

Anno II n° 9
FEBBRAIO 1987
L. 3.500

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 SOTTO LA NEVE

**PARK PATROL
THEY STOLE A MILLION
GAUNTLET
FLASH GORDON
BOBBY BEARING
MOONMIST**

L'ARTE È MORTA, VIVA L'ARTE
Alla ricerca dei fondatori della DENTON DESIGN

IN ANTEPRIMA
Championship wrestling/Tenth frame
Dragon's lair II/Starglider



Novità

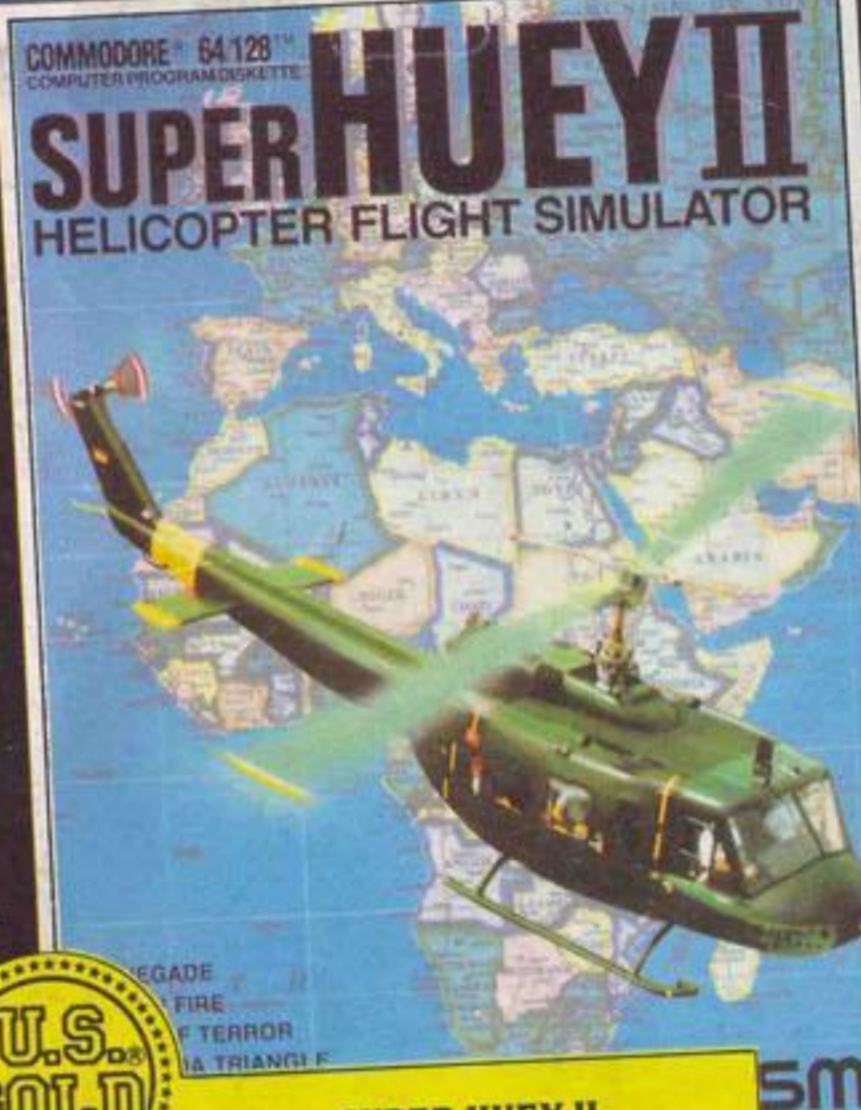
U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa

COMMODORE 64/128™
COMPUTER PROGRAM DISKETTE

SUPER HUEY II

HELICOPTER FLIGHT SIMULATOR



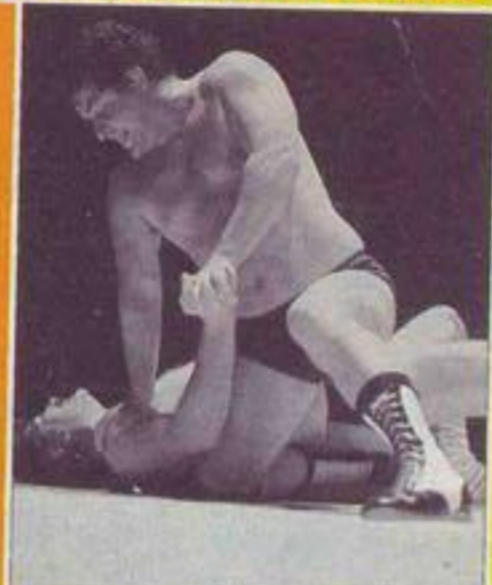
LEGADE
FIRE
TERROR
DA TRIANGI F

U.S. GOLD
AI
American Software

SUPER HUEY II
C-64/C-128

A GREAT DOUBLE ACT FROM DATA EAST!

TAG TEAM WRESTLING



PLUS!
KARATE CHAMP

INCREDIBLE WRESTLING AND KARATE CHAMP
TWO FOR THE PRICE OF ONE
AVAILABLE FOR COMPUTERS AT
U.S. GOLD - WE'RE AT HOME WITH THE ARCADE THRILLERS

£9.99 £14.99

U.S. GOLD
AI
American Software

TAG TEAM WRESTLING
C-64/C-128

10th FRAME

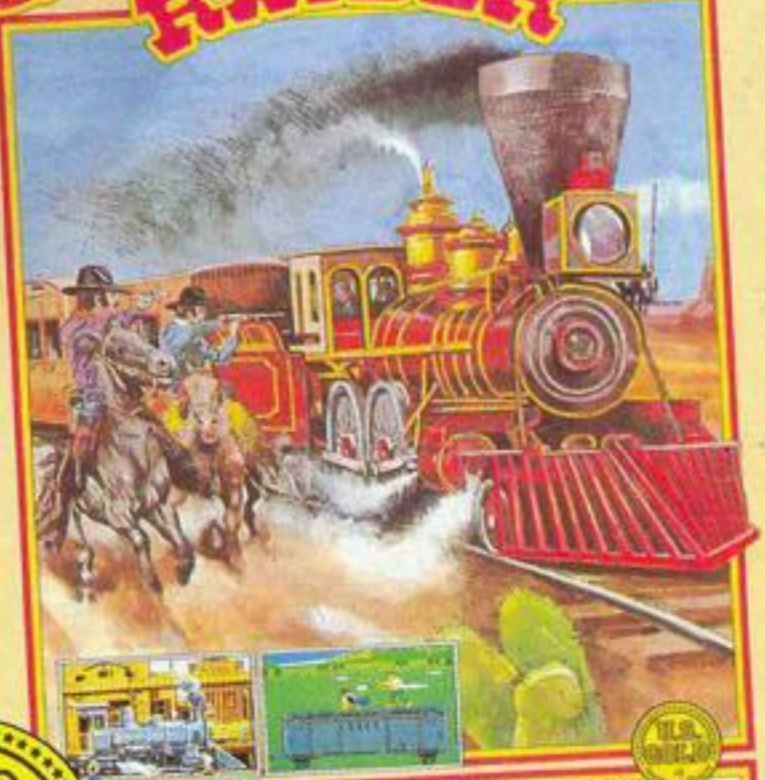


U.S. GOLD
AI
American Software

TENTH FRAME
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad

THE COIN-OP SENSATION FROM DATA EAST...

EXPRESS RAIDER



U.S. GOLD
AI
American Software

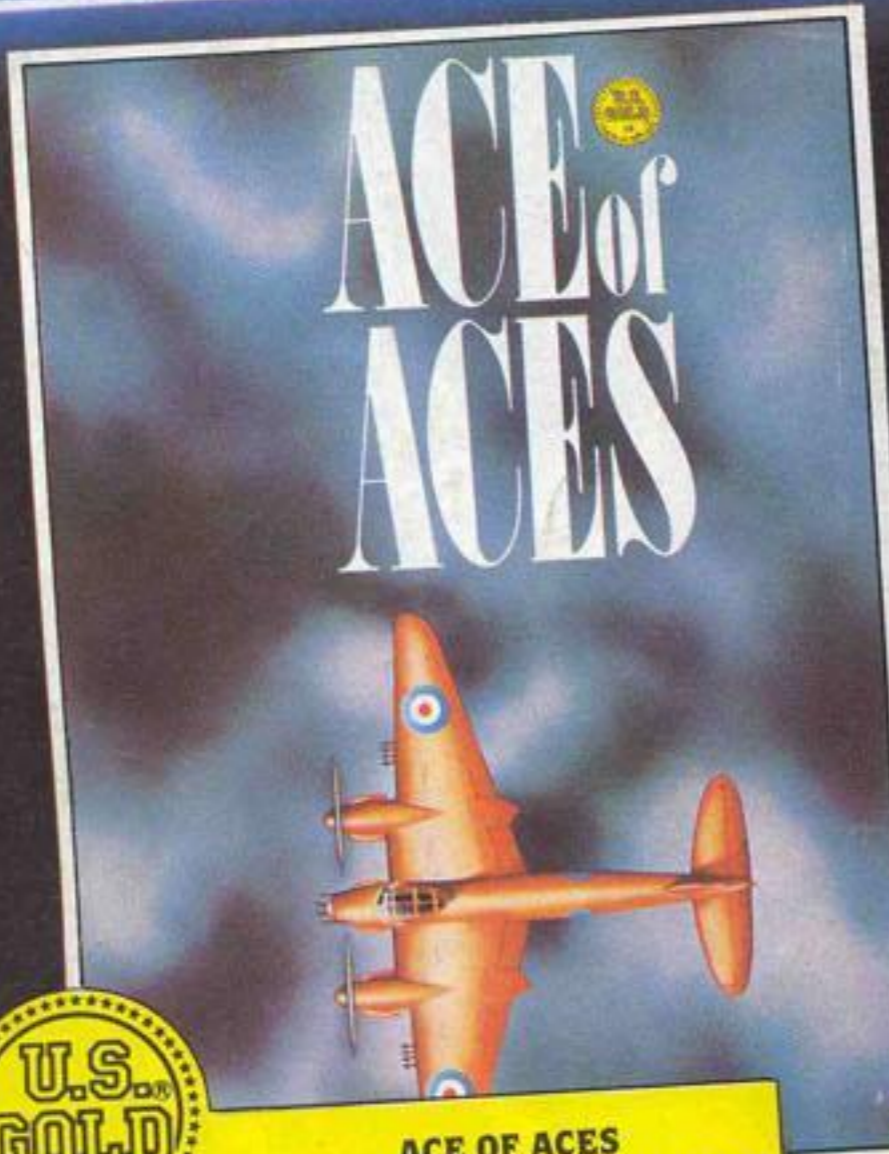
EXPRESS RAIDER
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.

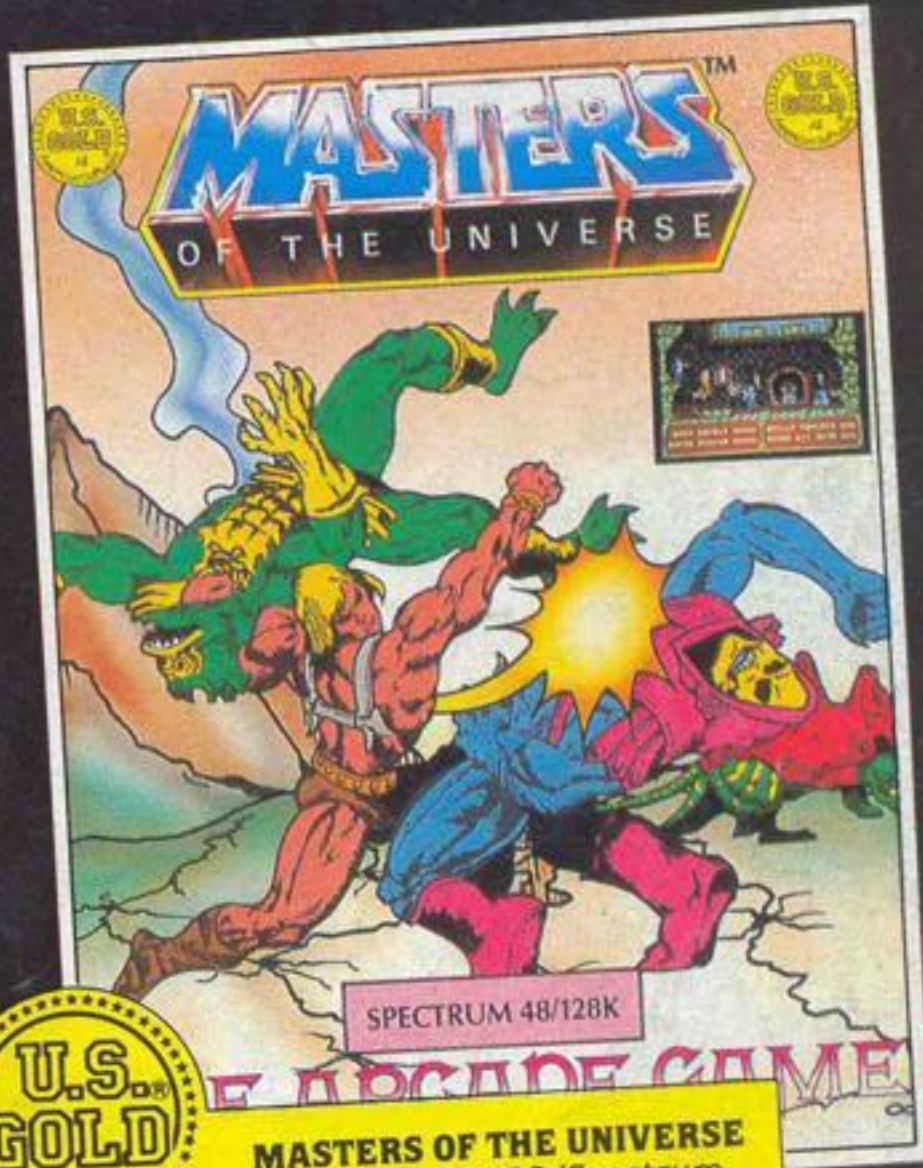
Novità

U.S. GOLD

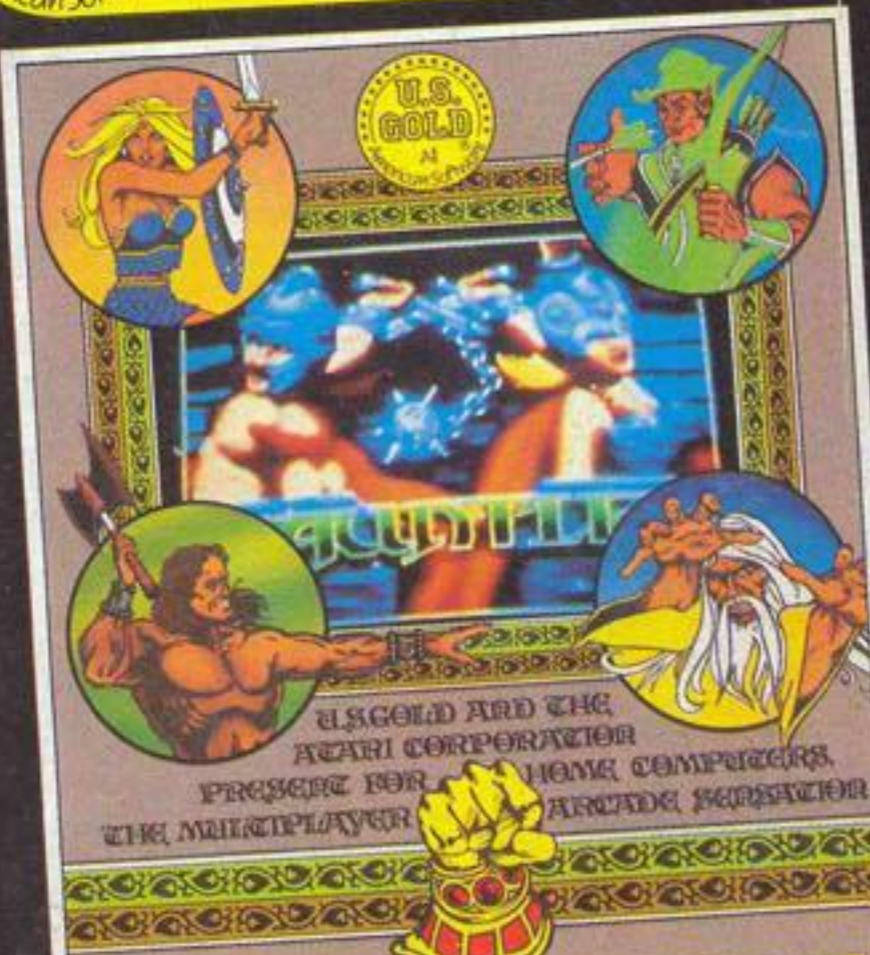
la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa



