

Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta

PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

**V
I
D
E
O
G
I
O
C
C
H
I**

PER
ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM

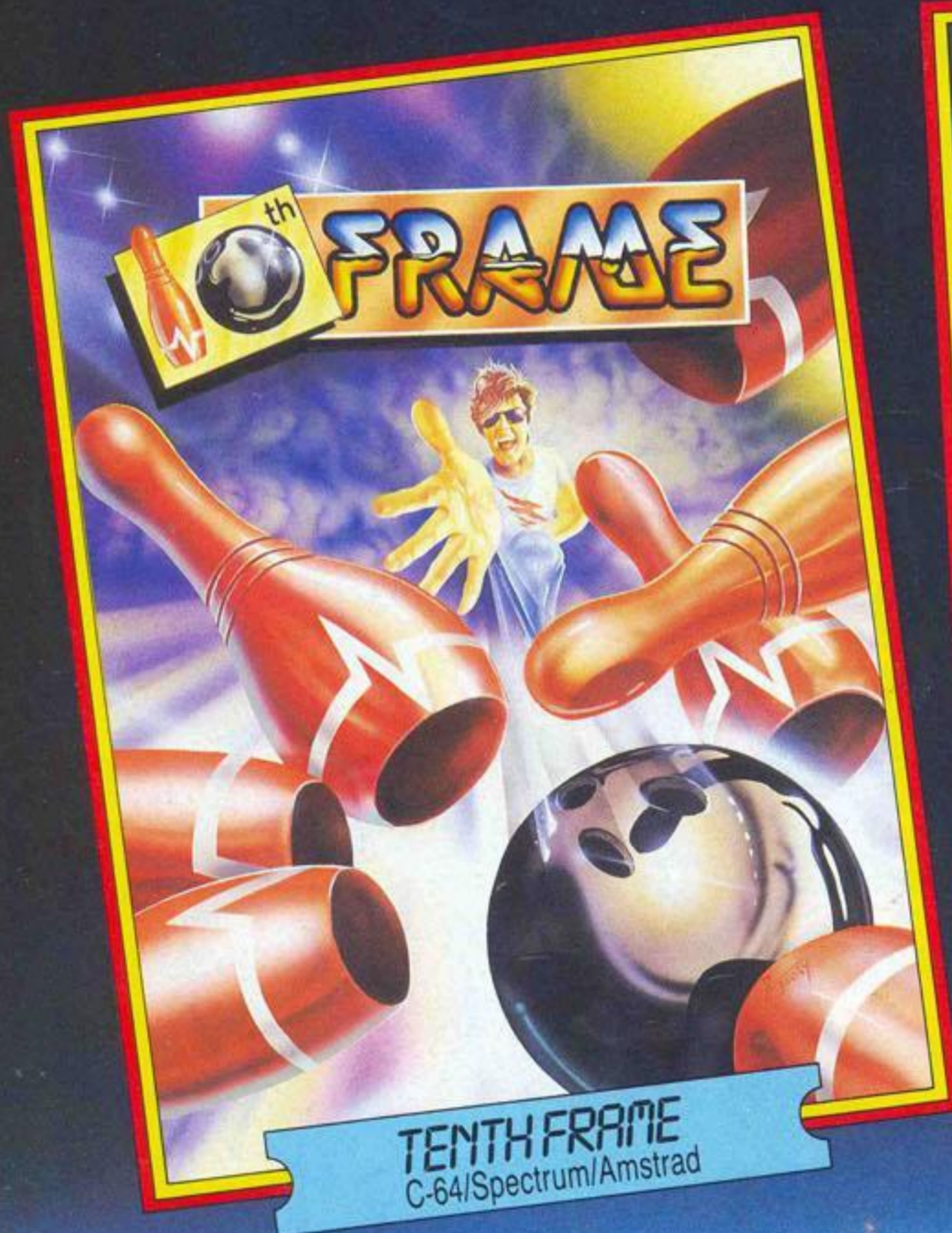
**I GIOCHI CALDI
DI GENNAIO**

**COBRA
CLASSIC III
DAMBUSTERS
REVOLUTION
SCOOBY DO
THE BARD'S TALE**

LASERNET 800

Connettetevi con ZZAP! alla prima rete italiana per home computer.

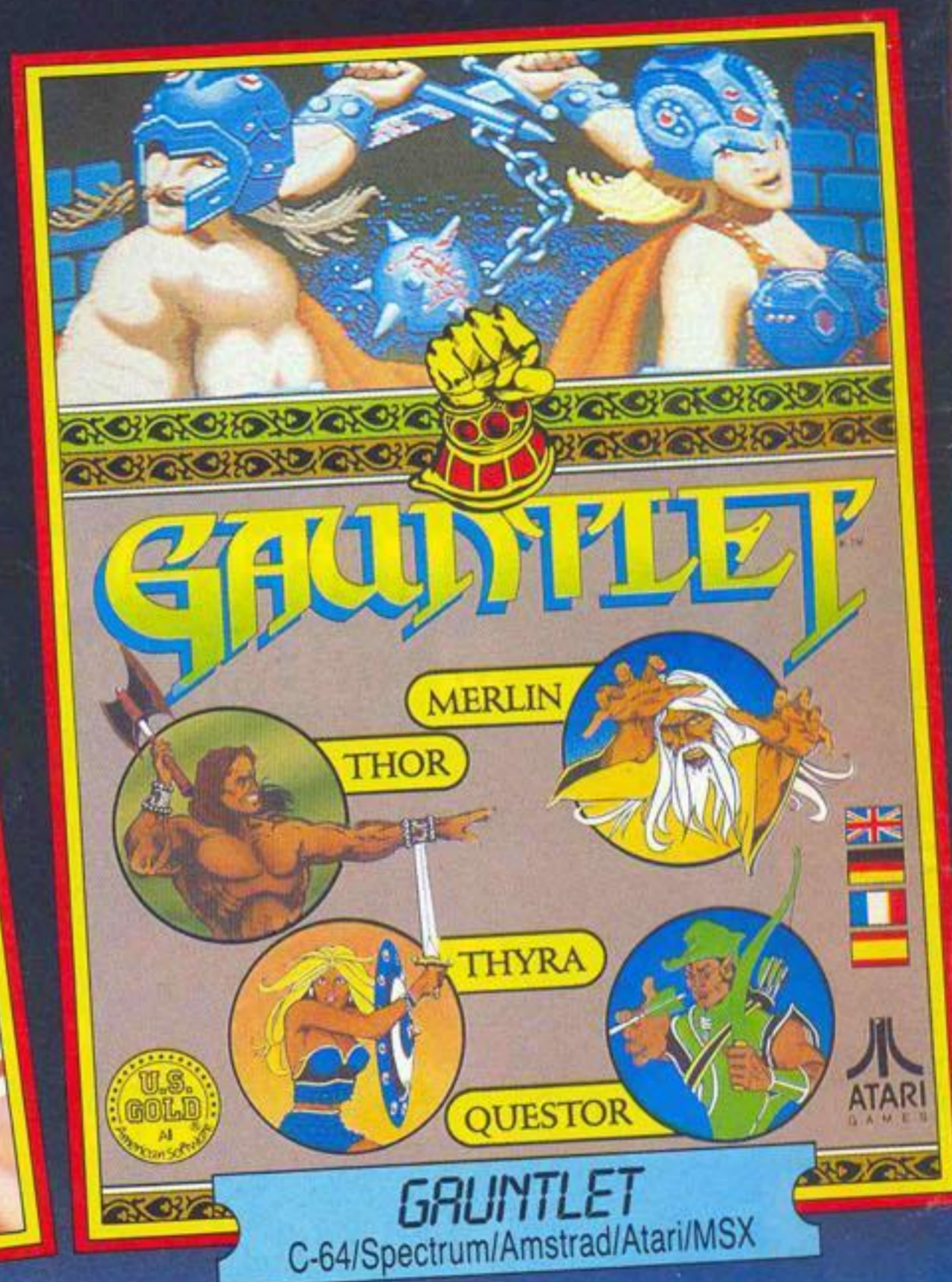
COSA PUOI TROVARE



The cover for the game 'Tenth Frame' features a woman in a blue outfit surrounded by several large, red, glowing bowling pins. A bowling ball is also visible. The title '10th FRAME' is prominently displayed at the top.

10th FRAME

TENTH FRAME
C-64/Spectrum/Amstrad



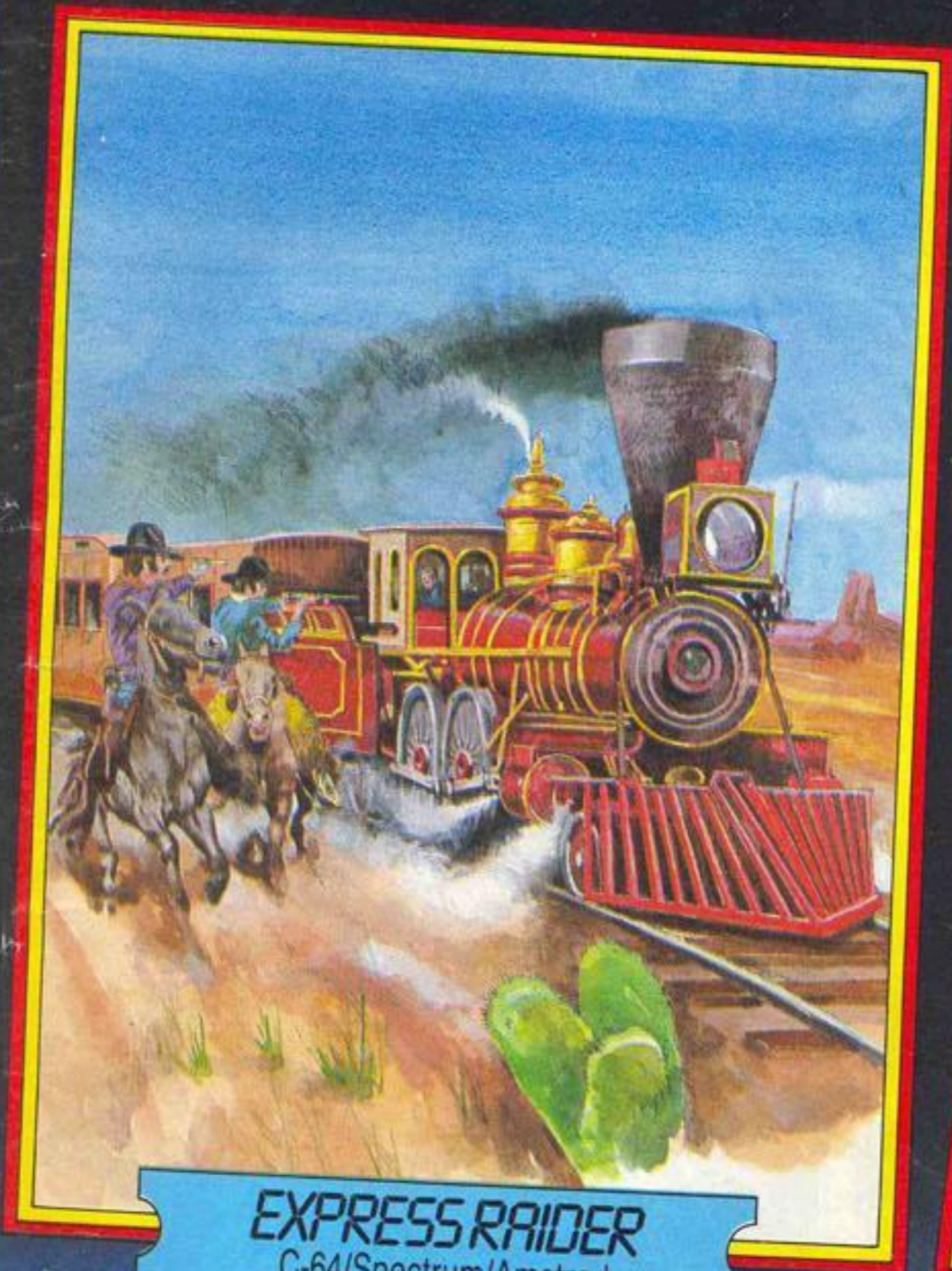
The cover for the game 'Gauntlet' shows two characters in blue armor at the top. Below them, the title 'GAUNTLET' is written in a large, stylized font. Four circular icons represent different characters: Merlin, Thor, Thyra, and Questor. The cover also includes a 'U.S. GOLD' logo and the Atari Games logo.

GAUNTLET

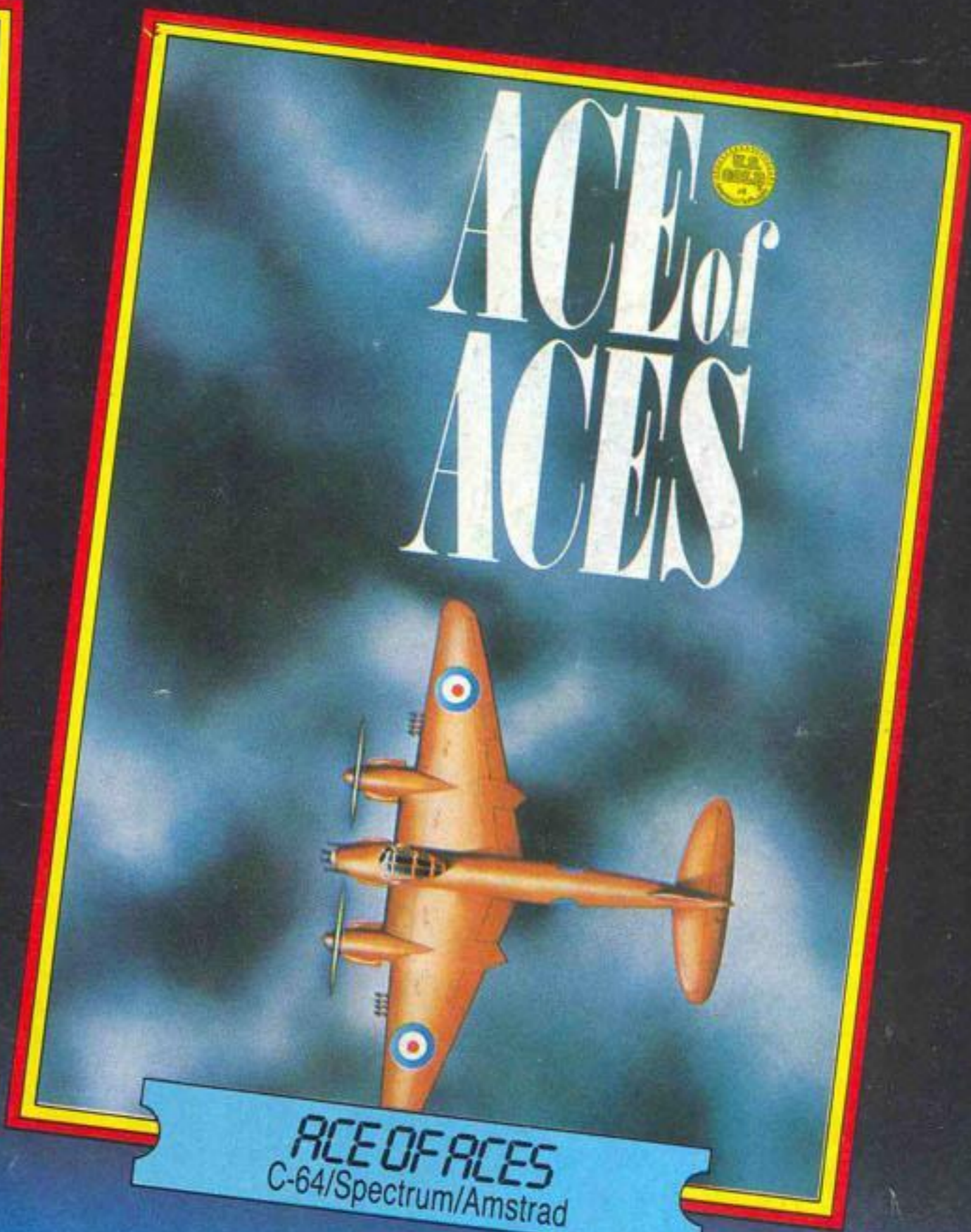
MERLIN
THOR
THYRA
QUESTOR

GAUNTLET
C-64/Spectrum/Amstrad/Atari/MSX

DI MEGLIO IN EUROPA?



EXPRESS RAIDER
C-64/Spectrum/Amstrad



ACE OF ACES
C-64/Spectrum/Amstrad



PROGRAMMA ORIGINALE GARANTITO
CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

Commodore 64
L. 19.900

SIGMA

7

NEI MIGLIORI NEGOZI
O
DIRETTAMENTE A:



CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE

MSsoft
Market

DURELL

via repubblica, 26 - 20020 solaro (mi) - tel. 02/9691106
divisione software della ILE s.r.l.



SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino, 32
Cernusco s/N (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:



A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 752
20142 Milano

Arretrati: il doppio del prezzo di copertina, vanno richiesti a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

GIOCHI CALDI DI STAGIONE

COBRA

Sulla scia del successo di Rambo, torna l'eroe tutto muscoli e mitragliette tanto caro al Presidente Reagangate. Un nuovo "gioco caldo" per l'Ocean e un altro esempio da non seguire..... pag. 16

REVOLUTION

Abilità e strategia vengono mobilitate alla grande dal nuovo e originale gioco di Costa Panayi pag. 18

CLASSIC III

Quattro giochi al prezzo di uno per i seguaci del C16. L'unione fa il "gioco caldo"! pag. 28

SCOOBY DO

Il cognome avventuroso e fifone dei cartoni animati non perde un grammo della sua simpatia nel videogame dell'Elite. L'attesa è stata lunga, il risultato quasi buono . pag. 30

DAMBUSTERS

Un vecchio classico della simulazione di volo, non perde smalto e pathos neppure con gli anni e le conversioni pag. 34

THE BARD'S TALE

Il miglior gioco di ruolo per C64 creato dagli sconvolti di Tass Times in Tone Town. È un'esperienza da provare, e poi i GDR vanno tanto di moda pag. 49

GLI IMMANCABILI

PRIMA PAGINA

LA POSTA pag. 9
Ormai la corrispondenza dilaga e lo spazio rimane quello. Si prevedono disastri pag. 12

TOP SECRET

Questo mese ci occupiamo di Zorro, Infiltrator, Glider Rider e, naturalmente Gosts'n'Goblins pag. 58

AVVENTURA

Grande è la disperazione del vecchio Barbabianca. I nuovi adventure non arrivano in Italy. Lo salva però la produzione locale pag. 49

NEWS

Le buone notizie non mancano mai. L'anno comincia bene e promette di proseguire per il meglio pag. 68

COIN-OP

I videogames nelle grandi scatole che mangiano le monetine da L. 200 pag. 66

PARADE

Dove preferiamo classificare i giochi preferiti dai lettori pag. 69

IL MANCANTE

THE TERMINAL MAN

Non gioite! Questo mese il fumetto salta per mancanza di spazio, ma a febbraio tornerà, tornerà

L'ATTUALITA'

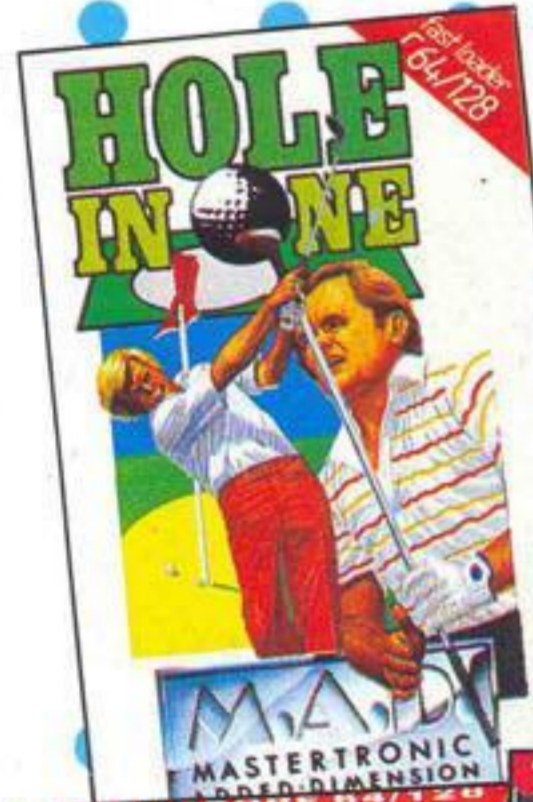
IL MONDO E' IN LINEA

Tutte le informazioni utili per diventare Lasermettisti, e cioè abbonati alla prima rete italiana per home computer pag. 56

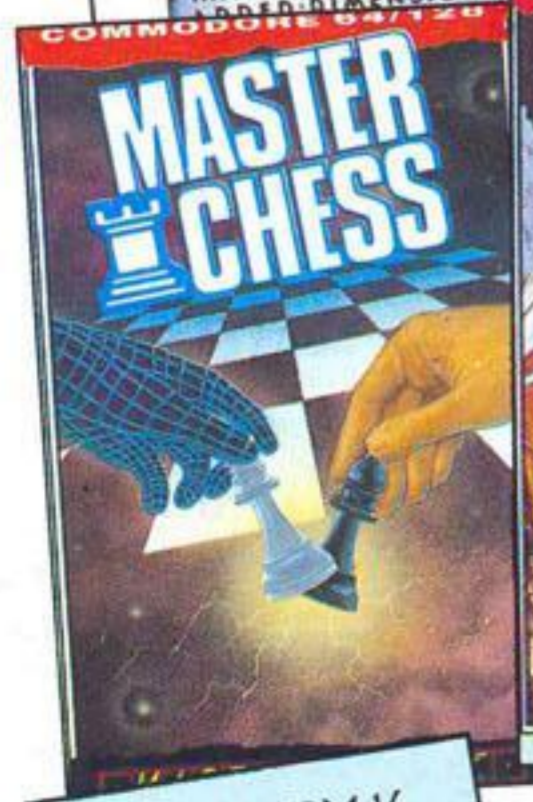
MASTER

HOT

HAI VISTO CHE PREZZI?



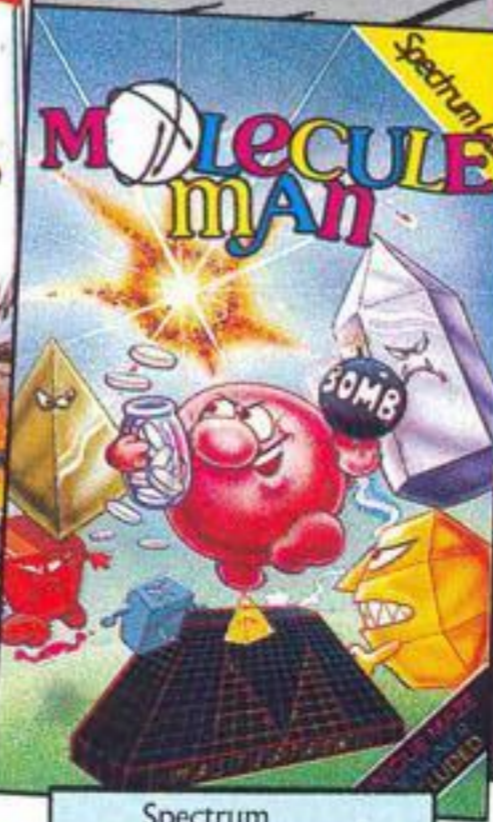
CBM 64
Lit. 9.900



CBM 64, CBM 16
Atari 800/130
Lit. 6.600



CBM 64
Lit. 9.900



Spectrum
MSX, Amstrad
CBM 64, Atari
Lit. 6.600



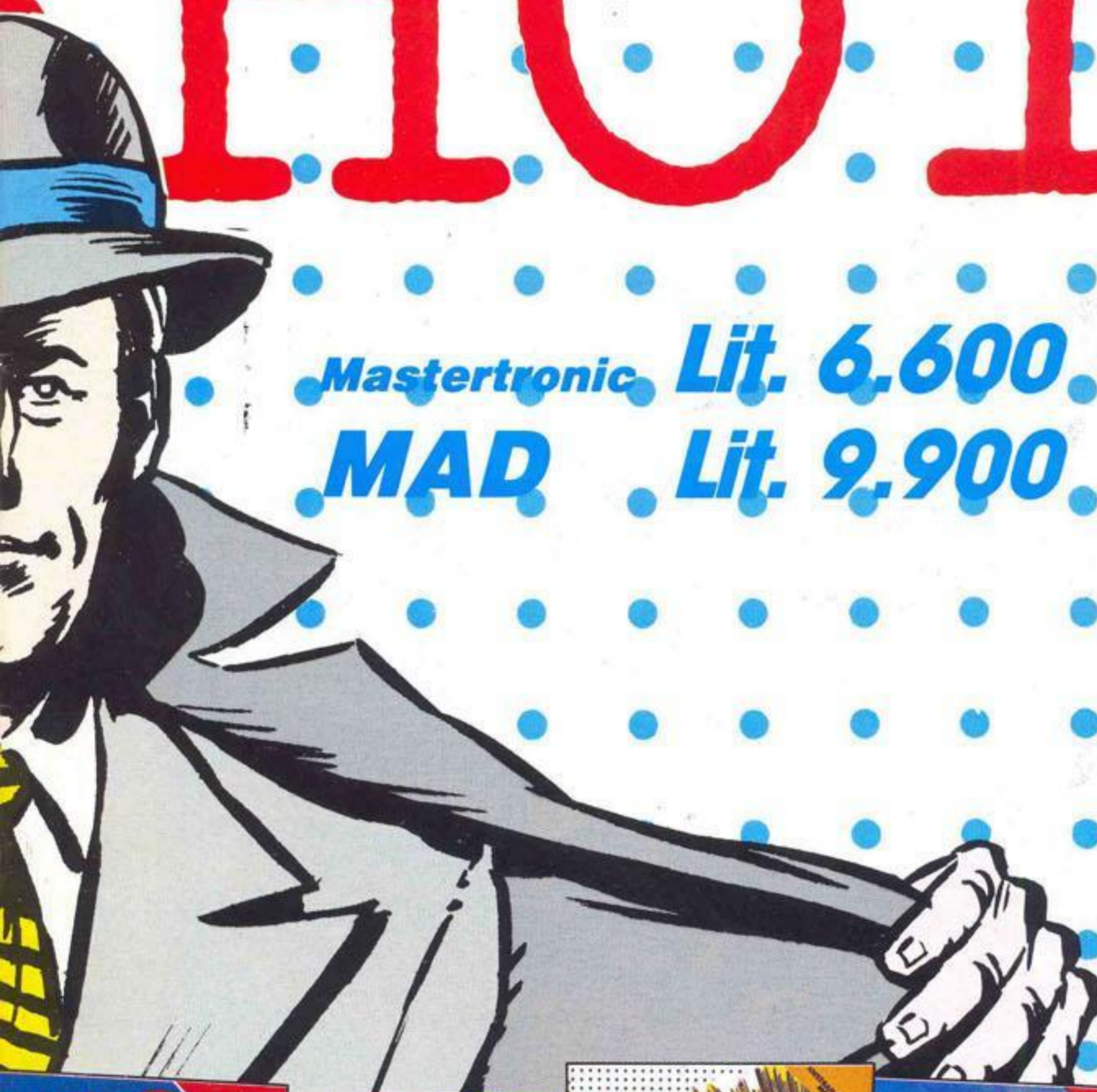
CBM 64/128
Atari 800/130
Spectrum, Amstrad
Lit. 9.900



CBM 64/128
Spectrum
Amstrad, CBM 16
Lit. 6.600

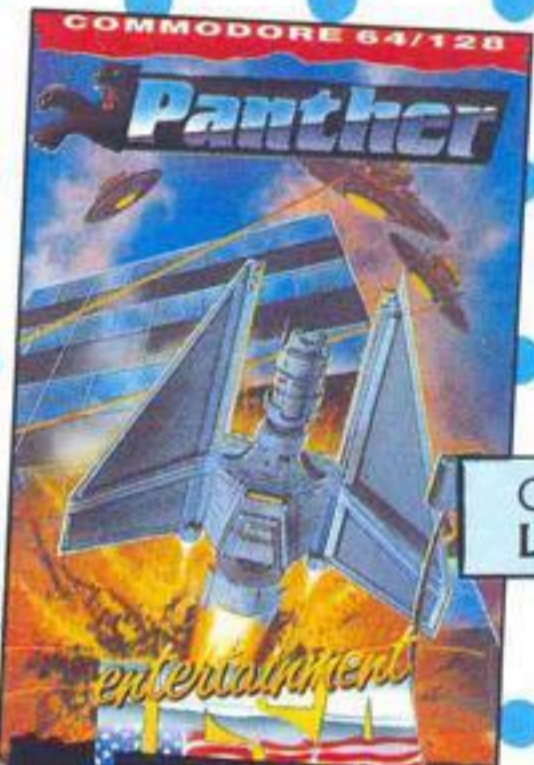
T R O N I C

H I O T S



Mastertronic Lit. 6.600

MAD Lit. 9.900



CBM 64/128
Lit. 6.600



CBM 64/128
Spectrum
Lit. 6.600



CBM 64
MSX, Spectrum,
Amstrad Lit. 6.600



CBM 64/128
Amstrad
Atari 800/130
Lit. 9.900



CBM 64/128
Atari 800/130
Amstrad, MSX, CBM 16
Lit. 6.600



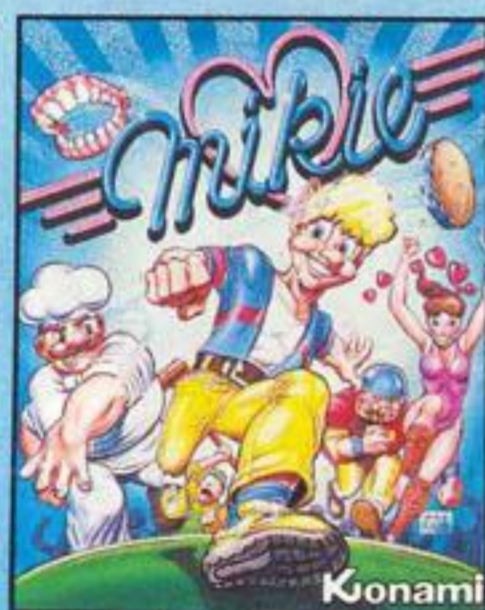
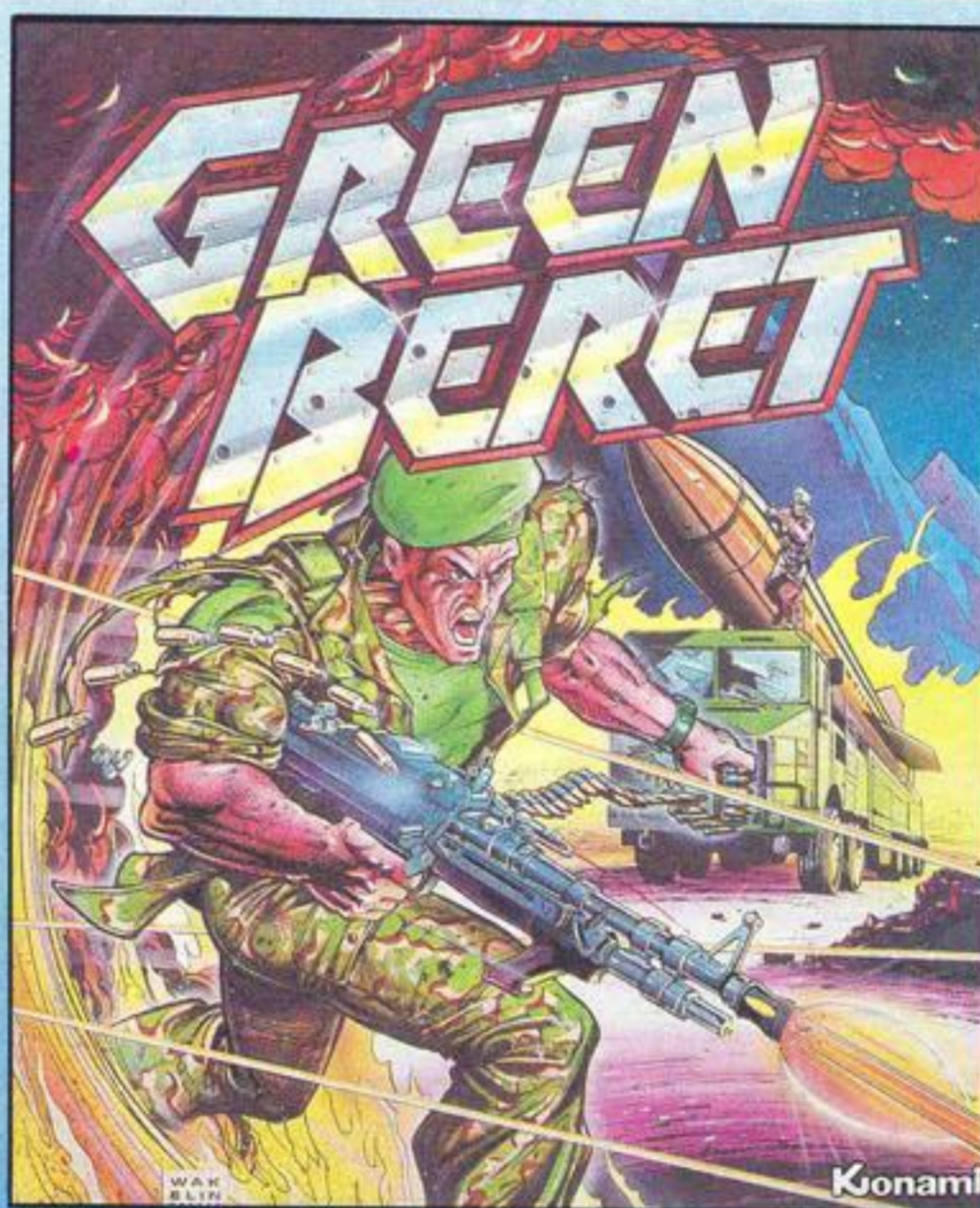
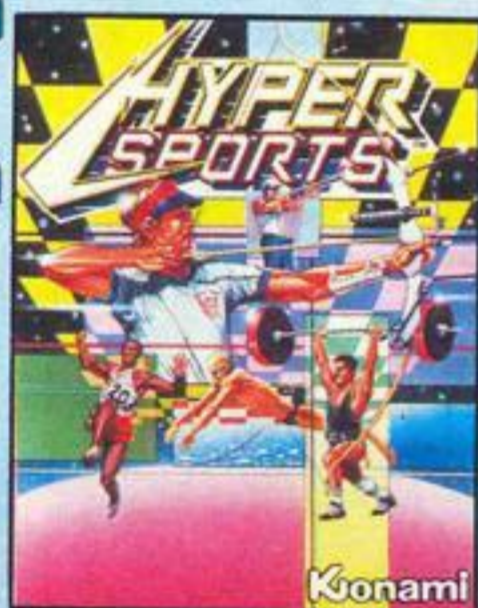
Spectrum
MSX
Lit. 6.600

KONAMI'S
COIN-OP HITS

5

GRANDI GIOCHI AL PREZZO DI UNO

È PROPRIO NATALE



KONAMI COIN-OP HITS

SPECTRUM - COMMODORE - AMSTRAD - C16 -

cassetta

L. 19.900

disco

L. 29.000



È un'esclusiva

Mastertronic s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

Tutti i diritti riservati.



ZZAP! ANNO 2

ZZAP! anno 2, numero 8, gennaio 1987. Questa è la scritta che potete leggere sulla copertina di questo numero.

Nel mondo editoriale quell'anno 2 è un segno beneaugurante, poiché per un periodo l'anno più difficile è il primo.

Qualunque periodico, e a maggior ragione quelli specializzati, si basa su una scommessa, o meglio, sul presupposto che esista un "tot" parco di potenziali lettori a cui interessi essere costantemente informati su un determinato argomento. Spesso è una scommessa facile, altre volte una scommessa rischiosa.

Sempre che l'argomento trattato non cada nel dimenticatoio, il primo anno è l'anno in cui si vede se la scommessa era vincente. Dopo otto mesi ci sembra di poter dire (pur tenendo le dita incrociate) che abbiamo puntato sul "cavallo" giusto. E il merito ovviamente è vostro. Grazie a tutti voi da quelli che ogni mese lavorano per fare ZZAP!

COMPUTER IN LINEA

A pag. 56 presentiamo un nuovo servizio dedicato ai

computer da casa: Lasernet 800. Non possiamo che essere felici che anche l'Italia abbia finalmente una rete-banca dati nazionale per gli utenti di home computer (e infatti gli dedichiamo ben 2 pagine).

ZZAP! si è abbonato a Lاسernet 800 e ne seguirà mensilmente gli sviluppi, tenendovi al corrente di tutto quello che di buono (e meno buono) questo servizio offre ai suoi utenti, che in grande misura, crediamo siano anche lettori di ZZAP!

La Casella Postale di ZZAP! è: 013230122. Se non vi bastano più carta e penna, scriveteci "via computer". In entrambi i casi, vi ascolteremo. P.S. È la seconda volta che usciamo senza "Medaglia d'Oro".

Sapevamo, che prima o poi, sarebbe successo. Ma niente paura se tutto va bene e nel prossimo numero dovrebbero esserci un bel po' di succose recensioni (promesse inglesi - che è noto essendo isolani, sono marinai - permettendo) di giochi di "prima" quali: *Gauntlet*, *Tenth Frame*, *Championship Wrestling*, *Ikari Warriors*, *Space Harrier*, *Cyborg*, *Labyrinth*, *Aliens*, *Highlander*, *Spy vs Spy III: Artics*. Vedremo.

Per ora, Buon Anno a tutti.

LA PAGELLA

DI ZZAP!

PRESENTAZIONE

Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA

Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della

musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'

Quando il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'

Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE

E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO

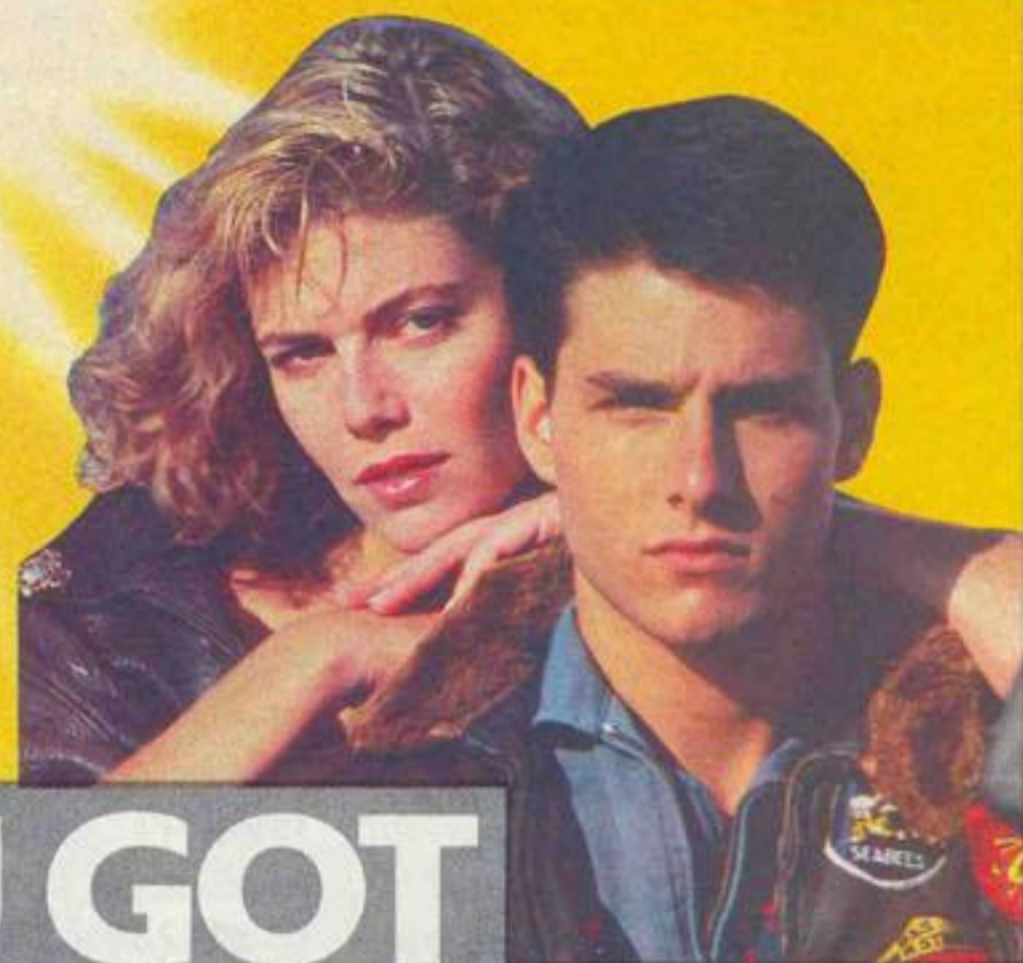
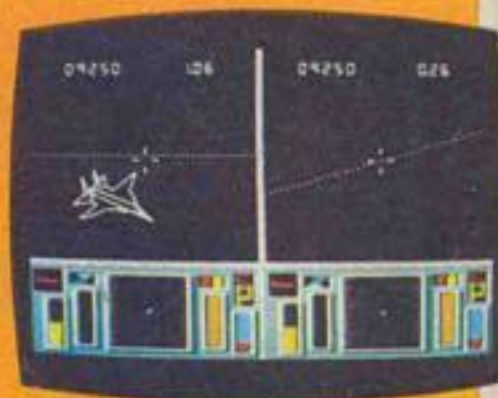
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Classic III	pag. 28	Panther	" 20
Cobra (GC)	" 16	Revolution (GC)	" 18
Crystal Castles	" 46	Scooby Do (GC)	" 30
Dambusters (GC)	" 34	Super Huey II	" 22
Explorer	" 51	Tarzan	" 32
Fist II	" 37	The Bard's Tale (GC)	" 49
Galvan	" 33	The Great Escape	" 26
Judge Dredd	" 42	Warrior II	" 44
Nuclear Embargo	" 24	Yie Ar Kung Fu II	" 38
		Xcellor 8	" 36
		Xeno	" 40



HAVE YOU GOT
WHAT IT TAKES TO BE A

TOP GUN

TOP GUN ti mette ai comandi di un F14 Tomcat. I "Vector Graphics" e lo schermo diviso ti permettono di giocare contro un'altra persona o contro il computer.

Le armi a tua disposizione in questo duello aereo all'ultimo respiro sono i missili a ricerca di calore e una mitragliatrice 20 mm a fuoco rapido. Sei pronto? Allora entra in area off limits.

Lit. 19.900
COMMODORE 64

ocean

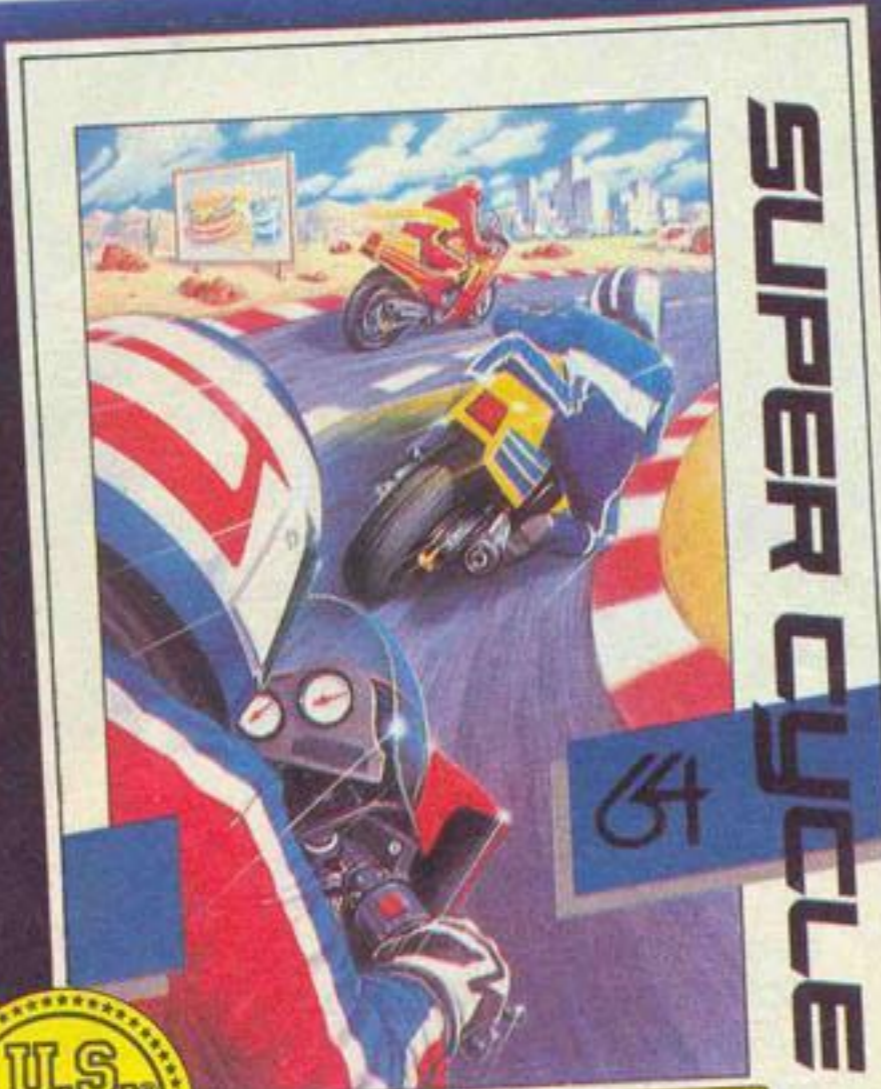
Lit. 19.900
SPECTRUM/AMSTRAD

È un'esclusiva MASTERTRONIC, Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

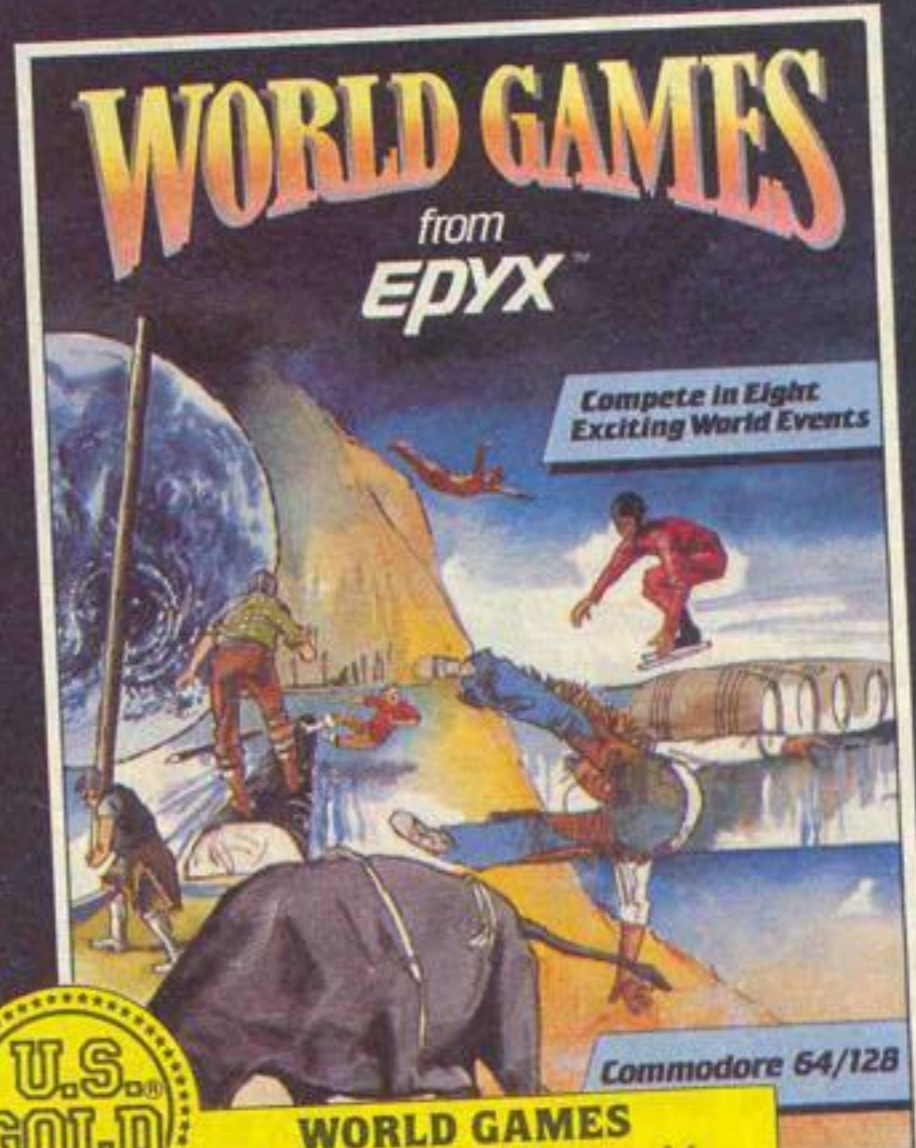
Novità

U.S. GOLD

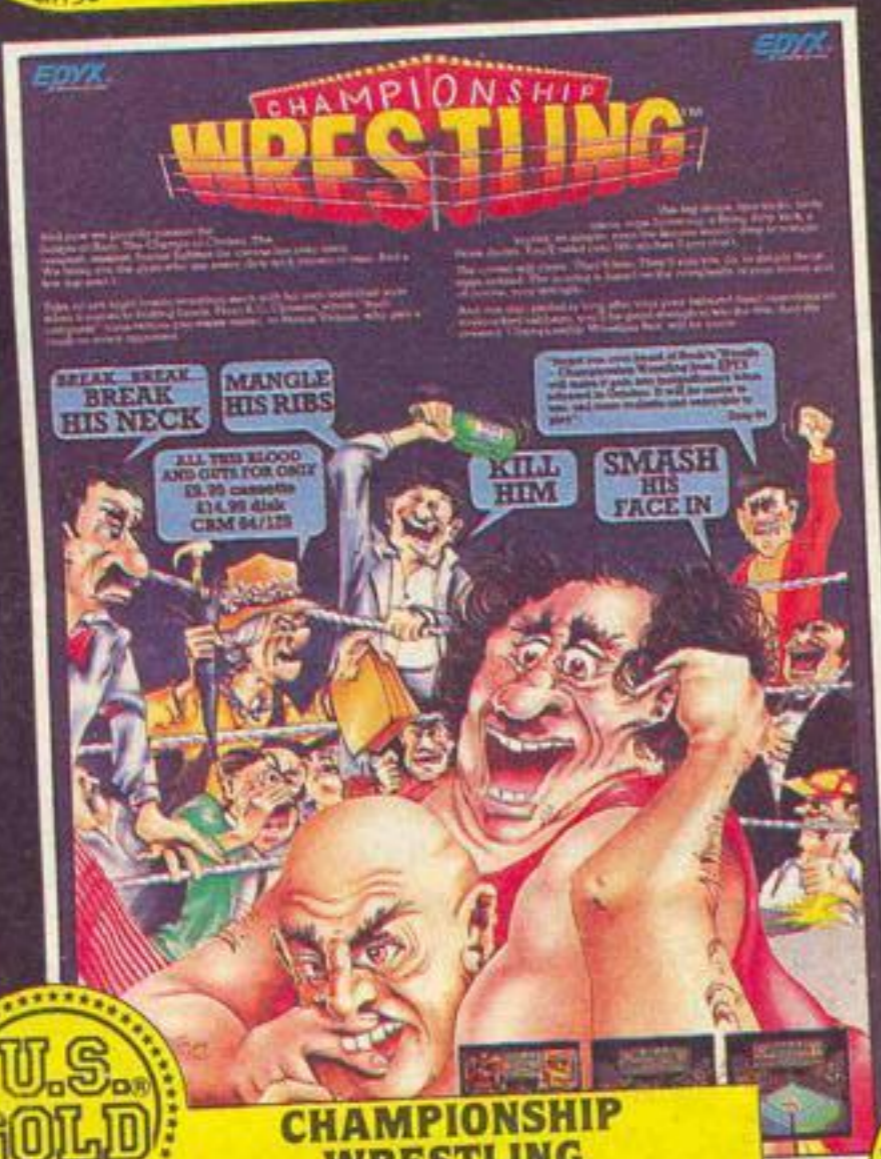
la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa



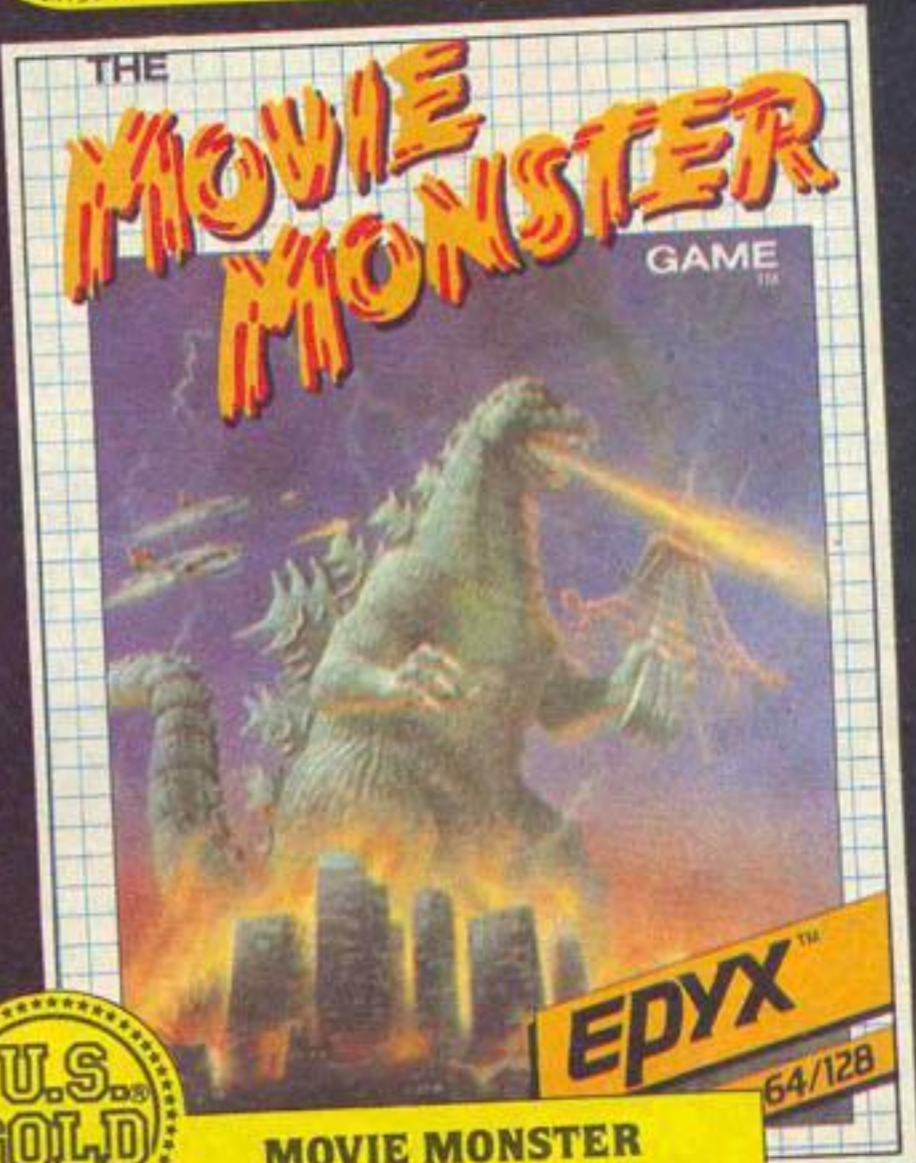
SUPER CYCLE
C-64 / Spectrum / Amstrad / MSX



WORLD GAMES
C-64 / Spectrum / Amstrad / Atari ST



CHAMPIONSHIP WRESTLING
C-64 / Atari ST



MOVIE MONSTER
C-64



POSTA



Spett. Redazione innanzitutto, complimenti per la bella rivista che, a parte qualche difettuccio, rappresenta pur sempre un notevolissimo passo avanti rispetto al vecchio Videogiochi, divenuto negli ultimi numeri pressoché illeggibile (ed il contenuto di quello nuovo da 2000 lire è, se possibile, anche più povero). Al proposito, spero che anche in futuro evitate le lettere demenziali (e relativi disegni), recensioni di giochi da anni su (e fuori) mercato, lunghi listati privi di qualsiasi interesse per la stragrande maggioranza dei lettori, elenchi di giochi obsoleti da tempo con prezzi fuori dalla realtà, pagine e pagine riportanti record che nessuno legge, e così via.

