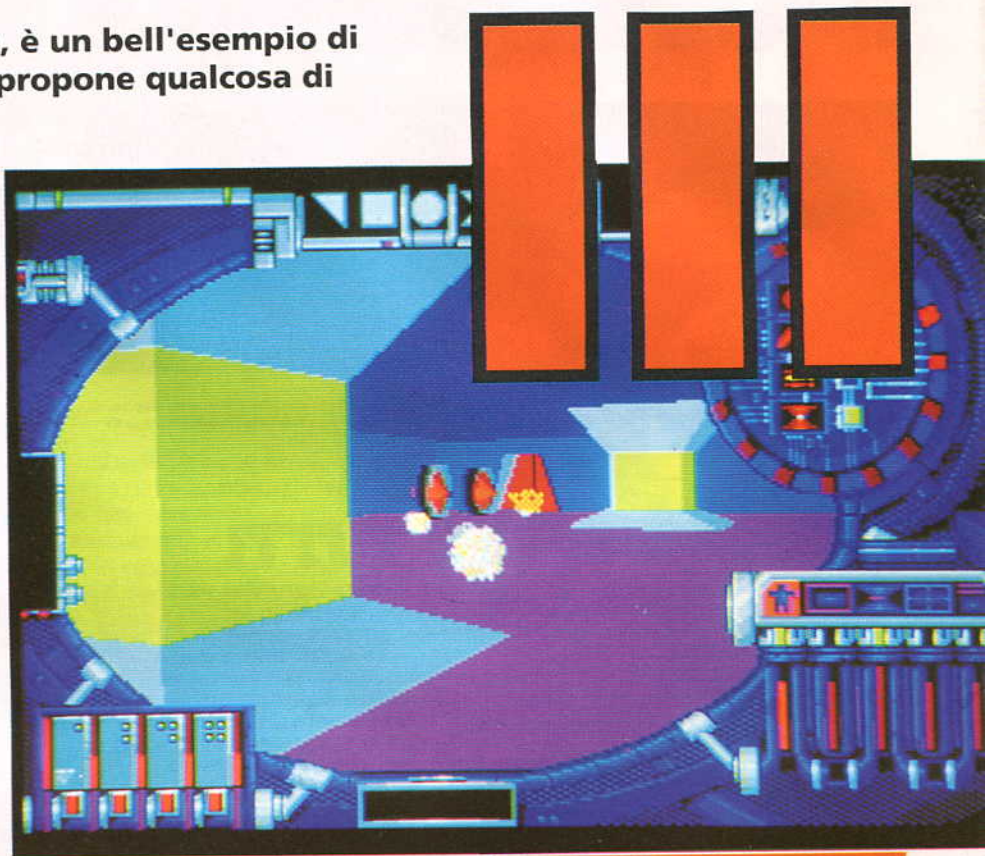
Cybercon III è il più ambizioso gioco della Assembly Line per la US Gold; è sicuramente un meraviglioso esempio di programmazione, ma se la trama del gioco vi sembra un po' fiacca forse vi siete già fatti un'idea dei difetti del gioco.

L'idea è quella di guidare un'Armatura potenziata alta più di tre metri e pesante 4 tonnellate all'interno del complesso del Fusto Cerebrale, eliminandone le difese automatizzate e distruggendo infine il Fusto Cerebrale stesso. Il gioco propone una visuale fuori dall'abitacolo con grafica 3D solida, e anche se questa soluzione grafica è stata già utilizzata con successo in parecchi giochi, da *Carrier Command* a *Interphase*, questa è probabilmente la più fluida e la più colorata.

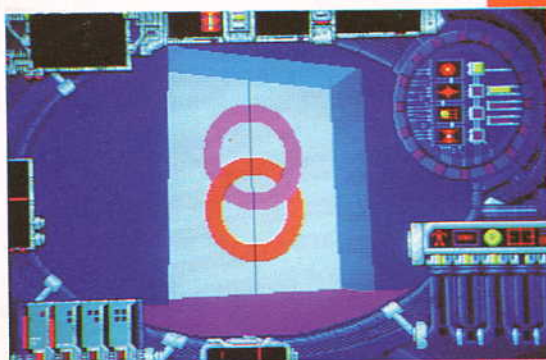
C'è abbastanza dettaglio e complessità da soddisfare l'appassionato di simulazioni più esigente; in effetti, *Cybercon III* si può quasi qualificare come "simulatore di volo di un'Armatura potenziata".

Sfortunatamente, il programma si sofferma troppo sulla "fedeltà" e non abbastanza sul mantenimento dell'interesse.

Il vero disappunto comunque, va tutto per il sistema di protezione. Quando vi materializzate all'interno del complesso di Mount Adam, iniziando a muovervi per esplorare con la vostra Armatura i vari locali, vi accorgete che non potete andare in nessun posto senza aver prima "interrogato" i circuiti di riconoscimento della porta d'ingresso, aver evidenziato un codice numerico in una finestra sulla destra della porta, aver controllato il suo equivalente numerico sulla ruota dei codici inclusa nella confezione, aver digitato quest'ultimo con la tastiera, aver fatto un gioco di associazione con le icone mostrate sul display del vostro casco, e aver trasmesso la nuova sequenza alla porta. Alla fine la porta si apre e vi consente l'accesso alla sezione principale del complesso, facendovi sentire stanchi e frustrati ancor prima di avere cominciato. Basti dire poi che nella ruota dei codici sono stampati caratteri neri su fondo nero, e che la stessa è stata ritagliata con trascuratezza visto che certi codici rimangono nascosti.

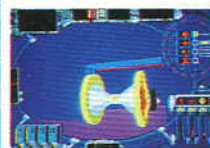
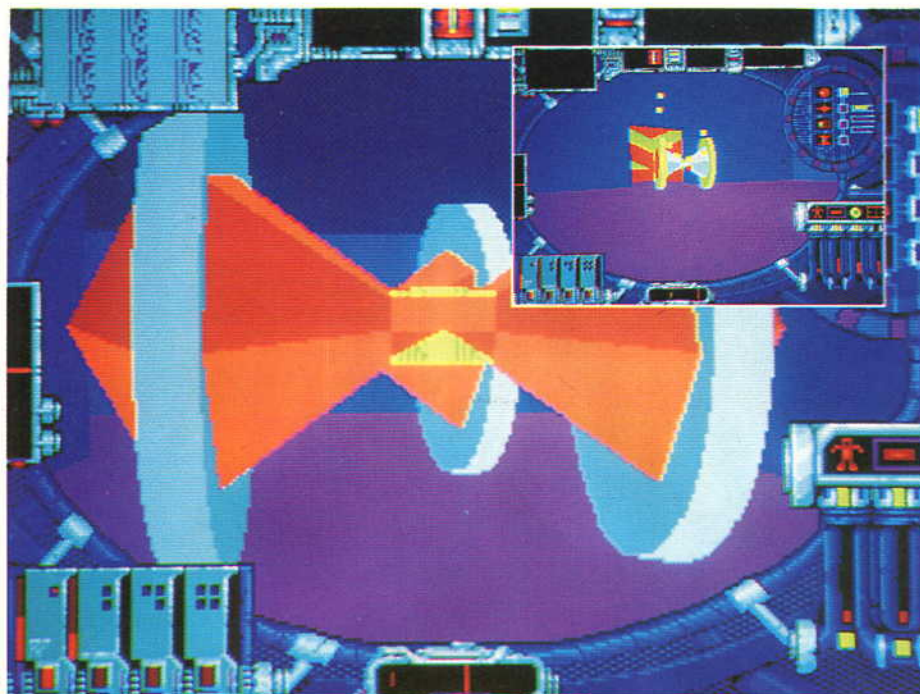


Se avete la pazienza di superare questa prima "fase" di gioco, allora il vostro prossimo compito è battaglia-re con il sistema di controllo della vostra Armatura. Quest'ultimo infatti è molto complicato e subdolo oltre ogni credere, prevedendo l'uso di 19 tasti, ognuno associato a una funzione illustrata in un'apposita pannello a icone. Il fatto che i disegni delle icone escludano ogni possibilità di associazione di idee con la propria funzione rende ancora più difficile ricordarli tutti. Evidentemente i programmatori pensano che sia inutile affiancare a ogni funzione un testo di spiegazione; il risultato è che mentre state combattendo contro i ro-



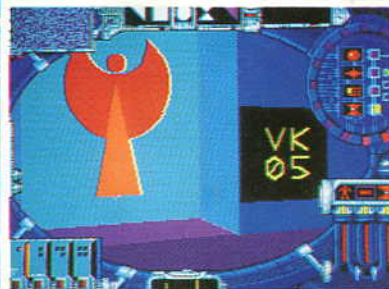
Sparare alle porte non darà grossi effetti (sopra), se non quello di dar luogo a una bellissima esplosione di particelle fluorescenti. Il controllo a icone del gioco è un po' troppo complesso, con poche indicazioni su schermo sulla funzione delle varie icone. Ci sono un gran numero di cose da fare, come disattivare le batterie dell'equipaggiamento non utilizzato al momento e mettere in moto le altre.





Per entrare nel complesso do-  
vete passare per l'entrata di si-  
curezza. (Sotto) Usate la chiave  
sonora per ottenere l'accesso.

(Sinistra) Ecco i robot che tutto sorvegliano, trotterellando a  
destra e sinistra nell'inevitabile confronto con gli esseri uma-  
ni. Abbattendo i robot con i laser ne smorzete gradualmente  
la determinazione.



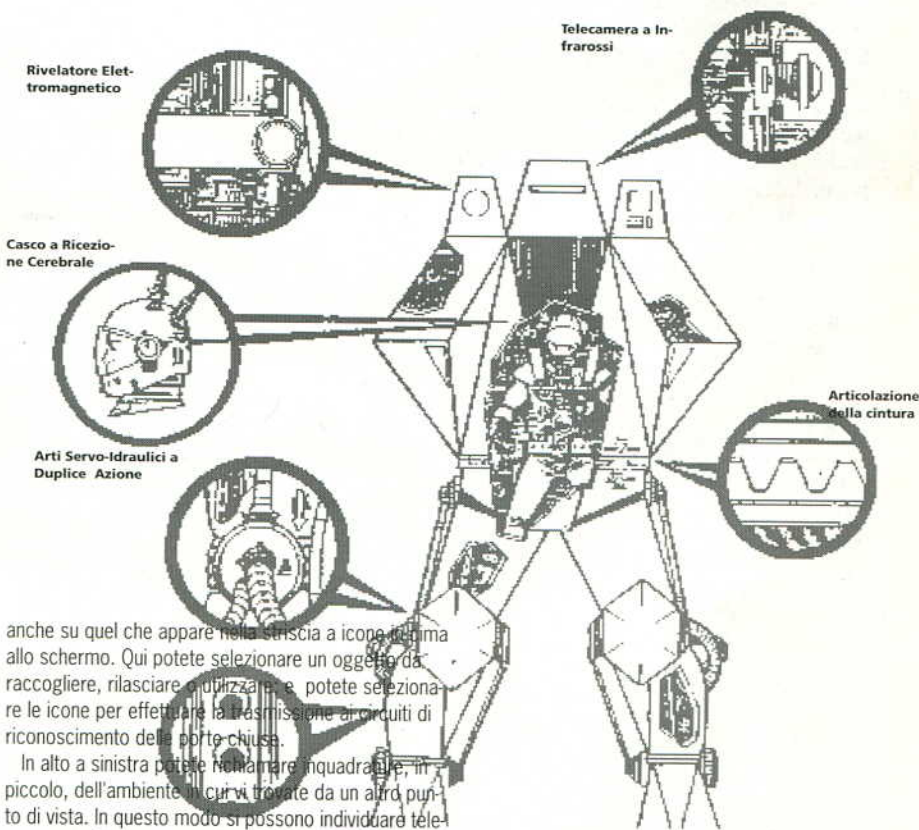
**CIP** 5  
Indice interesse

Il gioco inizialmente sembra avere molto da offrire in termini di complessità e stimoli, ma presto diventa ovvio che la maggior parte dell'attenzione è stata dedicata alla programmazione in 56 e non abbastanza allo schema di gioco. Solo i più determinati avranno la pazienza di giocarlo fino alla fine.

**K VOTO**  
**790**

**IBM PC**  
L'eccellente animazione in 3D, insieme con l'uso originale del sonoro, una bella introduzione e un bel pannello dei comandi, fanno di Cybercon III un'impressionante impresa di programmazione.

**PIANO DELLE USCITE**  
ATARI ST/AMIGA/PCL29000 Uscito



boguardiani, dovete anche cercare di ricordare se premendo F4 si attivano, o disattivano, le celle di energia o se si attiva una chiave sonora.

Non che il display dei controlli sia concepito male; in basso e a sinistra ci sono le girobussole verticale e orizzontale che indicano l'orientamento della vostra corazza. Ci si può girare a destra o sinistra usando il joystick, spostare il proprio punto di vista verso l'alto o verso il basso, e muoversi usando il fuoco e su/giù/destra/sinistra. Si può anche saltare premendo F10, o provare una "caduta regolata".

In basso a sinistra c'è anche il display dell'energia; questo mostra la carica rimanente nelle vostre celle di energia. In basso a destra c'è il pannello che indica l'accensione/spengimento del sistema della corazza e segnala i danni; quest'ultimo vi permette di irrorare di energia, presente nelle batterie, certi sistemi, come gli scudi, le armi, gli strumenti speciali e il sistema di riparazione.

Mantenere inattivi certi sistemi, che al momento non dovete sfruttare, vi fa risparmiare energia, anche se è possibile ricaricarsi presso i reattori.

In alto a destra c'è il pannello delle armi, il selettore delle visuali esterne e la finestra per la manipolazione degli oggetti. Quest'ultima ha quattro icone, ognuna con tre differenziazioni, che si selezionano con i tasti cursore. È la parte più incasinata del pannello comandi, e complica ulteriormente le cose avendo effetto

anche su quel che appare nella striscia a icone in cima allo schermo. Qui potete selezionare un oggetto da raccogliere, rilasciare o piazzare, e potete selezionare le icone per effettuare la trasmissione di circuiti di riconoscimento della porta chiusa.

In alto a sinistra potete richiamare l'inquadrante, il piccolo, dell'ambiente in cui vi trovate da un altro punto di vista. In questo modo si possono individuare telecamere molto lontane, così come armi più potenti all'interno del complesso.

Se ve la sentite di affrontare tutto questo, sappiate che avrete a che fare con un complesso di 500 stanze, divise in settori, ognuno con un proprio design e con i propri pericoli.

Il pezzo forte di tutto il sistema di difesa è il robot Cyberwheel, un trotterellante meccanismo che sprigiona energia da tutti i pori, simpatico da vedere in azione finché non vi riduce a brandelli. Ci sono molti robot dal design differente, che a volte hanno moduli costitutivi simili e comunque sono dotati di una vasta serie di armi e sistemi di ricezione; alcuni notano il vostro movimento, alcuni danno segni di vita solo quando activate il vostro equipaggiamento, e così via. Il più mortale è il Nemesis, un robot volante dalle sembianze di falco.

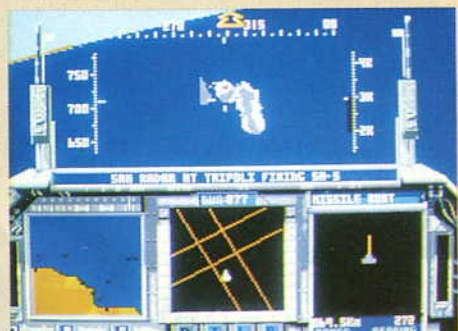
Individuando e distruggendo le fabbriche di robot potete ridurre l'intensità degli attacchi; per disattivare le postazioni di artiglieria fisse dovete però spegnere i

reattori, e ciò toglierà energia ad ascensori e porte del settore in cui vi trovate.

Per utilizzare gli ascensori, che servono per muoversi da un piano all'altro, il codice della vostra chiave sonora dovrà corrispondere con quello della serie di simboli all'interno dell'ascensore. Se il vostro codice non corrisponde, non potete attivare l'ascensore, quindi trovare i codici è uno degli scopi fondamentali del gioco. La maggior parte delle porte si apre automaticamente appena vi avvicinate, sollevandosi o scivolando lateralmente con un meraviglioso suono stridulo, ma altre devono essere aperte con lo stesso metodo degli ascensori.

In verità troppe stanze non propongono altre sfide che quella di doverle attraversare da una porta all'altra senza morire di noia.

Cybercon III ha un aspetto meraviglioso; peccato che sia frustrante, un po' ripetitivo, e che non riservi alcuna sorpresa.



Il gioco contiene un grande numero di oggetti che popolano la superficie del mondo simulato - inclusa questa superportaerei. Molte missioni iniziano (e, si spera, terminano) a bordo di questa fortezza galleggiante.



Le "viste" disponibili dall'abitacolo sono molte.

# F-15 II

**M**icroprose: una delle ditte più eclettiche presenti sul mercato. Il loro coin-op *F-15* è stato un grosso successo negli USA e presto anche i giocatori europei potranno mettere le mani sulla sua cloche.

Il coin-op, realizzato dalla stessa Microprose, si rivolge a quei giocatori stufi di fare esplodere uno sprite dietro l'altro, ma ancora in cerca di un gioco capace di dare soddisfazione immediata.

Questa versione per computer, quindi, punta alla fascia bassa del mercato delle simulazioni. Ignora i problemi legati alla pressurizzazione della cabina e al corretto impiego dei radiofari, e permette al giocatore di lanciarsi immediatamente a testa bassa nel profondo azzurro. Non ci si deve nemmeno preoccupare dell'atterraggio, visto che il computer è in grado di sbrigare automaticamente questa delicata operazione. E a essere sinceri, il vero divertimento di questi giochi è lo spazzare via dai cieli gli aerei nemici, non il posare sulla pista le tre ruote del carrello più o meno contemporaneamente.

La differenza più importante tra le due versioni è che il coin-op fornisce al giocatore informazioni dettagliate sulla posizione del prossimo bersaglio, mentre il gioco da casa è caratterizzato da una maggiore flessibilità. Da quanto si è visto fin'ora, questo titolo, pur mancan-

do della profondità di gioco del suo cugino *F-19*, ha le carte in regola per rivelarsi un successo totale per la società che ha costruito la propria fama sui simulatori "seri".

Il gioco è impregnato su una serie di missioni ambientate in alcuni dei luoghi più vacanzieri del mondo: Golfo Persico, Vietnam, Libia e Medio Oriente. Il gioco mette a disposizione degli aspiranti piloti quantitativi variabili di missili aria-aria e aria terra, oltre a scorte quasi illimitate di munizioni per il cannoncino a tiro rapido.

I missili in arrivo possono essere schivati lanciando nubi di materiale riflettente ed esibendosi in acrobazie alla *Top Gun*.

I punti ottenuti in missione hanno un'importanza maggiore rispetto agli altri titoli Microprose, e questi punti possono essere ottenuti praticamente ogni volta che viene richiesto l'uso di qualche abilità. Abbattere il cattivo a colpi di cannoncino e inseguirlo con determinazione fino allo schianto finale permette di raccogliere più punti rispetto allo stesso risultato ottenuto lanciando un missile "spara e dimentica".

Un buon numero di visuali, sia dall'interno che dall'esterno dell'aereo, completano le raffinatezze grafiche, e c'è perfino una vista dalla punta del missile, in maniera che il giocatore possa essere sicuro che la



Prima dell'inizio di una missione la mappa mostra la posizione di tutti i bersagli.



## Beta Test



- Rapido e divertente.
- Buon ritmo.
- Campo di battaglia di grandi dimensioni.
- Un gran numero di missioni.



- Realismo insufficiente per soddisfare i puristi più esigenti.

## Piano delle Uscite

AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC

L79000d  
L79000d  
L79000d

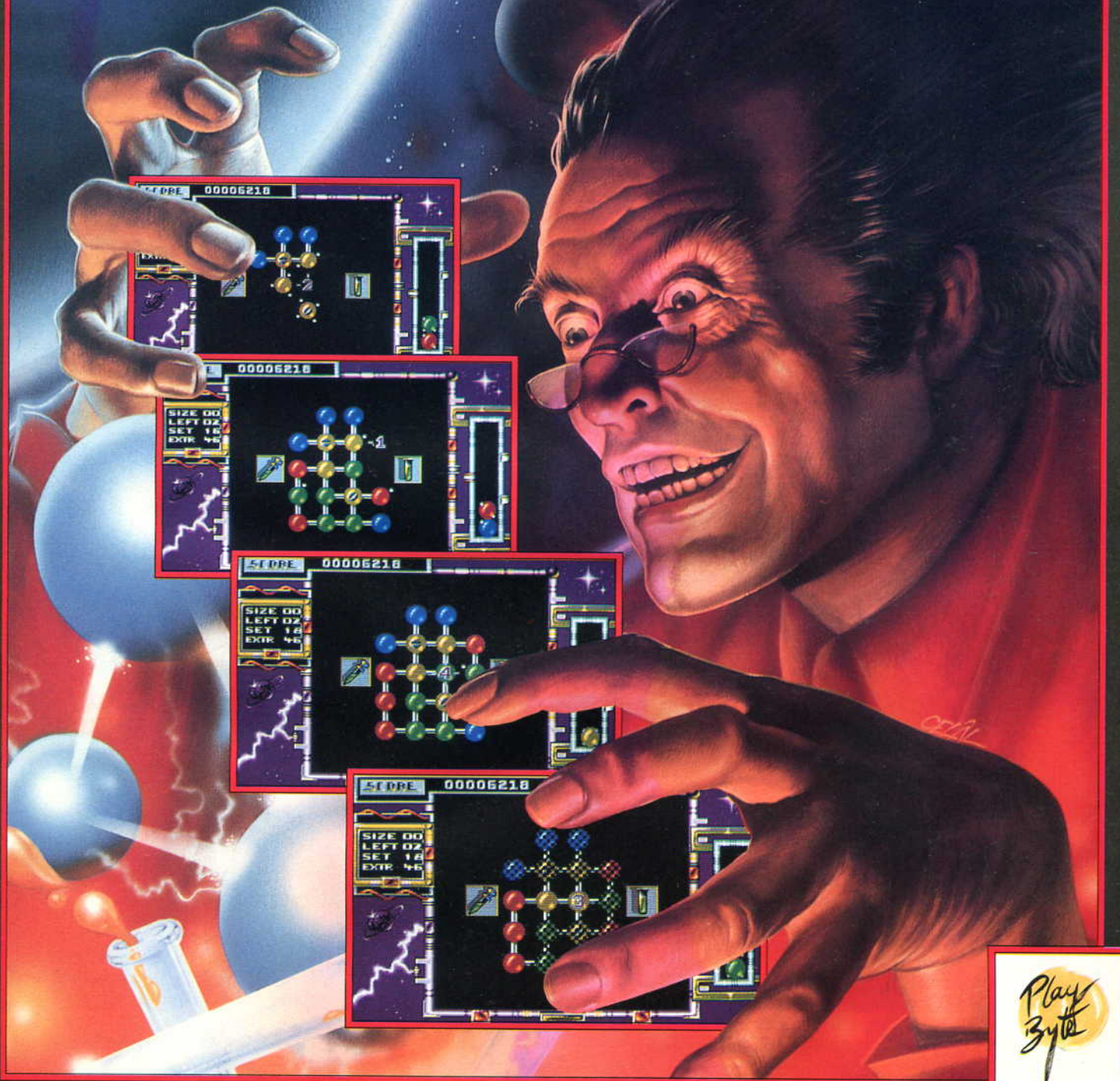
LUGLIO  
LUGLIO  
IMMINENTE

preda non è riuscita a evitare l'appuntamento con il suo destino.

Per i giocatori che non hanno mai aggiunto un simulatore di volo alla loro collezione perché impressionati dai grandi manuali tecnici, *F-15 II* potrebbe essere la risposta adatta.



# ATOMINO



## PSYGNOSIS DIVENTA PICCOLO IN MODO GRANDE

Combatti contro il tempo per costruire molecole di forme e dimensioni diverse da quelle degli atomi forniti in natura. E non sorprenderti se l'unico atomo di cui non hai bisogno ti verrà offerto molto facilmente..... A questo punto prega di riuscire a guadagnare un Atomo Jolly. Se per ora non hai ancora l'aspetto dello scienziato pazzo, lo sembrerai sicuramente quando avrai finito **ATOMINO** !

Vai con l'atomo !

Screen Shots dalla versione Amiga

Leader Distribuzione Srl - Via Mezzini, 15 21020 Casciago (Va)  
tel. 0332/212255



# LICENZA



Darkman ha l'umorismo grossolano già visto nei film della serie La Casa... ma non è altrettanto bello.

## DARKMAN

Questo thriller in stile pseudo-fumettario dello scrittore/regista Sam Raimi non c'entra molto con i suoi precedenti film della serie *La Casa*. E benché in *Darkman* si riveli il genio cinematografico di Raimi, il film è stato un fiasco ai botteghini. Ma questo fatto non sembra preoccupare la Ocean. Anche perché *Darkman* sta per uscire in videocassetta e la Ocean si aspetta che diventi un cult-movie del piccolo schermo - e magari anche dei computer e delle console.

Raimi descrive *Darkman* come "un *Fantasma del Palcoscenico* hi-tech tutto azione". E nel gioco, ovviamente, vengono riproposte situazioni del film.

Il Dottor Peyton Westlake, interpretato nel film dal grattacielico attore irlandese Liam Neeson, è un brillante scienziato che sta lavorando a una nuova pelle sintetica ideale per le vittime di ustioni. Prendendo vecchie foto degli ustionati, egli è in grado di modellare una maschera usando il computer per ricrearne i volti. Sfortunatamente questa pelle è fotosensibile, ed esposta alla luce non può durare più di 99 minuti. Succede che una banda di malviventi capitanata da un tale Durant irrompa nel laboratorio di Westlake per rubare un importante documento. Uccidono il suo assistente e, per non lasciare testimoni, fanno saltare il laboratorio e Westlake con esso. Orribilmente sfigurato, Westlake riceve un trattamento chirurgico che lo rende insensibile al dolore. Gli effetti collaterali sono i violenti cambiamenti di umore - l'adrenalina gli scorre incontrollata per l'organismo dandogli una grande forza. Westlake poi scappa dall'ospedale e diventa Darkman in cerca di vendetta.

Con qualche idea fornita dal software director della Ocean, Gary Bracey, le versioni Amiga ed ST di *Darkman* sono state curate da Mick West (programmatore) e James Clarke (artista grafico). Precedentemente West aveva scritto le versioni a 16-bit di *Rotox* (US Gold), *Steve Davies Snooker* (CDS) e *UN Squadron* (US Gold) - mentre Clarke ha prodotto la grafica di



Jonathan Dunn è fiero del fatto che la versione NES di *Darkman* (qui sopra) comprenda anche suoni campionati. Cosa che non si sente spesso su questa console poco potente.

*Strider*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *World Cup '90* e *UN Squadron* per la US Gold. Jonathan Dunn, musicista interno alla Ocean, sta componendo musica ed effetti sonori.

*Darkman* segue il filone delle licenze cinematografiche della Ocean. Un po' di beat'em-up, insieme con l'onnipresente sezione a piattaforme, più una sezione in soggettiva come contorno. "Quello che ci siamo proposti di fare con questo gioco è riproporre il più fedelmente possibile l'azione del film," sostiene West.

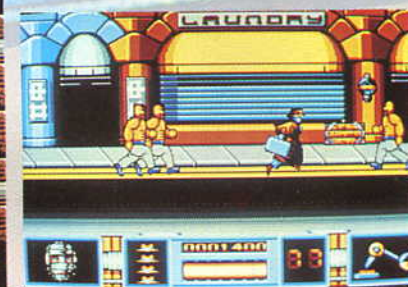
Il giocatore impersona Westlake, alias Darkman, e inizia con lo scattare foto agli scagnozzi di Durant, che fanno la loro breve apparizione da una serie di finestre. Si riparla quindi di un tiro al bersaglio già proposto dalla Ocean. Se vengono prese delle buone foto, ci saranno dati sufficienti per riprodurre un volto e quindi mascherarsi. Di qui si passa a un secondo stage con pochi secondi di pestaggio, che ha una strana somiglianza con l'arcade di arti marziali, *Double Dragon*. Poi si entra in un deposito. "Questa è la classica fase delle piattaforme che trovate in tutte le

### Rik Haynes esplora la filosofia OCEANica del gioco-del-film...

Mik West e James Clarke, programmatori di *Darkman*.



Sviluppare le routine di espansione degli sprite in questa sezione in soggettiva di *Darkman* è stato abbastanza difficile per il programmatore Mick West.



In *Darkman* c'è anche una fase alla *Double Dragon*. I fan di questo genere ne saranno contenti.

conversioni cinematografiche della Ocean," afferma West. Dopo le vicissitudini piattaforma che il giocatore correrà e salterà sulle cime dei tetti, inseguito da un elicottero. "Questo è livello piccolo ma carino," secondo West, che sostiene che questa fase ha qualcosa di *Super Mario Bros*. Anche se lo stile è simile, manca un pochino di fluidità. Si passa poi al livello in 3D, in cui Darkman è aggrappato a una corda che penzola da un elicottero. Il giocatore deve scansare veicoli per la strada ed evitare di essere colpito dai proiettili. Infine, si arriva al confronto finale col boss in cima a un edificio. Non l'abbiamo già visto in *Robocop 2*?

West e Clarke hanno lavorato a *Darkman* per cinque mesi, con il sistema di sviluppo PDS per PC. Si sono serviti della sceneggiatura e dei fotogrammi del film come punti di riferimento. Cosa singolare, la Ocean non poteva usare i volti degli attori nel gioco (leggete l'articolo di "Captain K" per sapere perché). L'espansione degli sprite nella fase in soggettiva ha creato i maggiori problemi, soprattutto per quel che riguarda il codice.

# REVOLOCATA!



Ricordate le *Hot Wheels* della Mattel? Ora sappiamo a cosa giocavano quelli della Red Rat e della Ocean quand'erano piccoli.

## WILD WHEELS

**B**ene, ecco una strana idea per un gioco - e un ritorno dal passato. L'idea? Un gioco di calcio in cui i giocatori sono automobili. Il passato? La Red Rat Software.

Questa società di sviluppo di Manchester ha esordito nel 1985 realizzando giochi per il vecchio Atari a 8-bit. Il primo titolo della Red Rat fu, infatti, un pacchetto grafico chiamato *Technicolour Dream*. In effetti, la Red Rat ha prodotto circa 25 giochi per questo vecchio computer prima di spostare la sua attenzione su computer più di moda. La Red Rat Software ha avuto più successo con le versioni Amiga ed ST di *Lombard RAC Rally* (Mandarin) e *International Soccer Challenge* (Microprose).

Il concetto di *Wild Wheels* ci riporta a vecchie immagini di pazzi soldati americani che giocano a calcio con le jeep. Nel gioco, si guidano squadre di cinque macchine che devono infilare la palla nella porta avversaria. Queste automobili sono un futuristico incrocio tra le stock-car e i veicoli da inseguimento dei film di *Mad Max*. "Abbiamo ideato i veicoli più pazzi che potevamo," dice un porta-



*Wild Wheels* è una strana versione del calcio, sarà divertente?

voce della Red Rat. "Hanno particolari che richiamano la fantascienza."

La prima macchina che si guida è un piccolo veicolo con motore a combustione chiamato Nanerottolo. Vincendo le partite si possono rendere le macchine più grandi, potenti e veloci. E si può finire per guidare macchine mostruose che sparano o si mangiano gli avversari "minori".

*Wild Wheels* è uno strano gioco ispirato al calcio, si gioca con visuale in soggettiva in 3D del campo, con la possibilità di ruotare le macchine nella direzione desiderata. Con i veicoli cingolati si possono fare curve strettissime. "Possono praticamente ruotare su se stesse su una moneta da 10 lire," dice il solito portavoce. Naturalmente, tutte queste macchine non sono molto differenti dai giocattolini prodotti dalla Mattel. La Red Rat spera poi di fare un *Wild Wheels 2* in cui si possano comprare pezzi extra per le proprie macchine.



(sopra) Raccogliete le note musicali nel corretto ordine e vi sarà proposto un motivo "classico".



(sinistra) Occhio alle teste esplosive di Wizkid!

## WIZKID

Il talento nell'ideazione dei giochi di Chris Yates e John Hare, meglio conosciuti come Sensible Software, sarà presto nuovamente al servizio dei videogiocatori nel seguito di quella che molti ritengono la loro migliore realizzazione di sempre. *Wiz-ball II* il gioco era un "beat 'em-up" surreale con gocce di pioggia e una mitica opzione per il gioco di squadra in due. Cosa hanno intenzione di fare con *Wizkid*, presunto figlio di *Wiz-ball*?

Un "block'em-up" è la loro risposta, una specie di incrocio tra *Arkanoid* e uno sparatutto con un po' di simulazione di volo e pacchetto grafico in ag-

giunta. In altre parole, un'altra folle pubblicazione. Proprio il tipo di giochi di cui ha bisogno la Ocean dopo un altro gioco di *Robocop* e il terribile *Darkman*. Date un'occhiata alle foto di questa pagina e provate a immaginare cosa cavolo ci propinerà la Sensible. Aspettatevi la K-recensione al più presto.



Dagli autori di *Wizball*, *Microprose Soccer* e *Shoot'Em-Up Construction Kit*, ecco *Wizkid*.

West pensa di essere un buon programmatore? "Scrivo codici che funzionano e che non vanno in bomba. Però non direi di essere altrettanto bravo nell'ideare concetti di gioco." West crede che la sua più grande impresa sia stata l'utility Mono Emulator PD per l'Atari ST. E gli è piaciuto il film *Darkman*? "È un film a basso costo e si vede. Parte della recitazione è un po' superficiale. È un film divertente. Farà successo in videocassetta."

Prendete qualsiasi gioco della Ocean degli ultimi tre anni tratto da un film e non sarà difficile trovare notevoli rassomiglianze tra l'uno e l'altro. La fase a piattaforme del deposito, la fase del tiro al bersaglio e quella "picchiaduro" stanno cominciando a sembrare tutte un po' vecchie. La Ocean dovrebbe quin-

di pensare di più allo sviluppo di un gioco. *Batman* per Amiga, per esempio, fu scritto in meno di otto settimane. Per molte ragioni invitiamo la Ocean a concentrare i suoi sforzi su del software più sofisticato. D'altronde, la grande casa di Manchester è stata nominata Software House dell'Anno più volte di quante io ricordi. E la mancanza di originalità interessa poco quando si è sicuri che i primi cinque giochi della classifica saranno i propri - o no? Ma i consumatori vorrebbero ogni tanto cimentarsi in qualcosa di nuovo. Certamente queste cose non le fa solo la Ocean, ma essendo probabilmente la maggiore casa di software del Regno Unito, ha la responsabilità di dare l'esempio, e cambiare questa noiosa abitudine.

## Beta Test



• Tre giochi in uno rappresentano un bell'affare.



• Schema di gioco non originale - tutto sa di già visto  
• La grafica, anche se solo nelle prime fasi, non sembra nulla di eccezionale

# LICENZA REVOCATA!



Nei panni di un elfo dovete saltare, chinarvi e sparare per evitare di finire nei guai.



## ELF

“È come se le idee per *Elf* fossero venute da sole,” dice Paul Oglesby della Nirvana Systems, “è piuttosto difficile dire come si sia davvero sviluppato il gioco. Abbiamo solo pensato al personaggio dell'Elfo e il resto è venuto da sé.”

Oglesby si occupa della grafica e Damian Slee, suo compagno d'università, è il programmatore di *Elf*. Questo è il primo gioco per computer a cui lavorano e, incredibilmente, è anche la prima esperienza di Slee nella programmazione in codice macchina.

Anche considerando questi ostacoli, il team pensa di aver speso troppo tempo per il progetto. Infatti hanno iniziato *Elf* il febbraio dello scorso anno. “Non siamo stati influenzati da altri giochi, anche se di solito giocavamo ai *platform* sul BBC.”

Vivace avventura dinamica, *Elf* si divide in sei livelli. Ognuno di questi comprende più di 100 schermi ed è pieno di fondali e creature differenti. All'inizio c'è la Foresta, con alberi e colline sullo sfondo. Poi ci si trova all'esterno delle rovine di un antico castello con camminatoi diroccati e passaggi sotterranei. Qui dei soldati vi importunano con lance, scudi, cannoni e lanciafiamme. Superate il lago sfruttando i trampoli e una serie di piattaforme, evitando allo stesso tempo pesci volanti e altri animali bizzarri. Avventuratevi nelle caverne piene di nani che cercano preziosi cristalli, ma non dimenticate che dovete salvare la vostra ragazza dalla banda dei cattivi.

L'elemento-puzzle è preponderante in *Elf*, anche se sono previsti anche sparatorie e salti. Per

ideare i rompicapo Oglesby e Slee si sedevano insieme e si facevano venire idee deficienti. I personaggi di *Elf* hanno tutti uno stampo umoristico. Le cose che desiderano sono sceme, come la vecchietta che va a caccia di un paio di denti falsi. “Il tutto deve risultare un grosso scherzo,” ci confida Oglesby. Bisogna interagire e parlare con queste folli creature. Lungo il percorso si incontrano una serie di negozi in cui si possono barattare gli oggetti raccolti durante il viaggio con utili incantesimi.

La bellissima grafica del gioco potrebbe essere tranquillamente usata in un gioco per console. Oglesby pensa che apparirà sul Megadrive? “Sta alla Ocean decidere,” ci dice. Il prossimo gioco dei due sarà probabilmente un gioco spaziale, ma per ora preferiscono tenere la bocca chiusa.



L'Elfo Cornelius è in missione per salvare la sua ragazza.

## MUSICA MAESTRO

Jonathan Dunn crea musica ed effetti sonori per videogiochi da cinque anni. Questo ventiduenne ha preso il posto di Martin Galway come primo musicista della Ocean. Dunn ha lavorato a 30-40 giochi su una moltitudine di formati - dallo Spectrum all'Amiga, dal PC al Gameboy. Recentemente ha aggiunto le console alla già lunga lista di macchine supportate. Dunn non vede l'ora di fare il suo primo lavoro per il Super Famicom Nintendo che ritiene abbia la migliore gamma di suoni di tutte le macchine. “Fare un sonoro di buona qualità sull'ST è una vera maledizione,” dice Dunn. “Sarebbe bello se fossero utilizzati più moduli sonori Roland per l'ST. Sull'Amiga uso solo campionamenti.”

Questi suoni per l'Amiga vengono creati usando il campionatore *Futuresound* e il software di editing *Audio Master II*. Dunn ha sviluppato delle proprie routine per la musica e gli effetti sonori per ogni computer e console. Produrre un singolo motivetto può portare via dalle due ore alle due settimane. A volte strimpella con la sua tastiera Korg per far venire fuori un motivetto ma trova difficile definire i suoi gusti musicali. “Ascolto davvero di tutto, dai Depeche Mode ai Def Leopard.” Comunque, Dunn sembra avere una particolare attrazione per il soul-funk e in questo momento sta considerando alcuni progetti con un amico dopo il lavoro.

Siamo stati abbastanza sorpresi dal sapere che Dunn non ami creare gli effetti sonori dei giochi, pur essendo questa la parte più importante del suo lavoro. “È difficile sintetizzare gli effetti quando non puoi campionarli. Va a finire che crei dei suoni che hai già sentito mille volte. Di solito uso dischi e cassette di effetti sonori.”

Ogni tanto Dunn lascia lo studio musicale per fare cose un po' strambe, come la volta che è scappato con la sua ragazza a Las Vegas per sposarsi.

## LINEA AMIGA COMMODORE

### GLI HARD DISK

**FLASHBANK** - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1,2 e 1.3. Autoconfining. Formattato con Fast File System.

**FLASHBANK 20Mb 40ms** L. 490.000  
**FLASHBANK 32Mb 40ms** L. 590.000  
**FLASHBANK 40Mb 23ms** L. 690.000  
**FLASHBANK 63Mb 23ms** L. 890.000

**MODULO A2090 Autoboot** - Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000

**MULTIBRAIN** - Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot Autoconfining, formattato con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb.

**MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms** L. 890.000  
**MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms** L. 1.090.000  
**MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms** L. 1.390.000

Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 8Mb - L. 990.000

**IMPACT A2000 GVP** - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000

**IMPACT HC2000** - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare il hard disk direttamente su scheda. L. 410.000

**TOPCARD HARDITAL** - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfigurante. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI. L. 240.000

**A2091 Commodore** - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot. Autoconfining. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram. L. 290.000

Con 2Mb L. 490.000  
 Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 520.000  
 Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000  
 Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 1.240.000  
 Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 1.890.000  
 Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L. 1.490.000  
 Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L. 1.390.000

**DOTTO HARDITAL** - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni: 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L. 1.115.000

**A590 Commodore** - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 720.000  
 Con 2Mb di RAM L. 920.000

**HD2000 card** - Controller ed Hardisk da su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

### GLI EMULATORI MS/DOS

**POWER PC BOARD** - Emulatore IBMxt per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000

**AT ONCE VORTEX** - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer: Hard disk, mouse, memoria, ecc. L. 380.000

**ADATTATORE PER AMIGA 2000** L. 120.000

**JANUS XT** - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 620.000

**JANUS AT** - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 1.290.000

### LE ESPANSIONI DI MEMORIA

**AMEGABOARD** - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il disinserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm. L. 490.000

**XPANDER** - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm. L. 420.000

**INSIDER 0,5 HARDITAL** - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. L. 79.000  
 Con orologio e batteria tampone L. 99.000

**INSIDER 2 HARDITAL** - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2,3Mb nei computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone. L. 280.000

**INSIDER 4 HARDITAL** - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000

**INSIDER 6 HARDITAL** - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000

**SUPEROTTO HARDITAL** - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.  
 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000

**SUPER8 HD** - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD. Aggiungere L. 150.000

**A2058** - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000. 2Mb L. 850.000

**KRICKROM 1.3 A1000** - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con

orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 149.000

**KRICKROM 1.3 A500/2000** - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89.000

**KRICKROM 2.0** - Krickrom 2.0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1.3 e 2.0. L. 160.000

### I DRIVE

**ADRIVE** - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 119.000

**ADRIVE 2000** - Drive interno da 3,5" per A2000. L. 99.000

**SUPERDRIVE HARDITAL** - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per impedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive. Completo di connettore passante. L. 159.000

### ACCELERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

**BANG 2081 HARDITAL** - Scheda acceleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. Switchabile tra 68000 e 68030. L. 490.000

**BIG BANG HARDITAL** - Scheda acceleratrice contenente il 68030 e 68882 per A500/2000 con clock asincrono da 16 a 60MHz. Burst Mode Design completa di memoria autoconfigurante a 32 Bit da 1 a 8Mb. Switchabile tra 68000 e 68030. Caratteristica unica è che la memoria viene vista completamente anche in modo 68000. Attualmente è la più moderna scheda acceleratrice del mercato. Completa di 68030 e 68882 a 25MHz e 2Mb di Ram L. 990.000  
 Con 4Mb L. 1.390.000  
 Con 8Mb L. 1.790.000

Per configurazioni 30-37-55MHz CHIEDERE

**GVP 3001** - Scheda acceleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28MHz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8. L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000.

**PROCESSORI:** 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000

**COPROCESSORI:** 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000

**A2630** - Scheda acceleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb. L. 2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

### DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

**FLICKER FIXER PER A500** - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000. L. 590.000

**GENLOCK CARD A2300 Commodore** - Scheda Genlock semiprofessionale per Amiga 2000. L. 390.000

**FLICKER FIXER** - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L. 370.000  
 Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

### I MONITORS

**COMMODORE 1084 S** - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000. L. 450.000

**PHILIPS 8833** - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

### LE STAMPANTI

**STAR LC 10** L. 380.000  
**STAR LC 10 color** L. 450.000  
**STAR LC 24-10** - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 610.000  
**COMMODORE MPS 1230** L. 330.000  
**COMMODORE MPS 1550 C COLOR** L. 410.000  
**COMMODORE MPS 1224** - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L. 890.000

### I COMPUTER

**AMIGA 500** - Completo di mouse e manuali e garanzia Commodore Italia L. 690.000  
 Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000  
 Come sopra ma con espansione da 2,5Mb L. 940.000

**AMIGA 2000** - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000  
 Come sopra più espansione da 2Mb L. 1.820.000  
 Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000

**AMIGA 3000** CHIEDERE  
**DISCHETTI**  
 DA 3,5" SONY BULK DD-SS 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER  
CENTER

PER INFORMAZIONI E/O  
ORDINAZIONI:  
VIA Forze Armate, 260  
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL

Show Room - Via G. Cantoni, 12  
Milano - Tel. 02/4983457/4983462

VENDITA SOLO  
PER CORRISPONDENZA  
TUTTI I PREZZI SONO  
IVA COMPRESA



È da qui che vengono effettuate le decisioni più importanti. Con l'opzione di interpretare Johnson o il meno popolare Nixon 'Nam offre immediatamente una difficile decisione...

# NVA

**Prendetevi un giorno di vacanza in Cambogia e date un'occhiata alla nuova simulazione militare/politica della DOMARK...**

**W**ar! titolavano i giornali di qualche mese fa.

Con il rilancio della musica dei Doors, la Guerra nel Golfo che aiuta a creare l'atmosfera e il ritorno alla grande della moda stile anni '70, quale occasione potrebbe essere migliore per lanciare un gioco basato sulla guerra nel Vietnam?

Il nuovo simulatore strategico della Domark, 'Nam, è alquanto insolito nella sua combinazione di aspetti militari e politici; vincere la guerra non basta, occorre anche avere l'approvazione della nazione se si desidera rimanere in carica. Il gioco copre il periodo dal 1965 al 1975, quindi viene offerta l'opportunità di interpretare sia Nixon che Johnson. Il problema principale è, come spiega la parte del manuale dedicata al background storico, che i Viet Cong non hanno bisogno di vincere militarmente; basta che riescano a resistere fino al momento in cui gli USA, esausti, saranno costretti a ritirarsi. Seguendo la politica americana realmente impiegata durante il conflitto si finirà inevitabilmente per perdere, quindi per vincere occorre inventarsi una strategia evidentemente sfuggita ai migliori generali del tempo.

La versione PC viene fornita su quattro dischi da 5,25 pollici o due da 3,5. È completa di un robusto manuale e poster a colori. La grafica in modo EGA è discreta, ma non troppo originale. La versione Amiga ha una grafica migliore, mentre la versione ST sotto questo aspetto è decisamente deludente.

La schermata di caricamento mostra le immagini digitalizzate di elicotteri e fanteria, accompagnate da una musica adeguatamente militare; dopo avere scelto la lingua in cui ricevere i messaggi (c'è anche l'italiano), c'è la possibilità di decidere tra cinque differenti situazioni di partenza. Due richiedono di combattere la guerra fin dalle prime battute, nei panni di Nixon o di Johnson, mentre le altre tre evitano gran parte del fat-

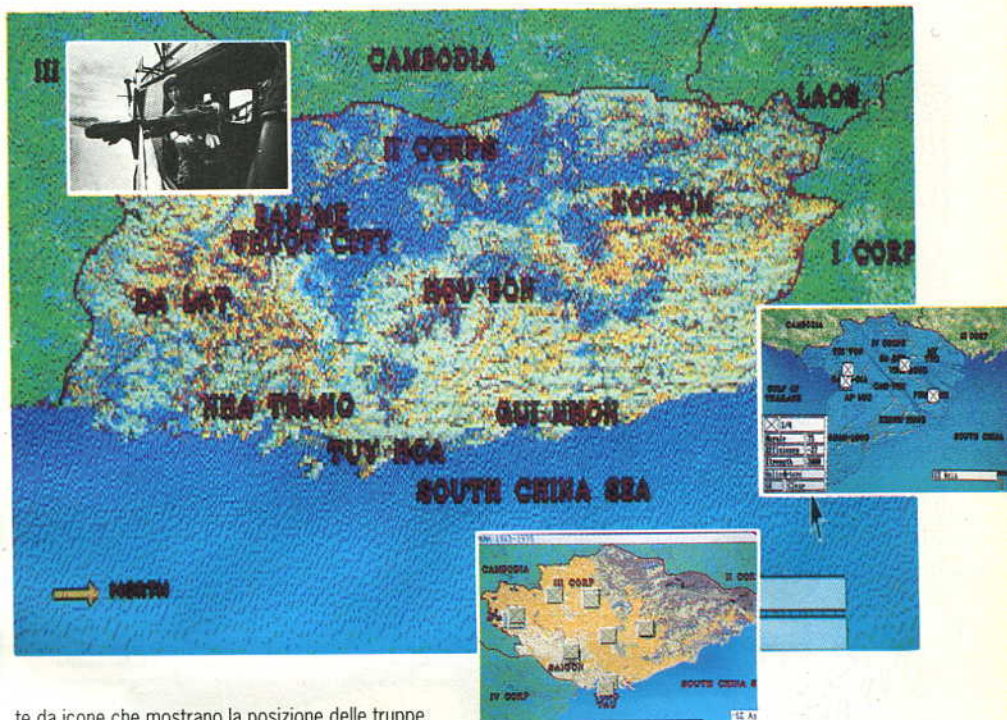


computer ps

Il menu principale è chiaro e offre accesso a tutte le opzioni (sinistra in fondo). Le mappe regionali indicano forza e dimensioni delle unità militari impegnate nel conflitto (sinistra).

# NAM

L'Asia sud-orientale si dimostrò un campo di battaglia estremamente ostile. Le truppe statunitensi vennero costantemente superate dalla migliore conoscenza dei luoghi e del territorio mostrata dai nord vietnamiti. Gli elicotteri erano il modo più sicuro di ripulire i settori controllati dal nemico.



tore politico e rappresentano l'offensiva del Tet (1968), Khe Sahn (un gruppo di marine asserragliato su un altipiano con pesante supporto aereo) e l'offensiva della primavera del 1975.

In una campagna l'azione ha inizio nella Sala Ovale della Casa Bianca, con una foto del presidente. Davanti a lui ci sono due pile di fogli. La prima contiene rapporti e relazioni ufficiali, la seconda notizie tratte dai giornali. Selezionando la prima potete inviare ordini e aggiornare la situazione, con la seconda avrete informazioni sul morale e sulle opinioni della nazione.

La sezione "rapporti" ha otto opzioni. La prima, "Mappe", fornisce una mappa ricca di colori della regione indocinese, e cliccando su aree specifiche si possono avere immagini ravvicinate del territorio accompagna-

te da icone che mostrano la posizione delle truppe. Cliccando su una di queste icone si fa apparire un riquadro informativo sul tipo di unità, l'efficienza, il morale, la forza militare e così via; le unità si muovono cliccando una volta sulla loro icona e quindi sulla loro destinazione. Il "sentiero di movimento" appare sullo schermo, e l'unità inizia a seguirlo a una velocità determinata dal tipo di equipaggiamento che essa ha in dotazione. Se la potenza aerea è sufficiente, è possibile "aeromobilizzare" un'unità di fanteria; questa opzione è particolarmente utile quando gruppi di guerriglieri appaiono sulla mappa in luoghi inaspettati e potenzialmente pericolosi.

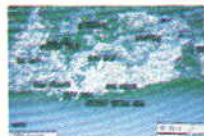
Le altre opzioni permettono di inviare nuove truppe o di ritirarle, di impiegare le riserve, di inviare aiuti finanziari al Vietnam del Sud, di assegnare diverse missioni alle forze aeree, di mostrare una schermata sull'andamento generale della guerra (leggi "morti nostri vs. morti nemici") e di ritornare alla schermata principale. Queste opzioni sono in realtà proposte di bilancio per il governo americano, ed entreranno in vigore sono durante il prossimo anno finanziario, quindi pianificare in anticipo è essenziale.

*Nam* è una simulazione accurata che mostra un notevole sforzo di ricerca, ma che purtroppo è anche piuttosto noiosa da giocare. Un po' come la vera guerra del Vietnam, questo gioco è caratterizzato da attacchi esitanti, ritirate strategiche e battaglie inconcludenti. La grafica è decente ma non superlativa e le icone per le differenti unità potrebbero essere meglio differenziate. Il sonoro, se si esclude la musica iniziale, è quasi assente.

Se siete interessati alla campagna del Vietnam sia dal punto di vista politico che da quello militare, questa è una simulazione degna di essere acquistata; se preferite combattimenti un po' più carichi di tensione, forse è meglio rivolgersi altrove.



È fondamentale sapere equilibrare la propria popolarità con la necessità di intervenire massicciamente nel conflitto.



Simulazione politico/militare accurata ma lenta.

K VOTO

700



IBM PC

Mentre *Nam* è un degno simulatore in termini di accuratezza storica e background politico, manca degli espedienti grafici capaci di alleviare la noia di una simulazione militare strettamente realistica. La stessa natura della guerra rende difficile prendersi qualche soddisfazione e raggiungere una vittoria decisiva è quasi impossibile (come gli americani hanno scoperto a loro spese).

K VOTO

710



AMIGA

Ottima musica introduttiva, sebbene gli effetti audio mostrino poco altro. Il gioco è più rapido che nella versione PC, nonostante il numero di volte in cui è necessario cambiare un dischetto dopo un po' diventa tedioso. Anche il layout degli schermi è spesso imperfetto, con grandi aree dello schermo lasciate in bianco.

K VOTO

700



ST

La musica è molto meno ambiziosa e, per qualche strana ragione, i colori scelti per la grafica sono molto più scialbi. Questo ha un effetto particolare nella schermata raffigurante il presidente: sembra di essere tornati all'età della pietra...

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO
MACINTOSH	prezzo nc	IMMINENTE

# GOLDEN SHOT ●●●●

Salvate il presidente, pilotate un modernissimo jet e salvate il mondo dagli alieni negli imminenti giochi della US GOLD.



(In fondo a sinistra) Riscaldiamo l'ambiente! Il lanciafiamme è l'arma migliore. Un colpo al pulsante di fuoco lancia una valanga di fuoco che trasforma i nemici in soldati alla griglia. Altro che guerra fredda! Ma...un momento. C'è un carro armato vuoto qui. Avanti ragazzi!

## MERCS

(Qui sopra) ...Con un giocatore alla guida, che spiana gli avversari, e l'altro che fa fuori gli sbandati, è facile andare avanti. Peccato che il carro armato dura un tempo limitato.

La US Gold ha mietuto una lunga serie di successi con le conversioni dei giochi da bar della CapCom, basti ricordare *Ghouls 'n' Ghosts*, *Strider* e *Black Tiger*, e *Mercs* sembra essere la conversione migliore. L'ex-presidente degli Stati Uniti, durante una missione di pace in Africa centrale, è stato catturato dai ribelli Zutula. A causa delle possibili ripercussioni diplomatiche il governo non può organizzare una missione di soccorso con le proprie truppe ed è costretto ad assoldare una banda di mercenari d'élite per portare a termine questo sporco lavoro. La trama non vincerà di certo un premio per l'originalità ma è un'ottima scusa per un cospicuo spargimento di sangue.

La missione di soccorso è divisa in otto livelli, ognuno dei quali implica l'aprirsi la strada attraverso una folla di ribelli pesantemente armati e nidi di mitragliatrici fino ad arrivare al confronto finale con una potente arma di fine livello. Lungo il percorso possono essere raccolte armi extra, equipaggiamento aggiuntivo e reintegratori d'energia aprendo a suon di pallettoni alcune casse.

Complimenti alla Tiertex che ha fatto un eccellente lavoro nel portare l'azione e il divertimento del gioco da bar sull'Amiga. *Mercs*, in arrivo molto presto, dovrebbe facilmente soddisfare la sete di sangue anche del più violento appassionato di sparattutto.

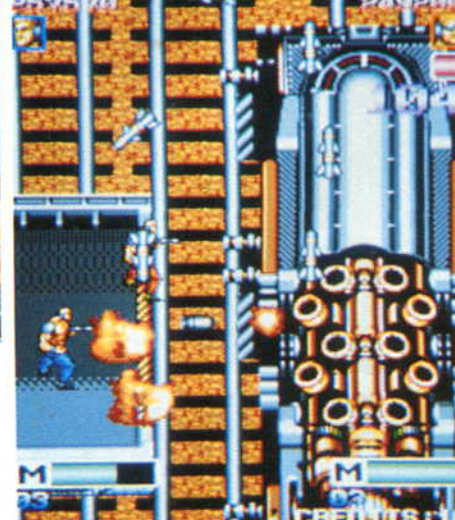
### Beta Test

- Azione frenetica e veloce, scorrimento multidirezionale con insolite variazioni di gioco.
- Un arsenale di armi grandiose, specialmente il lanciafiamme.
- Scenario vario e molto dettagliato, parte del quale può essere distrutto.
- La possibilità di guidare jeep e carri armati rende il gioco più divertente.
- Eccellente l'opzione a due giocatori.

- Area di gioco limitata.
- Estremamente difficile da completare.
- Per eliminare i guardiani di fine livello serve un numero assurdo di colpi.

### Piano delle Uscite

AMIGA/ ST	L29000d	IMMINENTE
C64	L19500c + 25000d	IMMINENTE



(Sopra a sinistra) Il livello finale - che inferno! I ribelli stanno cercando di portare l'ex-presidente fuori dalla zona di guerra con questo Hercules. È necessario correre a fianco dell'aereo evitando i reattori e il fuoco nemico mentre si riempie di piombo la fusoliera.

(Sopra al centro) Uno degli aspetti più interessanti di *Mercs* è che si possono spazzare via intere fette di paesaggio. Basta sparare un paio di colpi a questa torre per vederla esplodere lasciando solo alcune rovine bruciate!

(Sopra) I fondali a scorrimento multidirezionale sono davvero ottimi. Vari, colorati e dettagliati sono una gioia per gli occhi. Peccato si deva distruggere gran parte di ciò che ci circonda.

(Destra) *Mercs* presenta alcune originali variazioni della formula base. In questo livello ci si trova su un carrello ferroviario che avanza lentamente passando di fianco a una grossa locomotiva. Mentre la si sorpassa bisogna distruggere le installazioni missilistiche.





(Sinistra) "Salute a voi, visitatori alieni e benvenuti sulla Terra" dice l'uomo che impugna un'arma (per sicurezza). "Crepa, terrestre!" risponde il piccolo mostro verde.

(Sotto) "Beccati questo, piccolo maleducato imperitente" risponde l'uomo utilizzando l'arma che impugnava (per sicurezza).

# ALIEN STORM

**A**lien Storm è atteso per settembre e sarà convertito dal gioco da bar della Sega dalla Tiertex. In un non lontano futuro, la Terra è stata invasa da schifosi alieni (tanto per cambiare). Nei panni di un baldo giovane, di un'amazzone o di un droide stile Terminator il giocatore deve aprirsi la strada attraverso legioni di alieni per il confronto finale con la Mente aliena a bordo della sua gigantesca astronave.

Alien Storm è un gioco che tiene costantemente con il fiato sospeso variando tra tre stili di gioco diversi man mano che si progredisce nei numerosi livelli. Bisogna essere pronti ad affrontare uno sparattutto a scorrimento orizzontale (tipo Golden Axe con alieni e armi a corto raggio), un gioco

stile Operation Wolf contro ondate su ondate di alieni urlanti e saltellanti e una corsa a scorrimento veloce attraverso muri, buchi e altri mostri.

Queste esclusive schermate per Amiga mostrano il genere di cose che potete



# JETFIGHTER II



Dopo aver letto le istruzioni della missione e studiato la posizione del nemico sulla mappa, premendo RETURN comincia un volo vertiginoso verso l'aereo che termina proprio dentro l'abitacolo.

**A**ncora caldo dagli USA, e poco prima di andare in stampa, arriva Jetfighter II: Advanced Tactical Fighter. Dopo il lancio in America le riviste del settore sono impazzite e PC Magazine lo ha proclamato "il miglior simulatore di volo su computer, punto e basta!"

Tutti coloro che hanno giocato F/A-18 Interceptor (ancora uno dei migliori simulatori di volo per Amiga dopo tutti questi anni) proveranno una sensazione di déjà vu volando con Jetfighter II. Il sistema di controllo è quasi identico, prima del decollo c'è la stessa sequenza d'apertura con zoomata fin nell'abitacolo, e gli aerei presentano la stessa resistenza allo stallo tanto amata dai cattivi piloti! Tutto questo, se diamo un'occhiata ai crediti, non sorprende perché il disegnatore di entrambi i simulatori è Bob Dinnerman, lo stesso che scrisse anche il gioco da bar della Bally Discs of Tron (ve lo ricordate?).

Alla partenza la prima cosa che colpisce in Jetfighter II è l'incredibile numero di missioni - ce ne sono più di 100 da affrontare (una si chiama Mission Saddam!). C'è la possibilità di pilotare diversi jet, compresi l'F/A-18 Hornet, l'F-16 Falcon, l'F-14 Tomcat e anche il nuovo F-23 Advanced Tactical Fighter, e ognuno può essere caricato con una vasta scelta di armi (alcune delle quali sono ancora Top Secret).

In volo gli aerei sono molto semplici da pilotare e perdonano anche

alcuni errori ma il combattimento è roba da duri - i piloti nemici sono intelligenti e veloci. Il 3D è incredibilmente bello: anche su un lento PC a 8MHz la velocità e la fluidità delle immagini sono impressionanti. L'aereo può essere visto dall'esterno da ogni angolazione con la telecamera che passa fluidamente da un angolo all'altro.

Visto il poco tempo a disposizione prima di andare in stampa non abbiamo potuto provare Jetfighter II a fondo ma le prime impressioni sono che gli americani possono aver avuto ragione. La recensione completa il mese prossimo.



Jetfighter II utilizza magnificamente il 3D. Qui vediamo un Tomcat tuffarsi nel trionfo - grandioso!



Proprio come in F/A-18 il mondo del gioco è centrato attorno alla baia di San Francisco così si possono rivivere i passaggi radenti sul Golden Gate.

## Piano delle Uscite

AMIGA  
IBM PC

prezzo nc  
L79000d

Luglio  
IMMINENTE

# SPECIALE CONSOLE

# ALEX

## Mail Service

PUOI ORDINARE:



Tel. 011/7731114  
6 linee ricerca aut.



FAX. 011/7731001



POSTA.ALEX MAIL SERVICE  
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



- WHIP RUSH ..... 59000
- WONDERBOY II ..... 76000
- WONDERBOY III ..... ..
- WRESTLER BALL ..... 98000
- GRANADA ..... 98000
- XDE ..... 59000
- ZOOM ..... 59000



- MEGADRIVE CONSOLE + ALTERED BEAST ..... 399000
- ARCADE POWER ..... 103000
- JOYPAD SEGA ..... 49000
- MEGADRIVE AD. .... 110000

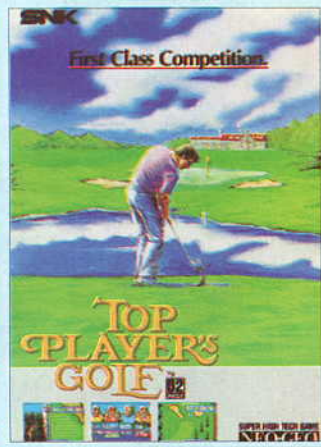
## GAME BOY



- GAME BOY Console .169000
- ILLUMINATOR ..... 39000
- LIGHT BOY ..... 60000
- CASE BOY ..... 42000
- CLEAR BOY ..... 29000



- PC ENGINE GT ..... 755000
- PC ENGINE ..... 325000



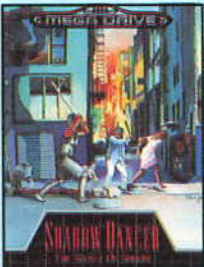
## NEO GEO

NEO GEO De Luxe System  
con 2 pad + 1 cartuccia ..... 990000

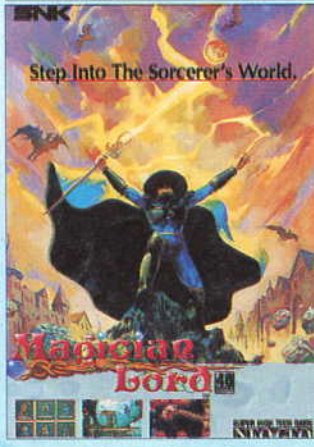
NEO GEO Console ..... 750000

- BOWLING ..... 499000
- CIBERLIP ..... 339000
- MAHJONG FEVER ..... 499000
- MAGICAN LORD ..... 335000
- NAM 1975 ..... 339000
- NINJA COMBAT ..... 339000
- RACING HEROES ..... 339000
- JOY JOY KID ..... 499000
- SUPER SPY ..... 359000
- TOP PLAYER GOLF ..... 360000

- ALTERED BEAST ..... 89000
- AFTER BURNER ..... 89000
- AFTER BURNER II ..... 99000
- ALEX KIDD ..... 89000
- ARROW FLASH ..... 89000
- A.PALMER GOLF ..... 105000
- BUSTER D. BOX ..... 99000
- COLUMNS ..... 98000
- CRACK DOWN ..... 76000
- CYBERBALL ..... 69000
- DYNAMITE DUKE ..... 76000
- DARIUS II ..... 124000
- DARWIN 4081 ..... 102000
- DICK TRACY ..... 102000
- E-SWAT ..... 69000
- FORGOTTEN W. .... 89000
- GHOSTBUSTERS ..... 89000
- GOLDEN AXE ..... 89000
- GRAIN GROUND ..... 79000
- GHOULS'n GHOST ..... 99000
- INSECTOR X ..... 89000
- HERZOG ZWEI ..... 89000
- HELL FIRE ..... 79000
- LAST BATTLE ..... 99000
- LEYNOS ..... 79000
- MOON WALKER ..... 85000
- MYSTIC DEFENDER ..... 89000
- PHANTASY STAR ..... 89000
- PHELIOS ..... 89000
- POPULOUS ..... 99000
- RAMBO III ..... 89000
- SHADOW DANCER ..... 81000
- SPACE HARRIER II ... 89000
- STRIDER ..... 89000
- SUPER MONACO GP ..... 89000
- SUPER HANG ON ..... 79000
- SUPER LEAGUE ..... 89000
- SUPER THUNDERBL ..... 89000
- SUER REAL BASK ..... 89000
- THUNDER FORCE II ..... 89000
- THE REV. SHINOBI ..... 89000
- TECNO COP ..... 105000
- TRUXTON ..... 89000
- TWIN HAWK ..... 85000
- TWIN HALK ..... 111000
- VOLFIELD ..... 85000



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



SPEDIZIONI  
IN TUTTA ITALIA  
**CONSEGNA**  
IN  
**24-36 ORE**

SOLO SU RICHIESTA  
ALL'ORDINE

CON MATERIALE IN MAGAZZINO  
PER MOTIVI DI SPAZIONON POSSIAMO  
ELENCARE TUTTO IL MATERIALE  
DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE

# SOFTWARE & HARDWARE

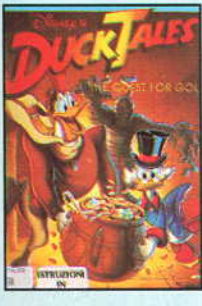
# ALEX



- AMIGA**
- ARCADE**
- AWESOME ..... 69000
  - BACK TO FUTURE II .. 49000
  - BACK TO FUT. III ... 29000
  - BOMB JACK ..... 35000
  - BRAT ..... 29000
  - CADAVER ..... 49000
  - CAPTIVE ..... 59000
  - CHALLENGERS ..... 59000
  - CHASE HQ II ..... 29000
  - DRAGON'S LAIR II ... 99000
  - DUNGEON MASTER .. 49000
  - DUNGEON MAST 2 ... 49000
  - E.S.W.A.T ..... 29000
  - FACES ..... 49000
  - FULL BLAST ..... 59000
  - GHOULS'N GHOST ... 49000
  - GOLDEN AXE ..... 49000

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

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



- GREMLINS 2 ..... 39000
- HARD DRIVING 2 ... 29000
- INT.WRESTLING ..... 49000
- LEMING ..... 49000
- LINE OF FIRE ..... 29000
- LOOPZ ..... 49000
- LUPO ALBERTO ... 29000
- MOONSHADOW R. ... 29000
- NARCO POLICE ..... 29000
- OBITUS ..... 69000
- OFF ROAD RACING ... 29000
- PANG ..... 29000
- PREDATOR 2 ..... 29000
- ROBOCOP II ..... 29000
- SHADOW OF THE B.2 69000
- SHADOW WARRIOR .. 29000
- SLY SPY SECRET A. ... 29000
- SPACE ACE ..... 99000
- SPEEDBALL II ..... 49000



- WORLD CHAMP.SOC.** 35000
- STRATEGIA.SIMULAZIONE**
- 688 ATTACK SUB ..... 45000
  - 1942 BATTLE HAW. .. 49000
  - ADV.DESTR.SIM ..... 29000
  - ADV.FLIGHT TR. ... 59000
  - A-10 TANK KILLER ... 69000
  - BATTLE OF BRITAIN 49000
  - BLUE MAX ..... 49000
  - DAS BOOT ..... 49000
  - ELITE ..... 59000
  - F 16 COMBAT PILOT .. 59000
  - F 16 FALCON ..... 59000
  - F 19 STEALTH FIGH. .. 69000
  - F 29 RETALIATOR ... 49000
  - FALCON MISSION 1 .. 49000
  - FALCON MISSION 2 .. 39000
  - FIGHTER BOMBER ... 59000

- HARPOON ..... 59000
- IMPERIUM ..... 45000
- M 1 TANK PLATOON 99000
- M 4 SHERMAN ..... 25000
- MAGIC FLY ..... 49000
- MIDWINTER II ..... 49000
- NAM 1965-1975 ..... 49000
- POWER MONGER ..... 59000
- SIM CITY+Populous .. 59000
- SIM CITY TERRAIN ... 29000
- SIM EARTH ..... 49000
- WINGS ..... 49000

- ADVENTURE/R.P.G.**
- B.A.T. ..... 59000
  - CODENAME ICEMAN 69000
  - COLONEL'S BEQ. .... 89000
  - CORPORATION ..... 59000
  - DAMOCCLESS DATA . 24000
  - DRAKKEN ..... 59000
  - DUCK TALES ..... 59000
  - ELVIRA ..... 99000
  - HEROES QUEST ..... 59000
  - HEROES QUEST II ... 89000
  - LEISURE LARRY II ... 69000
  - LEISURE LARRY III .. 89000
  - MYSTERE ..... 29000
  - KING QUEST 4 ..... 89000
  - MANIAC MANSION ... 59000
  - OPERATION ST. .... 59000
  - POLICE QUEST 2 ..... 69000
  - SPACE QUEST 2 ..... 59000
  - SPACE QUEST 3 ..... 69000
  - THE IMMORTAL ..... 49000

- MS-DOS**
- ARCADE**
- AFTER BURNER ..... 59000
  - ALTERED BEAST ..... 59000
  - BLOCK OUT ..... 29000
  - CRASH COURSE ..... 49000
  - DICK TRACY ..... 49000
  - DOUBLE DRAGON II 29000
  - DRAGON'S LAIR ..... 99000
  - DRAGON'S LAIR II ... 99000
  - GHOST BUSTER II ... 49000
  - GOLDEN AXE ..... 49000
  - HARD DRIVING II ... 29000
  - HORROR ZOMBIE ... 49000
  - PREDATOR 2 ..... 29000
  - RAMBO III ..... 49000
  - STRIDER ..... 29000
  - SPACE ACE ..... 99000
  - TEST DRIVE 3 ..... 65000
  - TETRIS ..... 49000
  - TURBO OUT RUN ... 29000
  - WELLTRIS ..... 59000
  - X-MEN ..... 49000
  - X-MEN II ..... 49000

- STRATEGIA.SIMULAZIONE**
- 688 ATTACK SUB ..... 79000
  - A-10 TANK KILLER ... 69000
  - BATTLETECH II ... 69000
  - BATTLECHESS II ... 69000
  - BLITZKREG ..... 79000
  - BLUE MAX ..... 59000
  - BUCK ROGERS ..... 79000
  - CENTURION ..... 49000
  - DRAGON STRIKE ... 69000
  - DAS BOOT ..... 59000
  - ELITE PLUS ..... 89000
  - F15 STRIKE E. II ... 79000
  - F-16 FALCON AT ..... 69000
  - F-16 COMBAT PILOT 59000
  - F-19 STEALTH FIG. .. 99000
  - FIGHTER BOMBER ... 69000
  - FIGHTER SIMULAT. .. 129000

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



- MIG 29 FULCRUM ..... 59000
- M 1 TANK PLATOON 99000
- MIDWINTER ..... 79000
- NAM 1965-1975 ..... 59000
- RAILROAD TYCOON 79000
- RED BARON VGA ..... 69000
- SIM EARTH ..... 89000
- SILENT SERVICE 2 ... 59000
- STAR FLIGHT 2 ..... 69000
- STORMVIK ..... 59000
- STRATEGO ..... 69000
- TYPHOON OF STEEL 69000
- U.M.S. II ..... 79000
- WING COMMANDER 59000
- WING COMM. MISS. 39000
- WOLF PACK ..... 69000

- ADVENTURE R.P.G.**
- CIRCUIT EDGE ..... 59000
  - CODENAME ICEMAN 79000
  - COVER ACTION ..... 79000
  - DON'T GO ALONE ..... 45000
  - DRAGON'S WARS ..... 72000
  - DRAGON'S FLAME ... 59000
  - DRAKKEN ..... 59000
  - ELVIRA ..... 99000
  - EYE OF BEHOLDER 69000
  - GOLD RUSH ..... 59000
  - HEROES QUEST ..... 99000
  - HEROES QUEST II ... 89000
  - HILLSFAR ..... 59000
  - KING QUEST 4 ..... 79000
  - KING QUEST 5 ..... 99000
  - LEISURE LARRY I ... 49000
  - LEISURE LARRY II ... 69000
  - LEISURE LARRY III .. 89000
  - MANHUNTER II ..... 59000
  - MANIAC MANSION ... 49000
  - NINJA REMIX ..... 49000
  - POLICE QUEST ..... 59000
  - POLICE QUEST II ... 69000
  - POOL OF RADIANCE 69000
  - PROFEZIA ..... 39000
  - RISE OF DRAGON ... 89000
  - SEARCH OF THE King 59000
  - SORCERES ALL.Girl .. 79000
  - SPACE QUEST 2 ..... 59000
  - SPACE QUEST 3 ..... 69000
  - SPACE QUEST 4 ..... 99000
  - THE COLONEL'S BEQ. 99000
  - THE S.MONKEY ISL. .. 69000
  - ZELIAR ..... 59000
  - WONDERLAND ..... 69000

- SPORT/AZIONE**
- FOOTBALL MANA. ... 45000
  - INDIANAPOLIS 500 .. 45000
  - OVER THE NET ..... 39000
  - KICK OFF 2 ..... 29000
  - PRO TENNIS TOUR ... 39000
  - SPORTING GOLD ... 59000
  - SPORT 4D BOXING ... 49000
  - TEST DRIVE III ..... 65000

- Espansione 512Kb ..... 95000
- Espansione 1.5Mb ... 265000
- Espansione 4 Mb 0K .. 260000
- Tavoletta Easy! 500 .. 685000
- Tavoletta Easy! 2000 .. 770000
- Scanlock SVL1 ..... 1699000
- Drive 5" amiga ..... 399000

**Mail Service**

**PUOI ORDINARE:**

**Tel. 011/7731114**  
**6 linee ricerca aut.**

**FAX. 011/7731001**

**POSTA.ALEX MAIL SERVICE**  
VIA VANDALINO 82/32 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO



- AMIGA 500**
- SUPRAM 512Kb ..... 150000
  - SUPRAM RX 1-8Mb ..... 330000
  - SUPRA HD 52Mb con 512Kb ..... 1550000
  - SUPRA HD 105Mb con 512Kb ..... 2170000
- AMIGA 2000/3000**
- HD 44Mb REMOVIBILE Interno ..... 1650000
  - HD 44Mb REMOVIBILE Esterno ..... 1650000
  - CARTUCCIA SYQUEST 44Mb ..... 250000
  - SUPRACARD 52Mb SCSI ..... 980000
  - SUPRACARD 80Mb SCSI ..... 1050000
  - SUPRACARD 105Mb SCSI ..... 1730000
  - INTERFACCIA SCSI per A2000 ..... 265000
  - SUPRAM 0/8 con 0Kb A2000/3000 ..... 265000
  - SUPRAM 0/8 con 2Mb A2000/3000 ..... 499000
  - SUPRAM 0/8 con 4Mb A2000/3000 ..... 730000
  - SUPRAM 0/8 con 6Mb A2000/3000 ..... 960000
  - SUPRAM 0/8 con 8Mb A2000/3000 ..... 1200000
- MODEM**
- SUPRAMODEM 2400 Interno ..... 290000
  - SUPRAMODEM 2400 Esterno ..... 290000
  - SUPRAMODEM 2400 Interno con correzione d'errore ..... 410000
  - SUPRAMODEM 2400 Esterno con correzione d'errore ..... 410000

**PROFESSIONALE AMIGA**

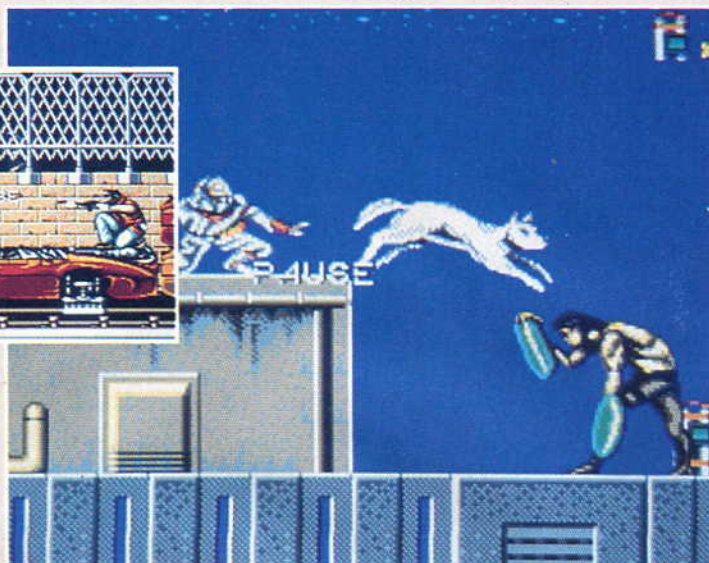
- 3D PROFESSIONAL ..... 590000
- AUDIOMASTER III ... 139000
- AREXX ..... 79000
- Broadcast Titler 2 ... 459000
- CALIGARI ..... 329000
- CAN DO ..... 189000
- CYNIUS ED ..... 139000
- DIGI PAINT 3 ..... 139000
- DIGI WORKS 3D ..... 179000
- DISK 2 DISK ..... 79000
- DSM Disassembler ... 95000
- EXCELLENCE ..... 399000
- HI SOFT BASIC ..... 120000
- IMAGINE PAL ..... 459000
- LATTICE C 5.11 ..... 415000
- MODULA 2 ..... 279000
- ON LINE Platinum! ... 139000
- Page. STREAM 2.1 ... 399000
- PEN PAL ..... 210000
- TURBO SILVER 3.0 ... 279000
- VIDEO Effect 3D ..... 320000
- X-CAD PROFESS. .... 660000
- ZOETROPE ..... 199000

**I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA**

Tutti gli articoli hanno 12 mesi di garanzia totale Commodore Italia



I nemici tendono a nascondersi dietro qualsiasi cosa: scatoloni, macchine, contenitori. Non è saggio affrontarli faccia a faccia se sono ben armati.



CIP

5

0

livello interesse

ora

giorno

settimana

mese

anno

La prima impressione non è eccezionale, ma si è comunque invogliati a giocarci ancora. I controlli sono abbastanza semplici anche se ordinare al cane di attaccare richiede un po' di pratica. Di sicuro non è un grande prodotto ma è comunque divertente.

K VOTO

740



AMIGA

Non molto colorato, e certamente non un capolavoro di animazione, *Shadow Dancer* garantisce un po' di divertimento, ma di sicuro non merita di essere una prima scelta tra i giochi da comprare questo mese.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST/PC	L29000d	IMMINENTE
C64	L19500c • L25000d	IMMINENTE

# SHADOW DANCER

Anche se i giochi di ninja abbondano sui nostri monitor, continuano ad uscire nuovi prodotti su questo tema, è il caso di *Shadow Dancer*. Questa volta il pericolosissimo combattere sotto il vostro controllo deve ripulire la città da una serie di mortali cariche esplosive, che dovrete trovare e disinnescare. A ostacolarvi nella vostra missione ci saranno un'orda di teppisti inferociti intenti a farvi capitolare.

I vostri nemici sono così numerosi e pericolosi che teoricamente un solo ninja non dovrebbe essere in grado di eliminarli tutti, ma ad aiutarvi avrete con voi il vostro fido cane che vi sarà di grande aiuto. Ogni livello contiene un certo numero di bombe, le quali vanno tutte localizzate e disinnescate prima di poter passare al livello successivo. Oltre a tutti i vari nemici che popolano il livello, a guardia degli ordigni sono posti dei super guerrieri ai quali dovrete stare molto attenti al momento di eliminarli. Il vostro armamento consiste in una spada (per i combattimenti corpo a corpo) e in una scorta illimitata di shuriken, che vi permetteranno di sbarazzarvi facilmente anche dei nemici più pericolosi.



Fate un bel salto e distruggete i vostri nemici con le stelle ninja. In alternativa potete mandare il vostro fido cane a compiere questo sporco lavoro.

Usate il grande potere ninja, e vedrete che eliminare i guardiani di fine livello sarà un gioco da ragazzi.



La US GOLD ci offre una delle più feroci coppie mai viste: un ninja e il suo fido cagnolino.



