

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000^{+IVA}

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.^{+IVA}

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.^{+IVA}

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.^{+IVA}

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.^{+IVA}

WKS 6128 TV.

Stazione completa com-



porta da: CPC 6128 CTM; Tavolo a ripiani; Sintonizzatore TV; Antenna amplificata.

Tutto a L. 999.000.^{+IVA}

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794-20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su

"Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivista che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).

Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? •

Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.^{+IVA}



AMSTRAD

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

IN COLLABORAZIONE CON



PRESENTA LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI

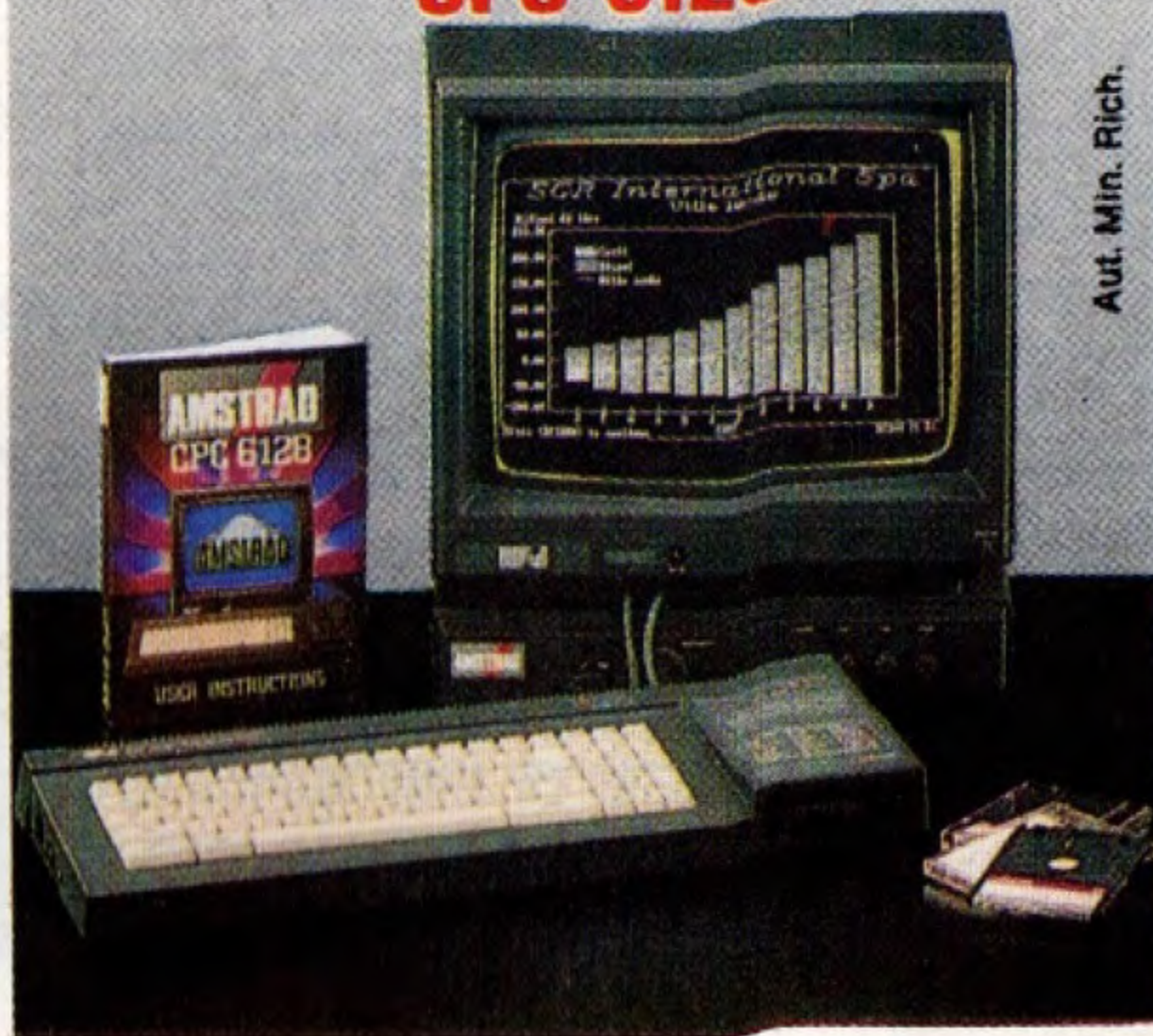


Con il 1° fascicolo
IL GRANDE POSTER
DEL BASIC

- IMPARIAMO A PROGRAMMARE
- COME È FATTO E COME FUNZIONA
- GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI
- TECNOLOGIA E APPLICAZIONI
- SI FA... NON SI FA

L'informatica ti appassiona? vorresti approfondirla per studiare, giocare, curiosare? Inizialmente, per potersi orientare, è preferibile una guida giovane ma rigorosa e completa, senza risultare difficile o noiosa, da leggere tutta d'un fiato, corredata da centinaia di illustrazioni a colori.

**VINCI 30 FAVOLOSI
COMPUTER AMSTRAD
CPC 6128**



Aut. Min. Rich.

Questa è LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI. Potrai entrare nei segreti del personal computer: storia, termini, concetti fondamentali, hardware, funzionamento e tanti programmi software in linguaggio Basic. JACKSON, in collaborazione con AMSTRAD, ti svela i segreti dell'informatica in fascicoli settimanali, **nella tua edicola**, a sole li re 2.500, da rilegare in 2 splendidi volumi illustrati. Ma non è tutto! Assieme al grande poster del Basic a colori, sul primo fascicolo scoprirai come vincere uno splendido computer AMSTRAD CPC 6128. **Sganciati dall'ordinario, entra nello straordinario!**

AMSTRAD ATTACCA...

Come promessovi il numero scorso ecco l'articolo completo sulle novità Amstrad presentate al CNIT a Parigi lo scorso giugno.

Roland Perry, che i giovanissimi certo conoscono per aver legato il suo nome a un videogame di successo come *Roland on the Ropes* e ad altri hit famosi, ha avuto un ruolo di primo piano nello sviluppo della nuova gamma Amstrad Plus. Entrato a far parte dell'Amstrad nell'83, va a lui il merito di aver guidato anche il progetto del primo home computer Amstrad, il CPC 464, presentato nella Great Hall di Westminster School a Londra nel 1984.

Nel suo intervento al centro CNIT di Parigi, all'anteprima stampa della nuova gamma Amstrad, Roland Perry ha potuto chiarire quali e quante sostanziali innovazioni sono contenute nei nuovi prodotti rispetto ai modelli CPC 464 e 6128 già affermati. La gamma Plus si innesta sui punti di forza dei modelli originali home-computer di uso generale, adatti per una vasta fascia di applicazioni, dal gioco all'elaborazione dei testi, dall'educazione alle funzioni commerciali non troppo complicate... Il successo che hanno avuto i precedenti modelli 464

e 6128 ha fatto anche aumentare il software disponibile; le nuove macchine nascono con l'obiettivo di salvaguardare tutta la libreria di programmi esistente sul mercato e presso gli utenti dei CPC. Ma nello stesso tempo consentono di passare ai vantaggi ed ai *plus* del software in cartucce ROM. Con la gamma Plus gli utenti

hanno alloggiamenti appositi per le cartucce videogiochi ad alta capacità con caricamento istantaneo al contrario delle macchine precedenti non avevano un hardware dedicato esclusivamente all'implementazione di software per videogames. 16K RAM erano organizzati per i modi di grafica bit mapped con 2, 4 o 16 colori da

una tavolozza di 27. La musica e gli effetti erano prodotti da un chip sonoro a 3 canali alimentato dal software. Per offrire con la serie *Plus* un più alto livello di colore, movimento e suono, di quanto offra la concorrenza, occorreva dare al programmatore di videogiochi un po' di assistenza hardware. Ten-



Il nuovo home computer Amstrad CPC 464 Plus

Amstrad potranno disporre di due macchine in una. Un computer che eseguirà la vasta libreria di software già disponibile per il 464 e il 6128 e una console videogame affiancata su cui gireranno tutte le più recenti offerte delle software house. Chi vuole semplicemente usare i giochi in cartucce ROM, può invece prendere l'AMSTRAD GX4000.

Tutte e tre le nuove macchine

nendo presente questo, Amstrad ha chiesto ai più grossi programmatori di games quali funzioni hardware avrebbero voluto vedere implementate. Si è cambiato metodo! Anziché imporre semplicemente una macchina ai programmatori, si è ottenuta la loro collaborazione per progettare la miglior macchina possibile. I programmatori si sono trovati perfettamente d'accordo sull'impor-

tanza di potersi liberare dalle lungaggini di una programmazione ripetitiva, ostacolo facilmente superabile con un hardware dedicato. La nuova gamma risponde proprio a questi requisiti; si è realizzato un computer a 8 bit che dà quasi la stessa potenza di elaborazione di un modello a 16 bit. Una parte dell'hardware inserito nella gamma *Plus* è orientata a elaborare grafica e suono, così da liberare il computer nella gestione della grafica. Un'altra importante innovazione nella nuova gamma, è il complesso chip customizzato da 18.000 gate, con 2 Kbyte di memoria su chip, che permette alla macchina di fornire nuove funzioni. Il nuovo hardware di generazione del suono può usare tre canali audio da tre speciali programmi in memoria senza intervento della CPU, offrendo un autentico multitasking audio/grafico. Il generatore audio viene alimentato da un controllore dedicato DMA e un semplice linguaggio di comando implementa la generazione delle note, la fasatura e i cicli ripetuti. L'hardware grafico addi-



Amstrad CPC 6128 Plus è dotato di disc drive

zionale ha aggiunto parecchie altre nuove funzioni alla macchina. Per esempio, ci sono 16 sprite ciascuno con 16x16 pixel e ogni sprite può essere ingrandito di 2 o 4 volte. La dimensione degli sprite e i colori sono indipendenti dal modo e dal numero di colori della tavolozza dello schermo principale. Questo aumenta effettivamente il numero massimo di colori presenti contemporaneamente sullo schermo fino a trentadue, da una tavolozza totale di più di

quattromila colori. Gli sprite implementano completamente la sovrapposizione dell'hardware e la trasparenza, ma il rilevamento delle collisioni continua ad essere trattato dal software. Lo schermo può essere fatto scorrere pixel per pixel sia verticalmente che orizzontalmente, dando un panning scorrevole e senza sforzo dell'azione dei giochi. Questo rappresenta un miglioramento marcato rispetto ai modelli originali di CPC, quando lo scorrimento era possibile solo in passi della dimensione di un carattere, altrimenti tutti i 16 K di RAM video dovevano essere riscritti dal software.

E' stato sviluppato anche un interrupt di linea di digitalizzazione programmabile che può essere usato anche per variare le

informazioni della tavolozza, del modo e degli sprite a metà della visualizzazione di un quadro e che crea l'illusione di un numero maggiore di colori, di sprites e persino un modo di schermo diviso.

La gamma *Plus* è stata provvista di un'ulteriore raffinatezza

La console Amstrad GX4000



tecnica, cioè uno schermo diviso come hardware, con ciascuna sezione dello schermo derivata da distinti blocchi della RAM video. La somma di queste funzioni consente di eseguire videogiochi complessi come *Burnin' Rubber*, con effetti video e audio molto più sofisticati di quelli implementati nelle altre macchine a 8 bit.

Le console GX4000 destinate ai mercati inglese, italiano e spagnolo hanno una speciale frequenza di clock che assicura

un'immagine di alta qualità anche quando i dispositivi vengono collegati a un normale apparecchio televisivo, attraverso il modulatore incorporato. Tutte le unità includono anche una presa Peritel/Scart per TV francesi e simili. La qualità di immagine dei monitor forniti con il 464 Plus e 6128 Plus è stata migliorata e così pure la riproduzione musicale. Ridisegnati radicalmente i monitor monocromatici da 12" e a colori da 14", entrambi con altoparlanti

stereo incorporati che migliorano notevolmente la resa sonora del sistema.

Tutti i modelli presentano una porta joystick analogica più, due porte joystick/paddle. Tutte e tre le macchine vengono fornite con il videogioco *Burnin' Rubber* su cassetta ROM. La stessa cassetta comprende il BASIC e il firmware originale Amstrad se fornita con i 464 Plus o 6128 Plus. Il 6128 viene fornito anche con il CP/M Plus della Digital Research su disco.

A.C.

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE TECNICHE

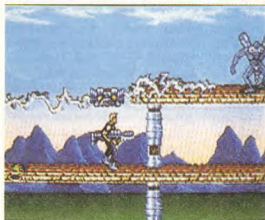
	GX4000	464 Plus	6128 Plus
Processore	Z80A	Z80A	Z80A
Memoria	64 K	64 K	128 K
Configuraz.	Cartuccia ROM	Cassetta e cartuccia ROM	Disco da 3" e cart. ROM
Colori	32 da 4096	32 da 4096	32 da 4096
Sprite	16	16	16
Audio	Stereo ASG	Stereo ASG	St. ASG
Porte			
Joystick digitali	2	2	2
Joystick analogiche	1	1	1
Uscita video	Modulatore incorporato RGB Sync Composito (solo UK, Sp, It). Presa Peritel/Scart	RGB Sync Composito	RGB Sync Composito
Monitor	Monocromatico b/n da 12" Color da 14"	Monocrom. b/n da 12" Color da 14"	Monocrom. b/n da 12" Color da 14"

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
 ☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

AMC

Amiga - CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



Ancora una volta ve la dovrete vedere con gli alieni per difendere la Terra, ma non solo: le sorti dell'universo intero sono nelle vostre mani ed i Deathbringers (i nemici di turno...) dovranno vedersela con gli AMC, il comando dello spazio di cui voi siete il miglior elemento. I nemici che dovrete tenere a bada sono tanto numerosi che vari e impegneranno a fondo qualunque "smanettone", ma fortunatamente la vostra nave vi mette a disposizione regolarmente dei container che racchiudono le armi più potenti, consentendovi così di far fronte agli attacchi nemici con maggior tranquillità. AMC è uno shoot'em up molto avvincente che beneficia di una realizzazione accurata. Ciò sedurrà senza dubbio gli appassionati dell'azione pura e dura.

La versione su CPC di AMC è ben realizzata, è quasi allo stesso livello della versione per Amiga, il che non è poco per questa macchina, ma la grafica è un po' confusa. (Dischetto Dinamic)

Captain Blood

C64 - Macintosh

GENERE	ADV/SPAZIALE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000



Dopo aver fatto la sua apparizione sulla maggior parte dei micro ecco infine la versione Macintosh di questo personaggio di successo dell'89.

Anche in questa versione, l'intrepido Blood ricerca cinque dei suoi cloni che vagano per la galassia e assorbono il suo fluido vitale, perciò non ci dilunghiamo oltre sulla trama ma passiamo subito a trattare "concretamente" il game. Anche da questo punto di vista non vi sono differenze rilevanti: si ritrovano anche qui gli elementi che hanno fatto il successo di questo gioco, un vasto campo d'esplorazione, strani alieni con cui vedersela e un'eccellente realizzazione a coronare il tutto. Un piccolo difetto, comunque non manca: alcune sequenze perdono parte della loro magia in monocromo, ma per contro gli effetti grafici sono belli e le animazioni fluide. Inoltre, gli effetti sonori utilizzano perfettamente le possibilità del Macintosh. Un gran buon soft.

(Dischetto Ere/Infogrames)

Captain Tueno

CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



Captain Tueno è ispirato ad un personaggio che conosciamo molto bene: Capitan Fracassa. E' un fumetto tanto celebre in Spagna, ma ancora completamente sconosciuto da noi (perlomeno da quanto ci risulta!). Il capitano si lancia alla ricerca della sua fidanzata rapita dall'immane "vecchio" nemico. Il primo livello è ambientato in un monastero che bisogna esplorare attentamente affrontando nel contempo ogni sorta di avversari che cercano di fermarvi. Il secondo si situa tra un beat-them-up e un gioco di piattaforme. Questo nuovo programma della Dinamic presenta una grafica gradevole e colorata. Anche se non brilla per originalità, l'azione è efficace. I nemici attaccano senza sosta, ma voi raccogliete delle monete con cui potete acquistare diversi equipaggiamenti che consentono di continuare la sfida con più tranquillità. Le due parti del gioco si cercano separatamente, ma bisogna terminare la prima per ottenere il codice della seconda.

(Dischetto Dinamic)

E-Motion

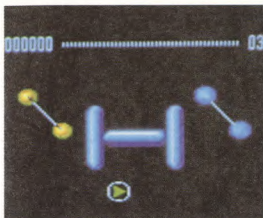
ST - CPC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
17
☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆



Dovete arrivare alla fine di cinquanta quadri che metteranno a dura prova i vostri nervi e la vostra pazienza. Di primo acchito il gioco è molto semplice: si devono far sparire delle sfere facendole cozzare; ma attenzione (non è tutto oro quello che luccica!), se queste non sono dello stesso colore, non solo non si distruggeranno ma la collisione le farà moltiplicare anziché sparire. E-Motion è uno dei giochi più originali dell'anno, ma è un programma difficile che esige sangue freddo e precisione, tanto più che il tempo gioca contro di voi. Comunque, vi appassionerete al punto che non potrete più fermarvi, oppure, allo stremo, lancerete il dischetto attraverso il campo. Il gioco in equipè è particolarmente divertente, ma bisogna coordinare le azioni per poter trionfare. Un successo.

E-Motion non perde nulla del suo fascino su CPC. La grafica è meno piacevole che su 16 bit, ma è secondario in questo tipo di gioco. Un programma molto avvincente, sia che si giochi da soli che in compagnia. (Dischetto US Gold)

TUTTI I PRODOTTI CHE TROVATE SU QUESTA RIVISTA,
SONO DISPONIBILI PRESSO

PLAY GAME SHOP

Via C. Alberto, 39/A 10123 TORINO

☎ 011-517740

SPEDIZIONI DELLE ULTIME NOVITA' IN TUTTA ITALIA

Programmi per SEGA MEGA DRIVE - NINTENDO - AMIGA
C 64 - NEO GEO - NINTENDO GAME BOY - LYNX - MS DOS

F16 Combat Pilot

Amiga - ST
PC - C64

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

SIM. COMB. AEREO
16
☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
49000-59000



Questo tardivo adattamento su C64 merita che gli si consacrì una Quick. F16 sedurrà i piloti del Commodore per due atout notevoli: il realismo del pilotaggio e la ricca scelta delle missioni. Graficamente, questo simulatore usa al meglio i mezzi del C64. Più bello della versione CGA del PC, F16 approfitta di una animazione lenta ma che non soffre di salti d'immagine. Il rumore dei reattori o dei lanci di missili è di sorprendente realismo. Infine, è la ricchezza delle opzioni di pilotaggio che vi appassionerà più a lungo. In confronto alle versioni 16 bit, sono state soppresse poche possibilità. A parte le vedute esterne o di lato, si ritrova in questo programma tutta la ricchezza dei veri simulatori. Scelta delle armi, centratura del bersaglio, razzi illuminanti, ecco di che appagare i cacciatori del cielo. Le istruzioni sono tradotte e spiegano in un centinaio di pagine la gestione del gioco e soprattutto l'utilizzo delle diverse tecniche di combattimento. Un soft da non perdere, se si ama la simulazione. (Dischetto Digital Integration)

P47

Amiga - ST - C64 - PC -
CPC 464 - Spectrum

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ARCADE
15
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
18000-39000



In questo game vi trovate ai comandi di un caccia e sorvolate la Francia occupata affrontando le squadriglie e la DCA tedesche (vediamo di dargli una solenne lezione a questi prepotenti!). Per aiutarvi ad affrontare al meglio la tremenda battaglia che dovete ingaggiare, potete procurarvi armi più efficaci nel proseguo della partita ed è fondamentale non prendere che quelle più adeguate ad ogni situazione che state affrontando in quel momento. A dispetto della sua mancanza d'originalità (non dimentichiamoci che in questo genere si possono contare un'infinità di soft), questo shoot'em-up ha registrato un certo successo nelle sale giochi. Questa versione è superiore a quella precedentemente adattata su Atari ST, soprattutto per ciò che concerne i colori e la colonna sonora. Ma soprattutto, sono i colpi nemici ad essere molto più visibili che su ST, e ciò migliora nettamente la giocabilità del programma. Un gioco abbastanza difficile, che guadagna ad essere giocato a due. (Dischetto Firebird)

Pinball Magic

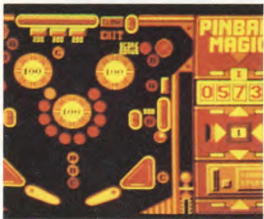
CPC - ST

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

FLIPPER
14
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
-



Di fronte alla qualità della versione Amiga di Pinball Magic, si temeva una delusione... L'adattamento CPC di questo flipper non delude, fortunatamente, l'appassionato del genere! Ci si ritrova la stessa originalità per quanto concerne i quadri multipli che si succedono verticalmente. Inoltre, questo soft offre su 8 bit una fluidità notevole. Gli schermi sono precisi e l'animazione della pallina non ostacola mai il giocatore. La gestione alla tastiera è equivalente a quella di Amiga. Dal lato suono, il processore dell'Amstrad CPC riesce a ritrasmettere perfettamente i famosi "bip" del gioco da bar. Ecco dunque un programma necessario a completare la vostra soft-teca.

La versione ST è meno impressionante poiché si basa su capacità tecniche equivalenti a quelle di Amiga. Il gioco è ricco, molto colorato e davvero ludico, se piace il genere. La lentezza dell'avvio, invece, è a volte irritante. Da notare alcune sintesi vocali del più bell'effetto, che sottolineano l'ottenimento dei bonus. Un buon soft. (Dischetto Loricel)

Rainbow Islands

C64 - CPC - ST -
Spectrum - Amiga

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ARCADE
18
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
18000-39000



Credo che tanti come me abbiano passato parecchio del loro tempo libero per arrivare infine a vedere il quasi irraggiungibile centesimo quadro di Bubble Bobble. Personalmente ero arrivato a un rapporto amore/odio dopo intere serate in cui mi arenavo immancabilmente al novantatreesimo quadro. E, finalmente, è arrivato il momento giusto. Eureka!!! c'è proprio scritto CENTO!!! Rainbow Island è il seguito del mio personale "tormentone" Bubble Bobble e la Taito ha centrato bene il colpo e già mi vedo davanti al monitor in questa nuova appassionata sfida. Come se tutto ciò non bastasse, questo programma è ancora migliore del precedente. Il ragazzo degli arcobaleni deve arrivare a capo di sette isole popolate di creature tanto strambe che aggressive. Questo programma molto ludico è indiscutibilmente una delle migliori versioni arcade su C64. Gode di un'ottima realizzazione: chiara e colorata la grafica, buone l'animazione e la colonna sonora. Indispensabile. (Dischetto Ocean per C64)

Rock Star

ST - Amiga - C64



GENERE SIM./ADVENTURE
INTERESSE 14
GRAFICA ☆☆☆

ANIMAZIONE ☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO 18000

Seduto nel vostro ufficio, consultate l'agenda degli indirizzi per convocare uno degli artisti che vi figurano. Scelta del titolo, negoziazione del contratto, mixaggio del pezzo, presa di contatto con la stampa e... via per il disco d'oro e i concerti negli States! Scegliete bene le frasi proposte per le discussioni: tentate di assoldare un giornalista e sarà la catastrofe, mentre il brutto figuro può aiutarvi a risolvere un dilemma inestricabile... Gli autori hanno rispettato la crudele realtà di un mondo dove contano solo denaro, relazioni, convenzioni e fortuna. I continui cambiamenti di quadri, dallo schermo "telefono", all'agenda, agli studios, ecc. sono pesanti da portare... soprattutto per chi non può trasferire il soft su hard-disk e sono il solo neo. Grafica, animazione e sonoro contribuiscono all'atmosfera del soft, ma è grazie all'originalità del tema che Rock Star interessa. La versione Amiga di Rock Star approfitta di una messa in scena grafica e sonora ancora più allestente. Per il resto, niente lo differenzia dalla versione ST. (Dischetto Infromedia)

Scramble Spirits

Amiga - CPC - ST



GENERE SHOOT'EM-UP
INTERESSE 12
GRAFICA ☆☆☆

ANIMAZIONE ☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO ☆☆☆

L'originalità non è il maggior pregio di questo soft, mentre l'azione è subito avvincente, soprattutto se giocata in due. Niente, comunque, gli permette di elevarsi al rango di hit. Grafica non straordinaria e musica che non migliora la situazione. Le mini prove che permettono di raccogliere i bonus, sono di una povertà desolante. La scelta delle armi propone giusto un piccolo "più": aerei alleati che si affiancano al vostro apparecchio utilizzabili come bombardieri, per lancio classico, con bombe speciali. Nulla a che vedere con la ricchezza dei "grandi".

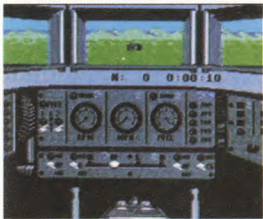
La versione CPC, anche considerando i limiti della macchina, è veramente troppo scarsa graficamente per interessare.

La versione ST è invece simile a quella di Amiga, anche se qui il gioco risulta più lento. In conclusione, si tratta di uno shoot'em-up avvincente come tutti, ma la qualità della realizzazione non rende certo appetibile l'acquisto.

(Dischetto Sega/Grand Slam)

Steel Thunder

C64 - Amiga - ST -
C64 - PC - Mac - CPC



GENERE SIM. TANK
INTERESSE 15
GRAFICA ☆☆☆

ANIMAZIONE ☆☆☆
SUONO ☆☆☆
PREZZO 18000-55000

Steel Thunder appartiene alla categoria delle simulazioni e per la precisione dovete vedervela con i tank. Il game propone la scelta delle missioni di combattimento su differenti teatri d'operazione. Solamente dopo aver scelto il tipo di tank tra quelli proposti e l'equipaggiamento necessario per garantirvi una "buona" missione, potete consultare la mappa e dirigervi sull'obiettivo che vi viene proposto. Durante lo svolgimento della missione, potete occupare il posto di pilota, di addetto al lancio, oppure assumere il ruolo di comandante, ma è anche possibile passare da un ruolo all'altro, se lo desiderate.

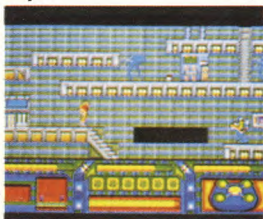
Non è difficile in questa simulazione riconoscere lo stile tipico Accolade: realistica, ma senza essere per questo troppo complessa. La realizzazione è buona, sebbene non presenti effetti particolarmente spettacolari. L'atmosfera che permea i combattimenti tra mezzi corazzati è resa in modo molto convincente ed è appassionante collegare le missioni tra loro.

(Dischetto Accolade)

Stryx

Amiga

GENERE	PIATTAFORME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-



L'era moderna prevede sempre di più l'uso di macchine elettroniche fino a raggiungere la sostituzione dell'uomo in moltissime attività. Il culmine del progresso è stato raggiunto con la costruzione di robot che hanno quasi la scioltezza di un essere vivente. Tutto questo è andato a meraviglia per lungo tempo, ma in eguito i robot si sono ribellati contro gli umani ed è necessario distruggerli al più presto. Con questo obiettivo, esplorate le città da loro dominate alla ricerca delle quattro chiavi che consentiranno di mettere fine a questa rivolta. Nel corso della missione scoprirete delle armi (non sciupate le munizioni: sono limitate), grazie alle quali potrete difendervi. Stryx è lontano dal figurare fra i migliori programmi della Psygnosis. Non solo questo gioco di piattaforme non è molto originale, ma anche la giocabilità è mediocre. E' molto difficile progredire e questo non contribuisce ad aumentare l'interesse del gioco. Fin dalla prima partita potreste cadere in letargo profondo e ciò non migliora in seguito. (Dischetto Psygnosis)

Super Cars

ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-



In Super Cars siete ai comandi di un bolide e dovete affrontare altri veicoli su circuiti tortuosi e impegnativi. A complicare ulteriormente la situazione, sulla pista, fango, acqua e olio peggiorano le condizioni di guida aumentando le difficoltà. Questo implica da parte vostra prontezza di riflessi e massima concentrazione in ogni istante. Vincendo, potrete migliorare le caratteristiche del veicolo o, se accumulate abbastanza vittorie, acquistarne un altro più potente. A seconda delle disponibilità finanziarie, potrete permettervi il lusso di acquistare optional molto utili che consentono di superare con successo le corse successive (missili, turbo, freni migliori, ecc.).

Il game racchiude un certo potenziale ludico, infatti, offre una progressione "regolare". Può forse dispiacere la relativa povertà degli sprite delle vetture (viste dall'alto) e anche gli effetti sonori avrebbero meritato un trattamento migliore. Le animazioni sono invece di buona qualità. Un programmino divertente. (Dischetto Gremlin)

The Untouchables

C64 - CPC - Amiga
- ST - Spectrum

GENERE	SHOOTEM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	19000 -39000



Questo programma, che s'ispira al film dallo stesso titolo, vi propone cinque livelli di gioco abbastanza variati. Questo gioco di sparo è avvincente come pochi, tanto più considerando che la realizzazione è eccellente. A complicare un po' le cose (specialmente ai neofiti) è il livello di difficoltà molto elevato per cui avrete seri fastidi per riuscire a raggiungere i livelli superiori. E' tanto più spiacevole perché l'ultimo livello è il migliore, ma dubitiamo che molti giocatori abbiano la possibilità di scoprirlo, raccomandato, perciò, caldamente ai superallenati. Per quanto riguarda la versione CPC, possiamo dire che rispetta le stesse caratteristiche ludiche della versione per il C64. La media risoluzione del CPC dà al programma una grande finezza grafica, ma non gli permette d'utilizzare una tavolozza di colori variata. Tuttavia le animazioni sono rapide e gli scrolling laterali sono particolarmente riusciti. Gli effetti sonori non hanno nulla d'eccezionale. (Dischetto Ocean)

Kid Gloves

Amiga - ST



GENERE	ADV./AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	

Dovete aiutare Kid a rientrare a casa percorrendo i cinquanta schermi disseminati di tranelli e strane creature. Alcuni sono vulnerabili, mentre altri devono essere evitati. Per strada, troverete diversi tipi di bonus, armi complementari, incantesimi, chiavi e potrete completare il vostro equipaggiamento nei rari negozi. Kid Gloves è un gioco adventure/azione abbastanza vario. Ogni quadro pone i propri enigmi ed è possibile tornare indietro per risolvere un problema lasciato insoluto. Le armi e gli incantesimi multipli contribuiscono alla ricchezza dell'avventura. Il vostro eroe reagisce bene ai comandi. La realizzazione è invece solo mediocre sul piano della grafica e dell'animazione. Il suono è limitato, ma qualche commento digitalizzato completa l'atmosfera.

La versione Amiga presenta una sola differenza con quella dell'ST: gli effetti sonori, resi meglio (processore sonoro migliore oblige). Da notare che essa sembra non funzionare col Kickstart 1.2. (Dischetto Logotron)

Livingstone II

CPC



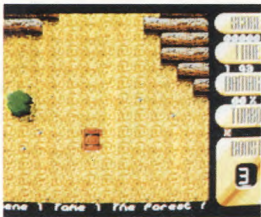
GENERE	PIATTAFORME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	

In questo game dirigete un esploratore, che ha la bizzarra caratteristica di saltare da una piattaforma all'altra con l'aiuto di una pertica. Non crediate però che sia tanto semplice poterlo fare, poiché il vostro compito non è limitato solo a questa operazione (troppo facile, altrimenti...), contemporaneamente ai salti dovrete vedervela con degli animali (abbatterli è indispensabile per poter proseguire nell'esplorazione) selvaggi che vi attaccano in continuazione, oltre a ciò è indispensabile evitare numerosissime insidie di ogni genere che vi trovate davanti. Scoprirete che non è affatto facile procedere durante le prime partite, ma fortunatamente, una volta presa confidenza e inseriti nel ruolo, si supera in parte la difficoltà e il gioco diventa più agevole. Ci si appassiona presto al programma, reso ancora più piacevole anche dal fatto che la realizzazione beneficia di una buona grafica ed è completato da un eccellente scrolling multidirezionale.

(Dischetto Opera Soft per CPC)

Nitro Boost

Amiga



GENERE	CORSA/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	

Nitro Boost è un programma di corsa/azione in veduta aerea molto classica. Paesaggi dettagliati, e animazione fluida, indispensabile in questo genere di game, appassioneranno sicuramente e molto rapidamente gli amanti dell'azione al gioco. A disposizione del giocatore vi sono diverse prove che consentono di essere al comando di vetture, fuori bordo, ecc. L'obiettivo della manovra è quello di slalomare fra gli ostacoli, raccogliendo nel contempo dell'energia, inoltre dovrete mitragliare i vostri concorrenti per impedirgli di precedervi, insomma, tutto è lecito pur di arrivare primi. Nitro Boost è un game difficile da prendere in mano (non ci sono spiegazioni) e poco originale al primo approccio. Tuttavia, la pluralità dei nemici, delle scene, la qualità del sonoro e soprattutto la difficoltà del gioco bastano infine a motivare il pilota più esigente. Non si tratta certo di un gran software, ma, visto il prezzo di rivendita dei soft Code Masters, Nitro Boost potrà sedurre gli appassionati del genere. (Dischetto Code Masters)



L'exploit tecnico e la sua somiglianza con la versione arcade fanno di questo soft un hit!

Operation Wolf

AMIGA

Si attendeva questo giorno fatidico in cui il microcomputer non avrebbe più avuto grandi cose da invidiare ai giochi d'arcade. Con Operation Wolf si è dato l'avvio! Questo soft è uno dei più bei giochi d'azione disponibili su Amiga.

Ocean. Programmazione: Cristophe Gomez.

E' d'obbligo presentarvi questo superbo hit! Operation Wolf fa un ingresso trionfale nel mondo dei micro, dopo essere stato il numero uno dei giochi arcade. Facciamo comunque un breve riassunto per i ritardatari a proposito dello scenario. In un paese dell'America Latina, colpito dai tormenti che genera abitualmente un colpo di

stato (purtroppo in queste Nazioni è realtà di tutti i giorni), sono state rapite dai ribelli, alcune personalità diplomatiche. Si sa che esse vengono tenute in ostaggio in un campo di concentramento situato nel cuore della foresta amazzonica. Un attacco in forza non farebbe che mettere a repentaglio la vita degli ostaggi. Invece

l'infiltrazione di un commando è giudicata più adatta alla situazione, perché può raggiungere i prigionieri con minori rischi di essere scoperto. Il supersoldato siete voi, naturalmente, ed avete l'obiettivo di localizzare il campo di concentramento, liberare gli ostaggi e condurli all'aeroporto per prendere l'aereo e trasportarli al sicuro. Bazooka in mano, un pò di munizioni, qualche bomba, una buona dose di incoscienza, e, in cammino per l'avventura! Il gioco comporta sei livelli che si collegano logicamente tra loro. In un primo tempo, siete paracadutati in piena giungla con l'obiettivo di distruggere la rete di comunicazione, affinché il nemico non possa dare l'allarme intercettandovi. In caso di successo, dovrete esplorare la giungla per catturare i ribelli e ottenere le informazioni sul campo dei prigionieri, che è poi, in definitiva, l'obiettivo principale del game. Lungo la strada, il vostro grande cuore di cavaliere non resiste: capitate in un villaggio occupato dai ribelli e vi premurate di liberare gli abitanti. Sensibile all'accoglienza calorosa ed alla riconoscenza degli abitanti, decidete di fare una sosta per riposarvi. Di nuovo freschi e in forma siete pronti per affrontare il deposito di munizioni che vi consentirà di aumentare il vostro arsenale. La tappa successiva vi porta alla meta: il campo di concentramento dove sono tenuti prigionieri gli ostaggi. Il gran finale si svolge all'aeroporto, dove l'aereo trasportatore vi attende con i vostri ostaggi liberati. Il sistema di gioco è identico a quello della versione arcade, a parte il fatto che qui il mouse sostituisce la mitragliatrice. La parte destra dello schermo è riservata ai dati di mantenimento, che vi in-

Esplorazione di un elicottero



Prendete il razzo



Sequenza intermedia.



formano in continuazione sullo stato della vostra salute, sul numero delle munizioni, sui nemici da abbattere, eccetera.

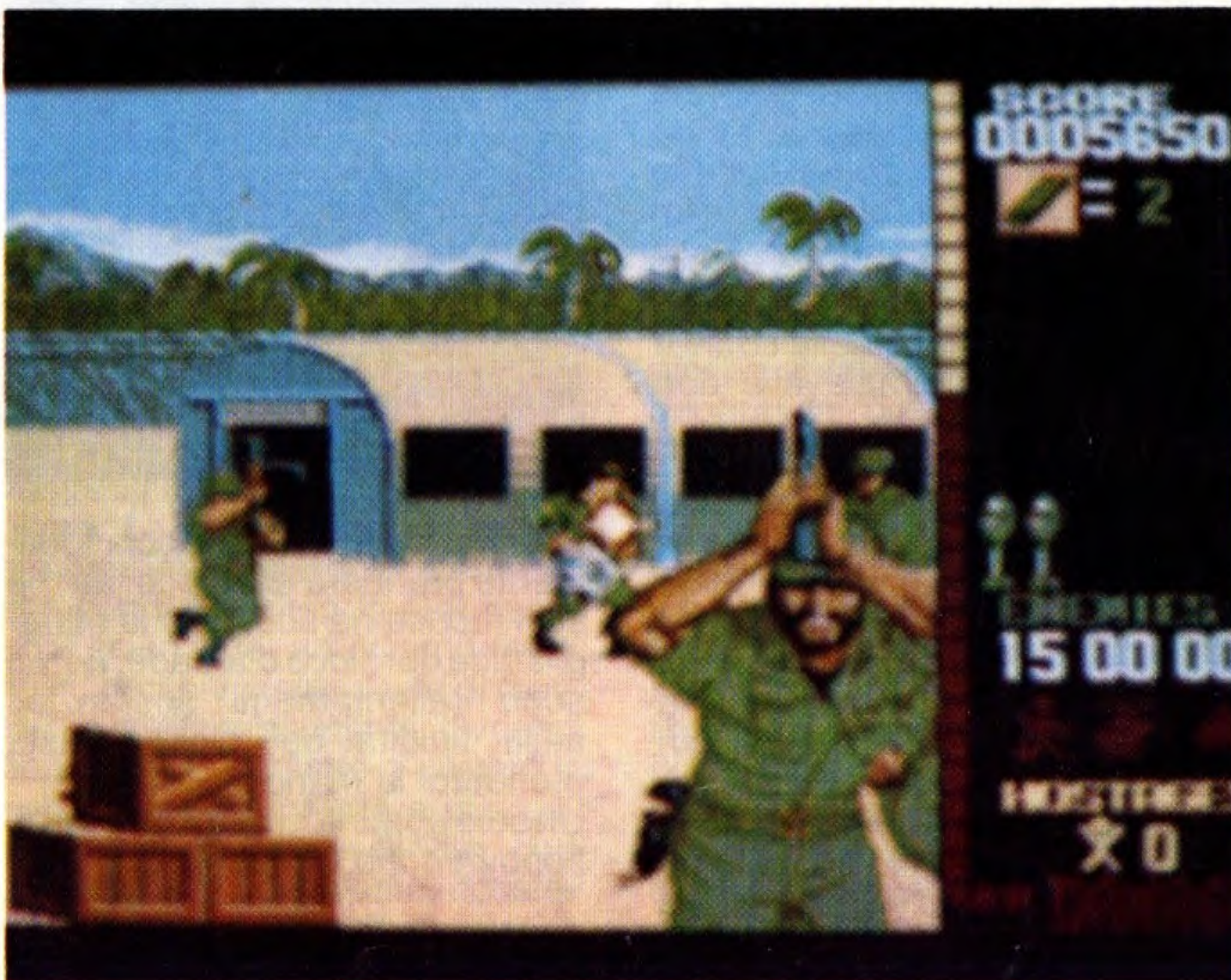
Il resto dello schermo (i tre/quarti) costituisce la parte principale, offrendo una visione in primo piano dell'azione. Alla fine di ogni livello, il vostro obiettivo è definito. Si attiva uno scrolling orizzontale e il fuoco d'artificio comincia! Ondate di ribelli, armati fino ai denti, appaiono ad un ritmo infernale! Corrono, si arrampicano, si gettano col paracadute, in breve si scatenano per farvi la pelle! Per giunta, come se non bastasse già questo, mezzi corazzati ed elicotteri arrivano a dar loro manforte! Il giocatore non ha in quel momento che una possibilità: scaricare raffiche alla cieca sperando di decimare il maggior numero di ribel-

Assalto al nemico!



li! Non vuotate però interamente il vostro caricatore su tutto ciò che si muove, non sono tutti pericolosi, ed eviterete così uno spreco inutile di munizioni. Inoltre, le munizioni sono rare e le ricariche arrivano col contagocce. Sparate di preferenza sui lanciatori di coltelli, di razzi e di bombe (queste sequenze sono superbe!), in quanto rappresentano il pericolo più immediato. Un aspetto molto particolare di Operation Wolf risiede nelle dimensioni degli sprites: spettacolari (e dire questo, vi assicuriamo, non è eccessivo)! La distanza tra i soldati nemici e voi varia da qualche metro a parecchie decine di metri. In tal modo, i soldati più vicini fanno molto più danno quando sparano, però non è solo un vantaggio per loro, ma anche per voi. Essere a corto di munizioni è una delle cose da evitare e sappiate che c'è un tempo morto tra la fine di un caricatore e l'inserimento dell'altro. Così pure non sparate sugli innocenti o sugli ostaggi: il vostro punteggio ne soffrirebbe non poco. D'altronde, una moltitudine d'oggetti utili sono sparsi sul terreno, come candelotti di dinamite, casse, bottiglie e soprattutto il lanciafiamme, che permette uno sparo illimitato, anche se per un breve periodo di tempo.

Conviene sparare alle casse



Il quadro del percorso.

Inutile ritornare sull'eccellente qualità della realizzazione. La grafica, l'animazione, il suono sono perfetti. Bisogna tuttavia sottolineare che certi aspetti del

La giungla del 12° livello



gioco non sono disponibili che su "Amiga" con un'espansione di memoria di 512 Kb (per esempio, le casse e certi effetti sonori). La somiglianza con la versione arcade è sorprendente. C'è da domandarsi se vale ancora la pena di andare a buttare dei soldi nelle sale giochi o nei bar, per giocarci! Operation Wolf è un gioco favoloso su Amiga, il migliore nella sua categoria, sia per quello che riguarda gli effetti sonori, che per la grafica eccellente, come già detto!. Un vero gioiello!

Tipo.....	Azione
Interesse.....	19
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★

Versione ST

Questa versione è praticamente identica alla versione Amiga, ma è meno convincente in certi punti.

Niente da ridire della grafica e dell'animazione che sono decisamente validi. Che lasciano un pò a desiderare sono gli effetti sonori che soffrono un pò sulla versione ST (non buoni gli effetti degli elicotteri e dei mezzi corazzati) per ragioni di memoria. Sempre per le stesse ragioni nè le casse nè il lancia fiamme! Dal punto di vista comodità di gioco, disturbano un pò i cambiamenti di floppy disk, soprattutto durante due livelli è particolarmente imbarazzante: quando si perde una partita bisogna cambiare il floppy (bel guaio!)! Il gioco è meno completo da usare rispetto alla versione Amiga, la quale è difficile come la versione arcade.

Malgrado tutte queste piccole imperfezioni, Operation Wolf resta molto piacevole su ST. Il piacere di giocare è intatto ed è ciò che importa.

D.B.

conclusione, possiamo affermare: è un buon soft.

D.B.

Tipo.....	Azione
Interesse.....	16
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★

VERSIONE C 64

Non poteva mancare all'appello l'adattamento per il Commodore 64, è però ad onor del vero, la meno bella di tutte le versioni, ma anche qui gli aspetti essenziali della versione Arcade sono stati riprodotti, rendendo comunque il game valido per gli appassionati del "genere", che sono sempre pronti a mettere alla prova se stessi in nuovi games.

Anche se meno valido che non nelle altre versioni, l'interesse del gioco c'è e ci si deve impegnare a fondo per fare un buon punteggio, che è poi il fine di ogni smettonone!

Se non buonissimo (paragonato ad altri home), è senza dubbio convincente!

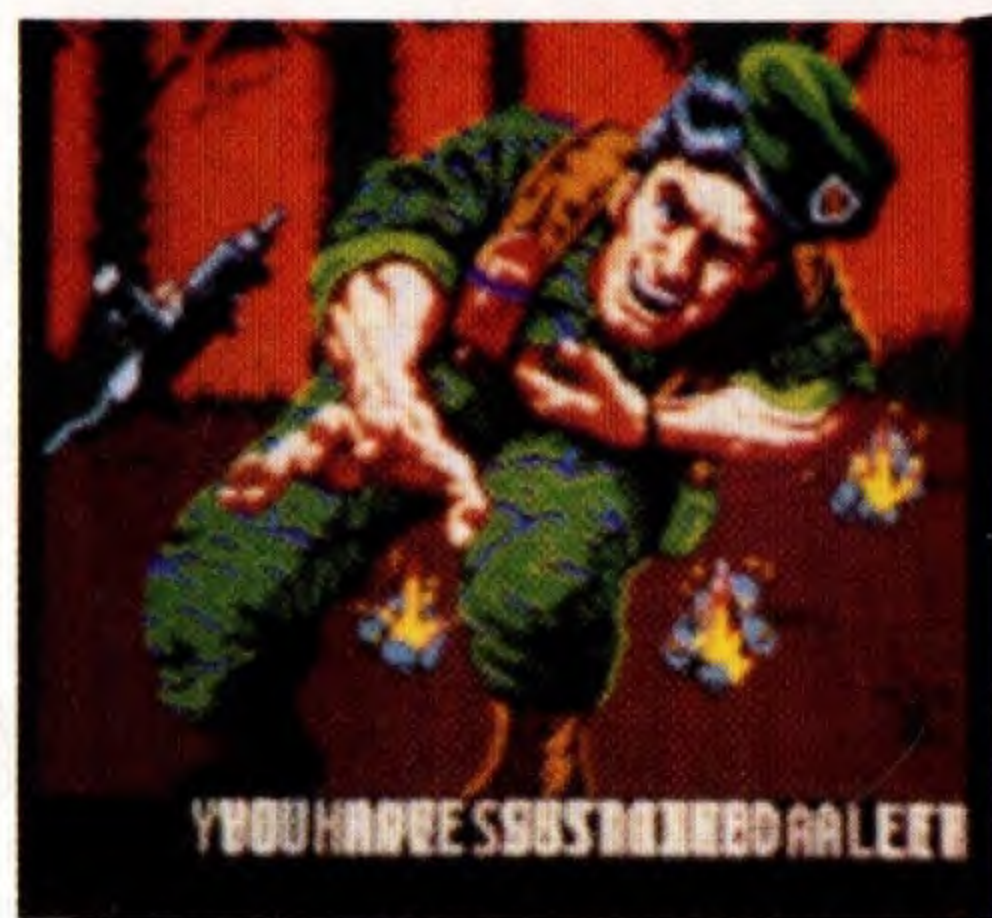
D.B.

Tipo.....	Azione
Interesse.....	15
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★
Suono.....	★★★★★

Commento

Allora bravo! E' veramente un bel lavoro la conversione di Operation Wolf per Amiga, bella come il gioco d'arcade, grazie alle doti grafiche dello stesso.

Certo, si tratta d'un semplice gioco di sparo con un'azione molto ripetitiva, ma la qualità della realizzazione entusiasma al punto che ci si giocherebbe per delle ore (se ci si pensa un attimo, ci renderemo conto che l'uomo ha sempre usato le armi da fuoco, purtroppo, nella realtà, per uccidere realmente, e allora perché non farlo simulato! E' senza dubbio meno dannoso e sopperisce a quello che potremo definire istin-



La versione ST è meno convincente.

La versione CPC è riuscita.



Lo scopo del gioco è qui (versione C 64)



to primordiale!). Ci si lascia totalmente prendere dal gioco, anche se il mouse ha sostituito la mitragliatrice del gioco d'arcade, non ci sono rallentamenti sostanziali nella fluidità del gioco, basta prenderci la mano. Un solo appunto: i cambiamenti di floppy troppo frequenti.

Alain Huighues-Lacour

Tipo.....	Azione
Interesse.....	17
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★

VERSIONE CPC

Devo dire che sono stato piacevolmente sorpreso dalla qualità della versione CPC.

Si ritrovano gli aspetti essenziali del gioco arcade, che sono generalmente molto apprezzati.

Pur non essendo un patito dello Amstrad, mi sono divertito a giocare ad Operation Wolf su questo computer, la qualità del game non perde nè in qualità nè in fluidità. In

Svelto! Un tiro sulla bottiglia!



☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20

☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Adv. OCP Art Studio

C64, CPC
6128, Atari ST

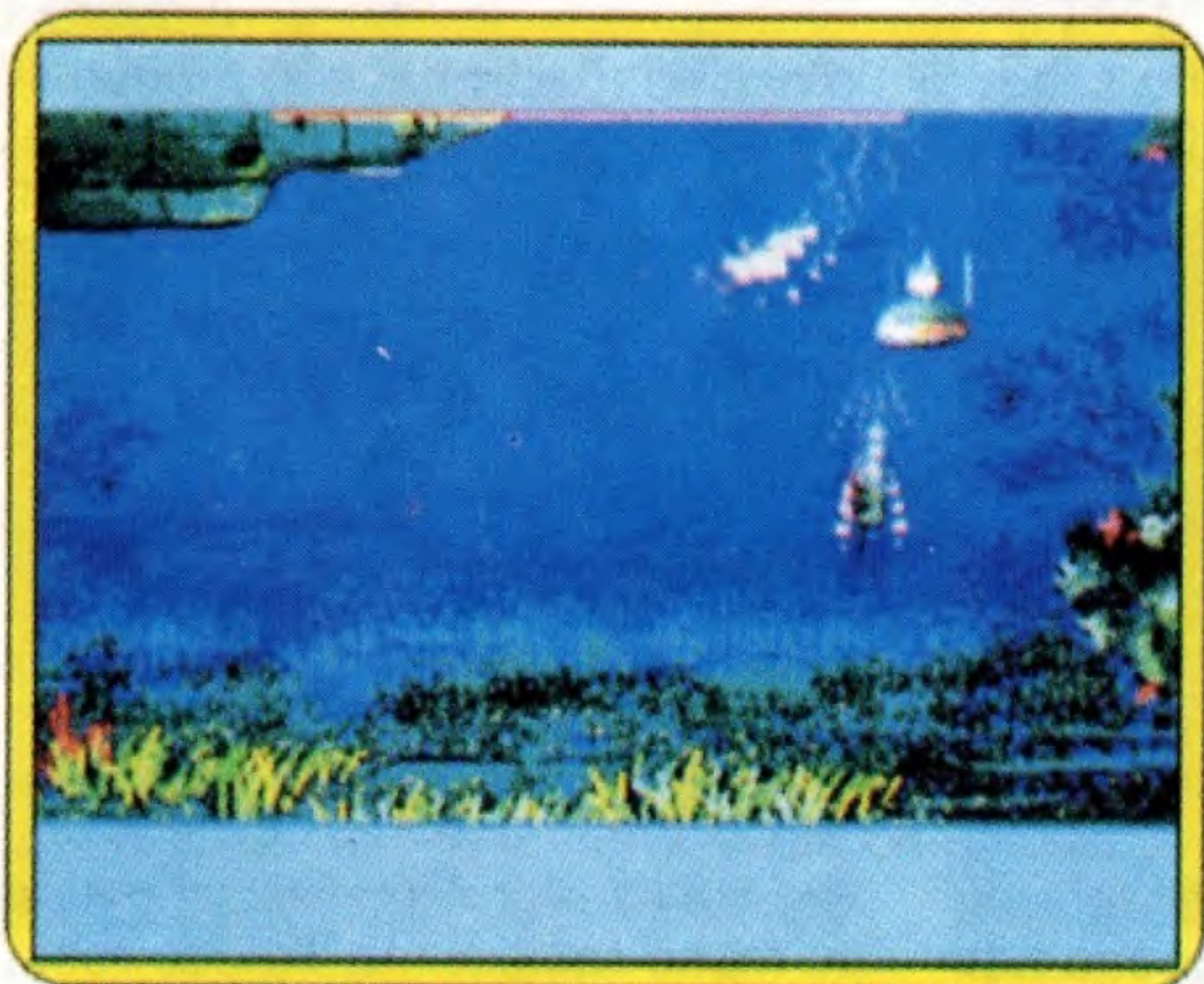


GENERE	ADV/AZIONE	ACCESSIB.	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	POTENZIAL.	☆☆☆☆☆
PRESENTAZ.	☆☆☆☆	PREZZO	39000

Quello che possiamo definire un avvenimento, è arrivato su Amstrad CPC 6128... Un programma CAD molto potente, comparabile in molti punti ai programmi sviluppati su Amiga con, nel colore di fondo, le restrizioni dovute alle capacità proprie del computer. Per utilizzare appieno questo programma si consiglia di aggiungere al CPC un'estensione di memoria (DK'Tronics, 64Kb) e un mouse. Advanced OCP utilizza al meglio la gestione dei colori (colore di fondo, di primo piano, trasparenza e sottrazione o mascheratura per far risaltare una forma del contesto). Le classiche "spazzole" possono essere ridefinite su una griglia oppure con la selezione di una parte del disegno. Otto tipi di "spruzzatori", 16 misure di matita, venticinque livelli di grigio per il modo monocromatico, un set di caratteri ridefinibili, altrettante opzioni che permettono la trasformazione di immagini, vengono messe a disposizione dell'utente. Il risultato rischia tuttavia di confondersi sullo schermo del CPC. Advanced OCP Art Studio è in effetti al limite delle capacità dell'Amstrad. La sua versione su ST è molto diversa. Il lavoro beneficia delle possibilità dell'Atari ed è poco oneroso rispetto alle sue capacità. (Dischetto Rainbird)

Aquaman

Atari ST, Amiga



GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

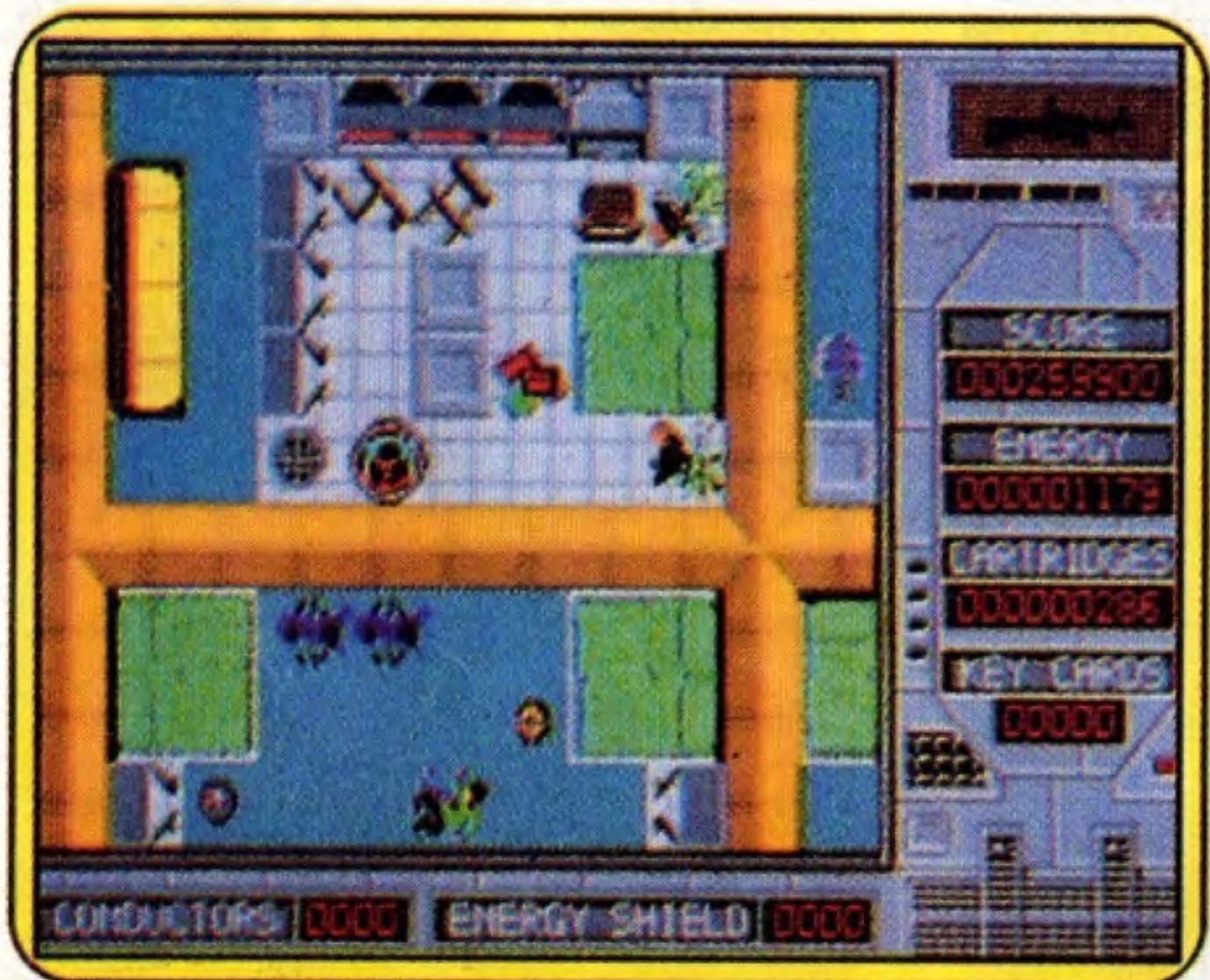
Nella lunga serie di Aquaman, la Infogrames ha atteso il quarto episodio per offrire su ST e Amiga una partita efficace e ludica. L'azione si svolge a bordo di un sottomarino che compie una ricerca sul fondo dell'oceano. Le scene sono superbe. Aperta su tutto lo schermo (al contrario dei primi titoli della serie), l'azione si avvantaggia di una grafica precisa: rappresentazione dei fondali marini piena di rilievo e di... profondità!

Le bolle che scoppiano sembrano bagnare lo schermo... I personaggi rispondono al minimo tocco del joystick e la loro animazione è di una scioltezza notevole. Che siano combattimenti o inseguimenti su scooter marino, le scene sono varie e ben concepite. Scenario a parte, lo svolgimento dell'avventura è interessante. L'ambiente è caratterizzato dall'impiego di multifinestre in stile BD. Il sonoro, infine, è sempre in armonia con l'azione. Le versioni ST e Amiga sono molto simili.

Da notare, in ultimo, che il programma è completato da un romanzo, da un mini BD, da una "Guida degli oceani" e da un gioco di ruolo. La Infogrames non ha proposto alcuna versione 16 bit dei precedenti (e deludenti) Aquaman... (Dischetto Infogrames)

Alien Mind

Apple II GS



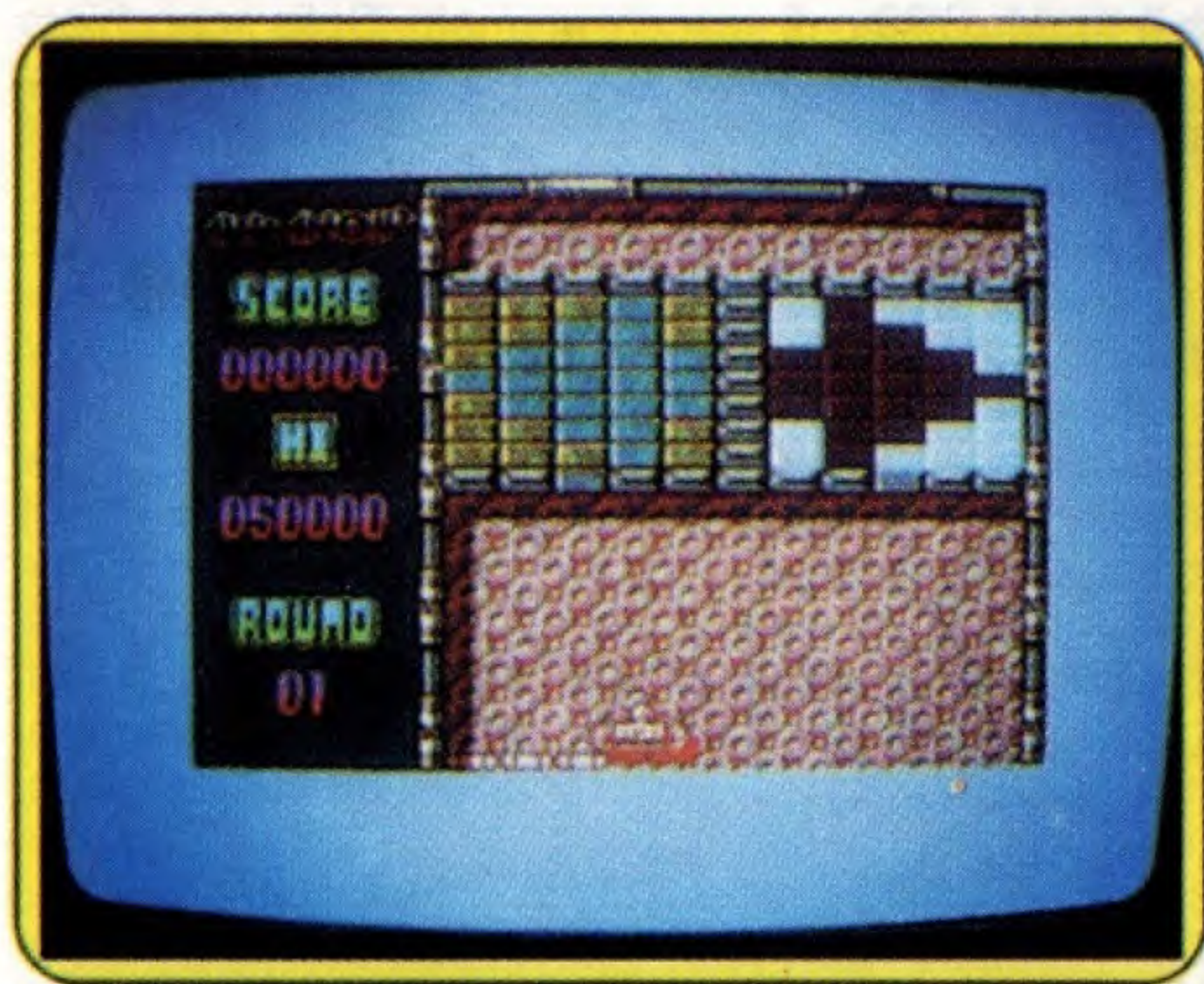
GENERE	ADV/AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-

Questo gioco di avventura/azione è disponibile solo su Apple II GS. Si tratta di una partita classica che si avvantaggia di un eccellente contesto sonoro e grafico accoppiati a uno scenario complesso e avvincente. Appena arrivati alla base spaziale, dovete partire alla ricerca di un Alieno e infine distruggerlo. Per aiutarvi nella vostra ricerca un amico ha disseminato la strada di indizi, enigmi da risolvere, eccetera.

La grafica di Alien Mind è superba: ambiente (visto dall'alto) accurato e preciso (leggero effetto 3D), animazione molto fluida, ricchezza di paesaggi, musica stereo (sulle 16 vie dell'Apple II GS), le sale si susseguono in un ambiente angosciante, ma anche molto stimolante. Il personaggio, controllato molto bene dalla tastiera, dal mouse o dal joystick, risponde a numerosi comandi. Si accovaccia, salta, si siede, fruga i cadaveri lasciati dall'alieno. La strategia si avvale di numerosi indizi. Tenendo sotto controllo il vostro quoziente vitale, raccogliete armi, cibo, munizioni nonché risolvere gli enigmi posti sul video, purtroppo in inglese... Questo ultimo punto è il solo difetto del programma. Uno dei migliori games per questa macchina. (Dischetto PBI).

Arkanoid II

Spectrum, ST,
Amiga, CPC



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ROMPIMATTONI
17
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
59 000

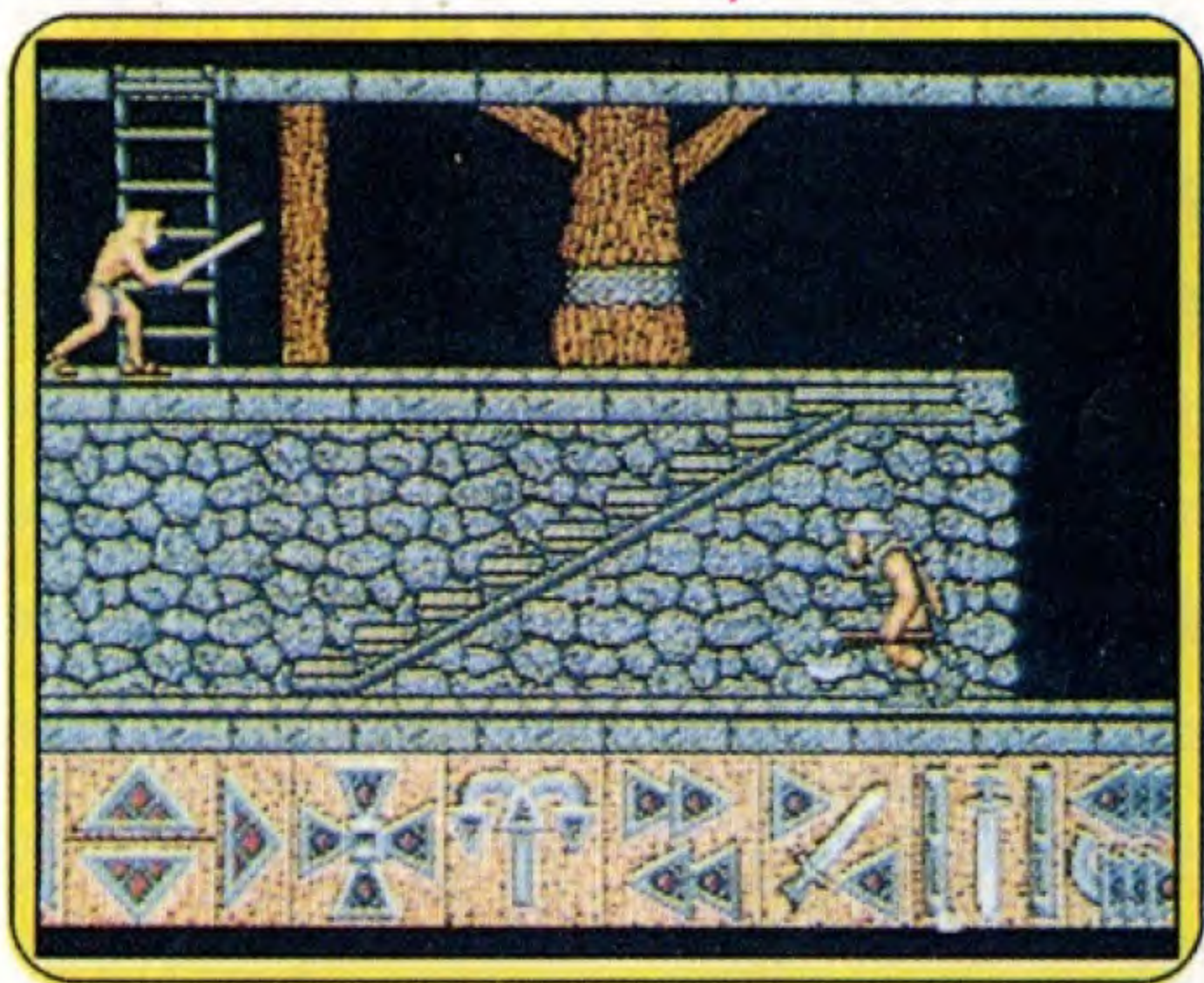
Arkanoid fu uno dei primi "rompimattoni" di grande successo. Direttamente adattato dalle sale di arcade, questo eccellente software ha molti concorrenti... Arkanoid II si pone in buona posizione nella sfida "racchetta", in particolare per la ludoteca a 8 bit. La versione Spectrum è eccellente. In confronto alla prima versione, Arkanoid II non modifica per nulla il suo scenario! Vi è tuttavia qualche variante per insaporire la salsa, come quei mattoni che vi accorciano la racchetta o lasciano sul video tracce che possono rinviare la palla...

Ma è soprattutto per la sua animazione che la versione Spectrum si distingue dalle concorrenti. Il movimento degli sprites è veramente molto sciolto. Nessun effetto di rallentamento quando numerosi oggetti ingombrano lo schermo, una racchetta che risponde alla perfezione... Tutte le qualità necessarie per il piacere del "rompimattoni". Un piccolo inconveniente c'è: la grafica sbiadita. Su ST lo sforzo è stato rivolto al realismo: grafica più accurata e animazione più precisa. Lo stesso su Amstrad CPC con colori meglio assortiti e quadri più vari.

(Dischetto Imagine).

Barbarian

Atari ST, Amiga,
CPC, C64



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

SPADA COMBAT
16
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
18000-29000

Barbarian è il gioco preferito dai numerosi guerrieri in circolazione! Uscito l'anno scorso su CPC, era impossibile passare sotto silenzio l'arrivo di Barbarian su Amiga ST e C 64. Inizio del combattimento per gli sventurati che non conoscono ancora questa meraviglia: un guerriero a sinistra, uno a destra... Occhi negli occhi, un grido, un accenno di volteggio e un mulinare di spada, la testa del vostro amico rimbalza sul suolo della radura. Uno gnomo si mette a sgombrare il terreno, spara in testa e chiama il prossimo avversario. Più precisamente Barbarian trae profitto dai punti seguenti. I giocatori sullo schermo sono grandi, il che permette ad Amiga di sviluppare un'animazione senza difetti e soprattutto molto realistica. E poi, il sonoro del combattimento: degli "Arghhh!" degni di Monty Python, degli "Ouch!" da far fremere. E per finire, più difficile a esprimersi, il piacere che si prova alla violenza di questo gioco. Violenza tinta di humor e di horror! Impossibile lasciare il joystick prima di molte lunghe ore. La versione ST rimane molto simile alla versione Amiga. Quanto ai CPC e C 64, offrono al giocatore un gioco molto vicino a quello a 16 bit, una meraviglia! (Dischetto Palace Software).

Bard's Tale III

Apple II GS, C64
Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

RUOLO ANIMATO
17
☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆
☆☆
25000-79000

Seguito e ri-seguito! Bard's Tale III scopre la città in rovina di Skara Brae. La gilda è ormai un campo di profughi situato fuori dai resti della grande città. Quest'ultima versione apporta al gioco due nuove caste: i geomanti e i cronomanti, che si dedicano rispettivamente all'utilizzo degli incantesimi di combattimento e di teletrasporto. Si ritrovano per il resto tutti i "più" di Bard's Tale II, in particolare la possibilità di invocare i mostri e la loro entrata nella squadra. Quest'episodio mostra un campo d'azione molto vasto dove abbondano i castelli. Un modo "auto-piano" permette di visualizzare il piano di ciascun edificio relativamente alla parte visitata dalla squadra. La grafica di questa versione per Apple è abbastanza chiara e talune animazioni ravvivano talvolta il gioco. Bard's Tale III è pure disponibile su C 64. Il Commodore ha particolarmente curato la messa a punto grafica e lo scrolling degli spostamenti è molto fluido. Ci si lamenterà nelle due versioni della semplicità del sonoro. Se la colonna sonora non è che di rado il punto forte dei giochi di ruolo, sarebbe ora di rompere la tradizione.

(Dischetto Electronic Arts).

Battle Chess

Amiga, PC



GENERE	SCACCHI ANIMATI	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	19	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	49000-59000

Battle Chess è il primo gioco di scacchi animato. Sulla scacchiera di marmo sono disposti dei pezzi splendidi, disegnati con una precisione stupefacente. Sin dalla disposizione iniziale, è euforia. Il pedone fa risuonare gli stivali sul terreno, la regina accende sulla testa un fascio di energia che abbatte presto la torre trasformata in gigante di pietra. Mai visto niente del genere! Molto ben realizzato, è animato con scioltezza e sostenuto infine da un sonoro di qualità. Le prime partite rivelano rapidamente l'umor del gioco, allusione a Monty Python per il cavaliere senza gambe che spera ancora di combattere, nota di sadismo nel colpo tra le gambe del cavaliere o ancora l'incanto della regina che muore e svanisce sotto forma di un drago... E accanto a tutto ciò, una partita complessa che offre nove livelli di difficoltà, opzioni classiche (replay, aiuto, ecc.) e un livello di gioco globale molto appropriato. I puristi potranno infine selezionare la vista convenzionale bidimensionale per concentrare tutti gli sforzi sulla strategia e non lasciarsi distrarre dall'atmosfera di avventura. Battle Chess è atteso su PC. Un gioco unico finora, che, a colpo sicuro appassiona i principianti (ma non solo quelli). (Dischetto Electronic Arts).

Bionic Commando

C64, ST, Amiga, CPC, Spectrum



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

La qualità di questo programma si basa sul vostro mezzo di spostamento: un braccio bionico che fende l'aria, afferra un ramo di un albero o un'altra piattaforma e vi conduce così lungo il gioco. L'ambiente, tranne che per la versione CPC, è accurato e molto chiaro. Un susseguirsi di passerelle, alberi o fortificazioni tra le quali voi saltate, sparate su tutto quanto si muove, compresi paracadute che portano armi supplementari, munizioni, eccetera. Molto ben realizzato su C 64, ST e Amiga, il gioco è molto interessante per la rapidità d'azione. Il tempo è contato, i nemici sempre più numerosi di quadro in quadro, di che perdere la testa in un attimo. E' perciò azione pura, gradevole, agile e ludica, oltre che collaudatrice di riflessi. La più bella versione rimane quella sviluppata su C 64, eccellente, viste le possibilità della macchina. Niente da ridire sulla versione Amiga. Il joystick dell'ST invece non risponde sempre bene ai comandi e la grafica avrebbe meritato maggiore precisione. La versione Spectrum è molto convincente: animazione e scrolling fluidi. Resta a parte la versione CPC: una pappa informe a due colori, triste e ingiocabile. (Dischetto GO).

Bubble Bobble

Amiga, Atari ST, C64, CPC, Spec.



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000

Adattato dalle sale d'arcade sui quattro maggiori microcomputer del momento, C 64, CPC, ST e Amiga, Bubble Bobble è efficace su ogni macchina. Solo la versione Amiga si differenzia dal gruppo grazie alla qualità del sonoro e alla grafica. Lo scenario: un giovane brontosauo percorre le gallerie di un labirinto ed imprigiona i suoi nemici in bolle... Nulla di straordinario o di nuovo se non la dinamica del gioco. Gli schermi approfittano su Amiga di una vasta scelta di colori e di un'animazione molto viva e precisa. La strategia del gioco si riassume nella raccolta regolare di armi nuove dai poteri sconosciuti. Le prime versioni di Bubble Bobble sono nate sugli 8 bit. La versione per C 64 è, senza dubbio, la più riuscita. L'Amstrad CPC soffre in effetti di un contesto sonoro troppo debole, difetto che si potrebbe evitare... Come spesso, la versione ST non sembra aver tratto il massimo profitto dalle possibilità della macchina. Segnaliamo infine che è possibile giocare in due. In questo caso, il secondo giocatore può sia entrare nel primo quadro con voi, sia raggiungervi più tardi. Un programma classico ma molto avvincente! (Dischetto Firebird).

California Games

C64, Spectrum,
CPC, Apple II, PC



GENERE	SPORT MULTIPLI	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-29000

Proprio come i suoi predecessori, World, Summer o Winter Games, questo programma di simulazione sportiva multiprova permette al giocatore di cimentarsi con ciascuna disciplina, sei in tutto. Questa versione C 64 propone una grafica corretta, ma senza sbalordire. In cambio, l'animazione dell'insieme merita il colpo d'occhio. Il surf, per esempio, imita a meraviglia la scivolata della tavola sull'onda. L'acqua turbinata sotto i vostri piedi e schizza schiuma. Molto grazioso! Ma il vantaggio più importante di questa animazione risiede sicuramente nel movimento sportivo. Le discipline sono realistiche e il joystick comanda con precisione il vostro minimo gesto. La grafica della versione CPC è piuttosto deludente. Le risposte del joystick salvano, di nuovo, la simulazione. L'Apple II sedurrà, al contrario, il giocatore con la precisione del disegno e dell'animazione (II e IIc, scheda colori estesa obbligatoria...). Resta infine la prima versione Spectrum che, sotto il coperchio di un'azione di prima qualità, ha una grafica spoglia e sbiadita e un suono decisamente assente dalla competizione. California Games resta tuttavia gradevole da giocare in tutte le sue versioni. (Dischetto Epyx).

Captain Blood

C64, ST, Amiga,
Amstrad CPC



GENERE	ADV/STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	22000-49000

A bordo del suo vascello Blood parte alla ricerca dei propri cloni, cinque in tutto, che rischiano di compromettere la sua missione di salvaguardia della Terra. Questo programma di avventura/strategia/azione possiede una grafica varia. Il quadro di bordo del vascello, per iniziare, è molto chiaro, malgrado la trentina di icone di testo che dispiega nelle fasi di "incontro". Le scene di esterni sono dello stesso stampo. Vedute 3D frattali del paesaggio messo in rilievo da un'animazione molto fluida per un CPC. Esistono quaggiù sei razze di abitanti (per una galassia di molte migliaia di pianeti). Dovete imparare a riconoscere gli Yuka, esseri nocivi e violenti o i simpatici Izwal, in modo da adottare il linguaggio e l'atteggiamento che vi permetteranno di avanzare a ciascun incontro. La manipolazione del joystick è infine molto sciolta. L'Arca del Capitano Blood è un programma molto convincente per la continuità del gioco e la complessità dello scenario. La versione ST è, certo, più bello dell'adattamento CPC, ma il gioco, in fondo più strategico che visivo, trae molto bene profitto dalle ridotte possibilità dell'8 bit. Un programma che apre lunghe ore di ricerca... (Dischetto Infogrames).

Capone

Amiga

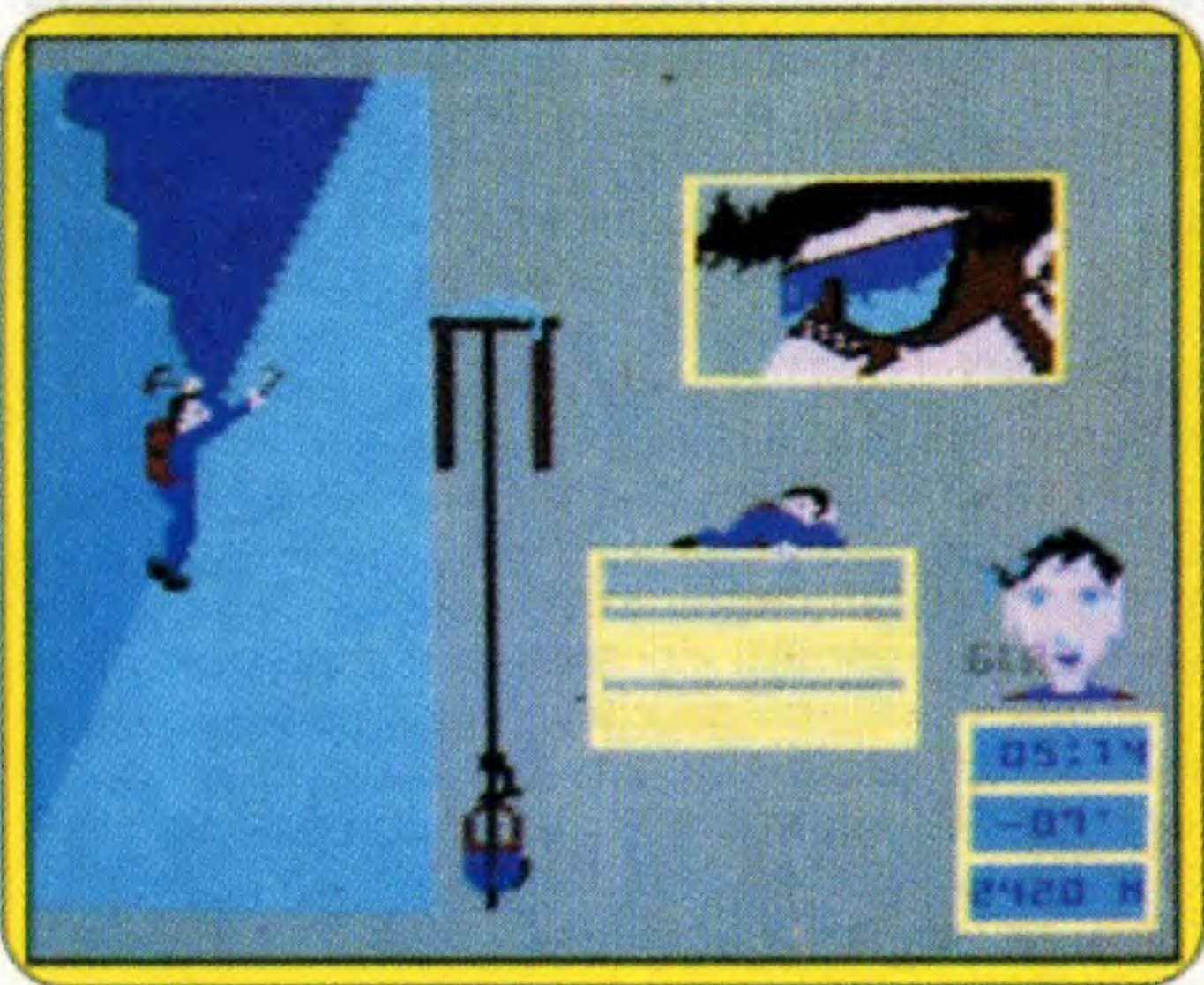


GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	59000

Vera festa nelle vie di Chicago!. Ovunque finestre dietro le quali si nascondono gangsters armati di mitraglietta. Con il viso rivolto allo schermo, il giocatore punta il mirino e fa fuoco. Molto semplice al primo livello di gioco, infernale in seguito... Capone si può giocare sia con il joystick sia con una pistola (costo circa 70000 Lire) e i giocatori possono essere uno o due. La semplicità del suo scenario non lascia praticamente spazio alla strategia. L'interesse di questo programma deriva quindi soltanto dalla qualità delle scene e dall'atmosfera del gioco. Grafica a parte, gli edifici, magazzini o strade sono disegnati con una precisione avvincente. Il cursore che spazza lo schermo è abbastanza rapido da abbattere tutti i nemici. Ma bisogna anche avere la resistenza necessaria. Per lo sfondo, il programma fa soprattutto appello agli effetti sonori. Spari a ripetizione, come se si fosse presenti. Spossante ma lussuoso! Non rimane che qualche dettaglio di cui tener conto. Si rispetti per esempio la vita degli onesti cittadini, delle nonne, dei gatti randagi o dei ragazzini sugli skates, che appaiono alla finestra o sul marciapiede e non meritano la morte per questo! (Dischetto Actionware).

Chamonix Challenge

C64, CPC, PC,
Atari ST, Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ALPINISMO
16
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆
39000

Questo programma è stato adattato a quasi tutti microcomputer attuali. E per un buon motivo: è eccellente! Si noterà dapprima l'originalità del tema e la sua messa in opera. Vera simulazione di alpinismo, propone al giocatore differenti piste di grado di difficoltà variabile. La prima versione di questo gioco per PC128 Prodest resta a tutt'oggi una piccola meraviglia. Gli ideatori hanno, in effetti, vinto la scommessa: unire realismo e divertimento. Il vostro personaggio si muove sui ghiacciai, poi scala la parete dirupata di una montagna innevata. Con l'aiuto del joystick e di molta prudenza, sondate il suolo per scoprire eventuali crepacci. Più in là si devono concatenare manovre precise, trovare punti d'appoggio per mani e piedi, piantare i chiodi, issarsi, piantare la tenda per pernottare e così via. Su C64 e CPC la grafica è bella. Il PC soffre di una grafica più sommaria, ma la simulazione rimane ugualmente affascinante. E per i 16 bit, la versione ST sorpassa il PC128 Prodest senza però ricavare la resa massima dalle possibilità della macchina. L'Amiga colma questa lacuna con un gioco graficamente impeccabile. (Dischetto Infogrames).

Crack

Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ROMPIMATTONI
16
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
35000

Altro nuovo "rompimattoni". Mentre Bank Buster trova la sua originalità in un ambiente perfetto, Crack pone la sua forza nello humor e nel ridicolo. L'ambiente del vostro muro di mattoni: un mondo preistorico presentato in un superbo titolo animato. Vengono poi i quadri, abbastanza classici nella forma. Maneggiare la racchetta, un bastone di bambù, rinviare la palla verso dei mattoni a resistenza variabile ha un pizzico (un pò tanto) di già vissuto. Ogni tanto cadono dal cielo oggetti appropriati ai tempi, noci di cocco, lance con la punta di selce o Tarzan preistorico sospeso alla sua liana... Ma, sorpresa! Ecco che al quarto quadro il gioco classico fa posto a una piccola partita di azione/scala. Il vostro personaggio parte alla pesca delle noci di cocco, guadino alla mano e pancia ballonzolante... Comico e favorevole al rilassamento necessario per poter continuare il gioco. Giocato sia con il mouse che con il joystick, Crack propone molte opzioni di gioco, come un modo a due giocatori simultanei, un editore di quadri, eccetera. Disponibile solo su Amiga, riguarda i disincantati del rompimattoni tradizionale, gli amanti dello humor e dell'azione. Un programma avvincente e molto ludico. (Dischetto Linel).

Crazy Cars

CPC, PC, Mac
Amiga, Atari ST



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

CORSA DI AUTO
15
☆☆☆

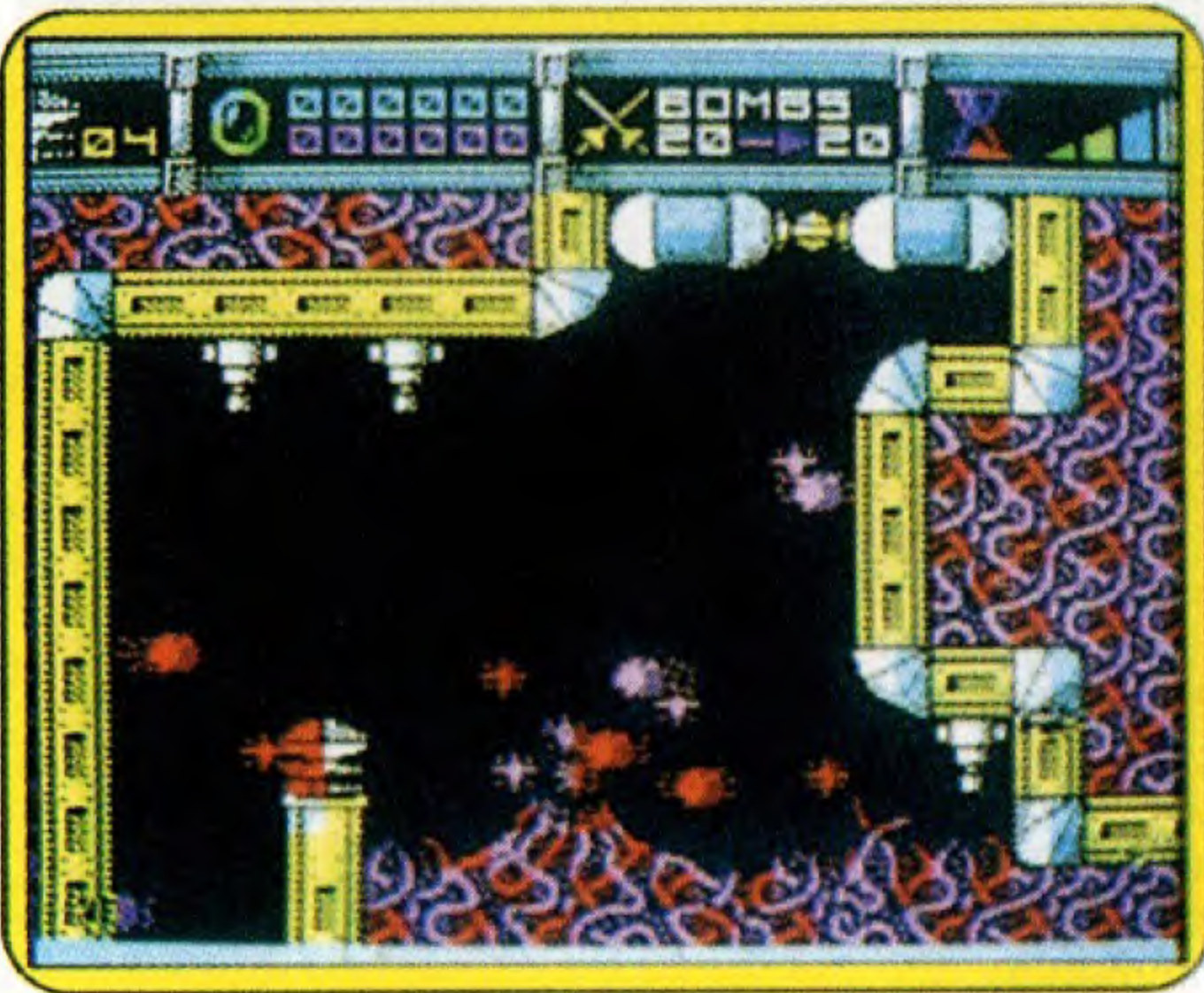
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆
18000-59000

Crazy Cars ha i suoi detrattori e i suoi ammiratori. La corsa, in tutte le versioni, è molto avvincente ma sfortunatamente troppo monotona per alcuni, particolarmente su Amiga. Il bolide è mostrato di spalle. Corre su una strada tortuosa in un paesaggio non molto originale. Tutto l'interesse del pilotaggio sta da un lato nel rilievo della pista, dall'altro nella continuità dell'azione. Su Amiga, le tappe che bisogna percorrere in tempo limitato sono frammentate da pause che rompono l'ambientazione. Non resta che la scioltezza dell'animazione a motivare il giocatore. La resa dei dossi è per esempio eccellente. L'auto fa un salto in aria e ricade sull'asfalto in uno stridio di pneumatici... La versione CPC è più interessante per il semplice fatto che concatena tutte le tappe senza interruzione. Sposante! L'effetto di rilievo resta molto interessante. Su ST i colori sono più pallidi ma l'azione rimane continua. Il PC soffre infine dei colori CGA (purè di piselli). L'animazione è al contrario molto rapida e fluida, una performance per questo computer. Un buon gioco d'azione che manca talvolta di ricchezza (forature, mancanza di benzina, ecc.). (Dischetto Titus).

Cybernoid

Amiga, CPC,
C64, Spectrum



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
16
☆☆☆☆

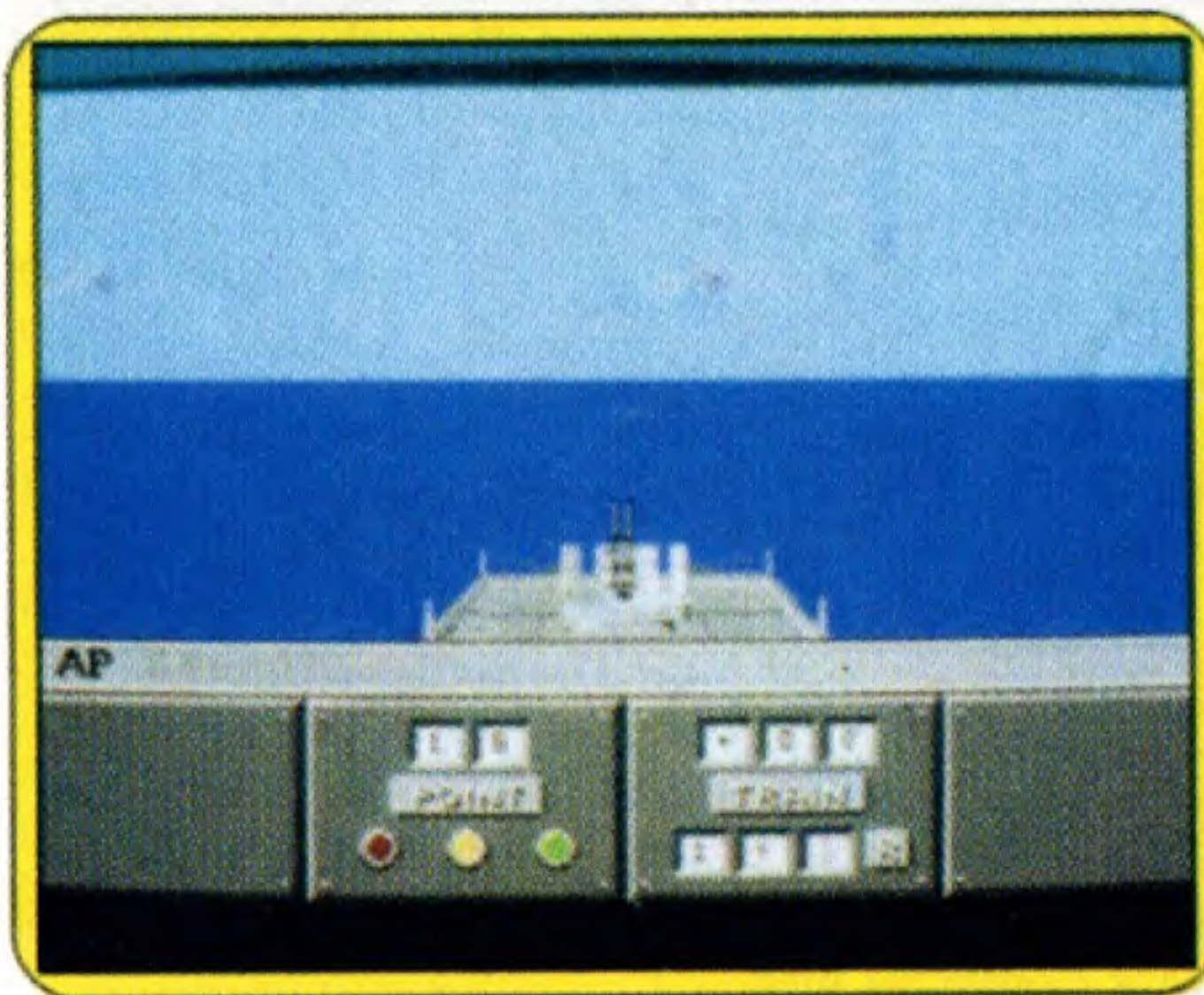
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
12000-29000

Questo classico gioco d'azione/labirinto offre uno scenario molto vario e tuttavia preciso su questa versione Spectrum. Per recuperare i tesori della Federazione saccheggiati da pirati, lanciate il vostro vascello in un complesso susseguirsi di magazzini sotterranei. Il maggior pregio di questo programma sta nella gestione delle armi e nella ricchezza e varietà di nemici che vi si oppongono. Il vostro veicolo dispone, in effetti, di cinque armi diverse che bisogna utilizzare al momento buono su questa o quella razza di nemici. Si è inoltre obbligati a raccogliere senza sosta nuove armi, cosa che sviluppa la continuità della partita. I vostri avversari sono tanto vari quanto ben disegnati. L'animazione rimane sempre fluida, anche quando un grande numero di nemici invade il vostro campo di visione. La versione Amiga di questo programma è, di certo, ancora più convincente per quanto riguarda grafica e suono. Per quanto riguarda gli altri 8 bit, il CPC propone schermi meno accurati, sul C 64 lo scenario è allo stesso tempo più netto, il che è un vantaggio, vista la dinamica del gioco. Il suono è, al contrario, superbo su C 64 e deludente su CPC. (Dischetto Hewson).

Destroyer

PC, Amiga, CPC,
Apple II - GS



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

NAVALE COMBAT
16
☆☆☆☆

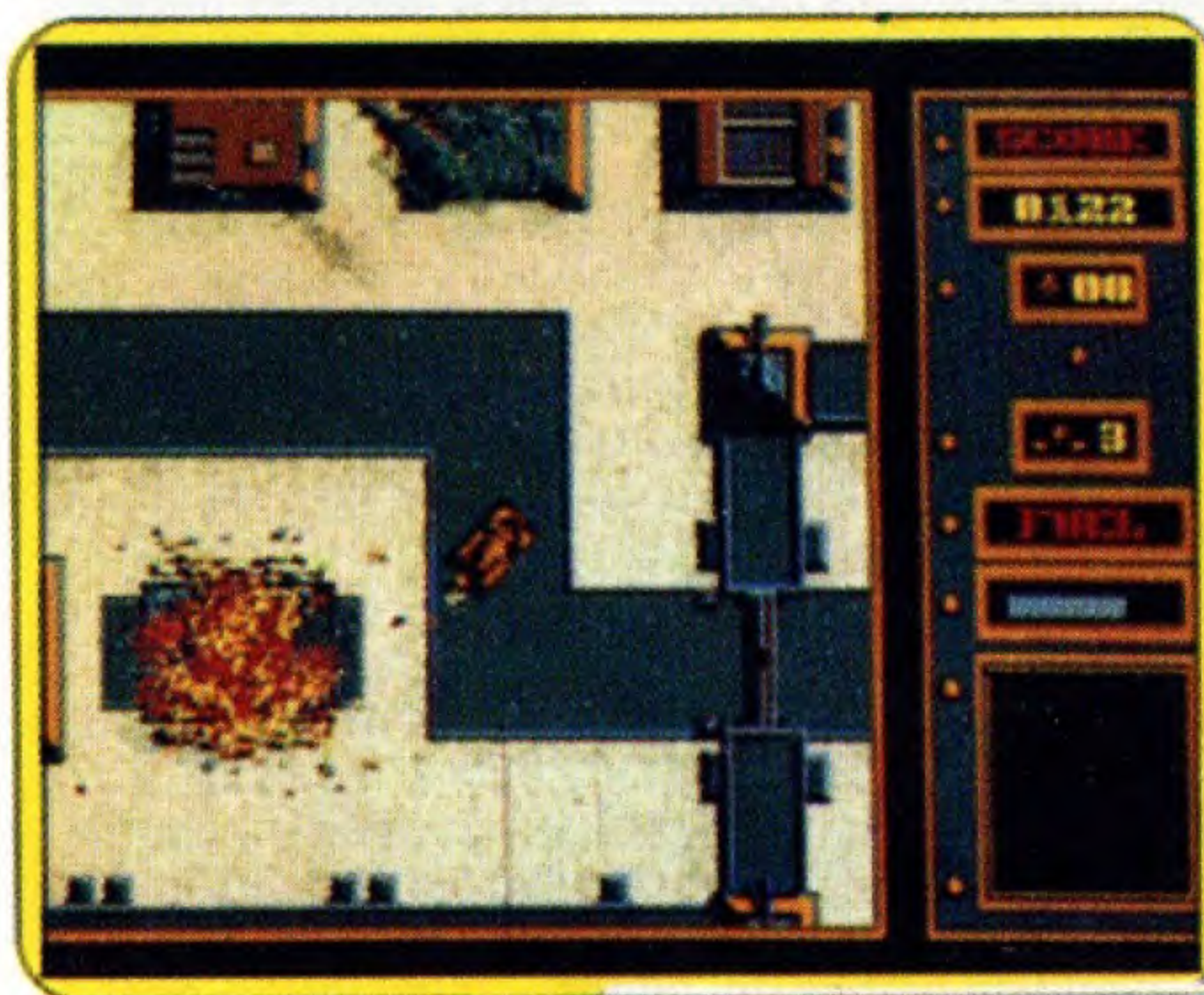
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
25000-79000

Gli amatori di Silent Service, il celebre simulatore di combattimenti sottomarini, riprendano le loro vesti... Si tratta ora di pilotare un destroyer e di affrontare insieme navi, aerei e sommergibili nemici. Com'è d'uso per questo tipo di simulatori, vi sono accessibili diversi posti di combattimento. Il pilotaggio del vascello è sia manuale che automatico. Definite il vostro obiettivo e programmate una rotta con l'aiuto pilota. Si tratta poi di trovare il nemico e dirigere il combattimento. Gli schermi del gioco sono molto chiari e piuttosto graziosi. La ricchezza delle situazioni (apparizione della flotta del nemico, avvicinamento dei suoi aerei prima sul radar e poi in cielo) rende credibile l'ambientazione della partita. Un programma che mescola con spigliatezza sia azione, che strategia e simulazione. La versione Apple di Destroyer si avvantaggia di una grafica impressionante, soprattutto nella doppia alta risoluzione (IIC e IIE con scheda colori estesa). Per il sonoro, è l'adattamento Apple II GS che tiene alta la bandiera. Resta infine la versione PC, più ridotta a livello di colori, ma tuttavia graficamente ben realizzata (sonoro debole). Un programma comunque superbo per tutti. (Dischetto Epyx).

Fire Power

Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

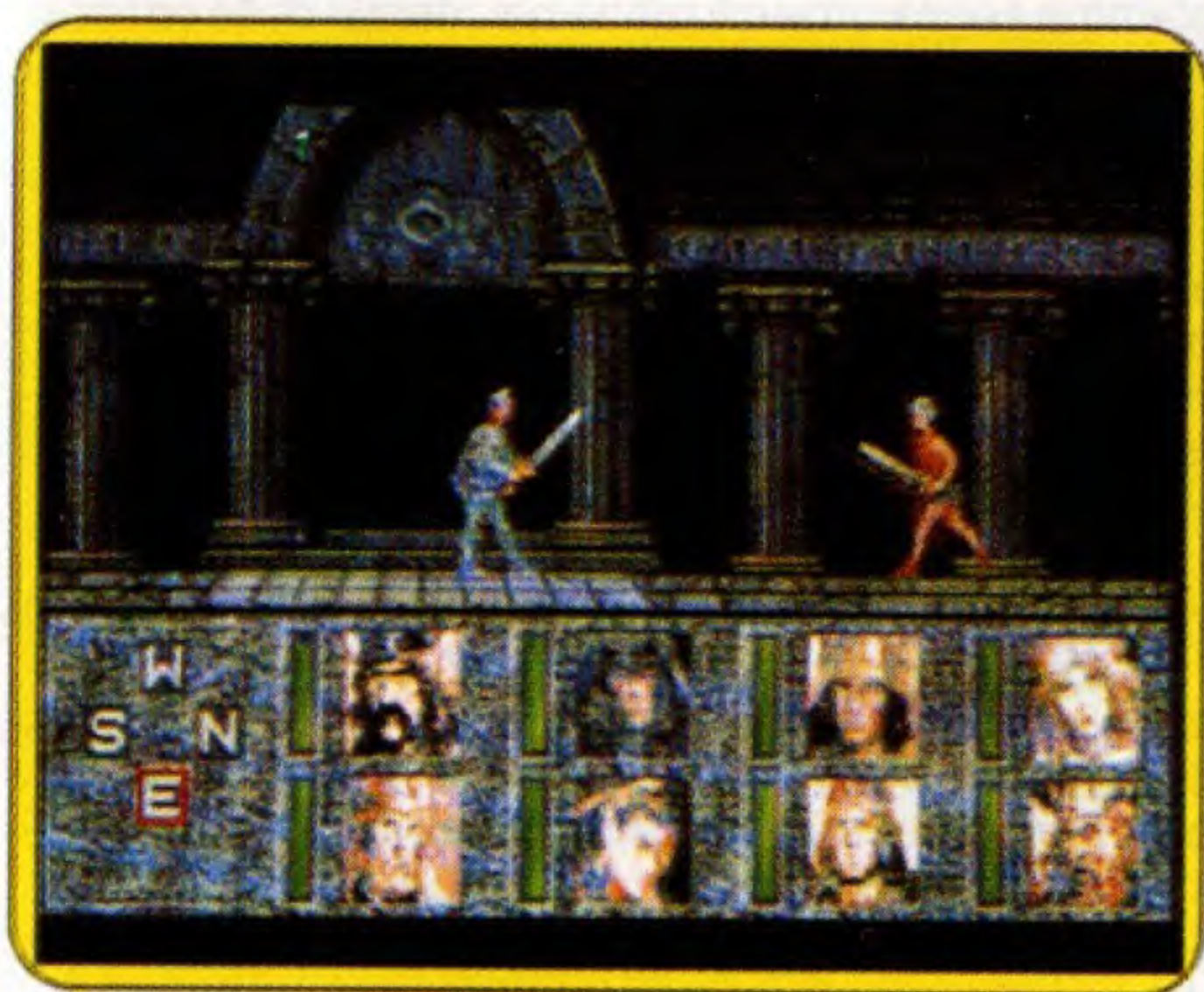
AZIONE/STRATEGIA
15
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
49000

Fire Power apre il gioco con una splendida esplosione, seguita da un menu di opzioni per la vostra partita. Si scelgono il modo, a uno o due giocatori, e il mezzo corazzato, poi inizia l'avventura. Il vostro tank risponde al minimo movimento del joystick. Si lancia, in vista dall'alto, in uno scenario superbo: partendo dalla vostra base scoprite poi la foresta e subito dopo le installazioni nemiche. Si dovrà distruggere tutto, evitare gli spari dei cannoni nemici e rubare la bandiera del vostro avversario. L'animazione del programma è splendida. Le esplosioni si scatenano in un fracasso infernale, gli uomini fuggono dagli edifici distrutti o muoiono sotto i vostri cingoli in piccole chiazze di sangue. Crudele? Sì, ma appassionante! Il modo a due giocatori apre due finestre. Ciascuno cerca il campo nemico attraverso la foresta e scruta il proprio radar per localizzare il nemico. Si devono posare mine nei passaggi stretti, ma anche evitare i corpo a corpo per individuare piuttosto la bandiera dell'altro. Strategia e azione faranno qui la felicità dei più ardenti smanettoni. Un solo rimprovero: l'animazione è irregolare quando troppi sprites invadono lo schermo, per dire della complessità del gioco. (Dischetto Micro Illusion).