Mi auguro invece che manteniato elevato il numero delle recensioni, e che queste siano sempre più tempestive perché credo che ai lettori interessi soprattutto un orientamento di massima su cosa comprare, visto che moltissimi programmi sono delle vere truffe.

Personalmente, apprezzo gli arcades non banali caratterizzati da un elevato grado di grafica e giocabilità e ritengo, invece, noiosi gli adventure, anche perché richiedono molti tentativi e, quindi, troppo tempo. Pienamente d'accordo sul fatto che sia meglio possedere pochi giochi, ma buoni ed originali. Ora vorrei porvi due domande.

Eccoci qua! (Fanfara) Buon Anno a tutti! (Fanfara e grida delle majorette). Abbiamo inaugurato un nuovo contenitore gigante per la posta!! (Pandemonio).

In effetti dovremo riorganizzare lo spazio della posta rubacchiando pagine qua e là. Per ora dobbiamo accontentarci e per questo ci scusiamo con tutti i lettori che non sono ancora riusciti a vedere pubblicate le loro missive. In particolare con Marco Spadini di Terni (che comunque ha avuto l'onore delle cronache nel numero 7), con Andrea Albanesi di Cuggiono (MI) e Ciro Cunato di Limbiate (MI). Cercheremo di accontentare tutti!

1) Questa estate sono stato in varie località turistiche ed ovunque ho constatato l'enorme successo di Mario Bro's 2, spesso letteralmente assediato da file di ragazzi/e in attesa.

Le poche volte che sono riuscito a guadagnare la postazione mi sentivo regolarmente chiedere per quanto tempo avrei giocato e, comunque, se potevo essere così gentile da lasciare "appena possibile".

Mi chiedo quindi come mai non abbiate minimamente parlato di questo coin up davvero bellissimo, ed inoltre mi interesserebbe sapere se ne sarà realizzata una versione per il 64.

2) Ho provato a inserire le poker per ottenere vite infinite a Ghosts'n Goblins, ma senza successo.

In effetti, penso di aver fatto qualche errore nel seguire le istruzioni ri-

portate nel n° 5 di ZZAP!, ma direi che tali istruzioni non siano molto chiare.

Infatti, cosa significa "caricate il gioco e resettate il computer"?

Caricare tutto il gioco o solo fino al found?

E poi, che io sappia, il reset (cioè lo spegnimento del 64) equivale a rimuovere qualsiasi informazione e, quindi, a che servirebbe il caricamento precedente?

Ed infine, quando va inserita la SYS 2128?

Vi sarei grato se poteste fornire indicazioni più dettagliate per G'n'G, ma anche più in generale per tutti i giochi che deciderete di esaminare.

Ringrazio per l'attenzione ed invio i più cordiali saluti.

Roberto Signorini
(anni 9) Bologna
(lettera scritta con l'aiuto di papà)

Non ti preoccupare, giuro che tutto ciò non avverrà mai e poi mai, e mentre lo scrivo tengo la mano destra sul capo del nostro direttore.

In risposta alle tue domande posso dirti che:

1) Mario Bro's 2 è comparso prima dell'uscita di ZZAP!. Abbiamo chiesto al nostro esperto di giochi da sala di dare un'occhiata in giro e, se riuscirà a beccarlo, scriverà un pezzullo a tuo totale uso e consumo. Per la versione C64 nulla sappiamo.

2) Significa caricare il gioco, assicurarsi che tutto funzioni, e poi con uno dei sistemi resettare il computer, che non significa spegnerlo, ma riportarlo in fase di ricezione di input.

Dato che non sei l'unico ad avere problemi di questo tipo abbiamo deciso di pubblicare in TOP SECRET un sistema di reset. Apparirà sul prossimo numero.

Caro Zzap

siamo un gruppo di amici che compera tutti i mesi Zzap, e ti scriviamo per una grande pecca nel numero 5: abbiamo lo Spectrum ed anche l'originale GUN FRIGHT. In questo numero avete dato un listato, in Top Secret, per vite infinite o casa del genere (antiproiettile?), solo che non funziona.

Voi scrivete:

10 LOAD" "CODE :
LOAD" "CODE: LOAD"
"CODE : PRINT USR
24576: LOAD" "LOAD"
"CODE: LOAD" "CODE
: POKE ... ecc...

Nel punto in corsivo il computer dopo aver finito di scrivere la linea, dà ? (errore).

Ora vi salutiamo, ma vi promettiamo che se non aggiustate questo programma continueremo ad inviarti lettere sempre con la stessa richiesta.

CHIARO!!!

Non pretendiamo una risposta sul vostro numero, ma il listato che funziona.

Grazie

Stefano Berio & Co.

Ti prego salta la rubrica del Mago! Potrebbe peggiorare le tue condizioni!

Purtroppo il problema che ti trovi ad affrontare è di quelli che non si risolvono facilmente, infatti la Beyond, la software house produttrice di Doomdark's Revenge e di Lords of Midnight ha chiuso i battenti poco dopo l'uscita del nostro numero 2 e questo ha impedito l'arrivo del gioco per cui soffri. La versione per Spectrum la si può anche trovare, ma quella per C64 è assai rara.

Tra l'altro non ho trovato il tuo indirizzo. Se ce lo manderai potremo tentare di convincere qualche anima buona da aiutarti con un annuncio strappalacrime.

Siate più creativi, coraggiosi! Sperimentate! Dobbiamo sempre dirvi tutto! In effetti l'errore c'è ed è grosso come una casa: uno dei LOAD è di troppo. Toglietelo e tutto funzionerà.

Extra, mega, galattico, super, meraviglioso Zzap!

Ho cominciato per puro caso a comprarti e devo dire di aver speso proprio bene i miei soldi.

Decisamente sei proprio meglio di Videogiochi nuovo e vecchio: sei brillante, colorato, simpatico, ricco di splendide recensioni di giochi, di interessanti interviste e di utilissimi consigli.

Dopo tutti questi complimenti devo dire proprio meritati, c'è un ma...: parli un sacco di giochi nuovi, vecchi, belli e brutti ma non parli mai,

e se dico mai è proprio mai, di utility e di qualsiasi programma utile per uno studente, per un collezionista.. (be' insomma hai capito, no?). Un altro piccolo consiglio: perché al posto del fumetto finale (che decisamente peggiora di numero in numero) non pubblici una serie di brevi racconti sul modo del computer, magari scritti proprio da noi, assidui e incantati tuoi lettori?

(era solo un consiglio!!) Continua così, che sei forte, proprio forte.

Giulia Lugaresi, Cesena (FO)

Ehi, ma questa è una pupa!!!

Abbiamo dovuto aspettare 8 mesi per ricevere una lettera scritta da una ragazza!

Fermi, non siamo così arrapati! Il problema è un altro, e cioè: è vero che le femmine non sono minimamente attratte dai videogiochi? Giu-

lia è l'unica LETTRICE di Zzap!? Pupe scriveteci! Toglieteci questo dilaniante dubbio! Grazie Giulia, nonostante i tuoi "ma", a cui rispondiamo negativamente, sei nei nostri cuori e se vuoi mandarci un racconto lo prenderemo seriamente in considerazione.

risposto che del gioco non c'era nemmeno l'ombra. In breve, ho telefonato sei o sette volte nei mesi seguenti, e l'ultima volta, a metà ottobre, mi hanno risposto che il gioco non veniva più importato per motivi tecnici in madre patria! Ora i quesiti, amarissimi:

1) Perché avete recensito un gioco che non esiste sul mercato?

2) Dove diavolo l'ha trovato il recensore?

3) Come diavolo posso fare per trovarlo? Considerate che sono disposto a tutto (tranne vendere l'anima al diavolo! L'ho già fatto per "The Hobbit")

4) Posso trovare in commercio la versione per CBM 64 di "The lords of Midnight"?

Naturalmente non scrivo con astio, ma rispondetemi prego, pubblicatemi, la lunga attesa mi ha ridotto a letto, e scrivere mi è sempre più difficile.

Ciao!

Un commodoriano illusor!

Gentilissima redazione di Zzap!, innanzi tutto vorrei porgervi i miei complimenti dicendovi che siete una rivista very arrapante e arcilibidinosa.

Ormai tutti gli altri giornali di videogame sono RAM, e se qualcuno ha qualcosa da ridire gli dò un cartone omaggio; chi ha orecchie intenda, sennò venga qui che lo meno.

Dopo aver chiarito alcune cosette passo alle insostituibili, emozionanti, solite domande:

1) Non si potrebbe fondare una lega di videogiocatori che debellino il "gufismo?" (per maggiori informazioni sui "gufi" chiedete ai reduci di Videogiochi oppure scrivetemi)

2) È arrivato in Italia GAC?

3) La Software Projects ha in progetto nuove conversioni da laser? Se sì, chi sono i prescelti?

4) Pubblicherete la recensione di Mercenary?

5) Perché non fondate un club Zzap! Fans? Questo è tutto, ma prima di salutarvi vorrei chiedervi se fosse possibile, avere un autografo di Gary Penn (hei, non sto scherzando!!...) Scusandomi degli errori (non sono un buon dattilografo) vi faccio i miei più cordiali saluti.

Bit Byte a tutti

P.S. non potreste procurarmi anche l'autografo di Jeff Minter e di Chris Butler? (Non riniziate a ridere)

Roberto Piga
Gioia del Colle (BA)

E chi sei! Parente di Rambo-Rocky-Cobra-Stallone forse? Stai tranquillo e leggiti qualcosa sul Mahatma Gandhi.

Nel frattempo fai attenzione alle risposte.

1) È meglio prevenire che reprimere. I gufi sono endemici in tutte le sale giochi del mondo ed estirparli è impossibile. L'unica soluzione è individuarli, segnalarli con foto poster e tenerli più lontani possibile. Ricorda che quelli da un MG (e cioè della poten-

za di un milione di gufi) riescono a colpire anche da centinaia di metri.

2) No, nonostante il successo d'interesse, l'unico modo per avere il GAC è seguire le indicazioni del Mago sul n. 5.

3) Quasi, è previsto il seguito di Dragon's Liar.

4) Non credo.

5) Non sei il primo a proporlo. Non siamo ancora pronti per diventare delle star. Il solo pensiero d'avere dei fans organizzati ci dà dei problemi. Forse un giorno...



Carissimo Zzap!
sono un tuo affezionato lettore.

Credo che la tua sia la miglior rivista sul mercato, e i miei amici la pensano come me.

Però, se me lo permettessi vorrei darti un consiglio. Come scrive Stefano Repetto di Genova, sarebbe molto meglio sostituire i fumetti con News, i Top secret oppure Videomatch o ancor meglio la posta.

Inoltre, vorrei rispondere all'anticommodoriano di nome F.S.S.

"Carissimo nemico, devo darti una butta informazione. Da una statistica letta su una rivista di P.C. risulta che in Italia i possessori di CBM 64 superano di ben 4 volte i possessori di ZX. Quindi mi sembra logico che Zzap! debba trattare in primo luogo CBM 64 poi in secondo tutti gli altri".

Quindi chiedo scusa a Zzap! per il mio comportamento, e nell'occasione porgo i miei più sentiti ringraziamenti per la lettera pubblicata salutandoti tutto il fantastico staff di Zzap!.

Gianluca,
Repubblica di S. Marino

Spett. redazione di Zzap!,

sono un vostro fan dal numero 2 (purtroppo), e ho letto sul numero 6 la lettera di FSS (ti vergogni a scrivere il tuo nome, vero?) e ne sono rimasto stupito! Mi sembra incredibile che ci sia qualcuno dotato di una così scarsa educazione. È possibile usare un linguaggio così in una lettera indirizzata ad una rivista? Se vuoi usarlo, usalo in altri momenti e circostanze. Io mi meraviglio che la redazione di Zzap! abbia pubblicato quella lettera. È vero che gli stessi redattori usano, durante certi loro articoli, delle parole che non si trovano molto spesso su delle riviste, ma non arrivano certo a quel livello. Caro FSS, se tu hai scritto quella lettera collo scopo di far parlare di te, ti assicuro che ci sei riuscito, ma non nel senso che tu speravi. Certamente nessuno spedirà delle lettere nelle quali dirà "quella sì che è una persona intelligente", anzi tutt'al più, come faccio io, scriveranno il contrario! Se hai delle critiche da fare, falle ma in una maniera civile, poiché chi usa il tuo linguaggio in una lettera indirizzata a una rivista seguita co-

me Zzap! dimostra semplicemente uno scarso livello di rispetto e intelligenza. Non si può pretendere che una rivista di computer non parli dei Commodore. Sono i computer più diffusi nel mondo, certamente più di quelli da te citati. E se non comprerai più Zzap!, non credere che a qualcuno dispiaccia più di tanto, perché persone come te è meglio perderle che trovarle, e un lettore in meno non manderà certo in rovina la rivista.

Se mi vorrai rispondere (se troverai degli argomenti adatti) pregherei la redazione di pubblicare le tue lettere, che saranno naturalmente ad un livello triviale ancora inferiore alla prima, nei punti in cui ti riferirai a me. Ma non credere che io non sia capace di rispondere per le rime, perché so come trattare con gente il cui livello di educazione è a livelli infimi. Mi aspetto frasi tipo "guarda l'angioletto", "non mi rompere i ...", io nella lettera ci scrivo quello che mi pare", ecc., ma ciò non farà che confermare quello che ho appena detto. E io non ho paura di scrivere il mio nome. Io sono
Maurizio Guerra, Chieti

SEMPRE SU F.S.S.
Le reazioni alla lettera di F.S.S. non finiscono di stupirci e attendiamo con ansia la sua replica!

Caro Zzap

sono un tuo lettore e ti seguo fin dal primo numero. Posseggo un C64 che è alla base della mia vita.

Siete troppo tosti ma ci sono alcuni appunti che desidererei farvi noti:

1) Molte volte siete stretti di voti: voi, come la mia prof. di lettere, tendente ad essere fin troppo buoni oppure stretti in maniera terribile;

2) Il giorno in cui capirò perché avete dato solo il 95% ad ELITE mi farò prenotare una stanza in un monastero buddista e non ne uscirò mai più!

3) Avrete notato la mia scrittura schizofrenica: IRIDIS α Poche volte ho superato le facce e quelle poche volte la confusione si è decuplicata. Vi prego quindi (per il bene dell'istituto di cura

malattie mentali di Modena) di specificare sotto il giudizio se il gioco sia per:

a) poltroni casalinghi,
b) sportivi ma non troppo,
c) persone tipo "ho i riflessi 2 millesimi",
d) Jeff Winter, che forma una categoria a parte tra gli esseri umani.

4) EPYX non si scrive EPIX.

Quindi se il vostro redattore capo è in grado di beccare un refuso a pag. 200 del Time su un metrò nelle ore di punta fate una colletta e regalategli un paio di occhiali. Il mio nome di battaglia AID.

Spendo 300.000 al giorno in videogame e ne sono felice.

Stefano Molagoli, Modena



E noi abbiamo speso ben 1.110 lire di "tassa" per leggere i suoi deliri! Un investimento del genere ci obbliga a rispondere, ma che non diventi un'abitudine o un trucco per essere pubblicati!!

1) Abbiamo recensori larghi e recensori stretti. Noi preferiamo i secondi perché occupano meno spazio in redazione e possono usare una scrivania in due.

2) Se fosse stato per noi gli avremmo dato 110 e

lode ma gli inglesi spesso prendono delle topate sui giudizi. Se ne sono pentiti anche loro.
3) La risposta esatta è la quarta. Non è una novità: per ulteriori raggugli ti consigliamo la consultazione di Batalyx.
4) Lo sappiamo si è trattato di un errore imperdonabile, infatti il colpevole non è stato perdonato. Ha dovuto scrivere sulla lavagna per 5000 volte "Epyx e non Epix" e da allora non ha più sbagliato.

Master's Software House

distribuzione: SOFTWARE, HARDWARE, COMMODORE 64-128, MSX, ATARI



cose da favola

Via del Commercio, 13 Tel. 0532/465167 Centro Commerciale Diamante 44100 Ferrara

ZAP!

..Gioco
..Caldò

COBRA

Ocean, cassetta L. 19.900, joystick e tastiera.
Per Spectrum, C64, Amstrad

L'ultimo film/videogioco edito dalla Ocean segue le psicotiche avventure del supermacho Cobra, interpretato nel film da Sylvester Stallone. La *top model* Ingrid Knutsen (molto probabilmente Brigitte Neilson) ha non pochi problemi con una banda di *killer* perfidi e feroci, che vogliono rapirla per fargliene di tutti i colori prima di "passarla" al diabolico *Night Slasher* (lo Sfregiatore Notturmo, ndr). Il vostro compito come Cobra è quello di garantire la sua incolumità e di uccidere i nemici prima che loro uccidano voi.

I cattivi non sono solo maschi. Donne imponenti, armate di bazooka circondano

da ogni lato il nostro eroe, scaricandogli addosso la loro artiglieria. Tipacci immensi, armati di coltelli, vogliono il suo sangue e, alla fine dell'ultimo livello, Cobra affronterà il duello finale: dovrà vedersela con *Night Slasher*. Cobra è un Uomo Vero e i gaglioffi armati di coltelli non gli fanno minimamente paura. Ciò nonostante, la sola vista di una carrozzina lanciata contro di lui fa tremare le gambe al pover'uomo, che ha un temporaneo stordimento e rendendo così più facile agli avversari sopraffarlo.

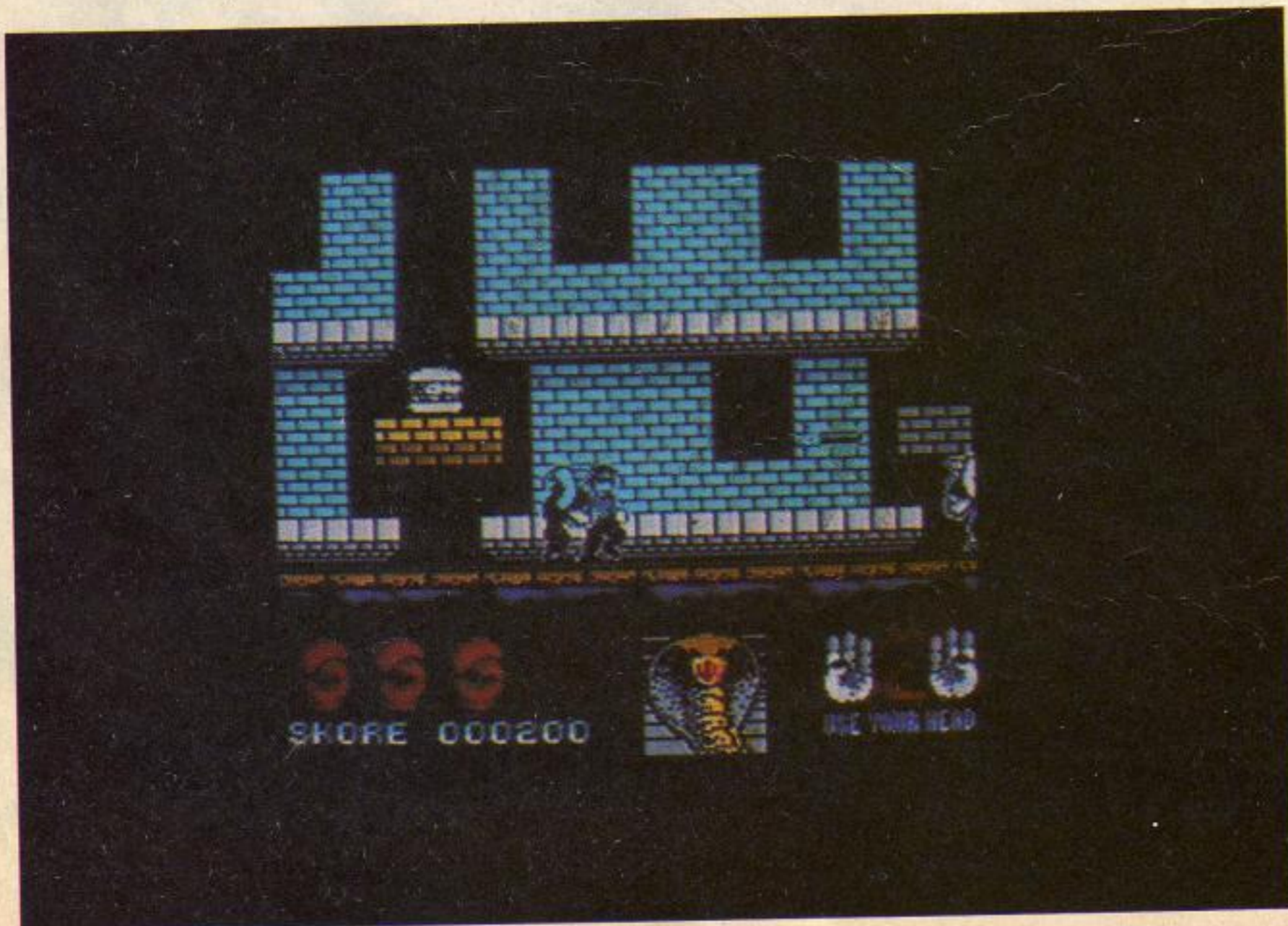
All'inizio, Cobra non ha armi e deve difendersi dando testate che sono di una tale forza che tutti volano fuori dallo

schermo senza nemmeno toccare il terreno con i piedi.

Le armi si trovano abilmente nascoste negli hamburger. Ognuno di questi succulenti spuntini contiene un'arma specifica: un pugnale, una pistola o un mitra a raggi laser, l'arma finale sgomina tutto-e-tutti. Quando però Cobra imbraccia quest'arma, la banda si scatena come una furia, rendendo il suo lavoro doppiamente difficile ma anche vantaggioso in termini di punteggio. Alcuni hamburger hanno il vantaggio di rendere il nostro eroe forte e intoccabile. Per prendere un'arma basta che Cobra ci passi sopra; quando è in possesso di un'arma sullo

schermo, in basso, appare un'anitra. L'arma dura solo per un tempo limitato, segnalato dall'anitra che viene a poco a poco mangiata. Una volta che l'anitra è sparita, Cobra deve rassegnarsi a usare ancora la sua testa. Se uno dei cattivi va addosso al nostro eroe, questi perde l'arma ma, fortunatamente, non la vita.

Ci sono tre livelli di gioco. Il primo si svolge nella città di notte. Utilizzando le piattaforme, Cobra deve balzare qua e là liquidando i nemici. Una volta che i nemici sono morti e che sono stati utilizzati tutti gli hamburger, Cobra passerà automaticamente al livello successivo. La seconda sezione si svolge in una amena campagna ma, non temete, il massacro continua. Se Cobra riesce a superare anche questo livello si ritroverà nella fabbrica e dovrà affrontare *Night Slasher*. Nel frattempo Ingrid è seriamente importunata dai gaglioffi (e gaglioffe). Menando tutti quelli che gli stanno attorno, Cobra deve in qualche modo localizzare Ingrid e proteggerla dall'orda predatrice. Di solito, Ingrid appare quando Cobra è armato o quando se la sta cavando particolarmente bene con i nemici (tipico delle donne). A suo modo è una ragazza leale, per cui se ne sta al fianco di Cobra a meno che lui, inavvertitamente, le spa-





PRESENTAZIONE 90%

Un livello di difficoltà, tre livelli di gioco irresistibile e tasti definibili.

GRAFICA 91%

Ottima definizione e eccellente sistema di scorrimento.

SONORO 94%

Per anni sarà il miglior sonoro udibile sullo Spectrum.

APPETIBILITÀ 94%

Se vi piace menare le mani, vi "piglierà" subito.

LONGEVITA' 92%

Terminare i tre livelli del gioco non è certo impresa da pochi minuti.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 91%

Vale veramente i soldi spesi.

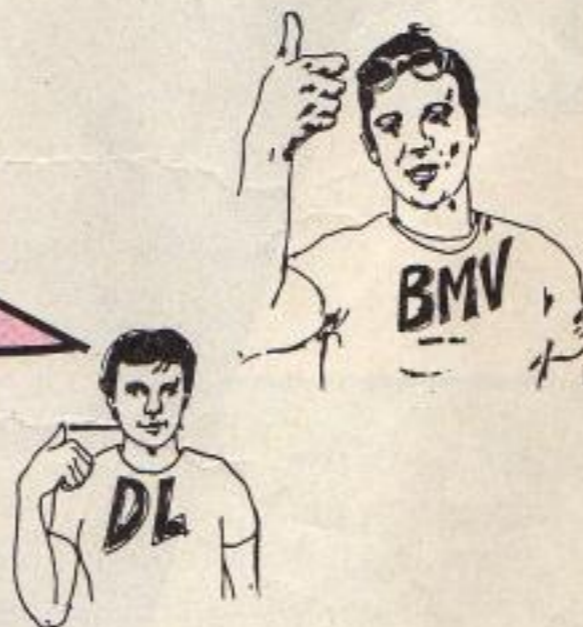
GIUDIZIO GLOBALE 93%

Ottimo. Peccato il personaggio non sia proprio il nostro tipo ideale.

ri, nel qual caso sparirà bruscamente. Se Cobra si scontra con uno dei cattivi perde una vita, a meno che sia in compagnia della sua donna. Quando Ingrid sta al suo fianco e un nemico lo colpisce, Cobra non perde una vita, ma Ingrid sparisce e lui deve ritrovarne di nuove le tracce.

Cobra inizia con tre vite ma ne guadagna una ai primi 10.000 punti e poi ogni 20.000. Le vite appaiono in fondo allo schermo sotto forma di guantoni da pugile. Sotto i guantoni si trova la tabella del punteggio: si guadagnano dei punti uccidendo i nemici e raccogliendo le armi. Al centro dello schermo c'è l'Anitrometro che viene rimpiazzato dal marchio del Cobra, quando non si è in possesso di nessun'arma. All'estrema destra dello schermo c'è l'icona delle armi che mostra quale tipo di arma si sta utilizzando in quel momento.

*Anche se segue la falsariga di **Green Beret**, credo che **Cobra** abbia molti punti a suo vantaggio. La grafica è superba e lo scrolling di gran effetto, molti i colori e molto buono il sonoro **Cobra** è un bellissimo gioco che utilizza molto bene i colori e l'animazione ed è molto giocabile.*



*Che gioco! Ma chissà perché Mr. Macho ha paura dei bambini? Nel complesso è molto giocabile, ha tutti i pregi di **Green Beret** e **Commando** e qualcosa in più, anche se alla lunga credo che possa stufare. La grafica è veramente la migliore che abbia mai visto per un gioco di questo tipo, tutto è ben definito e ben animato e lo "scrolling" è stupendo. Anche il sonoro non è secondo a nessuno: un mucchio di motivetti accompagnano lo schermo dei titoli, lo svolgersi del gioco e persino il modo di pausa. Dovremo aspettare un bel po' prima di vedere un gioco migliore di questo. Andate subito a comprarlo, nessun giocatore che si rispetti può farne a meno.*

*Ho caricato **Cobra** con trepidazione: chissà come sarà? Per non farvi l'ambicare troppo il cervello, vi dirò subito che **Cobra** è un eccezionale gioco del genere "uccidi tutto - ciò - che - ti - sta - attorno". La presentazione è superba e la Ocean ha sfruttato appieno il legame con il film fino alla possibilità di definire un tasto "omicidio" e di avere l'opzione colore/bianco e nero e sonoro/muto. Il sonoro*

*è fatto molto bene, con molti motivetti e effetti. La grafica è ben definita e realistica e le esplosioni sono molto ben animate. Lo "scrolling" è molto fluido e veloce e i personaggi si muovono molto rapidamente. Questo significa che non c'è molto tempo per pensare: dovete solo dar testate o uccidere chiunque vi si avvicina. **Cobra** un gioco irresistibile e vale il prezzo richiesto.*





REVOLUTION

Vortex, cassetta L. 19.900, joystick/tastiera.
Per Spectrum, C64, Amstrad

La Vortex ha una reputazione invidiabile che pervade l'intera storia dello Spectrum, grazie soprattutto a Costa Panayi, il programmatore di **Android**, **Android II**, **TLL**, **Cyclone**, **Alien**, **Highway** e **Highway Encounter**, che ha creato, con l'uso intelligente della grafica in 3D, giochi interessanti e sempre innovativi. Questa volta ha messo tutto il suo talento in qualcosa di completamente differente che si chiama **Revolution**.

È un gioco in 3D dove controllate una docile pallina rimbalzante e l'idea è quella di risolvere vari puzzle ad ogni livello. L'azione ha luogo in una immensa piattaforma sospesa su burroni senza fondo.

Salti di varie distanze separano le piattaforme, alcuni piccoli e facili da superare, mentre altri sono vasti e richiedono una serie di balzi per uscirne.

Essendo il burrone senza fondo, caderci equivale a lasciarci la pelle, o meglio la palla...

Voi vi muovete rimbalzando o rotolando. Se per qualsiasi motivo la palla si fermasse allora la potrete far ripartire usando il "super extra bounce". Un indicatore con una barra rossa vi mostra l'altezza del balzo da fare, permettendovi di valutare la forza necessaria per raggiungere un determinato oggetto.

E come sono i puzzle?

Sono concettualmente tutti uguali e consistono nel disattivare due scatole grigie poste ad una certa distanza tra di loro. Toccando una scatola con la palla la si fa diventa-

re bianca e la si disattiva per un breve periodo di tempo. Poi dovete toccare l'altra scatola grigia prima che quella del blocco precedente torni grigia. Tutto molto carino ed elegante. Comunque a parte il poco tempo di disattivazione, ogni puzzle contiene diversi ostacoli, alcuni animati ed altri no. Come tutti gli ostacoli, sono convinti che qualsiasi cosa stiate facendo è sbagliata e che devono far di tutto per fermarvi.

Quelli animati viaggiano a grande velocità sfiorando il terreno di gioco e ogni contatto ha risultati disastrosi: la

vostra palla può schizzare via e finire fuori dalla piattaforma verso il baratro.

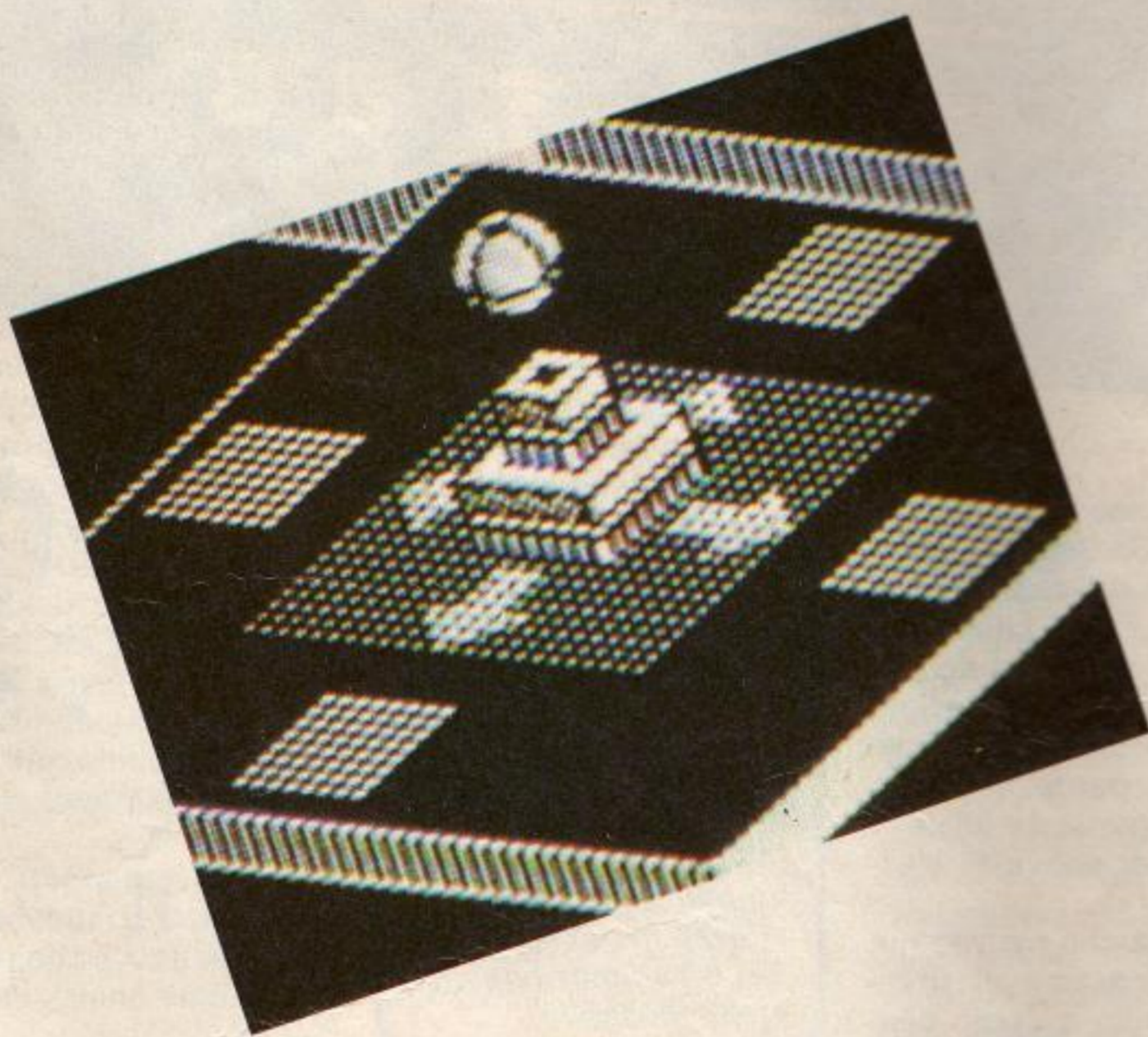
A dispetto della loro inoffensività gli ostacoli immobili sono più difficili da superare. Le frecce sul terreno fiondano la pallina nella direzione verso cui puntano. Questo vi dirotta dal blocco verso il quale stavate andando e nella peggiore delle ipotesi vi getta nel solito limbo senza fondo.

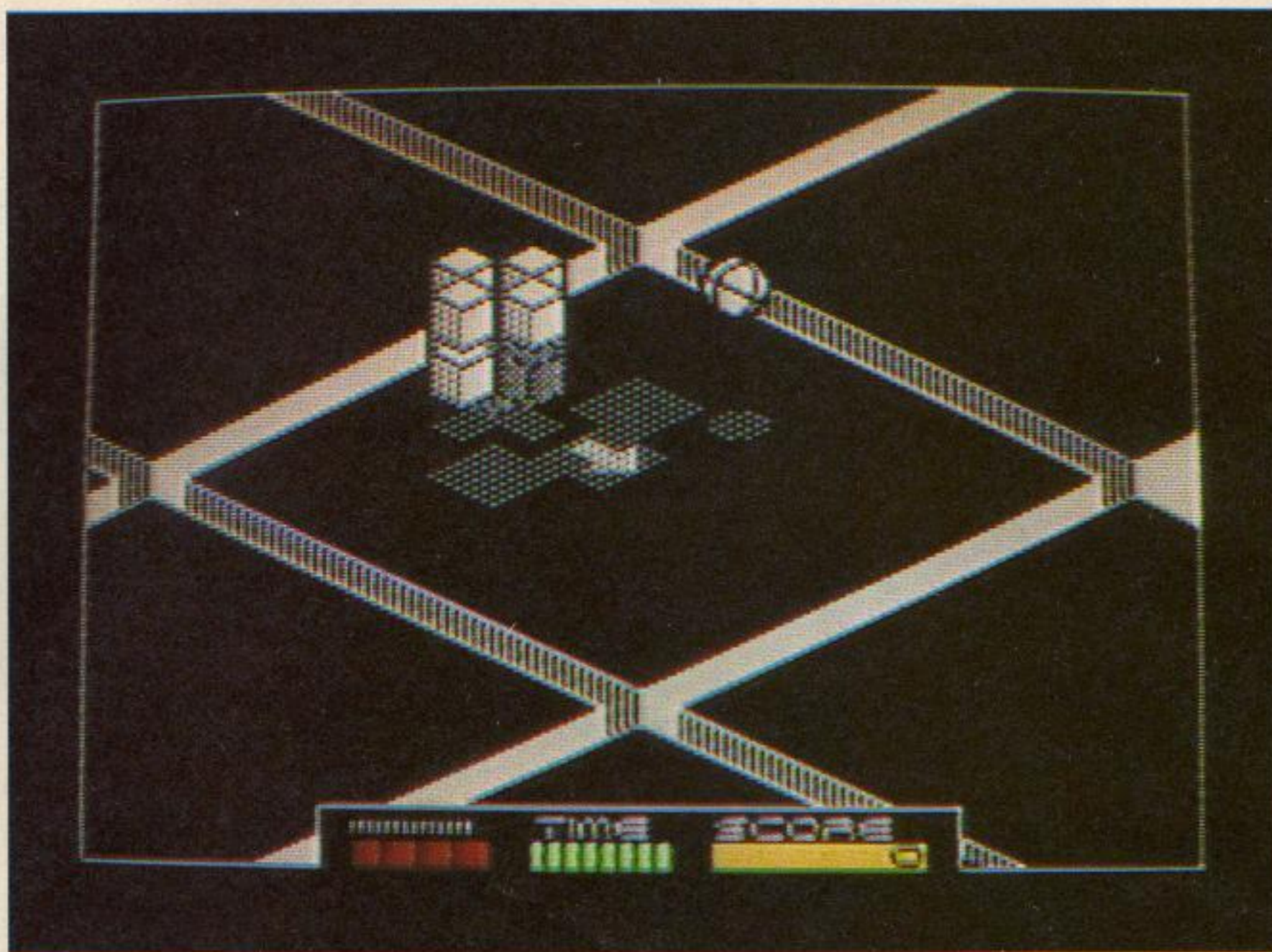
Le chiazze a griglia funzionano come piazzole di super rimbalzo e possono farvi volare fuori dalla piattaforma o buttarvi in una direzione sbagliata. Gli ostacoli pelosi,

con le loro protusioni a flagello sono istantaneamente letali e se la palla li tocca perdetevi una vita.

Ogni livello deve essere completato prima che un ascensore automatico trasporti la vostra sfera ad uno di grado più alto. Ci sono 9 livelli in totale e in ognuno ci sono più puzzle progressivamente più difficili.

La posizione dei puzzle è indicata da punti rossi su una mappa che viene mostrata all'inizio di ogni livello. Durante il gioco è possibile accedere allo schermo della mappa premendo il tasto M. La vostra posizione iniziale





Stavo aspettando che Costa Panayi tornasse sulla scena dei giochi per Spectrum da quando ho finito **Highway Encounter**, e il ritorno è stato sicuramente tra i migliori. Revolution è presentato in modo eccellente con molti "Costa magic" che lo fanno bello ed avvincente. Ma questo si dimentica in fretta. Tutto il tempo lo passate a vagare per le piattaforme. La pallina ha movimenti fin troppo accurati e non dà quell'effetto di realismo di **Bounder** o **Gyroscope** a cui si ispira neppure vagamente. Non ha sicuramente nulla a che fare con **Highway Encounter** ed è abbastanza originale in quanto a contenuti. Molta gente potrà trovare avvincente risolvere i vari puzzle o il fatto degli schemi casuali, io preferisco aspettare il prossimo gioco di Costa.



(che difficilmente è la stessa ogni volta) è indicata da un rettangolo giallo.

Avete a disposizione 5 vite, quando ne perdete una, la nuova palla viene piazzata automaticamente sull'ascensore che la porta al livello in cui eravate e a quel punto torna in vostro controllo.

Nei livelli più alti il tempo di disattivazione è più breve e c'è un limite di tempo visualizzato da una barra verde sul bordo inferiore dello schermo.

Di fianco trovate l'indicatore di punteggio che mostra quanti puzzle avete completato. Il punteggio è calcolato in base alla difficoltà di ogni puzzle. Anche se siete riusciti a risolvere il gioco una volta non credete che rifarlo sia una stupidata: ogni volta che ricominciate il gioco i puzzle e la loro posizione nei vari livelli vengono rifediti casualmente!

PRESENTAZIONE 89%

Buona la confezione e le istruzioni, molto d'effetto gli schermi di presentazione.

GRAFICA 91%

Ottimamente definita, bello l'uso delle ombre.

SONORO 79%

Neanche un misero motivetto di presentazione, ma gli effetti sono convincenti.

GIOCABILITA' 92%

Dopo i primi timidi balzelli si va che è un piacere.

LONGEVITA' 96%

Consumerete il nastro della cassetta prima di stancarvi.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 88%

Un buon prezzo rapportato alla durata.

GIUDIZIO GLOBALE 93%

Un futuro classico da non perdere.

Un altro gioco in 3D della Vortex, ed anche questo non è niente male. I puzzle sono difficili da risolvere, ma questo rende ancora più soddisfacente il trionfo ad ogni soluzione a differenza di moltri altri giochi. La grafica è superba, e Costa Panayi non si è risparmiato nel lavoro di creazione. È un prodotto ben fatto nel complesso. Anche se segna un cambiamento di direzione rispetto ai vecchi giochi, mantiene qualcosa della magia di **Highway Encounter**. Un consiglio: se potete usate il joystick!



È un bel gioco, quello che mi sarei aspettato dalla persona che ha creato la grafica (e ha programmato) **Highway Encounter**. Il gioco non ha solo una buona grafica ma è pieno di cose interessanti ed è ben giocabile. Il terreno di gioco è abbastanza originale e ci sono problemi che diventano progressivamente più difficili da risolvere. I personaggi sono disegnati in modo squisito e la palla è animata in modo eccellente, ogni dettaglio è ben curato. Il sonoro è un po' noioso ma ci sono dei buoni effetti. Il controllo all'inizio è un po' difficoltoso, ma con un po' di perseveranza la cosa si risolve. Lo consiglio senza alcun dubbio, soprattutto perché non perderà mai in giocabilità.

PANTHER

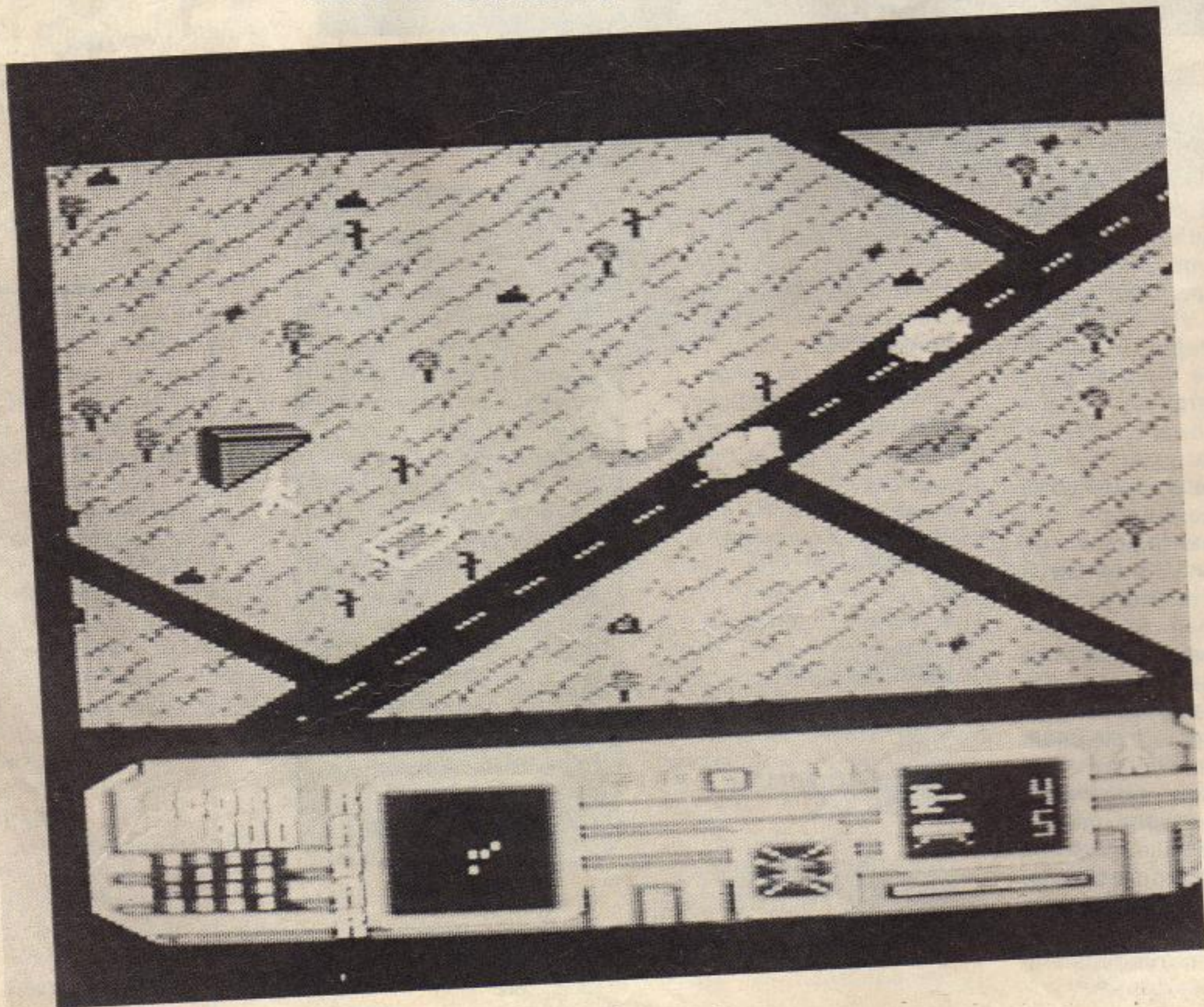
Mastertronic, cassetta L.9.900, solo joystick. Per C64.

Per dimostrare quanto siano forti (su scala intergalattica), i *Phlegms*, abitanti del pianeta *Bo-Gee*, hanno deciso di invadere la Terra e hanno incominciato dalla città di *Xenon*. L'hanno ridotta in cenere, fortunatamente, la maggioranza della popolazione era stata preventivamente evacuata. Sfortunatamente però, non tutta la popolazione è stata evacuata e parte del personale militare è ancora nascosto nei bunker disseminati tra le rovine della città. Devono essere salvati (e anche in fretta): ed è qui che entra in scena la "Pantera". *Panther* è una nuova e micidiale astronave

che impiega l'astuta tattica di travestirsi da "Scatola di Sardine" per confondere il nemico. Indovinate che ruolo dovete interpretare? No, non quello degli alieni. No, non quello dei prigionieri militari. No, non quello della mascotte aliena. Sì, avete indovinato: dovete impersonificare l'eroe. Un uomo che ha fegato, nervi d'acciaio e non ha paura di morire. Non tiratevi indietro proprio ora, infilare quell'uniforme, forza, entrate nella Scatola di Sardine. Così va bene. Con il joystick guidate la vostra astronave sopra un fondale 3D che scorre sotto di voi. Spostandolo in avanti e indietro ne controllate l'al-



Non è un'eccezionale spara-e-fuggi ma offre un paio d'ore di divertimento. Il gioco ha alcune qualità accattivanti e mi sono ritrovato a riprenderlo in mano solo per vedere se riuscivo ad andare un po' più avanti. La grafica è un po' di cattivo gusto e gli sprite sono poco fantasiosi. Se avete pochi soldi e state cercando uno spara-e-fuggi, vale la pena dargli un'occhiata.





tezza; muovendolo a destra e a sinistra ne controllate lo spostamento laterale. Per difendervi dai predatori avete mitra-sardine che emettono mortali raggi-sardine sulla frequenza Tonno. È una vera libidine, basta un solo colpo per far fuori un mucchio di dischi volanti. Inoltre, per prepararvi all'incontro con gli alieni, avete uno scanner che vi dà circa tre nanosecondi di tempo per avvisarvi dell'imminente scontro: utile eh?

I poveretti che dovete salvare vi aspettano seduti su delle scatolette e salutano con la mano (fessi, salutare in un

momento simile: non meriterebbero di essere salvati!). Voi dovete atterragli vicino e loro, vedendo la tanto attesa Scatola di Sardine, correranno verso l'astronave. Una volta che ne avete salvato il maggior numero possibile, dovete puntare verso il porto spaziale dove li depositerete sani e salvi. Facile eh? In realtà non lo è affatto, in quanto la resistenza aliena aumenta mano a mano che progredite nel gioco. Ma chi ha mai detto che sparare da una Scatola di Sardine a dei super-intelligenti Phlegms fosse un'impresa facile?



Non è niente male. Si possono avere dei dubbi sull'aspetto complessivo del gioco ma è molto giocabile. Una volta che avete capito come funziona la strana prospettiva, controllare la lattina volante è relativamente facile. C'è anche qualche tocco divertente, tipo quando lasciate indietro uno degli uomini che si infuria e salta desolato su e giù: poveretto! Per sole 9.900 lire non è da scartare; vale il prezzo richiesto ma niente più.



Anche se non è molto originale è, a suo modo, abbastanza giocabile. Anche da vedere è abbastanza bello e gli scontri a fuoco vanno via bene, accompagnati dalla musica di Dave Whittaker. Non posso fare a meno di pensare, però, che sarebbe meglio se fosse un normale gioco economico Mastertronic anziché far parte della nuova (e più cara) serie Entertainment USA. Vale però la pena dargli un'occhiata e nonostante le due carte in più sono sicuro che molti di voi finiranno per comprarlo.

PRESENTAZIONE 71%

Non è brutto ma neanche eccezionale.

GRAFICA 70%

Piacevoli fondali a scorrimento molto belli da vedere. Anche gli sprite non sono male.

SONORO 72%

Gli effetti sonori non sono granché, anche se il motivetto è buono e aggiunge atmosfera al gioco.

APPETIBILITA' 80%

È immediatamente giocabile.