Il bonus stage è, dal punto di vista grafico, superiore al resto del gioco. Sembra un fumetto!

Comunque, il contatto con qualunque nemico o con i loro proiettili (anche loro sono ben armati), provocherà la perdita di una vita e vi costringerà a ripartire dall'inizio del livello. Alcuni nemici sono assestati in posizioni strategiche, dietro scatoloni o barili, dove non potrete ucciderli con gli shuriken. Dovrete mandare allora il vostro seguito ad attaccare il nemico impedendogli di sparare, così da permettervi di assalirlo senza problemi.

Inevitabilmente il vostro cane non è invulnerabile e se non vi sbrigherete ad attaccare il nemico mentre l'animale lo immobilizza, questi verrà trasformato in un piccolo cucciolo che non potrete più utilizzare per un certo lasso di tempo. Tra un livello all'altro ce n'è uno bonus che permetterà, ai più bravi, di vincere una vita. Da notare che la grafica del livello bonus è decisamente superiore a quella delle altre sezioni del gioco. In essa sarete ai piedi di una torre, con una visuale soggettiva dagli occhi del vostro personaggio, e dovrete uccidere con le shuriken, tutti i ninja che dalla cima di essa cercano di scendere verso di voi. Dipende da voi decidere se un gioco simile vi attrae oppure no, ma anche se possedete già diversi giochi di combattimento, la presenza del cane è una caratteristica innovativa che potrebbe giustificare l'acquisto.

Cos'è Viz?, si chiederanno molti di voi. È una rivista umoristica mensile di fumetti e altro che si basa su quello che gli inglesi chiamano "lavatory humour", ovvero umorismo da gabinetto (o da caserma, diremmo noi). Come potete vedere dai disegni in questa pagina, tratti da Viz, non vanno certo per il sottile: Johnny Fartpants è peggio di Tognazzi nel film "Il petomane", Buster Gonad ha dei testicoli da elefante, ecc. Roba fine, insomma.

Ma quello che è interessante sapere è che Viz vende un milione di copie a numero (sì, avete letto bene, un milione di copie!!!): ecco spiegata la ragione per cui la Virgin ha deciso di portarlo su computer. Se anche una piccola parte di quel milione di lettori comprerà il gioco, la Virgin ha tra le mani un titolo d'alta classifica.

Ma come si fa a trasferire su computer un fumetto del genere? Semplice. Lo si trasforma in una corsa su cinque livelli tra tre dei personaggi di Viz.

Il giocatore seleziona uno dei personaggi da controllare, il quale deve essere guidato attraverso cinque percorsi a scorrimento orizzontale, ambientati in Campagna, Città, Cantiere edile, Spiaggia e Discoteca. Ciascun percorso è pieno zeppo di ostacoli e di altri personaggi di Viz da evitare. Qualunque collisione costa al vostro personaggio preziosi secondi.

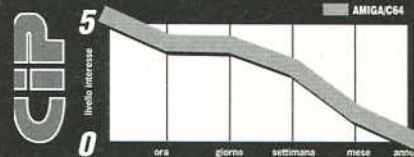
Ciascuno dei tre ha poteri speciali i quali possono essere richiamati durante la corsa dando un colpetto o tenendo premuto il pulsante di fuoco. Purtroppo l'uso dei poteri speciali vi costerà, ogni

volta, uno dei gettoni che guadagnate nei brevi sottogiochi prima di ciascuna corsa (vedi il box "Sottogiochi" per maggiori dettagli).

Arrivate secondi o terzi o scontratevi più di tre volte e il gioco è "over".

Gli sviluppatori della Probe hanno fatto un ottimo lavoro nel catturare le espressioni dei personaggi e l'umorismo dei fumetti salta fuori qui e là attraverso le "nuvole parlanti" dei vari personaggi.

Purtroppo, il più grosso problema di questo gioco è che, benché molto giocabile, è troppo semplice e manca di varietà. I sei sottogiochi sono tutti varianti sul genere "smanettamento frenetico", e non passerà molto tempo prima che riusciate a vederli tutti e a giocare alla perfezione. Le corse sono divertenti per un po', ma sono molto difficili, qualche volta addirittura frustranti. In Inghilterra, molti lettori del fumetto lo comprenderanno per divertirsi coi loro personaggi preferiti, ma per noi italiani resta solo un gioco come altri e come tale è deludente.



I sei sottogiochi, Anche se limitati e molto simili, sono molto divertenti per un po', così come le corse. Ma a lungo andare vi stancherete, senza contare che il richiamo di Viz qui da noi non ha appigli.

K VOTO

695

7	6	7	
G	QI	A	FK

K VOTO

693

8	7	6	
G	QI	A	FK

AMIGA

La raffigurazione dei personaggi dei fumetti, peraltro ben animati, è discreta. Gli allegri "jingle" si adattano alla natura del gioco, ma purtroppo gli effetti sonori non sono gran che. Nel complesso, Viz è OK: non è niente di speciale ma è divertente - anche se molto difficile - finché dura.

C64

La grafica è buona (tenuto conto delle differenze tecniche è superiore a quella dell'Amiga). Il sonoro accompagna bene il gioco (almeno le prime volte) mentre il caricamento è veramente estenuante. (Viz è su due dischi) e influenza in modo determinante la giocabilità.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST	L29000d	USCITO
C64	L15000c + L25000d	USCITO



La VIRGIN porta su computer un fumetto inglese che nessuno conosce (al di fuori della Gran Bretagna).

**SOTTO-GIOCHI**

Guida rapida ai tre concorrenti e ai loro poteri speciali.

**JOHNNY FARTPANTS**

**A** Usando il suo talento anale (e la vostra abilità di smanettatori), Johnny deve gonfiare più palloncini possibile in un tempo limite. Ogni palloncino vi fa guadagnare un gettone.

**B** Smanettando il joystick si fa saltare in aria Johnny grazie alla sua particolare forza propulsiva. Più in alto arriva, più gettoni si guadagnano.

**POTERI SPECIALI**

● Dando un colpetto al pulsante, Johnny emette un mini-peto che gli fa

saltare i piccoli ostacoli sul percorso.

● Tenendo premuto il pulsante per un secondo e poi dandogli un colpetto si ottiene il mega-sbuffo che spingerà Johnny in avanti, facendogli guadagnare secondi preziosi.

**BUSTER GONAD**

**A** Buster deve spacciare coi suoi testicoli elefantici il maggior numero di impasti di farina in un limite di tempo. Anche qui, c'è da smanettare a mille.

**B** Smanettate il joystick per far saltare Buster il più in alto possibile rimbalzando sui suoi titanici testicoli. Una vera e propria prova (dolorosa) di resistenza!

**POTERI SPECIALI**

● Dando un colpetto al pulsante Buster rimbalza sui cosiddetti e salta gli ostacoli.  
● Tenendo premuto il pulsante per un secondo e poi dandogli un colpetto Buster tira fuori la sua carriola, vi carica i cosiddetti e lancia la volata per guadagnare la testa della corsa.

**BIFFA BACON**

**A** Smanettate il joystick per far bere a Biffa il maggior numero di pinte di birra nel limite di tempo. Più pinte beve, più gettoni si guadagnano.

**B** Biffa deve colpire dei mattoni che gli lanciano contro con testate, pugni e calci. Ogni mattone colpito è un gettone.



**POTERI SPECIALI**

● Dando un colpetto al pulsante Biffa prende a pugni chiunque gli si para davanti.  
● Tenendo premuto il pulsante per un secondo e poi dandogli un colpetto si convince Biffa a credere che qualcuno gli ha rovesciato la birra e al grassone gli prende un attacco di ira e inizia a menare colpi alla cieca.



È difficile combinare strategia e tattica con grafica colorata e animazione: o la fedeltà storica o il divertimento vanno a farsi benedire. Nel caso di *Cohort*, però, la combinazione funziona piuttosto bene. Gli appassionati di storia troveranno abbastanza particolari che li soddisfino, mentre gli arcade-dipendenti potranno saziare i loro bulbi oculari.

I successi della civiltà romana dipesero dal valore militare così come dalla complessità del suo sistema giuridico; in altre parole: prima schiaccia i barbari poi costruiscigli un acquedotto. *Cohort* vi affida appunto il compito di partire per la guerra e civilizzare.

Come l'ultimo successo della Impressions, *Rorke's Drift* (che simula una battaglia tra gli inglesi e gli zulu), il gioco ha obiettivi un po' limitati ma consente il pieno



controllo delle strategie e delle tattiche. Si combatte una piccola battaglia piuttosto che una grande campagna. Ognuno delle dozzine di scenari propone un obiettivo ben definito - prendere quel ponte, mantenere il possesso di quella collina - ma potete anche creare i vostri scenari da soli.

Il gioco si controlla interamente col mouse. Guidate l'esercito Blu, il nemico è il Rosso. Ogni fante rappresenta 100 uomini e ogni cavaliere 50. Si può scegliere uno degli otto eserciti già impostati, o creare il proprio.

Ci sono sette differenti tipi di unità: cavalleria leggera, media e pesante, arcieri, fanteria leggera, media e pesante. Si possono anche selezionare quattro "terreni": campo aperto, ponte, rupe e collina. L'inquadratura dall'alto mostra gli schieramenti.

Alla base dello schermo ci sono un certo numero di icone, che danno accesso a vari display informativi e a opzioni, come quella di salvataggio del gioco, la finestra principale mostra il campo di battaglia e le finestre di controllo compaiono nel bel mezzo dello schermo.

Potete dare ordini di movimento a singoli o a gruppi cliccando sull'icona appropriata nella finestra degli ordini; per far percorrere un breve tratto, si seleziona un gruppo, si ritorna al display principale e si piazza una croce nel punto verso cui si vuole indirizzare il gruppo di soldati. Per lunghi tragitti, si usano le frecce

5  
0  
ora giorno settimana mese anno

Divertente, colorata e complessa simulazione bellica con abbastanza animazioni da incantarvi a lungo termine.

K VOTO  
**810**

8 8 7 8  
G OI A FK

AMIGA L49000d USCITO  
ATARI ST L49000d USCITO  
IBM PC L49000d USCITO

PIANO DELLE USCITE

direzionali per decidere il verso di avanzata. Potete far scorrere il campo di battaglia, guardando le vostre forze ingaggiare scontri, e controllare i loro progressi cliccando sulle icone della forza offensiva, della forza difensiva, delle abilità nell'uso delle armi da lancio, del morale e del numero di soldati.

Si possono scegliere varie formazioni, ma non c'è un'opzione per effettuare manovre esotiche come la famosa testuggine o il temibile cuneo, tanto peggio. Una volta selezionato un bersaglio per le armi da lancio, il lancio è automatico.

Una delle migliori caratteristiche del gioco è la realistica colonna sonora di sottofondo, fatta di zoccoli che rimbombano, dal rumore delle spade e delle urla dei soldati che muoiono. Quando due unità vengono in contatto, il combattimento continua finché una delle due non si ritira, viene spazzata via o si demoralizza e viene scacciata dal suo insediamento. Un display delle statistiche vi dà il numero dei vivi, dei morti e dei fuggitivi per ogni esercito, e un'opzione di "Battaglia ad Avanzamento Veloce" vi consente di accelerare i tempi.

Con la mancanza di un'effettiva possibilità di comunicazione tra i vari plotoni, questa forma di guerra propone sfide straordinarie. E *Cohort* riesce a ritrarre queste sfide in una forma colorata, divertente e veloce. Da comprare!



(Sopra) Usando l'elegante funzione di zoom si può fare un'inquadratura ravvicinata delle truppe nelle proprie posizioni.

Attraverso questo menu ci si fa un'idea immediata della forza dei rispettivi eserciti.

	4797		7936
	0		0
	3		0

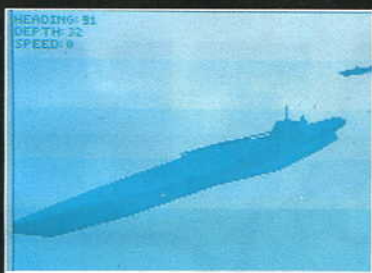
# COHORT

Infilatevi la corazza e preparatevi a massacrare i barbari nella colorata zuffa romana della IMPRESSIONS

# B O O T

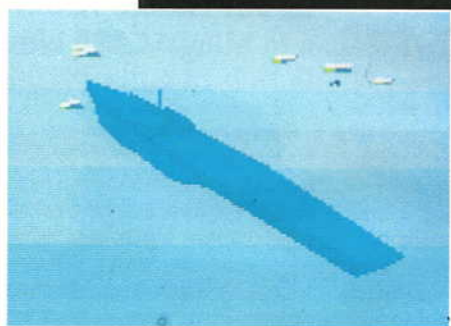
# DAS

**Fondate o...  
affondate le  
speranze della  
MINDSCAPE  
in questa  
simulazione  
sottomarina?**



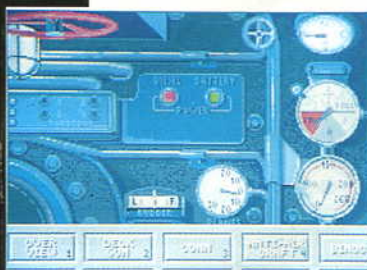
Il vostro sottomarino subisce l'attacco di due navi nemiche. I colori soffusi utilizzati per le scene subacquee danno la bella sensazione di trovarsi realmente sott'acqua.

(destra) In un campo minato sottomarino. La possibilità di virare guardando al tempo stesso le manovre in una visuale "fuori dal sottomarino" rende le cose più facili. Nel livello più realistico le inquadrature dall'esterno sono impossibili e bisogna navigare solo con la strumentazione.

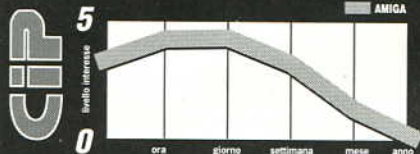


(sotto) L'artiglieria contraerea - una delle fasi più arcade di Das Boot. I cannoni si possono ruotare e alzare usando il mouse. L'ambiente in 3D può avere livello di dettaglio alto e basso, con corrispondente variazione di velocità nel gioco.

(in basso) Affrontare le mine di superficie dalla torre di comando non è semplice come sembra. Il trucco consiste nel passare lateralmente alle mine, stando attenti a non toccarle quando si fa virare il sommer-



(sopra) La sala principale di controllo del sottomarino. Cliccando sulla serie di icone alla base dello schermo si può "cambiare" tra i vari ambienti del sottomarino. Potete inviare e ricevere messaggi (alcuni dei quali potrebbero richiedere la decodifica) nella sala radio, caricare i siluri nella (giustamente battezzata) sala siluri, controllare le prestazioni del bastimento e i danneggiamenti nella sala motori, tracciare la rotta nella sala mappe e assegnare gli uomini ai cannoni e ai pezzi d'artiglieria.



La presentazione di Das Boot è adeguata ma poco "patinata" - l'apparizione del classico requester del Workbench per il cambio di disco ne è una prova sintomatica. La possibilità di allenarsi nelle otto più intriganti attività sottomarine rende il gioco istantaneamente accessibile, ma il numero limitato di missioni (alcune delle quali possono essere completate abbastanza facilmente) alimenta qualche dubbio sulla longevità del gioco.

K VOTO	
765	
6	8
5	6
4	7
3	5
2	4
1	3

Il 3D non farà passare notti insonni alla Realtime o alla Argonaut, ma è adeguato allo scopo - anche se gli aerei nemici al dettaglio basso sembrano giocattoli fatti con stecchi di legno! Anche i fondali a volte deludono. Il rumore del motore che ribolle e le detonazioni dell'artiglieria contraerea sono notevoli, e chi possiede un Amiga espanso a un megabyte ascolterà altri effetti sonori, il più realistico dei quali viene proposto quando passano gli aerei.

#### PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

Molto al di sotto delle onde l'equipaggio del sommergibile attende, senza osar muovere un muscolo per paura di "avvisare" le navi nemiche che passano in superficie. Un marinaio solleva lentamente la mano per asciugare una goccia di sudore dall'occhio, facendo maldestramente cadere un attrezzo sul pavimento. Il clangore metallico risuona per il bastimento come una campana. C'è un momento di tensione, una tensione quasi palpabile. Il nemico avrà sentito? Passano i secondi, diventano minuti. Le navi nemiche se ne vanno. L'equipaggio - per ora - è salvo.

Roba intensa - tutti quelli che guardano i film di guerra degli Anni Quaranta che ogni tanto vengono riproposti sul piccolo schermo conoscerà la scena. Potrà Das Boot generare una simile atmosfera di tessissima claustrofobia?

Le impressioni iniziali sono diverse. Il manuale è interessante e pieno di notizie affascinanti sui sottomarini e sui loro equipaggi.

La presentazione del gioco, comunque, si può solo definire adeguata. Benché il menu principale abbia come sfondo la bella raffigurazione di un sottomarino sotto attacco, il resto è sciatto, con la lista delle opzioni da cliccare su un semplice fondo grigio.

Il numero di variabili che possono essere modificate è incredibilmente alto. Il giocatore può scegliere tra tre classi di sottomarino da guidare, e stabilire quanto realistico (e quindi difficile) debba essere il gioco, stabilendo quanto debbano essere affidabili i siluri, quanto veloci le riparazioni e se l'equipaggiamento post-1941 (anno in cui è ambientato il gioco) possa essere installato.

Prima di iniziare le missioni vere e proprie, c'è un'opzione per fare pratica nel Baltico, in cui potete esercitarvi ad abbattere aerei nemici con la vostra artiglieria contraerea, navigare tra le mine, evitare cariche di profondità e silurare i bastimenti nemici. Questo è un bell'aspetto del gioco, perché permette a chi vi gioca per la prima volta di entrare subito nel vivo dell'azione.

Ci sono solo cinque missioni in tutto, ognuna ambientata in luoghi differenti, che vanno dal freddo Antartico alle calde acque del Mediterraneo. Le missioni sono generalmente del tipo cerca-e-destro, e la loro difficoltà va da "molto facile" a "molto difficile". Una missione, che prevede semplicemente la navigazione da un punto della mappa a un altro cercando di abbattere allo stesso tempo ondate dopo ondate di aerei nemici, l'ho completata al primo tentativo. Un'altra missione implicava la caccia e l'abbattimento di tre navi nemiche; dopo una lunga caccia mi hanno fatto a pezzi un attimo dopo aver incontrato la prima nave.

Se Das Boot è abbastanza divertente, quel che gli manca è un vero senso di tensione o atmosfera. A parte l'incorporeo punto della situazione fattovi dal vostro Primo Ufficiale, non c'è alcuna indicazione che vi faccia capire che ci sia qualcuno a bordo a parte voi, e manca clamorosamente la sensazione di essere responsabile delle vite e della sicurezza di cinquanta e passa uomini sporchi, sudati e intrappolati in un barattolo di latta che fa acqua.

Anche se gli appassionati di simulazioni potrebbero trovare Das Boot carente nei dettagli e aborrire certi aspetti simil-arcade del gioco, come giocabile introduzione al mondo del software simulativo è l'ideale, ma mi tornano in mente altri giochi sullo stesso argomento, usciti anni fa, di gran lunga migliori.



"Dottor K-ILDARE, un paziente per voi nella camera 3!" Eh, eh, eh, la loro salute quando entrano in ospedale è magnifica in confronto a quando escono...

# LIFE & DEATH 2

**S**oap Opera, chi non le conosce? Se fumettoni come *General Hospital* e *Pronto Soccorso* hanno risvegliato in voi il desiderio di cimentarvi nel duro mestiere di medico ospedaliero, ora avete la possibilità di mettere alla prova il vostro reale valore. Nel primo simulatore di chirurgo il giocatore poteva eseguire operazioni solo allo stomaco del paziente, ma ora *Life & Death 2* presenta una parte del corpo fondamentale per una vita sana e regolare: il cervello. *Driller Killer* non ha nulla a che fare con questo gioco.

Non molte persone conoscono alla perfezione il cervello, quindi il chirurgo di belle speranze dovrà (per l'appunto) sperare di acquisire le nozioni più importanti con pratica e sperimentazione. Il manuale non rivela molto, e in parecchi casi è questione di incrociare le dita prima di impugnare il bisturi. I compiti del giocatore sono eseguire diagnosi, prescrivere trattamenti medicinali e, quando è necessario, operare. Ci si può spostare per l'ospedale utilizzando una veduta del reparto neurochirurgico. Qui si può accedere alle camere dei pazienti, al bar, agli uffici amministrativi, a un'au-

la universitaria e alla sala operatoria. Se capitate nelle stanze ove si trovano le apparecchiature TAC (Tomografia Assiale Computerizzata) o i laboratori radiografici e angiografici, dei tecnici vi spiegheranno il funzionamento di queste apparecchiature e come devono essere interpretati i risultati ottenuti. Una visita all'obitorio rivelerà il numero delle vittime - quanti pazienti siete riusciti a uccidere fin'ora grazie ad una diagnosi sbagliata o a un lavoro impreciso in sala operatoria.

La giornata di un neurochirurgo segue uno schema abbastanza preciso. Una bella ragazza attende nella stanza numero tre. È stata portata in ospedale in stato di semi incoscienza. I paramedici l'hanno rinvenuta sul pavimento incapace di muoversi. Meglio eseguire un esame fisiologico completo. Un click sulla testa, il torso o gli arti del paziente fa apparire un intero set di attrezzi medici con i quali eseguire i nostri esami. Illuminare la pupilla con una piccola torcia elettrica, picchiare sul ginocchio con un martelletto e infilare uno spillo nel braccio sono test fondamentali per determinare lo stato di salute del nostro paziente. E picchiare con il martelletto sulla testa o infilare lo spillo in un occhio che risultati da? Beh, si può sempre provare...

Sperimentare, come già detto, è il modo migliore per imparare.

La povera ragazza non ha un bell'aspetto. Parla in modo confuso, la pupilla sinistra non reagisce alla luce e il braccio e la gamba destra mostrano gravi segni di debolezza. Sono necessari altri esami.

La TAC rivela una grande macchia bianca nella regione superiore sinistra del cervello, mentre l'esame RM (Risonanza Magnetica) mostra una regione più scura. Uno spostamento anormale delle vene rispetto alla loro posizione anatomica viene riscontrato tramite l'esame angiografico. Un liquido di contrasto è stato iniettato nel flusso sanguigno del paziente e una radiografia a raggi X ha mostrato lo stato del sistema circolatorio. Tutti questi esami devono essere effettuati con estrema cautela, perché pazienti che soffrono di allergie o con valvole cardiache artificiali possono essere soggetti a effetti collaterali talvolta anche mortali.

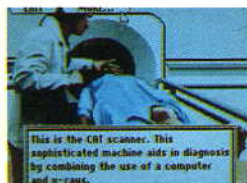
**K VOTO**  
**799**

La qualità della grafica VGA a 256 colori riplende in tutto il suo fulgore. Qualche schizzo di sangue in più non sarebbe stato male. L&D2 non è un gioco per monitor a fosfori verdi o PC poco potenti. Gira con grafica EGA, VGA e Tandy, più con le schede sonore SoundBlaster, RealSound e AdLib. L'unico problema è: con cosa giocheremo dopo avere avuto le sorti di un cervello nelle nostre mani?

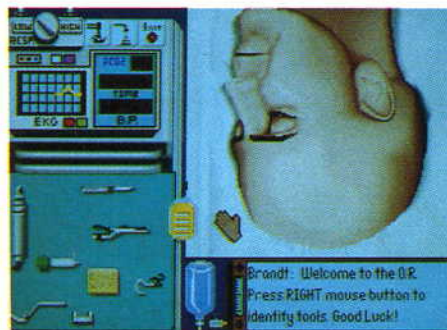
PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L69000d	USCITO
AMIGA	prezzo ric	IMMINENTE



Accidenti questa donna sembra conciata male. Credo che sia meglio preparare la sala operatoria, ma prima qualche esame di routine...



La TAC mostra... oh, al diavolo! Tanto ho deciso di operarla in ogni caso!



Aah, finalmente! Credo che comincerò con il trapano...

**Coraggio, dottore!**  
**La SOFTWARE TOOLWORKS e la MINDSCAPE elevano la mente sulla materia...**

È ora di consultare i libri di testo. È una drogata? Il libro dice che l'uso di cocaina provoca dilatazione di entrambe le pupille. Ha bisogno di trattamento psicoterapeutico? Può darsi. E se fosse un ematoma subdurale? È una collezione di grumi di sangue nello spazio subdurale tra il cervello e la dura madre. Mal di capo, linguaggio confuso e altri comportamenti mentali anormali sono i sintomi, mentre esami neurologici riveleranno una dilatazione della pupilla sullo stesso lato dell'ematoma. Mmm, direi che ci siamo. Un ematoma subdurale richiede però un intervento chirurgico. Speriamo che la nostra amica sia in regola con i pagamenti dell'assicurazione.

Un mortale silenzio cala sul tavolo operatorio. La ragazza, rapata peggio di uno skin, giace davanti a noi. Afferrate il bisturi e... oops, la mano che teneva il mouse è scivolata: avete appena mozzato l'orecchio della poverina. Forse, per oggi, è meglio soprassedere.

Peccato, non si è nemmeno avuta la possibilità di provare il trapano, l'irrigatore (che raffredda la testina del trapano durante l'intervento) e gli uncini (che ancorano il tessuto cutaneo lontano dall'incisione). Inoltre attende anche una severa ramanzina da parte del direttore dell'ospedale. La prossima volta è meglio pulire il mouse. L&D2 è divertente e notevolmente educativo. La grafica è un buon equilibrio tra fumetto e realismo e non voglio pensare a quali immagini potrebbero essere utilizzate in una versione per CD-I (chi si offre volontario come modello?). Una diagnosi corretta da una grande soddisfazione, ma seguire le esatte procedure non è facile. Personalmente ho trascorso più tempo in aula che in sala operatoria. Una volta eseguito con successo il primo intervento al cervello il gioco perde però di interesse. Ciò nonostante, non vedo l'ora di recensire *Life & Death 3: Die Harder*.

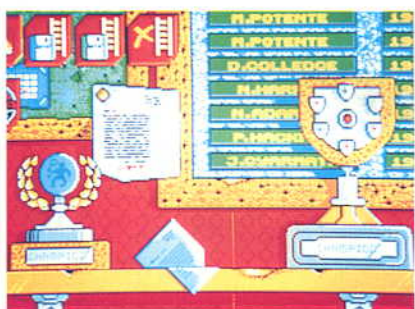




## Sudore e Gatorade a volontà con la KRISALIS

**B**isogna dire che *Jahangir Khan's World Championship Squash* assomiglia a un gioco pubblicato un paio di anni fa. Ma non si dovrebbe mai giudicare un gioco dalle apparenze. Anche se la grafica può apparire un po' datata in confronto a certi titoli recenti, non invalida lo schema di gioco né ha alcuna cattiva influenza sull'effetto generale. Potete star sicuri che *Squash* metterà a durissima prova i vostri riflessi e le vostre capacità di giocatori.

Il gioco vi consente di scegliere tra due tipi di competizioni indipendenti: un Torneo per Club, giocato secondo le regole di un girone all'italiana, e un Campionato del Mondo a eliminazione diretta. Una serie di opzioni, che riguarda-



La sala delle coppe, in cui potete salvare la vostra posizione in classifica, cliccando sulle apposite icone.

no anche il tipo di pallina, le regole del servizio, le caratteristiche della competizione e il mai-così utile modo-allenamento, può essere selezionata dal sistema di menu a icone che può essere mostrato in cinque diverse lingue europee (un altro passo verso il 1992?). C'è anche un'opzione per selezionare e assistere ai match tra gli avversari computerizzati; probabilmente è stato fatto per farvi rendere conto dello stile e delle loro capacità individuali, ma non dà un effettivo aiuto ed è molto monotono.

Come nella realtà, è difficile imparare a giocare a *Squash*, ma una volta imparato può diventare estremamente coinvolgente. Potete muovere il vostro giocatore per il campo con il joystick. Premendo fuoco e tirando indietro il joystick quando siete vicini alla pallina effettuerete un pallonetto, o un tiro teso se spingerete a destra, a sinistra o in avanti. C'è un'opzione per lasciare che il computer scelga il tiro per voi in modo che possiate concentrarvi sulla posizione giusta da assumere - e vi assicuro che a volte è molto utile!

La sensazione generale è piuttosto buona, con il movimento molto realistico della pallina e un poco realistico controllo del giocatore che dà l'impressione di spostarsi quasi a caso. La visual-

*Squash* consente di giocare ogni tipo di sfida immaginabile: computer contro computer, computer contro umano, umano contro umano. Gli avversari computerizzati si distinguono nell'abilità e vanno dall'incapace al campione, fornendo una sfida qualunque sia il vostro livello di abilità.

la isometrica del campo di squash rende difficile posizionare il proprio giocatore per colpire la pallina, ma dopo un po' di pratica dovrete essere in grado non solo di esercitare un effettivo controllo sul giocatore, ma anche di produrvi in qualche bel colpo, che farà incavolare come una bestia il vostro avversario.

Per quel che riguarda il sonoro, il gioco è sopra la media. Ha degli effetti sonori realistici e delle chicche di musicchette che potrebbero farvi tamburellare con le dita e forse anche battere i piedi a tempo (dico 'forse').

In definitiva, *Jahangir Khan's World Championship Squash* è una buona simulazione sportiva che purtroppo manca della qualità grafica dei grandi giochi di oggi, ma che comunque dovrebbe assicurare molte ore di divertimento. E non fatevi scoraggiare dagli insuccessi iniziali: ricordate, la pratica rende perfetti!

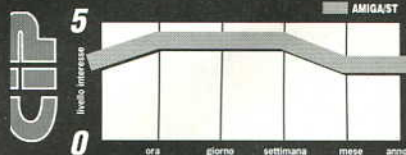
## LA STORIA E LE REGOLE

Lo squash è nato in Inghilterra agli inizi del XIX secolo anche se il vero boom dello squash moderno è iniziato nel 1960 e ora è molto praticato nelle metropoli di tutto il mondo da dirigenti e impiegati per perdere la pancetta. Gli incontri sono disputati su un campo chiuso. Le partite sono giocate solitamente in due e al meglio di tre o cinque giochi. Negli Usa e Canada sono diffusi anche gli incontri di doppio e le regole sono leggermente diverse. Vince un gioco chi riesce a raggiungere per primo i 9 punti, con due punti di vantaggio sull'avversario. Come nella pallavolo si guadagna un punto solo quando si serve. La palla deve essere servita contro la parete frontale, sopra la linea di servizio. Se non viene colpita al volo deve rimbalzare nella zona di campo opposta a quella di battuta. La palla non deve fare più di un salto a terra e la risposta deve indirizzare la palla contro la parete frontale. Le pareti laterali possono essere utilizzate per indirizzare la palla.

# JAHANGIR KHAN'S WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

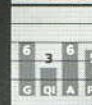


Ecco l'attraente schermo dei menu. Da qui potete visionare la classifica, i nomi e le statistiche di tutti gli avversari partecipanti.



È difficile imparare a giocare, ma una volta apprese le più semplici nozioni, troverete che in *Squash* l'ampia gamma di avversari di varia abilità e le opzioni per due giocatori danno vita a una sfida a lungo termine.

K VOTO  
**725**



AMIGA

La visuale isometrica del campo è resa bene, anche se all'inizio rende il gioco confuso e un po' più che frustrante. Gli effetti sonori campionati della folla che applaude e della pallina che rimbalza sul campo di gioco sono ottimi.

Non è il *Kick Off 2* degli appassionati di squash, ma è un gioco gradevole e divertente.

K VOTO  
**725**



ATARI ST

La versione ST è identica a quella Amiga nella grafica, nel sonoro - e nella difficoltà! I campionamenti di alta qualità meritano una menzione speciale - niente strani crepitii o sibili! *Squash* dovrebbe regalare del buon divertimento a tutti i maniaci sportivi: con l'ampio numero di abilità richieste per padroneggiarlo e i due differenti tipi di competizione, costituisce una sfida tosta e duratura.

## PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST/PC	L39000d	USCITO
C64/SPECTRUM	prezzo nc	USCITO
AMSTRAD CPC	prezzo nc	USCITO



**L**a storia la conoscete già tutti: Armakuni e Kunitoki sono nemici per la pelle e ogni giorno hanno un buon motivo per prendersi a sberle.

Questa volta lo Shogun Kunitoki si è rifugiato in un tempio-fortezza tibetano in cima a qualche montagna (avete presente le Meteore? Una cosa del genere!) e vuole distruggere i nin-

tuati, non potete dirvi che siano pratici. Una delle cose più difficili da ottenere con successo è, ad esempio, la girata di 180 gradi: va fatta gradualmente, altrimenti il ninja si mette a camminare all'indietro. Se per esempio trovate un avversario un po' furbo che si mette a girarvi intorno, colpendovi ripetutamente, siete sulla buona strada per perdere una vita. Già, le vite: sono solo sei e dovete farle bastare cercando di non cadere in qualche burrone e di combattere solo il minimo necessario per tenere alto il potere Bushido. La vostra energia, infatti, fa in fretta ad andarsene durante i combattimenti che, diciamo chiaro, sono scarsi come possibilità tattica e uscirne vivi da tre o quattro di fila è decisamente un'impresa. Ma dicevo del Bushido: se non ne avete abbastanza siete davvero fregati coi guardiani di fine livello, che pestano duro e velocemente. Si sa, la vita del ninja non è un letto di rose...

**CIP** 5  
Indice Interesse  
0  
ora giorno settimana mese anno

**La grafica accalappa subito, ma il classico sistema di controllo, mai cambiato dai tempi di Ninja 1, stempera ben presto gli entusiasmi. La soluzione di certi enigmi, poi, è dretta da scoprire.**

**K VOTO** **C64**

**870**

9	8	7	
G	Q	A	FM

La grafica e il suono sono grandi. Il peggior difetto è l'essere una conversione "diretta" da cartuccia. Ogni volta che perdetevi le vostre misere sei vite (e agli inizi è molto facile) il drive deve caricare la sequenza di morte per poi ricaricare l'intero livello, per un totale di due minuti circa. Mica poco! Fortunatamente quando siete vicino ad un oggetto, questo viene mostrato in una finestra in alto a destra e non occorre una precisione così alta nel raccoglierlo come nelle precedenti versioni.

**PIANO DELLE USCITE**

C64 L29000c,d USCITO

# LAST NINJA 3

**È ancora lui, Armakuni, ed è più incavolato che mai! Come gli andrà questa terza missione di "pace" sponsorizzata dalla SYSTEM 3?**

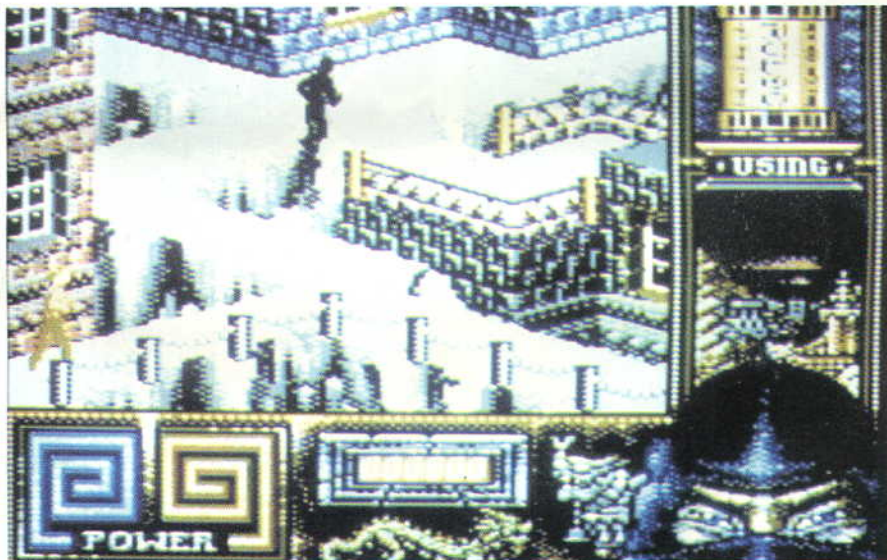
ja alla radice, corrompendone il processo di educazione. Sta a voi fargli cambiare idea (meglio se per sempre!)

Ancora una volta (oramai ci siete abituati) partite solo, senz'armi e pieno di voglia di vincere: la compagnia la trovate lungo la strada (solo che, come diceva qualcuno: meglio soli che male accompagnati), le armi pure, e la vittoria, beh, datevi da fare!

E così, eccovi per la terza volta ai comandi del ninja più famoso (o quasi) del panorama videoludico del C64. Cos'è cambiato dall'ultima volta, storia a parte? Beh, gli oggetti non sono più semi-invisibili: ora sono letteralmente indistinguibili dallo scenario ma, fortunatamente, in alto a destra c'è una finestrella che provvede a mostrarvi gli oggetti a pochi passi da voi.

Di oggetti, onestamente parlando, non è che ce ne siano molti, ma non sempre se ne intravede l'uso. Dubito, infatti, che qualcuno ignori il possibile uso di una pozione, di una spada o delle shuriken, ma quando, a esempio, si trova un guanto metallico, uno potrebbe pensare che serva per sferrare pugni più potenti, fraintendendone completamente l'uso. Per fortuna la System 3 continua a proporre la soluzione del primo livello a uso degli avventurieri meno abili (lasciando a voi gli altri quattro). Altra novità: il potere Bushido, rappresentato dal drago in basso allo schermo. Più è verde e più siete forti, più è rosso e meno siete abili nel combattere. Come si fa per ottenerlo? Combattendo e vincendo, ovviamente (mi ricorda molto i punti-esperienza dei giochi di ruolo!)

Passiamo ora a un aspetto non trascurabile di questo gioco: la giocabilità. I controlli sono esattamente gli stessi e, anche se ci siete abi-



All'inizio del gioco senza senza armi e gli oggetti da raccogliere non sono più semi-invisibili.



Last Ninja 3: il nuovo scenario è un tempio tibetano



Una splendida avventura  
per il tuo computer!



Versione Amiga

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



HeroQuest © 1990 Milton Bradley Ltd.

Disponibile per:  
AMIGA e C64 cass./disco.

# MOONSHINE RACERS

La MILLENIUM ingrana la quarta nel Profondo Sud americano.

Colorado, Kansas, Oklahoma e gli altri Stati meridionali degli USA sono ancora oggi la patria indiscussa della distillazione illegale del Moonshine, o whiskey "fatto in casa", una attività che in quella regione viene tramandata di padre in figlio. *Moonshine Racers* vi mette nei panni di due contrabbandieri, Ike e Billy Joe, che passano la giornata scorrazzando a bordo del loro scassatissimo camioncino ultra-truccato, per consegnare i barili di whiskey nei bar della zona.

La coppia di "eroi" ha a disposizione un tempo limite per effettuare la consegna, indicato dal timer visualizzato sullo schermo insieme al tachimetro, l'indicatore della temperatura del motore (se sale troppo, il motore si fonde), e quello di whiskey, che oltre a essere un drink, all'occorrenza può trasformarsi in un ottimo propellente.

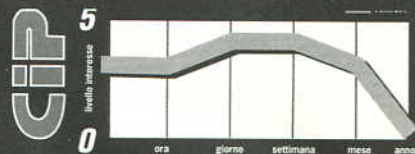
Le strade che i due percorrono non sono molto sicure, anzi, se non stanno più che attenti, rischiano di trovare barili (persi da altri contrabbandieri, ovviamente...), cespugli e barriere della polizia al posto del radiatore. Inoltre le strade sembrano molto popolate, e bisogna stare attenti anche a non schiantarsi contro gli altri camion-



Un momento della corsa al barile. Siete in 9 posizione e manca poco allo scadere del tempo.

cini, che, come Ike e Billy Joe, corrono come dei disperati.

Naturalmente lo sceriffo, sempre all'erta, cercherà di raggiungere con la sua "pantera" i nostri contrabbandieri, e, alla prima occasione, di sbatterli fuori strada, facendogli perdere un sacco di preziosissimi secondi. Se arrivate al bar-traguardo, riceverete la ricompensa per le vostre fatiche, e potete equipaggiare il macchinino con optional extra come pneumatici "King Radial", compressori e iniettori turbo, che (se non fondono il



All'inizio *Moonshine Racers* vi potrà anche piacere, ma probabilmente vi stancherete nel giro di un solo mese a causa della ripetitività del gioco.

K VOTO  
**645**

AMIGA

7 6 6  
2  
G QI A FK

*Moonshine Racers* sembra una versione country di *Chase HQ*: avete un tempo limite per arrivare al traguardo, e mentre correte come dei dannati dovete evitare i numerosi, quanto assurdi, ostacoli sulla strada. La grafica e il sonoro non sono male (da segnalare la sequenza iniziale) - anche se la strada poteva essere disegnata meglio - ma tutto sommato *Moonshine Racers* offre un divertimento abbastanza limitato.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO

motore...) aumentano le prestazioni del camioncino, prima di passare alla corsa successiva.

## MegaDrive L. 359.000

La fantastica console a 16 bit con garanzia originale italiana.