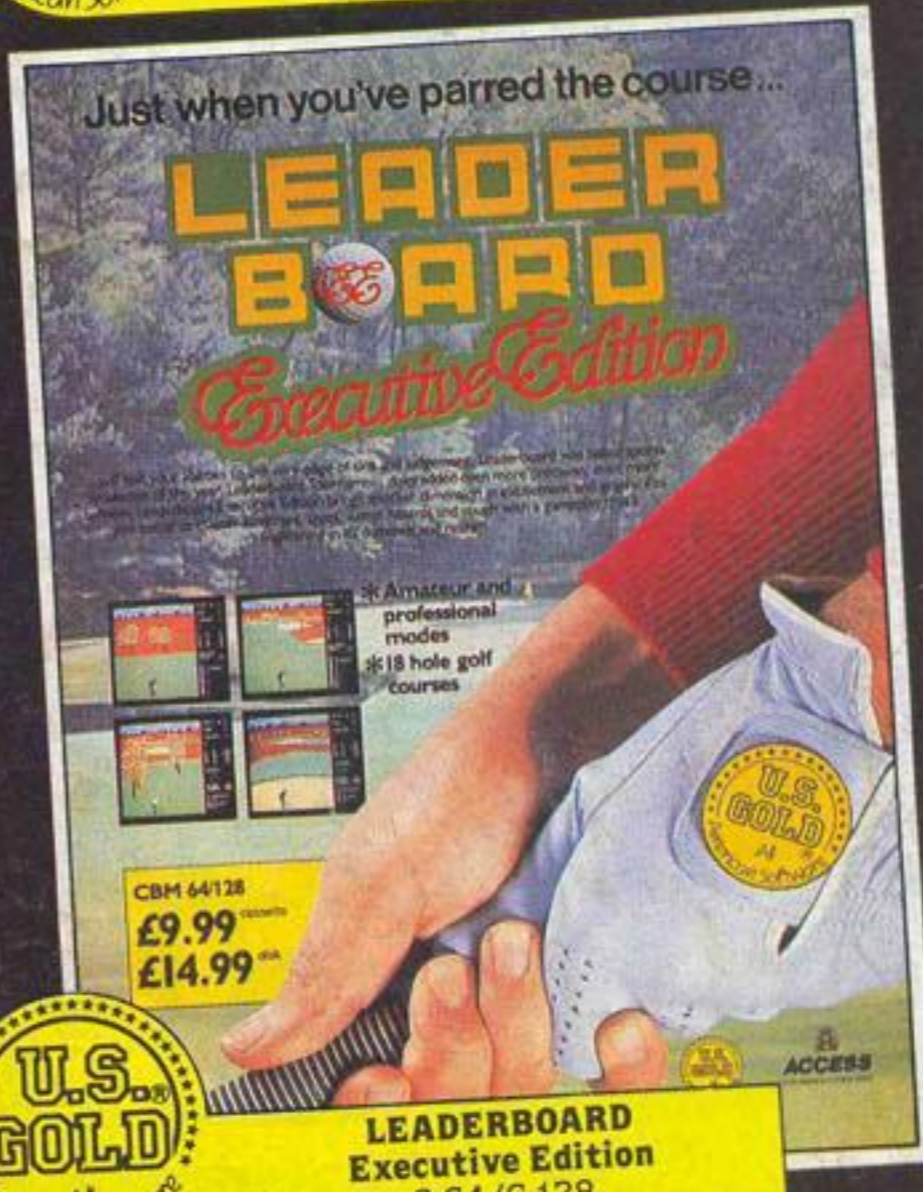
ACE OF ACES
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad



MASTERS OF THE UNIVERSE
C-16/C-64/C-123/Spectrum



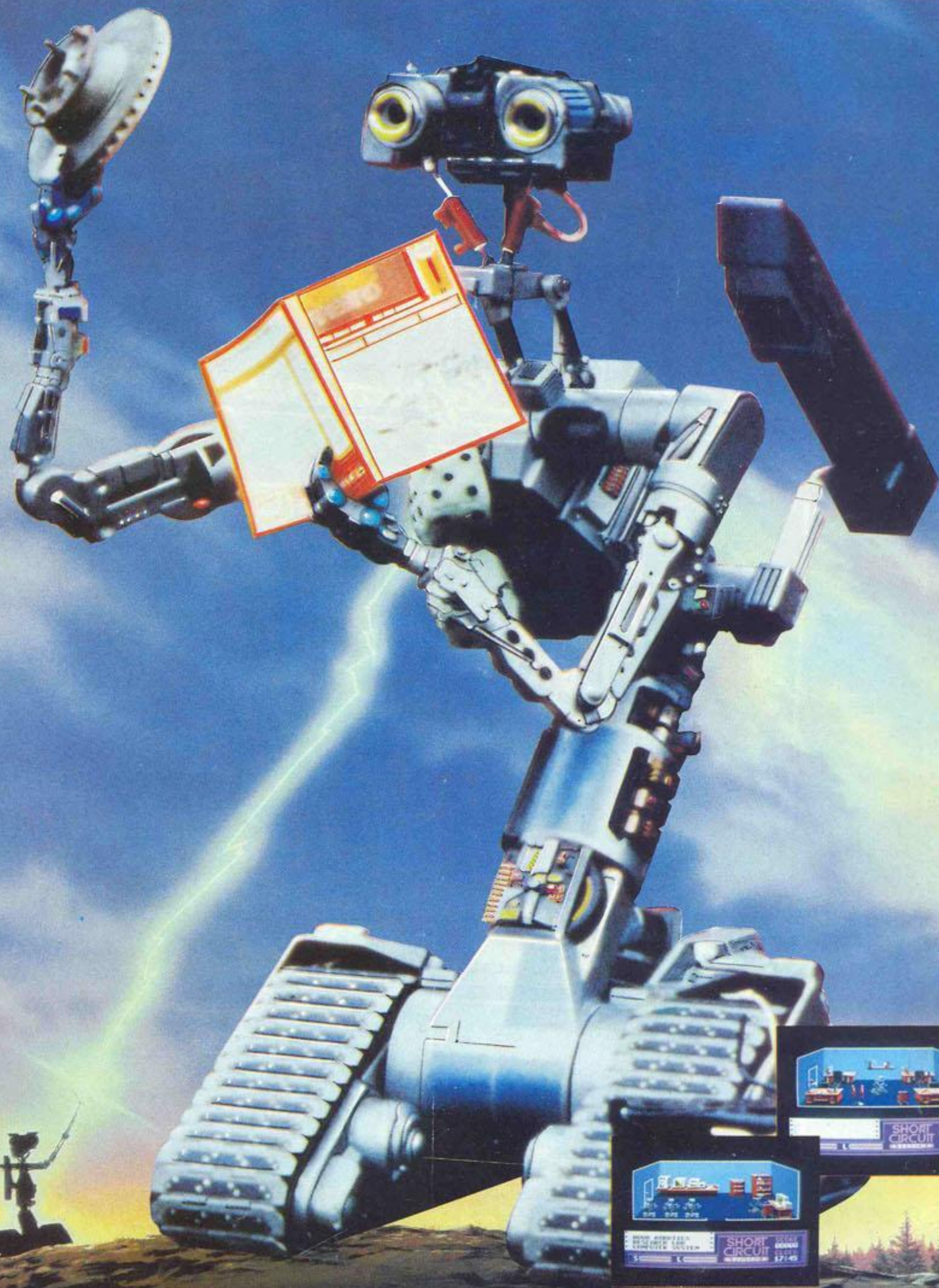
GAUNTLET
C-64/C-128/Spectrum/Amstrad/
Atari/Atari ST/MSX



**LEADERBOARD
Executive Edition**
C-64/C-128

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.

COMMODORE 64 SPECTRUM AMSTRAD Lit. 18.000 cass. Lit. 25.000 disco



Era uno di quegli incidenti che capitano una volta su di un milione — Number Five, disegnato per essere una sofisticata arma strategico-intelligente, un robot assolutamente unico nel suo genere, è scappato. Ora, gli scienziati che lo hanno messo assieme lo vogliono fare a pezzi per scoprire dove sta l'errore.

SHORT CIRCUIT

TM

Il presidente della Nova Robotics vuole catturarlo prima che le armi che Number Five porta con sé possano uccidere milioni di civili. E l'ispettore capo per la sicurezza vuole farlo saltare in aria in modo da arrivare a casa puntuale per l'ora di pranzo.
TU sei Number Five... TU sei vivo... e TU vuoi rimanere tale!

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

ocean

Short Circuit is a trademark of Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations.
© 1986 Tri-Star Pictures, Inc. and PSO Presentations. All Rights Reserved.



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)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. 02 / 6070403 6080156

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, 75
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 FEBBRAIO

PARK PATROL

La guardia ecologica più simpatica del parco in un gioco economico ad alta gradazione **pag. 16**

BOBBY BEARING

Le avventure di un cuscinetto a sfera alla ricerca di un fratellino biricchino in un "sarà classico" ben fatto e simpatico **pag. 18**

GAUNTLET

Il coin-op più copiato del momento ha finalmente la sua conversione ufficiale **pag. 24**

THEY STOLE A MILLION

I "soliti ignoti" elettronici in un gioco che vi insegnerà che anche se il delitto non paga è tanto divertente **pag. 30**

FLASH GORDON

Tre giochi in uno! La Mastertronic ha rispettato le aspettative dei giocatori e la gloria del più mitico salvatore del mondo **pag. 46**

MOONMIST

Ormai è superfluo ogni commento: è un gioco Infocom e il Mago non ha dubbi **pag. 53**

segue le tracce nei bassifondi di Liverpool **pag. 64**

GLI IMMANCABILI

PRIMA PAGINA **pag. 9**

LA POSTA

La rubrica più amata dai nostri lettori e più odiata del nostro postino **pag. 12**

TOP SECRET

Quasi solo POKE, in un turbinio di numeri e trucchi e la soluzione di DRAGON'S LAIR **pag. 60**

AVVENTURA

L'Infocom allietta la vecchiaia del Mago con un nuovo adventure giallo. Il Mago allietta la vostra vita con la prima parte della soluzione di DOOMDARK'S REVENGE **pag. 53**

COIN-OP

I giochi da richiedere al gestore del vostro bar **pag. 58**

NEWS

Una lunga lista di novità prossime venture per farvi soffrire un po' **pag. 68**

PARADE

La classifica in cui si classificano solo i veri classici. Votate, votate, votate **pag. 70**

LE INCHIESTE DI ZZAP!

L'ARTE È MORTA, VIVA L'ARTE

Che fine ha fatto la Denton Design? Julian Rignall ne

UN GRANDE RITORNO

Finalmente a grande richiesta torna THE TERMINAL MAN **pag. 73**

TETNESIS™

The Final Challenge



Commodore 64
Spectrum 48/128
Amstrad

Lit. 18.000
Lit. 18.000
Lit. 18.000

Commodore Disk Lit. 25.000

Dai rivenditori

SOFT
center

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA



© 1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation
and used by Electric Dreams under authorization.

BASATO SUL FAMOSO FILM



Ti trovi nel cuore di un bizzarro mondo sotterraneo dominato dal Mandarino Lo Pan, un essere malvagio che, grazie ad un patto stipulato con il diavolo, ha acquistato poteri particolari. La tua missione: salvare la bellissima Miao Yin prima che venga sacrificata ad un demone.

Nei panni di tutti e tre gli eroi del film — l'americano Jack, l'esperto di arti marziali Wang Chi ed il vecchio mago Egg Shen — devi sconfiggere Lo Pan e tutto lo stuolo dei suoi sostenitori.