Heroes Of The Lance Atari ST, Amiga



GENERE	RUOLO ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	39000-59000

In questo gioco di ruolo/azione ispirato a uno scenario della TSR, Tankhis, la regina delle Tenebre, mette in pericolo il mondo di Krynn. La leggenda vuole che solo i Dischi di Mishkal possano aver ragione di questa entità del Male. I compagni della Lancia hanno il compito di recuperare questi dischi, nascosti nel castello di Khisanth il Drago. Il giocatore controlla otto personaggi dotati di forza sovrumana o di poteri magici. Non esiste l'opzione della creazione di personaggi. Si ritrovano però le professioni abituali dei giochi di ruolo, come il guerriero, il mago, ecc. Si riprendono qui le attività classiche del genere, come l'esplorazione, il recupero di oggetti e i combattimenti, se vogliamo abbastanza classici in questi games. Questo per la parte che riguarda il ruolo; la parte relativa all'azione si basa su grafica animata e sonora. Azione sottintende joystick, e vada quindi per il joystick, ritenuto pratico. E' un fallimento! Ciò detto, l'interesse del gioco è senza dubbio presente. Dispiace soltanto che la realizzazione non sia all'altezza delle ambizioni della SSI. Speriamo che il prossimo programma SSI/TSR sia realizzato meglio. (Dischetto SSI)

Iznogoud

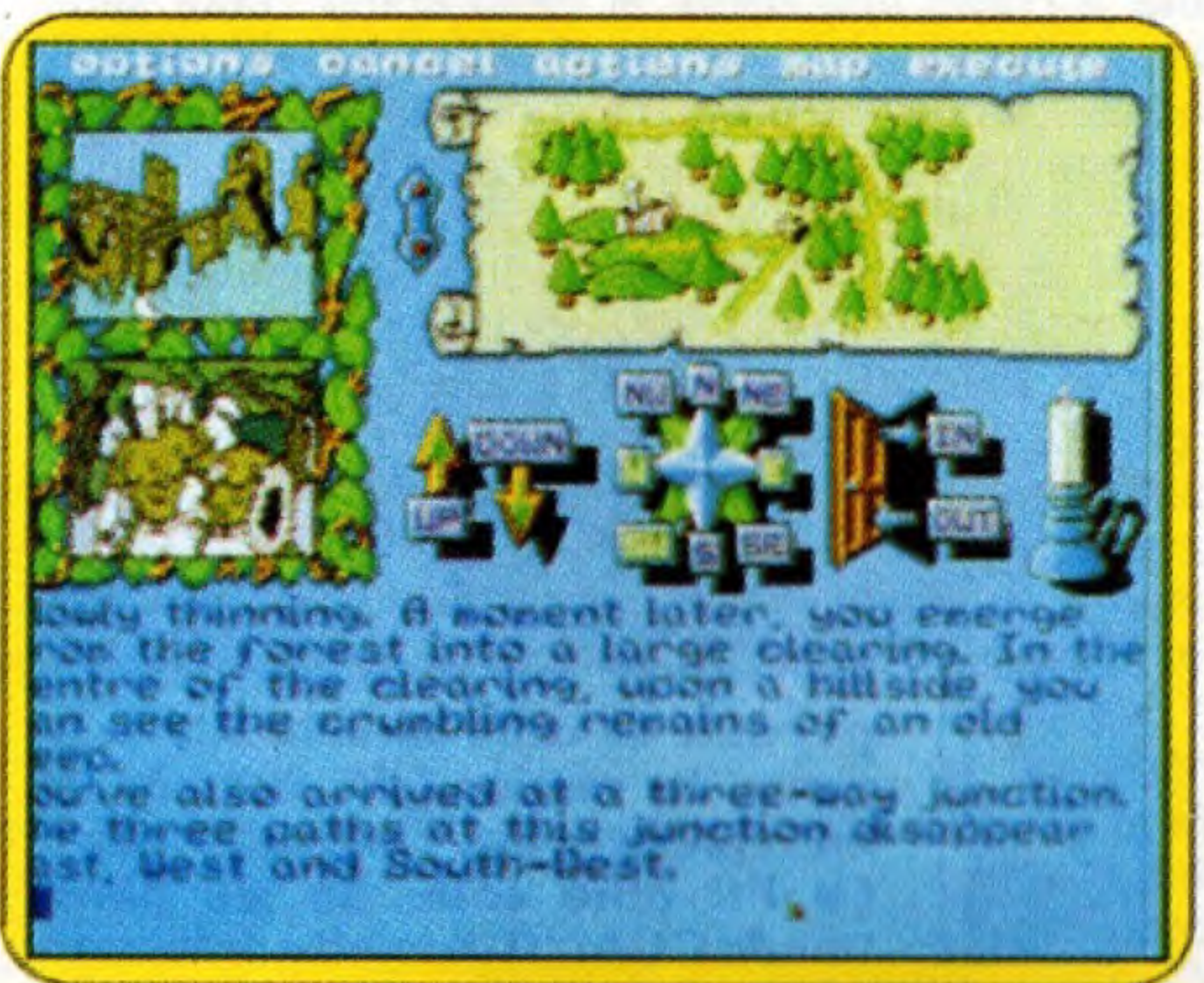
Atari ST, CPC,
PC, CGA, Amiga



GENERE	ADVENT. AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Iznogoud, celebre eroe di fumetti, ha saputo conservare su micro-computer tutta la vitalità del disegno e delle avventure. Questo programma presenta un'ambientazione superba di una trentina di sale o giardini. Molti personaggi si evolvono in tempo reale. Per conquistare il potere e sicuramente diventare Califfo al posto del Califfo (troppo mite per il nostro piccolo intrigante), il nostro eroe percorre il tempio alla ricerca di vari oggetti. Dovrà offrire dei doni ad alcuni personaggi, al momento opportuno, ma soprattutto decidere sull'atteggiamento con cui rivolgersi alle persone che incontra. Un tocco per minacciare, uno per sedurre, un altro per prosternarsi... L'originalità di questa manipolazione è messa in evidenza dalla grande mappa, posta sullo schermo, di tutti questi atteggiamenti e comportamenti. La partita che ne risulta è di una vitalità strabiliante. E' di fatto il punto forte del programma. L'ambiente ricostruito è vicino quanto possibile al fumetto e il disegno è di una precisione che stupisce. La versione CPC è molto simile alla versione ST. Il PC offre infine un gioco piacevole, benché graficamente debole (modo CGA). (Dischetto Infogrames)

Legend Of The Sword Atari ST, Amiga

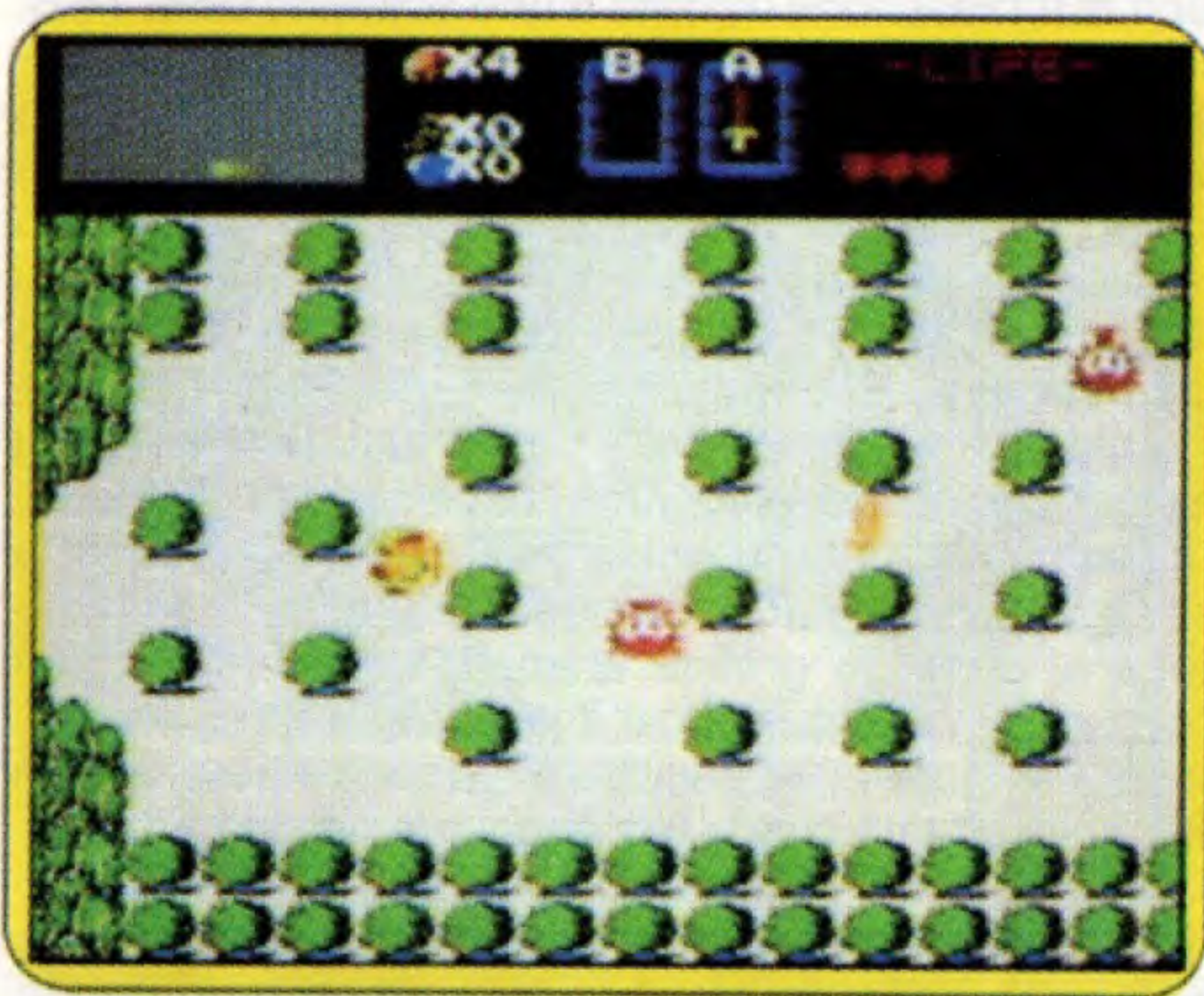


GENERE	ADVENT. GRAFICA	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	16	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	45000-49000

Benché questo programma sembri molto classico, la disposizione dello schermo di gioco è interessante. La vostra compagnia, formata da cinque temibili guerrieri, vede apparire sullo schermo parecchie finestre. C'è prima di tutto la mappa del territorio visitato. Più a destra due piccole finestre traducono l'azione dei personaggi. Infine la parte bassa dello schermo è riservata alle icone di spostamento e al testo descrittivo. Il programma è molto maneggevole: tocchi speciali per correggere un ordine, ottenere il vocabolario o l'aiuto del computer. Le istruzioni sono sfortunatamente molto mal tradotte dall'inglese e certe aberrazioni (frequenti nei giochi di questo tipo) fanno irritare il protagonista a causa della loro logica ambigua. La strategia della partita è molto classica. I cinque personaggi oscillano tra fasi di combattimento, di dialogo o di raccolta di indizi e risoluzione di enigmi. La grafica di Legend of the Sword meriterebbe più attenzione. Viste le possibilità dell'ST a questo riguardo, il risultato non è proprio indimenticabile. Lo scenario dimostra talvolta questo handicap. Esistono (una volta non è abitudine) molte strade per vincere. (Dischetto Rainbird)

Legend of Zelda

Nintendo



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ADV/AZIONE
16
☆☆☆☆☆

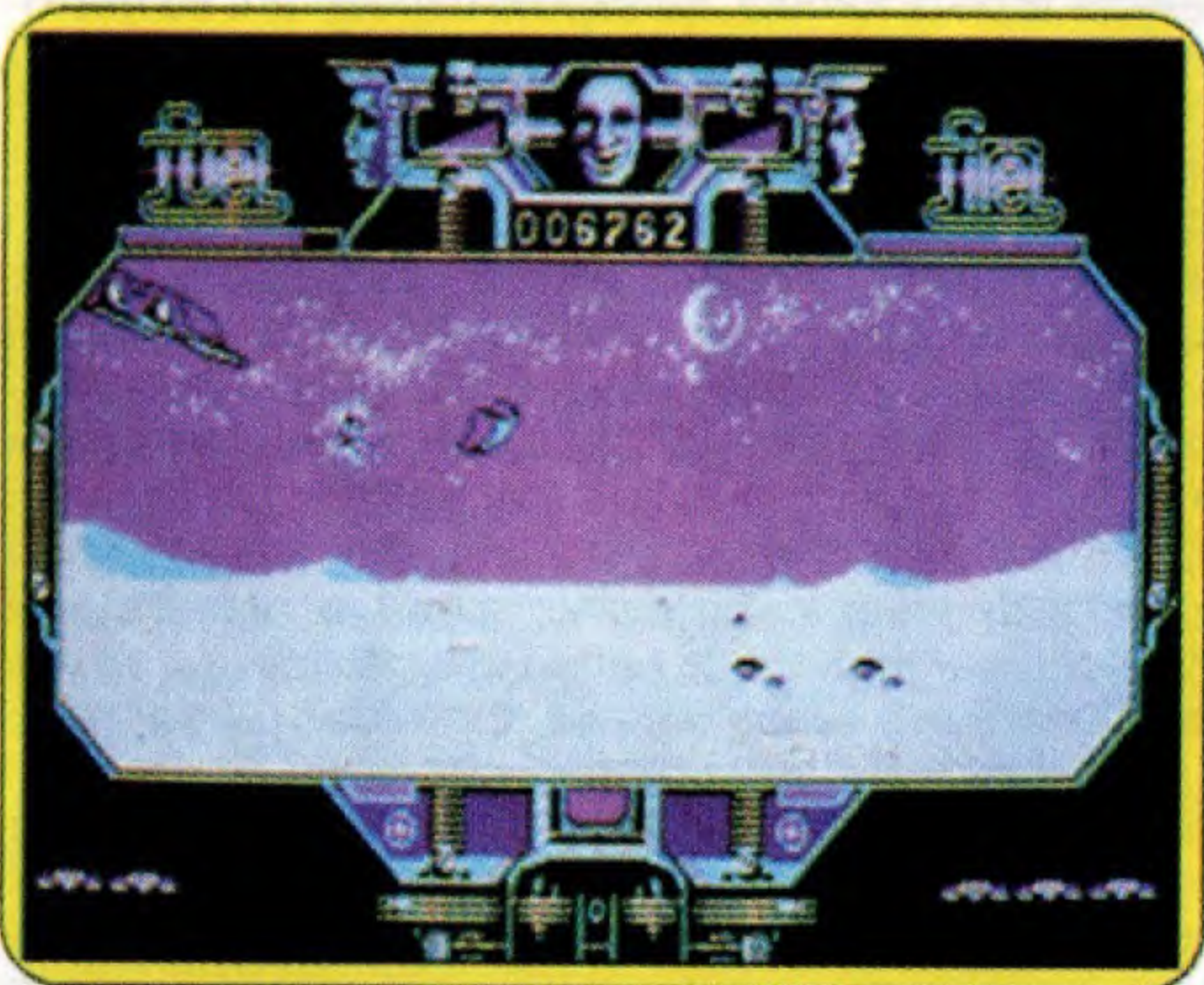
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆

Questo programma segna un'evoluzione nel mondo delle console di gioco. Si tratta di un gioco di avventura/azione che ha la particolarità di tener conto dell'evoluzione del vostro personaggio e di permetterne la salvaguardia. Il vostro compito è cercare la principessa Zelda, rapita dal sinistro signore di questo mondo. Il vostro personaggio si muove entro una grafica piuttosto semplice ma tuttavia molto convincente. Incontra allora ogni sorta di nemici, troll o ghul, ispirati alla logica dei più seri giochi di ruolo. L'evoluzione di questa cerca passa attraverso l'acquisizione di numerosi poteri magici, incantesimi vari, nuove armi e bonus sotto forma di punti di vita. Allo spegnimento del computer, questi aspetti sono dunque salvati per riapparire al momento del vostro successivo tentativo di ritrovare Zelda. La strategia della vostra missione comporta anche qualche aspetto tratto dai giochi di avventura, per esempio l'acquisto o il baratto di oggetti. L'animazione di Legend of Zelda è piuttosto fluida. Il suo contesto sonoro è ancora più efficace, tanto a livello di rumori che della musica di sottofondo. Questo programma è uno dei successi dell'anno su console Nintendo. Da non perdere! (Cartuccia Nintendo)

Mach 3

PC, ST, Amiga,
CPC, PC 128



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ADV/AZIONE
16
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
39000

Per distruggere l'ignobile Sfax, l'ideatore di questo programma vi ha munito di un veicolo temibile. Armata di un classico cannone laser, la nave sorvola a bassa quota la superficie ostile di un pianeta nemico. Il PC dà qui tutto quanto possiede... E' poi l'animazione che sedurrà il pilota. Il paesaggio scorre in un efficace effetto 3D. Gli ostacoli, cannoni o barriere, sfilano sotto i vostri occhi senza alcuna scossa.

La nave che vi appare davanti, di spalle, risponde al minimo tocco del joystick. Oscilla a destra e a sinistra, si innalza o si lancia in un pericoloso raso terra per passare sotto alle arcate e raccogliere dei preziosi bonus. Stessa precisione per quanto riguarda le navi nemiche lanciate contro di voi.

Superbo... La versione ST è affascinante allo stesso modo e sicuramente più completa a livello di grafica e suoni. L'Amiga dal canto suo copia passo per passo il suo diretto concorrente. Ci si aspettava di meglio! L'adattamento di Mach 3 su Amstrad CPC è pure lui molto simile alla versione PC, almeno per quanto riguarda l'efficienza, viste le possibilità della macchina. (Dischetto Loricels)

Mac Rider

Nintendo



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ADV/AZIONE
16
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

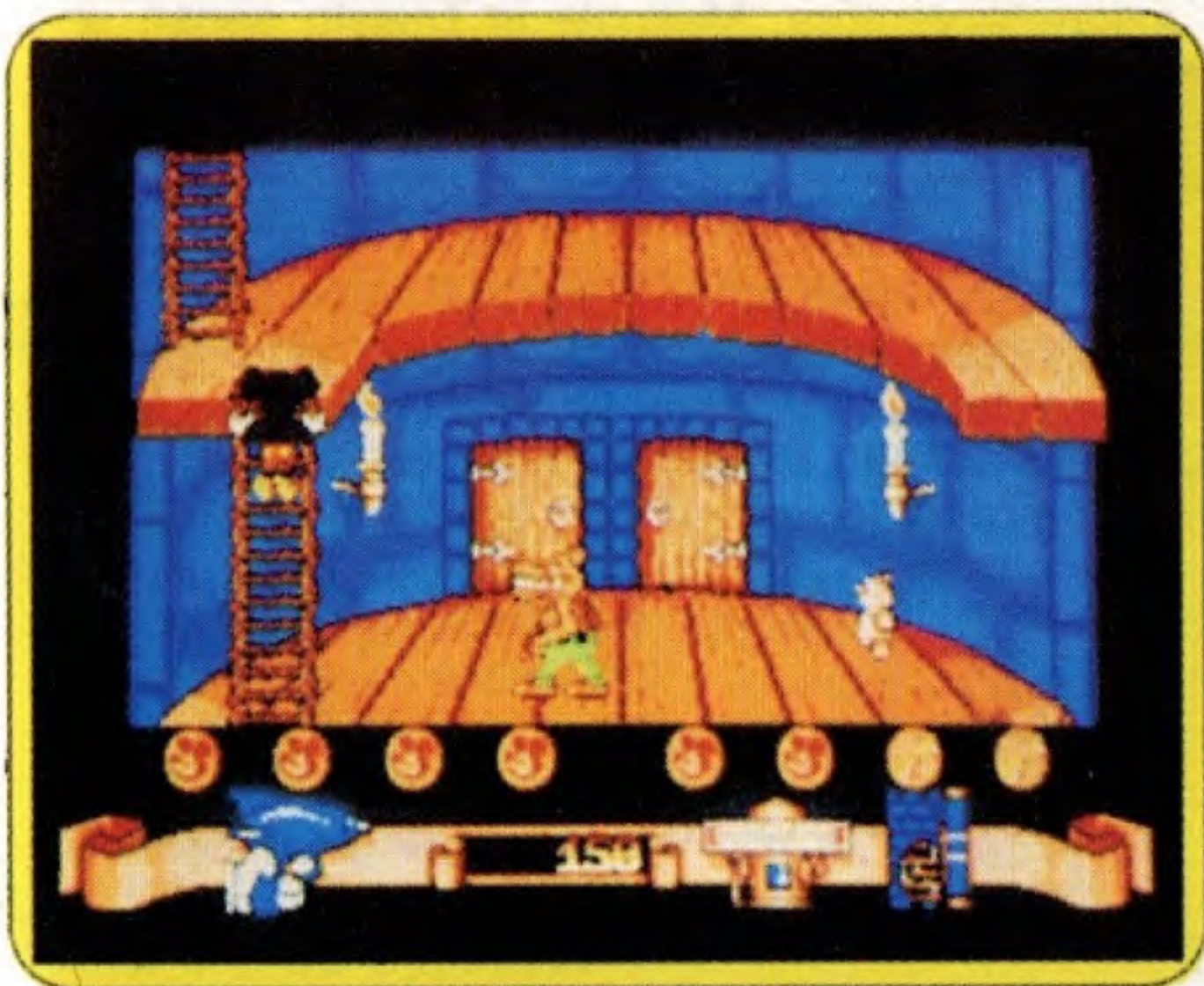
☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆

Come mettere a punto una corsa di moto convincente senza cadere nella monotonia relativa delle corse su circuito? Mac Rider evita la sbandata associando sport e azione: lanciate sì la vostra moto su una pista ma con uno scopo ben diverso dal conquistare una medaglia. Si tratta qui di porre fine alle azioni di una banda di malfattori che imperversano per la strada ed impediscono il buon funzionamento delle comunicazioni tra le città del paese. Prima qualità di questo programma è la scioltezza dell'animazione. La resa grafica del pilotaggio è eccellente.

La moto si inclina in curva, si sposta sul bordo della pista se si va troppo in fretta in rapporto alla curva. Altro pregio, la presenza in alto sullo schermo di un retrovisore che vi permette di anticipare gli attacchi dei veicoli avversari. La strategia si basa anche sugli ostacoli che costellano il percorso: macchie d'olio, bombe, ecc. Da notare infine che gli ideatori del programma vi hanno integrato un editore di percorsi abbastanza efficiente che permette di disporre tutti gli elementi suddetti. Viste le possibilità, Mac Rider resta sicuramente una delle migliori cartucce disponibili per Nintendo. (Cartuccia Nintendo)

Mickey Mouse

Atari ST, CPC,
C64, Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
16
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

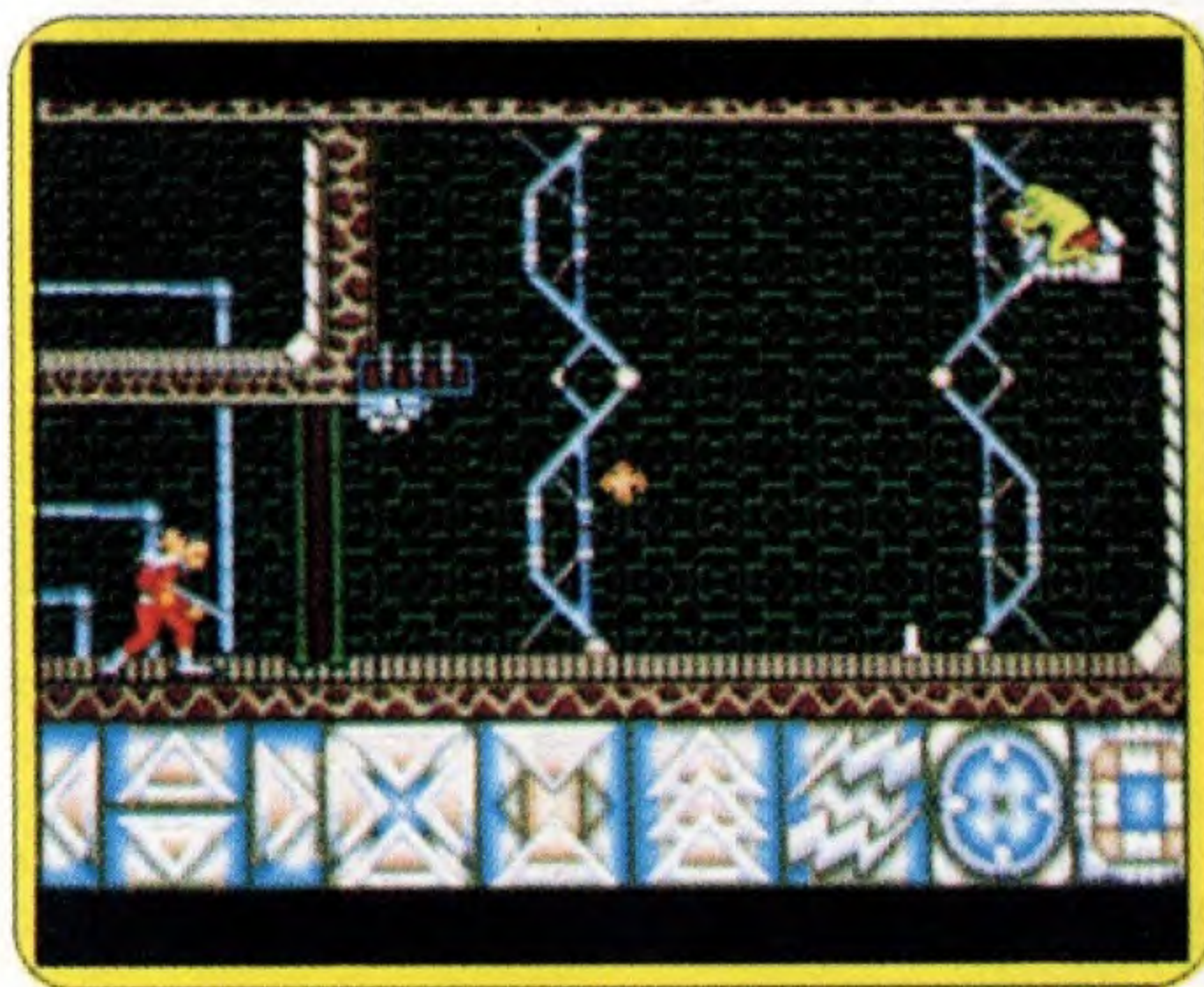
☆☆☆☆☆
☆☆☆☆
15000-29000

Mickey si lancia all'assalto del castello degli orchi... Scopo: barricare le porte di ciascuna sala della grande dimora, affrontare una strega e poi il re degli orchi in persona. Il disegno dei quadri è simpatico benché relativamente semplice. Mickey affronta dall'inizio della sua missione numerosi nemici sulle scale del castello. Nelle sale, quattro sotto-giochi permettono poi al nostro eroe di raccogliere chiodi, tavole e un martello utili per sbarrare le porte. Queste parti si risolvono in giochi arcade molto semplici, come inseguimenti in un labirinto, giochi di scala, eccetera. Non proprio indimenticabili, queste partite hanno almeno il merito di arricchire lo scenario. Più ludico che strategico, questo programma è, come principio, simile a Bobo: un gioco semplice ma abbastanza difficile e buffo da motivare gli appassionati. La versione ST è convincente. Considerati gli 8 bit, la versione C 64 propone una grafica di qualità, ma un'animazione che manca di scioltezza. I suoni sono del pari deludenti. Il CPC mantiene un'animazione fluida, ma presenta un'ambientazione diversa e meno riuscita rispetto alle altre versioni.

(Dischetto Gremlin)

Obliterator

Amiga, Atari ST



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

NAVALE COMBAT
16
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆
45000

Obliterator è un guerriero preparato per tutta la vita al combattimento. La vostra missione: distruggere i centri nevralgici di una nave nemica e riportare sulla Terra tutti i dati della sua memoria... Messo a punto dalla Psygnosis, Obliterator somiglia stranamente al Barbarian della stessa società. Si ritrovano lo scrolling trasversale, la vista di profilo, l'impiego dei tocchi "a basso schermo" per l'avanzamento del guerriero. Scenario a parte, l'avventura riprende tutte le caratteristiche del genere: raccolta di armi e munizioni, numerosi ascensori e teletrasportatori... La realizzazione grafica di questo gioco è in ogni caso di gran qualità. La colonna sonora mescola musica e rumori, l'animazione mette in scena superbi salti o capriole e l'ambiente della base è accurato e preciso. Restano infine da notare i piccoli "più" del gioco e in particolare l'opzione "salvaguardia" disponibile in certi momenti, un'opzione molto benvenuta dal punto di vista della vitalità del gioco. Un programma certo molto classico, ma così accurato e convincente che sarebbe un peccato non conoscerlo. Per quanto riguarda la versione ST: l'animazione è più rapida, ma il sonoro e i colori dello schermo meno brillanti. (Dischetto Psygnosis)

Out Run

A.ST,C64, Amiga
Spect.,C. Sega



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

GUIDA AUTOMOBILE
16
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆
15000-67000

Out Run è da tempo il piacere degli amatori delle sale giochi. Adattato su microcomputer, la corsa perde certo un pò di tono. Si tratta tuttavia di un buon gioco d'azione. Il vostro bolide, una Ferrari Testarossa decapottabile, attende sulla linea di partenza. Un gioco vigoroso che si accende, si preme il joystick ed ecco il primo rettilineo... L'animazione di questa versione Atari ST è gradevole e fluida con qualche difetto per quanto riguarda la gestione degli altri sprites, auto, ponti di pietra, ecc. Altro handicap, la debolezza dei suoni. Mentre la musica di accompagnamento è inebriante, il rombo del motore è piuttosto deludente. Ma non crediate che questa versione non abbia pregi! La resa degli incidenti è, per esempio, spettacolare. Altro vantaggio, la versione ST permette, al contrario delle versioni 8 bit, di modificare il proprio percorso con degli incroci sulla pista. La versione Spectrum è eccellente a livello di sonoro.

Per quanto riguarda la Console Sega, il gioco conserva tutto il suo divertimento. Effetti sonori convincenti, ambienti accurati, peccato che il pilota non venga espulso in caso di incidente!

(Dischetto Sega)

Platoon

Amiga, CPC, ST,
C64, Spect., PC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
17
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
18000-49000



Cinque uomini si lanciano in una lunga epopea bellica. Platoon è un gioco di azione/avventura. Mescola in questo senso uno scenario complesso ad un'azione al 100%. Gli schermi di gioco sono molteplici: si tratta all'inizio di una classica vista di profilo 3D (scrolling orizzontale) dove il vostro personaggio affronta molti nemici. Vengono poi il passaggio di un ponte, la visita di un villaggio, l'incredibile attraversamento di un tunnel, l'attacco di notte con i razzi illuminanti, ecc. Per il tunnel lo schermo si divide in due finestre: una vista a 3D di fronte e una finestra in piano. L'azione, spossante e molto avvincente, si accoppia alla strategia: raccolta di munizioni, distinzione tra nemici e amici, indizi, trappole. Un programma grandioso che ripercorre a meraviglia l'omonimo film. Vicino alla versione per C 64, l'adattamento su CPC è riuscito. La grafica è chiara e l'animazione senza difetti. La versione Spectrum soffre di un sonoro troppo debole, ma rimane convincente, come pure la versione PC. Ma che dire della versione ST, una "piccola partita" in cui il nemico vi spara prima ancora di essere sullo schermo e dove la grafica non trae mai vantaggio dalle possibilità dei 16 bit? (Dischetto Ocean)

Road Wars

Amiga, C64,
Spectrum

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
17
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
35000



La strada fugge in una prospettiva che stordisce. I bordi della pista sfilano a tutta velocità da ogni lato dello schermo, lasciando al giocatore giusto il tempo di accorgersi dei nemici che lo bombardano, gli bloccano più in là il passaggio... I due concorrenti di questa corsa contro la morte hanno proprio di che tenere occupati i loro joysticks! I due veicoli lanciati a tutta velocità tirano proiettili su tutto quanto si muove e sembrano volare, talvolta chiusi in se stessi per far esplodere un ostacolo, talvolta aperti per lasciar spuntare due cannoni vendicatori. Ma lo scopo del modo a due giocatori permette molte strategie. La prima consiste nel far lega con il vostro compagno per far esplodere il bonus, l'altra a spingere il vostro concorrente per i fori della ringhiera! Road Wars è una delizia grafica e sonora.

Animazione sciolta, scene splendide con colori sfumati che danno la sensazione della prospettiva, colonna sonora travolgente (musica e rumori), di che non mettere più piede nella sala giochi favorita! La versione C 64 è meno avvincente, graficamente più semplice e poco precisa a livello di collisione tra sprites. (Dischetto Melbourne House)

Shinobi

Console Sega

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE/ART. MARZ.
17
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
67000



Adattata dalle sale giochi, quest'avventura vi tuffa nell'universo violento dei Ninja. Voi venite in aiuto a dei bambini fatti prigionieri dal nemico. Cinque missioni in tutto, ciascuna chiusa da un combattimento contro un temibile avversario. I vostri mezzi di difesa si limitano all'inizio della partita a calci e pugni. E' pure possibile lanciare contro il nemico i pericolosi shuriken, stelle affilate...

Si tratta soprattutto di un gioco d'azione, ma la strategia è importante. Così, per combattere certi nemici, bisognerà lanciare uno shuriken negli occhi dell'avversario, cosa che obbliga il giocatore a saltare per tirare.

La resa grafica di questa missione è superba. Il gioco oscilla tra due punti di vista distinti. Da un lato, uno scrolling laterale per i combattimenti classici, dall'altro una vista di fronte a 3D superba che vi permette di guardare un Ninja negli occhi! Man mano che si avvanza, si raccolgono nuove armi, sciabole e anche bombe per uccidere a distanza. La molteplicità di nemici, la varietà della grafica e la strategia dei combattimenti fanno di questo gioco uno dei must del genere su Sega. (Dischetto Sega)

Skate Or Die

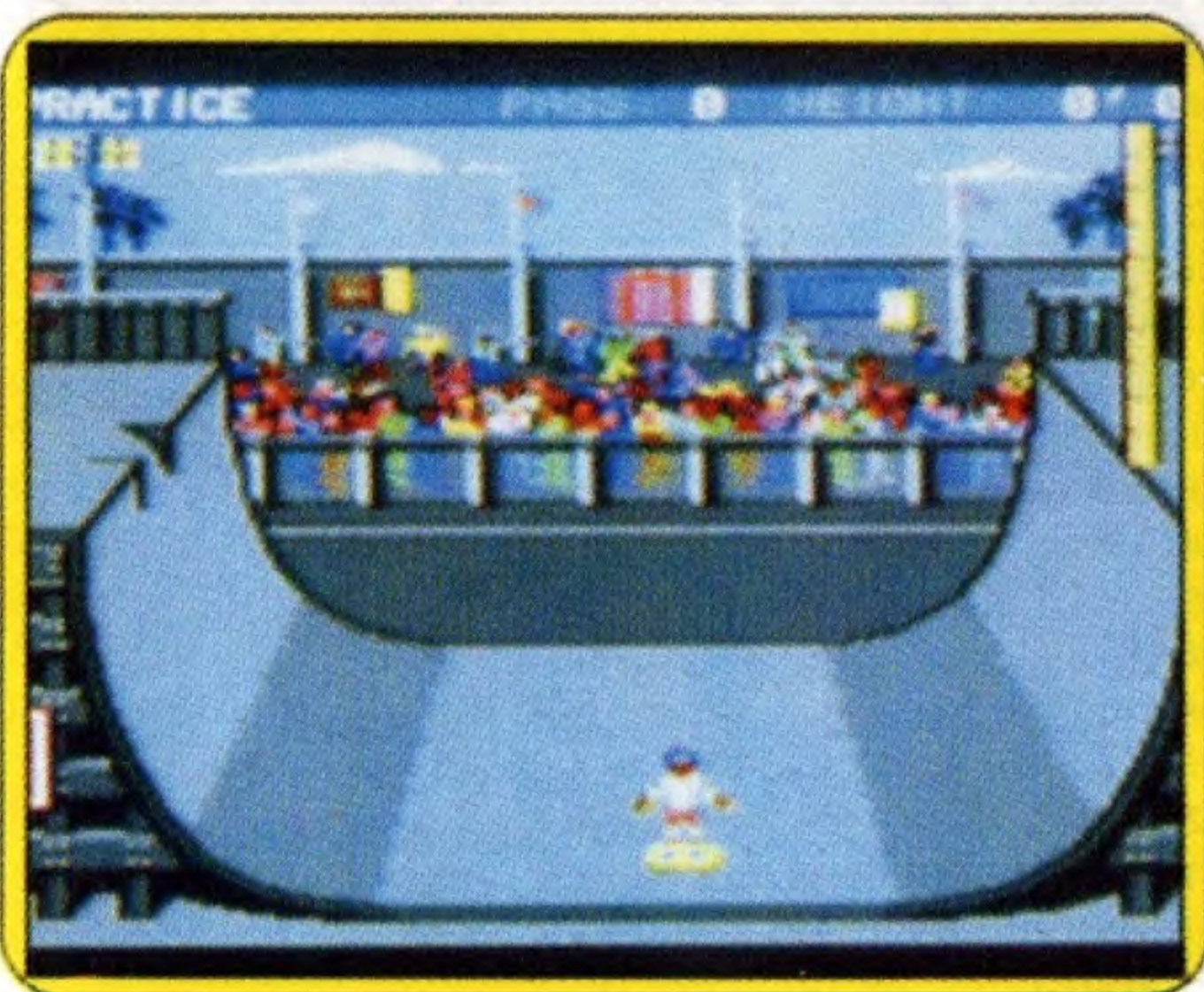
C64, PC, Apple II
Spectrum

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

SKATEBOARD
17
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
14900-69000



Un pò come le compilation sportive della società Epyx (Summer, Winter o World Games), Skate or Die vi propone tutta una serie di prove che vanno dalle figure acrobatiche alla corsa su strada. Il giocatore beneficia di un'animazione fluida. La grafica è graziosa, gli sprites forse troppo piccoli, benché questa situazione permetta di visualizzare una vasta porzione delle piste. Certe prove possono essere giocate in due.

Per la strada ingombra di bidoni delle spazzatura, auto e altri ostacoli, due giocatori si disputano l'esito della corsa. Colpi di piede o salti in alto, il divertimento di questo sport è incredibile. Lo stesso per quanto concerne la corsa contro il tempo, una vertiginosa discesa singola nei viali di un parco. E' certamente la più bella nell'insieme delle prove. Se si eccettua la lentezza di caricamento delle diverse fasi di gioco, questo programma non possiede alcun difetto su C 64. E' possibile allenarsi, salvare in memoria il punteggio e organizzare veri campionati. Il contesto sonoro del programma è efficace quanto lo permette il computer. E per finire, segnaliamo che Skate or Die è annunciato prossimamente su Amiga... (Dischetto Electronic Arts)

Skyfox II

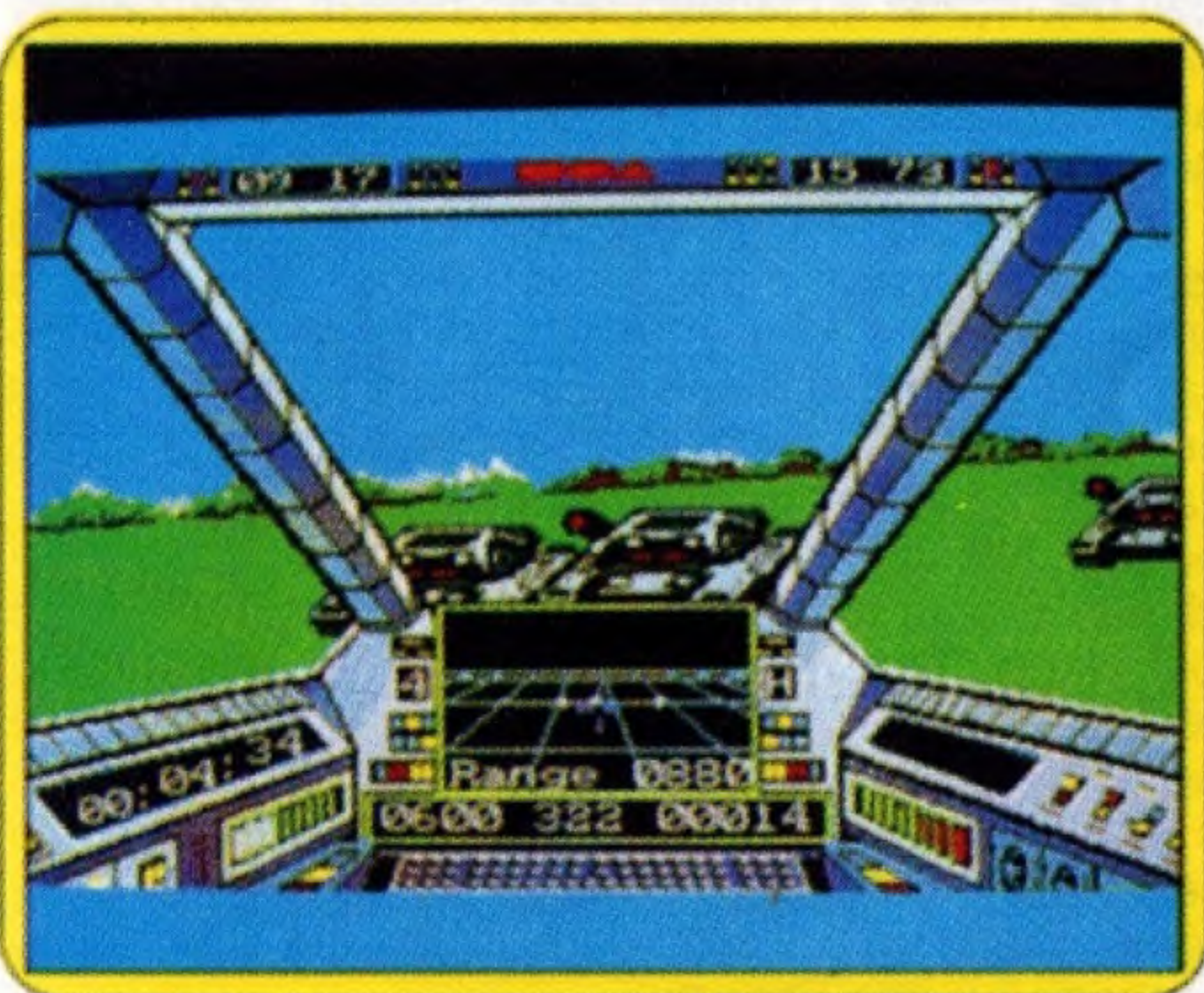
PC, Amiga, C 64,

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
16
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
29000-59000



Il pilota esamina con attenzione le diverse missioni che gli vengono proposte. Gli Xenomorfi invadono l'universo... Occorre reagire e lanciare la propria nave nello spazio. Lo schermo di gioco della versione Amiga è superbo. Tuffandosi nel bel mezzo di una pioggia di meteoriti. La vostra astronave spinge a fondo i reattori e punta su una base attaccata dal nemico. Sul radar più o meno zoomato, i nemici si avvicinano pericolosamente alla stazione. All'improvviso vi appaiono davanti, navi a 3D splendide e varie che ruotano su loro stesse con un'animazione estremamente fluida. Per agire, tre armi: mine che ci si lascia dietro, missili che si tuffano nelle profondità dello spazio o i classici laser, più diretti e spesso molto efficaci. Si dovrà inoltre ritornare spesso alle basi per riparare la nave. Più d'azione che di strategia, questo programma trae vantaggio da un contesto grafico e sonoro ammirevole su Amiga. La versione PC è molto fluida ma possiede come sempre effetti sonori piuttosto ridotti. Si può giocare con la tastiera, il joystick o il mouse. La versione C 64 è, infine, molto ben realizzata, più convincente che sul PC.

(Dischetto Electronic Arts)

Space Harrier

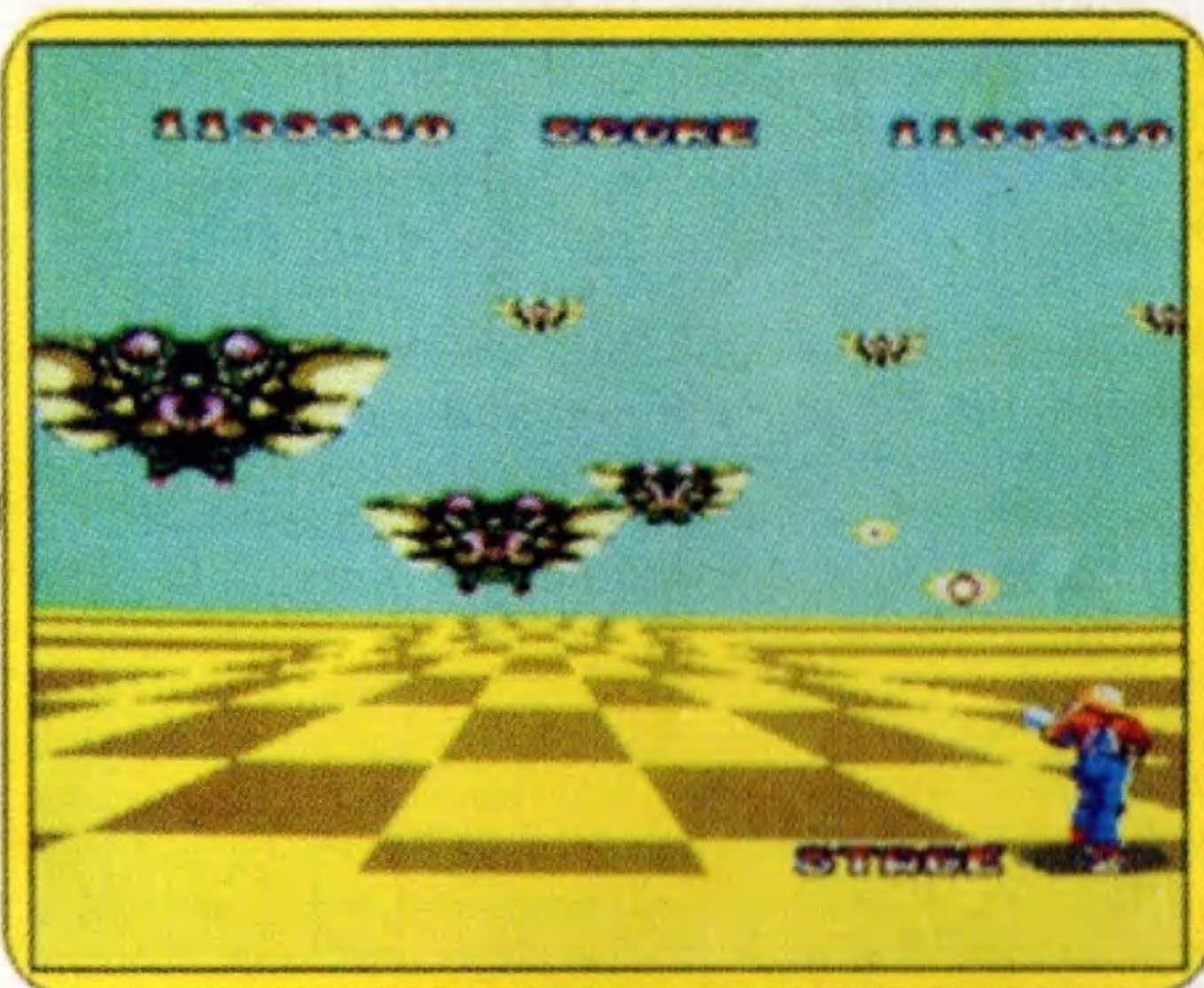
Sega, Atari ST,
C64, Am., CPC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ARCADE
15
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
16000-29000



Un quadro indimenticabile: visto di spalle, l'eroe salta, spazza tutta la superficie dello schermo per irrorare l'orizzonte di scariche laser. Space Harrier lascia le sala giochi per invadere i microcomputer. La versione 3D disponibile su Sega è, con la sua omologa su ST, molto riuscita. Su Sega è possibile utilizzare gli occhiali "in rilievo" che danno profondità alla scena. L'azione è tra le più rapide. Impossibile visualizzare tutti i nemici se si resta al centro dello schermo. Bisogna senza sosta saltare di lato, memorizzare gli avversari in un batter d'occhio e poi usare a fondo il laser. Geniale ma spossante... su Sega, la definizione degli sprites è talvolta un pò vaga. La versione ST ha eliminato questo handicap. L'animazione è precisa e le scene che vi cadono addosso molto varie e riuscite. Considerati gli 8 bit, C 64 e Amstrad CPC propongono un gioco avvincente per quanto riguarda l'effetto di velocità e di profondità dell'azione. L'animazione è corretta e così pure il sonoro. E' solo a livello di grafica che non va, in particolare per il CPC. Gli sprites sono troppo piccoli e semplici e si accavallano continuamente.