In omaggio il gioco *Altered Beast*.

Giochi per Sega MegaDrive a partire da L. 79.000

In offerta speciale:

2 giochi sconto 5%

3 giochi sconto 10%

Centinaia di giochi disponibili per MegaDrive, Super Famicom e GameBoy! Richiedete il listino!

## Super Famicom L. 599.000

La nuovissima console Nintendo finalmente disponibile in Italia.

Giochi a partire da L. 129.000

In offerta: console + 2 giochi a solo L. 799.000. Affrettatevi!

Prezzi sempre IVA compresa

Viale Monte Nero 15  
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.

Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negoziato aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.

Vendita anche per corrispondenza.





Il lanciaraazi è nettamente l'arma più potente da incamerare - in effetti è una smart-bomb. Ma ha un piccolo difetto: la si può usare una volta sola...



Alla fine di ogni livello lo scorrimento si interrompe e iniziano i veri problemi. Carrelate di cattivi inferociti si riversano dalle porte spalancate sparando con le mitragliatrici, lanciando le granate e cannoneggiando con i mortai. Riuscirete a sopravvivere?

Los Angeles 1997: gli angeli non abitano più qui. Gli spacciatori di droga (colombiani e giamaicani) combattono tra di loro mentre la polizia combatte per la "conquista" delle strade. Ma un nuovo elemento vuole partecipare al gioco, e si porta dietro delle regole tutte sue...

Dieci anni prima, l'unico superstite di una tragica missione militare nella giungla del Sudamerica aveva raccontato la battaglia della sua squadra contro un bizzarro visitatore alieno che aveva giocato con loro alla caccia all'umano. La creatura, che disponeva di armi sofisticate e di una graziosa tuta camaleontica, aveva orribilmente scannato le sue vittime e si ricopriva dei loro teschi come trofei.

Ora sembra che gli umani siano di nuovo "di moda"...

L'ultimo tie-in cinematografico della Imageworks vi pone nei panni dello stizzito tenente Mike Harrigan, di



Tra spacciatori e alieni. Questa sarà l'America tra sei anni secondo la IMAGEWORKS

# PREDATOR 2

stanza all'assediatissimo Dipartimento di Polizia di LA, e che deve sopravvivere a quattro fasi di intenso sparattutto.

Ogni livello si gioca come *Operation Wolf* della Taito. Lo scenario scorre lentamente da destra a sinistra e i criminali, che usano mitragliette, coltelli e granate, camminano, corrono, rotolano e addirittura guidano veicoli per tutto lo schermo, riversando ordigni sulla sagoma di Harrigan e facendo così diminuire la sua già limitata energia. Usando il mouse o il joystick, potete puntare con il mirino e rispondere pan per focaccia.

Per la strada compaiono dei proiettili che una volta colpiti, entrano magicamente a far parte delle vostre munizioni di riserva. Altri oggetti ancora più utili - mitraglie a fuoco rapido, razzi, giubbotti antiproiettile che ripristinano l'energia ecc. - possono essere ugualmente incamerati. Arrivate alla fine del livello e ci sarà un super scontro a fuoco tra voi e orde di cattivi.

Detto così, sembra un normalissimo tiro al bersaglio. Ma ci sono complicazioni. Innocenti (e molto stupidi) civili vanno a zonzo per lo schermo: colpiti



L'introduzione animata è superlativa, e la sua perfezione è propria dell'intero gioco. Giocare è divertente anche se, a lungo andare diventa ripetitivo. Ma quattro livelli, non importa se impegnativi, possono bastare?

K VOTO  
**700**

AMIGA

La grafica dei fondali che scorrono con fluidità, i malviventi e i passanti bene animati impressionano, anche se i rallentamenti quando l'azione si fa "intensa" sono fastidiosi quanto inevitabili. Il sonoro è giustamente esplosivo, ma a parte l'urlo alieno campionario, non è niente di speciale. *Predator 2* non propone niente che *Operation Thunderbolt* della Ocean non avesse già proposto - e in modo migliore.

PIANO DELLE USCITE

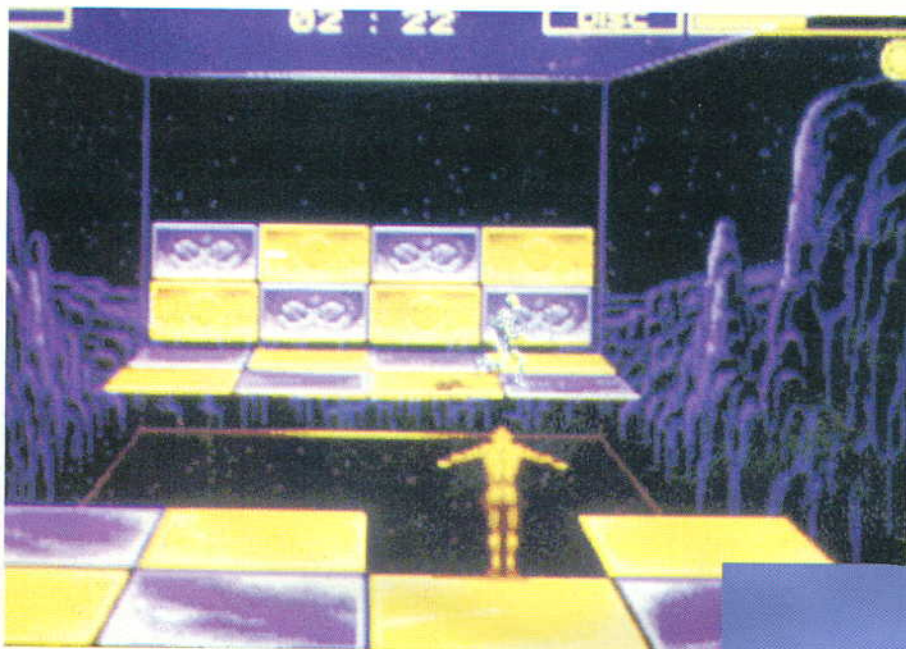
AMIGA/ST/PC	L29000d	USCITO
C64	L19500c • L25000d	USCITO
AMSTRAD CPC	19500c • L29000d	USCITO

troppi e sarete sospesi. Poi, c'è il misterioso Predator, individuabile solo per l'effetto-gelatina della sua tuta mimetica, il quale all'inizio sembra accontentarsi di far strage di trafficanti ma poi, quando procedete verso la sua tana, inizia a nutrire un sincero interesse nella prospettiva di appuntarsi al petto le ossa spolpate di Harrigan come distintivo.

*Predator 2* esteticamente è di altissima qualità - e c'era da immaginarselo conoscendo i programmatori della Arc Developments. C'è un'introduzione superba, il gioco ha una ottima grafica, un bel sonoro e si lascia giocare. Ma considerando quello che si sarebbe potuto fare con una licenza così allettante, questo remake di una vecchia, e oggi obsoleta, idea non può che suscitare delusione.

## L'ANGOLO DEL "SINGLE"

I possessori di ST con testina singola devono essere avvertiti che si perderanno l'introduzione animata e - cosa più preoccupante - dovranno riprendere la prova d'acquisto alla Imageworks per avere un TERZO disco con il livello finale.



Sull'orlo del baratro. Ancora un passo e la partita è persa.

Un film che qualunque possessore di computer non può permettersi di non aver visto è il mitico *Tron* (Walt Disney). Oggi lo trovate in videocassetta ma una decina di anni fa, quando uscì, a dispetto di un mancato successo commerciale, rappresentò per i pochi adepti in grado di capirlo la celebrazione di un sogno. *Tron* era la storia di un computer visto da dentro, animato da personaggi dotati di propria vita e intelligenza, nonché di fattezze umane abilmente truccate da ingegnosi maestri degli effetti speciali. Il film resta nel cervello di chi l'ha visto, come nel cervello restano i due o tre passi fondamentali che in seguito hanno ispirato altrettanti videogiochi, al bar, a casa e sulle console dell'epoca. Chi ha buona memoria si ricorderà la corsa delle moto, la sfida mortale con i frisbee e la memorabile sequenza finale.

*Disc* è chiaramente ispirato a una delle sequenze di *Tron* anche se i produttori del gioco tentano di presentare la storia di un nuovo sport per l'anno duemila, il Discaido. Nossignori, *Disc* è la perfetta riproduzione delle mortali partite di frisbee che si giocano nel film. Dato a Cesare quel che è di Cesare, passiamo senza indugi ad analizzare il prodotto nei dettagli.

Elementare come fare due più due, *Disc* è una sfida continua da vincere in un campo da gioco sospeso in uno strano lembo di universo. Ai due lati del campo ci sono due androidi e uno dei due, quello di spalle, vi rappresenta. La prospettiva dell'arena di gioco è disposta su di un asse tridimensionale verticale, proprio come se fosse un qualsiasi campo di *Tennis Cup*. L'ambiente però è completamente diverso, invece di una palla da tennis qui ci si scambiano frisbee che viaggiano alla velocità della luce, con l'obiettivo di sopravvivere determinando la morte dell'avversario. "Mors tua vita mea" naturalmente, come avviene cinicamente in ogni sfida.

Ciascun giocatore si muove in un piano orizzontale di otto riquadri, alle spalle del quale c'è un muro speculare di altrettante caselle. Ogni tassello verticale ha il proprio corrispon-

dente in uno dei riquadri del piano orizzontale. Uno dei modi per vincere è proprio quello di lanciare il frisbee verso il muro opposto con lo scopo di distruggerne i pezzi. Riuscirci significa infatti eliminare anche la casella corrispondente nel piano di movimento dell'androide che vi fronteggia. Con un po' di applicazione sistematica nell'opera di distruzione presto al vostro avversario mancherà letteralmente la terra sotto ai piedi!

Un altro modo è quello di tentare di colpire direttamente l'odiato nemico, per sottrargli energia sino alla morte. Il terzo infine è quello di collezionare punti e bonus sperando di averne il maggior numero al termine del tempo canonico di un match. Insomma, fate quello che volete ma l'importante è vincere.

La partita è decisamente bella soprattutto perché è veloce, impegnativa e difficile al punto giusto. Muovendo con il joystick il vostro campione sul video, in frazioni di secondo dovrete imparare a lanciare il frisbee nei punti giusti, evitare i tiri dell'avversario o tentare di pararli utilizzando lo scudo in dotazione. All'inizio non è poi così difficile, specie se si scelgono avversari poco dotati. Per arrivare nell'olimpico degli dei però, ci vuole ben altro. Il numero di frisbee a disposizione aumenta, la velocità e l'astuzia degli avversari anche: in poche parole, un inferno. Fortunatamente avrete anche modo di sfruttare le molte opzioni del gioco, che vi consentiranno di confezionare una partita su misura, come pure di allenarvi a dovere prima di affrontare lo stressante torneo o l'impegnativo campionato. Insomma, un bel prodotto che vi permetterà di apprezzare anche un bel film, se non lo conoscete, perché se *Disc* è da acquistare al più presto, anche la videocassetta di *Tron* è da noleggiare subito se, come tutto ci fa supporre, ci state leggendo perché vi piacciono i computer.

5  
livello interesse  
0



Un gioco molto ben confezionato in grado di tenervi incollati al video per lungo tempo. L'ampia scelta di avversari consente inoltre di trovare sempre quello alla propria portata come pure di averne sempre uno un po' più forte da sfidare. Non mancano i fronzoli di contorno, ma quel che conta è la partita.

K VOTO

825

8	7	8	8
G	Q	A	FK

AMIGA

La versione per Amiga sfrutta piuttosto bene le doti della macchina, con un sonoro ricco, dotato di voci digitalizzate e una grafica vicina al meglio della forma. La reazione del gioco al joystick non è prontissima ma ci si fa l'abitudine con un po' di anticipo e di riflessi.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/PC  
ATARI ST

L59000d  
L69000d

USCITO  
USCITO

# DISC

Il cyberfrisbee  
LORICIEL colpisce  
i monitor dei vostri  
computer



Prima di ogni incontro devete scegliere il vostro giocatore.

Quando quasi due anni fa era uscito *F1 GP Manager* gli appassionati delle corse automobilistiche erano rimasti affascinati dal nuovo modo di presentare uno sport così avvincente. Nella versione per C64 (quella per Amiga era un'inezia), il gioco forniva la vera impressione di essere ai box e di seguire la propria vettura mentre cercava di scalare la classifica del Campionato del Mondo.

Adesso la sfida si ripete, e anche lo stile di gioco, nel campo delle due ruote e nella loro massima espressione: le cinquecento.

Il vostro compito sarà strettamente manageriale, fatta eccezione per quel che riguarda la preparazione dell'assetto della "macchina" e per i giri di prova valevoli per determinare la griglia di partenza.

A vostra disposizione c'è un budget iniziale con il quale dovrete assoldare un pilota e acquistare la moto sulla quale farlo correre. Dopo di che siete già pronti per il campionato vero e proprio. Scelto l'assetto desiderato iniziano i primi giri di pista, tramite i quali è possibile capire se è meglio accorciare il rapporto o dare una carburazione meno grassa alla moto. Finiti gli aggiustamenti pre qualifica è ora di dimostrare il nostro valore. Una sequenza arcade, con visione posteriore della moto, che non è né meglio né peggio di tante altre già viste, ci permette di effettuare sino a tre giri dai quali potremo poi scegliere il tempo migliore valevole per le posizioni di partenza. Quando il gran premio ha inizio il nostro compito è quello di decidere se il pilota deve attaccare o difendere la posizione, accelerare o diminuire la velocità media, e un'opzione "guida spericolata" ci permette anche di farlo rischiare un po' di più in alcune occasioni. Logicamente più si ri-

# 500 CC GP MANAGER



Eddie Lawson è uno dei migliori ma il suo ingaggio è oneroso.

schierà, maggiore sarà la possibilità di vedere il nostro centauro finire fuori pista.

Alla fine dei 16 GP che costituiscono le prove del Mondiale, se i soldi ce lo permettono potremo ricominciare un nuovo anno di corse, magari con una moto e un pilota migliore.

Come già detto inizialmente, il gioco è identico a *F1 GP Manager*, a parte la diversità delle opzioni. Se vi siete stancati del Campionato del Mondo di F1, e volete provare l'ebbrezza di essere il responsabile corse di un team delle 500, allora è un ottimo acquisto, se *F1 GP Manager* non vi aveva entusiasmato, non prendetelo nemmeno in considerazione.

La **SIMULMONDO** riuscirà a fare meglio della Cagiva?



# SOFTMAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

**NOVITÀ**

Add: Eye of Beholder (Amiga, IBM)  
**AMOS 3D & Compilatore** (Amiga)  
 Armourgeddon (Amiga, ST, CBM64)  
 Atomino (Amiga, IBM, ST, CBM64)  
**Canon** (Amiga, IBM)  
 Femme Fatale (Amiga, IBM)  
 Sex Olympics (Amiga, IBM)  
**Unities** per Amiga & IBM  
 Wonderland (Amiga, IBM, ST)  
 3D Construction Kit (Amiga, ST)

**SIMULATORI & STRATEGICI**

Das Boot (Amiga, IBM)  
 Gunship 2000 (IBM)  
 Elite Plus (IBM)  
**Falcon vs** (IBM)  
 Flight of the Intruder (Amiga, IBM)  
 F29 Retaliator (Amiga, IBM)  
 Medieval Lords (Amiga, IBM)  
 Railroad Tycoon (Amiga, IBM)  
 Stellar 7 (Amiga, IBM)

**\* CBM 64GS \* CDTV \***  
**\* GAMEBOY \* NES \* SEGA \***  
**RICHIEDI L'ELENCO AGGIORNATISSIMO!**

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 (FAX 031/300.214) o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como



# BIG FISHING GAME

"Sole, mare e pesca d'altura!"  
Così recita lo slogan dell'agenzia viaggi SIMULMONDO.



Più il mare è profondo, più è facile pescare dei pesci grossi.

Chi di voi, ma farei meglio a dire noi, non ha mai pensato per un momento di essere a bordo di uno yacht al largo di un'isola tropicale, con il sole che splende, le incontaminate acque dell'oceano e bellissime donne che ci circondano? Beh, dimenticate le donne e prendete il vostro berretto da pescatore: con pochi soldi, e tanta fantasia, potrete prendere parte attiva all'esperienza, per alcuni meravigliosa, della pesca d'altura.

Sicuramente chi guarda in TV "Fish Eye", starà saltando dalla gioia vedendo questa pagina. È stato simulato tutto, dalla vita della casalinga alle avventure di Indiana Jones, ma un simulatore di pesca stentiamo a ricordarlo (per la verità c'è, si chiama *Game Fishin'*). La dinamica di questo sport antico come il mondo è semplice: mettendo un'esca su di un amo i pesci abboccano. Come il tutto si concretizza è però molto più difficile. Quale esca usare, trovare le zone più pescose, come fare abboccare i pesci e come trascinarli sulla barca, sono tutti particolari che richiedono anche anni di pratica e di pazienza.

Il gioco comincia nel porto di Mauritia dove,

dopo aver noleggiato la barca, acquistato le lenze, i pesci da pastura, il carburante, la batteria (utile per far funzionare la radio e l'ecoscandaglio) e gli eventuali razzi di segnalazione, utili quest'ultimi nel caso ci si dovesse trovare in difficoltà. Ultimati questi preparativi si può prendere il largo.

Una mappa della costa ci permette di determinare la rotta che vogliamo percorrere durante la giornata, dopo di che si può iniziare la pesca vera e propria.

L'immagine della poppa del motoscafo ci farà compagnia per tutta la battuta di pesca, ed è anch'essa una schermata quasi statica, a parte la canna che ondeggia, il mare che si muove minimamente anche quando si viaggia a 32 nodi all'ora e il salto del pesce che ha abboccato all'amo, effettivamente non c'è molto movimento nel corso dell'intero gioco, sono pressoché tutte schermate fisse, ma d'altronde anche nella pesca vera non è che di movimento ce ne sia poi molto.

Arrivati al largo si deve rallentare (difficilmente un pesce, sia anche un Black Marlin, riesce a prendere un'esca che viaggia a 50 km all'ora), scegliere il tipo di esca che si vuole utilizzare, ce ne sono di cinque tipi diversi, e "pasturare", per assicurarsi il richiamo dei pesci. Quando un pesce abbocca la canna si piega rabbiosamente e a questo punto spetta alle nostre abilità di pescatore avere ragione dell'animale. Naturalmente più pesci riusciremo a pescare più soldi guadagneremo, con la conseguente possibilità di prolungare la nostra permanenza tra le splendide isole tropicali che fanno da sfondo al gioco, se non riusciamo a guadagnare soldi vendendo le nostre prede, le vacanze sono finite e ci tocca tor-



All'inizio forse lo troverete un po' frustrante, girerete per l'oceano senza che niente abocchi al vostro amo. Ma quando avrete stabilito una tecnica precisa, potrete ingaggiare bellissimi duelli con i meravigliosi pesci che vi siete prefissati di pescare. Non è detto che dopo diversi mesi non vi venga voglia di partire per una nuova battuta di pesca. Il punteggio finale è da prendere con le pinze. Non perché è falsato, ma solo perché è rivolto agli appassionati di questo sport, chi ama gli sparatutto non deve nemmeno prenderlo in considerazione.

K VOTO

815

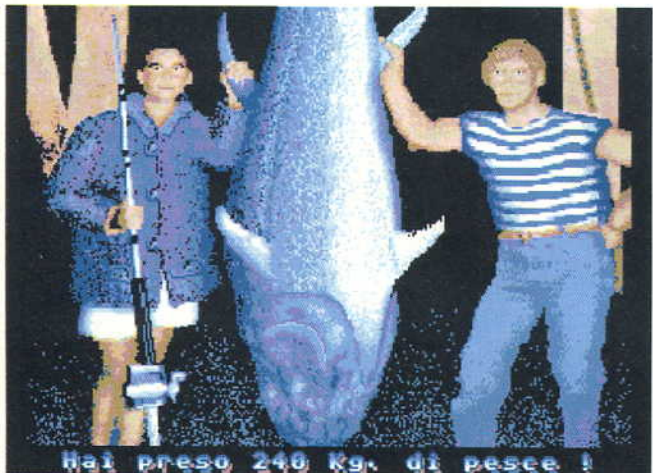
7 6 7 9  
G Q I A F K

AMIGA

Non si può parlare di animazione sconvolgente, ma come già detto è lo spirito stesso della pesca che ne fa uno sport movimentato. Al di là di ciò che i non appassionati potranno dire su questo gioco, rimane l'apprezzabile fatto che le stesse emozioni, e incavolature, della lotta contro l'animale sono fedelmente riprodotte.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L59000	Uscito
ATARI ST	L69000	Uscito
C64	N.C.	Imminente



Con questa preda riuscirete a guadagnare una bella somma e organizzare un'altra battuta di pesca.

nare nel marasma cittadino con tanto di direttori dispotici e capo redattori tirannici.

Nel corso del gioco non mancano gli imprevisti. Può capitare che mentre siete al largo in trepida attesa si scateni un uragano, e a quel punto dovrete trovare il modo di tirarvi fuori dai guai. Grazie alla radio e ai razzi potete dare la vostra posizione alla capitaneria di porto ed essere tratti in salvo dalle navi soccorso, sempre che non affondiate prima, ma quest'ultima eventualità è pressoché impossibile che si verifichi, quando si pesca non si fa male nessuno, tranne che ai pesci.

*Big Game Fishing* è un gioco particolare. Non posso dire che sarà apprezzato da tutti, ma probabilmente questa non era l'intenzione della Simulmondo. Piuttosto, l'idea era quella di realizzare un vero simulatore di pesca d'altura che ricreasse in maniera fedele il patema e l'emozione del confronto tra uomo e pesce, e quest'obiettivo è stato pienamente raggiunto. Chi pensa che la pesca sia una tremenda rottura di scatole, può giusto dargli un'occhiata e forse, ma difficilmente, si ricrederà. Chi invece ritiene che la pesca sia uno degli sport più belli del mondo, giocando con *Big Game Fishing* potrà assaporare tutti gli aspetti che contraddistinguono questo "passatempo".



# MEGA PROPOSTE PER VIDEOGIOCCARE



**1107 SUPER MONACO G.P.**  
Gioco Arcade per eccellenza. Infilza i tuoi guanti da corsa e metti in moto la tua auto da Formula 1. Devi percorrere uno dei circuiti più difficili in Europa e in tutto il mondo. Vai sicuro verso la vittoria.



**1006 RAMBO III**  
Una delle avventure più importanti e pericolose di Rambo: penetrare nel territorio nemico e salvare il suo capitano.



**1101 SUPER THUNDER BLADE**  
Prendi il controllo di uno dei più potenti elicotteri esistenti e difendi il tuo paese dagli attacchi nemici.



**1202 WORLD SOCCER**  
Il campionato di calcio dipende dalla tua abilità. Controlla la palla sul campo e lancia in avanti verso uno strepitoso goal.



**1201 SUPER REAL BASKETBALL**  
Un nuovo videogioco del Basket mai visto finora!!! Tutti i dettagli presi da vicino per sentirti nel vivo dell'azione. Tu sei il "coach". Decidi la posizione dei giocatori e la tattica di difesa. Puoi scegliere tra le otto squadre più famose in America. Gioca da solo, con il computer o con gli amici.



**1015 MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION**  
Mirzabel, la malvagia strega verde invidiosa della bellezza di Minnie, l'ha rapita per condurla al suo castello e trasformarla in una strega brutta e malvagia come lei. Topolino deve correre ora a salvarla. Solo con le sette perle dell'arcobaleno, potrà sconfiggere il diabolico potere di Mirzabel, ma per trovarle dovrà aprire tutte le stanze del castello. Ogni stanza è controllata da un mago delle illusioni. Guida Topolino tra le stanze del castello, ma fai presto, Minnie ha bisogno del tuo aiuto!

## 16-BIT



GIA'  
META  
E' TONSOLE  
CONSOLE





Avete voglia di essere informati su tutto, ma proprio su tutto ogni mese? Allora ragazzi, abbonatevi a **Tam Tam!**

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

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

# TAM

# TAM

## ABBONAMENTO...

## PASSA PAROLA

**VOGLIO ABBONARMI A TAM TAM PER 1 ANNO:**

NOME.....

COGNOME.....

INDIRIZZO.....

ETA'.....

**DESIDERO ABBONARE A TAM TAM PER 1 ANNO:**

NOME.....

COGNOME.....

INDIRIZZO.....

ETA'.....

**L'ABBONAMENTO E' STATO REGALATO DA:**

NOME.....

COGNOME.....

INDIRIZZO.....

ETA'.....

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

# PROFESSIONE COMPUTER

SHOW ROOM A BRESCIA IN VIA TRENTO 83/A

TEL 030 3700456

FAX 030 3700453

## SOFTWARE ORIGINALE AMIGA:

### Professionale

- Aegis Audiomaster III	115.000
- Ami Alignment System	77.000
- Ami Cont Plus ITA	870.000
- Ami Fat Plus ITA	200.000
- Ami Mag Plus ITA	250.000
- Amos The Creator	130.000
- Blitz Basic 2.0	210.000
- C1 Text 3.0 ITA	79.000
- Can Do PAL	193.000
- Comic Setter ITA	79.000
- Cross Dos 4.0	59.000
- Deluxe Paint III ITA	225.000
- Deluxe Video III ITA	242.000
- DevPac 2.14 ITA	108.000
- Digi Paint 3.0	118.000
- Disney Animation Studio ITA	225.000
- Distant Sun 3.0 PAL	79.000
- GFA Basic Compiler 3.5	71.000
- Imagine PAL	418.000
- Mac 2 Dos	179.000
- Macro Paint PAL	130.000
- Magellan 1.1	171.000
- M (composizione assistita dal computer)	197.000
- Modula 2 Benchmark	260.000
- Movie Setter ITA	79.000
- Mugician	68.000
- Music-X (include interfaccia MIDI) ITA	269.000

## SOFTWARE ORIGINALE AMIGA:

### Ricreativo

- Adidas Tie Break	26.000
- Awesome	62.000
- Back To The Future II	44.000
- Badlands	26.000
- Bat (manuale e gioco in ITA)	53.000
- Battle Command	44.000
- Betrayal ITA	62.000
- Blazing Thunder	26.000
- Blue Max	44.000
- Buck Rogers	71.000
- Carthage ITA	44.000
- Car V Up	26.000
- Chaos Strike Back	44.000
- Das Boot	44.000
- Dick Tracy ITA	44.000
- F-16 Combat Pilot ITA	53.000
- F-19 Stealth Fighter ITA	62.000
- F-29 Retaliator ITA	44.000
- Falcon F-16	53.000
- Golden Axe	44.000
- Harpoon	53.000
- Horror Zombies	26.000
- Ilyad ITA	44.000
- James Pond	26.000
- Lemmings ITA	44.000
- Turrican II in OFFERTISSIMA LIMITATA	20.000

NEW.....Nam 1965-1975 The Killing Kloud Brat Top Cat...  
disponibile tutto il software originale con sconti del 10% sul listino dei distributori

## COMPUTER AMIGA

Amiga 500+Exp 1/2MB+2 giochi originali da  
L.29.000 ciascuno+2Joystick  
L. 790.000

Amiga 2000+2Mb+HD 40Mb Quantum+2  
drive+scheda antiflicker +monitor S-VGA  
comprende nuovo software AMIGA VISION  
L.3.400.000

Garanzia 12 mesi Commodore Italia

## Amiga 3000

modello 68030/882 a 25MHz  
HD 52Mb Quantum

Kickstart e Workbench 2.0

AMIGA VISION

con Monitor NEC 3D 1024x768 a colori

**L.6.390.000**

## PC Unibit

- DS216 286/16MHz/1Mb/HD45/VGA 2.100.000  
- DS316 386SX/16MHz/1Mb/HD45/VGA 2.550.000  
- DS320 386SX/20MHz/1Mb/HD45/VGA 3.500.000

### PROMOZIONE

- DS425 486/25MHz/64cache/4Mb/  
HD135/VGA L.7.950.000

ideale come server di rete o stazione multiterminale

## NEW HARDWARE per AMIGA

Dalla GVP la nuova serie di schede  
acceleratrici per A2000:

- GVP 68030/882 a 22MHz, espandibile fino a 16Mb a 32 bit su un'unica scheda, controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 33MHz, può montare fino a 16Mb di RAM a 32 bit su scheda controller per HD SCSI integrato
- GVP 68030/882 a 50MHz, può montare su scheda secondaria fino a 32Mb di RAM a 32 bit, controller per HD AT...

### ARRIVI DI FINE ESTATE.....

schede frame buffer a 24 e 32 bit,  
risoluzioni fino a 1600x1200, max numero di  
colori fino a 16 milioni

## Accessori Amiga

- Espansione 1/2Mb A500	70.000
- Espansione 2Mb A500	270.000
- Espansione 4Mb A500	400.000
- Espansione 2/8Mb A2000	360.000
- Controller GVP Impact 2	420.000
- Controller A2091 CBM	290.000

## NOTEBOOK

- Commodore 286/12MHz/HD20	3.750.000
- Panasonic 286/16MHz/HD20	3.950.000
- Panasonic 386SX/20MHz/HD60	6.400.000
- Texas T2000 286/12MHz/HD20	4.400.000
- Texas T3000 386SX/20MHz/HD60	7.800.000

## Marche trattate

### Stampanti:

NEC-Star-Epson-Mannesmann-Canon  
Hewlett Packard-Kodak-Fujitsu

### Monitor:

NEC-Philips-Samsung-Commodore

### Computer:

Concessionario Unibit

Distributore sistemi professionali CBM

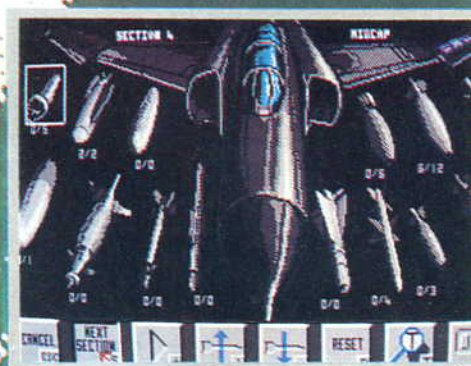
### Hard Disk:

- Quantum 40Mb SCSI o AT	510.000
- Quantum 52Mb SCSI o AT	590.000
- Quantum 80Mb SCSI o AT	840.000
- Quantum 105Mb SCSI o AT	990.000
- Quantum 120Mb SCSI o AT	1.190.000
- Quantum 210Mb SCSI o AT	1.580.000

Condizioni di vendita: le quotazioni sopra riportate sono comprensive d'iva; le condizioni qui descritte sono valide SOLO PER CORRISPONDENZA!!! Non vogliamo semplicemente pubblicare un listino prezzi commercialmente valido, il nostro scopo è quello di offrire un servizio continuato, sicuro e professionale; sia che vogliate ottimi prezzi sia che vi serva consulenza telefonate pure, troverete il miglior compromesso.....

E' disponibile una vasta gamma di periferiche ed accessori, hardware grafico e musicale per la linea Amiga...

Condizioni particolari per rivenditori, telefonare per informazioni e listini



# FLIGHT OF THE INTRUDER

**LEADER**  
DISTRIBUTION

## CARATTERISTICHE

Scegli fra due dei migliori aerei che abbiano mai volato. L'F-4 Phantom è veloce, potente ed è provvisto delle più avanzate apparecchiature. È così versatile che può eseguire qualsiasi tipo di missione.

Insieme all'A-6 Intruder ha superato l'esame del tempo ed è ancora in servizio.

Fino a 8 aerei amici e 4 nemici simultaneamente sullo schermo.

2 diversi aerei accuratamente simulati.  
3 diversi ruoli: MIGCAP, IRON HAND o STRIKE.

Missioni realistiche a confronto con l'intelligenza artificiale del nemico.

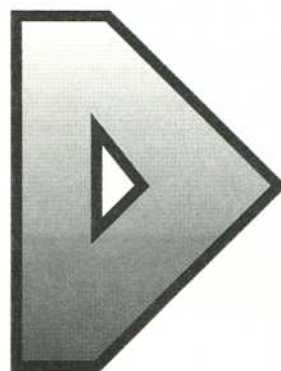
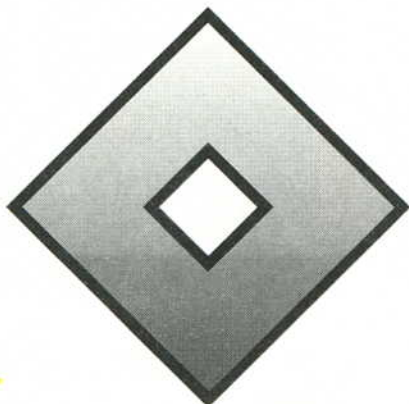
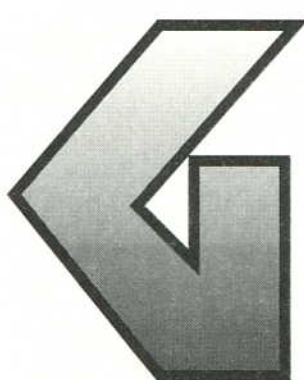
Prospettiva completa dall'interno della cabina.

Un gran numero di obiettivi mobili, inclusi autocarri, treni ed imbarcazioni. Terreno d'azione riprodotto sulla scorta di mappe di operazioni contemporanee, fra le quali Hanoi, Haiphong e Than Hoa.

Opzione istantanea "Quickstart".

**MIRROR**  
Soft

**Spectrum HoloByte**



(sinistra) Ecco come finisce il guardiano del primo livello. Quando lo incontrate ricorda Talos del film "Gli Argonauti".

Qualsiasi cosa vogliate fare, STATE LONTANI DALLA SUA SPADA! Il bicchiere sul fondo dello schermo vi dice quanta energia vi rimane (a sinistra) e quanta ne rimane al nemico (a destra). Certo che una volta distrutto è quasi piacevole vedere questa cascata di luce, e una volta che gli avrete perso i soldi correte subito al negozio per le comper...

(Sinistra dall'alto in basso) Un rompicapo. C'è l'icona di uno scudo in alto a sinistra, ma è protetta da letali spuntoni. Come si può arrivare lassù? Ehi! Sta arrivando un mostro ladro...  
... ma? lui può passare attraverso gli spuntoni, e si prende il bonus. Oh! torna indietro!...  
... credo che ci vorranno ben più delle semplici parole per richiamare quel lurido @%\*#! e farlo scendere da là sopra. Vediamo buttiamo a terra uno dei tesori dell'inventario...  
... il ladro non riesce a resistere, e salta giù per prendersi la luccicante gemma...  
... un colpo preciso e il caro mostro va a raggiungere suo padre nella grande prigione del cielo (o da qualche altra parte se volete), lasciando sia la gemma che lo scudo sul campo. Furbo, vero?



(Alto) Troverete mai pace? Questo è il secondo mondo del primo livello, e il vostro scopo è quello di portare un vaso nella fabbrica delle ceramiche - solo allora avrete la chiave per passare al mondo successivo.

(In mezzo) I rischi di allontanarsi dai percorsi più facili sono molti ma anche le ricompense. Chissà, forse potreste trovare una stanza piena di tesori come questa.

(In basso) Quest'arpia è piuttosto difficile da eliminare. Vi vola attorno, evitando i vostri colpi, e poi si lancia all'attacco nel momento più opportuno.

I Bitmap Brothers sono riusciti a fare per le avventure dinamiche quello che erano riusciti a fare con *Xenon II* per gli spara e fuggi.

Oltre all'indispensabile coordinamento occhio-mano richiesto dai giochi di azione, *Gods* vi terrà impegnato il cervello per molto tempo.

Vi assicuro che avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile, specialmente arrivando alla fine di ogni livello, perché il guardiano finale è decisamente cattivo e potente. Quello che rende *Gods* davvero speciale è l'intelligenza che i mostri sembrano (inaspettatamente) avere. Ogni mostro, piuttosto che lanciarsi stupidamente contro di voi, segue degli scopi ben precisi; alcuni penseranno a rubare i tesori invece che farsi spazzar via dalle vostre armi. In più ci sono i rompicapo, che sono davvero tremendi. Azionando leve in un posto, senza rendervene conto, potrete crearvi dei problemi più grossi di quanto potrete sopportare.

Ultimo particolare sicuramente importante è la grafica del gioco. È una gioia per gli occhi, senza dimenticare il fantastico scrolling e la giocabilità coinvolgente. Siamo ai livelli di *Turrican II* anche se la giocabilità è nettamente superiore. La versione per Amiga è ancora più fantastica di quella per ST. La musica è un brano dei Nation XII di John Foxx (tra poco dovrebbe uscire anche il disco) mentre gli effetti sonori sono qualcosa di straordinario.

Come l'ormai mitico "Ice Cream, Ice Cream" del replay di *Speedball II* potete godervi l'ansimare del protagonista mentre sale le scale.

Complimenti, Renegade. Vai pure al bar, paga da bere e offri sigari a tutti, il tuo primo figliolo è davvero strepitoso.

**Renegade L. 49.000;**  
**Versione ST recensita su**  
**K 27; K-Voto 925.**

Come dovrete sapere, *Gods* è un'avventura dinamica multi direzionale, dove bisogna guidare un muscoloso guerriero dell'antica Grecia nella rischiosa ricerca del Signore del Profondo. Lo scopo naturalmente è quello di ucciderlo. L'epico viaggio vi porterà attraverso

quattro regioni distinte, una città greca in rovina, un antico tempio, le catacombe e, per finire, l'inferno. Ogni regione è divisa in tre sotto-livelli zeppi di mostri, tesori, trappole, stanze segrete e rompicapo da risolvere.

Tra un livello e l'altro (come in *Xenon 2*) un negozio vi permetterà, se avete abbastanza soldi, di acquistare una svariata serie di armi (tra le quali anche una Smart Bomb), pozioni e scudi magici.



**K-Voto 930**

# WONDERLAND

Magnetic Scroll L. 69.000; versione PC recensita su K 22; K-VOTO 910

L'ultimo prodotto della Magnetic Scroll approda finalmente anche sul 16-bit di casa Commodore. L'anima del gioco, l'avventura, è naturalmente la stessa: dovrete indossare i panni di Alice alle prese con un Paese delle Meraviglie molto particolare, con sedie che ballano e chiavi in Do che aprono solide porte.

La grafica (si può scegliere in quattro diverse configurazioni - bassa risoluzione, media, interlacciata e monocromatica) è decisamente spettacolare, anche perché non si limita alle schermate statiche ormai tradizionali, ma potrete vedere anche alcune animate. Inoltre, forse per la

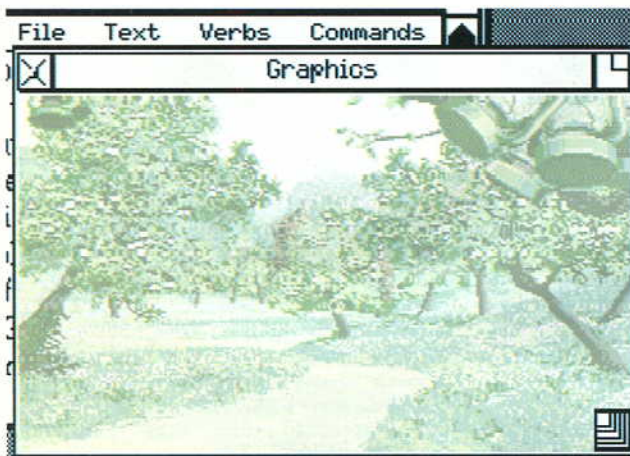
prima volta, potrete anche sentire qualche effetto sonoro, come la musica del pianoforte.

Il tutto è stato sviluppato con un sistema di finestre che vi permette di esaminare un oggetto semplicemente clickando sulla "sua" icona!

AMIGA: K-VOTO 910



PGA TOUR GOLF



WONDERLAND

## PGA TOUR GOLF

Electronic Arts  
L.59000; Versione PC recensita su K 20; K-Voto 905.

Anche su Amiga arriva il golf marcato EA. I percorsi sui quali potrete dimostrare le vostre capacità di golfisti in erba sono quattro: lo Sterling Shores, l'Avenal, il

Sawgrass e il PGA West. Le opzioni solo moltissime, ma la vera forza del gioco sta nella rappresentazione grafica, che anche se non è niente di particolare durante l'approccio al green (con la buca rappresentata a vista d'uccello, e la solita visuale da dietro le spalle del giocatore), raggiunge il culmine nella rappresentazione in 3D con tanto di livello dei rilievi, che permette di regolarsi in maniera più precisa sulla necessità del tiro da effettuare. La versione per Amiga di questo gioco è simile a quella per PC, se si fa eccezione per la grafica che rende sicuramente meglio sulla macchina della Commodore. Un ottimo acquisto per tutti coloro che rimpiangono Leaderboard.