Commodore 64/128 cassetta
Commodore 64/128 disco
Spectrum 48/128K/+
Amstrad CPC cassetta
Amstrad CPC disco

Lit. 18.000
Lit. 25.000
Lit. 18.000
Lit. 18.000
Lit. 25.000

Electric Dreams

S O F T W A R E

Tutti i diritti riservati.
Distribuito da MASTERTRONIC s.a.s.
Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255



... ALLE ULTIME NOVITA'

Commodore 64/128

0295:1943 one year after	American Action	18.000
0497:221 & Baker Street	U.S. Gold	25.000/g
0279:Acrojet	U.S. Gold	18.000
0494:Acrojet	U.S. Gold	25.000/g
0369:America's Cup	U.S. Gold	18.000
0467:Ankh	Beyond	25.000/g
0337:Arctic Fox	Ariolasoft	25.000/g
0468:Arctic	Beyond	25.000/g
0492:Battle commander	U.S. Gold	25.000/g
0501:Big names Bonanza	U.S. Gold	18.000
0460:Blood'n'outs	American Action	18.000
0512:Blood'n'outs	American Action	25.000/g
0482:Bullet	Bremlin	18.000
0462:Conquest	M.A.D.	7.500
0500:Dante's inferno	Beyond	18.000
0483:Donkey kong	Ocean	18.000
0504:Double take	Ocean	18.000
0498:Dragon's lair II	Softw. projects	18.000
0548:Dragon's lair II	Softw. projects	25.000/g
0522:Elevator action	Argus Press	25.000/g
0533:Elevator action	Argus Press	25.000/g
0465:Falcon patrol II	Bus-Byte	5.000
0502:Fighting warriors	Melbourne House	18.000
0481:Future Knight	Bremlin	18.000
0290:Gauntlet	U.S. Gold	18.000
0517:Gauntlet	U.S. Gold	25.000/g
0462:Gift Pack (4 giochi)	Prism Leisure	18.000
0529:Goonies	U.S. Gold	5.000
0495:Hot wheels	U.S. Gold	25.000/g
0393:Howard the duck	Activision	18.000
0454:Howard the duck	Activision	25.000/g
0528:Inheritance	Inprogames	18.000
0477:Island case	Beyond	18.000
0464:Jail Break	Konami	18.000
0410:Konami's coin-op hits	Imagine	18.000
0518:Konami's coin-op hits	Imagine	25.000/g
0509:L'affaire Vera Cruz	Inprogames	18.000
0449:Labyrinth	Activision	18.000
0493:Leaderboard tournament	U.S. Gold	18.000/g
0416:Legend of Kage	Imagine	25.000/g
0295:Legions of death	Uthorsien	18.000
0469:Mr. Robot	Beyond	25.000/g
0470:Mr. Chess II	Beyond	25.000/g
0513:New World/Paradise	Newton	18.000
0528:Ollie	Bus-Byte	5.000
0284:P. Shilton's handball Maradona	Grand Slam	18.000
0536:Police cadet	Anco	18.000
0473:Ranger race	Beyond	18.000
0124:Rebel and the ice castle	Bus-Byte	5.000
0541:Sentinel	Firebird	25.000/g
0154:Shadowfire	Beyond	18.000
0471:Shadowfire	Beyond	25.000/g
0549:Shangai	Activision	18.000
0505:Sho-les road	The Edge	18.000
0484:Shoot'em up	U.S. Gold	18.000
0537:Sigma 7	Burrell	18.000
0502:Silent Service	U.S. Gold	18.000
0453:Sky Runner	Cascade	25.000/g
0546:Sky writer	Mastertronic	25.000
0547:Sky writer	Mastertronic	39.000/g
0527:Space Harrier	Elite	18.000
0520:Space Harrier	Elite	25.000/g
0525:Speed King	Mastertronic	5.000
0261:Stallone - Cobra	Ocean	18.000
0447:Star Soldier	Melbourne House	18.000
0522:Star Soldier	Melbourne House	25.000/g
0508:Starlizer	Firebird	25.000
0509:Starlizer	Firebird	39.000/g
0276:Super Huv II	U.S. Gold	18.000
0506:Super sunday	News	18.000
0511:Super sunday	News	25.000/g
0508:Supercycle	U.S. Gold	18.000
0542:Supercycle	U.S. Gold	25.000/g
0448:Terra cresta	Imagine	18.000
0514:The Pawn	Firebird	39.000/g
0298:The great escape	Ocean	18.000
0461:The three Musketeers	American Action	18.000
0519:They sold a million	Hit Squad	25.000/g
0463:Tombhawk	Digital Integral	18.000
0510:Tracker	Firebird	25.000
0511:Tracker	Firebird	39.000/g
0283:Wibstlers	M'n'F Software	18.000
0505:Wibstlers	Argus Press	18.000
0287:Xeno	M'n'F Software	18.000
0478:Zeus	Hartech	25.000/g
0105:3D graphic drawing board	Utopia	59.900/g
0294:Hack Pack	Oxford	49.000/g
0504:Kick start	Mastertronic	18.000/g
0507:Manuale in italiano 3D Graphic/Leao	Leao	7.500/g
0361:Manuale in italiano VizaWrite/Leao	Leao	14.900/g
0360:Manuale in italiano VizaStar/Leao	Leao	18.000/g
0458:Partner	Timeworks	119.000/r
0293:Pet saved compiler	Oxford	49.000/g
0208:Thai Boxing	Anco	25.000/g
0500:The last VB	M.A.D.	18.000/g
0461:The three Musketeers	American Action	25.000/g
0106:VizaStar 128	Viza Software	159.000/z
0107:VizaWrite Classic 128	Viza Software	129.000/z

MSX

0281:Backs Draw & Paint	Acksoft	25.000
0318:Avenger	Bremlin	18.000
0153:Batman	Ocean	18.000
0256:Chicken chase	Bus-Byte	5.000
0387:Chopper (MSX2)	Acksoft	49.000/g
0275:Compoer Hits vol. 3	Brau-Jolly	18.000
0277:Cyberan	Ultimate	18.000
0412:Desolator	Bremlin	18.000
0483:Donkey kong	Ocean	18.000
0417:Footballer of the year	Bremlin	18.000
0481:Future Knight	Bremlin	18.000
0325:Fuzball!	Acksoft	18.000
0573:Green Beret	Imagine	25.000/r
0388:Head alignment kit	Acksoft	18.000
0383:Lights of Amsterdam (MSX2)	Acksoft	49.000/g
0326:Meaning of life	Acksoft	18.000
0322:Hex Classic	Bremlin	18.000
0357:Ida*	Bus-Byte	5.000
0543:Prad express	Amosoft	59.000/g
0544:Prad express	Amosoft	49.000
0285:Science fiction	Acksoft	18.000
0523:Soul of a robot	Mastertronic	5.000
0413:Space shuttle	Activision	18.000
0386:Star wars	Acksoft	18.000
0327:Storm	Mastertronic	5.000
0327:The woman strikes again	Acksoft	18.000
0324:The chess game	Acksoft	18.000
0284:The chess game (MSX2)	Acksoft	49.000/g
0451:Unbelievable Ultimate	U.S. Gold	18.000
0213:Video poker	Mastertronic	5.000
0527:Who dares wins II	Alligata	18.000
0382:Wordstore *	Acksoft	49.000/g
0289:Zoot	Bus-Byte	5.000

Atari 130/800

0426:Airline	Prism Leisure	7.500
0242:Archen	Ariolasoft	14.900
0534:Atari Aces	U.S. Gold	18.000
0256:Chicken chase	Bus-Byte	5.000
0334:Crystal raider	Mastertronic	5.000
0254:Gun busters	Prism Leisure	7.500
0486:Despatch rider	Mastertronic	5.000
0326:Domain of the undead	Red Hat	18.000
0377:Domain of the undead	Red Hat	25.000/g
0431:Earthquake	Prism Leisure	7.500
0424:Electric starfish	Prism Leisure	7.500
0497:Escape from Doomworld	Red Hat	11.900
0540:Field of fire	U.S. Gold	25.000/g
0434:Galactic empire	Prism Leisure	7.500
0430:Galactic trader	Prism Leisure	7.500
0351:Goonies	U.S. Gold	18.000
0485:Gun law	Mastertronic	5.000
0230:Hard hat Mack	Ariolasoft	7.500
0378:Lazer hawk	Red Hat	18.000
0379:Lazer hawk	Red Hat	25.000/g
0429:Linear lander	Prism Leisure	7.500
0433:M.U.L.E.	Ariolasoft	14.900
0367:Masterchess	Mastertronic	5.000
0502:Molecule man	Mastertronic	5.000
0231:One on one	Ariolasoft	7.500
0539:Panis penguin	Anco	7.500
0484:Shoot'em up	U.S. Gold	18.000
0490:Space conquer	Red Hat	11.900
0430:Star flite	Prism Leisure	7.500
0274:Super Huv II	U.S. Gold	18.000
0425:The curse of Crowley Manor	Prism Leisure	7.500
0428:Treasure quest	Prism Leisure	7.500
0538:Winter wally	Solar software	7.500

Spectrum 48/128

0272:1942	Elite	18.000
0310:Age of ages	U.S. Gold	18.000
0279:Acrojet	U.S. Gold	18.000
0242:Archen	Ariolasoft	14.900
0318:Avenger	Bremlin	18.000
0249:Breakthru	U.S. Gold	18.000
0483:Donkey kong	Ocean	18.000
0504:Double take	Ocean	18.000
0522:Elevator action	Argus Press	25.000/g
0417:Footballer of the year	Bremlin	18.000
0481:Future Knight	Bremlin	18.000
0250:Gauntlet	U.S. Gold	18.000
0351:Goonies	U.S. Gold	18.000
0259:Highlander	Ocean	18.000
0347:Hit Back	Elite	18.000
0504:Hyperbow	Mastertronic	5.000
0274:Infiltrator	U.S. Gold	18.000
0446:Jail Break		18.000
0410:Konami's coin-op hits	Imagine	18.000
0416:Legend of Kage	Imagine	25.000/g
0452:Master of universe	U.S. Gold	18.000
0507:Minia	M.A.D.	7.500
0231:One on one	Ariolasoft	7.500
0284:P. Shilton's handball Maradona	Grand Slam	18.000
0236:Panadrome	Ariolasoft	7.500
0472:Pytron	Beyond	18.000
0232:Realm of impossibility	Ariolasoft	7.500
0489:Rock'n'roll	Melbourne House	18.000
0258:Scoby-Doo	Elite	18.000
0154:Shadowfire	Beyond	18.000
0499:Shadowfire tuner	Beyond	7.500
0502:Silent Service	U.S. Gold	18.000
0226:Skyfox	Ariolasoft	7.500
0257:Space Harrier	Elite	18.000
0502:Space Harrier	U.S. Gold	18.000
0261:Stallone - Cobra	Ocean	18.000
0480:Super Soccer	Imagine	18.000
0509:Supercycle	U.S. Gold	18.000
0420:Superman	First Star	18.000
0220:The sacred armour of Antiras	Palace Software	18.000
0237:Think!	Ariolasoft	7.500
0229:Top runner	Ariolasoft	18.000
0283:Wibstlers	M'n'F Software	18.000
0287:Xeno	M'n'F Software	18.000
0280:Xenious	U.S. Gold	18.000

Atari ST

0505:Art director	Hirrorsoft	129.000/g
0443:Championship wrestling	U.S. Gold	49.000/g
0406:Electronic pool	Microsol	49.000/g
0405:Fire blazer	Paradox	59.900/g
0307:Karate kid II	Microsol	49.000/g
0276:Little computer people	Activision	89.000/g
0149:MCC Pascal	Metacom	1249.000/g
0534:Masterbrain	Leao	39.000/g
0457:Mercenary	Novagen	59.900/g
0271:Music studio	Activision	49.000/g
0408:Pinball factory	Microsol	59.900/g
0515:Newlarobe	U.S. Gold	49.000/g
0403:Space station	Paradox	49.000/g
0401:St. Protector	Paradox	59.900/g
0402:St. Karate	Paradox	49.000/g
0407:Starlizer	Paradox	49.000/g
0306:Strike force harrier	Hirrorsoft	49.000/g
0111:Strip Poker	Anco	39.000/g
0282:Super Huv	U.S. Gold	49.000/g
0509:Supercycle	U.S. Gold	49.000/g
0400:Tex up golf	Anco	39.000/g
0400:Thai Zone	Anco	25.000/g
0404:Wiz Beze	Paradox	59.900/g
0364:World Games	U.S. Gold	49.000/g

Commodore 16

04115-stars games	Brau-Jolly	18.000
0258:Archevark	Bus-Byte	5.000
0477:Bandits at zero	M.A.D.	7.500
0508:Boulder	Bremlin	18.000
0275:Compoer Hits vol. 3	Brau-Jolly	18.000
0523:Dragon	Bus-Byte	5.000
0524:Dragon one	Bus-Byte	5.000
0502:Fighting warriors	Melbourne House	18.000
0504:Future shock	Tynesoft	18.000
0462:Gift Pack (4 giochi)	Prism Leisure	18.000
0347:Hit Back	Elite	18.000
0525:Jailbreak	Bus-Byte	5.000
0526:Keeper	Bus-Byte	5.000
0414:Magician course	Bremlin	18.000
0367:Masterchess	Mastertronic	5.000
0561:Pin point	Anco	18.000
0480:Pinball	Mastertronic	5.000
0415:Prosector pte	Mastertronic	5.000
0258:Scoby-Doo	Elite	18.000
0527:Solo	Bus-Byte	5.000
0378:Space 2	Midas	7.500
0343:Sportsade	Mastertronic	5.000
0399:Sports 4	Anco	18.000
0344:Sports	Mastertronic	5.000
0275:The way of the tiger	Bremlin	18.000

Amstrad CPC 464

0272:1942	Elite	18.000
0369:America's Cup	U.S. Gold	18.000
0255:Apprentice	Mastertronic	5.000
0318:Avenger	Bremlin	18.000
0312:Back to reality	Mastertronic	5.000
0153:Batman	Ocean	18.000
0306:Beach Head II	U.S. Gold	18.000
0419:Capt'n Kidd	Bus-Byte	5.000
0148:Cauldron II	Palace Software	18.000
0483:Donkey kong	Ocean	18.000
0110:Dragon's lair	Softw. projects	18.000
0522:Elevator action	Argus Press	18.000
0541:Flight sov	Mastertronic	5.000
0307:Galvan	Imagine	18.000
0250:Gauntlet	U.S. Gold	18.000
0503:Ghosts'n'goblins	Elite	18.000
0573:Green Beret	Imagine	18.000
0230:Hard hat Mack	Ariolasoft	7.500
0259:Highlander	Ocean	18.000
0504:Hyperbow	Mastertronic	5.000
0258:Ikari Warriors	Elite	18.000
0266:Impossible mission	Activision	18.000
0274:Infiltrator	U.S. Gold	18.000
0504:Kick start	Mastertronic	5.000
0410:Konami's coin-op hits	Imagine	18.000
0508:Miami Vice	Ocean	18.000
0476:Mini Office	Database Publis	25.000
0147:News	News	18.000
0507:Minia	M.A.D.	7.500
0284:P. Shilton's handball Maradona	Grand Slam	18.000
0236:Panadrome	Ariolasoft	7.500
0502:Silent Service	U.S. Gold	18.000
0226:Skyfox	Ariolasoft	7.500
0257:Space Harrier	Elite	18.000
0420:Superman	First Star	18.000
0308:Tarzan	Hartech	18.000
0215:They sold a million	Hit Squad	25.000/g
0237:Think!	Ariolasoft	7.500
0229:Top runner	Ariolasoft	18.000
0260:Top gun	Ocean	18.000
0283:Trai blazer	Bremlin	18.000
0287:Xeno	M'n'F Software	18.000
0264:Yie ar kung fu II	Imagine	18.000

Commodore Amiga

0337:Arctic Fox	Ariolasoft	49.000/g
0540:Defender of the ground		49.000/g
0503:Leaderboard	U.S. Gold	49.000/g
0276:Little computer people	Activision	89.000/g
0338:Marble Madness	Ariolasoft	49.000/g
0231:One on one	Ariolasoft	49.000/g
0444:Shangai	Activision	49.000/g
0226:Skyfox	Ariolasoft	49.000/g
0542:Temple of Aposha		49.000/g
0514:The Pawn	Firebird	49.000/g
0461:The three Musketeers	American Action	49.000/g
0264:World Games	U.S. Gold	49.000/g

Questi sono solo alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.

Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: (02) 463659



IDEE ORIGINALI PLEASE

La moda dei cosiddetti "tie-in" cioè dei giochi su licenza ispirati e/o mutuati da film, fumetti, serie televisive, ecc. sta invadendo in modo esagerato il mondo del software-gioco per home computer.

In questo numero gli esempi più clamorosi di questa tendenza sono **Labyrinth** e **Howard the Duck**.

Entrambi sono due buoni giochi (il giudizio globale è, rispettivamente, 79% e 70%) in sé e per sé.

In genere, però, non è così. Le licenze, di cui la Ocean sembra essere la più accanita sostenitrice, sono spesso e volentieri un modo per lanciare un prodotto che non ha altro richiamo che il titolo.

Asterix and the Magic Cauldron (Giudizio Globale 60%), Knight Rider (16%), Miami Vice (30%) sono alcuni dei titoli che ci vengono subito in mente a sostegno di questa tesi. Degli ultimi giochi *tie-in* di cui abbiamo parlato negli ultimi mesi Cobra (93%) è l'unico che si è meritato un buon voto. Ora, non credo che si tratti di incapacità dei programmatori, ma piuttosto della solita vecchia legge del profitto. Le case di software vogliono sempre andare sul sicuro e un gioco basato su un fumetto, un film o una serie televisiva di successo ha molte più probabilità di vendere, se non altro perché stuzzica l'interesse dei fan

del fumetto, del film o della serie televisiva.

In questo modo, la creatività dei programmatori, o meglio di coloro che ideano le trame dei giochi, si atrofizza perché non viene esercitata e chi ci rimette, alla fine sono i giocatori, che sono costretti a beccarsi giochi insulsi e poco originali (appunto).

Inoltre, visto che questi giochi devono uscire quando il film o la serie televisiva (più che il fumetto) sono ancora in auge, i tempi di produzione sono strettissimi e, si sa, quando si tratta di qualità la fretta non è mai una buona consigliera.

Per finire un gioco nei tempi previsti, chissà quanti programmatori sono costretti a lasciar perdere quei tocchi grafici, sonori e di gioco, quell'attenzione al dettaglio, che aumenterebbero notevolmente la qualità del programma. Senza contare che i soldi che una casa di software deve pagare per acquisire i diritti sono, come dice un programmatore della Denton Design nell'intervista pubblicata su questo numero, perduti per l'industria del software.

Se invece di finire nelle tasche dei produttori cinematografici e televisivi, che sono già gonfie a sufficienza, venissero riciclati nella ricerca e nello studio di nuovi giochi o servissero a pagare meglio i programmatori (che sarebbero così stimolati a fare sempre il massimo), credo che potremmo aspettarci almeno ogni mese l'uscita di un gioco originale e inclassificabile (nel senso positivo) come **The Sentinel**, di un gioco cioè che sfrutta al meglio la peculiarità che solo il computer può offrire. Il mercato italiano, tanto vituperato per la diffusa pirateria, l'arretratezza, la scarsa professionalità di alcuni operatori ha al-

meno un vantaggio: non è sufficientemente appetibile da spingere qualcuno a fare la versione per computer del

telefilm tutto italiano "I ragazzi della 3ª C".
Meno male.

Riccardo Albini

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:

Aardvark	33	Labyrinth	32
Avenger	22	Molecule man	43
Bobby Bearing (GC)	18	Moonmist (GC)	53
Camelot Warrior	48	Park Patrol (GC)	16
Championship wrestling	40	Pin Point	29
Donkey Kong	20	POD	29
Dragon's Lair II	38	Shangai	36
Flash Gordon (GC)	46	Space 2	23
Gauntlet (GC)	24	Space Harrier	44
Howard the duck	34	Starglider	26
Kaylet	54	Storm	28
		Tenth Frame	42
		They stole a million (GC)	30
		Xevious	21

TOP 30



Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	—	WORLD GAMES US Gold/Epyx	•				
2	—	COBRA Ocean	•			•	
3	—	GAUNTLET US Gold	•	•		•	•
4	—	SPACE HARRIER Elite	•			•	
5	—	PAPER BOY Elite	•			•	
6	3	DRAGON'S LAIR Software Projects	•			•	
7	—	MASTERCHESS Mastertronic	•		•		•
8	—	XEVIOUS US Gold	•			•	
9	—	STORM Mastertronic	•	•	•	•	
10	—	DRAGON'S LAIR 2 Software Projects	•				•
11	—	FOOTBALLER OF THE YEAR Gremlin	•	•	•	•	
12	8	SUPERCYCLE US Gold/Epyx	•			•	
13	—	AMERICA'S CUP US Gold	•				
14	12	FORMULA 1 Mastertronic	•	•	•	•	
15	—	HOWARD THE DUCK Activision	•				
16	—	KONAMI'S COIN-OP HITS Imagine	•			•	
17	—	SCOOBY DOO Elite		•	•	•	
18	—	HIT PACK Elite	•		•	•	
19	—	FLASH GORDON Mastertronic MAD	•				
20	—	FUTURE KNIGHT Gremlin	•	•	•	•	•
21	—	DONKEY KONG Ocean	•	•		•	
22	—	TERRA CRESTA Imagine	•			•	
23	—	LEGEND OF KAGE Imagine	•			•	
24	7	SPEEDKING Mastertronic	•	•	•	•	
25	—	JUDGE PREED Melbourne House	•				
26	17	MOLECULE MAN Mastertronic	•	•		•	•
27	—	BACK TO REALITY Mastertronic	•				•
28	—	S.W.A.T. Mastertronic	•		•		•
29	—	MOVIE MONSTER US Gold/Epyx	•				
30	—	YIE AR KUNG FU II Imagine	•			•	

ARRIVO

Questo set.	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	CHAMP. WRESTLING US Gold/Epyx	•				
2	ALIENS Activision	•			•	
3	TOP GUN Ocean	•			•	
4	MASTERS OF THE UNIV. US Gold	•			•	•
5	SHORT CIRCUIT Ocean	•			•	
6	BATMAN Ocean		•			
7	FEUD Mastertronic	•	•		•	
8	EXPRESS RAIDER US Gold	•				
9	LAST NINJA System 3	•				•
10	JAIL BREAK Konami	•			•	

COMMODORE 64

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	WORLD GAMES Ocean	18.000
2	—	COBRA US Gold	18.000
3	—	GAUNTLET US Gold	18.000
4	—	SPACE HARRIER Elite	18.000
5	—	FLASH GORDON M.A.D.	7.500
6	—	MASTERCHESS M.tronic	5.000
7	—	DRAGON'S LAIR 2 Software P.	18.000
8	—	TARZAN Martech	18.000
9	—	HANDBALL MARADONA ANF	18.000
10	—	KONAMI COIN-OP Imagine	18.000

MSX

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	DAMBUSTERS US Gold	18.000
2	—	FOOTB. OF THE YEAR Gremlin	18.000
3	—	AVENGER Gremlin	18.000
4	—	MSX CLASSIC Gremlin	18.000
5	—	STORM M.tronic	5.000
6	—	COMPUTER HITS B. Jolly	18.000
7	—	5-STAR GAMES B. Jolly	18.000
8	7	FORMULA 1 M.tronic	5.000
9	—	UNBELIEVABLE Ultimate	18.000
10	4	SPEEDKING M.tronic	5.000

COMMODORE C16

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	SCOOBY DOO Elite	18.000
2	—	CLASSIC III Gremlin	18.000
3	—	STREET OLYMPICS M.tronic	5.000
4	—	HIT PACK Elite	18.000
5	—	POWER BALL M.tronic	5.000
6	—	COMPUTER HITS B. Jolly	18.000
7	2	SPEEDKING M.tronic	5.000
8	—	5-STAR GAMES B. Jolly	18.000
9	1	GHOSTS'N GOBLIN Elite	18.000
10	—	WINTER EVENTS Anco	18.000

SPECTRUM 48/128

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	COBRA Ocean	18.000
2	—	TOP GUN Ocean	18.000
3	2	DRAGON'S LAIR Software P.	18.000
4	—	GAUNTLET US Gold	18.000
5	—	SUPER SOCCER Ocean	18.000
6	—	SPEEDKING II M.tronic	5.000
7	—	KANE M.tronic	5.000
8	—	AVENGER Gremlin	18.000
9	—	FUTURE GAMES M.tronic	5.000
10	1	PAPERBOY Elite	18.000

ATARI

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	GUN LAW M.tronic	5.000
2	—	SUPER HUEY US Gold	18.000
3	—	DESPATCH RIDER M.tronic	5.000
4	—	SILENT SERVICE US Gold	18.000
5	—	CRYSTAL RAIDER M.tronic	5.000
6	—	SOLO FLIGHT II US Gold	18.000
7	—	S.W.A.T. M.tronic	5.000
8	—	LEADERBOARD US Gold	18.000
9	—	BACK TO REALITY M.tronic	5.000
10	10	KIKSTART M.tronic	5.000

Mastertronic/Soft Center - v. Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)
- Tel. 0332/212255

ocean

MASTERTRONIC

martech



acquista software originale
ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE
DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI
PROGRAMMI SEMPRE PIÙ BELLI E ORIGINALI.
solo l'originale è garantito!

elite



Konami

EPYX

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



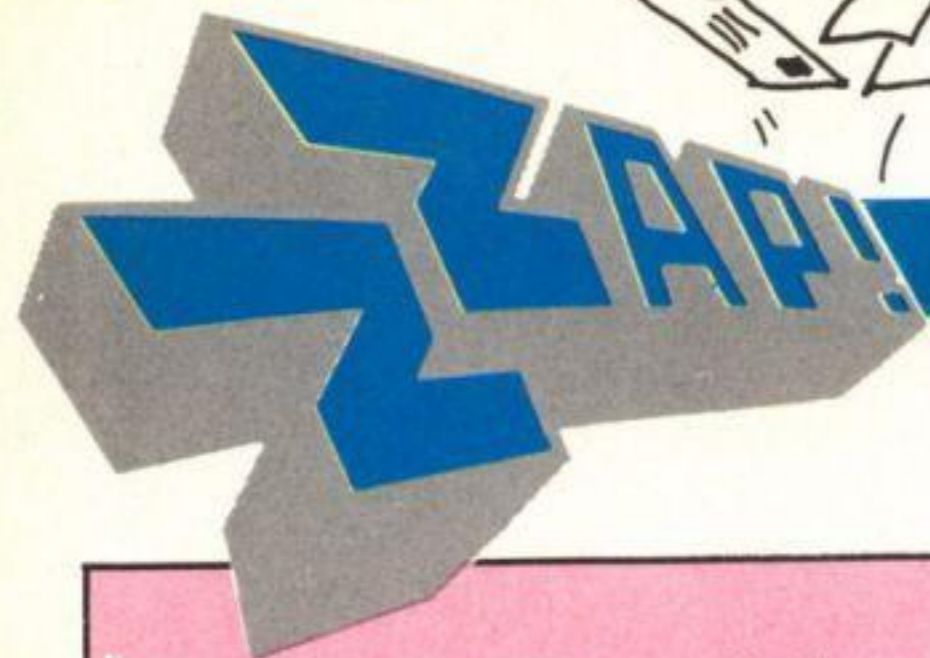
MICRO PROSE



SOFT
center

Solo nei negozi autorizzati

Distribuito da MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255



POSTA

OK a tutti i messaggi riservati! In questo numero il grande ritorno di due vostri beniamini. Chi sono? Leggete e lo scoprirete. Dato che non ho nulla da rimproverarvi per questo mese, visto che addirittura sono arrivate molte lettere di apprezzamento per il fumetto, vi ricordo che d'ora in poi sarà possibile comunicare con la redazione di Zzap! anche via computer sulle linee della Laser-net. La nostra casella postale è 013230122.

BMV

Spett.le redazione di ZZAP!

vi scrivo questa mia per porvi un po' di domande veloci veloci che se proprio non mi assillano sono per me di notevole interesse.

Punto 1°: Quanti anni ha il mago? e il suo vero nome (oltre a Merlino, si intende)?

Punto 2°: La splendida rubrica NEWS è curata dalla redazione inglese o dagli scribacchini di casa nostra?

Punto 3°: perché abolire il fumetto? A mio parere è un buon prodotto artistico e non ruba alcuno spazio alla recensione di giochi come "street surfer" o "hunchback".

Punto 4°: Sono pienamente in accordo con Marco Spadini quando parla della maleducazione di certi lettori (Zzap n° 7). Ci mancherebbe altro che voi foste melensi o gentili con i sapientoni o i leccapiedi ma allora non dovete esserlo neppure con chi sulle pagine del giornale sfoga i propri istinti con la violenza delle parole (perlomeno evitando di pubblicarli).

E poi i ragazzini stupidi (gli smanettoni!) sono in definitiva i principali acquirenti del vostro giornale e questo crea un certo numero di incongruenze nelle vostre risposte.

Ma non andiamo oltre, dopotutto ZZAP! è sempre un'ottima rivista per la scelta del software, ma non è certo utile a chi come me desidera imparare a programmare a livelli un po' più alti della media.

Punto 5°: Ciao!!!!

Emilio Gelosi - Forlì

Vogliamo che i ragazzini smanettoni rimangano "stupidi" per tutta la vita? Non credi che anche leggendo una rivista di videogiochi si possano imparare cose utili?

Non sostengo, intendetemi bene, che la lettura di Zzap! elevi al massimo l'animo umano e neppure il livello culturale dei lettori, ma prova a riguardare le pagine della posta dal numero 2 ad oggi: non ti sembra che il dialogo si stia svolgendo su un piano più alto?

Sono abbastanza soddisfatto di come le cose si stanno sviluppando e di ricevere lettere come la tua, quelle (ne sono arrivate altre 2) di Marco Spadini o di altri e ti dirò che devo ringraziare il super-criminale F.F.S. perché la sua lettera minatoria ha dato una bella smossa alle vostre menti.

Le risposte alle tue domande:

- le NEWS sono realizzate in Italia in base alle indicazioni della redazione inglese e alle notizie che ci pervengono da varie fonti. Diciamo che la proporzione è 50 a 50.

- chi ha parlato di abolire il fumetto? Anche se per ragioni di spazio sul numero 8 non è apparso, continuerà fino all'ultima puntata.

- il mago ha deciso di creare un po' di suspense. Ti risponderà il prossimo numero nella sua rubrica.

Spett.le Redazione di Zzap!

