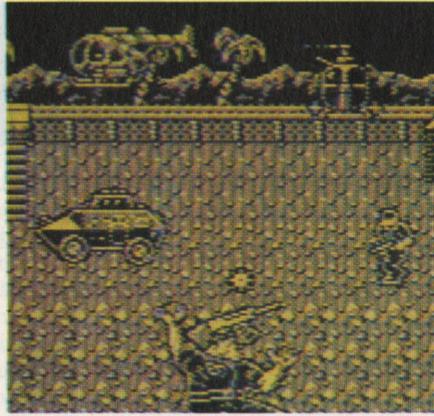
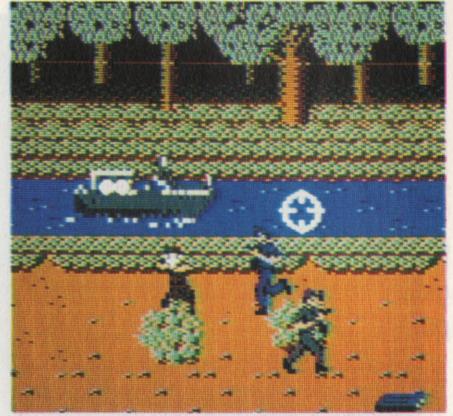




Versione C64 - Se finite i razzi potete sempre sparare ai carriarmati con il fucile mitragliatore.



Versione Spectrum - l'indicatore dei danni è arrivato in cima. Un altro colpo e siete finiti.



Versione C64 - avete finito le munizioni! mirate quel caricatore e sperate di colpirlo con uno dei colpi gratis che avete a disposizione.

OPERATION

OCEAN snocciola proiettili

OPERATION Wolf ha riempito le sale giochi di tutta Italia col caratteristico "ra-ta-ta-ta" di centinaia di mitragliatrici. C'è voluto del tempo per realizzarne la versione ufficiale per home computer, ma ora le versioni a 8 bit sono terminate, e quelle per Atari ST e Amiga sono in dirittura d'arrivo. E' riuscita la Ocean a catturare l'eccitante atmosfera della versione coin-op?

Il gioco è suddiviso in sei parti e la vostra missione è di raggiungere il quinto livello, salvare gli ostaggi tenuti prigionieri in un campo di concentramento e fare in modo che salgano sani e salvi a bordo di un aeroplano che si trova nel sesto livello.

Armati di una mitragliatrice e di una manciata di razzi, dovete far fuori i nemici, uccidendone il maggior numero possibile prima che siano loro a darvi il benservito. In

Il primo livello sull'Amstrad - senza più razzi e con ancora cinque carriarmati e quattro elicotteri da distruggere, non avete molte speranze.

ciascuno dei sei livelli a scorrimento orizzontale c'è un distacco di forze nemiche che devono essere spazzate via prima che la sezione possa dirsi completata. Gli avversari più grossi, nella fattispecie carri armati, elicotteri e barche, danno man forte ai soldati e possono essere distrutti solamente da raffiche multiple di proiettili oppure da un singolo razzo.

Per colpire il nemico bisogna spostare un mirino a croce su e giù per lo schermo. Premendo il pulsante di fuoco, il mirino si trasformerà in un foro di proiettile (oppure in uno schizzo di terra se non avete mirato bene). Avete in dotazione solo sette caricatori e cinque granate, quindi evitate di premere il pulsante di fuoco appena qualcosa si muove e non dimenticate di raccogliere munizioni supplementari lungo il percorso. Questo, alle volte, può risultare difficile perché dovete sparare ai razzi e ai caricatori extra prima che spariscano dallo schermo. Se lo schermo è pieno di nemici dovete decidere se potete resistere fino alla comparsa del prossimo caricatore, quando potrebbero esserci meno avversari sullo schermo e quindi meno possibilità di essere colpiti. Un'altra fonte di munizioni extra è rappresentata da piccoli animali che sgambettano per lo schermo: se riuscirete a colpirli riceverete in premio caricatori extra.

Il vostro stato di salute è riportato da un indicatore che diminuisce in conseguenza dei colpi subiti e si riduce drasticamente se uccidete qualche civile, infermiera od ostaggio. Sparando ad alcune bottiglie di medicinale poste per terra ridurrete i vostri danni e quando avrete completato un'intera sezione vi potrete godere un minimo di riposo. Appariranno anche dei cande-

VERSIONE C64

E' l'unica delle tre qui recensite che vi consente d'usare sia il joystick che il mouse. Giocare con il mouse è più facile, ma all'inizio del gioco otterrete più munizioni e granate se giocate con il joystick. La rilevazione di collisioni sul C64 è molto accurata: se non fate attenzione vi può capitare di sparare tra le gambe del cattivo. Giocare con il joystick è inizialmente più arduo, ma come spesso succede in questi casi la perseveranza paga.

GRAFICA 9 FATTORE QI 1
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 864

AMSTRAD VERSION

La versione più colorata e dallo scrolling più rapido di tutte quelle a 8-bit e ciò influenza notevolmente il gioco, se avete giocato le altre versioni. Un gioco stupido ma terribilmente divertente.

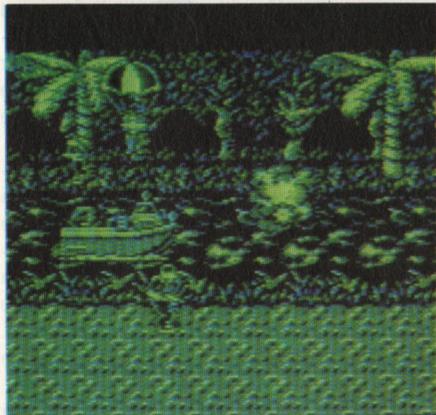
GRAFICA 9 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 894

VERSIONE SPECTRUM

La grafica è totalmente monocromatica (sebbene il colore cambi per ciascuna delle sezioni) il che può rendere difficoltoso distinguere i cattivi. Sulle nuove macchine a 128K il gioco si carica in una sola volta ma è un multi-load in quelle a 48K. Lo giocherete a lungo e una volta che l'avrete finito, tornerete a giocare quando vi verrà la voglia di trucidare qualche cattivo.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 887





Il secondo livello sullo Spectrum - avete appena distrutto un'imbarcazione e vi resta un altro razzo per colpire l'altra.

WOLF

lotti di dinamite che, se colpiti, faranno piazza pulita di tutto lo schermo.

I livelli diventano progressivamente più impegnativi. Dopo il terzo livello alcuni cattivi si faranno furbi e indosseranno giubbotti antiproiettile, costringendovi a colpirla alla testaper ucciderli.

Operation Wolf non è un gioco per verificare le vostre facoltà intellettuali: è un omicidio di massa dall'inizio alla fine. La versione a 8bit risulta essere sorprendentemente fedele al coin op originale: non solo è riuscito a catturare l'azione e la struttura del gioco, è anche altrettanto coinvolgente. È senza Dubbio uno dei migliori sparatutto apparsi da parecchio tempo a questa parte.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L25000d	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	PROVATO
SPECTRUM	L18000c	PROVATO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	PROVATO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Non è facile farci la mano, ma quando ci siete riusciti non la lascerete più



Versione C64 - all'inizio del primo livello. Non sparate all'infermiera!

(In fondo a destra) Versione C64 - senza razzini potrete far niente contro quell'elicottero.



GAME OVER II

L'ardita impresa della DINAMIC

NON è ancora finita: l'intrepido eroe incontrato in Game Over deve di nuovo affrontare i cattivi! E così riparte per un'altra missione, stavolta per liberare l'eroe della rivolta, prigioniero nelle segrete nemiche. Innanzitutto dovete affrontare un nugolo di Galassiani che avanzano orizzontalmente, quindi dovete arrampicarvi su per un vulcano, prima di scendere in un sistema di caverne e ingaggiare battaglia con sibilanti serpenti, caccia nemici e palle di energia pura. Se siete ancora vivi è ora di

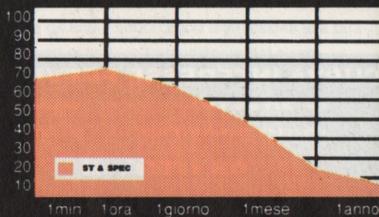
montare in groppa ad uno strano cavallo e galoppare per un territorio paludoso alla ricerca del codice di accesso che vi consenta di accedere alla seconda fase. Una strana sequenza conduce poi in un sotterraneo in stile avventura dinamica, prima di arrivare a prendere i comandi di un elicottero, con il quale volare sopra a un'altra zona vulcanica, per buggerare le guardie della prigione dove è custodito Arkos, l'uomo che dovete salvare.

C'è molto da fare, ma niente di spettacolare: nient'altro che una miscelanea di stili di gioco in rapida successione.



Il Maggiore Locke è nell'astronave pronto ad affrontare le ondate degli alieni.

CURVA INTERESSE PREVISTO



La voglia di finire i livelli successivi vi tiene impegnati per un po'.

PIANO DELLE USCITE

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	Non è ancora prevista questa versione	
IBM PC	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE

VERSIONE SPECTRUM

Un buon affare, visto che la confezione include anche GAME OVER I. In pratica è una compilation a prezzo economico, divertente, ma non entusiasmante.

GRAFICA 5 FATTORE QI 4
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 513

VERSIONE ATARI ST

La grafica relativamente graziosa e gli effetti degni di lode non riscattano la mediocrità del gioco. Non offre niente di sorprendente, ma è piacevole.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K-VOTO 513

SUPERSPORTS

Anche la GREMLIN alla conquista di Seoul

SULLA scia delle Olimpiadi di Seul arriva la collezione di sport alternativi della Gremlin. Cinque competizioni diverse che iniziano con il tiro a segno: avete 90 secondi per colpire dei bersagli che saltano fuori in un corridoio facendo attenzione a non colpire i gatti.

Segue una gara di tuffi, dove vi dovete

Spaccar tavolette sull'Amstrad.

lanciare da un trampolino di altezza variabile tra i 40 e i 400 piedi, cercando di sfoderare dei numeri acrobatici prima di tuffarvi nella solita pozza d'acqua. Poi c'è lo "spacca-tavolette": due lottatori di Sumo tengono le tavolette stando entrambi dalla parte del vostro personaggio e bisogna cercare di spaccare più tavolette possibile in 60 secondi. La penultima gara è il tiro con la balestra nella quale si deve prima smantellare il joystick per tendere

AMSTRAD VERSION

La grafica è colorata e ben animata. La struttura del gioco è buona e vi rimane l'impressione che se la Gremlin fosse riuscita a includere più discipline o a rendere quelli esistenti più dure, il risultato sarebbe stato ancora più convincente.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K - VOTO 535

la corda e poi posizionare il mirino: la prova prevede un totale di sei dardi e tre bersagli piazzati a differenti distanze. La gara finale è un combattimento sott'acqua, dove si devono superare vecchi copertoni, mine e meduse pungenti. Supersports è ben miscelato ed è divertente da giocare, ma il multi-caricamento è noioso e le gare non sono poi così impegnative. La possibilità di giocare in quattro persone aumenta l'interesse e il divertimento, ciò nonostante dubito che lo giocherete a lungo.

VERSIONE SPECTRUM

Una stupenda grafica e una buona giocabilità non riescono a mascherare la mancanza di sfida.

