



Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno I n.2
GENNAIO 1989
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

37
GIOCHI
RECENSITI

AFTERBURNER
BATMAN
TOTAL ECLIPSE
THUNDER BLADE

PANORAMICA SU:
COMPILATION
E GIOCHI
ECONOMICI

VIDEOGIOCHI
E INTELLIGENZA
ARTIFICIALE

I PREMI FIDO:
IL MEGLIO
DEL PEGGIO

MINIGUIDA AL MIDI

 **Glénat**



I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. **MALDIVES.**

Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. **CON LA TESTA PIENA DI PESCI.**

Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. **MEDITERRANEO VIVO.**

Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jenkins. **YACHT & VELIERI STRAORDINARI.**

Gli incredibili arredamenti lussuosi e più ricche "barche" del mondo.



Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

SKATEBALL



Screenshot on SNES



Screenshot on Saturn



Screenshot on PC



The sport of the future, combining the skills of soccer with the gratuitous violence of "Rollerball" played in a space age ice stadium.

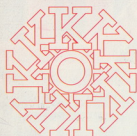
Lead your team to victory through a series of deadly hazard and crevasse strewn rinks and the kicking, barging tactics of your opponents.

Only the brave win, or even survive!



PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

2



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

GLENAT ITALIA

via Ariberto 24 20123 MILANO
☎ 02/ 8361335

Redazione

Studio Vit,
via Aosta 2, 20154 MILANO
☎ 02/ 8376394

Direttore responsabile

Riccardo Albini

Capo Redattore

Alberto Rossetti

Redazione

Marco Bill Vecchiur

Collaboratori

Alessandro Diano, Danilo Lamera,
Paola Riva, Walter Almerio, Flavio
Vida, Fabio Castellano

Grafica

e Impaginazione
elettronica
Vittorio Caligara

Consulenza DTP

Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

L.T. Avantgarde
via A. Villa, 12
tel.02/2423547
Sesto S. Giovanni MI

TRANSCODIFICA LINOTRONIC

Graphic Service
via Marinetti, 3
20127 MILANO

STAMPA

Arti Grafiche Perissi
Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P.I. Angelo Patuzzi, via
Zuretti 25, Milano

ABBONAMENTI

La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 MILANO
Una copia: L.5000. Abbonamento annuo:
L.45.000 per 11 numeri (escluso agosto)
Spedizione in abbonamento postale,
gruppo IV/70 - Milano.

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

KAPPA utilizza testi e foto della rivista
ACE (Advanced Computer Entertainment)
su licenza della Future Publishing
Ltd, Bath, UK



I PREMI FIDO

21

È tempo di bilanci. I giochi belli non si dimenticano ed è un bene ricordarsi di quelli brutti. La redazione di Kappa ha voluto preparare una contro-retrospettiva per premiare i buchi, le 'sole' e i fallimenti più clamorosi nel mercato del software gioco

SORPRESE

ANTEPRIME 7

Un'indigestione di anteprime neanche fossimo in clima Festival di Cannes. C'è chi dice che l'inverno sia tempo di affari per le case di software e una vagonata di nuovi giochi è pronto a partire per i negozi. Come promesso ecco le anticipazioni di K



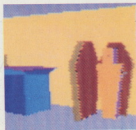
SALDI NEL SOFTWARE? 60

Qualcosa di vecchio, qualcosa di nuovo. Una trasvolata su un oceano di compilation e di giochi economici...

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO 31

Mai così grande! I giochi più attesi sono stati provati per voi con una particolare attenzione per gli attesissimi Total Eclipse, Batman, Alterbumer e Thunderblade. Non sono mancati i colpi di scena, le delusioni e gli outsider.



ARCADE

24

Dall'Enada di Roma le anteprime e le foto dei migliori giochi da bar, Robocop compreso.

SUPPLEMENTO 59

Un nuovo inserto di K che include le compilation, i giochi economici e, naturalmente, i trucchi e le strategie, l'ormai indispensabile.....



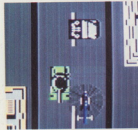
....TRICKS 'N' TACTICS

65

Dalla parte del giocatore: i trucchi ufficiali di Powerdrome e Bombuzal svelati dai loro programmatori. Inoltre una guida completa di mappa per Space Harrier e i primi trucchi e consigli spediti in redazione da voi, nostri, cari, affezionati lettori.

ADVENTURE 72

Il Pilgrim seziona per voi Fish con l'aiuto dei tecnici della Magnetic Scrolls. Il buono, il brutto e il cattivo dell'Avventura nel 1988



UN ANNO ALLA GRANDE

Benvenuti a questo primo numero del 1989, pieno zeppo di recensioni, opinioni, considerazioni sul mercato dei computer giochi. Un mercato che sta preparandosi ad un 1989 incandescente, come dimostra la nostra gigantesca rubrica delle anteprime.

Fra un mese o giù di lì, non solo avrete l'imbarazzo della scelta, visto il volume del software in arrivo, ma sarete positivamente sorpresi per la gamma dei giochi disponibili. Si sta per scatenare un blitz europeo, con programmatori francesi e tedeschi pronti ad invadere l'Italia dopo quelli inglesi e americani. Noi siamo in prima linea e potete quindi attendervi il resoconto dal fronte del software gioco per tutto il 1989. Ovviamente non trascureremo i programmatori italiani, quei pochi ma buoni che si danno da fare, e già in questo numero potete leggere la recensione di *Italy '90 Soccer della Simulmondo*.

Anche sul fronte dell'hardware, le prospettive sono rosee. La Konix lancerà una nuova console nei primi mesi di quest'anno, mentre ci sono già delle voci di console a 16-bit da Atari, Commodore, Sega e Nintendo. Insomma, il 1989 è destinato a diventare un anno storico per le console dei videogiochi e il prossimo Natale potrebbero cominciare ad apparire i primi giochi su Compact Disc Interattivo.

In chiusura, un ringraziamento a tutti i lettori che ci hanno telefonato per farci auguri e complimenti, che ricambiamo volentieri augurandovi un Felice 1989.

LA REDAZIONE DI K

I REGOLARI

NOTIZIE

9

Arriva un nuovo sistema per gli arcade prodotto dalla **Rare Ltd** - John Matchday Ritman ha abbandonato i giochi per home computer per dedicarsi agli Arcade. Inoltre un servizio sulla mostra dei frattali di Milano.

MUSICA

78

Vita, morte e miracoli del MIDI, un'autostrada tra il computer e la musica.

GRAFICA

147

Buon compleanno Amiga! Nel suo terzo anniversario andiamo alla scoperta delle vere potenzialità grafiche del computer Commodore.



SPECIALI

LA FORZA DI CLONARE

18

La crisi di genialità ha contagiato anche i videogiochi. Come nella musica anche nel divertimento elettronico le idee originali sembrano essere ormai poche.

I SOLDI DAI PIXEL

28

Prosegue l'inchiesta su come realizzare un gioco e diventare ricchi. La seconda puntata è dedicata alla grafica, da come preparare un gioco a come presentarlo ad una software house.



ULTIMA ORA

La rivista era ormai chiusa, quando in redazione sono arrivate le prime lettere, sfidando la marea montante di posta natalizia.

Abbiamo bloccato le macchine e deciso di inserire le prime lettere arrivate. Dopotutto, dei lettori così solleciti meritano una redazione altrettanto sollecita. Ed ecco qui, quindi, le prime lettere, scritte da lettori che hanno seguito il nostro lavoro redazionale attraverso le riviste precedenti, sempre dedicate ai computer giochi. Ricominciamo da dove avevamo finito: l'indirizzo e la testata sono diversi ma le lettere sono sempre le stesse. Non incominciate a menarla con l'Amiga e St, rendetevi subito conto che il livello è un altro.

B.M.V.

K LETTERE, Studio Vit, via Aosta 2, 20154 MILANO

QUASI PERFETTA

Ho comprato il vostro primo numero della rivista per curiosità, convinto che non sarei rimasto deluso. Invece al contrario dopo che aver letto le prime pagine, ne sono rimasto entusiasta: sia per il numero di recensioni che per il metodo di valutazione dei giochi.

K a mio parere è una rivista quasi perfetta, dico quasi perché vi sono alcuni difetti che vorrei elencare:

1 Come in molte riviste di computer vi sono un'infinità di errori di stampa (prendete per esempio pag.9)

2 Dovreste dare una valutazione con punteggio anche ai coin-op.

3 A mio parere dovrebbe essere sempre presente il piano delle uscite (Space Harrier, per esempio la versione per Amiga c'è o non c'è) e l'affinità arcaica (vedi Operation Wolf).

Per il resto siete OK

Flavio Camilli

Roma

LETTERA AD UNA LETTERA

Premetto subito che mi sento molto imbarazzato a scrivere una lettera ad una lettera. Tralasciando le mie battute penose, devo dire, CAPPERO!!! Ma siete proprio voi!!! Albini, Rossetti, IUR, ci siete proprio tutti! Avete rimesso insieme la banda, vecchi furbacchioni! Siete dunque immortali? Ok, ok, basta con i complimenti, se no si rischia di cadere nel melenso. Proprio pochi mesi fa mi complimentavo con il sig. Bonaventura per la nascita di The Games Machine (scusate se cito la concorrenza) e voicè create un qualcosa così innovativo e geniale da far sfuggire tutte le

riviste di videogiochi e computer mai viste sino ad ora.

Siamo forse al principio di una nuova, splendida era? Sbaglio o anche il mercato informatico-editoriale italiano sta diventando veramente competitivo? Le riviste di videogiochi cominciano a diventare tante, e fra poco, magari, avremo anche in Italia una situazione simile a quella inglese, il che non può che rallegrare tutti. Anche i programmatori si stanno dando da fare e stanno sorgendo vere e proprie software house made in Italy. Kappa è forse il primo passo di un lungo cammino.

Penso che non ce ne sarà bisogno, ma vi auguro buona fortuna, perché avete tutte le carte in regola per diventare la più quotata rivista italiana di videogames. Ragazzi, in bocca al lupo, e che la polemica sia con voi.

Abituati alle valutazioni di Zzap!, le vostre paiono un po' complicate e non molto chiare ma il CIP e il QI sono trovate veramente originali. Per tutti quelli che non apprezzeranno la vostra ultima rivista un ammonimento: indocili discant et ament meminisse periti.

A presto,

Il filosofo Matteo Bittanti

San Pietro all'Olmio. Mi

TETRABYTE?

Carissimi (vecchi) amici della redazione di K (ma che dico K, questa rivista vale un Tetrabyte come il mio Amiga 14000), ho tra le mani il primo numero della Nostra rivista e non so che dire, finalmente qualcosa di completamente nuovo (e non i soliti Zzap! e The Games Machine).

All'inizio il nuovo metodo di valutare i giochi mi ha un po'

confuso ma poco dopo ho subito pensato:



Questo per capire con quanta facilità si entra nell'ottica del modo di giudicare. Ho disegnato l'andamento del 1° numero, ma spero proprio che tutti i numeri futuri siano così (o anche di più). Molto interessanti anche le pagine gialle (che per fortuna non lo sono come quelle della SIP). Per oggi basta non voglio togliere spazio alle altre centinaia di lettori, passo e chiudo perché voglio scrivere un'altra lettera al Pilgrim.

Luca (KIPPER) Dana
Iglesias

NINTENDO MON AMOUR

Cara redazione di K, la vostra rivista è stupenda e molto ben fatta. Mi voglio complimentare soprattutto con il creatore della copertina. Io possiedo un C64 e un Nintendo: posso quest'ultimo perché credo che disponga di giochi veramente ben fatti.

Vorrei chiedervi se fate delle recensioni e reportage sui giochi Nintendo? Ne parlerete nei prossimi numeri?

Daide Marino
Milano

Sono le prime lettere, quindi le pubblico senza censure e commenti sarcastici, ma ricordate che se volete risposte intelligenti dovete scrivere lettere intelligenti (spero che non ci sia nessun riferimento alle lettere pubblicate in questa pagina B.M.V.).

K
-
B
O
X

LA DEFINITIVA MACCHINA ARCADE

John Ritman, programmatore di classici come *Match Day*, *Head over Heels* e *Batman*, è passato a lavorare sulle macchine arcade. Attenzione, non sulle vecchie macchine arcade, ma su un nuovo sistema sviluppato dalla **Rare Ltd.**, quelli dei giochi *Ultimate*.

Basato su una scheda madre proprietaria chiamata **Razz Board**,

la nuova macchina arcade della Rare dovrebbe arrivare nelle sale giochi quest'anno. Tra i primi giochi ce ne sarà uno scritto da Ritman, con grafica di Bernie Drummond, che ha collaborato con lui in progetti come *Batman* e *Match Day 2*.

Non dovrebbe meravigliare molto sapere che il primo gioco

arcade di Ritman sarà un gioco di calcio 11 contro 11 con scorrimento tetra-direzionale. *Final Whistle* sarà per uno o due giocatori, con una Coppa del Mondo a quattro round, giocata con un joystick e tre pulsanti con i movimenti del joystick, si possono ottenere fino a 600 mosse diverse...

È incredibilmente più veloce di *Match Day*, spiega Ritman. Con 11 giocatori per parte, in confronto a *Match Day*, c'è meno tempo per pensare e c'è molta più adrenalina.

La grande dimestichezza sia col codice dello Z80 che con le routine necessarie per gestire un gioco di calcio gli è servita molto per scrivere *Final Whistle*, ma il passaggio dallo Spectrum ad una macchina arcade è stato comunque traumatico: "È strano, sullo Spectrum ero costretto a mettere dentro il più possibile in 48K, poi improvvisamente mi sono trovato a lavorare con dei Megabyte. È stupendo essere in un settore dove posso lasciare la mia immaginazione grazie a tutta la RAM e la tecnologia che ho a disposizione come programmatore."

Sembra che il mondo degli home computer abbia perduto definitivamente John e Bernie - sono già a metà strada di due altri giochi arcade per la Razz Board.

E' ancora troppo presto per dire esattamente quando *Final Whistle* sarà nelle sale giochi, perché la Rare Ltd. sta attualmente stipulando i contratti con i distributori. Appena saranno stabiliti i dettagli, potremo darvi notizie complete e le immagini dello schermo.

Nel frattempo, tanto per raccontare un aneddoto, John sta scrivendo una versione CP/M di *Core Wars*. Non come progetto commerciale, ma come divertimento. Potrebbe essere ancora in grado di giocare un nuovo gioco di John Ritman sul vostro computer...

LA SCHEDA RAZZ

Basata su un chip Z80 "truccato", l'Intel HD64180, la scheda Razz Board ha 500K o 1Mb di memoria, a seconda delle esigenze del gioco. Un bus di indirizzi esteso permette al processore di indirizzare tutta questa memoria, che può essere immagazzinata negli spazi di indirizzamento dello Z80 in blocchi da 4K.

La frequenza di clock è di 8 MHz, ma il processore sembra girare a 10 MHz per la maggiore velocità di molte istruzioni - la più utile delle quali è una moltiplicazione a 8 bit in 17 "states". Un sistema ampliato di interrupt permette di programmare i counter della scheda così da farli eseguire un conto alla rovescia fino a zero e quindi causare un interrupt.

Secondo John Ritman, una delle migliori caratteristiche del processore è il DMA che consente trasferimenti diretti da memoria a memoria, senza però utilizzare i registri e usando soltanto 6 t/states

per byte.

Le possibilità da un punto di vista grafico sono semplicemente sbalorditive. Il sistema gestisce uno schermo formato da 4 schermi di 64 K, ciascuno con una risoluzione di 256 x 222, con una possibilità di colorazione dei singoli pixel di 64 colori. C'è una palette di 262,144 tonalità e ogni schermo può usare palette diverse.

Due sono schermi di sfondo, con scrolling da hardware nelle direzioni X e Y, mentre gli altri due schermi sono per gli sprite. Viene visualizzato un solo schermo per gli sprite alla volta - l'altro viene aggiornato e poi vengono scambiati durante la ritraccia di quadro, pronti per il successivo aggiornamento. Usando il microprocessore per l'uscita video, si può cancellare uno schermo durante la ritraccia.

La cosa più geniale dello schermo è, comunque, il sistema Razz.

Quando è atti-

vato, permette al programmatore di usare la funzione DMA per trasferire i dati dello sprite sullo schermo.

Una routine di sprite è lunga solamente 15 linee, ma può gestire sprite di ogni dimensione, cosa che non solo semplifica la programmazione, ma aumenta anche la velocità. Inoltre si disegnano solo i pixel disegnati di cui si ha bisogno - su quasi tutte le macchine si disegna un quadrato per semplificare le cose, anche se la maggior parte degli sprite non lo riempiono tutto. Un cerchio vuoto di 20 pixel di diametro richiede, per esempio, 400 pixel per essere disegnato su quasi tutti gli altri computer (un quadrato di 20 x 20), ma sulla Razz Board sono disegnati solo 80 pixel.

Il suono è gestito da una scheda separata, dotata di processore HD64180 con 500 K di memoria, due chip per il suono FM e uscite stereo e per suoni campionati.

K
-
N
E
W
S



FRATTALI A MILANO



Nella splendida cornice storica del Palazzo Reale di Milano, a pochi passi dal Duomo, uno spettacolo di avanzatissima tecnologia ha trovato lo spazio per esprimersi e comunicare (taglia corto, n.d.r.).

Stiamo parlando della Mostra dei Frattali, allestita dal Goethe Institute e presentata nell'ambito dell'esposizione celebrativa per il 125° anno di fondazione del Politecnico di Milano, intitolata "Politecnico 1914-1963".

In una saletta che ricrea l'atmosfera di una galleria d'arte convivono quadri tecnologici e sofisticatissime apparecchiature.

I titoli delle opere, invece d'essere "Ritratto di fanciulla con vaso di fiori nella mano destra" diventano "Modello gerarchico della temperatura", "Dinamica della popolazione", "Processo di Mandelbrot".

Nomi così particolari indicano l'origine degli elaborati, che altro non sono che rappresentazioni grafiche di complicatis-

sime formule matematiche.

Le immagini risultanti appaiono simili a suggestivi paesaggi alieni, ad esplosioni di stelle lontane che mai nessun occhio umano aveva potuto vedere. La risoluzione grafica ottenuta ha dell'in-

credibile, con colori, effetti e sfumature decisamente "natural".

Oltre alle opere, l'esposizione è attrezzata con un elaboratore che consente, attraverso un sistema CAD-CAM, di scegliere il proprio "frattale del cuore" che il visitatore potrà materializzare su di un cartoncino mediante una stampante laser, affiancando al disegno il proprio nome a ricordo di questa immersione tecno-artistica.

L'unica pecca è che la mostra sia stata condensata in uno spazio così ristretto. Ciò non toglie che avere la possibilità di vedere ed accedere alla tecnologia più sofisticata sia una cosa che non capita tutti i giorni... quindi prendere o lasciare.

CRASH NELLA CITY

La passione per i computer giochi sta facendo vivere momenti di tenore alle banche e alle società finanziarie della City londinese, dopo che un virus ha mandato in tilt diverse reti di computer.

I giovani rampanti della City hanno trascorso parte delle loro ore lavorative a giocare il lascivo gioco della Mediagenic Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Sembra però che molti di loro giocavano con copie

pirata che contenevano un virus, cioè un programma creato apposta per restare invisibile per un certo periodo di tempo così da riprodursi da utente ad utente. Quando il virus è diventato attivo ha cancellato informazioni finanziarie di estrema importanza dagli hard disk degli agenti di borsa, portando al blocco totale di intere reti di computer.

Dal Lunedì nero del 1987, gli agenti di

Leisure Suit Larry. L'effetto di questo passatempo è stato però sconvolgente ed ha creato il caos in diverse società londinesi.

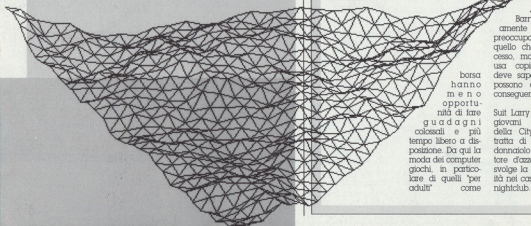
La Mediagenic ha fatto sapere di non avere niente a che fare con tutto ciò, aggiungendo che questi sono i rischi insiti nell'usare software non originale.

È tutta colpa di una copia. L'originale non dà alcun "problema", ha dichiarato la portavoce della

casa di software Amanda Barry. "Ovviamente siamo preoccupati per quello che è successo, ma se uno usa copie pirata deve sapere quali possono essere le conseguenze".

Leisure Suit Larry piace ai giovani rampanti della City perché tratta di un losco donnaiolo e giocatore d'azzardo che svolge la sua attività nei casinò e nei nightclub.

borsa hanno meno opportunità di fare guadagni colossali e più tempo libero a disposizione. Da qui la moda dei computer giochi, in particolare di quelli "per adulti" come



UNO SGUARDO ALL'IMMEDIATO FUTURO...

Una rubrica di anteprime come questa mette di buonumore per i mesi a venire. Ogni anno, il periodo prima e dopo Natale è un periodo eccezionale per il software gioco, ma quest'anno i titoli in uscita sono veramente tanti, come non ne abbiamo mai visti in sei anni che ci occupiamo di videogiochi. Il 1989 sarà un grande anno per il software ricreativo di qualità e le anteprime che trovate nelle pagine seguenti ne sono una prova.

Seguiteci in questo viaggio nell'immediato futuro...

1989: PRONTI VIA!

È già da un po' ormai che le case di software stanno preparandosi per il 1989. Dopo una lenta partenza, sembra che i programmatori e gli ideatori di giochi siano finalmente pronti a produrre giochi a 16-bit che utilizzano pienamente le capacità del computer della "nuova generazione". E per l'89 vi sono moltissime novità anche per i giochi a 8-bit..

Quando leggerete queste righe, la **Palace** dovrebbe aver già pubblicato **Barbarian II** per ST ed essere già pronta a cominciare lo sviluppo di una serie di nuovi titoli. Andy Wilson (reso famoso da Dan Dare) e Gary Carr (il grafico di **Barbarian I**) stanno lavorando a **Monster Museum**, un misto tra un gioco di combattimento e un'avventura dinamica, ambientato in un museo dove tutti gli oggetti in esposizione prendono vita.

La **Outlaw**, consociata della **Palace**, pubblicherà **Cosmic Pirate** della Zippo Games, una casa specializzata nello scrivere giochi per le console giapponesi. Per diventare un abile pirata cosmico dovete dimostrare alla mafia dello spazio di cosa siete capaci. Prima di intraprendere delle missioni dovete guadagnarvi il titolo di pirati, allenandovi sui simulatori. I simulatori affinano le capacità necessarie per guidare una nave-pirata e assomigliano ai classici giochi arcade. I simulatori costano e dopo un po' dovete investire parte del vostro bottino in ulteriori addestramenti... oppure comprare degli extra per migliorare le prestazioni della nave-pirata. I possessori di ST e Amiga dovrebbero poter giocare **Cosmic Pirate** già tra breve, mentre le versioni per PC e 8-bit seguiranno appena possibile.

IN ASPETTATIVA

La **System 3**, che ha preferito evitare la corsa all'uscita pre-natalizia, sta lavorando a **Dominator**, che dovrebbe uscire prima della fine del mese, e a **Tusker**, previsto per l'inizio di marzo. È imminente **Last Ninja II** per ST e PC e "a grande richiesta", secondo le parole del direttore **Mark Cale**, **Last Ninja II** dovrebbe essere nei negozi verso Pasqua.

MERCANTI IN RITARDO

Nonostante su qualche rivista siano già apparse delle recensioni, la **Gremlin** sta ancora lavora-

PRISON ● Chrysalis

Il primissimo gioco della nuovissima casa di software **Chrysalis** è questa avventura arcade per ST e Amiga che sfida il giocatore a sfuggire da una colonia penale su un pianeta perduto nello spazio. Per scappare, bisogna trovare le parti nascoste di un'astronave ed assemblarlo. Sempre dalla stessa casa sono in arrivo - per Pasqua - le versioni a 16-bit dei classici della **Ultimate** quali **Atic Atac** e **Sabre Wulf**, nonché un nuovo gioco ispirato al fumetto **Rogue Trooper** della serie 2000AD..

(sotto) ST - passeggiando sulla superficie di **Prisoner** alla ricerca dei componenti vitali per organizzare la fuga.

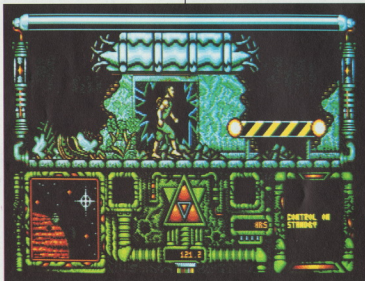


ST - Oltre ai Munsters ci sono anche mostri veri.

THE MUNSTERS

● Again Again

Il mese scorso vi abbiamo mostrato una foto della serie TV, questo mese vi facciamo vedere una schermata del gioco e il prossimo potrete leggere la recensione. In arrivo per tutti i formati, MSX compreso.



STORM WAR SUPERTRUX

● Elite Systems

Sul fronte degli 8-bit, **Storm Warrior** offre un combattimento fantasy in stile "taglia e affetta" ambientato tra caverne, città in rovina e luoghi inhospitali: dovete rovesciare la Regina del Buio. Per C64 e Amstrad. Gli amanti delle corse possono mettersi al volante di camion truccati in un altro gioco di guida a scorrimento. Per un maggiore realismo, gli utenti C64, Spectrum e Amstrad dovranno procurarsi da soli un omino Michelin da mettere sul cruscotto. Oltre a ciò, l'Elite ha annunciato due nuovi giochi-quiz: **Mike Read's Computer Pop Quiz**, che comprende oltre 1000 domande, e **A Question of Sport**.

Sempre in gennajo arriverà **Galactic Wanderer**, un gioco di commercio intergalattico in 3D con elementi d'azione e di strategia - previsto per tutti i formati.

(sopra) C64 - occhio al drago... apritelo via la strada a colpi di fendenti come un vero **Storm Warrior**

(sotto) C64 - sulla autostrada europea E1 in **Supertrux**.

FREEDOM ● Coktel Vision

La casa di software francese Coktel ha in cantiere una serie di giochi per 16-bit che dovrebbero uscire quanto prima. C'è Freedom, un wargame strategico/RPG nel quale dovete sfuggire da una piantagione di zucchero del XVIII secolo: cani, guardie e il padrone della piantagione sono sulle vostre tracce. Per ST.

Ancora dalla Coktel una serie di titoli per IBM, Amiga e ST: Emanuele (niente sesso e violenza: bisogna solo portare in salvo Emanuele dal Brasile); Terrific Land, un'avventura dinamica nella quale dovete scappare da una strana isola; e 20.000 Leagues Under the Sea, un'avventura arcade basata sull'omonimo romanzo di Giulio Verne nella quale dovete sfuggire dal Nautilus. Infine, nei primi mesi dell'89, tenetevi pronti per il gioco ufficiale di Jungle Book - Il libro della giungla -, su licenza Walt Disney, nonché per il gioco ufficiale di Peter Pan.

ST - la fuga dalla schiavitù in Freedom.



CARRIER COMMAND

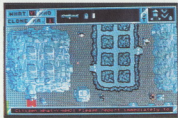
● Rainbird

Le versioni IBM, Amstrad e Spectrum (compreso il 48K) di questa incredibile produzione in 3D della Realtime sono in arrivo. Il set completo di Carrier Command dovrebbe essere disponibile per la fine di gennaio, qualunque sia il vostro computer.

Carrier Command - la versione IBM EGA e sotto...



...la versione Spectrum.



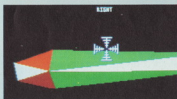
ST - come agente del computer che controlla una città sotterranea, la vita può essere pericolosa. Specialmente se andate troppo bene e diventate una minaccia per il vostro padrone.

PARANOIA COMPLEX

● Magic Bytes/Gremlin

Una città futuristica sotterranea è dominata da un computer. Per mantenere il potere, ha bisogno di alcuni esseri umani disposti a far fuori coloro che stanno diventando troppo potenti. Se vi va di essere agenti di un computer, la vostra carriera potrebbe migliorare improvvisamente. State attenti, però. Se diventate troppo potente, potreste finire per diventare anche voi una preda... e in quel caso dovete scappare dalla città. In arrivo per tutti i formati maggiori in febbraio.

Circa nello stesso periodo dovrebbe uscire, sempre per tutti i formati maggiori, Tom and Jerry, un frenetico gioco d'azione dei programmatori tedeschi della Magic Bytes. Tra marzo e giugno sono attesi Nightdawn, Wall Street, USS John Young e Persian Gulf Inferno.



Federation of Free Traders

do a Federation of Free Traders - quando questo numero è andato in macchina i programmatori stavano dando gli ultimi ritocchi al gioco, perciò la recensione della versione definitiva dovrebbe apparire nel prossimo numero. Dark Fusion, per Spectrum, C64 e Amstrad, che dovrebbe uscire a giorni, è destinato agli amanti degli sparatutto: il gioco si svolge in un mondo sotterraneo scorrevole attraverso il quale avanza il vostro omino, dotato di jet-pack, distruggendo tutti gli alieni che incontra.

Se preferite fare il pirata della strada, provate Motor Massacre, una novità della Gremlin per tutti i formati. Mettetevi al volante di un veicolo "truccato", in un mondo postolocausto, e distruggete tutto ciò che si muove.

Motor Massacre

Rivoltando il concetto classico dei computer giochi, la Gremlin ha tirato fuori Ramrod. Invece di giocare per non annoiarsi, qui scegliete tra un robot ed un uomo e cercate di impedire che loro si annoino dentro il vostro computer. Entrambi i personaggi sono degli patiti di musica il cui unico scopo della vita è la continua ricerca di divertimento. Guidate Ramrod o Rambot attraverso uno scenario ostile a caccia di compact-disc da ascoltare, o portateli al bar per bersi una bibita o farsi una partita all'ultimo coinop. Soprattutto tenete d'occhio l'indicatore di noia per evitare che si annoino a morte... Le versioni per ST e Amiga usciranno in febbraio, seguite forse da versioni per altri formati.

CALCIOMANIA

Gli appassionati di calcio avranno pane per i loro denti: Kevin Toms sta dando gli ultimi ritocchi ad un "upgrade kit" che consente di rimixare Football Manager II, e non è l'unico che sta lavorando sul software calcistico... La casa di "budget games" Zeppelin si sta preparando al lancio di Kenny Dalglish Football Challenge - il loro primo gioco a prezzo pieno per l'etichetta Cognito. Invece di correre su e giù per il campo, interpretate il ruolo di un allenatore di belle speranze: guidare la squadra nella serie superiore può servire a far carriera ma non è

essenziale. Nelle serie maggiori sono sempre alla ricerca di buoni allenatori sprecati nelle serie inferiori. Non dimentichiamoci di Emlin Hughes' International Soccer, che troverete già in commercio quando leggete queste righe, distribuito dalla **Audiogenic** e di **Microprose Soccer**, uno dei primi giochi d'azione della casa di software numero uno nelle simulazioni e realizzato da quelli della **Sensible Software** (Wiz-ball, Shoot 'em up Construction KIT). La prospettiva è dall'alto come il coin-op **World Cup** e c'è la possibilità di giocare in 16.

Quei tesori della **Codemasters** non hanno resistito alla tentazione di mettere 4 giochi di calcio in un solo titolo: **11 A Side Soccer**, **Indoor Soccer**, **Soccer Skills** e **Street Soccer**. Attenzione, non è un budget! Infine c'è **Professional Football** della **CRL**, per **Spectrum**.

NINJA TREE SIMULATOR?

La potente alleanza **Virgin/Mastertronic/Melbourne House/Leisure Genius** non ha sbandierato i suoi piani per il 1989. Dopo aver letto questo numero di **Kappa** saprete anche voi, come chiunque altro, cosa stanno preparando. Cominciamo da **Double Dragon**, in uscita imminente per la console **Sega** e per vari home computer; **Quarterback**, un gioco di football americano per il **C64** pronto da un giorno all'altro; **Monopoly Deluxe** per **ST** e **Diplomacy** per **C64**, entrambi previsti per gennaio/febbraio.

Ed ecco una vera primizia...Sembra che i programmatori e i grafici della **Virgin** stiano leggendo libri sugli alberi dell'Inghilterra e studiando un'edizione della leggenda di **Robin Hood**. Che stiano lavorando ad un **BMX Ninja Tree Simulator**? No, questa sarebbe roba da **Codemasters**. Aspettatevi un gioco ambientato a **Sherwood**, interpretato da quella banda di allegri burloni...

IL GIOCO DEL DIO FENICIO

Alla **Psygnosis** stanno scaldandosi per **Baal**, uno sparatutto a scorrimento in otto direzioni con aspetti strategici. Lottate contro le forze del Dio del Male, combattendo per le 250 schermate del gioco, divise in tre sezioni multi-livello. Per sconfiggere l'ultimo nemico dovete trovare e assemblare non meno di 18 pezzi di una Macchina da Guerra. Prossimamente su **ST** ed **Amiga**.

Captain Fizz Meets the Basteroids è un'altro imminente sparatutto della **Psygnosis**, ambientato in un labirinto visto dall'alto in stile **planta**. Può essere giocato da una sola persona



Aqua Ventura

ma è stato ideato come gioco per due giocatori da giocare insieme ad un amico. Amichevole, eh? Il tanto atteso gioco di "distruzione cubica" della **Psygnosis**, **Aqua Ventura**, dovrebbe uscire a gennaio. E' un'altro sparatutto a scorrimento in 8 direzioni con dei solidi che si muovono velocemente; la differenza è che alcuni alieni sono inoffensivi finché non iniziate a sparargli contro. E quando succede le cose si fanno veramente difficili. Sono inoltre in lavorazione il seguito di **Chronoquest** e un nuovo



Amiga - seminando morte da un Phantom Fighter sopra un paesaggio blu.

PHANTOM FIGHTER

● Martech

Una grafica potente completa l'azione di gioco in questo imminente sparatutto per **Amiga** e **PC** della **Martech**, prodotto dai loro agenti irlandesi della **Emerald Software**. Il demo è bellissimo e qui a **Kappa** non vediamo l'ora di metterci sopra le mani. Purtroppo, **Phantom Fighter** sarà un piacere negato agli utenti **ST** - la **Martech** sostiene che **ST** non riesce a gestire la grafica...

PURPLE SATURN DAY

● Infogrames

Su **Saturno** per un giorno all'anno tutto diventa rosso porpora. In quel giorno, si svolge un'Olimpiade a quattro discipline a cui partecipano concorrenti dei pianeti vicini. La manifestazione è stata "ripresa" in **Purple Saturn Day**, imminente per i 16-bit e a seguire per gli 8-bit. In **Brain Bowler** dovete lottare con un avversario per il controllo di due emisferi di un cervello - sparando con un fucile auto-

matico a dei punti strategici del cervello. In **Tronic Slider** dovete correre su un aerospazio per un campo di gioco triangolare, raccogliendo energia, evitando monoliti e affrontando altri concorrenti. **Ring Pursuit** è uno slalom nello spazio, ambientato negli anelli che circondano **Saturno**, in cui dovete evitare i satelliti orbitanti. Infine, **Time Jump** catapultava il concorrente nello spazio...

Ancora dalla **Infogrames** è in arrivo, per la loro nuova etichetta **Excos**, un gioco basato su due libri di **Tin Tin** - Viaggio sulla Luna e Gli Esploratori della Luna. Aspettatevi un'avventura dinamica.



ST - L'inizio di **Tronic Slider**: il campo di gioco zooma verso di voi dallo spazio profondo prima che la gara cominci...

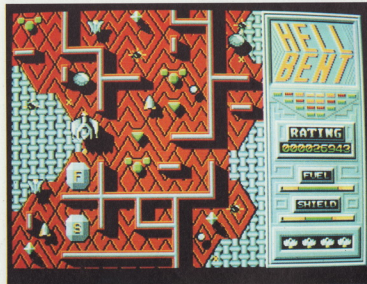


ST - **Tin Tin** arriva finalmente su home computer, per merito della **Infogrames**.

HELLBENT ● Novagen

E' imminente il terzo titolo a 16-bit della **Novagen**, programmato non da **Paul Woakes** ma da **Donovan Prince**, con grafica di **Mo Warden**, la persona che ha disegnato la grafica di **Backlash**. Non si sa ancora, invece, la data d'uscita del terzo gioco a 16-bit di **Woakes**, **Damocles**...

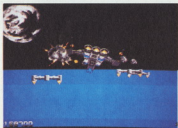
ST - ci sarà tempo per osservare la grafica di **Hellbent**, l'ultimo titolo della **Novagen**.



GALACTIC CONQUEROR

● Titus

In Galactic Conqueror la strategia si mescola con l'azione 3D... è una specie di After Burner nello spazio, con scontri terrestri e aerei che preludono a quelli spaziali. Nei panni di Conqueror dovete proteggere 416 pianeti di un gruppo interstellare sotto attacco - scegliete i pianeti più in pericolo e difendeteli. Previsto tra ora e febbraio per i cinque maggiori formati. Anche Crazy Cars II - il seguito di... OK, avete indovinato - dovrebbe uscire nello stesso periodo.



ST - Galactic Conqueror della Titus non è solo un After Burner nello spazio.

KRISTAL ● Prism



Amiga - le cose iniziano a complicarsi per Drancis Frake, il quale continua imperterrito la sua ricerca del Cristallo.

Non molti computer giochi sono basati su commedie musicali - soprattutto commedie musicali non ancora messe in scena - ma è questa l'ispirazione di *The Krystal*, un titolo per ST e Amiga in uscita a gennaio, scritto dalla Fissionich Software e pubblicato dalla Prism.

La trama era stata scritta da Micky Keen, Rod Wyatt e Mike Sutin per una commedia musicale piena di effetti speciali che era quasi arrivata ad essere messa in scena, ma che è stata bloccata in fase di produzione. Dieci anni dopo, quando gli autori se ne erano ormai andati ciascuno per la loro strada, Sutin ha avuto l'idea geniale: perché non riadattare la storia del pirata spaziale Drancis Frake per i computer a 16-bit?

Come descrivere *The Krystal*? È più complesso di un gioco arcade ma c'è più azione che in un gioco d'avventura. Con i suoi quattro dischi, i duelli all'arma bianca, l'interazione dei personaggi e le battaglie spaziali, la migliore definizione sembra essere "mega-epica". Potrebbe essere *Lords of Midnight* o *Dun Darach* per la generazione dei 16-bit, grazie all'azione di gioco veloce e intelligente.

Le avventure di Frakes cominciano su un pianeta alieno. Dopo un po' di cammino verrà avvicinato da una pianta parlante: il primo di una serie di strani incontri. Ma fermatevi a parlare con chiunque, anche coi personaggi più strani, perché è l'unico modo per sapere dove siete e, soprattutto, cosa fare. La Fissionich non rivela

molto sulla trama del gioco, ma possiamo dirvi che riguarda una principessa destinata a sposare, da lì a tre giorni, l'uomo sbagliato.

La vita di un pirata dello spazio è bella perché è varia. Ciascun pianeta è immediatamente riconoscibile grazie ai 60 sfondi meravigliosamente disegnati da Michael Haigh e David Hardy. I personaggi sono di Chris Petts, Julian Edkins e Rodney Wyatt, e ciascuno è animato fin nei minimi particolari per esprimere il carattere, cosicché un hippy ciandola, un mendicante zoppica e così via. I duelli con la spada sono ancora più impressionanti, grazie a 150 quadri d'animazione.

Il direttore della programmazione Alex Mills con gli assistenti Just, Giulio Zicchi e John Edwards hanno poi messo insieme il tutto.

L'ingegnosa miscela di viaggi nello spazio e pirateria dei sette mari vi consente di volare tra i pianeti a bordo di un veliero spaziale che spara colpi di cannone contro gli invasori alieni a forma d'insetto. Ci sono ambienti supermoderni, pianeti-giardino terrestri e mondi di lava, nei quali dovete fare in modo di non scottarvi i piedi! Anche il parser di conversazione è abbastanza sofisticato da fornire risposte convincenti alle vostre domande.

Anche se quando il gioco era ancora da assemblare, non è escluso che venga realizzato per gennaio. Le premesse per un gioco che garantisca ore e ore di divertimento come mai si è visto su home computer ci sono.

gioco del programmatore di Menace: usciranno entrambi entro Pasqua.

ETICHETTE A NON FINIRE

Il "cartello" Activision, Mediagenic ed Electric Dreams ha annunciato la creazione di due nuove etichette: Vivid Images e Motion Picture House.

Per l'Electric Dreams uscirà tra breve l'incredibile Shrinking Sphere, uno sparattino/gioco di strategia isometrico con scorrimento multidirezionale, nel quale pilotate una sfera con massa variabile attraverso un labirinto. Trappole, quadrati-prigioni e sfere assassine cercheranno di ostacolarvi e dato che la velocità della sfera varia in rapporto alla massa, non sarà semplice da guidare. Non si sa ancora la data esatta d'uscita di *Time Scanner*, la conversione del coinop della Sega, ma dovrebbe essere in circolazione da gennaio.

E, naturalmente, la Mediagenic dovrebbe far uscire nell'89 cinque conversioni di altrettanti coinop della Sega: *Galaxy Force*, *Altered Beast*, *Hot Rod*, *Sonic Boom* ed *Ace Attacker*. Resta da vedere, alla luce di *After Burner* (per cui si è dovuto "fare l'impossibile"), come sarà la versione su computer di *Galaxy Force*.

I palati dell'avventura che hanno un computer a 16-bit possono aspettare l'arrivo dell'ultimo gioco della Sierra - *Manhunter*: New York. Gli alieni hanno invaso New York e voi siete un investigatore umano assunto dal dittatore alieno. Durante il gioco si può scegliere tra il bene e il male e diventare un amico degli alieni o un sostenitore della resistenza umana. A coloro a cui è piaciuta la serie *Kings Quest*, gradiranno sapere che sono imminenti le versioni a 16-bit di *Kings Quest IV*, *The Perils of Rosella*.

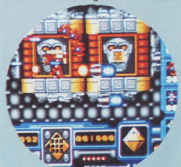
TITOLI MISTERIOSI.



Astaroth

Nel quartier generale della Hewson, David Jones sta sgobbando su un nuovo gioco per l'Amiga, atteso per aprile, e John Philips (*Eliminator*, titolo provvisorio *JMP3*), sta lavorando ad un progetto per ST e Amiga. L'enigmatico titolo provvisorio è *JMP4* e anche questo dovrebbe essere pronto per aprile.

A parte questi titoli misteriosi, è imminente l'uscita di *Astaroth the Angel of Death* per ST e Amiga, un'avventura dinamica a "stanze", programmata da Mark Dawson, l'autore di *Robin of the Wood* e di *Nodes of Yesod*. Non bisogna dimenticare l'uscita a gennaio di un violento



Kalaznikov

sparatutto a 3 livelli e con circa 750 schermi d'azione a scorrimento multidirezionale: Kalashnikov, anch'esso per ST e Amiga. Chi ha un 8-bit sta pronto per l'uscita, sempre a gennaio, di Stormlord, l'ultima fatica di Raffaele Cecco, di cui sono previste anche le versioni per ST e Amiga.

SPORT IN POLTRONA

Per gli sportivi la **Acolade** ha in serbo delle sorprese: potranno giocare a tennis/ snooker/ carambola/ biliardo/pallacanestro e pugilato mentre fanno merenda. Serve and Volley, per PC e C64, è una simulazione di tennis molto complessa in cui i giocatori devono muoversi per il campo, scegliere i colpi che intendono tirare e la direzione del tiro usando un sistema di comando a menù. Il tutto in tempo reale. A chiunque interessi giocare con una stecca, che sia da biliardo, snooker, carambola o per un gioco "ideale" appositamente, farà piacere sapere che è in arrivo la versione per PC e C64 di Rack'em. C'è poi la pallacanestro per C64, intitolata **Fast Break**, una simulazione a tutto campo tre-contro-tre e **TKO (Technical Knock Out)**, una simulazione di pugilato per C64 con schermo diviso e prospettiva in prima persona



Skate or Die

dell'azione. I pugni, questa volta, li vedrete proprio arrivare!

FORMATO MANIA. L'Electronic Arts ha deciso di estendere il numero dei



Zany Golf

formati su cui apparirà **Skate or Die**, un simulatore di skateboard. Tra qui e l'inizio della primavera i possessori di IBM, Spectrum, Amstrad e poi Amiga e ST potranno provare il brivido della rampa Freestyle, della "discesa libera" e delle acrobazie sulla rampa. Fino ad 8 giocatori

possono competere tra di loro oppure 2 giocatori affrontarsi, uno contro uno nelle gare di Pool Jousting e Downhill Battle.

Tra breve una versione assurda e bizzarra del golf - **Zany Golf** - farà divertire gli utenti PC. Subito dopo anche gli utenti ST e Amiga potranno cimentarsi su questo percorso a 9 buche che ha poco a che vedere con il golf. Muri semoventi, tappeti magici, pedane di trasporto, raggi di particelle e fasci laser sono solo alcuni degli ostacoli da superare in **Zany Golf**.

EUROPUGILATO

Come se quello che è già stato annunciato per gli sportivi da poltrona non bastasse, la tedesca EAS sta per pubblicare **Ringside** per l'Amiga, un'altro simulatore di pugilato che permette al



Che sia la fiata di una pozione quella nell'erba?

WAR IN MIDDLE EARTH ● Melbourne House

Non è il seguito dell'avventura *The Lord of the Rings*, ma un prodotto completamente nuovo che comprende l'intera trilogia di Tolkien ed è anche incredibile da vedere.

Ci sono voluti circa 14 mesi per realizzarlo, ma ciascuna locazione nelle versioni a 16 bit ha la sua grafica e il suo sonoro - sia la musica che le immagini sono state digitalizzate. Le immagini sono state passate con un procedimento particolare così da farle sembrare parte di un gioco fantasy televisivo, a detta del produttore Ron Harris.

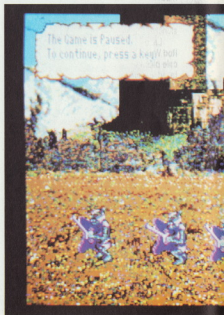
Il gioco a 16-bit gira su tre livelli: al Livello Personaggi, il giocatore può vedere i singoli personaggi del gioco vagare da una locazione all'altra; usando il Livello Generale è possibile vedere i personaggi e gli eserciti muoversi per la Terra di Mezzo; e infine la mappa del Livello Globale consente di vedere tutta la Terra di Mezzo su un solo schermo. Spostando un puntatore sulla mappa si vedono maggiori dettagli, fino a poter arrivare al Livello Personaggi in una locazione selezionata. Allo stesso modo, è possibile usare la mappa del Livello Globale per avere un'idea totale di quello che succede nella Terra di Mezzo e poi passare alla mappa del livello Generale cliccando un puntatore. Le versioni a 8-bit non avranno il Livello Personaggi, ma per ovviare a questa perdita il giocatore potrà essere direttamente coinvolto, eseguendo lui stesso le mosse, nelle sequenze di combattimento.

Ci sono mille modi per perdere, ma uno solo per vincere: far cadere l'anello nella Crepa del Destino. *War in Middle Earth* può essere giocato come adventure/RPG, come gioco di strategia o come wargame - la trama resta la stessa, ma l'azione di gioco è governata dal modo in cui il giocatore decide di affrontare i problemi. I giocatori veramente pigri possono anche non far niente e starsene lì a vedere lo sviluppo degli

eventi, come se stessero guardando un film computerizzato della trilogia.