Sono un vostro assiduo lettore ma, dove abito io, cioè in un paese nella provincia di Potenza (Lavello) il vostro mensile arriva con circa un mese di ritardo!

Vorrei prima di tutto congratularmi per la vostra fantastica rivista, la quale schiaccia ogni concorrenza!

Vorrei porre alla vostra attenzione un problema molto grave - sigh! - avendo acquistato un Commodore 64 circa un anno fa, durante il suo uso accadde che lo schermo spari e divenne scuro; lo portai di volata dal rivenditore che mi disse: "Stai sicuro al più presto avrai il tuo CBM-64". E infatti così accadde dopo circa 1 mese ebbi il mio computer, e mi fu detto che era un CBM 64 nuovo. Lo provai ma, lo schermo non appena funzionò per circa 1 ora si pullulò di molte lettere uguali, le quali bloccano ogni funzione del computer; avendolo portato per circa 3 volte ma senza risultato dal tecnico di Potenza, l'ultima volta il tecnico lo tenne dall'inizio di agosto alla fine di novembre (86) e mi consigliò di acquistare un alimentatore nuovo (L.55.000) di zecca, mi ridiede il computer dicendomi che si poteva rompere da un momen-

to all'altro ed esigevo che gli fosse elargita la somma di L.40.000. Ora, mi ritrovo con un computer il quale non si può utilizzare, e oltretutto avendo scritto una lettera alla Commodore Italiana non ho ricevuto alcuna risposta, come se fossero tutti morti!!!

Ora voglio portare alla vostra attenzione l'incompetenza di alcune persone che succhiano sangue alla gente povera insinuandosi dei veri e propri esperti.

Genco Luca

Vorrei poterti dire cosa fare, ma credo che ormai, scaduta la garanzia, l'unica soluzione sia trovare qualcuno che ci sappia veramente fare. Un riparatore che ti restituisce il computer dicendo che si può rompere da un momento all'altro non è certo una persona di cui fidarsi. Purtroppo il tuo non è un caso raro: quando una società comincia a sfornare computer come panini, i controlli diventano sempre meno efficienti e le possibilità di comprarne uno bacato molto alte. A quel punto il riparatore deve essere onesto: non basta una verifica dei circuiti, le parti sospette vanno sostituite e a prezzi ragionevoli.

Rieccomi qua! devo ammettere che sono rimasto molto colpito dalla vostra risposta alla mia lettera, chiara e precisa (anche io sono sportivo e democratico) ma mi sembra di essere stato frainteso in più parti.

Non ripeterò però lo sbaglio della prima lettera, che forse era un pò troppo accusatrice.

Anche questa lettera è divisa in punti, come la prima, per meglio seguirne gli schemi.

Punto 1°: la volgarità. Qui proprio non mi avete capito, mi avete risposto neanche fossi un vecchio sbudellone e bavoso che telefona alla Buoncostume perché alla UPIM gli slip (alias mutande) sono alla portata di tutti. E sì che ho 17 anni. Per quanto riguarda Samantha Fox ebbene sì: ci ho giocato e sono anche arrivato alla fine (ma tanto non va oltre la cintura) e possiedo addirittura Strip Poker della Artwoks (Dio, che vergogna!).

Non immagino cosa sarebbe successo se avessi scritto di aver visto X Man.

Va béh ma cosa c'entra con la mia protesta? Non mi lamentavo certo di questi giochi ma di alcune vostre «espressioni» molto colorite.

Teoria: immaginiamo che un tenero e soave bimbetto di 10 anni compri Zzap! e, dopo averlo letto, domandi alla mamma con voce spensierata e innocente «Mamma, cos'è il buco del culo dell'universo?» (Zzap! n. 3). Perlomeno imbarazzante. Oppure nel n. 6 «I Commodore mi hanno rotto i coglioni». D'accordo, sono frasi che si usano e non sono certo una novità, ma anche un nudo integrale non è una novità, perché non pubblicare, allora, su Famiglia Cristiana l'ultima puntata de «Cicciolina contro il mostro delle acque»? Perché in generale ci si sono imposti dei limiti oltre i

quali sarebbe meglio non andare, e non sono stato certo io a stabilire questi limiti (come da voi detto).

È chiaro ora il concetto? Punto 2°: i giudizi sui giochi. Se è vero che i gusti sono gusti perché i recensori (ben 4!) di Zzap! sono sempre d'accordo?

O un gioco è compulsivo per tutti oppure fa schifo all'umanità (unica eccezione Alleykat).

Da qui la mia critica.

Per finire, dato che vi piacciono i P.S., ve ne ho messi un pò.

Sempre in gamba, mi raccomando

Marco Spadini

P.S. Perché nessuno ha pensato a digitalizzare effetti sonori come il rumore di un Panzer per rendere più realistico un gioco?

P.P.S. Perché molti giochi tardate a recensirli? Es. Fist II.

P.P.P.S. Come resettare il 64 e vivere felici. Purtroppo il prezzo per realizzare questo reset è un pò alto, ma se pensate ne valga la pena...

Occorrente: 10 cm. di filo di ferro.

Si prenda con movimento rapido e deciso il suddetto filo tra l'indice e il pollice tenendolo per gli apici: accostare le due parti al 1° e al 3° Pin della porta utente e il gioco è fatto. Spiego meglio: la porta utente è quella più a destra guardando il 64 da dietro.

Porta utente

il 1° e il 3° Pin sono quelli indicati con Gnd e Reset a pag. 143 del manuale. Il sistema funziona su ogni 64 ed è garantito.

Non abbiate paura di chissà quali danni perché è infallibile, e anche se sbagliate il risultato è la fusione di un fusibile interno che può essere sostituito in 30 secondi con neanche 10.000 lire. Non sono balle ma pura verità. Provare per credere (béh, forse è meglio di no!).

Tutto chiarissimo, a parte il fatto che forse Cicciolina su Famiglia Cristiana potrebbe essere un ottimo motivo di dibattito. Sfrutto la tua lettera, come al solito, per un P.S., quello sul reset.

È forse quello più antico e risparmiato, ma è anche quello che definivamo "casalingo" qualche numero fa e non sempre dà buoni risultati, comunque lo passo agli altri lettori con l'avvertenza di calcolare bene le

distanze tra i due pin e di compiere l'operazione fuori dalla vasca da bagno.

Fist II non ci stava nel numero per cui è stato preparato ed è uscito in Gennaio, spero che nessuno nel frattempo si sia tagliato i polsi, succede abbastanza spesso (che vengano tagliati gli articoli, non i polsi) e i testi che arrivano in lavorazione per ultimi e hanno il punteggio più basso rimangono in attesa di tempi migliori.

Caro Zzap!

fate schifo! Nel numero di novembre la mia pazienza è andata a farsi fottere, e indovinate perché!? Per colpa vostra!

Le vostre incompetenze e le vostre inutili, stupide e pallose sbrodolate mi hanno proprio rotto le scatole!!!!

In particolare nel commento su Sanxion (lo spara e fuggi che avete tanto lodato proprio nel numero di novembre), dove vi siete inutilmente dilungati (e questo mi ha proprio disgustato) nel giustificare e dare un motivo allo svolgimento del gioco invece di spiegare come funziona e come si può raggiungere il livello successivo. Spiegatele..., ma più brevemente!!!

È per questo che vi scrivo, non dilungatevi troppo, soprattutto in inutili commenti, ma piuttosto spiegate come funzionano i "games", E i fumetti! Non parliamo dei fumetti!

Ma toglieteli..., sono un'offesa per un videogiocatore serio.

Ma non crediate che abbia finito!

Le rubriche! Un paio in particolare.

"Girovagando con Twiddi". (Ma fatelo girovagare da un'altra parte), e "I consigli del Mago" (serve proprio un incantesimo per farlo sparire!?). Seguite i miei consigli e

migliaia di game-dipendenti si riverseranno nelle edicole per acquistare la vostra rivista.

Gruppo Zzappiano
dislocazione Cotolengo

P.S.: la pubblicherete?
Pena la morte di un casino di lettori compratori.

Riceviamo e pubblichiamo per soli fini umanitari il messaggio degli oltranzisti zappiani. Vogliamo evitare inutili spargimenti di sangue, ma non rinunciamo alla replica.

Una rivista come Zzap! ha il compito di informare i suoi lettori sul mercato, le caratteristiche, la qualità del software-gioco. Capire come funziona un videogame è compito vostro! Certo ci sono situazioni in cui qualche consiglio non guasta e ve lo diamo, e poi c'è Top Secret, ma sinceramente un gioco come Sanxion non ha bisogno di tante spiegazioni, vi basti sapere che anch'io, che notoriamente sono una "chiavica", ho raggiunto senza sforzo e senza POKE il terzo livello.

Un altro che non ha rinunciato alla replica è il Mago e quindi ho l'impressione che il mittente della lettera non avrà l'occasione di leggere la risposta: non credo che gli edicolanti diano molto retta ad un rospo.



UNITED FEDERATION OF PLANETS
STAR FLEET TERRAN HEADQUARTERS - TURIN, ITALY

stardate 8701.06

Congratulazioni Zzap!

Avete superato le fasi primarie per l'ammissione a rivista specializzata in videogames e affini, risultando tra i primi tre posti dei nostri indici di gradimento.

Siete accettabili.

ANALISI SOGGETTIVA DELL'OPERATO SVOLTO DALL'EQUIPAGGIO DI Zzap! IN QUESTI PRIMI MESI DI VITA:

Siete ormai al n°7 e ciò vi elenca nelle liste dei "veterani". Stupende le copertine; buona la descrizione dei giochi, anche se Vi perdetevi troppo in inutili vagheggiamenti sulle storie e troppo poco sulla spiegazione reale del gioco in questione. Abbiamo notato con piacere che avete eliminato Thingle e Rockford.

Ci vogliamo complimentare con Shadow e il Mago.

Continuate pure con "The terminal man" che, al contrario di ciò che aveva scritto Marco Spadini-Terni (Zzap! n°7 pag.14), è molto seguito dagli Zzapiani di Torino.

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO: "PANINARI GO HOME!" (anche se non vogliamo abbassarci a livello di RAZZISMO). Ma dove siamo? Che i paninari restino nei fast-food o che leggano in silenzio,

a meno che non imparino a comunicare da esseri razionanti. Sottolineamo che la diffusione della gran parte del software è promossa dai cosiddetti "PIRATI"; molti lettori se la prendono con loro, ma non tutti i videogiocatori hanno Lit. 19.900 da spendere per un gioco.

Concludiamo con la speranza che non degeneriate come altre riviste;.....
Torneremo a farci sentire.

ADMIRAL JAMES T. KIRK
STAR FLEET CHIEF OF OPERATIONS

James Tiberius Kirk

FLEET CAPTAIN M. SHEA
STAR FLEET CHIEF OF SECURITY

Mark Shea

Gentile redazione di Zzap!, sul numero 7 di dicembre 1986 un certo Zzap! (!!!) mi rispondeva dicendomi che la mia è tutta invidia, poiché ho uno Spectrum (ora ho comprato il 128 k, che è very tosto). Devo dargli torto: possiedo anche un Commodore 128 da qualche mese e devo dire che mi ha veramente deluso. E non finisce qui: avevo anche un C64 comprato nel 1985, circa un anno dopo lo Spectrum. Usavo i due computer di pari passo: con lo Spectrum ho imparato a programmare sia in Basic che in L.M. (secondo il parere di alcune riviste questa macchina è la migliore per imparare a programmare, e ne do ragione), col 64 giocavo soltanto; grazie ad un mio amico che ha un negozio di software possiedo molti, ma molti giochi per il sopraccitato computer. Però ne possiedo molti anche per lo ZX.

Comunque il mio computer del cuore è sempre rimasto lo Spectrum. Poi il Commodore di qua, C di là: non ne potevo più. Ho inscatolato il 64 e l'ho messo in «soffitta». L'ho tirato fuori solamente a settembre quando ho comprato il C128 (mi hanno scontato 250.000 lire). Quando mai!!! Chiunque volesse il C128 per 400.000 o anche meno

scriva a Zzap! (la rivista) facendo richiesta a F.F.S. E lo Spectrum 48 K mi è stato pagato 261.500 lire, quindi non è vero che vale di meno! Per quanto riguarda il software pirata in edicola potete stare tranquilli: le softhouse sono passate per le vie legali ed entro qualche mese questo genere di riviste sparirà. Solo quelle che pagano, e bene, i diritti di vendita di ogni singolo programma potrà pubblicarlo, purché modificato e tradotto in italiano (la SIPE, ovvero Special Program e Playgames, è in via Ausonio 26, un numero meno del 27: vi sono forse di fronte?).


Perché non aprite un servizio abbonamenti che faccia pervenire al lettore la rivista entro la 1ª settimana del mese? Infatti in copertina c'è scritto "Anno I n. 7 dicembre 1986" e non, visto che esce attorno al 20, "Anno I n. 7 quasi gennaio 1987" oppure "Anno I n. 7 oltre metà dicembre 1986"?
Cordiali saluti.

FFS

Un grande ritorno nelle pagine della posta, una risposta circostanziata a tutti i lettori che l'hanno individuato come "fiore del male". Complimenti F.F.S., sei uno che non si dà per vinto; ci piacciono i tipi decisi!

Attenzione!! È nato un nuovo club chiamato COMMODORE C = CLUB per tutti i possessori di C64 & C128. Ci sarà anche un giornalino molto simpatico con programmi, giochi ecc. Chi fosse davvero interessato

potrà rivolgersi a Guadalupi Mauro, via del Lavoro n° 28/F, 72100 Brindisi. P.S.: Per avere più informazioni rivolgersi allo stesso indirizzo. P.P.S.: Cerco disperato aiuto per PSI 5 TRADING COMPANY.



Ho la maggior parte dei giochi più belli, ma non sono ancora riuscito a capire la differenza che sussiste tra i giochi: arcade, adventure, e gli altri tipi.

Andrea Grazioso, Bari


Esistono tre grandi famiglie di giochi: arcade, adventure e strategia.

Gli arcade sono i giochi di movimento e si dividono in "spara e fuggi" (Uridium, Green Beret), dove bisogna eliminare un avversario evitando di essere a propria volta eliminato, "picchiaduro" (Ye Ar Kung Fu, The Way of Exploding Fist), in cui lo scontro è corpo a corpo, "sportivi" (International Soccer, Winter Games) in cui l'azione è tesa al raggiungimento di un record o un punteggio e "di risalita" (Donkey Kong, Paper Boy), che propongono una sorta di percorso ad ostacoli.

La qualifica di arcade è comunque legata alla qualità del movimento o dell'azione che deve essere buona.