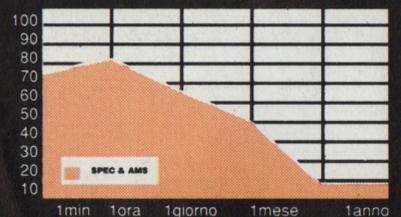
GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 535

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L12000c	USCITO
AMSTRAD	L12000c • L15000d	USCITO

Non sono previste versioni per 16-bit.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Quello che c'è è bello, ma non è sufficiente.



THE GAMES: SUMMER EDITION

I giochi estivi della EPYX

RIVIVETE quegli emozionanti momenti delle Olimpiadi di Seul cimentandovi in otto discipline diverse. Si può giocare in otto e nel ciclismo e nei 110 a ostacoli due giocatori possono vedersela testa a testa. Sì, quei prolifici produttori di simulazioni sportive ci provano ancora una volta...

Le discipline sono ciclismo, 110 a ostacoli, salto con l'asta, lancio del martello, parallele, anelli, tiro con l'arco e tuffi. In nessuno degli otto dovete smantellare selvaggia-

mente, ma nel ciclismo, gli ostacoli e il salto con l'asta bisogna comunque agitare un po' il joystick. Le tre discipline più complicate tecnicamente, quindi quelle che dureranno nel tempo, sono le parallele, gli anelli e i tuffi, che richiedono abilità e pratica per eseguire i corretti movimenti del joystick.

La presentazione è eccellente con cerimonia d'apertura e cerimonia di premiazione



Oops! Siete inciampati su quell'ostacolo. E da lì non vi alzerete più...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	MAR '89
AMIGA	L39000d	MAR '89
SPECTRUM	L18000c	FEB '89
AMSTRAD	L18000c • L25000d	FEB '89
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	£29000d	IMMINENTE

VERSIONE C64
La grafica e l'animazione sono al solito alto livello a cui ci ha abituato la Epyx. E anche le musiche sono buone.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 753

e un libretto d'istruzioni completo che descrive alcuni momenti memorabili di ciascuna disciplina nonché consigli sulla tattica da adottare. Come ci si può aspettare dalla Epyx, le discipline sono ben studiate e impegnative. E' meglio giocarlo con degli amici, perché si creerà uno spirito di competizione. Un'aggiunta pregevole alla gamma di giochi sportivi Epyx.



CYBERNOID II

Tiro ai pirati con la HEWSON

QUEI maledetti pirati sono di nuovo in giro a rubare i cargo della Federazione, quindi siete stati delegati a spezzare qualche braccio, spaccare qualche testa e a riportare indietro il maltolto.

La missione non è dissimile da quella del gioco originale, anche se è stato aggiunto qualcosa per cercare di rinfrescarlo. E' un incrocio tra uno sparattutto e un'avventura dinamica, con maggiore enfasi sullo sparare. Ogni schermo è pieno di alieni da

trasformare in alieni defunti o da evitare.

I cattivoni hanno forme, dimensioni e comportamenti tra i più disparati. In molti schermi sono addirittura soverchianti e avrete bisogno di tutta la vostra abilità e volume di fuoco per sopravvivere.

Le armi sono più distruttive, e questo non guasta visto che avete a che fare con tutti quegli alieni. Ora siete armato di bombe di tutti i tipi, di scudi, e tracciatori. Con queste potete uccidere qualunque alieno, ma all'inizio ci sarà penuria di armi. Potrete aumentare la vostra potenza distruttiva raccogliendo le munizioni lungo la strada o addirittura armi extra come un retro-cannoncino o una grande sfera che orbita attorno all'astronave.

Nonostante l'impressionante potenza di fuoco si tratta di un gioco molto difficile. Le probabilità sono contro di voi e una volta



Entrando in basso a sinistra vi imbattete in uno schermo pieno di alieni assassini.

morti, la conseguente perdita di armi rende ancor più difficile l'andare avanti. Questo genere srenato piace a molti ma è poco originale e non concede niente a coloro che chiedono qualcosa di più di un semplice sparattutto.

VERSIONE AMSTRAD
Da vedere la migliore delle tre, ma ugualmente impegnativa.

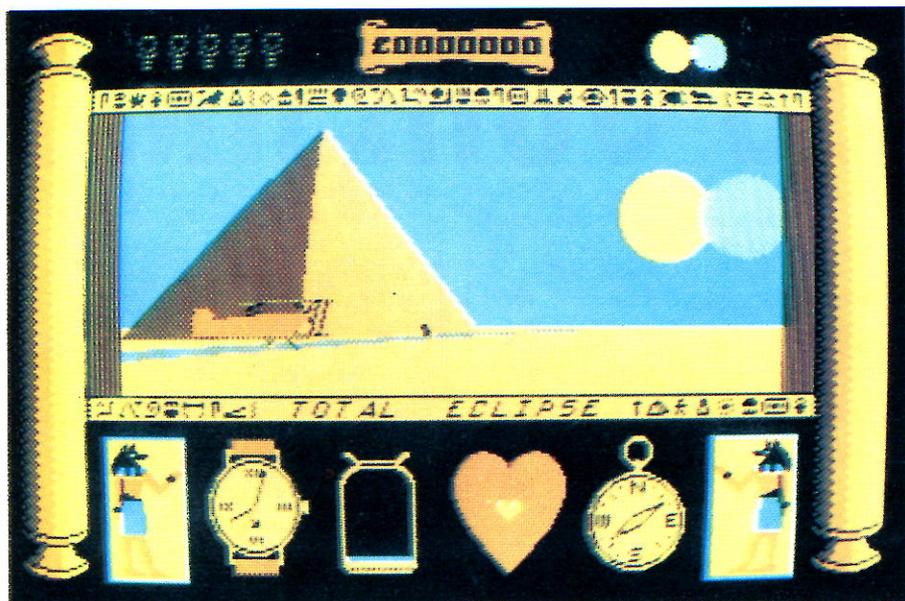
GRAFICA 9 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 672

PIANO DELLE USCITE		
SPEC	L18000c	USCITO
AMS	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
Versioni 16-bit in fase di sviluppo		

VERSIONE SPECTRUM
La grafica e il sonoro sono del livello del primo gioco: sono ben rifiniti. Il gioco è altrettanto irresistibile e frustrante.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 672

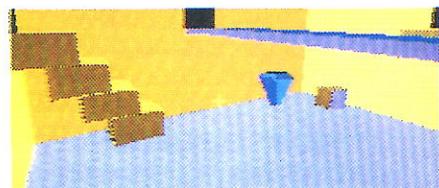




Amstrad - è l'inizio del gioco: quello parcheggiato vicino alla piramide è il vostro biplano. Entrate nella porta per cominciare l'avventura.

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.



Chiunque non abbia mai sentito parlare del sistema di programmazione Freescape deve aver vissuto negli ultimi 18 mesi sulle lune di Evath. 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

esploserà. 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.

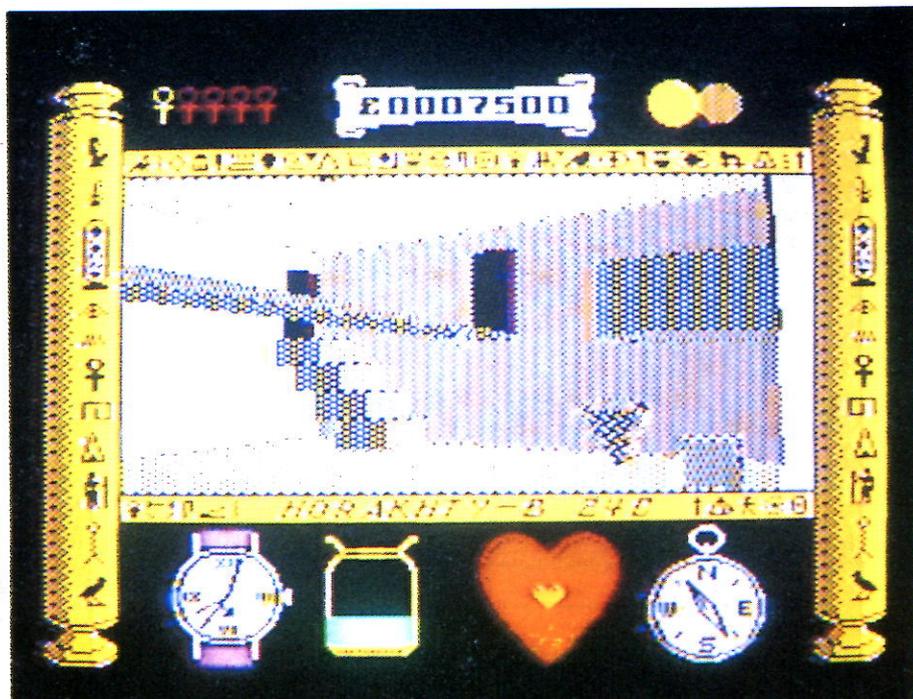
Lo schermo principale contiene la veduta Freescape dei dintorni, nonché un numero di icone informative. In cima viene indicato il numero di Ankh che avete con voi (sono antichi manufatti che funzionano da chiavi) e il valore dei tesori raccolti, nonché un'immagine che mostra quanto manca all'eclisse 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.

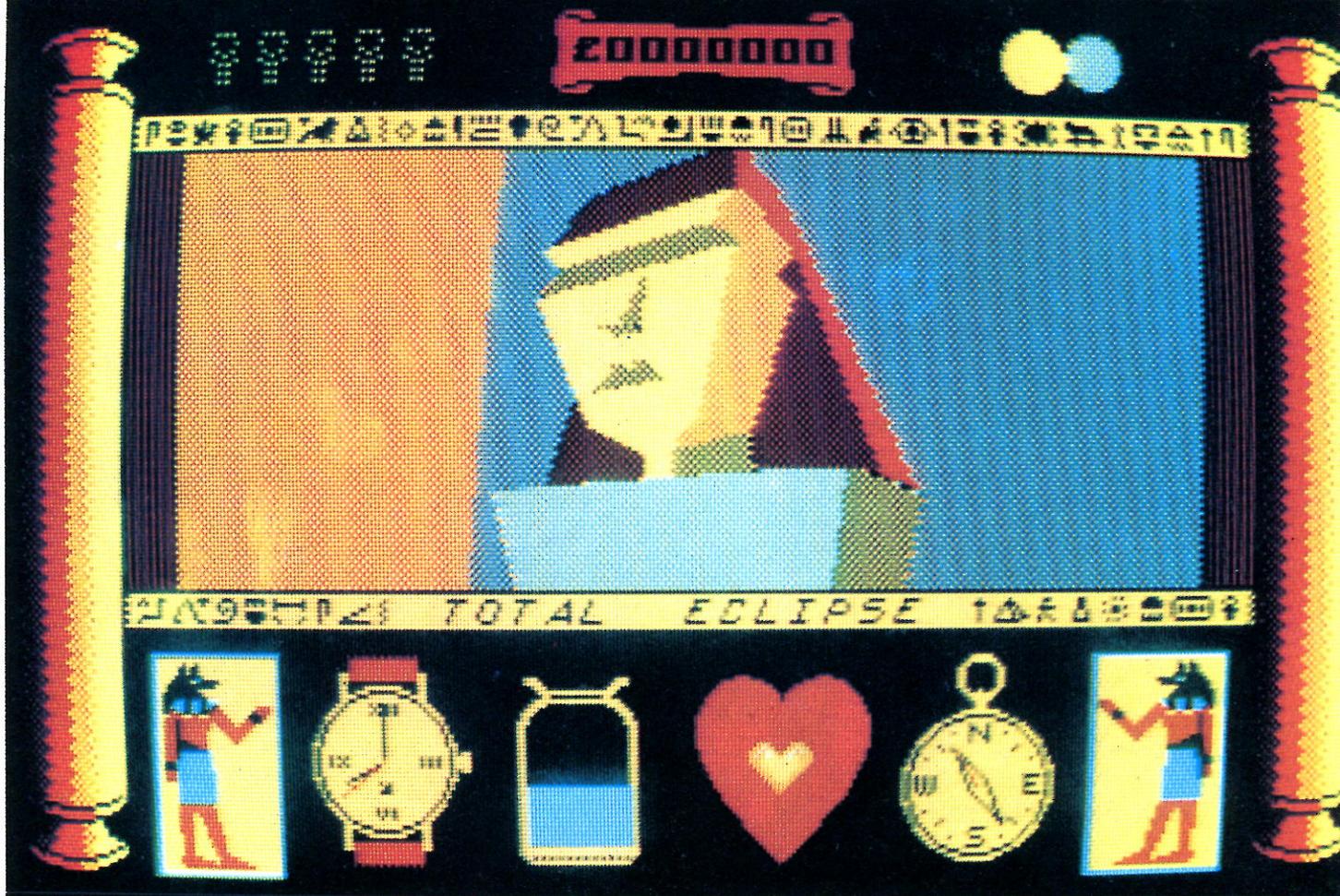
Ci sono molti modi per mandare tutto a rotoli: superare il limite di tempo, agitarvi troppo così da provocare un infarto o cadere in una