AMIGA: K-VOTO 905



## Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592

GENOVA SAMPIERDARENA

VIDEOGIOCHI PER

AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM

NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L. 45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L. 80.000
Syntetic Sound Amiga	L. 120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L. 90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L. 245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L. 350.000
Genlock Esterno Amiga	L. 349.000
Genlock Professionale Amiga	L. 1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L. 40.000
Data Switch 4 Posizioni	L. 50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L. 165.000
Scheda Televideo	L. 180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L. 32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L. 110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L. 750
Tappetino per Mouse	L. 12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L. 60.000



### NOVITA':

MODEM 1200 Baud  
MODEM 2400 Baud

MINI-PORTATILE

MISURE 1200 B L. 195.000  
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm 2400 B L. 340.000



Si Prenota Vision Colorburst, scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAIN. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.  
Funziona su tutta la serie AMIGA.  
L. 950.000

**NUOVE  
OFFERTE !!!**

**PADOVA**

**Computer Time**  
Prezzi Iva inclusa

**PADOVA**

**NUOVI  
PREZZI!!!**

**Computer Amiga**

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	690.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512KB+JOYSTICK	740.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA+JOYSTICK	930.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA+JOYSTICK	1.070.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	1.400.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	1.750.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB	2.040.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB	2.240.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE	CHIEDERE

**Monitor**

PHILIPS 8833 SERIE II	430.000
COMMODORE 1084S-NEW	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	850.000
MONITOR VGA 800X600 COLORE	550.000
MONITOR VGA 1024X768 COLORE	580.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA	1.090.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768	1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X1024	3.900.000

**Espansioni amiga**

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	69.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	85.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	270.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB ESTERNA	390.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA	400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB	360.000
CON 4MB BORDO	500.000
CON 8MB BORDO	780.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP	400.000
CON 4MB A BORDO	620.000
CON 6MB A BORDO	840.000
CON 8MB A BORDO	1.060.000

L'ESPANSIONE GVP MONTA MODULI SIMM 80NS

**Hard Disk e Controller**

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU	300.000
HARD DISK SCSI 40MB QUANTUM 11MS	500.000
HARD DISK SCSI 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	590.000
HARD DISK SCSI 80MB QUANTUM 11MS	800.000
HARD DISK SCSI 105MB QUANTUM 11MS-SLIM	990.000
HARD DISK SCSI 120MB QUANTUM 11MS	1.190.000
HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM 11MS	1.350.000
HARD DISK SCSI 210MB QUANTUM 11MS	1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB	1.520.000
HARD DISK QUANTUM INTERFACCIA ATBUS 15MS	
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB	280.000
CON 2MB A BORDO	440.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB	400.000
CON 2MB SIMM	620.000
CON 4MB SIMM	840.000
CON 6MB SIMM	1.060.000
CON 8MB SIMM	1.260.000
IL CONTROLLER GVP MONTA MODULI SIMM 80NS	
HARD DISK ESTERNO AMIGA 500 GVP IMPACT II	
ESPANDIBILE SU SCHEDA AD 8MB MODULI SIMM	
CON 52MB QUANTUM 11MS	1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	1.550.000

**Periferiche Amiga**

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO	230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI	370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	250.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III	485.000
DIGITALIZZATORE VIDI TEMPO REALE BASSO COSTO	360.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA	860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST	1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,64 TON DII GRIGIO	399.000
HAND SCANNER 400 MIGRAPH 400DPI,64 TONI DI GRIGIO	790.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	1.590.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 500 12X8	680.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	750.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	155.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO SP-8 57,6KHZ	225.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ	4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	150.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE	369.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500	110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUOTTORE	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUOTTORE	249.000
TELEVIDEO AMIGA 500	179.000
nuove schede acceleratrici 68030 GVP a 22 , 33 , 50 Mhz esp. 16/32 Mega	CHIEDERE

**Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro**

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE	630.000
MANNESMANN MT906 LASER 6PPM 300DPI	2.690.000
MANNESMANN MT906 COME SOPRA+POSTSCRIPT+2MB	3.950.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80COLONNE	599.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136COLONNE 360X360	1.280.000
COMMODORE 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
COMMODORE 1550C 9AGHI 80COLONNE180CPS	450.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	499.000
HEWLETT PACKARD LASERJET I IP	2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET	2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET	1.200.000
FUJITSU RX7100-S2 LASER TECNOLOGIA LED 5PPM 300DPI	2.580.000
FUJITSU RX7100-PS COME SOPRA+POSTSCRIPT 2MB RAM	4.900.000
FUJITSU RX7200-S2 LASER 12PPM 300DPI	5.300.000
CANON BJ-10E BUBBLE JET 360DPI 83CPS	690.000

**Computer Pc-Unibit**

UNIBIT-DS216/286/16MHZ/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.100.000
UNIBIT-DS316/386/16MHZ SX/1MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	2.550.000
UNIBIT-DS320/386/20MHZ SX/2MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	3.500.000
UNIBIT-DS325/386/25MHZ/4MB/HD45MB/DRIVE 1.44/VGA	4.400.000
UNIBIT-DS333/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	5.900.000
UNIBIT-DS425/486/25MHZ/64 CACHE/4MB/HD90MB/1.44/VGA	8.500.000
UNIBIT-TS3000/386/33MHZ/64 CACHE/4MB/HD ESDI 140MB/VGA	7.500.000
UNIBIT-TS4000/486/25MHZ/64 CACHE/8MB/HD ESDI 320MB/VGA	CHIEDERE

N.B.TUTTI I PC-UNIBIT SONO CORREDATI DI WINDOWS 3.0 E DOS 4.01 ORIGINALI IN ITALIANO

**Pc-compatibili**

DESKTOP+LED 286/16MHZ/HD40MB/1MB/DRIVE 1.44/VGA256KB	1.310.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 800X600	1.810.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR 1024X768 E VGA1MB	2.000.000
MINITOWER 386 SX/16MHZ/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	2.300.000
MINITOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.800.000
TOWER 386/25MHZ/HD40MB/2MB/2DRIVE 1.44/VGA 1MB	2.400.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.900.000
TOWER 386/33MHZ/64CACHE/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	3.000.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.500.000

N.B.TUTTI I PC HANNO INSTALLATO DOS4.01 A RICHIESTA CONFIGURAZIONI SU MISURA

**Computer Portatili**

COMMODORE NOTEBOOK286/12MHZ/1MB/HD20MB/1.44./VGA	3.950.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16MHZ/1MB/HD20MB/1.44/VGA	4.100.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12MHZ/1MB/HD20MB/VGA/2KG	4.800.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386SX/20MHZ/1MB/HD40MB/VGA	8.400.000

N.B.CON I NOTEBOOK COMMODORE,PANASONIC,TEXAS VIENE RILASCIATO IL DOS 4.01

**Periferiche Ms-Dos**

VIDEON III PER PC	620.000
HAND SCANNER GENIUS GS-4500	330.000
SCANNER GENIUS GSG-105 COLOR	950.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	600.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS GT906 9"X6"	440.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	370.000
AD-LIB,SCHEDA AUDIO STEREO 12 VOCI	290.000

**Mega offerta!!!!**

AMIGA 2000 CON HARD DISK 105MB QUANTUM  
MONITOR COLORE VGA 800x600+ANTIFLICKER  
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM  
GENLOCK VIDEOMASTER  
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW  
**L.5.470.000**

**Offerta A500**

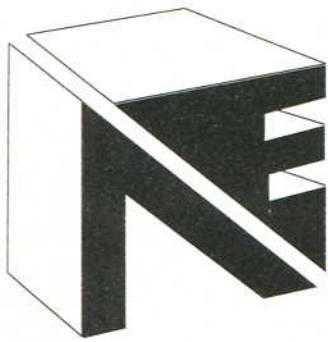
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB  
DRIVE ESTERNO GVP  
MONITOR PHILIPS 8833 SERIE II  
TAPPETINO MOUSEPAD+PORTA DISCHI 80  
2 JOYSTICK  
**L.1.480.000**

**MEGAOFFERTA A3000**

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 4MB RAM 32  
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768  
STAMPANTE NEC P60 24AGHI 300CPS  
**L.7.500.000**

**SEZIONE VENDITA PER CORRISPONDENZA  
COMPUTER TIME  
VIA LIGURIA 34  
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)  
TEL.049/8976508 TEL/FAX 049/8976414**

**CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE**



# NEWEL<sup>®</sup> srl

computers ed accessori  
20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2

UFFICI tel.0 2 / 3 2 7 0 2 2 6

FAX 24h tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5

UFFICIO SPEDIZIONI

tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

**UNICA SEDE IN ITALIA**

**VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA**

**EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE**

## RESET C64 L. 10.000

Siete stufo di spegnere e riaccendere il vostro C64? Questo tasto di reset fa per voi!

## FINAL IV L.65.000

Funzionalità pressoché identiche alla MK VI ma con funzioni e scelte tutte da menu a finestre come su Amiga.

## DUPLICATORE TAPE L. 19.000

Permette di duplicare copie di sicurezza dei giochi e programmi protetti su nastro. Occorrono due registratori del C64.

## PROLUNGA JOYSTICK L.10.000

Prolunga per qualsiasi joystick standard da 1,5m c.a.

## ALIMENTATORE L.45.000

Alimentatore di ricambio per C64 disponibile anche per C128

JOYSTICK ECONOMICO	
GUNSHOT 1	L.10.000
JOYSTICK ECONOMICO	
QUICKSHOT 1	L.10.000
JOYSTICK QUICKSHOT II	
AUTOFIRE	L.15.000

## OFFERTA DISCHI

DA 5.25"  
L.750 FINO A 50 PEZZI  
L.600 FINO A 100 PEZZI

## OFFERTA PORTA DISCHI 5.25"

L.15.000 DA 50 POSTI  
L.20.000 DA 100 POSTI

richiedere il nostro nuovo catalogo gratuitamente. SPECIFICARE IL COMPUTER POSSEDUTO

## SOFTWARE

### GEOS L.99.000

Il miglior programma di DTP per C64 con gestione a finestre. Funzionante con tutti i tipi di stampante e con il Mouse 1351.

### GEOFILE L.69.000

Ottimo database per integrare il Geos.

### GEOCALC L.69.000

Foglio elettronico di grande capacità per il Geos.

### GEOPUBLISH L.69.000

Favoloso. Potrete farvi un giornale in casa. Utile anche per i Club.

sconto 10%

## ACTION REPLAY MK VI L. 90.000

La più potente cartuccia per C64 per riportare giochi da disco a nastro, da nastro a disco, da nastro a nastro e da disco a disco. Permette inoltre la stampa della videata, un potente monitor LM, Basic avanzato, Turbo disk loader (fino a 25 volte più veloce) e tante altre cose.

## CONSOLE-VIDEOGIOCHI DISPONIBILI PREZZI "SPECIALI"

- GAMEBOY
- GAME-MATE
- SEGA MEGADRIVE
- SEGA GAME-GEAR (come Mega Drive ma portatile con video)
- PC-ENGINE
- PC-ENGINE GT (LCD video colori)
- SUPERFAMICOM (RGB)
- ATARI "LYNX"

### CARTUCCE DISPONIBILI

GAMEBOY	= 140
GAME MAT	= 10
SEGA MEGADRIVE	= 130
PC ENGINE	= 150
PC ENGINE CD-ROM	= 22
SUPER FAMICOM	= 13
GAME-GEAR	= 17
ATARI LYNX	= 5

ARRIVI SETTIMANALI

## DEVIATORE ANTENNA TV L. 10.000

Permette di collegare al vostro televisore il C64/C128 senza dover togliere il cavo grazie ad un deviatore a slitta.

## REALTIME PROVIDEO L.129.000

Ottimo digitalizzatore d'immagini con 16 tonalità di grigio in tempo reale. Possibilità di elaborazioni colori con Koala.

## TELEVIDEO L. 99.000

Fantastico! Con questo apparecchio il vostro C64 vi permette di ricevere il Televideo Rai con possibilità di salvare su disco e/o stampare le pagine che più vi interessano. Disponibile anche su cassetta.

## TAVOLETTA GRAFICA L.149.000

Tavoletta grafica per disegnare a mano libera con facilità qualsiasi disegno anche a ricalco.

## MOUSE 1351 L. 59.000

Mouse Commodore per i migliori programmi come il Geos ecc. Si può usare anche come joystick permettendo così di usare il mouse anche per programmi che non lo prevedono.

## PENNA OTTICA L.29.000 SU CASSETTA L.39.000 SU DISCO

Penna ottica per usare tutti i migliori programmi quali Koala, Flexidraw ecc.

## KIT PULIZIA DISCHI 5. 25/3.5 L. 10.000

Kit per la regolare pulizia delle testine del drive. Vi eviterà molti inconvenienti se usato periodicamente.

## DRIVE OC118 L.220.000

Drive compatibile per C64, C128, C16 e Plus4. Modello slimline con alimentatore esterno per evitare il surriscaldamento. Inoltre è del 30% più veloce dell'originale.

## COPRI C64 NEW L. 10.000

Copritastiera per il C64. Protegge dalla polvere la tastiera.

## BUCADISCHI L. 10.000

Con questo accessorio potrete utilizzare anche la seconda facciata del disco risparmiando così in quantità di dischi.

## ALIMENTATORE L. 45.000

Alimentatore di ricambio per C64 disponibile anche per C128

## INTERFACCIA MIDIL.99.000

Interfaccia midi per collegare tastiere midi di ogni genere. Completo di software su disco.



# PACMANIA



**Buone notizie per i possessori del Master System! Pac Man ritorna in 3D e Populous è in dirittura d'arrivo grazie alla TECMAGIK.**

**E**viva, la pallina mangia puntini più amata del mondo è tornata! *Pacmania* è un'eccellente conversione da coin-op basata su un'idea estremamente semplice, virtualmente identica all'originale gioco di fantasmi e puntini, e resa ancora più appetibile dalla grafica 3D.

La premessa del gioco si racconta in poche righe: il giocatore deve ripulire da un certo numero di pillole una serie di mondi 3D di natura differente: Block Town, Pac Man Park, Sandbox e Jungly Steps. Le pillole sono allineate lungo i corridoi dei quattro mondi, e un certo

numero di punti viene assegnato per ogni pillola divorata.

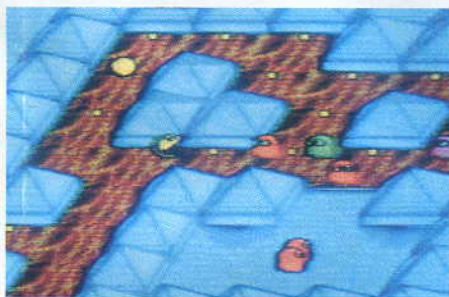
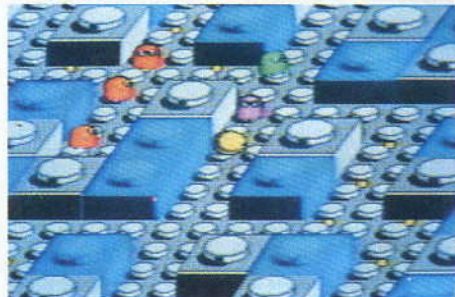
Il labirinto è infestato da mortali fantasmini, che possono uccidere il nostro eroe semplicemente toccandolo. Ad alcune intersezioni si trovano delle pillole d'energia, che danno alla pallina gialla la possibilità di divorare a sua volta i fantasmi!

Gli stretti corridoi (ampi appena quanto basta per un personaggio), la velocità e l'intelligenza dei fantasmi sono gli elementi che distinguono questo gioco dagli altri in circolazione dello stesso tipo. La versione per Master System è virtualmente identica all'originale, con scorrimento super-fluido e movimenti perfetti. I fantasmi cercano di raggrupparsi e di tendere imboscate al nostro eroe mentre questo divora incessantemente le pillole sparse per i corridoi. Utilizzando il pulsante di

fuoco è possibile - se il tempismo è buono - saltare i fantasmi facendosi beffe di loro. Una volta ripulito un livello da tutte le pillole, si passa al livello suc-

cessivo.

Al contrario di quanto avviene in molte conversioni di questo "semplice" gioco (almeno in apparenza), *Pacmania* non cade nella trappola di cercare di cambiarne o distorcerne gli elementi fondamentali, alterando il delicato equilibrio alla base del suo successo. Questo significherebbe infatti rimuovere quell'indefinibile elemento di giocabilità che ancora oggi fa di Pac Man un protagonista. Una conversione perfetta sotto ogni punto di vista.



Il signor e la signora Fantasma sembrano essere stati molto occupati dall'ultima volta che Pac Man si è visto da queste parti. Siamo sicuri che incontreremo solo quattro fantasmini?

Pac Man avrà i suoi problemi per evitare i fantasmi che stanno correndo verso di lui. Forse dovrebbe fare una virata di 180 gradi e dirigersi verso la pillola di energia in alto a sinistra.

**CIP** 5  
livello interesse

0 ora giorno settimana mese anno

**K VOTO**  
**800**

**SEGA MASTER**

Graficamente piacevole, eccellente da giocare e farcito di un gran numero di livelli da esplorare! *Pacmania* offre ai possessori del Master System quel genere di giocabilità e bellezza visuale fino a oggi riservato ai possessori di sistemi a 16 bit.

**PIANO DELLE USCITE**  
SEGA MASTER SYSTEM prezzo nc USCITO

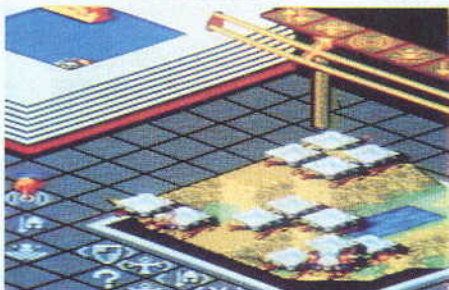
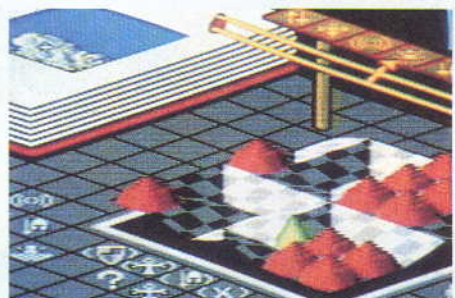
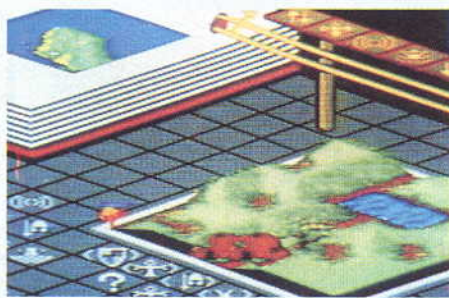
**P**opulous, il gioco strategico per eccellenza, si sta facendo strada verso il Master System. Il titolo dovrebbe già essere nei negozi quando leggerete queste righe, e la conversione del gioco che ha conquistato l'Europa, raccattando complessivamente 22 premi dalle principali riviste specializzate, sembra molto buona. I trionfi proprietari di computer che non ritenevano possibile una versione di *Populous* al di fuori delle macchine a 16-bit dovranno ricredersi!

Il gioco offre al giocatore la possibilità di diventare Sovrano dell'Universo. Se mai è esistito un lavoro gratificante, questo probabilmente si merita il titolo. Il gioco vanta un particolare adattamento del sistema di controllo originale, e alla Tecmagik, la società che ha realizzato la conversione, sono sicuri che il risultato sarà totalmente coinvolgente.

Ci sono 5.000 diversi mondi da conquistare, ognuno con clima, popolazione e caratteristiche del paesaggio a esso peculiari. Il giocatore può innalzare nuove terre dagli oceani, scatenare disastri naturali come eruzioni di vulcani e uragani e perfino lanciare l'intero popolo in una guerra totale fino all'ultimo omino!

Non perdetevi la recensione completa su uno dei prossimi numeri.

# POPULOUS



I giocatori della versione originale di *Populous* si ricorderanno del dischetto *Promised Lands*, contenente scenari aggiuntivi e pubblicato qualche mese dopo il fratello maggiore. Pare che i possessori di Master System avranno quelle terre extra insieme ai territori originali.

Se si esclude la grafica leggermente primitiva, è difficile trovare differenze tra il programma originale e questa conversione. Ma sarà riuscita la Tecmagik a riprodurre la splendida giocabilità? Solo il tempo darà risposta, anche se gli auspici sembrano buoni...



(a sinistra) Che sia un gioco stile Zaxxon? Non proprio. *Hole in One* permette di vedere il terreno di gioco con una visuale 3D. Conviene usare questa possibilità per evitare ostacoli e sorprese. (qui sotto) Palla in buca? Una doppia pressione rapida del pulsante di fuoco, ecco cosa ci vuole! (in basso) La nostra pazienza è messa a dura prova. Proprio quando vi aspettate di aver fatto un birdie improvvisamente appare questo schermo che mostra la palla riluttante mentre manca la buca. Ma non disperate, ai programmatori giapponesi piace scherzare. Così, talvolta, la palla entra ugualmente.



Si ringrazia Alex Computer di Torino per aver fornito il Super Famicom e la cartuccia per la recensione.



**CIP** 5  
 Livello Interesse  
 0

ora giorno settimana mese anno

**K VOTO**  
**867**

**SUPER FAMICOM**

Trasalite con stupore alla qualità dell'introduzione di ogni buca. Entrate con facilità nel semplice sistema di controllo. Osservate con orrore la comparsa dei consigli in giapponese! *Hole in One* è un debutto molto incoraggiante per le simulazioni di golf sul Super Famicom.

**PIANO DELLE USCITE**

SUPER FAMICOM L169000 USCITO

## Riuscirà la HALKEN a scendere sotto il par?

**A**h, lo splendido profumo dell'erba! Nessuno sa veramente da dove abbia avuto origine il golf ma malgrado questo piccolo particolare una versione di questo gioco è disponibile per ogni computer e console sul mercato. Gli appassionati più incalliti possono anche giocare una versione elettronica di golf tra una buca e l'altra! Perciò come si colloca nel panorama la prima simulazione di golf per il Super Famicom?

La Halken ha scritturato un famoso giocatore di golf giapponese, anche se noi non lo abbiamo mai sentito nominare, per sponsorizzare questa simulazione. Fino a quattro giocatori possono prendere parte alla gara e sarebbe davvero utile se uno di loro conoscesse il giapponese. Naturalmente non è necessario ai fini del gioco se non vi importa di perdere alcuni consigli.

Il gioco inizia dopo aver inserito le quattro lettere delle proprie iniziali (in giapponese o in inglese), sistemato la propria sacca e "volato" sopra una bellissima panoramica tridimensionale di una delle 18 buche del percorso

Il sistema di gioco è molto semplice. Invece di una visuale tridimensionale del terreno di gioco, come in famose simulazioni golfistiche per computer quali *Leaderboard* e *PGA Tour Golf*, *Hole in One* si

gioca su una rappresentazione a scorrimento verticale del campo. Un pannello sulla sinistra mostra la mappa completa della buca sulla quale si sta giocando mentre lo schermo principale è occupato da un ingrandimento dei dintorni immediati. Il tutto è arricchito da varie informazioni e icone di controllo. Prima di tirare è possibile richiamare una mappa tridimensionale "topografica" per vedere la conformazione del terreno, ripetere il colpo precedente o richiedere i consigli in giapponese menzionati in precedenza. La mappa in 3D è una facilitazione per i principianti che, in poco tempo, impareranno a riconoscere i rilievi dai colori della visuale dall'alto del campo.

Non lasciate che la musica scadente in sottofondo rovini la vostra concentrazione. Gli effetti sono ottimi specialmente se mancate la buca.

Si può regolare la direzione del colpo per mezzo di un cursore (click). Una finestra mostra le condizioni del terreno sotto la palla (click). Selezionate la mazza (click). Cambiate la posizione di tiro (click). E ora la parte più interessante. Un piccolo giocatore circondato da una barra di diversi colori, per determinare la potenza e l'accuratezza del tiro appare nell'angolo in basso a sinistra (click). Il giocatore in miniatura solleva la mazza - più in alto la solleva più



(In alto) Un salto al tabellone per un veloce sguardo ai risultati. Pessima prestazione alla decima buca! (Sopra) Un ostacolo particolarmente difficile da superare. Pronti per il classico colpo che lancia la palla sopra l'acqua solo per farla affondare a cinque millimetri dalla sponda...

potente sarà il tiro (click). Comincia ad abbassarla per colpire la palla e quando raggiunge la zona verde (questa riflette l'accuratezza del tiro) è ora di premere il pulsante. Ecco fatto (semplice, no?). Ora ci si può rilassare guardando con orrore la palla attraversare l'acqua, rimbalzare su di un albero e cadere in un bunker di sabbia!

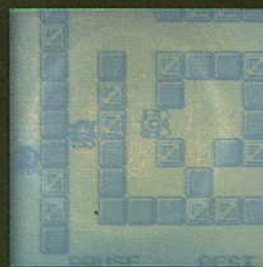
La sequenza per il tiro di precisione sul green è leggermente più complessa ma si basa sugli stessi principi. Se ci si trova vicino alla buca conviene premere velocemente il pulsante due volte per ottenere i migliori risultati. Occasionalmente lo schermo cambia, presentando un ingrandimento "digitalizzato" della buca. Questo succede normalmente quando si sbaglia una buca, ma non bisogna disperare se appare questa immagine - a volte la palla entra in buca inaspettatamente.

La grafica e il suono sono nella norma se tralasciamo le sequenze tridimensionali dall'alto che mettono veramente in mostra le capacità grafiche del Super Famicom. Sinceramente sono la splendida semplicità di gioco e i percorsi ben studiati che pongono *Hole in One* al di sopra degli altri giochi di golf. Caldamente consigliato anche se non siete degli appassionati di questo sport.

## GREMLINS 2

La nuova generazione arriva sul Gameboy.

Attenzione! Quei simpatici batuffoli di pelo che si moltiplicano a contatto con l'acqua o che si trasformano in piccoli mostri dopo uno spuntino a mezzanotte sono tornati. Basato sul secondo film, *Gremlins 2 - The New Batch* è un gioco d'azione a scorrimento orizzontale composto da quattro livelli, due sezioni bonus, tre



demo e un guardiano alla fine di ogni livello. Il giocatore controlla Gizmo nel tentativo di combattere i malvagi cugini gremlin dentro il Clamp Centre di New York. Lungo la strada si incontrano diversi tipi di gremlin ed è necessario raccogliere degli oggetti speciali, come matite e una radio, per combattere queste pericolose creature. Il gioco rispecchia la vera tradizione dei giochi d'azione per console e comprende un'infinità di piattaforme e nastri trasportatori su cui saltare, spine e ostacoli da evitare e alcune sorprese quali un blocco che tira pugni. *Gremlins 2* è il miglior gioco per Gameboy che abbiamo giocato dopo *Contra*.

## BATTLE BULL

Il Gameboy arriva su Mondo Oro.

Un disastro ha colpito l'installazione mineraria spaziale su Perseus VI. I robot minatori nella miniera di Mondo Oro 8 sono stati infettati da un virus che li ha fatti impazzire e li costringe ad attaccare qualsiasi cosa entri nella miniera. La compagnia mineraria ha assunto il giocatore per risolvere questo piccolo, fastidioso problema. Ci sono 48 livelli per arrivare a Mondo Oro e ognuno è cosparso di blocchi rocciosi. Utilizzando un veicolo da combattimento appositamente modificato, il *Battle Bull* appunto, si ha a disposizione una certa quantità di tempo per ripulire lo schermo e raccogliere il bonus. Tra un livello e l'altro esiste la possibilità di equipaggiare il Bull con motori più potenti, pale, capacità di salto e armi - ammesso che si possieda il denaro necessario. Questo arcade-

demo e un guardiano alla fine di ogni livello. Il giocatore controlla Gizmo nel tentativo di combattere i malvagi cugini gremlin dentro il Clamp Centre di New York. Lungo la strada si incontrano diversi tipi di gremlin ed è necessario raccogliere degli oggetti speciali, come matite e una radio, per combattere queste pericolose creature. Il gioco rispecchia la vera tradizione dei giochi d'azione per console e comprende un'infinità di piattaforme e nastri trasportatori su cui saltare, spine e ostacoli da evitare e alcune sorprese quali un blocco che tira pugni. *Gremlins 2* è il miglior gioco per Gameboy che abbiamo giocato dopo *Contra*.

## POWER MISSION

È stata dichiarata guerra ai possessori di Gameboy.

Il classico gioco della battaglia navale (proprio quello con carta e penna) è stato rilanciato in Giappone dalla NTVIC. *Power Mission* simula una battaglia navale contro una flotta nemica controllata dal computer o da un altro giocatore. I due giocatori controllano una flotta di dieci unità che variano dai cacciatorpediniere alle navi ammiraglie e dai sottomarini ai dragamine. La mappa è divisa in una griglia di 28x28 riquadri che comprendono terraferma, acque basse e mare profondo. A turno vengono mosse le navi e attaccate le forze avversarie. La chiave del successo in *Power Mission* consiste nell'usare un pizzico di strategia e il radar per localizzare e attaccare la flotta nemica. Il giocatore che affonda la nave ammiraglia avversaria per primo vince. In ultima analisi un buon modo per complicare un'idea incredibilmente semplice. Non male nel modo a due giocatori (con due Gameboy collegati) sebbene si ottenga lo stesso divertimento con un paio di penne e due fogli di carta - a un costo molto minore. Un bel gioco per chi è a corto di amici, penne e carta.

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

 **Glénat** ITALIA





Per qualche ragione, in curva non si ottiene lo stesso vantaggio che si avrebbe nel mondo reale!

# RIDING HERO

Dal momento che gira sulla "console del futuro", da *Riding Hero* c'è da aspettarsi qualcosa di più che non dal solito giochino di corsa. E infatti non c'è solo un gioco di guida in moto, ma anche un'avventura! Sì, un'AVVENTURA! Che cosa ci riserverà il futuro?

Il primo dei due giochi sulla cartuccia è una corsa competitiva con una scelta fra quattro possibili moto. Bisogna completare due giri di otto fra i circuiti più famosi del mondo, piazzandosi fra i primi tre per poter proseguire sul percorso successivo.

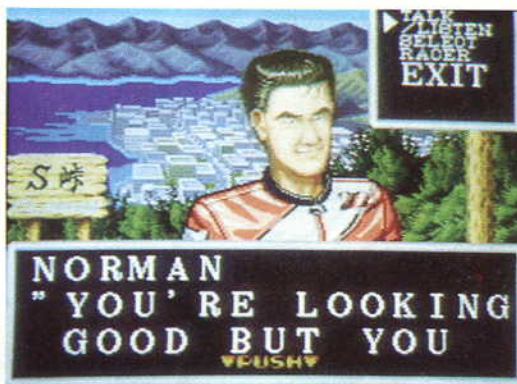
L'avventura, d'altra parte, è qualcosa di piuttosto innovativo. Si svolge su tre diversi schermi: una mappa, un'immagine del luogo in cui ci si trova, dove si possono organizzare corse per guadagnare denaro e lo schermo di gara vero e proprio (con una tipica visione della gara "da dietro il veicolo", proprio come nella maggioranza dei giochi in circolazione). Si comincia nei panni di un

principiante senza motocicletta, e si deve raggiungere una buona fama a livello locale sino a quando non si incontra Diamond Dave, il Re delle Moto. Basta batterlo per diventare il nuovo campionissimo.

I comandi sono semplici e immediati. Niente marce, un pulsante per accelerare, uno per frenare e uno per attivare i turbo, un simpatico aggeggio che si può usare limitatamente e che fornisce dei brevi attimi di altissima velocità. La grafica è pulita e incisiva con le uniche informazioni in sovrapposizione nella parte superiore dello schermo con la velocità e la posizione di gara.

La parte della corsa vera e propria è abbastanza banale, anche se gli elementi d'avventura aumentano la longevità del gioco. Giocare a *Riding Hero* è decisamente divertente e offre una innovazione a un genere sin troppo sfruttato. Vale la pena di dargli un'occhiata in negozio.

## Gomme bruciate con la SNK - in stile Neo Geo!



La sezione adventure controllata da menu aumenta la longevità del gioco.

## KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:  
**C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI**

Consulenza per l'acquisto:

FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE  
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)  
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK  
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

**AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000**

IVA COMPRESA

**KRAMER ELECTRONIC**

via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

## AMERICAN'S GAMES

**YES IT'S HERE**  
COMPUTER AND VIDEOGAMES  
TOP QUALITY HARDWARE

**ATARI LYNX L.169.000**

**ATARI 7800 L.129.000**

**SOUNDBLASTER L.379.000**

**EXPANSION 4MEGA AMIGA L. 640.000**

**EXTERNAL DRIVE ST/AMIGA L. 189.000**

**SOFTWARE LOW COST**

**MS DOS - AMIGA - ST - C64**

**ALL CARTRIGES FOR**

**NINTENDO - ATARI - SEGA**

IMPORTAZIONE DIRETTA GIOCHI DAGLI USA  
CERCHIAMO PROGRAMMATORI 68000 PER GIOCHI  
ANCHE IN STOS E AMOS

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA**

**VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920**

# RENEWEL<sup>®</sup> srl

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

**computers ed accessori**

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO

tel. 02 / 323492

UFFICI

tel. 02 / 3270226

FAX 24h

tel. 02 / 33000035

UFFICIO SPEDIZIONI

tel. 02 / 33000036

**UNICA SEDE IN ITALIA**

## OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

### CDTV

**DISPONIBILE IN ANTEPRIMA  
"LA NOVITA' DELL'ANNO  
CDTV" COMPACT DISK?  
MOLTO DI PIU'!  
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA**



**COMMODORE AMIGA 500**  
garanzia Commodore Italia con 4 programmi  
+ 50 giochi omaggio **L. 695.000**

**AMIGA COMMODORE 2000**  
garanzia Commodore Italia con 4  
programmi originali + 50 giochi omaggio  
**L. 1.390.000**

**JANUS "AT" + DRIVE**  
**+ DOS 4.01 XA2000 L.950.000**

**TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%**

**ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI  
SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO  
DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!**



**THE CLONEMACHINE  
L. 90.000**

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata.

L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE!!!)

È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con chiare istruzioni in italiano!!!

#### **A-2320 FLICKER FIXER**

Elimina il fastidioso sfarfallio del Amiga in altissima risoluzione, indispensabile per chi lavora in grafica, è indispensabile un monitor multisync o VGA. **L. 430.000**

**HARDCARD 2091 (SOLO  
CONTROLLER) L. 330.000  
HARDCARD 2091 + 45 MB  
HARDISK "QUICKLOAD"  
L.875.000**

Hard-disk Commodore nuovo veloce controller, espandibile a 2 MB, il tutto su CARD, semplicissima installazione, autoboot, il tutto ad un prezzo eccezionale.

#### **AMIGAVISION (NOVITÀ)**

Finalmente disponibile anche in Italia il straordinario Pacchetto che fino ad oggi corredeva soltanto l'Amiga 3000, questo eccezionale programma per la programmazione multimediale, grafica, animazione, video, musica e molto più. Regala al tuo Amiga questo fantastico programma!!! **L.149.000**

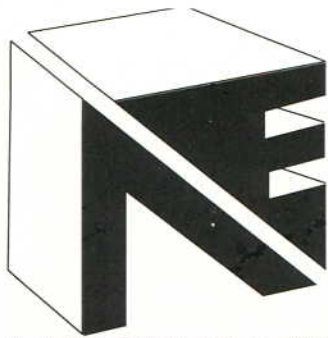
#### **AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)**

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano. **L. 29.000**

#### **SUPER SYNCRO V. 3.0**

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000. **L. 89.000**

**DISPONIBILE IL  
NUOVO FATTER  
AGNUS 8372A  
L 160000**



# NEWEL<sup>®</sup> srl

**NEGOZIO** tel. 0 2 / 3 2 3 4 9 2  
**UFFICI** tel. 0 2 / 3 2 7 0 2 2 6  
**FAX 24h** tel. 0 2 / 3 3 0 0 0 3 5  
**UFSPEDIZIONI** tel. 0 2 / 3 3 0 0 0 3 6

**VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA** via Mac Mahon, 75 milano

**EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE**

## ACCESSORI VARI COMMODORE

<b>A520</b>	<b>MODULATORE TV-PAL</b>	<b>L. 49.000</b>
<b>A2088 JANUS XT + DRIVE + DOS 4.1</b>		<b>L. 590.000</b>
<b>A2010DRIVE PER A2000 COMMODORE</b>		<b>L. 195.000</b>
<b>A2060SCHEDE MODULATORE TV A2000</b>		<b>L. 179.000</b>

## MODEM RS-232 STANDARD HAYES COMPATIBILI:

ESTERNO SMART 300/1200 (V21-V22)	L. 179.000
ESTERNO SMART 300/1200/VIDETEL (V21-V22-V23)	L. 249.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400 (V21-V22-V22 BIS)	L. 249.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400 con correzione errore MNP-5	L. 369.000
ESTERNO SMART 300/1200/2400/VIDEOTEL (V21-V22-V23-V22BIS)	L. 399.000

DISPONIBILI ANCHE TUTTE LE VERSIONI IN SCHEDA INTERNA!!!

MANUALE  
IN ITALIANO

## AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCEPC 286 EMULATOR AT AMIGA 500 MULTITASKING

**Lire 390.000**

ORA ANCHE  
PER A2000

## • ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

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

• 512k per amiga 500	L. 85.000
• 512k per amiga 500 + clock	L. 110.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock	L. 240.000
• 4 mb per amiga 500 +clock	L. 590.000
• 2 mb per amiga 1000	L. 450.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock	L. 390.000

**UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO**

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALLA QUALITÀ

### GARANZIA 12 MESI

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

**UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO**

## BOOTSELECTOR L. 19.000

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

## KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

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

## ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE)

**SUPEROFFERTA L. 120.000**

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

**richiedi il nostro nuovo catalogo gratuitamente specificando il computer posseduto!**

**oltre 3000 dischi di pubblico dominio FISH DISK fino al 450 disponibili altre 20 serie**

## SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

**L. 29.000**

## MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.

**L. 79.000**

## MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

**L. 29.000**

## JOYSTICK IN OFFERTA

### SUPER JOYSTICK

Dagli USA, il robustissimo "Super Joystick anima in metallo, sei microswitch di preciso-ne, bottone di fire sull'impugnatura e sulla ba-se, autofire disinseribile tramite switch, il tutto in un nuovissimo design nero con ventose.

**L. 35.000**

### JOYSTICK "CLOCHE"

per simulatori di volo

Altra novità dagli Stati Uniti, questo rivoluzionario è destinato ad una fascia di utenti ben precisa, gli appassionati dei simulatori di volo. Vi sembrerà di guidare un vero aereo, una vera "CLOCHE" con i stessi comandi di un aereo, il tutto dotato di microswitch ed ventose, il divertimento è assicurato se lo userete con programmi tipo: Flight Simulator, Mig 29, Falcon, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter e molti altri.

**L. 69.000**

## DIGITALIZZATORI VIDEO

### DIGI VIEW 4,0 GOLD

Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale

**L. 290.000**

### VIDEON 3,0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano

**IN OFFERTA**

## MOUSE PAD - TAPPETINO ANTISTATICO PER MOUSE

Utilissimo tappetino antistatico per mouse, indispensabile per un buon utilizzo del mouse, evita il contatto diretto con superfici non idonee per un corretto uso del mouse.

**L. 15.000**

## TURBO ACCELERATOR CARD PER AMIGA 500/1000/2000

Funziona su tutti gli amiga, semplice installazione, non necessita di saldature, 100% compatibile, velocità selezionabile tra 7 e 14 Mhz. 32 kb di ram statica ad alta velocità, di cui 16 come cache memory. Il più veloce acceleratore senza memoria a 32 bit. STRAORDINARIO!!!

**L. 450.000**

## INTERFACCIA 4 JOYSTICK

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

**DISPONIBILE !!! L. 29.000**

## AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm. e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

**IN OFFERTA L. 89.000**

## ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sprogere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano

**L. 169.000**

## CENTINAIA DI PROGRAMMI, SEMPRE ULTIME NOVITÀ "IMPORTAZIONE DIRETTA" DAGLI USA, INGHILTERRA, GERMANIA, "GIOCHI, UTILITY, SOFTWARE MIDI".

NEWEL PRESENTA UN NUOVO SERVIZIO, TUTTO IL MEGLIO DEL SOFTWARE DIRETTAMENTE A CASA TUA. LA PIU' VASTA GAMMA DI SOFTWARE ORIGINALE!!!

SOFTWARE INTERAMENTE IN ITALIANO:

DELUXE PAINT III Programma grafico pittorico	L.149.000
DELUXE VIDEO III Video, animazione, Videoclip	L.169.000
PAINTER 3D CAD 3D, per arredamento ecc.	L.149.000
SUPERPLAN (SUPER LOGISTIX) Tipo lotus 123, foglio elett.	L.189.000
SUPERBASE PERSONAL Potente archivio multiuso	L.179.000
SUPERBASE PROFESSIONAL Database, prof. Programmabile	L.299.000
CI-TEXT 3.0 Il più potente Wordprocessor	L. 89.000
PERSONAL FONT MAKER Crea fonts/caratteri come vuoi	L. 99.000
PHOTON PAINT II Programma grafico pittorico	L. 89.000
TOTO MANIA Elaborazioni sist Totocalcio	L. 59.000
PROFESSIONAL PAGE 1.3 Il più potente DeskTop Publish.	L.490.000
AMIGA "APPETIZER" Videoscrittura + Disegno + Music	L. 39.000

Tutti i sopraelencati programmi sono interamente in italiano sia il programma che le istruzioni.