LONGEVITA' 69%

Dopo qualche partita è facile che diventi noioso, ma fino a quel momento è divertente.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 80%

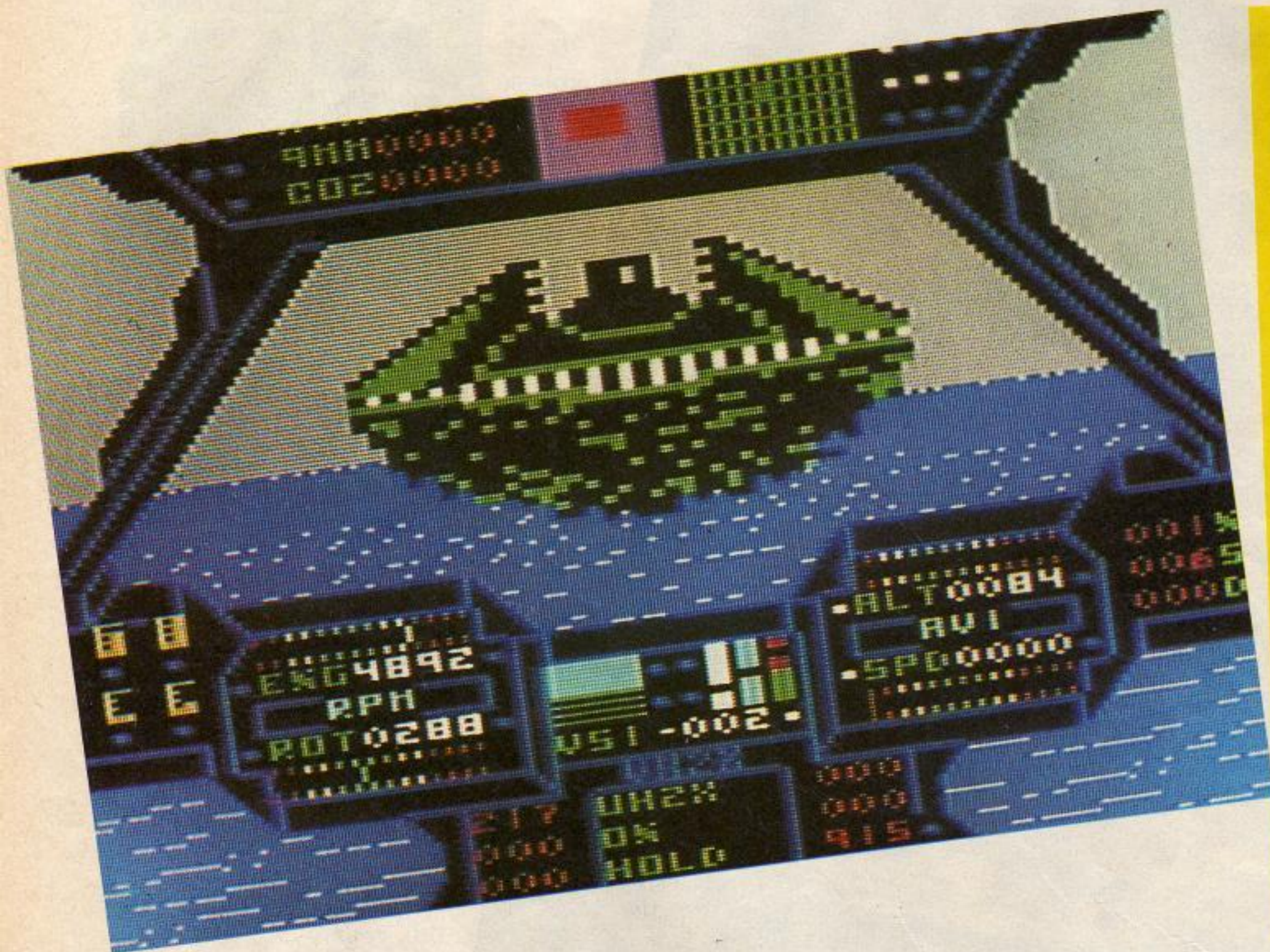
lire non sono poi troppe per un semplice "spara e salvati" come questo.

GIUDIZIO GLOBALE 73%

Non fa certo impazzire dalla gioia, ma neanche mettere le mani nei capelli. Se potete, dategli un'occhiata.

SUPER HUEY II

US Gold, cassetta L. 19.900, disco L. 29.000, joystick e tastiera. Per C64, Atari



Il primo **Super Huey** era geniale. La grafica

3D era entusiasmante, il sonoro geniale e le missioni elettrizzanti. Ora il programma è stato riscritto con una grafica migliore e alcune ottime missioni, che hanno più azione del primo. Triangolo delle Bermude è veramente un'ottima idea e funziona benissimo: vedrete quando comincerete a scoprire il mistero! Golfo del Terrore è il mio preferito: c'è un mucchio di roba da fare, specialmente quando viene dichiarata la guerra e tutte le navi vi sparano addosso! Se pensavate che i simulatori di volo fossero noiosi, date un'occhiata a questo e vi accorgete quando vi sbagliavate.

Super Huey di Paul Norman simulava l'elicottero UH1X, ora, col nome di **Super Huey II**, appare la simulazione nella nuova e migliorata versione di quel leggendario elicottero. Il nuovo elicottero ha oltre cinquanta diversi strumenti e indicatori e un sofisticato sistema computerizzato. Ci sono inoltre incorporate sei nuove missioni che offrono una varietà di situazioni e scenari. Attraverso logici movimenti dei joystick, l'elicottero può inclinarsi in virata e imbarbare a destra e a sinistra e cambiare altitudine così da prendere o perdere quota (e così facendo aumentare o diminuire la velocità).

Gli strumenti dei comandi principali mostrano l'altitudine, la velocità e gli rpm del motore e del rotore e sono i

più usati nel pilotare un elicottero. I comandi secondari includono un computer (completo di VDU) che può seguire una serie di funzioni estremamente utili quali calcolare la vostra attuale posizione, aggiornarvi sull'attuale segnale di navigazione, sulla riserva di carburante e sulla condizione delle aree delle basi, nonché calcolare il tempo che passerà prima che l'elicottero smetta di funzionare una volta che è stato danneggiato. C'è inoltre un completo sistema radar che può essere usato in combinazione col computer per conoscere la vostra posizione attuale, tracciare una rotta o determinare la posizione di un obiettivo da soccorrere o di un bersaglio aereo.

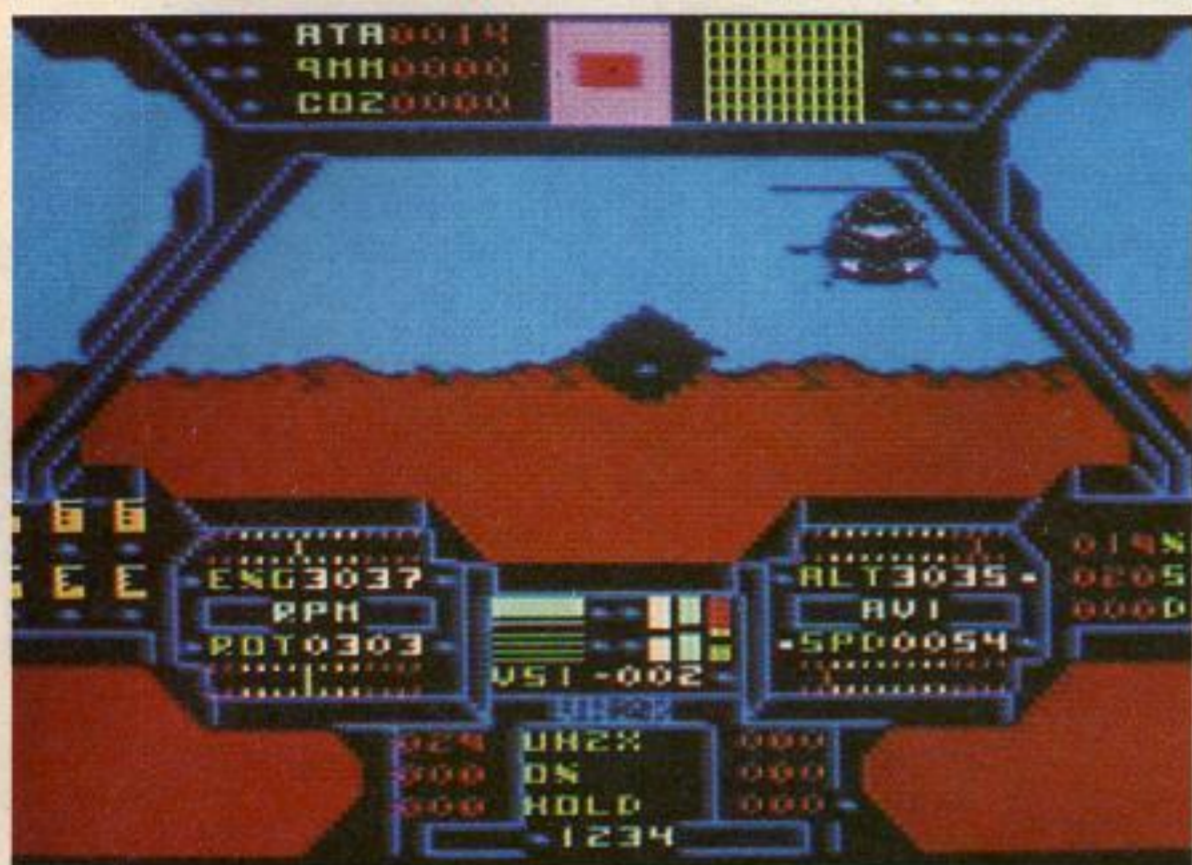
Gli altri comandi sono aree di visualizzazione automati-

che che mostrano le numerose funzioni dell'elicottero. Queste entrano in funzione quando la situazione lo richiede. Se le cose vanno male, l'elicottero si blocca, lasciandovi la possibilità di atterrare usando le tenciche di autorotazione.

Le sei missioni incorporate nel programma sono: RINNEGATO, GOLFO DEL TERRORE, INCENDIO NELLA BOSCAGLIA, INCENDIO SULLA PIATTAFORMA, SALVATAGGIO ARTICO e TRIANGOLO DELLE BERMUDA. I primi due sono scenari d'azione nei quali dovete attivare il sistema offensivo dell'elicottero (doppie mitragliatrici da 9mm e missili ATA) e prepararvi a combattere. In RENEGADE, in UH1X è stato rubato da un pazzo che ha minacciato di distruggere tutte le basi. Naturalmente non lo si può permettere, quindi usando il si-

stema radar di bordo dovete localizzarlo e affrontarlo in uno scontro mortale. Nel secondo scenario d'azione agite come pilota da ricognizione, controllando gli spostamenti navali e le possibili attività terroristiche nella zona del Golfo. L'area è pattugliata da cannoniere e sottomarini e le ostilità possono scoppiare in qualsiasi momento...

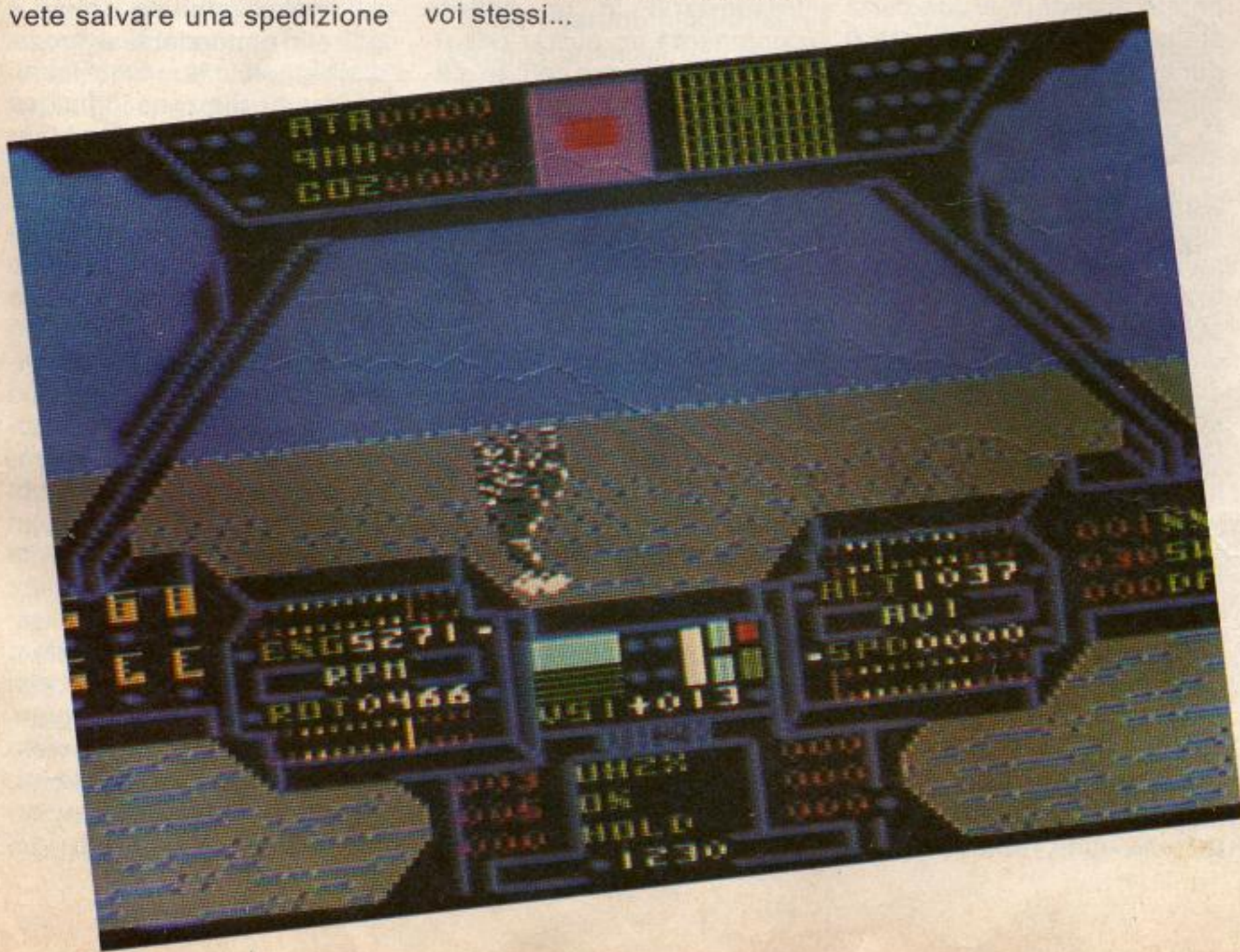
La seconda serie di scenari sono missioni di salvataggio nelle quali dovete, tra le altre cose, salvare dei civili e domare pericolosi incendi. BRUSH FIRE vi dà la possibilità di usare le nuove capacità anti-incendio dell'UH2X. Volando a bassa quota sopra le zone più calde dell'incendio (usando il computer per calcolarle e visualizzarle sul radar), dovete sganciare contenitori di CO₂, a mo' di bombardamento in corsa. Se sie-



te troppo lenti, il motore aspirerà l'aria calda ascendente, causando un surriscaldamento che lo bloccherà. La seconda missione di salvataggio implica ogni aspetto del pilotaggio di un UH2X. Dovete salvare gli operai di una piattaforma petrolifera che è stata incendiata da terroristi. Oltre a lottare contro il fuoco, dovete recuperare i sopravvissuti e controllare la zona per evitare ulteriori ostilità. Un'altra missione di salvataggio ha luogo nelle avverse condizioni del Polo Nord, dove dovete salvare una spedizione

di sceinziati perdutasi in seguito ad una bufera.

La missione finale, TRIANGOLO DELLE BERMUDA, è una missione di osservazione nella quale seguite la rotta di una nave scomparsa senza lasciar tracce. Avete certo sentito parlare del misterioso Triangolo Maledetto. Ora scoprite da voi di cosa si tratta. Ciascuna missione comincia con alcuni secondi di parlato digitalizzato, che fornisce indizi o prepara all'azione che seguirà. Dopo di che, dovrete contare solo su voi stessi...



Ad essere onesti, le pseudo simulazioni di volo non mi hanno mai entusiasmato. **Super Huey**, comunque, ha molti punti a suo favore. I comandi sono relativamente facili da operare e ce ne si impadronisce senza troppa difficoltà. La parte di simulazione di volo vera e propria può diventare leggermente noiosa, ma proprio quando siate per spegnere il computer, appare in lontananza un misterioso puntino e la cosa si fa interessante. L'azione, a volte, può essere fin troppa "piena", ma se ne viene fuori sani e salvi è una grossa soddisfazione. Tutto sommato, questa è una delle migliori simulazioni di volo in commercio. Non perdetela.



All'inizio l'ho trovato deludente, poiché l'UH2X non è facile da pilotare quanto l'UH1, né altrettanto divertente. Ad ogni modo, **Super Huey II**, contiene sei missioni dettagliate e difficili (a confronto delle tre di **Super Huey**), che assorbono molto più e garantiscono un impegno di maggiore durata. Non che sia un grosso miglioramento rispetto all'originale — più che altro un aggiustamento — ma vale certamente la pena di dargli un'occhiata se vi siete divertiti con **Super Huey** o se vi piace una decente simulazione con azione.

PRESENTAZIONE 93%

La simulazione è stata disegnata in modo che sia facile volare e le istruzioni sono molto esplicative se soffrite di mal d'aria.

GRAFICA 81%

3D efficace, grande disposizione della cabina di pilotaggio e alcuni ottimi effetti visivi.

SONORO 86%

Il suono dell'elicottero ha dell'incredibile e il parlato è grezzo ma efficace.

APPETIBILITÀ 81%

Volare è facile, ma le missioni richiedono perseveranza prima di poterle apprezzare.

LONGEVITÀ 90%

Le sei missioni sono varie e difficili e vi aviotrasporteranno per parecchi mesi.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 86%

Qualche miliardo più economico del vero elicottero, ma altrettanto divertente.

GIUDIZIO GLOBALE 89%

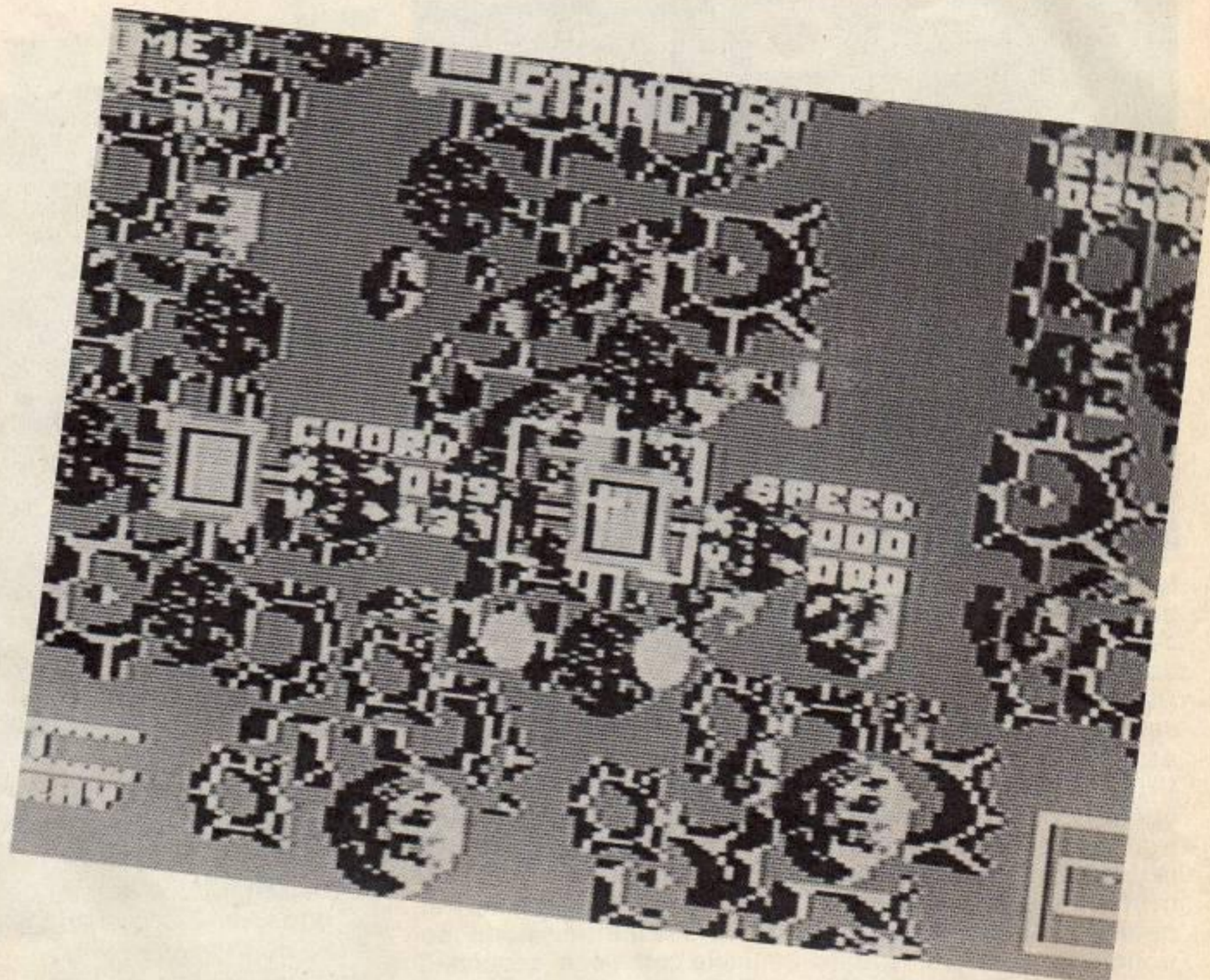
Una delle migliori simulazioni di volo disponibile per home computer oggi giorno. Un acquisto indispensabile per gli aspiranti piloti.

NUCLEAR EMBARGO

Micropool, cassetta L. 19.900, disco L. 29.000, solo joystick. Per C64

In seguito alle numerose crisi energetiche dei primi anni del XXI secolo, l'uomo sviluppò e perfezionò una nuova fonte di energia: la fissione nucleare, ottenuta attraverso il trattamento dell'Uranio 235. Ma alla fine anche questo raro minerale si esaurì e l'uomo fu obbligato a cercare nelle stelle nuove fonti energetiche. Furono scoperti dei grandi giacimenti di uranio sulle lune di Saturno e fu siglato un accordo con il primo ministro di Saturno, Rayol I, così che gli abitanti della Terra poterono estrarre dalle miniere l'elemento di cui avevano disperatamente bisogno. Per quattro secoli tutto andò bene fino a che salì al potere Rayol il Perverso. Questo orribile personaggio volle creare uno zoo contenente tutte le diverse razze della Terra. Comunicò ai capi terrestri che se non gli fossero state fornite 1000 persone di sua scelta, avrebbe imposto un embargo all'estrazione dell'Uranio. La Terra rifiutò di sottostare alle sue diaboliche richieste e Rayol chiuse le miniere. Nei mesi che seguirono le riserve terrestri di Uranio si ridussero a un mucchietto di terra e i capi di Stato divennero sempre più preoccupati: rimanere senza Uranio avrebbe significato la morte per fame di milioni di persone. Venne istituito un comitato anti-crisi e fu trovata una soluzione: la Terra avrebbe inviato sulle lune di Saturno uno dei suoi razzi e avrebbe ottenuto l'uranio con la forza, anche se questo significava far scoppiare una guerra interstellare.

Dato che siete il numero uno della flotta spaziale, vi viene affidata la missione. A bordo del vostro razzo supersonico ci sono nove robot equipaggiati con le migliori attrezzature di scavo per aiutarvi a raccogliere l'uranio. Il gioco inizia subito dopo che l'a-



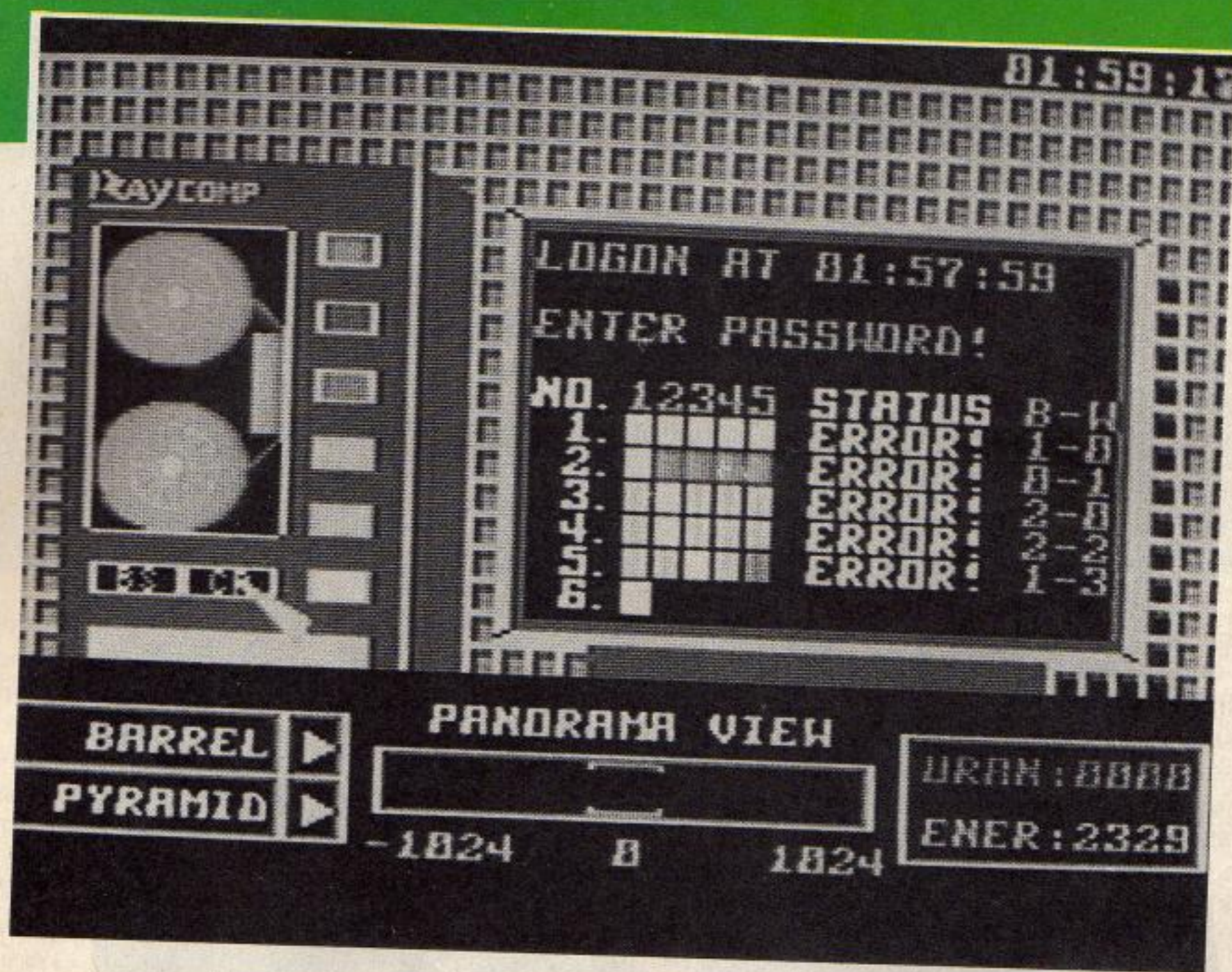
stronave è arrivata nelle vicinanze delle lune di Saturno: potete accedere a una carta stellare 10x10 che mostra il punto in cui si trova esattamente l'astronave in rapporto alle lune. Utilizzando il joystick muovete un cursore sulla mappa: una volta posizionatolo e premuto il pulsante di fuoco, l'astronave si teletrasporta nel riquadro occupato, in quel momento, dal cursore. Ogni volta che ci si teletrasporta, si perde parte dell'energia dell'astronave, a seconda della distanza percorsa. Lo stato dell'energia della vostra astronave viene indicato, durante tutto il gioco, in forma numerica, in modo che sappiate esattamente a che punto siete.

Dieci dei quadrati della carta stellare contengono dei cerchi, che rappresentano le lune di Saturno, mentre venti quadrati contengono dei puntini, che rappresentano

dei pulsar. Quando la vostra energia è bassa, potete teletrasportarvi in un settore contenente un pulsar per ricaricare le vostre cellule d'energia. Quando arrivate in un settore pulsar, lo schermo cambia mostrandovi una veduta 3D dello spazio. A questo punto dovrete trovare e colpire con i vostri laser un pulsar, guadagnando così 100.000 unità di energia.

Quando vi teletrasportate in un settore lunare entrate automaticamente in orbita. Premendo il tasto F3 apparirà una veduta della superficie lunare. Utilizzando il joystick potete far scorrere lo schermo in ogni direzione e, mano a mano che vi muovete, vedrete crateri e installazioni a terra. Di tanto in tanto, apparirà un satellite qualche miglio sotto di voi: se rileva la vostra presenza, trasmetterà la vostra posizione alle installazioni a terra che inizie-

ranno immediatamente a bersagliarvi di missili. Per fortuna anche voi siete armati e potrete rispondere al fuoco: distruggete le costruzioni sparando alle zone luminose che le circondano. Nell'angolo inferiore sinistro dello schermo c'è uno scanner a raggi X che vi serve per localizzare i depositi di uranio della luna. A mano a mano che lo schermo scorre lo scanner aumenta o diminuisce. Quando raggiunge il suo massimo vuol dire che vi trovate sopra il deposito di uranio e potete inviare un robot per estrarlo. Per inviare un robot sulla superficie dovrete prima accedere alla stanza di trasporto, premendo il tasto F5. Un robot viene portato sulla rampa di trasporto e si prepara per l'allunaggio. Quando è pronto, premendo il pulsante di fuoco si dà inizio all'operazione di trasporto. Nell'angolo inferiore de-



È un programma veramente originale,

con un mucchio di cose in grado di intrattenere per un po' qualunque giocatore. I vari aspetti del gioco sono tutti molto curati, la veduta aerea della luna sulla quale dovete cercare l'Uranio è ben fatta e trasportare un robot sulla superficie e perlustrare il luogo è, in effetti, molto divertente. La grafica non è eccezionale ma è adatta al gioco e il sonoro, anch'esso non eccezionale, si accorda bene. Se cercate qualcosa di diverso dategli un'occhiata: non è niente male.

stro dello schermo appare un bersaglio con un puntino nel centro. Mentre il robot viene trasportato il puntino inizia a spostarsi dal centro del cerchio all'esterno: il giocatore, con appropriati movimenti del joystick, deve mantenerlo nel centro. Se esce dal cerchio il trasportatore inizia a surriscaldarsi e, se si surriscalda prima che il robot abbia compiuto il suo tragitto, viene distrutto. Se si porta a termine con successo l'operazione di trasporto, lo schermo mostra una veduta in alzato del robot e la superficie della luna sulla quale il robot può muoversi a destra e a sinistra perdendo continuamente energia. Se l'energia è troppo bassa potete riportare il robot sull'astronave (effettuando al contrario la manovra di trasporto).

Una volta arrivati sulla superficie della luna, una freccia in basso allo schermo mostrerà in che direzione si trova il deposito di uranio. Per raccogliere il carburante bisogna spingere in avanti il joystick quando il robot si trova di fronte a un deposito. Su ogni luna, di solito, ci so-

no vari contenitori pieni di uranio per cui può essere necessario compiere più di un viaggio per raccogliarli tutti.

La luna è sorvegliata da tre sistemi di difesa, da cui bisogna guardarsi: i satelliti che, se il robot rimane fermo troppo a lungo, si avventano su di lui e lo distruggono; i droidi che sparano missili (si distruggono un missile rilasciando il pulsante di fuoco poco prima che colpisca il robot) e dei radar a paraboloide che lampeggiano e distruggono i robot se questo si trova, in quel momento, nelle vicinanze.

Il sistema di difesa può essere annullato se si entra col robot in una delle piramidi che si incontrano in alcune delle lune. Una volta entrati, avrete accesso a un computer e dovrete decifrare un codice colore a cinque cifre.

Avete a disposizione undici tentativi per scoprire il codice: se fallite perdete un robot. Il gioco continua in questo modo fino a che o viene raccolto tutto l'Uranio, o vengono distrutti tutti i vostri robot oppure l'astronave rimane senza carburante.



Nuclear

Embargo è strano.

Diversamente da molti titoli di oggi, l'attenzione è più sul gioco che sulla grafica e, per di più, è un bellissimo gioco. Classificarlo è un problema: è una strana miscela di strategia e arcade, qualcosa mai visto prima. La presentazione è eccellente e sia la grafica che il sonoro sono di prima categoria. Ho un po' di dubbi sul suo prezzo: qualche migliaio di lire in meno e l'avrei accolto ancor più positivamente. Ma resta il fatto che è un bel gioco e rappresenta una benvenuta variazione agli ormai soliti scenari «ammazza-alieni»: e come tale è una bella ventata di freschezza. Dategli un'occhiata prima di comprarlo: potrebbe fare al caso vostro.

PRESENTAZIONE 93%

Ottima. I vari schermi scorrono con fluidità e le istruzioni sono molto utili.

GRAFICA 81%

Di qualità varia ma nel complesso molto buona.

SONORO 80%

Non c'è musica ma solo fantasiosi effetti sonori.

APPETIBILITÀ 87%

All'inizio sembra complicato ma bastano poche partite per farci la mano.

LONGEVITÀ 82%

Le dieci lune terranno occupati a lungo gli intrepidi cercatori di uranio.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 81%

Anche se è un po' caro, il gioco ha molto da offrire.

GIUDIZIO GLOBALE 85%

Non è un programma geniale, ma è molto originale e piacevole da giocare.

THE GREAT ESCAPE

Ocean, cassetta L. 19.000, joystick o tastiera. Per Spectrum e C64

Non c'è storia, libro o film ambientato in un campo di concentramento che non abbia come tema principale un tentativo di fuga. È stato così ad esempio per lungometraggi come *La grande fuga* e *Fuga per la vittoria*, ed anche per libri di successo come *In nome dei miei* e *Colditz*, tradotti per la Tv qualche anno or sono.

Mancava, a tutt'oggi, un gioco per computer che ripercorresse le trame di qualche arduo tentativo di evasione da una prigione di tipo bellico, con l'eccezione del vetusto *Castle Wolfenstein*, ma questa imperdonabile lacuna è stata subito riempita con profitto dalla Ocean, una casa sempre più decisa ad occupare prepotentemente il posto di primattrice nelle avventure dinamiche che sino a qualche tempo fa era assoluta pertinenza della **Ultimate**.

Come già avevamo pronosticato a proposito di **Batman**, anche per questo prodotto il successo non tarderà ad arrivare, vuoi per una trama originalissima, almeno in questo contesto, vuoi anche per una dinamica piuttosto inconsueta che lo rende abbastanza diverso dai giochi del genere, e scusate se è poco.

The Great Escape è la storia di un prigioniero di guerra inglese in un campo di concentramento della Germania nazista nel 1942. Una vita grigia, inutile, meccanica, vissuta insieme ad altri sventurati come lui e perennemente scandita dal ritmo quotidiano delle adunate, dell'ora di ricreazione e del pranzo. C'è una sola speranza che può ridare un po' di orgoglio ad una vita tanto scialba e frustrante: una fuga.

Scappare a qualunque costo da quel posto, e per il nostro protagonista sembra non

esista altro pensiero, anche a costo di correre rischi decisamente alti, per rubare gli oggetti necessari alla fuga, cercare di eludere il marciamento stretto delle guardie, ma soprattutto scovare una via di uscita dal campo.

Se questo è il chiodo fisso del Personaggio principale di questa storia, voi da parte vostra dovete cercare di dargli una mano per guidarlo verso la tanto agognata libertà e la certa vittoria finale. Amen.

The Great Escape è, come abbiamo già accennato, un arcade/adventure. L'ambiente è quello del campo di concentramento in cui è rinchiuso il protagonista del gioco, un prigioniero che, alla vostra guida, non ha la minima intenzione di restare troppo a lungo in quello schifo di posto.

La prospettiva è quella che ormai rappresenta lo standard del genere, una asso-

nometria degli ambienti con vista dall'alto.

Il campo di Prigionia ha le lugubri caratteristiche che la storia richiede. Ci sono le baracche dei reclusi, il refettorio, le camerate dei soldati, l'area di "ricreazione" e, naturalmente, tanto filo spinato che ne definisce precisamente i confini.

Già al primo giorno là dentro capirete alla svelta quanto sia facile finire in galera. I prigionieri sono obbligati, ad orari precisi, a sottostare a rigide regole di comportamento.

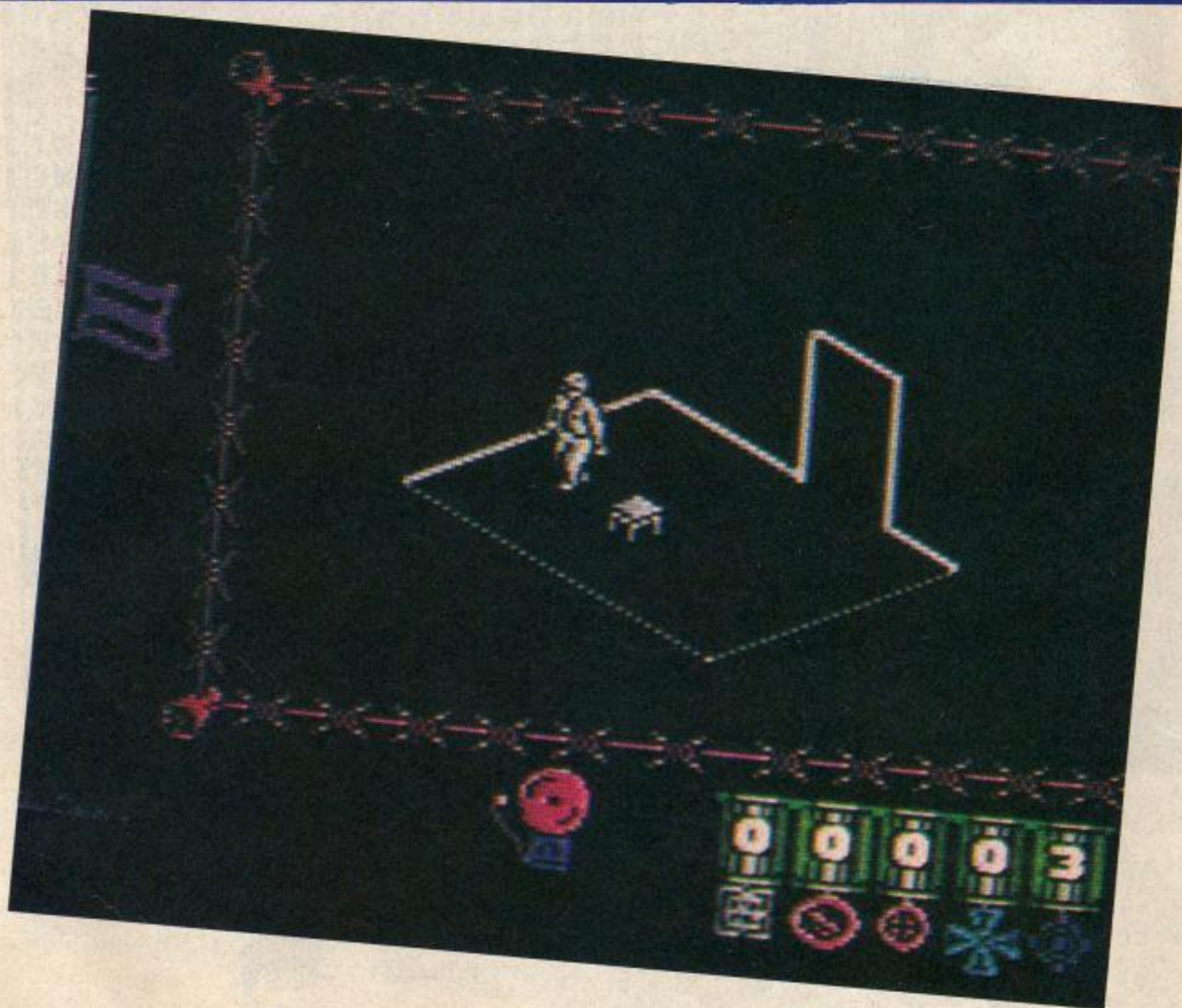
Non bisogna mancare alle adunate, al rancio, alla ginnastica, e non si può mai farsi pescare fuori dal letto durante le ore notturne, pena una giornata punitiva da trascorrere dietro alle sbarre. Già, ma come fare a scappare? Semplice, bisogna trovare il tempo, tra tanti impegni, di defilarsi del gregge per andare a rovistare un po'

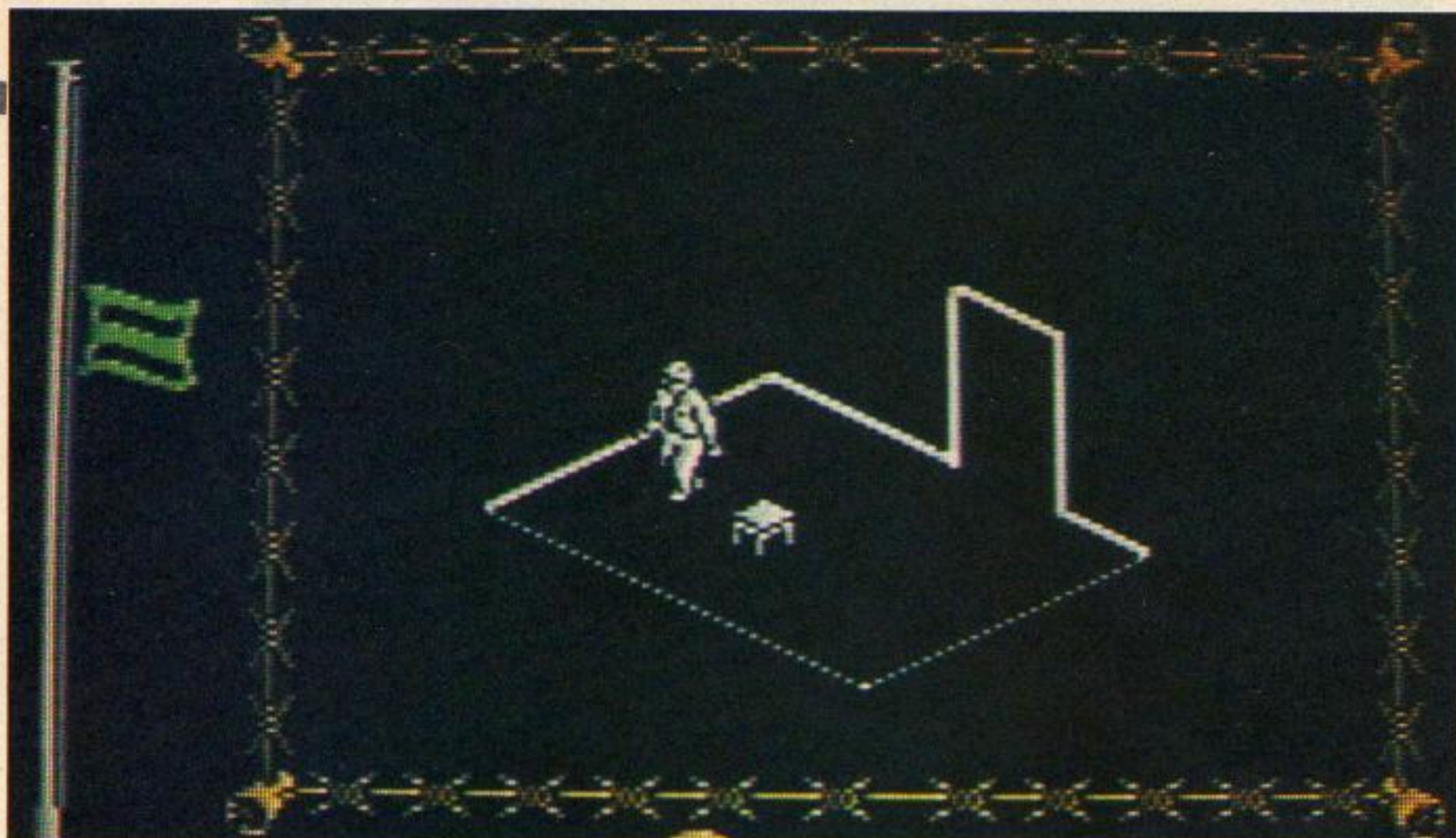
ovunque, perché tutti gli oggetti potenzialmente utili per una fuga sono dispersi qua e là per il campo, e chissà che nel frattempo non siate anche tanto fortunati da scovare uno dei vecchi sotterranei lasciati da qualche vecchio ospite in odore di libertà.

Questi ed altri sono i problemi che affliggono il nostro POW (la sigla che veniva stampata sugli indumenti dei prigionieri di guerra), ivi compresi feroci dobermann che pattugliano le recinzioni ed un comandante della guarnigione che se lo prende di mira non lo molla più.

Lo schermo di gioco, che tra l'altro offre minuziose e dettagliate descrizioni grafiche dei vari ambienti rappresentati nel videogame, occupa come sempre la maggior parte del video. Il resto è invece dedicato ai rilievi indispensabili al giocatore per condurre la partita.

Sulla sinistra è posta una





bandiera. È l'indicatore del morale, che può essere compromesso da troppi tentativi di fuga falliti. Il colore della bandiera indica invece l'area di gioco in cui il prigioniero è in zona pericolosa e non può essere governato dal controllo automatico. Questa del controllo automatico è la vera novità del gioco. Per tutta l'area del campo, quando la bandiera del morale è verde, il prigioniero, se non viene esercitata alcuna pressione sulla leva del joystick o sui tasti, si muove automaticamente per obbedire alle leggi del campo. Va da solo alle adunate, in mensa, nella zona di ricreazione e potrebbe continuare a farlo in eterno, a meno che voi non decidiate di

intervenire per indurlo a fare qualcosa, come andare a rovistare nelle baracche per trovare un oggetto utile: una lampada, per esempio. L'idea, pur se necessariamente limitata a questo contesto, è molto buona e soprattutto offre del valore aggiunto alla dinamica ormai trita della maggior parte dei giochi di questo tipo. Ritornando ancora allo schermo resta da dire che nella parte inferiore sono riprodotti altri elementi di riscontro del gioco, tra cui spiccano un tipico riquadro in cui vengono visualizzati di volta in volta gli oggetti ruba-

ti qua e là per il campo, la campana che avverte l'approssimarsi delle riunioni collettive e l'immancabile tabella dei punteggi, mascherata in una serie di medaglie. Bene, ci sembra di avere detto tutto, tranne la cosa più importante: come fare a scappare. Eh, no, questo non possiamo proprio dirlo, anche perché ci rovineremmo il piacere di giocarlo. Sappiate comunque che è buona norma non infilarsi nel primo tunnel sotterraneo che vi capita a tiro: procuratevi almeno una lampada, che diamine. Dopotutto, *arbeit mach frei!*

PRESENTAZIONE 70%

Niente di speciale nel quadro di presentazione e nelle istruzioni: standard anche le opzioni di gioco.

GRAFICA 87%

Sfondo nero e disegno bianco sono un po' monotoni, ma l'atmosfera del campo di concentramento è stata ricreata alla perfezione.

SONORO N.C.

Scusate, ma proprio non riesco a giudicare quello che esce dalla radiolina fuori sintonia dello Spectrum!

APPETIBILITÀ 95%

La voglia di giocarlo è tanta sin dal primo giorno.

LONGEVITÀ 90%

Non lo mollerete almeno fino a che non riuscirete a scappare una volta.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 85%

Cosa volete di più per un paio di "deca"?

GLOBALE 89%

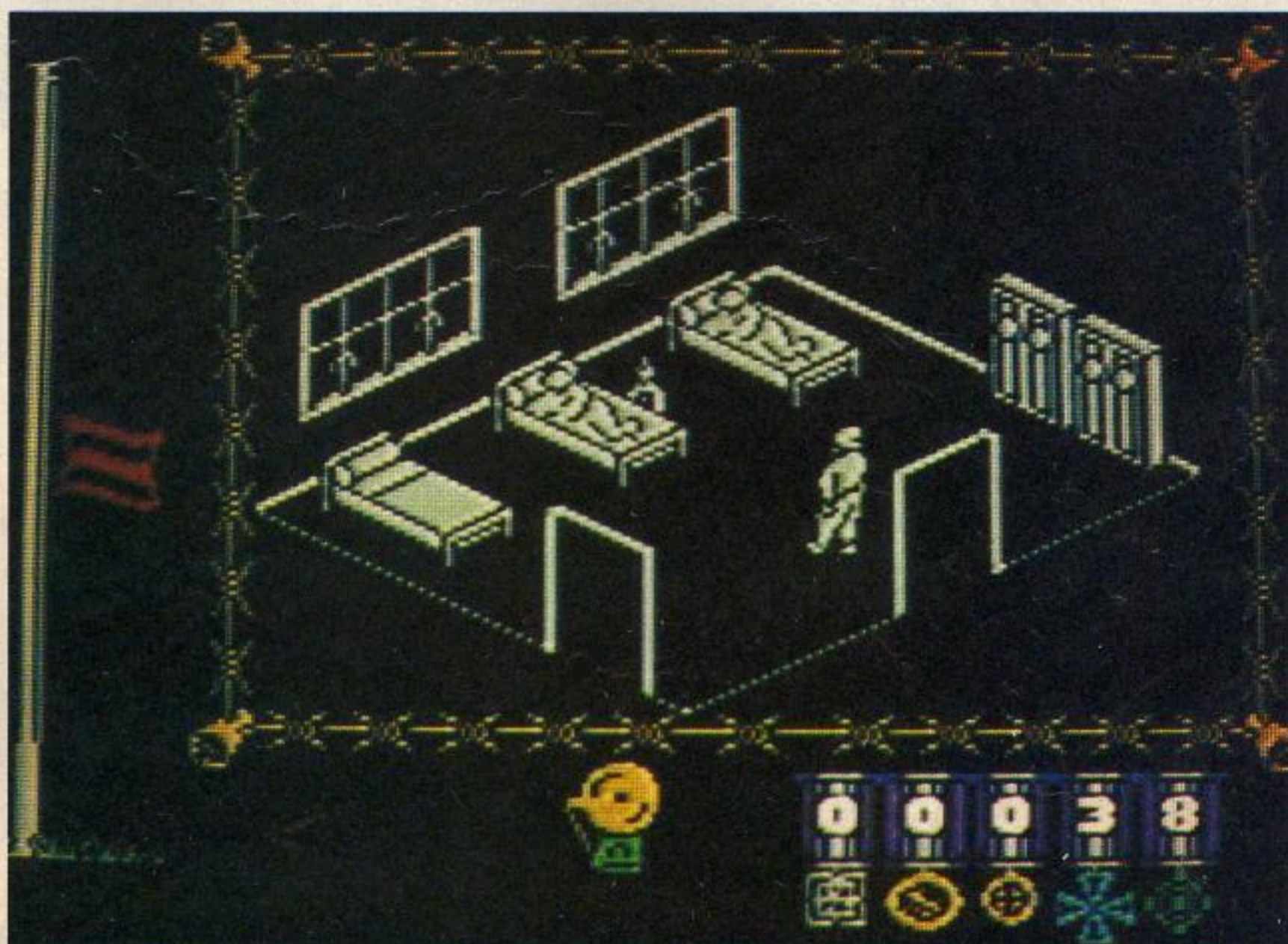
Sta proprio bene sulla scrivania, là accanto a **Batman** e davanti ai giochi della Ultimate!



The Great Escape è davvero un gioco di razza, molto originale per l'ambientazione ed il tipo di programmazione che vi è stata implementata.

La **Ocean** dunque ha ancora colto nel segno e dopo **Batman** sembra proprio che si accinga a costruire una vera e propria dinastia di arcade adventure da stato dell'arte.

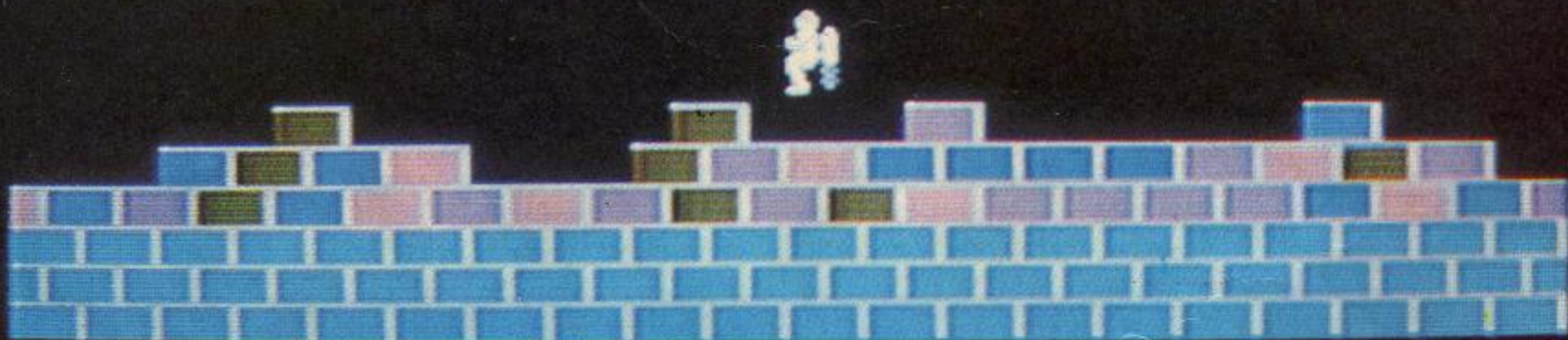
Un prodotto da comprare subito? Direi proprio di sì, da caricare appena tornati da scuola con buona pace di quegli squallidi esercizi di matematica e della professoressa che e li ha propinati.