I personaggi controllati dal computer hanno un loro sistema decisionale e faranno quello che fanno nei libri, ma le azioni del giocatore influenzeranno la trama. E sono anche personaggi intelligenti: ad esempio, se i Nazgul prendono l'anello a Frodo, si dirigeranno verso Sauron's Lair muovendosi come una fila di giocatori di rugby, zigzagando e fintando nel tentativo di non far sapere chi di loro ha l'anello. Tutti i sistemi decisionali dei personaggi sono intercollegati, cosicché prendendo il controllo di un personaggio si modificano le azioni di tutti gli altri.

Un paio di personaggi si affronta in duello in una sequenza di combattimento che avviene a Livello Personaggi. In un caso come questo gli eserciti sono rappresentati da un singolo personaggio.





La mappa del livello Globale di Middle Earth



In prossimità del rifugio di Sauron al livello di Personaggi.



Un'altra scena di fantasy - Un castello appare sullo sfondo.



giocatore di "costruisci" un pugile e poi affrontare 10 avversari. Seguiranno le versioni per ST e PC. La *Linel* promette che nel SUO gioco di boxe per Amiga, *The Champ*, sponsorizzato dal *World Boxing Council*, ci saranno 1500 quadri animati e 11 diverse mosse offensive e difensive. Si comincia dalle risse per strada, dove bisogna essere notati da un talent scout che vi farà diventare pugile professionista. Ci si deve quindi allenare e combattere fino ad arrivare alla disputa del titolo di Campione del Mondo. Tutto ciò con la colonna sonora di Rocky. Le versioni per ST e C64 seguiranno subito dopo.

Se la dura vita del ring non vi ha trasformato in un clone di Stallone, allora potrete giocarvi i titoli più "intellettuali" della *Linel*, tra cui figura *Dragonslayer*, un'arcade adventure per ST e Amiga in cui bisogna combattere contro più di cinquanta nemici, cercare i pezzi di un medaglione e trucidare un dragone.



Outpost

FRONTIERA.

La nuova casa di software *Frontier Games* sta per debuttare con un gioco originale per C64 - *Outpost*. L'obiettivo di questo "gioco tattico" è di far avanzare quattro unità di marines fino ad infiltrarsi in un avamposto nemico. Si parla di marcata caratterizzazione e di sei missioni collegate - decidete la strategia, affinate la tattica, fate le vostre mosse e poi guardate ciò che accadrà in una sequenza animata in stile arcade. Dopo la versione C64 dovrebbero arrivare altre sia per 8-bit che per 16-bit.

ZONA SENZA SCUSE

L'*Arcana*, per qualche strano motivo, crede che *No Excuses* sia proprio il tipo di gioco adatto ad un giovane rampante che vuole acquisire le capacità mentali che servono per raggiungere il successo. Staremo a vedere se i membri dell'*Arcana* hanno giocato il loro stesso gioco e se riusciranno a farsi strada nella jungla del software. Gli utenti ST e Amiga dovrebbero essere in grado di far lavorare il loro cervello non rampante sulle 50 prove contenute in *No Excuses* già quando leggeranno queste righe.

MASSACRO IN MULTITASKING

La *Logotron* farà uscire a gennaio *Prospector* in the *Mazes of XOR* per Amiga, appena in tempo per tenere impegnati i giovani rampanti allenatisi con *No Excuses*. Il gioco, che è la versione a 16-bit di *XOR*, contiene 30 livelli, una colonna sonora digitalizzata e una grafica rinnovata - sembra che raccoglierete palloni aerostatici invece di maschere. *Prospector* dovrebbe girare in multitasking con programmi come *Sculpt 3D* ed *Excellence*. Dovrebbe rivelarsi ideale per il divertimento del giovane rampante, sia in ufficio che a casa.

COSI' PAUROSO CHE NON OSA USCIRE?

La *Microdeal* aveva in programma di presentare *Frightnight* al Comdex di Las Vegas, insieme a J.U.G. per ST (impossibile a

descriversi: giocatelo e uccidetelo quel virus), *Time Bandit* - un gioco d'azione per PC - e *Turbotrax*, un gioco di corsa sulla falsariga di *Scalextric* per Amiga.

NUOVI RUOLI

Anche gli amanti dei giochi di ruolo avranno pane per i loro denti nei mesi a venire. Il primo titolo in cassetta dell'*Origin* per C64, *Amstrad* e *Spectrum*, *Times of Lore*, dovrebbe già essere in vendita quando leggerete queste righe. Seguiranno le versioni per ST e per Amiga. L'*Electronic Arts* sta per pubblicare *Neuromancer* per C64, a nome dell'*Interplay*, già produttrice della serie *Bard's Tale*. In questo gioco, basato sul romanzo "cyberpunk" di William Gibson e con una colonna sonora originale (scritta dai Devo), siete un pirata di software del futuro che penetra in un complesso sistema informatico. Per ora, cari cyberfreaks, è solo per C64.

ASSISTENTE DM

Un'altro gioco di ruolo della *Electronic Arts*, intitolato *Mars Saga*, vi proietta in una colonia penale su Marte. La vita vale poco e sopravvivere non è facile, come gli utenti del C64 non tarderanno a scoprire. E se siete tipi che amate interpretare un bel ruolo non perdetevi *Deathlord*.

Ovviamente c'è anche *Dungeon Master's Assistant* della *Us Gold*, una utility indispensabile per i seri utenti del sistema AD&D con C64 e PC. Può rendere la vita di un DM molto più facile con il suo archivio di oltre 1000 incontri e circa 1300 mostri. Con tutto questo fermento, potrebbe essere che il mese prossimo trovate uno speciale sui giochi di ruolo.

GUERRA VIA TELEFONO

Gli utenti di C64, PC e Apple II che non temono le bollette telefoniche salate potranno, con *Modern Wars*, comunicare tra di loro e combattere via telefono su campi da battaglia generati a caso sullo schermo. Se non avete azioni della Sip o non volete arricchirla ulteriormente potete sempre giocare contro il computer... Sempre in tema di battaglie, la *Strategic Studies Group* (conosciuta da quelli del mestiere come SSG) sta

per completare, con *Wil-derness* to *Nashville*, la trilogia di giochi sulla guerra civile americana.

Per gli utenti di C64. Poi c'è *Mac Arthur's War*, *Battle of Korea*, un altro prodotto della stessa casa, che presenta una versione più potente e realistica del *Decision Battles System*. "per un migliore realismo" sul fronte della simulazione.



LIVELLI DISGUSTOSI

La Eclipse ha promesso venticinque livelli "disgustosi" con grafica adeguata per ST e Amiga. Sembra che in Growth dovreste aprirvi la strada tra i bit filamentosi di una gigantesca forma di vita aliena, prendendo parte alla frenetica battaglia per distruggere un tumore. Ugh. Se la biologia aliena è troppo per il vostro stomaco, gli utenti ST e Amiga potranno saltare a bordo di un aerospazio e combattere contro le forze di un regime oppressivo nell'altro imminente titolo della Eclipse, Atax.

OLTRE IL LATO OSCURO

La Incentive tiene la bocca chiusa sui suoi progetti per l'89 - si sa solo che a febbraio uscirà



Total Eclipse

Dark Side per ST e Amiga e che sono stati fatti considerevoli progressi nel sistema Freespace. Il loro portavoce ammette soltanto che si sono completamente dedicati ai giochi in 3D

solido. Perciò dovreste accontentarvi della recensione su questo numero di Total Eclipse.

GIOCHI FRANCESI

La Ubi Soft sta per pubblicare Iron Lord per Amiga, ST, Amstrad e Spectrum. Siete un guerriero sperduto in un paese pieno di traditori, spie ed assassini. Uno zio malvagio ha detronizzato vostro padre: dovete radunare un esercito e ristabilire il vostro diritto al trono, dando battaglia e comportandovi sempre in modo losco. Sempre dalla Ubi Soft è in arrivo per tutti i maggiori formati Skateball: una simulazione sportiva futuristica che è un misto di calcio e roller-derby giocato su una pista di ghiaccio.

PREZZI DA 8-BIT, GIOCHI DA 16 BIT?

La nuova etichetta Axiom ha annunciato l'uscita nei prossimi mesi di nove titoli a 16-bit, il primo dei quali, Powerstyx, è recensito in questo mese. E' in arrivo anche Mission Elevator per ST e Amiga, in cui bisogna perquisire un albergo in cerca di bombe da disinnescare; Spaceport, in cui bisogna salvare degli innocenti, prigionieri in una rete sotterranea, alla guida di un elicottero spaziale; e Skyblaster, un simulatore 3D di combattimento di elicotteri. La Axiom ha in previsione l'uscita di altri cinque

Mission Elevator



MIRRORSOFT E IMAGEWORKS

"Il più grande gioco per C64" e "Questo è il definitivo sparafutto per C64" sono le frasi pronunciate dalla Mirrorsoft per presentare Phobia, un gioco a scorrimento veloce del duo Crowther e Bishop. Nella versione definitiva ci saranno almeno quindici livelli a tre stadi, presentati sotto forma di una rete collegata di pianeti. L'obiettivo è di affrontare i vari livelli cercando di recuperare nove sezioni di uno scudo calorico che consentirà alla vostra astronave di penetrare e distruggere un sole al centro della galassia.

Crowther e Bishop hanno lasciato galoppare la loro fetida immaginazione sul tema della fobia - sono già stati messi insieme un bel po' di spaventosi livelli, tra cui uno che rappresenta la morte. Sono già in lavorazione livelli sull'elettricità, l'acqua, gli uccelli, il fuoco e il buio. Il tutto dovrebbe essere pronto per febbraio. Sono previste versioni per Amiga e ST.



C64 - il livello "paura della morte" di Phobia, con teste che si trasformano in teschi, corvi, fantasmi, impiccati, ghigliottine a bare da cui fuoriescono degli scheletri. Brr, che paura!



ST - far fuori soldati nemici con il vostro fedele arco dalla feritoia di una fortezza in Lords of the Rising Sun!

Sempre in febbraio dovrebbe uscire un gioco epico giapponese dalla Cinemaware - Lords of the Rising Sun. L'obiettivo del gioco, giocato su una mappa del Giappone, è di prendere il controllo di tutto il paese, liberandolo dalle grinfie di un uomo malvagio. Una parte del gioco consiste nel farsi alleati e pianificare una strategia vincente - sequenze arcade punteggiano la campagna, tra cui una sequenza in cui dovete deflettere con una spada delle stelle "shuriken" lanciatevi contro da dei Ninja e un'altra sequenza in cui dovete, in sella ad un cavallo al galoppo, uccidere dei fanti nemici. La Cinemaware ha anche pronto TV Sports Football, uno spettacolare gioco di football americano. La grafica è straordinaria e il gioco ha molti particolari come l'arbitro che lancia il fazzoletto per il fallo, un presentatore televisivo, delle prosperose cheerleaders. Non pensate che Tv Sports Football sia solo bello da vedere: il programma ha degli splendidi playbooks, 24 schemi di attacco e di difesa e la possibilità di organizzare una lega con 27 amici.

Tra gli imminenti titoli della Imageworks figurano Crimewtown Depths, una missione nella

INTERPHASE

L'incredibile animazione in 3D solido è la forza di Interphase, un gioco con trama "cyberpunk". Il vostro assistente sta cercando di penetrare all'interno di un grosso palazzo difeso da un enorme computer. Siete entrati nell'architettura interna della macchina e state tentando di disattivare il software che controlla i sistemi di sicurezza, così da consentire al vostro collega di progredire fino al centro nervoso del palazzo.

Alla guida di un velivolo all'interno del computer, dovete interfacciarvi col software - rappresentato nel mondo del gioco da oggetti solidi - e risolvere degli eni-

gmi tridimensionali così da disattivare i programmi. I programmi sono sospesi in aria, difesi da moduli di sicurezza altamente maneggevoli e da strane apparizioni a forma di serpente. Il pavimento ed il soffitto di

ciascun livello sono rappresentati da mattonelle di diversi colori e volando su una mattonella potrete passare attraverso un pavimento o un soffitto, entrando nel livello adiacente dell'architettura del computer.



ST - strane strutture a forma di conigliolo fanno parte del sistema di sicurezza interno del computer: non importa quanti programmi di difesa distruggiate, poiché questi coniglioli non genereranno altri. Si apre il coperchio e emerge uno sprazzo di luce da cui fuoriesce un modulo di difesa che cresce rapidamente fino a grandezza naturale...

K ON THE ROAD

quale siete un killer assoldato per difendere una città come quella di *Blade Runner*, *Palladin*, un'avventura dinamica che sfrutta uno stile grafico a silhouette, e *Terrarium*, un'altra



(dall'alto) *Amiga - Crimtown Depths*, *Palladin* e *Terrarium*, un tris di titoli imminenti della *Imageworks*.

avventura dinamica che si svolge all'interno di un terrarium: scopo del gioco è di arrivare ad una fortezza dalla quale potete fuggire all'esterno. Inizialmente usciranno in versione *Amiga*.

Forse il progetto più interessante tra quelli della *Imageworks* è *Interphase*, il gioco che alcuni conoscono col nome di *Mainframe*. Leggete il riquadro per saperne di più...

Infine, per chiudere con il portfolio 1989 della *Mirrosoft*, c'è una bella conversione del coin-op dell'Atari, *Blastroids* - la classica azione di gioco di *Asteroids* in grafica 3D a colori.

ST - la classica azione spaziale di Blastroids



The Way of the Little Dragon



giochi solo per *Amiga*: *Final Mission*, in cui bisogna mettere fuori combattimento lo spirito che governa un labirinto; *Way of the Little Dragon* (aargh), un picchiaduro di Karate per uno o due giocatori; *Crystal Hammer*, un simil-Breakout carino e rumoroso con 30 livelli e molto di più; *Gunshoot*, nel quale siete seduti allo sportello di una banca davanti a 12 porte attraverso le quali entrano clienti e malviventi (ricorda un po' un vecchio gioco della *Dinamic/Gremlin*); e *Spinworld*, uno sparattutto a 7 livelli in cui bisogna far fuori Crystal Hammer



È un po' da cattivi dire che la *Axiom* sia a corto di idee originali, ma se riusciamo a rielaborare le vecchie idee come hanno fatto con *Powerstyx* e continueranno a sfornare prodotti al di sotto delle 15 sterline, faranno la felicità degli utenti 16-bit. Chi vivrà vedrà.

UNA MANCIATA DI NOVITÀ

Oltre a *Phantom Fighter* (presentato in queste pagine) e *Circus Circus*, la *Martech* ha pronte una manciata di novità per gennaio. Gli appassionati di sparattutto dovrebbero apprezzare *Shoot Out*, una sparatoria a 8-bit nella quale dovrete liberare Gulch Creek da alcuni gallyloffi applicando la legge della Colt. Verso la fine di gennaio uscirà *Program Wars* per ST, *Amiga* e PC - un gioco ideato dal programmatore di *Zoids* che permette al giocatore di generare giochi simili a *Life*.

CHE BELLA QUELLA TIGRE!

Sul fronte delle conversioni di coin-op *Capcom*, la *Go!* ha completato *Tiger Road* qualche giorno dopo la chiusura del numero e ha promesso l'uscita a gennaio di *LED Storm*, a febbraio di *Black Tiger* e a marzo di *Last Duel*. Videocassette di nuovi giochi sono già arrivate negli uffici della *Go!* e, a detta del loro Product Manager, in aprile e maggio dovrebbero aver pronte "ottime cose" per il mercato degli home-computer. La *Rainbow Arts* anch'essa pubblicata dalla *Go!*, sta per pubblicare *Spaceball* per *Amiga* e *ST* insieme a

Realm of the Trolls.

È QUI LA FESTA?

Gli amici di Garfield della *Softek* hanno intenzione di festeggiare il decimo anniversario del gattone e pensano pubblicare una festa. Sì, pubblicare a gennaio una festa su ST, *Amiga* e macchine a 8-bit. Sarà una raccolta di sequenze di gioco a sfondo invernale. Attualmente il titolo provvisorio è *Winter's Tale*, una conversione da coin-op - come faranno a inserire quei tre schermi e quel sedile vibrante in un home computer? Non resta che aspettare. A Pasqua infine la *Softek* spera di sorprendere il mondo con la licenza dei Peanuts - sembra che i proprietari dei diritti di Charlie Brown, Snoopy e soci siano stati così entusiasti del lavoro fatto con Garfield che hanno chiesto alla *Softek* di realizzare un gioco su computer! Infine dovrebbero essere pronte le versioni ST e *Amiga* di *Inside Out*, l'assurdo adventure in prospettiva isometrica 3D, insieme con le versioni per C64 e ST di *Soldier of Light*.

NON SOLO COLOR MANDARINO...

Dice la *Mandarin* che mai prima d'ora nella storia dei computer giochi così tanti colori sono stati stipati in un solo schermo. In *Pioneer Plague*, il programmatore Bill Williams (*Mind-walker* e *Sinbad the Sailor*) ha usato la funzione grafica *Hold and Modify* dell'*Amiga* per realizzare un gioco d'azione/strategia in cui il giocatore deve disattivare una nave spaziale auto-riproduttrice andata in tilt. Oltre ai colori fino a 4096 alla volta su uno schermo, completano il tutto una colonna sonora originale, lo scorrimento a 8 direzioni e una voce umanoide digitalizzata. Da vedere è bello, ma c'è rimasto spazio per il gioco o è solo un gioco mediocre colorato in HAM? Lo scoprirete nel prossimo numero...

SPORT DA STRADA

La *Epyx*, che ha stipulato un contratto di distribuzione con la *Infogrames* (vedi sul numero scorso la recensione di *Final Assault* alias *Chamonix Challenge*), sta spendendo un mese o giù di lì per mettersi al passo con le altre versioni di *Games Summer Edition* e *California Games*, già pubblicati e recensiti per altri formati. Tra le novità previste ci sono *Street Sports Football* per C64 (pronto a giorni) e che completa



la serie dei giochi sportivi da strada) e un adventure grafico-testuale intitolato *Legend of Black Silver*, che uscirà in primavera.

UCCELLI DI FUOCO E DI PIOGGIA E D'ARGENTO

Le case *Firebird* e *Rainbird* della Telecom



Billboard

sono pronte per partecipare alla gara delle novità 1989. A febbraio arriverà *Verminator* della *Rainbird*, un gioco in cui bisogna fare soldi ripulendo un albero dai parassiti. Ci sono circa 250 livelli e fare l'antiparassita non è l'unico modo per arricchirsi: si può anche andare in un casinò a fare qualche puntata per guadagnare soldi più velocemente. A marzo uscirà *Weird Dreams* per ST e Amiga, seguiti dalle versioni a 8-bit (abbiamo parlato coi disegnatori del gioco ed il mese prossimo vi diremo cosa ci hanno detto). Notizie fresche su *Geoff* (*Sentinel*). *Crammond*: sta lavorando a un nuovo gioco chiamato *Stunt Car Racer*, che uscirà a Pasqua per tutti i maggiori formati (e visto la sua abilità nello scrivere *Revs +*, uno dei migliori simulatori di corsa in auto, c'è da aspettarsi un piccolo capolavoro).

Anche la *Firebird* ha molti progetti, incluso un gioco del Ciccione Gary Liddon, che debutta con un gioco a prezzo pieno: *Tyger, Tyger*. Nello stesso periodo uscirà anche *Dynamic Duo* della *Probe Software* per computer a 8-bit.

Scendendo di prezzo, ecco i giochi "da mancia settimanale" della *Silverbird* per i maggiori formati. Sono in arrivo *Video Classics*, *Skuba Kidz*, *Peter Pack Rat*, *Cauldron II*, *International Speedway*, *Motorcross Mania* e *Billboard*. Okay ragazzi? Altri dettagli nell'articolo sulle compilation e sui giochi budget in questo numero.

TORNANO I THUNDERBIRDS GRAZIE ALLA GRANDSLAM

Gli appassionati di *Virgil*, *Brains*, *Parker* e *Lady Penelope* possono attendersi un vero gioco sui *Thunderbirds* dalla *Grandslam* per febbraio, per tutti i maggiori formati (la *Firebird* ha quasi sprecato la licenza *Thunderbirds* tempo fa con un gioco-enigma).

Questa volta si tratta di un gioco diverso - un'avventura grafica/gioco di ruolo con scorrimento tetra-direzionale, interpretato dai veri personaggi del cartone animato.

Scopo del gioco è trovare *Hood*, l'arcinemico della famiglia *Tracey*, il quale è riuscito a girare un filmato dei veicoli dei *Thunderbirds* con ricatti i nostri eroi. Sono previste ulteriori missioni dei *Thunderbirds* prima della fine dell'anno.

La *Grandslam* ha acquistato altre licenze per il 1989, tra cui l'ultimo film di *Arnold Schwarzenegger*, *The Running Man*. L'eroe è un concorrente di un gioco televisivo futuristico che ricorda i duelli tra gladiatori di Roma antica: i giocatori verigono messi in un labirinto e braccati fino alla morte davanti a milioni di telespettatori.

Running Man ha 5 livelli e scorrimento orizzontale in due direzioni; uscirà per tutti i mag-

giori formati nei primi mesi dell'89. La *Grandslam* sta lavorando anche sulla licenza di *Dandy*, in cui il giocatore deve stabilizzare l'ecosistema del famoso fumetto di *DC Thompson* ad eseguire determinati compiti. *Brassneck*, per esempio, deve cucinare a temperatura, mentre *Desperate Dan* ha bisogno di aiuto per riempire la sua borsa dei trucchi. In uscita a gennaio..

TUTTI AL CIRCO!

Sempre sul fronte dei fumetti, la *Tynesoft* sta portando a termine l'ennesima versione di un gioco ispirato a *Superman*. Dovrebbe uscire a giorni per i cinque maggiori formati.

Altro titolo imminente è *Barnum and Bailey*, una raccolta di giochi da circo che comprende il trapezio, il filo sospeso nel vuoto, la gabbia delle tigri e le acrobazie a cavallo.

Il circo sembra essere diventato improvvisamente popolare visto che la *Martech* sta per lanciare *Circus Circus* per *Spectrum*, mentre i alcuni programmatori tedeschi della *Golden Goblin* dovrebbero aver pronto per marzo le sei sequenze di *Circus Attraction* per *IBM*, *Amiga*, *ST* e *C64*.

Una buona iniziativa che la redazione di *Kappa* sostiene all'unanimità: è sempre meglio un bel gioco piuttosto che mettere in gabbia degli animali e farli esibire davanti al pubblico.

BANCHE, OROLOGI, CIOCCOLATO



Superman

E VIDEOGIOCHI

Se vi piacciono le simulazioni commerciali, gli scaltri svizzeri della *Linel* vi danno l'opportunità di giocare in otto, interpretando il ruolo di principi dell'antica Germania. In *Kaiser* dovete regnare su uno stato, provvedere ai fabbisogni del popolo, formare un esercito e allearvi con i signori degli stati confinanti. Solo un principe diventerà *Kaiser* e tutti lo sanno..

Per il mercato degli adventure, la *Linel* farà uscire nell'89 *Ice and Fire*, un gioco per *ST*, *Amiga* e *PC* che è costato 2 anni di lavoro. Con tre giorni da vivere dovete assumere una persona tra un gruppo di nove prima di dedicarvi nella ricerca di una cura per la malattia che vi sta uccidendo e quindi salvare anche il mondo.

Per dimostrare che anche gli svizzeri sanno fare giochi di strategia, la *Linel* pubblicherà febbraio *Crown*, in cui il giocatore dirige un esercito su un dettagliato paesaggio di 16 schermi.

A SCATOLA APERTA

Pandora farà uscire tre giochi entro febbraio. C'è *Outland*, uno spudorato sparafutto a scorrimento verticale in cui 2 piccoli guerrieri cercano di salvare la terra da un'invasione

(disponibile per *ST* e *Amiga*).

Su un livello un po' più intellettuale c'è *Debut*, in cui il giocatore deve stabilizzare l'ecosistema di un pianeta - controllarne il tempo atmosferico, spostare le popolazioni e manipolare le catene alimentari. Lo scopo è prevenire la guerra e l'inquinamento sul pianeta.

In *Debut* c'è una buona combinazione di azione, simulazione e strategia e quelli della *Pandora* ci hanno assicurato che sarà pronto nei primi mesi dell'anno.

Infine c'è *Galdregon's Domain*, un gioco di ruolo in cui siete un eroe barbaro alla ricerca di 5 gemme. Le versioni *ST* e *Amiga* usciranno a giorni; quelle per *Amstrad* e *Spectrum* nei primi mesi del 1989; per il *C64* non si sa ancora.

È LUI SPUTATO

La *Domark* apre il 1989 con l'accordo con la *Tengen* per le conversioni coin-op (vedi la notizia pubblicata sul numero scorso), che dovrebbe permetterle di produrre i giochi a partire dalla prossima primavera.

Molto atteso è *Spitting Image*, un buffo "picchiaduro" ispirato alla omonima serie televisiva molto famosa in Inghilterra (prevista la versione per tutti i formati). In Italia è stata trasmessa l'anno scorso da *Telemontecarlo* con il nome di *Teste di Gomma*. Il successo è stato meno clamoroso. Protagonisti sono i pupazzi caricaturali dei personaggi più famosi della terra in tutti i campi, da *Gorbie* a *Ronnie*, da *Prince* a quel pelato di *Phil Collins*.

CONSOLE DI CHIUSURA.

A proposito di console, la *Sega* ha fatto uscire un'infornata di giochi (recensiti in *Probe* Su Schermo di questo numero, tranne *Double Dragon* che è arrivato tardi in redazione).

La *Nintendo* invece ha annunciato che intensificherà la pubblicazione di giochi nell'89. A parte quelli recensiti in questo numero, aspettatevi *Gradius*, *Top Gun*, *Castlevania* e *Goonies II*, e non dimenticatevi che le console in Italia sono vendute con una protezione particolare che consente di utilizzare solo le cartucce acquistate in Italia.

Per chiudere con i cartoni animati della *Warner Bros* (che non c'entrano proprio niente, n.d.r.), That's all, folks!

Desperate Dan se la ride alla grande...



LICENZA DI CLONARE

Copiare è una cosa che si fa da sempre, e non solo sui banchi di scuola. Lo facevano anche i grandi scrittori: Shakespeare prese il tema di Romeo e Giulietta da un narratore italiano del '500, lo cambiò un po' e ne fece un dramma suo - oggi di Da Ponte non si ricorda più nessuno, mentre Shakespeare continua a fare dei pienoni a teatro. Ma la coppia di Verona non è un coin-op, e dunque non gliene frega niente a nessuno.

Oggigiorno i produttori di musica pop campiano suoni e addirittura intere melodie. Anche gli editori di software traggono ispirazione l'uno dal lavoro dell'altro, talvolta fino al plagio più abietto. La pirateria fra aziende in fatto di idee e diritti è un argomento ancora più scottante della cosiddetta "pirateria domestica"... Con le grandi compagnie che puntano sempre più sulle licenze arcade, tutti hanno finito per tirare fuori le unghie per difendere ciò che considerano di loro "proprietà". Ma basta dare un'occhiata al mercato per vedere che i produttori di software colpiti dalla pirateria sono tanti quanti quelli che ne fanno uso.

In periodo pre e post-natalizio le versioni ufficiali del coin-op faranno di certo la parte del leone sul mercato, al punto che le piccole software house, che incentrano la loro produzione su giochi originali, non avranno neanche la possibilità di entrare in lizza. Non c'è quindi da meravigliarsi se chi si è assicurato dei diritti, difende a denti stretti la propria esclusività.

Per esempio l'Activision è diventata molto protettiva nei confronti della licenza di R-Type, prendendo in esame cinque giochi prodotti da case concorrenti (in un demo della Kataxis pare ci fosse un messaggio che suonava pressappoco così: "Tante grazie a R-Type per l'ispirazione fornitaci").

Circa un mese fa, la US Gold ha ritirato dal mercato Great Giana Sisters dietro pressioni della Nintendo, la quale sosteneva che il gioco somigliava al loro Super Mario Brothers. Al contrario, la stessa US Gold ha dovuto minacciare una querela nei confronti della Elite, perché *Overlander* somigliava troppo al suo coin-op *Roadblaster*.

L'anno scorso c'è stato un revival del vecchio Breakout. La licenza ufficiale di Arkanoïd, acquistata dalla Imagine, si è trovata in compagnia di Krakout, Addicta-ball, Batry, Giganoid e altri, tanto da indurre una rivista francese del settore a recensire sedici giochi, tutti incredibilmente simili ad Arkanoïd e ad ammettere che non escludevano tutte le possibilità di variazioni sul tema. Per ironia della sorte, mentre i detentori della licenza per Arkanoïd si affannavano a difendere i loro diritti, la casa produttrice di coin-op che glieli aveva venduti si vedeva citata in giudizio dai produttori di Super Breakout. Che buffo il mondo, vero?

UNA VECCHIA, VECCHIA STORIA

L'unica novità è il gran trambusto che si fa oggi sulla questione. L'industria del software

gioco è nata proprio copiando giochi già esistenti e, man mano che si sviluppava, si è sempre nutrita traendo ispirazione, anche se non ufficialmente, da prodotti già presenti sul mercato. Per molto tempo, nessuno pensava di acquistare i diritti.

Nonostante gli avvocati siano sempre in agguato, editori e programmatori sono pronti a continuare a copiare, o a prendere a prestito e rielaborare le idee altrui. Forse la verità è che le idee di base sono poche e sono destinate ad essere riproposte di continuo sotto nuove vesti, o forse quella scintilla creativa che aveva generato giochi come *Valhalla*, *Knight Lore* e *Manic Miner* si è spenta, soffocata dalla smania generale di riprodurre coin-op.

La pirateria c'è sempre stata, fin da quando sono stati messi sul mercato i primis-

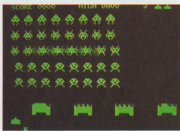
simi home computer. Molti capitani dell'odierna industria del software, che adesso si scaldano tanto per i cloni, erano coinvolti in piccole software house, che avevano cominciato proprio vendendo versioni non certo ufficiali di giochi come *Space Invaders*. Rod Couzens della Activision, per esempio, ha iniziato la sua carriera lavorando nella Quicksilver, di cui possiamo più avanti... Molti programmatori che ora si guadagnano onestamente la vita realizzando versioni da casa di giochi arcade, hanno imparato il mestiere adottando e adattando qualche videogioco visto nel bar, senza neanche pensare a licenze, diritti o roba del genere.

Andrew Hewson, veterano dell'industria, ricordando i vecchi tempi, dice: "Alta gente non veniva nemmeno in mente che potessero esserci problemi di diritti e licenze. Tutti facevano versioni di giochi arcade, e tu non avevi che da unirli al mucchio". Alcune società cominciavano un po' la dinamica del gioco e alteravano il titolo, come ha fatto la Interceptor con *Krazy Kong*, la PSS con *Crazy Kong* o la Artic con *Monkey Business*. Pure la Ocean ha cominciato in questo modo, anche se poi è stata la prima a comprare i diritti di un gioco arcade *Hunchback*. Altre case invece scopiazzavano senza scrupoli, come per esempio la Quicksilver, che ha prodotto *Defender*, *Invaders*, *25 Scramble*, *Asteroids* e *Galaxians*.

Ma anche se si acquistavano i diritti, la clonazione diretta di giochi "classici" continuava. Poco prima di ritirarsi dal mercato, la Mikro Gen stava preparando a lanciare una serie di classici arcade economici e pochi anni fa la Bubble Bus ha avuto la stessa idea, realizzando *Classic Muncher*, una versione da casa di Pacman. Ancora oggi si continua a copiare i "classici". Circa un anno fa la Firebird ha realizzato *ArCADE Classics*, ottenendo un grande successo col suo qua-

"Le grosse case, come noi e l'Activision, stanno rendendosi conto che non possono lasciare che altre case di software copino l'idea di un gioco per il quale hanno speso grosse cifre." David Baxter, US Gold.

Gli Space Invaders della Firebird



tetto di cloni -Space Invaders, Asteroids, Snakes e Space War- che sembra sia diventato uno dei suoi titoli più venduti. E senza ombra di licenza ufficiale.

ALLA RICERCA DI ISPIRAZIONE

Guardare i giochi arcade per trarne ispirazione era un uso molto comune nei giorni eroici della programmazione dei giochi, come ricorda David Llewellyn della Walking Circles (prima Design Design e Crystal): "Quando abbiamo cominciato, nessuno ci pensava due volte a mettere sul mercato Space Invaders chiamandolo Space Invaders. Non facevamo copie esatte, ma prendevamo a prestito qua e là". Tank Busters doveva moltissimo a Battlezone e le routine per le linee vettoriali di Tank Busters vennero migliorate e adattate per un gioco spaziale, che uscì poco dopo l'arrivo di Guerre Stellari nelle sale giochi: Dark Star.

"A quel tempo, eravamo solo dei ragazzi alle prime armi", ricorda David. "Ogni tanto si sentiva di qualcuno che veniva difeso, ma eravamo tutti piuttosto ingenui. Per esempio una volta scrivemmo un gioco e lo

"Avrai sentito dire che ci sono sei barzellette al mondo e che qualunque barzelletta discende da una di queste sei. Beh, probabilmente ci sono anche sei o sette giochi al mondo." Steve Wilcox, Elite

chiamammo Nemesis, senza neanche saper che ce n'era già un altro con lo stesso nome. Ci sarebbe costato un patrimonio finire in tribunale, sia che vincemmo o che perdessimo la causa, e così lo chiamammo Nexor."

Se venivano minacciate, le software house avevano la tendenza a tirarsi indietro. La Microdeal, per esempio, si è scontrata con l'Activision a proposito di Cuthbert in the Jungle, come ricorda John Symes: "Dicevano che il nostro gioco era copiato, e che erano pronti a querelarci. Prima di prendere una decisione, parlammo con i nostri avvocati e ci rendemmo conto che un'eventuale causa in tribunale ci sarebbe probabilmente costata 18.000 sterline, perciò dicemmo: 'O.K. non ne faremo niente'. In mancanza di assistenza legale una grossa compagnia può ridurre una piccola alla bancarotta, prima ancora che si arrivi in tribunale.

L'Atari è stata fra le prime aziende a prendere misure protettive per i diritti di un gioco. Nell'82, produsse una versione di Pacman per le sue console e cominciò a protestare per i cloni per home computer del gioco. La Bug Byte fu diffidata e ritirò Vic-man dal mercato, mentre la Commodore, sua rivale nel settore dell'hardware, si scontrò con l'Atari a proposito di Jelly Wars.

La produzione di cloni comunque è andata avanti in modo del tutto spudato. Di Pacman, uno dei grandi generi dei videogiochi, ne sono uscite infinità di versioni.

Mentre la Grand Slam si è comportata correttamente e si è data la pena di acquistare i diritti ufficiali delle più recenti versioni arcade di questo gioco, altre compagnie hanno continuato ad ispirarsi libera-



Giganoid: per molti è il sosia di Arkanoïd

mente a Pacman, fino alla US Gold col suo recente Pepsi Mad Mix Challenge.

PROTEZIONE DEL SOFTWARE

L'acquisto di diritti di giochi arcade è diventato un affare molto competitivo e molto costoso. Le maggiori case editrici di software fanno a gara per assicurarsi i diritti delle versioni ufficiali dei coin op. La posta in palio è enorme e continua a salire. Si dice, per esempio, che l'anno scorso i diritti di Out Run

siano costati alla US Gold 250.000 sterline: se si aggiunge il costo della programmazione di cinque versioni, più le spese di pubblicità, le spese per la produzione dei dischetti, delle cassette, delle confezioni e così via, ci si rende conto di quanto le finanze della US Gold dipendessero dal successo o meno di questo titolo.

Gli editori devono vendere moltissime copie per recuperare un investimento di tali proporzioni ed è comprensibile la loro preoccupazione. Le argomentazioni che c'è posto per tutti o che i veri fan di un arcade comprano la versione ufficiale insieme con le altre versioni, non convincono molto che ha acquistato i diritti a suon di biglietti.

L'anno scorso, su Computer Trade Weekly, il giornale dell'industria del settore, c'erano vere e proprie dichiarazioni di guerra. Molte compagnie annunciarono l'acquisto di licenze con bellissime pubblicità, in cui si diceva che i loro avvocati tenevano gli occhi ben aperti, per scoprire eventuali cloni dei loro giochi. Quest'anno la faccenda è diventata leggermente più pubblica.

LA SAGA DEL MONOPOLI

Agli inizi dell'industria del software, le fonti di ispirazione non erano soltanto i giochi arcade. Giochi tradizionali, come le carte e i giochi da tavolo, furono convertiti a muchi su home computer. È ovvio che nessuno detiene i diritti degli spachi, della dama o del bridge - sono di "pubblico dominio" e chiunque può tirar fuori una conversione computerizzata senza paura di infastidire qualcuno che ne detiene i diritti.

I giochi di proprietà immobiliare risalgono a parecchio tempo fa - li giocavano addirittura gli egizi - ma Monopoli ha avuto il monopolio di questo genere di giochi per circa cinquant'anni. All'inizio degli anni '80, alcune case di software cominciarono a produrre giochi in stile Monopoli senza interpellare la Waddingtons, la distributrice inglese del gioco, la quale si infuriò - nonostante che la Corte d'Appello statunitense avesse deliberato che il nome commerciale Monopoli non potesse essere registrato e che i giochi di proprietà immobiliare avessero una lunga storia alle spalle.

Nel Museo dei bambini di Edimburgo, ad esempio, c'è un gioco da tavolo chiamato Brer Fox art Brer Rabbit, prodotto nel 1910 dalla Newbie Games. Ha un tavoliere quadrato con una casella del Tesoro al centro, le proprietà sono poste ai bordi del tavoliere, ci sono caselle di So-



cietà Pubbliche e i giocatori devono passare su una casella Prigione e prendere 200 sterline ogni volta che completano un giro del tavoliere. Vi suona familiare? E questo gioco era in commercio circa 20 anni prima che il colosso dei giochi da tavolo americano, Parker Brothers, comprasse i diritti di tre giochi - uno chiamato Monopoly e altri due ai quali il primo si era ispirato, The Landlord's Game e Finance.

Nel maggio 1983, Mel Croucher e Christian Perloff lanciarono un gioco per lo Spectrum chiamato Automonopoly - pubblicato dalla loro etichetta Automata. Era soltanto uno di una serie di giochi computerizzati di proprietà immobiliare pubblicati in quel periodo. La Waddingtons reagì con un'ingiunzione, cosicché l'Automata cambiò il titolo in Go To Jail. In seguito, nel 1983, all'approssimarsi del periodo di acquisizioni, la Waddingtons minacciò l'Automata con un'altra ingiunzione per impedire la commercializzazione di Go To Jail.

L'Automata annunciò che sarebbe andata in tribunale,

adducendo il fatto che il loro computer gioco non era basato su Monopoly, ma su una tradizione di giochi di proprietà immobiliare che era antica quasi quanto gli scacchi. L'ingiunzione fu ritirata "sul portone del palazzo della Court Suprema", a detta di Mel Croucher, e circa sei mesi dopo risultò evidente che la Waddingtons non intendeva attraversarlo. Nel frattempo, però, quasi tutte le altre piccole case di software s'erano ritirate, togliendo i loro titoli dal mercato. Purtroppo, proprio in quel periodo, il titolare di una di queste società si suicidò - Alan Savage, della Rabbit Software, non riuscì a sopportare le pressioni economiche a cui era sottoposto e divenne una delle prime vittime dell'industria del software gioco.

Oggi giorno la Leisure Games pubblica la versione ufficiale di Monopoly e controlla da sola tutto il mercato.

È interessante notare che tra l'aprile e il novembre 1983, un periodo in cui i giochi computerizzati in stile Monopoli stavano vendendo bene, le vendite del gioco da tavolo andarono piuttosto bene anche per la Waddingtons. Sembra addirittura che aumentarono del 36% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, quindi la tesi che imitare non solo vuol dire adulare, ma la anche aumentare le vendite può avere qualche fondamento...

Ma dove finisce la semplice ispirazione e dove comincia invece la clonazione? Programmatore come John Rittman e Steve Crow erano colpevoli di plagio per *Batman* e *Wizard's Lair* o stavano semplicemente imitando la scuola *Ultimate* come Monet dipingeva in stile impressionista? E si può dire la stessa cosa per la *Rainbow Arts*, per quelli cioè dietro a *Great Giana Sisters* e ad una quantità di altri suoi?

Anche grosse personalità, a quanto pare, sono entrate in conflitto per i diritti. Mark Cole della *System 3* si è trovato coinvolto in una disputa negli Stati Uniti a proposito di *International Karate*, che secondo la *Data East* era una copia di *Karate Champ*. "Penso che fosse una questione personale fra la *Data East* e la *Epyx* che distribuiva *IK* negli Stati Uniti. Gli uomini e le mosse erano diverse, ma non è che si possa fare molto in un gioco di karate - dopotutto il karate è il karate - osserva Mark.

"Non tolleremo che vengano violati i nostri diritti. È dura provare che c'è stata violazione e spesso vuol dire guardare un gioco quadro per quadro e noi siamo disposti a farlo."

Rod Couzens, Activision

Se il tema di un gioco è di pubblico dominio - come è il caso degli scacchi, del backgammon, dei giochi di carte tradizionali o degli sport - non possono verificarsi i casi di violazione di copyright. O invece sì? Il caso di *Monopoly*, cinque anni fa, ha sollevato un gran polverone (vedi riquadro). Talvolta è difficile dire a chi appartiene cosa, come nel caso di *Arkanoïd/Super Breakout*, esplosa dopo che i diritti di *Arkanoïd* erano stati venduti per la conversione per home computer.

La Activision aveva acquistato i diritti di *Rampage* dalla casa produttrice del coin op, e poi la *US Gold* è uscita con *Rampage* mentre la *Gemlin* stava lavorando a *T-Wecks* (che ora dovrebbe uscire come parte di un accordo stipulato con i fabbricanti dei *Chevys*). Tre giochi che basano la loro trama su dei mostri che traccassano tutto: ma dove sta il copyright? Come fa notare Ian Stuart della *Gemlin*, alla *Chevys* sono quindici anni che girano una pubblicità che ha per star un mostro tipo *Rampage*.

Nelle dispute sui diritti tra le varie aziende c'è sicuramente competitività, oltre al legittimo desiderio di cogliere i frutti di una licenza pagata fior di quattrini. A volte i pezzi grossi riescono a coesistere in buona armonia, come è successo con *Granbit* della *US Gold*, *Druid* della *Firebird* e *Dandy* della *Electric Dreams*. A volte invece si accapigliano, e altre volte succede che non

gliene importa assolutamente nulla, come nel caso della *Ultimate*, che non ha mosso un dito contro la pleiade di imitatori che hanno copiato idee originali come *Knight Lore*, *Alicia Atac* e *Sabre Wulf*. Ma dopotutto la *Ultimate* era venuta dagli *Arcade*, ha fatto i soldi e ci è ritornata...

STRATEGIE ALTERNATIVE

Spendere soldi per una licenza è come fare una speculazione, una specie di investimento a rischio, per poi subappaltare il lavoro ad una gruppo di programmatori. Non c'è da meravigliarsi che i colossi dell'industria del software vogliano proteggere i loro diritti. L'attuale legge inglese del diritto d'autore fa sì che avviano azioni legali sia una cosa dispendiosa e d'effetto incerto.

Una strategia che nessuno ha mai provato finora è quella di comprare una licenza, annunciare l'acquisizione e stare ad aspettare. Dopo circa sei mesi diverse case avranno prodotto alcuni cloni del coin-op; a quel punto chi detiene i diritti esce allo scoperto, acquisisce e pubblica la migliore versione e intenta azioni legali contro tutti gli altri, evitando così tutti i problemi e le spese di appello del lavoro di programmazione...

L'OPERAZIONE WOLF

Lo "speratutto militare" non è una cosa nuova sia per le macchine da casa che per quelle da bar, e *Operation Wolf* è il più recente titolo di una serie che comprende *Commando* e *Ikari Warriors*. La *Ocean* punta molto su questa versione ufficiale del gioco con fucile della *Taito*. Nel numero scorso, Kappa ha recensito il gioco della *Ocean* e ha esaminato anche altri due giochi che potrebbero essersi ispirati al gioco arcade: *POW* e *Veteran*. Ma lo stesso *Operation Wolf* non è poi così originale...

Gary Bracey della *Ocean* è filosofico - dubita che la *Ocean* si precipiterà a presentare ingiunzioni contro i giochi che assomigliano a *Op Wolf*. "È una vergogna", ha commentato, "noi compriamo una licenza e altra gente magari fa soldi sul successo della macchina nelle sale giochi, ma non ci sentiamo danneggiati". La linea di condotta della *Ocean* è che passeranno alla *Taito* qualunque potenziale clone di *Op Wolf* invece che agire loro stessi.

La strategia di Gary Bracey nella guerra dei cloni è produrre il miglior gioco possibile, facendo in modo che qualunque licenza *Ocean* faccia sembrare le imitazioni non ufficiali nient'altro che semplici

imitazioni. "Abbiamo cercato di avvicinarci il più possibile all'originale - non è possibile ovviamente imitare i comandi di giochi come *WEC*, *Le Mans*, *Outrun* e *Op Wolf*, ma ci siamo andati il più vicino possibile. Il nostro gioco si distacca dagli altri: abbiamo creato la giocabilità e l'atmosfera del coin-op per quanto era possibile."

Non è molto impressionato da *Veteran*, "ad essere obiettivo, il nostro gioco al confronto è un'altra cosa: la grafica e il modo di comando sono migliori", ne è troppo preoccupato per *POW*, "l'abbiamo visto un po' di tempo fa e non sembra poterci danneggiare: è un piccolo sprito in lontananza."

Mungo Amyatt-Leir della *Software Horizons*, produttrice di *Veteran*, vede delle somiglianze tra *Veteran* e *Operation Wolf*:

"Ovviamente, ha un'azione di gioco simile: nessuno può negarlo". Ma sembra improbabile che il gioco sia stato copiato... "Il programmatore vive in Jugoslavia e dubito che abbia avuto l'opportunità di giocare il coin-op. Gli abbiamo detto che volevamo uno spare-è-luggi in 3D in stile *Commando* ed è venuto fuori *Veteran*."

Howard Newmark della *Actionware* sospira quando gli viene chiesto di parlare

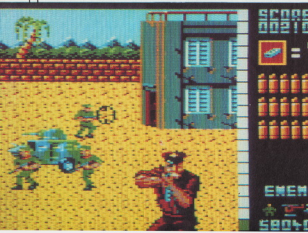
(In alto a sinistra) *Veteran*.

(Sotto) *P.O.W.*

(Sinistra) *Operation Wolf*

di *POW* nel contesto di *Operation Wolf*. "È sempre il solito discorso", dice, "quanti tipi di giochi di karate o quanti tipi di giochi che prevedono l'uso di una pistola/fucile ci sono? *POW* non è certo una copia di *Op Wolf*". Anche se ammette che *POW* potrebbe essersi in un qualche modo ispirato a giochi come *Wolf*, Howard Newmark fa notare che è stato ideato e scritto mesi fa come gioco da abbinare alla pistola elettronica della *Actionware*.

Sembra improbabile che la *Software Horizons* e la *Actionware* abbiano pensato di fare un clone di *Wolf* (tanto per cominciare, c'è da credere che sarebbero riusciti a fare di meglio). Come dice Mungo Amyatt-Leir: "Uccidere più nemici possibile è un tema molto apprezzato e uno non può vendere la licenza di un tema di gioco. Il problema, in realtà, è ideare un tema originale che piaccia al pubblico."