(Dischetto Elite)

Star Trek

Atari ST, C64,
Mac

GENERE	ADVENT. AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-69000

Spock, Sulu o Scotty, gli eroi di questa cerca spaziale hanno già compiuto le loro imprese su grande e piccolo schermo. L'adattamento su microcomputer di questa epopea riproduce bene lo scenario. L'astronave propone al giocatore numerosi schermi. Il quadro principale mostra l'interno della sala di comando. Con il mouse studiate uno per uno i personaggi e agite sui vari posti di pilotaggio. Il Sig. Sulu determina una rotta, il Sig. Spock vi fornisce un rapporto dettagliato sugli abitanti e la storia del sistema planetario di questa prima missione. La grafica dell'avventura è superba. I personaggi sono facilmente riconoscibili e le vedute esterne di un realismo che colpisce. Riguardo alla strategia, si tratta di passare continuamente da un posto di comando all'altro e ovviamente di dirigere numerosi combattimenti. L'animazione è sufficientemente fluida e la grafica 3D ben riproduce i movimenti dell'Enterprise. Questo programma accoppia con equilibrio avventura e azione. Sedurrà di più sicuramente, gli amatori degli omonimi film e serie televisive. Da notare che Star Trek è anche il nome di un gioco d'avventura testuale su C 64, PC e Apple. (Dischetto Firebird)



Super Hang On

Atari,, Amstrad,
CPC, Spectrum, Amiga

GENERE	CORSA MOTOCICLI.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Per gli amatori del brivido e i fanatici delle corse in moto, Super Hang On trae il meglio dal suo adattamento dalle sale giochi ai microcomputer. Sorpassa su ST tutti i suoi potenziali concorrenti (Out Run, Super Cycle) e si guadagna senza problemi la "pole position"... Tutto inizia con la selezione di una pista (quattro livelli di difficoltà secondo il paese attraversato), degli effetti sonori o della musica (quattro motivi diversi) e si parte! Si spinge a fondo il joystick, si aspetta il primo rettilineo per inserire il tocco "nitro" del super reattore... Non vi è qui velocità da superare, tutto è perciò fondato sull'abilità con il joystick. Animazione senza difetti, grafica precisa ed effetti sonori convincenti, la resa del rilievo o degli slalom tra gli altri piloti è avvincente. Molto simile alla versione arcade, Super Hang On su microcomputer è una delle migliori corse/arcade attualmente disponibili. La versione Spectrum è pure emozionante, a parte il sonoro troppo semplice e monotono. Su Amstrad CPC, il sonoro è ancora deludente e la scelta dei colori offusca il piacere del pilota. La vitalità di questa corsa è tuttavia sufficiente a motivare il giocatore in queste due ultime versioni. (Dischetto Electric Dreams)



Three Stooges (The)

Amiga, PC, C64

GENERE	ADVENT./ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000-59000

Sottile miscuglio di avventura, disegni animati e gioco d'azione, questo programma è sostenuto, come tutte le produzioni Cinemaware, da una grafica accurata. Lo scenario di questa cerca è piuttosto originale. Per salvare un orfanotrofio dalla distruzione da parte di un bulldozer, i tre Stooges e soprattutto Moe, il loro capo, partono alla ricerca di un po' di dollari. Questi nuovi Blue Brothers aprono nella parte alta dello schermo un quadro di icone. Si può sia raccogliere denaro, sia consultare gli annunci economici per trovare un lavoro. Tutto è dunque pretesto per l'arcade/humor. Battaglie con torte alla crema, corse-inseguimenti nei corridoi dell'ospedale per portare a termine un impiego di infermiere, il buon umore di questo programma sedurrà gli amatori dell'azione. Ma la strategia entra presto nella danza. Bisogna subito dominare il menu di icone. La rapidità della selezione si accelera continuamente e attenti alle caselle trappola. Un programma che "oscilla"! L'animazione di questa versione Amiga è molto superiore a quella del PC, che possiede tuttavia una grafica EGA superba. Il C 64 offre, dal canto suo, una grafica molto meno raffinata di quella delle due versioni sopra citate. (Dischetto Cinemaware)



Renegade

C 64, Amstrad
CPC, Spectrum



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE/COMB.
15
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
39000

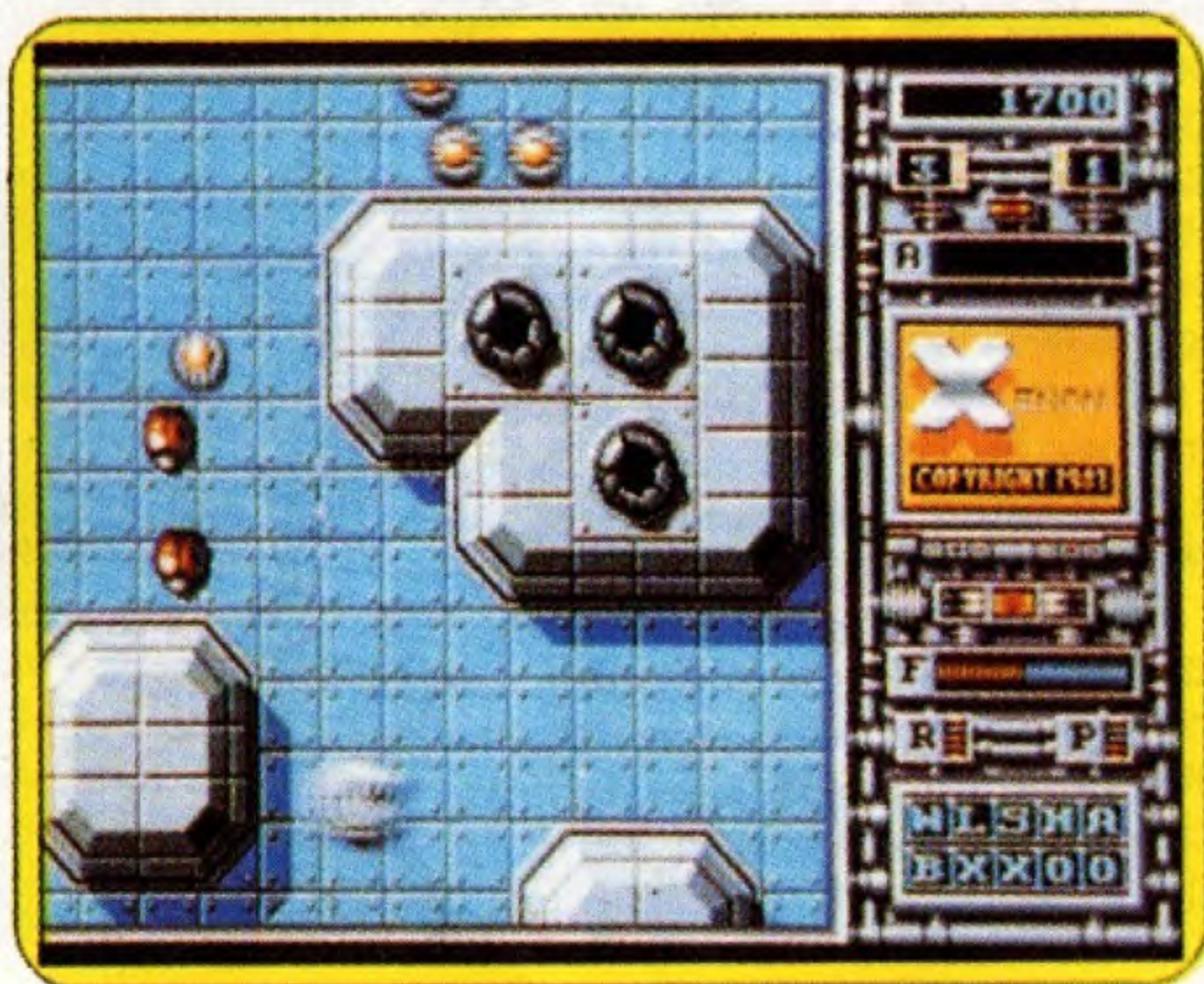
Renegade, seguito recentemente dalla seconda versione, Target Renegade, è la gioia di tutti gli amanti dei combattimenti. La realizzazione più bella si ha su C 64. Il vostro eroe, un ragazzo muscoloso, deve affrontare orde di teppisti armati di catene di biciclette o di mazze da baseball, fanciulle dalle bionde chiome, non proprio femminili nel loro modo di lottare.

Le scene sono superbe e soprattutto fanno molto "atmosfera" da bassifondi. Marciapiedi deserti di metrò, parcheggi sotterranei, della serie nera che appassiona. Il combattimento è molto divertente. Non davvero simulatore, il numero di colpi è sufficiente perché ci si faccia prendere dal gioco. La strategia è inebriante. Si può spingere il nemico a pugni fino a che non cade sui binari. In seguito occorre prendere un'arma per difendersi meglio. Le scene sono infine varie e offrono una progressione lenta, difficile ma ben dosata. Le versioni disponibili su CPC e Spectrum sono purtroppo meno ben realizzate che su C 64. Grafica più semplice, personaggi più piccoli e meno ben animati, non si ritrova davvero il piacere del gioco su C 64.

(Dischetto Imagine)

Xenon

Atari ST, Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

SHOOT-TEHM-UP
15
☆☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆☆
☆☆☆☆☆
35000

Un programma del genere di Goldrunner... Davanti allo scenario relativamente costante degli shoot'em-up, gli ideatori di questo tipo di gioco dovranno rispondere a due imperativi: la performance tecnica e i "più" strategici. Per Xenon, si tratta principalmente della forma del vostro veicolo che può all'improvviso trasformarsi da jet in hovercraft e viceversa. Il terreno di gioco è ampio sullo schermo e una finestra speciale vi permette di visualizzare lo stato dei vostri scudi e il numero di vite che vi restano. Per perfezione tecnica, questo programma è ancora superiore al già molto interessante Goldrunner. Lo sforzo è stato rivolto al disegno dei nemici ed alla loro animazione. La strategia, oltre all'aspetto del vostro veicolo, si avvale di diverse opzioni speciali. Durante il gioco alcuni bersagli lasciano apparire caselle contrassegnate dalla A alla Z. Sta a voi apprendere il valore di tali bonus. Alcuni moltiplicano il vostro armamento, altri distruggono tutti i nemici visibili e altri ancora hanno un effetto nefasto sul vostro veicolo... Le versioni Amiga e ST di Xenon sono simili. La perfezione grafica è però più impressionante su ST.

(Dischetto Melbourne House)

Zoom

Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE/RIFLES.
14
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
45000

Cinquanta livelli di gioco, una dozzina di gradi di difficoltà, il compito è pesante... Zoom appartiene alla famiglia dei programmi semplici ma originali. Proprio come Tetris, Boulder Dash o Bubble Ghost, questo programma apre uno scenario semplice che sviluppa molto fortunatamente numerose strategie e... un'azione trepidante! Ecco la nostra missione: si tratta di colorare delle piattaforme molto semplici, composte da piastrelle quadrate. Per colorare un quadrato, basta girargli attorno. Infantile, sì, ma bisogna pure tener conto di alcuni guastafeste che si sforzano di distruggervi o di lavare il terreno dietro di voi. La strategia consiste dunque nell'evitare il nemico e scoprire il tragitto che vi consentirà di colorare il maggior numero di piastrelle nel minor tempo possibile. Il dinamismo di questo gioco si accompagna a un sottile humor. Il disegno dei personaggi è buffo, la musica che fa da sfondo all'azione è avvincente. E, soprattutto, è la difficoltà del gioco che sedurrà gli amatori di rompicapo e di giochi d'azione. Una difficoltà particolarmente ben dosata lungo i diversi quadri. Un programma che mostra che è ancora possibile divertirsi senza sparare con il laser. (Dischetto Discovery Software)

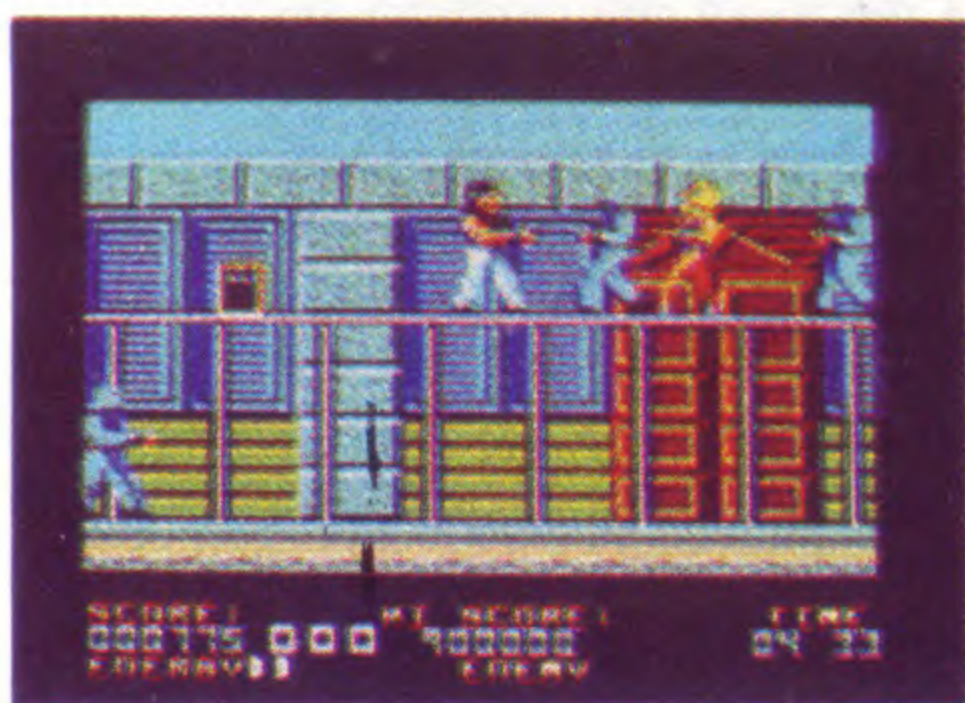
Dragon Ninja

AMSTRAD CPC

Uccidere nemici innumerevoli recuperando le loro armi è il destino comune degli eroi del gioco adventure/azione. Dragon Ninja non infrange in alcun modo questa brutale tradizione. Ma una buona dose di allenamento ed un pizzico di strategia complicano sufficientemente l'azione per rinnovare il genere.

Nella più pura tradizione dell'adventure/azione questo soft sviluppa uno scrolling trasversale da dissaldare i migliori joystick. Con l'aiuto di 14 movimenti, il vostro personaggio mette KO un'orda interminabile di nemici, raccoglie armi e bonus per rialzare il suo quoziente energetico. Sceneggiatura iper-classica, ma animazione e grafica eccezionali per un CPC... La miglior carta vincente che possa esibire un tale programma risiede nella gestione dei combattimenti. Troppi soft d'azione presentano infatti scene inutilmente complesse, dove solo il tiro a ripetizione può salvare l'eroe. Divertente ma ben presto stancante. Qui, la battaglia è molte volte insostenibile, ma non è mai questione di fortuna. Per quanto micidiale sia l'assalto, il giocatore deve poter, a forza di provare, riuscire ad uccidere tutti i suoi avversari. L'azione mette in

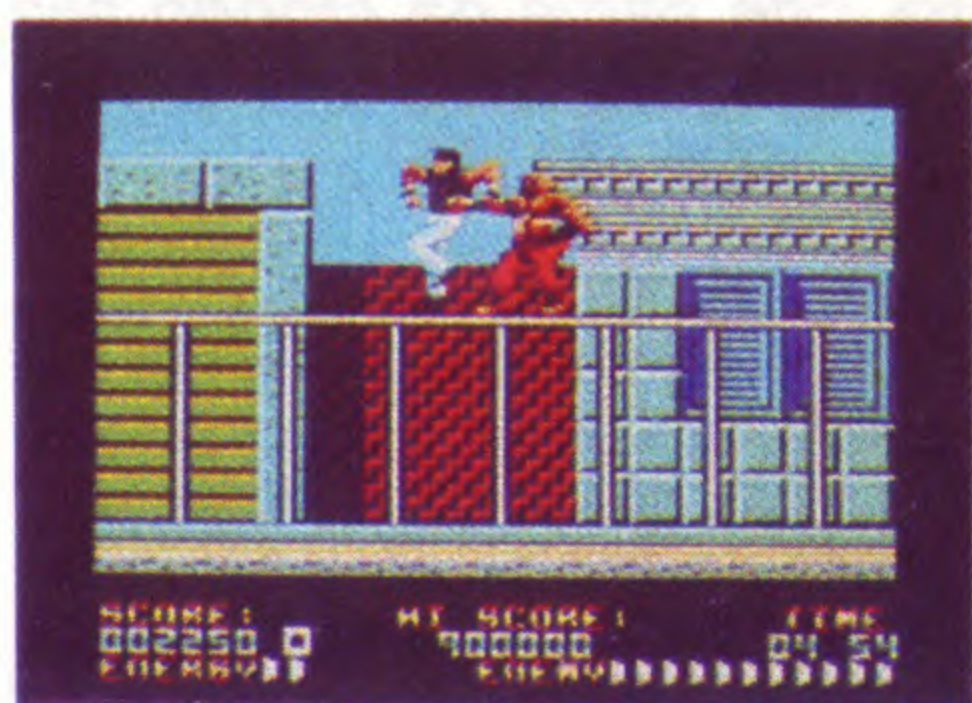
A sinistra, un'arma che bisogna intascare.



Buone possibilità su 8 bit. Dragon Ninja ne è la prova su CPC.

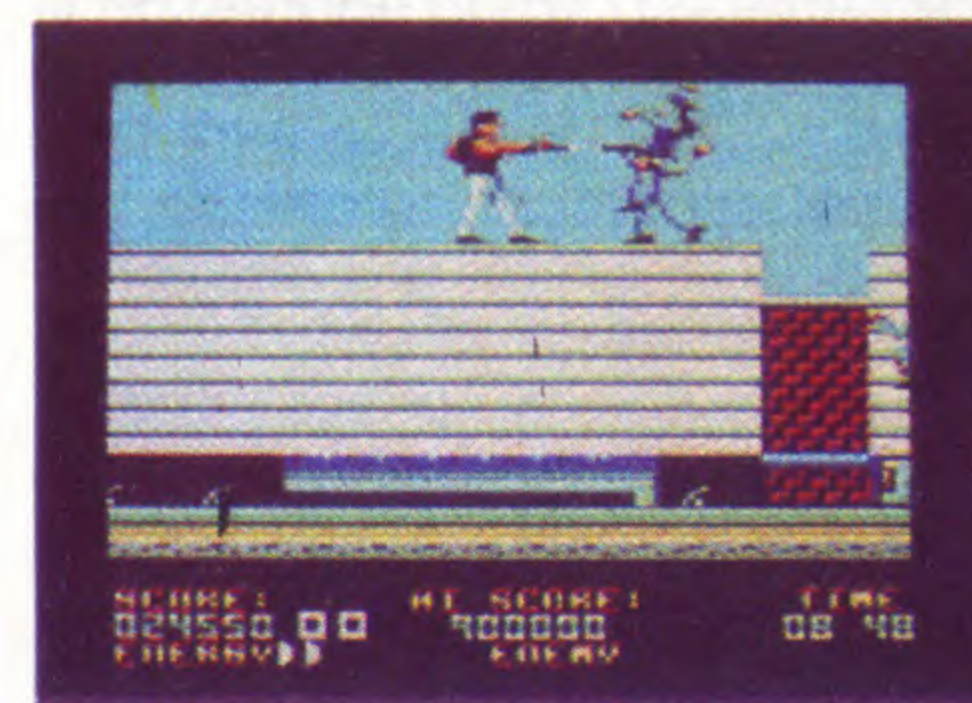
campo due passerelle che sfilano in uno scrolling trasversale. Il nemico può dunque apparire da destra o da sinistra, e ciò su una o sull'altra delle passerelle. All'inizio di partita è il caos, ed i punti di vita si sgranano alla velocità super V. Molto presto, però si coglie l'astuzia. La portata dei colpi è molto precisa (veria a seconda delle armi utilizzate) e l'eroe può voltarsi abbastanza in fretta, per non lasciare alcuna chance all'avversario, da qualsiasi punto esso arrivi. Si entra allora in un gioco difficile ma accattivante. Bisogna crossare di nuovo senza sosta l'eroe sullo schermo, poi passare ai calci ed ai pugni a dritta e a manca; saltare quando i nemici arrivano esattamente nel medesimo tempo dai due lati e non lasciar passare alcuno dei bonus. Gli avversari uccisi liberano infatti delle armi, il cui valore dipende dalla

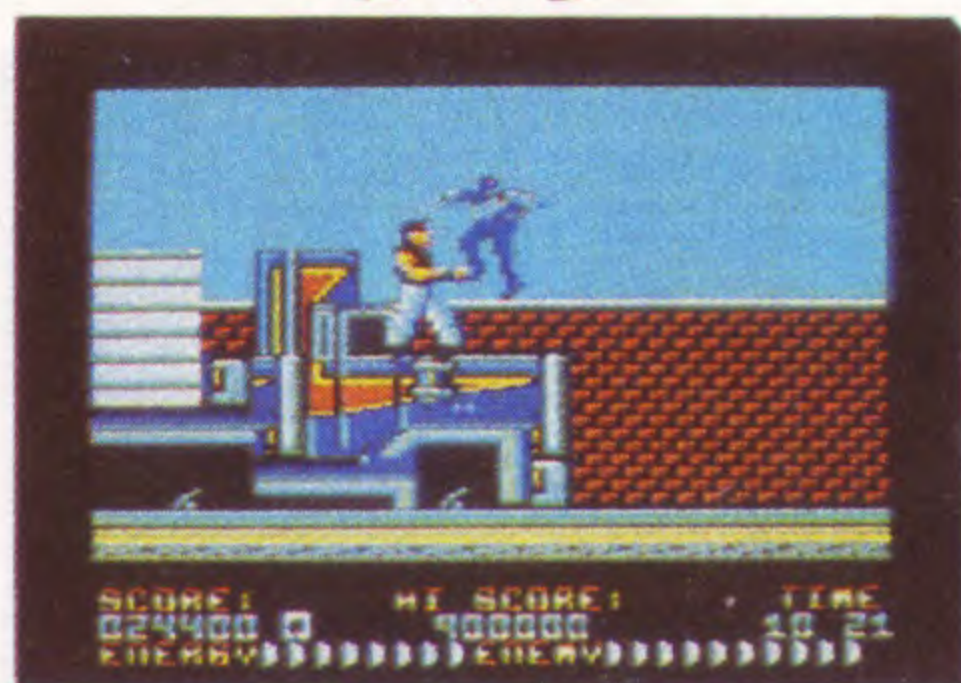
Il mostro che chiude il primo livello. Sconfiggetelo!



loro casta guerriera: la spada non vale le armi del tipo "arti marziali"... Ci sono infine dei bonus "nutrimento", che vi apportano sia un punto di vita sia una vita supplementare. Dragon Ninja ha dunque il merito di offrire una difficoltà di gioco estrema, ma che si può sempre gestire a forza d'allenamento. Secondo fatto importante, la messa a punto grafica di questa versione CPC è veramente molto buona, viste le possibilità della macchina. I movimenti sono rapidi ma precisi e lo scrolling non comporta alcun salto d'immagine. Dal lato suono, può essere che la colonna sonora sia un po' ripetitiva. La sonorizzazione dei colpi è abbastanza realistica per un 8 bit. Segnaliamo infine che il programma offre un'opzione complementare interessante: si tratta del gioco continuo, opzione nata nelle sale giochi e che vi dà

Il camion avanza durante tutto il combattimento.





Il ninja che porta alle fognature...

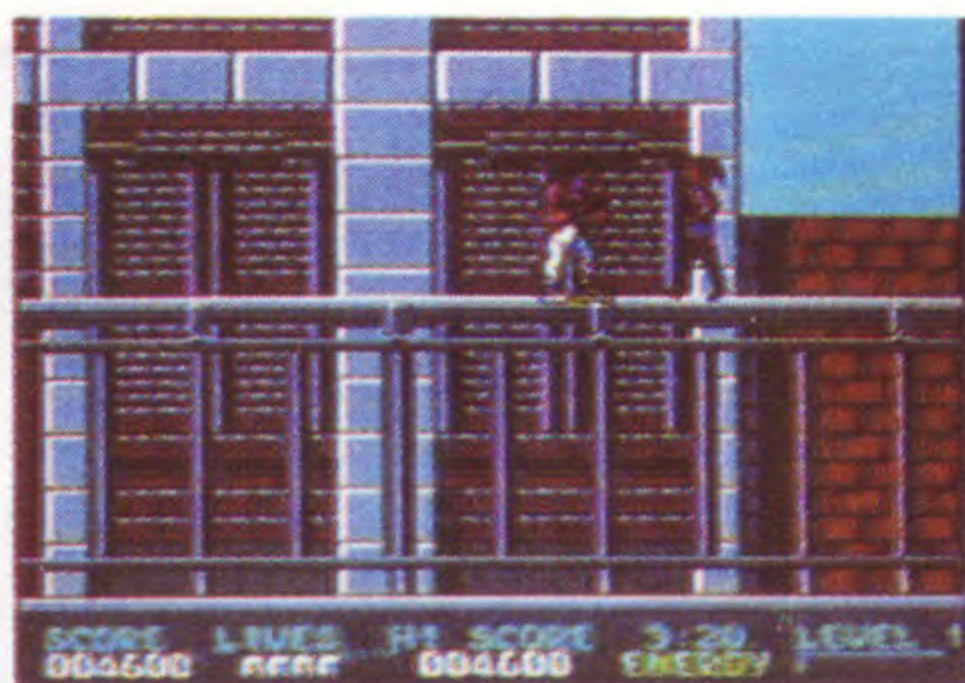
una possibilità supplementare per ogni partita. Non abbiamo potuto avere per questo test la versione definitiva su ST di Dragon Ninja, attualmente in preparazione. Il demo testato su ST promette comunque un gioco ancora più interessante. I personaggi saranno più grandi ed i movimenti molto più precisi. Su ST il gioco è abbastanza lento, il che dà all'animazione dei colpi un realismo straziante. Questa versione 16 bit dovrebbe essere disponibile al più presto.

Olivier Hautefeuille

Tipo.....	Avventura/azione
Interesse.....	15
Animazione.....	★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★

Versione C64

Il gioco arcade non è uscito che da pochi mesi ed eccolo già sui nostri micro. Il progresso non si ferma, questa versione è stata realizzata rapidamente, ma non per questo è meno curata. Si ritrova con piacere questo gioco d'azione vicino a Double Dragon con una briciola di Rolling Thunder (i due livelli). L'azione è molto ripetitiva (non è comunque questa una delle attrattive dei giochi d'azione?), ma essa è appassionante, tutto si svolge molto velocemente ed i vostri aggressori vi sottopongono ad una pressione dura e continua. La varietà delle scene accentua l'interesse del gioco e la scena del camion è particolarmente riuscita. Il solo appunto che si possa fare a questa versione, come del resto a quella su CPC, è l'assenza di una opzione a due giocatori. La possibilità di giocare a due si-



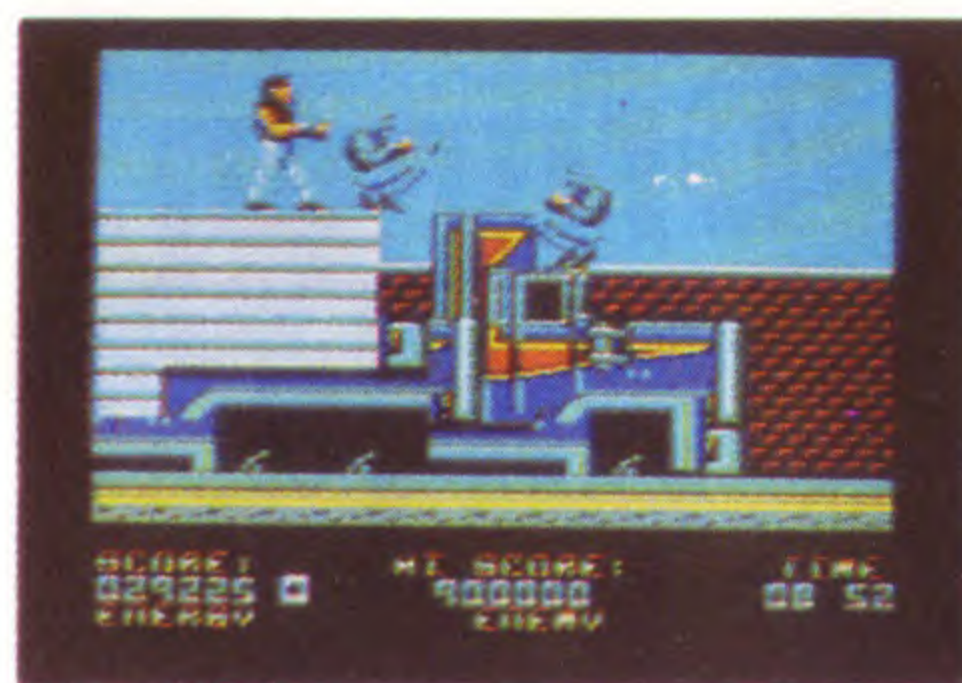
C64, Molto simile alla versione CPC.

multaneamente era uno dei maggiori "atout" del gioco d'arcade e questa assenza gli fa perdere una parte del suo charme. Invece, le versioni 16 bit, che dovrebbero arrivare prossimamente, offriranno questa possibilità. La realizzazione è di buona qualità, ma si nota che la grafica è inferiore a quella della versione CPC e, soprattutto, meno colorata. Dragon Ninja offre un'azione energica. Irresistibile per gli appassionati di arcade.

Tipo.....	Arcade
Interesse.....	15
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★★

Versione Spectrum

Questo adattamento è eccellente. La grafica dei combattimenti è elaborata e le scene ben differenziate da un livello all'altro, ma in monocromia. L'animazione è



Meno colori, ma una precisione...

fluida e abbastanza rapida e lo scrolling non perde un colpo. Un'eccellente musica di circostanza, basata su più voci, presenta la versione 128K. Invece, gli effetti sonori nel corso dell'azione sono ridotti e un po' monotoni (K7 Imagine).

Tipo.....	Azione
Interesse.....	16
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★

Nota

Un soft d'azione avvincente, la cui realizzazione tecnica su cpc è perfetta. Si può apprezzare particolarmente la qualità delle animazioni e dello scrolling (le scene di combattimento sul treno sono eccellenti). Tuttavia, come l'omologo dei bar, il gioco soffre d'una certa mancanza di realismo nei combattimenti.

Eric Caberia

Zone

PC, EGA, CGA

I giochi di ruolo si collocano spesso in un Medioevo mitico. Qui, è un mondo violento di fantascienza post nucleare, che serve da sfondo alla peregrinazione d'una banda di sopravvissuti.

Loriciels

Un'esplosione nucleare ha devastato il pianeta. Una gang si è formata al vostro comando. Sono una decina, armati di asce, pugnali o di Magnum. Alla guida d'un carro d'assalto o di qualche



Check-up del gruppo secondo sei criteri

Harley, quest'orda fa di tutto per sopravvivere: attaccare gli Skin-head o i Killer, farsi delle conoscenze presso le tribù meno violente e soprattutto reperire senza sosta il carburante e gli alimenti necessari alla sopravvivenza del gruppo. Zone non è il primo soft che si rifà al wargame/

Savage

CPC, AMSTRAD

Selvaggio, innamorato, ma muscoloso, voi dovete correre, combattere, affrontare schiere di nemici per liberare la vostra amata.

Firebird

L'eroe di questa avventura ha un bell'essere selvaggio, ciò tuttavia non gli impedisce di innamorarsi d'una bella ragazza, rapita da uno stregone. Il barbaro è prigioniero nel sinistro castello dello stregone e deve innanzi tutto uscire di là. Eccolo che corre nei corridoi dove lo aspettano tutte le qualità possibili di mostri e la battaglia comincia. Egli si apre un passaggio fra i ranghi nemici a colpi di ascia, ma ogni volta che uno di essi lo tocca, il suo livello di energia si abbassa pericolosamente. I mostri blu, i più resistenti, si lasciano sfuggire un'icona quando muiono. Raccoglietela per ottenere un'arma potente il cui effetto è però limitato. Più lontano, voi dovete superare



Il selvaggio affronta dei temibili guardiani.

cose, dei crani e dei fantasmi vi attaccano senza sosta. Se sopravvivete a questa folle attraversata, potrete finalmente liberare la vostra amata! Nel terzo livello, guidate la vostra amica aquila attraverso un labirinto. Essa vola fra due pareti evitando dei pesi che cadono attorno a lei ed i trabocchetti più diabolici.

ed avete la possibilità di giocarli, reinserendo il codice ottenuto quando avete terminato il livello precedente. Se non possedete questo codice, voi potrete quanto meno giocare, ma avrete una sola vita. Tutte queste qualità fanno di Savage uno dei migliori giochi d'azione su CPC.

A.H.L



I totem della valle della morte.

un lago di fuoco saltando su delle piattaforme. E' un passaggio delicato, che esige molta precisione, ma bisogna far presto, perché i vostri nemici ne approfittano per tormentarvi. Ogni tanto, dovete anche affrontare dei temibili guardiani che tentano di abbattervi a colpi di saetta. L'azione è molto violenta ed i vostri nemici non vi lasciano un istante di respiro. Nel secondo livello, voi attraversate la valle della morte, nella quale vi aspettano nuovi pericoli. La scena è rappresentata in 3D e voi filate a tutta velocità slalomando fra dei totem di pietra che dovete evitare. Per complicare ancora le



Il selvaggio fugge dal castello.

Savage è un eccellente gioco d'azione, rapido e difficile, che metterà a dura prova i vostri nervi. Le azioni molto varie sono tutte ben riuscite. Ma la cosa più importante di questo programma risiede nell'incredibile qualità della realizzazione. E' una delle migliori edizioni che si siano viste su CPC - ci si crederebbe perfino su un 16 bit - e ciò dimostra perfettamente quanto si possa ottenere se ci si impegna ad usare veramente a fondo questa macchina. La grafica è eccellente, i colori magnifici e l'animazione irreprensibile. Inoltre, il secondo ed il terzo livello si possono caricare direttamente



L'aquila all'entrata del labirinto.

Tipo.....	Azione
Interesse.....	17
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★★

Note

Bravo, finalmente un soft ben programmato su CPC. La grafica è superba, l'animazione rapida e fluida e gli effetti sonori appropriati. L'interesse del gioco non è il massimo ma la sua realizzazione tecnica è veramente notevole per la categoria 8 bit. La grafica è il meglio dalla bassa soluzione utilizzando al massimo la tavolozza dei colori. Un superbo hit!

Phantom Fighter

Amiga, PC



GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	POTENZIAL.	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	45000-55000

Phantom Fighter è uno shoot'em-up piuttosto classico in cui voi affrontate delle navi nemiche in un tema abbastanza trito e ritrito. Durante il game potete procurarvi armi supplementari oltre a quelle in dotazione all'inizio del gioco. L'equipaggiamento disponibile è indicato da una lettera e cambia ogni volta che voi gli sparate sopra. La sola originalità di questo programma, rispetto ad altri del suo genere sta nell'alternanza tra scene a scrolling verticale e quelle a scrolling orizzontale. E' un gioco difficile poiché i vascelli nemici sono decisamente rapidi e sganciano bombe che hanno purtroppo la tendenza a confondersi con lo scenario rendendovi il compito di individuarle arduo. Infatti è un po' difficile difendersi da ciò che non si vede o si intravede a malapena. Forse è una critica un po' severa per questo programma, che in definitiva se non è meglio non è neanche peggio di altri in circolazione. (Dischetto Martech)

Rampage

Console Sega, ST, C64



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Rampage fa parte del genere piuttosto vasto degli arcade anzi direi in questo caso di una buona versione di un gioco arcade! Questo soft vi dà la possibilità di scegliere sia che giochiate da soli oppure in coppia il mostro in cui desiderate incarnarvi per iniziare l'avventura. E così il massacro ha inizio. Lo scopo che vi proponete è semplice: bisogna distruggere tutto al vostro passaggio, senza che niente resti in piedi. Vi arrampicate addirittura lungo gli edifici per demolirli a pugni, però attenzione, dovrete vedervela con gli elicotteri che vi danno la caccia e non hanno intenzione di farvi continuare impunemente. Esistono altre versioni di questo gioco, a vantaggio di questa per Console Sega è la migliore qualità sia per la grafica, che per l'animazione, che per il controllo dei personaggi decisamente più manovrabili. Per contro troviamo che l'azione è un po' ripetitiva, ma Rampage piacerà particolarmente ai più giovani, soprattutto se giocano in due. (Cartuccia Sega)

Robocop

CPC, MSX, Sp., C64, Amiga



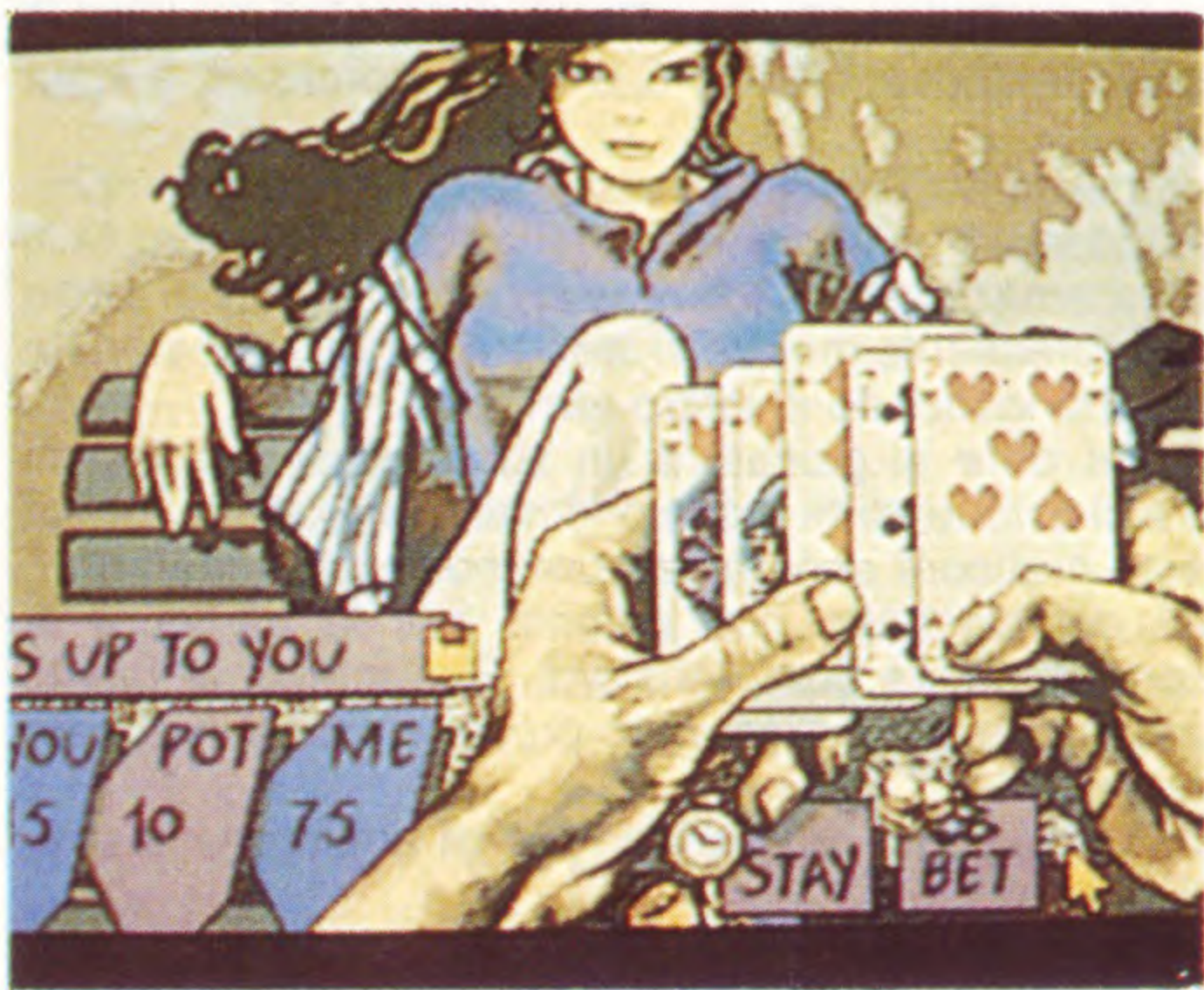
GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-21000

Ispirato all'omonimo film di successo, questo programma si propone di farvi vivere le movimentate avventure dell'agente Murphy, un poliziotto vittima di un agguato, i cui resti mutilati sono stati ricomposti in un corpo di titanio. Murphy è ormai un vero strumento di guerra urbana la cui unica motivazione è il desiderio di vendetta. Equipaggiati di un sistema d'armi che si evolve, dovete affrontare orde di malfattori. Questo gioco d'azione in fondo classico (sono soprattutto i vostri riflessi a essere stimolati), piacerà per la qualità della realizzazione tecnica. La grafica usa in effetti con efficacia la bassa risoluzione, i colori sono vivaci e gradevolmente distribuiti, dando all'insieme una certa raffinatezza grafica. Anche l'animazione è di buona qualità: si noteranno in particolare lo scrolling orizzontale e la scioltezza degli spostamenti dei vari protagonisti. Per quanto riguarda la colonna sonora, dà dei buoni risultati, considerando le possibilità del CPC. (Dischetto Ocean)

Teenage Queen

ST

GENERE	STRIP-POKER	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



E' difficile entusiasmarsi per uno strip-poker quando se ne sono già visti molti altri fino a farne indigestione.

Tuttavia questo è quello che di gran lunga è stato fatto di meglio in tale genere. I disegni sono superbi, senza paragone con le precedenti versioni e sono molto più suggestivi delle digitalizzazioni.

Molto seducente, questo Teenage Queen, e poiché i disegni sono numerosi bisogna ben impegnarsi per scoprire tutto, tanto più che la ragazzina bluffa bene e il più delle volte riesce a trarvi in inganno.

Se siete tentati da uno strip-poker, non dovete avere molti dubbi, scegliete questo programma e non altri. Non si discosta di molto dalla versione ST quella di Amiga, che offre delle buone attrattive a cominciare dall'eccellente digitalizzazione di voci e risate che accompagnano la partita, anche se si sarebbe preferita più varietà. Le grafiche non digitalizzate sono numerose e variate.

(Due dischetti Ere)

Tiger Road

C64, CPC, ST,
Spec. Amiga

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000



Dopo Bionic Commando, questa nuova versione di un gioco arcade della Capcom ci offre azione pura e dura, dall'aroma di soia. Avete il ruolo di Lee Wong, un temibile guerriero orientale e affrontate numerosi avversari che vi attaccano da ogni parte. Bisogna assolutamente evitare di lasciarsi accerchiare, ma si può sempre saltare per sfuggire loro quando la pressione diventa troppo forte. Quest'ultima nota non riguarda tuttavia solo questo gioco... In linea generale, la mobilità è la chiave del successo. Nel corso del vostro cammino potete procurarvi diverse armi, come una lancia, una sciabola o una mazza, ma non correte troppi rischi, poiché hanno tutte lo stesso effetto. Tiger Road è un gioco d'azione molto avvincente che non vi lascia un attimo di tregua. La versione su CPC è piuttosto diversa, benché ci si ritrovi lo stesso principio di gioco. Certe sale sono del tutto differenti nelle due versioni e gli avversari non sono sempre gli stessi. A livello di realizzazione si noterà che gli sprites sono più grandi che su C64 e i colori meglio utilizzati. (Dischetto Capcom)

Tomcat

C16, C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	7500-29000



In questo game facciamo un balzo nel futuro!

In piena prima metà del XXI secolo, dovete neutralizzare, ai comandi di un F 14, un complesso militare automatico il cui computer di controllo è andato in tilt creando allarme, non del tutto ingiustificato, nella zona. Vi è stata affidata questa missione, non mancate di portarla a termine!

Voi sorvolate l'installazione, godendo di una vista dall'alto. Se arrivate a toccare certi punti del territorio sorvolato, potete aumentare la vostra potenza distruttiva.

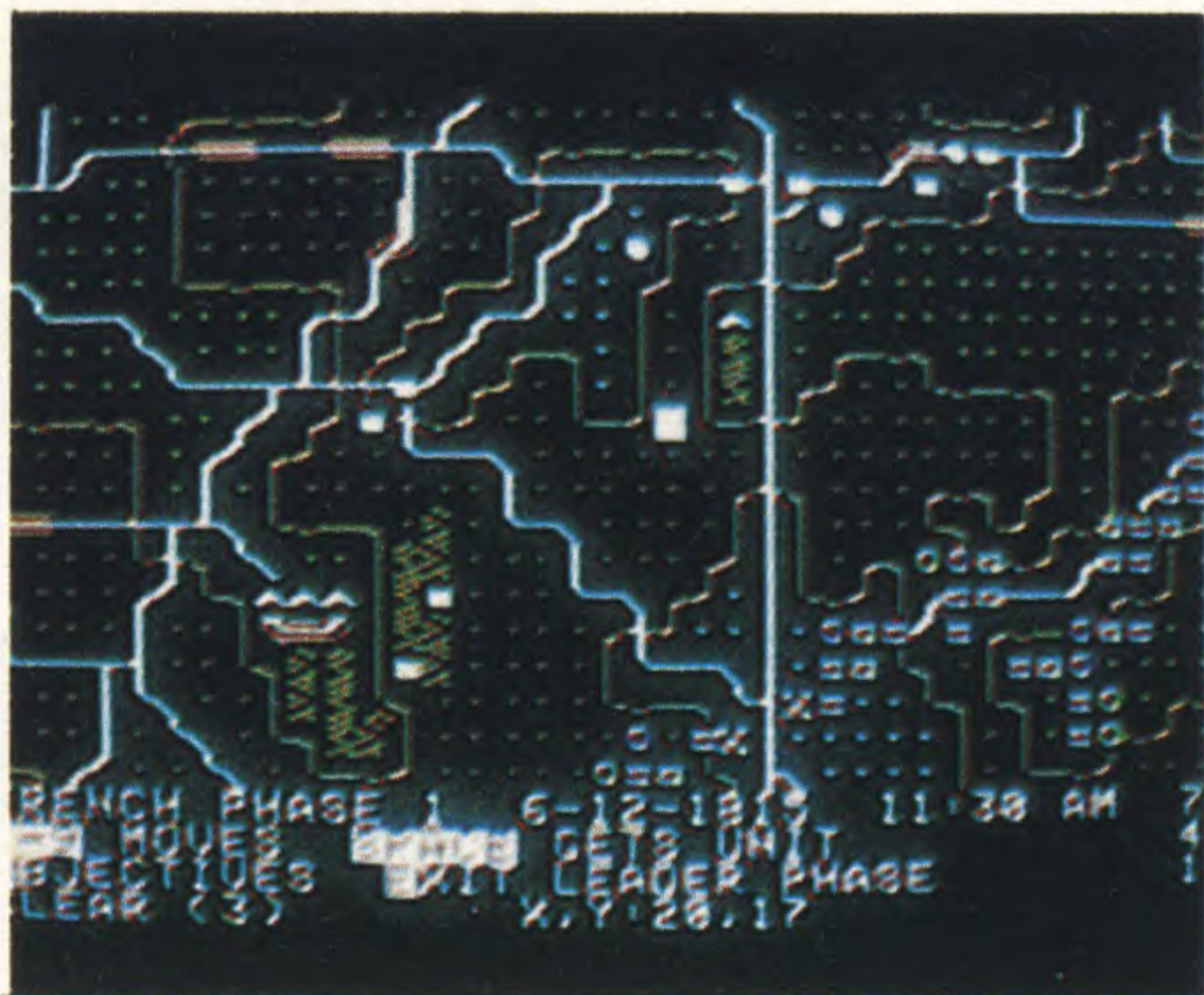
La grafica del soft è gradevole e fornisce all'ambiente un notevole realismo (varietà di dettagli e grande numero di sistemi di difesa). Lo scrolling verticale del gioco è eccellente e lo spostamento dei vari oggetti è molto fluido. La colonna sonora è, pure lei, molto soddisfacente.

Con questo programma si è dimostrato che vale più un piccolo Tomcat entusiasmante di un grande (in senso pubblicitario) Afterburner.

(Cassetta Players)

Battle of Napoleon

Apple II,
C64, PC



GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA.	☆☆☆	PREZZO	59000-79000

Questo wargame vi invita a tuffarvi nel XVIII secolo e a rivivere le battaglie sostenute da Napoleone (Ve lo ricordate? Ma sì, quel piccoletto con la mano sempre nascosta che i maligni sostengono nascondesse qualcosa!). Il fatto è che voi "siete" Napoleone e potrete esercitare il vostro comando a Waterloo, Borodino, Auerstadt, Quatre Bras oppure anche in uno scenario immaginario generato dal programma. A ogni turno passate in rassegna i vostri differenti corpi d'armata e prendete le decisioni che s'impongono secondo la situazione. La grafica è semplice ma chiara e ben curata e alcuni buoni effetti sonori accompagnano il gioco. Lo svolgimento di questo wargame è molto realistico e particolarmente interessante. Il punto più negativo e spiacevole è che purtroppo dovrete aspettare lunghi istanti per i calcoli, anche se disponete di una scheda acceleratrice. Ci viene spontaneo notare che familiarizzare con giochi di precisa collocazione storica, come questo, possa forse rendere più vivo e interessante lo studio della storia anche per i ragazzini più restii (n.d.r.) (Dischetto SSI)

Baal

Amiga,
C64, ST



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000

Questo game ripropone l'eterna lotta che il mondo vive fin dagli albori dei tempi e che vedrà il mondo finire senza mai sopirsi, purtroppo, completamente.

Vi troverete armato di laser, a scendere nel rifugio di Baal, il dio malefico, allo scopo di distruggerlo e riportare la terra al bene. Per ripulire ogni settore dovete disattivare barriere di energia ma non solo questo, dovete evitare le numerose trappole che troverete lungo il percorso e combattere ogni sorta di mostri intenzionati a fermarvi in ogni modo possibile. Bisogna inoltre procurarsi del carburante in modo da spostarsi da un settore all'altro a bordo di un trasportatore. Baal è un gioco gradevole, benché l'azione a lungo andare sia un po' ripetitiva, non stanca. La Psygnosis firma ancora una volta una realizzazione di qualità: scenari superbi, eccellente impiego del colore, animazione senza difetti e colonna sonora molto convincente. Un gioco d'azione seducente che incanterà gli appassionati del genere.

(Dischetto Psygnosis)

Blasteroids

Amiga, CPC,
C64, MSX



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	19000-29000

E' dentro alla vecchia terracotta che vengono preparate le migliori zuppe. Vi chiederete, è mezzogiorno che si parla di pentole e zuppe? Ma non è un che modo un po' insolito per riparlarvi, diciamo così, di una vecchia zuppa. Riprendendo il tema di Asteroid (il precursore dei giochi d'azione spaziale), Blasteroids ripropone in modo semplice questo tema di gioco. Dovete esplorare diversi settori della galassia ingombre di meteoriti e di vascelli di extraterrestri. Motivo di interesse è dato dal fatto che la distruzione dei vascelli alieni vi permette di migliorare l'armamento e la potenza di propulsione del vostro vascello. Il vostro ultimo obiettivo è annientare Mukor (una creatura immonda sorgente di tutti i vostri fastidi), forte dell'esperienza e delle armi acquisite durante le fasi precedenti. Gli effetti grafici sono eccellenti, ma anche le animazioni multiple che prevedono un nuero considerevole di oggetti nello schermo. Anche su CPC, pur non avendo la meravigliosa grafica di Amiga, a causa degli inconvenienti inerenti all'adattamento su 8 bit, questo soft non delude. (Dischetto Image Works)

Bowls

Amiga



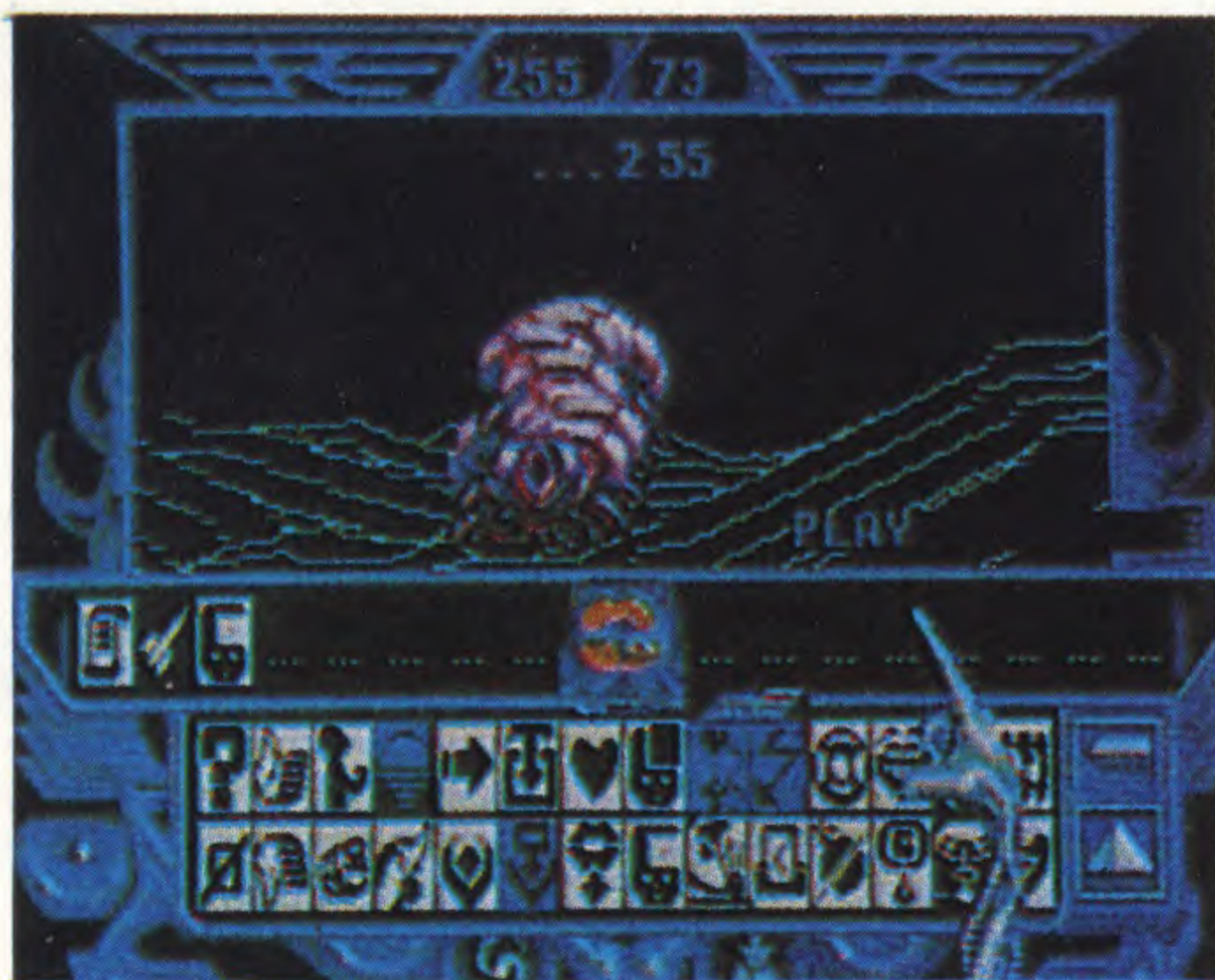
GENERE	BOCCE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆
PRESENTAZ.	☆☆☆	PREZZO	39000

Bowls è, per quanto ne so, il primo simulatore di bocce disponibile su microcomputer. Simulmondo, una società italiana, propone qui un gioco relativamente semplice ma tuttavia completo e come molti sanno popolarissimo in certe regioni, se non in tutte, dislocate in ogni parte della nostra Penisola. Il menu di presentazione offre tre tipi di terreno: terra, sabbia o pista e soprattutto un modo allenamento che vi permetterà di studiare l'effetto dello "spin", della potenza e della direzione dei vostri colpi. Come si può vedere dalla foto, la realizzazione grafica è multifinestra, l'animazione del lanciatore è in 3D. I suoni sono talvolta troppo ridotti. Nelle finestre laterali si evidenzia il punteggio raggiunto. Bowls è semplice ma efficace, ammesso che si apprezzi la minor ricchezza ludica delle bocce rispetto al golf o al minigolf. Un genere che potrà piacere ai nonni (una volta tanto è giusto pensare anche a loro), che potranno esibire con profitto l'abilità e il colpo d'occhio acquisiti giocando sui tradizionali campi di bocce.