trappola mortale. Le pulsazioni del cuore aumentano quando cadete, restate senz'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	IMMINENTE
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 monotoni spostamenti tra un luogo e l'altro che avvengono in *Driller* e *Dark Side* per concentrarsi esclusivamente sul gioco.

L'"interfaccia" 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 sbirciato in tutte le

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.

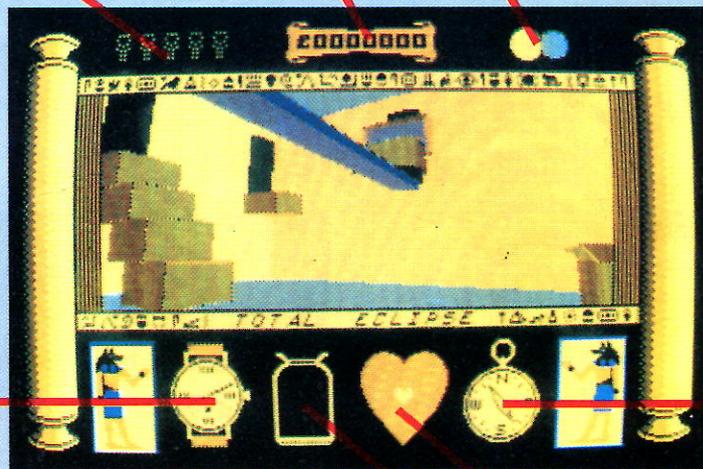
GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 907

● 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 borraccia. Deve essere continuamente riempita per restare in vita.

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

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.



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, dovrete 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 mirino a croce e lanciare delle stelle Shuriken contro le teste di dragone 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 dei picchiaduro lo troveranno giocabile e con un certo livello di irresistibilità a breve termine.

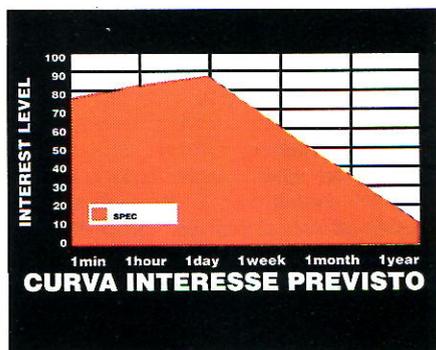
(Sinistra) C64 - il tizio verde ha iniziato a colpirvi mentre quello rosso aspetta il suo turno. Gli sfondi sono colorati con tutti quei neon che lampeggiano.



VERSIONE C64
La grafica è buona ma non aspettatevi troppo dal sonoro. 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 QI 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 d'uscita 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 QI 1
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 QI 1
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...

Salitate 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.

sono essere "spostate" spintonandole o disintegrandole 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 lanciareli. 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, uscire 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

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

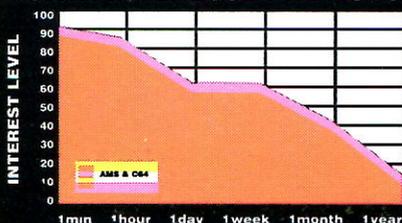
Nel terzo livello si ritorna nei sotterranei, ma questa volta con le sembianze di un'aquila, alla ricerca di poteri magici che consentano di liberare la donzella prigioniera. L'aquila può sia sparare che volare, cosa alquanto utile quando sarete assaliti dai mostri.

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



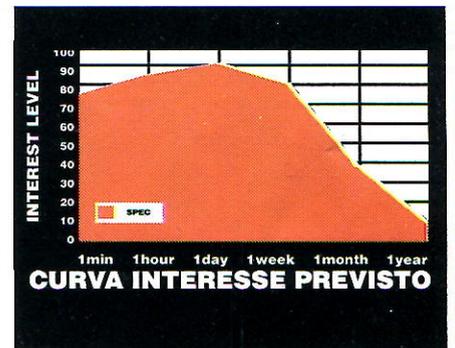
Tremendamente impressionante all'inizio, ma giocandolo si avverte che c'è poco spessore.

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 sfigura 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'altro canto 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.



GUIDA RAPIDA ALLE

AMIGA

CAPTAIN BLOOD

INFOGRAMES L40000 d
prima versione Atari ST:
K-VOTO 887

Questa innovativa avventura dinamica francese si presenta bene come la versione per ST. È più attraente e giocabile della versione precedente anche grazie alla possibilità di "tagliare" le lunghe sequenze grafiche.

■ K-VOTO 890

ELITE

FIREBIRD L45000 d
versione più recente: Atari ST
K-VOTO 907

La musica e gli effetti sonori sono stati molto migliorati. Per il resto è simile alla versione per ST, un vero piacere giocarlo.

■ K-VOTO 918

GARFIELD "BIG FAT HAIRY DEAL"

THE EDGE L39000 d
versione C64:
K-VOTO 585

In pratica è uguale al gioco a 8-bit con sfondi e animazione migliori. L'azione di gioco un po' oscura lo rende un gioco valido per i connoisseurs del genere o gli appassionati del gatto creato da Jim Davis'.

■ K-VOTO 554

HELLFIRE ATTACK

MARTECH L39000d
versione per Atari ST recensita su K n2
K-VOTO 554

Gli effetti sonori sono migliorati ma tutto è noioso ed ammorbante come nella versione per ST.

■ K-VOTO 472

INTERNATIONAL SOCCER

MICRODEAL L39000d
versione Atari ST:
K-VOTO 576

Buona musica, buona grafica, pessima giocabilità. Tutto è troppo semplice e vi annoierete dopo pochi minuti di corsa sul campo di gioco.

■ K-VOTO 482

OUT RUN

US GOLD L25000d
versione per Atari ST:
K-VOTO 873

Piacevole come sull'AT con la colonna sonora migliore. Comunque è sempre un po' vecchiotto.

■ K-VOTO 822

SPIDERTRONIC

INFOGRAMES L34000d
versione per Atari ST:
K-VOTO 903

La stessa bizzarra azione dell'AT. Gli effetti sono stati leggermente migliorati anche se questo ha cambiato ben poco.

■ K-VOTO 903



THUNDERBLADE

US GOLD L39000d
versione C64 recensita su K 2
K-VOTO 800

La grafica è stupenda con molte esplosioni ed altri effetti. Ogni cosa si muove velocemente e questo rende il gioco più difficile.

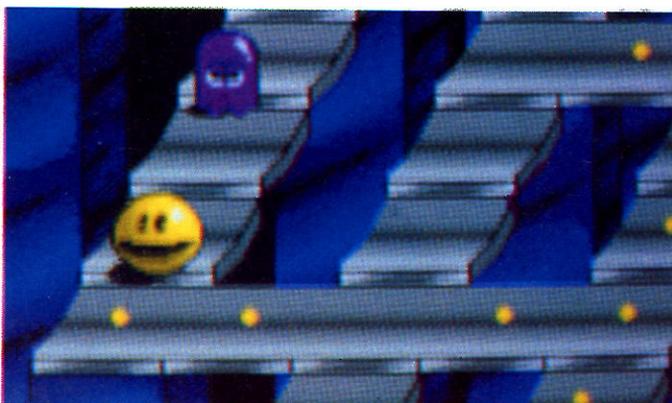
■ K-VOTO 835

PACMANIA

GRAND SLAM L12000c, L15000d
versione Amiga recensita su K 2
K-VOTO 775

La versione per C64 è più irresistibile di quelle a 16 bit. Grafica ed effetti sonori sono di buon livello.

■ K-VOTO 720



Alla fine del 1988 le case hanno sfornato decine di giochi – un ritmo sfrenato che ci ha spinto a realizzare questa veloce guida per recuperare il tempo perduto.

AMSTRAD GUERRILLA WAR

IMAGINE L18000c
versione Spectrum provata su K 2
K-VOTO 704

Versione più colorata di quella per lo Spectrum, ma lo scorrimento è saltellante e la giocabilità insufficiente. Non è certo una delle migliori conversioni dell'Imagine.

■ K-VOTO 567

LIVE AND LET DIE

DOMARK/ELITE L18000c
versione C64 recensita su K 2
K-VOTO 723

Grafica fluida e colorata e buona giocabilità. Molto difficile per la velocità dell'azione. Peccato che i percorsi siano pochi.

■ K-VOTO 786

RETURN OF THE JEDI

DOMARK L18000c
versione Atari ST recensita su K 2
K-VOTO 854

Grafica colorata e veloce e splendidi effetti sonori. Il controllo a volte è strano (quanto la rilevazione delle collisioni) ma comunque è un'ottima conversione.

■ K-VOTO 816

ATARI ST FIREZONE

PSS L49000 d
versione per Amstrad :
K-VOTO 710

Un semplice wargame e ben presentato che vi consente di affrontare avversari agguerriti controllati dal computer. La presenza di un editor di gioco ne garantisce la longevità.

■ K-VOTO 734



GARFIELD "BIG FAT HAIRY DEAL"

THE EDGE L39000 d

Praticamente identica alla versione per Amiga (vedi commento all'inizio di pagina).

La musica non è molto bella, ma il gioco è più veloce e quindi è leggermente più giocabile.

■ K-VOTO 562

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

MARTECH L49000d
versione per Spectrum
K-VOTO 795

Terribile l'effetto degli incidenti

DOLCE RISPARMIO

ATLANTIS

Le ultime novità dell'Atlantis comprendono *Tank Command* e *Gunfighter* (entrambi Spec; L7500) dall'autore di *Cerius*. C'è qualcosa anche per i proprietari dell'Amstrad: *Space Trader* (L7500), un gioco mercantile-spaziale alla Elite, però senza grafica 3D.