# TNT

## Tricks 'n' Tactics

Benvenuti al consueto angolo dedicato ai trucchi più sporchi, alle gabelle più inconsuete e alle soluzioni più strategiche kurato da Paolo Paglianti. Purtroppo (e sottolineo il purtroppo!) (per fortuna! ndr) nel mese di giugno la hotline sarà sospesa, causa esami di maturità, ma non temete, sarà ripresa in settembre (sempre che l'addetto non sia cannato di brutto...).



## Codename: Iceman

**F**are l'agente segreto non è molto semplice al giorno d'oggi: sottomarini, incrociatori russi, basi antiche segrete, ragazze... Beh, per fortuna, c'è K...

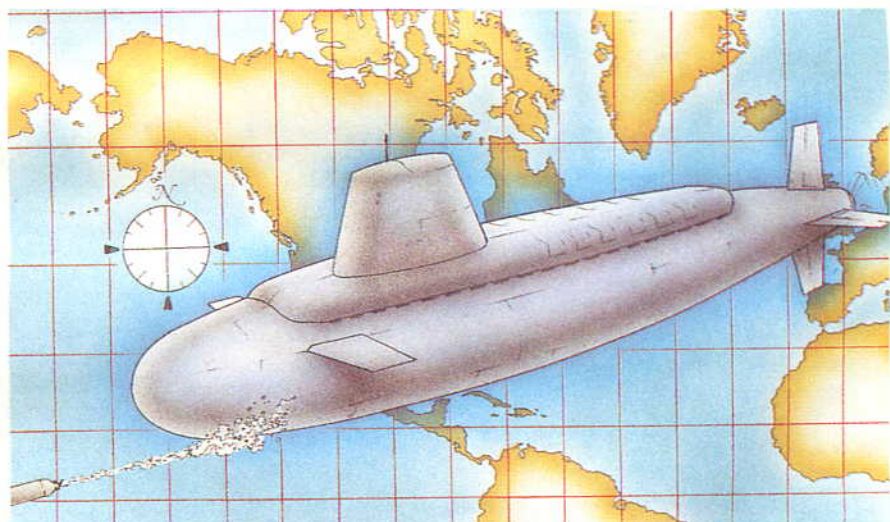
### A TAHITI:

LOOK TABLE e GET MAGAZINE (molto meglio leggere K...). Alzatevi, andate a sinistra, e PLAY BALL. Quando la ragazza urla: "aiutoooo!", sfoderate il vostro coraggio e tuffatevi in acqua. Per rianimarla SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH AIRWAY. LOOK, LISTEN, FEEL, CHECK PULSE e BEGIN COMPRESSION. Quindi andate a est, GET SHIRT. Poi andate a nord e OPEN DOOR, TALK TO CLERK, GET KEY e READ SIGN. Andate a est. WALK TO BRUNETTE, ASK GIRL TO DANCE, STOP DANCING, BUY GIRL A DRINK e SIT. YES e KISS GIRL (come nei film di James Bond...). KISS GIRL, KISS GIRL (roba da Larry IV - ora dovrebbero fare la rianimazione a voi...) e STAND. LOOK TABLE GET NOTE e OPEN DOOR.

Andate a ovest finché vedete luccicare qualcosa nei cespugli, ma non uscite dallo schermo. Avvicinatevi a quel qualcosa e LOOK DOWN, LOOK GLIMMER e GET EARRING. OPEN EARRING, LOOK INSIDE EARRING e GET MICROFILM. Superate cinque schermi, fino a raggiungere il vostro bugalow (il terzo dallo schermo della pallavolo) e OPEN DOOR, OPEN DRAWER, GET ID, GET CHANGE OPEN CLOSET e GET BLACK BOOK. Ora ritornate all'hotel e BUY PAPER, OPEN DOOR. Aspettate il messaggio dell'impiegato e GET MESSAGE. Ritornate al bungalow di prima e USE PHONE (1-202-555-2729) e TALK MAN. USE PHONE (555-8000) di nuovo e TALK MAN. Tornate nello schermo con la sdraio dove è iniziata la vostra avventura.

### IL PENTAGONO:

Superate la porta di vetro e SHOW ID. SHOW ID anche al tavolo. PUSH UP BUTTON nell'ascensore. SHOW ID di nuovo e STAND. GET ENVELOPE. Lasciate la stanza, raggiungete la guardia e GET ID. LOOK ID e GET ID. Lasciate anche il Pentagono e TALK MAN davanti all'autista. YES e SHOW ORDER.



### A BORDO DELL'USS BLACKHAWK

Salite sulla passerella e SALUTE FLAG, SALUTE OFFICER, REQUEST PERMISSION TO COME ABOARD. Poi OPEN DRAWER, GET CALIPER, OPEN BOOKSHELF e GET DECODING BOOK. Lasciate la stanza e fate quello che dice il capitano, fino a quando non vi invita nella sua stanza. CONFIRM GREEN BOARD e STAND. Quando vi chiede il codice, inserite 134. LOOK BRIEFCASE, GET ENVELOPE, LOOK CHART e LOOK ORDERS. Quando il capitano mette via la valigetta, GET COMBINATION.

Tornate alla stanza di controllo: LOOK TABLE, utilizzate la mappa inclusa nella confezione per decidere la rotta (PLOT COURSE) e poi EXIT. Pilotate il sottomarino e se ricevete messaggi cifrati: STAND, GET MESSAGES e LOOK CODE BOOK. Ora utilizzate il libro incluso nella confezione per decifrare i messaggi. Andate nella stanza del capitano e OPEN SAFE (23448803). OPEN CASE (762134), USE ID CARD, INSERT MICROFILM. A questo punto utilizzate il messaggio di prima. CLOSE BRIEFCASE e andate nella vostra stanza. TURN ON COMPUTER. Inserite le parole-chiave primarie e secondarie di Waghshington. Quando appare la scatola vuota, inserite Y e inserite le parole chiave primarie e secondarie della CIA. Quando riappare la scatola, inserite N. Andate nella camera siluri e CYCLE EQUIPMENT, INSPECT EQUIPMENT, MEASURE

CONVEYOR BELT e MEASURE CYLINDER.

Raggiungete la sala macchine e OPEN CABINET, GET CYLINDER, SIX INCHES, MEASURE CUTTER PIN, USE LATHE, SET LATHE, 1" SETTING (un pollice) e TURN ON LATHE. USE DRILL, PRESS AT DRILL. Quindi SELECT BIT SIZE e 1/4" SETTING. Poi TURN ON DRILL, USE GRINDER e andate nell'ultima stanza, dove OPEN DRAWER e GET HAMMER. Tornate nella camera siluri e FIX CONVEYOR WITH BOTTLE. GET BOTTLE. Se vi chiedono di giocare ai dadi la bottiglia, YES. Tentate fino a vincere bottiglia, soldi e DEVICE. Andate nella stanza dei controlli e mettetevi ai comandi del sottomarino. Quando il capitano vi invita sul ponte, STAND e TALK. Camminate fino al pannello dei controlli e immergetevi fino a 500 piedi. Spegnete il sonar, diminuite la velocità e inserite il silenziatore. Aspettate che il nemico usi le armi per primo e lasciatelo avvicinare. Inquadrate e sparate, se siete sicuri che non ci siano più in giro i siluri nemici. Se ricevete dei messaggi, STAND e GET MESSAGE. Decifrate i messaggi di Waghshington e della CIA. Andate al pannello di controllo e attivate il monitor. Quando ricevete un messaggio che riguarda una frattura nel ghiaccio CONTACT ICE STATION e STAND dopo aver decodificato i messaggi. Andate dall'operatore radio e GET MESSAGES. Decodificateli, raggiunge-

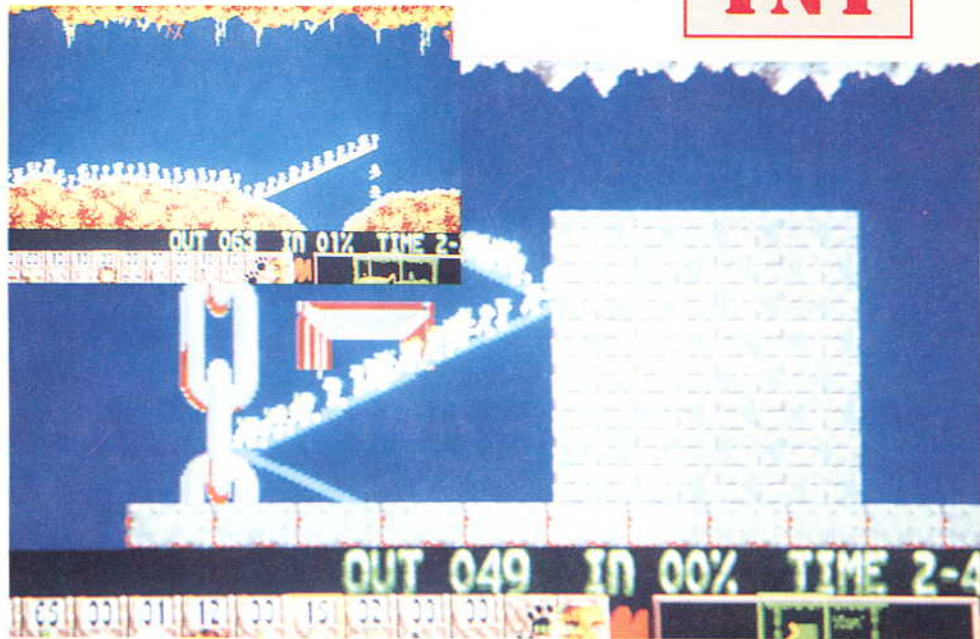


te il pannello di controllo e SIT. Scendete velocemente a 1100 piedi e riducete la velocità. Spegnete il sonar e attivate i silenziatori. Scendete fino a 2300 piedi. Lanciate i siluri solo se il nemico si allontana o aspettate tranquilli fino a quando se ne va. Dopo alcuni segnali sonar erranti, identificherete la Coontz con l'eco sonar. Superate lo stretto di Gibilterra e state sempre sotto la Coontz, tenendo la croce sopra il vostro sottomarino. A un certo punto il capitano vi ordinerà di arrivare a quota e velocità periscopio e di osservare con esso il "panorama": STAND e LOOK SCOPE. Segnatevi la direzione della piattaforma di trivellazione al largo e del porto. Premete la freccia in giù nello schermo dei controlli del periscopio. Andate dall'operatore sonar, GET DISTANCE TO RIG e GET DISTANCE TO HARBOUR.

Andate nella stanza dell'addetto macchine e raggiungete il nostromo macchinista Willy Johnson e GET KEY. Andate nella cambusa e OPEN COMPARTMENT. Quindi andate nella camera siluri, OPEN CABINET, GET EXPLOSIVES, GET FLARES e GET FLARES di nuovo. Andate nella stanza dei motori e posizionatevi a sinistra della paratia: LOOK COMPARTMENT, GET DIVER CHECK DIVER e CHECK VIBRATION.TEXT. Quindi CHECK SHAFT e MEASURE SHAFT, poi andate nella stanza del macchinista: OPEN CABINET, GET NUT 1/2 INCH, e GET WASHER 1/2 INCH. Ora andate nella sala macchine e OPEN DRAWER nello scompartimento degli attrezzi. PUSH BUTTON, GET DRIVER VEHICLE, INSTALL NUT, TIGHTEN NUT e ENTER COORDINATES (inserite la distanza del pozzo di petrolio e del porto). Raggiungete la scala che conduce all'uscita di salvataggio e CLIMB WATER, OPEN HATCH e WEAR SCUBA GEAR. Quindi WAIT NEXT TNT ISSUE!



Da poche parti fa freddo come a 5000 metri di profondità. E state sicuri che ve ne renderete conto se non state più che attenti in: **Codename: Iceman**



Non si fermerebbero mai questi piccoli stupidi. L'importante è non fargli sapere che stanno andando a finire in situazioni perfino peggiori di quella in cui sono!

## Lemmings

**T**utto quel che vi serve per sbizzarrirvi nel folle mondo dei Lemmings. Almeno ai livelli "Easy" e "Tricky".

### EASY

- 2 IJLDNCCCN
- 3 NJLDNCADCK
- 4 HNLHCIDECK
- 5 LDLCDJNFCK
- 6 DLCIJNLGCT
- 7 LCANKKDHCO
- 8 CINNLDLICJ
- 9 CEKHMJLJCO
- 10 MJHMDLCKCW
- 11 OHODHCELCS
- 12 JMDLCINMCK
- 13 MDLCAKLNCS
- 14 DLCIJNMOCM
- 15 LCENLMDPCL

- 16 CMNMLDLQCU
- 17 CEJHLFLBDX
- 18 IJLFLCCDN
- 19 OHNNHCEDDU
- 20 JNNHMCODDP
- 21 LFLCCKLFDO
- 22 FLCMKLLGDJ
- 23 LCCOLLFHDU
- 24 CMOLNNHIDV
- 25 CCKHMGHJDM
- 26 OJHMFCLKDL
- 27 NJMGLCALDV
- 28 HONHCINMDR
- 29 MNJCEJLNDO
- 30 GLCOJLMODU

### TRICKY

- 2 COOLMGLQDL
- 3 CAJLDMBEV
- 4 KKHLDMCCEP
- 5 NHLDMCGDER
- 6 HLDMCMOEEX
- 7 LDMCAJNFEN
- 8 DMCKJMLGEX
- 9 ICGNMNDHEW
- 10 CIOLLMIEL
- 11 CEKKOLIJEK
- 12 IJHMDMCKEV
- 13 NHMLCALEW
- 14 KOEICOMEU
- 15 MDMCEJMNEJ
- 16 LMBIJNOOEY
- 17 KCAOLMMPES
- 18 CINMMDMQEU
- 19 CCKHNOIBFQ
- 20 KJLFOCCFV
- 21 OHLFMCADFN
- 22 HNNICKOEFO
- 23 LGMCAKLFQ
- 24 FICMKMLGFJ
- 25 MCGNMLFHFL
- 26 BKOLNGKIFQ
- 27 CAJMGJMFJ
- 28 IJJOOCKKFT
- 29 NIMFMCELFK
- 30 JMGCKNMF



## Car-Vup

I possessori di Amiga e ST che si divertono a saltellare e a raccogliere bulloni con *Car-Vup* possono trarre un respiro di sollievo.

Inserite **PUSSYCAT** nella tabella dei punteggi migliori. Digitando **BUMPER** durante il gioco avrete una invulnerabilità momentanea e digitando **WHOOOPSIE** andrete dirritti al livello finale - siete sicuri che riuscirete a farlo?

## Dynamite Dux

Digitate **CHEAT** nello schermo dei titoli e quindi premete i tasti da F1 a F6 per saltare al livello corrispondente.

## Mont Python

Volete un nuovo modo gabola? Basta digitare **SEMPRINI** nella tabella dei record per iniziare da qualsiasi livello.

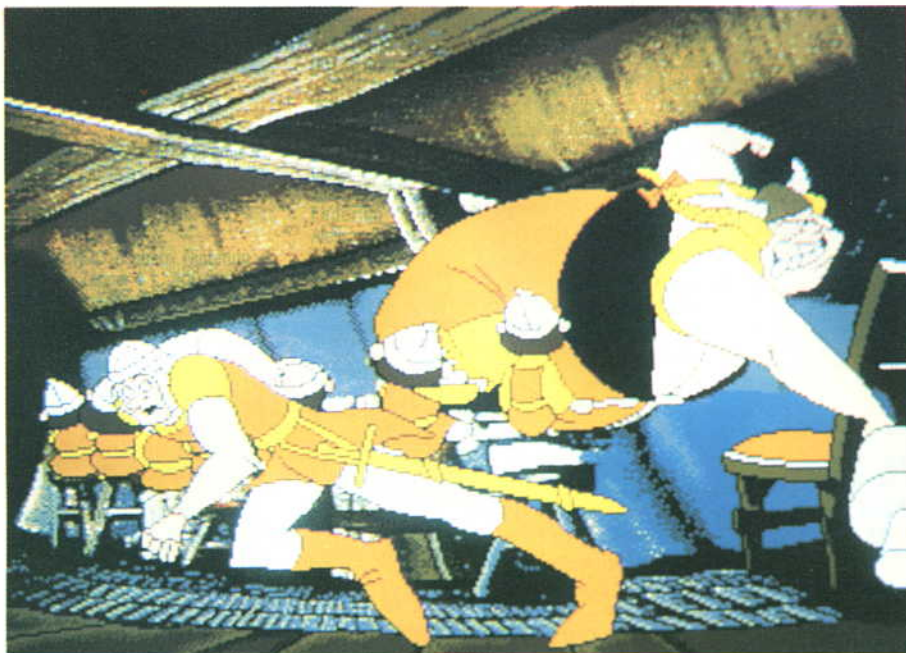


Ehi! L'ho beccato proprio nel mezzo questo!

## Dragon's Lair III

**Dirk** deve dimostrare di non essersi rammollito dopo aver sfornato una manna di marmocchi. Noi gli diamo una manopubblicando la soluzione completa dell'ultimo prodotto simil-laser della ReadySoft.

- SCENA 1 - Semplice: Andate a SINISTRA appena prima che la suocera vi salti addosso.
- SCENA 2 - Dopo essere andati in GIU', evitate i tentacoli catapultandovi a DESTRA.
- SCENA 3 - Premete FUOCO, quindi subito a DESTRA per evitare la vecchia strega.
- SCENA 4 - In GIU' a tutta forza, poi immediatamente a SINISTRA.
- SCENA 5 - Saltate a SINISTRA, poi in SU per aggrapparvi alla coda del serpentello, e in SU una seconda volta per salire verso la salvezza (?)
- SCENA 6 - Premete in SU appena appare questa scena.
- SCENA 7 - Equilibrate la vostra posizione sulla roccia andando in GIU', quindi GIU' di nuovo quando iniziate a scivolare.
- SCENA 8 - Premete FUOCO per spaventare il serpente e poi andate in SU.
- SCENA 9 - Ripremete FUOCO per allontanare nuovamente il serpente.
- SCENA 10 - Arrampicatevi (SU) sulla macchina del tempo, quindi saltate a DESTRA per evitare il solito serpente.
- SCENA 11 - Andate a SINISTRA, poi FUOCO, quindi andate di nuovo a SINISTRA.
- SCENA 12 - Andate in GIU' per evitare di scivolare,



Non bisogna mai prendere un serpente per la coda, Dirk.

- premete FUOCO e poi proseguite a SINISTRA.
- SCENA 13 - Premete FUOCO, SINISTRA e poi ancora SINISTRA; per liberarvi per l'ennesima volta dal serpente, FUOCO di nuovo.
- SCENA 14 - Premete FUOCO, DESTRA e quando la spada è inserita nella macchina del tempo, premete FUOCO una seconda volta.
- SCENA 15 - Affrontate il volatile-visitor andando in SU, poi premete FUOCO DUE VOLTE.
- SCENA 16 - Superate Mordoc andando in SU.
- SCENA 17 - Eliminate il volatile con FUOCO, quindi SU.
- SCENA 18 - Semplice come bere una pozione: andate a DESTRA.
- SCENA 19 - La situazione qui è davvero ingarbugliata! Andate in GIU' per inginocchiarvi, e premete FUOCO per eliminare il pterodattilo. A questo punto ci sarà una breve pausa in cui verrà caricata la seconda parte della scena. APPENA RICOMINCIA LA COLONNA SONORA, PREMETE FUOCO, poi saltellate a SINISTRA per indossare le ali magiche e saltate a DESTRA e poi in SU per decollare.
- SCENA 20 - Picchiate in GIU' per seguire la vostra bella.
- SCENA 21 - Saltate in GIU' per prendere la spada, scendete a DESTRA e salite di nuovo sulla macchina del tempo andando in SU.
- SCENA 22 - Tranquillizzatevi e osservate Dirk mentre esce dalla macchina del tempo e inizia a scalare una pianta.
- SCENA 23 - Evitate il fendente dell'angelo (ce l'hanno tutti con me, oggi!) andando in GIU', quindi andate di nuovo in SU.
- SCENA 24 - Ripete la sequenza della scena precedente.
- SCENA 25 - Andate in SU due volte.



Non aver paura Dirk. Quello è "solo" un centauro, credici!

- SCENA 26 - Saltate a SINISTRA per aggrapparvi alla pianta andate in GIU', saltate in SU per evitare gli angeli e andate a DESTRA per scappare.
- SCENA 27 - Per evitare il serpente (ancora qui?) premete TRE VOLTE FUOCO.
- SCENA 28 - Se non volete essere spremuti come delle arance medievali, lanciatevi a DESTRA e poi in SU.
- SCENA 29 - Abbassatevi in GIU' e spostatevi a DESTRA.
- SCENA 30 - Premete FUOCO e il serpente si ritroverà con un mal di testa reale.
- SCENA 31 - Premete FUOCO per attivare la macchina del tempo con la spada.
- SCENA 32 - La faccenda ora si mette davvero male, ma, come si diceva ai vecchi tempi, "Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare...". Saltate in SU per smettere di cadere come un ferro da stiro verso un destino molto... piatto, e lanciate la spada con FUOCO.
- SCENA 33 - Andate in SU, SINISTRA e in GIU', prima di andare a DESTRA.
- SCENA 34 - La spada ora colpirà Mordoc, mentre voi potrete spassarvela in pace.
- SCENA 35 - SU, GIU' e poi saltate a DESTRA DUE VOLTE.
- SCENA 36 - Qui è essenziale scegliere il momento giusto: andate in SU, DESTRA, premete FUOCO e continuate a SINISTRA.
- SCENA 37 - Andate in SU per evitare il lampo di energia di Mordoc, e rispondete con FUOCO.
- SCENA 38 - Qui potrete vedere la caduta dell'anello sul dito di Mordoc.
- SCENA 39 - Andate in GIU' mentre Mordoc sta trasformandosi.
- SCENA 40 - Andate in GIU' di nuovo, quindi FUOCO per mettere fine a quella forza diabolica.

SCENA 41 - Evitate le rocce andando in GIU', poi a SINISTRA e infine SU.  
 SCENA 42 - A questo punto Dirk cercherà di risvegliare Daphne. Andate in GIU', quindi premete FUOCO DUE VOLTE per spazzolare via i rettili.  
 SCENA 43 - Premete FUOCO di nuovo per eliminare un altro rettile mentre Dirk si sta disperando.  
 SCENA 44 - Daphne finalmente si sveglia!  
 SCENA 45 - Premete FUOCO per eliminare l'ultimo avversario.  
 SCENA 46 - Quello che stavate aspettando da 45 scene - carini!

Ma perché affaticarsi a giocare *Dragon's Lair II - Time Warp*, quando potete vedere il film? Basta premere RETURN nello schermo dei titoli, scrivere "get mordoc dirk" (spazi compresi) e premere FUOCO.

## Time Machine

**M**esi dopo la soluzione completa, ecco il modo gabola per viaggiare nel tempo e non rimetterci la pelle: inserite nella tabella dei primi dieci viaggiatori temporali la parola "DIZZY". Quindi potrete saltellare da una zona all'altra con il pulsante corrispondente.



Accidenti! Non è carino riempire di scosse elettriche questi piccoli batufoli di pelo.

## Teenage Mutant Hero Turtles

**T**ranquilli! Se le tartagurine ninja hanno qualche problema nel superare il primo livello sul vostro PC, premete contemporaneamente i tasti E, S, W, e A, poi premete T. A questo punto potete tranquillamente girovagare per lo schermo, passando attraverso edifici e muri anche se non sarete invulnerabili; l'unico difetto di questo trucco è che non potrete passare sull'acqua - strano per delle tartarughe! Per completare il primo livello dovrete entrare in una determinata porta che vi condurrà da Box-Pop e April. Eliminando il guardiano completerete il primo stage.



Cosa? Non avete le Turtles sul vostro PC? Allora, seguitemi nelle fogne!

## Escape from Colditz

**N**on è semplice scavare un tunnel sotto la cappella equipaggiati solo con un cucchiaino da the, specie se circondati da guardie armate fino ai denti - qualche aiuto per mettervi sulla buona strada dovrebbe esservi molto utile!

### APRIRE LE PORTE

Beh, questo è proprio il primo passo... Nel Castello ci sono centinaia di porte, e molte sono chiuse a chiave. Peregrinando per le stanze del maniero potrete trovare un sacco di chiavi e grimaldelli. Ci sono tre tipi diversi di porte:

- Porte a Basso livello di sicurezza - Utilizzate un grimaldello.
- Porte con Grado di Sicurezza 1 - Con queste porte dovete utilizzare la Grade 1 Key.
- Porte con Grado di Sicurezza 2 - Solo le Grade 2 Key possono essere utili in questo caso.

Ogni chiave o grimaldello può essere utilizzato una sola volta, ma in compenso la porta rimarrà aperta fino alla fine del gioco. Attenzione, perché intorno ai posti dove sono confinati i prigionieri ci sono molte porte che chiudono stanzette vuote perfettamente inutili - potreste sprecare molte utili chiavi!

Esplorate tutte le aree il prima possibile, e segnatevi quali contengono oggetti utili, in modo da andare a colpo sicuro nelle partite successive.

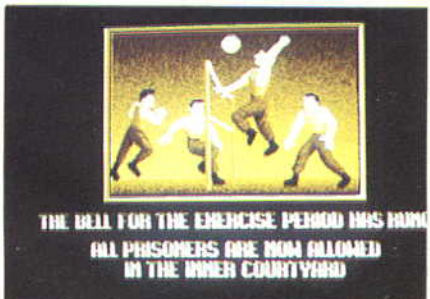
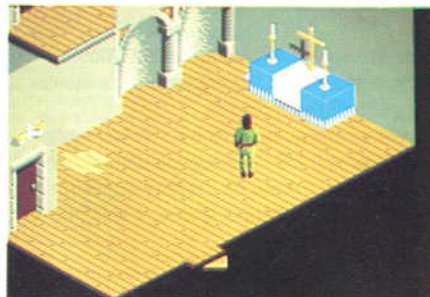
### EVITARE I MANGIACRAUTI

Il Castello è regolarmente pattugliato da sentinelle armate, che gironzolano seguendo percorsi sempre uguali, cercando di bloccare eventuali tentativi di fuga. Alcune guardie apriranno il fuoco se hanno motivo di credere di aver trovato un POW (voi...) che sta cercando di scappare - attenzione, perché sono perfettamente addestrate e basterà un colpo per eliminarvi.

Per ridurre le possibilità di essere colpiti dalle guardie che vi si avvicinano, cercate di frapporre tra voi e i nazisti degli oggetti solidi e massicci (come muri di pietra). Oppure potete cercare di imboscarvi in una porta non chiusa a chiave, nella quale potrete rifugiarvi per un po'. Aspettate in una stanza, e rimaneteci per un paio di minuti, la guardia dovrebbe sparire dalla circolazione. Comunque se lasciate il rifugio improvvisato troppo presto, rischiate di scoprire che la guardia sta ancora curiosando lì intorno, e di essere arrestati. Attenzione anche alle porte aperte - le sentinelle hanno la pessima abitudine di aspettarvi proprio dall'altra parte - non potrete evitare di essere arrestati in questi casi, perché andrete a finire proprio in braccio ai vostri aguzzini! Ricordatevi inoltre che ci sono sempre almeno due guardie che controllano il cortile.

### EQUIPAGGIAMENTO

La vostra fuga può essere facilitata da diversi oggetti. Molti sono nascosti dietro i muri, sotto i tavoli o le cuccette, ecc, quindi controllate accuratamente ogni posto "sospetto". Alcuni oggetti molto importanti e utili sono:



- Chiavi - Aprono alcune porte.
- Grimaldelli - Aprono le porte a Bassa Sicurezza.
- Uniformi - Potrete mimetizzarvi da nazisti.
- Pass - Da utilizzare con le uniformi - se venite bloccati dalle sentinelle, verranno automaticamente eliminati dall'inventario.
- Permessi - Servono per superare il cancello principale, insieme a uniforme e pass.
- Candela - Per illuminare i tunnel.
- Pietra - Per sviare l'attenzione delle guardie.

Non portate troppi oggetti allo stesso tempo - se vi catturano li perderete tutti. Vi conviene accumulare gli oggetti in posti sicuri, come la Cappella, dove i tedeschi non vanno mai a ficcare l'elmetto. Questa tattica vi farà viaggiare molto più del solito, ma almeno non perderete tutto l'equipaggiamento per un errore.

### CONSIGLI GENERALI

Premendo F9 manderete a nanna i vostri POW, il che è molto importante se la barra della "Stanchezza" è molto alta. Ricordatevi di far riposare qualche minuto i POW appena ritornati dalle celle di isolamento!

Utilizzate la mappa inclusa nella confezione per avere un'idea di dove siete, anche se non sono segnate tutte le stanze del Castello. Le guardie non ci penseranno su due volte prima di aprire il fuoco contro i fuggiaschi. Se una sentinella si ferma c'è una buona possibilità che stia preparandosi a sparare - e non sbagliano mai! Una tattica molto efficace è di bloccarsi appena si ferma il nazista, che abbasserà il fucile e si avvicinerà per arrestarvi. Mentre si sta dirigendo verso di voi, iniziate a correre, possibilmente verso un riparo da frapporre tra voi e i proiettili - visto che la guardia impiega qualche secondo tra abbassare e alzare l'arma, avete qualche chance di farcela.

La stanchezza gioca un ruolo decisivo nella partita, specie dopo che il POW ha corso per un bel po' di tempo - infatti se arriva al massimo, potrà solo camminare...

# Rise of the Dragon

**I mese scorso vi avevamo lasciati nel vicolo, dove avevate trovato la pergamena, tre amuleti e il giubbotto antiproiettili.**

Vi ricordiamo che questo gioco ha diversi svolgimenti e finali possibili - come viene detto nel manuale - e questo, trovato da Gregory Gugliemetti dalla Hard Boiled School di Monza, è solo uno dei tanti.

Uscite dal vicolo e andate alla "Warehouse". Avvicinatevi alle parti elettriche e piazzate una bomba. Avete così interrotto la produzione di droga. Tornate a casa.

Karyn verrà rapita e il vostro avversario vi recapiterà un messaggio. Andate in seguito da Jake che vi dirà di non poter parlare in quel momento ma che vi richiamerà. Andate a casa e fate passare il tempo fino a quando non arriva sul videotelefono il messaggio di Jake (Potrebbe anche passare più di un giorno). Prendete la pistola da sotto il cuscino, caricatela e impugnate (premendo Backspace appare il mirino).

L'appuntamento con Jake dovrebbe essere per le 8:30 del 3/08, alla "Warehouse". Appena arrivati, scoprirete che Jake è stato preso come ostaggio da The Snake. Se avete la pistola, inizierà una sequenza arcade. Dopo cinque volte che avrete perso, il Computer vi domanda se volete saltare la sequenza arcade - quindi non preoccupatevi!

Prendete la mitragliatrice e la tessera. Andate agli

uffici di Hwang nel Nord della città (dovrebbero essere segnati sulla cartina tridimensionale dell'Em-Way). Mostrate la tessera di Snake alla guardia. Nella Hall rispondete alla segretaria in questo modo: "You remind me of someone", "Of course I remember you! I could never forget a face as pretty as yours", "What do you mean with or something?". All'ultima domanda infine offrite cinema e pizza.

Entrate nella security room e accedete al pannello dei sistemi d'allarme. Inserite la I.D. card di The Snake e disattivate tutti gli allarmi. Il pulsante per spegnere il cancello laser, se guardate bene, si trova tra lo schermo e i pulsanti sulla destra. Per poter fare tutto, dovrete guardare i colori che appaiono sul pannello e ripetere la sequenza nel modo esatto. Quando avrete spento i vari allarmi, uscite nella Hall e poi di nuovo a sinistra dove prima c'era la barriera laser. Entrate nella prima porta a destra e prendete il cacciavite. Aprite i due pannelli, togliete la corrente spostando la leva che si trova sopra e utilizzate il cacciavite per smontare il pannello inferiore. Prendete i fili e uscite. Tutto



deve essere eseguito velocemente, perché le guardie sono alla vostra ricerca. Entrate nella seconda porta a destra e usate i fili su Karyn (non avete bisogno del primo piano per eseguire quest'operazione). Ora guardatela in primo piano e staccate i tre piccoli fili che si trovano sulla sinistra, incominciando dal basso. C'è ancora una sezione arcade, ma potete superarla come la precedente. Godetevi il finale!^

## Night Shift

**C**on un mese di ritardo (scusate), ecco i livelli per evitare di essere licenziati in tronco! nb

(Legenda: BA = Banana; CH = Ciliegia; LE = Limone; PL = Prugna; PI = Ananas)

Livello

Livello 1: Come da Password

Livello 2: CH-BA-BA-LE

Livello 3: BA-CH-PI-PL

Livello 4: PLE-PI-PL

Livello 5: PI-PI-LE-CH

Livello 6: CH-PL-PL-PI

Livello 7: CH-PLE-BA

Livello 8: PI-BA-PI-CH

Livello 9: PLE-LE-CH

Livello 10: LE-BA-PL-PL

Livello 11: BA-PI-CH-PL

Livello 12: CH-PL-BA-PL

Livello 13: PL-CH-BA-PI

Livello 14: PI-CH-PL-BA

Livello 15: PL-PL-PI-PI

# MATRIX

Telefonated o scriveted per avere il nostro listino

PUNTI VENDITA:

VIA MONGINEVRO 1

VIA MASSENA 38/H

TORINO

ORDINI PER CORRISPONDENZA: 011/5613232

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000

RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000

AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000

SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000

DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

MINI MIDI L. 55.000

MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000

**DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750**

**DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250**

**DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650**

**ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI**

**CONTROLLER SCSI PROFESSIONALI AD ALTE PRESTAZIONI**

**CONTROLLER ALF 2 SCSI A2000 L. 280.000**

**CONTROLLER ALF 3 SCSI A2000 L. 390.000**

**CONTROLLER OKTAGON SCSI A500 L. 550.000**

**STAMPANTE CITIZEN I24D 24 AGHI L. 550.000**

**SAMSUNG SPC3100, 640 Kb, UN DRIVE, MSDOS  
MONITOR FOSFORI BIANCHI L. 760.000**

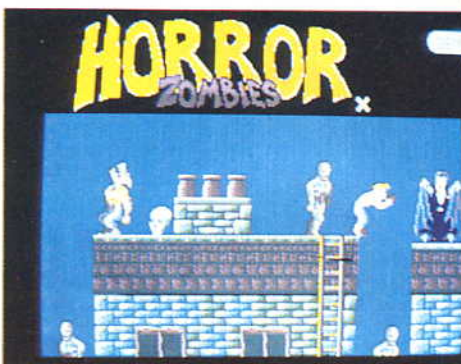
TUTTE LE ULTIME NOVITA' PER  
C64, AMIGA, MSDOS, SEGA, NINTENDO

SOFTWARE PROFESSIONALE PER AMIGA E PC

**CORSI INTRODUTTIVI ALL' AMIGA DOS E ALL' MSDOS**

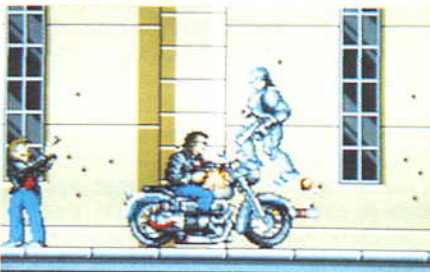
## Horror Zombies from the Crypt

**W**ow! ora non avrete più problemi con le creature dell'aldilà. Basta tenere premuti contemporaneamente i tasti "M", ".", e "." e non vedrete Caronte per un bel pezzo!



## Robocop 2

**T**roppa Nuke per i vostri gusti? La marmaglia di Cain vi perseguita ancora in questo futuristico pesta e fuggi nella versione Amiga? Siete a posto! È sufficiente inserire nello schermo dei titoli la frase "serialinterface" (senza spazi) e dovrebbe apparire uno schermo delle gabelle.



Sputare fuoco in Saint Dragon sarà molto più semplice adesso!

## Saint Dragon

**M**ai più un Game Over, vite infinite e una villa in campagna! Per le vite infinite basta premere il pulsante sinistro del mouse e il pulsante di fuoco del joystick mentre state caricando Saint Dragon - per la villa in campagna non sappiamo proprio come aiutarvi...

## Fighter Bomber

**P**reparatevi a spazzare i cieli in questo vecchio (ha più di un anno) ma sempre mitico gioco dell'Activision in collaborazione con la Vektor Grafx. Anche se non siete ancora riusciti a vedere tutte le missioni di questo gioco, e morite dalla voglia di cimentarvi nella "Big Chief", oppure nella "Final Front", questo è il momento buono per farlo. Seguite la gabola qui sotto e buona fortuna, o meglio: In bocca al Lupo! "Crepì!" Chi?

Caricate normalmente il programma, e selezionate il pilota. Arrivati allo schermo che gestisce la scelta delle missioni, cliccate su "User Missions" invece che su quelle "normali". Quindi premete "Select" sulla sinistra. A questo punto arriva la parte-gabola: cliccate sui rettangoli in cui si inserisce il nome della missione, e scrivete uno dei seguenti codici, corrispondenti alle missioni del programma.



SLEEPER per OPERATION SLEEPER  
 FARMHOUS per OPERATION FARM HOUSE  
 BRIDGEEN per OPERATION BRIDGE END  
 STRIKEFO per OPERATION STRIKE FORCE  
 SPEARCHU per OPERATION SPEAR CHUCK  
 NAVARRON per OPERATION NAVARRONE  
 SAMSMASH per OPERATION SAM SMASHER  
 AXEATTAC per OPERATION AXE ATTACK

TENTBUST per OPERATION TENT BUSTER  
 COOKHOUS per OPERATION COOK HOUSE  
 BIGBIRD per OPERATION BIG BIRD  
 MOLESTRA per OPERATION MOLE STRANG  
 AMMODUMP per OPERATION AMMO DUMP  
 BROKENAR per OPERATION BROKEN ARROW  
 BIGCHIEF per OPERATION BIG CHIEF  
 FINALFRO per OPERATION FINAL FRONT

# The secret of MONKEY ISLAND

**S**SSST! Non ditelo a nessuno... Maurizio Masini ha ritrovato il diario più segreto dell'anno! Il diario di Guybrush Threepwood, pirata dell'anno 1990 nonché candidato all'Oscar per la sua interpretazione in THE SECRET OF MONKEY ISLAND della LUCASFILM.

Ma andiamo senza altri preamboli a leggere la prima parte dei suoi appunti.

## PARTE 1

Arrivo a Méléé Island™. Sistemazione in camera doppia con servizi privati e aria condizionata... ehm no, questo non c'entra... dicevo... arrivato sull'isola incontro la vedetta (mi sembra più una "cechetta" che altro...) con la quale scambio due parole. Mi diressi verso il porto, centro abitato principale dell'isola. E fu sulle pareti di una delle casette che vidi LEI per la prima volta... Elaine Marley... che bel nome... il Governatore dell'isola. Proseguii ed entrai nello Scumm Bar dove mi misi a parlare con alcuni pirati locali del più e del meno. Avevano tutti una paura matta dei fantasmi e nessuno di loro si avventurava in mare già da un bel po'... che conigli, dissi tra me e me!

Nella stanza accanto trovai dei pirati che mi sembrano molto importanti. Infatti furono proprio loro a dirmi cosa avrei dovuto fare per diventare un pirata, che era poi ciò che io volevo. Presi nota di quel che mi dissero e approfittando della distrazione del cuoco feci un salto in cucina. Andai sul piccolo molo dove con un paio di salti su una tavola sconnessa allontanai il gabbiano (chissà se conosceva mio cugino di LOOM!?) e svelto afferrai il pesce. Presi la carne, la feci bollire e presi anche il pentolino. Fischiettando uscii dalla taverna.

Venni a sapere che Le Chuck mi cercava... chi sarà mai 'sto Le Chuck?

Mi avviai verso la città **1** dove scambiai due parole con il tizio con il pappagallo... cercava un suo cugino... ma mi offrì ugualmente una mappa... con cosa la pagavo? Declinai gentilmente l'offerta e mi rivolsi agli strani tipi con il bellissimo topo lì vicino. Mi feci furbo e loro furono contenti di avermi pagato perché prendessi dei minuti (cioè degli appunti) che a loro non servivano più.