(Dischetto Simulmondo)

Captain Blood

Apple II GS,ST,
C64, CPC



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	22000-39000

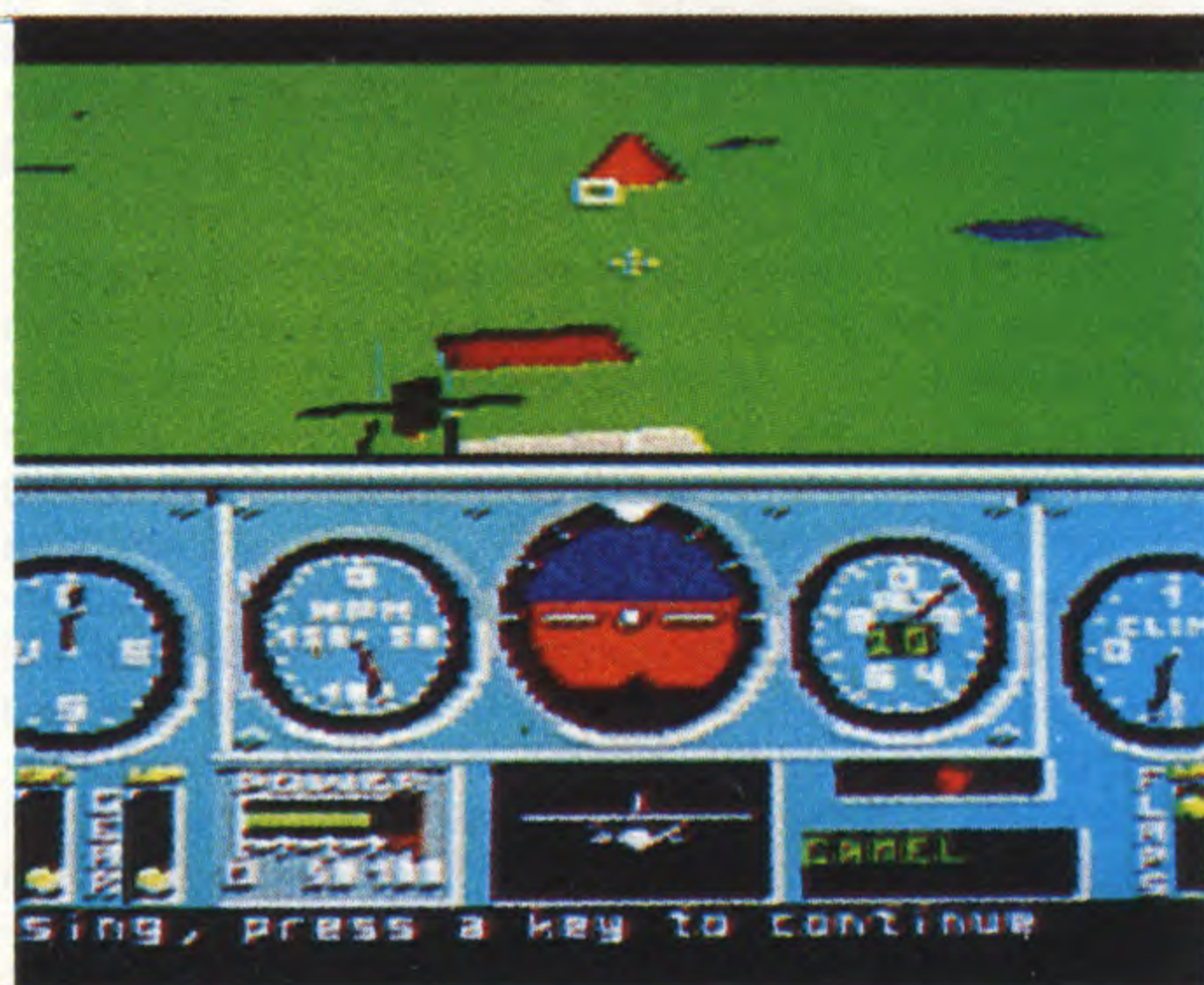
Questo è un personaggio molto noto ai videogiocatori del genere ludico.

Vi parliamo di Bob Morlock, ideatore di giochi ludici, è disintegrato ormai fisicamente e poi rimaterializzato nell'universo di un gioco informatico sotto le spoglie di "Captain Blood". Ormai completamente indebolito a causa della mancanza di fluido vitale, il nostro capitano deve fare appello alle ultime forze per immagazzinarne di nuovo, con l'aiuto della bioscienza dell'Arche. Ed ecco che Blood, manda in tutte le galassie i suoi cinque cloni alla ricerca di questa indispensabile energia, cloni molto coraggiosi e pronti a morire per lui.

La conversione su GS è ben realizzata, se si tralasciano i sorvoli nei frattali e gli effetti grafici indegni su GS. Questo soft, senza essere un gioco che richiede un lungo allenamento da parte vostra, apporta alcune innovazioni interessanti (il sistema dell'Upcom per esempio). Un buon programma, in definitiva, quasi-mitico, malauguratamente un po' disservito da uno scenario troppo semplicistico. (Dischetto Ere)

Chuck Yaeger's A. F. T.

CPC, Apple II
PC, C64



GENERE	SIM. VOLO ACROB.	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	14900-89000

Ecco infine la versione CPC di questo eccellente simulatore di acrobazie aeree già provato su PC e C 64. Questo programma vi propone sedici missioni diverse, uno slalom tra le torri, un rasoterra mozzafiato sotto dei portici, diversi voli di addestramento e ogni genere di splendide evoluzioni. La realizzazione grafica e sonora di questa versione CPC è molto convincente. L'animazione è talvolta un pò frammentaria, ma l'insieme del gioco, nonostante tutto, rimane realistico, soprattutto per quanto concerne il comportamento e le reazioni dell'apparecchio che pilotate e la grafica 3D a tutta superficie dello scenario. Sfortunatamente, a causa delle possibilità ridotte della macchina, i programmatori sono stati costretti a sopprimere dal menu alcune opzioni, quali la registrazione dei voli, l'inseguimento di un avversario o le vedute esterne dell'aereo. Il soft è dunque meno completo, soprattutto dal punto di vista della scenografia, dei suoi omologhi per C 64 o PC. Non è però per questo meno divertente da giocare.

(Dischetto Electronic Arts)

Cybernoid II

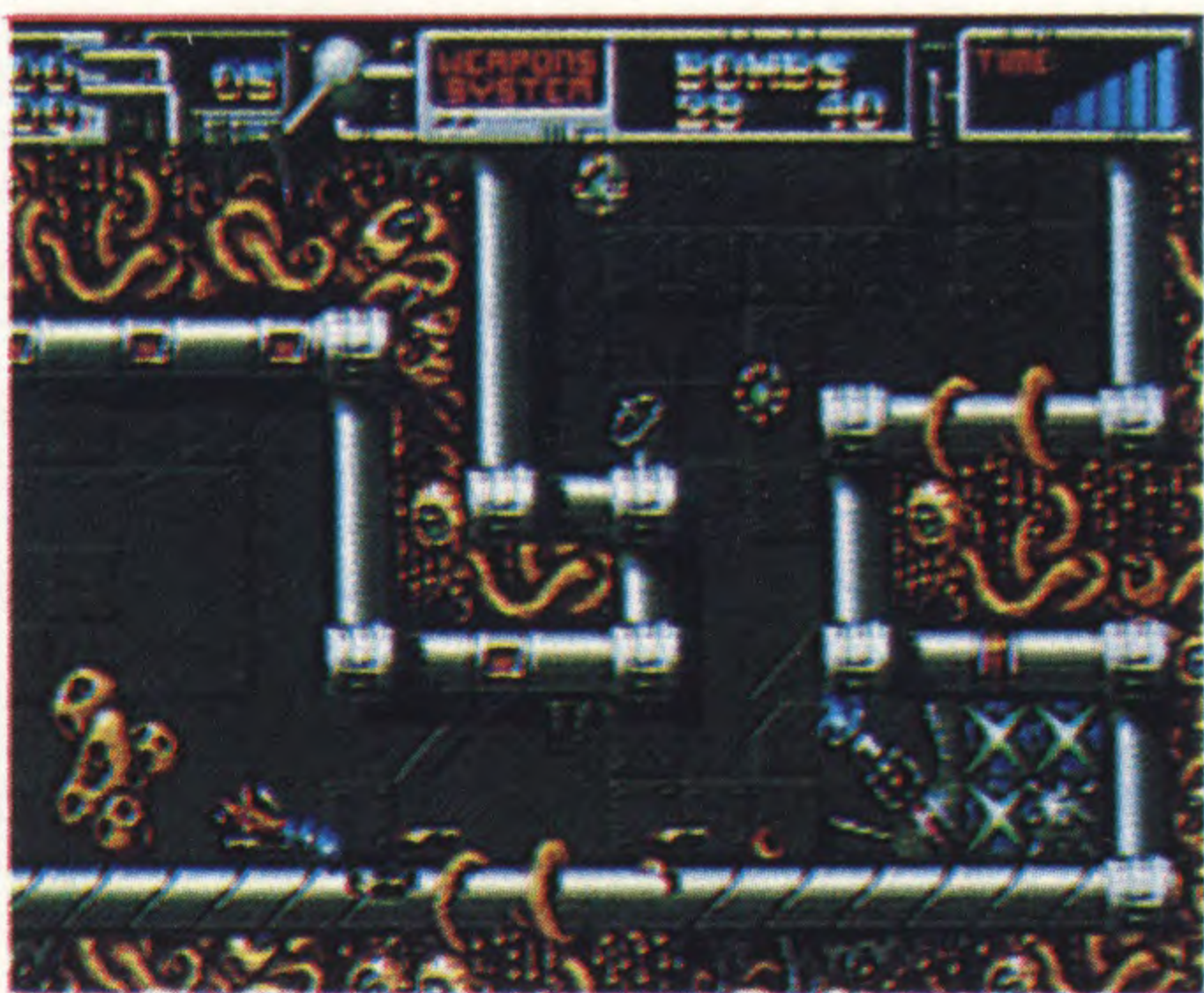
Amiga, ST, CPC,
C64, Spectrum

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

SHOOT'EM-UP
16
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
15000-39000



Molto simile alle versioni 8 bit (testate su Guida Videogiochi n.1), Cybernoid II non possiede che un difetto, la mancanza di originalità del gioco e della realizzazione grafica. La seconda edizione di questo classico gioco d'azione/labirinto assomiglia molto al primo titolo della serie. Ma se si accetta di trascurare questi handicap, gli appassionati del genere non saranno affatto delusi da questa partita che riesce a mantenere sempre vivo l'interesse.

Ricordiamo che per recuperare i tesori della Federazione saccheggiati dai pirati, lanciate il vostro vascello in un complicato susseguirsi di depositi sotterranei. Lo scenario molto vario e dettagliato, la ricchezza e varietà di armi a disposizione e di nemici da combattere ne fanno un gioco davvero interessante. La grafica è molto raffinata, la musica molto convincente e i quadri degni dei migliori smanettoni. Concludendo: un ottimo shoot'em-up molto buono che si basa sulla reputazione del suo precursore.

(Dischetto Hewson)

I TUOI GIOCHI DOVE LI COMPERI ?

HEY TU !!

TRONI GAMES

DAL 1983 TI CONSIGLIA I MIGLIORI:

PRIMA DI ACQUISTARLI LI PUOI ANCHE PROVARE !!

☆ COMMODORE 64 ☆ AMIGA ☆ ATARI ST ☆ 400XL ☆ 800XL ☆
AMSTRAD ☆ MS-DOS ☆ SPECTRUM ☆ MSX ☆

Siamo in Via Pascoli 56 (ang. V.le Romagna) tel.: 02/230207 MILANO

Crazy Cars II

CPC, Amiga,
ST

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

CORSA AUTO
17
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
18000-39000



Voi avete il ruolo di un agente dell'FBI incaricato di eliminare una gang di scassinatori protetta da poliziotti disonesti. Al volante di una Ferrari dovete attraversare quattro stati americani, inseguiti dalla polizia che dispone barriere sulle strade per tentare di fermarvi. Voi disponete di un tempo limitato per andare da un posto all'altro, perciò studiate attentamente la carta per scegliere il miglior itinerario e tenete d'occhio il quadro di bordo per non farvi sfuggire l'incrocio opportuno. Non esitate neppure ad attraversare i campi per raggiungere un'altra strada che vi farà risparmiare tempo. Questo intelligente scenario rinnova con allegria il genere e ci si lascia subito prendere dal gioco. I comandi sono molto precisi, fortunatamente, poiché è un gioco difficile. Un programma appassionante su CPC. Anche la versione Amiga di Crazy Cars II è eccellente e si è immediatamente sedotti da questa corsa diversa dalle altre. La realizzazione è irreprensibile e la colonna sonora molto convincente. Si ode anche il rumore del vento quando ci si ferma a consultare la mappa. Un successo. (Dischetto Titus)



Il menu d'azione dell'artificiere

stick vi permettono di selezionare uno dei personaggi, poi una delle azioni che si possono intraprendere. Questo stesso cursore si trasforma in visore quando è puntato sulla finestra di gioco centrale. Per prima cosa dovrete memorizzare al più presto le possibilità di ciascun membro dell'equipaggio. Il capo della gang può sparare sul nemico. Viene poi l'artificiere che dispone d'una importante panoplia di esplosivi: granate, bombe a scoppio ritardato, ecc. L'equipe conta infine uno specialista delle esplorazioni e delle trasmissioni, che sarà incaricato di perquisire le stanze, ascoltare alle porte o di scassinare le serrature, di contattare la base o far funzionare i computer dell'ambasciata. Quando si sceglie uno dei personaggi, il suo menu "azione" si apre a destra dello schermo; ma attenzione, se il nemico appare in questo momento, bisogna per esempio essere pronti a sparare, parlamentare o a lanciare una granata. Ci si destreggia allora senza tregua fra strategia ed azione. Secondo aspetto ludico della partita, il tracciato del piano dei luoghi visitati. Dovete trovare al più presto delle armerie per deporvi le armi, i locali dove sono tenuti prigionieri gli ostaggi, le scale segrete, gli uffici di trasmissione... Mayday Squad non accetta d'altronde che un solo percorso per riuscire nella missione. Il gioco è appassionante, ma, quando anche lo si sarà vinto, non sarà possibile cambiare l'impostazione del gioco e quindi trovare nuove strategie. Parliamo infine del contesto sonoro e grafico dell'avventura. I disegni sono particolarmente precisi. Il gruppo è visto di spalle e la rappresentazione dei nemici o degli oggetti è abbastanza particola-

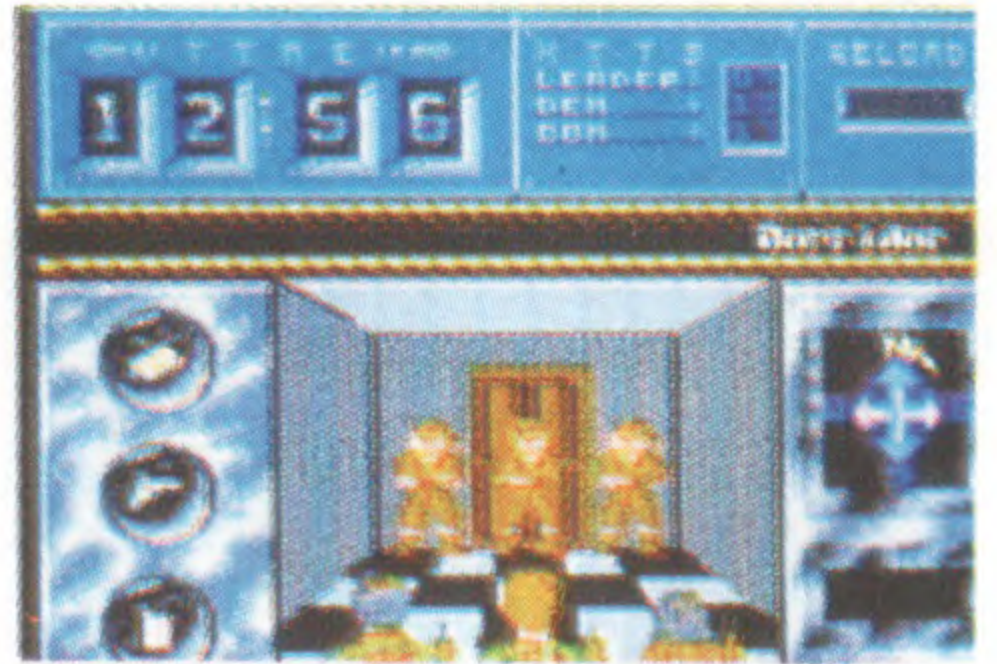


Si deve reagire presto!

reggiata, perché si sappia sempre se sparare o cercare. L'ubicazione delle stanze e dei corridoi è molto logica; gli effetti sonori sono realistici e variati (spari, bombe, eccetera.). Mayday Squad si presenta quindi come un soft metà avventura e metà azione ben realizzato sullo schermo e sufficientemente ricco nella sua strategia, per appassionare gli amatori. E se la scena è un po' troppo fissa, restano comunque i diversi livelli di difficoltà per garantire parecchie ore di gioco appassionante.

M.B.

Tipo.....	Avventura/Azione
Interesse.....	16
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★
Suono.....	★★★



Mayday Squad: versione C 64

Versione C64

La versione C 64 di Mayday Squad è un po' più ridotta quanto a possibilità di gioco rispetto alla versione studiata per Amiga. Ciascuno dei tre personaggi non espleta qui che una sola funzione per volta, che sia lo sparo, il lancio di bombe o l'esplorazione dei luoghi circostanti. L'unica arma che resta per sedurre il giocatore è la scoperta del labirinto formato da stanze e corridoi e lo sparo guidato dal visore presente al centro dello schermo principale.

C.T.

Tipo.....	Avventura/Azione
Interesse.....	13
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★
Suono.....	★★★

Vindicators

AMSTRAD CPC

Tutto accade nel XXVI secolo a bordo di un tank, dovete impadronirvi delle basi installate da un impero tentacolare. Un gioco arcade che sfrutta al meglio il vostro CPC.

Tengen. Autore: Consult Computer System.

Tengen è l'etichetta dell'editore Domark che avevamo già visto nell'adattamento su micro del gioco arcade (Star Wars). Ecco dunque alle prese con un titolo nato, una volta di più, dai giochi arcade e firmato Atari. Questa volta siete proiettati in pieno XXVI secolo, dove una guerra vi contrappone alle potenti truppe dell'impero Tangent. Beninteso, voi disponete d'un imponente mezzo di distruzione: il tank da combattimento SR-88. Il vostro compito è semplice, ma difficile da realizzare: dovete prendere

possesso successivamente di quattordici stazioni a livelli multipli, distruggendo prima tutte le installazioni nemiche. Ognuna delle stazioni possiede dei sistemi di difesa sofisticati, come torrette a cannoni girevoli o tank superpotenti, che non cesseranno di tentare di distruggervi. Il vostro mezzo, malgrado la sua maneggevolezza e la sua potenza di fuoco, dispone sfortunatamente solo d'una piccola riserva di carburante. Questo inconveniente non è da poco, poiché malgrado i tiri nutriti dei vostri

avversari e le molteplici trappole che vi sono tese, voi dovete essere continuamente in cerca di certi elementi, specialmente di bidoni di carburante. La scena futurista nella quale siete immersi è carica di pericoli. Infatti, una serie di ostacoli, come muri o barriere elettriche, vi costringono ad essere sempre concentrati ed attenti nei vostri spostamenti. I tank nemici, da parte loro, non manifestano alcuna pietà e si accaniscono con terribile violenza se vi trovano bloccati per qualche difficoltà del territorio. Inoltre, la difficoltà è accresciuta dai bombardamenti d'un drone. Però i differenti oggetti che troverete vi permettono d'ottenere dei bonus: campo di tiro maggiorato, aumento della potenza di fuoco e della frequenza del tiro, schermo di protezione (diminuisce le perdite di combustibile), cannone a bombe. E non bisogna dimenticare di cercare l'indispensabile chiave che vi permetterà di aprire le porte che vi daranno accesso ai livelli successivi, il soft può essere giocato a due cosa che permette una vera collaborazione fra giocatori. La grafica è particolarmente riuscita, a dispetto della debole definizione della bassa risoluzione (160x200), gli autori del programma sono riusciti a dare ai diversi tank una "impressione" di volume. Le animazioni sono indiscutibilmente uno degli aspetti più spettacolari del soft. Infatti, malgrado il suo piccolo microprocessore, il programma riesce a gestire con celerità un gran numero di oggetti diversi, il tutto grazie a scrolling multidirezionali efficaci, il che, a giudizio di programmatori esperti di CPC, non è affare da poco. Gli effetti sonori non sono molto spettacolari, ma possono soddisfare. *E.F.*

Guardatevi dagli attacchi aerei



Lo schermo è nel modo a due giocatori: l'altro tank è vostro alleato

Tipo.....	Azione
Interesse.....	15
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆

Versione ST

Contro tutte le attese, la versione ST di Vindicator è deludente. Malgrado la grafica di buona qualità, il programma è molto mediocre, le animazioni perdono colpi e annullano l'interesse del gioco.

Il sonoro è sufficiente. I programmatori di Tengen dovrebbero però approfondire il "mistero" che permette loro di ottenere animazioni più rapide su 8 bit che su 16. (Dischetto Tengen)

M.B.

Tipo.....	Sport
Interesse.....	17
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆☆

Attacco simultaneo dei due tank



Note

Vindicators è un gioco arcade che mi piace molto e conservo un ottimo ricordo d'una sera di gioco accanito in equipe col mio amico. Trovo che M.B. sia un po' eccessivo nel suo giudizio sulla versione ST. E' vero che l'animazione è lenta e che ciò gli toglie una parte d'interesse, ma l'azione resta avvincente, specialmente giocando a due.

C.T.

Tanto la versione CPC trae profitto dalle capacità della macchina, quanto la versione ST soffre d'un grave difetto. Se la grafica è piacevole e gli effetti sonori corretti, l'animazione è d'una lentezza esasperante. Quando parecchi oggetti si trovano sullo schermo, gli spostamenti avvengono lentissimamente ed a scatti, il proiettile d'un cannone attraversa lo schermo alla velocità d'una lumaca asmatica!

Mad Max

Voi avete la chiave: l'uscita è là!



★ HITS ★

dea di reintegrare il vostro livello di sangue prima di averli vampirizzati, rischiereste d'essere uccisi durante il vostro pasto da uno dei vostri affascinanti vicini (un palo in legno conficcato nel cuore). Nei livelli successivi, il gioco diventa molto difficile, perché dovete percorrere nuove stanze e affrontare, come supplemento, dei cacciatori di vampiri: i fantasmi delle vostre antiche vittime.

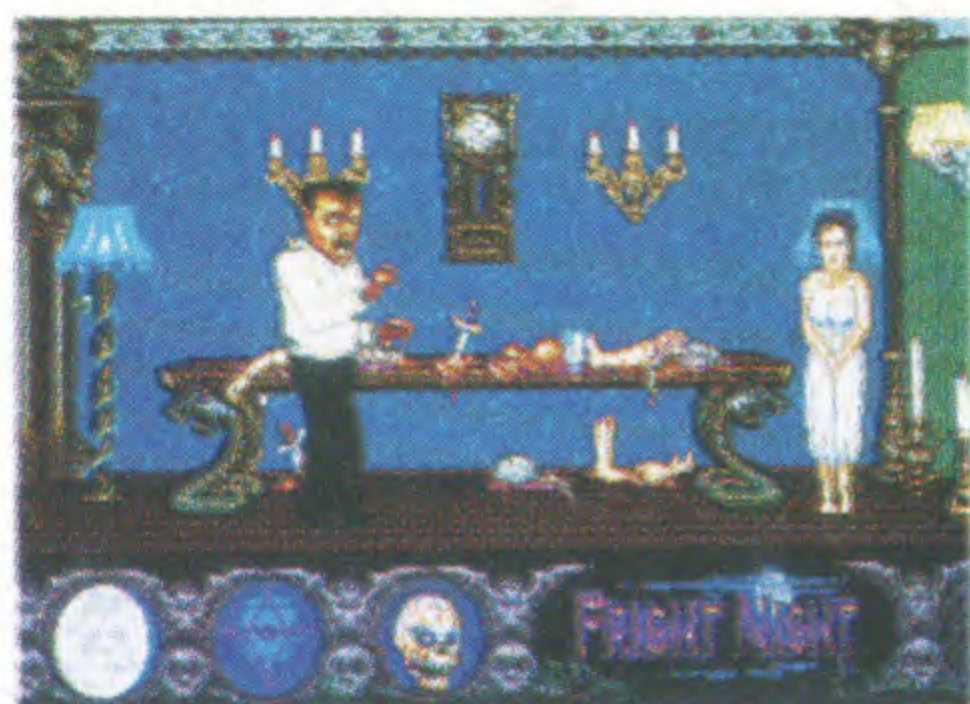
Questi ultimi si manifestano non macabre apparizioni (mani che escono dal pavimento, spettri fluttuanti), il cui contatto vi indebolisce rapidamente. La realizzazione tecnica di questo programma è perfetta. La grafica e la programmazione traggono buon partito dalle possibilità di Amiga. Le animazioni piene di humor rendono, con realismo, l'istinto bestiale che vi anima: le scene di vampirizzazione sono superbe (voi piantate i vostri canini con foga).

Gli effetti sonori sono stati oggetto d'una rifinitura quasi perfetta. Il gioco è, infatti, condito di ululati di lupo, di scricchiolii, di suoni di passi, sullo sfondo di musica funebre (da notare una superba digitalizzazione all'inizio del programma). Questo soft costituisce una gradevole trovata che potrebbe lasciar presagire l'apparizione d'un nuovo genere su micro: il soft di serie B, dove humor e cattivo gusto si fonderanno per il nostro piacere. Da segnalare la presenza di denti da vampiro nella confezione del gioco. (Dischetto Microdeal)

E.F.

Tipo.....	Azione/Orrore
Interesse.....	15
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆☆

Piccola vergine impaurita, bocconcino prelibato!



Prospettiva allettante per un gioco sorprendente

Raffles

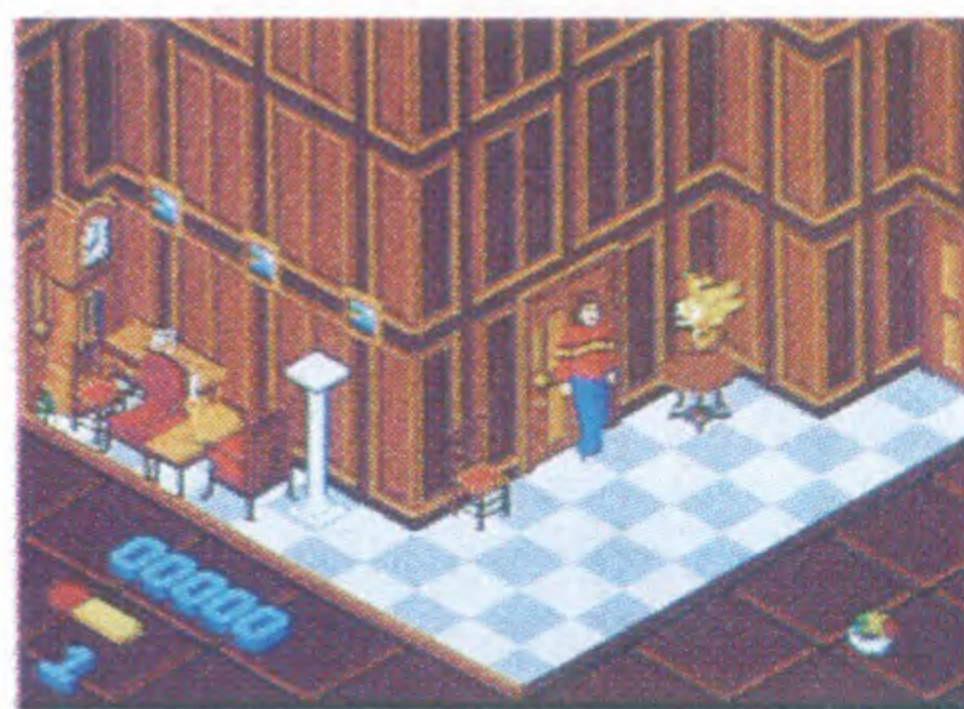
ATARI ST

Miglior ladro della regione, siete anche un atleta. Una vedova vi ingaggia.

Ibrido fra avventura ed azione, Raffles è un rompicapo che richiede abilità ed intuizione.

The Edge.

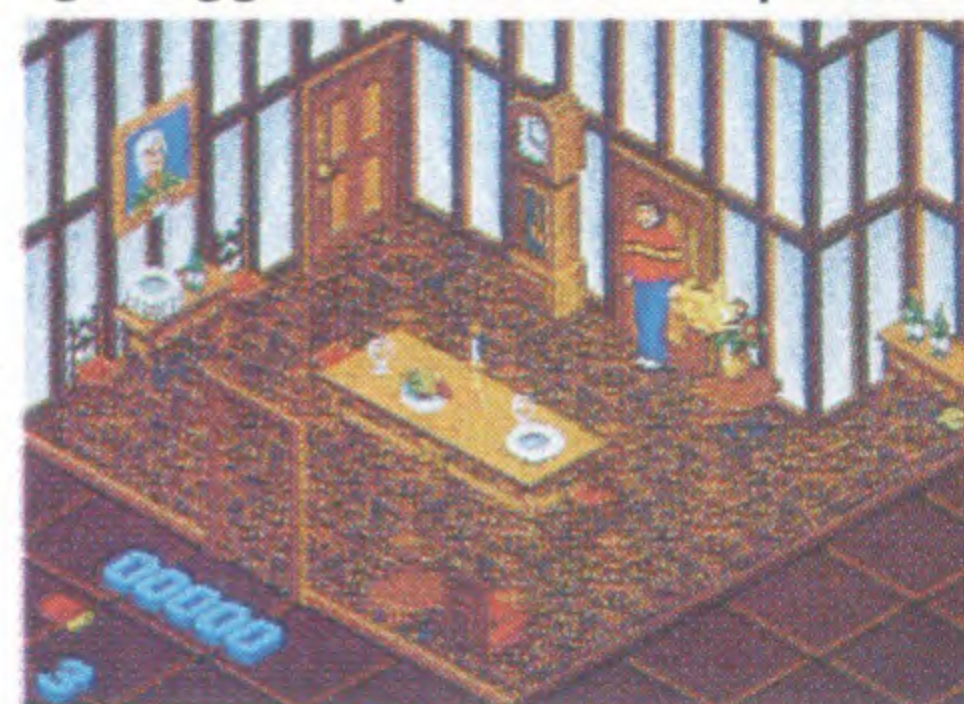
Dove finisce l'azione, dove comincia l'avventura? Questa domanda rischia di porsi sempre più spesso. Il cocktail di generi diversi è, in effetti, la conseguenza logica dell'aumento di potenza delle macchine e del miglioramento delle tecniche di programmazione. Il "3D visto di lato" è uno dei procedimenti utilizzati dai programmatori per migliorare la coerenza e soprattutto il realismo del loro prodotto. Con Raffles, voi siete proiettati nell'ambiente un po' delirante d'una affascinante dimora inglese. M. Crutcher, il cui ascendente scozzese non lascia dubbi, non dava fiducia alle casseforti delle banche (una rapina di questi tempi fa presto a succedere), così egli ha dissimulato l'essenza della sua fortuna (sedici gioielli di immenso valore) nei mille e un recesso



La dimora è molto spaziosa

della sua enorme dimora. Nella sua incommensurabile avarizia, giudicò necessario salvaguardare l'usufrutto dei suoi beni persino oltre la morte, così non disse nulla alla moglie Mme Crutcher. Costei, dopo il decesso del consorte, fece delle spese sconosciute, al punto che le divenne indispensabile recuperare il "gruzzolo" del vecchio avaro. Per riuscire in questo, ella fa appello a voi, il miglior ladro della zona. Le vostre doti di "ladruncolo", saranno messe a dura prova, per eludere i trabocchetti ed altre difficoltà, studiate dal diabolico

Ogni oggetto può essere spostato





Un diamante nascosto nel camino

M. Crutcher. Quest'ultimo, genetista convinto, si è dedicato a stravaganti manipolazioni sui canarini di sua moglie e sui numerosi topi dell'abitazione. Questi animali sono ormai aggressivi (e soprattutto enormi) e si gettano su tutti gli intrusi. Oltre a queste considerazioni, bisogna sapere che i nascondigli ed i passaggi segreti che racchiude la casa non sono là per facilitarvi il compito, poiché per voi il tempo è prezioso, le vostre forze di diminuiscono da sole o al contatto degli affascinanti "animali da compagnia" che rodono un po' dappertutto. La vostra ricerca è facilitata (o complicata) dal fatto che voi potete spostare l'essenziale degli oggetti e mobili presenti sullo schermo. Trovare una utilità a degli oggetti che sembrano apparentemente non averne alcuna, costituisce per il giocatore una vera ginnastica mentale. Per complicare la difficoltà, bisogna sapere che voi non potete trasportare che un oggetto alla volta, ciò che in determinate situazioni comporta un numero considerevole di percorsi di andata e ritorno. Infatti, ad ogni pietra ritrovata, dovete rifare il lungo percorso che porta alla camera di M.me Crutcher, per consegnarle il prezioso oggetto. Notate in questa occasione la sua impazienza! (Essa batte il piede o sbadiglia). I vostri

C'è parecchia gente in casa



trascorsi hanno sviluppato in voi autentiche qualità d'atleta, che vi servono a saltare per evitare attacchi e raggiungere oggetti fuori portata. La relativa difficoltà del gioco e l'immensità della casa, hanno indotto gli autori ad includere nel gioco un'opzione di salvaguardia che si rivela presto indispensabile. Da un punto di vista tecnico, si può apprezzare che il programma renda conto del peso degli oggetti che spostate (i più pesanti si muovono molto lentamente). Nello stesso registro, è d'obbligo far notare che la grafica è eccellente e permette un'identificazione rapida dei differenti oggetti utilizzabili. Le stanze della casa ed i loro mobili sono resi con gran cura di particolari. Le animazioni sono corrette benché troppo deterministiche, per quanto riguarda gli spostamenti degli animali mutanti. Gli effetti sonori avrebbero guadagnato con più elaborazione. Un buon soft rompicapo.

E.F.

Tipo.....	Azione/adventure
Interesse.....	15
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★

Raffles vs Crafton and Xunk

Raffles è il diretto erede del capolavoro di Remy Herbulot Crafton and Xunk. Tuttavia il soft di The Edge apporta numerose migliorie al genere: il realismo delle scene, la grafica a misura di ST (mentre quella di Crafton era grossolana), e soprattutto la possibilità di tirare gli oggetti verso di sé (in Crafton li si poteva solo spingere), cosa che permette delle combinazioni d'azione quasi infinite.

A.C.

Note

Questo soft dovrebbe sedurre tutti gli appassionati d'avventura/azione che hanno apprezzato Crafton and Xunk. Le scene sono molto ricche, l'animazione di buona qualità e l'intrigo abbastanza arduo. Qualche suono digitalizzato di pregio completa l'ambiente. La possibilità di tirare a sé gli oggetti arricchisce Raffles in modo considerevole.

M.B.



Amiga: effetti sonori migliorati

Io detesto questo tipo di gioco/arcade/adventure, che non esige alcuna abilità. Tutto si svolge a livello della ricerca di oggetti e della loro utilizzazione, ciò che io trovo particolarmente noioso. Raffles è ben realizzato, ma non sedurrà che i patiti del genere.

Mad Max

Versione Amiga

La versione Amiga è del tutto simile a quella ST come grafica e animazioni. Invece, gli effetti sonori su Amiga sono molto più ricchi e variati. (D. The Edge)

C.T.

Tipo.....	Azione/adventure
Interesse.....	15
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★

Versione CPC

Le minori possibilità della macchina si fanno sentire, poiché la grafica di Raffles perde parecchio della sua definizione e dei dettagli. Tuttavia, le animazioni e gli effetti sonori restano d'un buon livello, tenuto conto della macchina (8 bit).

Tipo.....	Azione/adventure
Interesse.....	13
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★

CPC: grafica più semplice

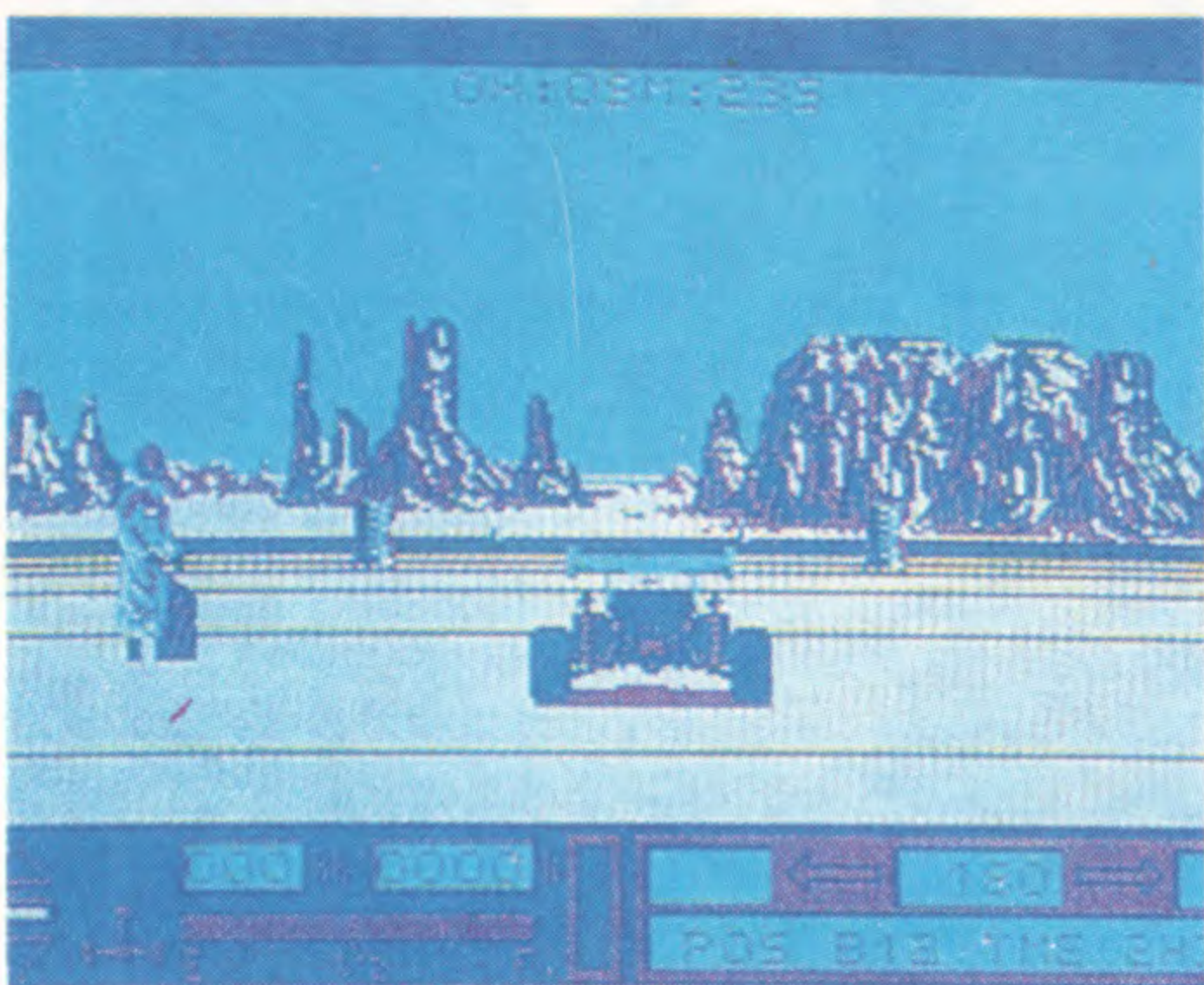


☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
 ☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

African Raiders 01

Amiga, PC
 CGA, EGA

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	45000



Questo game non offre certo niente di nuovo, ma comunque non deluderà gli appassionati del genere corse automobilistiche e, per la precisione, dei Rally.

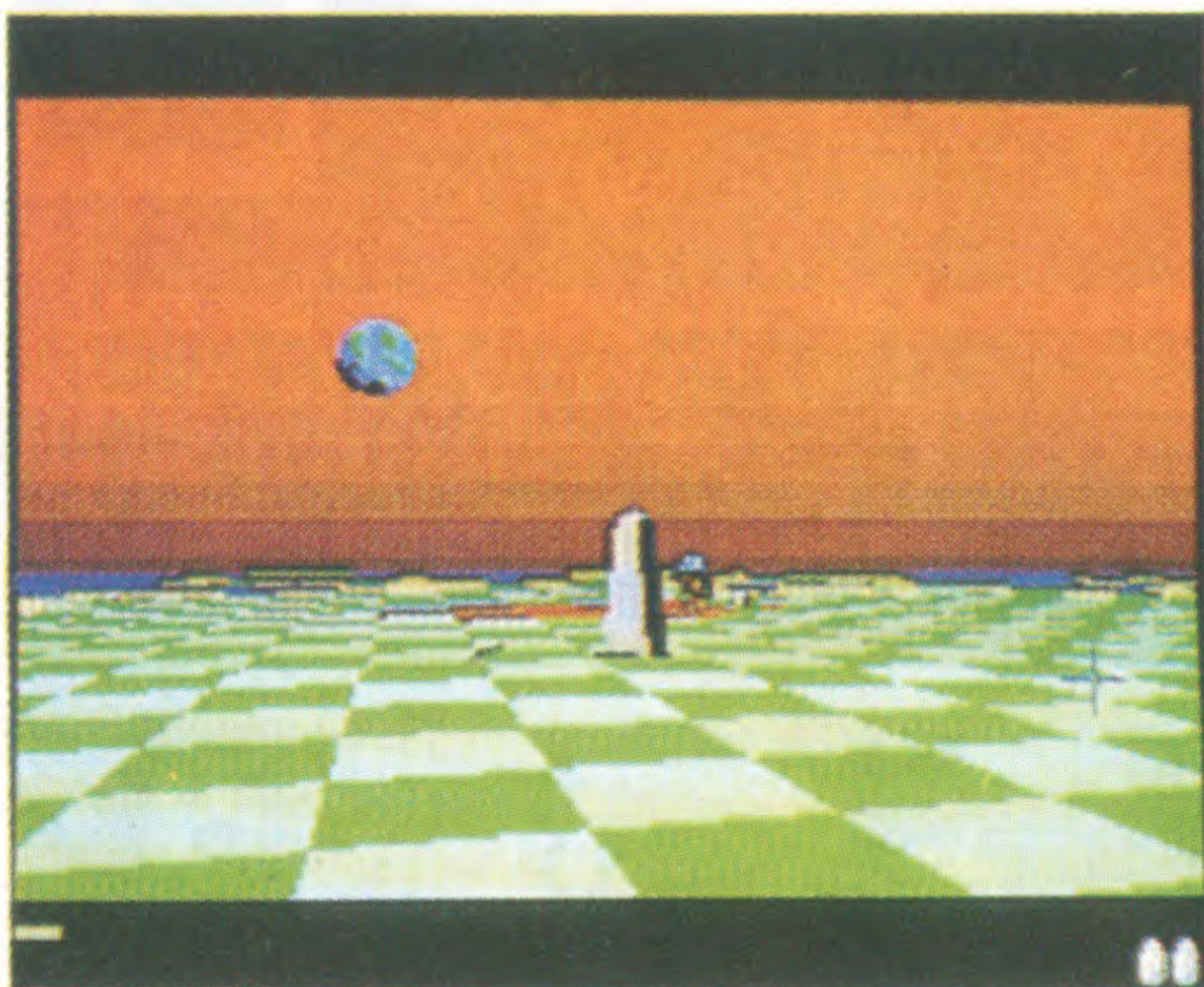
African Raiders ci trasporta nel mondo misterioso dell'Africa nera e, ci fornisce su PC un gioco molto simile a quello della versione già provata su Atari ST, che non aveva deluso le aspettative. Questo rally nel deserto non dimostra alcun difetto per quanto riguarda l'animazione o la grafica dei suoi quadri, veramente ineccepibile. Anche su piccole configurazioni PC, il gioco è molto sciolto e l'effetto di velocità è reso in modo corretto, con una buona manovrabilità del mezzo. L'unica differenza tra le versioni ST e PC, va semmai ricercata, negli effetti sonori, in questo caso poco soddisfacenti rispetto alla precedente versione. Un buon soft che che vi appassionerà. In questo game sono accoppiati con intelligenza azione e strategia dando incentivi maggiori ai conducenti delle macchine di queste folli corse.

(Dischetto Tomahawk)

Archipelagos

Amiga, PC, ST

GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	-



L'adattamento Amiga di questo gioco di strategia in 3D è indiscutibilmente riuscita dal punto di vista tecnico. Come nella versione ST già testata, voi dovete arrivare, all'interno di un complesso insieme di isole, a gestire nel modo migliore la vostra energia, al fine di distruggere un obelisco. Per fare questo, dovete neutralizzare dei monoliti disseminati in modo casuale per il misterioso arcipelago. Tra le difficoltà che dovete affrontare, si noterà una lebbra rossa che si diffonde a grande velocità (causata dalle spore di alcuni alberi). La grafica è di eccellente qualità, ma è soprattutto l'eccezionale gestione dei colori che rende questa versione la migliore in assoluto. I pignoli apprezzeranno i superbi effetti della nebbia e del tramonto del sole. La versione PC di Archipelagos è disponibile su questo computer in CGA e EGA, ma i quattro colori visualizzati nuocciono parecchio all'estetica del programma. Invece in EGA la resa è superba. Unico piccolo difetto, gli scrolling sono più lenti che nelle versioni ST o Amiga.