CLASSIC III

Gremlin, cassetta L. 19.900, joystick/tastiera. Per C16/+4

SCORE 00010 TIME 314 LEVEL 1 LIVES 4



Come nella musica anche i videogiochi hanno le loro compilation. Dopo le varie *They Sold a Million*, *Smash Hits* e *Master Games* anche la Gremlin ha voluto realizzare la sua collana chiamandola *Classic*. *Classic III* contiene 4 giochi per il C16, quattro titoli, due per facciata e tutti sostanzialmente degli shoot'em up non molto conosciuti come **Sword of Destiny**, **Jetbrix**, **Gullwing Falcon** e **Reach for the Sky**.

Sword of Destiny

Tanto per dimostrare che non ne sbaglio una, il primo gioco è un *platform* dal ma-

cabro retroscena. Il malvagio stregone *Xorphas* ha ucciso in duello un glorioso guerriero e gli ha anche sottratto il cuore. Un cavaliere senza paura ed armato con una magica spada decide di vendicare il defunto collega e raccogliere gli oggetti lampeggianti che gli permettono di recuperare il cuore. Per ottenere il simbolo di tanto coraggio e passione deve introdursi nel pericoloso mondo del malvagio stregone popolato da teschi, fantasmi ed altre creature che gli sottraggono energia. Proprio quest'ultima è la sua unica fonte di vita ed un valido metodo

per rinvigorirla è uccidere le guardie di *Xorphas*. Soffioni di aria calda prodotti da crateri sono un valido aiuto per risalire le gole del tetro regno.

Jetbrix

Questa è la vera gemma della collezione. Un gioco molto semplice ed elementare ma pieno di bonus e di difficoltà.

Un *Jetpack* tipo quello che ha inaugurato le Olimpiadi di Los Angeles si trova nel bel mezzo di una pioggia di mattoni. Il suo compito consiste nel distruggere il muro che si forma come conseguenza di questa strana pioggia. Per ottenere questo deve sfrutta-

re gli *spinner* e le bombe mentre distrugge i mattoni che cadono. Gli *spinner* devono essere lasciati cadere dove il muro è più fine per causare il massimo del danneggiamento mentre le bombe rimuovono la riga più bassa dei mattoni grigio scuro.

Jetbrix nasconde altri segreti come altri *bonus* oppure i numerosi livelli raggiungibili sopravvivendo alla caduta dei mattoni oppure rompendo la riga inferiore dei mattoni.

Gullwing Falcon

Un gioco che assomiglia al famoso **Buck Rogers**. Un'astronave vista da dietro deve

"Gioco" "Caldo"

avanzare nel deserto dei *Pillars* un terreno a strisce orizzontali. Mentre sullo sfondo si vede il profilo di una catena montuosa gli alieni nemici avanzano numerosi e minacciosi. Difficile sopravvivere anche se un aiuto viene anche dalle coppie di pilastri di pietra che formano una barriera contro ... i nemici. Abbattendo le astronavi pirata entro un certo limite di tempo e facendo attenzione a non sbattere contro le roc-

ce bisogna liberare i vari livelli. Un gioco anche troppo veloce ed impegnativo.

Reach for the Sky

Il riferimento è *1942* o altri titoli del genere. Un aereo visto dall'alto avanza dal basso e deve colpire il maggior numero di caccia e bombardamenti. Quest'ultimi richiedono un maggior numero di colpi per essere abbattuti. **Reach for the Sky** comprende 8 livelli formati da quattro prove ciascuno.



I giochi contenuti nella compilation della Gremelin sono un'ottima sintesi dei vari shoot 'em up in circolazione. Praticamente ognuno è un remake di un famoso gioco. In alcuni casi la difficoltà è addirittura eccessiva come in Gullwing Falcon. Tutto sommato una valida selezione anche se non sono inclusi giochi dai nomi prestigiosi.

PRESENTAZIONE 70%

Caricamento dei giochi molto veloce e semplici istruzioni.

GRAFICA 77%

Sempre di buon livello.

SONORO 55%

Qualche effetto anche se rimane terribile il rumore di quando si distrugge un apparecchio, ma fortunatamente esiste la possibilità di escludere il suono.

APPETIBILITÀ 81%

Una pacchia per i fanatici dello *spara-e-fuggi*.

LONGEVITÀ 83%

L'*high score* rimane sullo schermo.

RAPPORTO QUALITÀ/

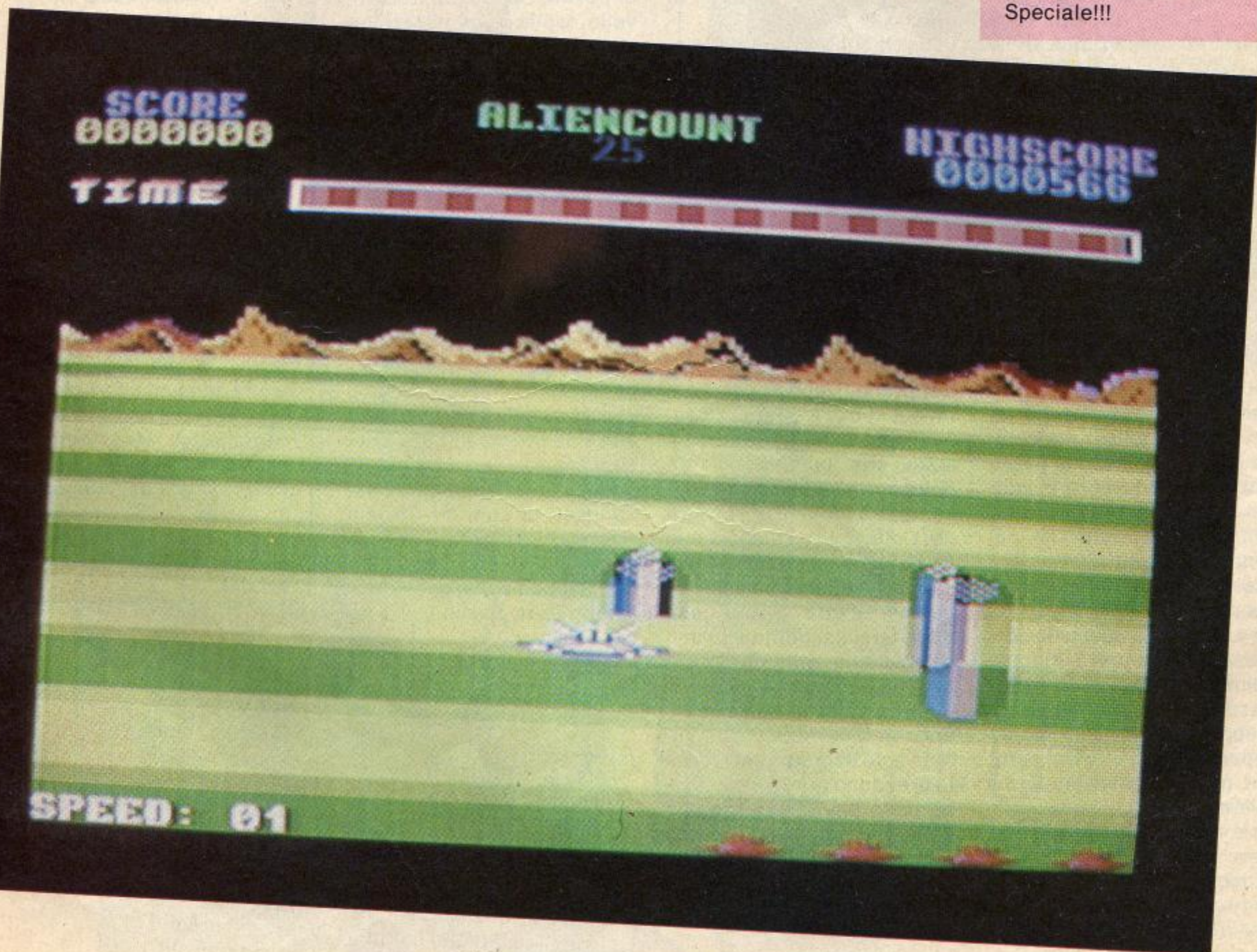
PREZZO 80%

Quattro *budget game* al prezzo di uno mega.

GIUDIZIO GLOBALE

91%

Una buona occasione per aumentare la propria collezione con poca spesa. Offerta Speciale!!!





SCOOBY DOO

Elite, cassetta L. 19.900,
joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, C16, Amstrad

Ahi, Scooby Doo, il cucciolone fifone dall'appetito vorace, si è ritrovato all'improvviso in una difficile situazione. Shaggy, Velma, Daphne, Fred e Scoob stavano viaggiando sulla scassata Mystery Mobile quando uno strano sferragliamento nel cofano li obbligò ad accostare per vedere cosa c'era che non andava. "Non funziona" disse Freddie, "dobbiamo trovare un meccanico". "Se andassimo in quel castello là in fondo?" disse Velma, indicando la silhouette di una tetra casa gotica che si stagliava contro la luna. "Potremmo bussare e chiedere se qui vicino c'è un garage" continuò. "Va bene, io e Scooby aspetteremo nel furgone in casa qualcuno cercasse di... rubarlo. Vero Scooby?" disse Shaggy, visibilmente nervoso. "No, andremo tutti e quattro e Scooby rimarrà nel furgone" disse Velma. E i quattro si avviarono verso il tetro e sinistro castello, lasciando Scooby dormire nel bagagliaio della Mystery Mobile. Non sapevano che il proprietario del castello sulla collina era un professore pazzo che amava adescare le vittime nel suo laboratorio e tagliarle a pezzettini che poi conservava in provette per i suoi futuri esperimenti. Doppio ahi! Ed era proprio questa la sorpresa che attendeva Shaggy, Velma, Daphne e Fred. Il professore irretì vilmente il gruppetto e lo imprigionò, apparentemente per sempre, nel suo castello gelido e solitario. E sarebbero ancora lì se non fosse per la fifa canina di Scooby Doo che, in modo non certo ortodosso, cercò di

liberare i suoi amici. Forse fu la fame che fece uscire Scooby dallo scassato furgone o forse il lugubre mormorio del vento sul tetto. Qualunque cosa fosse, Scooby decise di andare a vedere quello che stava succedendo nel castello... Quando Scooby entrò nel castello del professore ebbe uno shock. Il castello era infestato da ogni tipo di spettri e fantasmi. Stava quasi per ritornare di corsa al furgone, quando riconobbe sul pavimento uno Scooby Snack e realizzò che i suoi amici dovevano trovarsi in grave pericolo. Ci sono quattro livelli di gioco e in ciascun livello c'è uno dei membri del gruppo imprigionato in una provetta. Scooby deve localizzare i suoi compagni e liberarli. In ognuno dei livelli Scooby Doo si imbatte in una strana fauna di animali ben determinati a impedirgli di liberare i suoi amici. Naturalmente queste bestie sono tutte controllate dal perfido professore in persona. Nel primo livello del castello (in cui si trova Velma) Scooby incontra degli orribili fantasmi che saltano fuori dalle porte chiuse e che spaventano a morte il povero cane. Delle figure incappucciate gli si avvicinano furtivamente e cercano di buttarlo a zampe all'aria. Scooby può difendersi dai perfidi abitanti del castello soltanto con le sue grosse zampe, con le quali fa volar via gli spettri. Scooby può colpire le sue vittime solo quando è fermo: se lo prendono prima loro, sviene dalla paura e perde una delle sue sei vite. Se perde tutte e sei le vite, diventerà, come i suoi amici, una cavia del professore. Scooby può

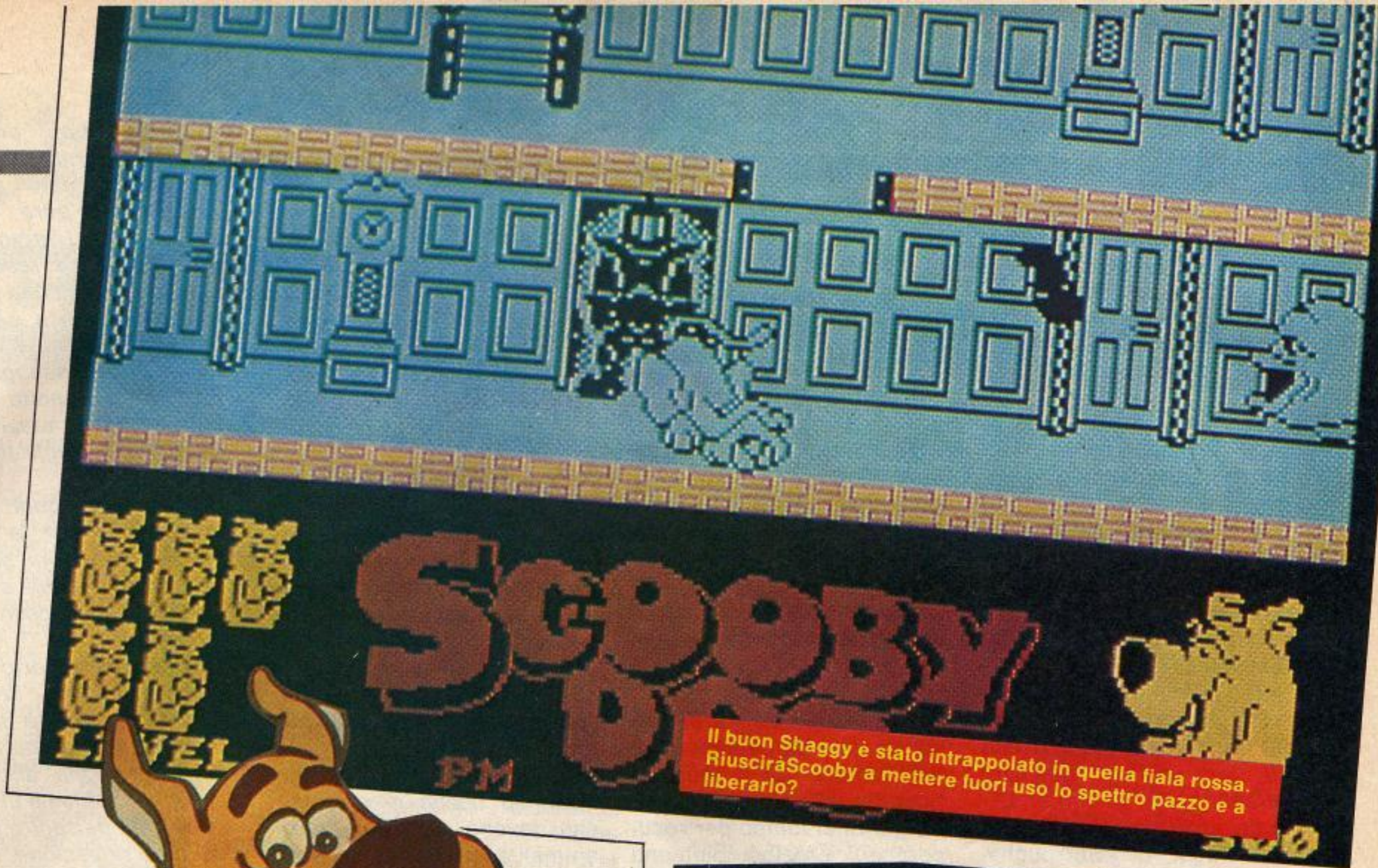
però recuperare una vita se raccoglie dal pavimento uno Scooby Snack e se lo mangia. Il secondo livello del castello è pieno di cose saltellanti. Saltano fuori dagli armadi e, furtivamente, attaccano alle spalle il dinamico cagnolone. Disseminati sul pavimento cui sono dei teschi che vanno presi a zampate e delle scale collegano fra loro i vari piani. Potete salirle ma attenzione... i cattivi hanno l'abitudine di scuotere le scale e far fare un brutto volo al povero Scooby. Il terzo livello ospita degli esseri veramente malvagi: pesci mostruosi che fluttuano qua e là, facendo andare le loro immane mandibole. Riappaiono i fantasmi del primo livello e degli scalcinati pipistelli, che svolazzano stridendo a mezza altezza, obbligano Scooby a piegarsi, coprendosi gli occhi dal terrore! L'ultimo livello è custodito da frati bulbosi senza viso. Manubri da ginnastica volanti e palle da bowling rotolanti sono solo alcuni degli ostacoli che Scooby deve superare se vuole liberare l'ultimo dei suoi amici. Scooby guadagna una vita all'inizio di ogni livello, ma non può recuperare le vite perse nel livello precedente... Per una volta, questo golosone ha la possibilità di fare l'eroe.



Con tutto il tempo che abbiamo aspettato Scooby Doo doveva essere veramente speciale per giustificare il tempo speso nel realizzarlo. Per il primo paio di partite questo gioco riesce a impressionare ma non ha niente che elettrizzi a lungo le cellule cerebrali. Ho trovato Scooby Doo molto attraente dal punto di vista visivo — anche se i fantasmi non assomigliano molto a dei veri fantasmi. L'animazione è molto fluida e accurata e lo scorrimento dello schermo è molto morbido. Il sonoro non è strabiliante e ci sono pochi motivi. Il gioco si rifà molto bene alla serie televisiva con tutti i suoi personaggi. Ma sfortunatamente non l'ho trovato così entusiasmante anche se certamente è giocabile. Prima di comprarlo dategli un'occhiata.

PRESENTAZIONE 90%
Bellissimo schermo di presentazione più un livello di difficoltà e quattro livelli di gioco.
GRAFICA 93%
Eccellente anche se quasi interamente monocromatica. Lo scrolling è molto fluido
SONORO 85%
Non c'è motivetto nello schermo dei titoli ma ci sono ottimi effetti sonori

APPETIBILITÀ' 90%
È immediatamente giocabile...
LONGEVITÀ 91%
... e i quattro livelli vi terranno impegnati a lungo
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 90%
Vale ogni lira del prezzo richiesto
GIUDIZIO GLOBALE 91%
È veramente tosto!!!



Il buon Shaggy è stato intrappolato in quella fiala rossa. Riuscirà Scooby a mettere fuori uso lo spettro pazzo e a liberarlo?



Coprendosi occhi e orecchie con la zampa, Scooby spera di evitare il pipistrello. Ma sta per far un brutto incontro con un terribile pesciazzo.



La prima volta che vidi la versione per Amstrad, pensai che era un gioco estremamente giocabile. La versione per Spectrum lo è altrettanto, se non di più. Lo scrolling non è super-fluido e la mancanza di una musicchetta è un peccato ma la grafica è animata in modo eccellente e tutto è veramente molto giocabile. È molto facile farsi prendere dal gioco e vale tutto il suo prezzo. Nonostante ci siano voluti anni per realizzarlo e la versione definitiva sia completamente diversa dagli schermi di prova visti mesi e mesi fa, **Scooby Doo** è un gioco in stile arcade veramente ben fatto. vale la pena comprarlo.

TARZAN

Martech, cassetta L. 19.900, disco L. 29.000, joystick/tastiera.

Per C64, Spectrum 48/128 K, Amstrad, MS

Muscoloso e selvaggio, agile come una scimmia, un urlo che taglia la fitta foresta, amico sincero degli animali: **Tarzan**, il re della jungla riuscirà a conquistare anche i sudditi del joystick?

La leggenda di **Tarzan** inizia nel 1912 quando venne stampato a puntate dalla rivista *All Story* il primo romanzo, *Tarzan delle scimmie*. L'ideatore, lo scrittore americano Edgar Rice Burroughs, scrisse altri 22 romanzi fino al 1947, anno della pubblicazione di *Tarzan e la Legione Straniera*.

Le imprese del re della jungla non si esauriscono ai racconti ma sono state una fonte inesauribile per film, telefilm, fumetti, spettacoli teatrali e riduzioni radiofoniche.

Da Johnny Weissmuller, il primo attore dell'epoca sonora nel cinema, al più recente Cristopher Lambert, sono trascorsi più di 50 anni con altrettanti film tutti con un unico denominatore.

Lord Greystoke o più familiarmente John Clayton, non

nasconde il suo amore per la selvaggia foresta che lo ha cresciuto e la sua diffidenza per il mondo civile. Ma il cuore dell'uomo dai portentosi muscoli e dall'urlo inconfondibile batte senza ombra di dubbio per Cita la scimmia e Lady Jane, la bionda.

Quella di *lo Tarzan, tu Jane* è stata rapita da Usanga capo dei Wamabo con lo scopo di ricattare il re delle scimmie: tre giorni di tempo per recuperare i preziosi diamanti conosciuti come gli *Occhi dell'Arcobaleno* oppure Jane diventa il prossimo spuntino della pantera Sheeta e dei rapaci di Ska.

Tarzan indossa il tanga, si batte i pettorlai e si tuffa nuovamente nella foresta a mani nude. Nella sua ricerca può inizialmente contare solo sulla sua forza e agilità. Il joystick permette ben 10 movimenti più la possibilità di raccogliere ed abbandonare gli oggetti che possono essere trovati in alcune locazioni. Per esempio avere la corda permette di saltare una grossa buca in stile **Jungle Quest** mentre la torcia è utile per

vedere nelle zone buie.

Lo scenario del gioco è molto ben realizzato e comprende più di 250 schermi. Il compito dell'eroe è quello di perlustrare le diverse zone alla ricerca degli *Occhi dell'Arcobaleno* che sono ben nascosti e difendersi con pugni tipo *International Karate* dagli attacchi dei nativi.

Altri imprevisti sono dati da frequenti buche e voragini che devono essere saltate, animali come trigri, serpenti e ragni e lancia da evitare. Tutte queste asperità causano la perdita di energia ed una accelerazione nel trascorrere del tempo. Il gioco termina al terzo giorno oppure se **Tarzan** perde le tre vite che ha a disposizione. Al termine di ogni avventura viene assegnato in ogni caso un punteggio in noci di cocco. Oltre a questi imprevisti non certo insormontabili la difficoltà principale rimane trovare la giusta via perlustrando tra arbusti e pietre.



La prima impressione è senz'altro più che positiva. L'atmosfera selvaggia è resa in modo sublime dalla musica e la grafica è ben definita. Ottimo anche l'effetto nei passaggi tra il giorno e la notte con un'accurata gradazione dei colori e degli effetti sonori.

Tarzan perde i punti alla distanza perché le numerose locazioni sono abbastanza simili e offrono difficoltà poco interessanti.

Tarzan non è certo un gioco schizzato. Nella jungla il ritmo è solo quello dei tamburi e quindi bisogna abbandonare la frenesia tipica delle città per agire con calma e riflessione. Per esempio bisogna esaminare attentamente ed in modo abbastanza empirico tutti i luoghi, pietre, muri e fogliame compresi per disegnare la mappa. Tanto vale a questo punto dedicarsi ad un classico adventure piuttosto che annoiarsi in un arcade dove si perdono ore ed ore prima di provare qualche emozione.



PRESENTAZIONE 82%

Istruzioni in Italiano direttamente dall'Inghilterra! Approfondite e dettagliate le note sulla vita di **Tarzan**, ma avremmo gradito qualche consiglio in più. Ottimo il sistema di caricamento con tanto di accompagnamento musicale.

GRAFICA 79%

Il protagonista è ben definito. Azzeccato l'uso del colore ma gli scenari, pur essendo ben realizzati variano poco.

SONORO 99%

Manu Di Bango incontra Bill Laswell. Uno splendido esempio di afro beat con percussioni stile Burundi firmato Rod Hubbard: il vero ritmo

della jungla che diventa più ovattato col calar del sole e mette in evidenza grilli ed uccelli. (Solo nel Commodore).

APPETIBILTA' 75%

La jungla ha sempre il suo fascino.

LONGEVITA' 72%

Ma alla lunga vi sarà difficile entusiasmarvi e non si rischia certo il mal d'Africa.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 57%

Musica e grafica non sono sufficienti a giustificare il prezzo.

GIUDIZIO GLOBALE 77%

Un mito come quello di **Tarzan** merita rispetto, anche se avremmo maggiormente apprezzato qualcosa di più immediato ed avventuroso.

GALVAN

Imagine, cassetta L. 19.900, solo joystick. Per C64, Spectrum

In questi ultimi anni, numerosi membri del più specializzato corpo di polizia, la Polizia Cosmica, sono stati incaricati di trovare e distruggere le forze del male che abitano il pianeta Cynep. Tutti quelli che sono stati inviati in missione non sono tornati, presumibilmente sono morti: uccisi in azione. Ora è stato chiesto a voi, ultimo membro attivo del corpo, di riuscire dove gli altri hanno fallito: penetrare e neutralizzare le pericolose difese di Cynep e porre così fine al suo regno di terrore.

Sfortunatamente avete poche informazioni. Sapete solo che le caverne di Cynep brulicano di presenze droide e aliene e che l'uscita di ogni caverna è difesa da un'orribile idra che sputa raggi laser dalle bocche. Tutte queste creature malvagie hanno un solo scopo nella vita: uccidere qualunque intruso. Se

volete portare a termine la vostra missione, dovete quindi distruggerle.

Galvan è uno spara-e-fuggi a scorrimento multidirezionale nel quale dovete aprirvi il cammino nelle caverne e affrontare il demone che ne guarda l'uscita. Potete muovervi in qualunque direzione e potete evitare gli ostacoli saltandoli o chinandovi. All'inizio della missione siete completamente disarmati, essendo l'unica arma di difesa la vostra abilità nel tirar pugni: non è granché quando dovete affrontare sciami di alieni volanti. Ogni contatto con uno di questi mostri, vi fa perdere energia (rappresentata da una barra in basso sullo schermo: se si riduce a zero perderete una delle vostre cinque vite).

Potete migliorare la vostra difficile posizione se riuscite a passare sopra una delle pi-

glierei affatto di comprarlo ma è interessante. Non so proprio come abbia fatto ad accalappiarmi per un'oretta buona. Andate in un negozio e provatelo: forse voi saprete dirmi come ha fatto. Mi piacerebbe saperlo.



Galvan non è malvagio ma neanche magnifico. È abbastanza giocabile quando vi siete fatti un'idea della pianta delle caverne. La grafica però è spesso debolissima: lo sprite principale è il peggiore. Sembra un fiammifero con le gambe e con un pesciolino rosso in testa. I cattivi sono altrettanto brutti. È evidente che non hanno curato molto la grafica, rovinando così quello che sarebbe potuto essere un bel gioco.



Non è proprio il massimo, ma è uno spara-e-fuggi abbastanza piacevole e impegnativo in grado di offrire un paio di giorni di divertimento. La grafica è sufficiente e

il sonoro non è stimolante, ma il gioco è abbastanza frenetico e veloce. Se cercate un gioco immediatamente giocabile potreste trovare anche peggio, ma se volete qualcosa che duri nel tempo guardate altrove.

PRESENTAZIONE 57%

Schermo dei titoli sufficiente e nessuna opzione.

GRAFICA 65%

Alcuni dei fondali sono passabili ma gli sprite mancano di vivacità e definizione.

SONORO 32%

Motivetti orrendi e effetti sonori altrettanto brutti.

APPETIBILITÀ 78%

Dovete semplicemente sparare e nient'altro.

LONGEVITÀ 49%

Non c'è abbastanza varietà da aver voglia di rigiocarlo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 51%

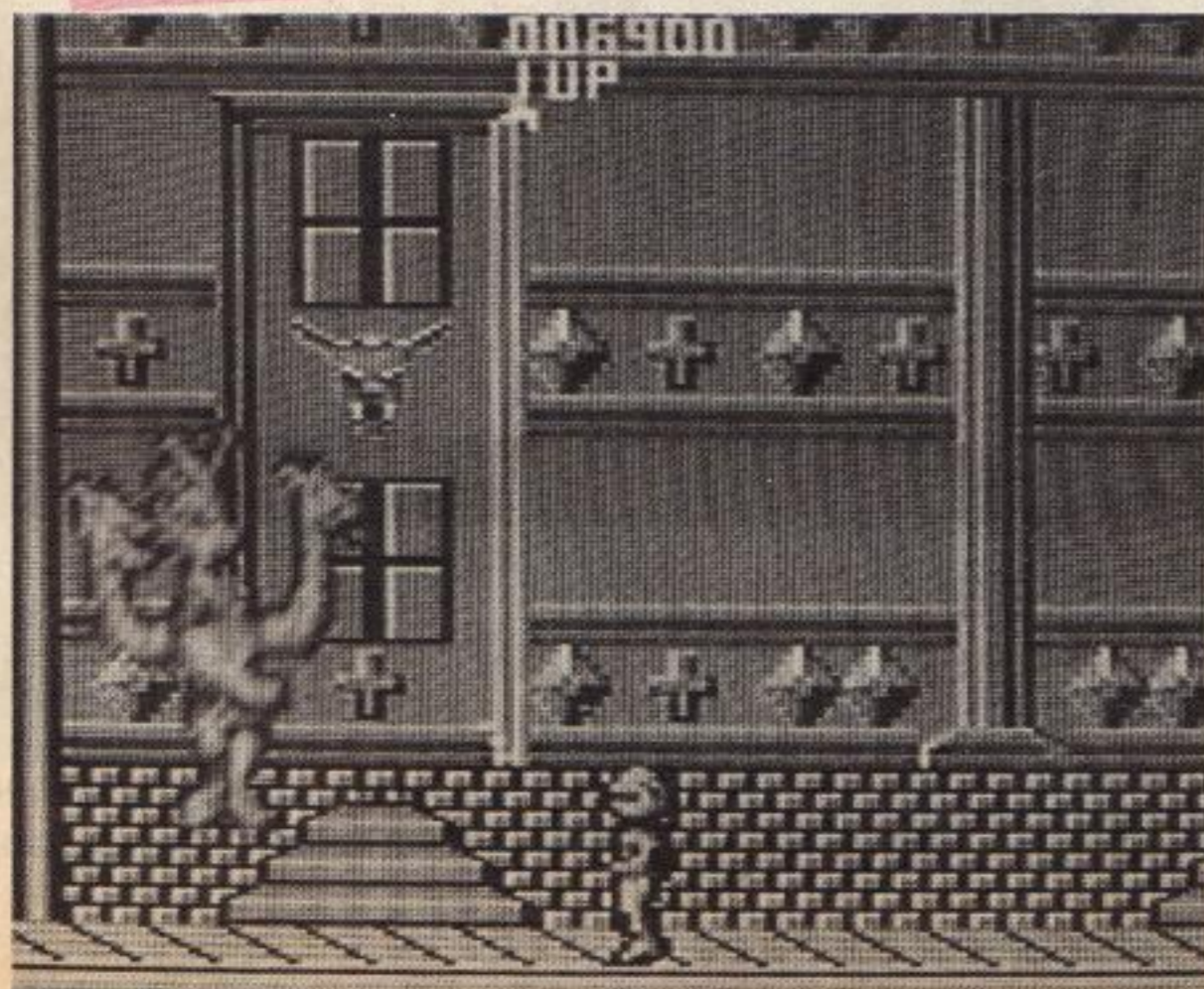
Pensateci su prima di spendere i soldi.

GIUDIZIO GLOBALE 53%

Uno spara e fuggi mediocre, senza fronzoli né orpelli.



Galvan è uno strano gioco. Ma non strano in quanto originale, strano nel senso che il sonoro è terribile, è molto ripetitivo ma (un grande MA) è molto giocabile. Stranamente è anche irresistibile. Non consi-



ramidi d'energia che si trovano disseminate nelle caverne. Se toccate uno di questi oggetti triangolari recuperate l'energia persa, il vostro corpo viene misteriosamente avvolto da un'armatura e vi viene data una pistola laser che si attiva premendo il pulsante di fuoco. Se passate sopra un'altra piramide, la pistola si trasforma in un arco che spara tre frecce laser alla volta. La vostra capacità di fuoco può essere ulteriormente potenziata se prendete una terza piramide: avrete così un potente "neutralizzatore di fulmini". Sfortunatamente queste armi hanno una durata limitata, terminata la quale rientrate in possesso della pistola laser. Potete ottenere piramidi anche distruggendo gli androidi blu che sferragliano su e giù per le caverne.

Anche se protetti dall'armatura, gli effetti dei colpi alieni sul vostro fragile corpo si fanno sentire e la barra dell'energia diminuisce. Quando diventa gialla, l'armatura sparisce e vi ritrovate a dover nuovamente tirar pugni. Se riuscite a penetrare abbastanza profondamente nel complesso di Cynep e a raggiungerne il livello inferiore, incontrerete l'idra. Per uccidere questo mostro multi-teste bisogna colpirlo molte volte, e mentre gli sparate a raffica il mostro sputa incandescenti e letali palle di muco, (bleah, ndr). Se riuscite ad avere la meglio su questa schifosa creatura, si aprirà una porta nel pavimento, dalla quale potrete scappare... per ritrovarvi in un altro, e più difficile, sistema di caverne, che deve essere similmente distrutto.

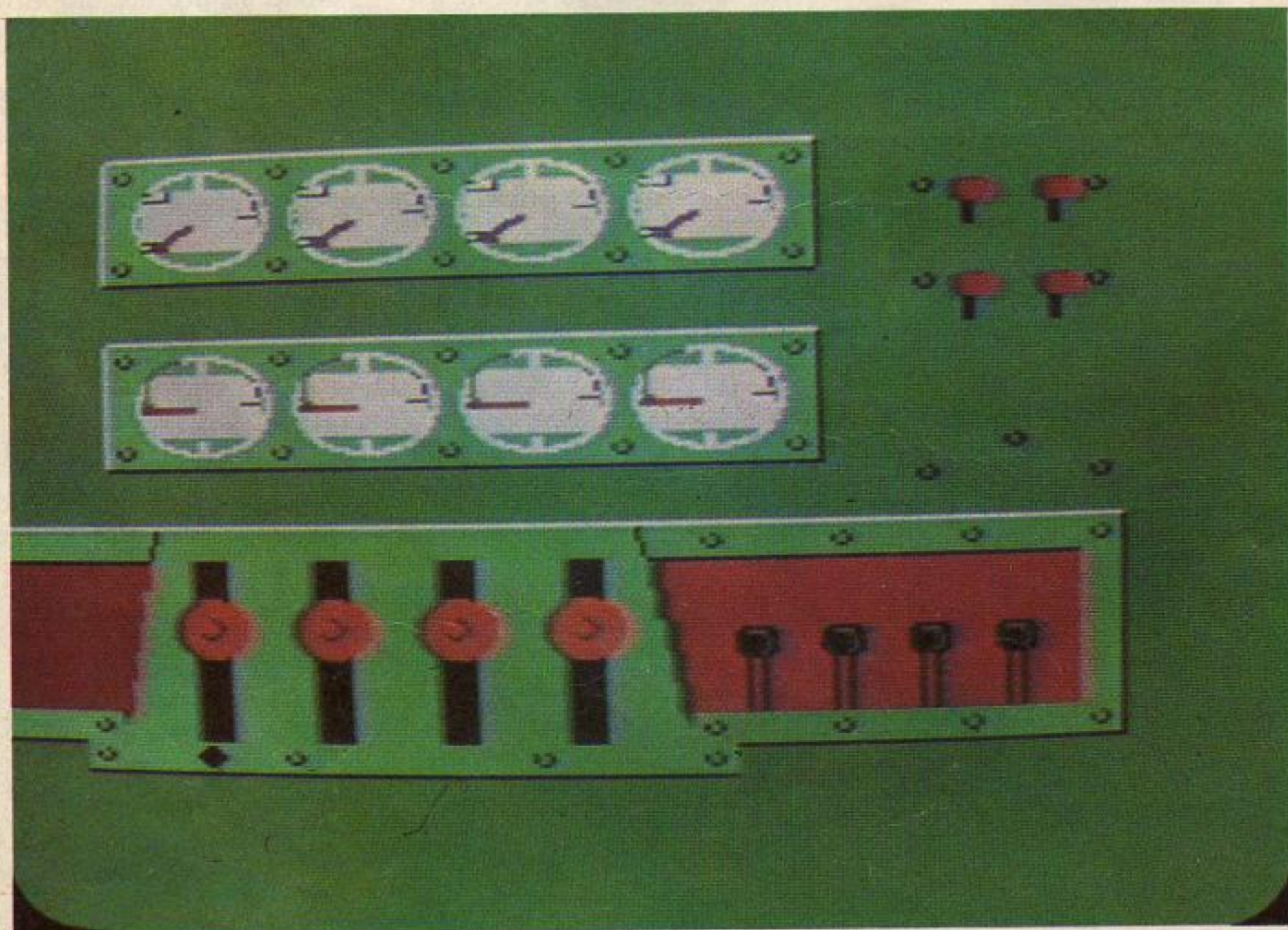
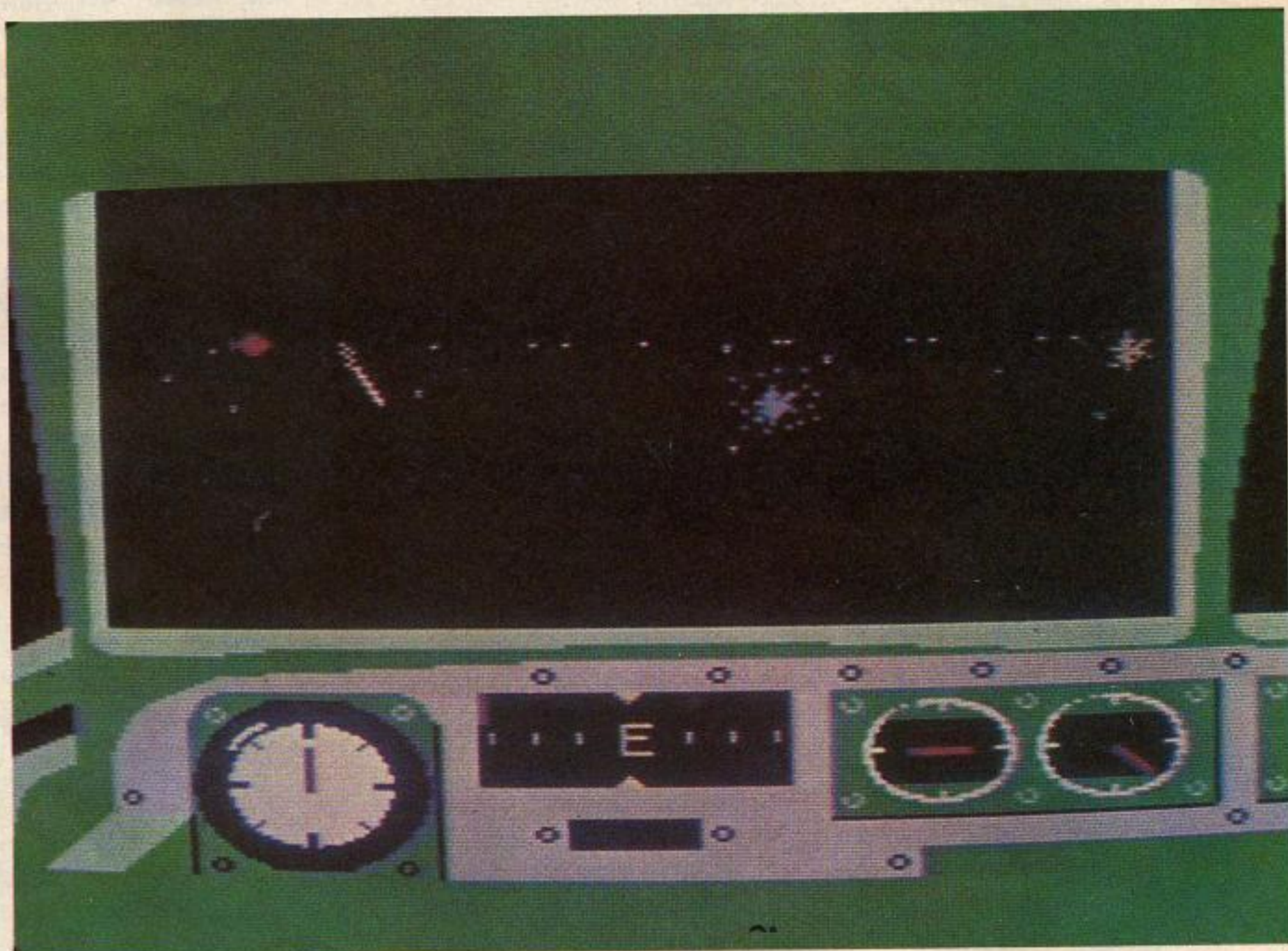
"Gioco"
"Caldo"

DAM BUSTERS

US Gold, cassetta, L. 19.900, joystick/tastiera.

Per MSK/C64/Spectrum

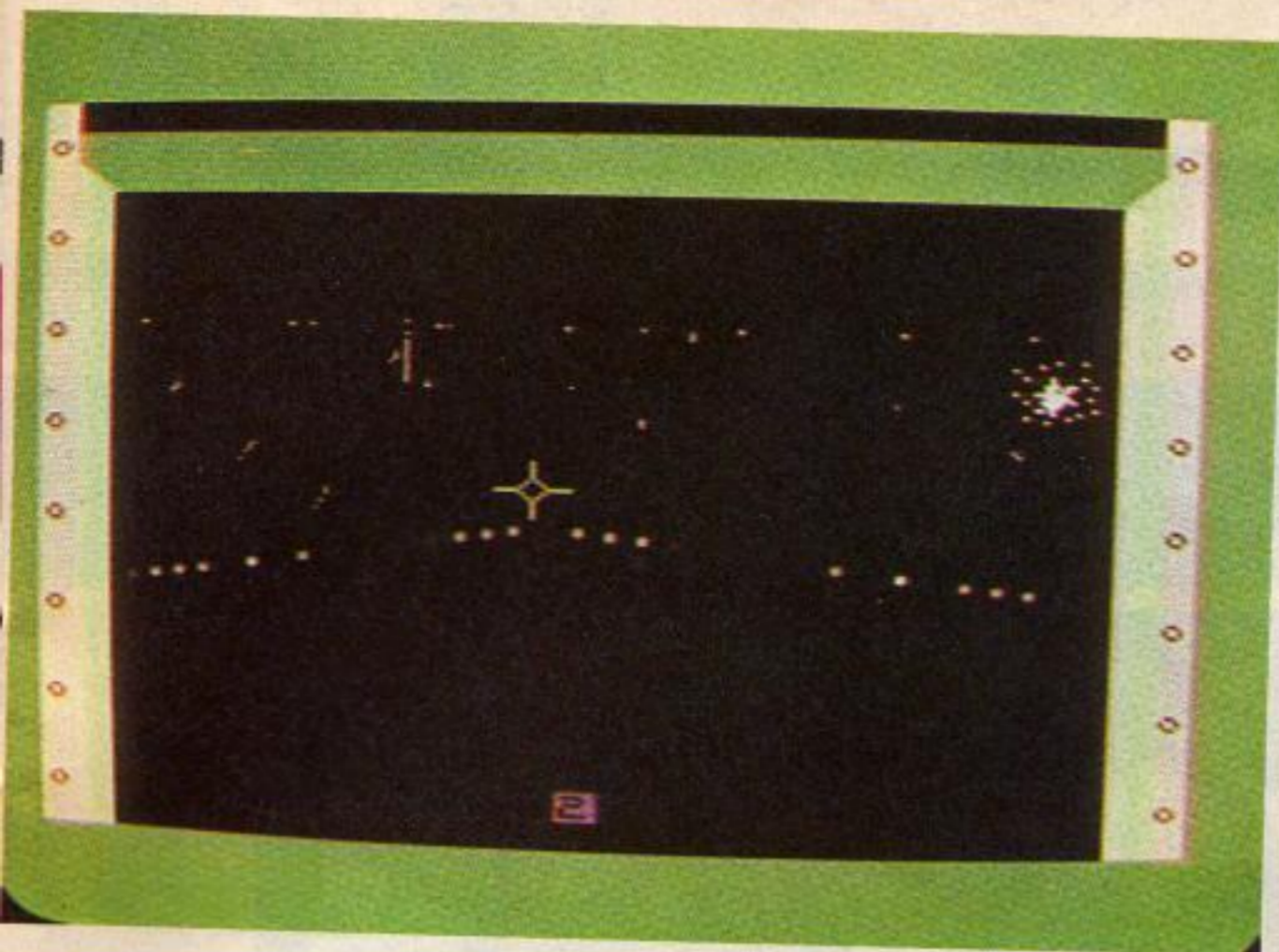
Dopo un periodo di riflessione la *US. Gold* ha deciso di tradurre i suoi giochi più famosi per diversi tipi di macchine. Per questo motivo parliamo di un gioco che non è certo una novità ma una piacevole sorpresa per i possessori dell'*MSX*. **Dam Musters** infatti è uno dei migliori titoli del genere arcade da guerra. Ispirato ad un episodio realmente accaduto durante la Seconda Guerra Mondiale simula la guida di un bombardiere *Lancaster* utilizzato per una missione ad alto rischio in territorio tedesco. L'offensiva finale degli Alleati contro i Tedeschi richiedeva alcune azioni di sabotaggio che sfiancassero la produzione industriale del 3° Reich. Oltre a fabbriche e linee ferroviarie gli inglesi decisero che un duro colpo alla produzione bellica sarebbe



stata la distruzione delle dighe nella valle della *Ruhr* che fornivano l'energia alle industrie tedesche.

Il gioco è l'esatta riproduzione di quella missione e prevede due opzioni che variano nel punto di partenza e nella difficoltà. La prima è più facile ed inizia sulla Manica mentre nella seconda il punto di decollo è l'aeroporto di Scampton. In questo caso è anche richiesto un attento esame del rapporto dei servizi segreti per pianificare la strategia.

Durante il volo è possibile richiamare gli schermi che rappresentano tutte le posizioni di comando del bombardiere che sono: pilota, mitragliere di punta e di coda, puntatore, navigatore, primo e secondo motorista. La missione consiste nel sorvolare in volo notturno il territorio tedesco difeso da an-



*Molti anni fa mi avevano appassionato i fumetti sulla Seconda Guerra Mondiale e spesso i protagonisti erano proprio gli equipaggi dei Lancaster con le loro tipiche torrette con le mitragliatrici. In **Dam Muster** ho ritrovato il fascino sini-*

stro dei raid notturni con gli effetti luce dei riflettori, il rollare dell'aeroplano sotto i colpi dell'antiaerea ed i classici palloni antiaereo. Il gioco è un piccolo gioiello di tecnica militare con molte sfumature e dalla grande intensità.

tiaeree, palloni di sbarramento, fari e caccia Me-110, raggiungere le dighe e sganciare le bombe secondo la tecnica illustrata dal manuale.

Nello schermo del pilota si determina la direzione del *Lancaster*. In quello dei due mitraglieri bisogna abbattere i caccia, i palloni ed i sistemi di difesa tedeschi a terra. Con lo schermo del navigatore si consulta la dettagliata mappa per stabilire la rotta più agevole. I due schermi dei motoristi contengono il primo le 4 valvole di accelerazione, le 4 leve per la pressione e i 4 estintori da azionare in caso di incendio dopo un eventuale attacco, mentre il secondo, che funziona solo

nel secondo livello è per gli indicatori del carburante, il controllo dei flaps, del carrello e l'assetto del timone di coda.

Il settimo schermo è quello finale e decisivo perché controlla il momento dello sganciamento della bomba. Due pulsanti determinano la rotazione dell'ordigno con la conseguente comparsa del mirino sul quadrante del mitigliere frontale e l'accensione di due spot di luce che illuminano il terreno. Questi due fari sono anche il punto di riferimento per capire l'altezza esatta per lo sganciamento della bomba. Un preciso disegno spiega perfettamente la tecnica da usare nell'attacco finale.

PRESENTAZIONE 95%

Stupenda confezione con un poster contenente le dettagliate istruzioni da un lato e le note tecnico-storico dall'altro.

GRAFICA 88%

Tutti gli schermi sono ben realizzati da quelli del combattimento a quello della diga distrutta.

SONORO 89%

Ottimi effetti con quello dell'aereo che precipita su tutti.

APPETIBILITA' 93%

Manca l'opzione di prova nello sgancio delle bombe. La pratica

non può essere sostituita da uno schemino, anche se chiaro, riportato sulle istruzioni. È frustrante arrivare fino all'obiettivo e sbagliare per inesperienza.

LONGEVITA' 89%

Superare le difese nemiche a terra ed in volo non è tutto. Bisogna centrare l'obiettivo finale.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 89%

Un ottimo acquisto **GIUDIZIO GLOBALE 92%**

Un gioco che è anche una piccola lezione di storia.



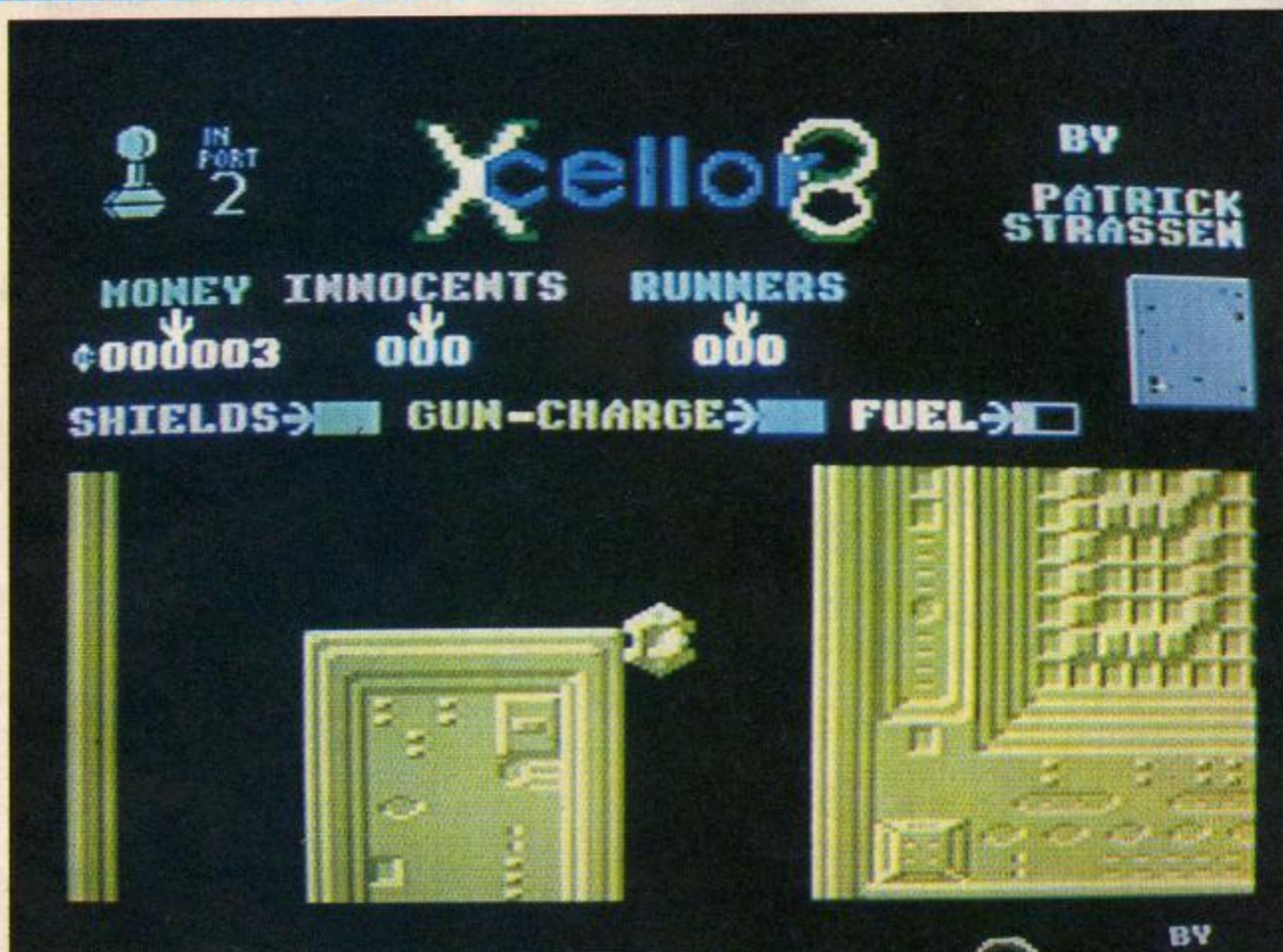
XCELLOR 8

Gremlin, cassetta L. 19.900, solo joystick. Per C16/+4

L'astronave XK155 è molto veloce ed è stata studiata per muoversi attraverso il labirinto di strade della città di Xcellor 8. Gli anni passano, il progresso avanza ma le professioni non cambiano. Così l'attività migliore per vivere decentemente provando sensazioni degne di questo nome è rimasta quella del *bounty hunter*, il cacciatore di taglie. Questo nuovo gioco della Gremlin Graphics, software house molto sensibile al mercato per il C16, è un simpatico gioco spaziale con numerose variabili come il denaro, i proiettili e il carburante.

Si inizia con l'astronave all'ingresso della banca della città. Il vostro portafoglio è a secco mentre, fortunatamente il serbatoio è pieno. Inizia così la caccia ai fuorilegge che sono indicati sul radar in nero. Una volta abbattuti bisogna entrare in banca per riscuotere le taglie. Il valore di ogni *Runner* viene determinato da una strana asta dove è richiesta velocità e prontezza di riflessi. Questa è la fase determinante del gioco perché più alto è il compenso maggiore sarà la somma accumulata. Quando si è raggiunta una cifra considerevole bisogna raggiungere il negozio posto nel centro della città per convertire la moneta in materiale per la XK155.