Entrai dove c'era una volta (nel senso di costruzione, non inizia una favola!!!) quando all'improvviso mi sentii chiamato: per fortuna era lo sceriffo! Mi feci strada per la prigione, all'estrema sinistra (ogni riferimento politico puramente casuale). Ma come puzzava il fiato di quel tipo! Fortuna volle che nel negozio là accanto vendessero delle mentine... le presi, feci un giretto per vedere cos'altro vendevano e glielo portai in dono. Ascoltandolo mi raccontò alcune cose che mi furono utili. Mi chiese di liberarlo e qualcosa per scacciare i topi. Ebbi anche l'occasione di litigare con lo sceriffo... un tipo poco raccomandabile. Tornai verso la taverna, ma prima passai a salutare Mamy Voodoo, che abita lì vicino. Ah, sapeva tutto! Mi fece dono di un vecchio pollo di gomma con una carrucola tra le gambe (non facciamo battute volgari, ora!) e mi predisse un po' del mio futuro.

Promisi di tornare, e finalmente mi diressi fuori città. Entrai nel bosco, ma avevo paura ad allontanarmi dal sentiero. Andai verso la luce più vicina: **3** era il Circo! Che bello pensai. Mi avvicinai per vedere meglio, e i

ovvero  
**Dal Diario segreto  
di Guybrush Threepwood  
ovvero  
Guida pratica  
alla disinfezione  
dei pirati fantasma  
ovvero  
"Come diventare pirati,  
salvare una bella donna  
e vivere felici"**

due Fettuccini Bros (Nun se magnano, no!) mi proposero di lavorare per loro. Indossai l'elmetto protettivo (cioè, la pentola...) e nonostante il dolore provato guadagnai degli utili soldini! Mi ricomposi e tornai in città.

Prima però ne approfittai per fare un giretto nel bosco, la paura era passata. Non si sa mai cosa si può trovare (lo lo so) a sinistra (anche qui ogni riferimento etc, etc.) mi dissi. **2** Colsi i fiori gialli e tornai **1** dal tizio della mappa. Che imbroglione che era! Altro che mappa era un bidone! Fa nulla, sbagliando s'impara.

Entrai nel negozio e comprai sia la vanga che la spada... un po' caro, ma servivano. Mi colpì la cassaforte... mmmh... l'istinto di pirata si faceva sentire... per il momento ci rinunciai. Mi diressi verso la casa del governatore. Drogai la carne con i fiori e la offrii ai cagnetti voraci. Per fortuna si addormentarono subito e così entrai dentro. Un rapido sguardo e individuai la stanza dove era custodito l'idolo. Ma lo sceriffo mi aveva seguito, vile marrano. Iniziai una violenta colluttazione (Ma molto divertente: cosa cavolo c'era in quella stanza!). Tollo Fester di torno mi serviva una lima... dove potevo trovarla? Ma nel posto più ovvio: in una prigione! Ritornai in città e scambiai il repellente per topi con la torta... infatti la lima era proprio lì dentro! Riscesi ad aprire la bacheca e presi l'idolo. Ma, maledizione, lo sceriffo si era liberato. Per fortuna intervenne LEI! La mascella si era serrata, la lingua anodata, la voce non usciva... dissi solo: "Bbglf!". Poi lei, pensando non la volessi se ne andò... altro che se la volevo! Io avrei fatto chissà che per una così... ma il destino volle che qualcuno mi facesse tornare alla realtà: lo sceriffo era di nuovo qui! Quell'assassino mi gettò in mare... però dalle sue parole capii che poteva essere... lì per lì non ci credetti e pensai più che altro a tornare a respirare.

Presi l'idolo e salii le scale. LEI riapparve... visione celestiale... non era in combutta con Fester allora (Chi mai lo avrebbe detto!?) Mi avvicinai per baciarla e quando i nostri corpi nudi si avvinghirono rotolandosi sull'alcova, la mia mano scivolò... eh?! ma che c'entra questo! No! Lei non poteva manco baciarmi. Mi disse di continuare nelle prove. Portai subito l'idolo ai pirati della taverna. La prima prova era passata! Ora dovevo allenarmi nel combattimento per battere il Maestro della spada. Seppi che all'estremo Est dell'isola viveva un famoso Maestro d'armi. Mentre andavo a cercarlo un troll **4** mi bloccò la strada chiedendomi "...qualcosa che si noti ma che non serva a nulla."

Pensai subito a Pippo Baudo o la Carrà... ma le prove erano solo tre e prima di proporgli anche Magalli pensai bene che forse il pesce era quello che cerca-

va. Passai e arrivai fino dal Maestro **6**. Mi toccò insistere per avere la prima lezione e dopo parecchie ore di duello con un'assurda macchina mi rispedì in strada a imparare le offese più comuni tra i pirati: ne ferisce più la lingua che la spada!

Impiegai quei 10-12 combattimenti lungo la via per imparare le offese e le relative risposte. Anche i pirati si accorsero che ero pronto per la grande sfida con il (anzi, LA) Maestro della spada!

Mi ricordai che il vecchio del negozio era l'unico che sapeva dove trovarla: così lo seguii e scoprii dove **7** abitava Carla, la mia avversaria. Mi ricordo che non fu facile: dovetti adattare le risposte delle offese a ciò che mi diceva lei. Ma alla fine la spuntai e mi presi il giusto trofeo: una T-Shirt originale 100% cotone! Tornai immediatamente in città, sinceramente dispiaciuto di avere trattato così male una signora. Mostrai la T-Shirt ai pirati e fui così pronto per la terza e ultima prova: la ricerca del Tesoro! Non fu difficile: mi addentrai nel bosco e girando qua e là trovai la radura con le indicazioni... anche troppe! **8** Scavai freneticamente e raccolsi il giusto premio: un'altra T-Shirt!

Un po' deluso feci rotta nuovamente per lo Scumm Bar, ma all'entrata del paese la vedetta mi informò che Le Chuck aveva rapito Elaine. Unica traccia un biglietto. Dalla taverna erano scappati tutti. Il cuoco mi consigliò di andare a cercarla su Monkey Island™ ma di farmi aiutare da qualcuno. Mi disse inoltre di Stan, il rivenditore di barche. Il problema era radunare la ciurma... raccolsi i boccali sui tavoli e li riempi con il Grog che era in cucina. Travasando ogni tanto il liquido caustico da una caraffa all'altra, corsi alla prigione, dove versai il liquido sulla serratura della cella. Sinceramente fui deluso dalla sua reazione. Fa niente, mi dissi partendo verso la casa di Carla, il Maestro **8** della spada, almeno lei fu felice di aiutarmi. Intanto i miei sospetti sullo sceriffo Fester si erano rivelati fondati: era lui, Le Chuck! Pensava fossi morto, invece ero già diretto verso la parte Ovest dell'isola **9**, alla ricerca di Meathook, altro probabile membro della mia ciurma.

Usai il pollo di gomma come carrellino e al primo impatto con il vecchio lupo di mare rimasi un po' sconcertato. Non credendo nelle mie possibilità mi costrinsi a maneggiare una bestiolina (Non Jovanotti, no...) che lui temeva e solo allora, notando il mio impavido coraggio, si decise ad aiutarmi.

Bene, confidando sul ritorno del carcerato non mi restava che cercare la barca. Con Stan, **5** un vero loggiorico (forse imparentato con Wanna Marchi), non fu facile. Nonostante avessi scelto la nave in fondo al molo, la più economica, mi chiese una garanzia di credito e mi fece tornare in città **1** dal negoziante. Al vecchio dovetti raccontare una balla per poterlo scrutare mentre apriva la cassaforte. In quel modo, però, dopo averlo allontanato con una scusa, fui in grado di trafugare la preziosa nota di credito. Tornato da Stan **5**, dovetti contrattare non poco, ma per 5000 pezzi da Otto la barca fu mia. Mi regalò anche un sestante molto utile.

Lo rincontrai sul molo, insieme al resto della ciurma e come extra mi regalò dei coloratissimi depliant. Finalmente ero in rotta per Monkey Island™... o almeno credevo.....



Hanno contribuito alla stesura della soluzione: Oscar Lazzarino, Nicola Mancini, Alessandro Brogiato, Daniele Gobetti, Enrico Moschini, Luigi e Antonio di Pescara, Marco Vianello, Sebastiano Fassanelli, Marco e Luca Traverso, Gabriele Carcassi, Alessandro Rossi, Enrico Marcolongo, Paolo Maffiolini, Alessandro Frigo, Stefano e Massimo Torretta.

La seconda parte della soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero di K. Vi ricordiamo che la C.T.O. ha messo in vendita un libretto con la soluzione completa del gioco. Il prezzo indicativo è di 15.000 lire, mentre è in vendita anche un divertente mousepad personalizzato a L27000.

# RHO

Via Corridoni, 35

## VENDITA E ASSISTENZA

# COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,  
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO  
Via Corridoni, 35  
Tel. 02/935.04.891  
Fax 02/935.04.893

  
**BITLINE** sas

### COMMODORE

AMIGA 500 £.679.000  
ESPANSIONE 512K £.89.000  
AMIGA 2000 £.1.589.000

### PC COMPATIBILI

AT 80286 Da £. 1.190.000  
MONITOR VGA COLORI PHILIPS  
MONITOR MULTISYNC NEC  
SCHEDE GRAFICHE VGA 1024x768

OFFERTA PC AT 80286  
1 Mb RAM HD40MB 2 FDISK  
VGA MONITOR COLORI VGA  
£. 1.800.000

### SOFTWARE

AMIGA - ATARI - PC -  
AMSTRAD - SEGA - NINTENDO  
COMMODORE 64 - OLIVETTI PRODEST

I prezzi sono IVA compresa

## ELETTROCAPITAL s.r.l.

Via Tiburtina, 545  
Tel. 06/4393404  
Via R. Fucini, 128  
Tel. 06/823833

# LA REALTÀ VIRTUALE DECOLLA



**F**inalmente è accaduto - e i giochi da bar non saranno più gli stessi. Il primo gioco da bar al mondo che utilizza la realtà virtuale ha visto la luce, e il pubblico ha subito risposto con entusiasmo. O perlomeno quelli tra il pubblico abbastanza fortunati da trovarsi al SouthCoast World nella soleggiata Bognor - perché questo è il posto dove l'industria dei videogiochi da bar ha finalmente varcato la soglia degli anni '90.

La Virtuality SD Unit è finalmente entrata nelle sale giochi dopo un impressionante lancio mondiale al Wembley Conference Centre con tanto di lampi, luci colorate, effetti speciali, video walls, telecamere e - ingrediente vitale se si vogliono attrarre dei giornalisti - bevande gratis (hic).

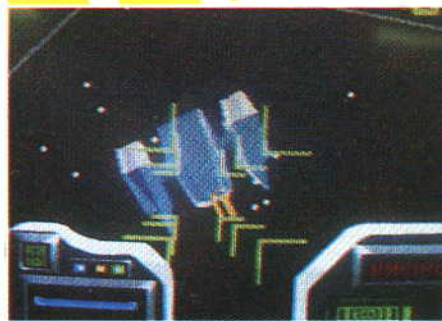
Tutto ciò ha generato un considerevole entusiasmo, che si è mischiato al consueto cinismo degli operatori del settore, i quali hanno accolto la novità con approvazione più o meno universale. E con dieci macchine in mostra, tutti si sono trovati con le mani sull'oggetto dei loro sogni (o sarebbe meglio dire con la testa nell'elmetto dei loro sogni?).

Le W Industries affermano che i primi ordini sono promettenti, così ci sono buone speranze di vedere queste favolose unità nelle nostre sale giochi nel giro di qualche mese (anno?). Ma sono davvero interessanti? Forse vi sembrerà scontato ma la risposta è...sì!

Al momento sono disponibili due giochi per la Virtuality unit - un classico gioco di combattimento aereo chiamato VTOL e un altro titolo molto più originale nella tradizione delle migliori "space opera", *Battlesphere*.

Ma occupiamoci prima di VTOL. Al livello più semplice, l'aereo risulta più manovrabile - non si corre quindi il rischio di fare terribili errori. È solo questione di abbattere ondate di caccia nemici in formazione per guadagnare dei rifornimenti, sia da effettuare in volo utilizzando un aereo cisterna C-120 (all'inizio in maniera automatica...in seguito va fatto tutto da soli!) o atterrando su una portaerei o in un aeroporto.

I controlli di direzione si trovano sul joystick destro insieme al pulsante per i missili teleguidati e a quello per la mitragliatrice. Con il joystick sinistro si controlla la potenza dei motori (un semplice avanti per accelerare, indietro per rallentare). L'insieme è davvero impressionante grazie alla veloce grafica vettoriale, al paesaggio a frattali, le voci digitalizza-



te, gli ottimi effetti e una colonna sonora su CD stile Top Gun (no, niente Kelly McGillis purtroppo...) come ciliegina sulla torta.

Ma una volta fatto il callo al livello Cadet, ci sono i livelli Pilot e Ace che introducono gradualmente nuovi controlli, nuove missioni e nuovi guai rappresentati da nemici molto intelligenti. Il comportamento in volo diventa realistico, i rifornimenti e gli atterraggi decisamente difficili e c'è un gran finale tutto da scoprire - ma su questo le W Industries non fanno sapere nulla di più. Esiste anche un'opzione a più

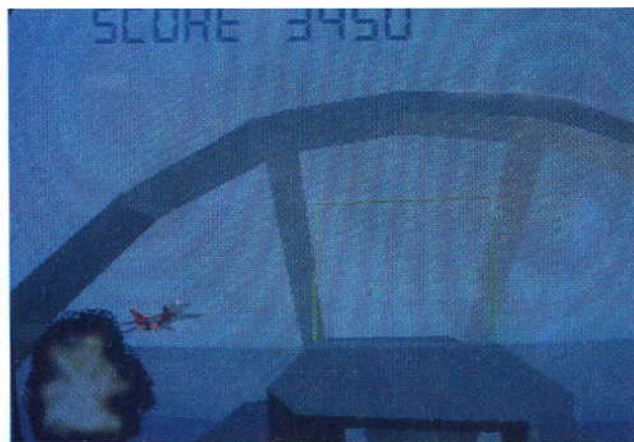
giocatori che permette un testa a testa con 20 macchine collegate!

I primi giocatori lo hanno paragonato a un simulatore di volo d'alta classe - scopritelo voi stessi! Sicuramente ci vuole un po' di tempo per abituarsi all'assenza dello schermo - è il giocatore che si trova all'interno dell'universo di gioco!

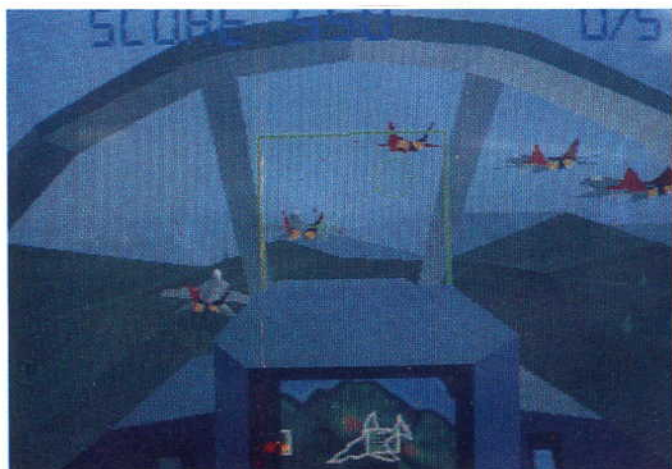
*Battlesphere* è il gioco che farà impazzire tutti gli amanti della fantascienza perché permette di vivere imprese degne di Luke Skywalker. Si tratta di un gioco ambientato in un vero universo tridimensionale. Nello spazio non esistono alto, basso né sinistra e destra. In compenso ci sono una miriade di astronavi aliene pronte a farvi la festa!

In verità stanno difendendo la loro astronave madre. Sfortunatamente voi (insieme ad una squadriglia di amici, volendo) dovete viaggiare alla volta di questa gigantesca astronave, distruggere tutte le sue postazioni laser (cosa che richiede una considerevole abilità) e infine lanciare una bomba nelle profondità del condotto di scarico principale. Nessun problema, eh? Ancora una volta il gioco è suddiviso in ondate di alieni e la loro eliminazione frutta preziosi secondi di gioco.





Con una assordante esplosione un jet nemico si disintegra in una pioggia di frammenti (Bingooo!). Uno in meno...ma ce ne sono altri.



(Sopra) VTOL in azione. Siete circondati da un intero squadrone di caccia nemici. Simpaticoni! Datevi da fare con i missili a ricerca calorica e fategli vedere chi siete. Come potete vedere, la macchina non ha paura di spostare intere valanghe di poligoni in una frazione di secondo.

(Sinistra) "Ben fatto, ragazzo. Ora facciamo saltare questa bagnarola e torniamocene a casa." Un colpo lungo il condotto di scarico della Battlesphere e l'Impero sarà sconfitto.

Ciò che rende *Battlesphere* così speciale è l'uso innovativo degli strumenti. Sovrapposto alla vista dell'elmetto si trova un display comprendente un mirino. Basta muovere la testa per far muovere anche il mirino il che significa che non è vincolato alla direzione dell'aeronave. È quasi come avere un laser sulla punta del naso e in breve si finisce per inseguire le astronavi nemiche con la testa voltata in una direzione mentre ci si dirige verso l'aeronave madre.

Progredendo nei livelli si incontrano nuove armi (laser, stelle a fotoni e la terribile Chaos Bomb... provate a lanciarne una e capirete il perché!) e i nemici diventano più ostici mentre, per cambiare, è possibile combattere contro un amico nel livello Asteroid Dogfight oppure provare a distruggere le rispettive astronavi madre nel livello Battlesphere.

Ma se vi sentite amichevoli potete sempre dividere la stessa astronave con un amico: in questo caso uno sarà il pilota, l'altro si occuperà delle armi.

*Battlesphere* è una vera rivoluzione, più o meno quello che fu *Defender* ai suoi tempi - provatelo e vedrete che non vi deluderà!



### Thunder Force - Capcom -

Dopo il successo di *Mercs* la Capcom sta per lanciare qualcosa sullo stesso genere ma che può essere giocato da quattro giocatori. Buona grafica, ottimo sonoro ed effetti eccellenti dovrebbero renderlo subito popolare agli amanti di *Commando*.

### Big Karnak - Gaelco -

Un gioco a scorrimento orizzontale dove si spara e si salta parecchio ambientato nell'antico Egitto. Più complesso di molti altri giochi - e con una grafica davvero bella - sembra essere uno dei migliori del genere.

### Vandyke - Jaleco -

Ritorna Conan con con il suo meraviglioso, almeno per alcuni, torso nudo che percorre verticalmente lo schermo uccidendo goblin, coboldi, cavernicoli e così via. La vista dall'alto non è male ma questo gioco sembra più un riempitivo piuttosto che un titolo di grosso calibro.

# K-box

"La lingua italiana non è adatta alla protesta alla rivolta alla discussione dei valori e delle responsabilità, è una lingua buona per fare le domande in carta da bollo, ricordi d'infanzia, inchieste sul sesso degli angeli e buona, questo sì, per leccare" (Ennio Flaiano 1971).

Questa considerazione mi è sembrata adattissima per aprire lo spazio postale di questo mese, dove finalmente cominciano ad arrivare, i primi riflessi letterari del crescente Sgarbismo nazional-dilagante. Ora, dato che il mio grado di impressionabilità è decisamente più basso di quello di una comune pellicola fotografica non credo sia il caso di perdere altro tempo e quindi vado senza indugio a presentarvi questa "Foto di gruppo con lettori". Nikonianamente vostro: BRAMBO'S.

## AD PERSONAM

Spettabile redazione di K, vi faccio innanzitutto i miei complimenti per la vostra stupenda rivista, che trovo seria (forse troppo?) e qualificata. Non mancano comunque le critiche costruttive (si spera). Premetto di avere un mitico Amy 500 con due mega, drive esterno e stampante e che oltre a trastullarmi con i giochi mi diletto anche a programmare, a produrre piccoli lavori grafici (pittorici e ray-tracing), ecc. e che quindi non sono l'ultimo uscito e qualcosa di computer la capisco. Sono un pirata convinto e non approvo assolutamente come trattate i pirati. So che è un tema inflazionato ma è bene parlarne: la gente si è rotta le palle di pagare giochi mediocri 25 mila lire e di doverne sborsare 70-80 mila per un gioco buono, quando a MILLE LIRE (questi sono i prezzi) ne può acquistare una copia. Sono finiti i tempi delle copie malfunzionanti e ormai si trovano anche le istruzioni (su disco, in inglese, scritte dagli stessi pirati), non solo di giochi, ma anche di programmi professionali. Inoltre noi pirati, come molti "spacciatori di software" non siamo come ci dipingete voi: "tipi oscuri e malvagi che cercano solo lucro e guadagno portando alla perdizione giovani fanciulli indifesi". Personalmente conosco un pirata che è una persona adorabile (ha circa 60 anni) che vende dischi soltanto per riempirsi la casa di giovani e sentirsi un po' più giovane anche lui. Non dimenticate che se non ci fosse stata la pirateria, oggi il computer sarebbe posseduto da poche persone con adeguate disponibilità e la tiratura di riviste come la vostra sarebbe infinitamente minore. Per questo motivo ho scarsa fiducia nel mercato delle console, che giudico dei giocattoloni e che verranno nuovamente inabissate dal computer come accadde anni fa. Voglio quindi dire due parole a Brambo's-barambos-come-si-chiama: nel numero di Aprile, rispondendo alla lettera di Storni Cristiano, affermi che il

BASIC è inutile. Bene, oltre ad essere il miglior linguaggio per entrare nel mondo della programmazione, (uguagliato forse solo dal Pascal), negli ultimi tempi sta vivendo una rinascita, con l'AMOS, l'ottimo GFA-Basic (compilato) e il recentissimo *Blitz Basic* (anch'esso compilato), tutti validissimi anche sotto il "profilo impegnativo". Penso che tu di computer capisca ben poco e si capisce quando le risposte che devi dare scendono un po' nel "tecnico". Questo sarebbe anche perdonabile se almeno tu fossi un po' più simpatico, ma non lo sei affatto, risultando spesso un tantino offensivo nelle tue risposte ai lettori, sforzandoti di essere umoristico (rinuncia, non fai ridere nessuno! A proposito la "posta interattiva" ficcatala nel...). Sul fatto che le Poste Italiane fanno pena hai ragione, ma ciò non può influenzare la qualità delle missive che pubblicate nel K-Box (ultimamente migliorato).  
THE PUTISHER (non PUNISHER mi raccomando!)  
P.S. Complimenti per l'articolo-pesce sulla realtà reale, conosco gente che c'è cascata!  
P.P.S. Branco's ooops! Brambo's non te la prendere per le critiche, te le meriti.  
P.P.P.S. Quando esce *Wing Commander* per Amiga?

Caro Pautasso (*Putisher* è un diminutivo vero?) sono veramente lieto di scoprire che c'è ancora qualcuno, in quest'Italia di unanimità, che ha la capacità di prendersela per una risposta e grazie soprattutto per il consiglio che mi dai sulla possibile ubicazione della posta. Permettimi (senza offesa) di ricambiare. Io, nella mia abissale ignoranza, mi rendo conto di avere parlato di Basic credendo che lo stesso fosse il marchio di un paio di Jeans; purtroppo, siccome lavoro con delle "schifezze" del calibro di Lotus 1-2-3, Windows, dB III e Oracle, non riesco più ad apprezzare la poesia di quelle belle istruzioni del tipo "Goto" (*l'isola dell'amore*) o *Ready* (*pagliaccio*).  
È vero che l'informatica si somiglia e che in fondo le condizioni tipo Verò/Falso o gli opera-

## COMPUTER WOMAN

Gentilissima redazione di K, mi chiamo Elena e ho 16 anni. Per entrare subito nel discorso iniziato nel numero di febbraio dalla signorina Power, vorrei dire che di ragazze che giocano col computer e che leggono riviste specializzate ce ne sono veramente poche. Tutte quelle che conosco non sanno neanche che cosa sia un adventure, un arcade, un G.d.R. e invece sanno a memoria le "adventures" di casa Forrester e Logan. Io sarò un caso raro, non ho mai visto Beautiful in vita mia, ma almeno sono partecipe delle gesta dei personaggi dei miei giochetti.

C'è chi può chiamare romantica una scena di Beautiful e io considero romantica e commovente qualche animazione di *Loom*... questione di punti di vista. La maggioranza è comunque per le telenovelas. Sarà disinformazione: forse le "colleghe" considerano una cosa da maschiaccio giocare col computer, visto che la loro conoscenza al riguardo è piuttosto limitata. Per loro esistono solo ometti che scalciano e sparano a mostri viscosi e schifosi (meglio qualcosa di più calmo e meno alienante). Chi conosce *Mario Bros*? Tutti. Chi conosce la saga dei *King's Quest*? Pochi (ma buoni). Lascio a voi le conclusioni. Ora qualche domanda:

- 1) Quando pubblicherete la seconda parte della soluzione di *Castel Master*?
  - 2) Che ve ne pare di "*Altered Destiny*" della Accolade?
  - 3) È normale risolvere *Loom* in un pomeriggio?
  - 4) E per *The Colonel's Bequest* 5/6 mesi?
- Saluti anche dalla mia mamma che mi aiuta quando mi impantano in qualche gioco (talvolta anche con esito positivo).  
Elena Avesani o ELENXA

*tori "And Or Not" ci sono dappertutto, ma credo che il Basic non sia proprio quell'ideale di linguaggio semplice e masticabile da tutti, compresi i tardi di mente come il sottoscritto. Se poi le aspirazioni di una persona vanno oltre al semplice utilizzo della macchina e puntano alla programmazione, beh, allora tanto vale imparare a programmare direttamente o in C o in linguaggio macchina, ti posso garantire che le soddisfazioni sono di gran lunga maggiori. P.S. Mi stupisci, ma che pirata sei se chiedi notizie sull'uscita di un gioco come Wing Commander. Solitamente riuscite ad averli sempre prima di tutti.*

## ISTRUZIONI PER L'USO

Egredi signori, da poco tempo possiedo un Amiga 500 e di conseguenza sono molte le cose che dobbiamo imparare, io per lavorarci e mio figlio per i giochi. Per quanto riguarda mio figlio, ho di recente acquistato un gioco della Impression "Emperor of the Mines". La confezione conteneva il relativo libretto di istruzioni, questo è composto di molte pagine così divise: 13 in inglese, 14 in tedesco e solamente 4 in italiano e francese. Dal momento che è un gioco, come indicato nelle istruzioni, che dura in media 6 ore, sarebbe necessario che anche le istruzioni fossero più dettagliate sia per l'italiano che per il francese. Bisogna anche considerare che qualcuno l'inglese non lo sa! Oppure lo sa poco e magari non conosce il tedesco. Pertanto vi sarei grato se poteste darmi qual-

Elena, mito della classicità greca, per la cui bellezza gli uomini combatterono financo una guerra! Fai benissimo a non guardare Beautiful e ancor più a stare alla larga dai vari Ramon, Estebàn e Gabriellita che popolano le più fecciose produzioni che mai mente umana abbia mai saputo concepire. Meglio mille volte perdersi dietro alle peripezie di uno Zac Mc Kracken che non cercare di capire perché Consuelo continua a farsi prendere a schiaffi da quel carrettiere di suo marito. Io personalmente lavoro assieme ad una ragazza molto simpatica che si chiama Maria Rosa la quale da due mesi continua regolarmente a battermi a Golf e ti posso assicurare che non è per niente un "maschiaccio", anzi... Quanto alle tue domande andiamo per ordine.

1) Lo diremo a PP (Paolo Paglianti) che è un tipo sensibile e molto spesso rimane avvilluppato alle cornette del telefono nel tentativo di rispondere contemporaneamente a 4 lettori (peccato che abbiamo solo due linee). Sicuramente riuscirà a ritrovare la soluzione della seconda parte e a "programmarla" in un prossimo numero dei TNT

2) Altered Destiny è una tipica avventura, certo piuttosto strana e fuori dal normale, per quel che riguarda l'ambientazione, ma piacevole. Se sei appassionata di avventure dovresti provarla.

3 e 4) Naturalissimo perché rispecchiano la filosofia delle due software house. La Lucasfilm ha deciso proprio con Loom di rendere il più facile possibile i suoi giochi (vedi anche Monkey Island) mentre la Sierra conferma il suo amore per la sfida difficile.

Ah, quasi me lo stavo dimenticando, saluti e complimenti alla mamma.

che l'ulteriore istruzione o girare questa lamentela alla ditta importatrice. Inoltre gradirei sapere se esistono dei giochi dove è possibile modificare qualcosa del gioco stesso. Praticamente entrare nel programma per modificare alcuni dati. Vorrei sapere inoltre: tutti i giochi sono in lingua inglese? Un megabyte di memoria nella RAM corrisponde all'espansione di memoria? Chi non possiede l'espansione di memoria e ha dei programmi o giochi dove necessita questo, ha la possibilità di fare qualcosa oppure deve rinunciare? Esistono dei piccoli programmi dove poter lavorare per imparare a fare qualcosa? Ringraziandovi per la cortese attenzione che vorrete prestare alla presente, porgo distinti saluti.

Riccardo Vignolini - PRATO (Fi)

10, 100, 1000 volte d'accordo! La scarsità di documentazione è ancora purtroppo uno dei maggiori difetti dei video giochi, altro che i difetti del programma!! Ho avuto modo personalmente di toccare con mano come ci siano delle case produttrici (e non sono poche) che hanno ancora la pessima abitudine di NON fornire una adeguata informazione o che, peggio, come nel tuo caso, non si prendono nemmeno la briga di fare tradurre le istruzioni. Insisto nel sostenere che non tutti hanno il piacere di conoscere l'inglese o il tedesco o l'aramaico antico e non capisco perché ci si debba scervellare per riuscire a sapere quali tasti bisogna schiacciare per avere determinate funzioni. Per quanto riguarda i giochi "da modifi-

care" va precisato che un conto è parlare del gioco in se mentre tutt'altro discorso è parlare del programma.

Moltissimi giochi oggi prevedono delle opzioni che permettono di effettuare delle "varianti" o delle "personalizzazioni". Altri ancora, spesso detti "construction kit", ti permettono di intervenire più pesantemente creando mondi, situazioni, ecc. di tuo piacimento. Penso ad esempio all'imminente 3D Construction Kit della Domark. Per quel che riguarda l'espansione di memoria, il tuo Amiga 500 possiede di partenza 512 Kbyte di memoria, il che NON consente di far girare quei programmi che richiedono almeno 1 Mega. Il motivo è molto semplice: la memoria a disposizione non è sufficiente per contenere tutte le istruzioni e quindi o monti la scheda di espansione o non puoi usare "quei" programmi. Quanto ai programmi per "fare qualcosa", dovresti precisare meglio il "che cosa" vuoi fare; sappi comunque che esistono software applicativi per un sacco di cose: dalla scrittura alla grafica, dalla statistica alla post produzione dei video. Credo che non ci sia che l'imbarazzo della scelta.

## FRESCHI DI STAMPA VOCI ADULTE

Spett. Redazione di K, siamo un gruppo di programmatori senza troppe pretese ma che sanno il fatto loro. Stavamo tranquillamente girando i pollici aspettando di avere abbastanza energia OMEGA per mettere un anfibio a SimEarth, quando al nostro programmatore (che poi sarei io) gli viene un'idea a dir poco geniale. Il malefico aveva pensato di fare una rivista per aiutare programmatori, grafici e musicisti nel loro oneroso compito. Elaborando il progetto siamo arrivati a una conclusione: perché non fare una rivista di reciproco aiuto tra programmatori & C. dove chi lo desidera scrive un articolo nel quale mostra come riesce a fare una data cosa con il Turbo C (ad esempio) e chiede se è possibile farla meglio, o più velocemente, o in maniera più semplice. Tutti coloro che hanno intenzione di fare qualche domanda o chiedere qualche aiuto devono per contro rispondere ad un quesito posto in qualsiasi numero del giornale oppure scrivere un articolo o un listato in modo da avere un numero uguale di domande e di risposte. Tutte le anime buone che ci spediscono del materiale per far vedere cosa sono riusciti a fare senza chiedere aiuto a nessuno saranno ben accetti. È logico che la parola d'ordine è "NO LUCRO", qui non guadagnano nulla, anzi, nessuno ha diritto ad una ricompensa (se non quella di aiutare ed essere aiutato) per il lavoro che ha svolto. Il materiale spedito non verrà reso. Sono accettati tutti gli articoli e i listati scritti a macchina o in scrittura più simile possibile all'italiano. Trattiamo ogni tipo di linguaggio (GW-Basic, C, Pascal, Cobol ecc...) purché giri su PC o MS-DOS.

Scrivete a: MATTEO SPINELLI via G.Sercambi 43 - 50133 FIRENZE

Tutti coloro che ci scriveranno accludendo 750 lire in francobolli per le spese di spedizione, riceveranno la rivista a casa.

PS: Chiaramente la rivista non avrà caratteri tipografici caleidoscopici o immagini digitalizzate 4000x4000 pixel con 3 miliardi di colori, ma svolgerà, in ogni modo, degnamente il suo ruolo.

lo.

PPS: Se vedremo che c'è una richiesta tratteremo anche altri computer come Amiga, Atari ST, C64 e Spectrum.

PPSS: Se ci scriveranno in due è chiaro che la rivista non verrà pubblicata, quindi non abbiate timore e scrivete numerosi. Voi di K incoraggiate un po'.

Della vostra lodevole iniziativa non possiamo che parlar bene anche perché parte occupandosi di un sistema, il DOS, che è lo standard più diffuso del mondo (e scusatemi se è poco...). Io però non mi limiterei a rispondere solo a quelli che hanno qualcosa da dire e da dare; in fondo ci sono sempre più domande che risposte e spesso molti si pongono lo stesso quesito senza riuscire a venire a capo. Provate a pensarci... e teneteci informati. Comunque sia, voi che leggete e programmate, mandate a Matteo i vostri contributi. Una rivista tramite la quale scambiarsi consigli e metodi di programmazione (ma anche di ideazione/design di giochi) ci sembra un'idea geniale: perché perdere tempo a re-inventare la ruota ogni volta?

Spett. Redazione di K, saluti e complimenti da un ultra-trentenne, possessore di Amiga 500 e appassionato di giochi di strategia. Devo dire che una volta individuato il genere che mi attrae, mi baso molto sul vs. giudizio che date ai vari programmi e che questo influenza alcune mie scelte (l'ultima è stata POWERMONGER, ma mi ha un poco deluso). A proposito, grandissimo gioco è WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER, veramente coinvolgente e simpatico. I miei preferiti comunque restano: OIL IMPERIUM, SIM CITY e PLAYER MANAGER. Attendo fiducioso RAILROAD TYCOON e SIM EARTH. Questa lettera è per confermarvi che noi vecchi o "responsabili acquisti", come ci chiamano, che passiamo le notti facendo i manager elettronici, siamo tanti e abbiamo bisogno di una rivista che ci informi e consigli. Quindi più giochi intelligenti e meno spazio ai coin-up e alle console con pistola incorporata. La tiratura del giornale non subirà flessioni, anzi!

Con simpatia: CHIP BERETTA - Milano

Ma vieni!!! Come urla sempre Peo Pericoli, siamo lieti di scoprire che esiste anche una generazione di manager elettronici, sicuramente più in gamba di quella che attualmente si spaccia per tale e siamo altresì felici di ospitare la tua lettera. Capisco che i tuoi interessi siano rivolti soprattutto a un certo tipo di giochi ma le esigenze dei lettori sono tante e noi vogliamo accontentare un po' tutti.

## IN BREVE

Per G.S. di Torino, la recensione di F29 RETAILER è apparsa sul n.18 di K (Giugno '90). Per THE INTRUDER di Milano, di stampanti Affidabili-Economiche-Pratiche per Amiga ce ne sono in giro parecchie. Quella che ti hanno consigliato, ad esempio, è una di quelle, e direi che non è male. Tutto dipende poi da quale delle tre voci da te indicate ha il peso maggiore.

# Select

**SUPER OFFERTA AMIGA 500 CON ESPANSIONE**

Per tutto il mese di maggio a chi acquisterà un Amiga 500 con espansione gli verrà regalato un joystick.

L. 750.000

Ele Gambara, 9 - 20146 MILANO (MM 1 Gambara) Tel.02-4043527-4046749

Aperto dal Lunedì (pomeriggio) al Sabato orario 9.00 - 12.30 - 15.00 - 19.00

## ECCEZIONALE

# PROMOZIONE SOFTWARE ORIGINALE

Da oggi in poi presso la Select potrai acquistare i tuoi programmi originali preferiti per Amiga e Atari ricevendo un simpatico omaggio. Per avere diritto all'omaggio basterà presentarsi con questa pubblicità presso la nostra sede.

Espansione di memoria 512k per Amiga 500	L. 79.000
Espansione di memoria 512k con orologio	L. 85.000
Espansione di memoria 2Mb per Amiga 500	L. 280.000
Espansione di memoria 4Mb per Amiga 500	L. 450.000

Drive per Amiga 500 con interruttore	L. 145.000
Drive per Amiga 500 piu' Syncro Expert	L. 169.000
Hard disk 40 Mb per Amiga 500	L. 830.000
Hard disk 20 Mb Interno per Amiga 500	Telefonare

Stampante Star Lc 20 9 aghi 150 cps.	L. 375.000
Stampante Star Lc 200 Colore 200 cps.	L. 490.000
Stampante Star Lc 24-200 222 cps.	L. 650.000
Stampante Star Lc 24-200 colore	L. 750.000

Monitor Philips 8833 II per Amiga 500	L. 430.000
Monitor Commodore 1084-S	L. 450.000
Digitalizzatore Video per Amiga Videon III	Telefonare
Mouse a raggi infrarossi per Amiga 500	L. 139.900

### SUPER OFFERTA PC FOLIO ATARI

Il PC Folio Atari e' un potente computer portatile che dispone di una memoria complessiva di 128k (Espandibile fino a 640k) e di quattro programmi applicativi che ti permetteranno di scrivere testi, di memorizzare indirizzi di realizzare programmi in Basic.

L. 420.000

**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA GARANZIA TOTALE DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO**

# PAGINE GIALLE

Avete finito di leggere il primo numero "estivo" di K e, mentre molti di voi stanno già pensando alle ferie, noi non perdiamo tempo utilizzando queste pagine per favorire i vostri contatti e per mettervi sull'avviso di quello che vi aspetterà al ritorno dalle vacanze. Questo mese altri due nuovi personaggi entrano nella galleria dei lettori "famosi" della nostra/vostra rivista, segno che, in fondo i video giochi piacciono sempre di più.

## KICK OFF: INIZIA IL CONTO ALLA ROVESCIA

**ANCHE QUEST'ANNO K ORGANIZZERA', IN COLLABORAZIONE CON LA LEADER, IL CAMPIONATO ITALIANO DI KICK OFF. LE ELIMINATORIE SI SVOLGERANNO NEI PRINCIPALI SOFT CENTER ITALIANI E INIZIERANNO A LUGLIO. AL MOMENTO DI ANDARE IN STAMPA NON SIAMO IN GRADO DI PUBBLICARE L'ELENCO DEI SOFT CENTER E IL REGOLAMENTO DEFINITIVO DEL TORNEO. NON ABBIATE PAURA, TROVERETE TUTTI I DETTAGLI SUL PROSSIMO NUMERO DI K. NEL FRATTEMPO CONTINUETE AD ALLENARVI E NON PERDETE D'OCCHIO IL SOFT CENTER DELLA VOSTRA CITTÀ: LA SELEZIONE POTREBBE SVOLGERSI PROPRIO LÌ.**

## L'ETÀ DELL'ORO?

**Sembra di essere tornati ai tempi degli antichi pionieri. Non molto tempo fa, c'era chi asseriva che il mondo dei videogiochi aveva raggiunto l'apice, ma che da lì non si sarebbe più mosso se non per iniziare una lenta e inesorabile discesa. L'avvento delle console, e delle nuove tecnologie, ha aperto nuovi spiragli in un mercato che con troppo anticipo era stato dato per spacciato. In un futuro quanto mai prossimo, l'universo che gravita attorno ai video giochi, e naturalmente ai videogiocatori, subirà, e forse lo sta già subendo, un rivoluzionamento sostanziale che sarà in grado di abbattere barriere fin'ora solo sognate. Presto i video giochi faranno quel salto di qualità che molti speravano ma che pochi, a dire il vero, si aspettavano. Come nella storia di ogni civiltà dall'antichità ai giorni nostri, finalmente per i video giochi è arrivata l'età dell'oro, e non c'è da stupirsi se questa sarà solo un periodo di transizione verso nuovi e più importanti orizzonti.**

*Super Mario World* per Super Famicom è una creazione stupenda. Se qualcuno ha mai dubitato che i videogiochi potessero aspirare al titolo di "opere d'arte", dovrebbe passare un paio d'ore (che diventerebbero un paio di settimane) con questo gioco. Potete saperne di più andando alle pag. 16-19, ma per rendere giustizia a *Super Mario World* ci vorrebbe una rivista intera. Per quel che ci riguarda, questo gioco è la prova che il divertimento elettronico è finalmente "arrivato".