Gli adventure sono invece legati a situazioni statiche: siano testuali o grafici non richiedono un'azione da parte del giocatore, ma risposte ragionate a situazioni e quesiti. Tra gli arcade e gli adventure si colloca una categoria ibrida denominata degli "arcade adventure" (Spellbound, Gauntlet) in cui le caratteristiche d'azione sono integrate da una serie di condizioni (la raccolta di oggetti, la risoluzione di enigmi o altro) tipiche dell'avventura. I giochi di strategia vanno dalle versioni elettroniche degli scacchi e simili, ai wargames, alle simulazioni di vario tipo (Alter Ego, Football Manager).

A queste categorie va aggiunta una miriade di varianti: ad esempio come definiresti Elite?



Ho notato che nei vari test mettete quasi sempre CASSETTA... e non è vero: infatti Dragon's Lair, Boulderdash III, Skyfox, Go for the Gold, Forbidden Forest, Tau Ceti, N.E.X.U.S., Solo Flight, Acro Jet, Slamball, Ark Pandora e altri...

Non ve ne uscite fuori che sono piratati perché non è vero, infatti quando chiediamo ad Ark Pandora di caricare, lui ti domanda cassetta o disco.

Cristiano Simone Borchi, Roma

Giusto, è vero. Spesso succede che al momento della pubblicazione alcuni giochi siano disponibili solo su cassetta e in un secondo tempo anche su disco. Purtroppo questo è uno dei limiti della carta stampata...

La rivista sta sempre migliorando, a parte qualche piccola preferenza verso certi programmatori: Jeff Minter è sacro!

Qualunque porcheria esca dalla sua pelosa testa è un programma stupendo.

Stefano Repetto, Genova

Bè, non ci vorrete negare qualche simpatia. Jeff "Jak" Minter è un cappellone, fuori di testa veramente simpatico e sinceramente le sue ultime realizzazioni (Colourspace per ST e Iridis Alpha per C64) non sono niente male.

Spett. redazione di Zzap!,

sono un ragazzo di 14 anni e possiedo un Commodore 64-128.

Sono un grande ammiratore del laser-game, ma tuttavia non posso permettermi di comprarmi un floppy-laser, perché sembra che siano esageratamente costosi; allora vorrei sapere se laser-games come Dragons's Lair, Super Don Quixote, Lupin III, Space Ace, M.A.C.H. 3, esistono per il mio computer uguale identici a quelli del bar su di una normale cassetta, o floppydisk, o cartuccia; e se esistono, come è possibile averli?! E qual è il loro prezzo?!

Se anche il prezzo di quest'ultimi è alto, perché non commercializzarli in larga scala ed abbassarne il prezzo, o anche se su cartuccia, non è possibile copiarli su floppydisk o fare la copia della cartuccia stessa nelle industrie specializzate italiane e venderle ad un minor prezzo?!

La vostra è una bellissima rivista, ma purtroppo ho solo due numeri di Zzap! Perché, a Roma, dalle mie parti, le edicole hanno cominciato a vendere Zzap! dal 6° numero.

Un'altra cosa: un mio conoscente possiede arcade-games come Dragon's Lair e Super Don Quixote per Commodore 64 su cassetta, non come quelli del bar, ma migliori del Dragon's Lair della S. Project con caricamento unico e schermate grafiche, a quanto dicono, identiche a quelle della adventure-game «The Pawn». Comunque questi giochi non vuole né prestarli e né copiarli.

Un'altro mio amico dice la stessa cosa di un arcade-game che ha posseduto che si chiamava «Sherlock Holmes», su cassetta, a caricamento unico, a mosse predefinite, il quale aveva schermate grafiche co-

me quelle di «The Pawn».

Vorrei sapere se è possibile che sia vero quello che mi raccontano o sono solo balle; se è vero quale sono le case produttrici che producono questi giochi e come si possono contattare?

Federico Gino (Roma)

Scusami tanto Federico, non ce l'ho con te, ma queste domande mi fanno impazzire.

Se esistessero laser-games per il C 64 o per qualsiasi altro computer credi che non se ne parlerebbe? Credi che le software house sviluppino programmi solo per pochi intimi o per far vantare i tuoi conoscenti?

Non esistono laser-games per 64, la tecnologia e l'hardware su cui si basano sono di tutt'altro tipo quindi il discorso è chiuso.

Su Sherlock Holmes posso dirti che esiste, è della Activision e ha immagini digitalizzate, ma penso che per trovarlo dovrai rivolgerti ad un vecchio commodorista perché ormai non è più in vendita.

Per quanto riguarda il tuo conoscente puoi dirgli da parte mia che oltre ad essere un gran bugiardo è pure un cornuto! Uno che dice d'avere programmi tanto interessanti e unici, e non li fa neppure vedere non merita neppure la tua conoscenza.

Fatemi un piacere, è un invito che rivolgo a tutti i lettori, non crediate a tutte le panzane che vi raccontano. Ci sono riviste italiane e straniere che parlano di videogiochi e che lo fanno con una certa professionalità, ci sono gli importatori che potete interrogare telefonicamente o via posta (numeri e indirizzi li trovi su Zzap!) e che ne sanno, in molti casi, più delle riviste: non fatevi prendere in giro da gente che non ha niente di meglio da fare! OK? Grazie.



PARK PATROL

Firebird, cassetta L. 5.000, solo joystick, per C64

● Un raccogli-tutto in stile arcade carino e molto originale

I turisti rappresentano un grosso problema, non è vero? Non possono andare un giorno al parco senza provocar danni, gettare immondizia dappertutto e fare cose stupide come tuffarsi nel fiume dove è vietato bagnarsi. Una guardia forestale, quindi, è sempre molto indaffarata: potete rendervene conto giocando a **Park Patrol**.

Nei panni di Head Parkie dovete prendervi cura del mantenimento del vostro bellissimo parco e del fiume che lo attraversa, impresa che richiede di gironzolare per il parco a piedi o sulla barca a

motore. Parkie, tramite il joystick, può muoversi ovunque per lo schermo e, premendo il pulsante di sparo, può saltare. Per salire e scendere dalla barca si deve saltare. Un'impresa tutt'altro che facile: sbagliate il tempo nel salto e Parkie cadrà in acqua, perdendo una delle sue tre vite. Il fiume è pieno di tronchi che dovete evitare: se ne colpite uno il povero Parkie viene catapultato fuori dalla barca, cade in acqua e affoga perdendo, ancora una volta, una vita.

Il compito principale di Parkie consiste nel raccogliere l'immondizia gettata dai visi-

tatori navigandogli sopra. In ogni livello bisogna raccogliere dodici "pezzi" di immondizia prima di poter proseguire. Il lavoro è reso difficile da perfide tartarughe terrestri e da bisce acquatiche che cercano di molestare Parkie: se ci riescono perde una vita. Per fortuna entrambi questi animali possono venir eliminati: le tartarughe sono molto stupide e alle volte cascano in acqua, consentendo a Parkie di passarli sopra, mentre si possono far fuori le bisce gettando nel fiume del repellente.

Un altro problema è costituito dai turisti che nuotano: do-

vete evitarli ad ogni costo. Alle volte i nuotatori rischiano di affogare: Parkie viene avvisato immediatamente e deve vestire i panni del bagnino. Se non riesce a raggiungere il nuotatore prima che questo affoghi perde un'altra vita. Se però Parkie riesce a raggiungerlo in tempo guadagna moltissimi punti bonus.

Mentre Parkie si aggira qua e là consuma calorie, rappresentate numericamente sullo schermo. Se il contatore raggiunge lo zero perde una vita. Fortunatamente si

PRESENTAZIONE 97%

Eccellente. Molti elementi succulenti, incluso un esauriente schermo di opzioni.

GRAFICA 94%

Insolita, vivace, colorata e estremamente ben congegnata.

SONORO 96%

Cinque motivetti eccellenti e effetti sonori di qualità.

APPETIBILITÀ 95%

È immediatamente giocabile e irresistibile.

LONGEVITÀ 90%

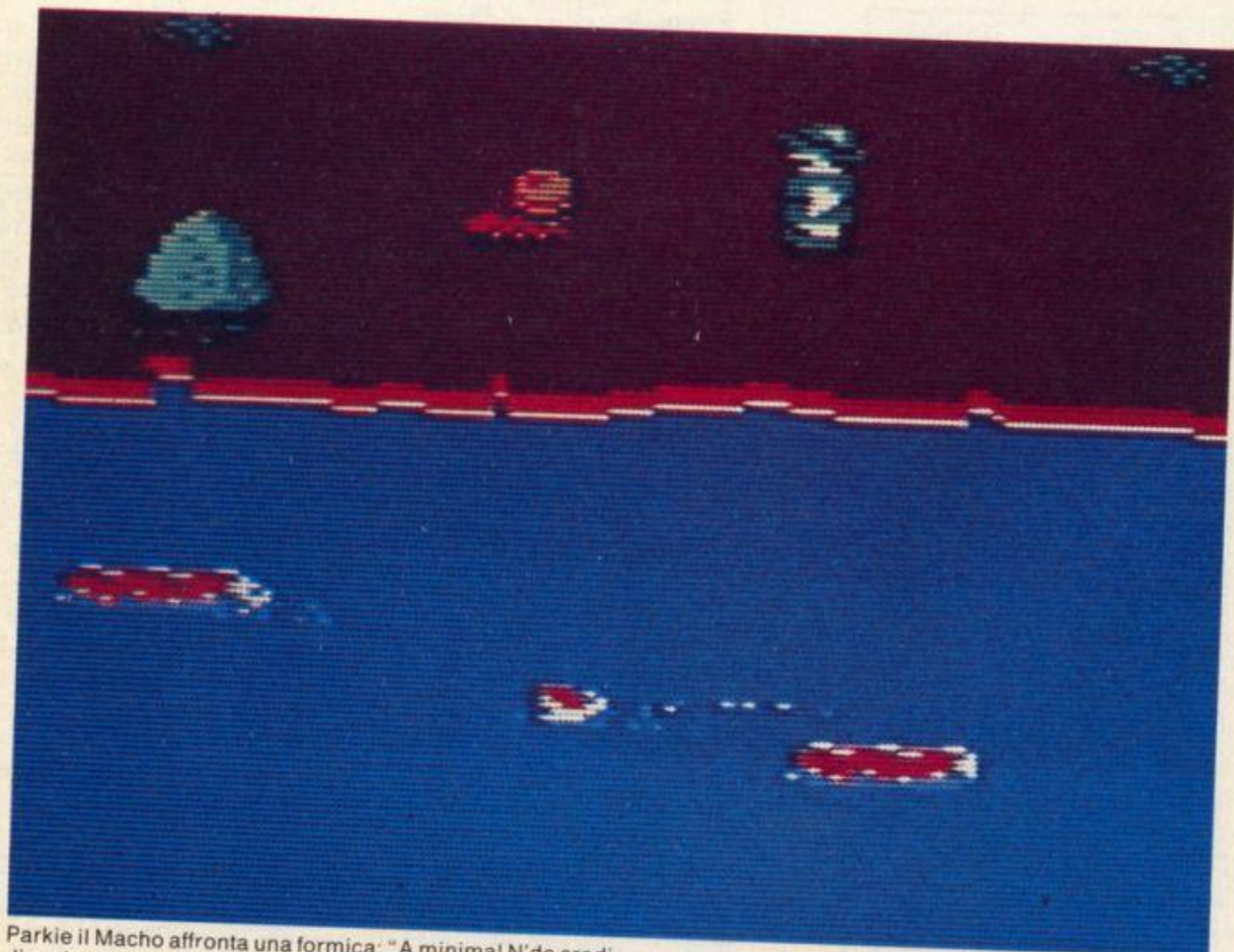
Immensa: se vi annoiate potete usare lo schermo di opzioni e modificare il gioco.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 99%

Tutte le qualità di un megagioco per sole 5000 lire.

GIUDIZIO GLOBALE 94%

Un gioco originale, attraente e estremamente giocabile. Non perdetelo.



Parkie il Macho affronta una formica: "A minima! N'do credi di andare cor mio cibo! Aridammelo, a ladra, o te sbatto in acqua..."



possono rimpiazzare le calorie perse andando nel rifugio del parco. Si possono vincere vite supplementari solo ogni 20.000 punti.

Quando avete raccolto tutte le immondizie le calorie rimaste vengono convertite in bonus e Parkie può affrontare un nuovo livello. A mano a mano che progredite nel gioco l'impresa si fa più difficile: bisogna affrontare un maggior numero di cattivi, evitare paludi e eliminare delle perfide formiche che rubano il cibo (fonte di calorie) dal rifugio di Parkie. Utilizzando un sistema di menù al quale si accede dallo schermo dei titoli, si può cambiare il grado di difficoltà dei nuotatori e delle paludi rendendovi la vita facile o difficile come meglio vi accomoda.



*È difficile credere che questo gioco abbia quasi tre anni: è eccellente sotto tutti gli aspetti. La grafica è favolosa: molto colorata con sprite estremamente "carini" e bellissimo scrolling dei fondali. Anche dal punto di vista del sonoro **Park Patrol** è eccezionale con i suoi cinque brevi ritornelli e i bellissimi effetti sonori che creano una perfetta atmosfera. L'azione di gioco è chiara e richiede eleganti movimenti dei joystick e preciso tempismo se si vuole portare a termine la raccolta dei rifiuti senza inciampare nei numerosi ostacoli. Questo gioco va classificato come uno dei migliori giochi della categoria economica mai visti. Se lo perdete vi perderete qualcosa di veramente speciale.*

Parkie il Casalingo mentre cerca di raccogliere gusci lattine e riportarle in barca senza venir molestato dalle perfide tartarughe.