I PREMI FIDO

Non si può sempre vincere. La relativamente breve vita dell'industria del software è stata costellata da molti vincitori, ma anche da una buona dose di perdenti. Soltanto i vincitori ottengono fama e riconoscimenti - è ora che venga fatta un po' di giustizia.

Vi presentiamo quindi una serie di premi alternativi per celebrare i fallimenti mitici, i successi mancati e le totali scemenze. E Fido dice "Bau"...



GIOCHI CHE MANDARONO IN FALLIMENTO

I concorrenti in questa categoria includono i megagiochi *Bandersnatch* e *Psychapse* del periodo della prima immagine (ma altri fattori concomitanti furono le battaglie con gli estintori in ufficio, una generale inclinazione verso le auto di lusso e il voler vendere più giochi di quanti fossero i computer esistenti su cui farli girare). Poi naturalmente ci fu *Souls of Darkon della Taskset*, gli esperti di giochi d'azione che erano "molto orgogliosi" di produrre il loro primo adventure. Poverini, non sapevano che sarebbe stato il loro ultimo gioco.

Il giornalista di Hi-Fi John Peel, diventato impresario di software e titolare della Legend, fece una fortuna con *Valhalla* e poi cercò di "pompante" *The Great Space Race* oltre i limiti delle possibilità umane, assicurandosi un bel po' di soldi in prenotazioni ma facendo una brutta fine quando subito dopo l'uscita del gioco la gente si accorse quanto fosse terrificante. Con *TGSR* fu raggiunto il fondo in quanto a confezione, istruzioni, illustrazioni, programmazione e giocabilità, e si dice che a tutt'oggi ci sia una ditta di imballaggi in Inghilterra che abbia in magazzino circa 100.000 scatole vuote di *TGSR*. Non si sa invece dove sia John Peel...

Tra i giochi fatali forse il più coraggioso e assurdo fu *The Shadow of The Unicorn* della Mikro-Gen, provvisto di un'aggiunta hardware per lo Spectrum che funzionava da sistema di protezione, interfaccia dedicata per il joystick ed espansione di memoria. Scritto per sfruttare la memoria extra, non era altro che un gioco dozzinale, per niente diverso da un mediocre gioco per lo Spectrum, tranne che c'era più roba, costava il doppio di un gioco normale ed era assolutamente inviso ai rivenditori - i negozianti guadagnavano da *Shadow* gli stessi soldi che ricavano da un

gioco che costava la metà. La Mikro-Gen svanì poco dopo la scomparsa dell'unicorno.

Le più grosse scemenze di tutti i tempi (fino ad ora) sono però la serie di giochi della MacSen ispirati a programmi TV inglesi. Ebbero la buona idea di produrre le versioni ufficiali di quiz televisivi molto popolari e pubblicarono titoli quali *Treasure Hunt*, *Blockbusters*, *Countdown*, *Bullseye*, ecc. fino a spirare definitivamente dopo l'uscita di *Eastenders*. Nonostante fossero programmati male, la MacSen aveva in mano una gallina dalle uova d'oro: peccato che negoziarono delle generosissime royalty per l'idea, la musica e le illustrazioni delle copertine, basate su una percentuale del prezzo al pubblico. Royalty così generose che la MacSen era già in perdita del 10% sul prezzo di vendita al pubblico una volta che aveva applicato ai distributori all'ingrosso il loro margine di sconto...



IL PERDENTE È...

La MacSen per i suoi giochi televisivi



GIOCHI COSTOSI RIMASTI UN PROGETTO

La Rainbird Software ha investito per un paio d'anni una cifra di sette o otto zeri (in lire, n.d.r.) prima di abbandonare definitivamente *Reach for the Moon*, un mega-progetto commissionatogli dalla ODE. In termini finanziari, *Reach for the Moon* è forse il più costoso aborto di software di tutti i tempi. Nel 1986/87 l'Elite ha speso molti soldi e molte ore di lavoro-uomo cercando di produrre, sotto la guida di Richard Wilcox, una versione cinematografica per computer a 8-bit di *Scoby Doo* (il cane Sansone del fumetto omonimo, n.d.r.) prima

di ammettere la sconfitta, abbandonando ogni speranza di recuperare i soldi spesi e passando la licenza alla Gargyle per produrre un gioco giocabile e vendibile. Sembra che recentemente l'Activision abbia speso un'altra cifra di sette zeri prima di scoprire che *Lock On* non poteva essere trasferito efficacemente su C64 ed abbandonare l'idea, mentre la Martech ha definitivamente accantonato *Nimitz*, il progetto di gioco di strategia navale con slumature arcade presentato al Personal Computer World Show nel 1987.

Willy Meets the Taxman, era un gioco che avrebbe dovuto risolvere i problemi fiscali di Matthew Smith, l'autore di *Jet Set Willy* e in realtà non si materializzò mai, mentre *Battleships della*



Elite, la versione per computer a 8-bit della classica battaglia navale da tavolo, da vero e proprio gioco, venne regalato da una rivista di settore e inserito in una compilation della Elite il Natale scorso.



PREMIO CIMITERO DEGLI ELEFANTI

Alla Rainbird per Reach
For The Moon, un vero
progetto Apollo.



GIOCHI IN RITARDO

I giorni bui della Ocean furono giorni luminosi per gli editori di riviste - quasi un anno di pagine di pubblicità a colori annunciarono l'uscita continuamente rinviata di *Street Hawk* e *Knight Rider*. Il gioco fu riscritto più e più volte (tanto che furono messe in vendita per corrispondenza alcune delle prime versioni) finché la Ocean non poté rimandare ulteriormente l'uscita e pubblicò un paio di giochi che stabilirono un record mai più uguagliato nella differenza tra spesa pubblicitaria e qualità di un gioco. Durante quel periodo la Ocean imparò molte cose, a detta di Gary Bracey, Software Manager della Ocean, e da allora ha fatto le cose in modo diverso.

Tra gli altri "treni" in ritardo ci fu *Star Trek*, il gioco della Telecomput Software annunciato nel 1986 e presentato al PCW Show di quell'anno in uno stand a forma di Enterprise, affollato di signorine carine e schermate fisse del gioco. Inizialmente era prevista l'uscita a Natale per tutti i formati, ma arrivò soltanto la versione per ST all'inizio dell'88, quando ormai circolavano nel circuito dei pirati demo e versioni non definitive.



PREMIO TELETRASPORTATORE GUASTO

Star Trek



GIOCHI SU LICENZA PARTITI CON L'HANDICAP

Dr Who, prodotto dalla Micropowers, specialisti nel software per BBC, fu la loro prima incursione nei mondi di altri computer. La Micropowers ebbe fiducia nei programmatori per Spectrum, Commodore e Amstrad CPC che lavoravano per loro e prenotò le pagine pubblicitarie. Sei mesi dopo l'esaurimento del budget pubblicitario, uscirono le versioni per C64 e CPC. Se la Micropowers avesse avuto una macchina del tempo, le cose sarebbero potute andare diversamente.

Friday The 13th aveva tutti gli ingredienti per diventare una licenza di software educativo e per quanto avessero riempito il gioco di sangue e di immagini cruente non riuscirono a compensare lo scarabocchio di omino che avrebbe dovuto rappresentare Jason. Se si trattava di stato dell'arte, l'arte era da prima elementare.

A dividere con *Star Trek* il palcoscenico del PCW Show del 1986 c'era un'altra bidone. Un gioco ispirato ad una serie televisiva di grande successo, promosso da una grande casa di software come uno dei suoi migliori titoli. La casa? Melbourne House. Il prodotto? *Inspector Gadget*. Nonostante le qualità del personaggio, i programmatori ed i disegnatori si rivelarono incompetenti e il gioco, che sarebbe dovuto uscire a prezzo pieno, fu pubblicato qualche mese dopo come budget game dalla Mastertronic.

Una menzione di merito per essere partita con l'handicap deve andare alla Argus Press Software per *Max Headroom* - il gioco uscì piuttosto in ritardo e aveva poco a che fare con la figura di culto, interprete della omonima serie televisiva e del film. Una poderosa campagna di marketing e PR evitò comunque la frittata e numerosi compiacenti direttori di riviste fecero la fila per mettere *Max* in copertina.

Ma il maggior disservizio in fatto di licenze va sicuramente alla Piranha. Dopo essersi aggiudicata una serie di preziose licenze di fumetti della

IPC, tra cui Roy of the Rovers e alcuni personaggi della serie 2000AD (pagati, si dice, appena due milioni e mezzo cadauno), la Piranha spese molto tempo e molti soldi per sviluppare i giochi ma la Macmillan, di cui la Piranha era una consociata, staccò la spina al progetto prima che fosse completato mettendo nei guai la Piranha. A tutt'oggi, la Gremlin ha acquisito i diritti di Roy, ma per il resto...



PREMIO PER IL QUASTAFESTE PIÙ INGORDO

Al raffinata Piranha



GUAI DELL'ULTIMA ORA

Nei primi anni di attività, la Domark attraverso un "costoso processo d'apprendimento", a detta di (Do)minic Wheatley. Una volta che la Domark ebbe acquisito la licenza di James Bond, il programmatore David Bishop assicurò che il gioco *View To A Kill* sarebbe potuto girare sullo Spectrum "senza problemi". Due settimane prima dell'uscita, a lavorazione non ancora ultimata, lo Spectrum s'era mangiato tutta la memoria e il gioco "dovette essere potato". Il risultato fu un gioco molto diverso da quello delle altre versioni. Una causa dell'ultima ora trasformò invece il gioco *Splitting Images* in *Split Personalities*.

L'Activision ebbe alcuni problemi con *Ghostbusters* per lo Spectrum. Nella fretta di far uscire il gioco in tempo per Natale si dimenticarono di controllare che funzionasse con un'interfaccia Kempston. L'interfaccia per il joystick Kempston era, ed è ancora, il joystick più diffuso in Spectrumlandia e uno avrebbe pensato che...

Pensato? La prima versione di *Ghostbusters* per Spectrum caricava normalmente con il joystick Kempston inserito, ma una volta selezionata l'opzione appropriata il computer andava in crash. E allora? Migliaia di giochi dovettero essere sostituiti.

Un'altra grossa delusione fu *World Cup Carnival* della US Gold. Molti tifosi comprarono e giocarono un gioco che avevano già. Roba da mandare fuori dai gangheri chiunque. La versione ufficiale di questo fiasco è che la US Gold fu

CHI SE NE FREGA DEL GIOCO, QUELLO CHE CONTA È LA PERIFERICA

In questo campo ci sono due soli concorrenti - una simulazione di guida e una di surf.

La Spirit Software mise in commercio con il loro gioco di guida Formula per lo Spectrum un volante e una volta montato vi sembrava proprio di essere Manuel Fangio. Purtroppo, il gioco non era un gran che e svanì nel nulla per riapparire in un'incarnazione abbastanza simile per l'etichetta Mastertronic.

Il vincitore è però *Surf Champ* della New Concepts. All'inizio era disponibile soltanto per lo Spectrum: bisognava posizionare un piccolo fulcro di plastica sul tasto centrale dello Spectrum, metterci in equilibrio un piccolo surf di plastica e poi fargli prendere le onde guidandolo con le dita. La grafica ridicola, il gioco per niente rifinito e la tremenda illustrazione pubblicitaria non furono di gran aiuto nel vendere il gioco. Dopo un po' la New Concepts si ritirò dal mercato dei computer giochi...



PREMIO PERIFERICA ASSURDA

Al surf da 15 cm della New Concepts

piantata in asso all'ultimo momento da un gruppo di programmatori: fu quindi costretta a guardarsi in giro per trovare un passabile gioco di calcio che potesse essere rapidamente rifinito e incluse nella confezione di *Rapid Cup Carnival* manifesti e altri gadget per indorare la pillola. La scelta cadde su un vecchio gioco della Artic. Qualcuno disse che quelli della US Gold furono svelti di mano quanto Maradona con l'Inghilterra...



PREMIO PER LA MIGLIORE DEVIAZIONE IN CORNER

Alla US Gold, che

vendette mucchi di copie del suo o salvataggio sulla riga, anche se molti acqueristi restarono con un palmo di naso.



GIOCHI A CUI MANCAVA QUALCOSA

Tralasciando le rivendicazioni di una serie di conversioni arcade e di un piccolo contingente di titoli mediocri che

avrebbero potuto essere molto meglio "se soltanto...", pochi giochi sono riusciti ad entrare in questa categoria.

Quando aveva ancora tutta l'inesperienza in questo settore che il suo nome suggerisce, la Virgin pubblicò un gioco di cricket che non solo era noioso ma anche incompetente, ovvero fatto in BASIC. L'interfaccia utente era in realtà il listato del programma e l'interazione consisteva nel modificare il contenuto delle variabili. Fortunatamente il programma andava in crash facilmente, rendendo la vita facile al giocatore.

Più recentemente abbiamo avuto a che fare con *Eco*, un carinissimo gioco, creato dalla Denton e pubblicato dalla Ocean, con giocabilità zero. Infatti non c'era ragione di giocare - se aveste saputo prima di giocare qual'era lo scopo del gioco, vi ci sarebbe voluto forse solo una mezz'oretta per terminarlo, ma poiché non vi era stato detto nulla ci volevano circa 4 ore per rendersi conto che il gioco non esisteva.

Ma se parliamo di schifezza tendente al kitsch, il vincitore a mani basse in questa categoria è la compilation della Firebird, *Don't Buy This*.

Pubblicato come un vero e proprio scherzo quando la Firebird produceva soltanto giochi economici, *Don't Buy This* era una raccolta di "sport domenicali", ovvero giochi così brutti che erano quasi belli. C'era un cane che doveva abbassarsi per schivare oggetti volanti, ma per abbassarsi doveva in realtà alzarsi visto che era più alto da seduto che stando ritto sulle zampe. Poi c'era la simulazione di go-kart, scritta da Tony Rainbird (colui che poi fondò la Rainbird Software per la Telecomsoft), nella quale quando si prendeva una

curva i comandi si giravano all'incontrario. Una deliziosa raccolta di giochi orrendi, con un titolo onesto e venduta al prezzo giusto.



PREMIO NON COMPRATELO

Don't Buy This della Firebird

GRANDI DISASTRI DI MARKETING

La prima volta della Immagine.

A parte questo, la casa di software Codemasters scrisse un gioco appositamente per la manifestazione di beneficenza *Race Against Time*, nicovette pubblicità dai giornali e anche dalla TV, lo pubblico e si diede la zappa sui piedi dimenticandosi di acquisire i diritti dell'immagine usata sulla copertina del gioco. Nessuno aveva chiesto agli eredi di Jesse Owens, l'atleta nero raffigurato sulla copertina, il permesso di usare l'immagine; permesso che fu rifiutato quando poi furono interpellati. Si dovettero ritirare tutti i giochi distribuiti e attendere la ristampa delle copertine. Quando il gioco ritornò nei negozi, tutti se ne erano ormai dimenticati...

La povera Prism Leisure comprò i diritti di un nuovissimo gioco da tavolo. *Eye*, destinato a diventare un "cult" gioco e ne produsse una buona versione su computer. Disegnò una confezione originale e attraente e poi si sedette tranquillo ad aspettare gli incassi delle vendite. Purtroppo, il gioco su computer non si dimostrò un grande successo - ma neanche il gioco da tavolo. Poche persone giocarono l'originale, per non parlare del computer gioco: il problema era così grave che la Virgin Books pubblicò un libro su come giocare a *Eye*, ma era ormai troppo tardi...

Quando fu il momento di presentare l'immagine della sua società, la System 3, al PCW Show di tre anni fa, Mark Cale ebbe qualche problema. Senza alcuna esperienza del settore dei giochi, pensò di mettere nello stand delle modelle discinte che ad intervalli di tre ore saltellavano su un palco al tempo di una musica sincopata. Lo stand si affollò di gente con la lingua fuori, gli altri espositori si lamentarono e lo show venne cancellato.

In seguito Cale, che di solito guida una Ferrari, stava per lanciare un gioco intitolato *Twister, Mother of Harlots* quando qualcuno gli disse cosa voleva dire harlot in inglese (prostituta, n.d.r.)... Il gioco fu rinominato *Twister, Mother of Charlotte*.

PREMIO MARK HALE PER IL BUON GUSTO NEL MARKETING:

A Mark Cale



Ed infine ecco a voi...non solo nel mondo del software ricreativo si verificano quei piccoli imbarazzanti errori, quelle stupidate che i responsabili vorrebbero poter dimenticare per sempre. Ma non si può.

Anche i signori in giacca e cravatta del mondo del software serio fanno a volte cose per cui vorrebbero sprofondare. Ad esempio, gli esperti di marketing che misero un demo gratuito di un word processor, *Volkswriter*, in almeno 80.000 copie di una rivista, invitando i lettori a provarlo prima di comprare la versione completa. Il demo era stato "mutilato", cioè erano stati tolti i file che consentivano di stampare. Ma erano stati tolti veramente?

Come molti lettori scoprirono con grande sorpresa, tutti i file necessari per l'implementazione completa di *Volkswriter* erano sul disco demo - bisognava soltanto esaminare il disco con un utility e ripristinare i file mutilati. Degli stupidotti avevano semplicemente preso un normale disco *Volkswriter*, nascosto i file mancanti cambiando in MS-DOS i loro attributi e mandato il disco a duplicare...

Ed ora, cari telespettatori, la parola alla regia per i consigli per gli acquisti.



Una veduta a tutto tondo della cabina Deluxe di Powerdrift che continua il genere Out Run...

Costruttori di gettoniere, distributori di slot machine, fornitori di giochi: c'erano tutti a intrattenere la folla...



LA FESTA DEI COIN-OP!

Il luogo del convegno: la Fiera di Roma. La manifestazione: l'Enada. Le macchine: tutto ciò che ti fa divertire al prezzo di un gettone. Una fiera commerciale, zeppa di coin-op, jukebox, slot machine e stanzette da baraccone. Il tutto funzionante gratuitamente per il piacere dei visitatori.

Esattamente come in tutte le fiere di computer il rumore nell'ingresso era assordante. I coin-op sparavano a pieno volume musica e effetti sonori ma, diversamente da altre manifestazioni simili, ci trovavano prodotto dai demo delle macchine non si aggiungeva quello delle urla di smaniosi giovanisti che sgambettano da uno stand all'altro in cerca di partite a sfido. I visitatori di questa fiera appartengono a tutt'altro genere di persone anche se le macchine sono ben lontane dall'essere inattive. Distinti uomini d'affari fanno la coda in attesa del loro turno al joystick dell'ultima strabiliante novità: per indossando un completo non è sempre facile mantenere il decoro. Partecipare a una fiera commerciale dà i suoi frutti: dopotutto non capita spesso di vedere panciuti quarantenni che si arrampicano sulle bizzarre cabine di pilotaggio delle macchine da bar con tutto l'entusiasmo di un dodicenne che stringe fortemente dieci gettoni nelle mani sudaticce...

Galaxy Force II della Sega era una delle star della manifestazione: soprattutto per la sua cabina di comando. Il modello più basso della serie è quello standard col cassone ver-

La più grande fiera annuale degli home computer si è tenuta in settembre a Milano. L'equivalente per l'industria dei coin-op, l'Enada, si è svolta invece il mese successivo a Roma. Qualcosa vi avevamo anticipato sul numero scorso, ma per ragioni di tempo non abbiamo potuto farvi vedere le foto degli schermi. Eccole qui con una presentazione dettagliata dei migliori coin-op che vedrete prossimamente nelle sale giochi.



Viper è un esercizio fisico e mentale: far dondolare il monitor mentre sparate a tutto e a tutti non è facile. Completato un livello e potrete fare quante smorfie volete: naturalmente entro il tempo limite!

chiamato Viper che ha il monitor che ruota indipendentemente dalla cabina. Questa volta siete al comando di un elicottero attaccato da una massa di astronavi nemiche: per prendere la mira dovete muovere il monitor - strana robot Gang Hunter ha un mitra simile a quello di Operation Wolf e un'azione di gioco simile a quella di Dead Angle. Muovendo il mitra montato sulla cabina si

ticale e due joystick che spuntano dal davanti: uno è l'acceleratore mentre l'altro controlla i movimenti della vostra astronave, cercando di evitare le navicelle e i missili nemici. Due pulsanti di fuoco sul joystick permettono di sparare raggi laser o missili a ricerca calorica, come in *After Burner*. Il modello di mezzo della serie, ha una cabina a sedile, con due joystick situati a entrambi i lati. La cabina si inclina, si tuffa e si innalza durante il gioco simulando i movimenti del vostro caccia. Il top della gamma di *Galaxy Force II* è il modello Super Deluxe, un'altra cabina con sedile che, questa volta, è circondata da un'immensa gabbia di tubi di alluminio. Questa bestia immensa si inclina di 15 gradi nelle due direzioni e può ruotare di 335 gradi a sinistra e a destra. Tenetevi alla larga dalla bestia quando qualcuno ha infilato il gettone nella fessura!

A creare quasi la stessa agitazione c'era *Power Drift* della Sega. Ce ne sono due modelli: uno verticale e uno Deluxe che è una via di mezzo tra una moto spaziale e una macchina da corsa. Siete al comando di una piccola "buggy" all'interno di un circuito e dovete arrivare entro i primi tre qualificati se volete affrontare il successivo dei 25 circuiti totali. In *Power Drift* più che fortuna ci vuole abilità perché i percorsi sono piccoli e dovete percorrere più giri per circuito. Un buon pilota impara presto dove frenare, accelerare e cambiare marcia.

Il migliore dei restanti era un gioco



(sopra) La versione Super Deluxe di Galaxy Force II con (foto piccola) il monitor da 26" e (sotto) la versione Deluxe: cabina più rozza ma stesso gioco.

comanda un mirino che si sposta per lo schermo e l'ovvio obiettivo è quello di sparare a chiunque vi venga a tiro. Il giocatore è rappresentato da una grande sagoma di un uomo con una pistola.

Chase HQ della Taito (che in questi giorni sfoggia un nuovo logo) fa fare al genere Out Run un passo avanti. Come pilota di una "volante" siete di pattuglia quando all'improvviso arriva un messaggio dal Quartier Generale... "Qui è Nancy, è stato avvistato un gruppo di rapinatori

armati che sta scappando per la periferia a bordo di una macchina sportiva bianca... intercettateli". Tocca a voi dar la caccia ai banditi e arrestarli speronandoli la macchina. Non avrete nessun problema a individuare i criminali: quando sono in zona una lunga freccia vi segnala la loro presenza. Presi i banditi, non passa molto tempo prima che Nancy via radio vi informi della prossima missione.



UN FUTURO LUMINOSO?

Dal punto di vista dell'ideazione del gioco, all'Enada non c'era molto di innovativo. I produttori di coin-op si stanno buttando verso nuovi modi di presentare i giochi. Sembra ormai normale produrre un gioco con varie versioni di cabine, sempre più care e sempre più mobili. Questo significa che i programmatori arcade sono a corto di idee e quindi devono ricorrere a degli espedienti per vendere la loro merce? Un operatore del settore concorda parzialmente e aggiunge che "la più grande novità nel mercato dei coin-op è in questo momento l'introduzione dei monitor a 26 pollici". Il monitor a 22" che ha dominato il mercato degli ultimi anni è superato e ora è lo schermo a 26" che fa da padrone, grazie a una definizione migliore che consente l'impiego di sprite più grandi e di un'area di gioco più ampia.

Notizia ancora più succosa, pronta a rivoluzionare l'intero mondo dei giochi da bar, è l'avvento dei monitor ad Alta Definizione. Le prime macchine dedicate che monteranno dei monitor in grado di produrre immagini di qualità quasi fotografica dovrebbero arrivare entro due anni. Recentemente la Namco ha lanciato ad una fiera giapponese il primo gioco per questo sistema, Home Run.





ROBOCOP

Data East.

I giochi da casa basati su film di successo non sono una novità: ci sono stati Rambo, Friday the 13th, Platoon e così via. Ma non succede spesso che un film diventi un gioco da bar. Star Wars fu il primo ed ora arriva Robocop.

Il giocatore veste i panni del protagonista del film e deve superare vari livelli, ripulendo le strade da banditi e delinquenti. Il gioco inizia con una comunicazione del QG (Quartier Generale) che annuncia una rivolta in città. Essendo il poliziotto migliore, più forte e più leale della città, la missione viene affidata a voi. Il difensore della legge si muove a destra e a sinistra per l'area di gioco, mentre da entrambi i lati dello schermo arrivano i cattivi. Dategli il fatto loro a pugni e calci.

A metà del livello, i cattivi iniziano ad



Da sinistra a destra. All'inizio del primo livello, anche il cattivo più cattivo non impegnerà molto il vostro braccio destro armato. Nel secondo livello, è tempo di estrarre la pistola. Schiacciate le casse per raccogliere le armi extra tri-direzionali. Al terzo livello, la situazione si fa veramente difficile. Fatevi prendere da quello schiacciassasi e farete una fine peggiore di quelle macchine!

FANTAPOLIZIA

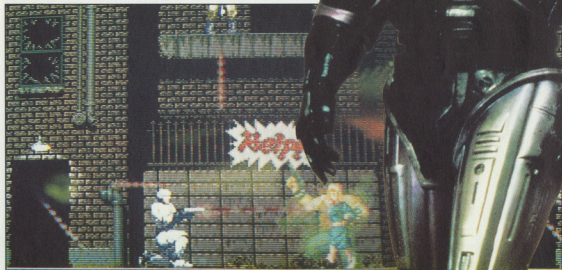
apparire anche dalle finestre dei primi piani e voi dovete fermarvi ed estrarre la potente pistola. L'azione di gioco varia da un picchiaduro alla Karate Champ ad un normale spara-e-fuggi, nel quale potete collezionare armi extra, tra cui una pistola tri-direzionale e una al laser, schiacciando le grandi casse che appaiono sui marciapiedi. Prima di finire il livello, bisogna occuparsi del guardiano di fine livello e il primo che dovrete affrontare è ED209, un mostruoso prototipo di una macchina-poliziotto che ha, a dir poco, qualche problema nel riconoscere i criminali!

Il secondo livello è simile al primo ma più è difficile. Appaiono delle piattaforme e i cattivi sono più numerosi e iniziano ad usare i passanti come scudo. Questo può causare

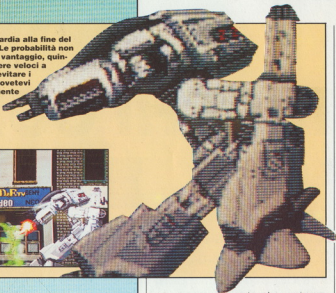
una serie di problemi perché le vostre direttive primarie sono: 1. Servire il cittadino. 2. Proteggere gli innocenti e 3. Mantenere la legge; e ciò vuol dire che sparare ad un innocente è peggio che far fuggire un criminale. Fortunatamente colpire gli innocenti è molto più difficile di quel che sembra, quindi non dovete preoccuparvi troppo. Distruggete il secondo guardiano di fine livello - un camion pieno di cattivi armati di

Metà uomo metà macchina, Robocop pattuglia le strade del futuro.

(sotto) I criminali non hanno scampo quando eseguite la Direttiva N°2.



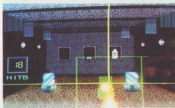
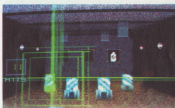
L'ED209 di guardia alla fine del primo livello. Le probabilità non sono a vostro vantaggio, quindi dovete essere veloci a sparare e ad evitare i suoi colpi. Muovetevi troppo lentamente e scoprirete presto che non ha pietà...



motoseghe - e si passa

al bersaglio.

La visuale cambia per mostrare un dispositivo di puntamento diretto dagli occhi di RoboCop. Appaiono delle linee verticali e orizzontali: manipolando il joystick fate collimare l'intersezione delle linee con i bersagli che appaiono sullo schermo e questi verranno agganciati automaticamente. Questa



Il tiro a segno. Agganciate automaticamente i bersagli e poi fategli sentire il sapore del piombo.

parte del gioco non è difficile ma è indispensabile avere i riflessi pronti se si vuole avere qualche possibilità di distruggere i robot-bersaglio che trotterellano verso il primo piano dello schermo. Le cose iniziano a complicarsi nel livello che segue quello del tiro a segno. Non solo i cattivi sparano e lanciano granate, ma bisogna vedersela anche con oggetti dello scenario che si muovono, tipo degli enormi schiacciasassi. La Data East ha fatto veramente un bel lavoro nel catturare il sapore del film: soprattutto la voce digitalizzata è eccellente (ripulito un livello RoboCop ti ringrazia "per la tua cooperazione").

P A R T E D U E

RICCHI COI PIXEL

GRAFICA

Un'immagine vale mille parole. Può anche vendere alcune migliaia di giochi. Questo mese e il prossimo ci occuperemo di grafica e di design visuale - due aree dei computer giochi che vanno aumentando di importanza. Se volete che anche le vostre immagini figurino sulla schermata di un gioco, seguiteci...

Una volta il programmatore autodidatta faceva tutto da solo. Non solo concepiva i suoi giochi, ma li programmava e disegnava anche la grafica. Gli sprite e lo sfondo erano spesso uno dei tratti più distintivi dell'opera di un programmatore. I giocatori sapevano riconoscere il disegno degli sprite di Jeff Minter (*Revenge of the Mutant Camels*, *Mama Liama*) o gli schermi a scorrimento basati sui caratteri di Tony Crowther (*Potty Pigeon* e *Loco*), per citarne due.

Ripensandoci, possiamo affermare che il successo di questi pionieri era basato tanto sulle loro capacità artistiche quanto sulla loro bravura come programmatori. *Potty Pigeon* non sarà stato un gioco brillante dal punto di vista tecnico ma, ragazzi, graficamente era proprio bello! I programmatori ci han fatto morir dal ridere davanti a orde di WC, meravigliare per i dettagli dello sfondo e applaudire per l'abilità con cui sfruttavano le limitate possibilità grafiche delle macchine. Anche allora la grafica - come le idee - facevano vendere i giochi.

Le cose oggi sono cambiate. Col crescere della concorrenza, le case di software hanno capito l'importanza della grafica e hanno assunto persone capaci di lavorare specificamente su questo aspetto. C'è una continua richiesta di gente in grado di disegnare con i pixel. Cosa bisogna fare? E come si diventa artisti grafici?

Sono tre i compiti basilari di un grafico nella produzione di un buon gioco:

LO SCHERMO DI CARICAMENTO.

Questa singola immagine può essere preparata indipendentemente dal resto del programma e inserita successivamente a programma finito. Essendo la prima immagine che il giocatore vede deve essere sensazionale, deve fare un uso eccellente delle capacità di trattamento dei colori della macchina e deve tirar fuori il massimo dalla

risoluzione disponibile.

Bisogna esser abili in due cose: la prima consiste nel creare immagini coerenti, ben proporzionate e ben disegnate; la seconda consiste nella capacità artistica di disegnare i caratteri delle scritte che appariranno sullo schermo di presentazione (nome del gioco e altre informazioni).

Siccome gli schermi di caricamento possono essere preparati indipendentemente, è possibile affidarli anche ad un artista grafico esterno. Si può usare un qualunque pacchetto grafico e poi salvare l'immagine come normale file di schermo in modo che la casa di software lo integri nel programma finito. Bisogna, evidentemente, conoscere a fondo il programma in modo da disegnare un'immagine che renda il tema del gioco.



Barbarian II (The Palace) - In questo caso lo sfondo è puramente decorativo. Gli sprite non interagiscono con esso, per cui un artista freelance avrebbe potuto svilupparlo per proprio conto.

GLI SFONDI.

L'azione si svolge di solito davanti ad uno sfondo grafico che può consistere sia in una singola schermata che in un'immagine a scorrimento che in numerose "locazioni" individuali.

Paragonate, ad esempio, lo sfondo di *Barbarian* con quello di *Star Ray* (vedi ti-

gure). Lo sfondo è essenziale, tanto quanto gli sprite (vedi più avanti), nel determinare la qualità grafica del gioco. In molti casi il disegno dello sfondo implica una stretta collaborazione con il programmatore, anche fino alla sistemazione di singoli pixel su schermi di prova. L'approccio varierà da gioco a gioco e in particolar modo dipenderà dal programma: se "legge lo schermo" o meno per determinare il comportamento degli sprite e di altre azioni.

Ad esempio, certi spara-e-fuggi considerano lo sfondo semplicemente come uno scenario che aggiunge atmosfera al gioco. Non potete schiantarvi contro: il suo compito è di far aumentare l'adrenalina in corpo. All'opposto, un'avventura dinamica richiederà che uno sprite salti da una piattaforma all'altra oppure si apra la strada



Zynaps (Hewson) - Qui lo sfondo è parte integrante del gioco. Se andate a sbatterci contro vi costa una vita. Per questo motivo va sviluppato con il programmatore.

in un labirinto. Differenti meccanismi di gioco richiedono differenti risposte dagli "artisti degli sfondi".

GLI SPRITE

Disegnare un bello sprite non è facile come sembra. Bisogna essere capaci di usare il colore in modo efficiente per creare un senso

del dettaglio che non è spesso possibile data la scarsa risoluzione dello schermo. Più importante ancora è la capacità di progettare sequenze animate realistiche disegnando una serie di "quadri" (anche 16 per ogni sprite e talvolta anche di più), uno per ogni posizione intermedia degli elementi della figura.

Siccome possono molti sprite in un gioco, bisogna fare molta attenzione alla memoria disponibile. Gli sprite, soprattutto quelli grandi, possono ingoiarsi molta memoria. Lo spazio di memoria è sempre un problema quando si programma la parte grafica di un gioco, ma sono soprattutto gli sprite che creano i maggiori problemi e talvolta si deve scendere ad un compromesso.

L'arrivo delle macchine a 16 bit ha enfatizzato ancora di più l'aspetto grafico di un gioco. Se volete mettere alla prova la vostra abilità di artista del pixel non avete molte scelte. Ci sono due strade principali per trovare lavoro come artista grafico: si può lavorare in un gruppo di sviluppo oppure come collaboratore esterno. Molte società di software commissionano lo sviluppo di un gioco ad un team di programmatori, altre usano i collaboratori, ma la maggior parte mescola le due opportunità. Qui di seguito troverete le informazioni su alcune case di software.

COME LAVORANO...

Incentive ha un gruppo di sviluppo formato da quattro persone a tempo pieno, di cui uno dedicato esclusivamente alla grafica. Occasionalmente usano dei collaboratori. "Per trovare lavoro la cosa migliore da fare è mandare alle case di software i propri demo. Mostrare la vostra bravura utilizzando diverse tecniche, quindi se sapete animare gli sprite, fatele vederle! Usiamo di tanto in tanto dei collaboratori e siccome spesso non hanno molto a che fare con l'ideazione e la programmazione del gioco possono lavorare a casa su nostre indicazioni. Però dipende dal tipo di gioco da realizzare. La paga può essere buona ma ci sono un sacco di buoni artisti in giro: per farli un nome devi proprio essere speciale."

Ian Andrew della Incentive.

Alla **USA Gold** non hanno un gruppo di sviluppo interno e fanno contratti, gioco per gioco, con case di sviluppo esterne:

"Per andarci bene chiunque, basta che abbia del talento. Diamo un'occhiata a tutti i demo che riceviamo e talvolta li passiamo ai gruppi di sviluppo con cui siamo in contatto. Ne abbiamo almeno una quindicina che lavorano a vari progetti."

David Baxter (direttore di sviluppo per la GDI, la Capcom e la Rainbow Arts).

La **Hewson** usa collaboratori esterni, ma solo se si tratta di persone molto abili su una particolare macchina...

"Chiunque voglia fare carriera nel settore della grafica deve partire da un PC e dalle macchine a 16 bit. Qualcuno potrebbe, ad esempio, realizzare la prima versione di un gioco su ST e un'altra farla la versione per Spectrum perché ciascuno conosce tal-

mente bene una propria macchina e sa rendere al meglio l'impatto visivo del gioco. Se siete uno sconosciuto avete una sola possibilità: spendere un sacco di soldi e mandare i demo del vostro lavoro alle società di software."

Andrew Hewson

SCHERMI DI CARICAMENTO

Quali sono le prospettive per quegli artisti grafici che vogliono provare a disegnare schermi di caricamento?

Primo, bisogna scegliere tra lavorare come dipendente o come freelance. Molte società non usano per niente collaboratori esterni, mentre altre case di software preferiscono lavorare con gruppi piuttosto che con individui singoli. Ian Mathias (direttore del software della Virgin) raccomanda "di mettersi assieme per formare un team di programmatori piuttosto che mandare individualmente schermi di caricamento, audio, etc.". Circa la metà dei loro giochi sono prodotti in proprio dalla Gang of Five, il resto è dato a gruppi di sviluppo esterni. Ian aggiunge che "abbiamo avuto parecchi grattacapi in passato nel cercare di combinare elementi diversi".



David Darling della Codemaster "Siamo continuamente alla ricerca di artisti".

Andrew Hewson invece gradisce ricevere lavori di singoli artisti - i soli schermi di caricamento vanno bene - anche se "le distanze geografiche possono creare problemi quando si deve coordinare il lavoro". David Darling della Codemaster è stato altrettanto incoraggiante. "Siamo sempre alla ricerca di buoni artisti grafici". In genere, non si deve mai spedire più di tre esempi dei propri lavori, includendovi magari anche un disegno da usare per la confezione. Il materiale spedito non verrà usato ma gli farà capire se si tratta di un artista a cui valga la pena commissionare qualcosa - e non solamente gli schermi di caricamento. "Il talento artistico è più raro dell'abilità tecnica e abbiamo scoperto che è più facile addestrare a realizzare sprite e animazioni di qualità che ad essere creativi". Può succedere che pur avendo mandato solo campioni di schermi di caricamento, si finisca per realizzare la grafica di un intero gioco. Pensate che non possa succedere?

"Neil Adamson", che ora sta facendo la grafica di *Dizzy 2* e *Advanced Pinball Simulator*,

ha cominciato così. Ci aveva mandato schermi di caricamento alternativi a quelli dei giochi di altre case e li abbiamo trovati migliori degli originali".

E i soldi? Sentiamo di nuovo David Darling. "Paghiamo dalle 80 alle 100 sterline per uno schermo di caricamento mentre per un gioco completo dipende dal tipo di gioco - diciamo dalle 200 alle 1000 sterline".

Andrew Hewson è stato meno specifico circa gli schermi di caricamento. "Si può guadagnare molto - se sei bravo".

Fare il freelance, comunque, può non andare bene a tutti. Che si può dire di un lavoro simile? Come al solito i fatti sono meglio delle parole. Mandate campioni del vostro lavoro e aspettate una risposta. Alla Codemaster stanno ancora cercando un artista che lavori fisso da loro, mentre Ian Mathias della Virgin dice che "a volte è semplicemente una questione di fortuna, cioè che il vostro lavoro arrivi sulla scrivania giusta al momento giusto - è così che ho trovato lavoro".

FOTO AL BUIO

Fare una foto dell'immagine del monitor o del televisore non è poi così facile.

Dopo aver speso così tante ore a realizzare la vostra opera d'arte su schermo è un peccato che debba scomparire quando staccate la spina prima di andare a letto.

Quindi fare delle buone fotografie può essere molto utile sia per poter far vedere il proprio lavoro che per farne delle stampe per il vostro portfolio.

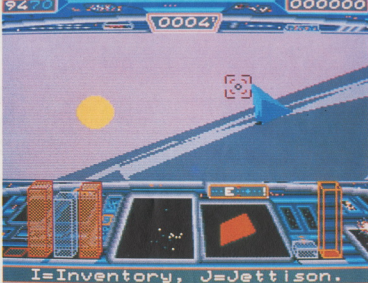
Procuratevi una macchina fotografica appena decente e con un po' di pratica e qualche consiglio potrete ottenere stampe a colori di qualsiasi schermata.

HARDWARE.

Avrete bisogno di una fotocamera 35mm reflex. Non ha importanza quale basta che abbia l'ottica intercambiabile e tempi di posa superiori a 1/8 di secondo. Il migliore obiettivo da usare in questo caso è un 135 mm, un piccolo teleobiettivo per dirla in gergo fotografico. La lunghezza dell'ottica raddrizza le linee curve ai bordi dello schermo. Ovviamente se avete uno zoom che comprenda questa focale (un 70-150mm o un 80-200mm ad esempio) potrete usarlo altrettanto facilmente. Se avete un obiettivo standard (un 50mm) usate almeno un duplicatore 2X che porterà a 100mm la lunghezza focale dell'ottica.

Vi occorre anche qualcosa per tenere ferma la macchina. Il tempo di esposizione è troppo lungo perché la macchina possa essere tenuta in mano. Un cavalletto è la soluzione ideale ma potete accontentarvi anche di una pila di libri o un tavolino e della colla da fissaggio. Più la macchina è ferma migliori saranno le immagini.

Se potete fate le foto al buio, assicurandovi che non vi siano riflessi sullo schermo. Occorre rendere il più possibile buio l'ambiente in cui lavorate, chiudendo le persiane oppure coprendo il monitor con delle coperte. Fate molta attenzione perché, spesso, riflessi quasi invisibili risultano più evidenti sulla pellicola.



Questa fotografia è stata scattata ad 1/4 di secondo. E' perfetta.

SOFTWARE

Va bene qualsiasi tipo di pellicola. Bianco-nero e colore o stampe e diapositive. Se adoperate pellicole a colori accertatevi che siano del tipo a luce diurna. Nel caso che lo schermo sia un po' scuro e il vostro obiettivo ha solo come massima apertura F4, probabilmente sarà necessario utilizzare una pellicola più rapida, ad esempio una Ektachrome 400 per diapositive.

La miglior cosa da fare è effettuare una prova a vuoto con l'esposimetro della macchina fotografica prima di acquistare la pellicola. Se va bene utilizzate diapositive Kodak 64 ISO che sono le più diffuse. Per stampe a colori per uso amatoriale va bene qualsiasi pellicola, anche se la nostra esperienza consiglia la Kodacolor 100 ISO.

FOTOGRAFARE.

I monitor dei computer danno un'immagine molto contrastata, quindi dovrete abbassare il contrasto quando fotografate la vostra opera d'arte elettronica.

L'esposimetro di molte fotocamere di



Questa fotografia è stata realizzata ad 1/30 di secondo. Notate la banda che attraversa lo schermo.

solito fa una lettura corretta, ma ricordate quanto detto a proposito della maggior rapidità di alcune pellicole. Quando lavorate assicuratevi che la fotocamera sia in squadra con lo schermo e che il disegno riempia il quadro. Se avete difficoltà nel rendere le proporzioni e utilizzate una telebiettivo con macro avvicinate la fotocamera e usatelo. Ponete a 1/8 di secondo, o anche meno, la velocità dell'otturatore (ecco perché vi serve un cavalletto). Potete provare con 1/15 se è proprio necessario

ma non sempre funzionerà. Esponete la pellicola per valori a cavallo di quello scelto dall'esposimetro - es. se l'esposimetro dice F4 fate altre due foto a F3.5 e a F5.6. Se non avete un cavetto di scatto a distanza utilizzate il sistema di autoscatto in modo da non muovere l'apparecchio durante lo scatto. Non fotografate con velocità di otturazione più lunghe di un secondo - succedono cose molto strane al bilanciamento dei colori e al contrasto al di sotto di questa velocità di otturazione. Al momento di portare il rullino allo sviluppo ricordate al negoziante di che tipo di lavoro si tratta. I laboratori tagliano i negativi in strisce sul nero della pellicola e se non c'è una chiara divisione fra i fotogrammi rischiate di farvi tagliare a metà i vostri migliori scatti.

Un'ultima raccomandazione: le foto del monitor vanno sempre fatte al buio. I risultati variano ma se voi seguirete le indicazioni precedenti avrete sempre dei risultati soddisfacenti.

PERCHÉ COSÌ LENTO?

La ragione per usare una velocità di otturazione così lenta quando si fotografa un monitor non sta nella mancanza di luminosità ma nel metodo con cui è costruita l'immagine televisiva.

Un raggio di elettroni percorre lo schermo secondo una trama di linee orizzontali partendo dall'alto a sinistra e scendendo progressivamente fino in fondo al quadro.

Il fosforo depositato all'interno del tubo emette radiazioni luminose e il processo viene ripetuto 50 volte al secondo. Ad una velocità di otturazione molto corta, si vede una banda nera che attraversa l'immagine. La fotocamera infatti fotografa le celle di fosforo che stanno finendo di cedere energia luminosa prima di essere di nuovo colpite dal raggio elettronico. Una velocità di otturazione lunga invece permette al raggio di elettronico di percorrere più volte lo schermo, arrivando a colpire quelle celle di fosforo che durante una breve esposizione non sono state colpite...

IL MESE PROSSIMO: LA NASCITA DI UN'IMMAGINE

Il mese prossimo parleremo ancora di grafica, entrando nel dettaglio delle tecniche grafiche e dei metodi di lavoro della Psynopsis - una casa di software i cui recenti giochi a 16 bit hanno ricevuto grandi elogi per la loro qualità grafica.



Tre stadi di sviluppo delle schermate grafiche di Obliterator (Psynopsis). Il disegnatore degli sprite ha concepito una figura che è stata modificata dal team di sviluppo del gioco e poi incorporata nello sfondo, sviluppato separatamente da un altro membro del gruppo. Il mese prossimo leggete il seguito per saperne di più sull'intero processo.

PROVE SU SCHERMO

Benvenuti a questa enorme edizione di Prove Su Schermo. Vi sfidiamo a trovarne una più grossa di questa, qualunque rivista leggiate.

Siamo a cavallo tra dicembre e gennaio, il periodo caldissimo per le vendite dei computer giochi: anche se abbiamo preparato una mega-rubrica di anteprime, abbiamo dovuto allargare lo spazio dedicato alle recensioni per farci star dentro tutto quello che è arrivato in redazione.

Quale gioco conquisterà la testa della classifica in questo periodo post-natalizio? Difficile da dire, ma come potete immaginare **Thunder-blade** e **After Burner**, recensiti questo mese, sono entrambi tra i favoriti; **Wec Le Mans** potrebbe dimostrarsi un ottimo rivale, ma al momento di andare in macchina non era ancora uscito dalle officine Ocean, quindi resta un'incognita.

Due titoli originali, **Batman** e **Total Eclipse** si meritano il titolo di K-giochi questo mese. È bello vedere che l'originalità non è morta in questo oscuro periodo di conversioni da coin-op.

Vale la pena, in chiusura, ripetere il messaggio dello scorso mese: è una rubrica tutta da leggere e c'è dentro il meglio. Buona lettura.



I K-VOTI

COME VENGONO CALCOLATI...

Le domande che ci si pone prima di comprare un gioco sono: mi piacerà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro sistema grafico, chiamato CIP (Curva d'Interesse Previsto), e avrete le risposte. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallelamente alla perdita d'interesse: un ottimo gioco-enigma può andare avanti per mesi - ma quando lo risolverete la curva precipita; i complessi giochi di strategia possono creare esaltazioni iniziali, ma prendono quota quando cominciate ad entrare nei suoi meccanismi. Per quando riguarda i bidoni - partono bassi, restano bassi e possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro interesse, non vi resta che guardare il K-VOTO, che è calcolato in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo aggiungete i nostri esclusivi fattori: il Fattore QI, Quoziente d'Intelligenza (fara esercitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e divertente. E, naturalmente, non mancano i giudizi sulla Grafica e il Sonoro... per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

PERCHÉ CI POTETE CONTARE...

Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Computer Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di recensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Wilton se la cava sia con le smart bomb che con gli esadecimale. Andy Smith non riconoscerebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dategli un joystick e vi spazza via qualunque alieno. Rod Lawton preferisce ragionare con gli alieni e poi spargarli. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zzap!64 e Amstrad Action) ha giocato più giochi di quanto una persona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici grande quasi quanto la circonferenza della sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Detto tutto).

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora decidono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto definitivo sul software di questo mese.

INDICE

IN FUGA...

- 35 BATMAN Ocean
32 TOTAL ECLIPSE Incentive

...IL GRUPPO

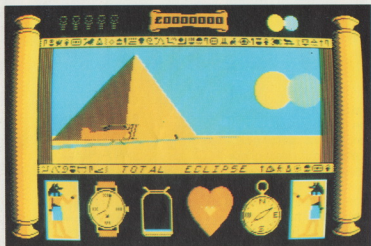
- 36 AFTER BURNER Activision
38 ESPIONAGE Grandslam
40 FIST + Firebird
34 GUERRILLA WAR Imagine
58 HELLFIRE ATTACK Martech
46 ITALY '90 SOCCER
Simulmondo
47 LAST NINJA 2 System 3
49 LIVE AND LET DIE
Domark/Elite
42 NINTENDO GAMES
54 PACMANIA Grandslam
34 POWERSTYX Axiom
50 PUFFY'S SAGA Ubisoft
51 RAC RALLY Mandarin
56 RETURN OF THE JEDI
Domark
39 RISK Leisure Genius
48 ROBOCOP Ocean
40 SAVAGE Firebird
44 SEGA GAMES
51 SUPERSKILLS Gremlin
58 TANK ATTACK CDS
41 TECHNO COP Gremlin
52 THUNDERBLADE US Gold
55 TURBO CUP Loriciels
54 UGH-LYMPICS
Electronic Arts
57 UMS - SCENARIOS
Rainbird

NUOVE VERSIONI

- 49 FLYING SHARK Firebird
57 UMS Rainbird

SUPPLEMENTO PROVE SU SCHERMO

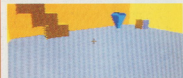
- 60 Speciale Risparmio
Panoramica delle
Compilazioni
e dei Giochi Economici
65 Tricks 'N' Tactics (TnT)
Parlano i programmatori:
la guida di Michael Powell
al K-Gioco di Dicembre,
POWER DROME
+ la guida di Tony Crowther
e di Mike Jordan
della Mirrorsoft.



Amstrad - è l'inizio del gioco: quello parcheggiato vicino alla piramide è il vostro biplano. Entrate nella porta per cominciare l'avventura.

TOTAL ECLIPSE

INCENTIVE vuol ffa l'egiziano



Amstrad - all'interno della piramide. Dall'alto verso il basso potete vedere la gamma di vedute disponibili durante il gioco.

Destra - la stessa veduta (con diversa angolazione) sullo Spectrum. Non sarà così colorato, ma è comunque giocabile.

907

Chiunque non abbia mai sentito parlare del sistema di programmazione Freescape deve aver vissuto negli ultimi 18 mesi sulle lune di Eovth. Nelle mani dei creativi della Incentive questo sistema genera ambienti in 3D solido, all'interno dei quali si sono svolte le avventure più incredibili.

Fate un passo indietro al 1930, in un mondo in pericolo. L'umanità è minacciata da un'antica maledizione: se in un qualunque momento del giorno il sole non potrà splendere su un sacrario egizio in cima ad una piramide, qualunque cosa blocchi i raggi del sole

esploderà. Purtroppo ci dovrà essere un'eclisse e questo vuol dire che la luna esploderà, causando non pochi problemi agli abitanti della terra.

Essendo un piccolo Indiana Jones, volate su un biplano fino alla piramide nel tentativo di entrare nel sacrario e cancellare la maledizione. Il tutto prima che abbia luogo l'eclisse e che la pasta si raffreddi.

Lo schermo principale contiene la veduta Freescape dei dintorni, nonché un numero di icone informative. In cima viene indicato il numero di Ankh che avete con voi (sono antichi manufatti che funzionano da chiavi) e il valore dei tesori raccolti, nonché un'immagine che mostra quanto manca all'eclisse totale. In basso una finestra di messaggi dà informazioni sulla locazione attuale e riporta resoconti sugli eventi nel momento stesso che si verificano. Immediatamente sotto c'è un orologio che mostra quanto manca esattamente prima che succeda il disastro, una bottiglia d'acqua, un indicatore di pulsazioni a forma di cuore e una bussola.

Ci sono molti modi per mandare tutto a rotoli: superare il limite di tempo, agitarvi troppo così da provocare un infarto o cadere in una

trappola mortale. Le pulsazioni del cuore aumentano quando cadete, restano senza acqua o venite attaccati dai sistemi automatici di difesa.

L'obiettivo finale della missione è arrivare al sacrario in cima alla piramide, ma per dare

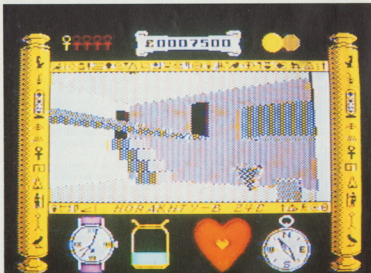
PIANO DELLE USCITE

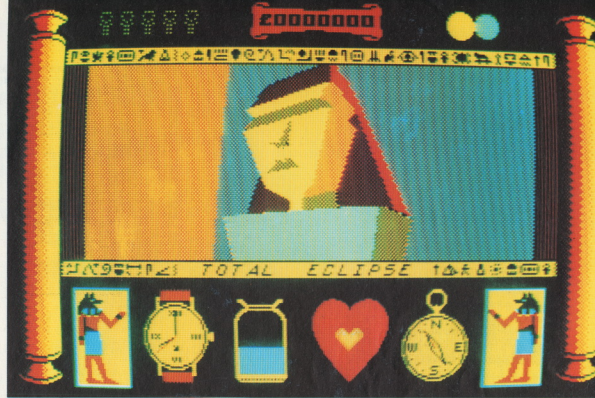
SPECTRUM L18000c IMMINETTE

AMSTRAD L18000c + L25000d USCITO

C64/128 L18000c + L25000d USCITO

Le versioni 16-bit sono in fase di sviluppo





Amstrad - che sia la risposta ad un enigma?

una continua impressione di progresso (e rendere interessante l'avventura) è possibile raccogliere dei tesori lungo il tragitto.

Gli enigmi sono della stessa natura di quelli di Driller, ma è tutto molto più compatto. Non si tratta di esplorare grandi spazi aperti, ma di muoversi all'interno di un complicato labirinto di stanze piene di oggetti. Vengono così eliminati gran parte dei monotonosi spostamenti tra un luogo e l'altro che avvengono in Driller e Dark Side per concentrarsi esclusivamente sul gioco.

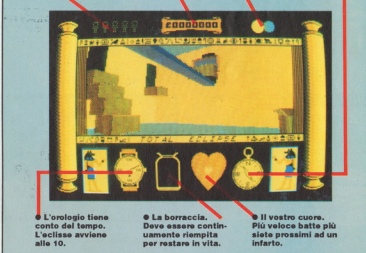
L'"interlaccia" con gli oggetti avviene in due modi: potete sparargli o avvicinarvi. C'è sempre la stessa libertà di movimento: potete guardare in su e in giù, chinarvi o fare inversioni a U. C'è anche una comoda opzione per ri-orientarvi frontalmente, così che risparmierete del tempo anche se avete sbucato in tutte le

● Il numero di Ankh in vostro possesso

● I tesori che avete raccolto fino ad ora.

● Questa icona mostra quanto manchi alla luna per coprire il sole.

● La bussola indica la direzione verso cui siete rivolti.



● L'orologio tiene conto del tempo. L'eclisse avviene alle 10.

● La bottiglia. Deve essere continuamente riempita per restare in vita.

● Il vostro cuore. Più veloce batte più siete prossimi ad un infarto.

VERSIONE SPECTRUM

L'effetto retinato ad un solo colore non è mai così efficace come il modo multicolore delle altre versioni, ma è comunque carino. Ancora una volta gli effetti sonori non sono gran che.

GRAFICA 7 FATTORE QI 7
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 902

VERSIONE AMSTRAD

Da quando esiste Freescape nessuno è riuscito a trovare un equivalente in grado di contrastare lo stile grafico. È particolare e impressionante come sempre.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 907

direzioni.

Le prime stanze sono piene di enigmi da risolvere, cosicché potete entrare nel gioco facilmente. Per giunta non si tratta di trovare una soluzione... ci sono diverse soluzioni e ciò rende il gioco piacevolmente flessibile.

Il sistema Freescape è talmente adatto a produrre giochi coinvolgenti che è difficile sbagliare. Total Eclipse è più vicino ad un'avventura dinamica, in termini di esplorazioni e soluzioni di enigmi, di quanto lo siano i giochi precedenti e Freescape gli dà quel margine di vantaggio in più.



POWERSTYX

Un tocco di Qix dalla Axiom...

QIX fu uno dei titoli più originali nelle sale giochi quando apparve all'inizio degli anni '80. Era uno di quei giochi semplici ed efficaci con un solo schermo, una grafica appena appena decente ma una geniale giocabilità.

Powerstyx non è una riproduzione fedele di quel mitico gioco, ma comunque si avvicina moltissimo nella concezione nella dinamica: il giocatore deve di riempire una grossa

percentuale dello schermo per poter passare a quello successivo.

Controllate un cursore che parte dal bordo dello schermo e si muove dentro di esso tracciando dietro di sé una linea che deve racchiudere una parte di schermo. Quando la linea si incontra con il bordo dello schermo o con un'altra linea, l'area così racchiusa viene riempita con una parte dell'immagine di sfondo.

Nel tentativo di completare almeno il 75% dello schermo si ha a che fare con diversi pericoli. Due teschi e una "catena" di oggetti fanno in modo di complicarvi la vita.



Amiga - completate il primo schermo e verrete premiati con questa simpatica immagine di un "giusto" a fianco della sua auto.

I primi si muovono lungo il perimetro dello schermo e dei poligoni che avete tracciato. La catena invece non può farvi niente finché non cominciate a tracciare una linea. Se tocca il cursore prima che una parte dello schermo sia riquadrata allora perdetevi una vita e il cursore tornerà al punto di partenza della linea mortale.

Durante una partita non mancano i bonus che possono darvi maggiore velocità, congelamento del tempo, salti di livello o morte istantanea. Col progredire del gioco gli inseguitori andranno sempre più velocemente rendendovi ancora più difficili i vostri tentativi di riempire lo schermo.

Powerstyx è un gioco semplice e irresistibile ma non del livello di Qix.

VERSIONE AMIGA

Le aree rivelate riempiendo gli spazi mostrano graziosi disegni. La musica è terribilmente ripetitiva ed il resto della grafica e degli effetti è ordinario.

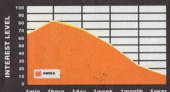
GRAFICA 6 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 621

PIANO DELLE USCITE

AMIGA L29000d USCITO

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

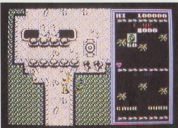


Un gioco irresistibile ma con poco spessore.

GUERRILLA WAR

La resistenza armata dell'IMAGINE

LIBERARE un'intera nazione con solo 2 marines è una missione quasi impossibile. Nonostante i marines siano armati di ogni possibile pezzo d'artiglieria, granate e bazooka, e siano disponibili carri armati e lanciatifiamme, è pur sempre una battaglia impari. Le forze nemiche sono anch'esse ben equipaggiate e spesso mimetizzate nelle proprie postazioni. Questo gioco è nella medesima logica di distruzione di *Ikari Warriors* e *Leathernecks* con molti scontrimenti verticali e fuoco a volontà contro i nemici che avanzano da tutte le parti. L'opzione per giocare simultaneamente in 2 giocatori (durante la quale non si può sparare l'uno contro l'altro) fa in modo che la missione proceda più velocemente, ma l'esigenza di cooperazione ha i suoi svantaggi. Nei 5 livelli incontrerete fuocieri, truppe che lanciano granate, carri armati, soldati con lanciatifiamme e bazooka, e



poi una concentrazione di forze nemiche alla fine di ogni sessione, che per venire distrutta dovrà essere colpita diverse volte. I bazooka e i lanciatifiamme abbandonati dai soldati uccisi possono essere raccolti e utilizzati, ed è anche possibile arrampicarsi su qualche carro armato abbandonato e farsi un giro. I carri armati hanno una grande potenza di fuoco e possono distruggere più facilmente muri, recinti, e baricate di sacchi di sabbia. Non vi è nulla di nuovo rispetto al filone Commando, ma gli elementi sono ben combinati tra loro, cosicché il gioco si presenta impegnativo. Moltissima azione per i veterani insaziabili di combattimenti nella giungla, i quali per avanzare dovranno conquistarsi il terreno a denti stretti.

VERSIONE SPECTRUM

Molti dettagli nella grafica, anche se i proiettili si distinguono con difficoltà nel pieno dell'azione.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 704

PIANO DELLE USCITE

C64/128 L12000c L15000d IMMINENTE

SPECTRUM L18000c USCITO

ATARI ST L29000d IMMINENTE

AMIGA L25000d IMMINENTE

AMSTRAD L18000c IMMINENTE

IBM PC Non Prevista

AFFINITÀ ARCADE

E' praticamente il massimo che potete pretendere da uno Spectrum, ma non sfrutta tutte le potenzialità dell'Arcade.

PUNTEGGIO COIN OP 6

CURVA INTERESSE PREVISTO



La delusione iniziale può essere superata se riuscite a salire di un livello o due.

I giochi del Joker nei suoi splendidi colori.

903

Non è un seguito del gioco di John Rittman, ma l'inizio di una nuova generazione di licenze di Batman, che diventerà presto una serie: il prossimo sarà *Batman The Movie*. Questa avventura dinamica nello stile dei fumetti è in realtà due giochi in uno. Sul lato A del nostro vi troverete impegnati contro il supercriminale Joker in un episodio intitolato *A Fete Worse Than Death*, mentre sul lato opposto affronterete il Pinguino in *A Bird in The Hand*. Nel gioco del Pinguino l'infame criminale progetta di dominare Gotham City scatenando sulla città un esercito di pinguini meccanici che ha costruito in una vecchia fabbrica di ombrelli. Nell'episodio del Joker, Batman deve invece evitare che le bombe piazzate sotto la Batcaverna esplodano e liberare Robin dalle mani del supercriminale.

Entrambe le avventure iniziano dalla Batcaverna. Alla guida di Batman vi aggirate per l'area di gioco collezionando gli oggetti che lampeggiano sul pavimento, per poi usarli nelle corrette locazioni. Sono previste situazioni di combattimento ma, per restare fedeli allo spirito del fumetto, nessuno muore. Bisogna due schermate principali che sono alternabili tirando il joystick all'indietro col pulsante premuto. Nella schermata principale, ciascuna locazione è vista di lato: le dimensioni della schermata dipendono da quelle del locazione e dalla presenza o meno di oggetti. Guadagno si esce da una locazione, la successiva appare in

BATMAN

THE CAPED CRUSADER

Da da da da: il nuovo bat-gioco della OCEAN

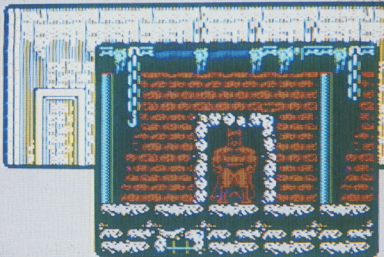
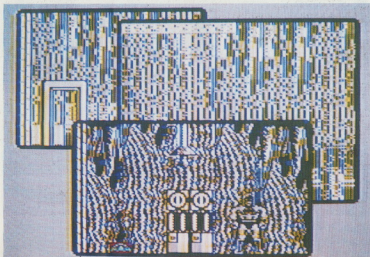
sovrapposizione a quella precedente - questo effetto scompare nel momento in cui raccogliete o usate un oggetto: lo schermo viene ripulito e riparte da zero. L'altra schermata principale è quella delle utility, in cui ci sono le condizioni di Batman: la forza, la resistenza e via dicendo. Qui trovate anche una serie di icone, tra cui quelle "usa" e "lascia", circondate dagli oggetti collezionati durante il tragitto. Per usare un oggetto selezionatelo e poi cliccate sull'icona "usa". Oltre a vagabondare per lo schermo dovreste anche affrontare o evitare gli sberleffi dei criminali. Attenzione perché il combattimento provoca un enorme spreco di energie, che possono essere rigenerate sola-

mente mangiando (usando) del cibo, che è difficile da trovare.

Dei due giochi, quello del Pinguino è il più facile. Didoscote da fumetto vi daranno indizi su quale oggetto usare in date situazioni. Peccato che questi indizi siano decisamente rari nel gioco contro il Joker, quindi fate molta attenzione...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	In fase di sviluppo	

Il gioco del Pinguino. Il trucco è sapere quando usare gli oggetti.



VERSIONE SPECTRUM

Le schermate sono grandiose - c'è anche un'opzione per lo sfondo monocolor o multicolore. Si gioca bene, anche se a volte è fastidioso ritrovarsi nello schermo delle utility, quando in realtà volevate dare un calcio ad un avversario. Comunque è divertente e soddisferà a lungo gli amanti dei giochi d'azione (e di Batman).

GRAFICA 9 FATTORE Q15
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 903

CURVA INTERESSE PREVISTO



Cominciate a risolvere gli enigmi e ne rimarrete coinvolti.



ST - Primo livello: alcuni aeroplani nemici sfrecciano davanti a voi. Inquadratevi nel mirino e sparate un missile.

AFFINITÀ ARCADE



È veloce, colorato e risponde a tutte le aspettative di un gioco arcade.

PUNTEGGIO COIN OP 8

trice frontale che spara ininterrottamente e di missili a ricerca termica. Un mirino sullo schermo vi indica dove sta sparando la mitragliatrice, e se un aereo nemico capita a tiro, il mirino lo aggancia automaticamente. Allora farete partire un missile che punterà verso l'obiettivo. Nel frattempo, però, potrete agganciare nuovo bersagli e avere così 6 o 7 aerei nemici sotto tiro.

All'inizio il combattimento non è tanto arduo, purché abbiate i riflessi abbastanza pronti da virare a destra o a sinistra per evitare i missili in arrivo. Il difficile viene quando gli aerei e i missili a ricerca termica nemici cominciano ad arrivare da davanti e dietro. Il modo migliore per cavarsela in tale situazione è iniziare a usare il comando dell'acceleratore e sfuggire

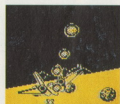
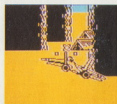
AFTER BURNER

ACTIVISION aggancia il bersaglio

PRENDETE un gioco, un qualsiasi gioco, mettetelo in una cabina colorata e oscillante, piazzatelo in una sala giochi e cosa otterrete? Interminabili code di giovani in attesa del loro turno davanti all'ultimissima novità in fatto di videogiochi.

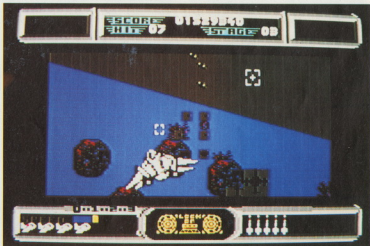
After Burner, quest'anno, era il videogame che aveva la precedenza nelle sale giochi. Era stato proposto in tre versioni: nella prima, quella standard, si giocava in piedi; nella seconda si stava seduti nella cabina che vibrava tutta durante il gioco; nella terza, la versione DeLuxe, la cabina vibrava a tal punto da farvi cozzare il muso contro le ginocchia. Ora l'Activision ci offre la versione da casa, in cui non c'è più la cabina oscillante e tutti gli sbalottamenti ve li dovete immaginare.

In cosa consiste il gioco? È molto semplice: dovete attraversare livelli dopo livelli il territorio nemico pilotando un F-14 Tornado cercando di sopravvivere il più a lungo possibile. Le possibilità di sopravvivenza aumentano a seconda degli aerei nemici che riuscite ad abbattere. L'aereo è armato di una mitraglia-



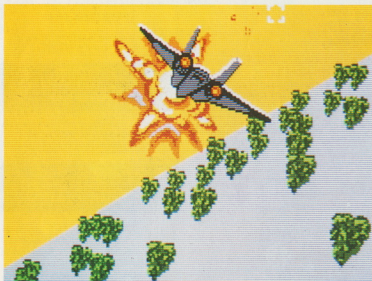
Spectrum - Attraverso il canyon nell'ottavo livello. Non ci sono aerei nemici di cui preoccuparsi, quindi sparate ai bersagli a terra senza problemi. Attenzione alle pareti però! All'estrema destra vi hanno colpito! State precipitando! Oh no!

Sotto - Versione C64, notate come la grafica sia un po' rozza.



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L49000d	GENNAIO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	Non previsto	



PRONTO PER LA CONVERSIONE?

Il team di programmazione che ha convertito *After Burner* ha fatto un lavoro ineccepibile. Ben poco, forse niente, è stato trascurato e il gioco funziona molto bene. L'unico problema è se A.B. fosse veramente adatto ai computer da casa. Diversamente da R-Type, che è uno sparatutto stimolante e divertente, A.B. estratto dalla cabina, risulta monotono. E' stato gra-



All'inizio di un nuovo livello su una macchina arcade.

zie alla cabina che il coin-op è diventato famoso e, senza di essa, le versioni da casa appaiono delle brutte copie. Operation Wolf, ad esempio, è un altro grande arcade e, sebbene il coin-op avesse montata un'enorme mitragliatrice sulla cabina, cosa che non è stato possibile fare nella versione da casa, il gioco era ottimo e la competente conversione compensava questa mancanza. Ma è possibile dire lo stesso di *After Burner*?

(o rallentare e rimanere indietro) al nemico. Negli schermi successivi il cielo è libero da apparecchi nemici e si tratta solo di bombardare bersagli a terra, come serbatoi di benzina e torri di controllo, a volte dovendo volare attraverso uno stretto canyon. La vostra mitragliatrice ha una carica inesauribile e spara continuamente senza problemi, ma il numero di missili a vostra disposizione è limitato e se doveste fare l'errore di consumarli tutti all'inizio, dovrete poi sopravvivere senza di loro fino alla fase di rifornimento, quando sarete sorvolati da una grande aerocisterna che lascerà cadere un cavo a cui il vostro aereo si attaccherà automaticamente oppure comparirà una pista d'atterraggio su cui potrete atterrare e fare rifornimento. *After Burner* è un puro sparatutto e le vostre cellule cerebrali non saranno sottoposte a un duro lavoro, ma la mano che tiene il joystick sicuramente sì. Si lascia giocare, ma una volta che si è esaurita la novità capirete che si tratta del solito sparatutto ripetitivo che difficilmente vi potrà tener incolati allo schermo a lungo.

VERSIONE C64

Ha la grafica peggiore di tutte. Sono colorate ma a quadratini: spesso è difficile vedere cosa sta succedendo e da dove arrivano i missili. Anche il sonoro è scadente, soprattutto gli effetti.

GRAFICA 4 FATTORE QI 1
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 519

VERSIONE SPECTRUM

Ottima grafica, ottima azione di gioco ed effetti sonori e musica ok. Purtroppo il gioco diventa presto ripetitivo e perderete facilmente interesse.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 656

ST - Boom! Un missile colpisce il bersaglio. Fate però attenzione all'altro missile che sta puntando contro di voi o precipiterete a terra.



Il decollo all'inizio del gioco sullo Spectrum. Inclinate la sedia mentre vi levate in volo (ma non troppo!).



Spectrum - Nel bel mezzo dell'azione. Avete agganciato quattro aerei, ora fate partire i missili.



Fare rifornimento sullo Spectrum. Questa operazione non richiede il vostro intervento: fatevi un bel riposino.

VERSIONE ATARI ST

Gli effetti sonori sono buoni quanto la grafica e l'azione di gioco. Non è un gioco eccezionale però e forse vi stancherete più prima che dopo.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 687

CURVA INTERESSE PREVISTO



Uno sparatutto discreto.

ESPIONAGE

I servizi segreti GRANDSLAM

NEL mondo dello spionaggio internazionale si fanno traffici sporchi. Ciò è perfettamente vero, ma il tema dello spionaggio non ha niente a che vedere con questo gioco. Lo scenario serve solo a complicare inutilmente le cose, quindi lasciamo perdere le spie e veniamo al gioco. Praticamente è un miscuglio di scacchi e dama, con una scacchiera più intricata e un diverso obiettivo di gioco. Si può giocare in quattro giocatori, volendo tutti controllabili dal computer. Ciascuno comanda tre tipi di "pezzi" o agenti: sei uomini che si muovono diagonalmente come gli alfieri degli scacchi; quattro agenti segreti che si muovono come le regine e due agenti di sorveglianza che si muovono come le

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L19.95d	IMMINENTE
AMIGA	L25.00d	IMMINENTE
SPECTRUM	L12.000c	USCITO
AMSTRAD	L12.000c	IMMINENTE
C64/128	L12.000c + L15.0000d	USCITO
IBM PC	L29.000d	IMMINENTE

torri. All'inizio, nella fase di disarmo, i giocatori collocano i loro 12 agenti sulla scacchiera. La collocazione dei pezzi non è predefinita, quindi è un'importante momento strategico del gioco. Lo scopo del gioco sta nel arrivare alla fine con la quantità maggiore di soldi, che si guadagnano riportando alla propria base i microtrolli che si trovano al centro della scacchiera o catturando gli agenti nemici. Gli agenti possono essere catturati ed eliminati dal gioco più o meno allo stesso modo in cui si eliminano le pedine della dama.

Ci vorrà qualche partita per apprezzare l'elemento tattico, ma il gioco è molto coinvol-

C64 - la fase del disarmo è finita ed ora incomincia la caccia. Se non riuscite a distinguere i pezzi potete zoomare per vedere meglio.

VERSIONE C64

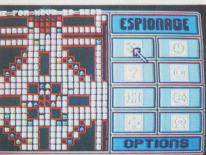
La grafica e gli effetti sonori sono minimali, ma questo non danneggia affatto il gioco.

GRAFICA 3 FATTORE QI 8
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 780

VERSIONE SPECTRUM

Grafica funzionale ed effetti sonori minimali.

GRAFICA 3 FATTORE QI 8
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 780



gente e divertente, una volta che avete imparato le regole. Gli avversari computerizzati non sono così abili, ma restano comunque un avversario discreto.



K NON E' UNO SCHERZO

FEBBRAIO UN KAPPA IN MASCHERA

A Carnevale ogni scherzo vale, ma Kappa è una cosa seria.....Beh, si fa per dire. Resta il fatto che un Febbraio senza Kappa è come una partita di calcio senza gol. Quindi se la tua squadra ha vinto festeggia con Kappa, se non ha vinto consolati con Kappa. E se ha pareggiato? Sempre Kappa naturalmente!

NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA

I GIOCHI MULTI UTENTE

La terza parte della serie sull'industria del software

Speciale: i simulatori di volo

La recensione del nuovo gioco della Lucas film Games:

Battlehawks 1942

NON PERDETE IL NUMERO DI FEBBRAIO PRENOTATELO SUBITO

(meglio ancora, sottoscrivete un abbonamento!)

ALLA RICERCA DEL KAPPA ESAURITO

CARO EDICOLANTE, LA PREGO DI TENERMI DA PARTE OGNI MESE UNA COPIA DI KAPPA A PARTIRE DAL NUMERO DI GENNAIO 1989.

*** PASSERO' PERSONALMENTE A RITIRARLO**

NOME

INDIRIZZO

CODICE POSTALE

FIRMA

(SE SIETE MINORENNI FATE FIRMARE DA UN GENITORE)

La schemata di informazioni che un giocatore può consultare per controllare la sua situazione e... quella degli altri nella corsa al dominio del mondo!

COSA potrebbe volere un megalomane più del dominio del mondo? (forse anche una barca di soldi da spendere a suo piacimento?). In questa conversione del popolarissimo gioco da tavolo i soldi non ci sono, ma c'è sempre il mondo da conquistare. Fino a sei giocatori, in carne ed ossa oppure simulati dal computer, possono competere per il controllo degli oltre 50 stati che costituiscono il mondo. All'inizio del gioco gli avversari si spartiscono i paesi (oppure si può chiedere al computer di distribuirli a caso) e poi a turno ogni giocatore distribuisce i suoi eserciti. Ed ecco che comincia la fase di attacco.

Ad ogni turno vi saranno concesse altri eserciti, a seconda del numero di paesi in vostro possesso. Se il giocatore ha il controllo completo di un continente, gli vengono assegnati eserciti in numero superiore alla norma, in proporzione alle dimensioni del continente controllato. I nuovi eserciti vengono allora dislocati e si sferrano attacchi ai paesi confinanti (uno per volta). Per un'invasione dovrete avere almeno due eserciti. Le battaglie si svolgono tirando i dadi. Il numero dei tir dipende dal numero di eserciti coinvolti nel conflitto: l'aggressore lancia due dadi, ma se ha più di due eserciti, ne lancia tre. L'attaccato lancia sempre due dadi e ha il vantaggio in caso di parità.

I valori di ogni dado decidono il destino degli eserciti. In caso di parità vince sempre l'attaccato: ad esempio, se questo ha lanciato



RISK

La campagna d'inverno della LEISURE GENIUS

uno e quattro e l'aggressore (con quattro eserciti) due volte uno e una volta sei, l'attaccato perderà un esercito (il sei dell'aggressore batte il suo quattro) ma anche l'aggressore ne perderà uno (l'attaccato ha il vantaggio, quindi il suo uno batte quelli dell'aggressore). La battaglia continua finché all'aggressore rimane un solo esercito oppure quando l'attaccato viene eliminato dallo stato, nel qual caso l'ag-

gressore sposterà alcuni dei suoi eserciti nel paese conquistato e potrà continuare l'attacco contro un altro paese oppure ritirarsi e guadagnare una carta. Ci sono tre tipi di carte: artiglieria, cavalleria e fanteria. Tre carte dello stesso "seme" o tre carte tutte diverse formano una scala.

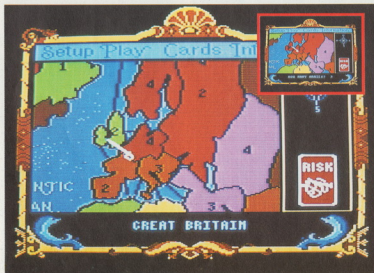
Le scale vengono scambiate all'inizio di una fase d'attacco, con eserciti supplementari. Tutte le caratteristiche del gioco da tavolo sono state incorporate nella versione per computer, che ha una buona giocabilità. Risko non è mai stato un gioco complicato e gli strateghi proveranno lo troveranno troppo semplice e troppo basato sulla fortuna. Ma per chiunque altro, è un gioco facile e piacevole, a cui vi accosterete spesso con sempre rinnovato interesse.

PIANO DELLE USCITE

SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c - L25000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

Non sono previste le versioni per ST e AMIGA

Il giocatore rosso si prepara a lanciare dalla Scandinavia un attacco alla Gran Bretagna (foto piccola). Quest'ultima è caduta dopo il primo lancio di dadi. Il giocatore rosso vi ha schierato due eserciti e ha deciso di completare il suo turno spostando eserciti da qualsiasi altro territorio in quello adiacente.

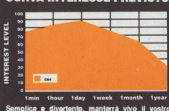


VERSIONE C64

Le immagini del mondo scorrono in modo terribilmente lento e anche la sequenza del tiro coi dadi sarebbe stata valorizzata da una maggiore velocità, ma per il resto il gioco funziona bene e renderà felici voi e i vostri amici per mesi a venire.

GRAFICA 7 - FATTORE Q15
AUDIO N/A FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 840

CURVA INTERESSE PREVISTO



Semplice e divertente, manterrà vivo il vostro

EXPLODING FIST +

Altri colpi proibiti dalla FIREBIRD

OLTRE tre anni sono passati da quando *The Way Of The Exploding Fist* sconvolse gli home computer, aprendo una nuova era nei giochi di combattimento. Poco è cambiato da allora sul fronte dei picchiaduro da allora: gli avversari sono diventati più brutti, più cattivi e più pericolosi, ma il tema del gioco è rimasto lo stesso.

Fist+ è un gioco per tre giocatori, umani o computerizzati: l'obiettivo è di diventare

10° dan vincendo due incontri per dan. Se ci riuscite restando imbattuti in ogni round, dovete difendere il titolo contro avversari sempre più numerosi e cattivi. Come vi aspetterete da un picchiaduro, sono disponibili le 16 mosse standard: 8 con il pulsante di fuoco schiacciato ed 8 senza. Gli incontri durano ognuno un minuto, ma possono terminare in anticipo se si riesce a colpire l'avversario per 8 volte consecutive.

Ogni due incontri, i giocatori umani sopravvissuti partecipano ad un gioco che gli fa guadagnare dei punti bonus. Il giocatore si trova in un vicolo buio e deve manovrare un un mirino a croce e lanciare delle stelle Shuriken contro le teste di drago che appaiono man mano. Quando una testa viene mancata, si lancia contro il giocatore e termina così il gioco bonus.

Anche se non è originale, i fan del picchiaduro lo troveranno giocabile e con un certo livello di irresistibilità a breve termine.

(Sinistra) C64 - il tizio verde ha iniziato a colpirvi mentre quello rosso aspetta il suo turno. Gli sfondi sono colorati con tutti quei neon che lampeggiano.



VERSIONE C64

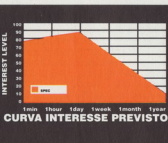
La grafica è buona ma non aspettatevi troppo dal suono. Gli avversari sono tosti, il che è un buon segno, e la possibilità di giocare in tre è ancora meglio. Detto ciò, manca di originalità e vi verrà a noia.

GRAFICA 8 FATTORE Q1 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 719

PIANO DELLE USCITE

SPECTRUM L18000c GENNAIO
C64/128 L18000c • L25000d GENNAIO

Non sono previste altre versioni



SAVAGE

La FIREBIRD risponde al richiamo della foresta



Amstrad - Savage si apre la strada a colpi di spada nei sotterranei del castello.

TUTTI i fusti del mondo hanno invidiato la pubblicità di questo gioco.

Ora hanno l'occasione di misurarsi in una triplice sfida arcade. Ma anche se siete abbastanza macho per il gioco, il gioco è abbastanza macho per voi? Il corpo muscoloso di Savage appare solo nel primo livello che ricorda molto Trantor. Una possente figura corre e salta lungo dei corridoi scorrevoli, combattendo contro gli esseri che li popolano. La via duscita è resa pericolosa dalla presenza degli imponenti guardiani e dai pozzi che devono essere saltati.

Il secondo livello è totalmente diverso e consiste in test di riflessi. L'azione si svolge nella Valle della Morte ed è vista attraverso

VERSIONE C64

Regge il confronto con la versione per CPC: super grafica e musica ed effetti sonori vivaci.

GRAFICA 9 FATTORE Q11
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 704

VERSIONE AMSTRAD

Immagini grafiche tra le migliori mai viste su CPC in tutti i tre livelli. Gli effetti sonori e la musica sono altrettanto buoni.

GRAFICA 9 FATTORE Q11
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 704

TECHNOCOP

Rapina sull'autostrada firmata GREMLIN

ALCUNI poliziotti sono attrezzati con protesi robotizzate, ma questo difensore della legge affronta i criminali senza alcuna armatura. Ha comunque molti congegni sofisticati nonché una nuova e fiammante automobile...

Saltate a bordo della macchina, la quale monta una mitragliatrice sul tettuccio, e via per le strade. Le auto che vi si parano davanti pos-



Spectrum - all'interno del primo edificio il radar rintraccia il primo criminale, i cui dati sono visualizzati in basso a sinistra.

gli occhi di Savage. Dovete evitare i monoliti che vi piombano addosso dallo schermo, nonché sparare ai teschi e agli altri mostri.

Nel terzo livello si ritorna nei sotterranei, ma questa volta con le sembianze di un'aquila, alla ricerca di potenti magici che consentano di liberare la donzella prigioniera. L'aquila può sia sparare che volare, cosa alquanto utile quando sarete assediati dai mostri.

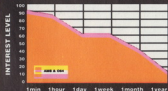
I tre livelli offrono differenti test per le vostre abilità di gioco, ma singolarmente non sono gran che.

PIANO DELLE USCITE

SPECTRUM	18000c	USCITO
AMSTRAD	18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

Versioni 16 bit in fase di sviluppo

CURVA INTERESSE PREVISTO



Tremendamente impressionante all'inizio, ma giocandolo si avverte che c'è poco spessore.

sono essere "spostate" spintonandole o disintegrando con la mitragliatrice, perché quando vi giunge la notizia di un crimine è essenziale arrivare in tempo sulla scena del delitto. Se il traffico è particolarmente caotico potete sempre utilizzare i missili "Nuk'em", che funzionano da bombe intelligenti. In seguito, potrete dotarvi di equipaggiamento addizionale come un motore turbo, una mitragliatrice più potente, dei rostri laterali. I bonus che trovate durante la missione possono aiutarvi ad incrementare il punteggio, a guadagnare nuove vite o a riparare i danni subiti dal veicolo. Giunti sulla scena del delitto lasciate l'auto e procedete a piedi, rintracciando il criminale che dovete catturare o eliminare con un radar. I malviventi non debbono essere per forza fatti fuori: potete anche catturarli con una pistola lanciata. È necessario fare le cose con velocità ed attenzione perché c'è un tempo limite per la cattura del cattivo, inoltre evitate di colpire degli innocenti. Per raggiungere la preda dovete superare voragini nel pavimento, usare ascensori per muovervi tra i piani ed evitare i gangster

PIANO DELLE USCITE

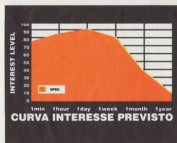
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

VERSIONE SPECTRUM

La parte di guida è veloce e bella da vedere. La parte all'interno degli edifici non è così impressionante ma è comunque OK. Gli effetti sonori sono limitati al rombo del motore e agli spari.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 5**
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO 7**
K-VOTO 804

che vi attaccano con pistole, coltelli e fruste. Quando scade il tempo, sia che abbiate o meno portato a termine la missione, ritornate all'automobile per raggiungere l'edificio successivo. Prima che finisca una giornata lavorativa dovete aver catturato undici criminali, nascosti in locazioni sempre più complesse - le mappe degli edifici si fanno sempre più grandi ed intricate. Un piacevole mix di azione di guida, che non sfugge per niente in confronto ad altri giochi simili, e di esplorazione. Non ci sono pause nell'azione, a qualsiasi livello. È solo un po' noioso il dover ripetere gli edifici iniziali ogni volta che giocate, ma d'altronde il gioco è ben costruito ed è pieno di cose da trovare e da sparare.

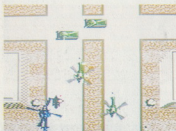


Spectrum - con la macchina dotata di mitragliatrice (in alto a destra) potete sparare o tamponare le altre macchine.



PIANO DELLE USCITE
LORD OF THE SWORD
THUNDERBLADE
GOLVELLIUS
MONOPOLY
CAPTAIN SILVER

THUNDERBLADE



Sega - sparando agli elicotteri nel livello con veduta dall'alto.



Sega - nel secondo livello, i carriarmati si fanno più tosti ma gli elicotteri non sono un problema.

QUESTO gioco, da non confondere con le versioni per home computer che sono di proprietà US Gold, offre la stessa combinazione di due tipi di sparattutto, con veduta dall'alto e da dietro dell'elicottero.

Si comincia con la veduta dall'alto: dalla sommità dello schermo appaiono ondate di elicotteri e carriarmati. Tutti gli elicotteri cercano di venirci addosso, tranne uno piuttosto cattivo che attraversa lo schermo sparandovi contro proiettili a non finire.

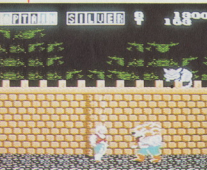
Mentre cercate di evitarli, fate attenzione ai colpi dei carriarmati. Per far fuori i carriarmati dovete usare il secondo pulsante di fuoco, che serve per sganciare bombe sul terreno.

Nella seconda parte le cose vanno più o meno allo stesso modo, ma il tutto è visto da dietro l'elicottero. La potenza di fuoco dei carriarmati è maggiore, ma d'altro canto gli elicotteri non possono più venirci addosso. In aggiunta ci sono degli aerei nemici, ma solo quelli che appaiono più avanti possono sparare contro di voi.

È molto difficile superare i primi due livelli, ma se ci riuscite venite premiati sotto forma di un facile lavoretto di mitragliamento di un grande razzo. Facile per poco però...

CAPTAIN SILVER

IN questo gioco si menano fendenti a tutto andare. Armato di sciabola corta, il



Sega - un gatto del Cheshire color porpora aspetta di saltare addosso al Capitano, mentre si avvicina una bestia

Capitano è pronto a far fuori chiunque sia abbastanza stupido da mettersi sulla sua strada.

Il primo livello è un combattimento a scorrimento orizzontale, con un mucchio di roba da combattere. Delle cose pelose lo attaccano, dei gatti del Cheshire gli saltano in testa e un flautista gli spara addosso note musicate assassine...

Quando un cattivo mangia la polvere lascia una lettera. Raccolgete le lettere che formano le parole "Captain Silver" e ottenete una vita extra. Tra gli oggetti che si possono raccogliere, o comprare nei negozi in cambio di punti, vi sono potenza di fuoco, altezza di salto, scudi e tempo supplementari.

La potenza di fuoco è l'aggiunta più importante, conferisce delle stelle che possono uccidere a distanza. Con l'aumentare dei "getti", il numero di stelle aumenta, rendendo più mortali le raffiche di fuoco.

SENSAZ

AFFINITÀ ARCADE



Non è così simile all'originale, sia graficamente che nell'azione di gioco, come lo sono le versioni per computer.

PUNTEGGIO COIN OP 5

subito dopo segue una prova ad ostacoli.

Il problema è che il gioco è troppo difficile. Potete anche imparare ad aprirvi la strada per i livelli successivi, ma ci vogliono molte ripartenze e ricominciare ogni volta dai primi livelli diventa presto noioso.

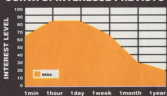
CURVA DI INTERESSE PREVISTO



Troppo difficile

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 644

CURVA DI INTERESSE PREVISTO



Un divertente gioco di pistola e spada reso interessante

La gamma degli avversari e dei problemi è enorme. E' il tipo di gioco, come Golvelius e Lord of the Sword, a cui il Sega si presta meglio. Manca la varietà nell'azione di gioco, che la grafica carina non riesce a compensare.

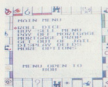
GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 706

IONI SEGA?

MONOPOLY

NOMI poco familiari in un gioco familiare. I nomi delle strade non sono quelli a cui siamo abituati, ma la disposizione del tavoliere è la stessa.

La transizione su console è stata realizza-



Sega - la schifina del menù al centro.

ta abbastanza bene, anche se resta il solito problema di non riuscire ad avere sullo schermo l'intero tavoliere in modo leggibile. Comunque, il Sega vi risparmia di tirare i dadi, tenere i conti, ecc.

Si può giocare in 10 e ciascuno di questi dieci giocatori può essere controllato dal computer. I giocatori computerizzati hanno tre livelli di abilità, ma il livello non conta gran che poiché il gioco si basa sostanzialmente sulla fortuna ai dadi.

Il tavoliere piccolo significa che è difficile sapere chi possiede cosa e cosa c'hanno sopra. Ad ogni modo, tutte queste informazioni sono disponibili via menù. Non si può sbagliare con questo gioco: Monopoly piace quasi a tutti.

CURVA DI INTERESSE PREVISTO



GRAFICA 3 FATTORE IQ **6**
AUDIO 3 FATTORE GIOCO **5**
K VOTO 712

GOLVELLIUS

STILI di gioco combinati: ecco il succo di questo gioco che mescola un'avventura dinamica con elementi di gioco di piattaforma scorrevole e di sparatutto.

L'obiettivo è di recuperare sette cristalli e salvare una principessa... molto originale. L'azione è però più interessante: si comincia



Sega - i serpenti possono anche non sembrare pericolosi ma se vi toccano vi faranno male.



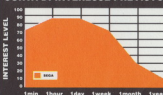
Sega - ecco l'enorme serpente della prima sequenza a scorrimento.

con un po' di scorrimento orizzontale dove potrete usare una spada per togliere di mezzo serpenti e ostacoli vari.

Questo porta a schermi nei quali potete vagare liberamente affettando insetti, serpenti e altri animali. Su molti schermi appare un buco nel quale si può entrare. Nei buchi vive gente disposta a regalare o vendere oggetti - loro necessario per gli acquisti si ottiene uccidendo gli esseri di superficie. È essenziale riuscire ad ottenere oggetti come unità di potenza extra, scudi e via dicendo.

Più avanti i nemici si fanno sempre più difficili da uccidere e gli oggetti da trovare. All'inizio sembra mancare di qualcosa ma poi il gioco cresce, anche perché l'opzione "continue" vi consente di continuare l'esplorazione dal punto in cui vi siete fermati.

CURVA DI INTERESSE PREVISTO



C'è molto da esplorare e una ragionevole dose di sequenze arcade.

GRAFICA 5 FATTORE IQ **5**
AUDIO 4 FATTORE GIOCO **6**

LORD OF THE SWORD

APRITEVI la strada in questa avventura dinamica, armati di spada e arco per far fuori le orde di nemici.

Bisogna aprirsi la strada attraverso dei paesaggi a scorrimento orizzontale, facendo una mappa di come le locazioni sono collegate tra di loro e seguendo le istruzioni fornite in certi punti. Seguendo le istruzioni troverete luoghi e oggetti vitali.

Per uccidere le creature nemiche dovete spesso colpirle più volte. Alcune saltano, altre volano o planano e in alcuni casi soltanto chinandovi potrete farle fuori.

Anche qui c'è un'opzione per continuare, che rende il tutto più facile. Purtroppo, l'azione di gioco manca di varietà e l'elemento avventura è limitato alla realizzazione della mappa.

CURVA DI INTERESSE PREVISTO



Presto ci si annoia di vagare per il gioco.

GRAFICA 6 FATTORE IQ **2**
AUDIO 6 FATTORE GIOCO **4**
K VOTO 412

PIANO DELLE USCITE

PRO WRESTLING	L75000cart	USCITO
MACH RIDER	L75000cart	USCITO
PUNCH OUT	L75000cart	USCITO

Non so se il termine Mach sia da riferirsi alla velocità del centauro oppure alle sue qualità da macho. Sono sicuro che la Nintendo li "nintende" entrambi, come al solito.

Match Rider è un gioco di guida, in stile Road Blasters e Super Hang On. Guidate una veloce motocicletta, con quattro marce, inseguita da rombanti moto-tricicli lungo una strada contorta, fiancheggiata da bidoni d'olio. Olio e acqua sul percorso possono causare uno slittamento e se andate a sbattere contro qualcosa sia il centauro che la moto esploderanno in un mosaico di quadra-



Nintendo - a tutta velocità con la vostra moto a quattro marce in Mach Rider.

GRAFICA	7	FATTORE Q1 3
AUDIO	6	FATTORE GIOCO 8

NOVITA' N

MACH RIDER

L'inferno su due ruote della NINTENDO

tinì. Potete scegliere tra varie opzioni di gioco: combattimento, enduro, percorso in solitario e persino un percorso disegnato da voi stessi.