Un imprevisto durante la caccia può venire da droidi non fuorilegge. Colpendo questi abitanti incolpevoli si rischia l'eliminazione del gioco. In questo caso bisogna portarli il più velocemente possibile all'ospedale per la riparazione. Dopo aver colpito tre droidi di questo tipo, sul radar sono di colore bianco, il gioco finisce.



Xcellor 8 è un buon gioco che ha la pre-

tesa di aggiungere elementi di strategia al classico shoot'em up. L'obiettivo principale questa volta non è quello dei punti, ma la sopravvivenza e l'accumulo di soldi, fine pregevole, ma che vi lascia al termine della partita con un pugno di mosche perché non esiste punteggio, o somma finale. Originale e simpatica l'idea di portare all'ospedale le astronavi colpite per errore. Il gioco diverte anche se dopo un prolungato uso tutto diventa troppo ripetitivo e poco stimolante.



PRESENTAZIONE 82%

Veloce caricamento ed istruzioni chiare e concise.

GRAFICA 90%

Stile simile ad *Uridium* con una buona definizione e scelta dei colori.

SONORO 87%

Ottimi effetti sonori, troppo assordante la musica, si fa per dire, di presentazione.

APPETIBILITÀ 77%

Buona giocabilità ed animazione fluida, insolita per il C16. Sparare un colpo alla volta rompe un po'

troppo il ritmo del gioco.

LONGEVITÀ 68%

Dopo un po' si è appagati e quando finisce il gioco non rimane niente e non viene memorizzato alcun punteggio.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 52%

GIUDIZIO GLOBALE 66%

Tutto sommato elementare anche se alcuni accorgimenti riescono a renderlo appassionante.

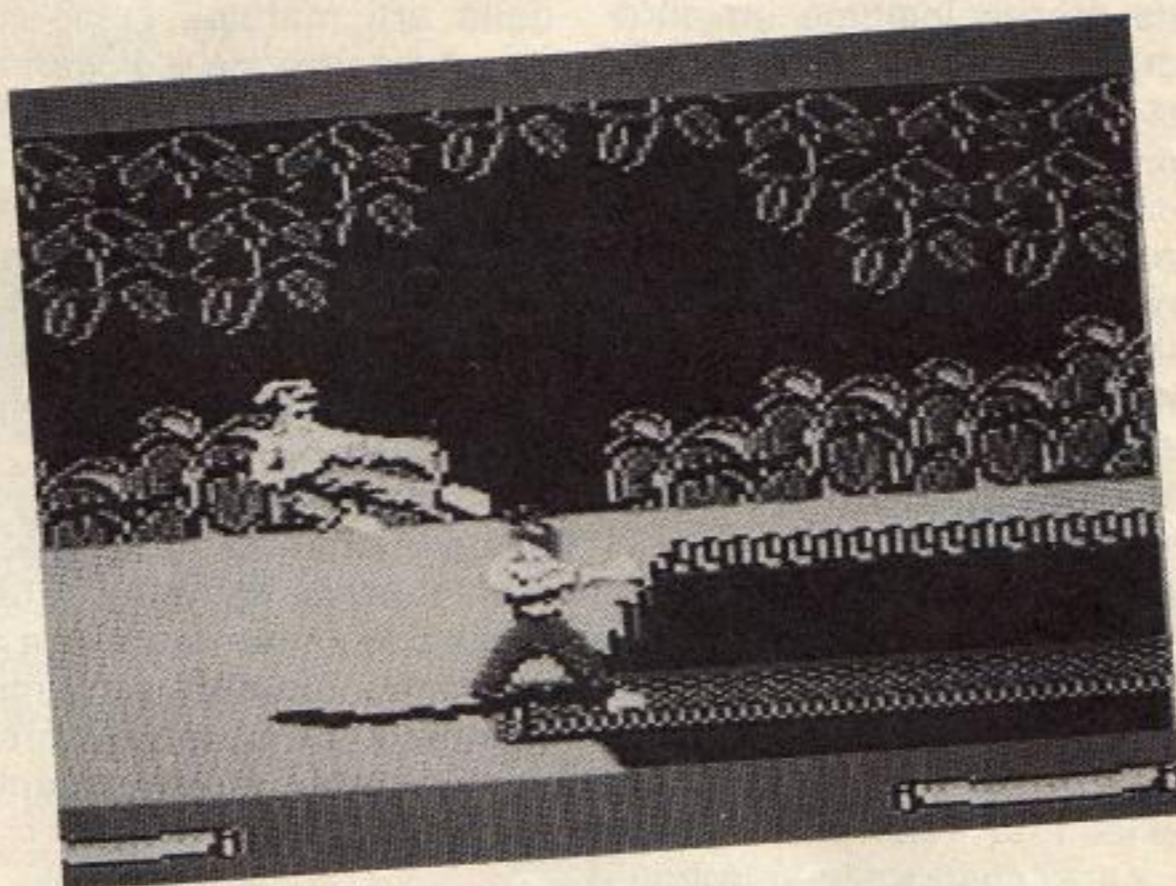
FIST II

Melbourne House, cassetta L. 19.900, disco L. 29.000, joystick. Per C64

Molto, molto dopo che il Pugno era esploso arrivò il tempo del buio. Il Capo del Pugno che Esplode e i suoi guerrieri furono traditi e sconfitti da un malvagio e deforme Signore della Guerra che governava col pugno di ferro dalla sua fortezza in un vulcano. Era così crudele che ordinò di radere al suolo tutti i templi del culto del Pugno che Esplode. I suoi fedeli scagnozzi eseguirono gli ordini e le pergamene che spiegavano le tecniche del Pugno che Esplode andarono perse tra le macerie.

Negli anni a venire il popolo fu fatto schiavo e qualunque resistenza all'oppressione del Signore della Guerra fu prontamente schiacciata. La leggenda del Pugno che Esplode venne dimenticata, ma alcuni eletti non scordarono la sua potenza ed erano a conoscenza dell'esistenza delle otto antiche pergamene sperdute (i Trigram). Se ritrovate, queste pergamene dovrebbero al suo possessore una potenza indicibile. Ma per trovarle bisognava attraversare il regno del Signore della Guerra, affrontando pericoli quali i suoi scagnozzi, animali mutanti, pozzi senza fondo, caverne senza luce, muri di fuoco e gas asfissianti. Se soltanto qualcuno fosse così coraggioso da attraversare il regno del Signore della Guerra e trovare le otto pergamene e assorbirne la conoscenza, allora potrebbe diventare così potente da sconfiggere per sempre il Signore della Guerra...

Fist II è un'avventura dinamica con "picchiaduro" nella quale dovete aprirvi la strada attraverso i vari schermi sorrevoli del regno del Signore della Guerra e ritrovare gli otto Trigram. Una volta trovato un Trigram, bisogna portarlo al tempio corrispondente, dove dovete meditare per assorbirne il potere. Così facendo guadagnate anche



*Eccolo, finalmente, il seguito del vendutissimo **Way of the Exploding Fist**. Caspita, riesco a malapena a trattenere l'eccitazione... **Fist II, The Legend Continues** è fondamentalmente una grossa delusione, insieme ad altre grosse cose (come il "lavoro"). Ci sono un mucchio di locazioni da esplorare, ma quasi niente da fare nel frattempo: gran parte del gioco consiste nel girovagare qui e là facendo un bel niente. M'è capitato più volte di giocarci per più di un'ora, riuscendo ad addentrarmi nel gioco per poi perdere tutto quanto non sono riuscito a battere un ninja in duello. Molto frustrante, anche con una o due vite extra guadagnate meditando su un Trigram. Lo "scrolling" è un'ottima idea che non funziona affatto. È frustrante dover attendere che lo schermo vi ricorra quando vi allontanate dopo un combattimento. Lo schermo tremola anche mentre*

*scorre, ma quando combattete non lo si nota... lo sfarfallio invece sì. In **Fist II** c'è molta magia orientale, detta anche "bug"... come il samurai che esce dall'acqua e cammina mezzo dentro e mezzo fuori dal terreno. Gli sprite sono rozzi e definiti male, l'animazione è lenta e a scatti. I comandi sono ritardati e durante i combattimenti il gioco rallenta notevolmente. I "diversi" avversari non sono per niente diversi: non sono altro che lo sprite principale con una nuova testa e pigiami di diversi colori. I fondali sono discreti, ma poco vari.*

*La versione **Tournament Fish** sull'altro lato è anch'essa lenta, a scatti e noiosa. Totalizzare un milione di punti non è stato molto difficile, anche se mi è stanca un po' la mano.*

*Va beh, **Tournament Fist** è gratis, per cui non mi lamenterò troppo. Ma non starò zitto sulla qualità di **Fist II**. Mettete insieme le lettere B-O-I-A-T-A e cosa ottenete? ... **Fist II**.*

PRESENTAZIONE 56%

Istruzioni adeguate e buon uso dei joystick, ma poco altro.

GRAFICA 60%

Una veritiera

Legolandia orientale; fondali buoni, ma ripetitivi e sprite rozzi e animati malamente.

SONORO 48%

Alcune brevi e semplici ariette annoiano durante tutto il gioco.

APPETIBILITÀ 40%

Viene a noia dopo sole poche partite.

LONGEVITÀ 27%

Molto da esplorare ma poco da fare.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 27%

La versione

"migliorata" di **Fist** non riesce a compensare la cattiva qualità di **Fist II**.

GIUDIZIO GLOBALE 39%

Deludente e estremamente carente in contenuto.

una vita extra (partite con una).

Durante il viaggio vi capiterà di incocciare negli orribili seguaci del Signore della Guerra: il che dà sempre luogo ad un combattimento a mani nude. I Contadini sono i seguaci più comuni ma si sconfiggono facilmente. I Guerrieri sono difficili da battere, ma non dovrebbero costituire un grosso problema per un vero maestro del Pugno. Gli Shogun Mascherati sono veramente tosti, ma gli Assassini sono di gran lunga i più terribili seguaci del Signore della Guerra.

Ogni volta che incontrate un nemico avete a disposizione diciassette mosse di combattimento, eseguibili tramite il joystick, con o senza il pulsante di fuoco premuto: ad imitazione del sistema impiegato in **Way of Exploding Fist**. Per vincere un combattimento dovete colpire l'avversario fino a che resta senza energia e muore, nel qual caso avvizzisce e scompare. Se invece siete voi a perdere per primo tutta la vostra energia e non avete vite extra, il gioco finisce.

YIE AR KUNG-FU II

Imagine, cassetta L. 19.900, solo joystick. Per C64, Spectrum, Amstrad

Molti anni fa, il giovane Dolong salvò l'onore della sua famiglia affrontando e sconfiggendo da solo i dieci membri della diabolica banda di Chop Suey. Ma un uomo riuscì a scappare, strisciando tra i corpi martoriati e rimanendo nascosto fino a che Dolong non se ne era andato. Il nome del sopravvissuto era Yen Pei, il quale, mentre contava quanti denti gli erano rimasti sulle gengive spappolate, giurò di vendicarsi.

Ora, vent'anni dopo, Yen Pei

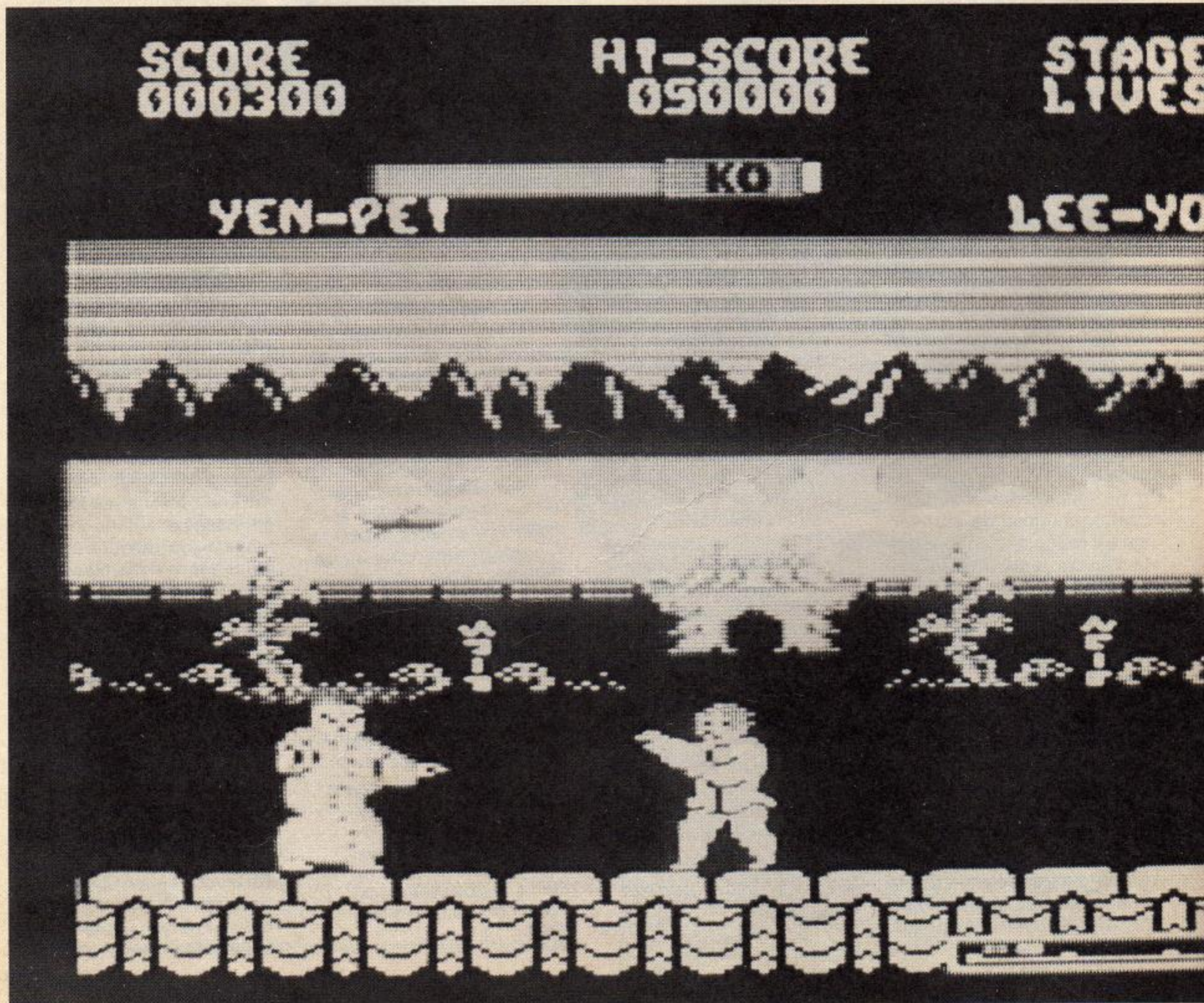
ha messo insieme un altro gruppo eterogeneo di orientali, tutti specialisti nell'arte di mutilare e uccidere e tutti decisi a far fuori Dolong. Immaginatevi il loro disappunto quando scoprono che Dolong è morto. Questa notizia non placa però la sete di vendetta di Yen Pei che decide di rivalersi sul figlio di Dolong, Young Lee.

E qui arrivate voi. Vestendo i panni di Young Lee, dovete affrontare, uno alla volta, tutti gli otto membri della nuova banda. Lee non è un seguace

delle arti marziali come lo era suo padre ma è giovane, forte e ha tre mosse basilari d'attacco da usare contro i suoi avversari: un calcio basso, un pugno allo stomaco e un calcio alto. Può anche saltare, il che è utile per tirarsi fuori dalle situazioni pericolose.

Il giovane Lee inizia il gioco in uno schermo apparentemente privo di nemici. Se vuole può andare a sinistra e passare in un altro schermo mentre, nella parte inferiore, un indicatore mostra quanti

schermi deve attraversare prima di raggiungere i membri della banda che deve affrontare. Qualche secondo dopo l'entrata di Lee in uno schermo che conduce agli avversari, da entrambi i lati arrivano, fluttuando, dei nani. Possono arrivare da soli o in gruppi di tre e "volando" a tre diverse altezze. Se un nano colpisce Lee, sparisce un pezzo della sua barra di energia, che si trova in alto. Quando la barra raggiunge lo zero, Lee perde una delle sue tre vite. I nani non sono



PRESENTAZIONE 87%

Opzione a due giocatori e ingegnosa presentazione all'interno del gioco.

GRAFICA 77%

I fondali sono discreti e i banditi sono variegati e ben disegnati.

SONORO 86%

È pieno di musicchette orinatlai e c'è un piacevole motivetto nello schermo dei titoli.

APPETIBILITA' 83%

Comandi semplici e obiettivi chiari offrono

un divertimento immediato.

LONGEVITA' 72%

Otto avversari impegnativi per tenervi occupati.

RAPPORTO QUALITA' / PREZZO 72%

Se amate questo genere di giochi, vale la pena acquistarlo.

GIUDIZIO GLOBALE 75%

Proprio niente male, meglio del suo predecessore.



Una cosa positiva va detta a proposito di Yie Ar Kung-Fu II: è migliore del suo predecessore.

Detto questo, l'azione di gioco rimane decisamente nella media con poche mosse disponibili. Ultimamente questi "picchia duro" stanno diventando un po' stantii, e il livello di giocabilità separa quelli buoni da quelli cattivi. Yie Ar Kung-fu ha una grafica carina e alcuni bei motivi, ma gli manca tutto ciò che ne avrebbe fatto un vero successo.



Mmm, un altro "picchiaduro". Non è diverso dagli altri e mi ha stufato subito. Gli otto avversari sono i più duri che abbia mai incontrato in un videogioco e se non fosse stato per Gary Sumpter, che ha trovato un modo per barare sbattendo la testa sul Commodore, dubito che avrei superato il primo avversario. Mmm. Se vi era piaciuto Yie Ar Kung-Fu vi piacerà anche questo: è molto meglio, ma non è niente di speciale.

così cattivi però: se Lee ne distrugge un'intero gruppo vince una foglia di tè. Se guadagna cinque foglie appare una tazza di tè e gli viene assegnato un «bonus potenza al tè Dolong» (è forse sponsorizzato dalla Twining?, ndr) e premendo il tasto Commodore, in qualunque momento, si rifornisce la barra d'energia di Lee. Si possono avere contemporaneamente fino a tre tazze di tè e conviene, se si riesce a far fuori senza troppi problemi i nani, girovagare per questi schermi per prendere l'energia l'extra della tazze. Se Lee riesce a superare il numero di schermi richiesto incontrerà uno dei membri della banda, il primo dei quali è Yen Pei stesso. Per battere uno degli avversari Lee deve ridurre a zero la barra d'energia del suo nemico colpendolo con pugni e calci prima che lui (o lei) facciano altrettanto con la sua. Oltre ad avere le stesse capacità combattive di Lee, ogni membro della banda ha

un'arma speciale che può utilizzare per vincere. Yen Pei ha dei cavaturaccioli di ferro che fa roteare per colpire Lee; Lang Fang lancia dei ventagli mortali, Po Chin sputa fuoco e così via. Nei livelli più avanzati, Lee dovrà anche affrontare bombe e dardi fiammeggianti.

Lee può difendersi da queste armi solo se riesce a prendere una confezione di spaghetti cinesi Chow Main (altra sponsorizzazione?, ndr), che appare occasionalmente per qualche secondo. Se Lee ne afferra una, guadagna un "bonus potenza agli spaghetti Chow Main" (!?) che lo rende temporaneamente invulnerabile. Dopo pochi secondi ritorna al suo stato normale di vulnerabilità e deve tornare a combattere nel modo abituale.

È possibile anche giocare in due contemporaneamente. Un giocatore prende le parti di Lee, mentre l'altro si mette nei panni di uno della banda: i due devono combattere al meglio di tre incontri.



È un "picchia duro" abbastanza piacevole,

soprattutto perché è stupido. I nani volanti sono una vera idiozia ma, se volete guadagnarvi qualche tazza di tè come bonus, sono abbastanza infidi da eliminare. Anche i banditi sono ridicoli, il tizio che agita i capelli è un vero spasso, e più avanti c'è una donna in minigonna e tacchi alti! Tutto sommato è un gioco piacevole, più difficile e impegnativo del primo, e vale la pena dargli un'occhiata se vi era piaciuto il suo predecessore.



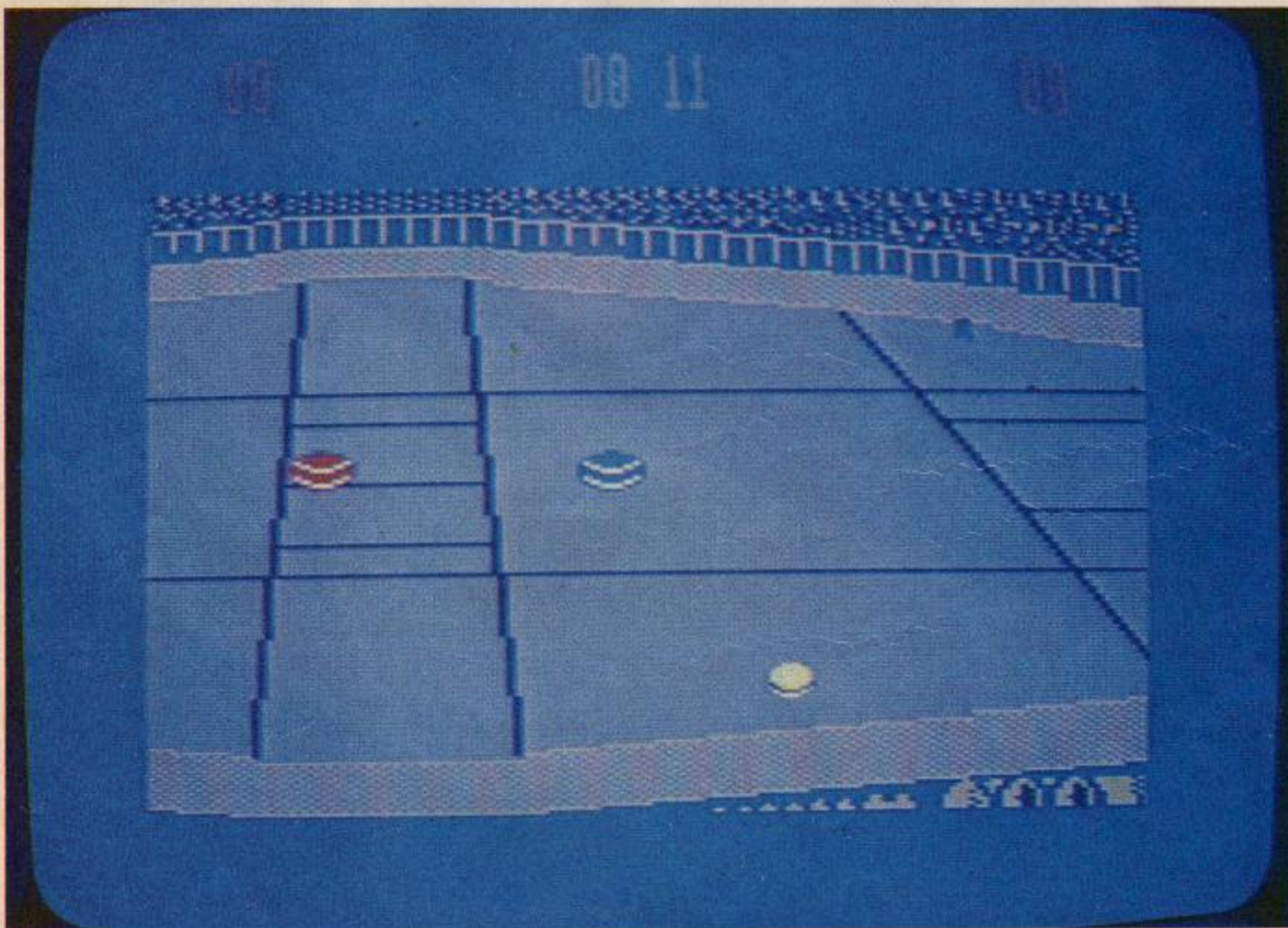
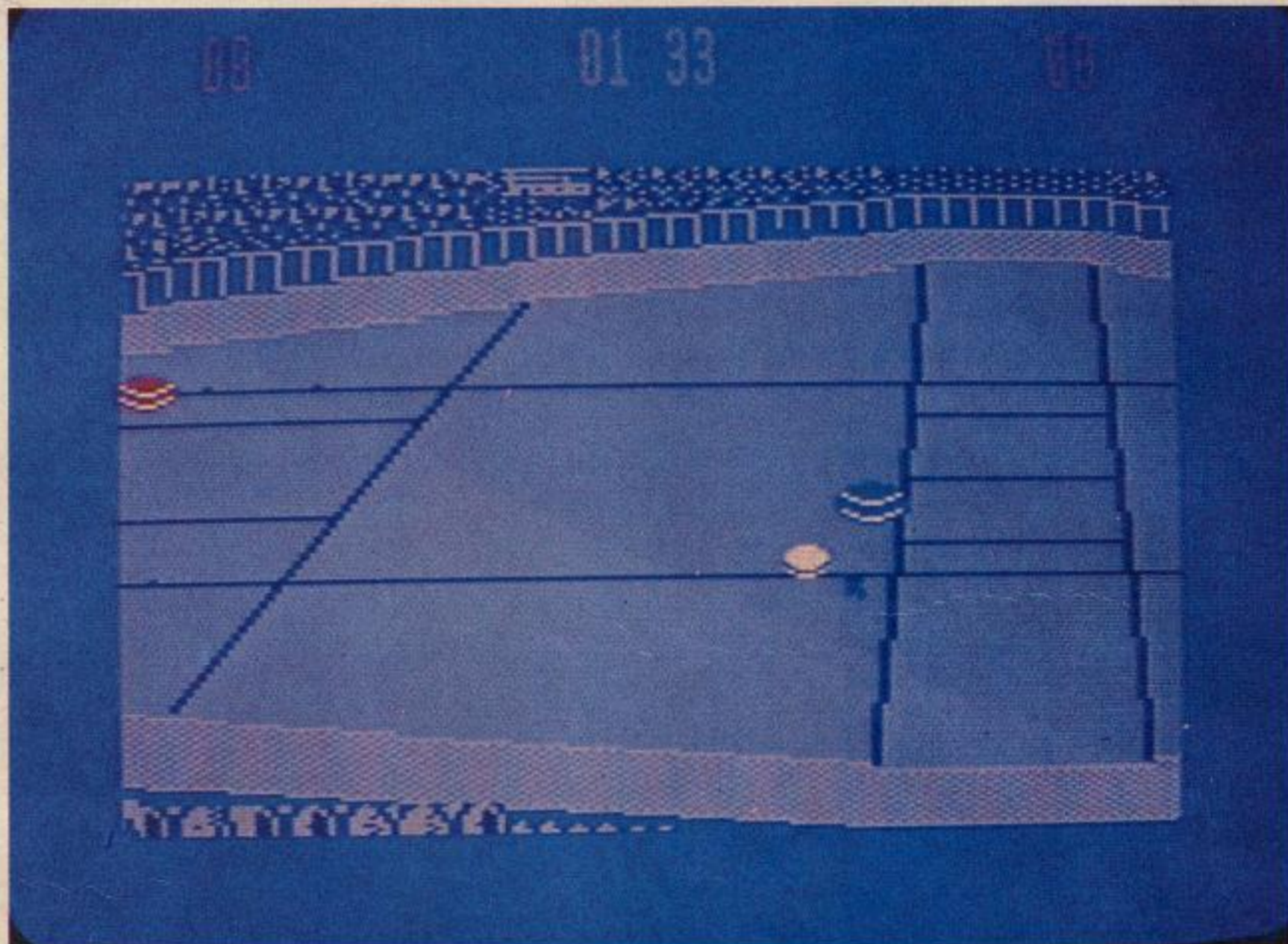
XENO

A.n.F., cassetta L. 19.900, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, MSX.

Lo sport dello Xeno nacque sulla gelida luna di Io, dove gli annoiati minatori si divertivano a colpire grumi di metano ghiacciato su un campo di terra levigato. La versione da casa vi mette di fronte al computer o ad un amico. Lo schermo mostra la veduta del campo come se fosse inquadrato da una telecamera brandeggiabile, che stacca su cinque diverse inquadrature, o sezioni di campo, a seconda di dov'è il disco.

Ciascun giocatore controlla una spannarola e deve spingere il disco nella porta avversaria. Il disco e le spannarole scivolano sulla superficie dell'arena e rimbalzano l'una contro l'altra e contro i bordi del campo.

All'inizio del gioco, si può decidere la durata dei *time out* — da 1 a 9 secondi — ov-



vero del tempo a disposizione dei giocatori per eseguire il tiro. Si gioca a turno e quando tocca a voi, dovete posizionare il cursore sul campo. Una linea "elastica" si stenderà tra la spannarola e il cursore, visualizzando così la direzione e l'angolo di tiro. Ciò è molto utile poiché lo schermo visualizza solo la sezione di campo contenente il disco, quindi se la vostra spannarola è ad una certa distanza, occupa un'altra sezione e non è inquadrata. Dopo di che, o quando scade il *time out* o quando premete il pulsante di fuoco, la spannarola schizza verso il disco. Quindi è il turno dell'avversario.

Ovviamente, se i *time out* sono lunghi, i giocatori possono posizionare il cursore con precisione, avendo tutto il tempo per scegliere l'angolazione migliore. Se i *time out* sono brevi, il gioco diventa veloce e frenetico.

Una partita è divisa in quattro quarti che possono dura-

re da 1 a 9 minuti ciascuno. All'inizio di ogni quarto e dopo ogni gol, il disco viene automaticamente collocato a centrocampo. Il campo di gioco ha la forma di un ovale squadrato, con le porte alle due estremità. La strategia di gioco consiste nel mantenere il disco tra voi e la porta avversaria. Se il disco finisce alle vostre spalle è consigliabile portarsi verso la vostra porta senza coprirlo, a meno che non riusciate a giocare di sponda, sfruttando complicate angolazioni. Non ci sono colpi proibiti in questo gioco quindi, nel miglior spirito del vecchio gioco del calcio, è a volte meglio giocare sull'uomo invece che sulla palla. In questo modo infatti potrete spostare l'avversario da una favorevole posizione di tiro. Questa pratica è molto utile se siete

dalla parte sbagliata del disco: se riuscite a mandare l'avversario al di là del disco, gli sarà difficile tirare a rete, dandovi così la possibilità di portarvi alle spalle del disco. Alla fine dei quattro quarti di gioco, il vincitore è colui che ha segnato più gol (ma va?, ndr) e nel caso la partita si chiudesse in parità non vi sono supplementari.



Ballblazer è la prima cosa che m'è venuta in mente quando ho visto **Xeno**, ma dopo alcune partite ho deciso che questo è un ottimo gioco di per sé. I movimenti sono fluidi e la velocità del gioco lo rende divertente ed irresistibile. Insomma, **Xeno** è un gioco che potrei giocare a lungo senza stancarmi: **ganzissimo!**



Wow! Non ci sono molte simulazioni di sport futuribili, ma quando ci sono, sono spesso eccellenti. **Xeno** è una delle migliori. Sin dall'inizio, l'azione è frenetica e furiosa: le due spannarole schizzano per il campo come delle saette e dovete veramente usare il sale che avete in zucca se volete vincere. Il gioco è molto compulsivo e, grazie alla sua semplicità, immediatamente giocabile. La grafica è buona, anche se semplice, e i "personaggi" sono ben disegnati e amati. Il suono non è male e ci sono un mucchio di effetti sonori. Insomma, lo raccomando: è eccezionalmente giocabile.



Xeno è uno strano ma ottimo gioco. Sembra un **Ballblazer** visto dall'alto. All'inizio bisogna farci un attimo l'abitudine, ma dopo un paio di partite si capisce bene qual'è il "succo" del gioco: agire rapidamente e pensare ancor più rapidamente. Ogni mossa deve essere calcolata in anticipo: perdere tempo a pensare quando è il proprio turno può significare concedere un vantaggio all'avversario. La grafica è adeguata per quello che deve fare e la tecnica di "stacco" dello schermo è usata bene. Tutto sommato **Xeno** è un gioco molto giocabile e irresistibile, soprattutto nella versione a due giocatori.

PRESENTAZIONE 85%

Buono schermo dei titoli e tutte le opzioni che volete.

GRAFICA 83%

Adeguata ma buona e con un'animazione fluida e scorrevole.

SONORO 80%

Gli effetti sonori ben fatti ma un po' invadenti.

APPETIBILITÀ 86%

Immediatamente giocabile.

LONGEVITÀ 88%

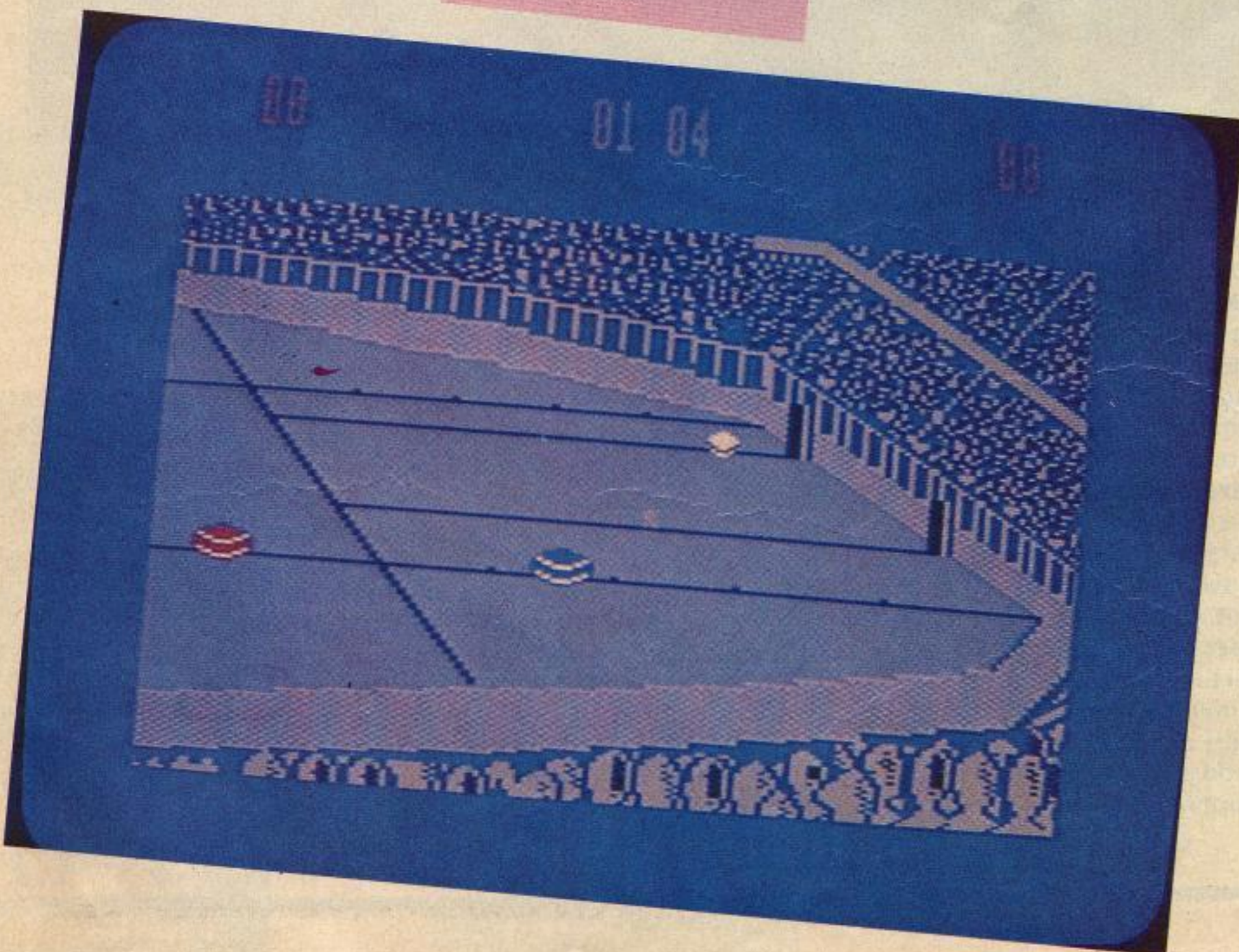
Nella versione a due giocatori può offrire mesi di divertimento frenetico

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 82%

Se fosse di categoria economica sarebbe un "Gioco Caldo".

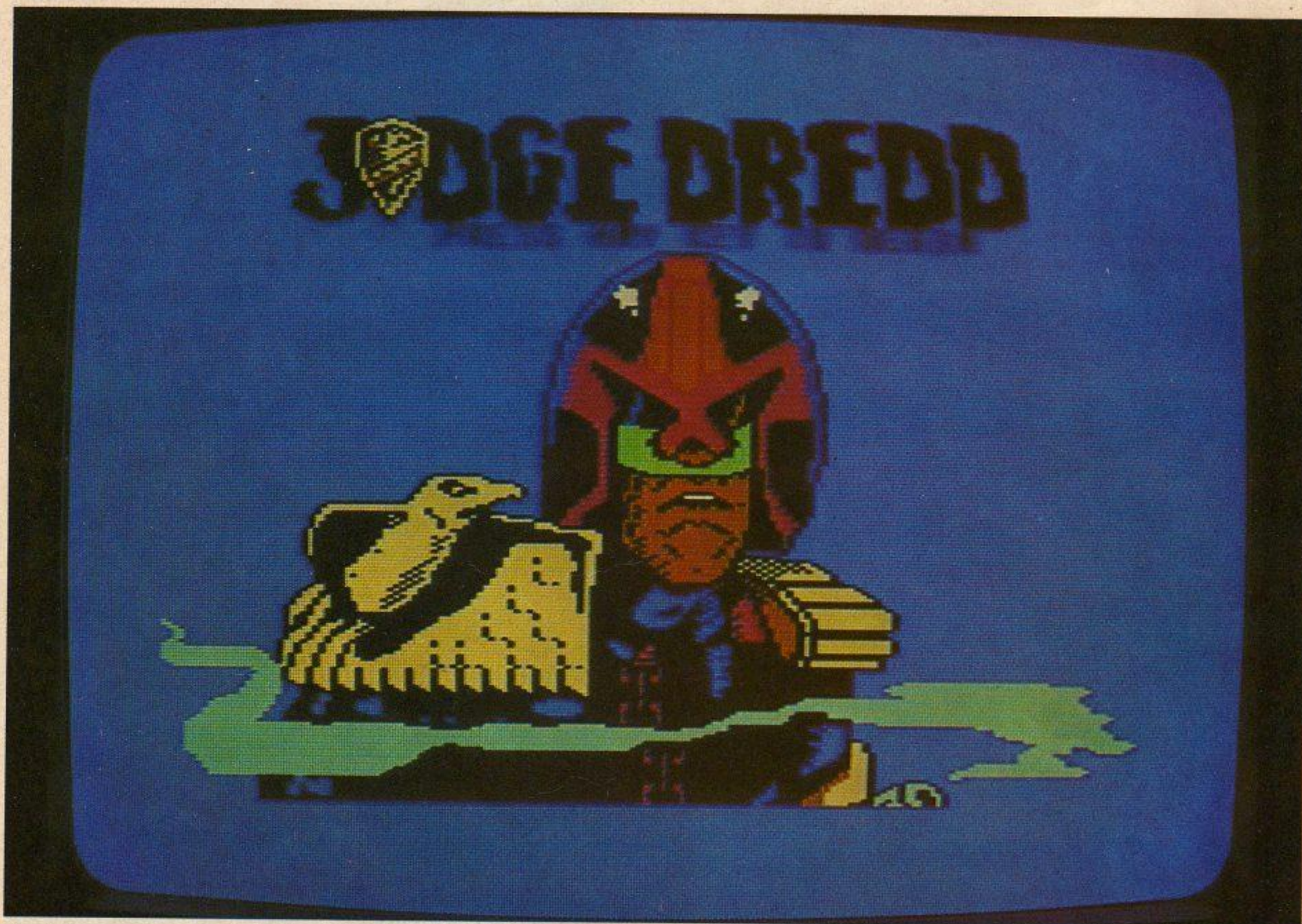
GIUDIZIO GLOBALE 86%

Uno sport-futuribile frenetico e veloce che non vi deluderà.



JUDGE DREDD

Melbourne House, cassetta, L. 19.900, joystick/tastiera. Per C64



Nel secondo millennio le città hanno raggiunto dimensioni incredibili e la loro sicurezza non è delle migliori. Un esempio viene dalla Mega City 1, una megalopoli sull'orlo dell'anarchia dove il crimine è un fatto quotidiano.

Paladino della giustizia nel XXI secolo è il giudice **Dredd**, un personaggio dalla divisa simile a quella degli eroi dei *cartoon* giapponesi che a bordo di una speciale motocicletta spaziale tenta di far rispettare la giustizia.

La Mega City 1 ha una struttura incredibile ed è formata da grattacieli, blocchi di ap-

partamenti, strade e dal dedalo delle rovine del 20° Secolo chiamato l'*Undercity*.

Judge Dredd si trova a bordo della propria moto quando viene raggiunto da messaggi radio che gli comunicano luogo e tipo di misfatto commesso. Fondamentale è imparare la speciale terminologia usata nella mega City 1. Il **Perpe** è il criminale, la **Lawmaster** la speciale motocicletta, **Lawgiver** la pistola trasportata dal giudice con sei differenti tipi di proiettili. I crimini sono di vario tipo come i comuni omicidi, gli incendi dolosi oppure **Taps**, gli scippi. Più futuribili sono l'**A-**

lien Seed Deal, la vendita dei semi di alieni che una volta piantati crescono rapidamente e mordono ed il traffico illegale degli *Stookie Glending*, le ghiandole che possono essere utilizzate per arrestare l'invecchiamento degli uomini e che sono ricavate dagli *stookie*, esseri extra-terrestri molto intelligenti.

Judge Dredd ha una fisionomia minacciosa e non esita ad urlare a tutti "You are next Punk!" ma quando è al lavoro deve fare attenzione alle leggi ed allo *Special Judicial Service*, pronto ad intervenire nel caso uccida qualche

innocente. Per questo motivo è possibile agire in tre modi durante la ricognizione, intimare l'alt, sparare un colpo in aria di avvertimento, oppure sparare per uccidere.

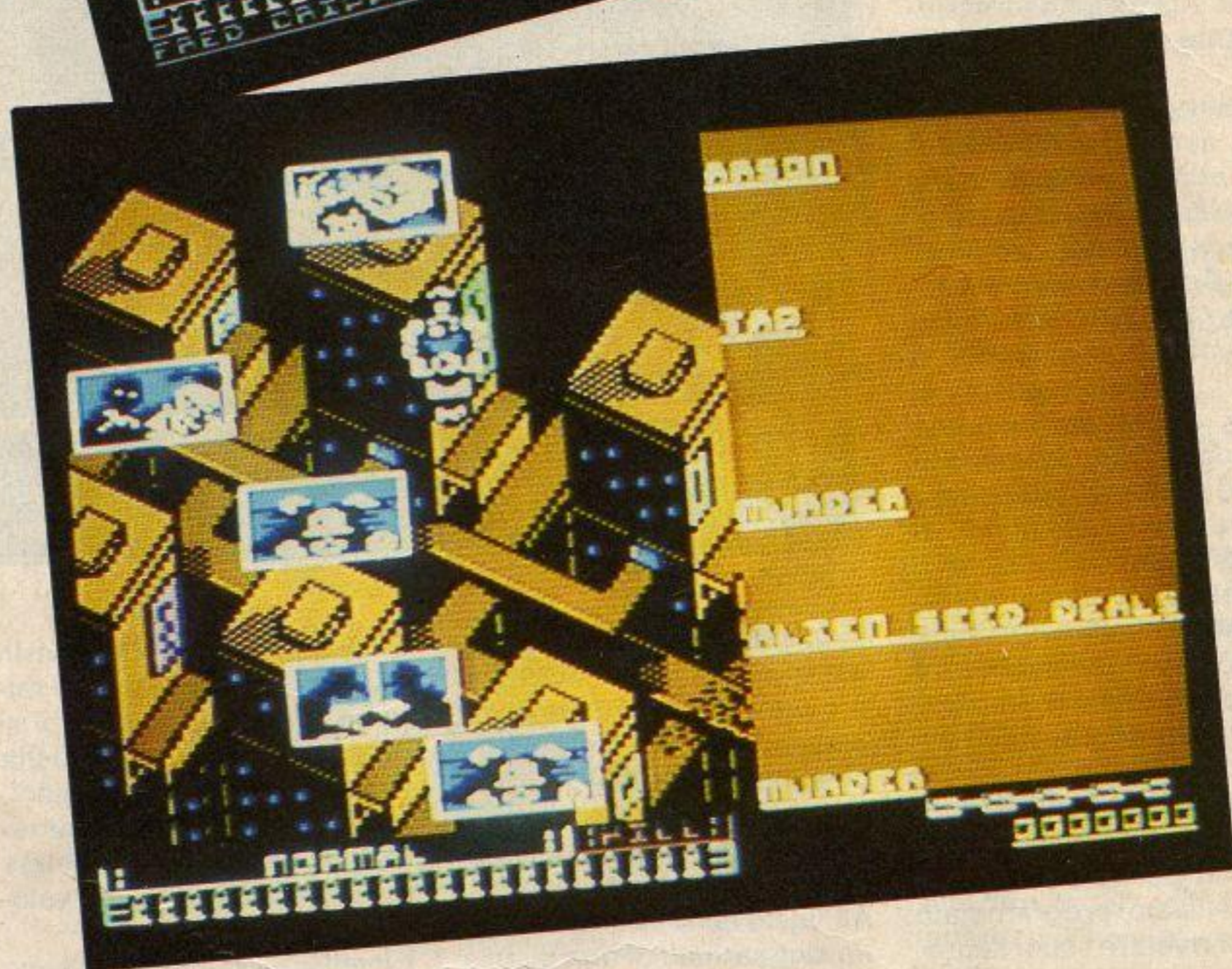
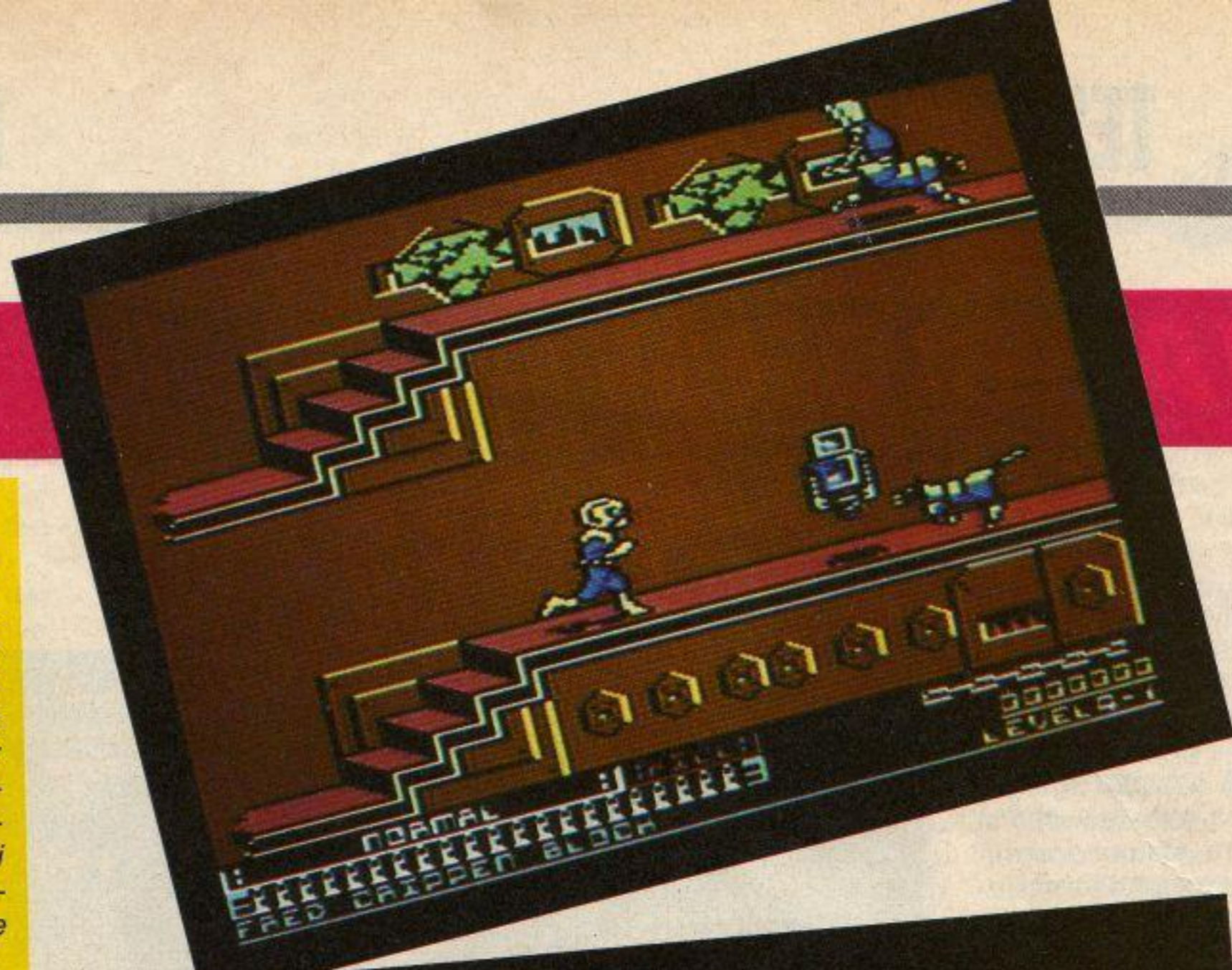
Il gioco quindi richiede una certa strategia investigativa nello scegliere il metodo più adatto e soprattutto per stabilire il migliore tra i 6 tipi di proiettile a disposizione da utilizzare contro i diversi avversari. Le maggiori insidie vengono dai *Robodogs*, cani meccanici fuggiti dalle gabbie che sputano proiettili, dai vari robot, dai topi e subumani che infestano i bassifondi dell'*Undercity*.



Non sono mai stato un fans dei fumetti stile

Judge Dredd ma il lavoro della Beam Software è stato eccezionale per la grafica e l'animazione. Una tecnica in perfetto stile cartoon che mi ha indotto a rispolverare le vecchie raccolte della 2000AD.

Judge Dredd è di buon livello anche nella giocabilità (ottimi i movimenti del personaggio) e nella cura dei vari particolari. Forse era meglio semplificare il sistema di difesa perché alla lunga cambiare il tipo di proiettile o la strategia risulta un'operazione noiosa e a volte anche inutile perché gli alieni e i robot uccisi ricompaiono. Ma i proiettili di diverso tipo sono una caratteristica del **Judge Dredd** originale su fumetto.



La Mega City 1 è divisa in diversi settori. L'indicazione del luogo e della locazione è sempre presente sullo schermo mentre è possibile individuare in ogni momento la posizione del criminale da sopprimere. I fuorilegge sono riconoscibili perché tutti bianchi ed armati.

Judge Dredd ha sempre sotto controllo la situazione con la quantità di proiettili a disposizione, il punteggio e la capacità di resistenza. Il gioco termina quando il numero dei delitti commessi sale a più di otto. A questo punto **Dredd** non minaccia più nessuno, appare il punteggio finale e viene rimosso dal suo incarico.

PRESENTAZIONE 65%

Le istruzioni in Italiano non sono sufficienti e bisogna confrontarle con le originali.

GRAFICA 95%

I risultati ottenuti dall'equipe australiana sono incredibili e sembra veramente di assistere ad un fumetto animato con tanto di nuvoletta.

SONORO 65%

Niente di particolarmente eccitante. Un jingle

accompagna il gioco dallo schermo di presentazione fino alla fine: meno noiosi sarebbero stati sofisticati effetti sonori.

APPETIBILITÀ 87%

Molto veloce ed è consigliabile utilizzare le prime volte la pausa per capire le diverse tecniche.

LONGEVITÀ 64%

La sensazione è che **Judge Dredd** sia il classico gioco che promette molto ma alla

lunga offre poco.
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 65%

Ha le pretese del megagioco ma non le conferma sul campo.

GIUDIZIO GLOBALE 71%

Judge Dredd ha il suo punto di forza nella grafica e questa caratteristica alza la valutazione. Il gioco infatti alla lunga riesce anche ad annoiare nonostante i numerosi schemi.

WARRIOR II

Nexus, cassetta L. 19.900, joystick o tastiera. Per C64

Il Psi Warrior è un soldato di un corpo speciale allenato a combattere le forze paranormali e soprannaturali. Il racconto della sua prima missione è già passato agli annali di storia sotto la voce Psi Warrior. Ora, sta per cominciare la sua seconda missione: nome in codice Warrior II...

Gli scienziati del RadCom Corps hanno rilevato un'intensa attività psichica nelle profondità di uno degli antichi magazzini nelle terre nucleari. Dopo aver letto e analizzato i rapporti avete deciso di entrare in azione e di volare immediatamente al bunker. Siete convinti che abbiamo rimesso in funzione l'antico computer biologico a guardia del magazzino: di conseguenza se riuscite a accedere al computer potrete rendervi conto esattamente di ciò che sta accadendo, e forse potrete anche imparare alcuni dei segreti degli antichi.