MANDARIN

No, la Mandarin non ha ancora un'etichetta economica. Ma stanno rimuginando l'idea di crearne una per pubblicare i giochi scritti con lo STOS, il loro designer di giochi per ST. Se qualcuno è interessato, scriva qualche riga a Chris Payne al seguente indirizzo: Mandarin Software, Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield SK10 4NP, United Kingdom.

Ulteriori dettagli sul sistema STOS appariranno prossimamente.

KIXX

L'etichetta economica della US Gold continua la sua politica di "ristampe" con *Bravestar*, *World Games*, *Way of the Tiger*, *Rygar* e *Super Cycle* per tutti i formati a L7500.

Contemporaneamente, alla casa di software spagnola Toposoft (che ha realizzato di *Mad Mix Pepsi Challenge*) è stata commissionata la realizzazione dei primi giochi originali della Kixx, *Blackbeard* e *Coliseum*.

MASTERTRONIC

Come sempre, la consociata della Virgin offre un farcito catalogo di prodotti da L5000, alcuni già in commercio, altri di imminente uscita, anche se purtroppo il grosso è costituito da ristampe. Ne sono in arrivo però due originali, *Nonamed* (Spec, Ams) e *Reveal* (Spec, C64 e Ams).

Tra le ristampe ci sono *How to be a Complete Bastard* (Spec, C64 e Ams), *Hacker* (Spec e Ams), *Rebel* (Spec e C64), *Rock 'n' Bolt* (C64), *Dan Dare II* (Spec, C64 e Ams), *Transformers* (C64) e, che ci crediate o no, *Manic Miner* (C64, Spec).

Un'uscita interessante è *Werewolves of London*

(Spec, C64 e Ams), un gioco dell'Ariolasoft a prezzo pieno che non fu mai pubblicato a causa dell'inopportuna chiusura della casa di software tedesca.

La Mastertronic continua la sua collana per 16-bit con *Chase* (ST e Amiga), *Shard of Inovar* e *Gyrex* (PC), una variante di *Gyruss*, entrambi a L19000.



ST - Chase

CODEMASTERS

Dalla Codemasters sono in arrivo altri giochi originali. *Ghost Hunters* è la versione per C64 di *Oliver Twins*, un giochino di piattaforme per Amstrad; per lo Spectrum c'è *Ninja Massacre* mentre *Super Stunt Man* fa il suo debutto su C64. *Dizzy*, il famoso gioco per Amstrad, ricompare in *Treasure Island Dizzy* e *BMX Freestyle Simulator* ridà nuova vita al genere. Di recente la Codemasters ha fissato a L7500 il prezzo base dei suoi giochi:



CPC - Treasure Island Dizzy

quindi aspettatevi di pagare qualcosa in più d'ora in poi.

PLAYERS

Nuove ristampe anche sul fronte Players, con il vecchio gioco dell'Arcana, *Powerplay*, e con *Eagles Nest*, della consociata Pandora. Sono entrambi buoni giochi a L. 7500 per Amstrad, Spectrum e C64. A completare la collana da L. 7500 Spectrum che si chiama *Tomcat*: uno sparattutto a

scorrimento verticale poco raccomandabile.

SILVERBIRD

Imboccando anch'essa il filone sicuro delle ristampe, la Silverbird (tutti i titoli a L5000) sta per lanciare *Cauldron II* (Spec, C64), che sarà seguito da *The Sacred Armour of Antiriad* (Spec, C64 e Ams).

La Telecomsoft offre tuttavia anche una serie di giochi nuovi, il primo dei quali è *Pasteman Pat* (Spec, C64, Ams e MSX). Pat dovrebbe precedere di poco *Motorcross Mania* e *Street Warrior* per il C64, *International Speedway* (Spec, C64 e Ams) e *Night Gunner* per Spectrum e Amstrad.

La Silverbird ha anche la faccia tosta di lanciare i *Video Classics* per Spectrum, C64 e Amstrad, tra cui figurano delle meraviglie come tennis, squash e football: ve li ricordate? Non è bello rispolverare concetti di gioco vecchi di (almeno) 16 anni e volerli far passare per "classici".

AXXIOM

La nuova etichetta della Microprose, Axxiom, commercializza giochi economici a 16-bit originali o modificati al prezzo di L29000 (per ora solo per ST e Amiga). La loro linea di prodotti è dominata attualmente da giochi per Amiga e i suoi primi titoli sono *Crystal Hammer*, una variante di *Arkanoid* (ST, Amiga) e un picchiaduro orientale, *Way of the Little Dragon*.

Sul fronte delle ristampe, la collana della Axxiom è basata su alcuni vecchi giochi tedeschi che, vennero alla luce, fecero una brevissima apparizione e caddero nel dimenticatoio. Nessuna meraviglia: il livello andava dal mediocre all'orribile. *Mission Elevator* è già stato visto su macchine a 8 bit, *Final Mission* è un debolissimo gioco di piattaforme nello stile di *Gilligan's Gold* e *Spacecraft* è una semplice versione a 16 bit del vecchio classico della Synsoft, *Fort Apocalypse*.

OK

La prima reincarnazione di

DEATH STALKER

Codemasters

Spectrum, Amstrad: L7500

Death Stalker della Codemasters, che spicca per la mancanza della parola "simulatore" sulla copertina, è un'avventura dinamica, con forti elementi fantasy. Il personaggio principale, uno stregone con tendenze violente, viene guidato per l'insospetito paesaggio rurale alla ricerca della chiave perduta delle tenebre e dell'ingresso dei "Deeper Dungeons".

Durante il tragitto, vengono raccolti oggetti vari e pozioni per risolvere enigmi successivi, liberati prigionieri dalle catene e liquidati a colpi di spada i morti viventi che vi attaccano.

Sono visibili solo le parti di paesaggio in prossimità del personaggio principale e il percorso si sviluppa gradualmente man mano che si procede. L'azione di gioco è un po' lenta, e se il combattimento è un po' deboluccio, si prova un



forte stimolo a continuare l'esplorazione.

Le versioni Amstrad e Spectrum sono entrambe colorate discretamente e il gioco dovrebbe farvi trascorrere piacevolmente una o due ore.

■ K-VOTO 624

PETER PACK RAT

Silverbird

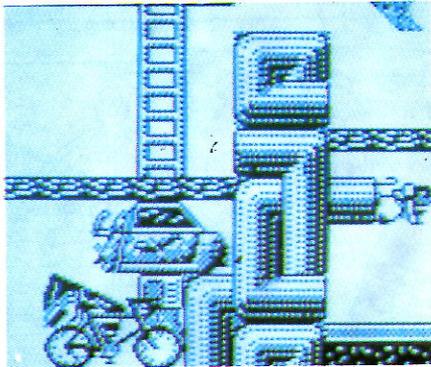
Amstrad, C64 e Spectrum: L5000

Ispirato all'omonimo coin-op dell'Atari, *Peter Pack Rat* è un allegro raccoglitoratto in cui il grosso roditore ha il compito di raccogliere un determinato numero di caramelle da riportare nella sua tana entro un limite di tempo. Lo sfondo, in stile rottamaio, è pieno di ostacoli, fra cui scale a pioli, tubature e scivoli che Peter dovrà superare e ospita inoltre un campionario di creature intente a ad intralciare il cammino del ratto.

Mentre le versioni Amstrad e Spectrum hanno schermate dettagliate ma monocromatiche, il C64 può valersi di un fondale a colori e

ECONOMICI

quello che ormai è diventato un appuntamento fisso di PROVE SU SCHERMO.



Spectrum - Potrebbe essere una Mountain Bike nel cortile?

di un'azione di gioco più scorrevole e veloce. I proprietari di Amstrad e Sinclair farebbero bene a pensarci due volte prima di acquistarlo, mentre potrebbe piacere a chi ha un C64.

K-VOTO 695

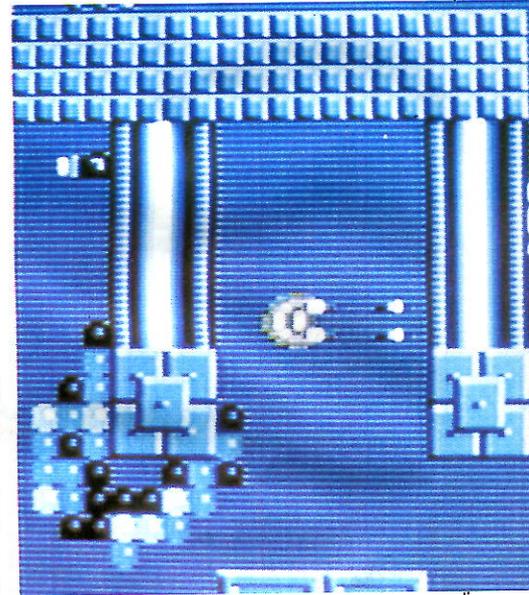
MUTANT ZONE

Mastertronic
C64, Spectrum imminente: L5000

Mutant Zone assomiglia ad un precedente titolo della Mastertronic per C64 (e per Spectrum) chiamato *Spore*. Questo però non è necessariamente un male, in quanto *Spore* era, ed è tuttora, un ottimo g.e. *Mutant Zone* riprende molte delle caratteristiche del suo predecessore (forme di vita che si rigenerano, blocchi distruggibili e pareti commutabili) oltre a trasportatori, armi extra, punti di rifornimento di energia e oggetti da raccogliere.

La sottile combinazione di strategia e sparatutto ha il duplice scopo di mettere alla prova mentalmente il giocatore e allo stesso tempo di attivare il flusso di adrenalina: l'azione, la grafica nitida e il discreto sonoro lo rendono un gioco ben fatto e divertente.

K-VOTO 624



K È FUORI DI TESTA?

KAPPA COME MARZO:PAZZERELLO

Scrivete, scrivete. Il contatto diretto con la redazione è stimolante per noi e anche per i lettori. Forse non sapete che la redazione di K ha deciso di premiare, a suo insindacabile giudizio, il migliore trucco e la migliore lettera giunte sulle nostre scrivanie entro il 28 di Febbraio. A dimenticavamo il premio, un videogioco a scelta tra quelli elencati nell'apposito riquadro nella pagine del sommario. Una sfida da non perdere.

NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA

La storia ufficiale della console Konix
Profilo della Rainbow Arts, la casa di software tedesca che sta andando forte.
Un articolo esclusivo al primo prodotto di intrattenimento su CD ROM.

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO 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)

SKATEBALL

La UBI SOFT gioca duro

SECONDO la Ubisoft questa è pura violenza sul ghiaccio e in effetti questo gioco per uno o due giocatori ne ha in abbondanza di entrambi. Lo scenario è semplicissimo: una pista di ghiaccio rettangolare con due porte, una palla e due squadre di due giocatori ciascuna: uno è il portiere, l'altro, che comandate voi, cerca di infilare la palla nella rete dell'avversario. Cinque gol e avete vinto.

Dopo una partita, che è senza limiti di tempo, si ricomincia su un'altra pista. Ad ogni livello, aumenta il numero degli osta-

coli: pilastri contro cui schiantarsi e buche nel terreno che inghiottono il giocatore se non le supera con un salto. C'è anche la possibilità di scivolare inesorabilmente in una botola o di cadere su una delle enormi pale chiodate sparse a caso sulla pista nei livelli successivi. Naturalmente, potete cercare di urtare l'avversario e consegnarlo allo stesso destino!