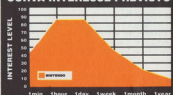
Nell'opzione combattimento i punti si ottengono procedendo nel percorso e facendo fuori gli avversari prima che loro facciano fuori voi. Ci sono due tecniche di attacco: una comporta l'uso del doppio canocchino montato sul manubrio della motocicletta, l'altra consiste nello spingere fuori strada un moto-triciclo per mandarla a sbattere contro un bidone d'olio.

L'opzione enduro richiede di coprire il percorso entro un tempo limite, in molti casi piuttosto breve. Sono permessi solo uno o due scontri e per arrivare alla fine bisogna andare alla massima velocità.

Mach Rider è un gioco molto veloce e anche se lo sfondo verde fosforescente non promette granché la prima volta che lo si gioca, è talmente irresistibile che vi sveglierete un giorno con la barba lunga e vi accorgete che sono passati sei mesi e che l'arrosti nel forno è ormai carbonizzato.

Una volta superato l'imbarazzo iniziale causato dall'andare a sbattere contro qualunque cosa, riuscirete a padroneggiare i comandi abbastanza facilmente, e ciò grazie anche ad una certa dose d'aiuto da parte del computer. Vi fa piegare nelle curve e non esagera quando nel piegarsi anche se voi lo istruite a farlo. L'interesse può non durare a lungo dopo che vi siete fatti tutti i livelli, ma la creazione dei vostri circuiti vi prenderà il suo tempo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Soprattutto di guida veloce che piacerà soprattutto agli amanti del genere.

PRO WRESTLING

NINTENDO strappa le orecchie

Sembra proprio vero! Giocando a Pro Wrestling vi mancherà poco per sentire il puzzo delle ascelle e le vecchiette che gridano "Strappagli le orecchie!"

Qui da noi il wrestling è ancora uno sport da baraccone, quasi una specie di recita a soggetto, che le recenti trasmissioni televisive curate da quell'americanologo americano che è Dan Peterson stanno rendendo popolare.

Agli americani invece piace e gli piace anche che ci sia tanto sangue - almeno sembrerebbe, dato che in Pro Wrestling potete prendere a pugni e calci il vostro avversario, farlo volare fuori dal ring, saltargli sul collo e farlo ruotare sopra la testa prendendolo per gli "attributi". Beh, in realtà se giocate la versione elettronica, è il lottatore computerizzato



Nintendo - dar pugni e calci, prendere l'avversario per gli attributi e saltargli sopra la testa: tutto è permesso in Pro Wrestling

GRAFICA	8	FATTORE Q1 2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 794		

INTENDO...



Se invece di Little Mac vi chiamaste Big Mac sareste un hamburger. Qui state affrontando il primo avversario della Lega Mondiale, Piston Honda, e non sta andando molto bene. Foto piccola - lo schermo pre-incontro.

cade al tappeto - tre atterramenti in un round significano un K.O. tecnico. Se nessuno dei due pugili esce per K.O. vince l'incontro colui che ha acquisito più punti.

Little Mac non può dare più di tanti pugni di seguito - un'icona a cuoricino in alto a sinistra indica quanti pugni può permettersi di sprecare - se uno dei suoi colpi viene parato, il numero vicino al cuoricino diminuisce di un'unità. Se viene colpito, tre cuoricini scompaiono e quando sono scomparsi tutti, Mac non può rispondere finché non ha guadagnato altri cuoricini schivando o parando i colpi.

Punch Out non è una vera simulazione di pugilato, è semplicemente uno spassoso "picchiaduro", abbastanza tosto e divertente da tenervi incollati allo schermo per un bel po' di tempo.

GRAFICA 8 **FATTORE QI 3**
AUDIO 6 **FATTORE GIOCOS 8**

MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

Occhi neri in stile NINTENDO

numerosi e richiedono una certa pratica prima di scoprirle tutte. Secondo il libretto d'istruzioni sono ben 2 - un bel numero e questo non fa altro che aumentare il realismo del gioco.

La fase più spettacolare e divertente è sicuramente quando riuscite a scaraventare l'avversario fuori dal ring: lo seguite in tutto, gli pestate la testa e ritornate sul quadrato. In questo modo rimane fuori dal ring oltre il limite dei 20 secondi e vincerete l'incontro.

Anche se è un po' difficile è molto divertente. Se poi lo giocate in due morite dal ridere.

FRANCESCO Damiani potrebbe incontrare Mike Tyson fra non molto, ma se non volete aspettare il vero incontro, potete sempre prendere voi il posto di Damiani - sulla console Nintendo.

Nei panni di Little Mac iniziate la carriera di massimo con l'obiettivo di vincere la corona di Tyson. Ciò significa cominciare dalla gavetta e battere tre pugili dilettanti. Nella Lega Maggiore dovete battere altri quattro pugili prima di essere promossi alla Lega Mondiale, dove dovete aprirvi la strada con jab e ganci fino alla finale con Tyson.

Le mosse disponibili sono quelle base: scansarsi (a destra o a sinistra), mettersi in guardia, abbassarsi e colpire (a sinistra, a destra, al corpo e alla testa). L'idea di base è di mandare a segno abbastanza pugni da stendere l'avversario e, magari, mandarlo K.O., ricordandosi di prenderne il meno possibile.

Un indicatore di resistenza mostra l'energia rimasta. Quando arriva a zero, il pugile

CURVA INTERESSE PREVISTO



Divertente ed impegnativo - finché non imparate

CURVA INTERESSE PREVISTO



Simulatore di wrestling di prima categoria. Un gran divertimento, soprattutto in due

La console Nintendo.
Dopo una falsa partenza, sta dimostrando il suo valore.





ITALY '90 SOCCER

Dalla SIMULMONDO un goal italiano

DICIAMOCI la verità, quante volte i programmi di calcio al computer hanno tradito le aspettative e lo spirito del gioco reale? Troppa, al punto che un nostro amico, fanatico di C64, non esita a ribadire che per lui il miglior calcio per C64 era e resta il buon vecchio *International Soccer*, e tutto sommato non si può neanche dargli torto.

Ebbene, per risolvere le sorti dello stramattato sport nazionale ci voleva proprio una cosa di programmatori italiani, tre e della medesima famiglia. Onore e merito dunque ai bravi fratelli Dardari che hanno generato questo prodotto (ma poi e ma' lo sanno?).

Italy '90 Soccer è una simulazione dinamica del calcio. Dalla sua ha un uso intelligente dei calciatori sul video (sprite piccoli ma ben governati), una grossa dote di giocabilità, almeno nella versione "Novice", e qualche raffinatezza che non guasta.

Entriamo un po' più in dettaglio. Soprattutto innanzi le schermate di apertura, tra cui spicca una onesta imitazione di Gianlu-

ca Violi in rovesciata (ma i calciatori alla caviglia dove sono?) affrontiamo subito quelle che sono le opzioni di gioco, apprezzando immediatamente la possibilità di disputare un torneo con sette amici e la buona gamma di scelte nel livello di gioco, due per noi (Novice e Pro) e tre per il computer.

Prese le decisioni, arriva il momento di appropriarsi di una squadra e qui si resta subito folgorati da un colpo da maestro che è comunque la scoperta dell'Uovo di Colombo: la possibilità di riprodurre con buona precisione la divisa del team che ci rappresenterà sul video. Maglia (anche a strisce) e pantaloncini sono infatti definibili in qualsiasi colore grazie all'uso di tre cursori che manovrano tutti i gradi dell'RGB. Inutile dire che disputare una partita con i colori della propria squadra è tutta un'altra cosa!

In questo momento è anche possibile decidere una strategia per la partita tra cinque alternative, ma sul manuale di istruzione (poche pagine ma confuse) questa chance non viene discussa più di tanto e noi francamente di grosse differenze non ne

abbiamo trovate.

Passiamo ora alla partita vera e propria: il video si predispone nella classica prospettiva laterale della maggior parte dei giochi di calcio, il nostro punto di vista è quello dei migliori posti di tribuna centrale, per intenderci. Il pubblico che fa da contorno si dà da fare sugli spalti sventolando bandiere e striscioni, rigorosamente dei colori della squadra del cuore. Manca solo il fischio di inizio e a questo punto noi dobbiamo dividere la recensione in due parti.

Già, perché in realtà i giochi sono due: uno per l'opzione Novice e l'altro per quella Pro. Succede infatti che il sistema di gioco cambia radicalmente da una opzione all'altra, generando non poca confusione in chi tenta di avvicinarsi al programma senza leggere il manuale.

Con l'opzione Novice i giocatori vengono gestiti in modo classico. Il giocatore porta la palla e la calcia premendo il pulsante del joystick. Tutto qui. La partita è semplice all'eccesso, ma molto divertente ed immediata. L'animazione e la disposizione in campo dei giocatori (sette per squadra) fanno il resto.

I dolori cominciano con la versione PRO. Il giocatore che vuole tirare deve tenere premuto il pulsante del joystick quando ancora il calciatore è lontano dalla palla per incrementare la potenza del tiro, mentre deve scegliere contemporaneamente una direzione del joystick per decidere che tipo di azione compiere. Finalmente, giunto sul pallone, può lasciare il pulsante e parte, finalmente, il tiro. La stessa operazione va compiuta per le azioni senza il possesso di palla, come la tanto pubblicizzata rovesciata, i colpi di testa e le entrate in tackle scivolato.

Ecco, il vero limite del gioco sta qui. L'opzione di gioco Pro si rivela discretamente

LAST NINJA II

SYSTEM 3 va Nhya!

NON potete tenere a freno un buon Ninja, soprattutto se si tratta di Armatukuni, il tizio che avete aiutato a sconfiggere il malvagio shogun in *Last Ninja*. È stata una vittoria temporanea, perché Kuntokoi è risorto più potente che mai.

Ha abbandonato l'isola di Lin Fen, e si è avventurato tra gli imponenti grattacieli e le strade virose di New York per diffondere nuovamente il male. Armatukuni è subito pronto a rispondere ad una simile sfida: per farlo deve attraversare cinque diverse aree, fino ad arrivare al rifugio dell'indomabile nemico.

Delinquenti armati di coltello, punk e altri Ninja sono i principali alleati dello Shogun. A voi le anche la polizia cercherà di bloccarvi la strada. Come in *Last Ninja*, all'inizio siete armati solo della vostra abilità nelle arti marziali, ovvero potete usare solo mani e piedi, ma guardandovi in giro attentamente riuscite a trovare un arma, per facilitarvi nei combattimenti con gli avversari. A volte è meglio evitare lo scontro per preservare energia.

Una delle principali difficoltà del gioco - diciamo il suo elemento enigmatico - è il recuperare oggetti nascosti e scoprire in quale situazione devono essere utilizzati. Non preoccupa, perché non c'è niente di tremendamente difficile. I veri problemi vengono dal sistema di controllo: supercomplicato che richiede pratica anche per eseguire compiti semplici come raccogliere un oggetto.

to o uscire da una stanza. *Last Ninja II* è uno strano miscuglio di plachiduro e avventura dinamica. Piacerà probabilmente agli amanti dell'originale, ma più che un miglioramento è un cambio di scenario.



VERSIONE C64
Come la versione Spectrum la grafica è splendida grafica ma il sistema di controllo è un po' complicato.

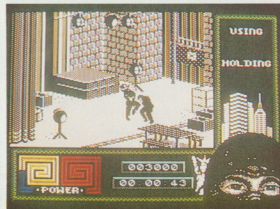
GRAFICA 7 FATTORE Q16
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K-GIOCO 747

VERSIONE SPECTRUM
Bello da vedere, con splendida avventura e grafica suggestiva, purtroppo la difficoltà nel controllo del Nya diminuisce la giocabilità del gioco, rendendolo meno coinvolgente di quanto ci si poteva aspettare.

GRAFICA 8 FATTORE Q16
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 8
K-GIOCO 747

PIANO DELLE USCITE			
ATARI ST	non comunicato	PRIMAVERA	
AMIGA	non comunicato	PRIMAVERA	
SPECTRUM	L18000c	USCITO	
AMSTRAD	L18000c-L25000c	IMMINENTE	
C64/128	L18000c-L25000c	USCITO	
IBM PC	non comunicato	PRIMAVERA	

Spec - questa è la seconda locazione in cui entrerete. Vi troverete la prima guardia da affrontare. Sulla parete posteriore c'è un mattone che deve essere colpito per aprire una botola nello schermo di partenza.



complessa, anzi troppo. Ciò capita spesso, durante la partita, che il vostro omino, a causa di una manovra imprecisa, si trovi a fare da solo buffe rovesciate in mezzo al campo tra il ludibrio del pubblico. Fare un lancio in una direzione diagonale in queste condizioni diven-

Il clima del derby continua. I tifosi sugli spalti sostengono la propria squadra, gli allenatori seguono la partita con attenzione. Non si sentono i fischi. Sono tipi alla Beckenbauer

ta un'impresa di alta ingegneria balistica.

Onestamente, dunque, avremmo preferito meno spettacolo a tutti i costi e più continuità con l'opzione di gioco più semplice, il programma ne avrebbe giovato. Inoltre, ci sarebbe piaciuto che il giocatore governato dal joystick fosse evidenziato su video in qualche modo. Non è un grosso handicap, anche perché è sempre quello più vicino alla palla, ma da un punto di vista formale l'avremmo preferito.

Con un 20% di qualità in più, *Italy 90 Soccer* sarebbe stato un classico da non dimenticare e destinato alla storia. Così invece resta un ottimo gioco, in grado di dare più di una lezione ai programmatori d'oltremontana, ma privo dello spunto che fa la differenza. *Italy 90 Soccer* resta comunque un prodotto da considerare attentamente se siete, come altri 60 milioni di italiani, appassionati di calcio.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	MARZO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L18000c-L25000d	GENNAIO
IBM PC	L39000d	MARZO

VERSIONE AMIGA

Buona grafica e azione di gioco ottima. Il sonoro è meglio che ve lo fate da soli. Probabilmente il migliore gioco di calcio per Amiga, alla faccia di tutti i programmatori (inglesi e americani).

GRAFICA 7 FATTORE Q15
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 623

CURVA INTERESSE PREVISTO



Non avrete difficoltà a muovere i calciatori, ma alla lunga vi annoierete soprattutto se non tro-



Robocop picchia duro un maniaco armato di motosega nel primo livello.

NON capita spesso che il lancio di un nuovo computer gioco e quello di un nuovo coin-op coincidano. Ma è proprio quanto è avvenuto questo mese con Robocop: la Data East ha appena prodotto la macchina coin-op (vedi Future Cops nella rubrica Arcade) e ora la Ocean è pronta a lanciare il computer gioco.

Naturalmente entrambe le versioni si ispirano al film, ma la Ocean, avendo visto dei prototipi del gioco della Data East, si è trovata davanti a una scelta: realizzare una conversione del coin-op oppure concentrarsi sull'adattamento a videogioco della trama del film, un po' come aveva già fatto con Platform. Alla fine si è decisa per un mix delle due possibilità.

Il gioco si compone di nove parti principali, ognuna basata su diverse sequenze del film. Nel primo livello vi trovate a guidare Robocop mentre svolge il suo dovere al servizio della comunità: sparare ai cattivi.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE



Sparate al cattivo, ma occhio alla ragazza. Ricordate la Regola Numero Due.



La sequenza dell'identikit. Riproducete a destra il volto visualizzato a sinistra.

ROBOCOP

Parte uomo, parte macchina, tutto OCEAN

Questa parte del gioco, a scorrimento orizzontale, si ispira al coin-op. I cattivi, distribuiti sulla strada o affacciati alle finestre del primo piano, sono per lo più armati di pistole o di motoseghe. Dovete sparare ai cattivi (sono necessari almeno due colpi per ucciderne uno) cercando di evitare i loro proiettili. Avete a disposizione quattro tipi di armi speciali, tra cui alcune a sparo tridirezionale e altre con superpallottole, che vi permettono di abbattere un avversario anche con un colpo solo. Il Manta Gun, che veniva usato alla fine del film, appare brevemente anche verso la fine del gioco.

L'energia disponibile è limitata e ogni volta che sparate un colpo il contatore cala di un poco. È possibile recuperare capsule di energia supplementare, ma se fate l'errore di consumarne troppa, perderete una delle vostre tre vite. Il gioco prevede poi una sequenza di tiro a segno in cui dovete colpire un cattivo che tiene una donna in

ostaggio... colpite la donna e l'indicatore di energia scenderà terribilmente (Regola Numero Due: Proteggere gli innocenti). C'è anche una sequenza di foto-identikit in cui avrete 40 secondi per combinare fra loro i pezzi di un volto e creare un identikit della persona visualizzata alla sinistra dello schermo. Infine ci sono sequenze sparattutto, ambientate nella raffineria di droga e nel cortile del rottamaio.

La combinazione di elementi del coin-op con l'interpretazione del film offerta dalla Ocean ha dato buoni risultati. Negli sparattutto c'è moltissima azione, mentre gli livelli colgono l'atmosfera e il sapore del film.

VERSIONE SPECTRUM

La grafica è grandiosa; la musica e il parlato digitalizzato nella versione per 128K creano una certa atmosfera. E' divertente e, nonostante la relativa facilità dei primi schermi, è abbastanza impegnativo da coinvolgerci nel gioco. Chi possiede un 48K dovrà multi-caricare il gioco e perdersi tutta la musica e il parlato, il che è un vero peccato.

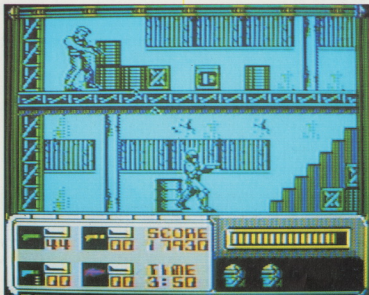
GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 8 FATTORE GIOCOS
K-VOTO 807

Nella fabbrica della droga. C'è un'arma extra sopra Robocop - se riesce a prenderla...

CURVA INTERESSE PREVISTO



Vario e divertente, non mancherà di appassionarvi.



FLYING SHARK

ATARI ST Firebird L 39000d

FORSE i proprietari di ST avevano ormai abbandonato le speranze di vedere la versione del gioco che aveva introdotto gli effetti speciali dello sparatutto nei computer a 8 bit. Sarà valse a qualcosa l'attesa, oppure sarà uno dei soliti giochi dimenticati all'indomani del giorno di Natale? Forse.

Il "Flying Shark" è un biplano con movimenti del tutto diversi da quelli di *Dawn Patrol* e di *Blue Max*. Vola infatti su uno sfondo a scorrimento verticale e riduce in mille

pezzi tutto quello che il nemico ha di meglio da offrire.

Può dotarsi di armi che conferiscono una potenza di fuoco



ST: distruggete quest'ondata di aerei e raccoglierete le capsule di energia.



ST: afferrate questa B e otterrete una bomba smart (molto utile!)

NUOVA VERSIONE

a dir poco impressionante. Le capsule di energia si ottengono abbattendo ondate di aerei disarmati. Ma il nemico non è sempre così sprovveduto.

Dapprima incontrerete gruppi di 2 o 3 aerei che vi sparano o che vi piomberanno addosso. Poi ecco apparire i cani armati che, per essere distrutti, richiedono due colpi. Anche per i motoscafi sono necessari due colpi. Da questo momento in poi le cose si complicano nettamente: molte postazioni di tiro, navi gigantesche, portaerei e linee di difesa sempre più complesse. Le bombe smart tornano utili, ma la sopravvivenza dipende dalla tenuta delle armi extra. Se perdetevi una vita, potete dirvi praticamente sconfitti. Uno sparatutto eccezionale, che rischia forse di essere un po' troppo difficile.

AFFINITÀ ARCADE

Una conversione veramente eccezionale che sbalordirà gli appassionati del coin op.

PUNTEGGIO COIN OP 9

VERSIONE ATARI ST

Sfondi e sprite fantastici, uniti a un buon scorrimento, ne fanno un gioco esteticamente lussuoso. La musica di sottofondo e le esplosioni lo completano degnamente anche nel sonoro.

GRAFICA 9 FATTORE Q1 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-GIOCO 895

CURVA INTERESSE PREVISTO



LIVE AND LET DIE

ELITE e DOMARK uniscono le forze



C64 - l'elicottero vi ha appena paracadutato nell'acqua il rifornimento di carburante e munizioni.

JIMMY Bond è tornato. Uscito incolume dalle tempestose vicende di "Zona Pericolo" (come sempre, del resto), ora è di nuovo pronto per una nuova avventura, questa volta sulla scia di un suo film precedente.

Live and Let Die trae ispirazione dalla scena del motoscafo da corsa, e nei panni di Bond, siete chiamati a sventare i piani del Dr. Kananga, il furtivo che sta progettando di inondare gli Stati Uniti con l'eroina coltivata nell'isola di San Monique, nei Caraibi. Per fermarlo, dovete guidare il vostro motoscafo e perorare un fiume della Florida, evitando gli ostacoli, come mine, macigni e postazioni di fuoco, per raggiungere la rot-

finiera e di sconfiggerla con un missile.

Prima di cominciare la missione è consigliabile farsi le ossa con i tre corsi di addestramento. Lanciare avanti non dipende solo dalle volte che siete stati uccisi ma anche dal carburante che vi rimane. Durante il viaggio dovete raccogliere dal fiume delle taniche di benzina. Ricordate, comunque, che quanto più veloce andate, tanto meno combustibile consumate: non crediate quindi di potervela prendere comoda!

Live and Let Die è un interessante miscuglio di vari stili di gioco. Ha molto del *Buggy Boy* sull'acqua (entrambi sono prodotti dalla Elite), ma ha preso qualcosa anche da *Out Run* e da *Road Busters*. Ulteriori corsi d'acqua sarebbero stati graditi, ma il gioco funziona bene e costituisce una sfida non indifferente.

CURVA INTERESSE PREVISTO



PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L25000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	USCITO

VERSIONE C64

Grafica veloce e colorata e buona azione di gioco ne fanno un videogioco piacevole da giocare. Vi divertete ad imparare i corsi d'acqua, ma essendo solo quattro non ci metterete molto.

GRAFICA 8 FATTORE Q1 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-GIOCO 723



All'inizio del quarto livello. Quagli interruttori in alto e a sinistra di Puffy sono importanti



.... oops! Puffy è saltato nel punto sbagliato e non potrà guadagnarsi alcun dolcetto in questo livello.



Ora è il turno di Pufyn. E' in versione atletica (da qui tutti quei punti) ed è riuscito a recuperare una pillola proiettile.

PUFFY'S SAGA

La UBI SOFT si prepara all'invasione.

CON Zombi sul CPC la Ubi Soft non è riuscita a farsi un gran nome, ma nei prossimi mesi la software house francese cercherà di riscattarsi.

Puffy's saga, il primo di una lunga serie di giochi che la Ubi Soft lancerà prossimamente, è ambientato in un labirinto in stile Gauntlet, in cui potrete guidare Puffy o la sua amichetta Pufyn. In una corsa frenetica per i 30 livelli, raccogliendo quante più palline marroni possibile evitando i cattivi. Entrambi hanno l'aspetto di due patatine, ma i loro attributi sono differenti: Pufyn, è più veloce che Puffy ma la sua potenza di sparo è minore e tende ad accaparrarsi meno dolcetti.

I cattivi si presentano in diverse forme; alcuni girano per i livelli dando la caccia ai vostri eroi, altri rimangono fermi e li colpiscono mentre gli saltano davanti. Al contatto con gli abitanti della prigione sotterranea si perde energia, quindi tenetevi alla larga da loro o sparate prima che vi tocchino. Avete a disposizione armi extra, fra cui i supercolpi che accrescono

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	GENNAIO
AMSTRAD	L18000c	GENNAIO
C64/128	L18000c + L25000c	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	GENNAIO

VERSIONE ATARI ST	
La grafica è colorata e sebbene lo scorrimento lasci un po' a desiderare, l'animazione è buona. Favolosi gli effetti sonori, e il parlato digitalizzato. Speriamo che la Ubi Soft continuerà in futuro ad essere all'altezza di questa creazione.	
GRAFICA 8	FATTORE Q1 6
AUDIO 8	FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 844	

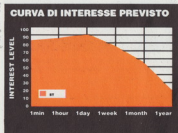
la potenza di fuoco e la ipervelocità che trasforma il protagonista in un atleta. Per tenere alto il livello d'energia

(determinato dalla vostra capacità di non cozzare contro i cattivi) fate di tutto per mangiare il cibo sparso intorno a voi.

Guadagnate l'accesso al livello successivo solo se riuscite a raccogliere tutte le palline del livello in cui vi trovate. L'operazione sarebbe molto più semplice se le palline fossero tutte visibili, ma alcune sono nascoste dietro le pareti o dentro dei cofanetti: si possono recuperare solo raccogliendo le chiavi dei cofanetti e di certe pareti, oppure balzando su interruttori a scatto che aprono sezioni di muro. Se perciò ci si dimentica di un livello, le pareti cominciano a scomparire e questo di solito non è un segno positivo....

Esistono delle monete - i Magic Goms - che possono essere raccolte e usate per acquistare gli extra. Al prezzo di un Gom potete acquistare 100 punti oppure fare lo scambio dei personaggi.

Puffy's Saga è davvero un spasso. Con tutti i suoi enigmi e trabocchetti vi darà del filo da torcere! Se raggiungerete il traguardo potete ricominciare daccapo con l'altro personaggio.



Puffy sta esaurendo i punti; però ha la ipervelocità, con cui può riuscire a sfuggire a quei draghi e raccogliere il cibo durante il percorso. A questo punto potrebbe essere un'idea barattare un Magic Gom (la pallina azzurra sotto le chiavi) per cento punti supplementari.

PER la Domark è stato un gran affare lo sfruttare la trilogia di Guerre Stellari, ma se la Lucas Film non si decide a realizzare almeno un altro dei previsti nove film della serie credo proprio che per la Domark la pacchia sia finita. Anche il terzo gioco è una conversione, ma a differenza dei primi due non è realizzato in grafica vettoriale. L'azione è divisa in livelli diversi nei quali controllate diverse macchine tra cui lo Speeder, il Walker e il Millennium Falcon. Tutte le sequenze sono a scorrimento diagonale (come nel vecchio ZAXXON, per intenderci), ma la direzione di scorrimento, dall'angolo in alto a sinistra o da quello a destra, varia a seconda del livello.

La prima fase di ogni livello si svolge nella giungla a cavallo di uno Speeder. All'inizio gli unici problemi sono gli alberi e le

AFFINITÀ ARCADE

Un eccellente conversione che si avvicina molto al coin-op originale.

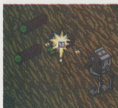
PUNTEGGIO COIN OP 9



ST - Gli Speeder schizzano tra gli alberi e, a volte, contro gli alberi. Nella foto una trappola tesa dagli Ewok: potrete guadagnare punti bonus se ci passate in mezzo.

RETURN OF THE JEDI

Il Ritorno della DOMARK. La Forza è con lei!



(da sinistra) **ST** - avanzando alla guida di un Walker Imperiale fate attenzione ai tronchi rotolanti; volate oltre l'astronave di Darth Vader per arrivare alla Death Star e una volta all'interno zigzagate tra le barriere rosse per arrivare al reattore.

VERSIONE ATARI ST

Lo scorrimento è buono per essere un ST, soprattutto considerando che è diagonale. La grafica è deliziosa come lo è l'animazione del Walker e degli altri oggetti. Il parlato digitalizzato è eccellente e gli effetti di gioco sono piacevolmente violenti e rumorosi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 854

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	da definire	1989

truppe imperiali, anch'esse a cavallo degli Speeder. Gli Imperiali possono essere eliminati spingendoli contro gli alberi oppure colpendoli col laser se saranno così pazzi da mettersi davanti a voi. In seguito le trappole-piazzette degli Ewok andranno evitate per ottenere punti bonus.

Ai livelli successivi la quantità di alberi e di Speeder avversari diventa sempre più numerosa e appaiono ulteriori pericoli, come i deltapiani degli Ewok che lasciano cadere rocce sul sentiero. Alla fine di un percorso un comitato di festeggiamento ed un gustoso bonus attenderanno l'eroe.

Il secondo stadio del livello uno include una missione col Millennium Falcon, con l'obiettivo di distruggere la Death Star colpendone il reattore, ed il tutto dopo aver superato barriere e stormi di caccia nemici alle costole. Raggiunto questo obiettivo dovrete ripercorrere la medesima strada per sfuggire all'esplosione della Death Star. Nei livelli successivi il tunnel diventerà sempre più pericoloso con barriere più complicate da superare, parate

discedenti, torrette laser ai lati del tunnel.

Dal secondo livello in poi si accede ad uno stadio supplementare tra i round con gli Speeder e quello con il Falcon. Nel livello extra si alterna tra una fase in cui dovete attraversare la giungla alla guida di un Walker e un'altra in cui dovete assalire l'astronave di Darth Vader alla guida del Falcon. Il Walker incontra sul suo cammino pile di tronchi, tronchi rotolanti, altri Walker e catapulte che lanciano macigni, mentre il Falcon è affiancato da due caccia telecomandati e deve lottare contro i caccia avversari e le torrette dell'astronave di Darth Vader.

Vengono dati punti bonus alla fine del primo livello nella giungla, dopo che è stato distrutto il reattore e dopo che è stata fatta esplodere la Death Star... Jedi è una meravigliosa combinazione di raffinata grafica, dialoghi digitalizzati tratti dai film, azione esplosiva e voli frenetici. Questo è sicuramente il migliore dei tre giochi della trilogia perché si adatta più degli altri, realizzati in grafica vettoriale, ai computer da casa.

CURVA INTERESSE PREVISTO

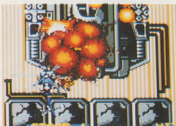


Irresistibile e con un quantità tale di livelli, varietà e difficoltà che non potrà non catturarvi.



Anteprima Amiga - Ecco come appare la grafica. Dal demo che abbiamo visto sembra anche bello da giocare. La recensione in un prossimo numero Kappa

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L12000c + L15000d	USCITO
IBM PC	L29000d	IMMINENTE



Anteprima Amiga - Sparate, sparate, sparate.....

THUNDER BLADE

US GOLD ha le ali

LO scorso Natale Out Run guidava la classifica dei giochi più venduti e quest'anno la US Gold spera di ripetere il colpo trasferendo il gioco nel cielo. Però in questo periodo la concorrenza è molto più spietata: dunque, saranno riusciti ad essere all'altezza delle aspettative?

Innanzitutto, l'elicottero da voi pilotato è visto dall'alto. E' fermo su una piazzola in attesa di decollare. La velocità e l'altezza possono essere regolate col joystick, ma è più semplice cambiare la velocità usando la

davanti: proiettili, edifici, alberi, tutto. Bisogna sempre saper zigzagare fra palazzi e antiaerea, facendo esplodere tutto ciò che intralcia il volo.

Il terzo livello è ambientato in pieno oceano e il vostro elicottero sorvola una nave a velocità fissa. E' possibile spostarlo per tutta l'ampiezza dello schermo, ma l'altezza non cambia. Man mano che la nave avanza, appaiono le postazioni di fuoco, le quali saranno affrontate come gli oggetti a terra del primo quadro.

VERSIONE SPECTRUM

Veloce ed impressionante. Ricca di particolare ed esplosioni drop-pens. E' difficile distinguere cosa sta succedendo nelle sequenze frontali e a volte la rilevazione di collisione è incerta. Il rumore dell'elicottero è accettabile e si accorda piacevolmente con gli scoppi e i rimbombi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 793

AFFINITÀ ARCADE



Riproduzione fedele di tutte le caratteristiche arcade e grafica e azione di gioco mirabilmente simili.

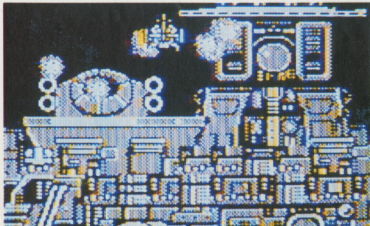
PUNTEGGIO COIN OP 9

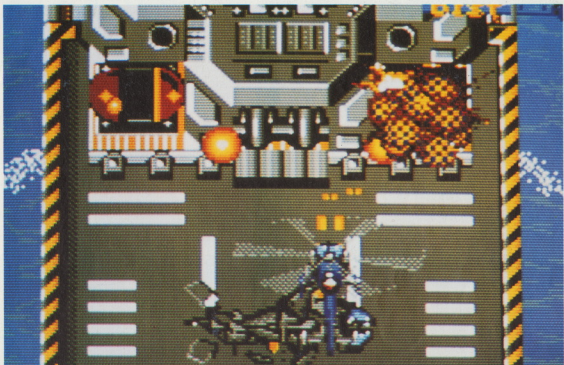
tastiera. Nel cambiar quota l'apparecchio conserva le sue dimensioni, mentre gli edifici, lo sfondo e le armi del nemico si ingrandiscono o si rimpiccioliscono, con un effetto visivo indubbiamente molto bello.

Mentre sorvolate il paesaggio dovete evitare edifici, oltre a numerosi carri armati e elicotteri che vi lanciano contro delle granate. Bombe e proiettili li metteranno KO, è comunque indispensabile saper sfuggire abilmente in tutte le direzioni.

Il secondo quadro è uguale al primo, tranne che per un fattore essenziale: l'elicottero è visto dal di dietro. Invece di assistere a tutta la scena dall'alto, ogni cosa vi si para

SPEC - La fortezza finale è stipata di armi - non è mica un bell'affare per il vostro elicottero.





(Sopra) Un'anteprima della versione Amiga. Il gioco non è ancora finito e non lo abbiamo recensito ma non abbiamo resistito a mostrarvi la foto per farvi venire l'acquolina in bocca.

PRONTO PER LA CONVERSIONE?

Thunder Blade è un altro coin-op fondato in buona parte sugli effetti della cabina animata. Ancora una volta tutto questo va perduto nelle versioni per computer, dove si registra un vero calo del flusso di adrenalina rispetto alla sala giochi. Detto questo, Thunder Blade non è comunque nelle condizioni difficili di After Burner, grazie alla varietà di gioco e alla destrezza necessaria per giocarlo. La conversione è eccellente, persino sullo Spectrum, ma sarà solo il tempo a dire se i coin-op saranno presto del tutto impossibili da convertire.



Avvicinandosi alla fortezza nel coin-op



C64 - 1. Quei carri armati sembrano piccoli, ma i loro proiettili sono mortali. 2. In picchiata i carri armati e i palazzi si ingrandiscono minacciosamente. 3. I due carri armati in primo piano.

Se arrivate al quarto livello, vi ritroverete a uscire gli stessi comandi del primo quadro.

Però le cose sono un po' più complicate: dovete infatti volare attraverso un canyon!

Strisciare contro le pareti con le pale rotanti e il risultato sarà un bel mucchio di ferraglia sul terreno.

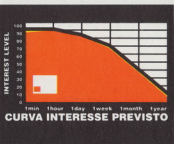
In totale i livelli sono dodici e nessuno è facile. Sullo schermo strecceranno jet sganciando tutto quello di cui dispongono. Flottiglie di imbarcazioni provocheranno una concentrazione di fuoco devastante quanto quella dei carri armati. I voli in aperta campagna si faranno sempre più pericolosi. Alla fine apparirà l'obiettivo delle vostre aspirazioni distruttive: una gigantesca fortezza corazzata con un'infinità di armi letali. Essere arrivati fin qui è già tanto, se espugnate la fortezza siete dei veri campioni.

Il gioco è un buon sparatutto per computer rispetto al coin-op. Manca di strategia e spessore, ma non si può avere tutto. L'avvicinarsi delle immagini e i problemi che pone cattureranno il vostro interesse.

VERSIONE C64

La grafica non ha una buona definizione, ma la velocità è discreta. E' molto più facile vedere cosa sta accadendo rispetto alla versione Spectrum. Buoni anche la musica e gli effetti speciali.

GRAFICA 8 FATTORE Q1 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 800



PACMANIA

WICKA-WICKA con la GRANDSLAM

VERSIONE ATARI ST

Lo schermo è molto più piccolo ma per il resto la grafica è all'altezza delle aspettative. Gli effetti sonori non reggono il confronto con quelli dell'Amiga, ma nel complesso sono buoni.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 727

VERSIONE AMIGA

Grafica impareggiabile: riempie tutto lo schermo e lo scorrimento è fluido. Eccellenti anche gli effetti sonori.

GRAFICA 9 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 775

AFFINITÀ ARCADE



Veramente molto vicino alla versione coin-op, ne coglie l'impatto visivo e l'atmosfera.

PUNTEGGIO COIN OP 9

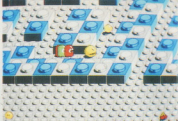
MANGIARE i puntini è un vecchio hobby dei giocatori di computer, che è ridiventato popolare quando Pacmania si è affermata nelle sale giochi.

Per trasformare un classico vecchio gioco in uno nuovo di successo, basta guardare il labirinto da una prospettiva tridimensionale, far saltare Pacman e modificare i labirinti: facile!

Il principio base è sempre lo stesso: sgombrare il labirinto dai puntini, mangiandoli. Nel frattempo sarete perseguitati da una banda di fantasmici. Vi verranno in soccorso le pillole di energia distribuite in punti strategici del labirinto, che vi permetteranno, per un tempo

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c + L25000d	IMMINENTE
C64/128	L12000c + L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	1989
MSX	L12000c	USCITO



Amiga: osservate l'ampiezza del campo di gioco: è più facile vedere cosa sta succedendo rispetto alla versione ST.

limitato, di divorare i fantasmi.

La tecnica molto semplice del gioco è stata arricchita dalla capacità conferita a Pacman di saltare. Non ci sarà più la frustrazione di restare intrappolati negli angoli, in quanto potrete liberarvi con un balzo.

Lo svantaggio è che solo una parte del labirinto viene visualizzata sullo schermo ed è quindi impossibile saper cosa sta succedendo nelle altre zone del labirinto. Ma la veduta tridimensionale conferisce una nuova graditissima prospettiva al gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO



UGH-LYMPICS

Un sacco di bastonate con l'ELECTRONIC ARTS

GRONK Glunk, Crudia, Thag, Ugha e Vinct non sono nomi che vengono subito alla mente quando si pensa ai grandi personaggi dello sport internazionale. Eppure sono le star della sesta edizione delle Olimpiadi di Neanderthal.

Se state pensando alla consueta corsa dei 100 m, o alla staffetta 4x400, dimenticatele. Non avete mai visto delle gare del genere in vita vostra.

Il lancio della Moglie è la prima prova (non offensiva come il tiro del nano, ma uno sport che farebbe rabbrivire le femmine di oggi). Ruotando il joystick, lentamente all'inizio e poi aumentando gradualmente la velocità, il vostro personaggio comincerà a girare su se stesso con la sua consorte (tenendola per i piedi). Premete il tasto del fuoco e la vestrete sovrastante nell'aria. Segue una fase di smazzetta-joystick nella quale cercherete di sfuggire a una affamata tigre preistorica. Se sopravviverete, è di nuovo tempo di smazzettare il joystick per la gara di "accendi il fuoco".

Dopo aver acceso un bel falò, si passa alla gara della chiave. Un vero e proprio "picchiatutto" che si svolge sopra un podio: la gara consiste semplicemente nel bastonare il vostro avversario fino a farlo cadere dal podio e a fargli esaurire l'energia. Senza alcun riguardo per la precisione storica, nelle ultime due gare l'uomo delle caverne gareggia con i dinosauri. Nella Corsa dei Dinosauri dovete essere



Il Salto al Dinosaurio: sembra proprio che Gronk stia per andare in "pre-pensionamento".

un Aletto della tastiera: cavalcherete il dinosaurio e dovete smazzettare il joystick per far correre l'animale e schiacciare il pulsante di fuoco al momento giusto per fargli saltare gli ostacoli. Le gare dei trogloditi si concludono con un gioco in cui un affamato dinosaurio si oppone in attesa dei concorrenti e che, per sopravvivere, devono scaricarlo con un salto con l'asta. Cavernman Ugh-Lympics è pieno di situazioni bizzarre ed è molto divertente, soprattutto se giocato con un gruppetto di amici. Le gare, tuttavia, non sono difficili da padroneggiare e, una volta esaurita la novità, non vi rimane che il solito smazzettamento multi-evento. ●

PIANO DELLE USCITE

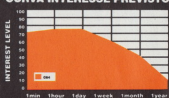
C64/128 18000c + L22000d USCITO
 Non sono previste altre versioni

VERSIONE C64

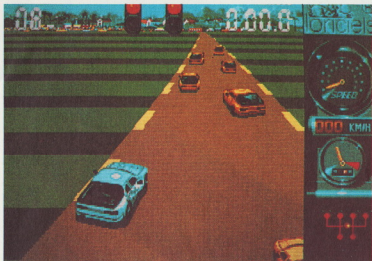
Grandiosa la grafica a colori. Buona l'azione di gioco e passabili gli effetti sonori. Un gioco divertente, che piacerà ai giocatori più giovani. Se però state cercando una vera sfida sportiva che vi impegni a lungo forse farete meglio a rivolgervi altrove.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 689

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco spiritoso e divertente... finché non si esaurisce la novità.



Sulla griglia di partenza al circuito di Digione. Una buona partenza è essenziale, quindi tenete d'occhio il semaforo.

RENE Metge può non essere un nome famoso quanto quello di Michele Alboreto ma in Francia è un grande personaggio del mondo automobilistico. René si è specializzato nella guida di Porsche 944 Turbo. A quelli della Loriciels piacciono le Porsche.

Gli piace anche René, ed ecco perché

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	29000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	GENNAIO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	FEBBRAIO
IBM PC	L39000d	GENNAIO

VERSIONE ATARI ST

La prospettiva del gioco è grande, e grandi sono grafica, scorrimento ed effetti sonori. Questo entusiasmante gioco di guida vi terrà impegnati per molto tempo. Peccato che questo potenziale non sia stato sfruttato fino in fondo

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-GIOCO 796

CURVA INTERESSE PREVISTO



Grande divertimento, ma manca di varietà.

TURBOCUP

La LORICIELS piglia l'acceleratore

l'hanno ingaggiato non solo per sponsorizzare ma anche per aiutarli a progettare una simulazione di guida basata sulle popolari gare francesi denominate TURBO CUP.

Il giocatore gareggia in quattro gare, ciascuna su un differente circuito. Le corse reali durano due giorni: il primo di prove, il secondo di gara vera e propria. In Turbo Cup si deve effettuare un giro di prova del tracciato che determina la posizione sulla griglia di partenza per la corsa di due giri. L'obiettivo è di arrivare primi, quindi è meglio evitare di scontrarsi con le altre vetture o con gli ostacoli ai lati della strada. E' più probabile che siamo le auto, piuttosto che

Sul circuito di Paul Ricard a tamponare le altre macchine si ha sempre la peggio.

gli ostacoli a causare problemi in quanto tendono a zigzagare lungo il circuito proprio al momento sbagliato. Toccare sui fianchi un'altra macchina è disastroso: una rapida reazione solitamente consente di controllare la conseguente sbandata.

Tamponare un'altra macchina significa mettersi in un grosso guasto: l'auto inizia a sbandare prima di rimettersi in carreggiata e si perdono secondi vitali molto difficili da recuperare. E' bello il modo in cui si possono prevenire sorpassi delle altre macchine: basta zigzagare per il tracciato: non sarà sportivo ma funziona!

E' fondamentale prendere bene le curve: prendetele troppo lentamente e perderete del tempo prezioso, prendetele troppo veloci e probabilmente sbanderete, perdendo altro tempo. Per fare un buon tempo ci vuole esercizio e una profonda conoscenza del circuito.

Turbo Cup non offre molti circuiti, ma ha una scelta di parecchie opzioni per il cambio di marcia. Vi piace il cambio automatico,

per potervi concentrare sulle accelerazioni, le frenate e le sterzate? Nessun problema. Volete indicare il cambio di marcia premendo il pulsante del Joystick? Ancora nessun problema. Potete persino usare il pulsante di fuoco come frizione e il joystick come se fosse una vera leva di cambio. Tutto ciò mentre ci si concentra ad accelerare, frenare e sterzare, tenendo d'occhio contemporaneamente le altre macchine... Con Turbo Cup la Loriciels ha prodotto una grande simulazione di guida. La concorrenza è difficile, i circuiti variano in difficoltà, e le opzioni di cambio di marcia aumentano la longevità del gioco. Sfortunatamente non riescono a compensare il limitato numero di piste o le corse noiosamente corte.



LOMBARD RAC RALLY

Il rally fangoso della MANDARIN

ULTIMAMENTE è come gemellata sulle auto ogni sorta di arma offensiva, ma RAC RALLY è una gara diversa: le auto non hanno armi di nessun tipo. Gli unici accessori disponibili sono fari antinebbia, motori e altri dispositivi che migliorino le prestazioni. Il rally si suddivide in 15 fasi, 3 per ogni giorno. Dopo esservi esercitati con le varie fasi, potete tentare di affrontare il rally completo. Come nella realtà, le varie prove si svolgono in condizioni e fondi stradali sempre diversi: i piloti devono vedersela con la nebbia e col buio, attraversare foreste e superare montagne. In certi punti la visibilità

è pessima a causa delle cunette e dei tornanti. E' necessaria una grande prontezza di riflessi per riuscire ad affrontare le brusche curve che appaiono all'improvviso quando arrivate in cima a una collina o correte nella nebbia. Nella fase di addestramento, potete guadagnare denaro rispondendo correttamente ad alcune domande sui rally e vincere premi in denaro piazzandovi nelle varie



ST - Guardate in che condizioni si è ridotta un'auto fiammante! Il pilota è animato, si muove mentre sterza e cambia le marce: molto carino.

VERSIONE ATARI ST

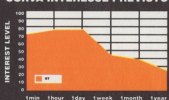
Buona la grafica, ma l'impressione di movimento data dalla strada avrebbe potuto essere migliore. Il rumore del motore non è molto convincente.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 674

fasi del rally. I contanti sono poi usati per riparare la macchina o per comprare accessori come fari antinebbia, motori più sofisticati o la trazione integrale.

Si tratta essenzialmente di Test Drive con strade ondulate e meno traffico. Pertanto, non è niente male, e riuscire a completare l'intero rally è tutt'altro che facile.

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'entusiasmo svanisce in fretta, ma la sfida non è

VERSIONE ATARI ST

La grafica è ok ed il motivo di sottofondo è allegro. Divertente ma troppo facile per tenervi incollati allo schermo per molto tempo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 674

I GIOCATORI professionisti non sempre conducono l'incantevole vita di cui si legge sui giornali. Mantenersi in forma è un duro lavoro e ci vogliono lunghe sedute di allenamento.

Tre principali attività tengono mister Lineker in forma: esercizi in palestra, controllo della palla e lavoro sul campo. Gli esercizi in palestra sono divisi in quattro discipline: pesi, flessioni, piegamenti e le barre di scimmia. In ciascuna prova Gary lotta contro il tempo e deve completare o un numero di esercizi oppure coprire una distanza pre-determinata. La velocità delle pulsazioni e i livelli di energia sono raffigurati a lato dello schermo e più ci si allena, più i battiti aumentano ed il livello di energia cala. Fermarsi a riposare ridurrà le pulsazioni, mentre bere un sorso da

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

Allenatevi con la GREMLIN

una bottiglia di glucosio aumenterà il livello d'energia.