Può sembrare facile ma in realtà si tratta di una missione molto pericolosa. Il Biocomp è stato programmato per non rivelare i suoi segreti, quindi se volete raggiungere l'ultimo livello del magazzino — dove si trova il computer — dovrete superare molti ostacoli e trabocchetti senza morire in missione. Non c'è modo di capire di che tipo siano i trabocchetti per cui buona parte della vostra missione consisterà nell'imparare dai tentativi e dagli errori. Solo una cosa è certa: ognuno dei numerosi livelli del magazzino è protetto da un sistema di difesa, basato su dei codici colore, che individua qualsiasi oggetto passi da un livello all'altro col colore sbagliato. Ci sono anche delle presenze eteree, specie di

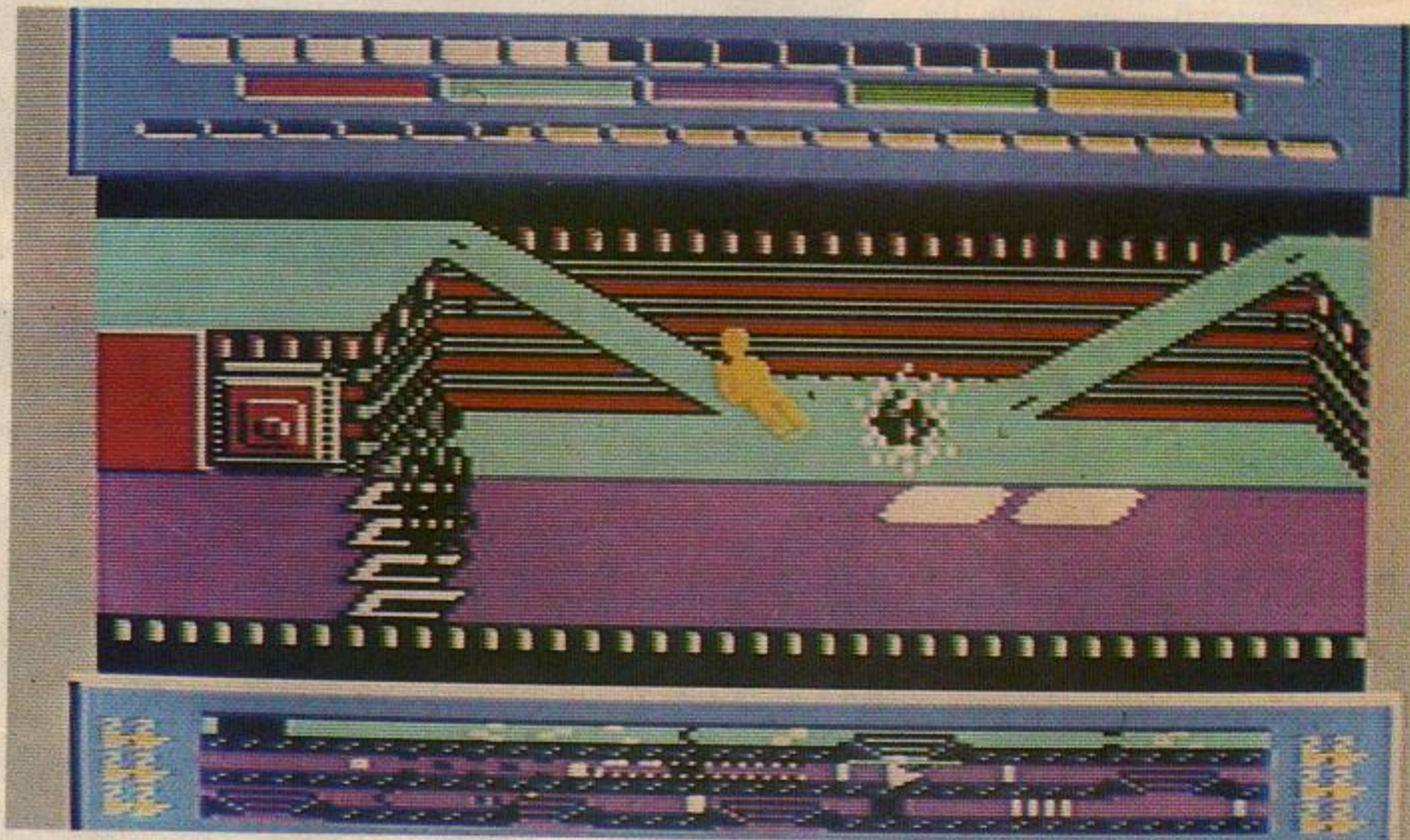
fantasmi generati dal sistema di difesa che controllano il magazzino col compito di individuare e distruggere ogni intruso. Questi guardiani sono di due tipi, bianco o nero: hanno proprietà simili ma servono a scopi diversi. All'inizio della vostra missione siete armati di una pistola a raggi PSI e guidate un velivolo a cuscino d'aria: è una specie di skateboard che si muove scivolando su un cuscino di aria calda che fuoriesce dalla sua base. Può andare velocemente a sinistra e a destra (e lo schermo "scrolla" di conseguenza) e può pompare una maggiore quantità d'aria per saltare sopra gli ostacoli. Nella parte superiore dello schermo è situato un indicatore a barra della velocità che si allunga o si accorcia quando accelerate o decelerate. Se urtate in velocità un qualsiasi oggetto danneggerete il velivolo. L'entità del danneggiamento viene rivelata dal-

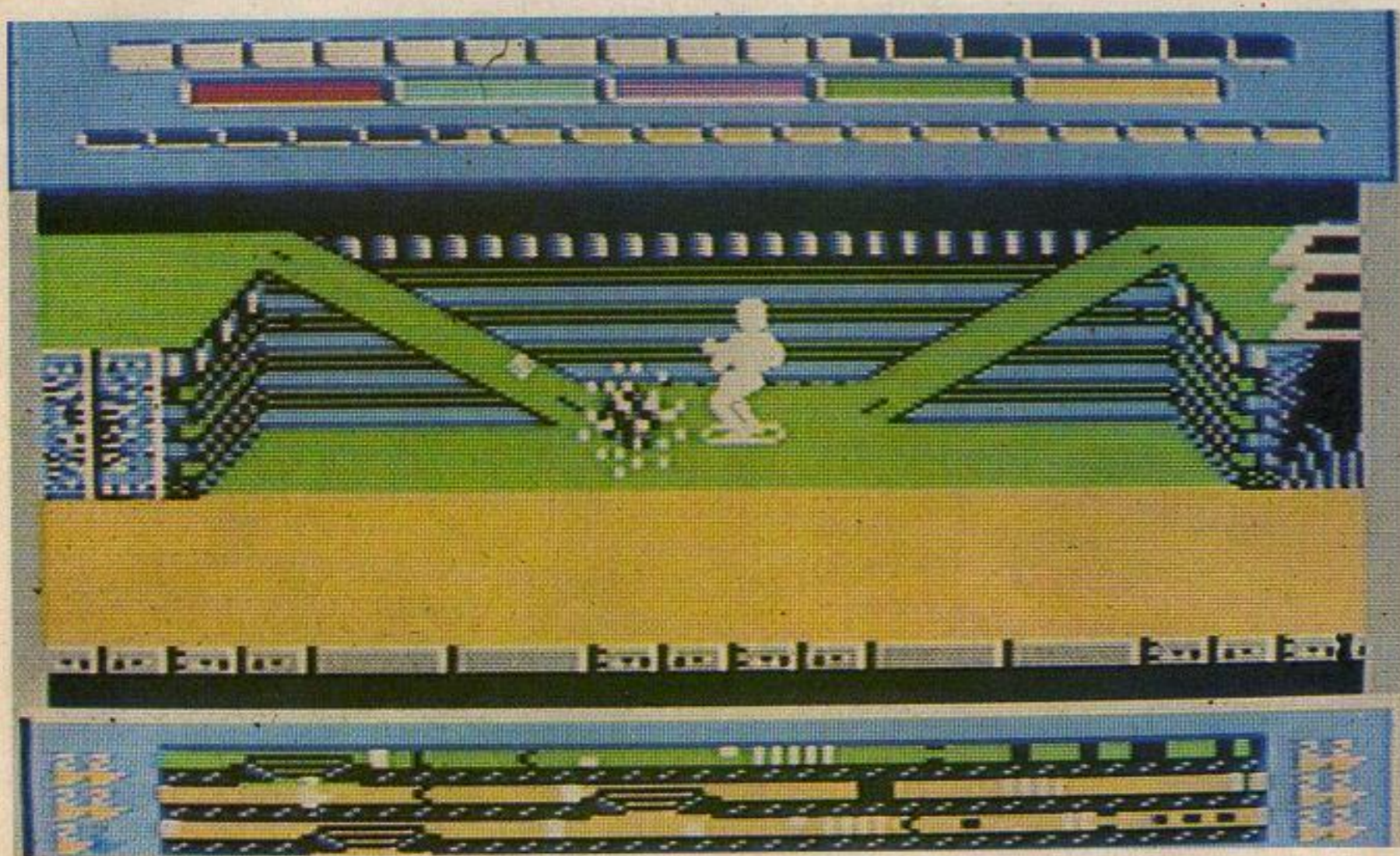
l'indicatore della velocità in quanto ogni danno subito rallenta il velivolo. Più colpi si prendono più la barra della velocità si accorcia quindi, quando il velivolo è "seriamente danneggiato", potete muoverci solo a bassa velocità.

I livelli del magazzino sono collegati tra loro da una serie di rampe e in ogni livello ci sono vari tipi di ostacoli appositamente installati per intralciare il vostro cammino. Tra questi ci sono: due tipi di "zerbini" a neutroni (se li toccate vi dissolverete), serbini respingenti (di fatto dei piccoli trampolini), zerbini salva-vita (ripristina le vostre sei vite) e zerbini a una direzione. Per raggiungere la rampa che vi porta al Livello inferiore può succedere che dobbiate saltare anche una serie consecutiva di zerbini a neutroni.

Andare da un livello all'altro è una delle parti più difficili della vostra missione. Per

esempio, il primo livello è blu e il secondo è viola. Potete passare dal primo livello a quello successivo solo se la vostra tuta è viola altrimenti il Biocomp rileverà la vostra presenza e neutralizzerà quello che crede essere un intruso, prendendosi una delle vostre sei vite. Per cambiare il colore della tuta dovete sparare, con la vostra pistola a raggi PSI, a uno dei guardiani che pattugliano il magazzino. Se gli passate sopra quando è morto assorbirete la sua energia e vedrete mutare la barra del codice colore che si trova in alto nello schermo: se prendete un guardiano bianco la barra si sposterà a destra se è nero si sposterà a sinistra. Oscillando avanti e indietro la barra attraversa una serie di colori e la vostra tuta diventerà del colore rappresentato in quel momento sulla barra. Quindi se volete entrare in un'area viola dovrete uccidere i guardiani bianchi





sufficienti a spostare la barra sul viola: quando arriva al viola potrete passare dal livello blu a quello viola. Questa specie di tiro alla fune dei colori rappresenta la parte cruciale del gioco: state attenti a non prendere dei guardiani a caso altrimenti rischierete di imbrattare il vostro colore protettivo e di esporvi al Blocomp. Nel passare al livello successivo siete vulnerabili e la vostra tuta lampeggia: se colpite una guardia morente. Per rimediare alla situazione dovete assorbire quei guardiani che mutino il colore della tuta in uno diverso da quello del pavimento (se possibile prendete addirittura il colore che vi servirà per entrare al livello successivo). Se riuscite a scendere fino all'ultimo livello vi troverete davanti al Biocomp ma prima di conoscere i segreti dovete affrontare ancora una prova. Ma di questo, purtroppo, non si sa niente...

PRESENTAZIONE 79%

Niente schermo dei titoli e istruzioni deliberatamente scarse ma la presentazione del gioco compensa queste lacune.

GRAFICA 90%

Gli sprite e i fondali sono strani e contribuiscono bene a creare un'atmosfera misteriosa.

SONORO 81%

Superbi effetti sonori creano la giusta atmosfera

APPETIBILITA' 86%

Entrare nel gioco è difficile a causa delle scarse informazioni

LONGEVITA' 89%

Ma una volta che ci siete dentro è difficile che posiate il joystick

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 85%

È un gioco molto particolare, dategli un'occhiata prima di tirar fuori i soldi

GIUDIZIO GLOBALE 88%

È d'obbligo per gli amanti di Psi Warrior



Finalmente il guerriero Psi Warrior ritorna in un altro gioco di avventura. È molto simile al suo predecessore, ma ci sono molti più trabocchetti da superare e molte più cose da scoprire e imparare. Le istruzioni sono deliberatamente scarse e danno ben poche indicazioni su cosa bisogna fare, ma questo anziché svilire il gioco, lo rende più stimolante. La grafica e il sonoro sono molto simili a quelli originali e riescono a dare una stupenda atmosfera al vostro girovagare per il magazzino abbandonato. Il gioco è un po' strano e non piacerà a tutti ma se vi era piaciuta la versione originale, dovete proprio comprarlo.



È un gioco insolito che, come l'originale che uscì due anni fa, non piacerà a tutti. Però devo ammettere che **Warrior II** non è come me lo aspettavo. Speravo che i programmatori, Voysey e Olowu avrebbero sviluppato quelle idee originali e innovative che avevano fatto il **Psi Warrior** un classico: idee come l'invisibilità, la visione in lontananza e la lievitazione. Ma non l'hanno fatto e il risultato rappresenta un passo indietro rispetto all'originale. La grafica, semplice ma suggestiva, ora è colorata e ben definita but rather lifeless and detriment the superb sound effects. Molto noioso. Per fortuna **Warrior II** è ben giocabile: alle volte un po' frustrante ma molto coinvolgente, soprattutto per il particolare sistema di comando che rende i "puzzle" (che sono leggermente più difficili ma molto simili a quelli di **Psi Warrior**) i più difficili ma divertenti da risolvere. Nel complesso è un buon gioco ma un misero seguito.

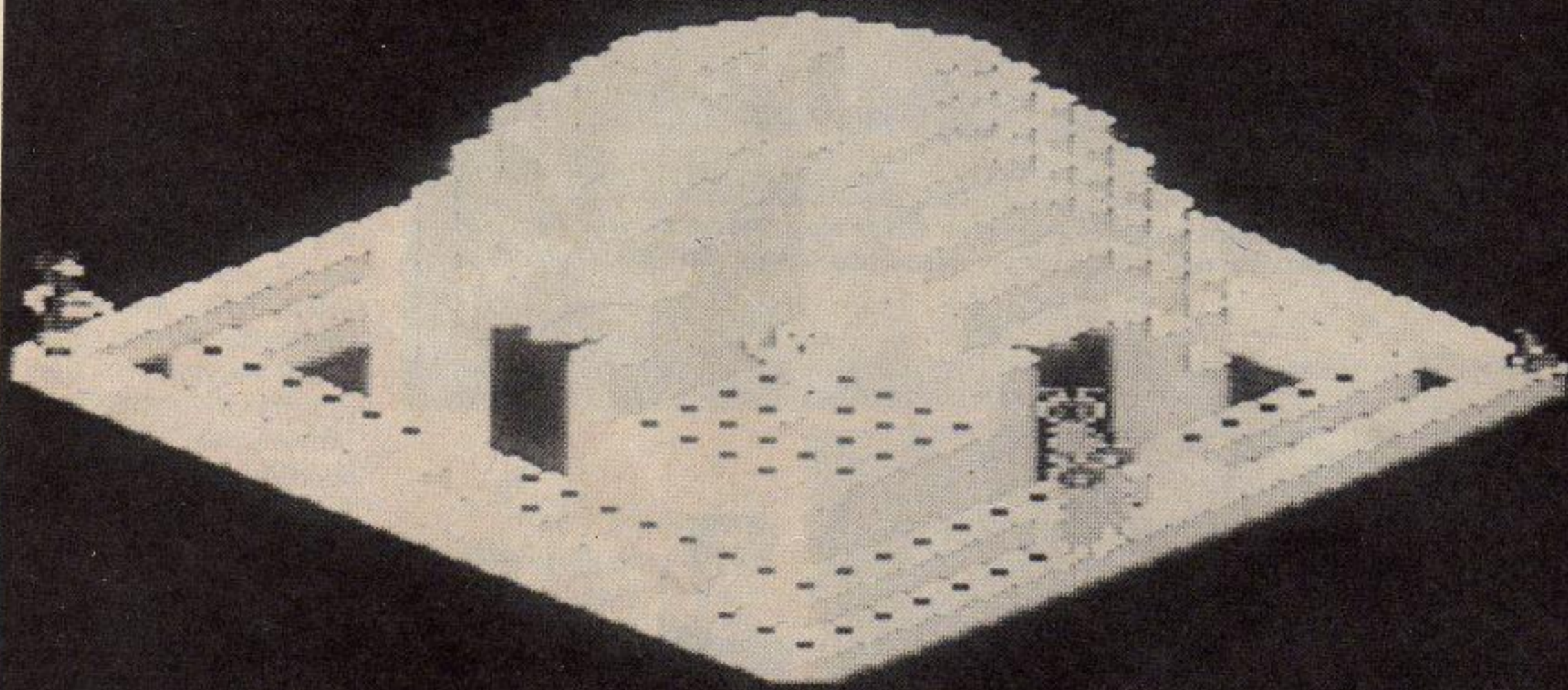


Non ho mai giocato a **Psi Warrior** e quindi non li posso paragonare. Ma una cosa è certa: se l'originale era bello come questo allora era un gioco veramente eccezionale per i suoi tempi. Di questo gioco mi piace molto la parte dei "puzzle": dovete veramente pensare a cosa fare la mossa successiva. Dopo i primi livelli il gioco diventa veramente difficile e dovete muovervi con molta precisione se volete evitare gli ostacoli. L'atmosfera del gioco è bellissima e il sonoro accompagna con precisione la grafica. Non esito a raccomandarlo: è un Numero Uno.

CRYSTAL CASTLES

US Gold, cassetta L. 19.900, disco L. 29.000,
solo joystick. Per C64 Spectrum, Amstrad, Atari

008614

DOOMSDOME
LEVEL 1

Povero vecchio orso Bentley. Era lì che gironzolava per il bosco, sognando ad occhi aperti, quando inavvertitamente incappò nella diabolica strega Berthilda. La vecchietta schiamazzò con gioia per la sfortuna in cui era incorso il tenero orsacchiotto e ordì un piano orribile per torturare e confondere mentalmente il poveretto.

Quando lo condussero al suo cospetto gli disse che aveva deciso di dargli la possibilità di guadagnarsi la libertà. Per ottenerla doveva semplicemente raccogliere tutti i cristalli che si trovavano nelle

camere del suo castello. Bentley ringraziò la strega e accondiscese ad affrontare il suo compito, pensando che sarebbe stata una semplice opera di pulizia. Ma l'ingenua creatura non sapeva quali orrori erano in serbo per lui...

Voi vestite i panni del povero Bentley intento a ripulire il castello. Ogni stanza è disegnata in rigorosa visione prospettica e occupa uno schermo. Bentley può andare ovunque ci sia un pavimento, ma non dove ci sono muri o spazi vuoti. Alle volte le stanze consistono di vari piani, collegati tra loro da

rampe e ascensori che l'orsacchiotto, se vuole, può utilizzare. Il nostro eroe è un tipo atletico e può saltare sopra qualunque cosa gli si pari davanti, balzando con agilità da campione olimpico. I pavimenti di ogni stanza sono pieni di cristalli e per poterne uscire Bentley deve raccogliergli tutti. A peggiorare le cose, gli scagnozzi di Berthilda fanno la guardia a ogni schermo e lei si è volutamente dimenticata di avvisarli di non dar fastidio a Bentley: ha pensato che sarebbe stato divertente guardarlo mentre cerca disperatamente di raccogliere i

gioielli e di evitare le scorriere dei cattivi.

Ci sono sei tipi di cattivi: gli inghiotti-gioielli, gli spiriti arborei, i fantasmi, gli scheletri, le biglie impazzite, le api e, in qualche stanza, come se la vita di Bentley non fosse già miserevole, fa la sua comparsa la stessa Berthilda. Gli inghiotti-gioielli scorrazzavano a caso per le stanze, mangiando tutti i gioielli che trovano. Se uno di loro non ha ancora inghiottito completamente un gioiello (la vedrete bloccato nel collo), Bentley può ucciderlo, passandoci sopra, e guadagnando così dei punti bonus.

Gli spiriti arborei e le biglie impazzite inseguono inesorabilmente il povero orsacchiotto creandogli un mucchio di guai, anche perché non possono essere distrutti. Le api appaiono quando Bentley rimane troppo a lungo in uno schermo e gli danno una caccia furiosa. In quasi tutti gli schermi c'è un vaso di miele che, se viene raccolto, ritarda per un po' l'apparizione delle api. Il resto dei cattivi, in genere dà fastidio ed è sempre in mezzo ai piedi: se Bentley entra in contatto con uno qualunque di loro, perde una delle sue cinque vite.

C'è però una possibilità di salvezza se Bentley afferra il cappello magico, poggiato da qualche parte (nei livelli superiori tende a saltellare

qua e là), diventa invincibile e può calpestare qualunque scagnozzo. Il cappello viene utile anche quando appare Berthilda: toccandola, lei scapperà, ma il potere del cappello magico dura solo per un periodo limitato di tempo, trascorso il quale Bentley ritorna un orso vulnerabile. Quando uno schermo è ripulito di tutte le sue pietre, Bentley prosegue a quello successivo. Se Bentley tocca l'ultima pietra rimasta, guadagna un bonus; se invece la pietra viene mangiata da un inghiottito-gioielli, niente bonus. Il gioco ha dieci livelli e, come nella versione arcade, ci sono quattro livelli di difficoltà. Ci sono anche tre "passaggi segreti" che possono essere usati per saltare certi schermi.

PRESENTAZIONE 71%

Opzione per due giocatori, quattro livelli di difficoltà, modo allenamento e passaggi segreti, ma il sistema multi-load fa pena.

GRAFICA 56%

Schemi colore sgargianti, sprite rozzi e fondali ripetitivi.

SONORO 36%

Alcuni motivetti e effetti sonori debolucci.

APPETIBILITA' 51%

L'azione di gioco semplicistica inizialmente diverte.

LONGEVITA' 42%

Ma c'è troppo poca varietà per durare.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 40%

19.900 lire sono un prezzo troppo alto per un Pac Man abbellito.

GIUDIZIO GLOBALE 45%

Può piacere ai fan del gioco da bar, ma è improbabile che piaccia a qualcun'altro.



Oh Dio. Nonostante la relativa eleganza del gioco arcade questa versione non è bella, è stata terribilmente rovinata. Manca quel "tocco magico" che aveva benedetto la versione originale. A parte i confronti sfavorevoli con la versione da bar, **Crystal Castles** non è all'altezza neanche dei giochi economici: sia come grafica che come sonoro. Anche il gioco è orrendo: mi ha fatto venire il latte alle ginocchia. A 19.900 lire, **Crystal Castles** è da evitare.



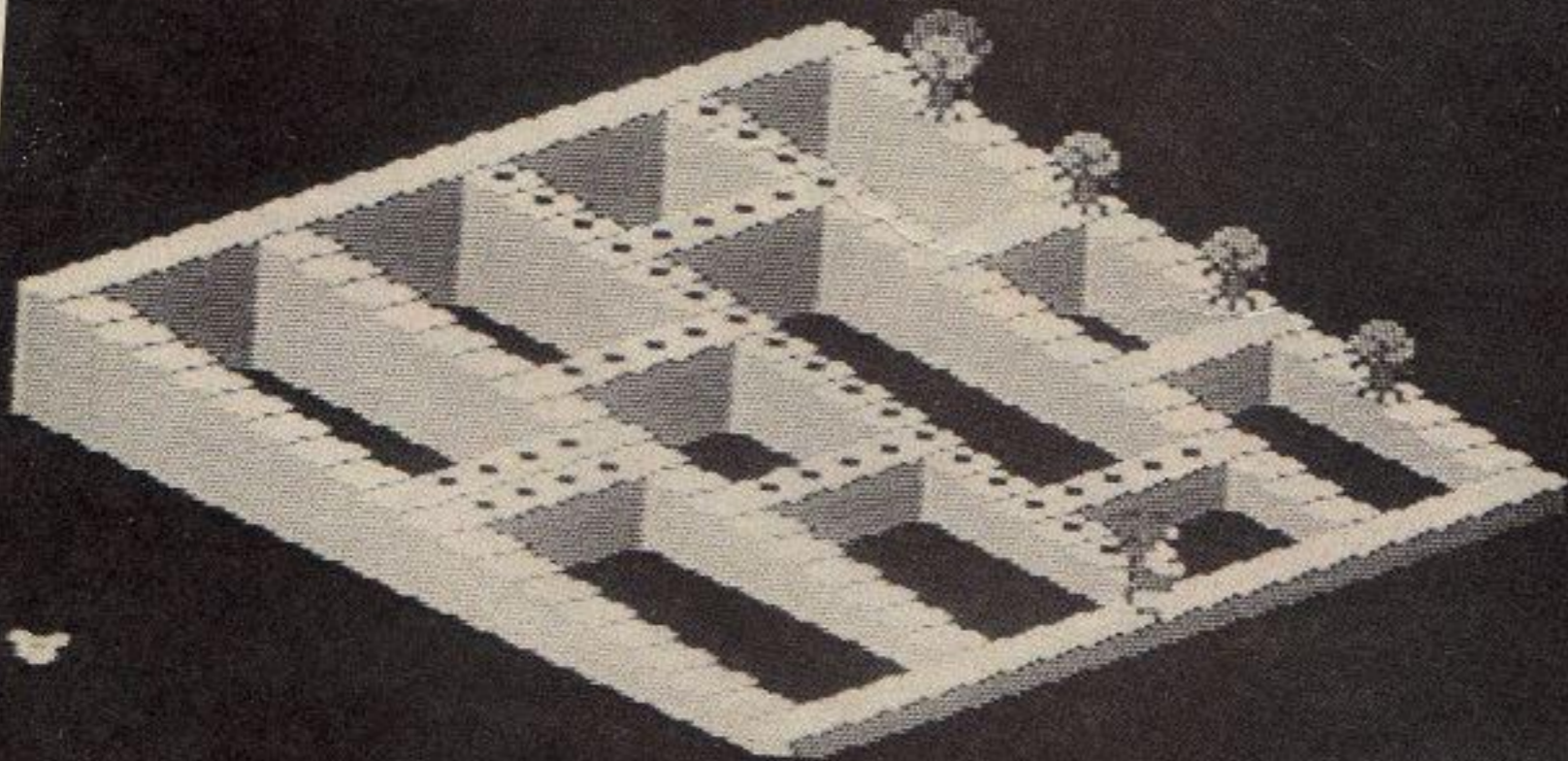
Crystal Castle è poco più che un Pac Man abbellito, con la differenza che siete inseguiti da alberi, invece che da fantasmi. Ridicolo. Non so se è intenzionale, ma c'è una specie di difetto grafico quando il vostro orsetto passa dietro gli oggetti. OK, deve essere lì, quindi sapete dove siete, ma è fastidioso. Non mi ha affascinato a lungo, è troppo ripetitivo.



Mi piace il gioco da bar: richiede una brillante combinazione di tecnica e riflessi. Questa conversione non manca di nessuno di questi ingredienti e si comporta in modo identico al suo parente da bar: bisogna persino usare le stesse tattiche per finire uno schermo. Penso però che la grafica e il sonoro sarebbero potuti essere migliori ed è un peccato che la cassetta utilizzi il sistema "multi-load". Ciò nonostante ogni elemento del gioco arcade è stato incluso in questa versione e se vi piaceva il gioco da bar, vi piacerà anche questo.

005179

TREE HAZE
LEVEL 1



**Sono in edicola
le due riviste mensili
con cassetta di
Adventures**

TUTTE IN ITALIANO



AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

**TRE PER C 64/128
E TRE PER MSX**

N° 2
DICEMBRE 1986
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

TERRY JONES
Il tempio
(AVVENTUROSO)

**non
perdetele!**





Autocritica

Una completa guida mensile
curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che
preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.



The Bard's Tale

Ariolasoft (Interplay), solo disco

Prologo

ZZAP! fin dal primo numero ha dichiarato che recensirà esclusivamente (o quasi) giochi importanti e ufficialmente distribuiti in Italia. Purtroppo, l'importazione e distribuzione in Italia di avventure inglesi/americane si sta facendo, per ragioni di mercato, sempre meno tempestiva e attenta alle novità straniere.

Si fa sempre più fatica a trovare buoni (o anche meno buoni) adventure da recensire, distribuiti ufficialmente sul nostro mercato. È una situazione che il Mago non può che deplorare, ma per la quale non può fare molto di più.

Questa è quindi la volta di quel "quasi".

Ma come poteva il Mago non parlare di **Bard's Tale**? È addirittura un Gioco Caldo!! E ciò nonostante non ha trovato un importatore italiano!! Ah, che tempi!!

Per chi volesse acquistare **Bard's Tale** ecco l'indirizzo dell'Ariolasoft: P.O. Box 461, London NW1 2ND, England. "Skara Brae non è posto per gli apprensivi. L'ho scoperto questa mattina a mie spese. Cominciò tutto OK. Lasciai la gilda con il resto della compagnia di prima mattina. Tanto il palazzo puzza. Così eccoci lì, noi sei, al perlustrare cloacne. Brian e Samson guidavano il gruppo insieme a El Cid (non ci ha mai detto qual'è il suo vero nome). Brian e Samson sono entrambi combattenti piuttosto

decisi: proprio i tipi di cui si ha bisogno in posti come questo. Brian faceva il buttafuori in una taverna finché uno zelante Utente Magico fece saltare accidentalmente il posto mentre stava tentando di creare uno spettacolo di luci per un bardo egotistico.

Il bardo in questione era El Cid (il suo nome d'arte, credo). L'Utente Magico era un prestigiatore di nome Merlin. Sono contento che sia con noi. È un genio in pirotecnica. Come tutti gli UM è eccentrico ma, per Mengar, se qualcosa si muove, la fa fuori come ridere. Utilissimo. Ma non devo divagare. El Cid è un vero mistero. Le sue canzoni sono una vera forma di magia: ingegnose! L'unico guaio è che vuole sempre anda-

re alla taverna per bagnarsi il becco. Credo che tutti abbiamo le nostre debolezze. La sua si chiama Corno di Fuoco. So che il napalm non sarà inventato per altri uno o due millenni, ma questo non è da meno.

Markus è il tranquillo della compagnia, specialmente in battaglia. Ha la tendenza a scomparire: un Hobbit archetipo se mai ce n'è stato uno. Comunque serve, o meglio servirà quando troveremo qualcosa per mettere a frutto il suo talento. È un tipo abile e svelto. E poi ci sono io, Omar. Anch'io sono un Utente Magico. Non come Merlin, lui è prestigiatore. Io sono un buon vecchio mago all'antica. Dovreste vedere cosa riesco a fare alle spade. Ahi! Dove eravamo? Skara Brae,

come posso dimenticarlo. Una volta era una specie di città turistica. Poi un megalomane di nome Mengar decise di fare alcuni cambiamenti. Ora non potete camminare per strada che venite subito assaliti da abitanti poco raccomandabili. Ed ecco che torniamo a questa mattina. Abbiamo cercato di attraversare la strada.

Ed ecco che arrivano otto nani dalla faccia patibolare. Prima che ce ne rendessimo conto, due di loro attaccarono Sam e uno gli diede una botta da uccidere un bue. Brian stese subito uno dei due e Sam mise in riga l'untuoso zoticone che l'aveva colpito. Merlin stava urlando i suoi incantesimi e gesticolando con le mani quando le dita della mano destra fecero qualcosa di insolito. Si trasformarono in lanciafiamme. Fuori uno. Markus non ebbe neanche il tempo di scomparire che Cid tirò fuori il suo Corno e soffiò su quelli che restavano. Fine della storia. Diversi nani bruciacchiati erano stesi sul terreno. Lo guardammo e lui fece spallucce. E sorrise.

Ci dividemmo l'oro (gentilmente lasciato dai nostri amici nani) e cominciammo l'esplorazione. La cosa più importante da fare era curare Sam. I guaritori in questo posto possono fare di tutto, anche riportarti in vita: se ha i da piagare. Questo è il problema della medicina privata. Costa. Beh, abbiamo fatto un altro paio di spiacevoli incontri. Cid voleva risparmiare il suo arnese fino a che non avessimo incontrato un nemico veramente grosso e cattivo, quindi noi altri siamo un po' ammaccati, ma siamo riusciti ad arrivare lo stesso ai guaritori.

Sulla strada siamo riusciti a tirar su abbastanza per pagare per tutti quelli che ne avevano bisogno. Questi guaritori vanno dritto al punto. Saranno anche dei preti ma il loro acume negli affari non ha sofferto del fatto che hanno preso i voti.

Da qua a qualche migliaia di anni, Isaac Asimov definirà la storia come una serie di crisi passeggere. La frequenza con la quale si ripetono queste crisi



può essere molto rapida, come abbiamo scoperto dopo aver lasciato i guaritori.

Ora è diventato buio. La vita notturna di Skara Brae fa sembrare il Central Park di New York un posto tranquillo. Quando siamo tornati a casa, Brian era morto e non c'era denaro a sufficienza per pagare la sua resurrezione. Quindi ora stiamo attendendo il domani e con esso la possibilità di rimettere le cose a posto. L'unico rumore che si sente è quello dell'affilatura delle armi. Beh, comunque, non pensavo di fare più di un pisolino. In questo posto c'è più di quello che appare a prima vista».

Proprio così. **The Bard's Tale** l'ultima creazione di quei pazzoidi di **Tass Time in Tonetown**, è il miglior gioco di ruolo per C64. I personaggi sono ben tratteggiati, i sistemi di combattimento e di magia intoccabili per la loro integrità interna e l'autenticità e la grafica sono eccezionali. Il fatto che usi un'intera compagnia di avventurieri con abilità "offerte dalla casa" invece che il solito personaggio singolo rende il gioco solitario più divertente di quanto potrebbe essere altrimenti.

Comunque, questo gioco è senza alcuna vergogna del genere "distruggi e ammazza" e uno dei suoi punti di forza è il combattimento stesso. Benché le azioni combinate di una compagnia possono implicare

strategie complesse, sono implementate abbastanza facilmente in modo sequenziale e a round separati. Prima dell'inizio di un round, cioè prima di procedere col gioco, il computer si accerta con un avvertimento su schermo che siate soddisfatti della scelta di azioni che i vostri personaggi devono eseguire. Quindi il combattimento viene descritto con una serie di messaggi che scorrono sullo schermo, nella finestra dei messaggi, illustrando dettagliatamente e in modo comprensibile l'esito. È così possibile anche per i principianti di questi giochi capire immediatamente cosa sta succedendo invece di trovarsi impelagati in un pantano di astratti meccanismi di gioco. In altre parole, è facile da giocare.

I personaggi che ho descritto sopra sono pre-generati e costituiscono un gruppo ideale per partire. Ad ogni modo, se il giocatore lo desidera, si possono creare personaggi originali. Gli Utenti Magici possono cambiare la loro specialità quando sono abbastanza esperti. Questo consente la ricerca di altri incantesimi e abilità che la compagnia troverà utilissime quando si avventurerà nei meandri del gioco. Un Utente Magico di livello e classe giusti può anche creare un personaggio illusorio che, se necessario, combatta per la compagnia. I combattenti

possono usare l'esperienza in più a loro vantaggio nei combattimenti, ma ciascun personaggio per salire di livello deve prima contattare la commissione di revisione e pagare per l'addestramento. Un'avventura in se stessa.

Il gioco è su due dischi con istruzioni complete e ben scritte e una mappa della città (che si rivela molto utile). Si raccomanda un disco extra per salvare i personaggi. Lo schermo è diviso in tre parti principali. Nella parte inferiore sono indicati tutti i personaggi della vostra compagnia con il loro status. Sulla destra c'è la finestra dei messaggi. Qui sono inoltre indicate le abilità e le armi/congegni in possesso di qualunque personaggio scegliate di visionare. La finestra a sinistra visualizza quello che sta davanti alla compagnia oppure l'immagine di uno dei personaggi. Quando i mostri attaccano, saranno loro ad essere visualizzati nella finestra.

Ci sono 128 tipi di mostri e alcuni di essi sono animati sullo schermo con grande effetto evocativo. I prestigiatori muovono le braccia, i lupi si guardano in giro con occhi incandescenti... Roba di prima! Un'intera facciata di un disco è occupata da almeno tre *dungeon*, ciascuno con sedici livelli. Se si aggiunge la città ci sono un mucchio di posti da esplorare.

Armerie, taverne e chiese di guaritori sono i luoghi principali della città da visitare, ma ve ne sono altri che spettano solo di essere scoperti. I palazzi hanno un aspetto esterno visibilmente diverso da quello di molti palazzi della città, per cui è solitamente facile dire se vale o no la pena entrare in un luogo. In effetti, si può entrare in qualunque palazzo della città, ma per la maggior parte saranno vuoti.

Il gioco, inoltre, contiene personaggi estremamente esperti e potenti. Il miglior personaggio della mia compagnia aveva una "classe armatura" di due punti, ma una foto dello schermo sulla confezione del

gioco rivela l'esistenza di un personaggio con classe nove. Ovviamente vi aspettano mostri più grossi e potenti. Questo fatto della "classe armatura" evidenzia un'imperfezione. L'intero sistema di gioco è altamente derivato da *Advanced Dungeons & Dragons*, ben-

ché vi siano anche molte cose di *Rune Quest II*. Un sistema più originale sarebbe potuto essere più interessante, ma questo qui serve ad illustrare che molti dei migliori aspetti dei giochi di ruolo possono essere trasportati su home computer.

The Bard's Tale è irresistibile e effettivamente veloce da giocare una volta che vi siete abituati ai comandi da tastiera. Ve ne sono molti ma non troppi da rendere il gioco complicato e questo è un pregio. Credo che questo gioco avrà più successo di molti suoi prede-

cessori. Ce n'è abbastanza da tenere impegnati per parecchi mesi, almeno. Ed è molto facile perdersi in Skara Brae...

Atmosfera 95%

Interazione 90%

Longevità 95%

Rapporto qualità/prezzo 94%

Giudizio globale 93%

EXPLORER

Edizioni Hobby, cassetta/rivista L. 10.000, N° 1. Per C64, MSX

Nella torre del Mago è arrivata una rivista di avventura su cassetta in italiano, intitolata **Explorer**.

Era accompagnata da un messaggio con il quale la redazione mi consigliava di essere benevolo nel mio giudizio, visto che è pubblicata dalle Edizioni Hobby, ovvero la stessa casa editrice di ZZAP!

Già vedo molti lettori sorridere sotto i baffi (o meglio, alla vostra età, sotto la peluria che cercate di spacciare per baffi), pensando che il Mago ascolterà certamente il consiglio datogli e canterà le lodi delle avventure contenute nella rivista-cassetta. Bene, sappiate che alla mia età ormai ho poco da perdere e quindi, come sempre, dirò quel che penso senza preoccuparmi delle conseguenze.

La cassetta contiene tre giochi, ciascuno con livello di difficoltà diverso, in versione per Commodore 64 e per MSX. Andando in ordine decrescente di difficoltà, i tre giochi si intitolano: **Terry Jones: L'occhio del Condor**, **Amos Newton** e **Roger Barrow: Il triangolo maledetto**.

Nel primo interpretate la parte di Terry Jones, un giovane studente di archeologia che decide di rubare il famoso gioiello Maya conosciuto come "Occhio del Condor", esposto al Museo di Antropologia e Storia del Rito. Suo zio, noto archeologo, gli aveva raccontato della leggenda del Dio Condor, la quale parlava di un tempio Maya nel cuore della jungla e della fortuna che avrebbe baciato in fronte colui che avesse ritrovato e ricollocato il gioiello nel suo luogo originale: cioè la testa del Dio. Attirato da questo miraggio di ricchezza, Jo-



nes progetta di rubare il gioiello, nonché l'unica copia del manoscritto del libro che suo zio aveva lasciato incompiuto, ora proprietà del Museo, e che riportava l'esatta ubicazione del tempio.

Amos Newton è un'avventura di genere fantascientifico. Amos è l'assistente del Prof. Baumbeker, il quale è misteriosamente scomparso proprio mentre stava lavorando al misterioso progetto Explorer. Nel laboratorio del professore, Amos trova la sua pipa ancora fumanata e una sfera di metallo lucidissimo, emanante una strana luce azzurra. Ascoltando una registrazione fatta dal professore, Amos capisce che quella sfera è la causa della sparizione di Baumbeker e decide di ripetere le stesse azioni eseguite dal professore, descritte nella registrazione stessa, per tentare di ritrovarlo. Si ritrova così in un'epoca futura, nel corpo di un essere extraterrestre del pianeta Klinhar di nome Tharon, e scopre il vero scopo dell'Explorer: aiutare esseri in pericolo prendendo temporaneamente il controllo del loro cervello! Klinhar è

stato infatti invaso da una razza colonizzatrice che intende ridurre i suoi abitanti in schiavitù: Amos/Tharon fa appena in tempo a rendersi conto di questa tragica realtà che si accorge di essere braccato da soldati terrestri intenzionati ad ucciderlo...

L'ultima avventura vi fa indossare i panni di Roger Barrow, un agente speciale dell'International Security Corps. In seguito ad un'ulteriore scomparsa di una nave nel maledetto Triangolo delle Bermuda e vista l'inutilità delle ricerche organizzate, viene deciso di mandare un agente come "esca" per attivare il fenomeno della "sparizione" di una barca a vela. Per compiere questa impresa era stato scelto l'agente più in gamba: Roger Barrow. Il suo compito: raccogliere informazioni sul fenomeno delle sparizioni. Nei panni di Barrow, ve ne state lì sulla vostra barca a vela ad attendere che succeda qualcosa, quando...

Queste, in breve, le trame su cui si basano i tre giochi. Non andiamo oltre anche perché c'è già una rivista che accompagna la cassetta spiegando

tutto quello che c'è da spiegare (e anche di più: nella rivista figura infatti una completa guida a come giocare gli *adventure*) ed è inutile che il Mago la riscriva un'altra volta. Veniamo quindi al giudizio critico sulle avventure.

Cominciamo col dire che i giochi sono in italiano e se questo vi sembra poco, continuate pure a consumarvi i polpastrelli sfogliando voluminosi dizionari di inglese.

In secondo luogo, le avventure per il C64 sono scritte in "puro" linguaggio macchina e questo conferisce velocità alla formazione delle immagini grafiche sullo schermo (cosa che non vi farà correre il rischio di farvi venire una barba come la mia attendendo che il computer disegni e ridisegni le immagini).

Per la stessa ragione, ma anche per evitare problemi di compatibilità, le versioni per MSX sono in basic e senza grafica. Ciò nonostante, a onore del vero, sono un po' lente nel rispondere ai comandi del giocatore.

Caricare i vari programmi per C64 è così semplice che potrebbe riuscire anche un'idiota. Ma soprattutto mi è piaciuta la speciale funzione di ricerca dell'avventura che volete giocare (ricordatevi che sono tre). Una volta fatto partire il registratore, si carica una prima parte del programma e poi sullo schermo appaiono i titoli delle tre avventure e il programma vi chiede quale volete giocare. A questo punto digitate il numero corrispondente e appare la scritta "Premi F.FWD". A voi basta eseguire il comando e il computer andrà a cercarsi da solo il punto di partenza del programma desiderato e quando l'avrà trovato vi avvertirà di Premere Stop e

quindi di schiacciare il tasto Play (ve l'ho detto che lo potrebbe caricare anche un'idiota, no?). Altrettanto non si può dire per le versioni per MSX che sono a caricamento sequenziale: quindi dovete segnare il numero dei giri e poi andarlo a cercare ogni volta che desiderate giocare la seconda o la terza avventura. Ma la cosa che più mi è piaciuta (e che denota che il programma è stato realizzato da qualcuno che gli adventure li gioca) è la funzione di salvataggio (anch'essa presente nelle soli versioni per C64) che vi consente di salvare il programma oltre che su cassetta (ovviamente) anche su disco e su RAM. Grazie a quest'ultima possibilità potete anche andarvi a cacciare nel peggiore dei guai, tanto ne verrete fuori facilmente. Nel caso moriate, digitate LOAD e alla

domanda del computer rispondete che volete caricare da RAM ed eccovi alla mossa precedente l'ultima (certo non molto azzeccata) e ricominciate di nuovo la vostra avventura senza dover ricaricare il tutto ogni volta. Una bella comodità, ve lo garantisco. Il parser sembra essere abbastanza completo e in grado di riconoscere un buon numero di parole e le risposte alle parole che non comprende sono date in modo chiaro ed inequivocabile, diverso da quelle date ad azioni che non si possono eseguire in quel dato momento: in questo modo non potrete avere dubbi sul perché non vi viene accettato un comando. Le avventure danno l'impressione di essere "testate" bene (anche se c'è qualche errore di ortografia che si sarebbe potuto evitare: in un'avventura per il C64 il computer

risponde: "Non vedi niente di interessante") e soprattutto prevedono anche diversi comandi o azioni inutili al fine del gioco ai quali vi risponde a proposito (a volte, con una punta di divertente ironia) e non con le solite e irritanti frasi negative generiche. Gli enigmi, infine, sono logici e quindi non vi costringono a trovare soluzioni assurde e/o ridicole. L'unico appunto che vorrei fare riguarda il fatto che certi comandi (ad es.: DECRIVI, SALVA, INVENTARIO), comprese le parole digitate male, sono considerati comandi attivi. In questo modo, quando vi trovate in situazioni drammatiche in cui il programma prevede un numero "x" di mosse prima di farvi fare una brutta fine, se chiedete l'inventario, questa vi verrà contata come mossa e questo

non mi sembra giusto. E fra l'altro può creare dei problemi. Se l'ultimissimo comando prima che, ad esempio, veniate divorati da degli squali è un SALVA su RAM, ogni volta che ricaricate da RAM vi ritroverete di nuovo al punto di prima: cioè verrete automaticamente divorati dagli squali, senza che possiate fare alcunché, dando vita ad un loop piuttosto fastidioso. Forse, per eccessivo orgoglio personale e per non voler dare l'impressione di essere di parte, sono stato troppo critico nei confronti di questi giochi, che sono tra i migliori (nella versione per C64) e i più ben fatti che si possano acquistare in Italia. E poi la funzione di salvataggio su RAM è così comoda che basterebbe lei da sola a giustificare il prezzo di copertina.

In questo numero non ci sono né la **Posta del Mago**, né i **Consigli**, né i **Contatti diretti** perché il Vostro Barbabianca ha voluto dedicare gran parte della sua rubrica alla pubblicazione di una soluzione che meritava anche più dello spazio che ho potuto concedergli. Credo che nessuno si possa lamentare di ciò. Ma se qualcuno volesse farlo, liberissimo. Come io sono libero di trasformarlo in un ranocchio (o ranocchia, nel caso si trattasse di una pulzella). Abracadabra!

ha inviato la soluzione di **Lords of Midnight** che potete leggere qui di seguito, ecco perché!! Come se non bastasse, Luca ha inviato anche la soluzione di **Doomdark's Revenge** (che, quasi sicuramente, pubblicherò nel prossimo numero)!! Onore, quindi, a questo Grande Condottiero, a cui va il ringraziamento di tutti gli spiriti liberi che combattono contro le malvagie forze di Doomdark.

— Come e perché può finire una partita Innanzi tutto bisogna dire che il gioco termina se si verifica una di queste quattro situazioni:
* Luxor e Morkin muoiono (vince Doomdark)
* La cittadella di Xajorkith cade nelle mani di Doomdark e Morkin muore (vince Doomdark)
* La Ice Crown viene distrutta (vincono i Free)

* La cittadella di Ushgarak cade nelle mani dei Free (vincono i Free)
Leggendo la rubrica dell'avventura (ZZAP! 5) ho trovato la richiesta d'aiuto di Michele Tognon, la quale mi ha stupito perché era una richiesta sbagliata. Infatti, se il Lord di Xajorkith muore non succede nulla! Anzi, lo si deve arruolare ed usare per difendere l'omonima cittadella insieme agli altri alleati. E poi, anche

ATTENZIONE! SOLUZIONI!

"Lords of Midnight"

Cari seguaci del Mago, vi chiedo di fare un inchino al Grande Stratega, nonché affezionato lettore di ZZAP!, Luca Massaron. Perché? Perché

COME RISOLVERE TLOM

Introduzione

TLOM è un gioco molto speciale che racchiude qualità inesistenti in altri programmi. Per il modo in cui è strutturato risulta quasi impossibile fornire una soluzione funzionante al 100%, quindi cercherò di spiegare come io l'ho risolto e come voi potrete utilizzare tale conoscenza a vostro vantaggio.



se il nemico prende la cittadella, ma Morkin è vivo, il gioco continua ed è completamente risolvibile.

Quindi per vincere bisogna:

* Mantenere in vita Morkin e Luxor

* Difendere Xajorkith

* Conquistare Ushgarak

* Distruggere la Ice Crown

Vediamo quindi singolarmente ciascuna di queste quattro condizioni.

Come mantenere in vita Morkin e Luxor

È questo uno degli aspetti più importanti del gioco. Tenere in vita Luxor non è un problema: se non ha un esercito basta tenerlo nascosto usando l'opzione HIDE; altrimenti, basta farlo viaggiare in compagnia di qualche alleato (meglio se sono 10 o 15). Tenere in vita Morkin è molto più complicato poiché, oltre al fatto che è debole e che non può disporre di uomini, ha sempre, fin dall'inizio, un esercito di Doomdark alle calcagna. L'unico sistema per mantenerlo in vita è quindi quello di fargli attraversare zone deserte, fuori dalla portata dei forti di Doomdark, e di farlo accompagnare da Rothron e Corleth.

Poniamo infatti che un esercito insegue Morkin: facendogli andare incontro ad affrontarlo uno dei suoi accompagnatori se ne rallenterà l'avanzata. L'accompagnatore morirà, ma Morkin riuscirà ad allontanarsi, guadagnando qualche giorno di vantaggio.

Come difendere la cittadella di Xajorkith

Per spiegare qual'è il modo migliore per difendere Xajorkith devo spiegare come si comportano i guerrieri di Doomdark, e per far ciò mi avvarrò di un paragone.

Immaginate che gli eserciti di Doomdark siano delle biglie di vetro e che i vostri alleati siano degli ostacoli sparsi su un piano inclinato che rappresenti la terra di Midnight. Ora, se fate rotolare dall'alto del piano le biglie, vedrete che prima si distanziano, poi si raggruppano sugli ostacoli e, infine, giungono tutte insieme in fondo al piano dove, idealmente, si trova Xajorkith. Se voi lasciate i soldati della libertà nei loro forti, gli eserciti di Doomdark arriveranno a Xajorkith tutti insieme, eliminando ogni possibilità di vit-

toria. Ma se fate uscire i vostri alleati dai loro forti e li portate a Xajorkith, le truppe di Doomdark arriverebbero scaglionate.

Quindi dopo aver agevolato il loro passaggio ed aver raggruppato un forte esercito a Xajorkith, non dovrete avere problemi di sorta. Ricordate però che quando arriveranno i primi nemici a Xajorkith non dovete assolutamente attaccarli ma statevene al sicuro nella cittadella finché tutti i nemici non sono stati sbaragliati. Infatti, se avete un esercito sufficientemente numeroso (minimo 5000 uomini, esclusa la cittadella e Lord di Xajorkith), dovrete sconfiggere senza problemi un esercito di oltre 70 mila uomini!

Ovviamente non in una sola notte, ma in qualche centinaio di giorni: comunque, ci assicuro che se seguirete il mio consiglio potrete anche distruggere 6000 nemici in una notte senza perderne nessuno, semplicemente standovene nella cittadella di Xajorkith.