(Dischetto Logotron)

Barbarian II

CPC, Spect., C64,
 Amiga, ST

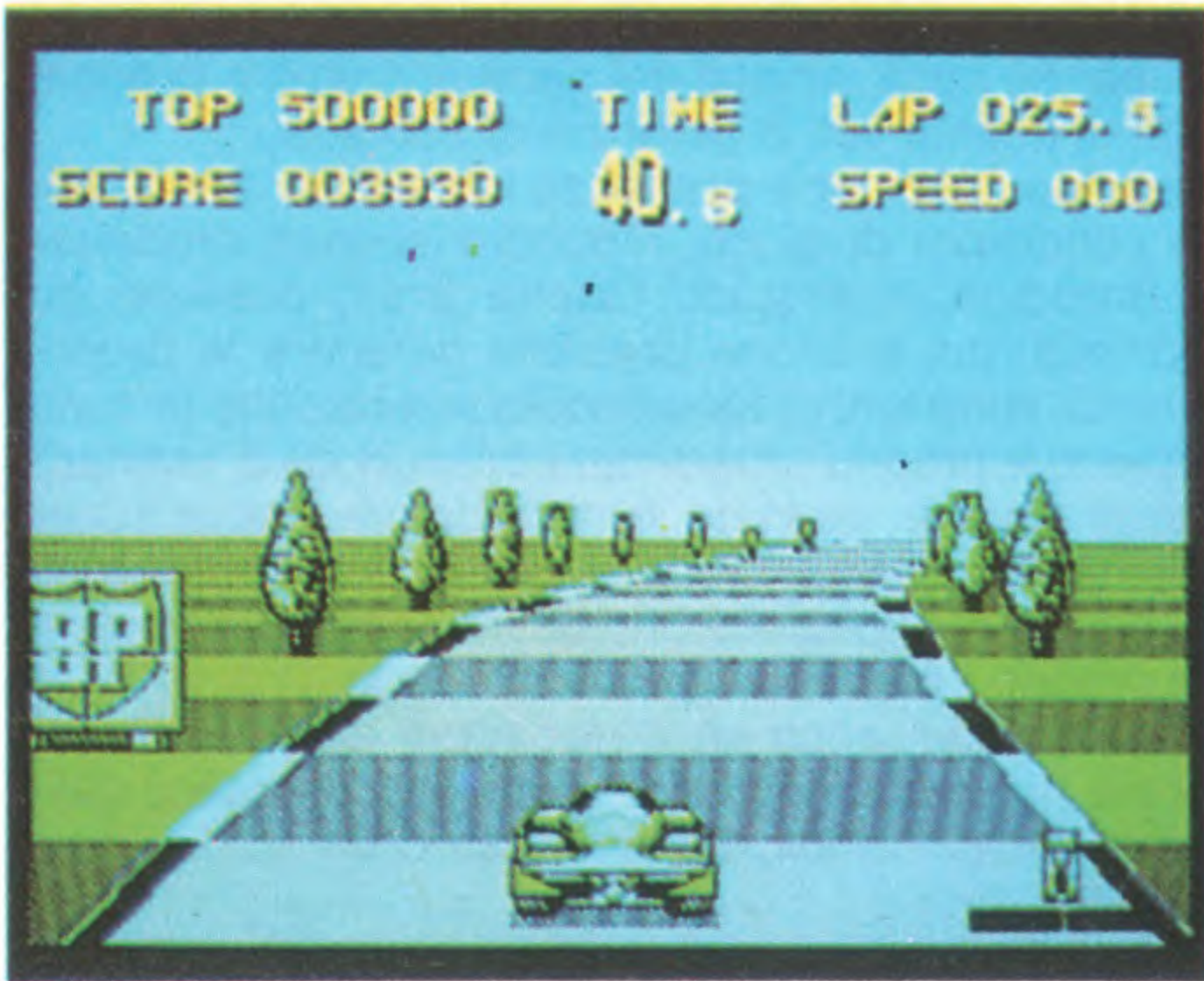
GENERE	ADV/ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-39000



La prima versione di Barbarian aveva conquistato gli appassionati del genere; anche le versioni successive non hanno deluso le aspettative. Ecco che, infine, arriva anche la versione CPC di uno dei più grandi successi dell'anno. Il nostro barbaro eroe affronta avversari tanto temibili quanto variati nel corso dei quattro difficili livelli di questo programma, e avrete bisogno di molta energia e precisione per riuscire a venirci a capo, cosa che non sarà assolutamente facile. I combattimenti si susseguono senza concedervi neppure un attimo di respiro, il che vi lascia ben poco tempo per orizzontarvi in questi complicati labirinti, che sono ovviamente costruiti proprio per confondervi le idee. Questo grande gioco, che mescola con abilità combattimenti e adventure/arcade, beneficia di una realizzazione grafica di ottima qualità su CPC e di un'animazione di buon livello, che però sono purtroppo accompagnate da una colonna sonora soltanto mediocre. Rimane in ogni caso un programma davvero buono. Un must inimitabile! (Dischetto Palace)

Wec Le Mans

CPC, C64,
Spectrum, MSX

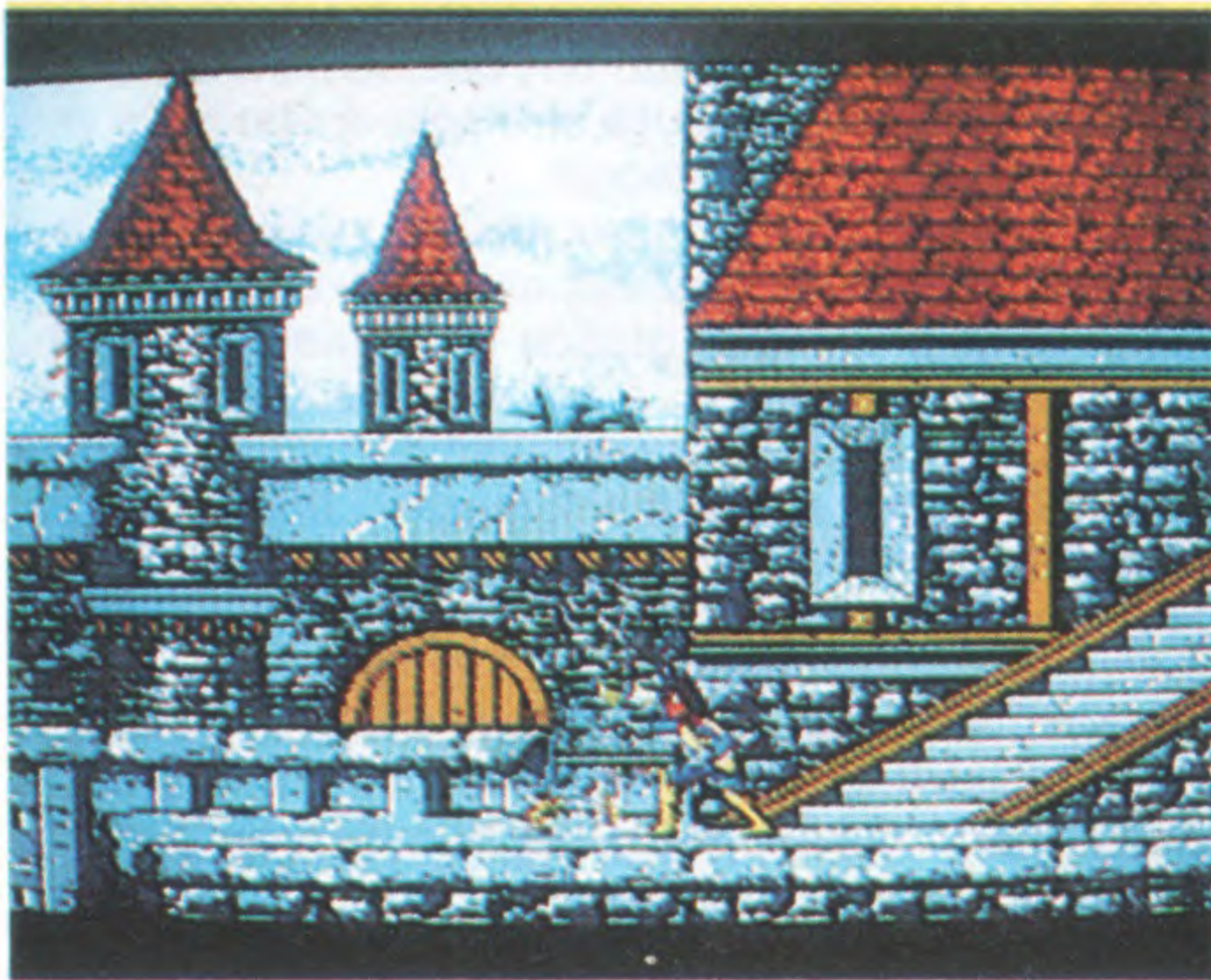


GENERE	CORSA AUT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-21000

Con questa versione di un gioco arcade gli amanti di corse automobilistiche potranno partecipare alla 24 ore di Le Mans. E' una corsa del tipo Pole Position che riprende tutti gli ingredienti abituali del genere: ogni giro deve essere compiuto entro un tempo stabilito per rimanere in gara. Disponete di due velocità e gli scontri con gli altri veicoli vi fanno perdere tempo prezioso. Questo gioco classico beneficia di una realizzazione di qualità: una buona grafica, un'animazione in 3D che rende bene la sensazione di velocità e soprattutto un'auto che risponde con precisione ad ogni minimo comando. Le sue numerose qualità fanno di Wec Le Mans una delle migliori corse su CPC. Per quanto riguarda la versione per C64 sia la grafica che l'animazione sono nettamente inferiori a quella su CPC. La versione su Spectrum è eccellente. L'auto reagisce con precisione e dolcezza. La grafica è raffinata, lo scenario vario e l'effetto in 3D è ben reso. Sul 128 k una piacevole musica a più voci vi presenta il gioco e i rumori del motore sono molto realistici. (Dischetto o cassetta Imagine)

Willow

ST, Amiga, PC

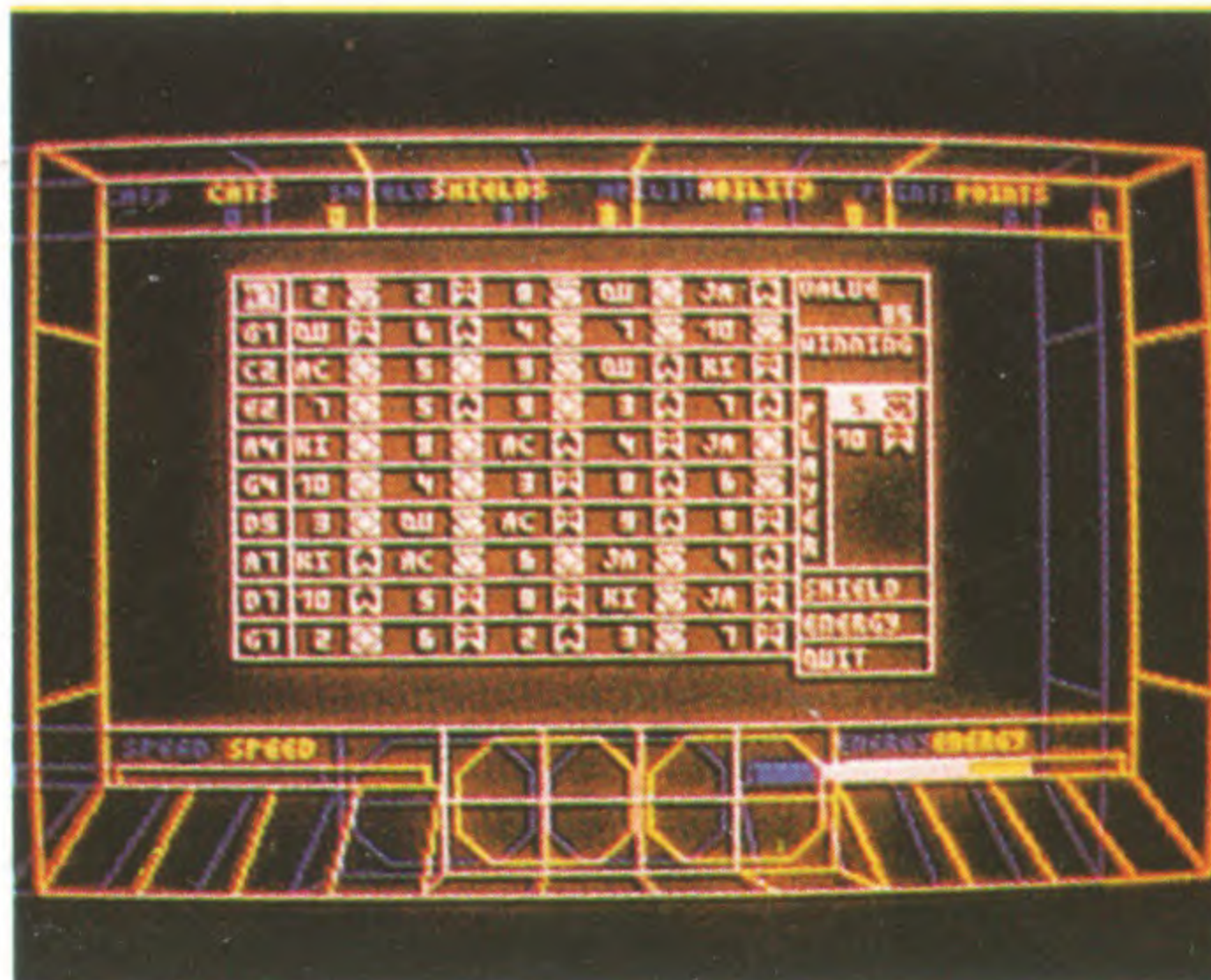


GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	59000-69000

Il programma riprende sei momenti forti dell'omonimo film di successo che possono essere giocati, sia separatamente oppure nell'ambito della cerca completa. Sfortunatamente questi giochi sono di interesse molto disuguale passiamo da momenti di ottima giocabilità a momenti decisamente monotoni e piatti. L'episodio dei boschi dove voi dovete sfuggire agli inseguitori e ai lupi e il combattimento contro il generale sono ad esempio di qualche interesse. Negli altri ha troppo rilievo la componente fortuna, che se è un buon incentivo per gli avventurieri, non lo è altrettanto per chi vuole misurare se stesso nello svolgimento del gioco. Inoltre la realizzazione, a completare il tutto, non è affatto esente da difetti. La grafica è gradevole in generale, ma l'animazione è molto irregolare e gli scrolling spezzati non incentivano il giocatore. Per quanto riguarda i rumori, sono soltanto discreti. Peccato, visto che l'idea era buona. (Dischetto Mindscape)

Wanderer

Amiga, ST, C64



GENERE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

La versione Amiga è quasi identica alla QL nata qualche anno fa. Il rilievo è fornito con l'aiuto di un procedimento analogico, con occhiali aventi una lente blu e una rossa. Una opzione propone il gioco nel modo classico per evitare un eccessivo affaticamento della vista. Il gioco accoppia strategia e azione. Voi dovete svolgere un "commercio" tra diversi pianeti cambiando una o due delle vostre carte per migliorare la mano di poker in possesso del pianeta. Durante il viaggio tra i pianeti sarete spesso attaccati da navi di diverso tipo, tanto più difficili da combattere quanto più alto sarà il livello raggiunto. Dovrete tenere sotto controllo scudi protettivi e carburante per rifornirvi in caso di necessità sui pianeti. Per vincere dovete arrivare a un totale di 8000 crediti e poi affrontare l'Ark e lo Sphink. La realizzazione non è equilibrata: l'effetto 3D è molto ben reso e l'animazione è molto fluida e rapida. Gli scenari sono assenti e i suoni un po' ridotti. Malgrado tutto, questo programma mantiene qualche interesse per il suo realistico rilievo e la sua strategia piuttosto avvincente anche su ST. (Dischetto Elite)

Bumpy

ST, CPC

GENERE AZ./STRATEGIA
INTERESSE 13
GRAFICA ★★★

ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★
PREZZO -



Voi guidate un personaggio del genere di Pacman, che salta e raccoglie diversi oggetti. Ognuno di questi ha una funzione precisa: il martello distrugge le pareti, la goccia d'acqua spegne il fuoco, eccetera. La prima impressione francamente è deludente, poiché la grafica è particolarmente povera. Per quanto ci si dica che questo tipo di programma non si presta a una realizzazione spettacolare, bisogna anche riconoscere che i programmatori non si sono sforzati troppo. E poi, con l'uso, ci si dimentica della mediocrità della realizzazione, poiché il gioco è assai divertente. Ci vuole parecchia abilità per portare a termine alcuni quadri, poiché dovete usare gli oggetti con discernimento e dovete scoprire i percorsi giusti. Si sente la mancanza di un sistema di codici che eviti di ricominciare da capo ogni nuova partita, ma, in cambio, avete a disposizione un editore di quadri. Un gioco simpatico. Anche nella versione CPC, Bumpy risente un po' della mediocrità della realizzazione, ma è un gioco divertente che offre un buon accoppiamento tra azione e riflessione. (Dischetto Loriciels)



B.C.S.

Via Montegani, 11
20141 MILANO

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

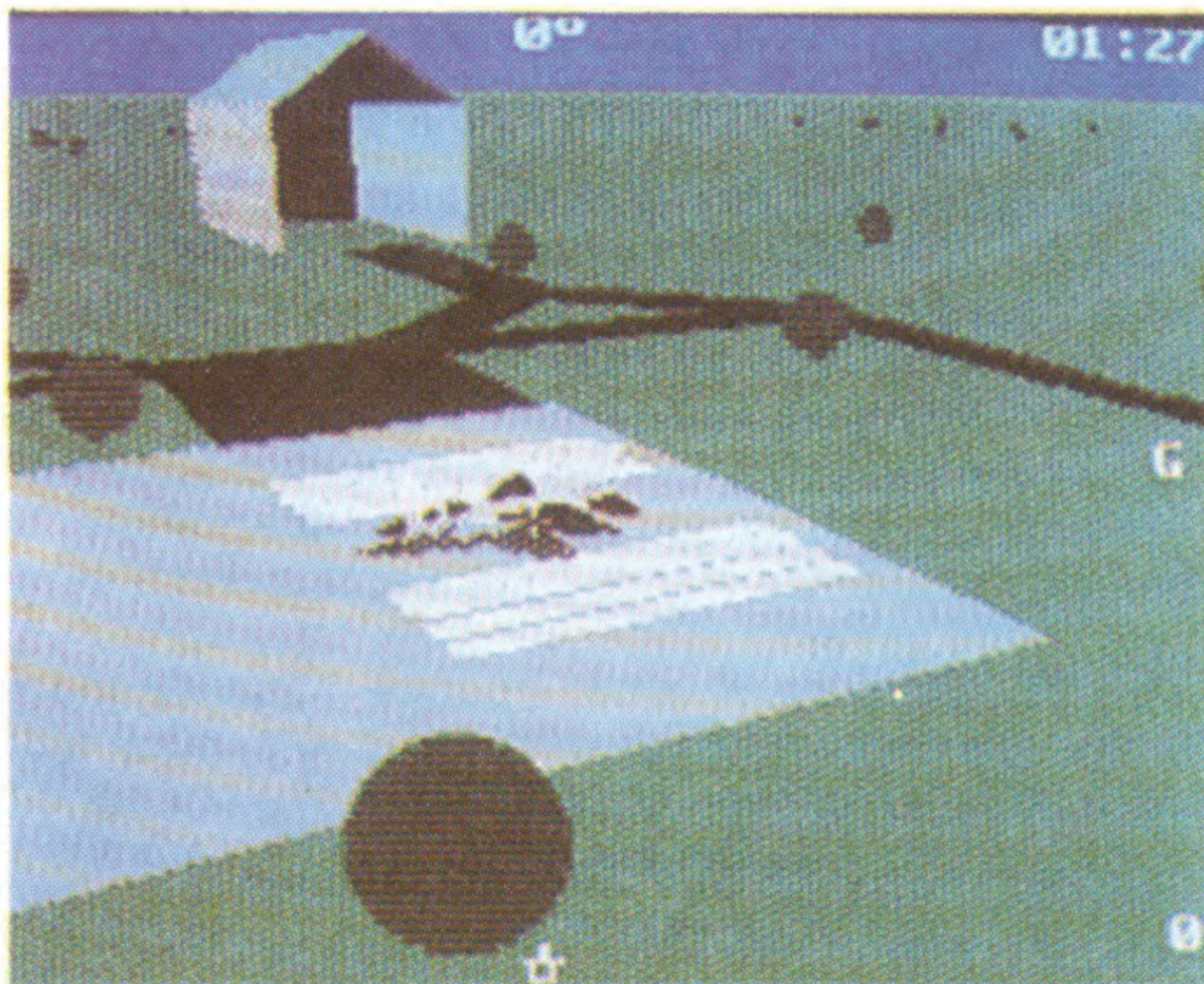
Tel. 02/84.64.960 - Fax 89.50.21.02

C. Y.'S Adv. Trainer 2.0

PC CGA,
EGA e VGA

GENERE SIM. VOLO ACROB.
INTERESSE 18
GRAFICA ★★★★★

ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★
PREZZO 69000



Per voi appassionati della scioltezza e del realismo della prima versione di Chuck Yeager's, ecco qualcosa che vi tufferà di nuovo nel settimo cielo dell'acrobazia aerea!

Questa nuova versione riprende a grandi linee il programma originale ed aggiunge alla simulazione una cassetta audio "corso di volo" (in americano), una più vasta scelta di apparecchi e di missioni e soprattutto un'opzione VGA che sorprenderà i piloti che posseggono questa configurazione di personal computer positivamente.

Inoltre, il soft è più potente e realistico per quanto riguarda le vedute dall'aereo, che non nella precedente versione. Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0 è un soft eccellente per i più puri appassionati di pilotaggio, per la sua qualità di realismo e manovrabilità. Per gli estimatori di combattimenti è forse preferibile, per esempio, F-19. Grafica e animazione sono comunque di buona qualità, soltanto la colonna sonora lascia un po' a desiderare.

(Dischetto Electronic Arts)

Last Duel

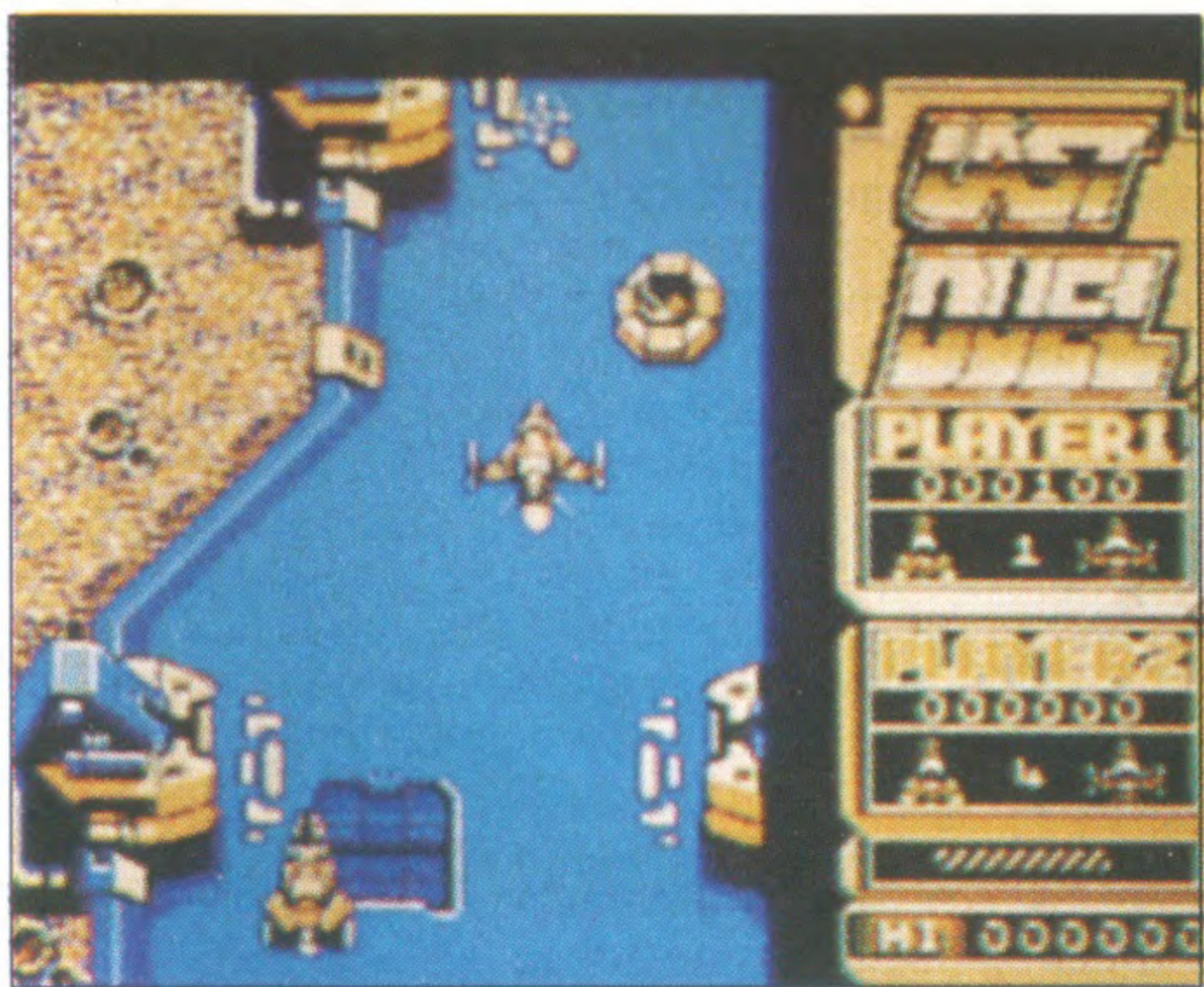
CPC, Amiga,
C64, Spect. ST

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
13
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
15000-29000



Una buona versione del gioco arcade della Capcom che presenta la particolarità di potersi giocare in due simultaneamente. Uno dei due giocatori dirige una vettura su un percorso sinuoso, mentre l'altro lo può sorvolare a bordo di un vascello spaziale. Quando voi accelerate o rallentate, la vostra azione determina la velocità dello scrolling e dunque il livello di difficoltà. La grafica è gradevole e i comandi precisi. Unico difetto: lo scrolling è a scatti.

Nonostante questo neo, Last Duel rimane uno shoot'em-up originale ed efficace, dotato di una buona animazione e di una colonna sonora piacevole, che interesserà senza dubbio gli amanti del genere.

La versione Amiga di Last Duel è simile a quella per ST, troviamo però un netto miglioramento nei colori, che sono più gradevoli e soprattutto lo scrolling laterale dell'immagine è meno brutale e non si notano scatti sgradevoli. Uno shoot'em-up appassionante.

(Dischetto Capcom)



I TUOI GIOCHI DOVE LI COMPERI ?

TRONI GAMES

DAL 1983 TI CONSIGLIA I MIGLIORI:

PRIMA DI ACQUISTARLI LI PUOI ANCHE PROVARE !!

☆ COMMODORE 64 ☆ AMIGA ☆ ATARI ST ☆ 400XL ☆ 800XL ☆
AMSTRAD ☆ MS-DOS ☆ SPECTRUM ☆ MSX ☆

Siamo in Via Pascoli 56 (ang. V.le Romagna) tel.: 02/230207 MILANO

Obliterator

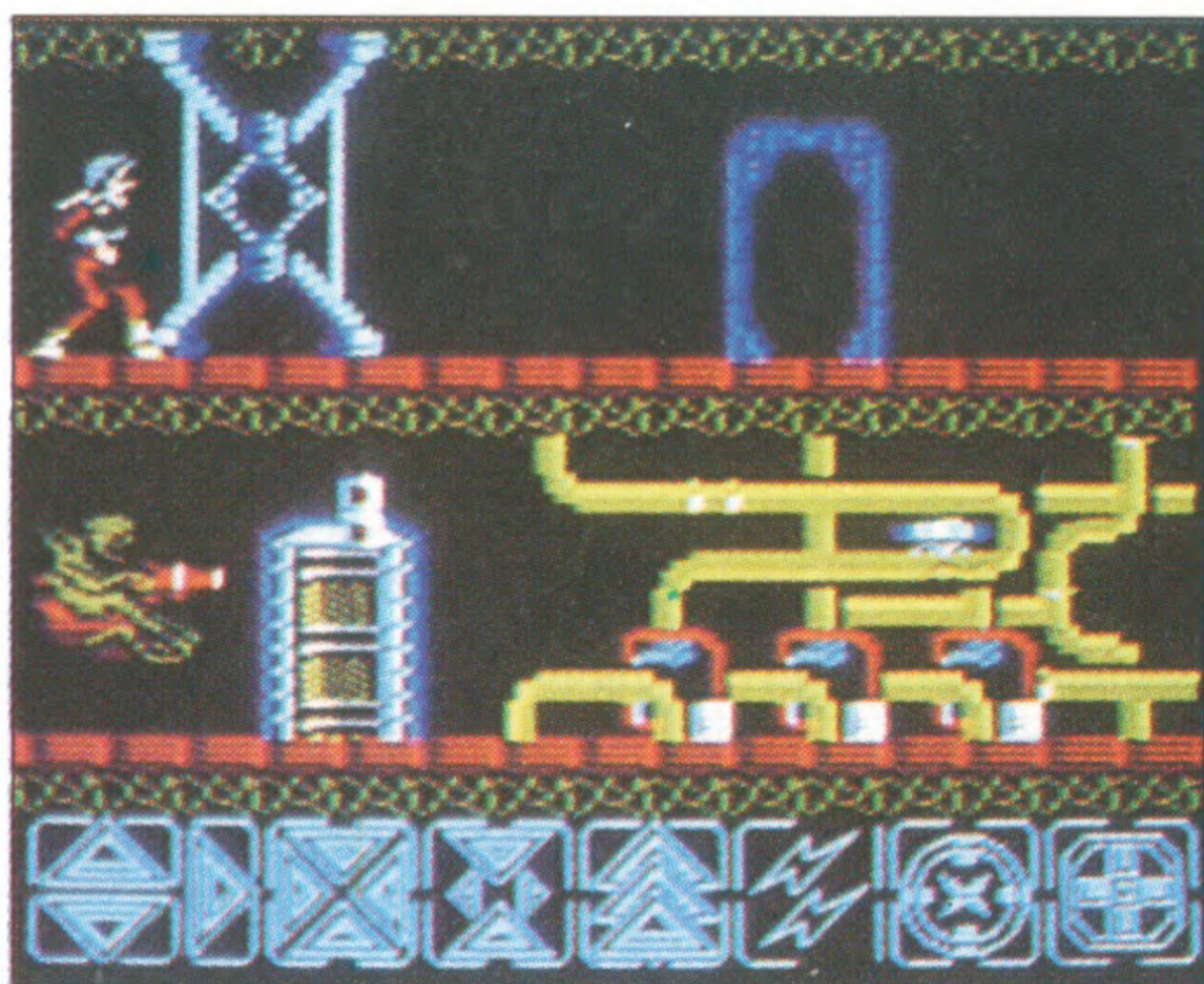
CPC, Amiga,
ST

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ADV/AZIONE
14
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆
☆☆☆
45000



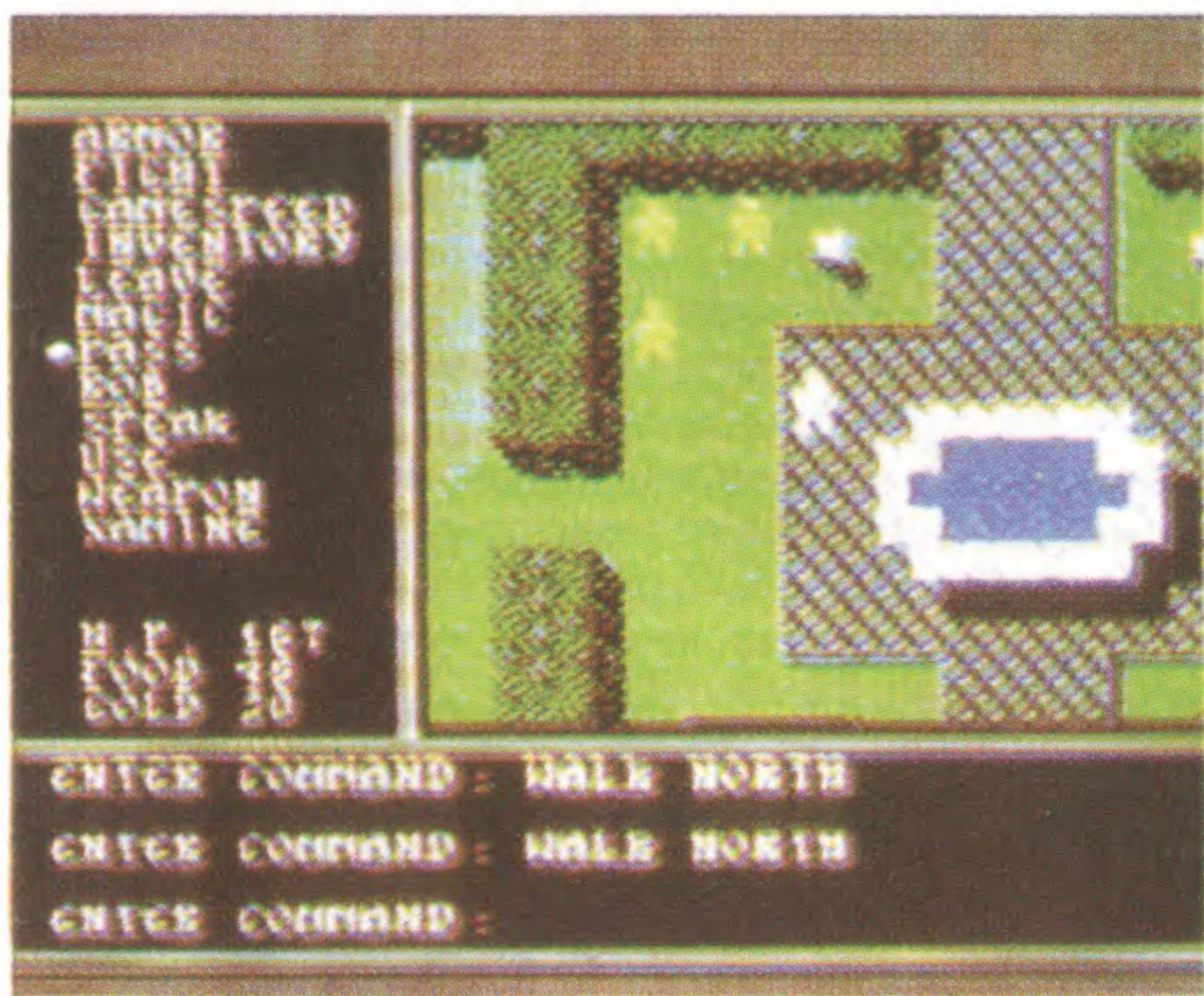
Rispetto alle versioni ST e Amiga, l'adattamento CPC di Obliterator trae il massimo profitto dalle possibilità dell'8 bit. Certo non si ritrovano qui né la grafica né l'animazione né la colonna sonora della versione Amiga, cosa che non ci sorprende affatto, poiché è quasi inevitabile in un adattamento da 16 a 8 bit, caso mai stupirebbe il contrario.

Rimane comunque a favore di questo soft, tutta la parte strategica del gioco a mantenere vivo l'interesse del giocatore senza stancarlo. L'impiego delle icone nella parte bassa dello schermo (nello stile di Barbarian) è veramente giudizioso. Grazie ad esso questo game di fatto classico ci riserva una manipolazione più riflessiva e un'azione più "intelligente" della maggior parte dei giochi di azione/piattaforma che conosciamo. L'evoluzione della difficoltà e il conseguimento delle armi sono ben dosati. Un solo difetto, il gioco è piuttosto lento, senza dubbio a causa della sua complessità grafica, considerate le più limitate capacità del CPC.

(Cassetta Psygnosis)

The Leg. of Black Silver

C64



GENERE	RUOLO/ADV	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000

Il vostro personaggio possiede una certa quantità d'oro, di cibo e un piccolo numero di punti di vita. Non ci sono in verità elementi "ruolo" nell'evoluzione dell'eroe (mancano i punti "esperienza"), ma si trova una ricchezza di luoghi eccezionale. Il principale pregio di questo soft è la grande maneggevolezza, poiché tutte le vostre azioni sono ben gestite con il joystick e non soltanto gli spostamenti. Per i dialoghi, un susseguirsi di domande/risposte vi evita di nuovo di ricorrere alla tastiera. Per usare un incantesimo o attaccare un assalitore comparirà automaticamente un submenu. Concludendo, benché l'avventura sia molto classica (veduta aerea della mappa, personaggio schematico, ecc.), è davvero facile da maneggiare. Molto rapidamente si raggiunge un primo castello dove si incontra il signore di questo regno. Egli vi affiderà una missione ed è così che, passo per passo, l'intreccio si sviluppa. Ecco un soft classico ma tuttavia complesso e accessibile ai principianti, cosa rara per questo genere di giochi. Una buona occasione per chi desidera accostarsi ai giochi di ruolo. (Dischetto Epyx)

The Paranoia Complex

CPC



GENE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

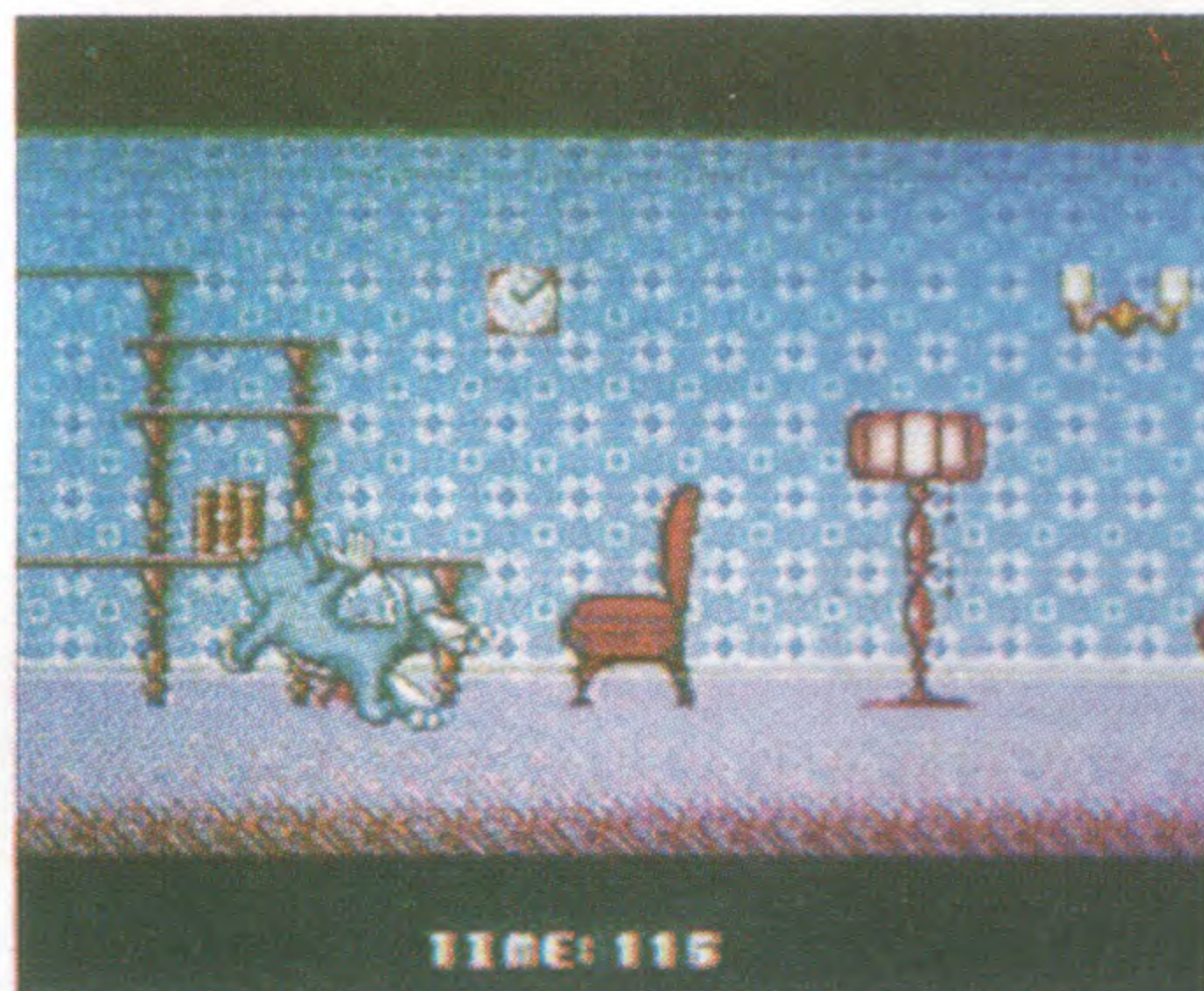
In questo game voi impersonate il ruolo di un poliziotto del futuro che deve garantire la sicurezza e l'ordine all'interno di un complesso informatico.

Il computer dell'installazione vi considera un prezioso alleato nella lotta ai traditori che infestano il complesso. Il vostro compito è perciò quello di neutralizzarli e recuperare le informazioni in loro possesso se volete andare avanti nel gioco. Il programma è un abile miscuglio di strategia e di azione. Voi dovete procedere ad una accurata esplorazione di tutti gli angoli alla ricerca degli indizi necessari per portare a buon fine la vostra missione. Vi sono molteplici pericoli: i traditori e le guardie robot pullulano nei corridoi. La grafica del programma è semplice ma è efficace (vista dall'alto). L'animazione è corretta, ma lo scrolling è a scatti. Un programma che si rivela interessante per chi si prende la briga di giocarci. Un po' meno soddisfacenti gli effetti sonori, di qualità mediocre, cosa tuttavia che non deve meravigliare in un 8 bit.

(Dischetto Magic Bytes)

Tom & Jerry

Amiga, C64



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-29000

Dopo la Pantera Rosa, la Magic Bytes ci offre un nuovo programma ispirato agli eroi dei cartoni animati. Il noto Tom, come nel cartone e nel fumetto, è sempre all'inseguimento di simpatico Jerry, ma questa volta siete voi a dover sbrogliare la matassa, e ciò non sarà così facile come al cinema. Voi dovete raccogliere tutti i pezzi di formaggio evitando quel babbeo guastafeste di Tom, che ce la mette tutta per acchiapparvi. Potete sbarazzarvene momentaneamente lanciandogli diversi oggetti o accendendo il televisore per distrarre la sua attenzione. Quando non c'è più formaggio, voi andate in un'altra stanza passando attraverso una tana di topo.

Correte allora in un passaggio rappresentato in 3D schivando trappole di ogni genere. Un gioco comico e molto divertente con una buona grafica e una colonna sonora che rispetta lo spirito del cartone animato. Soddisfacenti anche l'animazione e la scenografia degli ambienti dove si svolge questo eterno duello tra gatto e topo.

(Dischetto Magic Bytes)

The Goonies II

Nintendo

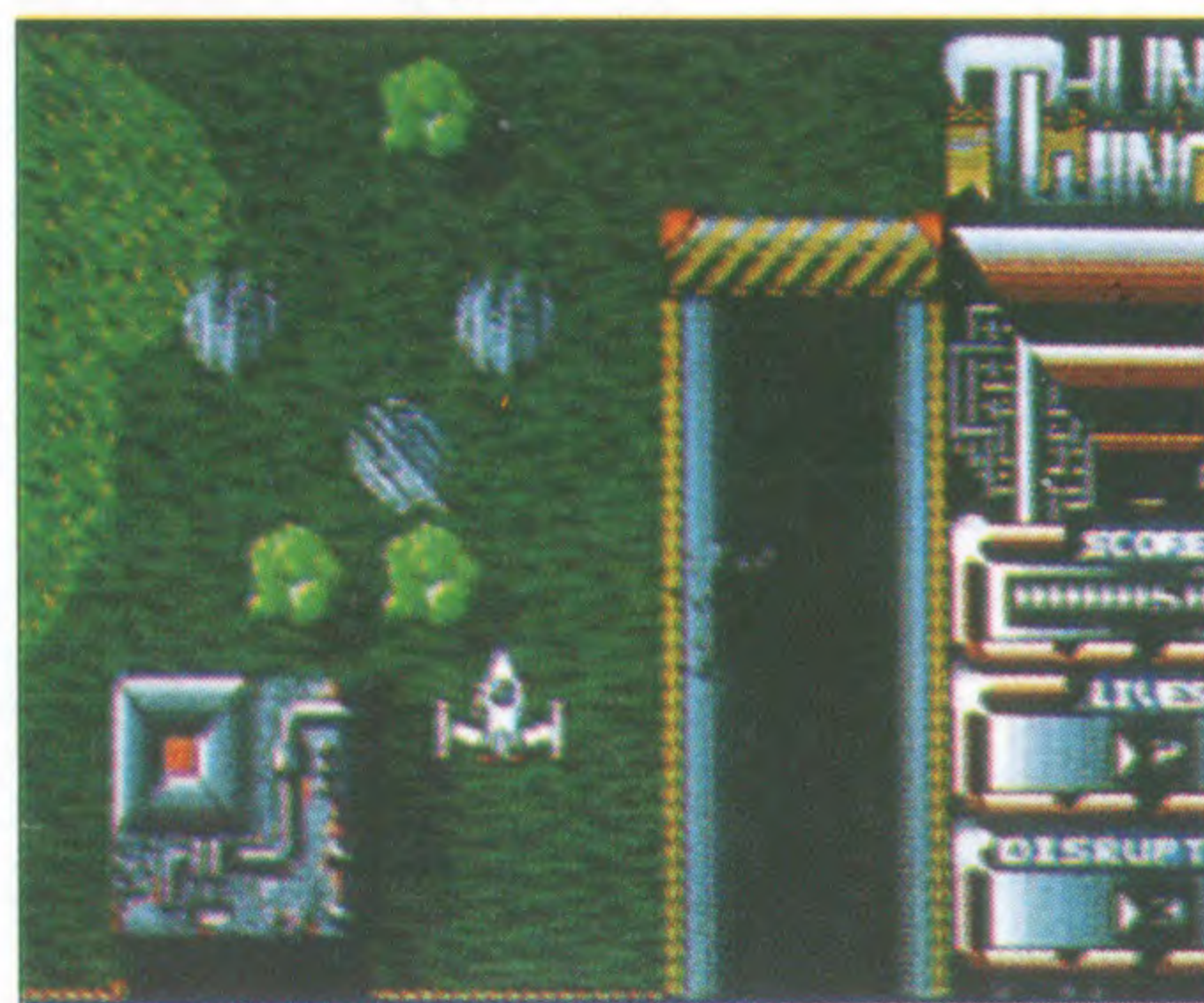


GENERE	ARCADE/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

I giapponesi sono veramente i re dell'arcade/adventure ed è proprio la Konami a dimostrarlo una volta di più con questo eccellente programma. Dovrete liberare i vostri amici Goonies che sono prigionieri della gang Fratelli. Il territorio che dà rifugio a questa banda, è molto vasto e ci vorrà molto tempo e fatica per ispezionarlo tutto. Sfortunatamente, il sistema dei codici, non vi permetterà di ricominciare il gioco da dove vi trovate ma vi farà iniziare da capo ogni qualvolta fallite, nel caso non riusciate a portare subito a termine la vostra avventura. Nella fase di esplorazione passerete su scale e piattaforme cercando di evitare i numerosi nemici. Nelle prime partite, avrete difficoltà a orientarvi in questo labirinto, in quanto le porte che trovate portano sia nella parte esterna dello stabilimento che in quella posteriore. Dovrete ugualmente esplorare ogni settore e fare incetta degli oggetti che vi si trovano, indispensabili alla buona riuscita della vostra missione. Un gioco molto ricco, che vi farà stare inchiodato per molto tempo, prima di vederne la fine. (Cartuccia Konami)

Thunderwing

ST



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆	PREZZO	-

Inutile attardarsi sullo scenario di questo programma, poiché si tratta di uno shoot'em-up e che all'occorrenza il suo interesse è riposto soprattutto al livello ludico. Esso è, in effetti, ricco di piacevoli sorprese (nemici numerosi e vari ed attacchi che si susseguono senza sosta).

Lo scrolling verticale è di qualità: lascia scoprire progressivamente le diverse installazioni nemiche che si rivelano le une più ostili delle altre e di cui è piuttosto difficile aver ragione. D'altronde un astuto sistema di armi evolutivo (simile a quello di Xenon) vi permette di aumentare progressivamente la vostra potenza di fuoco nel corso del gioco. Per contro, la grafica non trae il meglio dalle elevate possibilità della macchina (l'utilizzazione dei colori è un pò disordinata e non si può definire del tutto soddisfacente). La grande qualità di questo programma sta tuttavia nella sua progressività che lo mette alla portata di tutti i giocatori siano essi principianti od esperti del genere, che troveranno comunque partite alla loro portata. (Dischetto Cascades Games)

Turbo Esprit

Amstrad CPC,
C64



GENERE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Questo soft è ambientato in uno scenario originale e complesso. La vostra macchina sfreccia per le vie della città e ad ogni incrocio il pilota decide, a seconda della mappa e della posizione delle vetture degli avversari (spacciatori di droga), di girare a sinistra, a destra o anche fare inversione. La simulazione è realista, la macchina sbanda quando sterzate bruscamente ed è necessario scalare la marcia per riprenderne il controllo. Il principio di questo duello azione/strategia è eccellente: da una parte l'azione della corsa, dall'altra la riflessione per la scelta del bersaglio, del migliore itinerario da seguire. L'Amstrad CPC con questo gioco molto complesso ha fatto "centro"; è tutto giusto. Risultato, i colori e gli sprites sono molto semplici. Per concludere questo è un logiciel su CPC che guadagnerà molto in qualità adattato sui 16 bit. Per quanto riguarda la versione su C64, è ad onor del vero, molto meno convincente. Gli sprites sono più piccoli e l'animazione più scadente, il gioco è molto lento solo il suono è meglio realizzato in questa versione. (Cassetta Durell/Elite)

Run the Gauntlet

ST, Amiga, CPC,
C64, Spectrum



GENERE SPORT/CORSE MUL.
INTERESSE 13
GRAFICA ★★★

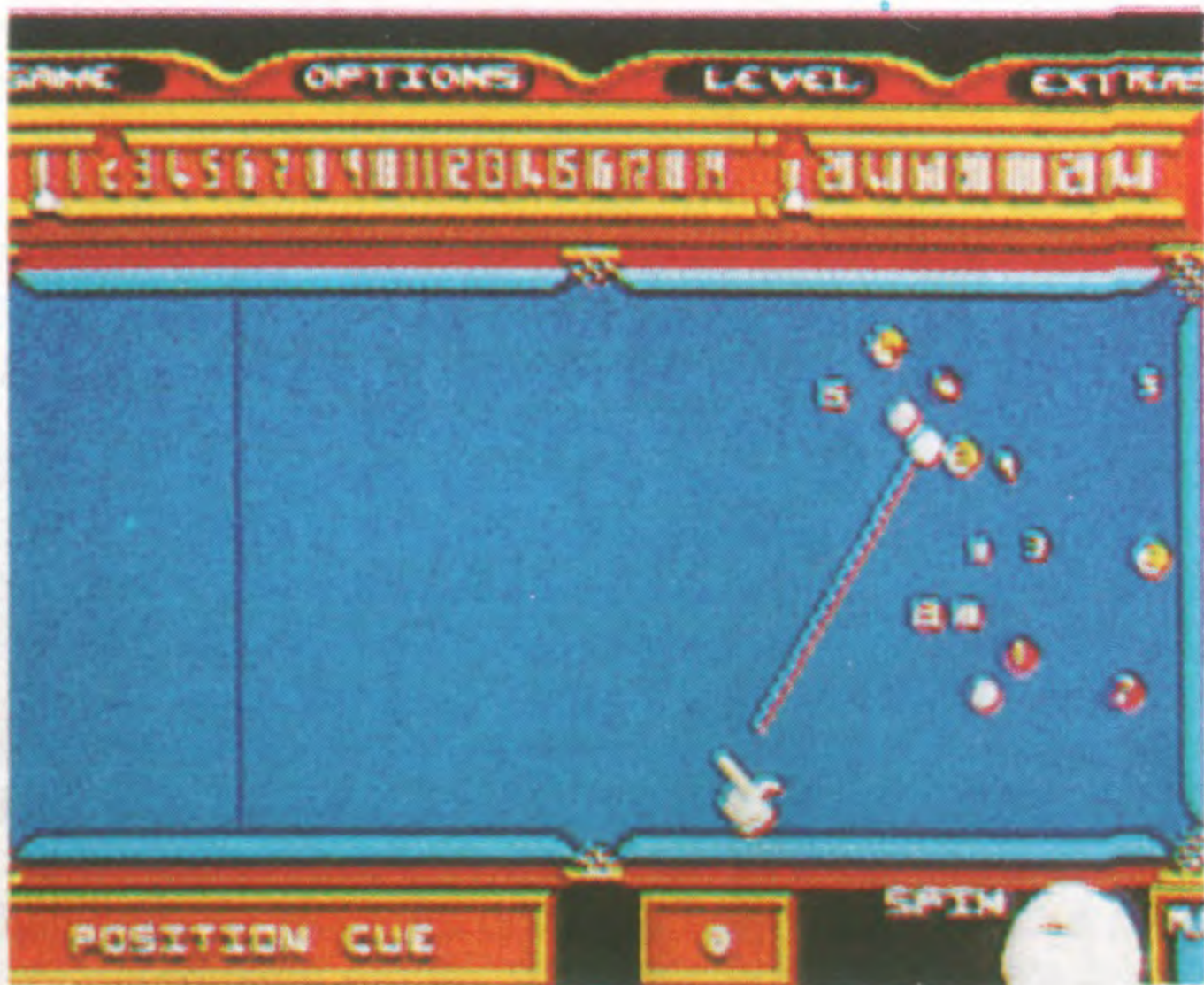
ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000-39000

Run The Gauntlet è una simulazione sportiva che raggruppa delle prove di corse automobilistiche 4x4, di battelli a motore e di maratona, un bel cocktail! Interessante, senza dubbio, l'accostamento di specialità così diverse, anche se abbondantemente trattate in altre simulazioni sportive.