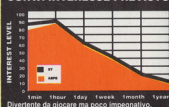
La seduta del controllo di palla richiede semplicemente che il nostro eroe continui a palleggiare con differenti parti del corpo. Sul campo di calcio è la volta degli esercizi di dribbling: bisogna guidare il pallone attraverso una serie di coni e poi tirare in porta. Infine Gary deve tirare la palla attraverso alcuni pneumatici sospesi. Tutte le prove possono essere praticate individualmente, oppure riunite insieme in un "programma di allenamento su misura". A dispetto del tremendo foglietto d'istruzioni, Superskill è molto facile da padroneggiare, una



Allenarsi sull'AT. Andiamo Gary, piega quei gomiti...

volta appreso ciò che si deve fare... Nonostante Superskill sia ben "assemblato" e sia divertente da giocare, non ci metterà molto a sgomitarsi. Comunque è un passo avanti rispetto a Gary Lineker's Superskill Soccer.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Divertente da giocare ma poco impegnativo.

VERSIONE SPECTRUM

Multitasking e leggermente più duro da giocare che sull'AT. C'è però poca roba per tenere alto l'interesse a lungo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 590

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000 + L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

L'esercito unionista si lancia in un attacco allo schieramento confederato del Generale Lee ad Antietam.

IN un settore in continua evoluzione come quello del software un anno è proprio tanto. Eppure è quanto è passato dall'uscita di UMS e solo adesso sono cominciati a comparire i primi dischetti con i nuovi scenari.

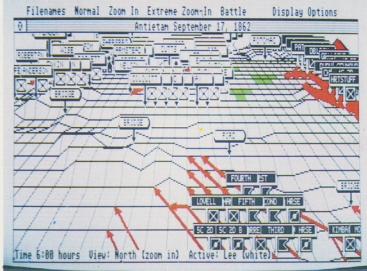
Al momento sono disponibili due diversi dischetti-scenario, i quali vengono caricati nel programma principale per riprodurre battaglie tratte rispettivamente dalla Guerra del Vietnam e dalla Guerra di secessione Americana. Quest'ultima comprende le battaglie di Shiloh, Antietam e Chattanooga. Lo scenario di Chattanooga è diviso in due battaglie, che caricano singolarmente, ognuna relativa a una giornata: Chattanooga 1, la battaglia principale, si riferisce al conflitto del 25 Novembre 1863 (l'Assalto sul Missionary Ridge) mentre Chattanooga 2 tratta degli scontri preliminari del 24 novembre 1863.

Poiché UMS comprende anche la battaglia di Gettysburg, il dischetto della Guerra di Secessione non costituirà una sorpresa per chi conosce già il programma originale.

Shiloh fu una grande vittoria per il generale Grant, dopo una serie di sconfitte inflitte all'esercito unionista dai confederati. Antietam fu una violenta battaglia, vinta, dopo un lungo combattimento, dalle truppe unioniste: l'esercito sudista di Lee si batté comunque valorosamente se si tiene conto che era bloccato dietro le linee nemiche, intrappolato da un grande fiume alle spalle, e che le sue forze, oltre che numericamente inferiori al nemico con un rapporto di tre a uno, erano anche sparpagliate su una superficie di oltre 30 chilometri.

La battaglia di Chattanooga si protrasse per tre giorni: la sera del 24 novembre l'esercito unionista occupò il versante orientale del Missionary Ridge e rimandò al giorno successivo la conquista del resto della catena montuosa. A Chattanooga i confederati subirono una grave sconfitta, in seguito alla quale il numero dei loro prigionieri superò quello dei morti dell'Unione di oltre cinque volte.

Il dischetto del Vietnam contiene tre scenari tratti dalle battaglie di Dak To del 1967/68, in cui gli americani combatterono contro le truppe nord-vietnamite, un esercito regolare di soldati in uniforme, dotati di armi automatiche e mortai, e non contadini Viet Cong in pigiama nero dell'immaginazione popolare. Nella battaglia per la collina 823 l'esercito nord vietnamita colpì duramente gli americani con cecchini, mortai e granate. Alla fine gli americani conquistarono la collina, ma subirono gravi perdite. Il secondo scenario del disco è situato a nord della collina 823 sui pendii di Nghiem Lam, dove una piccola unità americana si imbatté in una postazione nemica superfortificata. Molte compagnie vennero in soccorso all'unità accerchiata e riuscirono infine a rinforzarla prima di sera, quando l'esercito vietnamita si dileguò. La collina 875 fu un'altra vittoria sudista degli americani, ai quali vennero inflitte pesanti perdite dai vietnamiti appostati nei loro bunker nascosti,



UMS

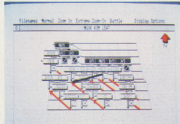
GLI ORIZZONTI SI ALLARGANO...

Nuovi scenari di guerra dalla Rainbird

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000 per disco	USCITO
IBM PC	L29000 per disco	USCITO

nonostante i continui bombardamenti: a un certo punto gli americani avevano addirittura bombardato alcune loro unità. Gli scenari del Vietnam sono interessanti per la natura altamente tattica delle battaglie e per l'introduzione dei cacciabombardieri F-100 e degli elicotteri da battaglia.

Come nelle battaglie contenute nel programma principale, potete cambiare il terreno e le forze a vostro piacimento. Potete perfino mischiare terreni ed eserciti dei dischetti scenario con quelli degli originali. Come se la sarebbe cavata, ad esempio, Guglielmo il Conquistatore davanti a un pugno di buzzurri armati di fucili automatici sostenuti da obici da 155 mm? Scopritelo è facile, basta provare.



UMS AMIGA



Amiga UMS - notate come il colore della linea di movimento sia passato dal rosso al nero.

E' diventata realtà la versione Amiga di UMS. Il pacchetto di due dischetti conserva tutte le caratteristiche dell'originale ST: il primo disco contiene il programma principale unitamente agli stessi scenari offerti dalla versione ST (arriveranno altri dischetti-scenario per l'Amiga).

Il secondo disco contiene il programma per modificare scenari, eserciti e mappe. Tra le caratteristiche particolari di questa versione vi sono: le possibilità di cambiare prospettiva e di mutare i colori nonché la presenza dei rumori delle battaglie (quest'ultima opzione è riservata però a chi possiede un computer con oltre 512 K di memoria). L45000, uscito.

TANK ATTACK

La guerra lampo da tavolo della CDS

SULLA scia del successo del loro gioco da tavolo moderato dal computer, Brian Clough's Football Fortunes, la C.D.S. ha trasferito il concetto nel settore dei giochi da guerra/strategia.

Tank Attack viene fornito con un tavoliere pieghevole con mappa ad esagoni nel perfetto stile dei wargames da tavolo. Sono rappresentati quattro paesi e l'area di gioco include una varietà di terreni con fiumi, laghi, foreste, montagne e città. Due, tre oppure quattro giocatori possono sistemarsi intorno ad un tavolo con un computer e darsi battaglia: il numero dei giocatori non influenza il fondamentale svolgimento

del gioco, ma determina un modello delle alleanze tra i paesi sul tavoliere.

Una volta determinata la natura del conflitto, il computer deve essere informato delle varie alleanze, dopodiché i giocatori possono sistemare le loro forze sul tavoliere. Vengono fornite quattro divisioni armate, ciascuna comprendente quattro autobloccanti ed otto carri armati, sotto forma di segnalini di plastica.

Delle tocche sul retro di un segnalino indicano la potenza di fuoco di quell'unità: vi sono due livelli per gli autobloccanti e tre per i carri armati. L'obiettivo principale è quello di distruggere le basi dei paesi nemici spostando le unità armate a tiro del Quartier Generale nemico e riducendolo in pezzi; ma prima bisogna occupare il territorio nemico e difendere la propria base dagli attacchi degli avversari.

Il computer funge da moderatore del fuoco, decidendo l'esito degli scontri, tenendo sotto controllo lo stato di ciascuna delle forze in guerra e fornendo un bollettino dopo il completamento di ogni round. All'inizio di un turno viene effettuato un lancio dei dadi computerizzato che determinerà quante unità di movimento un giocatore potrà usare. Dopo la fase di movimento il giocatore può scegliere di aprire il fuoco sulle forze del nemico a tiro, "cliccando" sulla finestra apposita sullo schermo. Un puntatore permette di inserire nel computer la posizione del bersaglio e la sua distanza dall'unità attaccante, ed entrambi i comandanti devono comunicare la potenza di fuoco e la "blindatura" delle due unità impegnate nel combattimento. Sebbene un autobloccante leggero può eliminare un carro armato le probabilità sono a suo sfavore... Se l'attaccante conferma l'ordine di fuoco, seguirà una breve sequenza animata, nella quale i due sfidanti si scambiano un colpo, prima che il computer informi sul risultato. Talvolta un'unità può essere danneggiata ma in grado di essere riparata oppure ricostruita, nel qual caso il giocatore può metterla nell'apposito deposito ove rimarrà sino a quando il computer ne permetterà il ritorno in gioco. Un'unità viene rimossa dal tavoliere di gioco se è distrutta. Tank Attack non sembra avere dei sistemi decisionali intricati da soddisfare un purista dei wargame, sembra far più affidamento sulla fortuna.



C64 - la sequenza animata della battaglia. In basso ci sono le icone di controllo, da sinistra a destra. Movimento, Fuoco sul GG. Fuoco sull'unità nemica. Prossimo turno.



Il tavoliere di Tank Attack, con le unità in posizione...

PIANO DELLE USCITE

SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c + L25000d	IMMINENTE

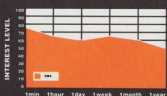
16-bit Versioni a 16 bit in fase di preparazione

VERSIONE C64

La grafica e gli effetti sonori sono più adeguati che vistosi ma dopo tutto il gioco si svolge sul tavoliere. Tutte le versioni dovrebbero essere abbastanza identiche, con le versioni a 16 bit un po' più belle graficamente.

GRAFICA	3	FATTORE Q18
AUDIO	3	FATTORE GIOCO8
K-VOTO 743		

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco che offre l'opportunità di divertirsi insieme ad amici. Tornerete di tanto in tanto



Livello due. Quei missili in avvicinamento possono crearvi qualche problema, ma non ci vuole molto ad evitarli. Sono più una seccatura che una minaccia e ciò vale anche per il gioco.

HELLFIRE ATTACK

Lingue di fuoco dalla MARTECH

ASSOMIGLIA ad After Burner e si gioca come After Burner. La maggior differenza è che siete alla guida di un elicottero, invece di un aeroplano. La grafica è deludente in quanto lo scenario scompare a righe, facendo assomigliare il tutto a ritagli di cartone.

L'elicottero può essere abbattuto a colpi di cannone oppure con missili a ricerca termica, ma è dotato di missili.

Il problema è che evitarli è una manovra piuttosto semplice. È un altro gioco che, abbastanza accuratamente, riproduce quanto c'è nelle sale giochi, ma purtroppo non c'è niente da giocare.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L22000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L22000c	IMMINENTE
C64/128	L22000c + L29000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



K-VOTO 554

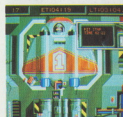
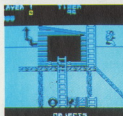
P R O V E S U S C H E R M O

SUPPLEMENTO

Okay, siamo all'inizio dell'anno e avete in mano il secondo numero di K. Quindi abbiamo preparato qualcosa di speciale. Il programmatore di POWER-DROME ci ha aiutato a preparare un dettagliato manuale di consigli per ottenere il meglio da questa stupenda corsa in 3-D.

Sconcertati da BOMBUZAL? Tony Crowther, disegnatore di molti livelli tortuosi, si è impegnato nel difficile lavoro di disinnescare gli esplosivi con alcuni trucchi offerti da Mark Jordan, l'uomo della Mirrorsoft che ha speso molto del suo tempo con Bombuzal.

Ma non è finita: dopo i consigli dello scorso numero sul gioco del secolo, Elite, abbiamo preparato un listato per ST che vi regala 10000 crediti e alcuni consigli sul seguito del gioco forse più amato dagli italiani, Last Ninja II



GE

GIOCHI ECONOMICI

MASTERTRONIC

La Mastertronic sta dando l'assalto al mercato dei giochi economici con una buona selezione di piccoli e simpatici prodotti, pubblicati dalle sue diverse marche. La Mad X ha le versioni ad 8 bit di Rockford (Spec, C64 e Ams; L7500), il coin-op dell'Arcadia e il gioco a 16-bit della Melbourne House, Rockford è stato adattato da un gioco molto popolare chiamato Boulder Dash, che sul C64 era veramente brillante e che arrivò sullo Spectrum circa 2 anni fa. Nel gioco vi muovete sottoterra, alla



ricerca di gemme, cercando di non farvi cadere sulla testa dei grossi massi. Un po' come la vita alla redazione di Kappa, a pensarci. Per l'etichetta Mastertronic sono emerse un numero di cose interessanti. Get Dexter (ST, L29000) era una deliziosa avventura dinamica in 3D della Infogrames, non dissimile da Fairlight o Inside Outing. Vi muovete in una casa maneggiando oggetti per scoprire un oscuro segreto. A me sembra un po' la pubblicità di un cioccolato. Comunque fu molto popolare ai suoi tempi. Sono usciti anche Majik (Spec e C64; L7500c), Sidewinder (PC);



VI AUGURIAMO UN..... BUON ANNO ECONOMICO

Dopo aver ricevuto un computer in regalo, arriva il momento di comprare o farsi regalare (ancora!?, n.d.r.) dei programmi che ci girino sopra. La scelta è sempre azzardata. "Che cosa cercheranno di rifilarmi questa volta?", ci si chiede. Questa volta, però, è più facile portarsi a casa qualche gioco economico di quanto sia stato lo scorso anno, grazie a nuove strategie commerciali da parte delle software house che hanno portato all'uscita di una valanga di compilation che comprendono giochi d'alta classifica e alla pubblicazione di un numero sempre più crescente di giochi economici a 16 bit. Un nostro redattore, un ben noto giornalista investigativo, cerca per voi i veri affari di quest'anno e ci dà la sua spassionata opinione....

È stata l'industria del software video, cioè delle videocassette, a dare il la alla rivoluzione video. L'idea dei cosiddetti titoli budget o economici è venuta ad alcuni furbi dirigenti di società video ed il sistema ha funzionato talmente bene che è stato subito recepito anche dagli editori di videogiochi. Faccio un esempio per spiegarvi meglio: quando un film esce dal circuito cinematografico viene pubblicato, dopo qualche mese, su videocassetta al prezzo di 70-90.000 lire; dopo un certo periodo, il titolo perderà l'aspetto di novità, il valore scenderà ulteriormente, e verrà venduto a prezzo "scontato". In questo modo voi fate un affare e le case di software video anche, utilizzando questi introiti per pubblicare altri titoli.

Ora questo può sembrare irrilevante per voi che vi interessate di computer giochi, ma in realtà si sta verificando lo stesso anche nel settore del software gioco, cosicché i mega-giochi dell'anno scorso sono diventati i giochi economici di quest'anno. Ed ecco che vi trovate davanti a possibili grossi affari. Un'altra caratteristica rilevante di questo periodo è anche il numero di giochi economici per 16 bit di elevata qualità che cominciano ad apparire sugli scaffali dei negozi. I giovani programmatori hanno imparato ad addomesticare i microprocessori dei 16 bit e stanno rapidamente tirando fuori moltissimi spara-e-fuggi da soddisfare qualsiasi utente medio di computer.

Questa tendenza è decisamente positiva, soprattutto questa moda del "reprint". Infatti, il giocatore può

trovare software di prima qualità ad un prezzo veramente conveniente, e questa è un'ottima notizia, per coloro che hanno appena comprato un Amstrad o un Commodore C64 e che non si sono mai interessati prima di giochi. È una buona notizia anche per i "collezionisti" di giochi che non li hanno già RUBATI copiandoli. Potranno così acquistare copie "legittime" dei titoli mancanti per completare la propria collezione. E gli squattrinati che non hanno le finanze per permettersi di acquistare tutti i giochi che escono, potranno comprarsi quelli che si erano persi.

Diamo quindi uno sguardo ai titoli belli e brutti che potrete acquistare: ecco a voi tutte le compilation e tutti i giochi economici che potreste desiderare.

ELITE

FRANK BRUNO'S BIG BOX

(Spec, C64 e Ams; L18000c, C64 disco L25000)

FISTS AND THROTTLERS

(Spec, C64 e Ams; L25000c, L25000)

La società leader nel settore delle compilation è sicuramente l'ELITE. Ci sembra che sia stata la prima casa a pubblicare una compilation di classe. Lasciate in giro qualcosa e ve la sbattono su cassetta insieme

ad altri titoli. Pubblicano veramente di tutto: basta che non sia inchiodato ad un tavolo.

Prendete ad esempio **Frank Bruno's Big Box**. Non vi sembrano titoli familiari? *Batty, Battleships, Scooby Doo* e *1942* erano già inseriti su una delle compilation Hit Pak (Chi noi? Già apparsi su un Hit Pak? Naahh!). I giochi di **Frank Bruno's Big Box** sono *Frank's Bruno Boxing, Commando, Scooby Doo, Ghosts'N'Goblins, Batty, 1942, Airwolf, Bomb Jack, Saboteur* e *Battleships*. Ovvero dieci ex-giochi a prezzo pieno prezzo per sole 18000 lire. I giochi non si sono sciupati col tempo. Prendiamo ad esempio *Batty* che sullo Spectrum è una delle migliori copie di *Arkanoïd* mai fatte. Di *Battleships* avrete forse letto la recensione su qualche giornale inglese (sap-piamo che li leggete, n.d.r.) qualche mese, quando si pensava che dovesse essere pubblicato, cosa che invece non avvenne. L'Elite disse che il programma non era della qualità che loro si aspettavano. E allora come la mettiamo con le riviste che ne hanno fatto una recensione e gli hanno dato anche pieni voti? E' una nazione della cartella navale che si gioca solitamente a scuola con carta e penna. (A proposito, se per caso vi capita di trovare la versione Amiga di questo gioco, dategli un'occhiata perché è la migliore di tutti!). *1942, Bomb Jack, Ghosts'N'Goblins* e *Commando* - sono degli ottimi esempi dell'abilità dell'Elite di individuare all'istante una buona licenza coin-op. Sono tutti e quattro niente male, sebbene io



raccomandi particolarmente *Bomb Jack* sullo Spectrum e *Ghosts'N'Goblins* sul C64. Questi sono due tra i miei preferiti che ti giocarete volentieri anche adesso.

Fists and ThroTTles è una compilation veramente di alto livello, contenente *Ikarì Warrior, Thundercats, Buggy Boy, Dragon's Lair* ed *Enduro Racer*. Ritroviamo qui quattro conversioni di coin-op, uno dei quali è la medesima di un ex-gioco Activision, che avrebbero potuto meritarsi un K-voto superiore al 900 nella versione per Zx se KapJa fosse esistito a quei tempi (esisteva qualcos'altro in realtà e potete andarvi a vedere che voto gli avevamo dato, n.d.r.). Anche *Thundercats* era un superbo gioco d'azione prodotto dai programmatori Roy e Greg della Gargoyles Games per l'Elite, programmatori famosi per la qualità della grafica e dell'azione dei loro giochi. *Buggy Boy* era invece uno dei più originali giochi di guida e diversamente dal solito non c'è molta differenza tra le varie versioni, anche se a mio avviso la versione per il C64

US GOLD

è migliore delle altre per un pelo.

GIANTS

(Spec, C64 e Ams; L29000 e L39000)

HISTORY IN THE MAKING

(Spec, C64 e Ams; L49000d indicativo)

AMIGA GOLD HITS

(Solo Amiga; L25000d)

Diciamolo pure, se c'è qualcuno che ha una buona quantità di titoli da mettere in una compilation questa è la US Gold. Ha in "magazzino" una serie di numeri uno natalizi e **Giants** ne è piena. **Giants** contiene coin-op come *Gauntlet, Rolling Thunder, 720, OutRun* e, unica mosca bianca, *California Games*, uno dei peggiori giochi di tutti i tempi su alcuni formati e niente di eccezionale su altri. Ma gli altri eccezionali programmi compensano ampiamente la presenza di un gioco *California Games*. *Gauntlet* deve essere uno tra i più amati arcade di tutti i tempi, sia nelle sale giochi che sul piccolo schermo. La versione su computer ha stracciato tutti i record di vendita, generando la classica proliferazione di cloni, certamente l'onore più alto per un computer gioco (l'imitazione è la forma più sincera, anche se non gradita, di ammirazione). *720* e *Rolling Thunder* hanno avuto i loro momenti di gloria e per alcuni, abbastanza stranamente, le versioni su Spectrum sono le migliori. In ogni caso, il titolo più "caldo" di tutti i tempi nel mercato del software è *OutRun*. Anche se la US Gold sta cercando di ripetere il successo di *OutRun* con *Thunder Blade*, sempre della Sega (e potrebbe anche riuscirci, perché no?), niente potrebbe ricreare l'entusiasmo della febbre di *OutRun* dell'anno scorso. CHIUNQUE voleva il gioco e la maggior parte lo ha acquistato. Ho il presentimento che lo rivedremo ancora in circolazione. La US Gold ha speso troppi soldi per farlo morire così. Credo che prima che finisca nel dimenticatoio vedremo apparire una edizione economica.

History in the Making è la compilation più straordinaria: ci sono ben 15 giochi. È pubblicata come una compilation storica della US Gold - ma questa è solo una scusa per ributtare sul mercato quasi tutti i suoi titoli di successo - cercando così di convincere tutti i possessori di un computer a tirar fuori soldi per comprarla. Contiene dei titoli impressionanti: *Leaderboard, Express Raider, Impossible Mission, Super Cycle, Gauntlet, Beach Head, Beach Head II, Infiltrator, Kung Fu Master, Spy Hunter, Road Runner, Bruce Lee, Goonies, World Games* e *Raid*. Alcuni titoli scricchiolano un attimino alla luce delle sofisticate tecniche dei nostri giorni, ma la maggior parte risulta ancora giocabile. Ci sono delle vere pietre miliari; *Impossible Mission* resta uno dei miei preferiti di tutti i tempi, lo stesso dicasi per *Leaderboard* e per la coppia di *Beach Head*. Ma ci sono anche delle sorprese inaspettate, come *Spy Hunter*, uno dei primi spara-e-fuggi a scorrimento verticale, basato sull'omonimo coin-op. Sebbene sia un pochino arretrato tecnicamente, *Spy Hunter* è abbastanza divertente da giocare.

Il classico fanatico dell'Amiga può fare cose ben peggiori che dare un'occhiata ad **Amiga Gold Hits**. *Bionic Commandos, Rolling Thunder, Jinks* e *Leaderboard...* Di nuovi! L'inclusione di *Rolling Thunder*, uno dei miei arcade preferiti nella versione da bar, è la ragione per cui ci spenderei dei soldi miei; e la conversione Amiga è una delle più accurate,

GE... L. 19900) e una novità prodotta in casa ed intitolata

Star Force (Spectrum; L7500c) descritto da Andy Wright come "uno spara-e-fuggi economico per Natale e periodi collegati", ma d'altronde non poteva dire altrimenti dato che l'ha fatto lui. In ogni caso le cose migliori della Mastertronic sono su etichetta Rocoche. *Little Computer People* (Amiga; L25000d) era in origine un titolo Activision, in cui si faceva credere che all'interno del proprio computer c'era una micro persona da nutrire e far diventare per mantenerla in vita. Molto strano, ma anche molto divertente. *Jet Set Willy* (Spec, C64 e Ams; L7500c) deve essere il gioco più longevo nella storia del computer. E' stato il secondo gioco che ho acquistato nel-la mia vita e deve essere quello che ho giocato di più in tutti questi anni, se prendo tutte le partite che ci ho fatto e le metto una dietro l'altra. *Rock'n'Roll* e



X15 Alpha Mission (entrambi per C64; L5000c) sono un paio di ex-giochi Activision usciti un paio di anni fa, quando era ancora l'epoca d'oro dell'Activision. Vi ricordate *Gho-stbuster* e *Web Dimension?* E *Mindshadow?* (Spec, C64 e Ams; L5000c) Era lo stato dell'arte dei giochi d'avventura - al tempo, voglio dire. Infine abbiamo *Knightmare* (Spec, C64 e Ams; L5000c), un gioco uscito nell'87 e basato su un gioco televisivo inglese (di cui abbiamo parlato lo scorso numero, n.d.r.).

ZEPPELIN

Ultima arrivata (cronologicame-



GE... nte) sul mercato dei giochi economici, e conosciuti dagli amici come Digible-soft, ma traboccante di nuovi



prodotti. Hanno Las Vegas Casino (Spec, C64 e Am; L.7500), che contiene Baccarat, Craps, Roulette e Blackjack. Jocky Wilson's Dart Challenge (Spec, C64 e Am; L.7500) offre due tipi di gare di freccette e una sfida con un avversario umano. Sfortunatamente le lattine di birra non sono incluse nel gioco, quindi dovrete procurarvele da soli. Gli altri prodotti da 7500 lire sono Rally Simulator (Spec, C64 e Am), Para Assault Course (Spec, C64 e Am), e Zybex (Spec). A 5000 lire solo su C64 hanno Terrafighter e Maser Blaster più Battle Tank Simulator su Spectrum e Amstrad. L'altro titolo che resiste ad un sommario scrutinio, se non altro per il nome, è Bionic Ninja (Spec, C64 e Am; L.5000). Wow!

RACK-IT

L'etichetta Rack-It della Hewson ha messo a segno alcuni buoni colpi ri-editando il vecchio catalogo FTL. C'è lo spara-e-fuggi a scorrimento Light Force, l'avventura dinamica acquatica Hydro-foot, più l'originalissimo spara-e-fuggi Shockway Rider. Tutti questi titoli sono disponibili per Spectrum, C64 e Amstrad e dovrebbero costare L. 7500. Lightforce è stato una celebrità dello Spectrum perché è stato uno dei primi giochi ad impiegare spriti e sfondi multicolore. (OK anche Dark Sceptre li aveva, ed anche molto grandi, ma siete mai riusciti a stare svegli abba-stan-



za a lungo da vederli?) Hydro-foot è stato uno dei migliori giochi creati da Roy e Greg. È un arcade adventure isometrico con

anche se talvolta è un po' lenta. Non c'è realmente lo spazio per esaminare tutte le compilation US GOLD, ce ne sono a centinaia, quindi leggete la lista di titoli in coda all'articolo.

OCEAN IMAGINE

THE IN CROWD

(Spec, C64 e Am; L25000c L39000d indicativo)

5 STAR



(Solo ST, L39000d indicativo)

TAITO COIN-OP HITS

(Spec, C64, Am; L18000c e L25000d)

Due compilation della Ocean e una dell'Imagine, una volta fiera casa di software ed ora semplicemente un nome. Una delle più tutte compilation attuali è *The in Crowd*, che a parte il fatto di essere il titolo di un'eccezionale canzone di Brian Ferry è anche l'ammiraglia delle compilation Ocean di quest'anno. Per prima cosa c'è *Barbarian* (la versione con Maria Whittaker in copertina), seguono poi *Crazy Cars*, *Karnov*, *Gryzor*, *Predator*, *Combat School*, *Target Renegade* e *Platoon*. Roba che l'anno scorso costava tra le 150 e le 200 mila lire e oggi viene via a L.25000. Il mio preferito è *Target Renegade*, il miglior picchia-duro a cui io abbia mai giocato e il solo che mi abbia tenuto sveglio per un'intera notte per cercare di batterlo (sul C64). *Platoon* invece l'ho trovato un po' deludente, ma credo che sia difficile produrre un gioco di guerra che non esalti la guerra.

5 Star è una compilation già apparsa per le altre versioni, ma solo ora ci sono abbastanza giochi "vecchi" per ST, cioè dell'anno scorso, da poterli raggruppare. *Barbarian* (mi ripeto: la versione della Palace, con la bella Maria in copertina), *Crazy Cars*, *Enduro Racer*, *WizBall* e *Rampage*. Sono anche questi titoli "caldi" e, stranamente, solo uno è un gioco Ocean. Gli altri sono, in ordine, della Palace, della Titus e



della Activision (un paio). Vedete, sembra che ci sia una nuova regola nel gioco delle compilation ed è questa: non devono essere per forza dei vostri giochi: tutto fa brodo, basta che abbiano venduto abbastanza bene.

Molti pensano che *Barbarian* abbia venduto molte, anzi moltissime copie, per la ragazza sulla copertina della confezione. La critica ebbe delle riserve, ma il gioco scalò le classifiche di vendita e tutte le riviste pubblicarono consigli e trucchi per parecchi mesi. Degli altri giochi di *5 Star*, l'unico che mi lascia dubbioso è *Rampage*. Non so: alcune persone erano entusiaste di questo gioco, ma non posso dire altrettanto. Secondo me il migliore rimane *Enduro Racer*, ma a me piacciono i giochi di guida quindi era inevitabile che fosse il mio preferito.

Anche la Taito ha il suo buon numero di conversioni da coin-op e per provarlo la Imagine ne ha messo un bel po' su una cassetta: *Rastan*, *Slap Fight*, *Renegade*, *Arkanoïd*, *Flying Shark*, *Arkanoïd II-Revenge* di Doh, *Bubble Bobble* e *Legend of Kage*. Questa compilation si piazza al secondo posto nella classifica dei migliori acquisti, per essere una raccolta di ex numero uno delle classifiche, nessuno dei quali è realmente invecchiato: sono più giocabili di molti titoli attualmente in commercio. Non c'è neanche molta differenza tra le diverse versioni: la versione per Spectrum è veloce e giocabile quanto quelle più colorate per Commodore e Amstrad. *Bubble Bobble* è un gioco bellissimo, è stato un enorme successo nelle sale giochi, e rispetto a tutti gli altri "successi" riproposti è sicuramente il più irresistibile da giocare.

BEAU JOLLY

SUPREME CHALLENGE

(Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)

COMPUTER HITS

(Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d). Annunciate le versioni per ST e Amiga.

TPrendendo spunto dal mercato discografico, la Beau Jolly è riuscita a mungere la grande mucca del software, nonostante non abbia mai realizzato alcun gioco. Il suo lavoro consiste nel convincere le case di software a dargli dei giochi per produrre compilation a proprio nome. E così *Supreme Challenge* contiene *Elite*, *Tetris*, *Starglider*, *Sentinel* e *Ace 2*, un'ottima selezione. Se questa non è la compilation con i migliori giochi, allora io sono un pinguino. Già le sole versioni a 8-bit di *Elite* e *Starglider* sarebbero un gran colpo, se ci aggiungiamo poi quell'irresistibile gioco che è *Tetris*, quell'incredibile simulazione di combattimento aereo che è *ACE2* e quel rompicapo che è *Sentinel* abbiamo il campione del mondo delle compilation. Chiunque non è d'accordo con me deve essere morto dal joystick in su. Se non acquistate giochi ad 8 bit in questo periodo, acquistate almeno questa compilation. *Sentinel* è abbastanza strano, ma è senz'altro il gioco più originale dello scorso anno. Con la sua particolare prospettiva tridimensionale e quei paesaggi surreali, è il miglior gioco della compilation (Hey! Questo significa che è il miglior gioco della miglior compilation! Oh.)

Ed ora, dopo questa pesante affermazione, veniamo a *Computer Hits*...Mmm, OK, non è che ci siano molti gran giochi in questa compilation, ma in compenso ce ne sono tanti. Ci sono *Enlightenment*, *Druid II*, *Ninja Hamster*, *Tarzan*, *Mega Apocalypse* e

Master of Nile, per tutti i formati. Sulla versione per C64 c'è anche *Traz*, *Samurai Warrior*, *Morpheus*, *Frightmare* e *Magnetron*. Sulla versione per Spectrum ci sono *Frightmare* e *Traz*, sulle versioni per Amstrad *Boggit*, *Activator* e *Endurance*, ed entrambi le versioni per Spectrum e Amstrad hanno in aggiunta *Dark Sceptre* e *Catch 23*. Come ho già detto non sono poi così eccezionali. D'altronde, in confronto a *Supreme Challenge* impallidiscono.

GREMLIN GRAPHICS

10 GREAT GAMES

(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)



SPACE ACE

(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)

FLIGHT ACE

(Spec, C64 e Ams; L18000c e L25000d)

Grandi giochi, grandi compilation: è la vecchia e gustosa Gremlin che non delude mai. La casa di Sheffield sta rieditando tutti i giochi da lei realizzati su tre mega-compilation.

10 Great Games contiene *Leaderboard*, *10th Frame*, *Last Mission*, *Rana Rama*, *Fire Lord* e *Fighter Pilot* per tutti i formati. Sulle versioni per Spectrum ed Amstrad ci sono *Rocca*, *Impossaball*, *City Slicker* e *Dragonator*; e sulla versione per C64 c'è *Rebounder*, *Indis Alpha*, *Eagles* e *Alley Kat*. Qualcosa per tutti, penso siate d'accordo. Devo dichiarare un debole per *Leaderboard* e *Indis Alpha* di Jeff Minter su C64, e *Impossaball* sullo Spectrum. Grazie a loro, vale la pena dare un'occhiata a **10 Great Games**.

Space Ace è una raccolta di giochi vagamente di fantascienza come *Cyberoid*, *Northstar*, *Zynaps*, *Trantor*, *Exelon*, *Venom Strikes Back* e *Xevious*. *Trantor* è abbastanza carino e non del tutto soppiantato dall'ultimo lavoro della Probe, *Savage*. Ve ne accorgete? Veloce e furioso: vale la pena dargli un'occhiata. *Cyberoid*, *Zynaps* ed *Exelon* sono precedenti dalla loro reputazione e garantiscono delle buone vendite per **Space Ace**.

Flight Ace è invece e, come vi aspetterete dal titolo, una raccolta di simulatori di volo: *ACE*, *Spitfire 40*, *Air Traffic Control*, *Tomahawk*, *Strike Force Harrier* e *ATF Beh*, *ATF* fu un gioco incredibile e raccolse ovunque moltissimi consensi. E' un misto tra un simulatore di volo ed un gioco d'azione - con un grafica coinvolgente e un'azione di gioco entusiasmante. Potete sorvolare la superficie a volo radente, un modo molto utile per evitare di essere intercettati dai radar nemici, come insegnano i missili Cruise. *Spit-*

fire 40 è stato premiato, se non ricordo male, per la sua grafica d'effetto, specialmente sul C64. Dopo qualche partita con questa compilation viene quasi voglia di arruolarsi nell'aeronautica.

MASTERTRONIC

MEGAPLAY

(Spec, C64 e Ams; L18000c)

Senza sorprendere nessuno, i giochi della compilation della Mastertronic, leader nel campo dei giochi economici (è forse un gioco di parole? n.d.r.) sono già usciti in versione budget ovvero economica. I titoli della



versione per C64 sono *Pipeline II*, *Agent X II*, *Rapid Fire*, *Cage Match*, *Street Beat* (che prima si chiamava *Ghetto Blaster*) e *Destructo*. Di questi giochi abbiamo reminiscenza piuttosto vaghe, il che ci spinge a pensare che non siano tra i migliori. Sulle versioni per Spectrum e Amstrad ci sono *Agent X II*, *Destructo*, *Zub*, *Raster-Scan*, *Curse of Sherwood* e *180*. Una selezione non troppo riuscita, con l'impressionante *Zub*, programmato in modo stupefacente, a fare la parte del leone.

MIRRORSOFT

TRIAD

(ST, Amiga; L59000d)

Un vero trio di successioni. Se non li avete acquistati quando sono usciti per la prima volta, dovete assolutamente farlo ora. *Starglider* è stato per un bel po' il gioco per Amiga e ST per eccellenza, e se non lo avete mai sentito nominare significa che negli ultimi 18 mesi tenevate la testa infilata in un secchio di sabbia. *Defender of the Crown* della Cinemaware, che fece rizzare i capelli a TUTTI coloro che avevano un Amiga. Ciò fu dovuto soprattutto alla grafica superba, non tanto al gioco in sé stesso che, a mio avviso, è un po' semplice. *Barbarian* della Psygnosis era uno strano picchiaduro: anch'esso fu lodato per la presentazione grafica, ma mi è sempre sembrato un po' ripetitivo. Detto ciò, cercherò di essere ripetitivo



GE... moltissime qualità: tali da raccomandare: grafica e animazione sono spassose, ma non solo: ci sono anche degli incredibili enigmi. Da non perdere.

CODEMASTERS

Non è mai senza almeno dieci nuovi titoli alla settimana. Quel Carl Ragazzi, alias Codemasters, hanno anche un bel po' di bella roba. *International Rugby Simulator* (Spec, C64, Ams; L5000; ST; L25000d) tanto per cominciare, con dell'ottima grafica su ST; *Pro Ski Simulator* (solo Amiga; L125000d) finalmente su 16-bit; *BMX FreeStyle* (Spec e Ams; L5000c), una specie di *ATV Simulator*, ma con più cose da fare; *Ninja Massacre* (Spec, C64 e Ams; L5000c) definito il definitivo clone di *Gauntlet*, e il rinominato da poco *SAS Combat Simulator* (Spec e Ams; L5000c); un picchiaduro con yell chiamato *Bigfoot* (Spec e Ams; L5000c); *Skateboard Simulator* (Spec e Ams; L5000c), ovvio, come non pensarci; e *Deathstalker* (Spec e Ams; L5000c) una piccola super avventura dinamica.

KIXX

Un trio composto da due ex-titoli Gremlin e uno US GOLD - *Football of The Year* (Spec, C64 e Ams; L7500c), *Krakk* (Spec, C64 e Ams; L7500c), *Way of*



the Tiger (Spec, C64, Ams, MSX e C16; L7500c) ed infine il significativo *Leaderboard* (Spec, C64 e Ams; L7500c). Considerato che potete trovare *Leaderboard* su un discreto numero di compilation, controllatele e vedete se è accoppiato a qualcosa che vi piace. È il gioco di golf e se non

GE... l'avete vi suggerisco di correre in un negozio ed acquistarlo oggi stesso. *Way of Tiger* non è male e secondo me è uno dei più interessanti giochi di



arti marziali degli ultimi due anni. Diciamo che ce ne sono stati di buffi in questo genere di giochi.

SILVERBIRD

La Telecomsoft possiede anch'essa un discreto numero di giochi da strappare un bisonte, non che io abbia verificato di persona, si capisce. Il primo è *International Speedway* (Spec, C64 e Am; L5000c). È un supergioco di guida che vi permette di giocare con delle motociclette da speedway senza rischiare di rompersi il collo o di ricoprirti dalla testa ai piedi di fango. Correte contro altri quattro avversari, iniziando con competizioni locali e arrivando sino ai livelli internazionali. *Motocross Mania* (solo C64, L5000c) è una gara multi-lead che non solo presenta numerosi ostacoli da superare, ma consente anche di scegliere moto sempre migliori. *Scuba Kidz* (Spec, C64, Amse MSX, L5000c), oltre ad essere il novetomillesimo titolo Telecomsoft che finisce con una Z è un gioco di ambientazione subacquea. Dovete attraversare 8 pericolose caverne sottomarine, facendo attenzione agli squali. Ma il titolo più divertente deve essere *Bilboard* (Spec, C64 e Am; L5000c). La grande tradizione Silverbird nei giochi-enigma (*Cosa? n.d.r.*) vi mette su una scala di un cartellone pubblicitario a mettere insieme immagini scomposte da 4 fino a 64 pezzi, a seconda del livello. A voi il compito di riordinarli. Briliante.



anch'io: *Triad* ad dei giochi presentati egregiamente. Se vi piacciono i giochi di strategia, vi consiglio di provarli prima di comprarla. Sono molto belli da vedere sul video ed i vostri amici che posseggono un 8 bit ne resteranno favorevolmente colpiti.

TYNESOF

MEGAPACK

(ST e Amiga; L49000d)

Un'altra delle poche compilation 16 bit che merita di essere vista è questa della Tynesoft, con *Winter Olympiad*, *Mousetrap*, *Plutos*, *Seconds Out*, *Frost Byte* e *Suicide Mission*, un gioco mai pubblicato. Sulla versione ST il gioco inedito è intitolato *Blood Fever*. *Winter Olympiad* non fu considerato al tempo un gran gioco, ma la sua grafica non è poi così male. Anche se non ha nulla di diverso dai soliti giochi sportivi, piacerà comunque agli appassionati del genere.



TUTTE LE COMPILATION IN UN COLPO SOLO

MASTERTRONIC

- **MEGAPLAY** (Spec, CBM, Am; L18000c)
- **PIPELINE II**, **AGENT X II**, **RAPID FIRE**, **CAGE MATCH**, **STREET BEAT**, **DESTRUCTO**

(Per Spectrum e Amstrad): **AGENT X II**, **DESTRUCTO**, **ZUB**, **RASTERAS**, **CURSE OF SHERWOOD**, e 180.)

US GOLD

- **GIANTS** (Spec, CBM, Am; L29000c, L39000d)
- **GAUNTLET**, **ROLLING THUNDER**, **CALIFORNIA GAMES**, **720**, **OUTRUN**
- **HISTORY IN THE MAKING** (CBM, Spec, Am; L49000d)
- **LEADERBOARD**, **EXPRESS RACER**, **IMPOSSIBLE MISSION**, **SUPER CYCLE**, **GAUNTLET**, **BEACH HEAD**, **GLITCH HEAD II**, **INFILTRATOR**, **KUNG FU MASTERS**, **SPY HUNTER**, **ROAD RUNNER**, **BRUCE LEE**, **GOONIES**, **WORLD GAMES**, **RAID**

- **AMIGA GOLD HITS** (solo Amiga; L25000d)
- **BIONIC COMMANDOS**, **ROLLING THUNDER**, **JINKS**, **LEADERBOARD**

- **SPORTSWORLD 88** (solo C64; L18000c e L25000d)
- **CHAMPIONSHIP WRESTLING**, **10th FRAME**, **HARDBALL**, **LEADERBOARD**, **4th & INCHES**, **SNOOKER** and **POOL**, **GO FOR GOLD**, **WATERPOLO**
- **COMMAND PERFORMANCE** (Spec, C64 e Am; L25000c e L25000d)
- **MERCENARY**, **HARDBALL**, **ARMAGEDON MAN**, **LEVIATHAN**, **BOBSLEIGH**, **SHACKLED**, **TRANTOR**, **CHOLO**, **XENO**, **10th FRAME**

- **TASTE OF AMERICA** (solo C64; L18000c)
- **SIDE ARMS**, **SOLOMON'S KEY**, **WORLD CLASS LEADERBOARD**, **SUPER CYCLE**

- **GO CRAZY** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)

- **SHACKLED**, **BAD CAT**, **JINKS**, **SIDEARMS**, **DESOLATOR**, **BEDLAM** (la versione per Spectrum: **MISSION ELEVATOR**, **THUNDERCEPTOR**, **FAST'N'FURIOUS**, **DESOLATOR**, **SIDEARMS** e **SHACKLED**)

- **EPYX ON PC II** (solo PC; L25000d, versione 3.5" L25000d)
- **WORLD GAMES**, **IMPOSSIBLE MISSION II**, **STREET SPORTS BASKETBALL**

ACTIVE DISTRIBUTION

- **EAS COMPILOT** (solo Amiga; 2 dischi L25000d)
- **MOTORCYCLE RACING**, **BREAKOUT CLONE**, **CAR RACING GAME**

MIRRORSOFT

- **TRIAD** (ST, Amiga; L59000d)
- **STARGLIDER**, **DEFENDER OF THE CROWN**, **BARBARIAN** (US)

GREMLIN GRAPHICS

- **10 GREAT GAMES** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **LEADERBOARD**, **10th FRAME**, **LAST MISSION**, **RANA RAMA**, **FIRELORD** (per tutti i formati); **ROCCA**, **IMPOSSIBALL**, **CITY SLICKER**, **DRAGONTOUR** (per Spectrum e Amstrad); **REBOUND**, **IRIDIUS ALPHA**, **EAGLES**, **ALLEY KAT** (per C64)

- **SPACE ACE** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **CYBERNOID**, **NORTHSTAR**, **ZYNAPS**, **TRANTOR**, **EXOLON**, **VENOM STRIKES BACK**, **XEVIOUS**

- **FLIGHT ACE** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **ACE**, **SPITFIRE 40**, **AIR TRAFFIC CONTROL**, **TOMAHAWK**, **STRIKE FORCE HARRIER**, **ATF**

- **10 MEGA GAMES** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **CYBERNOID**, **DEFLEKTOR**, **TOUR DE FORCE**, **MASK II**, **BLOOD BROTHERS**,

- **HERCULES**, **NORTHSTAR**, **TRIAXOS**, **BLOOD VALLEY**, **MASTERS OF THE UNIVERSE**

OCEAN/IMAGINE

- **THE IN CROWD** (Spec, C64 e Am; L25000c e L39000d)
- **BARBARIAN**, **CRAZY CARS**, **KARNOV**, **GRYZOR**, **PREDATOR**, **COMBAT SCHOOL**, **TARGET: RENEGADE**, **PLATOON**

- **5 STAR** (ST L39000d)
- **BARBARIAN** (UK), **CRAZY CARS**, **ENDURO RACER**, **WIZBOMB**, **RAMPAGE**

- **TAITO COIN-OP HITS** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **RASTAN**, **SLAP FIGHT**, **RENEGADE**, **ARKANOID**, **FLYING SHARK**, **REVENGE OF DOH**, **ARKANOID II**, **BUBBLE BOBBLE**, **LEGEND OF KAGE**

ELITE

- **FRANK BRUNO'S BIG BOX** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **FRANK BRUNO'S BOXING**, **COMMANDO**, **SCOOBY DOO**, **GHOSTS'N'GOBLINS**, **BATTY**, **1942**, **AIRWOLF**, **BOMB JACK**, **SABOTEUR**, **BATTLESHIPS**

- **FISTS AND THROTTLES** (Spec, CBM, Am; L25000c, L25000d)
- **IKARI WARRIORS**, **THUNDERCATS**, **BUGGY BOY**, **DRAGONS LAIR**, **ENDURO RACER**

BEAU JOLLY

- **SUPREME CHALLENGE** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **ELITE**, **TRITIS**, **STARGLIDER**, **SENTINEL**, **ACE 2**

- **COMPUTER HITS** (Spec, C64 e Am; L18000c e L25000d)
- **ENLIGHTENMENT**, **DRUID II**, **NINJA HAMSTER**, **TARZAN**, **MEGA APOCALYPSE**, **MASTER OF THE NILE**

Nota: alcuni prezzi sono indicativi

● Okay, siamo all'inizio dell'anno e avete in mano il secondo numero di K. Quindi abbiamo preparato qualcosa di speciale. Il programmatore di POWERDROME ci ha aiutato nel preparare un dettagliato manuale di consigli per ottenere il meglio da questa stupenda corsa in 3-D. Sconcertati da BOMBUZAL? Tony Crowther, disegnatore di molti livelli tortuosi, si è impegnato nel difficile lavoro di disinnescare gli esplosivi con alcuni trucchi offerti da Mark Jordan, l'uomo della Mirrorsoft che ha speso molto del suo tempo con Bombuzal.

Ma non è finita: dopo i consigli dello scorso numero sul gioco del secolo Elite, abbiamo preparato un listino per St che vi regala 10000 crediti e alcuni consigli sul seguito del gioco forse più amato dagli italiani, Last Ninja II

BOMBUZAL



■ Tony Crowther (sopra) e Mark Jordan della Mirrorsoft ci hanno beneficiato della loro conoscenza, con una dozzina di consigli bomba!