*Il vecchio detto "non li fanno più come una volta" ben si adatta a **Park Patrol**. Ha quasi tre anni ma può essere favorevolmente paragonato agli attuali megagiocchi.*

***Park Patrol** però non costa come un megagioco, ma solo 5000 lire, cosa che lo classifica, insieme a **Thrust**, come uno tra i migliori titoli della categoria economica. Fa impallidire tutte le altre software house compresa l'Activision, sua autrice originaria. È un mistero come mai, in Europa, non abbiano*

*evitato loro stessi questa chicca. Come se i loro cataloghi straripassero di bei giochi! Comprate **Park Patrol** è un classico e sono stati dei pazzi a non pubblicarlo due anni fa. Per fortuna la Firebird ne ha acquisito i diritti di edizione. E a un prezzo economico! La grafica è carica così come i motivetti e gli effetti sonori che, abbinati a un'azione di gioco semplice ma attraente, generano una sensazione da vero arcade. È un gioco raffinato e giocabile che vale il tempo e i soldi di ognuno.*

BOBBY BEARING

The Edge, cassetta L. 18.000, joystick o tastiera, per C64

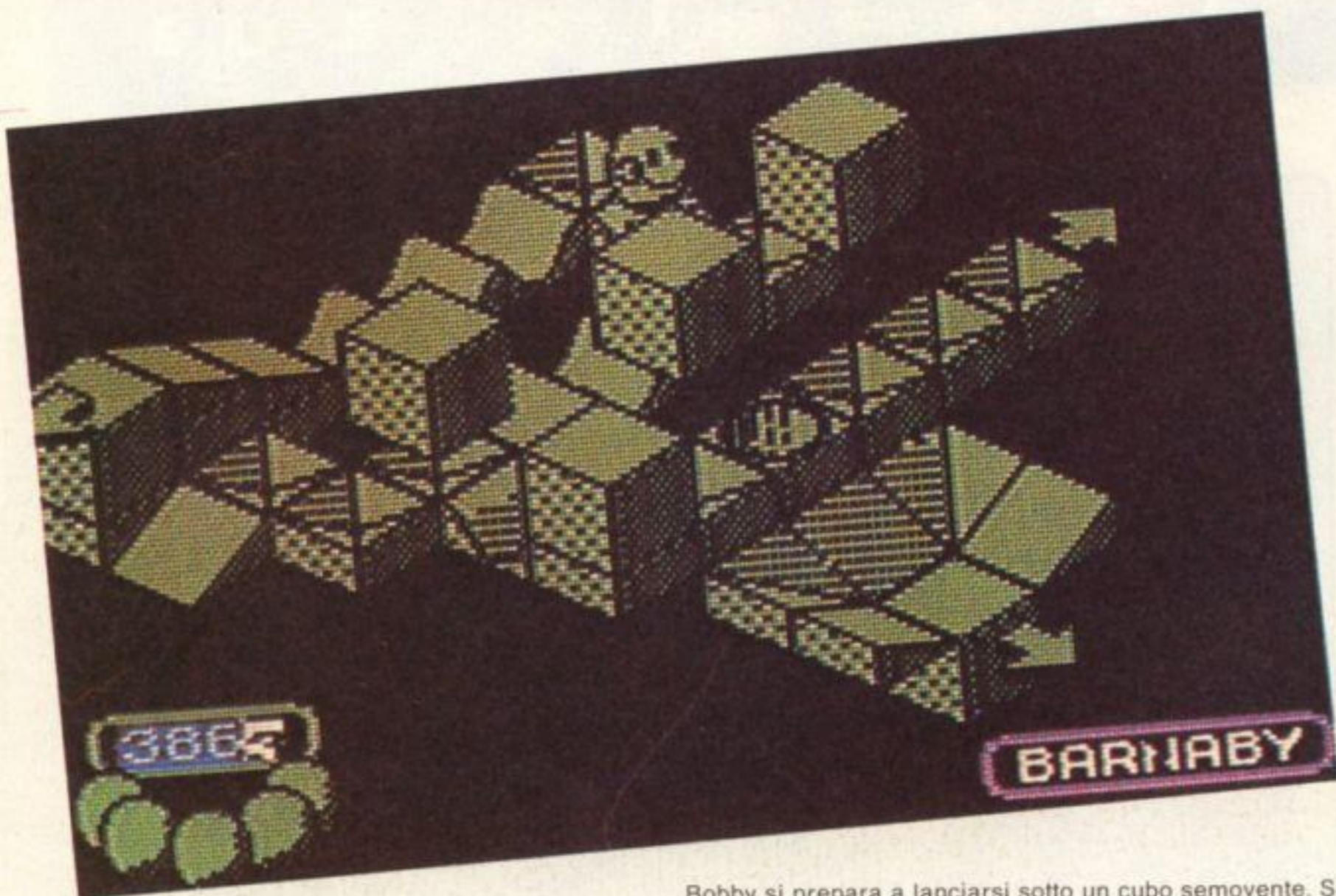
Technofear: una terra di acciaio abitata da creature d'acciaio, cuscinetti a sfera viventi per essere più precisi. Ogni pallina che vive in Technofear è felice, e dispone di tutto ciò che un cuscinetto a sfera può desiderare. Rotolando qua e là nel loro mondo metallico vivono una vita piena e senza problemi, in effetti l'unica cosa che può danneggiare la loro esistenza è rappresentata da Metalplanes: una terra dannata e rotante che circonda Tehnofear. I cuscinetti a sfera intelligenti stanno

quindi nel loro territorio e non si allontanano dai confini della città.

Questo gioco ha per protagonista una grande famiglia di cuscinetti a sfera che vive in una confortevole casa di Technofear. Mamma e Papà sfera, Bobby (il figlio più grande), Bertie, Barnaby, Barholomew e Billy vivono tutti in perfetta armonia. O meglio, ci vivevano fino a poco tempo fa...

Tutto è cominciato con l'arrivo del cugino Ozzy. Ozzy, per farsi perdonare della sua passata cattiva condotta, si è

offerto di far fare un giro al più piccolo dei fratelli. Mamma cuscinetto ha accettato pensando che Ozzy ormai è una sfera matura e responsabile. Immaginate la sua sorpresa quando, poche ore più tardi, è arrivato un preoccupato Poliziotto cuscinetto per dirle che suo figlio minore e suo cugino si erano allontanati dai confini della giurisdizione di Technofear e... non erano tornati! La mamma preoccupata chiama in aiuto suo figlio maggiore, Bobby, Bobby ci pensa un po' e poi si offre di andare



Bobby si prepara a lanciarsi sotto un cubo semovente. Si schianterà questa volta...?

All'inizio non pensavo un granché di **Bobby Bearing**, mi sembrava abbastanza stupido questo girovagare per i piani senza far niente. Ma dopo aver girovagato per un po' ho scoperto che di cose da fare ce n'erano

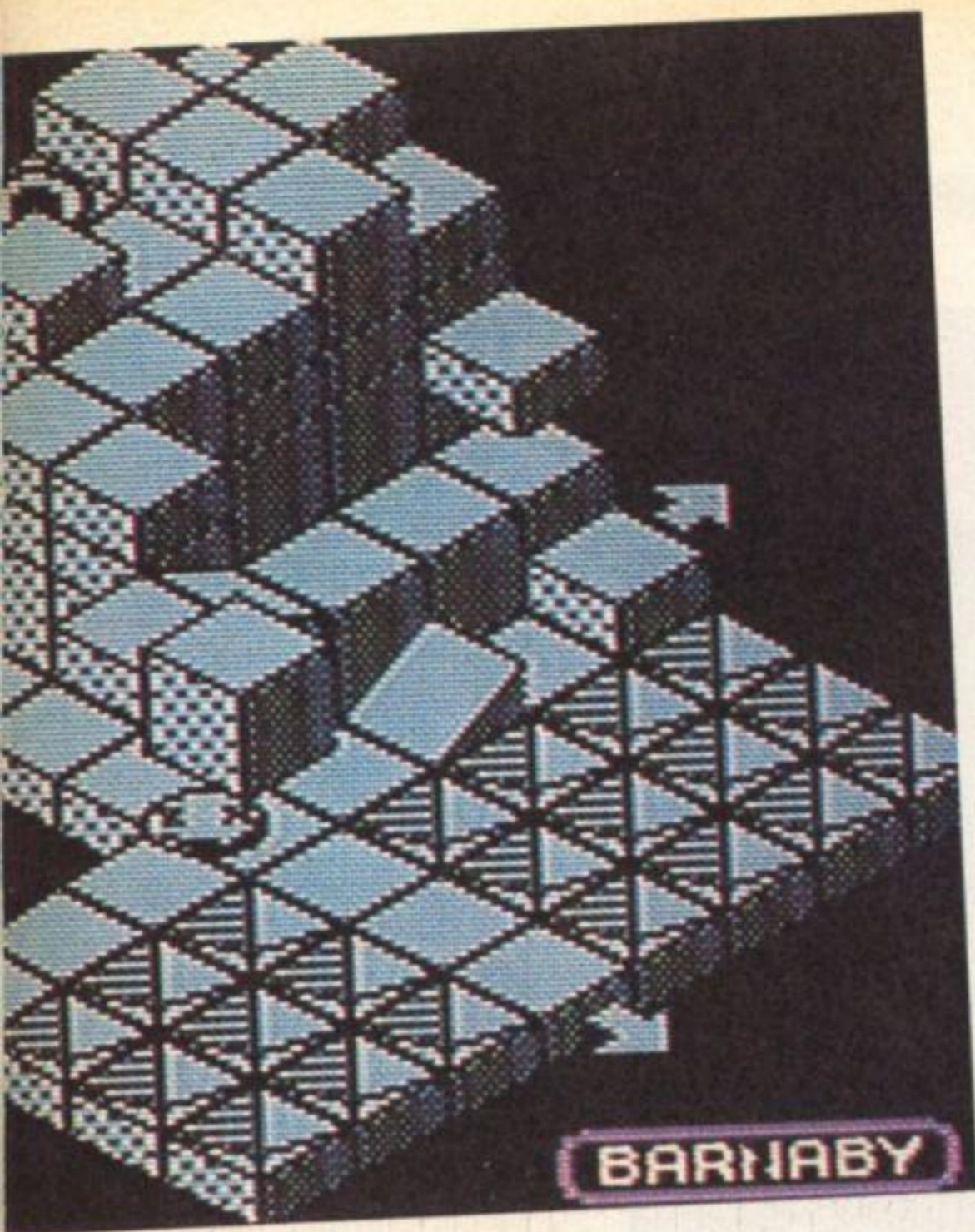
molte. Pieno di umorismo e tocchi sofisticati, **Bobby Bearing** ora mi piace moltissimo. È un gioco stupendo che raccomando vivamente a quelli a cui piace questo genere di giochi.



nel Metalplanes per cercarli...

Bobby Bearing è un arcade adventure, con prospettiva isometrica tridimensionale, nel quale interpretate il ruolo del giovane Bobby nel tentativo di salvare il suo giovane fratello (e Ozzy) dagli orrori del Metalplanes. Dato che non avete la minima idea di dove quel cretino di vostro cugino abbia portato vostro fratello, per trovarli dovete perlustrare il territorio. Una volta trovato uno dei due, dovete riportarlo in salvo a Technofear. Però l'uscita di Technofear rimane aperta solo per un periodo di tempo limitato: se non riuscite a salvare i vostri parenti prima che si chiuda il cancello rimarrete per sempre nel Metalplanes.

La terra di Metalplanes è composta di piattaforme e figure geometriche che sono collegate tra loro attraverso dei sottili scivoli e rampe. Alcune zone sono abitate da diabolici cuscinetti a sfera che non aspettano altro che far fuori chiunque capiti nel loro territorio. Se Bobby incontra un cuscinetto cattivo, il cuscinetto lo insegue fino a che non lo tramortisce; col che perdetevi momentaneamente il controllo su Bobby e

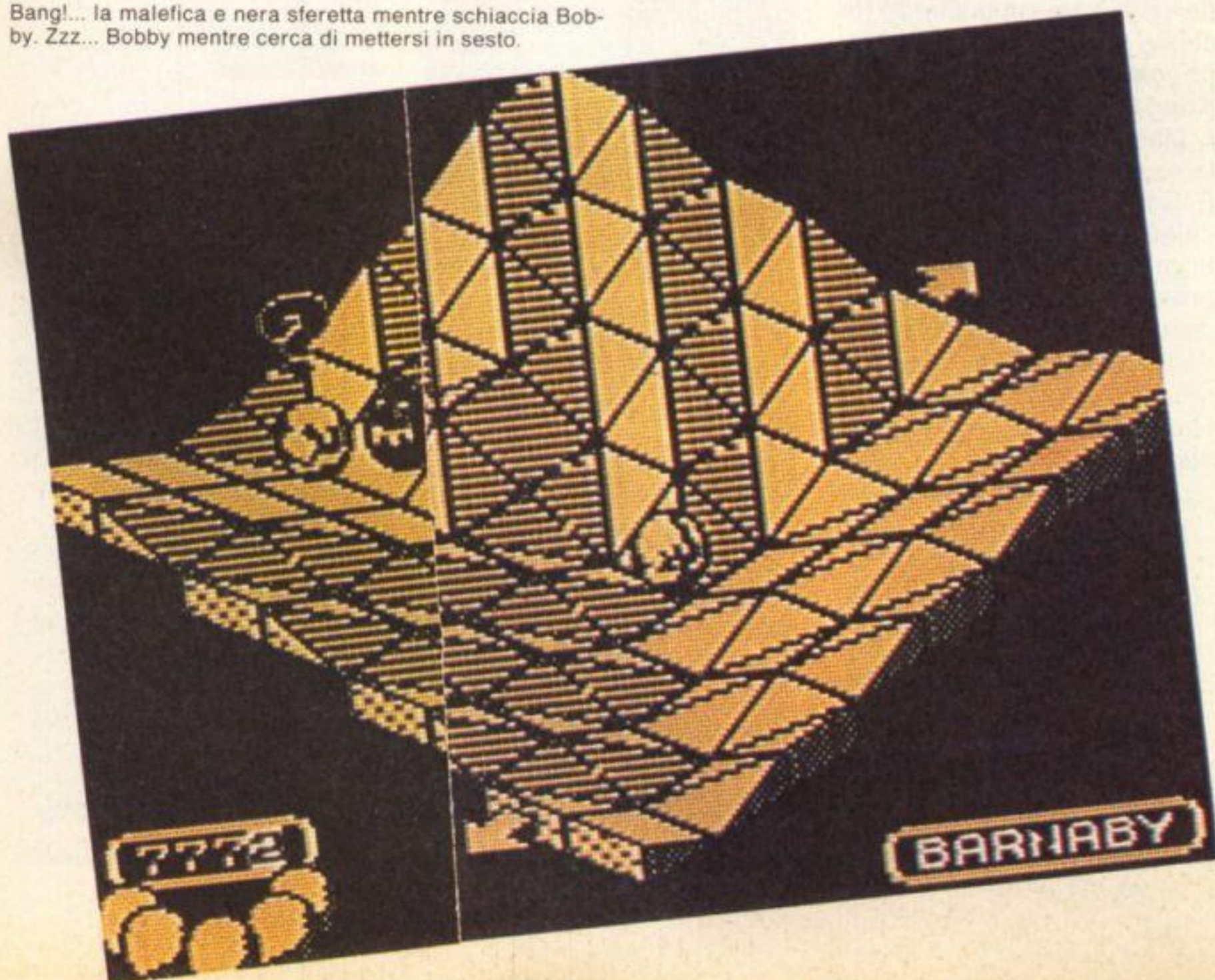


Squish. Bobby la frittella non sembra in ottima forma. Ma chi lo sarebbe dopo essere stato schiacciato da dieci tonnellate di metallo...?

il tempo, indicato in fondo allo schermo, diminuisce velocemente per alcuni secondi. I cattivi cuscinetti a sfera non sono gli unici ostacoli che Bobby incontrerà nel suo viaggio: anche il paesaggio pone non pochi problemi. In alcuni luoghi ci sono degli enormi cubi sospesi per aria che aspettano di schiacciare qualunque ignaro cuscinetto

ci passi sotto. In altre zone ci sono dei blocchi che ostruiscono il passaggio e che possono essere rimossi solo azionando degli interruttori situati altrove. E poi ci sono dei condotti d'aria che sollevano Bobby, quando questi ci passa sopra. Se Bobby vuol trovare e salvare i suoi parenti deve superare tutti questi ostacoli.