Ma in cosa consiste il gioco? I due personaggi pattinano sullo schermo, cercando di scontrarsi l'uno con l'altro, facendo perdere l'equilibrio all'avversario per rubargli la palla (che va automaticamente nella direzione verso cui è rivolto il giocatore) e poi calciarla nella porta avversaria. Se perdetevi un giocatore, viene subito sostituito da un altro che giocherà finché non sarà eliminato, non avrà fatto fuori l'altra squadra o non terminerà la serie di partite. Se perdetevi tutti e tre i giocatori, finisce il gioco.

Controllare il pattinatore non è facile e nei livelli successivi le piste si fanno micidiali. Questo però non fa che accrescere il divertimento, soprattutto nell'opzione per due giocatori.



(Sinistra) Aargh! Uno dei vostri giocatori è scivolato verso la morte.

VERSIONE SPECTRUM

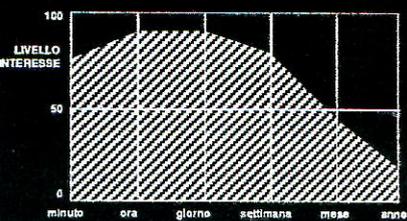
Lo scorrimento e a volte anche l'animazione, sono un po' a scatti. L'azione di gioco è, comunque, grandiosa e dovrete faticare per riuscire a staccarvi dal video.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 743

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'opzione per due giocatori aumenta l'interesse.

DYNAMIC DUO

FIREBIRD gioca in coppia

NON sono Batman e Robin, ma un nano e un'anatra a formare il duo di questa avventura dinamica a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori.

Lo scopo del gioco è quello di introdursi nella Casa delle Tenebre e cercare i dieci pezzi di una chiave, assemblarla, trovare la Stanza dei Calcoli e, si spera, fuggire. I vari pezzi della chiave sono nascosti in bauli che solo il nano può aprire, ma poiché questo

Sdoppiando il duo potrete cercare la casa molto più velocemente.

non è veloce come l'anatra, bisogna dividere i loro compiti: mandare in giro l'anatra alla ricerca dei bauli e poi chiamare il nano per aprirli. Purtroppo per passare da un piano all'altro della casa la coppia deve essere unita, quindi non potete utilizzare solo un personaggio per risolvere il gioco. Quando trovate un pezzo di chiave, viene raccolto automaticamente, e man mano che li raccogliete, spariscono le Stanze dei Calcoli "fantasma". Quando avete raccolto tutti e dieci i pezzi, apparirà la vera Stanza dei Calcoli.

Lo schermo è diviso in tre settori. Quello in alto entra in funzione quando state comandando un personaggio nell'opzione ad un solo giocatore o quando i due personaggi sono insieme. Il secondo settore visualizza il secondo personaggio quando la coppia è separata oppure una piccola mappa



VERSIONE AMSTRAD

I graziosi personaggi e gli sfondi sono ben colorati. Non eccelle in alcun particolare, ma è divertente, soprattutto nell'opzione per due giocatori.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 644

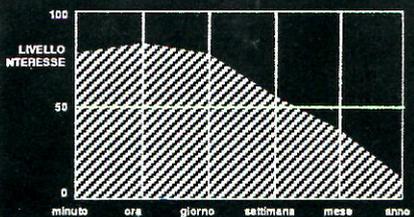
PIANO DELLE USCITE

SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE

della casa riportante vari oggetti e porte quando la coppia è unita. La parte inferiore dello schermo visualizza il punteggio e il numero dei pezzi di chiave raccolti. Naturalmente ci sono cattivi che tentano di ostacolare il vostro cammino, soprattutto la Morte che vi osserva continuamente e può comparire in qualsiasi momento: se riesce a catturare uno dei vostri personaggi, siete finiti.

Dynamic Duo è un gioco divertente e, anche se non è facile farci la mano, può essere un'avventura dinamica molto coinvolgente, soprattutto se giocato in coppia.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un semplice arcade adventure, che è al meglio quando è giocato con un amico.



Level 1: Ninja blu e cani in stile Green Beret sono alcuni dei numerosi nemici.



Level 3: Giù nelle fogne e Bad Dude ci è dentro fino alle caviglie.



Level 4: BD con uno splendido "power-kick" terrorizza i nemici.

BAD DUDES VS DRAGONNINJA

I randa della OCEAN

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L15000c • L18000d	IMMINENTE
IBM PC	IN PREPARAZIONE	

VERSIONE AMSTRAD
 Dragonninja per Amstrad non potrebbe essere meglio di così. La grafica è ad alta definizione e a colori e ha catturato l'enfasi visiva dell'arcade; è completa di scorrimento parallattico e di una moltitudine di sprite. Come era da prevedersi, il sonoro non vale altrettanto, ma basta per riprodurre il rumore di un pugno in faccia.

GRAFICA 9 FATTORE QI 3
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 856

CURVA INTERESSE PREVISTO

AMSTRAD CPC 2.24

L'azione è più che sufficiente per farti venire la voglia di giocarci ancora.

L'ULTIMISSIMO di una lunga serie di conversioni di arti marziali giapponesi è *Bad Dudes vs Dragonninja* della Imagine, tratto dal popolarissimo coin-op della Data East.

Uno dei Bad Dudes del titolo si lancia alla ricerca del mitico Dragonninja, una sfortunata creatura con il corpo di uomo e la testa di drago (che sia una pesista sovietica?). La bestia tiene infatti il "Presidente Ronnie" in ostaggio nelle sue prigioni sotterranee e in un infausto attacco di solidarietà, il Bad Dude parte per liberare l'attore più potente dell'emisfero occidentale. La missione porta Bad Dude ad aprirsi la strada combattendo attraverso otto livelli: da una città alla sommità di un autocarro in movimento, dalle fognature a una foresta, in cima a un treno in corsa, in una miniera sotterranea e infine nei due livelli del complesso di Dragonninja. Qui ha luogo il duello finale in cui Bad Dude combatte contro la bestia stessa sui pattini del suo elicottero. Ninja ha sguinzagliato quattro tipi di sicari che cercano continuamente di fare la pelle a BD, consumandogli energia ogni volta che lo colpiscono. Alla fine di ogni livello troverete - sorpresa! - un guardiano di fine livello, ognuno con un proprio metodo di attacco, che deve essere sconfitto prima di passare alla scena successiva. Bad Dude si difende con pugni e calci, ma può anche ricorrere ai calci a mezz'aria e

ai super-pugni, liquidando in massa gli assalitori. Quando i suoi nemici in pigiama nero mordono la polvere, lasciano andare a volte delle armi che BD può raccogliere. In questo modo la sua armatura può arricchirsi di un pugnale e di stelle Ninja. Può anche trovare energia e tempo supplementari. *Dragonninja* è una realizzazione molto competente dell'originale ed anche divertente, allo stesso modo di *Green Beret*, *Renegade* e simili. Certo, è un po' tosto, ma il progresso costante provoca un forte stimolo a riprendere daccapo il gioco. Forse non sarà uno dei migliori giochi di combattimento, ma è sicuramente ben costruito ed estremamente appassionante.

(Sotto) Bad Dude salta per evitare il secondo guardiano di fine livello. Notate il tipico ciuffo a banana da randa.



AFFINITÀ' ARCADE
 Manca purtroppo l'opzione per due giocatori dell'originale; per il resto gli è molto vicino.

PUNTEGGIO COIN OP 7

(Destra) Amstrad - Un'auto del computer vi ha fatto volare. Sarà anche spettacolare, ma vi costa parecchi secondi preziosi!

OUTRUN avrà anche avuto un successo strepitoso per quanto riguarda le vendite, ma a giudicare dalle lettere ricevute in redazione, molti di voi - come noi - sono rimasti un po' delusi dalle versioni ad 8-bit del classico della Sega. L'auto si muoveva in modo poco convincente, era lenta e rispondeva male ai comandi. Riuscirà la Ocean a fare un lavoro di conversione migliore per *Wec Le Mans*?

La veduta è posteriore e leggermente superiore rispetto alla vostra macchina, la quale dovrà gareggiare in un circuito contro altre auto. Il circuito prevede tre posti di controllo e, per progredire, il giocatore deve riuscire ad arrivare ad ognuno di questi entro il tempo fissato. Se ci riesce, guadagna tempo



WEC LE MANS

OCEAN innesta la marcia più alta

extra per raggiungere il posto successivo. Finito il giro, dovrà ricominciare tutto daccapo finché non avrà completato i quattro giri della pista. I comandi sono abbastanza semplici: accelerare, frenare, sinistra, destra. Non è altrettanto facile, invece, evitare gli

ostacoli che si incontrano sul percorso e le altre macchine in corsa. Una volta imparato il percorso diventa meno problematico tenere la strada, o almeno lo diventerebbe se il traffico non aumentasse man mano che si procede; e siccome aumenta, non dovrete stupirvi se vi troverete a zigzagare fra gruppi

di addirittura quattro macchine. Fa piacere vedere che non sempre il computer è un pilota esperto, anzi, uno dei maggiori problemi sarà proprio quello di evitare macchine guidate dal computer scontratesi fra di loro e ribaltatesi. Se le tamponate, comincerete a rotolarvi su voi stessi, perdendo tempo prezioso per ripartire e riacquistare velocità.

Quello che *Out Run* non aveva e quello che rende giocabile e appassionante *Wec Le Mans*, è il modo in cui la macchina risponde ai comandi e l'impressione di velocità. La Ocean è riuscita a fare bene entrambi, e anche se il gioco non presenta molto di nuovo, è veramente piacevole da giocare e terrà desto il vostro interesse per mesi.

AFFINITÀ ARCADE

La conversione non potrebbe essere più fedele. Mancano alcuni particolari ma l'ingrediente principale, l'azione di gioco, è stata catturata.

PUNTEGGIO COIN-OP 8

VERSIONE AMSTRAD

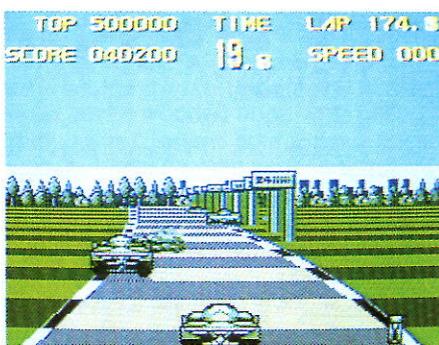
Anche se sono stati usati solo quattro colori e gli effetti sonori non sono niente di speciale, questa versione è unica per il modo in cui si muove la macchina e per lo scorrimento veloce e fluido.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 841

VERSIONE SPECTRUM

È colorata come ci si aspetterebbe da una versione Spectrum, e questo vale per gli effetti sonori. Lo scorrimento è più veloce rispetto all'Amstrad, e crea una maggiore impressione di velocità. Non troverete le macchine del computer che si scontrano l'una con l'altra, e quando tamponate non volate a ruote all'aria. È comunque giocabile ed eccitante, e i fans dei coin-op di guida non rimarranno delusi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 832

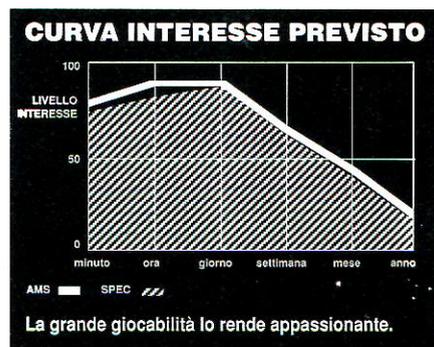


(Sopra) Amstrad - Le auto del computer spesso entrano in collisione e vanno in testa coda. Fate attenzione ai gruppi di auto.