Per questo dobbiamo ringraziare i giapponesi che hanno iniziato questo lungo viaggio. È vero che hanno a disposizione ingenti capitali per la ricerca e lo sviluppo, ma spendere molti soldi sulla creazione di un gioco non sempre significa produrre un buon titolo, *SMV* è, e rimarrà, un classico di tutti i tempi. Bisogna dire comunque, che è solo il più recente di una lunga serie di giochi basati sullo stesso concetto. *Donkey Kong*, gioco nel quale Mario apparve per la prima volta, era un lampo di genio, e il primo *Super Mario* era davvero superbo.

Ci sono un mucchio di altri giochi giapponesi, che si vedono raramente qui in Italia, che raggiungono livelli eccelsi - ora che il mercato delle console sta esplodendo speriamo di poterli vedere anche noi. Quanti di voi lettori, ad esempio, conoscono *Mappy*? Un gioco di piattaforme terribilmente coinvolgente che, benché abbia domi-

nato le classifiche giapponesi per settimane, non offriva altro che un sonnecchiante gatto che saltava da una piattaforma all'altra avvalendosi di trampolini? Superbo. E poi c'era *Bokosuka Wars* con il suo peculiare sistema di controllo che consentiva di manipolare centinaia di soldati. Uno muoveva il generale e tutti i soldati gli andavano dietro. Oppure si selezionavano altri capi e i loro vari squadroni gli andavano dietro. Il gioco era una corsa frenetica in un paesaggio a blocchi quadrati, ciò nonostante era molto entusiasmante...

Le cose miglioreranno quando il mercato delle console sarà un mercato globale. Anche noi occidentali siamo piuttosto bravi a disegnare giochi, ma le direzioni in cui ci muoviamo sono diverse. OK, c'è *Nebulus*, un gioco molto orientale (anche se non ebbe grande successo), ma per la maggior parte i nostri allori derivano dagli sforzi nell'ambito delle simulazioni, alla *Railroad Tycoon* o *Ultima VI* per intenderci. Noi siamo anche riusciti ad integrare meglio dei giapponesi nuovi stili grafici di presentazione - si veda *Populous*, ad esempio - con strutture di gioco più complesse.

Grazie anche alla proliferazione della tecnologia dei dischi ottici, i prossimi due anni sembrano destinati ad essere un'"età dell'oro" per i videogiocatori. Anche nell'immediato abbiamo alcuni titoli da tenere d'occhio. *Civilisation* di Sid Meier

(autore di *Railroad Tycoon*, *Pirates*, ecc.), ad esempio, rischia di diventare per l'umanità quello che *Railroad Tycoon* è stato per la strada ferrata. Se Meier non fa il passo più lungo della gamba, *Civilisation* potrebbe diventare un classico.

David Braben se ne sta in sordina da un bel po', ma in un prossimo numero di K potrete leggere qualcosa su di lui e sul suo nuovo gioco il cui lancio è previsto per la primavera del 1992. *Ultima VII*, previsto per quest'autunno, combinerà spessore di gioco alla *Ultima* con grafica alla *Wing Commander* - cospirerina!

E c'è di più. La proliferazione dei giochi portatili offre possibilità di gioco che non sono ancora state esplorate a fondo. Immaginate una versione per Gameboy di *D&D*, giocato da quattro giocatori simultaneamente utilizzando il collegamento via cavo. I giocatori potrebbero sedersi in circolo ed esplorare i dungeon separatamente o in squadra, ciascuno con la capacità di controllare in tempo reale il proprio personaggio. Grande! Per non parlare del Sony Data Discman - aspettatevi dei giochi da farvi saltare sulla sedia! E anche il CDI sembra che prima o poi diventerà portatile...

Non c'è dubbio che non c'è mai stato un momento migliore per diventare videogiocatore. Fino a poco tempo fa, ricordavamo con nostalgia i tempi di *Pacman* e *Defender*, ma ora guardiamo al futuro...



# UN DJ A 101MHZ IN FM

**N**on vi siete mai chiesti come un intrattenitore del prossimo intrattiene se stesso quando riesce a trovare un po' di tempo da trascorrere davanti a un computer?

Dai microfoni di "Radio Milano International - 101 NetWork", Mario Panda ogni sera conduce il programma "Questa è la sera!" nel quale solitamente riesce ad accoppiare due anime solitarie ("Amori in corso" h.21.30), e a far conoscere a un ascoltatore più ragazze in una sola trasmissione ("Fan's Parade" h.22.15) che in tutta la sua vita.

Oltre alla sua vita di DJ Mario Panda è anche un grande appassionato di video giochi, vediamo cosa ci racconta.

**K:** Okay Mario, cominciamo dall'inizio: come hai cominciato a giocare?

**Mario Panda:** Beh, un giorno Danilo Alicino, Tecnico del Suono di R.M.I. 101 NetWork, è arrivato in radio con una copia di *Zak* (*Zak McCracken* ndr) ed è scoppiata la febbre... Siccome mi era piaciuto moltissimo vado in edicola per passare un po' di tempo; mi metto lì e guardo tutto: BAM! colori, videogiochi, situazioni: Kappa!

**K:** Diciamo che il primo videogioco che hai conosciuto bene è stato *Zak* ma se ti chiedo qual è il più vecchio videogioco che ricordi?

**MP:** Allora, il primo è stato il Ping Pong da bar poi, non mi ricordo come si chiama, quello dei mostrini che fanno "Bup-Bup-Bup" e scendono... *Space Invaders*. Ricordo *Defender*, il massimo. Poi c'è stato *Pac-Man*, e poi una specie di *Pac-Man* nel quale c'era la coccinella che mangiava... se non sbaglio si chiamava *Lady Bug* poi mi sono fermato perché i videogiochi incominciavano a essere troppo Arcade, a quel punto è caduto il mio interesse. A me piacciono molto le avventure, gli arcade, gli shoot'em up, gli sport; le varie corse in macchina, in moto non mi divertono, non mi tirano dentro. Non mi diverto a sfidare la macchina con un punteggio; mi diverto se la macchina mi fa giocare, mi fa scoprire: è un fatto di viaggio, un fatto grafico.

**K:** Tornando al recente, dopo *Zak* a cosa altro hai giocato?

**MP:** Guarda, quando ho conosciuto *Zak* effettivamente è cominciato il rapporto con il videogioco da casa ed è stato bellissimo. Ancora adesso ci trovo un fascino micidiale, non so come mai, è proprio come vivere un film. Forse anche per questo mi ricollegavo al discorso sulla realtà virtuale che ho fatto in radio, poiché la mia prima visione virtuale l'ho vissuta proprio dal vivo al N.A.B. che è la più grossa convention radiofonica del mondo che avviene negli Stati Uniti ogni anno. Sono andato in America e hanno presentato questi "Shuttle" su bracci semoventi, in cui tu vai dentro e vedi queste immagini incredibili. L'ho sperimentato personalmente, è stato micidiale! Davvero molto bello, sai quando c'è il viaggio io mi intrippo! Comunque dopo *Zak* è arri-



vato subito *Indiana Jones*, e dopo *Indy* mi sono fermato un bel po' di tempo, anche a causa di una delusione mostruosa da *Indy Action-Game* che non è giocabile col 64 benchè ne abbiamo fatto la versione: dopo un po' ti fermi. Credo per i limiti della macchina. Dopo *Indiana Jones* ho scoperto *Maniac Mansion* che era il "papà" di *Zak* anche se l'ho saputo dopo. Poi la settimana scorsa ho comprato *Monkey Island* e *Nightshift* anche se non si tratta di un'Adventure ma di un Arcade (della LucasFilm naturalmente!) con molta grafica bella. Penso che quando risolveremo sia *Indy* che *Monkey Island* arriveremo a Loom che per me rappresenta già un qualcosa di bellissimo: i colori, le note musicali...

**K:** Quale effetto pensi che abbia il videogioco, in generale, il divertimento elettronico su una persona giovane che, quindi, abbia l'età media del tuo ascoltatore che va dai 15 ai 25 anni?

**MP:** Parli del pubblico "attivo" che partecipa e scrive poiché se consideriamo quello "passivo" la fascia è molto più ampia: già per Amori in Corso si arriva ben oltre i trent'anni. In media, comunque, il target è giovane e, per loro credo che la cosa sia interessante anche se è un mondo abbastanza costoso: è costoso avere un computer, è costoso comprare i giochi. Bisogna che il ragazzo prima desideri e poi ottenga, allora si diverte sicuramente: non è una cosa che, secondo me, si può scoprire per caso. Con l'arrivo delle console il discorso è già più semplice, in quanto costano poco e sono "regalabili" senza essere impegnative: è più difficile regalare un Amiga o un PC! Però, purtroppo, secondo me le console sono

ancora un po' limitate poiché hanno quasi esclusivamente titoli Arcade.

**K:** Si parla molto di alienazione da videodipendenza che procura il videogioco; cosa ne pensi?

**MP:** È vero. E questo è un limite dell'umano ma, credimi, lo stordimento da videodipendenza è forse la più tangibile testimonianza della grandezza della mente umana. Giocando la nostra mente si va a riagganciare a un'immaginazione che va molto al di là della dimensione quotidiana, estremamente costrittiva, tant'è vero che basta richiamare qualche cosa che ci sarà (fantascienza) o che ci può essere stato (medioevo, guerre) che automaticamente noi ci entriamo, e questa è la testimonianza della grandezza della mente umana perché in quel momento, pur di rientrare in qualche cosa di tanto importante per noi, bello o brutto che sia stato, ci riduciamo in 14 pollici ed è chiaro che quando tu vai a ripercorrere inconsciamente qualche cosa che per similitudine hai già vissuto in grandezza o in piccolezza ne hai anche una manifestazione fisica.

**K:** Per concludere, come dovrebbe essere il buon videogiocatore secondo te?

**MP:** Mah, non lo so. Il consiglio non è facile. Dipende anche dai gusti. Non sei d'accordo? Io credo che la maniera migliore sia quella di scegliere i giochi solo per affinità...

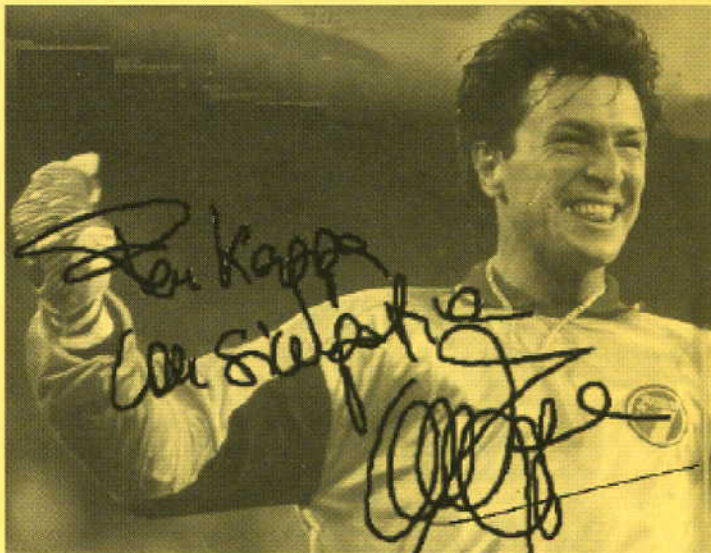
Già, affinità.

Forse è questo il motivo che ha fatto incontrare la prima radio privata italiana e la prima redazione di divertimento elettronico della penisola...

Alessandro Diano

## E I PD?

Come avrete notato il servizio dei PD è stato sospeso. Stiamo riorganizzando con l'obiettivo di renderlo più completo, con una varietà e una possibilità di scelta maggiore.



Il nostro cacciatore di autografi ha colpito ancora. Sceglie sempre dei numeri uno e dopo Alberto Tomba è la volta di Walter Zenga (C'è solo un Walter Zenga...)

# K-BORSA

## La Classifica dei giochi più votati del mese...

Dopo un mese di assenza per mancanza di spazio, torna la K-Borsa, ovvero la classifica dei "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali. Essendo basate sui voti assegnati dai recensori delle riviste inglesi e non sui dati di vendita, queste "classifiche" costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.

L'indice K di questo mese è:

# 76.65

Risalendo di più di tre punti l'indice fissa un nuovo margine!

## IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Oltre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello della seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un titolo brillante, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che la produzione di giochi di quella casa è peggiorata, se il numero è positivo è migliorata.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. L'indice K viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la produzione della Core Design "vale" 10 punti percentuali in più rispetto alla media - in base ai voti delle recensioni.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 casen di software. Occasionalmente, nuove società fanno ingresso nella classifica delle migliori 25, queste ultime sono contraddistinte da un asterisco prima del nome.

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

Casa	Punteggio	+o-	Indice	Alternative	82,3	+5,67	5,35
System 3	94	n/a	17,35	Rainbird	82	-10,67	5,35
Spec. Holobyte	90	n/a	13,35	Palace	81,75	n/a	5,1
Microprose	89,88	+24,38	13,23	Gremlin	80,94	-3,88	4,29
Mirror Image	89,75	+3,11	13,1	Image Works	80,48	-6,13	3,83
Dynamix	88,33	-1	11,68	Electronic Arts	80,47	+17,27	3,82
Action 16	87	+10,71	10,35	Elite	80	+12,4	3,35
Storm	86,99	+13,32	10,34	Rainbow Arts	80	-8,51	3,35
Core Design	86,65	+1,15	10	Audiogenic	79,21	+7,58	2,56
Psygnosis	86,5	+0,87	9,85	Krisalis	78,83	+9,7	2,18
US Gold	82,52	+6,51	5,87	Sierra	77,96	+3,63	1,31
Code Masters	82,22	+0,22	5,57	*Demonware	77,5	n/a	0,85
Ocean	82,21	+1,33	5,56	Oxford Softw.	77,5	n/a	0,85

## AMIGA

Rocket Ranger	Mirror Image	93,75
Speedball	Mirror Image	91,5
Swiv	Storm	90,67
Railroad Tycoon	Microprose	90,38
Silkworm	16 Blitz	90

I Budget si impadroniscono della classifica grazie alle riproposte Mirror Image di due vecchi cavalli di battaglia. Un ottimo inizio per la nuova etichetta della Mirrorsoft.

## C64

Silkworm	Mastertronic	94,5
CJ's Elephant Antics	Code Masters	91
Supremacy	Virgin	90,5
Swiv	Storm	88,17
Super Monaco	US Gold	84,5

È il mese degli ottimi affari. Anche qui due giochi a basso costo dominano la classifica. È decisamente divertente vedere come una riproposta come *Silkworm* sia riuscita addirittura a superare il nuovissimo *SWIV*.

## AMSTRAD CPC

Chip's Challenge	US Gold	88,34
Loopz	Audiogenic	86,5
Light Corridor	Infogrames	84
Weltris	Infogrames	81
Xenon	Mastertronic	79,5

La Infogrames riconquista la bandiera francese ai danni della Ubi Soft con delle nuove conversioni. Loopz e Weltris dimostrano che il rompicapo fanno parte di quei giochi che non soffrono le limitazioni dovute ai diversi formati.

## PC Compatibili

Speedball	Mirror Image	95
Red Baron	Dynamix/Sierra	91,83
Life and Death 2	Mindscape	89,95
Links	Accolade	85,5
Jones in the Fast Lane	Sierra	77,34

Nonostante i fantastici giudizi che hanno accolto *Speedball 2* negli ultimi mesi, è piacevole notare come l'originale possa competere senza timori reverenziali con i giochi di oggi.

## ATARI ST

Midwinter 2	Rainbird	95
Gods	Bitmap Brothers	91,75
Killing Cloud	Image Works	88,75
Cybercon 3	US Gold	88,25
Silkworm	16 Blitz	81,25

*Midwinter 2* e *Gods* raggiungono quasi lo stesso punteggio del mese scorso. *Silkworm*, presente in quattro classifiche questo mese, raggiunge il minimo, 81,25, in questa versione ST.

## SPECTRUM

Nightshift	US Gold	91
Hero's Quest	Gremlin	89,5
Silkworm	Mastertronic	89
LOne Wolf	Audiogenic	88,5
Xenon	Mastertronic	87

Cinque nuovi titoli con punteggi decisamente alti per lo Spectrum. Ancora i budget si fanno sentire con *Silkworm* e *Xenon*.



# LE VOSTRE PAGINE

Per vedere pubblicato **GRATUITAMENTE** un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello su una cartolina postale) a **K-ANNUNCI**, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo. Vi preghiamo, onde evitare "tagli" non desiderati, di fare annunci brevi.

## VENDITA

VENDO per A500, espansione di memoria, ancora imballata in confezione originale a L. 70.000. Vendo stampante Facit compatibile Epson in b/n, a prezzo da concordare. Valentino Carollo via Rossi - 21020 Barasso (Va) tel. 0332/747492

Causa inutilizzo VENDO Ps/2 1bm 386 sx completo di coprocessore matematico, hard disk 32 Mb., floppy disk 3.5" 1.44 Mb., grafica VGA, monitor a colori e stampante Epson Lq-1050/Plus, praticamente come nuovo, più eventuale mobiletto Miscro per computer. Solo se veramente interessati telefonare a: Alessandro tel. 02/38102375

VENDO Sword of Vermillion per Mega Drive a L. 70.000. Amedeo tel. 041/490058

VENDO Atari 1040 St ottime condizioni con monitor colore Sc 1224 più giochi a L. 900.000 trattabili. Luca tel. 06/4377237 ore serali

VENDO console Nintendo + Robottino + pistola Zapper + guanto Power Glove + 17 fantastici giochi compresi: Super Mario 1 e 2. Tutto a sole L. 925.000 o separatamente. Cristian tel; 02/48004989

Super Offerta! VENDO A500 + espansione di memoria 512K con orologio, originale commodore a L. 670.000. Costanzo tel. 0881/75202 ore pasti

VENDO causa errato acquisto, 3 schede copiatrici per Amiga, modello Syncro Expert III, comprensive di scheda + ultima versione software, ancora da arrivare. Queste copiano un disco in qualunque formato e con qualsiasi protezione (infatti operano in un sofisticato modo nibble) in 45 sec. circa! Cedo per sole L. 38.000!!! Valore reale L. 90.000!!! Affrettatevi! Diego Giorgi tel. 0933/938404

VENDO C16 in perfette condizioni + registratore + joystick + giochi. Il tutto a L. 200.000. Paolo Arrigoni tel. 031/681322

VENDO mouse originale commodore per Amiga, causa passaggio ad altro sistema. Mouse perfettamente funzionante con tappetino antistatico blue a L. 40.000. Inoltre scambio software con ultime novità sempre in continuo arrivo. Paolo Pirracchio - 33080 Roveredo in Piano (Pn) tel. 0434/94044 ore pasti VENDO causa passaggio a sistema supeno-

re console Atari Lynx + cavo alimentatore + cavo Comlynx + 4 cartucce a sole L. 200.000!!! Paolo tel. 019/601911

VENDO Zx Spectrum + 2 + pistola + joystick + giochi + corso basic completo a L. 350.000 trattabili. Massimo Prina Cerai via Gramsci, 101 - 13052 Gaglianico (Vc) tel. 015/541172

VENDO Amiga Action Replay, semi nuova, completa di manuali di istruzione in inglese e italiano a L. 110.000. Davide tel. 0131/953348 ore pasti

VENDO Pc Unibit V20, 10 MHz, 640Kb, 1 floppy da 3 1/2 da 720k ed 1 da 5 1/4, hard disk 20Mb, Scheda Hercules, CGA ed Ega-256K, monitor 14" a colori, porte: seriale, parallela, joystick, penna ottica, coprocessore matematico 8087, mouse con software applicativo, vari programmi e giochi originali, a L. 2.200.000 (trattabili). Paolo Valerio via Greve, 28 - 00146 Roma tel. 06/5280385

VENDO Powermonger originale in italiano L. 30.000. Marco tel. 0342/795091

VENDO causa passaggio a sistema superiore C64 new + drive + registratore + copri-computer, giochi e in buonissimo stato. Valore commerciale L. 1.500.000, vendo a L. 800.000 trattabili. Paolo Ballot via S. Genesio, 24 - 22050 Airuno (Co)

VENDO cartuccia per Gameboy Burai Fighter DeLuxe (bellissimo shoot'em up multiscormento, grandi musiche!) a L. 50.000 invece che 70.000 (perché ne possiedo 2). Vendo cartuccia per Gameboy Golf a L. 35.000. Tutto come nuovo e a mie spese di spedizione. Luca tel. 089/867451

VENDO disk drive 1541 II, acquistato da un mese con dischi e le cartucce uscite per il GS. Prezzo da concordare. Fabrizio Iacolucci via Laurentina, 3 - 00142 Roma tel. 06/5423937 o 06/5943937 ore cena

VENDO causa passaggio a sistema superiore Commodore Sx-64 completo di stampante MPS 803 con giochi e utility vari a L. 600.000 non trattabili. Fabio tel. 02/90755046 ore pasti VENDO circa 200 riviste di computer come: Videogiochi (The First!!!); EG Computer, K, Zzap, Mc Microcomputer, Bit, Computer & Videogames e molti altri. Richiedi l'elenco. Gianni Cottogni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (To) tel. 0125/712311 ore 18/21

VENDO A500, con espansione e II drive + programmi. Danilo tel. 0173/67032

VENDESI C64 completo di registratore, trasformatore, 1 joystick, manuale di programmazione, tasto reset, giochi e alcune riviste del settore al prezzo modico di L. 200.000 trattabili; Patrizio tel. 0766/540236

VENDO plastico per miniature D&D cm 92x54 L. 110.000 trattabili + materiale di riserva. Zona IV Miglio-Colli Albani-Arco di Travertino. Alessio tel. 7187642 ore serali

VENDO console Nintendo + zapper + remote control + 6 cassette (Batman, Bionic Commando, Mega Man, Double Dragon 2, Duck Hunt, Faxanadu) a L. 500.000 trattabili. Fabio Genoni tel. 0331/800662 dopo le 19,30

Occasionissima!!! VENDO parecchi giochi per Megadrive (giapponesi ed italiani). Tre giochi a vostra scelta a L. 150.000. Stefano Bonani c.so Garibaldi, 113 - Mantova tel. 0376/220729

VENDO C64 new + 1541 II + 2 joystick microswitch alimentatore + registratore + cassette + riviste varie il tutto a L. 700.000 trattabili. Giovanni Bais via Filangieri, 70 - 80069 Vico Equense (Na) tel. 081/8798021

VENDO C64 (modello nuovo) + registratore + alcuni giochi + manuale d'uso a L. 100.000. Paolo tel. 039/2010014

VENDO per console Nintendo 3 giochi singolarmente: Troyan a L. 60.000, Metalgran a L. 60.000; Gunnes II a L. 65.000; vendo anche giochi elettronici: S. Mario Bros a L. 30.000, 1943 a L. 30.000 e Simon Quest a L. 35.000. I giochi sono in ottime condizioni con libretto di istruzioni. Andrea Ripamonti via Cerano, 15 - 20144 Milano

VENDO Pc Engine scart + Dragon Spirit, New Zealand Story, Pc Kid, Wonderboy 2, W.C. Tennis a L. 550.000. Fabrizio tel. 06/3420966

VENDO a metà prezzo (e anche meno) giochi e programmi originali per Amiga. Luca tel. 0524/66162 verso le ore 20

VENDO tutti i numeri di Games Machine, Computer + Video Games, K. Mattia tel. 0438/840126

VENDO Ghostbusters e Super Real Basketball per Megadrive ufficiale. Matteo Monti tel. 0543/67726

Affarone! VENDO C64 (modello nuovo), con registratore, 2 joystick, portacassette e giochi, il tutto in ottime condizioni a L. 300.000 trattabili. Roberto tel. 0523/998557

VENDO C64 nuovo modello in confezione originale, un anno di vita con registratore originale + 2 joystick + giochi + mouse + cavi, copriastiera, manuale in italiano. L. 300.000. Francesco tel. 06/6780693

Causa passaggio a sistema superiore SVENDO giochi per Amiga. Inoltre cerco contatti in zona Marsala. Massima serietà, spedizioni in tutto il mondo. Marco Agate via XIX Luglio, 89 - 91025 Marsala (Tp) tel. 0923/954004

Causa cambio sistema VENDO monitor Fenner '12 a colori in ottimo stato e con imballo originale, compatibile con C64, C128, Amiga ecc. L. 340.000 (trattabilissime) possibilmente in zona per contatto diretto. Marco Palumbo v.le Australia, 3 - 04024 Gaeta (Lt) tel. 0771/464733

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali a L. 35.000 circa: Elvira, Obitus, TV Sport Football, Indy 500, Time Warp, Wrath of the Demon, Escape from Singe's Castle. Rocco Romenghi via Vitali, 1 - 43100 Parma tel. 0521/582237

VENDO hardware usato pochissimo per A500 stereo pro sample studio (L. 100.000), Videon 1.0 (L. 200.000), Videon 2.0 (L. 300.000), C64 + registratore (L. 190.000). Paolo tel. 0746/484988

VENDIAMO per Ms Dos i seguenti giochi: Links (L. 30.000), Prince of Persia (L. 25.000), Eye of the Beholder (L. 25.000), Red Baron (L. 25.000), Lemmings (L. 25.000) e molti altri. Rocco Brothers club tel. 0125/230214 oppure 0125/6126357 VENDO per Atari St: Robocop 2, Wrath of the Demon, Dragon's Lair, Kick Off 2, Lotus Esprit T.C. e altri 25 giochi originali a L. 20.000 l'uno. Max serietà. Prezzo elevato causa spese postali. Matteo Cantaluppi tel. 0131/65372 dalle 19 in poi

VENDO per Ms Dos i seguenti giochi originali: The Amazing Spider Man e Resolution 101 a L. 20.000 cadauno. Cerco Sim Heart, Lord of the Rings e il manuale di

Ultima VI. Contatto utenti Pc e club. Max serietà.  
Mauro Curti tel. 0774/342966  
Roberto Fazio tel. 0774/340731 ore pasti

**VENDO giochi e programmi per A500, tutte ultime novità, arrivi settimanali, ottimi prezzi. Massima serietà.**  
Simone Galigani F.D. Guerrazzi, 8/A - 57010 S.P. Palazzi (Li) tel. 0586/660070 ore pasti

**VENDO a metà prezzo giochi Ms Dos originali come: Eye of the Beholder, Wing Commander, Rise of the Dragon, Secret of Monkey Island ed altri.**  
David tel. 0425/34017

**VENDO 18 giochi originali per C64 su disco (L. 11.000 cad.) alcuni titoli: X-Out, Turrigan, Stunt Car Racer + duplicatore per cassette (L. 10.000) + porta floppy da 50 posti (L. 15.000) + registratore Commodore compatibile (L. 30.000) il tutto a L. 220.000 oppure al dettaglio ai prezzi succitati.**  
Mirko tel. 019/804848 e chiedere di Mirko

**VENDO Atari 1040ST completo di cavi e scart, monitor hi-res SM125, 2' disk drive da 3.5, joystick "boss", 150 programmi e vari manuali. Il tutto a sole L. 700.000 non trattabili.**  
Gabriele tel. 0583/329461 ore pasti

**VENDO per Gameboy i giochi Tennis e Solar Striker a L. 40.000 l'uno o 70.000 entrambi.**  
Cristiano tel. 7944117 solo zona di Roma

**VENDO Neo-Geo nuovo mai usato a L. 400.000.**  
Roberto tel. 02/39210073

**VENDO console Nintendo + 2 comandi + 12 cassette, alcuni titoli: S. Mario Bros 2, Troyan, Batman, Megaman, Black Manta, Turtles ed altri. Tutto a L. 500.000.**  
Emiliano tel. 06/7481079

**Occasione! VENDO console Gameboy perfettamente funzionante ancora calda nella confezione con tutto il materiale + Super Mario Land per lo stracciante prezzo di sole 150.000.**  
Nicola Pavan via Alpini, 39012 Merano (Bz) tel. 0473/2215500

**Affarone! VENDO il libro: "Linguaggio C per Amiga - Callegari/Feletto - GR Edizioni", anziché a L. 60.000 a sole L. 30.000. Accluso al testo vi è un dischetto contenente i sorgenti dei programmi pubblicati. Annuncio valido principalmente per la zona di Milano.**  
Antonello tel. 02/6107704

**Causa poco interesse VENDO Atari Lynx, un mese di vita, in garanzia + alimentatore + 4 cartucce (L. 70.000 ciascuna): Rigar, Blue Lightning, Road Blaster, California Games + custodia in pelle, tutto con imballaggi originali L. 350.000 trattabili.**  
Alessandro Bresci tel. 055/8732631

**VENDO C64 in ottime condizioni completo di registratore e giochi a L. 200.000 trattabili.**  
Luigi tel. 081/441935 ore pasti

**Attenzione! VENDO 8 nastri Nintendo + Robot + pistola Zapper a L. 400.000 trattabili, anche separatamente.**  
Tel. 030/9381492 ore pasti

**VENDO cassette per C64 a L. 5.000 cad. (sono originali) e duplicatore nastro-nastro a L. 5.000 (spese di spedizione a carico del destinatario).**  
Christian Menziani via Gramsci, 160 - 41100 Modena tel. 059/314080

**VENDO console Intelevison System III in ottime condizioni con cartucce gioco a L. 150.000, trattabili.**  
Gian Maria Giuppi v.le Castagnetti, 32 - 29010 Pianello V.T. (Pc) - tel. 0523/998800

**VENDO cartucce Nintendo, Robocop, Wrestlemania Fester Quest (The Addams Family), Knight Rider (Super Car), Gun Smoke, Double Dragon II the Revenge ed altri. Tutte complete di garanzia e contenenti libretto di istruzioni.**  
Gianluca tel. 02/33403534

**Attenzione!!! Tutto per Amiga e Ibm/Pc abbonamenti mensili per software Amiga, tutte le novità dall'estero. Hardware per Amiga e Pc; drives, espansioni, hard disk, schede acceleratrici, monitor, motherboards, tastiere, stampanti, modem, mouse e console.**  
Bruno tel. 0331/500371 dopo le 21

**VENDO Pc-Xt 8088, 1 floppy 3 1/2, 512 K ram, Cd-Rom 600 Mb, monitor monocromatico il tutto a L. 1.500.000 trattabili.**  
Walter Mughini via Boccherini, 7 - 50144 Firenze tel. 055/367931

**VENDO C64 + registratore + drive 1540 + stampante Mps 803 + giochi sia disco che cassetta, tutto a L. 550.000.**  
Alessandro tel. 06/5034843 ore serali

**VENDO Atari 1040 Sft + Monitor SM124 + TV Color Phonola 16" + 8 giochi originali. Tutto praticamente nuovo.**  
Marco tel. 0873/60154

**VENDO dischetti da 3 pollici e mezzo marca Sony a L. 700 l'uno.**  
Roberto tel. 02/95710452

**VENDO C64 completo di giochi, registratore e joystick a L. 110.000.**  
Alessandro Mancini via Bufalotta, 174 - 00139 Roma tel. 06/8179639 ore pasti

**VENDO console Nintendo con otto giochi: Mario Bros, Ice Hokey, Golf, Ninja Turtles, Skate or Die, Olimpiadi, Tennis, Box, due pulsantiere e speciale joystick a manopola. Tutto a L. 700.000 trattabili.**  
Federico Farina c.so Acqui, 262 - Alessandria tel. 0131/343960

**VENDO per Amiga: Days of Thunder, Cosmic Pirate, Action Service, Power Struggle, Downhill Challenge, tutti originalissimi a sole L. 60.000.**  
Riccardo tel. 0371/897826 ore pasti

**VENDO Amiga 2000/1.3 controller A-2090 + Hd 20MB + 2 disk drive monitor Philips 8833 II + mouse 300 DPI + digi audio stereo prof. + PrG originali. Tutto a L. 2.200.000 trattabili.**  
Sebastiano tel. 0572/33475

**Offertissima! VENDO A2000 modello base nuovo di zecca praticamente ancora imballato + monitor a colori della Philips CM8833-II ultimo modello a sole L. 2.000.000. In regalo due joystick Albatros nuovi, tappetino rosso per il mouse (mouse-pad) e 30 favolosi giochi.**  
Gianluca Talamini via Formigo, 22 - 30035 Mirano (Ve) tel. 041/488005

# CERCO

**CERCO drive per C64 prezzo modico.** Vorrei sapere la soluzione di Savage Empire per Pc.  
Andrea tel. 06/4505006 a qualunque ora

**CERCO le seguenti riviste: TGM i seguenti numeri, anno 1988 nr. 1, 2, 3 e 4; anno 1989 nr. 5, 7 e 9; K i seguenti numeri, anno 1990 nr. 1, 2, 3, 4 e 6.** Sono disposto a pagare metà del prezzo di copertina. Acquisto solo se in perfette condizioni. Astenersi perditempo.  
Alberto Campion via 4 Novembre, 17 - 31052 Maserada sul Piave (Tv)

**CERCO disperatamente il gioco Rastan per A500 (in buone condizioni) sono disposto a pagare un buon prezzo!**  
Alessandro tel. 0547/26582

**CERCO disperatamente i seguenti giochi per C64 su cassetta: Micro League Wrestling, Golden Axe, I Play 3D Soccer, Super Wonder Boy 2, Hulk, a prezzi trattabili.**  
Danilo Denarda tel. 02/93255681

**L'Associazione culturale che si sta formando a Firenze CERCA nuovi soci per club dedicato all'Amiga. Solo zona Firenze.**  
Gianni tel. 055/7350006 dopo le 18

**CERCASI disperatamente Wing Commander in versione Pc Msdos originale. Max serietà.**  
Fabrizio tel. 011/9644609 ore serali

**CERCO/Compro programmi Visual Composer. Instrument Maker (per scheda Ad Lib e compatibili), inoltre qualunque programma per fare musica usando il Pc (+ Sound Blaster). Pago max L. 5.000 per disco (3 1/2)**  
Alessandro Maniogo via Torricelli, 5 - 34100 Trieste tel. 040/574711 sabato 9,30-22,30

# SCAMBIO

**SCAMBIO per Sega Megadrive i giochi Last Battle e Mystic Defender.**  
Andrea Cortese tel. 0141/878541

**SCAMBIO cartucce per Sega Master System dai seguenti titoli: Rastan, World Soccer, Shinobi, Pro Wrestling.**  
Raoul tel. 02/6451963

**SCAMBIO giochi ed esperienze per Ibm e compatibili.**  
Marco Cordani contrada Portanova, 6 - 29022 Bobbio (Pc) tel. 0523/932075

**SCAMBIO giochi (arcade, simulation, animation e adventure) per Pc e compatibili Ibm.**  
Nicola Frioli via S. Prov. 49, 5673 - 47040 S. Ermete (Fo) tel. 0541/750056

**Cerco possessori di A500 a Roma, possibilmente in zona IV Miglio-Colli Albani-Arco di Travertino, con cui SCAMBIARE giochi (solo scambio e non attività di lucro) e cerco qualcuno che possa farmi ricominciare a giocare a D&D (sono stato DM per un anno e mezzo) come DM o PG.**  
Alessio tel; 7187642 ore serali

**SCAMBIO programmi e giochi per Ibm e compatibili risposta assicurata.**  
Marco Benedetti via Machiavelli, 28 - 57025 Piombino (Li) tel. 0565/220900 ore pasti

# CONTATTI

**Cerco disperatamente CONTATTI con utenti Atari per scambio programmi. Max serietà, no lucro. Annuncio sempre valido.**  
Daniele Croci via Vizzani, 78 - 40138 Bologna tel. 051/346183

**Cerco CONTATTI per Amiga per scambio software e per formare club di amici dove passare i pomeriggi assieme, possibilmente di 17 anni in su, in zona Mondovì e limitrofe. Annuncio sempre valido!**  
Giuliano Rodella via A. Annoni, 2 - Mondovì (Cn) tel. 0174/40331 dopo le 17

**Cerco CONTATTI per Amiga, programmi di tutti i tipi come Gods, Shadow Dancer, Last Ninja 3. Massima serietà.**  
The Tusker soft di Raffaele Somma via San Tommaso, 31/a - 83100 Avellino tel. 0815/760204

**Cerco CONTATTI ovunque per la console Sega Megadrive.**  
Mattia tel. 0438/840126

**La Adventur Fantasy cerca CONTATTI con altri club, zona Pisa-Firenze, che si interessino a questi giochi di ruolo: Dungeon & Dragons, Uno sguardo nel Buio, Kata Kumbas, Signori del Caos.**  
Mirko Alighieri tel. 0571/32665 ore pasti

**Club cerca CONTATTI in tutta Italia per scambiare o vendere programmi Amiga.**  
Marco Gamannossi, via T. Cortesi 19 50047 Prato (Fi) tel 0574/29864

**Cerco CONTATTI esclusivamente per le province di Siracusa e Ragusa con possessori di Amiga per scambio programmi.**  
Salvatore tel.0931-595489

**Cerchiamo CONTATTI Amiga. Non riesci a trovare chi può porre fine ai tuoi problemi? Contattaci e non rimarrai deluso. Ricorda che grazie a noi il tuo computer conoscerà una seconda giovinezza. Telefona allo 080/9954730 e chiedi di Francesco.**



# GIOCHERIA



VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245  
16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL  
COMMODORE POINT  
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE



# NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!



Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

DATA DI NASCITA \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

LOCALITÀ \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_  
(di un genitore per i minorenni)

# F-15 STRIKE EAGLE II

## MISSIONE SPECIALE GOLFO PERSICO

**Gli amanti delle simulazioni di volo sanno quali sono le migliori e quale è il nr. 1 :  
F 15 II !**

Alla Microprose siamo felici che le nostre simulazioni di volo siano giudicate come i migliori prodotti tecnici esistenti sul mercato. Siamo orgogliosi di F 19 Stealth Fighter, Gunship e Knights of the Sky e per essi è stato accuratamente ricreato ogni aspetto della reale vita del pilotaggio, dalle altitudini dei cieli alla vastità della terra.

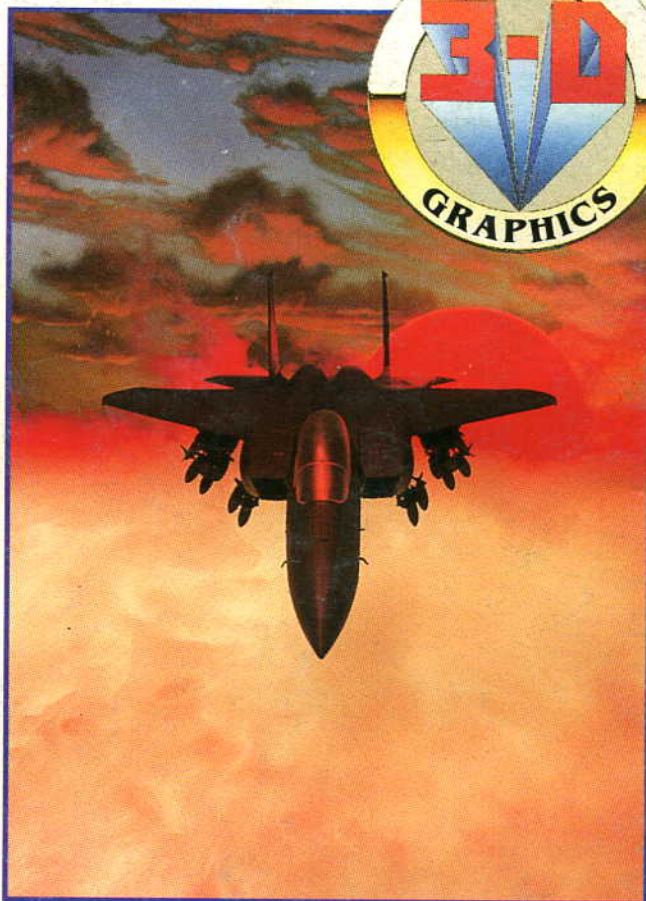
Ora ci divertiamo con F-15 Strike Eagle II. Il sogno dei piloti, l'azione nella sua espressione più pura ! Usando stupende grafiche 3-D, cartine mondiali reali e specificazioni tecniche del jet supersonico, F 15 Strike Eagle II dà piena enfasi alle azioni di volo, ai combattimenti aerei, agli abbattimenti degli aerei avversari ed alle esplosioni in volo.

Tutte le caratteristiche che vi aspettate da una delle simulazioni di volo della Microprose sono riunite qui, combinate per offrirvi centinaia di missioni differenti. In volo dovrete solo concentrarvi sul vostro joystick, sul vostro pulsante fuoco... e sulla vostra sopravvivenza.

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

Il fatto che ci sia molta azione fa di F-15 una delle più eccitanti simulazioni... le grafiche sono veramente superbe... è certamente il più realistico degli effetti 3D sinora visto in una simulazione di volo.

**LEADER**  
COMPUTERIZZAZIONE



F-15 Strike Eagle II è già disponibile per IBM PC e compatibili, e sarà presto disponibile per Amiga e Atari St.

Screen shots dalla versione IBM