Come conquistare Ushgarak

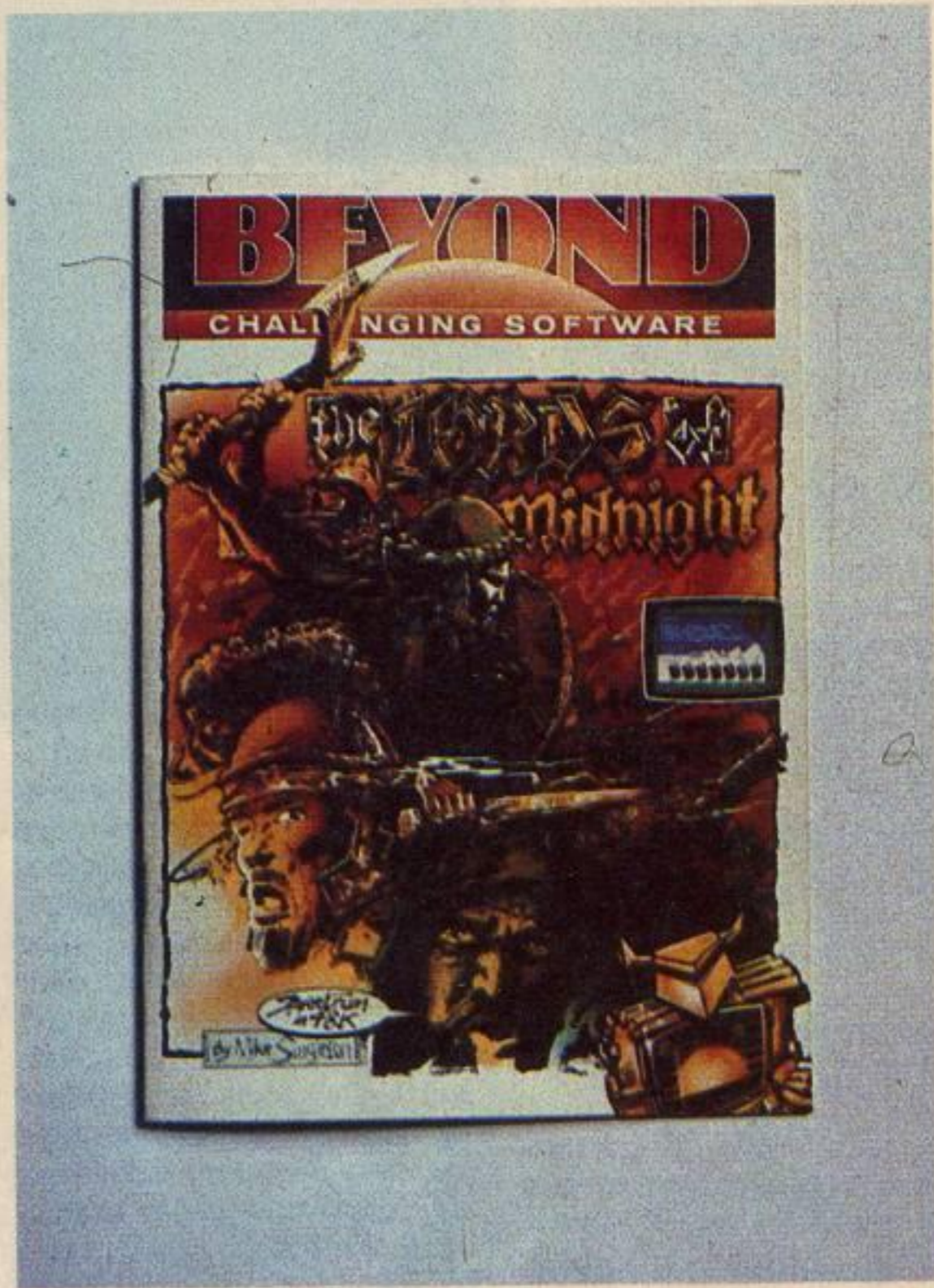
Per conquistare Ushgarak bisogna disporre di un esercito di almeno 7000 uomini e dirigerlo in modo compatto verso l'obiettivo. La cittadella di Ushgarak è circondata da montagne e per raggiungerla si devono attraversare due valichi. Più facile dirlo che farlo. Infatti, a guardia dei valichi, si sono due agguerrite cittadelle e talvolta si possono incontrare anche degli eserciti. Non solo. Ushgarak ha una "guarnigione" di circa 4 mila uomini ed è circondata da 4 o 5 eserciti. Nella piana di Ushgarak c'è infine un'altra cittadella altrettanto agguerrita.

Anche se con il vostro esercito riuscite a valicare le montagne e attaccate Ushgarak, perdereste la guerra in due giorni.

Infatti, gli eserciti che stazionano nelle vicinanze di Ushgarak accorrerebbero il suo aiuto e altrettanto farebbero le tre cittadelle (inviando ciascuna 2-3 mila uomini).

Cosa fare allora? Il trucco c'è, non preoccupatevi.

Se prima di avvicinarvi a Ushgarak attaccate con il vostro esercito altri obiettivi che si trovano al di là delle montagne (ad es. la cittadella di Gorth) Doomdark, preoccupato per la perdita delle posta-



zioni precedentemente conquistate, invierà alcuni eserciti per tenarne la riconquista. Così più obiettivi attaccherete, più sguarnirete il complesso di Ushgarak.

Fatto ciò, attaccate prima le due cittadelle a guardia dei valichi e gli eserciti che si trovano al loro interno, poi entrate nella piana dove si trova Ushgarak e dividete in due l'esercito: una parte di 2000 uomini ad attaccare l'altra cittadella e gli altri ad attaccare prima gli eserciti che circondano Ushgarak e poi Ushgarak stessa.

Sono certo che se seguirete questa strategia riuscirete certamente a conquistare questo difficile obiettivo.

Come distruggere la Ice Crown

Se cercate di risolvere il gioco in questo modo, che a prima vista può sembrare più facile, dovrete trovare la Ice Crown, superare le trappole preparate da Doomdark e poi portarla da qualcuno che la possa distruggere poiché Morkin può prenderla ma non distruggerla.

La Ice Crown si trova nel posto più ovvio della terra di

Midnight ma anche nel più pericoloso: nella piana di Ushgarak, in una torre nella foresta. La cosa più difficile da fare è quindi prenderla e poi andarsene da quell'inferno, ma di questo parlerò più ampiamente in seguito, ora voglio spiegarvi come distruggere la Ice Crown.

Dopo averla presa dovete infatti portarla da qualcuno che la possa distruggere e cioè Lorgrin the Wise, Fawkrin the Skulkrin e Farflame the Dragonlord, oppure potete gettarla nel lago Mirrow. Di solito, io la porto da Lorgrin the Wise, ma potete andare da chi volete. Purtroppo non posso essere di gran aiuto nell'indicarvi dove trovare questi personaggi, quindi dovete cercarveli da soli.

Posso solo darvi queste indicazioni:

— Lorgrin sta in una torre, situata in una piana che si trova in una rientranza dei Forzen Gates a nord-est di Ushgarak; Farflame si trova nella piana di Dodrak e muore dopo appena cinque giorni dall'inizio del gioco. Se volete servirvi di lui, vi consiglio di arruolarlo

subito prima che Doomdark lo uccida.

Farflame è il più potente dei suoi avversari: può percorrere ben 15 locazioni in un giorno e, se attaccato, può uccidere anche 500 uomini in una notte;

— Il lago Mirro si trova nella zona omonima.

Parliamo di strategia

Ora che sapete come risolvere e far continuare il gioco, resta il problema di come utilizzare tali conoscenze nelle vostre partite. Scegliete come volete risolvere il gioco e leggete quindi il "paragrafo" relativo. Non prima; però, di aver letto la strategia iniziale da cui dipartono le due soluzioni finali.

Strategia iniziale

(valida per entrambe le soluzioni)

All'inizio, vi consiglio di cercare di raggruppare più alleati possibile dividendo Rorthon, Corleth, Morkin e Luxor. Non disperatevi se le prime volte, a causa degli eserciti nemici, non andrà tutto per il meglio, ma cercate d'imparare dai vostri errori. Solo così potrete trovare il percorso migliore da far seguire ai quattro personaggi per raggruppare sufficienti eserciti.

Dopo di che, dovete portare tutti gli alleati — e Luxor, Morkin, Rorthon e Corleth — nella città di Xajorkith e seguire i suggerimenti suddetti. Passati circa 170 giorni non dovrebbero più arrivare nemici a Xajorkith.

A questo punto, lasciate qualche soldato nel forte (per qualunque evenienza) e fate marciare il vostro esercito in modo compatto. Dovete sapere che i soldati di Doomdark non sempre distruggono tutto ciò che incontrano e spesso tralasciamo le cittadelle o i forti più distanti dal loro tragitto. Basta allora fare un piccolo giro per la terra di Midnight, assalendo le cittadelle e i forti conquistati dal nemico, e cercando bene potrete trovare più alleati vivi che nemici. Le cittadelle o i forti dei Free si trovano specialmente nelle foreste e nelle pianure a nord-est di Xa-

jorkith.

Quando ritenete di avere forze sufficienti per sfidare Ushgarak, potete cominciare ad avviarvi in direzione della cittadella nemica. Giunti in prossimità di uno dei due valichi che danno accesso alla piana di Ushgarak, dovrete decidere che soluzione scegliere.

Se puntate alla conquista di Ushgarak, seguite le indicazioni date precedentemente.

Se volete distruggere la Ice Crown, non dovrete far altro che creare un diversivo con l'esercito degli alleati: sfondate tutte le difese e attaccate Ushgarak. Mentre si svolgeranno i combattimenti (che potrebbero essere a vostro favore, sebbene la tattica non sia delle migliori), mandate Morkin, con una piccola scorta di 2-3 alleati, nella foresta di Coom. Al centro della foresta c'è una torre e lì, se usate il comando SEEK con Morkin, troverete la Corona di Ghiaccio, che potrete distruggere come ho già detto.

Consigli finali

— Per avere più potere ed eliminare così con facilità e sicu-

rezza gli esseri che si incontrano durante il gioco (lupi o draghi) basta avere una spada (sword). Le spade si trovano quasi dappertutto — basta cercarle — e sono contraddistinte da speciali proprietà che permettono di sapere quali esseri possono sicuramente uccidere.

— In ogni forte c'è sempre possibilità di ristoro ma, come tutti gli altri luoghi della terra di Midnight (torri, pietre, laghi, ecc.), ve ne potete servire una sola volta.

— Talvolta si possono incontrare difficoltà nell'arruolare alleati: spesso, addirittura, non compare neanche l'opzione apposita. Perché? Semplice. Perché non possono venire arruolati da quel personaggio o perché non è un loro parente (osservate gli stemmi) o perché non si fidano. Comunque, posso dire che ogni personaggio può essere arruolato da uno dei quattro di partenza.

Di solito Luxor è il più ubbidito, Morkin il meno. Per ovviare a questo inconveniente si può farli viaggiare insieme oppure fare delle prove e stilare

delle tabelle come questa:

Lord di Gard: arruolabile da...

Lord di Xajorkith: arruolabile da...

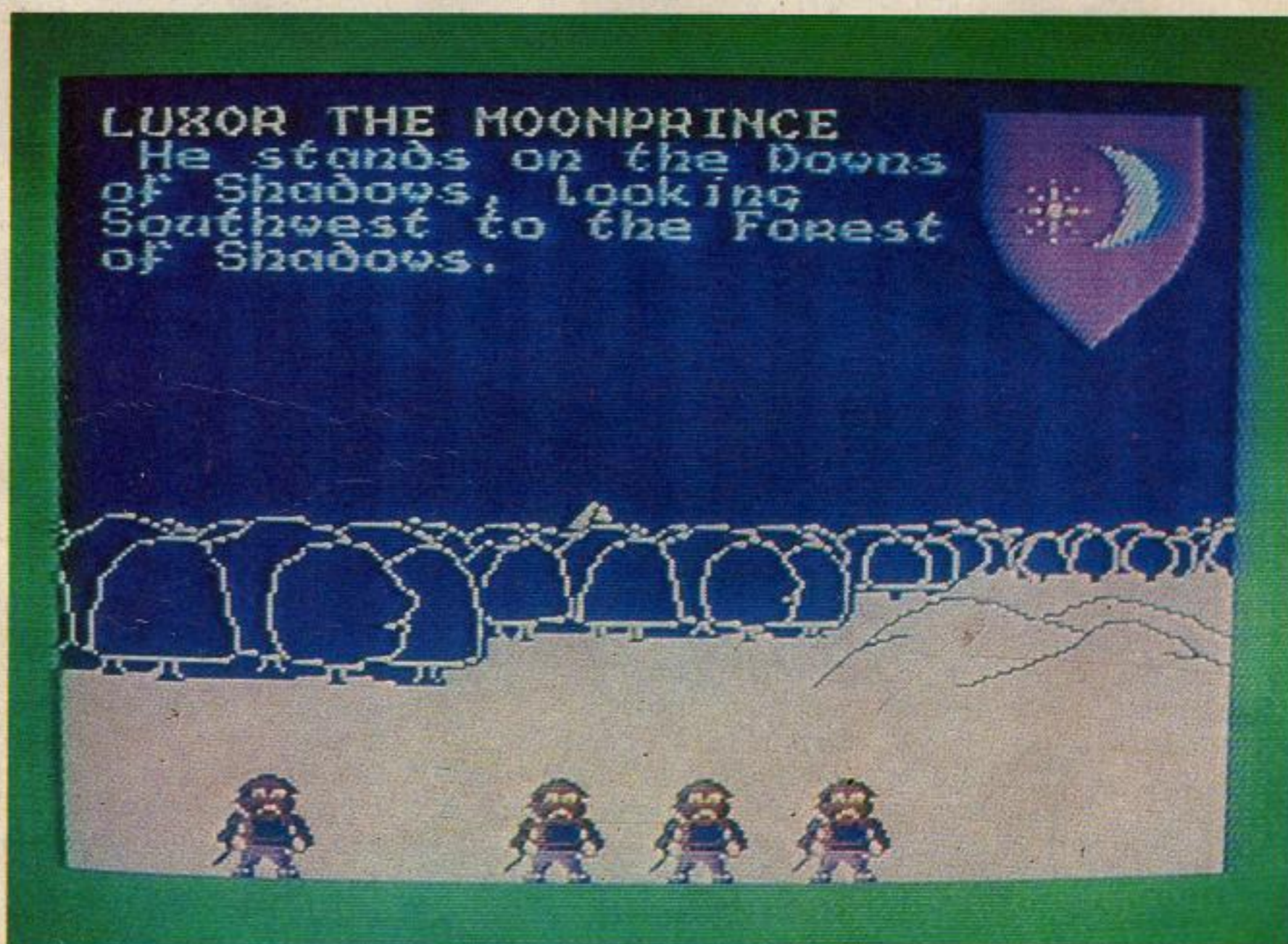
Lagrin the Wise: arruolabile da...

Penso di avervi dato sufficienti consigli per poter risolvere TLOM e spero che vi riusciate presto.

Luca Massaron

Penso proprio di sì, Luca. Dal Mago e da tutti i lettori di ZZAP! un grazie di tutto cuore. A morte Doomdark e i suoi scagnozzi!

P.S. Luca chiede al Mago che ne è successo del terzo episodio della trilogia di Doomdark, *Eye of the Moon*. Dopo tutto quello che ha fatto non posso deluderlo ed ecco quindi la mia risposta. "Caro Luca, difficile dirlo, perché la Beyond ha chiuso i battenti e non si sa bene di chi siano i diritti né se Mike Singleton ci stia lavorando. Ci è comunque giunta voce che l'87 potrebbe essere l'anno fatidico e chissà che *Eye of the Moon* figuri come Gioco Caldo o Medaglia d'Oro in uno dei prossimi numeri di ZZAP!





Commodore 64/128

MSX

Atari 130/800

Spectrum 48/128

Table listing Commodore 64/128 software titles, publisher, and price.

Table listing MSX software titles, publisher, and price.

Table listing Atari 130/800 software titles, publisher, and price.

Table listing Spectrum 48/128 software titles, publisher, and price.

Commodore 16

Atari ST

Table listing Commodore 16 software titles, publisher, and price.

Table listing Atari ST software titles, publisher, and price.

Commodore Amiga

Table listing Commodore Amiga software titles, publisher, and price.

Amstrad CPC 464

Table listing Amstrad CPC 464 software titles, publisher, and price.

Questi sono solo alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo. Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: (02) 463659 dalle 14,30 alle 18,00.

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Table for ordering items, including columns for CODICE, TIPO DI COMPUTER, and PREZZO.

SPESA POSTALI TOTALE L. 4.000

Ordine minimo L. 20.000

Pagherò in contrassegno

Cognome

Nome

Via

Città Cap. Prov.

Firma (se minorenni quella di un genitore)

Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) a cui sei interessato, staccalo dal catalogo e spedisilo in busta chiusa a:

Lago div. Soft Mail, v.le Masia 79, 22100 Como

IL MONDO IN LINEA

Da oggi anche l'Italia ha la sua banca dati-
rete per home computer: si chiama Lasernet
800. Riccardo Albini scopre tutto quello che
c'è da sapere per abbonarsi e collegarsi in
linea con il mondo.

Al suo apparire, l'home computer fu considerato lo strumento che avrebbe permesso ai giovani di vivere la transizione tra la realtà odierna e quella futura dominata, in qualunque settore, dal computer. Il computer divenne il "regalo intelligente" per qualunque occasione: compleanno, Natale, promozione e divertimento. Molti adulti "criticatutto" cominciarono a vederlo come una macchina infernale che spingeva i giovani all'isolamento, al rapporto monomaniaco con la macchina, facendogli così abbandonare i rapporti di socialità con i propri coetanei e qualunque interesse che non fosse lo smanettamento di un joystick.

Come al solito, la realtà è lontana da queste esagerazioni e dipende dall'uso che si fa del computer. Per ogni monomaniaco, ci sono decine di giovani che si conoscono, si incontrano, fanno amicizia e socializzano per scambiarsi idee, consigli e altro su come giocare (se non si gioca quando si è giovani, quando lo si fa?), programmare e ricavarne il massimo dal proprio computer.

Fino ad oggi (almeno in Italia, ndr) era lui il limitato, era lui che non poteva comunicare con i suoi "simili".

Fino ad oggi, perché ora anche il computer può dialogare con i suoi simili e con i meno simili.

Il 3 dicembre scorso è infatti stato presentato alla stampa un nuovo servizio, chiamato Lasernet 800, espressamente dedicato a coloro che possiedono un home computer, che consente di collegarsi, via telefono, con un banca dati e con altri utenti di home computer, qualunque sia il computer posseduto. Lasernet 800 fa capo alla società Lasernet srl, fondata da Simone Majocchi, ventiduenne, già ideatore della prima rivista italiana su cassetta, RUN, e nasce col concorso della SIP e della società inglese Telemat Ltd, che gestisce il servizio al mondo *on-line* per computer da casa, nato nel marzo 1983.

L'idea e la tecnologia di Lasernet sono state entrambe acquisite da Micronet e il servizio, modellato sulla stessa struttura di Micronet, si basa quindi sull'esperienza di tre anni fatta dalla Tele-



map. Anche qui il servizio utilizza la rete telefonica nazionale, e più in particolare la rete videotex, battezzata dalla SIP col nome di Videotel.

Secondo i suoi stessi ideatori, sono tre gli aspetti chiave di Lasernet: *home entertainment, communication e telesoftware*. Vediamoli uno ad uno.

Home entertainment

Questa è la sezione informativa del servizio Lasernet, il naturale prolungamento, secondo Majocchi, di quello che fu RUN, con il vantaggio del "tempo reale" offerto dalla telematica. Le notizie dal mondo, i Microbase ed i corsi (settorializzati per computer) occupano il 70% dell'intero Database di Lasernet. Attualmente, il Database supera, a detta di Lasernet, le 2800 pagine e dovrebbe raggiungere nel giro di sei mesi un volume di oltre 6000 pagine.

Communication

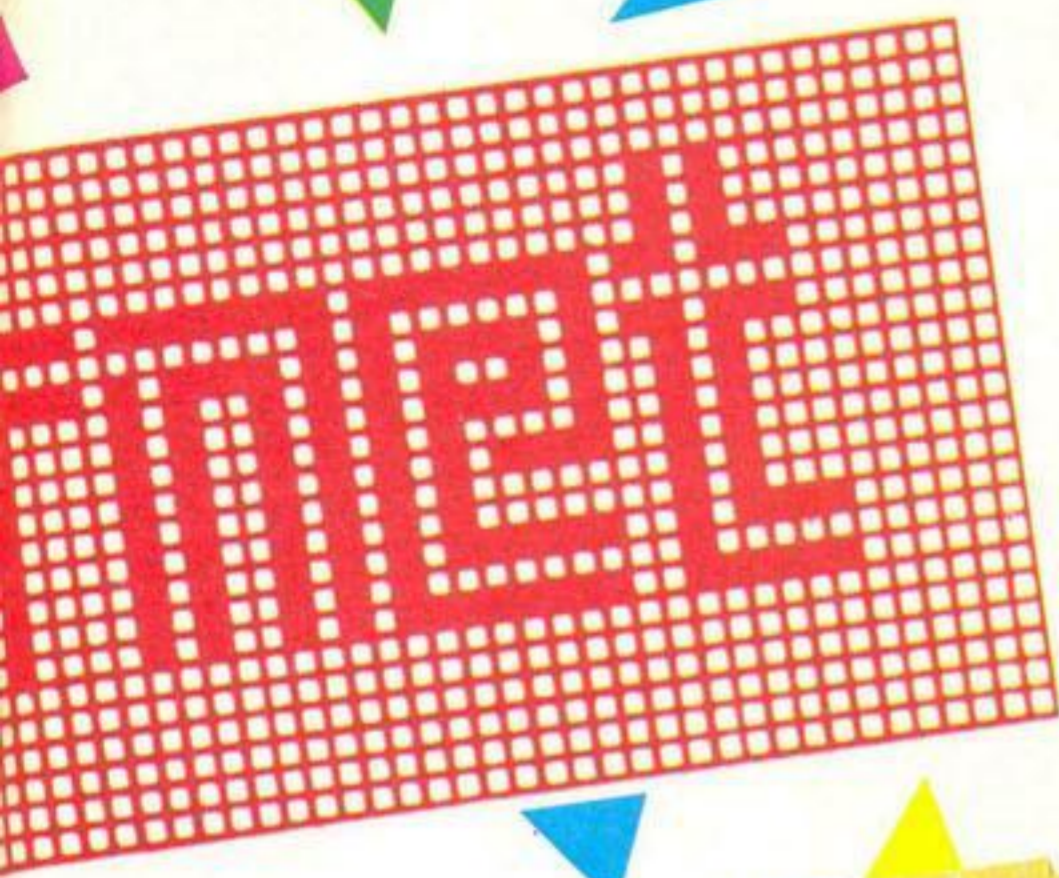
Con Lasernet è possibile comunicare elettronicamente con altri utenti. I servizi comunicativi di Lasernet sono quattro: la Posta, per comunicare con Lasernet stessa, il Mercatino per gli scambi e la compravendita, i Messag-

gi ovvero la "posta elettronica che consente i contatti personali tra utenti e la Chatline, definita il «salotto telematico», che consente la comunicazione in diretta con tutti gli altri utenti collegati in quel momento. Per ragioni di costi, la ChatLine funziona nelle ore serali-notturne nei giorni feriali e di pomeriggio (14-18.30) la domenica.

Telesoftware

Lasernet offre infine dei programmi gioco o d'utilità a cui l'utente può accedere in ogni momento. L'archivio Telesoftware prevede la continua disponibilità di otto giochi e otto utilità, rinnovati settimanalmente in ragione di quattro programmi e quattro utilità. I programmi vengono caricati grazie a procedure automatizzate e sono, al termine del *downloading*, registrabili su nastro o disco a seconda della memoria di massa di cui dispone l'utente. I programmi proposti sono pubblicati su licenza di Micronet 800 e, a detta di Lasernet, sono tutti originali (cioè mai visti) per il mercato italiano. Infine, Lasernet 800 propone altre "situazioni telesoftware" quali i Top Screen, cioè una schermata fissa dei giochi su cassetta in commercio, ma attualmente è disponibile soltanto per i giochi compatibili con lo Spectrum.





COMPATIBILITÀ

Lo standard Videotex (in Italia Videotel, in Gran Bretagna Prestel, in Olanda Viditel, ecc.) è diffuso a livello internazionale. Il sistema prevede pagine da ventiquattro righe su quaranta colonne, sette colori di testo (escluso il nero) ed otto colori di sfondo (nero compreso) con la possibilità di flash, grafica a mosaico su una matrice di due per tre pixel a carattere. Un formato quindi facilmente

riproducibile con tutti gli home computer sul mercato ed è addirittura "di serie" sui computer Prodest PC 128 e Acorn.

La Lasenet dispone attualmente di pacchetti in *firmware* (ROM) o software (su disco) per Amiga 1000, Amstrad CPC e PC, Atari ST, BBC, Commodore 64/128, IBM PC, Olivetti M24 e Prodest PC 128S, QL Sinclair, ZX Spectrum 16K, 48K, Plus e Plus2.

PRONTO, 165?

Essendo Lasenet 800 un servizio che "viaggia" sulla rete Videotel, è necessario telefonare al 165 per collegarsi. Attualmente soltanto 15 città sono collegate al 165 in linea urbana, quindi chi abita in queste città o in comuni ad esse circostanti può accedere direttamente in ta-

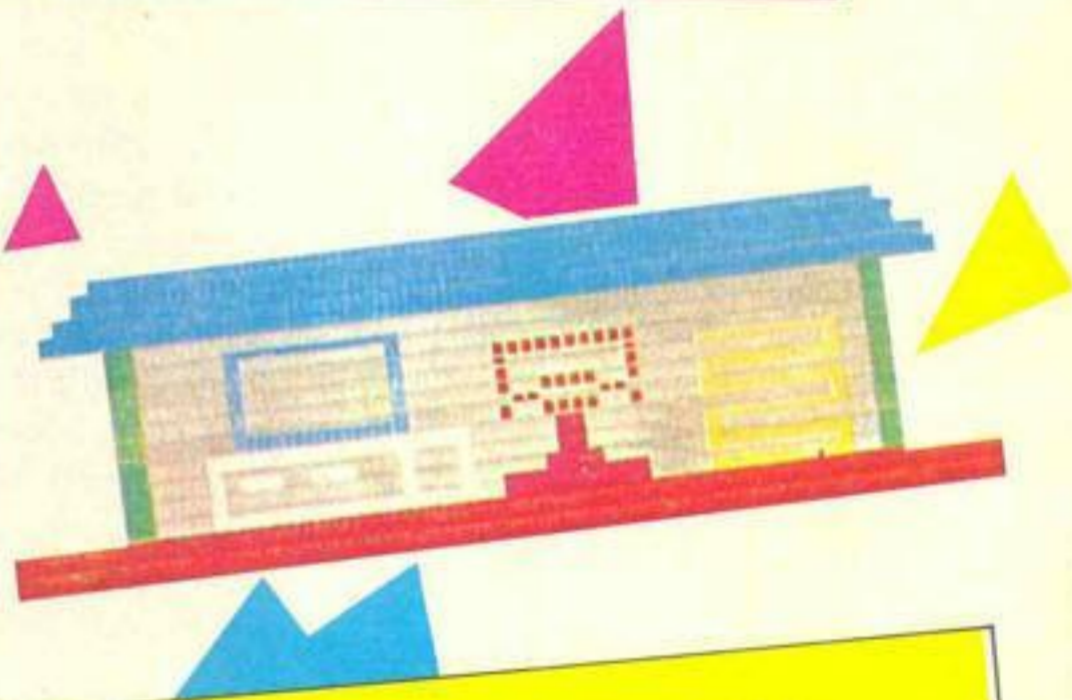
riffa a scatto urbano. Gli altri sono soggetti alla tariffa della teleselezione per raggiungere telefonicamente la città collegata più vicina. La SIP ha comunque annunciato che entro la fine della primavera prossima il collegamento Videotel a tariffa urbana verrà allargato ad altre diciotto città.

Al momento solo Amstrad CPC, BBC, Commodore 64/128, Prodest 128S e ZX Spectrum sono abilitati al Telesoftware. Per le altre macchine, la Lasenet non prevede di proporre alcun Telesoftware, a causa delle dimensioni dei programmi che rendono eccessivamente lungo il tempo di caricamento. Infatti, fino a dimensioni di 64K si ha un tempo di caricamento definito "ragionevole" (massimo cinque minuti). Per macchine più grosse, in cui l'unica memoria di massa è il disco, ci si verrebbe infatti a trovare in una situazione anomala, dai tempi di caricamento eccessivi (dai 10 ai 20 minuti).



PER SAPERNE DI PIÙ

Chi desidera ulteriori informazioni o dimostrazioni del servizio può rivolgersi alla:
Lasenet srl.
Via Gustavo Modena, 9
20129 MILANO
Tel.: 02/2719449-200201 (orario d'ufficio)



QUANTO COSTA?

Ecco le combinazioni d'abbonamento proposte agli utenti dalla Lasenet 800.

Per chi non ha l'adattatore:

STARTER PACK A	L.340.000
Adattatore con software	L.170.000
Accesso a Lasenet 800 per 12 mesi	L.120.000
Concessione Ministeriale annuale	L. 50.000
STARTER PACK B	L.256.000
Adattatore con software	L.170.000
Accesso a Lasenet 800 per 3 mesi	L. 36.000

Concessione Ministeriale annuale

L. 50.000

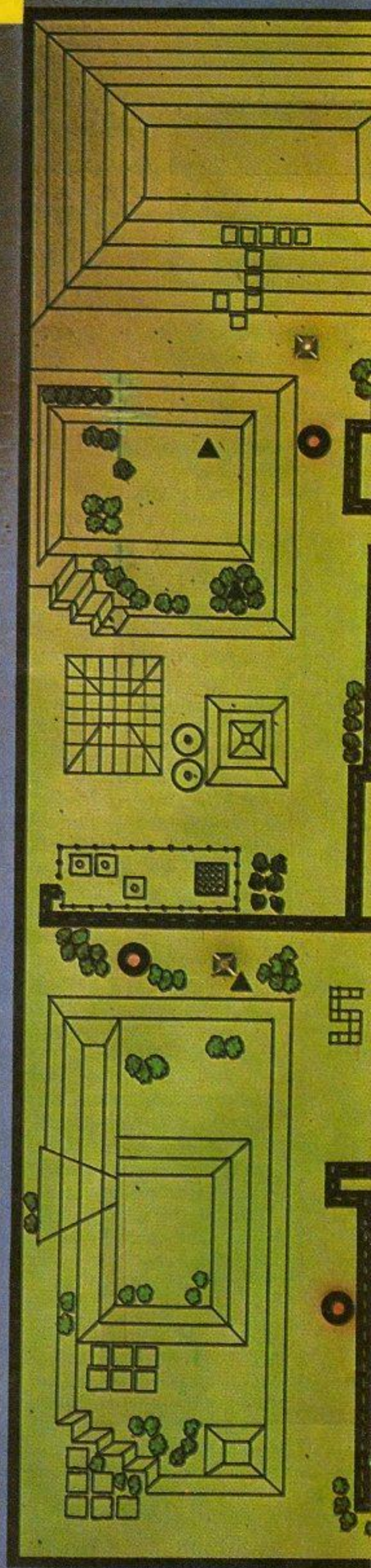
Per chi ha già l'adattatore:

STARTER PACK C	L.170.000
Accesso a Lasenet 800 12 mesi	L.120.000
Concessione Ministeriale annuale	L. 50.000
STARTER PACK D	L. 86.000
Accesso a Lasenet 800 per 3 mesi	L. 36.000
Concessione Ministeriale annuale	L. 50.000

N.B. Ai costi su indicati bisogna aggiungere le spettanze Videotel che verranno addebitate direttamente sulla bolletta a scadenza trimestrale e che si aggirano (per la tariffa urbana) sulle 150 lire per ogni 3 o 9 minuti, a seconda della fascia oraria in cui ci si collega. Ipotizzando un uso quotidiano del servizio di circa 10 minuti (che rappresenta un utilizzo del servizio molto ridotto e quindi abbastanza improbabile), in fascia oraria serale alla tariffa di 150 lire ogni 3 minuti, si ha per primo anno una spesa (tutto compreso) di circa 40.000 lire al mese; per gli anni successivi la spesa scende a circa 25.000 al mese.



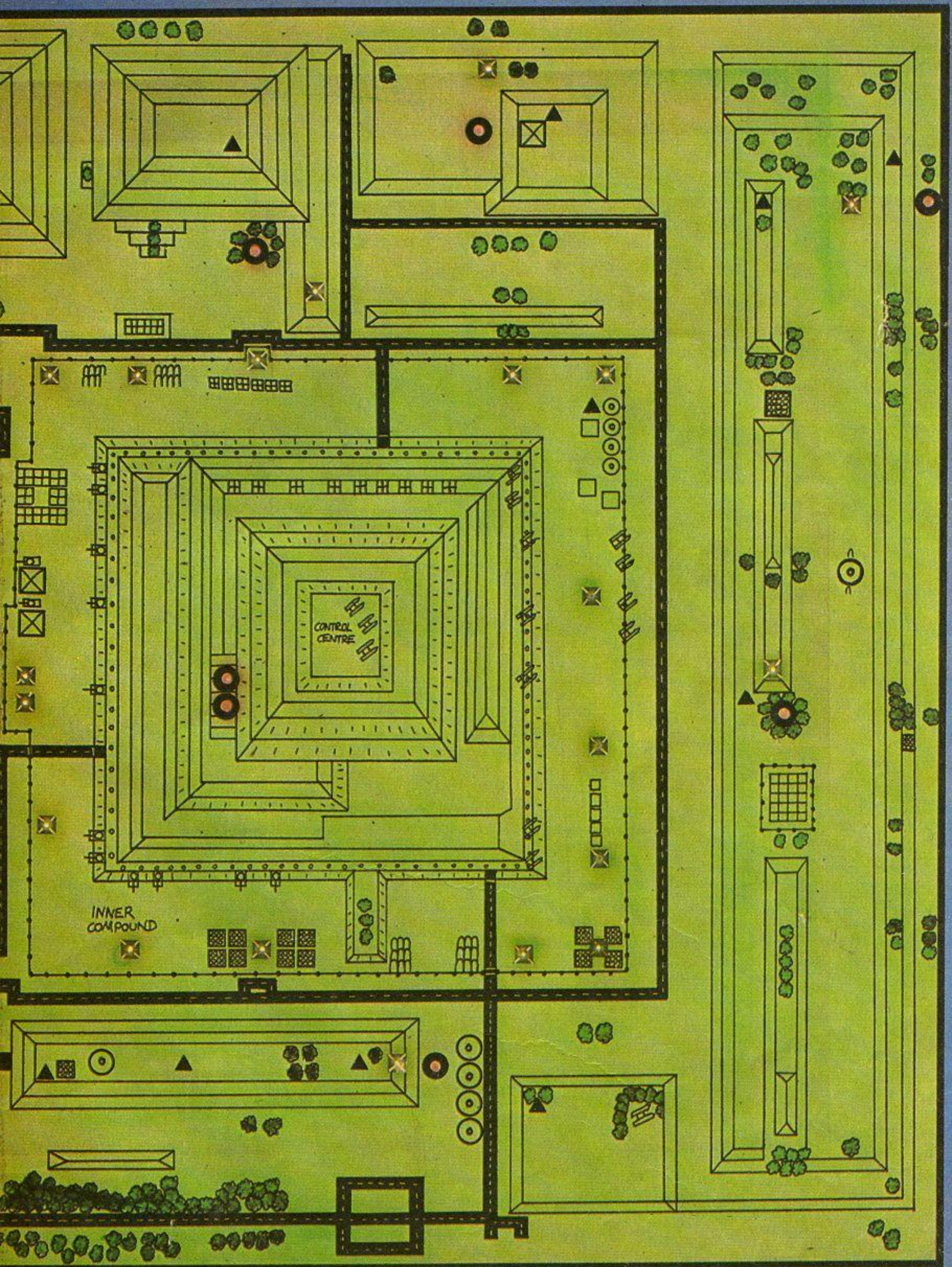
GLIDER RIDER



KEY:

MAP COMPILED BY JIMIE HUGGET/PETE ROE.

	- HILL		- WINDOWS + CONCRETE SHELTER		- AMMO DUMP
	- ROAD		- FENCE		- SHELTERS
	- REACTOR		- TREES		- GATE
	- LASERS		- TANKS		- BOMB PROOF CONCRETE
	- LASER CONTROL PYLON		- BLOCKADES		- CONCRETE BLOCK
			- MISSILES		



FLASH FIRE

IL JOYSTICK per chi ha la mano «pesante»

- ★ PRECISO
- ★ AFFIDABILE
- ★ ROBUSTO

Disponibile nei modelli:

- a lamelle
- a microswitch
- autofuoco



FLASH FIRE è disponibile presso tutti i distributori autorizzati

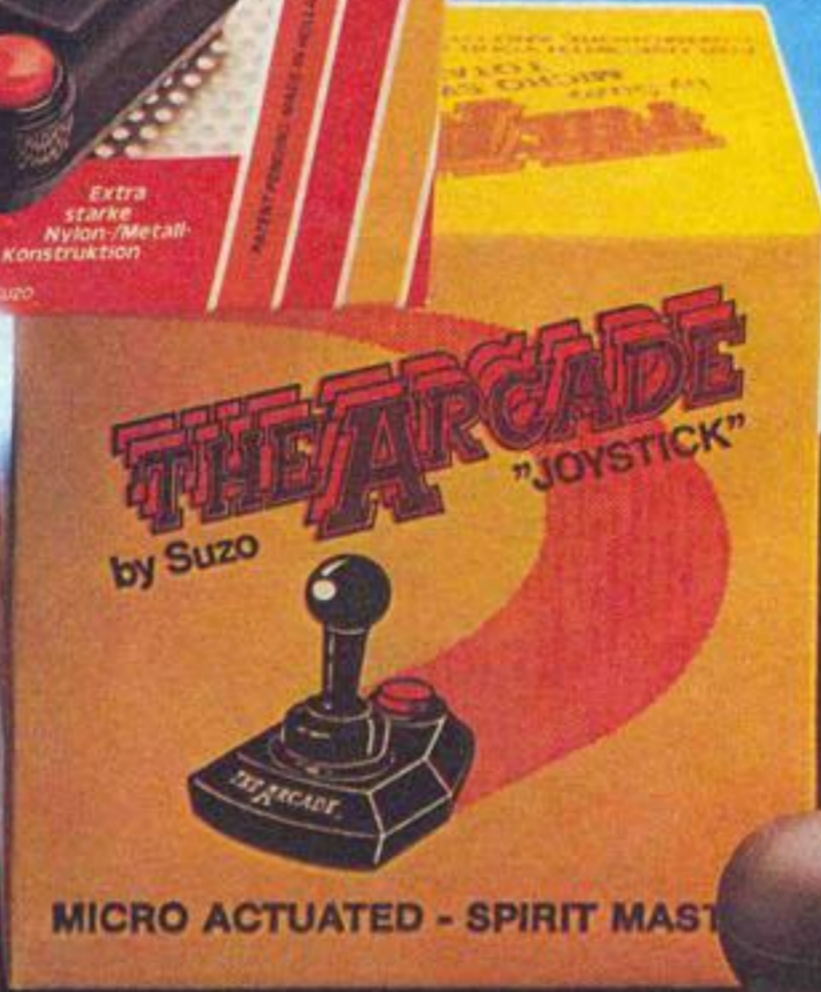
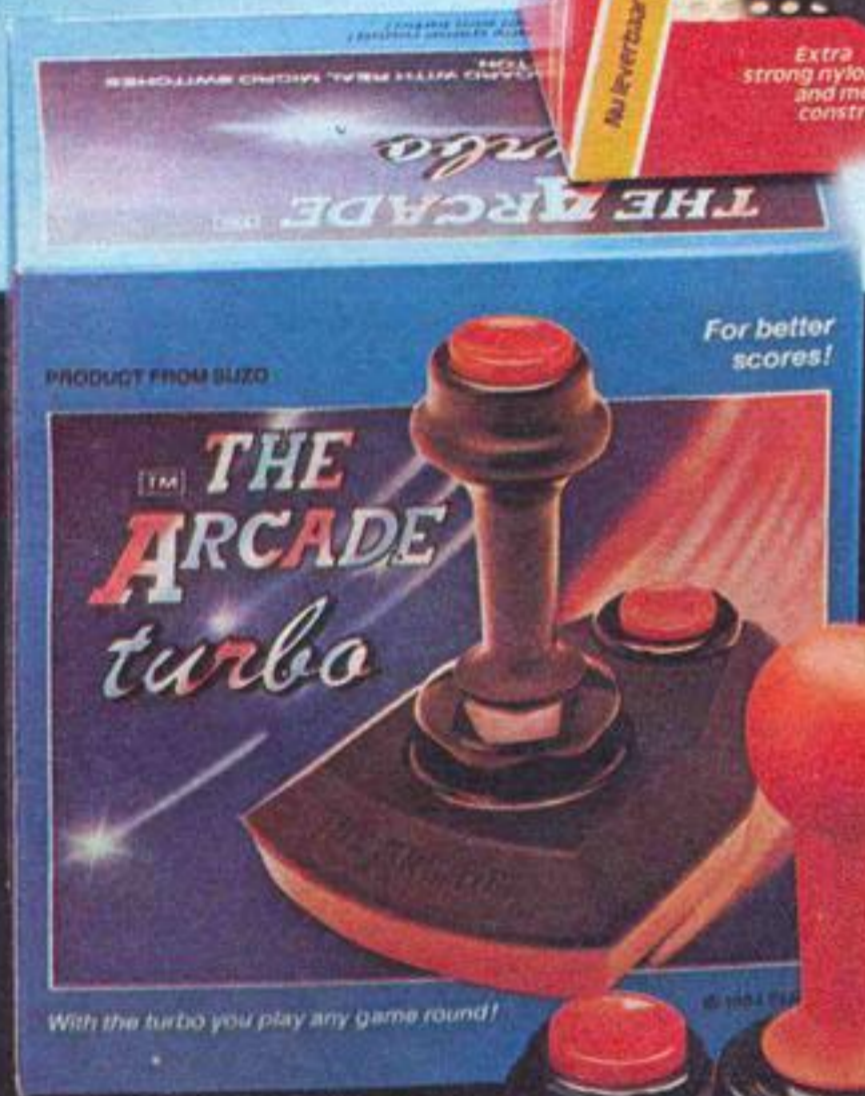
È un'esclusiva **MASTERTRONIC/SOFT CENTER** - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

SOFT
center

THE ARCADE

La nuova generazione di joystick

- Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità
- Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.
- garanzia 12 mesi



SUZO

SOFT center

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

BRONX

(TAITO 1986)

In questi ultimi tempi, uno dei videogiochi che ha avuto più successo, soprattutto dal punto di vista degli incassi, è stato N.Y. CAPTOR, da noi presentato sul numero 3 di ZZAP!, diffusissimo col nome di COLT 86, che è una sua modifica più difficile (tanto difficile che non si è ancora capito come si possa evitare l'uscita di donne e banditi insieme negli "SPOT" dei grattacieli, il che causa ineluttabilmente la perdita di una pistola!). Il suo successo è stato talmente forte che ha causato addirittura un ritorno di interesse anche per altri videogiochi di tiro al bersaglio con del tutto nuovi, quali CROSS-BOW e CHEYENNE, per

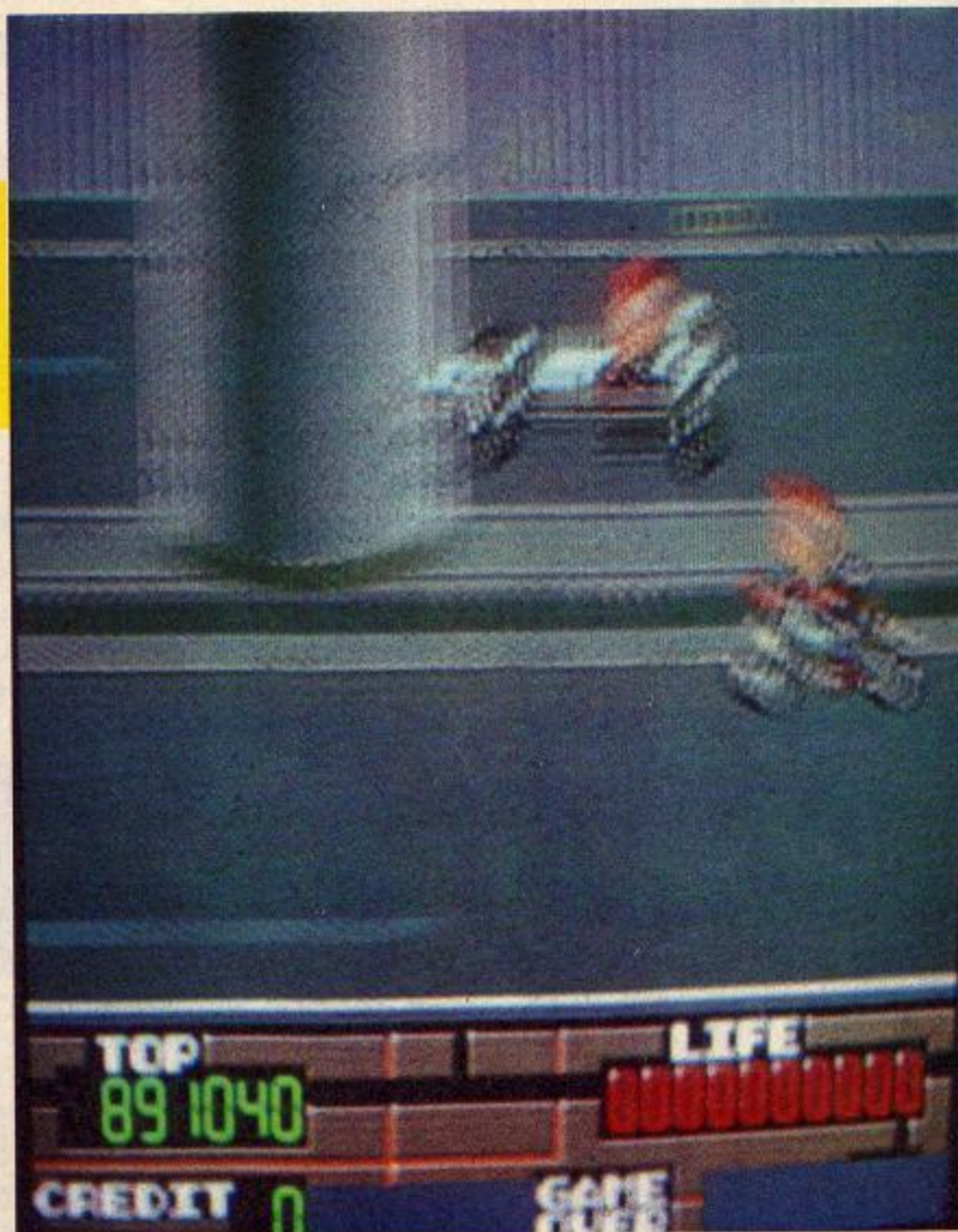
tempo saprà dire se ciò basterà per ripetere il successo del suo predecessore, per il semplice fatto che è sempre comparso "dopo", e quindi non ha più il sapore della novità assoluta.

L'azione di BRONX si svolge in un'epoca probabilmente post-guerra nucleare, almeno a giudicare dalle macerie disseminate qua e là nei vari SPOT. Ma anche dopo la catastrofe nucleare, non cambiano le cose sulla terra: introdotto il gettone, possiamo infatti vedere l'antefatto di tutta la vicenda, ovvero il rapimento della nostra "bella" (o presunta tale) da parte di una banda di teppisti motorizzati, una sorta di mutazione dei punk dei giorni no-



esempio, un po' come era accaduto con WORLD CUP, che aveva invogliato ancora a giocare con DRIBBLING. Era quindi inevitabile che prima o poi ci sarebbe stato un seguito, come è di moda tra i film di gran successo; ma contrariamente al solito, una volta tanto la "seconda parte" è migliore della prima: BRONX è sicuramente più bello, più vario e più difficile di COLT 86, ma solo il

stri. Il primo SPOT ci vede quindi protagonisti nella stessa strada sopraelevata a due corsie ove è avvenuto il "misfatto"; lo schermo scorre da sinistra verso destra, ma gli avversari sbucano improvvisamente da entrambi i lati, a bordo di strampalate e rombanti moto e auto, a un ritmo già discretamente frenetico, dandoci appena un attimo per eliminarli prima di prenderci di mira con i loro



"cannoni"; come se ciò non bastasse, di tanto in tanto dalle rovine sullo sfondo entrano in scena altri banditoidi a bordo di giuzzanti elicotteri, che richiedono ben tre colpi per essere abbattuti!

Il secondo SPOT sembra più statico perché l'ambiente in cui si svolge la scena, una disastrosa stazione di servizio con una casetta dai vetri tutti rotti, è fisso, ma l'azione è forse più dinamica perché i "mutanti" si sono fatti più cattivi e compagno di corsa, saettando qua e là, usando tutti i ripari possibili, per non parlare del "fetentone" che ci piazza una pallottola in corpo prima ancora di far comparire del tutto il suo brutto muso fuori dal tombino.

Lo SPOT successivo torna ad uno scorrimento orizzontale, ma con direzione invertite (tanto per complicarci le cose): da destra verso sinistra; ci troviamo ora in una galleria a due corsie, divise da alcune colonne, che i mascalzoni usano abilmente per ripararsi e spararci delle raffiche a bruciapelo, siano essi a piedi o sulle solite moto e auto.

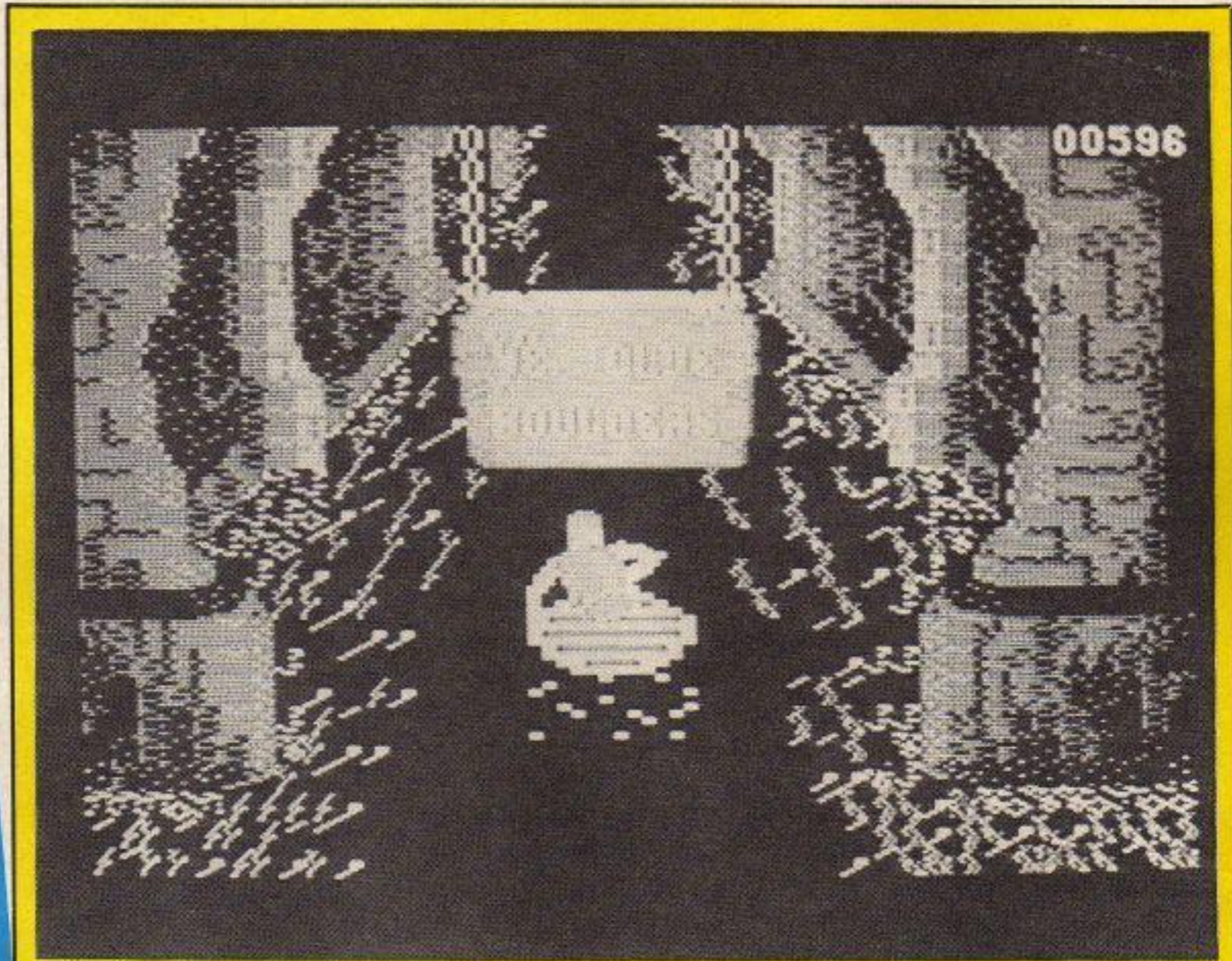
Una strana casa a due piani, con un montacarichi sulla destra e delle specie di ringhiere sulla sinistra fa da sfondo al 4° SPOT, nel quale gli avversari si dimostrano ancora più veloci, al livello del "boss" di COLT 86: appena compagno, sparano immediatamente.

Per fortuna, il quinto SPOT ci dà un po' di respiro: la prima parte si svolge in un deserto, dove compaiono i soliti teppisti motorizzati, che si possono riparare solo dietro ad una grossa autobotte, che segue il movimento dello schermo da sinistra a destra, mentre la seconda parte si svolge su una specie di cavalcavia di legno, con una difficoltà simile a quella del 1° SPOT.