(Sotto) Spectrum - Il tempo sta finendo e non si vedono posti di controllo. Provate a superare l'auto all'esterno. Se la urtate perderete ogni possibilità di raggiungere il punto di controllo.



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	Da decidere	



CUSTODIAN

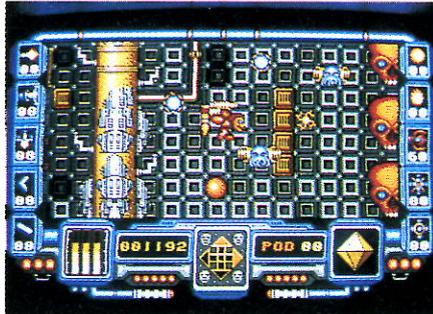
La HEWSON sta in guardia

MOLTO tempo fa, quando lo Spectrum aveva ancora problemi di "clash di attributi", Chris Hinsley programmò Pyjamarama e rivoluzionò per sempre gli arcade adventure. Ora gli è stata data carta bianca sui 16-bit e, insieme a Nigel Brownjohn, ha prodotto l'ultimissimo spara-e-fuggi della Hewson.

Le tombe aliene, che sono luoghi corrotti, sono state invase da parassiti che ne stanno risucchiando tutta l'energia.

Dovete raccogliere e distruggere i bozzoli e rispondere a numerosi attacchi alieni.

Ogni livello è un'ampia zona bi-dimensionale a scorrimento multi-direzionale, in gran parte tempestata di ostacoli. Volteggiare da un punto all'altro dello schermo non è



Amiga - voi siete quel cosino rosso svolazzante. Sulla destra, un bozzolo da cui stanno uscendo i parassiti (le sfere azzurre) che assorbono l'energia.

VERSIONE AMIGA

Scorrimento fluido, sfondi deliziosi, alieni terribili ed effetti sonori meravigliosi. A volte è un po' difficile vedere quello che sta accadendo, ma in effetti questa è una caratteristica del gioco.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 781

VERSIONE ST

Grafica e sonoro terribilmente vicini a quelli dell'Amiga e azione di gioco identica.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 781

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST L29000d USCITO

AMIGA L25000d USCITO

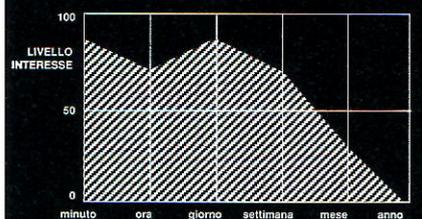
Versioni 8-bit in fase di sviluppo

difficile, ma c'è sempre un fastidioso nugolo di alieni a tenervi compagnia. Hanno dieci diversi schemi di comportamento, quindi esistono dieci tipi di armi per affrontarli. Queste variano in potenza e nella direzione di tiro e ci sono anche bombe smart, missili teleguidati e torrette-laser ad espulsione.

Le armi devono essere acquistate con i punti guadagnati nei silos. Con i punti si può pagare anche l'uso dei silos di teletrasporto, ma questi perlomeno danno in cambio energia. Una volta raccolto, il bozzolo deve essere portato in una camera speciale per essere crivellato di colpi. Se lo mancate, dovrete raccogliero un'altra volta. Nel frattempo, il livello di energia della tomba scende sempre più: il lavoro va quindi compiuto alla svelta.

Il gioco è frenetico e illustrato deliziosamente. Non manca mai di sorprendere per la varietà delle armi e degli alieni incontrati. Non diventerà forse un classico, ma ha i suoi grandi momenti.

CURVA INTERESSE PREVISTO



AMIGA

È molto vario, ma non vi terrà incollati allo schermo a lungo.

GI HERO

FIREBIRD vi manda in missione di salvataggio

LE spie sono già una bella gatta da pelare in condizioni normali, ma quando cominciamo a passare al nemico documenti rubati possono diventare delle vere mine vaganti. Quello che ci vuole in questo caso è un eroe, qualcuno che non abbia paura di avventurarsi in territorio nemico per recuperare quei documenti. E quel qualcuno, amici miei, siete proprio voi!

Giusto per rendere le cose più difficili, le attrezzature di cui eravate stati dotati sono ora danneggiate dopo un inopportuno lancio con il paracadute. E per di più Killer, il vostro fedele ed eclettico cane, se l'è data a gambe per la paura.

L'azione vera e propria ha luogo nella parte inferiore dello schermo e la veduta è di lato. Per completare il gioco dovrete svolgere alcuni compiti in una certa sequenza, i cui dettagli vi saranno trasmessi in codice tramite un collegamento via satellite. Per

codificare i messaggi dovrete utilizzare il dispositivo di decrittazione e seguire le tracce. C'è uno svantaggio però: il decrittatore (come qualsiasi altra apparecchiatura) costa energia che, come sapete, è limitata.

Anche se venite colpiti dal nemico perdetevi energia e rispondendo al fuoco perdetevi munizioni, anche se questo non è un grosso problema dal momento che è possibile liberarsi dei caricatori esauriti e raccogliere quelli pieni che si trovano sul terreno. Se riuscite a trovarlo (seguendo i fari di segnalazione), Killer ridurrà a mal partito qualsiasi guardia nemica.



Spectrum - Avete trovato il fedele Killer, ora risolvete il prossimo enigma.

PIANO DELLE USCITE

SPEC 128 L18000c USCITO

AMSTRAD L18000c USCITO

C64/128 L18000c • L25000d IMMINENTE

VERSIONE SPECTRUM

Per evitare il clash di attributi è stato utilizzato lo stesso sistema di cornice di Dark Sceptre. Gli effetti sonori sono buoni come anche la musica. Il gioco non scoppia di azione, ma è divertente da giocare e ci vuole un po' per completarlo.

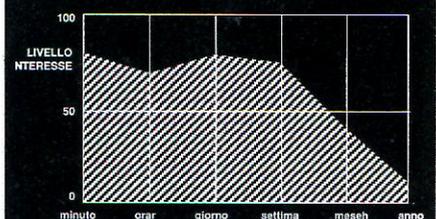
GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K_VOTO 702

VERSIONE AMSTRAD

Quasi identica alla versione Spectrum, cosa riprovevole in quanto avrebbero potuto usare più colori. Resta comunque altrettanto giocabile.

GRAFICA 7 FATTORE QI4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 702

CURVA INTERESSE PREVISTO



SPECTRUM & AMSTRAD

Un gioco tosto ma divertente, piacerà in particolare ai cartografi.

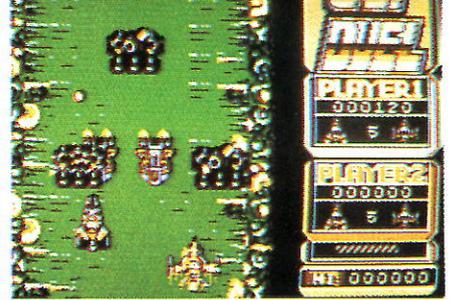
LAST DUEL

L'ultimo duello della CAPCOM

QUESTO gioco di guida a scorrimento verticale della Capcom ricorda un po' *Led Storm*, in cui un'auto fila rombando in uno scenario futuristico. Ma l'aggiunta di aeroplani, di azione simultanea per due giocatori e di tante sparatorie mettono alla prova capacità di tipo diverso.

Dovete aprirvi la strada in sei livelli, con i

tradizionali guardiani alla fine di ognuno e innumerevoli forme di difesa che trovate lungo la strada. Nel 1°, 3° e 5° livello il giocatore uno è alla guida di un'auto e dovrà superare degli ostacoli a terra, mentre nel 2°, 4° e 6° livello sarà alla guida di un aeroplano - che invece il giocatore due pilota in tutti e sei i livelli. Le forme di difesa comprendono l'intera gamma delle forze aliene: postazioni di fuoco, cruto kamikaze, draghi sputafuoco, ecc. In mancanza di un secondo



Amstrad - Due giocatori corrono nel primo livello. Il giocatore 2 guida l'aereo azzurro col mirino davanti. Il giocatore 1 guida l'auto rossa a tre ruote.

giocatore, non vi saranno difese aeree nei livelli 1, 3 e 5. Sulla strada potrete raccogliere delle icone per sparare un maggior numero di colpi frontali e dotarsi di sparo laterale. La macchina può saltare ostacoli e buche, ma può anche restare intrappolata nel paesaggio.

Il solito gioco arcade, ravvivato dall'opzione per due giocatori. È OK per i fans degli sparattutto, ma non è niente di speciale.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	In preparazione	

VERSIONE ST
 Grafica relativamente buona, ma la finestra di gioco è troppo piccola per poter vedere tutto quello che accade.

GRAFICA 6 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 610

VERSIONE SPECTRUM
 Il movimento dell'aereo è troppo lento, rendendo quasi impossibile il gioco.

GRAFICA 6 FATTORE QI 1
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 5
K VOTO 490

VERSIONE AMSTRAD
 Grafica molto superiore a quella della versione Spectrum e maggiore giocabilità.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 615



DARK FUSION

La scura fusione della GREMLIN

PRIMA di entrare nel corpo dei Guardian Warriors, gli allievi più promettenti devono superare un test che li metta alla prova nella disciplina più ricorrente nell'attività quotidiana di un Guardian Warrior: sparare, sparare tanto.

Perciò la prova si suddivide in tre sezioni. Nella Zona di Combattimento principale si tratterà di superare un corridoio orizzontale infestato di ogni genere di navi aliene, robot

e postazioni di fuoco. Il cadetto, che dispone di un'energia limitata e di sole tre vite per giungere alla fine della prova, deve evitarne i colpi e superare indenne gli ostacoli.

Si ottengono armi extra prendendo al volo le icone lasciate dagli alieni distrutti.

All'interno di ogni sezione ci sono tre "bozzoli di fusione", che danno accesso ad altre sottosezioni. Dovrete fare irruzione in due Zone Aliene e distruggerne le mostruose creature. Solo allora la Zona di Combattimento sarà completata e potrete accedere alla Zona di Volo e avventurarvi nel livello successivo.

L'azione di gioco difficile e un po' spenta tende a stufare già dopo le prime partite, tanto che questo sparattutto potenzialmente interessante (che ha un po' di *Northstar*, *Exolon* e perfino di *R-Type*) sarà invece relegato nella terra di nessuno dei giochi



AMSTRAD - Il contatto con un bozzolo di fusione manda il giocatore nella Zona Aliena".

mediocri. Tecnicamente ineccepibile in tutte le versioni, gli manca però quel tocco di novità che lo distinguerebbe dai "già-giocati".