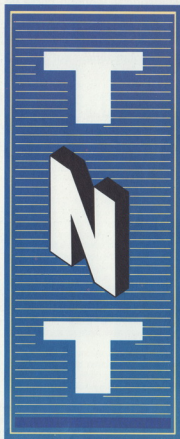
Un modo facile per completare un livello è di far brillare tutte le bombe e poi vedere quali mattonelle restano incolumi. Queste sono quelle che il giocatore dovrebbe puntare a completare.

Prima di cercare di completare un livello studiatene attentamente la mappa.

Quando state cercando di far brillare una bomba pulsante prendetela in mano: vi sarà più facile vedere la sua dimensione.

Ricordate che quando state teletrasportando un droide, i mostri non vi fanno alcun effetto.

Quando vi teletrasportate da una mattonella all'altra



siete invulnerabile alle esplosioni.

Gli interruttori hanno tre fasi: Fase 1 = SET, Fase 2 = ON, Fase 3 = OFF. La fase 1 non può essere annullata dopo aver attivato l'interruttore.

Le esplosioni avvengono sempre prima del teletrasporto, quindi se siete su una mina, sarà esplosa quando vi arriverete, sempre che la mattonella sia nel raggio dell'esplosione e sia inchiodata.

Nelle versioni per Amiga e ST di Bombuzal il mouse rende il gioco ancora più difficile, quindi dovrebbe essere usato soltanto dai giocatori esperti.

Quando avete a che fare con più di un cattivo, cercate eliminarli velocemente: usate le mattonelle dissolventi e gli interruttori per far scomparire le mattonelle sotto di loro.

Quando usate droidi a vista lunga potete attivare gli interruttori, ma quando la bomba esplode il droide morirà. Inoltre, se cercate di allontanarlo dalla bomba riuscirete a muovervi solo dopo che ambedue sono stati distrutti.

Un droide cieco non può attivare gli interruttori.

Ricordatevi il codice! Meglio ancora, scrivetelo. Vi servirà quando continuerete il gioco un altro giorno.



POWER

Chi può ottenere il meglio da POWERDROME se non il suo creatore, Mike Powell? Se state guidando il Typhoon come se fosse una Panda, date un'occhiata a quello che scrive Mike per K, poi infilatevi i guanti, abbassate la visiera, impugnate il joystick e vedete se riuscite a battere il miglior tempo sul giro del Maestro....

ALLA GUIDA DEL TYPHOON

In *Powerdrome* ci vuole una certa dose di allenamento prima di poterlo giocare bene. All'inizio, il mouse può sembrare un po' troppo sensibile. Deve essere così per i circuiti tortuosi più difficili, dove magari volete passare da una completa virata a sinistra ad una a destra in 1/10 di secondo. Per i principianti è meglio il joystick, ma se volete precisione e repentini cambiamenti di direzione, dovete usare il mouse.

Innanzitutto, riducete la risposta del timone di quota (elevator) sullo schermo di messa a punto. Se andate ancora a sbattere contro qualunque superficie, attivate l'opzione y-lock quando siete ai box. Dopo forse un quarto d'ora sul circuito Test Oval dovreste essere

riusciti a farci la mano e potete quindi aumentare la sensibilità.

CURVARE VELOCE

Per far curvare il Typhoon, dovete semplicemente inclinarlo trasversalmente. Questo però non è il modo più veloce per curvare. Per prendere le curve veloci dovete inclinare il velivolo quasi ad angolo retto, poi tirare indietro il mouse, usando come guide i timoni di quota.

Usate le traiettorie. Proprio come nelle corse automobilistiche, la traiettoria più veloce per prendere una curva è dall'esterno della pista verso l'interno e poi di nuovo verso l'esterno quando si esce dalla curva. In questo modo raddrizzate il più possibile la curva. In tre dimensioni è un po' più difficile prendere la traiettoria giusta, ma il principio è lo stesso. Quando siete all'esterno della pista, volate il più vicino possibile al campo di forza aereo - non solo produce meno danni che andare a sbattere sul terreno, ma a quell'altezza la pista è più larga.

Entrare in una sezione sotterranea è una delle manovre più difficili da eseguire correttamente, ma anche una delle più soddisfacenti se fatta bene. Il modo più veloce sta nel non frenare assolutamente ma nel ribaltare a testa in giù il velivolo e tirarlo all'indietro. Poi giratelo di 180 gradi seguendo la curva naturale della pista e tiratelo di nuovo indietro.

RETRORAZZI

Non riuscirete a fare un giro molto veloce senza usare i retrorazzi. Ma attenzione, usateli solo quando siete in un rettilineo o potreste pentirvene. Potreste surriscaldare i motori, soprattutto sul circuito ovale con i suoi quattro rettilinei, quindi tenete d'occhio l'indicatore della temperatura: se fondete un motore i tempi che siete riusciti a fare verranno cancellati.

CAMBIO DEI FILTRI

Quando si avvicina una tempesta, dovete decidere se andare o no nei box a cambiare i filtri. Calcolate quanti giri vi mancano: avete comunque bisogno di fermarvi per fare rifornimento o riparazioni? Potete anche rischiare ed andare avanti senza cambiare i filtri, ma la tempesta può durare più a lungo di quanto pensiate.



COME GIOCA

CONSUMO DI CARBURANTE

Il modo più veloce per entrare nei box è di prendere la corsia dei box e, scegliendo il momento giusto, spegnere i motori prima di arrivare al vostro box. In alternativa, se state andando troppo in fretta per rallentare in tempo, andate a sbattere contro il muro più vicino.

TATTICHE DI CORSA

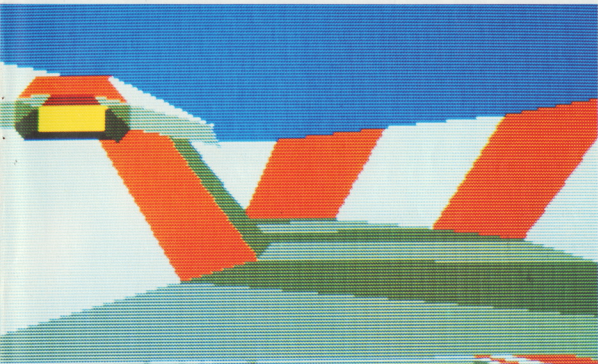
Il modo più veloce per entrare nei box è di prendere la corsia dei box e, scegliendo il momento giusto, spegnere i motori prima di arrivare al vostro box. In alternativa, se state andando troppo in fretta per rallentare in tempo, andate a sbattere contro il muro più vicino.

RIPARAZIONI DEI GUASTI

Se è quasi la fine della corsa, non preoccupatevi di fare riparazioni. Se invece dovete rientrare ai box per fare rifornimento: il cambio dell'ovale non vi farà perdere tempo. Scoprite quanto avete di vantaggio prima di entrare ai box così che potrete farvi un'idea di cosa potete cambiare.



DROME



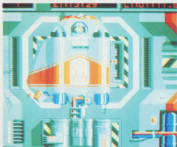
RE SECONDO MIKE POWELL.

Track Tips

Test Oval. Questo non ha veri e propri segreti: usate i retrorazzi più che potete, senza però far fondere i motori.

Il mio miglior giro: 11,24 secondi

AntarCorp. Sezione sotterranea molto stretta, quindi cercate di stare nel centro della pista.



Potete tagliare la chicane verticale sotterranea.

Il mio miglior giro: 53,17 secondi

Clorotek. L'entrata della sezione sotterranea è difficile perché è dopo una curva a destra. Usate la tecnica di ribaltamento. La sezione dall'uscita del sotterraneo alla linea di partenza deve essere percorsa facendo un uso giudizioso dei retrorazzi.

Il mio miglior giro: 38,35 secondi

Otyaka. Questa buia sezione sotterranea è difficile all'inizio, ma non così difficile come sembra una volta che sapete com'è la pista. Dopo essere ritornati in superficie, potete prendere dritta la sezione dall'uscita del tornante a destra fino alla linea di partenza, ma solo se prendete la traiettoria giusta attraverso le varie chicane.

Il mio miglior giro: 56,58 secondi

Banzai. Questo è forse il più difficile dei sei circuiti. Di solito qui è meglio scegliere il carburante Mono Standard dato che è difficile sfruttare la velocità supplementare del Nitra. Dimezzate la

velocità per affrontare il pendio sotto la pista poiché un incidente può costarvi molti secondi.

Il mio miglior giro: 59,18 secondi

Apocalypt. Il tornante a gomito (la terza curva dalla partenza) dovrebbe essere presa al 30% della velocità. In alternativa, se non avete ancora troppi danni, puntate dritto sulla curva e sbattete contro il muro per diminuire la velocità. Per fare il giro della morte sotterraneo vi ci vorrà un po' di allenamento. Usate leggere correzioni del mouse: se vi schiantate qui, sarà difficile prendere velocità per ripartire.

Il mio miglior giro: 38,90 secondi

MODO DATALINK

Se avete un amico con ST, mettetevi insieme e giocate con lui nel Modo Datalink. La soddisfazione di battere un avversario in carne ed ossa vale il costo di un cavo. Se uno di voi è molto meglio dell'altro, potete usare gli handicap: ad esempio, il più veloce userà il carburante più lento e niente retrorazzi. Se siete in parecchi fate delle gare ad eliminazione.

LAST NINJA 2

■ Tanto per cominciare, ecco come completare il primo livello sullo Spectrum.

Dalla stanza di partenza andate dietro la tenda e date un pugno al mattone che lampeggia quando entrate. Tornate alla prima stanza e entrate nella botola che si è aperta. Ora dovreste vedere una chiave sul pavimento: prendete la chiave ed uscite. Uscite dallo schermo successivo dall'uscita in basso e nello schermo seguente troverete una stella shuriken in una scatola: prendetela.

Passate nella fessura nel muro ed entrate nella stanza: vedrete un giocattolo con coltelli. Passategli di fianco ed andate nella stanza successiva. Lanciate una shuriken contro l'uomo in questa stanza e prendete la mappa prima di questa stanza ed uscite a sinistra. Saltate il varco, prendete la perla e ritornate, saltando, nella stanza precedente. Camminate all'indietro sulle barre nel muro e scenderete, ripassate davanti al giocattolo prima di lasciare la stanza dall'uscita di destra.

Passate attraverso la fessura nel muro ed entrate in una stanza, tirate una shuriken contro l'uomo e prendete la prima metà del bastone per il riso mentre siete nel bagno delle signore. Ripercorrete i vostri passi fino alla fessura nel



muro e passate nella stanza successiva. Lanciate una shuriken contro l'uomo e prendete l'altra metà del bastone sempre nel bagno delle signore. Uscite dalla stanza e prendete l'hamburger al baracchino degli hot dog. Uscite dall'uscita in alto e dovreste trovarvi nella stanza del cancello. Andate verso il centro del cancello tenendo in mano la chiave e date il comando "pick up", poi passate il cancello. Saltate il fiume usando la barca (vi ci vorrà un po' di pratica) e uscite.

Nella stanza successiva ci sono delle api: evitatele e prendete il sentiero tortuoso. Quando siete a metà del sentiero, correte e poi saltate sull'isolotto. Andate verso i cespugli e spingete la barca col bastone: dovrebbe muoversi. Poi portatevi sul lato inferiore dell'isolotto, correte e saltate di nuovo sul sentiero. Ora attraversate il fiume usando la barca e lasciate il parco. Ora caricate il secondo livello.

■ Giorgio Berelli, Mantova.

PLATOON

■ Ecco un trucco per gli utenti ST.

Digitate HAMBURGER - HILL quando sullo schermo appare il titolo e sotto i nomi dei programmatori apparirà la parola "CHEAT". Cominciate a giocare e scoprirete che premendo F2 vi troverete direttamente al TNT. F3 vi porta direttamente al ponte e F4 vi porta subito al villaggio.

IL DEFINITIVO TRUCCO PER SPECTRUM

Se siete bloccati nel primo livello di un gioco quando invece vorreste trovarvi nel settantesimo o finire il gioco, ecco qui un trucco che dovrebbe funzionare con alcuni titoli multi-load.

Innanzitutto caricate il gioco come al solito. Poi caricate l'header, cioè il caricatore,

del primo livello e andate avanti veloce fino al livello a cui volete giocare. Saltate l'header e caricate soltanto il blocco principale.

Non abbiamo avuto la possibilità di provarlo, quindi se non funziona spedite, per favore, le vostre rimozioni a qualcun altro.

CARRIER COMMAND

Un praticotrucco per individuare la portaerei nemica.

Iniziate un gioco d'azione e impostate il tragitto per Isolus (a est di Thermopylae). Rimanete fuori rotta per circa 10 minuti. Appena compare il messaggio "Isolus è ora un'isola nemica", fate decollare un Manta e volate verso la parte settentrionale dell'isola. La portaerei nemica sarà esattamente di fronte a voi.

Inoltre quando dovete armare di nuovo un Walrus, provate a montare i due missili e un laser (più quello che volete caricare).

■ Fabrizio "Il Generale" Hillman, Roma.

SUPER MARIO BROS

■ Questo classico della Nintendo è in giro da un po', ma sapete come accendere i fuochi d'artificio? Oppure perché dovreste distruggere Super Mario? Leggete pure...

I PASSAGGI SPAZIO-TEMPORALI

Ci sono tre passaggi spazio-temporali in SMB, il primo è alla fine del Mondo 1-2. Prendete l'ascensore che sale e saltate in cima. Correte a destra e troverete una stanza che contiene tre tubi: portano al Mondo 2, 3 e 4. Alla fine del Mondo 4-2, prendete l'ascensore fino in cima e poi correte a destra dove troverete il passaggio per il Mondo 5. Per arrivare velocemente al Mondo 8, saltate verso l'alto nel Mondo 4-2 per far apparire i blocchi invisibili. Saltate sui blocchi e colpite un mattone per far apparire una lina. Salite sulla lina e correte a destra collezionando monete allo stesso tempo. Poi arriverete al passaggio finale che porta al Mondo 6, 7 e 8.

Nel Mondo 4-2 ci sono



altri blocchi nascosti in posti che a prima vista sembrano vuoti. Mettetevi in piedi sul blocco per prendere il Fungo o altri oggetti.

I fuochi d'artificio possono essere accesi quando saltate sulla perla alla fine di ciascun livello. Il segreto dei fuochi d'artificio sta nell'ultima cifra dell'indicatore del tempo.

Saltate sulla perla quando il numero è un uno, un tre o un sei e i fuochi d'artificio scoppiaranno una, tre o sei volte. Dato che ciascuna esplosione vale 500 punti, calcolate bene il momento di saltare. Una tattica difensiva è quella di lasciar morire Super Mario. Si trasformerà in un Mario semitrasparente e sarà invulnerabile per qualche secondo.

Appena prima della fine del Mondo 3-1 c'è una scala. Quando Koopa Troopa scende la scala e arriva al gradino più basso, saltategli sopra per fermarla e continuate a saltargli addosso: guadagnerete una vita per ogni salto, fino a 100 salti! Non andate oltre 100 però o il gioco finisce.

Se perdetevi tutti i vostri Mario - un bel pasticcio se siete arrivati al Mondo 8 - premete il pulsante "start" mentre tenete premuto il pulsante A. Potrete ricominciare dal primo livello dell'ultimo Mondo visitato. Ad ogni modo, avrete soltanto altri tre Mario.

Ricordate che Mario corre più veloce quando premete il pulsante B, quindi quando siete al termine dello schermo bonus nelle nuvole del Mondo 3 - nel punto in cui ogni blocco è allineato - tenete premuto il tasto B e potrete raccogliere tutte le monete senza cadere.



SPACE HARRIER

Se la versione ST del gioco vi sembra troppo difficile - nonostante la stupenda mappa a pagina 70 - digitate questo listato in basic e salvatelo. Inserite quindi un disco vergine sul quale avete creato in precedenza un AUTO folder e fate girare il programma.

Ora resettate il computer con il disco nel drive e attendete che il motore del drive si fermi. Inserite nel drive il disco 1 di Space Harrier e premete un tasto. Il gioco dovrebbe caricare normalmente ma con crediti infiniti (potete continuare a giocare dopo aver perso tutte le vostre vite, per quanto volete).

```
10 rem crediti infiniti per Space Harrier
20 addr=&h7fd00
30 def seg=0:1985 version of BASIC only
40 for i=0 to 239 step 2
50 read w$: poke addr+i,val(i)&h*+w$)
60 next i
70 bsave "auto/shcheat.prg",addr,240
80 end
90 data 601a,0,ce,0,0,0,0,0
100 data 0,0,0,0,0,0,2a6f,4
110 data 203c,0,800,2200,d28d,2b1,ffff,ffe
120 data
2e41,2f00,2f0d,4267,3f3c,4a,4e41,3f3c
130 data 8,4e41,4267,4879,0,c2,3f3c,4e
140 data
4e41,4a40,66e8,42a7,42a7,4879,0,c2
150 data 2f3c,4b,3,4e41,2e40,2e00,2040,91fc
160 data 0,300,2848,203c,0,11,20e8,400
170 data 51c8,fffa,397c,42a,1a,397c,3ea,16
180 data 91fc,0,4,30bc,4e75,243c,0,200
190 data 263c,0,d4e,4eac,14,d9fc,0,444
200 data 2c6f,10,294e,98c,2f07,4eac,2fe,4eac
210 data 4e,4eac,a0,d9fc,0,bc4e,2c6c,4e71
220 data
4e71,4eac,14,4eac,200,4eac,232,6175
230 data 746f,5c61,2e70,7267,0,0,2c,1400
```

■ Leonardo Guasco, Tirrenia.

CAPONE

Più che un trucco, una sorpresa per gli utenti Amiga.

Nascosto da qualche parte c'è uno schermo segreto.

Non vi dirò cosa contiene, sta a voi scoprirlo. Ecco come fare ad accedere allo schermo misterioso: quando siete davanti all'ufficio postale cercate una palla in cima all'asta della bandiera; se riuscite a colpirla una volta, il vostro punteggio aumenta di botto; se la colpite una seconda volta entrerete nello schermo segreto.

Una volta in questo schermo fate fuoco a volontà nuovamente e vi ritroverete, come d'incanto, allo scontro finale nella banca.

■ Sandro Vertemati, Seveso.

BARI DI TUTTO IL MONDO
CONTINUETE AD AIUTARVI!

Volete diventare famosi? È facile, basta disegnare una mappa, scoprire una poke, trovare qualche trucco o ideare una strategia per uno qualunque dei giochi recensiti da Kappa. Attenzione, però, che siano Trucchi e poke

per giochi recenti - quelli vecchi ormai non hanno più segreti per nessuno. Datevi da fare con i giochi di questo numero e vediamo cosa riuscite a tirar fuori. Mandate i vostri suggerimenti al seguente indirizzo:

**RUBRICA
TRICKS 'N'
TACTICS
K
Via Aosta, 2
20154 MILANO**

ELITE

■ Se avete un ST, se siete in balia dei Thargoid, e se amate i trucchi - battete il seguente listato e date il run per poter investire i crediti in tutti gli accessori che desiderate!

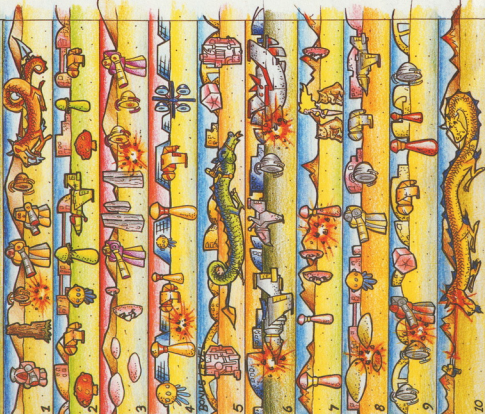
Fate girare il listato e create un gioco salvato su un disco e potrete ottenere i seguenti benefici: Un front military laser, un beam laser per ogni parte e un mining laser sul retro. Potete anche acquistare quattro missili, un'energy bomb, il docking computer, il fuel scoop, l'ECM jammer, il large cargo bay, l'escape pod e più di 10,000 credits. Quando date il RUN il programma creerà un file chiamato 'CHEAT.CDR'. Quando vorrete tutte queste facilitazioni, caricate Elite e quindi il gioco salvato come CHEAT. NOTA il programma non funziona con il BASIC HISOFT.

```
100 rem ELITE CHEAT
110 rem di Paul Webster
120 rem LEGGI PRIMA LE NOTE
130 def seg=0: rem basic solo 1985
140 chksum=0: addr=&h7fd00
150 for i=0 to 15
160 print "sto leggendo i data: Line ":"300+(i*10)
170 for j=0 to 15 step 2
180 read w$: word=val ("&h"+w$)
190 poke addr+(i*16)+j,word
200 chksum=chksum+word
210 if chksum>29875 then chksum=chksum
AND &hFFFF
220 next j
230 read chk
240 if chk<>chksum then print "Errore nei data
alla linea ":"300+(i*10): end
250 chksum=0: next i
260 print "data ok, sto creando il file."
270 bsave "CHEAT.CDR",addr,256
280 print "finie."
290 end
300 DATA
FFFE,ATB6,F9B2,4EAB,F7F1,D2F4,F3F3,544
5,25390
310 DATA
EFAS,EDAA,EBEE,E9FF,FFE6,65E4,63EE,E1
E1,3797
320 DATA
```

```
DFDF,DDDD,0DDA,D9D9,D7D6,55D6,53D3,D
1D0,2238
330 DATA
CFCE,CDCC,CBCA,C9C8,C7C6,C5C4,C3C2,
C1C0,1592
340 DATA
BFBE,BDBC,BBBA,B9B8,B7B6,B5B4,B3B2,B1
80,1464
350 DATA
AFAE,ADAC,ABAA,A9A8,A7A6,ASA4,A3A2,A1
A0,1336
360 DATA
9F9E,9D9C,9B9A,9998,9796,9594,9392,9190,
1208
370 DATA
8F8E,8D8C,8B8A,8988,8786,8584,8382,8180,
1080
380 DATA
7F7E,7D7C,7B7A,7978,7574,7372,7175,
347
390 DATA
6F6F,6D6C,6B6A,6928,6775,6541,6362,6160,
25317
400 DATA
133F,2B39,5B3F,5958,5756,5554,5350,5150,2
1593
410 DATA
4F4E,4D4C,4B4A,4948,4746,4544,4342,4140,
568
420 DATA
3F3E,3D3C,3B3A,3938,3736,3534,3332,3130,
12728
430 DATA
2F2E,2D2C,2B2A,2928,2726,2524,2322,2120,
20792
440 DATA
1F1E,1D1C,1B1A,1918,1716,1514,1312,1110,
16568
450 DATA
0F0E,0D0C,0B0A,0908,0706,0504,0302,0100,
16440
```

■ Paolo Accolla, Castellamare di Stabia

SPACE AND SPACE HARRIER



crazy CARS II



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

UNIT 4 STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTRE
BASILDON ESSEX SS156DJ
PHONE: (0268) 541126



>Atari ST - life is just a bowl of goldfish in Fish.
But why am I upside down?_

FISH

La MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD mette le branchie

GLOOMY FOREST

80/53



>Atari ST - it may take some time for your Fish-
turned-human to see the wood for the trees

RAGIONI di tempo, ci hanno impedito il numero scorso di inserire la recensione dell'ultimo prodotto della Magnetic Scrolls (l'abbiamo però messo in copertina perché il pesce era troppo bello, n.d.r.). Ci siamo dati da fare ed ora possiamo offrirvi non soltanto la recensione, ma anche un'intervista con il suo autore Phil South.

Fish è un gioco in quattro parti, con tre scenari introduttivi e un'area di gioco più ampia nella quale si svolge gran parte dell'azione. Il gioco rispetta la tradizione della MS: una grafica eccellente, un potente parser e una notevole quantità di humor bizzarro. Se lo humor bizzarro vi scoraggia, non disperatevi. Paragonato a The Pawn, o a Jinxter, Fish è, beh, ancora più divertente. Sebbene non sempre faccia ridere, l'impressione generale è quella di un gioco con un approccio più diretto. L'accento però è sullo humor, non sulla stupidità.

In comune con giochi come *Lords of Time* e *Leather Goddesses of Phobos*, Fish crea uno scenario nel quale vi potete muovere da un mondo ad un altro. La storia è più o meno così:

Siete un agente dello Spionaggio Interdimensionale con il potere di trasferirvi da un corpo all'altro. Potete prendere in prestito qualsiasi corpo, da quello di un merluzzo a quello di un cammello a quello di un ragioniere. In Fish siete, a seconda dei casi, un pesce rosso, un tecnico musicale e una rock star. Questo vi permette di esplorare

mondi molto diversi e uno dei problemi tecnici che la MS ha dovuto superare nel gioco è stato quello di adattare la logica a corpi diversi. I pesci, dopo tutto, non possono fare le stesse cose che fanno gli umani.

I vostri avversari sono le Sette Pinne Mortali. Dalla bocca per pesci rossi, dalla quale cominciate il gioco, vi fiordate subito in tre diversi luoghi, risolvete una serie di enigmi e poi vi lanciate nel Fishworld per affrontare i malvagi.

Purtroppo, ci sono alcuni errori di programmazione nella versione 1.0 per l'IST. La maggior parte delle volte gli errori non sono gravi, sebbene sia sempre seccante sentirsi dire che c'è un interruttore sul muro e un momento dopo che non c'è. Ancora peggio è il bug che riguarda la soluzione di uno degli enigmi: risparmierò dei tormenti agli infelici



che lo giocheranno, consigliandovi di suonare tutte le tre cassette in una volta sola, una dopo l'altra, senza preoccuparvi di toglierle dal registratore per inserire la successiva.

Quegli enigmi che non sono affetti da tali problemi (1) hanno una logica godibile, uno dei punti di forza della MS. Il gioco nel suo insieme è migliore di *Guild of Thieves* - ha un'atmosfera coerente, una storia coinvolgente e ben delineata e una serie di obiettivi abbastanza comprensibili. Non potreste chiedere di più a un gioco grafico-testuale...ed è davvero MOLTO carino!

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L39000d	1989
ATARI ST	L39000d	1989
IBM PC	L49000d	USCITO
AMIGA	£24.99dk	USCITO

K-VERDETTO

Più giocabile di *Corruption*, disegnato meglio di *Jinxter* e non così cavilloso come *The Pawn*. Questa è la miglior realizzazione della MS dai tempi di *Guild of Thieves*, anche se la versione 1.0 per l'IST è rovinata da qualche manchevolezza di programmazione.

PAESAGGIO 95 SISTEMA 93

FILIPPO SUD

"...eravamo lì, seduti sul treno, parlando in astratto come facciamo noi di cose strane, ed ho detto a John: 'Tu sei un pesce. Vai ad ovest, cosa vedi?' Da qui è nata l'idea di salvare il mondo dalla vaschetta dei pesci rossi. John è diventato stranamente tranquillo, e alcune ore più tardi mi ha chiamato e mi ha detto che stavamo scrivendo un gioco per la Magnetic Scrolls."

Allora è andata così? John Molloy, esperto di tecnologia musicale, e Phil South, ingegnere della mente, (aiutati dall'avvocato del diavolo Peter Kemp e da Rob Steggles dello staff dell'IMS) sono i primi creatori di giochi esterni a produrre un'avventura per la Mag Scrolls. Sembra un ottimo gioco, malgrado i problemi derivati dalla collaborazione creativa.

"Sono contento che sia venuto così bene," ammette Phil, "purtroppo non sono stato in grado di scrivere nello stile della MS, ma lo spirito originale del gioco è riuscito ad emergere, sebbene sia stato scritto da una specie di comitato."

L'obiettivo originale era di creare una realtà che fosse coerente in un mondo pieno d'acqua - una cosa tutt'altro che semplice. Phil e John hanno puntato sulla consistenza della logica nella creazione dello scenario e degli enigmi. Principalmente hanno cercato di rendere credibile i comportamenti degli "esseri-pesce in un mondo di pesci".

Il gioco deve molto alla lunga esperienza che Phil, John e Pete hanno con i giochi Infocom. Sorcerer e Enchanter erano i loro favoriti. "Mi piacevano tutte le loro prime cose, ma quei due giochi li ho giocati tantissimo. Ho

anche giocato *The Hobbit* e l'ho risolto senza aiuto, cosa della quale sono stato molto orgoglioso. *Jewels of Darkness* è stato un altro dei miei preferiti."

È interessante notare che Phil ritiene che i giochi di adventure siano un'esperienza per più giocatori. "Preferisco giocare con qualcuno: per me sono giochi per due giocatori". L'impressione è che per lui gli adventure siano soprattutto un mezzo per divertirsi: una sensazione che si prova mentre si gioca a Fish. Proprio per questo, Phil ha un atteggiamento pratico nei confronti dei giochi in generale.

"Non mi piacciono i parser super-complessi

che non possono individuare una parola scritta in modo sbagliato. L'Infocom era solita avere un parser che leggeva solo le prime 4 lettere e preferisco questo sistema piuttosto che un parser tanto complicato da minare la giocabilità."

A Kappa siamo d'accordo con lui sui parser troppo complicati. Col parser dell'IMS, per esempio, potete scrivere GO NORTH e andare a sbattere il muso contro una porta se ce n'è una e se è chiusa. Questo non accade nella realtà - la gente apre le porte (a meno che non siano chiuse a chiave) - non ci passa attraverso. Cercare la complessità a scapito della realtà è una fatica inutile.



IL DECALOGO DEL PILGRIM OVVERO LA LISTA DELLA SPESA DEI GIOCATORI DI ADVENTURE.

Nel momento in cui scrivo, il primo numero di Kappa è uscito da appena qualche giorno. Troppo poco tempo per ricevere delle lettere da poter pubblicare su questo numero. Quindi ho pensato di illustrare in modo più esauriente, la "filosofia" del Pilgrim sui giochi d'avventura. Partendo dai quattro categorie che concorrono a determinare il K-Verdetto, ho preparato una specie di decalogo, una lista di cose da controllare ogni volta che gioco un adventure.

Tutto è relativo, e questo vale anche e soprattutto per gli adventure. Ciò nonostante, qualunque sia il vostro adventure preferito, ci sono dei punti fermi che bisogna considerare per determinare la qualità relativa di qualunque adventure: Ecco le domande che il Pilgrim si pone:

- Gli enigmi sono fantasiosi e logici? Oppure sono assurdi e illogici? O sono semplici indovinelli rimessi in forma appena accettabile?

- Ci sono possibilità alternative o più aree di gioco su cui "lavorare" contemporaneamente? Oppure dovete risolvere un problema specifico prima di passare ad un altro? I giochi in cui gli enigmi sono in "serie", invece che in "parallelo", per usare una similitudine elettrica, offrono poco in termini di ispirazione, più che altro soltanto una grande frustrazione.

- Com'è il testo? Brillante, descrittivo e ben scritto oppure limitato ai soli dati di fatto, senza alcunché che stimoli l'immaginazione? Elementi umoristici e secondari, anche se possono non avere influenza diretta sul gioco, rendono il gioco interessante e piacevole da giocare.

- Come sono i personaggi che incontrate nel gioco? Sono funzionali, interattivi, ben tratteggiati oppure sono dei baccalà, messi tanto per far numero?

- Come funziona il parser dei comandi, cioè la parte del programma che interpreta i vostri ordini? Accetta semplicemente due parole oppure comprende frasi intere ed articolate? Dovete usare una parola precisa per ottenere risposta? Un buon gioco ha un buon vocabolario e un ragionevole numero di sinonimi sia di verbi che di sostantivi.

- Studiate la disposizione delle locazioni, cioè la mappa del gioco. È strutturata in modo logico? I labirinti o le direzioni obbligate, ad esempio, hanno ragione d'essere oppure sono messi lì tanto per complicare insensatamente il

gioco? E quanti sono rispetto alla complessità e alle dimensioni del gioco?

- Perdona qualche errore oppure è troppo severo? In alcuni giochi si muore troppo facilmente e spesso senza mai avere la possibilità di difendersi o fuggire? E poi perché si muore? Per una stupidità o per ragioni valide?

- Il comando di save è dinamico oppure rigido? Potete salvarlo in qualunque momento, con un RAM-save, o soltanto alla fine in modo definitivo?

- Com'è il sistema del gioco? Ci sono contenitori di oggetti, comandi ad alto livello che rappresentano azioni complesse? Accetta l'uso di pronomi o comunque di riferimenti a oggetti e/o azioni fatte precedentemente?

- Infine, quando l'avete finito, vi dispiace oppure vi sentite sollevati?

Questo ed altro è quello che mi domando ogni volta che provo o gioco un adventure.

Credo che siano domande abbastanza obiettive, che si devono porre tutti, ciò nonostante, vorrei conoscere quali domande vi fate voi, quando giocate un adventure. Cosa vi attira, vi piace, vi diverte di questo speciale tipo di giochi. Soprattutto, in considerazione del fatto, come è stato scritto il mese scorso, che siamo italiani (non è nazionalismo) e quindi giocatori che hanno specifici problemi rispetto ai loro colleghi di madrelingua inglese.

Chiudo qui, rinnovandovi l'invito a scrivere. Solo col vostro apporto questa rubrica potrà diventare come la desiderate, quindi non fatevi pregare: prendete carta e penna, o computer e stampante, e scrivete. Leggo di tutto, in particolare le vostre lettere...

CONTATTARE IL PILGRIM...

Vi piacerebbe vedere il vostro nome pubblicato su queste pagine? Vi piacerebbe fare nuovi amici?

Non dimenticate che al Pilgrim piace ricevere lettere da altri avventurieri, consigli e suggerimenti e qualunque genere di corrispondenza relativa agli adventure e non dimenticate di includere nome e indirizzo. Scrivete a:

PILGRIM, c/o Kappa,
Via Aosta, 2
20154 Milano

NO PROBLEM!

Non c'è mai problema quando il Pilgrim veglia su di voi.

Stiamo sempre aspettando le vostre lettere con commenti, saluti e soprattutto consigli e soluzioni.

Il modo più veloce per mandarli è su una cartolina: indicate il nome del gioco, il problema e la soluzione. Spedite il tutto a: No Problem, c/o K, Via Aosta 2, 20154 Milano.



INGRID'S BACK

Ecco come ottenere firme per la vostra petizione... Firmatela da voi. Otto firme le potrete raccogliere alla Gnettlefield Farm - Gnoggin, Grandma, Armillaria, Bumpy, Arback Garden, Gnoah, Dimple e Gnora.

Fate che Flopsy aspetti fuori, davanti alla porta di Isfrunt. Andate sul retro e bussate alla porta, poi tornate davanti...

Lasciate la petizione sul tavolo al Three Mole Hill. Ritornate in seguito per riprenderla (firmata).

CORRUPTION

Prendete lo stetoscopio per aprire in seguito la cassaforte. Girate la serratura a combinazione quattro volte e prendete le ricevute, i registri ed i soldi.

Per ottenere punti supplementari leggete tutto quello che c'è nella valigetta.

Dovete passare le informazioni su otto punti a Goddard nonché dire al Sergente Russell della Coca. I punti sono: affidavit, certificato, conversazione, nastro, registro, ricevute, busta e casinò. Avrete bisogno di prove concrete.



PKA 1988 I PREMI KAPPA ADVENTURE



Mindfighter La grafica monocroma è piaciuta poco

LA MAGGIORE DELUSIONE DELL'ANNO

Candidati per questo ambito premio erano *Mindfighter* della Abstract Concept, *Lancelot*, *Borderzone* e *Sherlock*.

Holmes della Infocom, e *Jinxter* della Magnetic Scrolls. Dopo molte discussioni, il vincitore è risultato: *Mindfighter*, completo di una guida all'insonnia. Congratulazioni Anna, ma sappiamo che ti rifarai con la seconda uscita.

IL GIOCO PIU' STRANO DELL'ANNO

Qui abbiamo tre autorevoli candidati - *Bayard Zork* per l'inseguimento spudorato di Coconut di Quendor, nonché per aver "littato" con i giochi di ruolo; *Slaine* per l'interfaccia utente che sfida l'incredibile con i comandi che balenano nel cervello dell'eroe; e, infine, l'indiscusso vincitore, *Nord'n'Bert Couldn't Make Head Nor Tail of It...*

IL GIOCO PIU' INNOVATIVO DELL'ANNO

Sono in lizza *Plundered Hearts*, per l'escursione nel racconto sentimentale; i giochi della Icom per le loro interfacce utenti; *Legend of Sword* per la mappa scorrev-

ole su schermo; *Nord'n'Bert* per la struttura di gioco e *Ingrid's Back* per lo sviluppo dei personaggi. Ci sono state molte discussioni per questo premio, ma alla fine si è deciso che, per aver inaugurato un nuovo modo di avvicinarsi alla narrativa interna ad un adventure, *Plundered Hearts* meritava il premio. *Ingrid's Back* è arrivato di poco secondo, perché i personaggi sono importanti tanto quanto la storia nella quale appaiono.



Time and Magik Il migliore affare in circolazione

IL MIGLIOR AFFARE DELL'ANNO

Facile...è *Time and Magik* della Level 9/Mamdam. Tre giochi al prezzo di uno e tutti molto belli.

IL MIGLIOR GIOCO/ RPG DELL'ANNO

Fra i candidati *Ultima V*, *Bard's Tale III*, *Pool of Radiance* e *Wasteland*. C'è un netto vincitore qui, e, per la barba di Blackthorne, deve essere per forza *Ultima V*, seguito a ruota da *Wasteland* e *Pool of Radiance*. Per quelli che vogliono menar fendenti, comunque, *BT III* si piazza vicino al vertice.

IL GIOCO PIU' CARINO DELL'ANNO

Alla ribalta abbiamo i prodotti della Magnetic Scrolls, inseguiti con insolenza da quei romantici ragazzi francesi con *Mortville Manor* e *Chronoquest* (via Pygmalion). Il premio alla fine è andato a *Mortville Manor* con quella voce sexy sintetizzata e le seducenti locazioni degli interni. Materia grigia poca, però...

IL GIOCO DELL'ANNO

Anche qui sembra esserci un netto vincitore. Un gioco che è riuscito ad ampliare il mercato per i prodotti del suo genere, è in corsa per vendere un milione di copie, ha tenuto alta la testiera il Pilgrim per settimane, e ha bloccato il lavoro nelle redazioni di tutti i giornali del settore. *Ultima V*. Rispetto al quale, la miglior storia che abbiamo sentito fino ad oggi è quella del tizio che ci ha telefonato dall'ufficio di una famosa agenzia di stampa, dicendoci che lo stava cercando e chiedendoci se era bello. Quando abbiamo cercato di richiamarlo, aveva già lasciato la sua scrivania ed era andato a casa con il disco. Non s'è fatto vedere per tre settimane...



Ultima V Gioco dell'anno.

IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO DEL 1989... ...E ALCUNE DOMANDE SUL FUTURO DEGLI ADVENTURE.

Non c'è alcun dubbio: abbiamo visto più cambiamenti sulla scena degli adventure nel 1988 che durante i 5 anni precedenti. Non si verificava un anno così significativo nel settore dei videogiochi dal lancio di *The Hobbit* nel 1983.

La nota fondamentale è stata l'emergere dell'influenza dei giochi di ruolo. Quest'anno sono usciti almeno una decina di adventure influenzati dai giochi di ruolo. Perfino la Infocom sta entrando nell'arena dei giochi di ruolo con *Journey* - un gioco graficamente molto bello non ancora apparso in Italia.

Al di là di questo, ci sono stati due altri sviluppi che dovrebbero dimostrarsi altamente significativi. Il primo è la tendenza della Level 9 verso un maggiore sviluppo dei personaggi. È nostra opinione che i personaggi sono il futuro per un vero sviluppo dei romanzi interattivi. Al momento si spendono ancora troppi soldi per la grafica e lo sviluppo dell'interfaccia utente e non abbastanza per lo sviluppo dei personaggi.

Il 1989 potrebbe portare dei cambiamenti in questo settore...

L'altro cambiamento evidente è la diffusione del 16-bit. Per gli adventure, questo vuol dire semplicemente più giochi su disco, con scenari più vasti e grafica migliore. Nel caso dell'Amiga e del PC, vedremo anche una maggior penetrazione delle case di software americane in questo settore. E questo non è male perché le case inglesi dovranno stare al passo! Giochi americani come *Tass Times in Towntown* e *Borrowed Time* ci hanno fatto ricordare che c'è un'altra, ugualmente soddisfacente tradizione di adventure.

LA SFERA DI CRISTALLO

Che cosa ci porterà il 1989? Ecco alcune profezie:

MAGNETIC SCROLLS smetterà di realizzare titoli nell'autunno del 1989 per concentrarsi ad eliminare i bachi dal suo nuovo sistema di sviluppo per giochi di ruolo.

LEVEL 9 produrrà un gioco a icone per Natale (vedi nelle K-News).

SIERRA ON-LINE produrrà un gioco di successo per il PC, che sarà convertito per Amiga e ST e la renderà famosa al grande pubblico.

INFOCOM ridurrà drasticamente i prezzi e produrrà una gamma di giochi a prezzi economici.

UN ADVENTURE FRANCESE per l'Atari ST entrerà nella classifica dei 10 titoli più venduti.

US GOLD lancerà un'etichetta dedicata ai giochi fantasy.

UN ADVENTURE SOVIETICO farà molto parlare di sé ma resterà solo una voce.

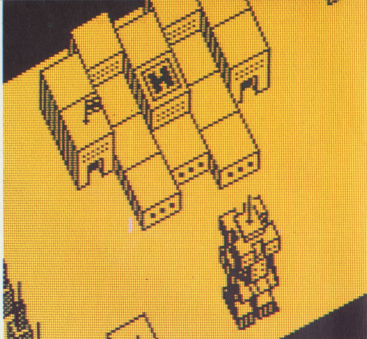
UNA DITTA GIAPPONESE produrrà un gioco di ruolo fantasy per il mercato dei coin-op al cui licenza verrà acquistata dalla US GOLD.

TOPOLOGIKA produrrà l'ultimo adventure di SOLO TESTO commerciale. Buon 1989!

Siete stanchi di affrontare avversari stupidi? Siete infastiditi da quei pupazzi elettronici che entrano nel vostro raggio di fuoco? Certo che dovrete esserlo. Il fatto che i moderni "cattivi" si muovano in modo più complesso rispetto agli Space Invaders non significa che siano più interessanti. Se un cattivo è senza cervello che cattivo è? Non è altro che un bersaglio, un ostacolo od un problema di tempismo da affrontare.

Purtroppo, una volta che si è superato il comportamento "prefissato" in stile Space Invaders saltano fuori degli intricati problemi di programmazione. Anche quando i programmatori cercano di fare il di più, raramente vanno oltre il classico mix di comportamenti prefissati e traiettorie radioguidate sul bersaglio per non complicarsi troppo la vita. Elementi casuali possono rendere interessanti le traiettorie di puntamento dei cattivi, ma restano sempre piuttosto prevedibili.

Il passo successivo alle traiettorie radioguidate è il disimpegno per sottrarsi ai colpi nemici. Nel più semplice dei casi non è altro che la routine delle traiettorie impostata al contrario: era così in PacMan una volta mangiate le pillole e in Spore una volta attivati i repulsori. Questo era un leggero miglioramento rispetto



Nether Earth (Amstrad), un wargame dove potete vedere in tempo reale e in forma isometrica 3D gli esiti dei vostri ordini. Se il sistema di comando fosse stato un pò più complicato avreste ai vostri ordini dei robot niente male!

FATTI FUR

Cosa succederebbe se i giochi fossero pieni di "cattivi" in grado di pensare da soli? O se voi poteste programmare le vostre forze per portare un attacco in modo intelligente? O se i programmi fossero in grado di combattere tra di loro per prendere il controllo del computer? Kappa esamina come l'intelligenza artificiale e la programmabilità possano cambiare il volto del gioco elettronico.

alla stupidità totale, ma con un piccolo sforzo è possibile fare di meglio.

SVICOLARE ABILMENTE

Già con ELITE i cattivi iniziano a scansarsi e a svincolare dalla linea di fuoco: da allora anche i Messerschmitt e i MIG dei simulatori di volo hanno cominciato a sgusciare via. In Alien Highway, Costa Panayri creò dei nemici che scansavano i colpi (in realtà abbassavano telescopicamente il collo), mentre in Virus David

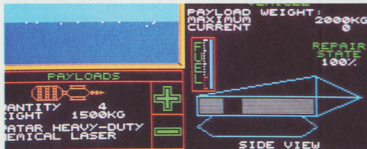
Brahen realizzò una serie di schemi di comportamento diversificati. E' già abbastanza seccante quando i "pest" schivano i colpi, ma il modo in cui i mutanti e i "highliers" cercano di guadagnare una posizione sopraelevata rispetto a voi è veramente antipatico. Attenzione, quindi, perché i complessi schemi di comportamento possono rendere le cose fastidiosamente difficili.

La strada da fare è ancora molta. Ci si può fare un'idea anche di schemi di comportamento

basto complessi e trovare un'efficace contromisura. Basta studiarci un po' e prima o poi si trova il tallone d'Achille delle tattiche avversarie e a quel punto diventa come sparare sulla Croce Rossa. Si usa sempre la stessa tecnica partita dopo partita e non c'è più nessuna sfida.

Qui il gatto si morde la coda. Gli schemi di comportamento dei cattivi possono essere complicati quanto volete, ma se sono prefissati... L'unico avversario intelligente è il programmatore e quando siete riusciti a capire come batterlo lui non avrà possibilità di rispondervi (se non pubblicando un seguito), a meno che...

Non c'è ragione per cui le tattiche degli avversari non debbano svilupparsi in modo tale da contrastare le vostre tecniche d'attacco. Si può sfruttare un straordinario processo evolutivo - già sviluppato in programmi sperimentali - cosicché le ondate successive di alieni siano formate da quegli alieni che erano riusciti a sopravvivere più a lungo nell'ondata precedente. Forse, nella pratica, questo non è il modo migliore per affrontare il problema. Alcune tecniche usate in certi programmi sperimentali di scacchi e dama dovrebbero consentire agli alieni di imparare dagli errori dei propri "commilitoni", sviluppando parallelamente una base di conoscenza sulle tattiche più efficaci contro di voi.



Carrier Command (ST). Potete dare una destinazione ai carri armati anfibi Walrus, ma non potete dirgli cosa fare quando ci arrivano, quindi non c'è verso di avere attacchi di massa, bombardamenti coordinati e copertura aerea simultanea. Un sistema di comando di livello più alto consentirebbe di avere giochi con flotte intere da comandare.

AIUTO CERCASI

Una volta che i cattivi cominciano a farsi furbi, dovete fare altrettanto. Se vi trovate davanti un'orda di alieni dall'elevato QI, non durerete a lungo. Vi servirà aiuto e possibilmente un aiuto intelligente.

È ovvio che se un autore può creare degli avversari intelligenti, può fare altrettanto con i vostri aiutanti. Ma poi qualcuno vorrà giocare un gioco simile? Se gli aiutanti fanno metà del lavoro, voi che ci state a fare? Sarebbe molto meglio se la loro intelligenza fosse parte integrante del vostro giocare: cioè se li aveste programmati voi.

Niente paura - non stiamo parlando di imparare il linguaggio macchina per scrivervi le proprie routine (anche se ciò può essere già un bel gioco in sé stesso come si può leggere nel box Core War). In realtà, gli aiutanti programmati sarebbero semplicemente un piccolo miglioramento rispetto agli ordini che si possono dare in alcuni giochi già in commercio.