La presentazione della partita è molto curata per quanto riguarda la grafica e la colonna sonora, belli e adatti i colori. Che proprio non soddisfa, ci sembra invece l'insieme del gioco che manca completamente di coerenza e originalità. Le corse di macchine sono fin troppo classiche: veduta aerea, manipolazione molto semplice dei veicoli, di fatto non c'è nulla di nuovo, tanto a livello di realizzazione che di scenografia vera e propria. Le gare di motoscafi godono di uno scenario migliore d'insieme. Le prove di corsa a piedi sono più interessanti, ma è complesso l'uso del joystick (sono queste le classiche gare spacca joystick). Possiamo dire in definitiva che l'insieme non giunge certo a far "scoppiare" lo schermo. (Dischetto Ocean)

Steve Davis Snooker

Atari ST



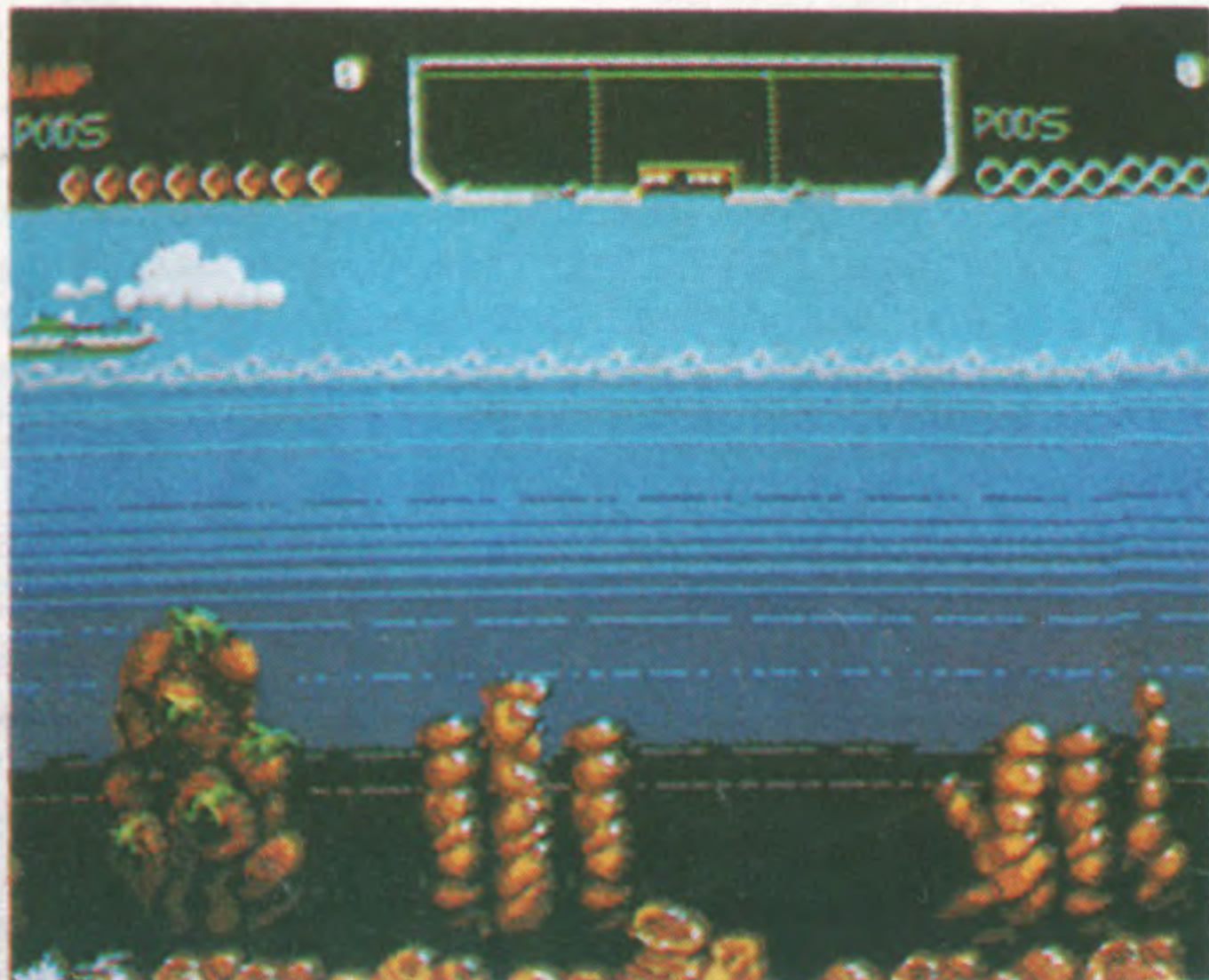
GENERE SIMULAZIONE
INTERESSE 15
GRAFICA ★★★★★

ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO -

Steve Davis porta una ventata di aria fresca nel mondo della simulazione. Ecco per voi un'eccellente simulazione di biliardo che piacerà certamente agli appassionati del genere. Steve Davis Snooker dispone, in effetti, di un considerevole numero di funzioni parametrabili, per dare più interesse e varietà al gioco (è prevista la scelta del tipo di biliardo, americano o inglese). Inoltre voi potete giocare contro il computer o contro un vostro amico, dipende dalla disponibilità. Gli effetti della palla sono realistici e permettono di controllare bene la traiettoria anche nei tiri più difficili e complessi. Da segnalare la grafica, così raffinata che è possibile vedere i numeri scritti sulle palle, l'animazione è estremamente fluida e il sonoro gradevole e realistico (il rumore sordo delle palle che entrano nelle buche è superbo). Da notare una spettacolare funzione zoom che vi permette di ingrandire alcune porzioni del biliardo. In conclusione, un programma molto ben realizzato, che farà la gioia degli appassionati. (Dischetto CDS)

The Deep

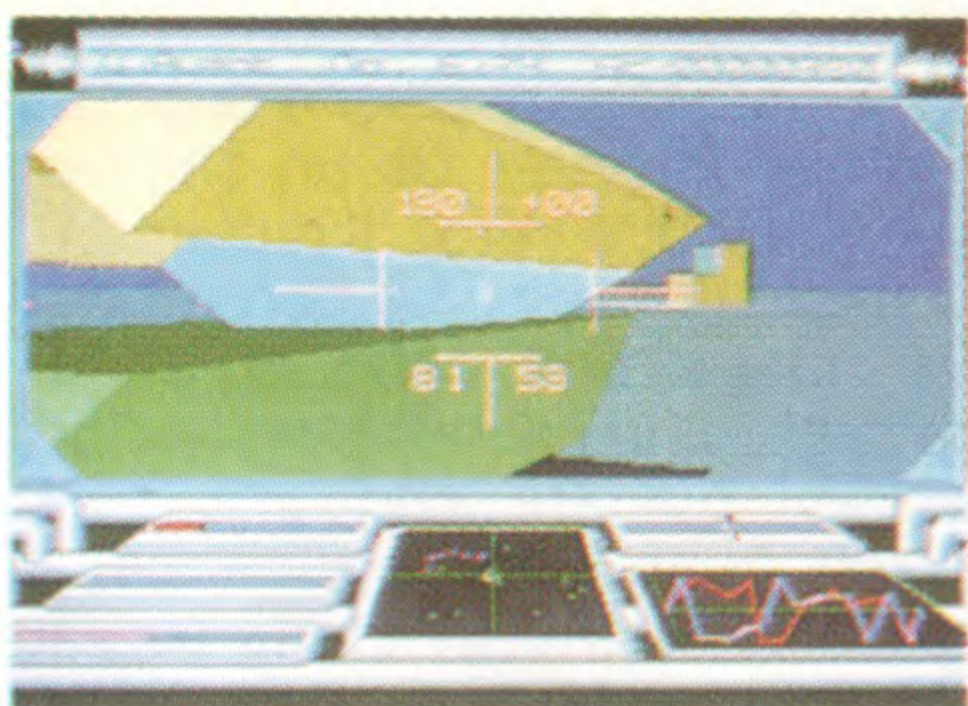
Amiga, ST,
C64, Spectrum



GENERE AZIONE
INTERESSE 11
GRAFICA ★★★

ANIMAZIONE ★★★★★
SUONO ★★★★★
PREZZO 15000-29000

A bordo di un battello navigherete su acque infestate da sottomarini e mostri diversi che cercheranno di distruggervi. Ogni volta che vi disferete di uno dei vostri avversari, delle bandiere risalgono in superficie. Prendetele e un elicottero verrà a rifornirvi di diversi equipaggiamenti utili al successo dello scontro. Dovete poi salire su uno scafo e scendere in fondo al mare per raccogliere i tesori. Una volta che li avete trasportati a bordo dovete vedervela con una nave nemica e poi distruggere i silos di missili di un enorme sottomarino. The Deep è uno shoot'em-up senza pretese e vi annoierete nel giro di poche partite. L'azione è più rapida e i sottomarini sono più numerosi su C64 che non su ST. Il gioco guadagna in difficoltà, ma questo non è sufficiente a renderlo appassionante. Su CPC, la musica non cambia, a parte la velocità maggiore i programmatori danno la sensazione di aver esaurito la fantasia, visto il tema antediluviano di questa battaglia. La grafica, l'animazione e il suono sono corretti, ma al servizio di un gioco dimesso. (Dischetto US Gold)



I tank nemici si avvicinano

passare davanti a voi l'ombra degli ship nemici che vi sorvolano. Inoltre, si apprezzerà il fatto che tutte le istruzioni presenti sullo schermo sono chiare. Voyager è un programma seducente, che si inserisce precisamente fra un semplice shoot'em-up, come Backlash ed un gioco di strategia, come Starglider II. Trascorrerete lunghe ore divertenti davanti ai vostri monitor a combattere i Roxiz.

C.T.

Tipo.....	Arcade
Interesse.....	16
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★★

Note

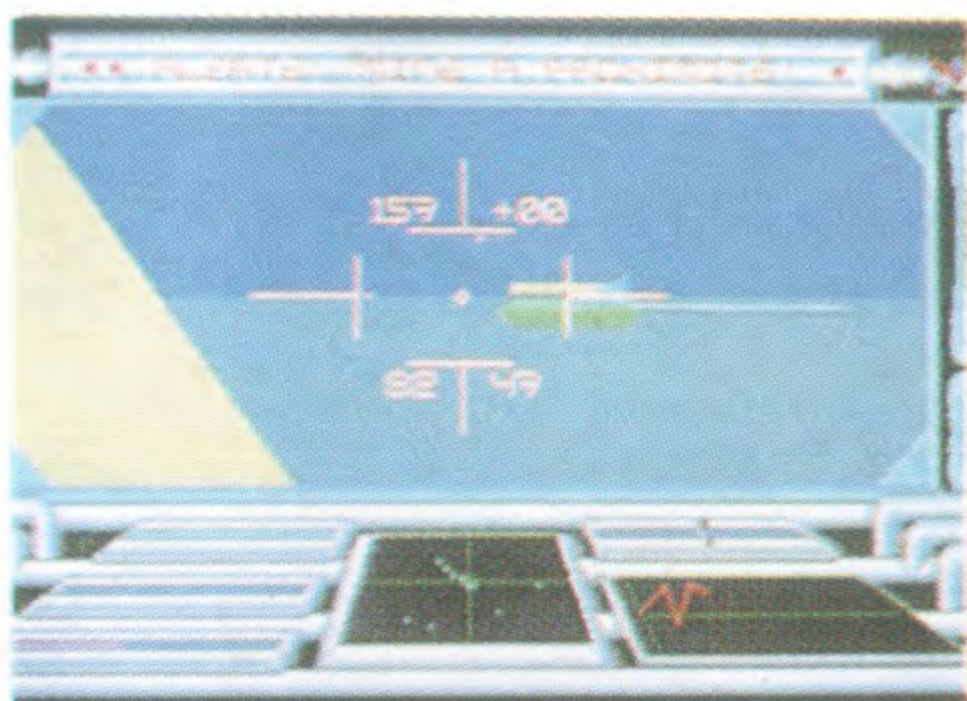
Voyager vi trasporta nel mondo del 3D a superfici piene. I nemici sono vari e più o meno difficili da abbattere (gli aerei in particolare sono un vero tormento!). L'acquisizione delle armi complementari in corso d'esplorazione arricchisce il gioco. L'animazione è di buon livello, è un peccato che i cieli siano così uniformi.

E.F.

Voyager lascia largo spazio all'azione, ma con una certa dose di strategia. La grafica 3D a superfici piene ne fa un magnifico ibrido fra Starglider II e Battle Zone. Un soft di qualità.

M.B.

Una lunga esplorazione!



Anche un poliziotto stradale ha diritto a qualche istante di riposo...

Highway Patrol

AMSTRAD CPC 6128

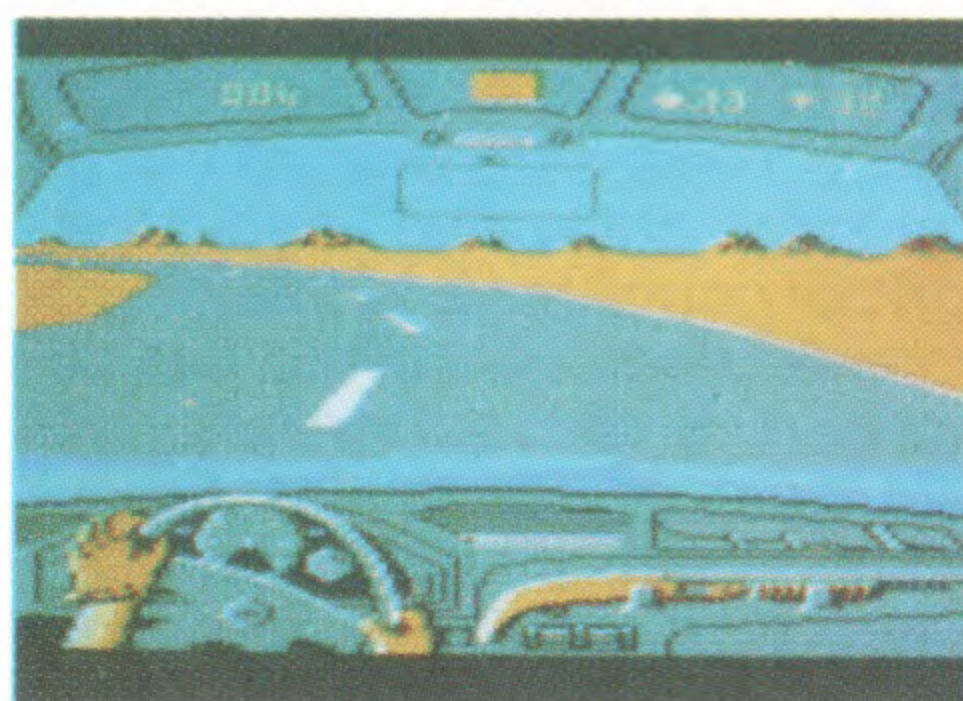
L'urlo della sirena lacera l'aria secca del deserto dell'Arizona. Le gomme stridono, l'asfalto brilla da lontano sotto il sole. La radio gracchia: "Il veicolo sospetto è proprio davanti a voi!". Spingete a fondo l'acceleratore...

Microids. Programazione: C. Bertrand; grafica: A. Murru.

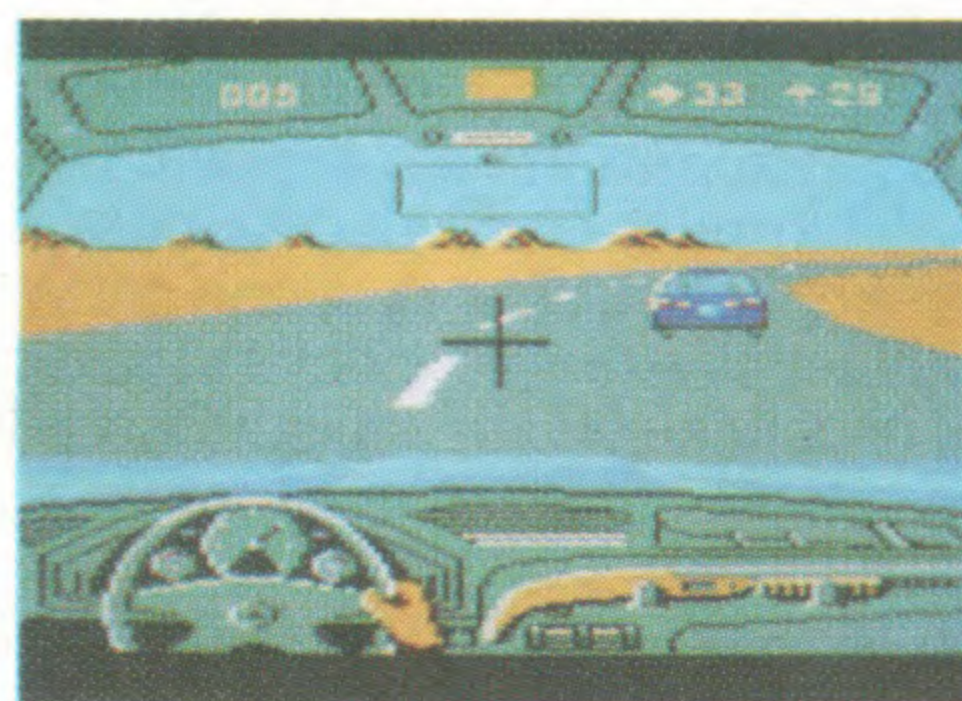
I classici giochi di corse d'auto lasciano poco a poco il posto a programmi più sofisticati, che si basano principalmente sulla strategia e sul senso dell'orientamento. Questo impulso si è apertamente manifestato per la prima volta con Crazy Cars II e Titus. La tendenza a creare giochi di corse "intelligenti" sembra confermarsi con l'ultima produ-

zione della Microids. La sceneggiatura del soft è semplice ma avvincente. Voi rivestite il ruolo d'un funzionario della pattuglia autostradale (uno sbirro), che è incaricato di garantire la sicurezza su un vasto territorio. Delle bande di mascalzoni si divertono, infatti, ad attaccare le stazioni di servizio, poi fuggono in auto. Non appena si verifica un'aggressione, il vostro Q.G. vi avverte attraverso la radio di bordo. Voi vi lanciate quindi immediata-

Procedete nella giusta direzione



E' in corso un inseguimento





Tagliate attraverso il deserto

mente all'inseguimento dei malviventi. E' la vostra prima missione e dovete provare ai superiori la vostra abilità. Contrariamente agli sbirri della celebre serie televisiva Starsky e Hutch, siete tenuti a rispettare un certo numero di regole, in particolare quelle del codice di polizia. Infatti, non se ne parla nemmeno di "bruciare" una precedenza col pretesto che voi state per acciuffare i delinquenti. Ancora meno di ammaccare un innocente veicolo da turismo, per fargli sgomberare la strada. In poche parole, non vi è permesso di procedere agli arresti senza rispettare una certa procedura (i vostri superiori tendono alla perfezione). I veloci del grilletto devono astenersi dallo sparare sul veicolo dei ganster, se questi ultimi non avranno sparato per primi (legittima difesa oblige). Oltre al self-control che vi è richiesto, dovrete avere una buona dose di destrezza poiché, se i ganster vi sparano addosso, dovrete simultaneamente mantenere il controllo della macchina, zigzagando per evitare le raffiche. Altra situazione: se i gangster non vi sparano, voi dovrete sorpassarli e arrestarne la corsa sbarrando loro la strada. Per rintracciare il veicolo sospetto, voi disponete d'un certo numero di indicazioni fornite dal vostro Q.G., in particolare il colore della vettura ricercata (posto in alto sul retrovisore) e la sua attuale ubicazione sul territorio. Perché possiate orientarvi, i creatori del soft hanno avuto la buona idea di fornire il programma di una carta della rete stradale e delle stazioni di servizio. Cosa indispensabile, tenuto conto che la zona in questione è composta di 38x38 settori. Ogni settore può essere localizzato dalle sue coordinate

in ascisse e in ordinate. Il vostro radar di bordo vi dà costantemente le coordinate dei banditi e le vostre, con la semplice pressione d'un tasto, così come la direzione in cui spostarvi. La grafica di questo gioco è particolarmente curata, ricca di colori e permette d'identificare rapidamente ogni dettaglio. Ma sono soprattutto le animazioni che attirano l'attenzione. Infatti, come si può non fremere d'ammirazione davanti allo scorrimento fluido della strada? (su

Una situazione finita male!



CPC, 8 bits). L'animazione è fluida quanto la sensazione di guida è reale (facilitata da un cambio automatico, è vero). Il movimento degli altri veicoli è ben reso. Da notare una certa cura del dettaglio che ha indotto gli autori a farvi guidare con una sola mano quando vi apprestate a sparare. Anche gli effetti sonori sono di qualità: ci si crederebbe, praticamente, quando urla la sirena. Questo programma, come abbiamo già detto precedentemente, necessita di uno spiccato senso di orientamento, così durante la vostra missione, non esitate a fermarvi sul bordo della strada per consultare la cartina. (Dischetto Microids)

C.T.

Tipo.....	Azione/Strategia
Interesse.....	16
Animazione.....	★★★★★
Grafica.....	★★★★★
Suono.....	★★★★★

Stormtrooper

ATARI ST

Veterano del celebre corpo degli Stormtrooper, voi siete incaricato di eliminare un traditore. Prima però bisogna trovarlo e le difese sono difficili da superare! Indispensabili precisione e riflessi pronti! Un gioco d'azione molto completo, con elementi di strategia.

Creation

Dei mercenari si sono impadroniti d'un complesso di estrazione situato su un lontano pianeta e uno dei più grandi geofisici si è unito a loro. Questa diserzione si può rivelare molto pericolosa e l'unica soluzione del problema è l'eliminazione fisica del traditore. Voi ricoprite il ruolo di un veterano del celebre corpo degli Stormtrooper, al quale tocca questo difficile compito. Vi si depona su questo pianeta e non vi resta altro che aprirvi un cammino attraverso i sedici settori del complesso, al fine di arrivare fino allo scienziato per eliminarlo. Il dito sul grilletto, voi avanzate cautamente sulla superficie del pianeta, tenendo sempre d'occhio lo schermo radar che vi informa della pre-



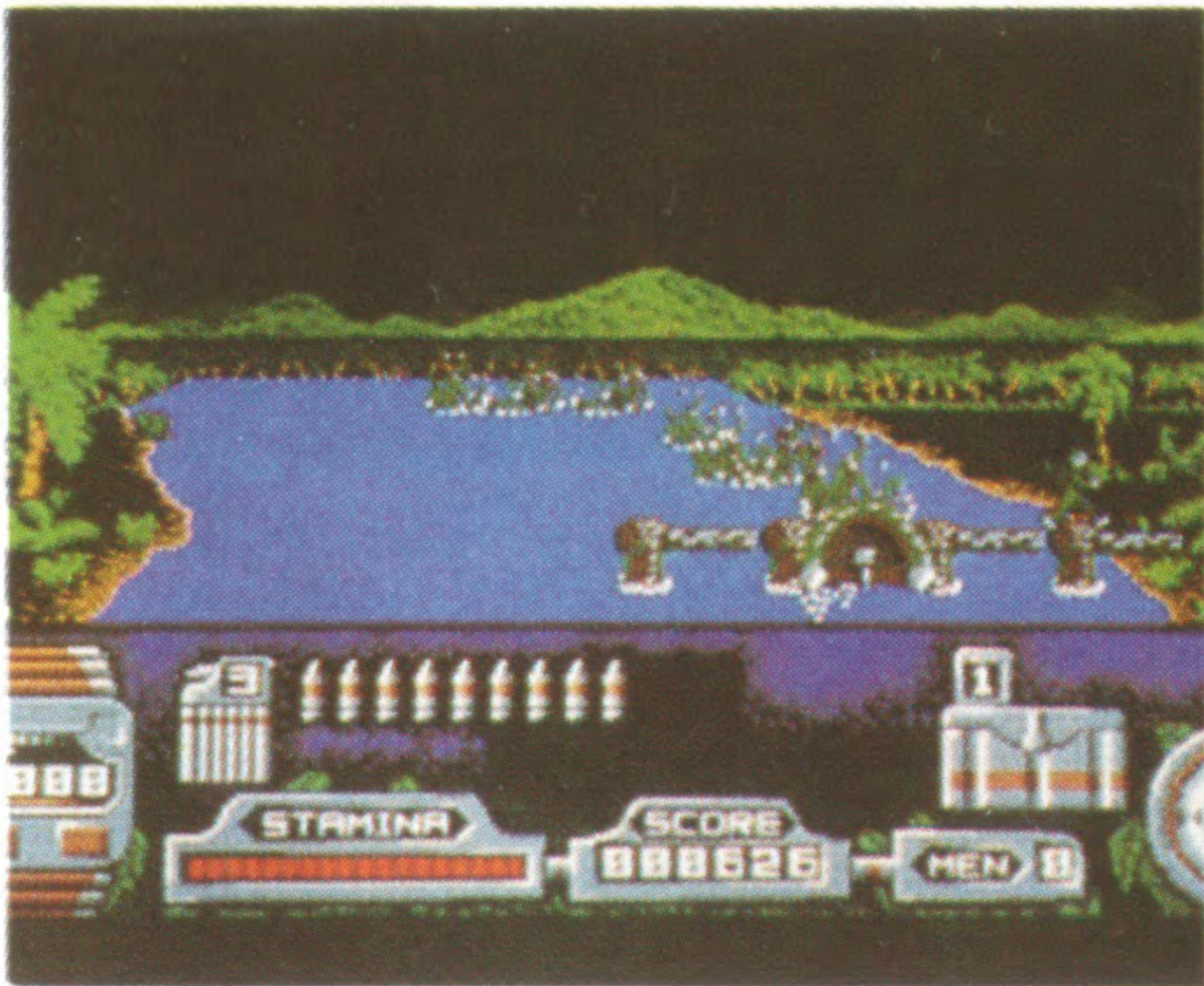
La posizione supina è efficace

Evitate il più possibile i mercenari



Butcher Hill

ST, Amiga



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
8
☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
29000

In questo soft, non troverete certo grandi sorprese. Butcher Hill è infatti uno dei tanti giochi che hanno per soggetto la guerra del Vietnam. Anche l'azione non dice niente di nuovo: dovete penetrare tra le forze nemiche attraversando i corsi d'acqua e la giungla tropicale.

In questo vasto programma si ritrovano un gran numero di ostacoli, quali mine, Vietcong imboscate, eccetera. Certo però che, a onor del vero, l'ambizione del soft ha di gran lunga superato le sue possibilità (in particolare per le versioni 16 bit). La grafica e l'animazione sono di una grande ingenuità (la vostra zattera assomiglia a un tappo). Solo gli effetti sonori se la cavano abbastanza bene, ma non riescono da soli a far dimenticare la mediocrità del gioco. Apocalypse splash!

(Dischetto Gremlin).

Per quanto riguarda la versione Amiga, differisce dalla ST solo per quanto riguarda il sonoro. I rumori degli aerei che sfiorano il terreno e gli spari delle mitragliatrici sono effettivamente convincenti, ma il gioco non vale la candela.

TUTTI I PRODOTTI CHE TROVATE SU QUESTA RIVISTA,
SONO DISPONIBILI PRESSO

PLAY GAME SHOP

Via C. Alberto, 39/A 10123 TORINO



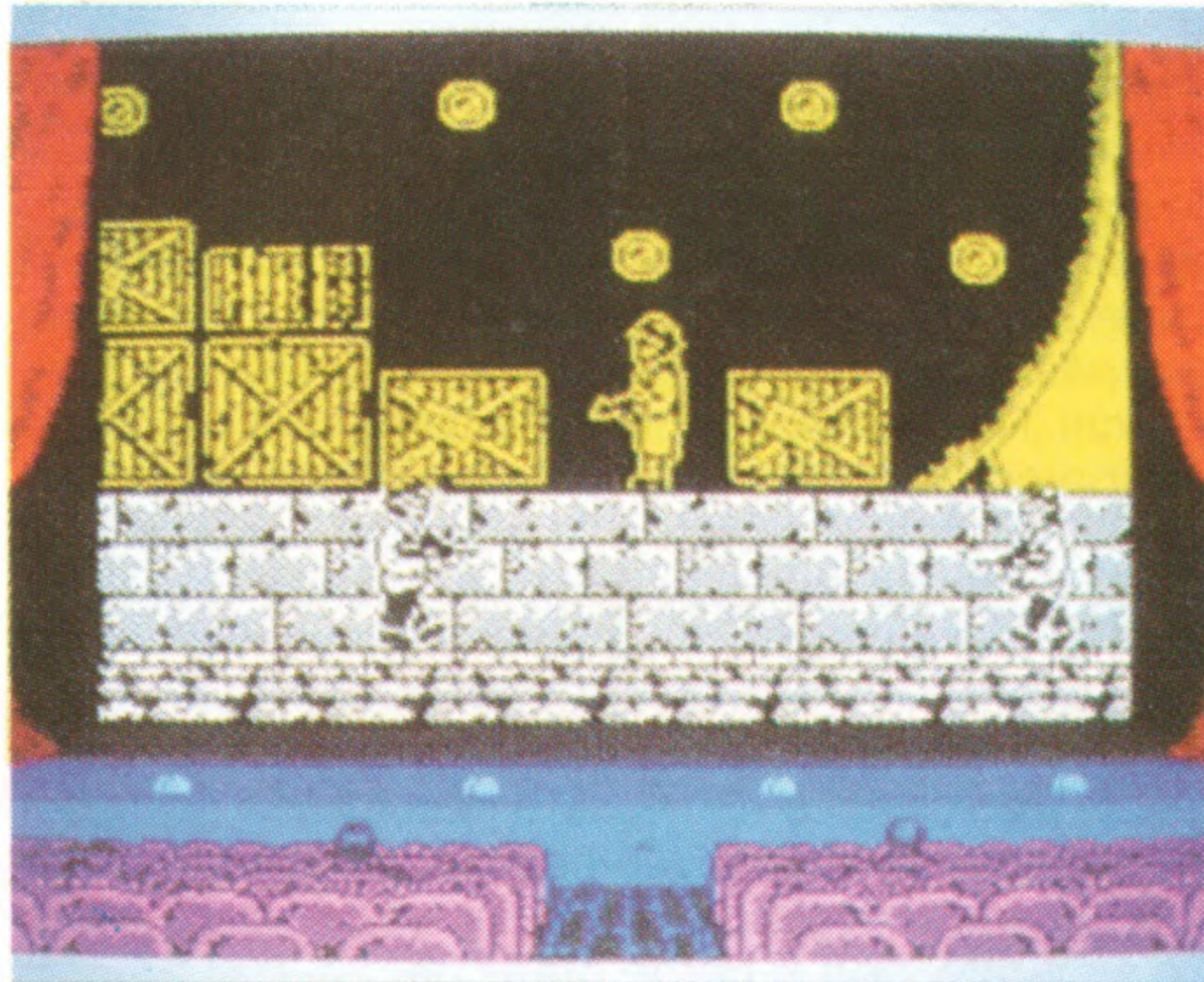
011-517740

SPEDIZIONI DELLE ULTIME NOVITA' IN TUTTA ITALIA

COMMODORE POINT - ATARI STORE - NINTENDO

Chicago 30'S

ST, Spectrum,
CPC, C64, MSX



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
5
☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
15000

Questo gioco ambientato a Chicago nel periodo del proibizionismo giunge dalla Spagna, cosa che non è affatto frequente. Per fortuna!, poiché se tutti i giochi spagnoli sono dello stesso livello, si può sperare che non ne arrivino altri! Per quanto riguarda l'interesse del gioco, l'abbiamo sì cercato, ma senza alcun successo! E' difficile andare avanti per più di una ventina di secondi, potrebbe forse essere possibile se si avessero gli occhi ovunque e sparare come Lucky Luke, più rapidi della propria ombra. Nullo! (Dischetto US Gold)

L'adattamento su Spectrum è ben realizzato. L'animazione è sufficientemente rapida e fluida. Un buon motivetto a più voci presenta il gioco, ma gli effetti sonori nel corso del gioco sono rudimentali. Un buon gioco piuttosto difficile. (Cassetta Topo) Con la versione CPC questo programma continua la sua lunga discesa agli inferi. Il gioco manca di una solida base, la lentezza degli spostamenti del vostro personaggio impedisce qualsiasi utilizzazione istintiva dei comandi. La grafica sebbene molto colorata può solo essere definita grossolana!

Circus Attractions

C64



GENERE	MULTIPROVA	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	13	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	15000

Dopo Grand Monster Slam, ecco un secondo programma multiprova del nuovo editore tedesco che ci propone cinque numeri del circo molto interessanti.

Volendo potrete calarvi nei panni di un acrobata, di un giocoliere, di un lanciatore di coltelli, ed essere funamboli oppure clown. Queste differenti prove sono ben concepite e beneficiano di una realizzazione abbastanza curata con una buona grafica per mezzo della quale viene reso in modo abbastanza realistico il colorato ambiente in cui l'azione si svolge.

L'animazione, bella, dimostra un certo humor da parte dei programmatori. Quando il giocoliere perde la palla, essa gli cade su un piede ed egli si mette a saltellare per il dolore. Molto soddisfacenti anche gli effetti sonori che accompagnano le gare. In conclusione, un programma simpatico che esige una grande precisione pur senza essere troppo complesso e che sarà congeniale a coloro che vogliono esercitarsi le falangi gioiosamente!

(Dischetto Golden Goblins)

Colossus Chess 4

Spectrum



GENERE	SCACCHI	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	15	SUONO	-
GRAFICA	★★★	PREZZO	-

Questo gioco di scacchi è senza dubbio uno dei migliori su questo computer. La scacchiera è rappresentata a scelta in due o in tre dimensioni, ma quest'ultima è molto più comprensibile. Il programma offre numerose opzioni: orologi per i due giocatori, tabellone dell'albero di ricerca, valutazione delle posizioni, memorizzazione dell'insieme della partita con spostamenti in avanti o indietro, cambiamenti di colore o di orientamento della scacchiera, gioco alla cieca. Vari sono i livelli di gioco (modo torneo, modo tempo medio per mossa, modo ogni movimento, modo uguaglianza e modo infinito per i problemi). La biblioteca delle aperture è piuttosto fornita, con linee classiche e moderne che si estendono abbastanza lontano. Per i principianti può essere esclusa. Nel game centrale è capace di buone combinazioni tattiche, ma il suo gioco strategico è decisamente più carente. In finale di partita si rivela corretto, capace in particolare di trovare il matto per la combinazione re, alfiere e cavallo contro il re solo. Il programma si rivelerà un partner coriaceo per giocatori principianti e di medio livello. (Cassetta CDS)

Dark Fusion

Spectrum,
CPC



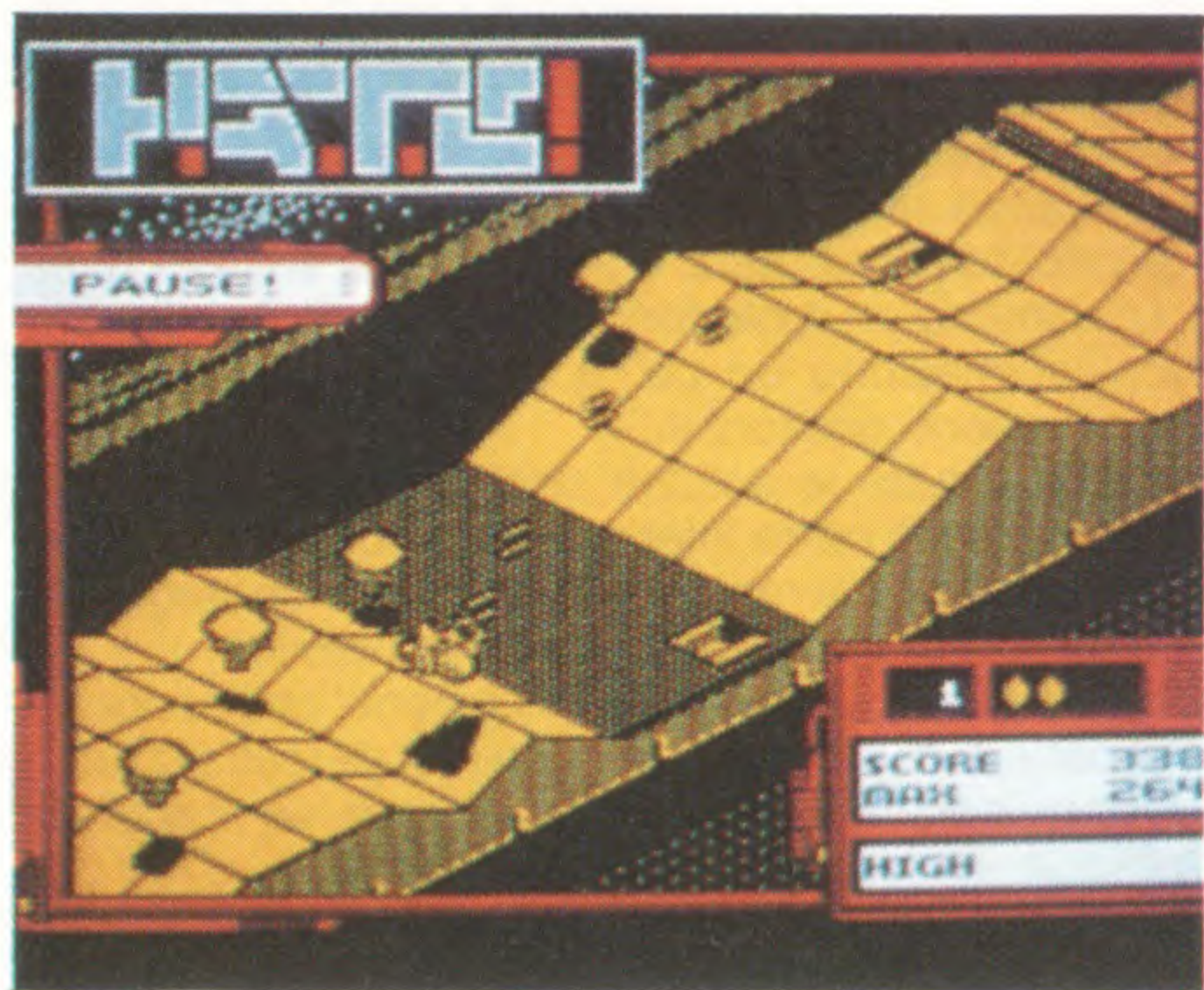
GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	14	SUONO	★★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	18000

Questo beat-them-up, contrariamente alla versione CPC, è gradevole. Armato del vostro fucile laser dal fuoco temibile, dovrete combattere ondate sempre più aggressive di alieni. A poco a poco dovrete riuscire a dominare le possibilità di questo gioco abbastanza ricco. Ciascun livello è diviso in tre zone e voi dovrete recuperare una capsula di fusione (boa) per penetrare in ciascuno di essi. La grafica degli sprite è accurata e gli scenari piuttosto vari. Nemmeno il colore è stato trascurato, contrariamente a numerosi adattamenti su questo computer di qualità mediocre. L'animazione è rapida e lo scrolling regolare. Gli effetti sonori sono invece piuttosto ridotti. (Cassetta Gremlin)

La versione CPC è uno shoot'em-up sorprendente, non per la sua realizzazione che non ha nulla di eccezionale né per la sua originalità, ma per il fatto che l'azione è incomprensibile. Di solito il bello di questo tipo di gioco è di essere di semplice accesso, ma in questo caso anche dopo aver letto più volte le istruzioni, il soft conserva tutto il suo mistero. Visti i minuscoli sprite che si agitano sullo schermo, non si perde gran che.

Hostile All Terrain

CPC



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	14	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	-

Anno 2320, la minaccia extraterrestre non è mai stata così pressante. Si rende indispensabile il vostro contributo per respingere le forze nemiche che minacciano di prendere il totale dominio del vostro pianeta.

Ai comandi di un aereo da caccia dovete raccogliere delle cellule di plasma (che hanno la funzione di carburante). Potete anche assumere il controllo di un carro d'assalto per penetrare tra le forze nemiche. Queste ultime sono costituite da missili a volo radente, mine e jet.

La grafica è monocromatica ma molto raffinata. Si noterà una convincente prospettiva laterale (alla Zaxxon). L'animazione è di una qualità decisamente buona. Gli effetti sonori e musicali sono riusciti e più che soddisfacenti. In conclusione, un buon gioco. Per la cronaca, sappiate che il soft è stato realizzato da Costa Panavi, l'autore del leggendario Highway Encounter (i vecchi appassionati dello Spectrum se ne ricorderanno senz'altro).

(Dischetto Gremlin)

La Q. de l'Oiseau du Temps PC, ST

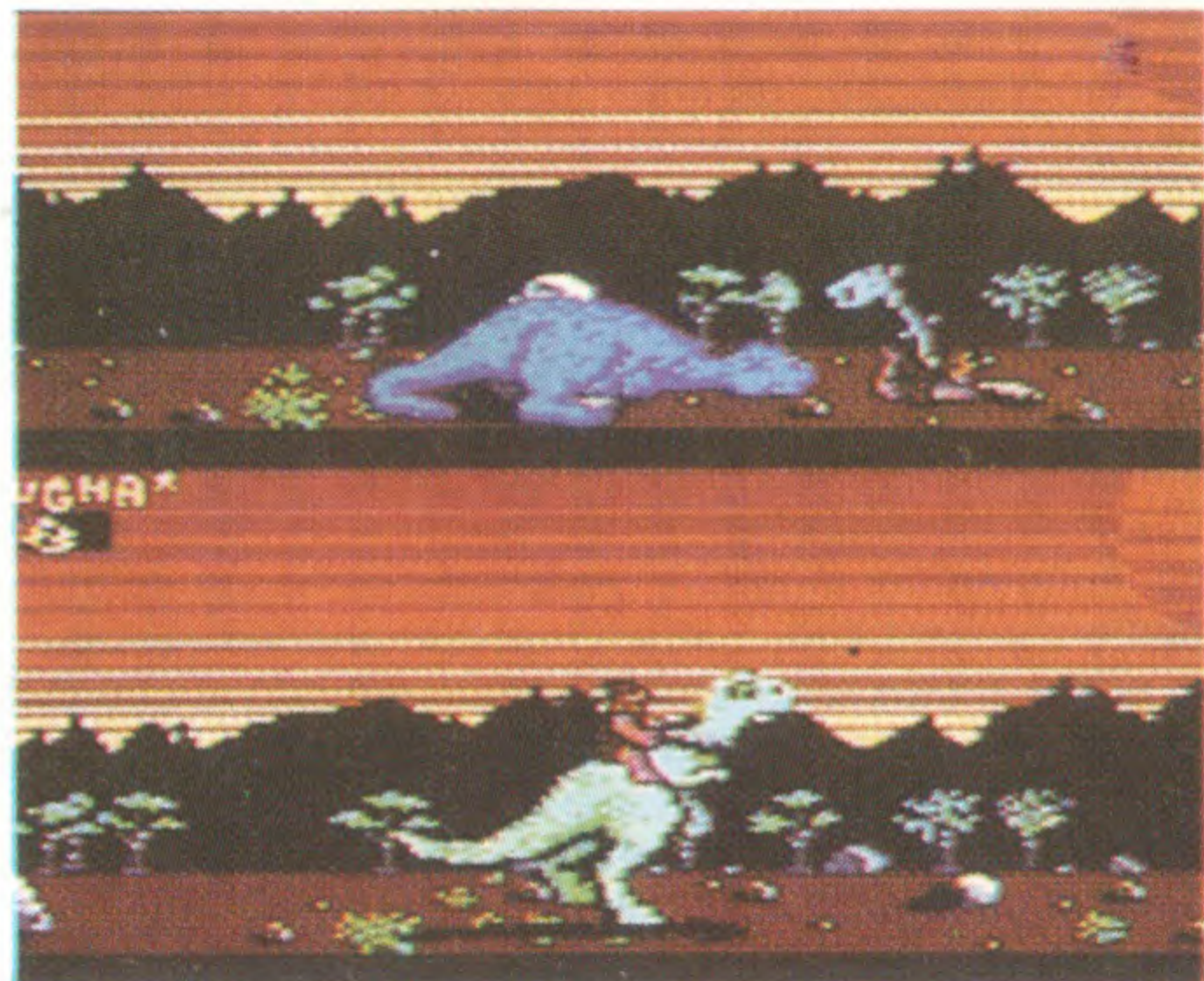


GENERE	ADVENTURE	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	17	SUONO	★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	-

Già approdata su ST e Amiga questa favolosa avventura è arrivata su PC, un gioco eccezionalmente fluido e grazioso. La grafica degli schermi di gioco è vicinissima ai disegni di Loisel. Anche in GGA 4 colori (l'EGA non è disponibile, peccato!) l'effetto è avvincente. Inoltre i possessori di una configurazione monocromatica standard o di Hercules si delizieranno per la precisione dei disegni. La maneggevolezza del soft è eccellente per l'impiego automatico del mouse, la cui gestione è ottima. I due pulsanti sono utilizzati per gestire interamente le multifinestre e la scelta delle icone, il che assicura all'avventura una scioltezza notevole. L'animazione è, infine, di alta qualità. Per la scelta sulla mappa, il volo da un luogo all'altro o l'animazione dei volti, il PC si sprema per accentuare l'atmosfera di adventure ed è proprio da questo che deriva ovviamente il pregio principale della partita. Grazie a questa qualità grafica e al modo di gioco icona/finestra, il soft riproduce istantaneamente l'ambiente del fumetto. Un gioco molto accessibile ma abbastanza arduo da motivare gli esperti. (Dischetto Infogrames)

Caveman Hugh-Lympics

C64,



GENERE	MULTIPROVA	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	15	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	-

Caveman Hugh-Lympics esce dai canoni consueti, una vera boccata di ossigeno per chi è ormai annoiato da tutto. Questo originale multiprova vi trasporta in un passato del tutto immaginario e vi propone di partecipare ai giochi olimpici preistorici. Ci si diverte davvero parecchio nel corso delle sei prove, a dir poco fuori dal comune, che dovete affrontare.

Bisogna, per esempio, afferrare un compagno per i piedi per lanciarlo il più lontano possibile oppure uccidersi a colpi di clava. La prova più divertente è senza dubbio quella in cui si deve accendere un fuoco strofinando due schegge di selce, tanto più che si ha la possibilità di assestare un bel colpo di clava sulla testa del proprio avversario per fargli perdere tempo prezioso. Un programma molto buffo che beneficia di una realizzazione eccellente, con una buona se non addirittura ottima grafica farcita di humor.

Buona anche l'animazione, ma gli effetti vrebbero potuti essere migliori.

(Due dischetti Electronic Arts)

Legend

ST



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

WARGAME
13
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
-
-

Questo wargame/adventure narra l'eterna lotta che oppose in passato le forze del Bene e del Male. Su una mappa si dispongono le icone delle vostre truppe. A ogni turno i giocatori possono effettuare otto azioni distinte: ingaggiare comandanti per l'esercito, reclutare guerrieri, acquistare armi o catapulte, memorizzare incantesimi, ecc. Tutto ciò dipende ovviamente dal capitale in monete d'oro. Viene poi la fase di spostamento con l'assalto contro una truppa nemica. Molto semplice da maneggiare (si fa tutto con il mouse), Legend ripone tutto il suo interesse nella ricchezza di armi, incantesimi e personaggi disponibili, che possiedono, secondo la tradizione dei giochi di ruolo, molte caratteristiche di cui tener conto per poter sopraffare l'avversario. Ma rispetto alla ricchezza di questa strategia la gestione dei combattimenti è piuttosto povera e soprattutto tradotta sullo schermo in quadri di gioco troppo semplici. Il gioco contro il computer, infine, è poco comprensibile: impossibile, di fatto, seguire le azioni dell'avversario. Un gioco molto accessibile ma di qualità irregolare. (Dischetto CRL)

HEY TU !!

I TUOI GIOCHI DOVE LI COMPERI ?

TRONI GAMES

DAL 1983 TI CONSIGLIA I MIGLIORI:

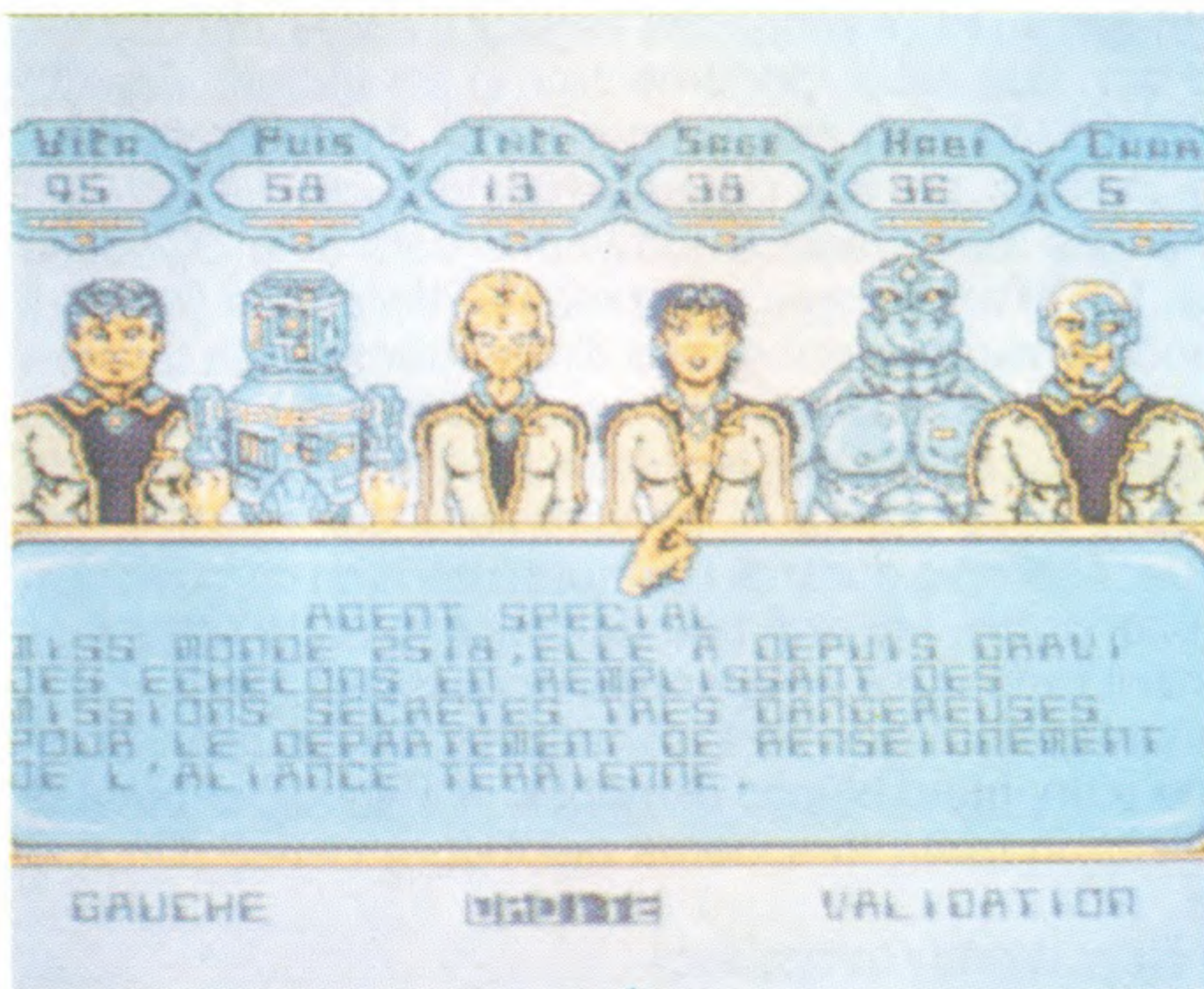
PRIMA DI ACQUISTARLI LI PUOI ANCHE PROVARE !!

☆ COMMODORE 64 ☆ AMIGA ☆ ATARI ST ☆ 400XL ☆ 800XL ☆
AMSTRAD ☆ MS-DOS ☆ SPECTRUM ☆ MSX ☆

Siamo in Via Pascoli 56 (ang. V.le Romagna) tel.: 02/230207 MILANO

Le Maitre Absolu

CPC



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

RUOLO
15
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆
☆☆
-

Le Maitre Absolu riprende esattamente la stessa disposizione grafica e la stessa scenografia di Maitre des Ames, un gioco adventure a icone. Si ritrovano qui le dieci icone di cui si servono i quattro personaggi della squadra. Ma state attenti, l'orecchio è stato sostituito da un radar futurista, la mano da una pinza di metallo, ecc. Stesso scenario dunque, ma reso più attuale, più futurista, per sedurre gli appassionati del gioco di ruolo in "salsa laser"! Le Maitre Absolu approfitta dunque di tutti i pregi del suo predecessore. Maneggevolezza, grafica accurata per un CPC, strategia molto sofisticata, che permette di dividere la squadra in sottogruppi, dialogare con mostri e robot, ecc. La gestione degli effetti (ciascun personaggio dispone di un sacco in cui sistemare il cibo, le armi e gli indizi) è fluida e varia e l'impiego dei computer della base apporta un vantaggio che Maitre des Ames non possedeva. Dall'epopea medievale a questa ricerca futurista, gli ideatori di questi due programmi non hanno in fondo fatto grandi progressi. Ma ciò che davvero importa è che il secondo gioco sia buono quanto il primo. (Dischetto Ubi Soft)

Xybots

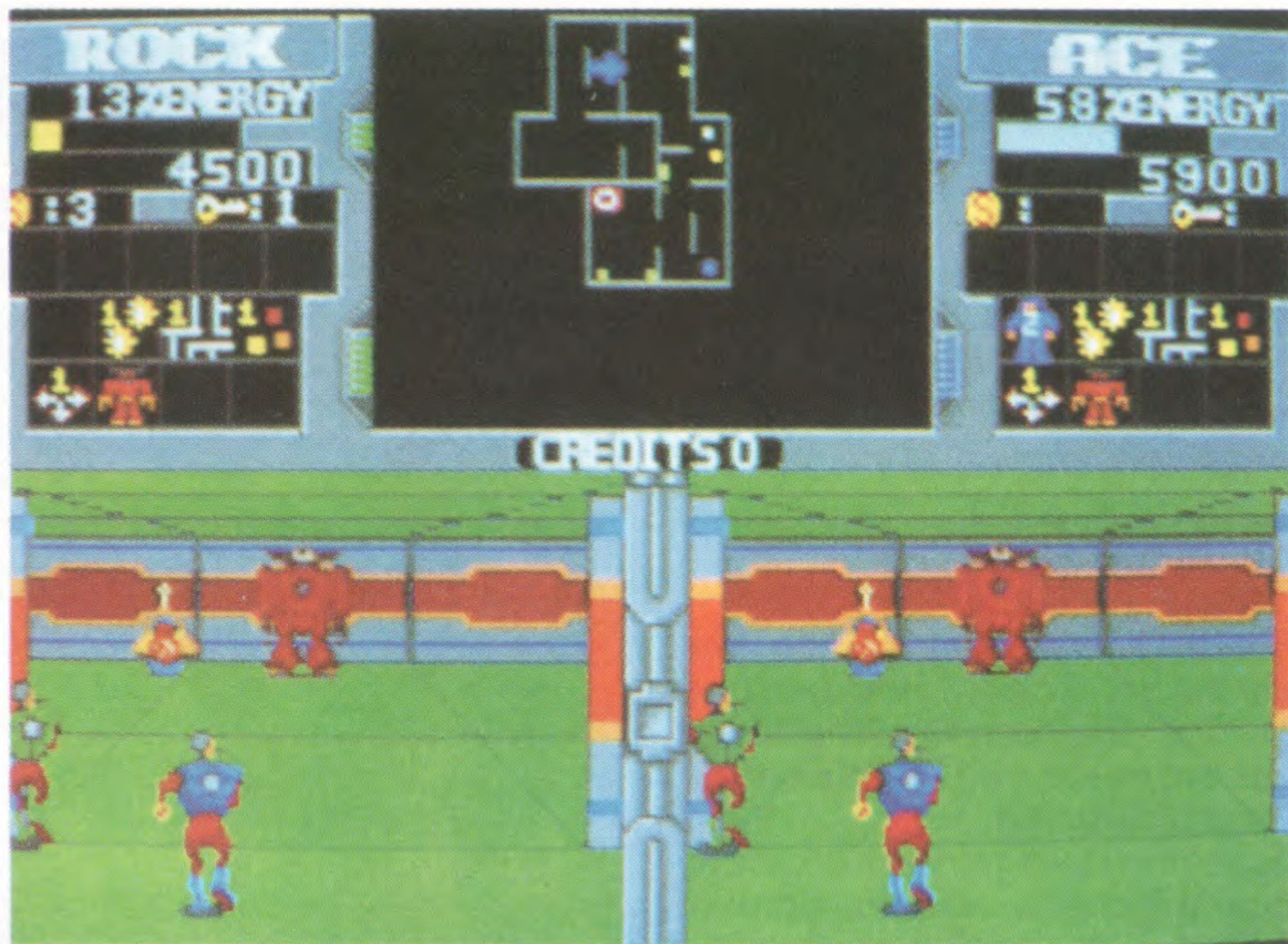
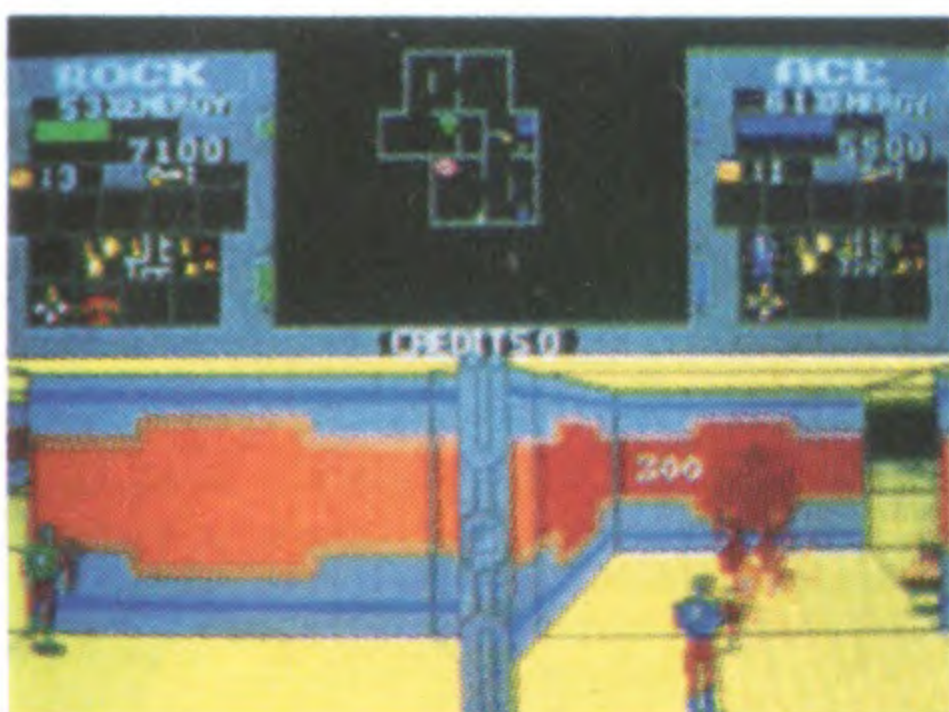
ATARI ST - AMIGA - CPC - C64

Questo gioco arcade, malgrado le sue qualità, non attirerà più di tanto l'attenzione se non giocato con un partner; gli scontri abituali contro i malvagi diventano situazioni da cui non si può uscire da soli.