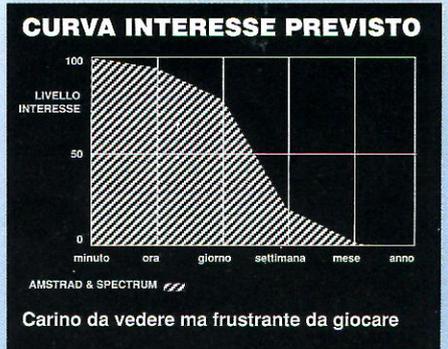
VERSIONE SPECTRUM
 Colorato e senza troppi clash di attributi, *Dark Fusion* per Spectrum è più o meno uguale alla versione Amstrad, solo un po' più veloce. Il sonoro è un po' debole ma la musica del titolo è passabile.

GRAFICA 6 FATTORE QI 3
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 534

VERSIONE AMSTRAD
 Stupende le immagini, ma piuttosto scarso il sonoro. Difficile da padroneggiare. È snervante per la mancanza di progresso immediato.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 534

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L15000c • L18000d	IMMINENTE



OPERATION HORMUZ

La guerra della AGAIN AGAIN



In volo sul mare, diretti verso la prima base nemica.

NEGLI ultimi tempi la situazione nel Golfo Persico si è tranquillizzata, ma rimane sempre un luogo con equilibri piuttosto delicati. Probabilmente è per questo che la nuova casa di software Again Again ha deciso di ambientarvi uno dei suoi primi videogiochi.

Siete un pilota statunitense alla guida di un caccia a reazione McDonnell Douglas VTOL, decollato da una portaerei ancorata nello Stretto di Hormuz, e dovete distruggere



Boom! Aereo nemico centrato durante l'avvicinamento alla base.

sette basi missilistiche nemiche sulla costa. Per fortuna il Big Mac è armato fino ai denti con missili aria-aria e aria-nave oltre che con un cannone a fuoco frontale e una grande scorta di bombe. E sono proprio queste che fanno il grosso del lavoro perché per rendere inoffensiva una base missilistica è necessario prima distruggerne i numerosi silos. Con questo non vogliamo dire che le altre armi sono inutili: nossignore, sono insostituibili nell'eliminazione dei caccia Mig che proteggono le basi e nella distruzione degli Exo-

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	In preparazione
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO

VERSIONE SPECTRUM
 Gli sprite sono piuttosto miseri e, nonostante i tentativi di rendere il gioco il più colorato possibile, rimane sempre troppo vuoto. Tanto quanto gli effetti sonori.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 326

VERSIONE AMSTRAD
 Molto più colorata della versione Spectrum, si presenta migliorata anche negli effetti sonori. Ma tutto questo non riscatta la piatta azione di gioco.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 5
FATTORE GIOCO 335

cet che vengono sparati di tanto in tanto contro la vostra portaerei. Ogni volta che questa viene colpita, si riduce il numero dei suoi aerei e se vengono colpiti tutti basta che vi abbattano o che la portaerei venga nuovamente colpita per mettere fine al gioco.

Operation Hormuz non è un esordio brillante per la Again Again: i comandi lasciano a desiderare e l'idea del gioco è debole quanto lo sarà il vostro interesse. Speriamo nei loro prossimi titoli.



HYPERDOME

La cupola spaziale della EXOCET

CINQUE anni alla scuola federale di addestramento piloti potrebbero sembrare un tirocinio sufficiente, ma i capi della Federazione sono gente severa. Insistono che devono qualificarsi soltanto i migliori ed è per questo che, per diventare piloti di caccia federali

a tutti gli effetti, le reclute devono sopravvivere a una terribile prova finale, l'Hyperdome.

Questo è lo scenario della terza uscita della Exocet, uno sparafuturo a scorcimento orizzontale con vista laterale, in cui vi trovate al quadro di comando di un caccia spaziale. Come era da prevedersi, Hyperdome trabocca di cattivi, sia in volo sia con base a terra, che devono essere annientati, ma ricordate che negli ultimi livelli le

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	IMMINENTE

VERSIONE ST
 La grafica è grandiosa, soprattutto gli sfondi, ma gli effetti sonori non sono niente di speciale. In un mercato già saturo di sparafuturo, non si distingue dal resto.

GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 557

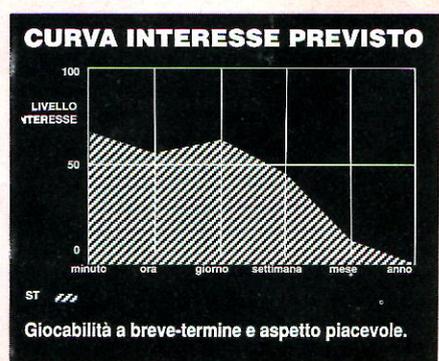


Aprendosi la strada nel Livello Due. Ora dovete evitare degli scenari in movimento.

capacità di volo diventano importanti quanto l'abilità di sparo perché bisognerà evitare vani ascensori mobili.

Dopo la distruzione di un bersaglio a terra appare un gettone che, se raccolto, potrà essere barattato con un'arma extra. Tanti più gettoni, tanto migliore l'arma. Mentre li raccogliete, viene visualizzata sulla destra dello schermo l'arma disponibile. Missili normali, missili ad attrazione termica, sonde radiocomandate e scudi non sono che alcuni dei fantastici premi a disposizione. Ma badate, se perdete una delle vostre nove vite, perdetevi anche l'arma.

La Exocet non vincerà certo il premio per l'originalità con *Hyperdome*, ma il gioco è esteticamente piacevole e si lascia giocare...per un po'.



MOTOR MASSACRE

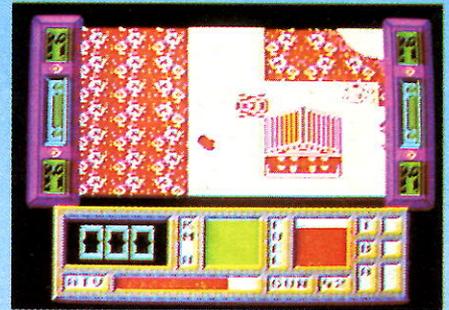
■ Gremlin, versione recensita: Spectrum, L18000c • L25000d

Nel mondo del futuro scarseggia il cibo, così il malvagio Dr. A Noid ha cominciato ad estrarre un alimento sintetico che provoca dipendenza. Sta a voi affrontare il dottore e rispondergli per le rime. Per trovarlo, dovete attraversare con la vostra ATV (Armoured Tactical Vehicle o vettura tattica blindata) varie città, raccogliendo cibo, carburante e possibilmente un lasciapassare speciale. Questo vi permetterà di entrare nell'arena e partecipare a un folle "demolition derby", in cui dovrete scontrarvi con le macchine nemiche e distruggerle, per passare alla

città successiva.

Per raccogliere gli oggetti dovete guidare la vostra ATV in un edificio e poi lasciarla lì per girovagare per i corridoi, evitando i cattivi e raccogliendo degli oggetti che potrete poi usare per pagarci le riparazioni...

Un'idea originale con un mucchio di roba, però mal realizzata. L'azione di gioco è una delusione e dovrete essere proprio determinati per arrivare fino in fondo.



Spectrum - Motor Massacre.

GRAFICA 5 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 412

K DALGLISH SOCCER MANAGER

■ Cognito, versione recensita: ST, L39000d

Il Liverpool ha appena prestatato il suo nome a un gioco della Grand Slam, mentre qui è l'allenatore da solo. Siamo sempre sulla scia dei giochi di strategia di calcio come *Football Manager* e *Football Director*. La gestione della squadra prevede l'aspetto tecnico e quello finanziario. Potete incontrarvi con sei persone: il presidente, il direttore di banca, lo scout, il preparatore atletico, il contabile e l'allenatore. Quello che dovete visitare più spesso è lo scout, perché è in questo modo che si possono acquistare i nuovi giocatori.

Quest'ultima partecipa sia alle partite di

scudetto che a quelle di coppa, cominciando, come sempre, dalla quarta divisione. Potete modificare la formazione così da adattarla ai giocatori della squadra. Le sequenze delle azioni salienti sono lente e misere, ma possono essere saltate. L'elemento strategia è molto marcato, ciò nonostante è facile vincere. Non aggiunge niente di nuovo ai soliti giochi di strategia, ma è una realizzazione competente che basterà a chi non ne ha altre. Ma forse, forse è meglio aspettare il gioco del Liverpool.



Atari ST - K Dalglish Soccer Manager.

GRAFICA 2 FATTORE QI 6
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 3
K VOTO 522

TITAN

■ Titus, versione recensita: Amstrad, L18000c • L25000d

Si poteva pensare che fossero ormai state esplorate tutte le variazioni possibili in tema di *Breakout*, ma ora quei furbi dei francesi ne hanno pensata una nuova: invece che su schermi singoli, la palla è lasciata libera su ampie aree a scorrimento.

Lo scopo è sempre quello di distruggere i blocchi, ma cambia la tattica. Invece di una bacchetta, controllate un cursore, che può muoversi liberamente su tutta l'area di gioco. Lo schermo scorre con il cursore, a prescindere da dove si trova la palla. Lo scorrimento è velocissimo e dopo una visione trop-

po prolungata il vostro stomaco potrebbe ribellarsi. Il cursore fa deviare la palla, ma non è facile farla andare nella direzione desiderata. Oltre ai soliti blocchi che scompaiono con un solo colpo ci sono anche blocchi che richiedono più colpi. Con i livelli, aumentano anche le difficoltà: alieni che distruggono la palla o il cursore, passaggi a senso unico per il cursore e blocchi che diventano insuperabili dopo averli attraversati alcune volte. Sono proprio questi grattacapi a rendere interessante il gioco, ma solo la prima volta di ciascun nuovo livello.



Amstrad - Titan.

GRAFICA 4 FATTORE QI 4
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 677

RAMBO III

■ Ocean, versione recensita: ST, L39000d

Eccolo di nuovo in azione, questa volta a seminare paura e... piombo, fra i sovietici, in Afghanistan. Lo xenofobo più pagato del mondo sta cercando di liberare il suo guru personale, il Colonnello Trautman, dalle torture di quei maledetti rossi. *Rambo III* è un arcade adventure in tre parti con un po' di sparattutto.

Nella prima parte il colonnello deve essere liberato da un'enorme caserma, nella seconda deve scappare e nella terza superare il confine. Le prime due sezioni prevedono la ricerca di oggetti e l'esplorazione della caserma. Vanno risolti alcuni piccoli enigmi e sgominata una

serie infinita di guardie, usando coltello, frecce o mitragliatrice.

Ricorda un po' *Into the Eagle's Nest*. Non ha una grafica eccezionale, ma avrete un bel da fare a risolvere gli enigmi e ad esplorare. Cosa insolita, la terza parte deve essere giocata con il mouse, che controlla un cursore per sparare alle forze nemiche che vi attaccano. Comunque, per arrivare a questa sparatoria, dovrete prima superare i primi due livelli.

Non spettacolare, ma sicuramente qualcosa in più rispetto al primo gioco di *Rambo*.



Atari ST - Rambo III.