Siamo quindi arrivati al 6° ed ultimo SPOT: la ragazza rapita all'inizio del gioco si trova legata in cima ad una specie di castello, dalle finestre del quale si affacciano gli ultimi avversari, quel tanto che basta per crivellare di colpi la nostra preziosa persona. Ad un certo punto appare un cavaliere medievale, che, a dispetto della sua robusta armatura, è agilissimo e diffici-

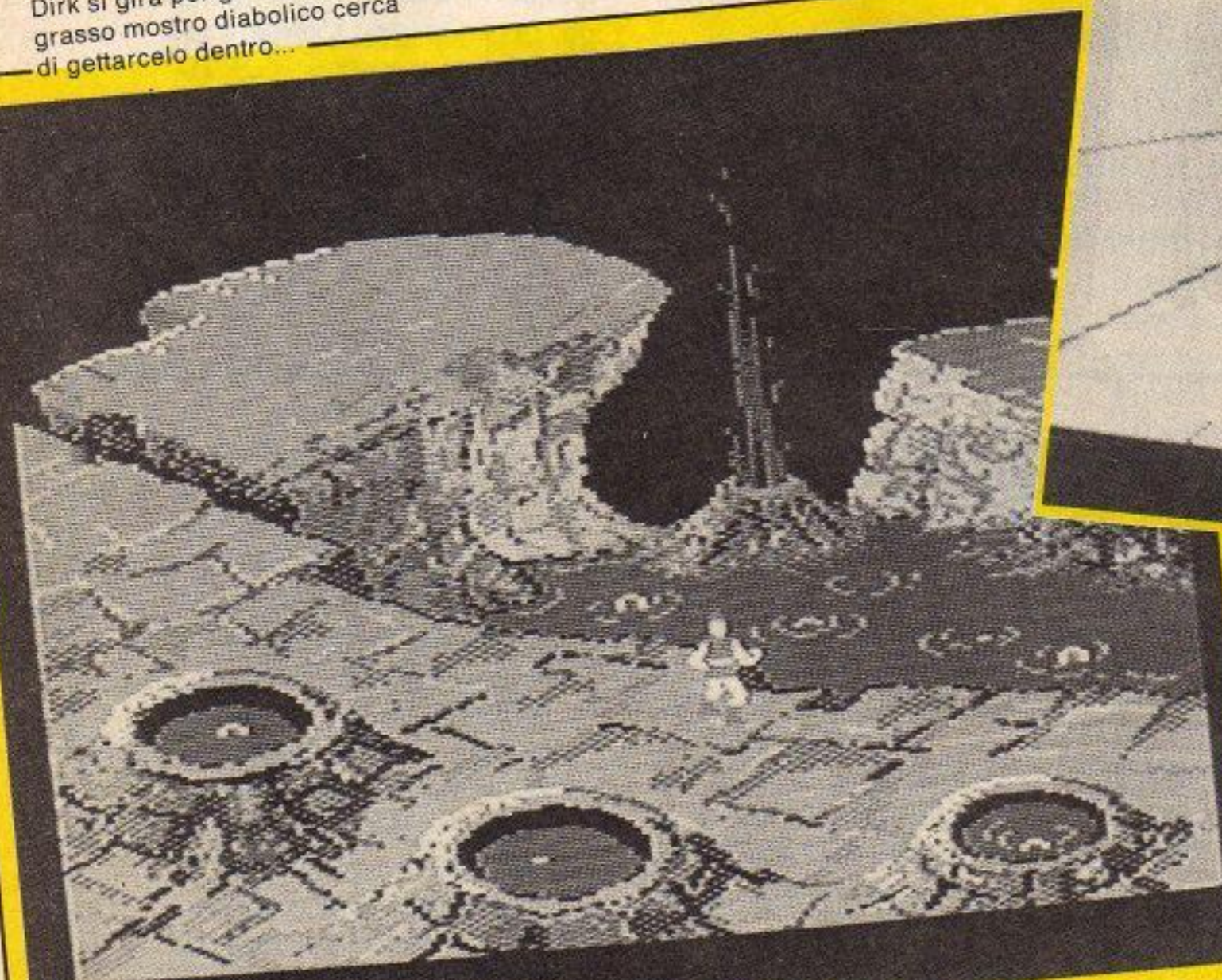
DRAGON'S LAIR II

Fuga dal Castello di Singe è il titolo del seguito di Dragon's Lair sempre dalla Software Projects. Il gioco comprende 8 nuovi livelli tratti dalla versione su laser disk da sala. Il sistema "caricò il prossimo mentre stai giocando" è lo stesso usato in Dragon's Lair. Le immagini sono della versione per C64 che dovrebbe entrare in commercio tra un paio di mesi.



Dirk l'Audace scende le rapide su una fragile imbarcazione di vimini. Un falso movimento e sarebbe la fine.

Ecco il grande geyser! Come Dirk si gira per guardarlo, un grasso mostro diabolico cerca di gettarcelo dentro...

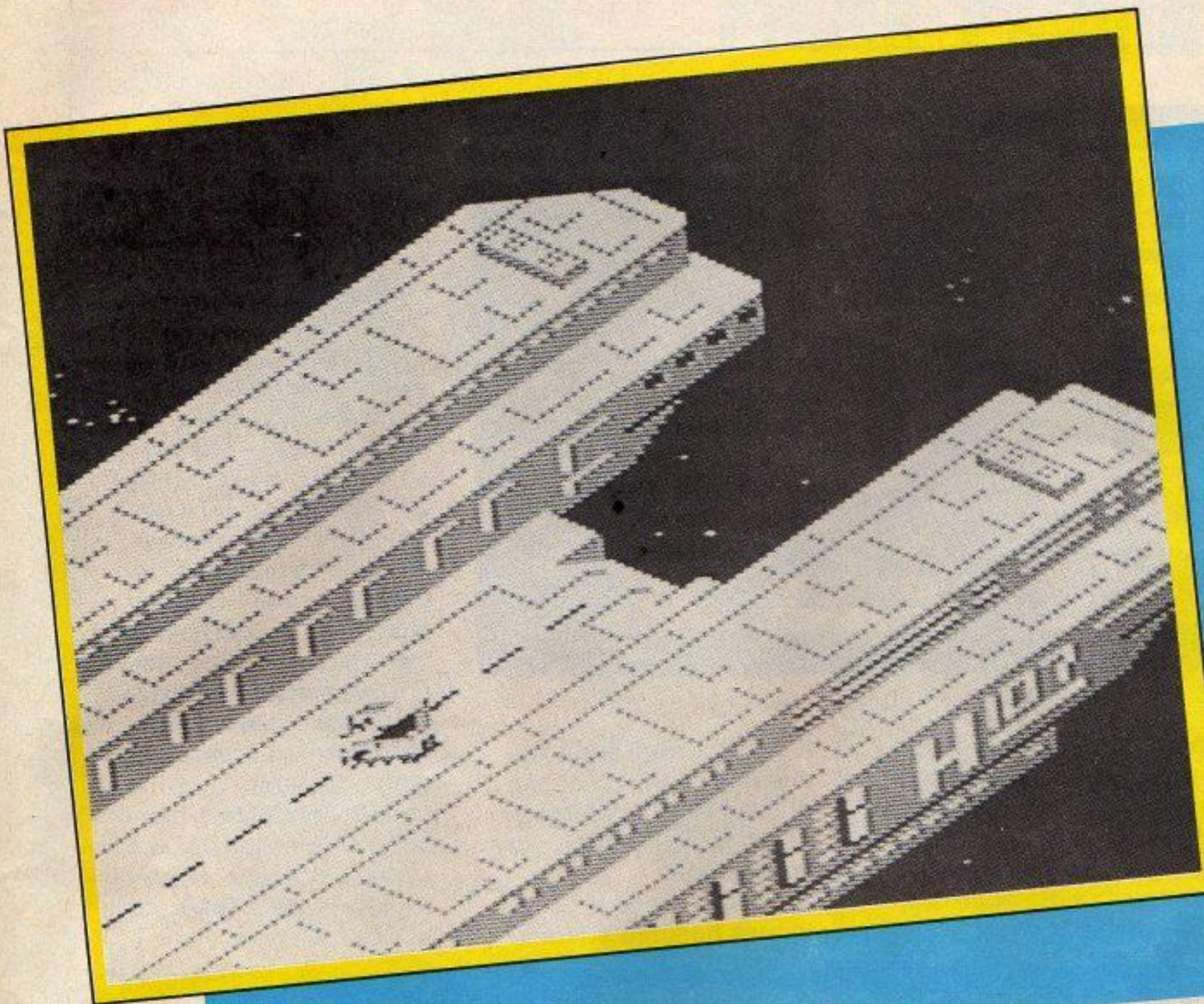


Predatori dell'arca perduta non è niente a confronto di questa scena. L'eroe saetta nel passaggio cercando di evitare la gigantesca palla rotolante.

BECCATI QUESTO, ORRIBILE ALIENO

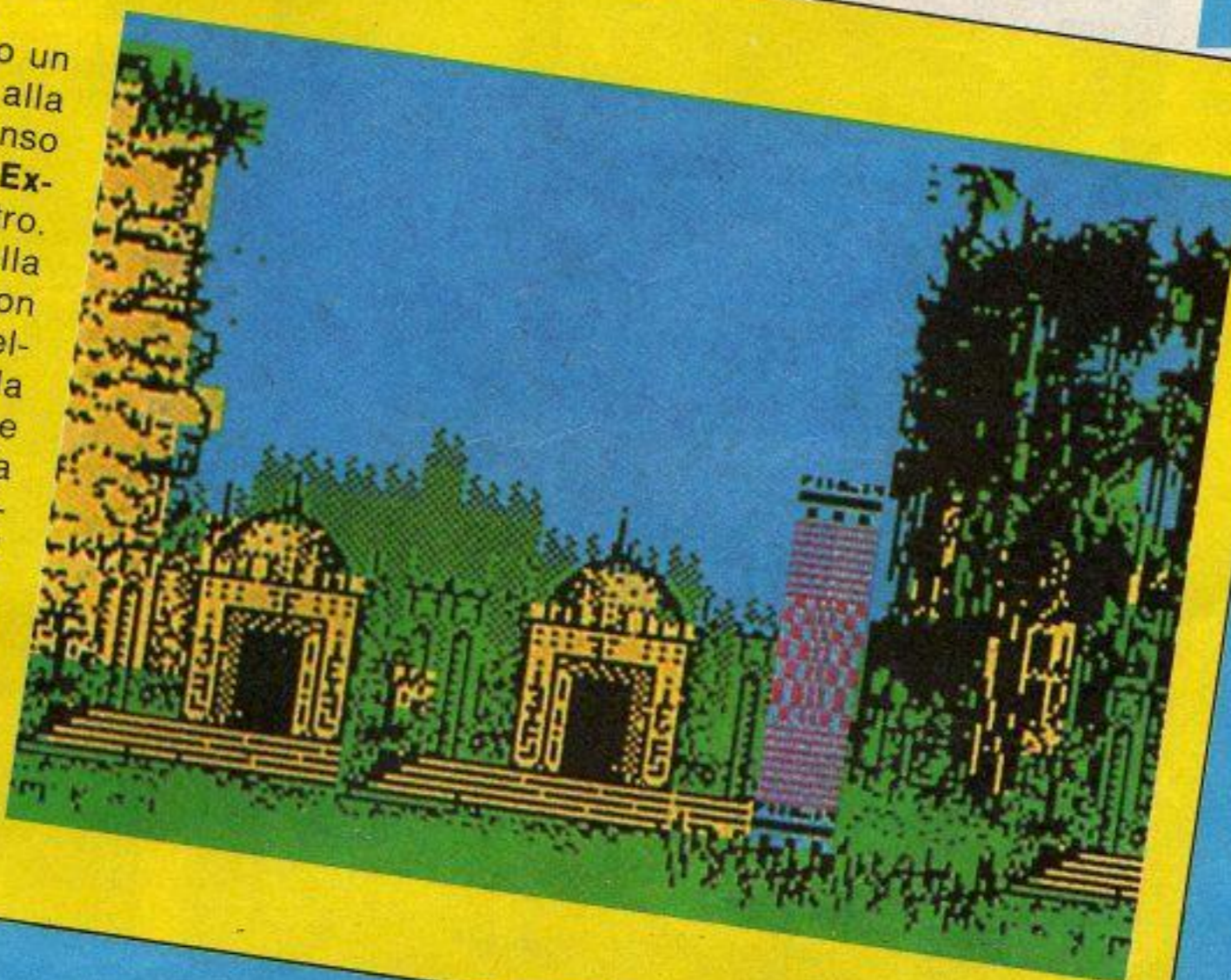
Sigma Seven, l'ultimo nato della Durell, è una arcade a tre stadi scritto dall'autore di *Critical Mass*. Il gioco comincia con un viaggio nello spazio tipo Zaxxon, dalla base ad una fabbrica di robot ribelli. Per superare questa fase dovrete evitare o abbattere le mine spaziali che vi troverete attorno. Il secondo stadio è una specie di Pac-man in 3D in cui dovete pulire i corridoi della fabbrica dai detriti che li ostruiscono. La cosa sembra facile a dirsi, ma non è così, perché i robot controllano i passaggi e cercano in tutti i modi d'impedirvi le pulizie di primavera. Da qui si passa alla terza sezione in cui dovrete risolvere un puzzle futuristico.

Sigma Seven è finito e pensiamo di poterverlo presenare nel prossimo numero.



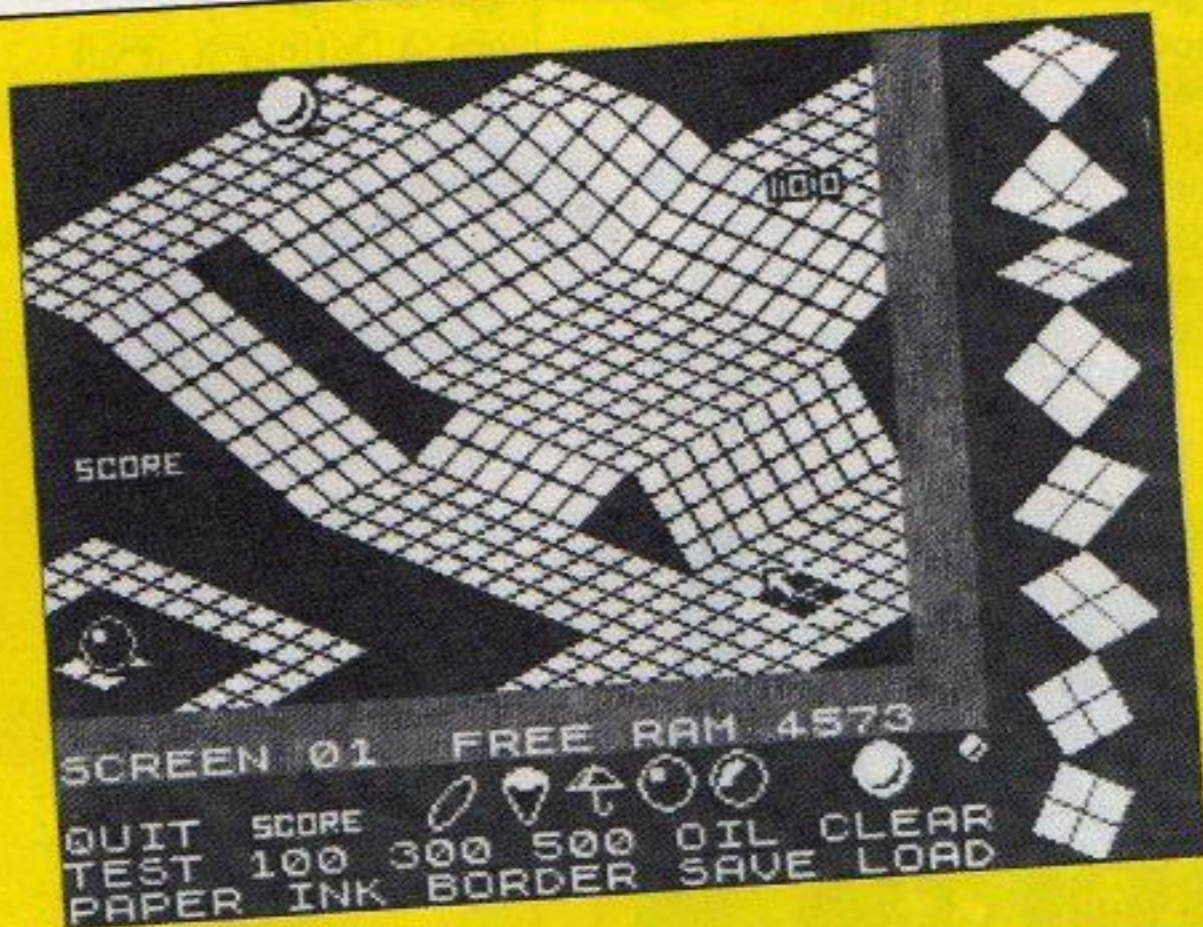
EXPLORER

Se stavate cercando un gioco che mettesse alla prova il vostro senso dell'orientamento **Explorer** fa al caso vostro. Programmato dalla Ram Jam Corporation per la distribuzione della Electric Dreams, ha la bellezza di 4 bilioni, che in cifre fa 4.000.000.000.000 di locazioni. Avrete un bel daffare a disegnarne la mappa e fin d'ora mettiamo a chi ce l'inverrà il posto di responsabile di Top Secret. È disponibile per Spectrum, C64 e Amstrad.



MARBLE MADNESS

Ecco qua **Marble Madness** anche per lo Spectrum. Ma c'è una grossa differenza! Grazie alla **Melbourne House** e a **Marble Madness Construction Set** potrete inventare i più allucinanti percorsi.



TAU CETI II

Si intitola **Academy**, il tanto atteso secondo atto di *Tau Ceti*. Programmato da Pete Cooke sarà disponibile per Spectrum per la fine di Febbraio. **Academy** è un simulatore con cui dovrete allenarvi per diventare piloti di prima classe del Gal-Corp: 20 durissimi test per provare la vostra abilità di pilota stellare e la possibilità di scegliere uno Skimmer su misura per ogni missione.

Tau Ceti II Academy		00:04:1	
Ship Design:			Weight
Scanner Unit	Mo	Yes/	015
Compass/Adf Unit	Mo	Yes/	010
Target/Track Unit	Mo	Yes/	008
Jump/Door Unit	Mo	Yes/	008
Infra-Red Unit	Mo	Yes/	008
Missiles	None	4/ 8	008
AMM's	None	4/ 8	004
Flares	None/	4 8	000
Delay Bombs	None	4 8/	024
Laser Power Level	Low	Med/ High	012
Main Drive Power	Low/	Med High	010
Shield Power Unit	Low	Med High/	014
AUX Power	Low/	Med High	010
Cost 096 MCr			Total Weight 131
Design Complete			
Abandon Design			

LAST NINJA

Continua la produzione di giochi legati alle arti marziali della System 3. Dopo il grande successo di *International Karate* e la fantastica versione per Atari ST, ecco **The Last Ninja**, un arcade adventure "pestaduro" che segue la linea di *Fist II*. Lo scopo del gioco è quello di ritrovare il te-



soro del Ninsitsu: la pergamena del Ninja Bianco. Naturalmente le avventure, i combattimenti, gli oggetti da raccogliere e i misteri da svelare sono forniti in gran quantità e il vostro onore di Ninja vi impone di portare a termine il molto onorevole compito assegnatovi. La grafica è di buona qualità e gli sfondi sono molto particolareggiati come potete osservare nella foto della versione per C64.

GAUNTLET E XEVIOUS IN ARRIVO

Nel prossimo numero di Zzap! potrete finalmente sapere tutto su **Gauntlet**

e **Xevious** gli attesissimi giochi della US Gold. Per ora accontentatevi di queste due immagini delle versioni per C64. **Gauntlet** sarà disponibile anche per Atari, Spectrum, Amstrad, MSX, Amiga, Atari ST e Ibm, mentre per **Xevious** sono previste versioni per Spectrum e Amstrad.



DAGLI ANNALI DI ROMA AL CAMPO DI BATTAGLIA GERMANIA

La PSS ha annunciato la realizzazione di due nuovi giochi di strategia: **The Annals of Rome** e **Battlefield Germany**.

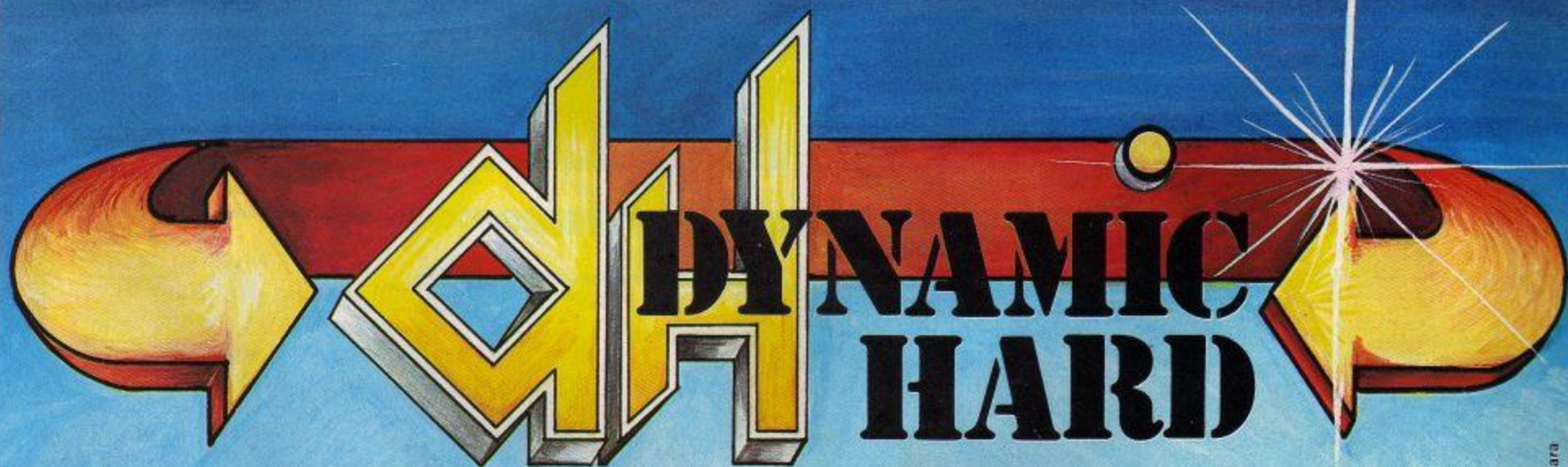
Il primo è basato sull'ascesa e la caduta dell'Impero Romano ed inizia nel 273 a.C.. La repubblica romana ha ormai conquistato tutta l'Italia e voi controllate la maggioranza del Senato.

Usando le vostre armate, divise in un gran numero di legioni e guidate da 21 comandanti differenti, potrete ricreare la storia invadendo l'Eu-

ropa. Naturalmente sulla vostra strada troverete ogni sorta di problemi e 13 diverse forze nemiche cercheranno d'invadere i vostri confini. Cercate di evitare ribellioni delle truppe contro i comandanti e il senato diventerà talmente debole da permettervi un colpo di stato. Se il mantello porpora da imperatore vi intriga, prenotate un posto al Senato il mese prossimo...

Battlefield Europe simula un attacco su larga scala delle forze del Patto di Varsavia in Europa Occidentale. Il giocatore può prendere le parti di uno dei due eserciti, sotto la costante minaccia di un'escalation nucleare.

Battlefield Europe è un war game basato sui tradizionali esagoni e prevede opzioni per uno o due giocatori e difficoltà variabile. Dovrebbe entrare in circolazione alla fine di gennaio.



IL MARCHIO DELL'ORIGINALITA'

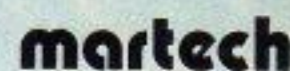
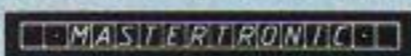
Esclusivista per

Romagna, Veneto, Friuli Venezia Giulia,

Trentino Alto Adige

distribuzione diretta Soft Center

MASTERTRONIC s.a.s.:



Konix
SPEEDKING

**il joystick anatomico,
per ogni tipo di mano...**

- design rivoluzionario,
si adatta perfettamente alla tua mano
- dotato di micro-switch
svizzeri
- sopporta fino a 10
milioni di sollecitazioni





SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI:

CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo, Chieti Scalo
COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)

BASILICATA

VINCIGUERRA ANGELO, via Pretoria, 44 - Potenza

CAMPANIA

ADELL MARIA CONCETTA, c.so V. Emanuele, 42 - Nocera Inf. (SA)
E.CO INFORMATICA, via Pepicelli 45 - Benevento
ELETRONICA SDEGNO, via Libertà 269 - Portici (NA)
FLIP FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocannone 64 - Napoli
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA:

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA:

ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
ELECTRONIC HOUSE, via XXII Luglio 47/E - Parma
CAREM, p.zza Cittadella 40/41 - Piacenza
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.zza Matteotti 20 - Modena
FSB, via Cittadella 69 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
BORSARI SARTI, via Farini 9 - Bologna
CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna
GRANDI MARCHE, via Emilia 161/163 - Imola (BO)
LA VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
SC COMPUTER, via S. Martino 4 - Castelsampietro T.M. (BO)
SPAZIO BIT: p.zza Codronchi 1/A
v.le Carducci 103
c/o Centro intermedio Imola (BO)

TUTTI FRUTTI, via Pio IX 19 - S. Giovanni Persiceto (BO)
AMPS, p.zza Guidazzi 4/5 - Cesena (FO)
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
C.E.M.M., via Ravenna 145/155 - Ferrara
CHARLIE, p.zza T. Tasso, 6 - Ferrara
COMPUTER HOUSE, v.le Tripoli 193/D - Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER, via Campo di Marte 122 - Forlì
EASY COMPUTER, via Lagomaggio 50 - Rimini (FO)
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
FERRARI LUCIANO, via Vittorio Veneto 109 - Massalombarda (RA)
GIÒ PLASTICK, via S. Romano, 90 - Ferrara
MONTANARI ILARIO, Largo Calderoni - Lugo (RA)
NICE INFORMATICA, via G. Pascoli 64 - Cattolica (FO)
PROGRAM, c.so Isonzo 44/C - Ferrara
SUPER BIT, v.le Bolognesi 37 - Forlì
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
TOP BIT, via Veneto 12 - Forlimpopoli (FO)

FRIULI:

COMPUTER SHOP, via P. Preti 6 - Trieste

LAZIO:

ARIGÒ GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, Primo Sottopassaggio Staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
COMPUTER MARCONI, via Bagnera 45/47 - Roma
DATA RING, via Cavour 57/9 - Nettuno (Roma)
ELETTROCENTER, via Folco Portinari 46 - Roma
ELETRONICA 2003, via E. Gozzi 13 - Roma
FIORINI 82, via Catania 28/30 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
LED, p.zza Orazio 1 - Latina
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo
STEREO FLASH, via Portuense 1450 Fonte Galeria - Roma
TECNOVIDEO, Lungomare Capoto 402 - Gaeta

LIGURIA:

ABM COMPUTER, p.zza De Ferrari 2 - Genova
CEN Centro Informatica, via Merano 3 rosso - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
CENTRO HI-FI, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova

LOMBARDIA:

ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
BUSTO BIT, via Gavina 17 - Busto Arsizio (VA)
CENTRI VENDITA COECO - vedi pagine gialle
COMPUTER SERVICE SHOP, via R. Sanzio 21/6 - Milano
DECO, v.le dei Platani 4 - Arese (MI)
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
E.T.M., via 4 Giugno 37 - Magenta (MI)
EXECUTIVE, via Bovara 16 - Lecco (CO)
FRATELLI FRIGERIO, via Garibaldi 55 - Como
GIGLIANI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano

GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
GBC ITALIANA, via Petrella 6 - Milano
GBC ITALIANA, v.le Matteotti 66 - Cinisello B. (MI)
HEX ELECTRONIC, v.le Jenner 16 - Milano
IL MONDO DEI BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
IL TEMPIO DEL COMPUTER, p.zza Pattari 2 - Milano
MICRO SHOP, c.so p.ta Romana 123 - Milano
MANTOVANI TRONIC'S, via Caio Plinio 11 - Como
MBM, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
MM COMPUTERS, via Bonara 19 - Darfo Boario T. (BS)
NUOVA NEWEL, via Mac Mahon 75 - Milano
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
SENNÀ COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
VIDEO TIME, via Carcano 14 Saronno (VA)
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE:

CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
COMPUTER SERVICE, c.so Matteotti, 151 - Chiaravalle (AN)
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
EMI, p.zza Repubblica 5 - Jesi (AN)
GIANNOLI MUZIO, c.so Cavour 93 - Macerata
HISYS, via Cardeto 18/20 - Ancona

PIEMONTE:

ALEX COMPUTER, c.so Francia 333/4 - Torino
AMERICAN'S GAMES, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
ASCHIERI G. FRANCO, c.so E. Filiberto 6 - Fossano (CN)
BOSETTI FRANCO, via Roma 149 - Fossano (CN)
CERUTTI MAURO, c.so Torino - Pinerolo (TO)
CIRS, via Milano 374 - Vigliano Biellese (VC)
ELLIOT COMPUTER SHOP, p.zza Don Minzoni 32 - Verbania (NO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
PEZZETTA BRUNA, c.so Francia - Cascina Vica (TO)
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
ROSSI COMPUTERS, c.so Nizza 42 - Cuneo

PUGLIA:

COMPUTERS ART'S, via Re David 171 - Bari
COMPUTER SERVICE, via Davanzati 31 - Bari
ELETTRO JOLLY CENTRO, via De Cesari 13 - Taranto

SARDEGNA:

COMPUTER SHOP, via Oristano - Cagliari

SICILIA:

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA:

BIG BYTE SHOP, p.zza Risorgimento 10 - Arezzo
C.I.S.I.D. COMPUTER, via Pasubio 1 - Grosseto
CPU, via Ulivelli 8 - Firenze
ELECTRIC DREAM, via Sette Soldi 32 - Prato
ELETRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
IL GLOBO, p.zza 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
MICKY MOUSE, via Della Repubblica 17 - Poggibonsi (SI)
F.lli PALMIERI, via Fiume 9 - Grosseto
TELEINFORMATICA TOSCANA, via Bronzino 36 - Firenze
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

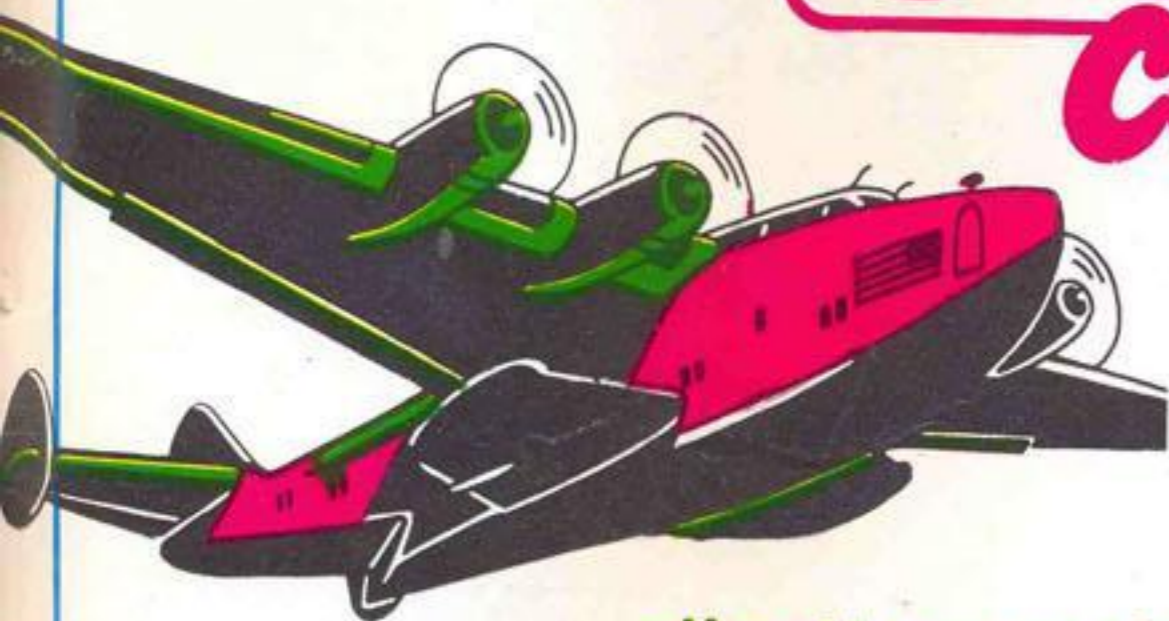
UMBRIA:

EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

VENETO:

BIANCHI GUIDO & C., via A. Saffi 1 - Verona
BONIFACIO ANGELO, via C. Bettenoni 16 - Verona
CASA DEL DISCO, via Ferro, 22 - Mestre (VE)
CASA DEL DISCO, p.zza Beata Beatrice 9 - Vicenza
CASA DELLA RADIO, via Cairoli 10 / p.zza Navona 6 - Venezia
CASAROTTO HI-FI, via Santissima Trinità 35 - Schio (VI)
COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CENTRO HI-FI, galleria Garibaldi - Thiene (VC)
DE MARIN COMPUTER, via XX Settembre 74/via Matteotti 142 - Conegliano
DIMENSIONE UFFICIO, via Rossi 10 - Lendinara (RO)
ELETRONICA BISELLO, Borgo Scroffa 9 - Este (PD)
ELECTRONIC & CENTER, via Bertossi 17 - Pordenone
FERRARIN, via De Massari 10 - Legnago (VR)
FREZZATO BRUNO, via Adige, 67 - Granzette (Ro)
GHEGIN Elettrodomestici, via Miranese 283 - Chirignago (VE)
MARCATO GIANFRANCO, via Madonna della Salute 51 - Mortise (PD)
PAVAN ELIO & C., via Carrarese 19 - Montagnana (PD)
QUID INFORMATICA, via Marconi 9/A - Cornedo Vicentino (VI)
S.I.C., v.le Mazzini 10/C - Feltre (BL)
SUPERMERCATI SOLE, via Dante/Predicale 2 - Cologna Veneta (VR)
VIDEO PLAY, via Bonazzi 14 - Arzignano (VI)

SOFT[®] center



SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

direttamente dall'Inghilterra e dagli USA

al tuo negozio **SOFT[®]
center** più vicino

tutte le novità originali,

ogni settimana.

MASTERTRONIC



elite

ocean

martech



PERCHÈ DOVRESTI METTERE LE MANI SU **MI-GUN**TM

I videogiochi oggi sono diventati più sofisticati e richiedono un Joystick più potente. MI-GUN ti dà tutta la potenza di cui hai bisogno. Finalmente un Joystick veramente nuovo, fatto su misura per chi ama il gioco veloce. Prova MI-GUN e lascia gli altri joystick all'età della pietra.

Lit. 39.000



Perno "Free floating" che assicura un gioco libero da impedimenti

Uso destra-sinistra perfettamente bilanciato, è un ottimo joystick anche per i mancini

Cavo extra lungo MI-GUN ha in dotazione un cavo lungo circa 2 metri

Azione istantanea Microswitch della migliore qualità, in esclusiva per Mastertronic per una risposta rapida ai tuoi comandi. MI-GUN è il joystick più rapido che tu possa trovare in commercio

Compatibilità totale MI-GUN è stato disegnato per essere completamente compatibile con tutti i computers Commodore Atari

Fuoco ultra-sensibile il fuoco, sensibile al minimo tocco, assicura una risposta rapida a qualsiasi tipo di azione

Disegno ergonomico disegnato da un gruppo leader di design industriale, assicura un ottimo equilibrio ed un gioco perfetto.

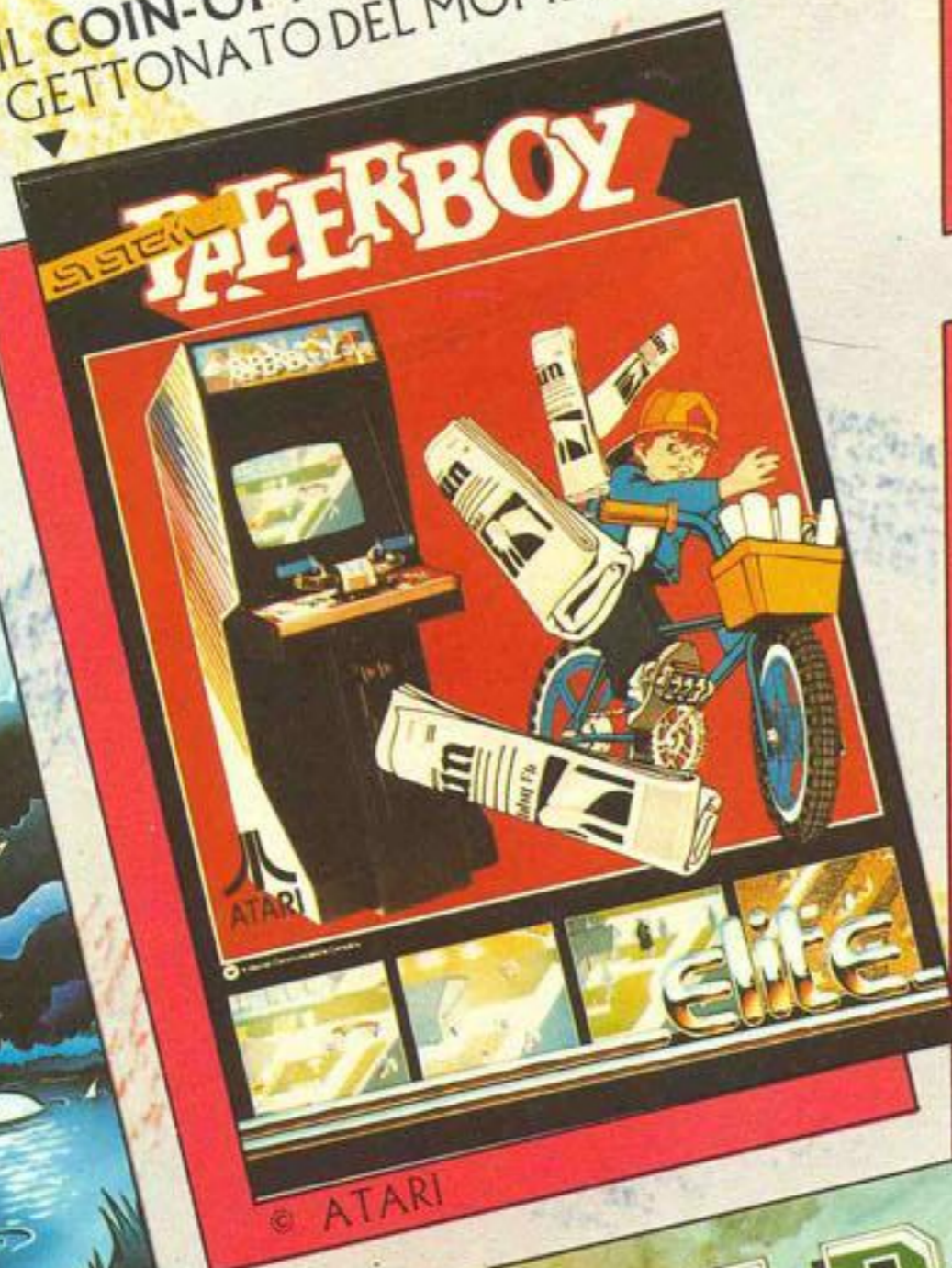
I GIGANTI DEL COIN-OP

IL COIN-OP PIÙ GETTONATO DEL MOMENTO

IL CARTONE ANIMATO DIVERTENTE DA GUARDARE E DA GIOCARE



© HANNA-BARBERA Inc.

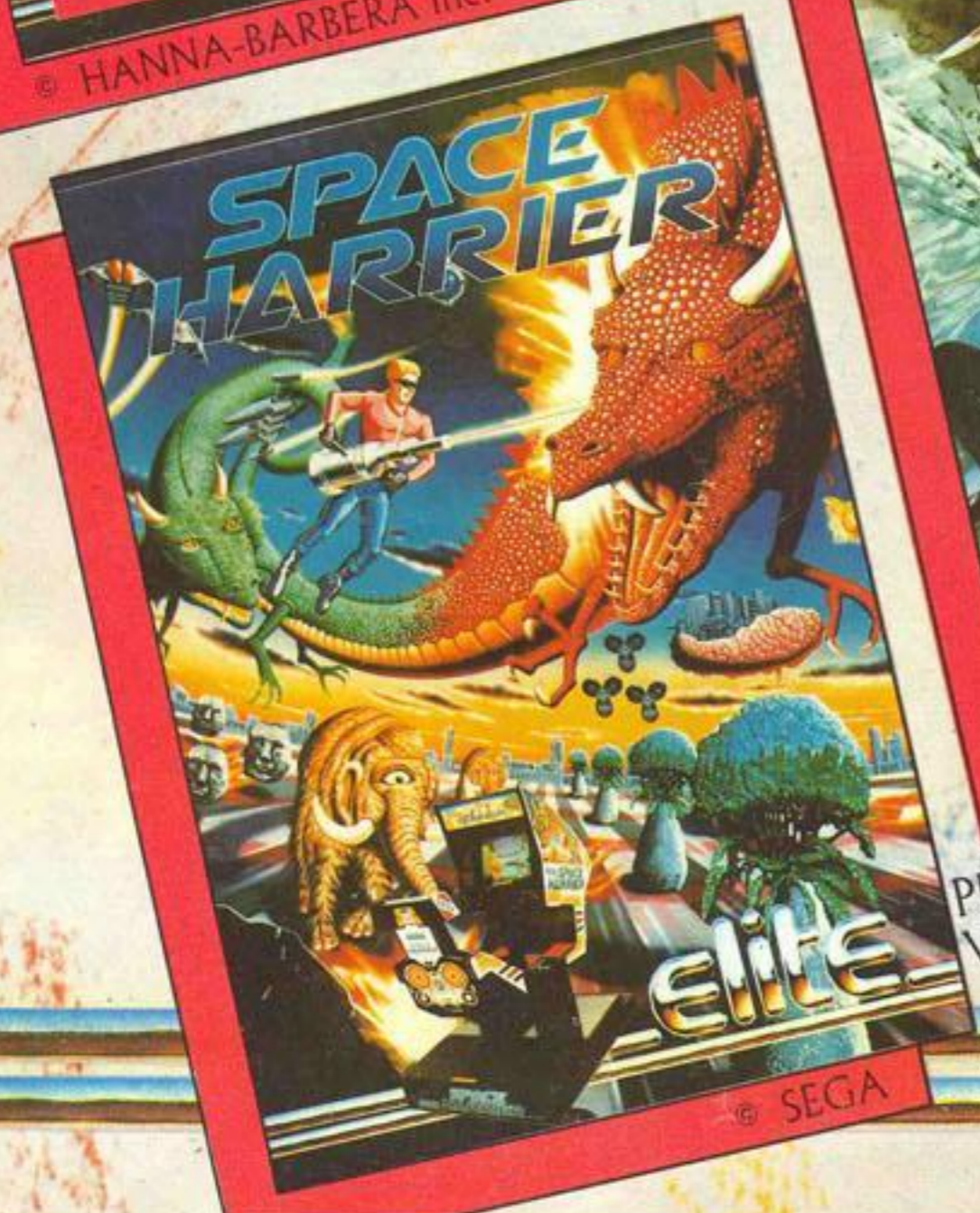


© ATARI



© CAPCON

PREPARATI PER UN INCREDIBILE VIAGGIO NEL FUTURO



© SEGA

Commodore 64
Commodore 16
Spectrum
Amstrad

L. 19.900

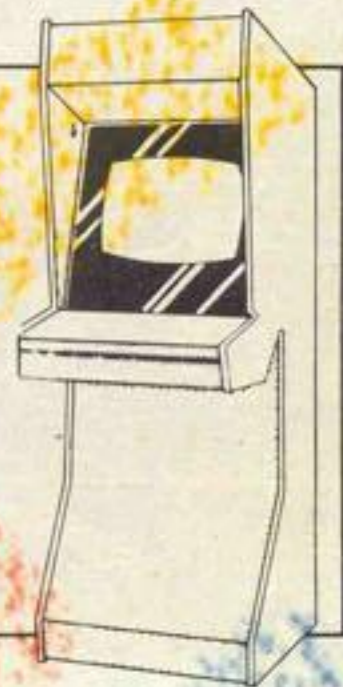
Presso tutti i rivenditori

SOFT
center

È un'esclusiva
MASTERTRONIC
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. (0332) 212255

◀ DALL'AUTORE DI «COMMANDO» E «GHOSTS'N GOBLINS» ECCO UN'ALTRO CAPOLAVORO

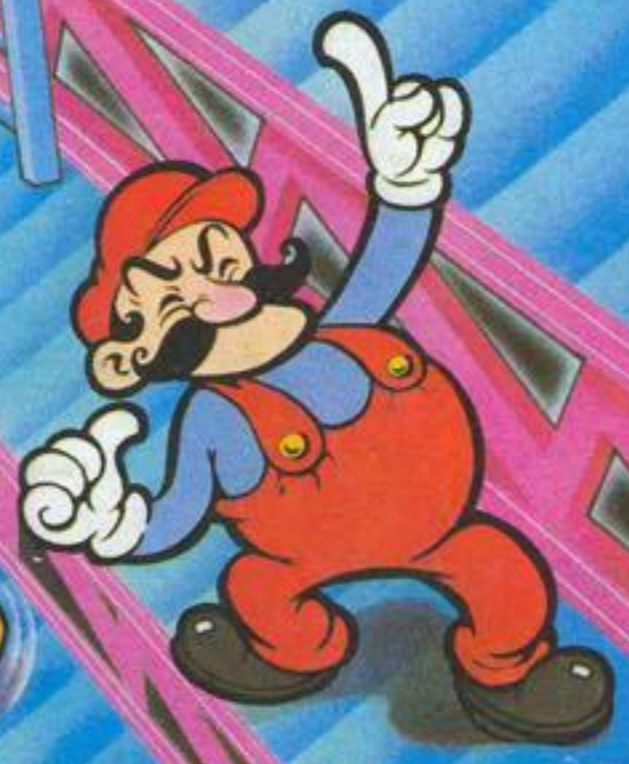
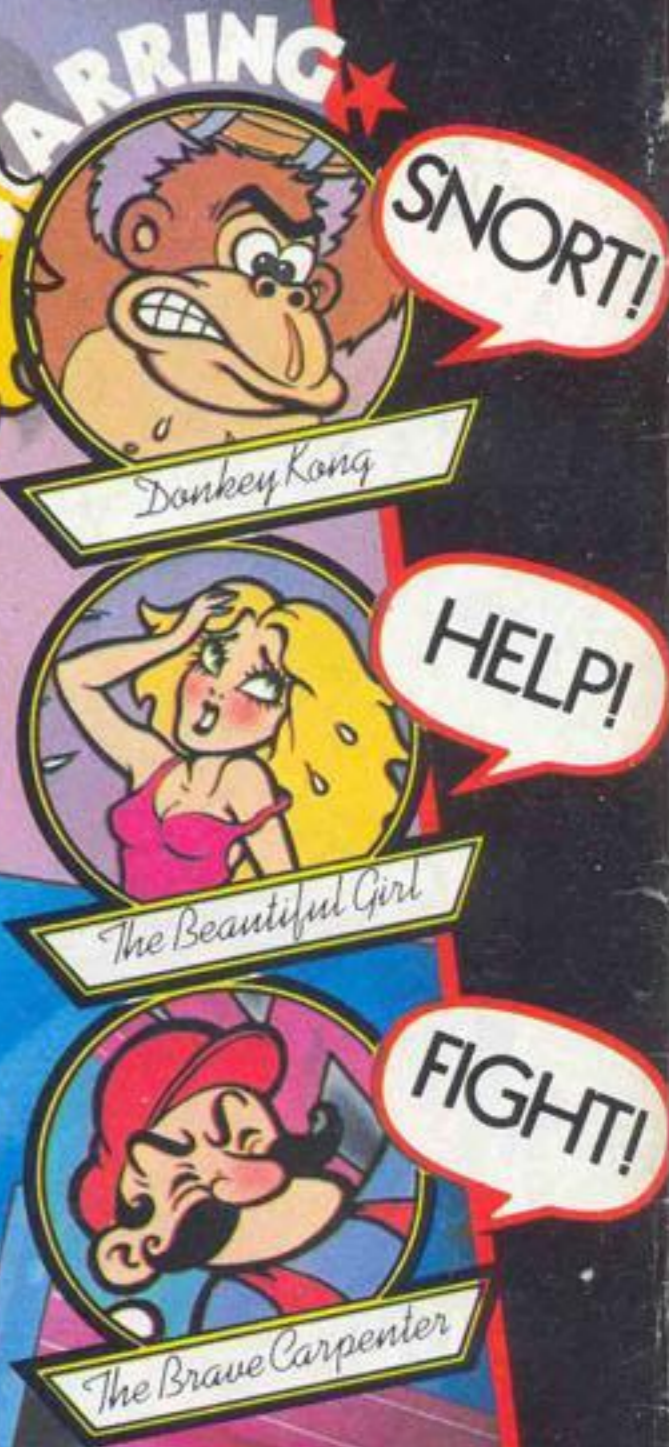
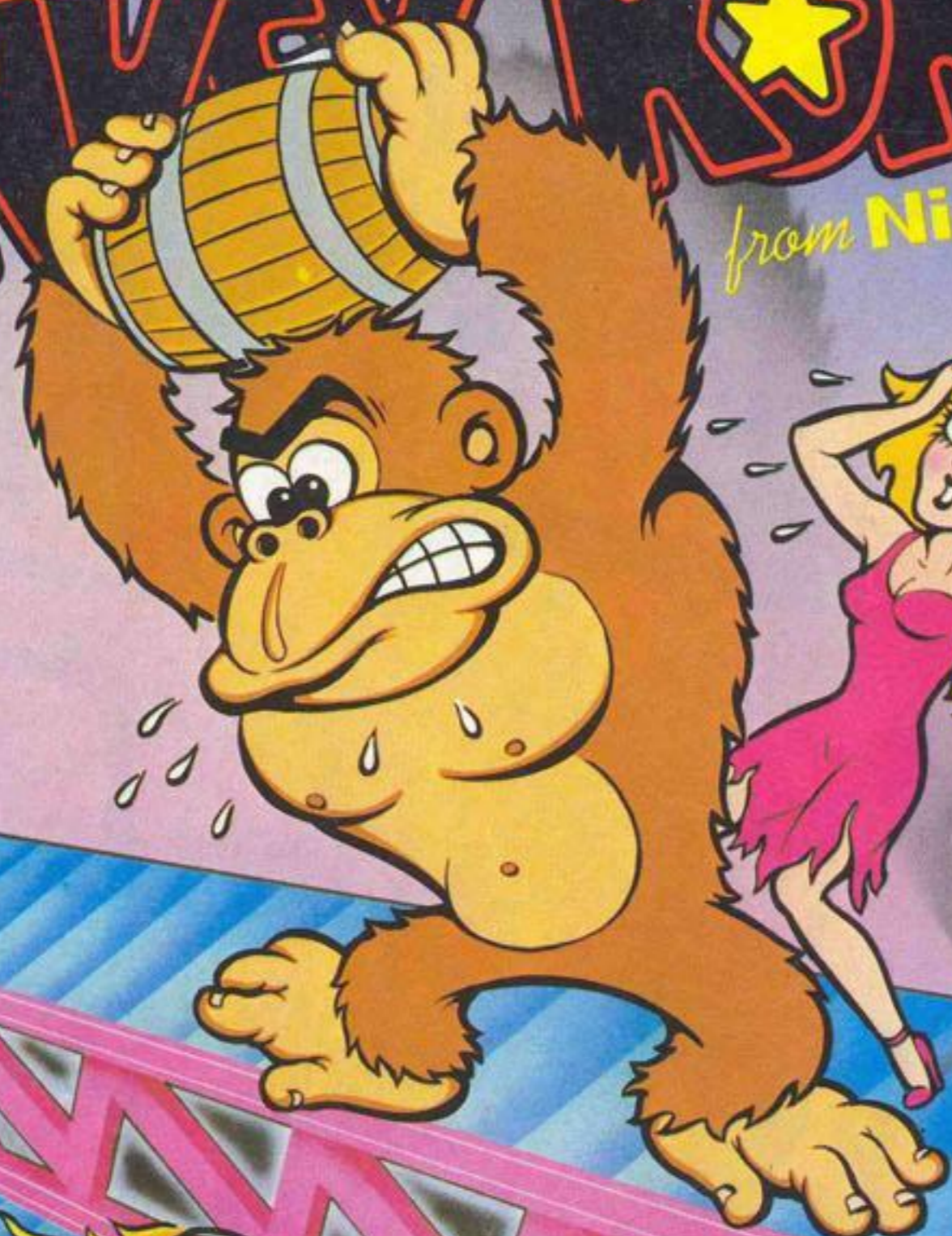
«Officially licensed
COIN-OP classic»



elite

DONKEY KONG™

from Nintendo™



Cabarqa

Classico arcade di azione più gettonato gioco da bar

Sconfiggi il gigantesco gorilla che tiene in ostaggio la tua ragazza! Mario si arrampica da una trave all'altra armato solo di coraggio e del suo fido martello. Schermi multipli, azione rapida, palle di fuoco, piani mobili e molto, molto di più. Nello schermo finale, rimuovi tutte le viti della struttura se vuoi veder cadere rovinosamente la bestia.

Nello schermo finale, rimuovi tutte le viti della struttura se vuoi veder cadere rovinosamente la bestia.

È un'esclusiva
Mastertronic s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255
Tutti i diritti riservati.



L. 19.900

COMMODORE 64
SPECTRUM 48 K
MSX
AMSTRAD