Nel gioco della Argus Press (ora Grand Slam) *Nether Earth* potete ordinare ai vostri robot di attaccare drakoi o installazioni nemiche. Non si sarebbe andati molto più in là



Cyrus Chess (PC): le tecniche di giochi intelligenti come questo potrebbero aiutare a rendere più furbi gli sparatutto?

linguaggio di programmazione vi permetterebbe di farlo e offrirebbe anche altri vantaggi. Ad esempio, aiuterebbe a prevenire la cosiddetta *Onnivagazione*, ovvero la condizione in cui un comandante di un wargame riesce ad accedere a tutte le informazioni che un vero comandante non riuscirebbe ad avere. Un altro esempio basato su *Carrier Command* dovrebbe illustrare meglio questo concetto.

SILENZIO RADIO

Avete inviato i vostri aerei da ricognizione alla ricerca del convoglio navale nemico. Se lo

trovate potete attaccarlo con i caccia, bersagliarlo con l'artiglieria o passare le informazioni ai vostri sommergibili. Nella realtà, specialmente nella II Guerra Mondiale o in periodi simili, avreste avuto il rapporto sulla ricognizione solo al rientro alla base dei ricognitori. Se fossero stati abbattuti dalla contraerea, se avessero superato l'autonomia di volo o avessero semplicemente perso la via del ritorno, non avreste mai saputo niente.

Queste limitazioni non potrebbero venir tradotte su un computer se siete voi a controllare i ricognitori. Anche se gli aerei vengono abbattuti, avreste visto ugualmente la flotta nemica e quindi potreste agire di conseguenza. Delle forze programmabili potrebbero invece svolgere incarichi complessi, mantenendo allo stesso tempo quella "Grande Muraglia" necessaria per impedirvi di scoprire tutto subito.

Ovviamente non è che così non vedete più niente. Una fase "assuntiva" potrebbe consentirvi di vedere le fasi solenni di ogni missione - nella realtà si usano le telecamere - e di sapere come i vostri ordini sono stati messi in pratica. Questo vi permetterebbe inoltre di conoscere i difetti dei vostri ordini programmati (o addirittura i bachi), in modo tale da migliorare il vostro stile di "programmazione" nel futuro.

BO!

se aveste potuto assegnare obiettivi secondari in caso di munizioni avanzate oppure fissare dei livelli di danneggiamento oltre i quali avrebbero dovuto ritirarsi. Aggiungete degli ordini su cosa fare se si capita sotto il fuoco nemico o si incontrano ostacoli lungo il tragitto ed ecco che cominciamo ad avere personaggi intelligenti - ed è di tutto merito vostro!

PIANI D'ATTACCO

La programmabilità in un gioco potrebbe cambiare completamente la nostra nozione sui giochi. Immaginate questi possibili scenari.

Prendiamo ad esempio un wargame in stile *Carrier Command*. Avete formato un gruppo di bombardieri per attaccare un convoglio navale nemico, ma non volete guidare direttamente la missione. Se il gioco è in tempo reale, dovete magari respingere un attacco alla vostra flotta, organizzare delle pattuglie anti sommergibile oppure prepararvi per lo sbarco che intendete lanciare quanto prima.

Il problema è che avete inviato i bombardieri all'attacco di un bersaglio mobile - le navi da guerra nemiche non se ne stanno lì ad aspettare di farsi affondare - e quindi non saprete mai dove i bombardieri le raggiungeranno. Peggio ancora, non saprete che potenza avrà la contraerea nemica, quale tipo di navi i vostri bombardieri attaccheranno, se incontreranno pattuglie di caccia nemici o altri importanti fattori.

Si rende quindi necessario un qualche sistema che vi consenta di impartire ordini che prevedano diverse eventualità. Un semplice

CORE WAR

L'incubo dei programmatori: uno scrive una parte di codice, sembra che tutto sia perfetto e invece continua ad andare in crash. Che ci sia un'intelligenza maligna all'interno della macchina? Un programma nemico che semina il caos? Se la risposta è sì, allora state giocando a *Core War*, uno dei computer giochi più bizzarri e curiosi mai creati.

Anche se *Core War* ricorda un po' *Battleships*, o forse *Sentinel* a lui spente, esiste una sostanziale differenza. A differenza di entrambi:

- o di qualsiasi altro programma - *Core War* non è un gioco a cui possono giocare gli esseri umani. I contendenti sono dei programmi: il vostro compito è di creare un codice che abbia l'intelligenza, la forza bruta o la fortuna di mandare in crash il codice avversario.

Sviluppato in Canada 10 anni fa, *Core War* è poco conosciuto oggi. Si svolge in una minuscola area di memoria all'interno di un immaginario mainframe. L'area o "core" è formata da solo 8000 locazioni di memoria, ma è grande a sufficienza per il suo unico vero ruolo: fungere da campo di battaglia. Quando il gioco inizia i due programmi si caricano nell'area in posizioni casuali. La cruenta battaglia che ne segue viene seguita sul video: osservate impotenti il vostro codice farsi a pezzi oppure gioite pazientemente mentre distrugge l'area di dati nemica.

Scrivere un programma vincente per *Core War* non è facile. Quando l'immaginario sistema operativo del mainframe MARS - in pratica un simulatore che gira sul vostro computer - carica i due programmi in memoria, nessuno dei due conosce la posizione dell'avversario. Il tempo è essenziale: MARS esegue alternativamente le istruzioni dei due programmi in multi-task, cosicché *Core War* è un gara per vedere quale programma riesce per primo a mandare in tilt l'altro.

I programmi di *Core War* possono fare quasi tutto. Possono costruire copie di sé stessi in qualsiasi locazione di memoria, autoripararsi quando sono danneggiati e addirittura modificare la propria struttura logica, se siete così in gamba da farglielo fare. Questo tipo di comportamento irregolare è possibile perché i programmi di *Core War* sono tutti scritti in uno speciale linguaggio chiamato Redcode.

Il Redcode è simile all'Assembler, cosicché ogni istruzione possa anche essere considerata un dato. Ciò consente al programma di copiare o modificarsi liberamente, cosa che però può fare anche il programma avversario. La tattica d'attacco più comune consiste nel disseminare istruzioni illegali nella memoria che, ovviamente, il sistema operativo MARS si rifiuterà di eseguire: se una di queste istruzioni cade tra le braccia

del programma avversario questo si schianterà decretando la vittoria per la vostra creatura alfanumerica. Ottenete la vittoria anche nel caso in cui il vostro codice riesca a copiare su un pezzo del codice avversario.

In genere i nomi classici dei programmi di *Core War* sono generalmente molto corti, in modo tale da non trasformarsi in un facile bersaglio per il nemico. Per esempio, Dwarf è lungo solo quattro righe che, avvenendo il tempo, distruggerà qualsiasi programma più lungo che non si copia o non si ripara da sé. Ancora più corto è Imp, un replicante di una sola linea che è alquanto difficile distruggere ed è in grado, in breve tempo di cancellare l'intera memoria. Programmi leggermente più lunghi possono difendersi da tali attacchi. Per esempio, Raider che posiziona intorno a sé delle aree di memoria libera in modo tale da avere un attacco nemico e di avere il tempo di riposizionarsi altrove.

Scanner, un altro classico programma di difesa, che mantiene delle proprie copie trasferendo ad esse il controllo quando l'originale è minacciato. I nemici si fanno sempre più micidiali, parallelamente all'aspirazione dello scontro. Delle versioni mutanti di Dwarf possono rendere decisamente insofferenti, mentre i più lunghi replicanti in stile Imp - Juggermug e Bigfoot - pongono anch'essi grossi problemi.

LA STORIA

MIDI sta per Musical Instrument Digital Interface, ed è un'interfaccia, o meglio un protocollo di comunicazione universale per strumenti elettronici. Comparve nel 1983, ma il concetto nasce molto prima.

Alla fine degli anni '70 furono disponibili i primi microprocessori in grado di controllare le funzioni di un sintetizzatore. La Sequential Circuits sviluppò questa tecnologia e produsse il primo synth-polifonico programmabile gestito da un microprocessore: il mitico Prophet 5. In seguito apparirono l'OBX della Oberheim e lo Jupiter 8 della Roland. La stessa tecnologia e quella del campionamento, diedero il via alla produzione di batterie elettroniche come la Linn Drum, e di una serie di sequencer in grado di controllare queste nuove periferiche.

Ogni società sviluppò in modo indipendente il proprio standard, per cui macchine della stessa marca potevano comunicare tra di loro, ma erano dolori quando si trattava di passare tra due macchine di standard differente. Più o meno quello che succede ancor oggi con i computer.

Nell'ottobre 1981, Dave Smith della Sequential Circuits (SC) propose all'AES Show una Interfaccia Universale per Sintetizzatori. Molti produttori americani si mostrarono interessati alla proposta e nel giugno 1982 con il coinvolgimento della giapponese Roland si decise che l'interfaccia avrebbe utilizzato una velocità di trasmissione di 31.25 kilobaud, un connettore a 5 pin e che si sarebbe chiamato MIDI.

L'anno stesso con l'entrata nel progetto di Yamaha, Korg e Kawai si definiscono chiaramente le caratteristiche del MIDI, e nel gennaio del 1983 al NAMM viene presentato il primo sintetizzatore equipaggiato con il MIDI: il Prophet 600 della SC. Subito dopo uscirono il JX3P della Roland e l'ancor oggi irraggiungibile DX7 della Yamaha. Ma la loro presenza non risolse tutti i problemi. Infatti, è importante ricordare che il MIDI non è uno standard ma un protocollo. Non ci sono leggi che regolino la sua implementazione, ma solo dei suggerimenti su cosa dovrebbe figurare in una macchina MIDI. Infatti la prima definizione della versione 1.0 del protocollo avvenne solo nel novembre 1983 e nello stesso anno vennero costituite il Japan MIDI Standard Committee (JMISC) e la MIDI Manufacturers Association (IMA) per facilitare la soluzione dei problemi di compatibilità e per sviluppare il protocollo unitariamente.

Dato che il MIDI era stato all'origine pensato come sistema per comunicare informazioni tra strumenti i suoi progettisti non si erano preoccupati dell'utilizzazione del protocollo su computer. Ma questo non ha certo bloccato le cose. Il primo software MIDI fu presentato nel gennaio 1984 e nello stesso periodo comparvero le prime interfacce per Commodore 64 e Apple II.

Oggi è possibile trovare interfacce ben implementate per qualsiasi computer, mentre la serie ST dell'Atari la monta di serie e Yamaha produce due computer essenzialmente musicali, il CX5 (standard MSX) e il C1 (standard MS-DOS).

M I N I GUIDA AL MIDI

SEMPRE PIU' SPESSO UN POSSESSORE DI COMPUTER SENTE PARLARE DI MIDI. DATO CHE IL MIDI STA ALLA BASE DI QUALSIASI APPLICAZIONE DEI COMPUTER IN CAMPO MUSICALE, KAPPA HA PENSATO CHE FOSSE IL CASO DI PASSARVI UN PO' D'INFORMAZIONI SUL TEMA.

A COSA SERVE?

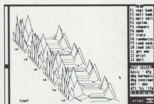
Dunque abbiamo detto che il MIDI è un protocollo progettato per la comunicazione di microprocessori in sintetizzatori, sequencer, unità ritmiche, processori di segnale (reverberi, delay, ecc) e computer. Più specificamente è un linguaggio seriale tipo TTL, con una velocità di trasmissione di poco meno di 32.000 bit per secondo.

Il MIDI convoglia su sedici diversi canali una quantità incredibile di informazioni che vanno dall'altezza, durata, velocità dinamica, tempo di una nota, ai parametri timbrici dei sintetizzatori, dati di sistema esclusivo (utilizzato dai vari produttori per funzioni specifiche del loro sistema). Inoltre comunica la posizione di ogni nota all'interno della sequenza, i comandi di "start", "stop" e "continue" per sequencer e computer e sincronizza i dati in base al MIDI clock che ha una scansione di 24 passi per quarto di nota.

Oltre che per le periferiche di cui abbiamo già parlato il MIDI viene sempre più spesso utilizzato per pilotare sistemi di luci,

console di missaggio, effetti, quadri incroci e marchingegni di tutti i tipi, mentre dal punto di vista dei controller ormai oltre alle tastiere e ai computer/sequencer è possibile utilizzare via MIDI chitarre, strumenti a fiato e addirittura la voce.

A questo punto dovrei cominciare a tediarvi con le specifiche e i codici, le implementazioni e le caratteristiche dei sistemi esclusivi, ma se devo dirvi la verità, a meno che non intendiate programmare dei software, non ve ne fareste nulla.



QUALI MACCHINE

Un sacco di gente è capace di suonare un motivetto con un dito su una tastiera, o di stampellare quattro accordi sulla chitarra o ha studiato il flauto dolce alle medie. Qualunque sia il vostro strumento e le vostre capacità esecutive il MIDI vi permette di produrre musica per il vostro divertimento e, si spera, per quello dei vostri amici.

Al livello più basso, con una tastiera come la Casio C22035, che ha 100 suoni pre-

grammabili e un software di basso costo, potreste ottenere risultati impensabili.

In alternativa potreste utilizzare, al posto della tastiera, una chitarra MIDI (si va dalle 5/600 mila lire della Casio DG20 in su) o un controller a fiato come il DH100, sempre della Casio, che ha l'aspetto di un sassofono di plastica per bambini, con la diteggiatura del flauto dolce e costa circa 300 mila lire (non ho un contratto d'esclusiva con la CGD,

che importa in Italia gli strumenti Casio, ma si dà il caso che siano i più economici sul mercato e per di più funzionano), ed accedere agli incredibili suoni che i synth possono oggi mettere a disposizione.

Infatti non è obbligatorio comprare una tastiera, ma esistono in commercio dei moduli chiamati "expander" che vengono pilotati con qualsiasi controller MIDI e che risultano più economici per la mancanza di tasti, bottoni e leve varie. Macchine come il TX81Z della Yamaha o l'IMT32 della Roland permettono di suonare simultaneamente fino ad otto suoni differenti e con la qualità timbrica



di synth che costano tre o quattro volte di più.

IL CAMPIONAMENTO

Il campionamento è la conversione di suoni reali, naturali in numeri e la susseguente manipolazione di questi numeri che permette di utilizzare i suoni così campionati o digitalizzati con un sequencer o uno strumento MIDI. Ci sono molti campionatori a tastiera o expander sul mercato che hanno prezzi che vanno dalle poche centinaia di mille lire alle centinaia di milioni, e la loro potenzialità musicale è enorme.

In sostanza vi permettono di prendere qualsiasi suono registrabile (quasi sempre si comincia con una penna acustica), e poi di disporlo sulla tastiera o di "mapparla" nel modo più consono all'utilizzo previsto. Funzionano particolarmente bene con suoni brevi come ad esempio quelli di batteria o percussioni, ma un buon campionatore è in grado di ricreare qualsiasi suono strumentale, oppure di permettersi la più completa sperimentazione prendendo suoni differenti e ricombinandoli, tagliandoli o sovrapponendoli.

COSA CI POTETE FARE

Mi riesce difficile pensare (forse è una deformazione professionale) ad un utilizzo più appagante e divertente per un computer del fare musica, ma nel caso la vostra soddisfazione personale non bastasse, vi propongo un po' di idee di possibili applicazioni.

- Effetti sonori e musiche di scena per rappresentazioni teatrali amatoriali.
- Istruzione: apprendere la musica con il computer è molto divertente ed è impossibile non riuscire a farlo con questi strumenti.
- Basi d'accompagnamento su nastro per cantanti.
- Musica per feste, negozi, ambienti e meeting aziendali.
- Basi di prova per cantanti o strumentisti, in cui le parti da provare vengono escluse dal messaggio.
- Colonne sonore per video casalinghi.
- Demo-tape per cantanti o gruppi.
- Canzoni d'amore per la fidanzata.

SOVRAPPORZIONE DI SUONI

Il MIDI vi permette di suonare fino a dieci strumenti contemporaneamente su diversi canali, oppure di far suonare sedici strumenti sullo stesso canale. Questo può sembrare un po' esagerato, ma sovrapponendo due o tre suoni differenti potete produrre dei timbri molto potenti e ricchi soprattutto se i suoni. Se avete una tastiera che ha, ad esempio, 100 suoni predefiniti, con l'aggiunta di un expander a basso costo con 32 suoni, disporrete di 3200 possibili combinazioni di di voci che possono essere suonate simultaneamente (polifonia) per il numero di suoni differenti riproducibili alla volta (multi-timbricità), il numero di permutazioni diversivoci, e cambiando banco di suoni sull'expander le combinazioni si moltiplicano. Se poi l'expander (ad esempio il già citato TX81Z) ha la possibilità di dividere il numero astronomico. Con una polifonia di 8 note potrete avere 12.800 doppi suoni (il TX81Z ha 128 timbri); con una polifonia a 4 voci avrete 128 x 128 x 100 possibili triple sovrapposizioni e, per evitare di fare l'esagerato, evito di calcolare quante sarebbero le possibilità usando una sola voce per timbro (monofonia)!

Sono macchine molto serie, ma possono essere anche molto divertenti.

SEQUENCING

Il "sequencing software" è il modo di definire un word processor musicale, con annesso registratore multitraccia, che vi permette di suonare e manipolare i dati come volete. C'è una vasta gamma di programmi di sequencing a vari livelli di prezzo e di sofisticatezza e uno dei tanti potrebbe essere il cuore del tuo sistema MIDI.

I dati possono essere inseriti in vario modo:

- Registrazione in tempo reale: il sequencer registra le note come le state suonando con il vostro strumento MIDI. Siccome avete registrato dati e non suoni li potete riprodurre con qualsiasi altro strumento e il timbro del suono può essere modificato durante l'esecuzione come preferite e in modi che sarebbero impossibili normalmente. Potete così suonare un motivo con la chitarra MIDI e riprodurlo con la tastiera.
- Registrazione passo a passo: ci sono possibilità diverse a seconda del programma,

SOUND EDITING

Una delle ragioni per cui gli strumenti high-tech attuali sono anche economici e perché i tasti usati per programmarli sono fatti in modo tale da poter svolgere diverse funzioni, questo riduce il prezzo, ma rende la programmazione degli strumenti molto difficoltosa soprattutto se il display a cristalli liquidi è particolarmente ridotto.

L'editing a pieno schermo di suoni degli strumenti MIDI è oggi possibile, almeno per le macchine più diffuse, con programmi di costo ragionevole e che spesso permettono di fare cose che normalmente il synth non può fare.

Ad esempio, è possibile prendere due suoni predefiniti, cioè immutabili perché contenuti nella ROM della macchina, e "mischiarli" fino a produrne un terzo. Il critico linguaggio dei sintetizzatori diventa man mano più chiaro e comprensibile e si arriva a salvare librerie di suoni su disco, che il programma vi permette di trasferire velocemente nella memoria del sintetizzatore (MIDI Dump). Questi dischi poi possono essere scambiati con altri musicisti o, se i vostri suoni sono particolarmente buoni, venduti.

Inserite le note una alla volta con uno strumento, specificando il valore di durata di

ogni nota, o creare uno schema grafico inserendo le note su una griglia che ha per assi la posizione e la durata della nota, o direttamente inserendo le note sul pentagramma (e questo è grande per poter copiare qualsiasi brano di cui abbiate lo spartito per poi arrangiarlo o modificarlo).

La cosa più interessante del sequencer è che potete editare quello che avete suonato e tirare fuori il meglio delle vostre idee musicali, modificando qualsiasi elemento nei modi che preferite. Senza il MIDI l'unico

COMPOSIZIONE

sequencer sono degli ottimi strumenti per scrivere canzoni anche per chi non ha mai composto un motivo in vita sua.

Un approccio può essere quello di dare lo start al sequencer e registrare in tempo reale e in tutta tranquillità quello che vi passa per la testa con la tastiera o con il controller MIDI che avete scelto. Poi riascoltate il risultato, tenete quello che vi sembra buono, buttate quello che non vi serve e ricominciate a registrare su un'altra traccia, mentre sentite la prima.

Di solito questa tecnica produce delle solenni porcate, qualche volta delle idee da sviluppare, ma è comunque il miglior modo per capire come funzionano le cose.

La gran parte del software di composizione vi permette di correggere e riaggiustare quello che avete registrato. Alcuni, come il PRO 24 della Steinberg o il Notator della C-Lab per Atari ST, vi consentono di avere la musica nella notazione tradizionale sullo schermo e di



TRE CANDELINE PER L'AMIGA.

Tre anni fa, in questo periodo, arrivavano furtivamente in Italia i primi Amiga, portati in valigia (grande) da chi tornava da un viaggio di studio o lavoro nella nostra "colonia madre", l'America. Non erano molti, perché erano costosi e pesanti da portare... Non erano pratici, perché avevano unuscita video NTSC e necessitavano anche di un trasformatore per alimentarli a 220 volt. Non erano affidabili, perché il software pieno di bug si inceppava continuamente... Ma avevano qualcosa in più degli home e personal computer che allora andavano per la maggiore, e che molto grossolanamente potremo raggruppare in tre famiglie: C64, MS-Dos compatibili e Macintosh.

L'Amiga aveva più memoria, più colori, più suoni ed era parecchio più veloce del C64. Rispetto ai PC compatibili, aveva un processore più evoluto ed un reale multitasking (gestione di processi paralleli), oltre a suono e colore, che i PC allora non avevano o quasi. Per il Macintosh, invece, il discorso era diverso: il Mac era una cosa a parte, un oggetto prezioso e raffinato, quasi snob con quel piccolo monitor monocromatico ad alta risoluzione, non apprezzato dalle masse (a Apple ha quasi rischiato il fallimento, all'inizio), ma insostituibile sulla scrivania di un "art-intellectual-manager".

Il Mac è stato il primo personal con interfaccia utente WIMP, Window-Icon-Mouse-Pointer (Finestre, Icone, Mouse, Puntatore), ed è stato il primo personal con processore MC68000, assieme al Sinclair QL, altra splendida macchina incompresa. Da loro discende Amiga, che qualcuno ha chiamato "Mac a colori", macchina che è nata per fare tutto senza specializzarsi in nulla, per dare qualcosa in più di ogni altra macchina, ma è stata però costretta ad accettare molti compromessi, soprattutto di affidabilità, per contenere i costi ed uscire in tempo sul mercato.

L'Amiga è tutt'ora il computer per chi vuole fare grafica. Inevitabilmente, sarà uno dei computer più citati in questa rubrica. Quindi... Franco Castellano, al suo debutto su Kappa, comincia proprio dall'inizio, raccontandoci vita, morte e miracoli dell'Amiga.



Vediamone meglio le caratteristiche in dettaglio, soffermandoci anche sui difetti: CPU Motorola MC68000, architettura a 32 bit interni e 16 bit esterni, clock 7.14 Mhz/4 chip custom dedicati.

Agnus: gestione animazioni, RAM, DMA, clocks, bit blitter; Denise: gestione grafica, video, sprite;

Paula: gestione suoni, porte I/O, disk controller;

Gary: gestione I/O della CPU.

Agnus contiene il Copper, un coprocessore di animazione, e Paula 4 sintetizzatori sonori digitali a 9 ottave in FM ed AM, con 4 convertitori D/A a 8 bit ed uscita stereo, tagliata a 7.5 KHz.

La risoluzione video può arrivare a 320x512 con 4096 colori, ed a 640x512 con 16 colori. Come RAM, dati 256Kb di base nel primo Amiga 1000, siamo arrivati ad 1Mb espandibili a 9 nell'Amiga 2000; con il sistema operativo su ROM da 256Kb, e c'è anche la possibilità di renderlo MS-Dos compatibile via software, con varie limitazioni, o via hardware con l'aggiunta di una scheda con processore 8088 (L.930.000) o 80286 (L.1.765.000), cioè quasi al costo di un computer esterno completo, con l'unico vantaggio di permettere ai due computer interni di interagire in multitasking.

Sono poi cominciati ad arrivare alcuni accessori. Iniziando con il Sidecar, sorta di ingombrante PC MS-Dos da attaccare come espansione all'Amiga 1000, le numerose interfacce video, il Frame Buffer NTSC da 16.000.000 di colori, gli hard disk, le schede MIDI e i campionatori, e le schede turbo, che contengono un processore 68020 a 32 bit e 14 Mhz, coprocessore matematico e RAM veloce a 32 bit. Quest'ultimo ci riporta ad un altro problema: dopo il 68000 la Motorola ha già realizzato tre generazioni successive di processori, i 68010, 68020, 68030, ben più veloci ed evoluti: perché non si evolvono altrettanto gli Amiga?

LA STORIA DI AMIGA

Un gruppo di giovani ed entusiasti programmatori fondò la società, con pochissimi soldi e tanto spirito di avventura. Cominciarono a sviluppare il sistema operativo, l'AmigaDOS, e le interfacce utente su un mini computer Sun. Presero a modello sia l'UNIX che l'IMS-Dos, sviluppando un sistema operativo notevolmente complesso ed innovativo, ben superiore alle necessità di un personal computer, e superiore sicuramente alle possibilità dell'hardware a quei tempi.

Quando lo presentarono, in una stanzetta riservata, ad un'importante fiera, per la mancanza di fondi l'hardware non era altro che un rozziissimo prototipo semi-funzionante. Molte parti dell'hardware, del tutto inesistenti, erano emulate di nascosto via software dal fido Sun. I pochissimi addetti ai lavori che ebbero la ventura di assistere alle dimostrazioni rimasero stupefatti, e l'Amiga vendette una parte del pacchetto azionario al miglior offerente, cioè la Commodore, per una notevole cifra che consentì loro di terminare lo sviluppo del sistema.

Inizì così la joint venture Commodore-Amiga, con compiti divisi da accordi contrattuali. In linea di massima l'Amiga doveva progettare e costruire le macchine e la Commodore distribuirle. Dopo qualche tempo l'Amiga si lamentò per alcune scelte di marketing che non condivideva e decise di vendere le sue azioni alla Commodore.

Questa potrebbe essere la causa dei ritardi nell'evoluzione del sistema operativo, che può considerarsi adulto

solo ora, con la nuova release 1.3 quasi in distribuzione, e forse proprio per questo non è ancora arrivata la nuova impressionante macchina, che avrebbe dovuto sostituire il 2000: una risoluzione di 1024x1024 con 16.000.000 di colori contemporanei ed inimmaginabile velocità di calcolo, al punto che chi ha visto il prototipo funzionante nell'estate 1987 ha farglielo alibito di animazioni in ray-tracing con tempi di render nell'ordine di minuti per immagine. Pensate che l'Amiga 2000 con Sculpt-3D impiega anche 20-30 ore per ognuna!

Prestazioni di questo livello sono oggi ottenibili solo con processi di elaborazione paralleli, tipo processori RISC o schede Transputer, ma la cosa più eclatante sarebbe il prezzo di vendita, si parlava, per una configurazione base, di una cifra intorno ai 5.000 dollari per una macchina del livello di un Apollo o di una Personal Iris, cioè di macchine che costano 100-150 milioni di lire!

Per tornare alla realtà di oggi, gli Amiga sono stati venduti in parecchie decine di migliaia di esemplari, grazie soprattutto a Deluxe Paint di Dan Silva, che è probabilmente il più immediato, intuitivo ed evoluto programma di disegno oggi esistente su questa ed altre categorie di macchine (ne è uscita recentemente una versione anche per PC). Dopo i 50.000 pezzi venduti per Amiga, ne è stata annunciata ora una versione per Mac II. Lo stesso computer con cui è impiegato questo pezzo, che è stato scritto su Amiga e trasmesso via modem.



	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati.
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM della Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L. 1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L. 5.000.000 per l'SE e L. 7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati.
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342, mentre il Mac II ha una risoluzione di 1027x760 con 16 colori, scelti tra una palette di oltre 16 milioni di colori!
MONITOR	B/N-video composto; colori - RGB + sync; non c'è modulatore TV	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopolisante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La mancata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes. Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimede non fa ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non migliora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata a questo settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttare via.	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA SONORO SOFTWARE Disponibilità Qualità Sviluppo	3 4 4 5 4

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "clone" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il prezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST, L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la maggior parte delle macchine disponibili monta il vecchio drive a singola faccia.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è ancora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	I prezzi partono da L. per un mono PC, ma una macchina con 640K, scheda EGA e monitor ad alta qualità costa non meno di L. . C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno.
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x256 a 16 colori per altre applicazioni. La palette è sempre di 4096 colori.	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schermi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Uscita SCART per il monitor 1084 della Commodore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche disponibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo.	Normale standard RGB. Niente uscita TV.
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia.	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille del PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestirne soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari).
L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio.	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di software per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochi. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli al leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore.	Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad.
Un eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. E' il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo del computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgate la vostra attenzione altrove.
GRAFICA 4 SONORO 3 SOFTWARE: 4 Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 5 SONORO 5 SOFTWARE: 3 Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 2 SONORO 1 SOFTWARE: 3 Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5



Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno I n.1
DICEMBRE 1988
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Una nuova,
entusiasmante guida
al divertimento elettronico.

.....

Abbonatevi adesso
e per un anno
non ci pensate più!

.....

Ehi!

E' la redazione di
Kappa che
parla, vorremmo dirvi
due o tre cosette, OK?

Crediamo che questa sia la **migliore rivista**
italiana di computer giochi. Sì, lo dicono tutti,
ma noi vi spieghiamo anche il **perché**.

Innanzitutto ci rivolgiamo a dei **lettori**
diversi. A lettori che, come voi, sappiano
discriminare e non si facciano incantare da
qualche faccina colorata... A degli intenditori
che sappiano **cosa vogliono** da un giornale.

Volete recensioni serie e **autorevoli**, scritte
da persone che sanno **veramente**
riconoscere un buon gioco e hanno il
coraggio di **dire** quando invece è una boiata.

Volete un **sistema di valutazione** che non
lasci dubbi, che dica quale gioco giocherete
ancora **tra un anno** e quale finirà presto
nella **spazzatura**.

Ma volete **molto di più** che un semplice
catalogo di giochi...

Volete **attualità serie** sullo stato
dell'arte del divertimento
elettronico... Volete gli strumenti
che vi consentano di tramutare il vostro
monitor in una **tela elettronica**... Volete le
informazioni per trasformare il vostro timido
sintetizzatore in un **sofisticato strumento**
musicale.

Volete le **notizie**... le **poke**... i **trucchi**... le
anteprime... gli **speciali**... le **guide**
all'acquisto...

Volete il **massimo** e noi ve lo **diamo**...


Non esitate. **Abbonatevi**: pagherete **9**
numeri e ne riceverete **11**. Non potete farvi
scappare un'occasione del genere!

Compilate il modulo allegato e speditelo
immediatamente.

NB. Per un errore di stampa il prezzo dell'abbonamento
sul numero scorso è stato indicato in modo errato. Il
prezzo giusto, come la matematica insegna, è L. 45000

OFFERTA DI ABBONAMENTO

11 numeri al prezzo di 9. *Non posso farmi scappare un'occasione del genere!*

 Mi abbono - a partire dal numero

nome cognome

via

cap. città

firma

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

PAGINE GIALLE

Benvenuti alle scoppiettanti Pagine Gialle, le pagine più piene di informazioni di qualunque rivista di computer giochi. Una guida al software gioco aggiornata a tutte le ultime novità, una guida hardware per invogliarvi a passare ad un nuovo e più potente computer (cominciate a risparmiare) nonché giochi, curiosità e altro ancora. E non appena le vostre lettere sommergeranno la redazione, il Mercatino dei Lettori, pieno di occasioni e opportunità.

I giochi consigliati da Kappa sono tutti di altissima qualità. Crediamo che questi siano i migliori giochi per tutti i sistemi e per tutti i gusti. La lista viene aggiornata mese dopo mese (sempre che ci siano giochi che meritino di essere inclusi). I prezzi sono indicativi.

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA KAPPA

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal I Atari ST L.39000d
Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

DUNGEON MASTER

Microsoft I Atari ST L.49000d
Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

EAGLE'S NEST

Pandora I Amiga L.29000d I Atari ST L.29000d
Questo è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di

gioco, Eagle's Nest non dovrebbe deludervi.

HEAD OVER HEELS

Ocean I- Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c L.25000d I MSX L.18000c I PC IBM L.rpd.

L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic I Knight tyme - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c - Spellbound I Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c I Stormbringer - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c

Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovrete salvare il Mago

Gimbali dal terribile Castello di Karn; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limitato, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato

diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER

Mindscape/Mirrorsoft I Amiga L.49000d I Atari ST L.49000d I IBM PC L.49000d I Mac L.69000d

Il definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barriera in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partita da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

CARRIER COMMAND

Rainbird I Atari ST L.49000d I Amiga L.49000d

Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.

UMS

Rainbird I Atari ST L.49000d I PC IBM L.49000d I Macintosh L.59000d I Amiga L.49000d.

L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nel wargame su computer. Ora è disponibile la versione su Ste Amiga, le altre seguiranno tra breve.

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo o guidiate un bob sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

BOBSLEIGH

Digital Integration - Spectrum
L.18000c - Amstrad L.18000c
L.25000d

Bobsleigh è un gioco emozionante. La strategia aggiunge un'ulteriore dimensione a questa simulazione altamente competente e irresistibile. Siete capaci di qualificarvi nelle prime tre posizioni alla fine della stagione? Sfortunatamente la versione per C64 è scadente in confronto a quelle per Spectrum e Amstrad e non è quindi raccomandata.

CHUCK YEAGER'S AFT

Electronic Arts I C64 L.18000c
L.25000d I PC L.29000d

L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rolli. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

FLIGHT SIMULATOR II

Sub-Logic I Atari ST L.99000d I
Amiga L.99000d I PC IBM L.99000d

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufo di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000

Electronic Arts I C64 L.18000c
L.29500d I Amiga L.29500d I
Atari ST L.29500d I IBM PC
L.29500d

Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali.

Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

COLOSSUS CHESS 4

CDS I Spectrum L.18000c I C64
L.18000c L.29000d I Amstrad
L.18000c L.25000d

La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non dis-

Il venerabile progenitore di tutti i simulatori di volo. Flight Simulator II è il metro di paragone con cui giudicare tutti gli altri. Se avete le macchine per farlo girare è un acquisto essenziale.

INTERCEPTOR

Electronic Arts I Amiga L.45000d
Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto e estremamente giocabile.

LEADERBOARD

Acces/USGold I Spectrum L.18000c
C64 L.18000c L.25000d I Amstrad
L.18000c L.25000d I Atari ST
L.29000d

Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf compilate Leaderboard. E' di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournament Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il Gauntlett Country Club.

degna arrocchi e scacco alla Regina.

BATTLE CHESS

Electronic Arts -Amiga L.49000c

Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animazioni ed effetti sonori moa fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 3000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

INFOGRADES' BRIDGE

Infogrames I Amstrad I Mx
Graficamente è la più bella simulazione di bridge, con grandi carte da gioco disegnate sullo sfondo di un appropriato "tavolo verde". Il gioco è buono (soprattutto per un computer che dopo tutto è un po' corto di immaginazione e intuito) e dispone di un'ampia gamma di opzioni e di dichiarazioni che potete inserire o no a seconda del vostro stile di gioco.

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH

Prism Leisure Corporation I
Spectrum L.7500c I C64 L.7500c
I Amstrad L.7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex I Spectrum
L.12000c I C64 L.12000c
L.15000d I Atari ST L.29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.

NEBULUS

Hewson I C64 L.12000c L.15000d
- Spectrum L.18000c I Amiga
L.25000d I Atari ST L.29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. È un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

SENTINEL

Firebird I Spectrum L.18000c I
C64 L.18000c L.25000d I
Amstrad L.18000c L.25000d I
Atari ST L.39000d I Amiga
L.39000d

Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrata del pianeta dom-

inato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

TETRIS

Mirrorsoft I Spectrum L.18000c I
C64 L.18000c L.25000d I Amstrad
L.18000c L.39000d I Amiga
L.39000d I IBM L.39000d

Questo puzzle russo trasforma l'arida pratica dell'incastro geometrico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

THINK!

Firebird I Spectrum L.7500c I
C64 L.7500c I Amstrad L.7500c
Pubblicato come gioco a prezzo pieno dalla Ariolasoft, è ora disponibile come gioco economico dalla Firebird. È un gioco terribilmente irresistibile giocato su una griglia 6x6, da uno o due giocatori, nel quale dovete collegare quattro segnapunti orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente. Un puzzle coinvolgente che incorpora molte funzioni aggiuntive e diversi livelli di difficoltà.

XOR

Logotron I Spectrum L.18000c I
Amstrad L.18000c

Un gioco di labirinto estremamente complesso nel quale il giocatore controlla due scudi e deve raccogliere delle maschere attraverso 15 labirinti, che aumentano man mano di complessità. Nei livelli successivi ci sono pesci e galline che non aspettano altro di cadervi addosso e porre termine al gioco. Più avanti ancora i pesci e le galline sono l'ultimo dei vostri problemi: altri oggetti come bombe, trasportatori e bambole vi daranno ulteriori grattacapi. Scorrimento fluido e grafica semplice. Un gioco che richiede pianificazione per essere portato a termine.

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID

Imagine - Spectrum L18000c I C64 L12000 c L15000 d I Amstrad L18000c I Atari ST L39000 d I MSX L18000 c I IBM PC L39000d

E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante.

BOUNDER

Gremlin Graphics I Spectrum L18000c I C64 L12000c L15000d I Amstrad L18000c

Un grande gioco di "rimbalzo", per di più veramente irresistibile. Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Alterate sui quadrati segnati e potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdetevi una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo - ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE

Firebird I Spectrum L18000 c I C64 L18000c L25000 d

L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputa-bolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Per farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiore capacità di fuoco e vari bonus. E' molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

BUGGY BOY

Elite I C64 L12000c L15000d I Amstrad L18000 I Amiga L29000d I Atari ST L29000d

Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più

fanatici appassionati di Out Run. Raccolgiete i bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente irresistibile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella giocoteca del vero appassionato di giochi di guida.

EXOLON

Hewson/USGold I Spectrum L18000c I C64 L18000c L25000d I Amstrad L18000c

E' uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le difese aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone e una lancia missili, ma se le cose si mettono male potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

OLDS

Mirrorsoft - Atari ST L49000d
Un magnifico sparafuoco in stile Thrust. Gli Olds contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale.

SUMMER GAMES

Epix/USGold I C64 L18000c L25000d I IBM PC L29000d

Le simulazioni sportive della Epix sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale. Summer Games, e dei suoi immediati successori, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento.

SUPER SPRINT

Electric Dreams I C64 L18000c L25000d I Amstrad L18000c I Spectrum L18000c I Atari ST L39000d

Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà

un'auto messa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti nel gioco.

THRUST

Firebird I Spectrum L5000c I C64 L5000d Amstrad L5000c

Dei comandi terribilmente sensibili e una struttura di gioco basata su veri principi fisici rendono questo gioco economicamente un acquisto indispensabile. Volando per le caverne di un pianeta in mano ai nemici, dovete raccogliere carburante e distruggere le torrette nemiche senza andare a schiantarvi contro le pareti del tunnel. Già così è abbastanza difficile, in più quando fate il viaggio di ritorno dovete portarvi un grosso peso attaccato all'astronave. Molto tosto, impossibile metterlo giù.

ZARCK/VIRUS

Superior Software I Archimedes L49000d Firebird I Amiga L49000d I Atari ST L49000d

Oggi come oggi è il gioco a cui idealmente Kappa dà il massimo del punteggio. Un solido spara-e-fuggi tridimensionale con una tale perfezione grafica e un'azione di gioco mozzafiato che è subito diventato un classico. Sono appena arrivate le versioni a 16 bit e sono belle come quelle a 32. Resta da vedere se le versioni per gli 8 bit otterranno gli stessi punteggi.

DARK SIDE

SPECIALI

In questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

Incentive I C64 L18000c L25000d I Spectrum L18000c I Amstrad L25000c L29000d

Il seguito di Driller (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

DRILLER

Incentive I C64 L18000c L25000d I Spectrum L18000c I Amstrad L25000c L29000d I IBM PC L49000d

Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nel computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarsi in mezzo. È un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

ELITE

Firebird I Spectrum L18000c I C64 L18000c L25000d I Amstrad L18000c L25000d I Atari ST

L45000 I BBC L18000c L25000d
Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale. Elite ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi giochi spaziali ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.

TAU CETI/ACADEMY

CRL I Spectrum L18000c I C64 L18000c L25000d I Amstrad L18000c I Atari ST L39000d I Amiga L39000d

Entrambi a metà tra un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti impegnati in missioni impossibili in Academy potete anche di segnarvi da voi il vostro velivolo.

BEYOND ZORK

ADVENTURE

I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati dalla trame icona o simboli grafici.

Infocom/Activision

Il tentativo della Infocom di entrare nel mercato dei giochi di ruolo è un vero successo. Dovete localizzare il favoloso Coconut of Quendor in un gioco che combina lo spirito e l'ingenuità di una delle più originali software house del mondo con lo stato dell'arte del parser e dell'azione di gioco. E' solo testuale ma ci sono alcune facilitazioni grafiche su schermo per disegnare la mappa del gioco.

THE BARD'S TALE

Electronic Arts I C64 L25000d I Amiga L29500d I Atari ST L29500d I IBM PC L29500d

Create un gruppo di sei avventurieri e inoltratevi nella città di Skara Brae in cerca di tesori, scontri e fama. Durante il gioco il vostro personaggio cresce in esperienza e aumenta altresì il vostro compito: non sperate di finirlo in uno o due mesi.

GUILD OF THIEVES

Ranbir/Magnetic Scrolls

La più giovane software house di avventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un player potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.

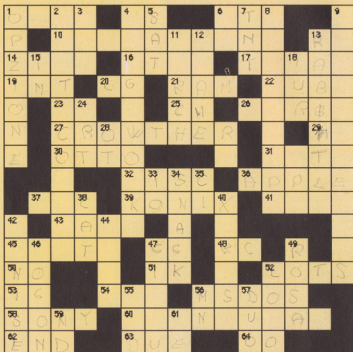
ORIZZONTALI

1. Comando per quando si sbaglia (negli adventure).
4. Gli estremi di Infogrames.
6. Simulatore di volo/combattimento della Digital Integration.
10. Quando è bella è fluida.
13. Simbolo del Radon.
14. Il primo adventure della Infocom.
16. Atic ____, gioco della Ultimate.
17. Una recente compilation della Mirrosoft.
19. Funzione Basic che riporta la parte intera di un numero.
20. Computer Games.
21. Memoria di sola lettura.
22. Wonder Boy le usa come trampolino.
23. Iowa (abbreviazione).
25. Cuneo.
26. I giochi noiosi ve la fanno venire.
27. Uno dei programmatori di Bombuzal.
29. Sta per pollice.
30. Il nome del Prof. Barnstorf di Rocket Ranger.
31. Istruzione Basic di assegnamento variabili.
32. La tecnologia a istruzioni ridotte dell'Archimedes.
36. Sigla di un modello Macintosh.
37. Programma per la creazione di adventure.
39. La casa produttrice del joystick Speedking.
41. Un calciatore brasiliano che ha giocato in Italia.
43. Squadra di football americano di Los Angeles.
45. Uno dei più bei giochi di commercio spaziale.
47. Centimetri Cubici.
48. Reggio Calabria.
50. La risposta alternativa a yes.
51. International Karate.
52. Acronimo di un gioco Sega recensito in questo numero.
53. International Golf.
54. La rivista inglese di cui Kappa pubblica parte dei testi.
56. Sistema operativo del PC.
58. Casa giapponese produttrice di computer MSX.
60. Il boss della Amstrad.
62. Fine in inglese.
63. La sua vendetta è il seguito di Arkanoïd.
64. In testa e in coda all'Olimpo.

VERTICALI

1. Possibilità di scelta.
2. Se sono curati è un gioco ben fatto.
3. Casa giapponese di coin-op.
4. La casa di software di Speedball.
5. Abbreviazione di satellite.
6. Aosta.
7. La rubrica di trucchi e tattiche di Kappa.
8. È il dittatore della Repubblica Demo-

CRUCIKAPPA



- cratica di El Diablo.
9. L'eroe dei film di Spielberg.
11. È conosciuto anche col nome di Virus.
12. La I di WIMP.
13. Il cognome del coniglio Roger.
15. Acceso.
18. Un collaboratore di Kappa.
24. Amore, Rovina e Tradimento.
28. La metà... di otto.
33. Input/Output.
34. Spuntino.
35. Circuiti Integrati.
38. Bad ____ della Gol/Rainbow Arts.
40. Il programma di DTP con cui è realizzata Kappa.
42. Un chip proprietario dell'Amiga.
44. 1000K di memoria.
46. La parola che appare all'inizio di Hacker.
47. Quando il tempo è bello è azzurro.
49. Il colore di una famosa pantera.
52. Un linguaggio di programmazione.
55. Sta insieme al CAM.
56. Mantova.
57. Una coppia canora.
59. Prezzo non disponibile.
61. Esprime meraviglia e sollievo.

DIECI FRASI TIPICHE DEI RECENSORI

Per coloro che hanno qualche problema a leggere tra le righe nelle recensioni dei giochi, abbiamo preparato una lista di dieci frasi tipiche dei recensori. Naturalmente, non stiamo parlando dei nostri recensori.

1. Non vi rovinerò il gioco raccontandovi come va a finire (non sono riuscito a superare il primo livello).
2. Piacerà agli appassionati del genere (A tutti e tra).
3. Buona per coloro a cui piacciono questo genere di cose (A me no).
4. Molto evocativo (Non ho la minima idea di cosa fare ma la grafica e il suono sono belli).
5. Provatelo prima di comprarlo (E' una schifezza).
6. Vale il suo prezzo (E' una schifezza a buon prezzo).
7. I comandi sono un po' strani (Continuavo a morire).
8. La rilevazione delle collisioni è un po' difettosa (Continuavo a morire).
9. L'astronave è posizionata in una pessima posizione di partenza dopo la perdita di una vita (Continuavo a morire).
10. Troppo facile da finire (A parte me,

'99 Italy Soccer



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

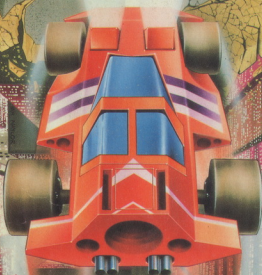
**ITAL
VIDEO**



VIALE BERTI C. PICHAT, 26
Tel. 051 / 41.67.47
BOLOGNA (ITALIA)

C. 64/128
AMIGA 500
ATARI ST

THE ULTIMATE DEVASTATION MACHINE



LED STORM

LAZER
ENHANCED
DESTRUCTION

AMIGA
AMSTRAD CPC

CAPCOM

CBM 64/128 ATARI ST
SPECTRUM 48/128K

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

La corsa su strada dell'anno, LED STORM ti mette ai comandi di un potente veicolo futuristico per ben 3 veloci e spericolate fasi, ognuna delle quali è piena di ostacoli fatti apposta per bloccarti. Stai attento alle rampe, alle barche speronanti, alle macchinari tirapugni, alle rane pazze, ai ponti crollati, ai burroni scoscesi e a tanti altri pericoli, mentre accendi un L.E.D. STORM. Provalo per credere; questo è il gioco di una vita!



Screenshots shown from various formats.

© 1988 CAPCOM U.S. LTD. Manufactured under license from Capcom Co. Ltd., Japan. LED STORM™ and CAPCOM™ are trademarks of Capcom Co. Ltd. Licensed by GSI Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Redford Way, Redford, Birmingham B6 7U, U.K. Tel: 011 556 5566.