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 5
K VOTO 649

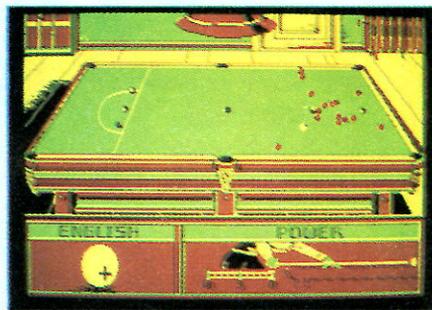
■ **Accolade, versione recensita: PC IBM, L.49000d**

Rack'Em della Accolade comprende sia lo snooker che la carambola, con opzioni per eseguire tiri particolari, per salvare su disco l'ultimo tiro effettuato e per personalizzare il gioco con proprie regole.

Durante la preparazione del tiro, che viene effettuato con i tasti cursore, come è di moda adesso, il tavolo viene ripreso dall'alto. Al momento del tiro si passa poi ad una veduta dal basso e compare un giocatore animato per eseguirlo. E' necessaria una buona dose di tempismo poiché bisogna premere il pulsante di fuoco nel momento in cui la punta della stecca

tocca la palla bianca per ottenere un tiro più forte ed efficace. Ogni tiro è accompagnato da una scritta, permettendo agli utenti CGA di distinguere le palle colorate. Naturalmente gli utenti EGA hanno il vantaggio del colore.

Il movimento delle palle è realistico, mentre non lo sono gli effetti sonori che lo accompagnano. L'esecuzione dei tiri ad effetto è fluida e semplice, quindi l'unico aspetto deludente di *Rack'Em* è la mancanza di un avversario computerizzato: siete costretti a giocare da soli o a trovarvi un avversario in carne ed ossa.



IBM PC - Rack 'Em.

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 708

TIGER ROAD

■ **Capcom, versione recensita: Amstrad, L18000c • L29000d**

A continuare la serie infinita delle conversioni Capcom ecco *Tiger Road*, in cui Lee Wong, un bravo ragazzo armato di ascia, si lancia nella missione di salvataggio di un gruppo di ragazzi di un villaggio prigionieri del malvagio Ryu Ken Oh. Se Wong fallisce, Ken Oh li sottoporrà al lavaggio del cervello e li trasformerà in soldati per il suo esercito. Lee Wong deve affrontare a colpi d'ascia il seguito di Ken Oh, che comprende Samurai, giganti, troll e draghi volanti. Una volta poi nel territorio di Ken Oh, dovrà anche vedersela con una varietà di pericoli naturali, come minacciosi macigni che

deve evitare o distruggere.

Durante il cammino può raccogliere pergamene e vasi per guadagnare dei bonus, mentre distruggendo le urne che adornano le camere e i corridoi, può sostituire l'ascia con una spada o con un mortale yo-yo orientale.

La versione Amstrad è colorata e comoda da giocare. L'aspetto strategico, però, è un po' trascurato e spesso si tratta solo di fare fuoco all'impazzata o semplicemente di saltare per evitare i pericoli. Per un po' può divertire, ma sicuramente non entusiasmerà molto gli appassionati del genere.



Amstrad - Tiger Road.

GRAFICA 5 FATTORE QI 3
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 515

SPITTING IMAGE

■ **Domark, versione recensita: Atari ST, L39000d**

Il programma satirico televisivo inglese basato sulle marionette di Fluck e Law ha ispirato un videogioco (e il programma televisivo italiano "Teste di Gomma", n.d.r.) in cui figurano i sei personaggi più famosi del programma (più la Regina Elisabetta, come arbitro). Lo scopo del gioco consiste nel prendere il controllo di uno dei leader mondiali e distruggere la credibilità degli altri cinque. In che modo? Malmenandoli... sì, tutto qui! Ogni leader scalcia e tira pugni, ma ognuno ha la sua gamma di mosse personali: il Papa, ad esempio, fa uscire una suora pugile da sotto le vesti, mentre Ronald

McReagan spruzza addosso agli avversari il contenuto di un tubetto di ketchup. Ogni personaggio può ricorrere poi ad un aiuto durante l'incontro: da quel momento compare di frequente un piccolo omino che attacca l'avversario. La grafica sull'AT è eccezionale, dagli sfondi dettagliati alle caricature parzialmente animate, agli sprite totalmente animati. Tutto fluisce meravigliosamente ed è realizzato con umorismo. Purtroppo, l'azione di gioco sembra un demo: come gioco di combattimento fallisce miseramente e la novità del gioco svanirà immediatamente.



Atari ST - Spitting Image.

GRAFICA 9 FATTORE QI 3
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 378

VICTORY ROAD

■ **Imagine, versione recensita: Amstrad CPC, L18000c • L25000d**

Allo stesso modo della precedente conversione SNK della Imagine, *Guerrilla War*, in *Victory Road* il giocatore si trova ad affrontare un viaggio a scorrimento verticale attraverso uno strano e pericoloso paesaggio, in una missione non molto ben definita. Partendo dalla "scala per il cielo", il giocatore deve respingere gli attacchi di una serie di mostruose creature, fra cui vampiri e demoni a due teste. L'armamentario del giocatore comprende granate e un fucile mono-colpo, anche se è possibile guadagnare armi extra raccogliendo le icone abbandonate sul terreno o nascoste sotto blocchi distruggibili. Il fucile può essere allora sostituito con un potente lancia-fiamme e possono essere installati scudi di durata temporanea.

Durante il tragitto il giocatore può venirsi a trovare su botole o montacarichi che lo trasportano nei sotterranei, nelle quali dovrà distruggere delle gigantesche creature ricolme di alieni per poter continuare. Per fortuna, la somiglianza con *Guerrilla War* non va al di là dello stile di gioco: la grafica qui è molto più dettagliata e colorata, lo scorrimento più fluido e l'azione di gioco molto più appassionante. *Victory Road* non è un grande gioco, ma gli appassionati del gioco arcade non resteranno delusi.



Amstrad - Victory Road.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 642

GUIDA RAPIDA ALLE

AMIGA IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX L25000d
versione C64
K-Voto 785

Il seguito allo stupendo *Impossible Mission* fu una mezza delusione quando apparve sul C64 e lo stesso dicasi per la versione Amiga. È una divertente avventura dinamica, ma la grafica ed il sonoro sono scarsi. Un po' più di impegno e sarebbe potuto essere molto meglio.

■ K-VOTO 670

LOMBARD RAC RALLY

MANDARIN L39000d
versione Atari ST recensita su K2 K-Voto 674

Gli effetti sonori sono migliori: ora sembra più un'automobile che un gatto. Il gioco rimane lo stesso, il che è un peccato perché le sequenze di guida avevano bisogno di essere migliorate in termini di effetti e di rilevamento delle collisioni.

■ K-VOTO 674

PURPLE SATURN DAY

EXXOS L40000d
versione Atari St recensita K3
K-Voto 912

Difficile distinguere le due versioni, il che è un'indicazione di quanto è fatta bene la versione ST. Le immagini sono splendide ed il gioco vario ed incantevole.

■ K-VOTO 912

SUPER HANG-ON

ELECTRIC DREAMS L39000d
versione Atari ST
K-Voto 892

Gli effetti sonori sono veramente speciali, tanto quanto la stupenda grafica. L'azione è entusiasmante come sull'AT e la grafica è stata migliorata un bel po'. Gioco di guida di alta classe.

■ K-VOTO 910

(A destra)
Amiga - Super Hang-On.

WARLOCK'S QUEST

ERE L34000d
versione Atari ST
K-Voto 630

Un gioco carino alla *Cauldron* per macchine a 16-bit. Bella grafica e ottimi effetti sonori ma ben poco in quanto ad irresistibilità. Raccogliete gli oggetti, sparate ai cattivi, insomma quel genere lì...

■ K-VOTO 620

AMSTRAD NETHERWORLD

HEWSON L18000c • L25000d
versione C64
K-Voto 820

Si gioca quasi come le versioni precedenti ma non impressiona graficamente. Questo però non dovrebbe rovinare il piacere di giocare questo divertente gioco.

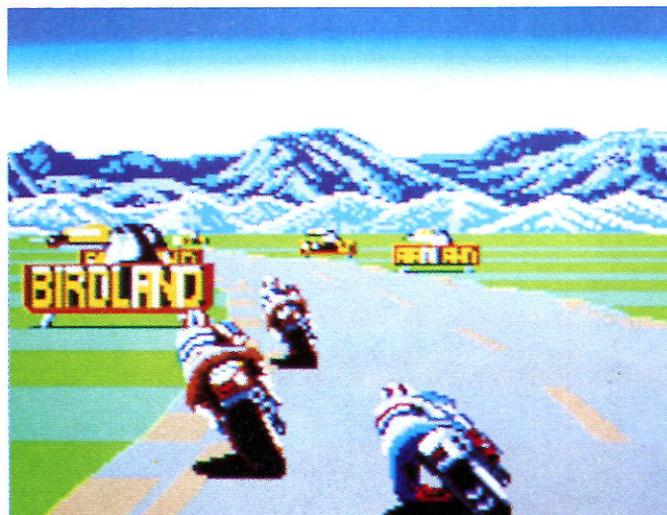
■ K-VOTO 783

THE TRAIN

ELECTRONIC ARTS L19000c • L22000d
versione C64
K-Voto 641

Siete al comando di un treno a vapore dietro le linee tedesche durante la 2° Guerra Mondiale e dovete portarlo in territorio alleato. Gioco di semplice strategia con occasionali sequenze arcade sempre troppo facile da finire.

■ K-VOTO 641



TECHNOCOP

Gremlin Graphics
L18000d
versione Spectrum recensita
su K2 K-VOTO 804

Un'affascinante miscela di azione di guida e di esplorazione con protagonista un poliziotto del 2000. La grafica e l'atmosfera:

■ K-VOTO 805



ST - President is Missing.

ATARI ST THE PRESIDENT IS MISSING

COSMI L59000d
versione PC
K-Voto 785

Sta tutto su un disco, quindi non c'è bisogno di cambiare disco in continuazione. Il sistema di menu è inoltre migliorato dall'uso del mouse. Tutto ciò accelera notevolmente l'investigazione. Il compito è lo stesso, quindi resta un grande gioco per chi ha voglia di fare un sano esercizio mentale.

■ K-VOTO 818



ST - R-Type.

R-TYPE

Electric Dreams L59000d
versione Spectrum recensita
su K1 K-Voto 871

Lo stupendo classico della Irem è un po' deludente su ST. La grafica è colorata e l'azione di gioco buona, ma non è così eccezionale come ce lo si aspetterebbe dopo aver visto l'eccellente versione Spectrum. Resta comunque un grande sparattutto.

■ K-VOTO 849

C64

HELLFIRE ATTACK

MARTECH L19000c • L22000d
version recensita Atari ST su
K2 K-VOTO 554

Migliore della versione a 16-bit, ma neanche poi di tanto. È sempre uno sparattutto ripetitivo ma il nemico si comporta in modo abbastanza pericoloso da renderlo più interessante. La grafica e il sonoro sono discreti.

■ K-VOTO 607

MENACE

PSYGNOSIS L18000c • L25000d
versione recensita Amiga su
K1 K-Voto 678

Una buona conversione per C64 di questo veloce e furioso spara-fuggi, completo di tutto. C'è da sparare a volontà, ma non aspettatevi di giocarlo ancora fra qualche mese.

■ K-VOTO 678

RETURN OF THE JEDI

DOMARK L12000c • L15000d
versione recensita Atari ST su
K2 K-Voto 854

Un'ottima conversione coin-op piena di frenetica azione di sparo e di volo. Il sonoro e la