Tengen.

Xybots è un gioco arcade divertente da giocare in due simultaneamente. Fortunatamente, la conversione ha saputo conservare tutte le qualità dell'originale. In un lontano futuro, voi affrontate orde di robot nella loro tana. L'azione si svolge nella fortezza nemica che è costituita da un'interminabile serie di labirinti. La parte inferiore dello schermo è divisa in due, in modo che ogni giocatore disponga d'una prospettiva in 3D e, sopra, avete una carta del labirinto nel quale vi spostate, è fondamentale tenerlo sotto controllo, perché vi è indicata la posizione dei guardiani e ciò per evitare sorprese sgradevoli. I vostri nemici sono rapidi, è meglio evitare di capitare naso a naso con uno di loro alla svolta d'un corridoio. Il vostro livello d'energia diminuisce costantemente e vi obbliga a volte a rischiare per guadagnare tempo. Ogni volta che siete colpiti da un tiro nemico, diminuisce ancor più rapidamente. Procedendo, scoprirete delle riserve di energia, delle armi supplementari e delle monete con cui potrete acquistare altri equipaggiamenti in due settori. Come ultima

Versione Amiga



Un grande gioco arcade appassionante da giocare a due

risorsa, potrete utilizzare uno zaper che immobilizzerà i vostri avversari per qualche istante. Ma non fatelo che quando siete bloccati, perché ciò vi fa perdere uno dei vostri crediti. Il bello spirito di squadra sparirà anche completamente nei livelli superiori, dove i giocatori possono colpirsi a vicenda. Unico rimprovero l'assenza di scrolling.

M.B.

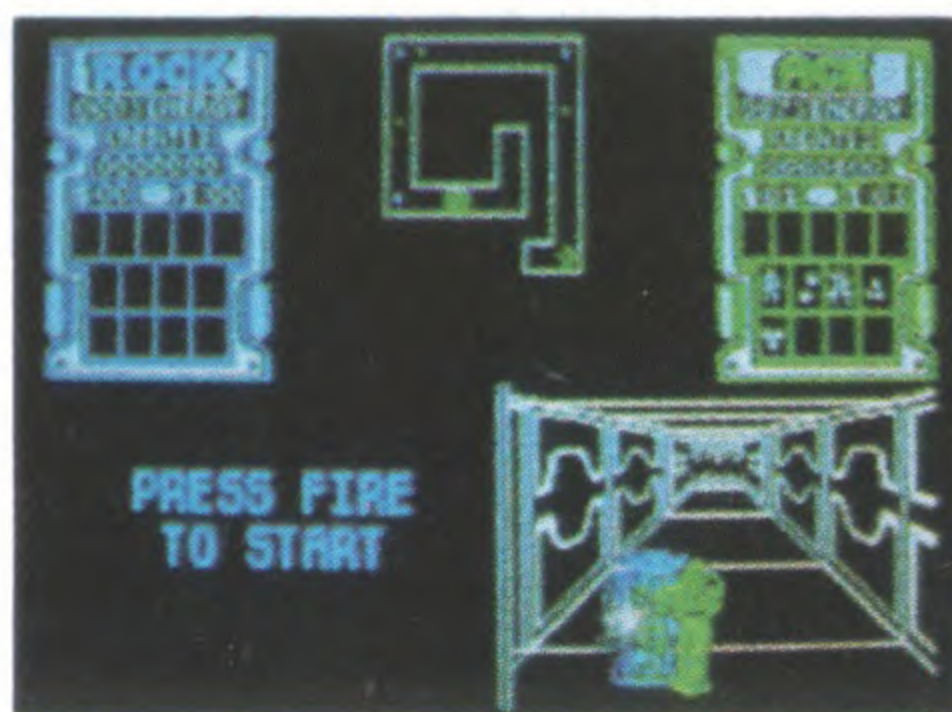
Tipo.....	Arcade
Interesse.....	16
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆☆

Versione Amiga

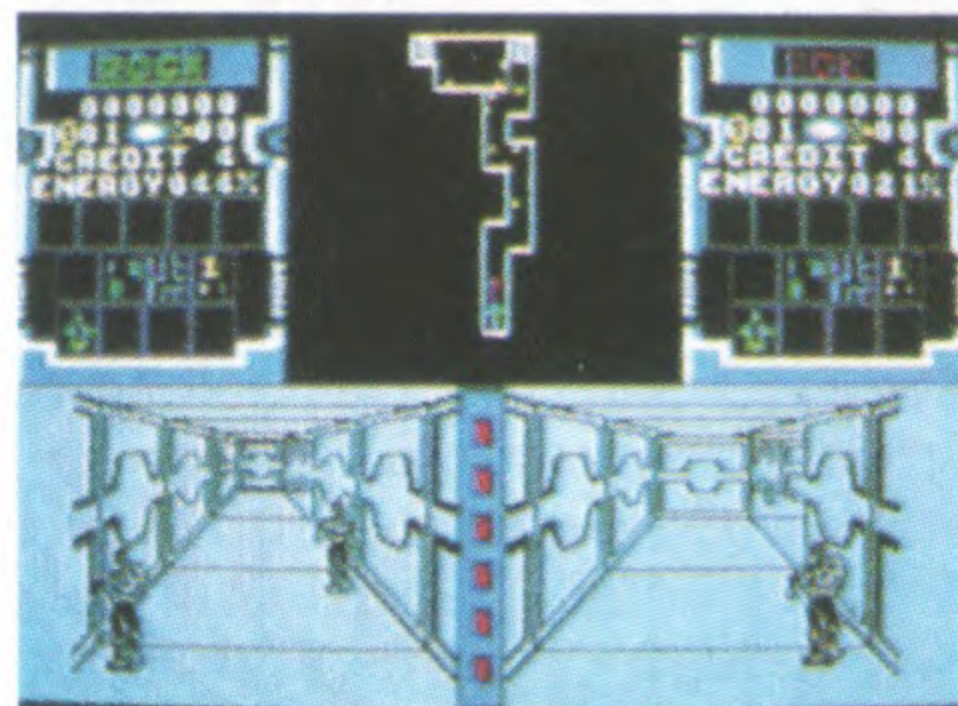
La versione Amiga è leggermente più difficile. La colonna sonora è più riuscita e comporta interventi vocali, come nel gioco arcade. Uno dei migliori programmi per due giocatori.

C.T.

Versione CPC



Versione C64



Tipo.....	Arcade
Interesse.....	16
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆☆

Versione CPC

Questa versione è molto riuscita, con una buona grafica ed un effetto 3D soddisfacente.

E.F.

Tipo.....	Shoot'em-up
Interesse.....	16
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆☆

Versione C64

La versione C64 è la meno riuscita. Mediocre la realizzazione.

Mad Max

Tipo.....	Arcade
Interesse.....	12
Animazione.....	☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆☆

3D Pool

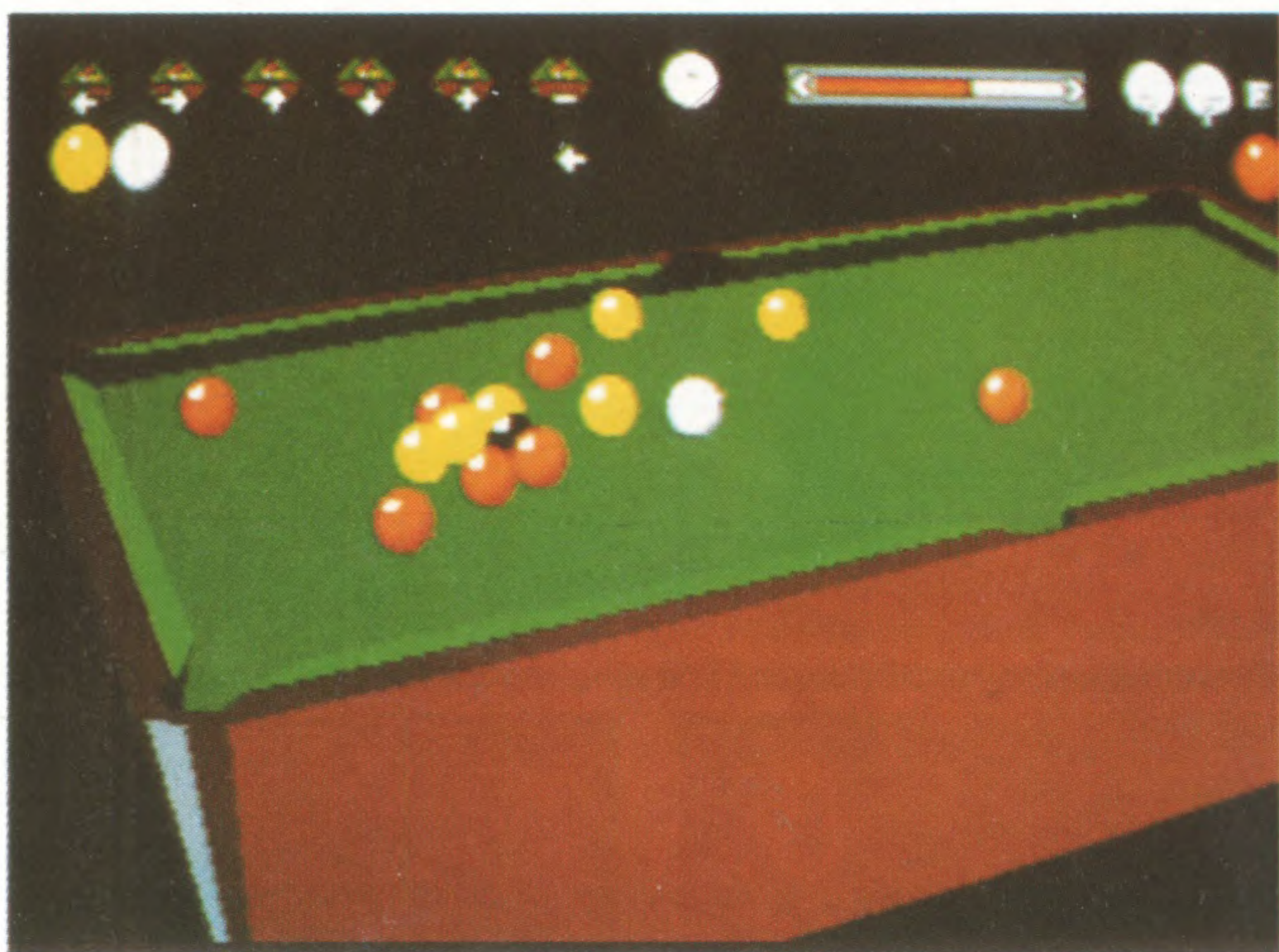
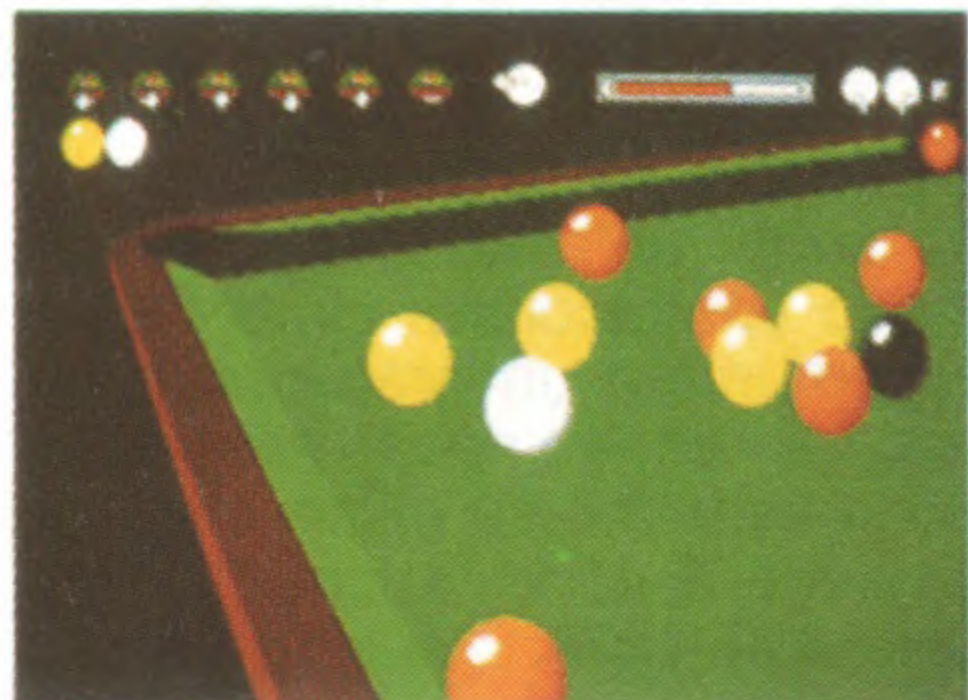
ATARI ST - CPC - MSX - AMIGA

Questo soft riesce a rinnovare l'interesse per il classico gioco del biliardo, con una gestione quasi istintiva del gioco stesso.

Firebird. Autore: Orlando M. Pilchard.

Siamo certamente in presenza di quanto c'è di meglio su micro relativamente al gioco del biliardo. Il gioco si presenta con un tavolo di sei buche, sul quale sono riunite 15 palle più una da stecca. Per rendere il tutto più complicato, il soft rispetta scrupolosamente la regola della palla 8. Gli specialisti ci si riconosceranno, gli altri, per ben impadronirsi del gioco dovranno leggersi attentamente le istruzioni. Vi sono proposte diverse opzioni; disponete d'un modo torneo che, mediante eliminazioni successive, vi condurrà ad affrontare la versione informatica del campione europeo di biliardo, Joe Maltese oppure, nel modo a due giocatori, un amico. Gradita la presenza d'un programma d'allenamento per familiarizzare col gioco. Alcuni apprezzeranno la presenza d'un modo editore, che consente di piazzare le palle a vostro piacere, grazie al mouse. Dobbiamo sottolineare che il gioco ne fa un uso notevole, poiché tutte le opzioni sono accessibili grazie a questa interfaccia. L'aspetto più spettacolare del gioco è senza dubbio dovuto al modo 3D a superfici piene e alla visualizzazione in tempo reale. Ciò consente un approccio quasi istintivo. Voi potete, in-

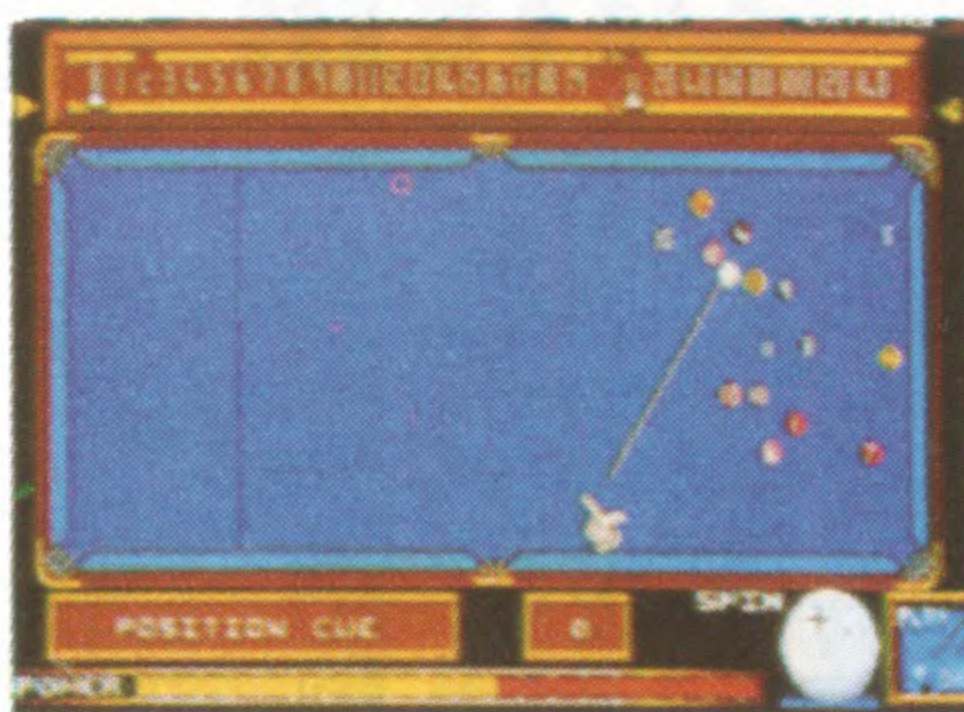
Un impressionante effetto zoom...



3D Pool utilizza le spettacolari tecniche della 3D a superfici piene

fatti, con l'aiuto del vostro mouse, occupare un punto qualsiasi dello spazio e scegliere la prospettiva più adeguata. Voiete "zoomare" su una partita di biliardo? Basta far scivolare il mouse in avanti per veder ingrandire progressivamente la porzione di schermo che vi interessa. Non avete più bisogno della stecca, perché secondo la prospettiva che adottate, il vostro occhio e la palla bianca formano i due punti d'una retta che costituisce una

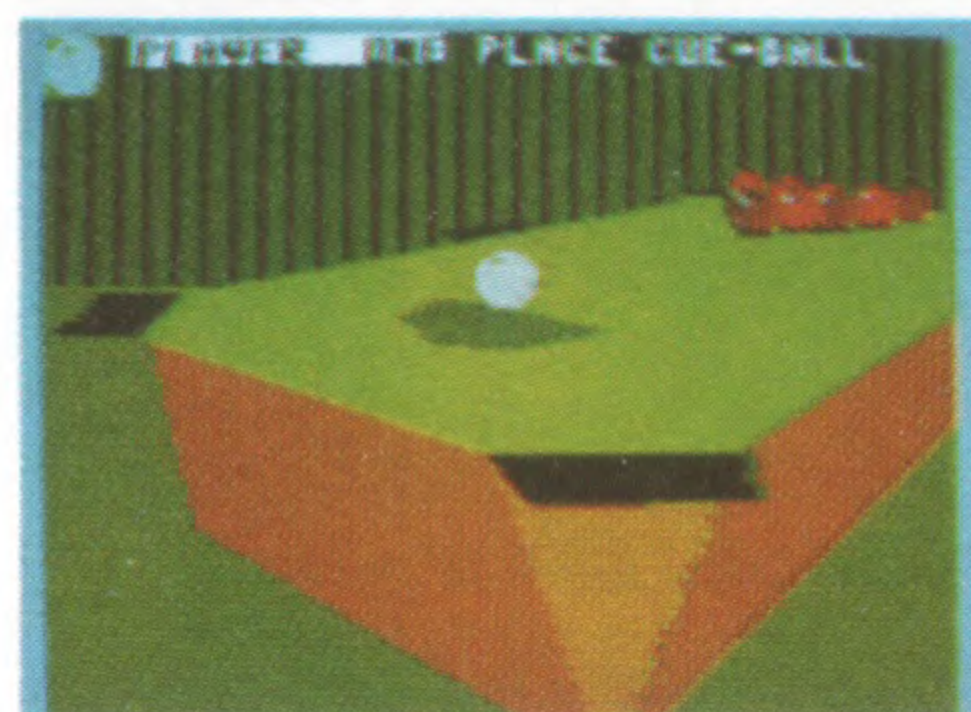
Steve Davis World Snooker (ST)



stecca virtuale. Gli effetti sonori del programma sono sobri ma efficaci. Da notare la presenza in opzione di applausi digitalizzati, un programma eccezionale! Dischetti Firebird.

M.B.

Tipo.....	Biliardo
Interesse.....	16
Animazione.....	☆☆☆☆☆
Grafica.....	☆☆☆☆☆
Suono.....	☆☆☆☆



Grafica meno dettagliata per il CPC

Versione CPC

La versione CPC soffre inevitabilmente dei limiti della macchina. La grafica è molto approssimativa e l'animazione molto meno fluida che sull'Atari. Tuttavia, 3D Pool per le sue qualità è senza dubbio il più spettacolare biliardo su CPC.

Mad. Max

Confronto

Steve Davis World Snooker/ Biliard Simulator: Steve Davis World non può in alcun modo rivaleggiare con 3D Pool dal punto di vista grafico. Ciò nonostante, il realismo delle traiettorie e la qualità degli effetti ne fanno il miglior biliardo 2D, anche se Billiard Simulator non consente rotazioni tanto rapide e fluide come 3D Pool. In ciò che concerne gli effetti delle palle, questo programma sorpassa nettamente Billiard Simulator.

E.F.

Run the Gauntlet

C64, Amiga,
ST, CPC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

MULTIPROVA
13
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆
15000-39000



Questa simulazione sportiva presenta nove prove con cui misurarsi. Alcune si svolgono sull'acqua, altre a terra su piste accidentate. Quello che non cambia è il metodo di controllo del mezzo, sia che voi utilizziate un buggy, un hovercraft o qualunque altro veicolo. In compenso, la corsa d'assalto è molto diversa, poiché dovete correre, saltare e arrampicarvi. A ogni nuova partita, tre di queste prove vengono selezionate a caso e bisogna darsi da fare per riuscire meglio degli altri concorrenti, controllati dal computer. Run the Gauntlet è un programma seducente, ma sarà fastidioso il lungo tempo di caricamento che precede ogni corsa.

La versione CPC di Run the Gauntlet è molto simile alla precedente, ma con una grafica più colorata. Purtroppo, bisogna sempre ricaricare la K7 tra una prova e l'altra, cosa che può innervosire un po'. La versione Amiga è molto gradevole: gli appassionati del genere si dedicheranno anima e corpo a queste prove difficili e varie. (Dischetto US Gold).

La più ampia scelta di software **originale** per il tuo computer.

Prodotti **esclusivi** da ogni parte del mondo!

Richiedi **OGGI STESSO** il catalogo **GRATUITO** di vendita per corrispondenza telefonando allo **(031) 30.01.74** o scrivendo una cartolina postale al seguente indirizzo:



LAGO DIVISIONE SOFTMAIL

VIA NAPOLEONA, 16
22100 COMO

DA OGGI APERTI ANCHE AL PUBBLICO

© SoftMail è un marchio registrato da Lago



Skateball

CPC

GENERE
INTERESSE
GRAFICA

AZIONE
16
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆☆☆
☆☆☆☆



I nostri informatori, avevano già ricevuto notizia di questo gioco di football futurista e violento.

In questo game, tutti i mezzi sono buoni, così non dovete esitare ad uccidere alcuni avversari per segnare un punto (il fine giustifica i mezzi!). Oltre a questa violenza onnipresente, dovete evitare di essere distrutti dalle varie trappole nascoste nel campo di gioco (fosse, ostacoli irti di punte, ecc.). Ciò che fornisce qualità a questo programma su CPC è la perfetta riuscita della conversione dai 16 agli 8 bit. La grafica in media risoluzione (320x200) è di qualità eccellente, con un'altrettanto eccellente scelta cromatica.

L'animazione e gli scrolling laterali sono particolarmente fluidi, considerate le non eccezionali possibilità del computer, ma qui sfruttate al meglio. Anche gli effetti sonori sono piuttosto soddisfacenti, pur non essendo di altissimo livello. Un prodotto molto buono, che riesce a mantenere vivo per lungo tempo l'interesse del giocatore.

(Dischetto UBI)

Skweek

Amiga, ST,
CPC, PC



GENERE	AZ./STRATEGIA	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	17	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	

Skweek è un gioco tanto divertente quanto appassionante. Il principio, molto semplice, fa pensare all'illustre Pacman, arricchito però di una buona dose di strategia. Inoltre, è complicato da una moltitudine di sorprese: nessuna partita assomiglia alla precedente! Su Amiga il gioco rimane molto simile alla versione ST. L'animazione e lo scrolling sono entrambi molto fluidi e gli effetti sonori sono ancora più accurati. Nessun'esitazione se siete appassionati di azione e/o strategia, Skweek è uno dei vostri futuri amici! Da possedere a ogni costo. La versione CPC non ha nulla da invidiare ai 16 bit, nonostante le sue mediocri qualità grafiche e sonore. Dopo qualche secondo di lotta non si sente nemmeno più il joystick in mano... Invece lo scrolling dei quadri è stato sostituito da cambi di immagine piuttosto brutali. E' il solo difetto di Skweek su CPC. La versione PC di Skweek soffre degli stessi salti di immagine della versione CPC. Il gioco è troppo lento su XT. Invece, anche in CGA, la resa grafica è convincente. Lo scenario e il buon umore dell'eroe salvano il gioco, che rimane nel complesso buono. (Dischetto Loricels)

Silpheed

PC-CGA, EGA



GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	15	SUONO	★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	59000

Anche per i possessori di PC, arrivano a valanga gli shoot'em-up. A riprova del fatto ecco Silpheed che è veramente impressionante su PC. La Sierra ci offre venti livelli di spari impressionanti a ripetizione con una grafica 3D iperprecisa e con un'animazione rapida e sciolta. Poco soddisfacenti gli effetti sonori, cosa che però non danneggia l'interesse del gioco.

La visione 3D che viene dal terreno di gioco accentua la profondità dell'azione. Riguardo alla strategia, la raccolta delle armi permette, all'inizio di ciascun livello, di modificare la potenza del vascello.

Le scene multiple sono piuttosto varie, sempre molto difficili da superare, anche se il programma dà sempre la possibilità di riprendere il gioco dall'ultimo livello raggiunto. Un soft classico come forma, ma davvero impressionante su PC, quasi troppo rapido su AT e graficamente superbo, per poco che lo si lavori in EGA e, perché no, con il sonoro della scheda Midi e dell'espansione MT 32, come si usa oltre oceano!

(Dischetto Sierra on Line)

Super Grid Runner

ST



GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	13	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	

Super Grid Runner non brilla certo per originalità; in questo genere ne esistono già a centinaia. Nonostante ciò questo tipo di soft mantiene un suo fascino.

Questo Space Invaders è quanto si può chiamare un "giochetto". Di una semplicità disarmante, vi propone quattro livelli di gioco in cui si deve semplicemente sparare su tutto ciò che si muove. Cosa che potrà entusiasmare gli appassionati del grilletto, per i quali tutto quanto circonda un qualunque bersaglio è puramente marginale.

A parte tutto questo, Super Grid Runner evita tuttavia la "malattia del flop". La grafica è molto chiara e i colori piuttosto buoni, l'animazione soddisfacente e gli effetti sonori abbastanza dinamici. A un certo punto fa la sua comparsa anche la strategia: il vascello si può sdoppiare in due cannoni distinti, comandati per mezzo di due pulsanti del mouse, dando più interesse al gioco. In conclusione un "giochetto" che non è eccezionale ma neppure disastroso.

(Dischetto Llamasoft)

Tank Attack

C64, Amiga, CPC



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

WARGAME
15
☆☆☆☆

ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

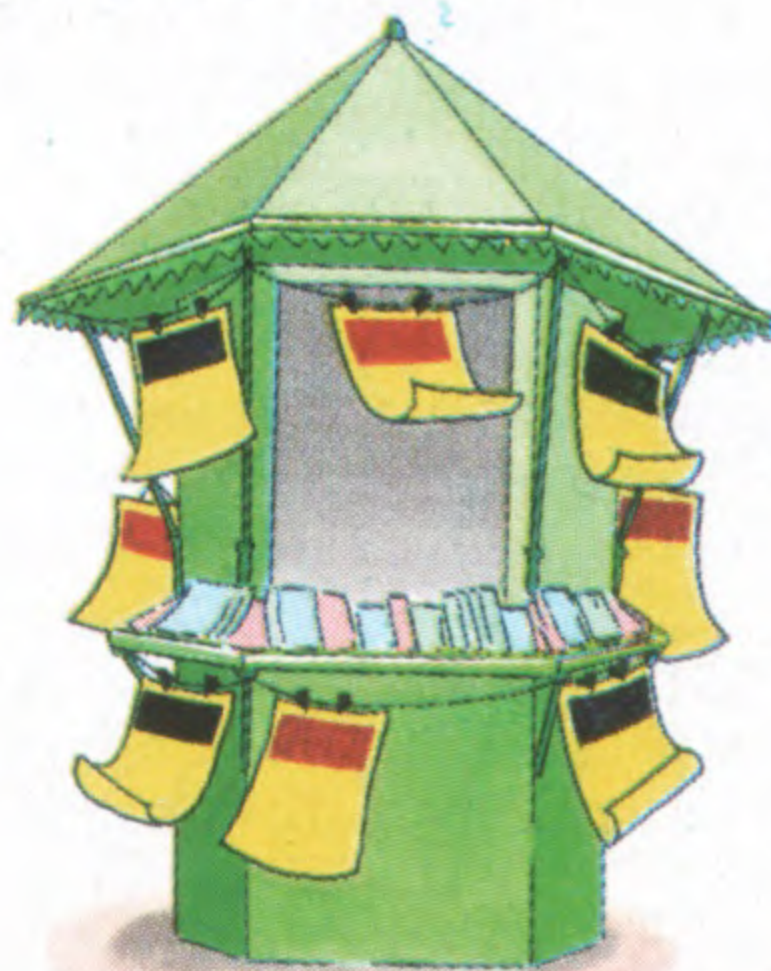
☆☆☆☆
☆☆☆☆
25000-39000

Questo wargame di qualità può essere giocato da due, tre o quattro persone. Ciascun giocatore ha il ruolo di generale di una o più divisioni corazzate di una nazione. Scopo del gioco è annientare le forze nemiche al fine di catturare il loro stato maggiore. Per riuscirci dovete tener conto di un considerevole numero di variabili quali il morale delle truppe o la capacità di reperire il materiale. Voi potete anche, per aiutare il destino, concludere alleanze con alcune nazioni per meglio soggiogarne altre. Il programma dispone inoltre di un tavoliere di cartone che illustra la situazione geostrategica dei protagonisti e di piccoli tank di plastica per simboleggiare le forze presenti. Il programma dispone di una grafica sobria ma corretta. L'animazione migliora in modo ammirevole l'insieme. Un buon programma. La versione di Tank Attack per CPC somiglia molto a quella per C 64. La grafica è tuttavia più colorata. La versione CPC risulta però particolarmente frustrante per quanto riguarda il sonoro, poiché durante il test il CPC non ha emesso il minimo suono. (Dischetto CDS)

Non perdere d'occhio la tua edicola con il prossimo numero di

Guida **VIDEO GIOCHI**

è in arrivo una "Grande" sorpresa !!



Twilight's Ransom

Macintosh, Amiga,
PC-CGA



GENERE
INTERESSE
GRAFICA

ADVENTURE
14
☆☆☆☆

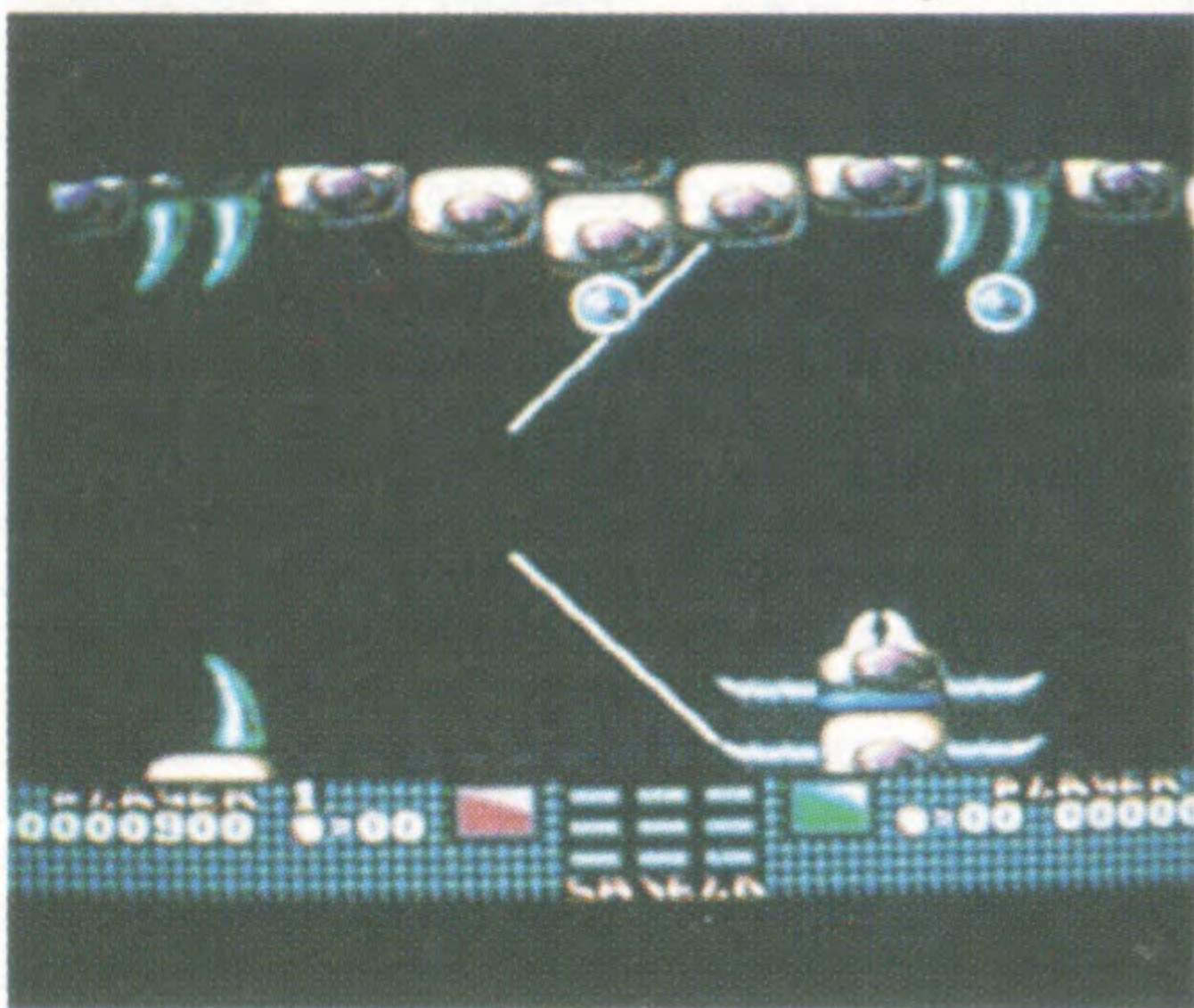
ANIMAZIONE
SUONO
PREZZO

☆☆
☆☆
59000

Davanti alla porta dell'appartamento della sua amichetta Ron Mulligan sa che sta per mettere mano ad un affare complesso: interno saccheggiato, telefonata di uno sconosciuto, a lui scoprire il modo di salvare Maria... Twilight's Ransom è un'avventura essenzialmente testuale. Un dischetto è riservato alla grafica, ma questa è rara e si può giocare anche meglio senza i cambiamenti di dischetto che essa richiede. Fortunatamente l'avventura è molto logica. Che si tratti di orientamento dei luoghi, di dialogo con i personaggi o di raccolta e di impiego di indizi, il vocabolario è ampio e l'analizzatore di sintassi è molto sciolto (impiego di "it", frasi composte, una parte di vocabolario fornito nelle istruzioni, ecc.). Secondo pregio dell'avventura, l'eroe non morirà ad ogni angolo di strada, cosa che avviene fin troppo spesso nei programmi di questo genere. Qui è davvero possibile riflettere, preparare una mappa dei luoghi, entrare nell'atmosfera del gioco, in poche parole prendersi tutto il tempo che serve. Un soft classico ma accessibile e ben concepito. (Dischetto Paragon)

Phobia

Amiga, ST, C64

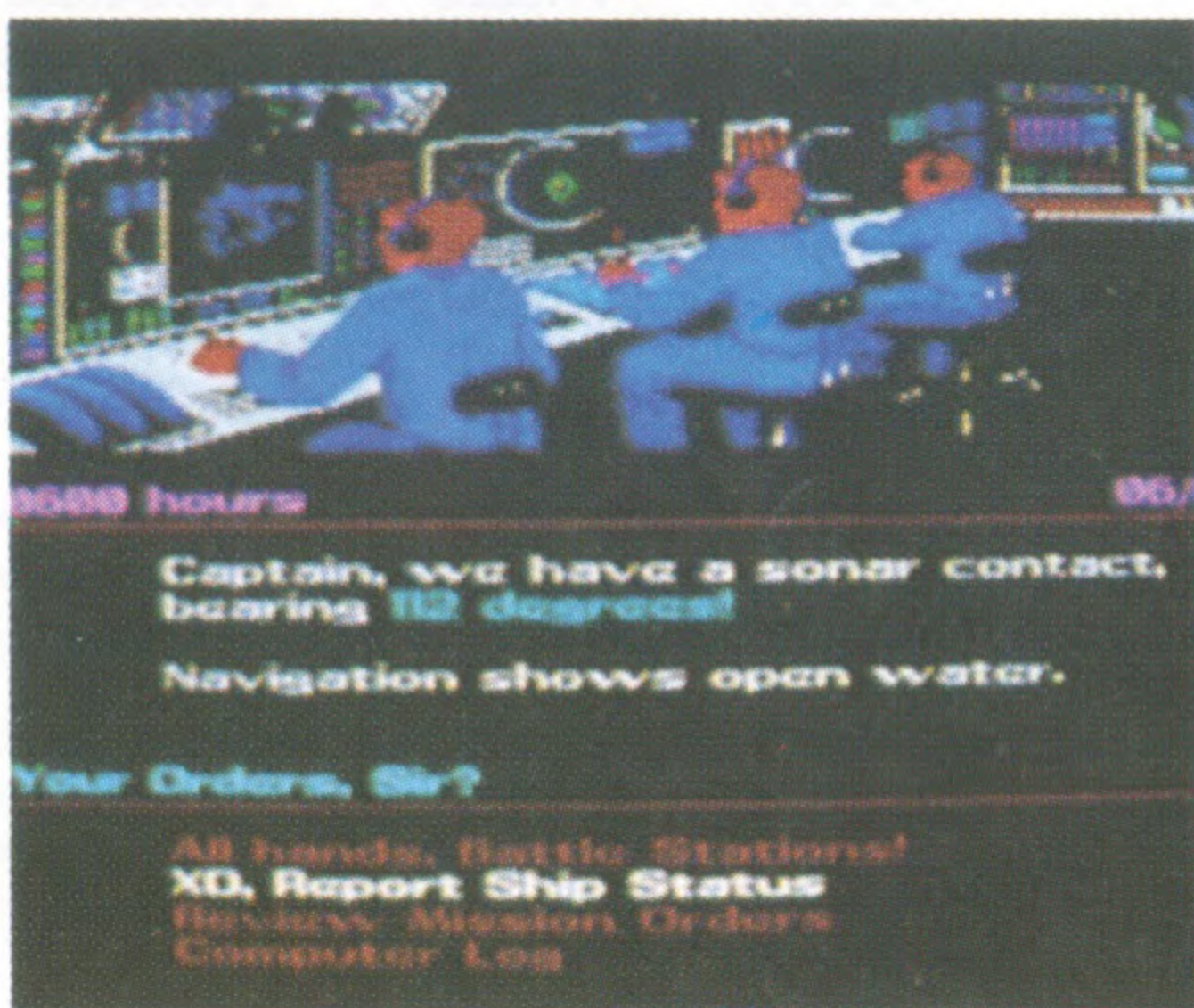


GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000 - 39000

Per salvare la figlia del Presidente della Galassia, imprigionata sul Sole, voi affrontate a bordo del vostro ship orde di nemici volanti e mostri. Combattendo ed evitando i numerosi ostacoli, non dimenticate di recuperare i bonus che forniscono armi supplementari. Giocando da soli è anche possibile sdoppiare il vostro ship per migliorare la potenza di fuoco, rassegnandosi però ad una maggiore vulnerabilità. Questa opzione si rifiuta di funzionare su Amiga, mentre va benissimo nella versione ST. Gli sprite sono grandi, ben disegnati e vari e l'animazione è fluida e rapida. Gli effetti sonori sono corretti, ma non vi è nessuna musica di accompagnamento. La versione di Phobia su ST, è identica tranne per lo scrolling a scatti ed una peggior resa degli effetti sonori. Sfruttate bene le possibilità del computer nella versione per C64. In effetti, malgrado la grafica indiscutibilmente meno bella di quella proposta sui 16 bit, questo programma non è di qualità minore a livello tecnico. Si apprezzeranno in particolare la qualità degli scrolling orizzontali e soprattutto gli eccellenti effetti sonori. (Dischetto Image Work)

Red Storm Rising

PC, ST, C64



GENERE	COMB. SOTTOMAR.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	39000 - 79000

Questo simulatore di combattimento sottomarino è più simile alla battaglia navale puramente strategica che alla missione visuale del tipo di Silent Service.

Molto completo per quanto riguarda le funzioni di combattimento o di spostamento, Red Storm Rising dispiega numerosi schermi "mappa" e "radar". Piuttosto che lavorare con la vista dal periscopio (disponibile ma scarsamente utile), il giocatore segue i simboli sulla mappa, dirige i suoi siluri, lancia delle esche, ecc... Il gioco è graficamente molto chiaro. Un cartoncino da porre sulla tastiera aiuta a memorizzare le funzioni dei tasti. Aggiungete a tutto questo numerose animazioni che mostrano in 3D il lancio o l'impatto dei siluri, una scelta impressionante di missioni... Finalmente un simulatore molto ludico se non si soffre troppo per la mancanza di una vista dell'esterno del genere di Silent Service. Il suo interesse non diminuisce con il passare del tempo. Gli appassionati se lo devono assolutamente procurare.

(Dischetto Microprose)

Silkworm

ST, Amiga, CPC, Spectrum, C64



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	15	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	18000 - 39000

Coloro che hanno visto questo grande shoot'em-up su Amiga non potranno essere altro che delusi.

Queste differenti versioni non sono state realizzate dallo stesso programmatore e chi ha operato su ST è ben lungi dall'essere il migliore. Comunque, una volta dimenticata la versione Amiga, questo gioco diverrà molto piacevole, poiché è appassionante sia giocato da soli che in due.

Silkworm ha conservato intatte le sue qualità ludiche, ma avrebbe senza dubbio meritato di essere trattato meglio. Nella versione CPC gli sprite sono davvero troppo piccoli, anche se l'azione resta avvincente. Silkworm rimane così un discreto shoot'em-up che si confonde nella massa. L'adattamento su Spectrum è eccellente. Non si ritrova la rapidità di animazione della versione Amiga, ma rimane comunque ragionevole e la grafica è eccellente. Gli effetti sonori sono corretti ed i possessori di Spectrum 128 +2 potranno godere anche di una buona musica a più voci nell'introduzione.

(Dischetto Virgin Games)

Bloody Wolf

Console Nec



GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	16	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★	PREZZO	

Bloody Wolf è un soft che non ci propone niente di nuovo, bisogna comunque rimarcare che è da porsi nei livelli più alti nel genere Commando.

In questo adattamento di un gioco arcade della Data East, voi avete il ruolo di un comandante incaricato di liberare dei prigionieri caduti in mano al nemico. Armato di fucile mitragliatore e di qualche granata voi affrontate delle armate nemiche, come pure elicotteri e sottomarini che vi daranno notevole filo da torcere prima di averne ragione.

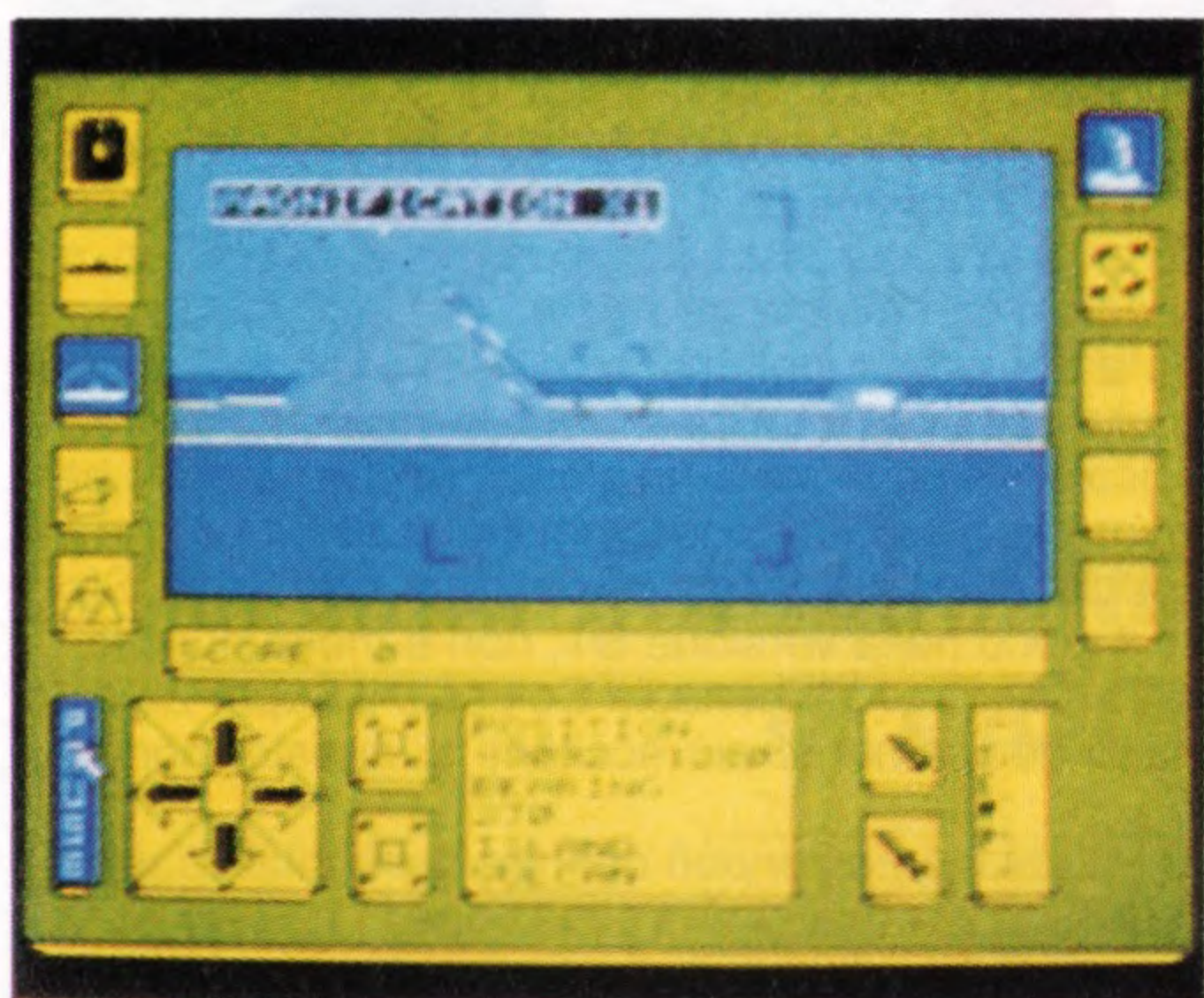
Il tema, come già accennato, non è molto originale e la grafica è piuttosto mediocre, ma la ricetta funziona egregiamente.

Animazione e colonna sonora sono di buon livello. Tutto si muove in fretta, i comandi sono un modello di precisione e ci si lascia immediatamente prendere dal gioco. E' la miglior versione di un gioco di tipo Commando. Bloody Wolf appassionerà più di un patito dell'arcade e riuscirà forse ad attirare anche altri giocatori.

(Cartuccia HE System)

Carrier Command

CPC - ST - PC
Amiga - C64



GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	15	SUONO	★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	39000-79000

Notevole rentree nel mondo degli 8 bit della Rainbird. Carrier Command mantiene su CPC, nel complesso, lo stesso scenario delle versioni precedenti (ST, Amiga) e chi possiede questa macchina apprezzerà, a maggior ragione, questa vera e propria prelibatezza.

Il teatro delle operazioni è sempre situato nel futuro nell'anno 2166. Voi siete in conflitto con una potenza nemica per il controllo di un arcipelago. Da un punto di vista tecnico questo programma arriva a sviluppare al meglio le capacità limitate del CPC, il che non è cosa da poco.

La grafica utilizza tecniche 3D "fil di ferro" (le versioni 16 bit erano in 3D a superfici piene). L'animazione è gradevolmente fluida e gli effetti sonori sono soddisfacenti. Da notare tuttavia che sebbene alcuni comandi e sequenze d'animazione siano stati soppressi nella presente versione, il programma non è meno ben realizzato e piacerà senza alcun dubbio a tutti gli appassionati del genere.

(Dischetto Rainbird)

Dungeon Explorer

Console Nec



GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	15	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	29000

Dungeon Explorer è veramente un soft ben realizzato per la console Nec e i possessori di questa macchina saranno entusiasti della lotta che dovranno intraprendere.

Questo programma, (non faticherete ad accorgervi da dove ha tratto l'ispirazione: Gauntlet) vi propone di esplorare quattordici segrete popolate da aggressive creature intenzionate a levarvi la pelle di dosso.

A rendere ancora più interessante il gioco è la possibilità di giocare in cinque simultaneamente, con personaggi dotati di differenti caratteristiche. I cloni di Gauntlet non si contano, ma questo è davvero il migliore: la finezza della grafica e la precisione dell'animazione contribuiscono non poco al piacere del gioco. Anche il sonoro è decisamente di qualità elevata. E poi, c'è da mettere in conto anche qualche innovazione: ogni segreta è composta da più piani collegati da scale e un sistema di codici vi evita di riprendere ogni volta dall'inizio ogni nuova partita. Un successo!

(Cartuccia Hudson Soft)