Bang!... la malefica e nera sferetta mentre schiaccia Bobby. Zzz... Bobby mentre cerca di mettersi in sesto.



Anche se superficialmente **Bobby Bearing** è simile a **Spindizzy** tra i due ci sono molte differenze. **Spindizzy** è soprattutto un gioco risolvienigmi mentre **Bobby Bearing** è più un gioco di esplorazione con alcuni enigmi sparsi qua e là. I vari cuscinetti a sfera hanno tutti il loro carattere e questo rende più divertente il gioco. Bobby è così carino quando rotola lungo il paesaggio con quel suo insensato sorriso stampato in faccia e i cuscinetti cattivi sorridono maliziosamente ogni volta che tramortiscono il povero Bobby. Anche se non molto vario, **Bobby Bearing** è un gioco molto attraente e piacevole che non dovete perdere.

Bobby Bearing: il personaggio più carino mai visto su un computer. Questa piccola sfera metallica è veramente bellissima mentre rotola per il Metaplanes in cerca dei suoi fratelli. L'animazione di Bobby è eccellente: basta guardare quando viene schiacciato o tramortito. È anche molto bello il modo in cui scorre il paesaggio: mentre Bobby rotola potete veramente sentire i dislivelli della superficie e mentre si muove per gli schermi strani e meravigliosi la forza d'inerzia è perfetta. Anche se la grafica è solo a due colori è strabiliante e bellissima. Anche la colonna sonora è carina: leggermente simile a quella di **Thing on a Spring** aggiunge atmosfera al gioco. Il gioco è difficile ma ripaga di ogni pizzico di attenzione che gli si dedica. Se volete qualcosa che prende veramente e che si lascia giocare a meraviglia, andate a comprarlo.

PRESENTAZIONE 80%

Buona presentazione su schermo e opzione joystick o tastiera.

GRAFICA 92%

Molto ben disegnata ma carente nei colori.

SONORO 79%

Nessun effetto sonoro ma un divertente motivetto accompagna il gioco.

APPETIBILITÀ 95%

Attrae immediatamente ma alle volte è un po' frustrante.

LONGEVITÀ 94%

Perseverare dà i suoi frutti.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 91%

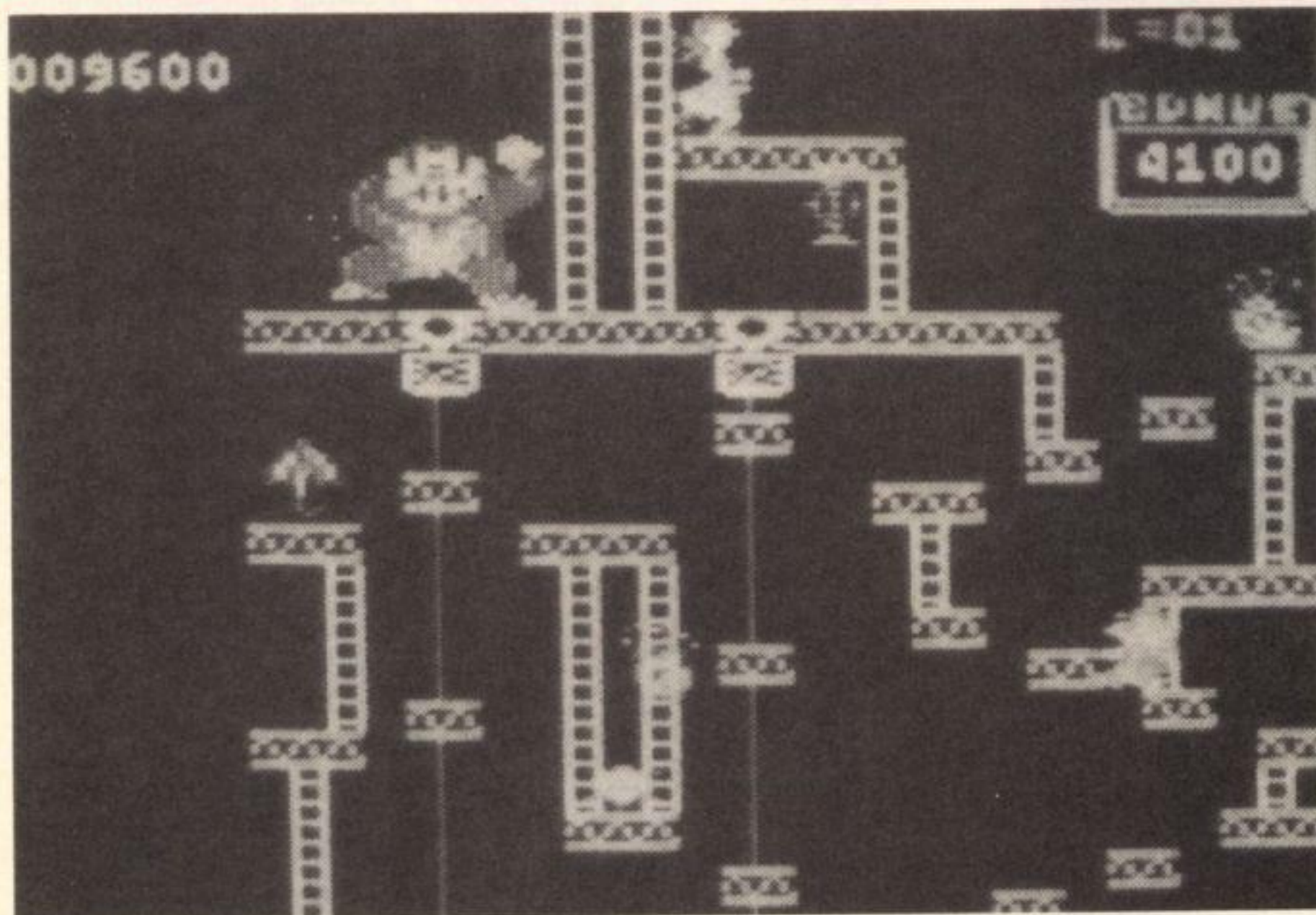
C'è molta sfida per i vostri soldi.

GIUDIZIO GLOBALE 93%

Un gioco di esplorazione eccezionalmente carino e piacevole.

DONKEY KONG

Imagine, cassetta L.18.000, solo joystick, per C64



Donkey Kong, quel cordero di un gorillone, per hobby inscatola banane sgranocchiate e, con grande fastidio di tutti, si dedica al rapimento di giovani fanciulle. Ciò ha dato particolarmente fastidio a Mario: la sua amata, la dolce Nicole, è una delle fanciulle rapite. Mario è un duro e quindi ha deciso di inseguire Kong che, al momento, si trova in una casa in costruzione lì vicina.

La casa è suddivisa in quattro schermi che Mario deve superare prima di riprendersi la sua fidanzata. Ogni schermo è suddiviso in un certo numero di piattaforme, connesse tra loro da scale e saliscendi. Kong è sempre in alto e Mario, per finire uno schermo, deve raggiungerlo.

Controllate Mario con il solito sistema destra, sinistra e salto: potete così sgattaiolare fino alla cima e sconfiggere il maniaco scimmione. Ogni schermo ha i suoi cattivi che intralciano il cammino di Mario. Ne' primo schermo Kong lancia delle botti, nel

secondo ci sono delle torte alla crema mortali, nel terzo ci sono degli aggeggi saltellanti, nel quarto delle fiammelle. Nel quarto schermo l'obiettivo di Mario è leggermente diverso, questa volta deve scardinare le strutture del palazzo rimuovendo le chiavi di volta delle travi. Dopo che le ha levate tutte, Kong si spiaccicherà le ossa e Mario si potrà riunire con la sua amata Nicole.

È tutto finito: Kong ha picchiato il suo testone migliaia di volte e il nostro eroe si è ripreso la sua fidanzata... e invece no! In qualche modo, l'odiato gorilla si è rialzato e, mentre Mario gli volta le spalle, afferra Nicole e via di nuovo... Aaaaargh!!



I cloni di Donkey Kong ci hanno afflitto fin dall'inizio ma alla fine ecco l'originale, ed è una buona conversione del gioco arcade. Visivamente o auditivamente non è sbalorditivo ma si lascia giocare



Mi sono divertito a giocare a Donkey

Kong ma decisamente non tirerei fuori 18.000 lire per comprarlo. Mai. Kong è un gioco molto carino e divertente ma 18.000 lire sono troppe. Anche se non avete mai giocato a Kong, o a suo derivato, vi stufereste nel giro di una settimana. Cercate di giocarlo e poi decidete: sono sicuro che perverrete alla stessa conclusione.



Anche se è una conversione molto accurata,

Donkey Kong non offre gran ché. È divertente farci un paio di partite rimmemorando i vecchi tempi andati (in effetti questo gioco uscì quasi sei anni fa) ma poi diventa noioso. Ci sono solo quattro schermi di azione e, dopo che li si è giocati un paio di volte, diventano veramente ripetitivi. Graficamente è abbastanza piacevole e il sonoro è quasi identico al gioco arcade: veramente orrido. Se non avete mai giocato all'originale, o se continua a piacervi, potete dargli un'occhiata. Personalmente, credo che a quel prezzo non vale la pena comprarlo.

PRESENTAZIONE 72%

Solita presentazione in stile arcade.

GRAFICA 60%

Un pò vecchiotta, ma vivace e colorata.

SONORO 40%

Semplice ma con motivetti adeguati e qualche effetto sonoro.

APPETIBILITÀ

È facile farsi prendere ma il gioco non è particolarmente impegnativo o irresistibile.

LONGEVITÀ 51%

Divertente ma, una volta completato il gioco, l'interesse diminuisce sicuramente.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 49%

Troppo caro per ciò che offre.

GIUDIZIO GLOBALE 60%

Una adeguata conversione di un vecchio gioco che dovrebbe essere molto meno cara.

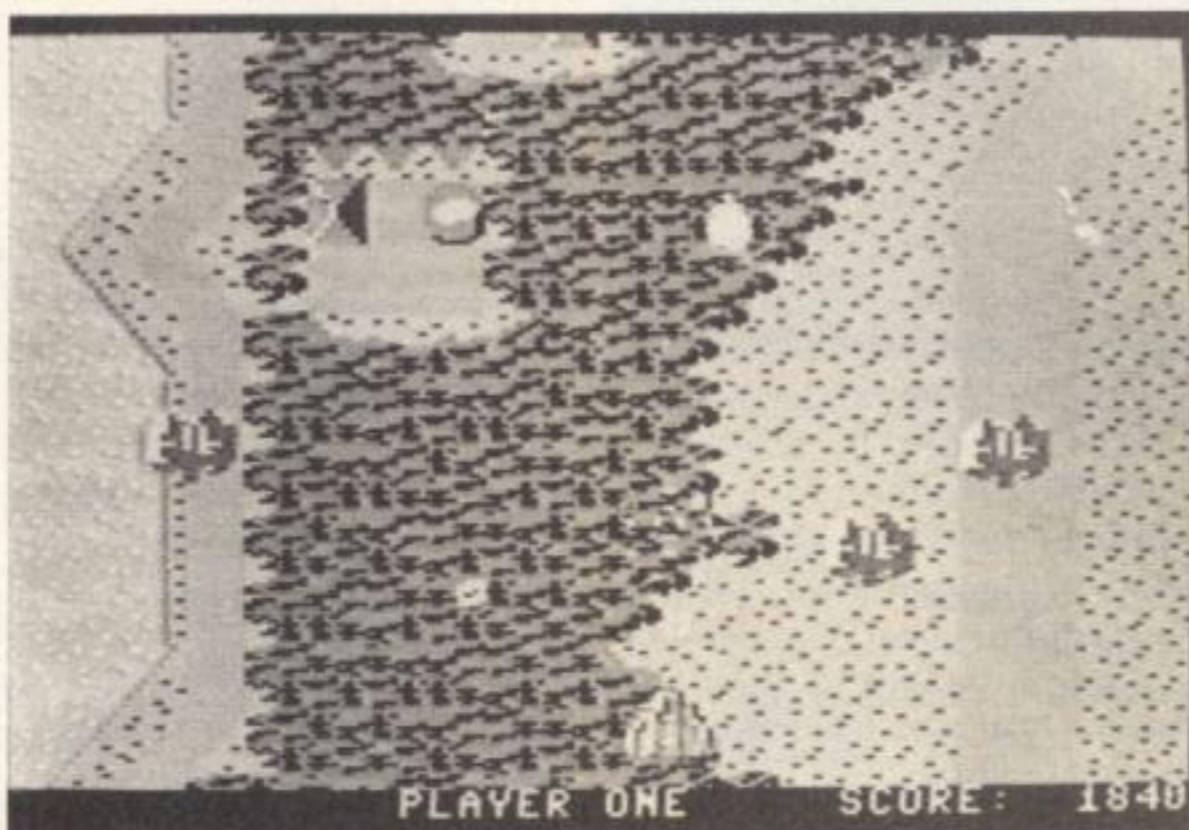
XEVIOUS

US Gold, cassetta, L.18.000 solo joystick. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Xevious è uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale nel quale un combattente solitario si scontra contro una schiera senza fine di astronavi aliene. La battaglia si svolge sopra un'ampia foresta. I combattenti alieni appaiono nella parte alta dello schermo e tentano di sparare o speronare il combattente: entrambe le soluzioni portano alla perdita di una delle cinque vite.

Per fortuna il combattente è armato di una riserva illimitata di missili aria-aria e bombe... I missili vanno usati, basta premere il pulsante di fuoco, per distruggere le astronavi nemiche mentre si può bombardare le installazioni a terra per guadagnare punti bonus. Per sganciare le bombe bisogna tener premuto il pulsante di fuoco e per direzionarle bisogna utilizzare il mirino che si trova di fronte al combattente. Molte installazioni a terra sono inoffensive e non oppongono nessuna resistenza agli attacchi aerei ma alcune lanciano dei missili terra-aria: fate attenzione.

A intervalli regolari appare una Astronave-Madre che può essere distrutta solo con una bomba ben piazzata. Eliminata, la missione continua: solo che gli alieni diventano più cattivi e veloci.



È abbastanza giocabile ma è così lento e refrattario che non eccita per niente, nemmeno quando lo provocate. Fa dormire. Gli alieni scendono a una velocità che ti fa venire il latte alle ginocchia e i loro colpi vanno a scatti. Gli specchi rotolanti assomigliano più a lavagne che a specchi e più che rotolare si sbattono giù. Il banale motivetto che accompagna il gioco e gli effetti sonori straziarecchie mi hanno mandato su tutte le furie. 18.000 lire sono troppe per uno spara-e-fuggi così lento e monotono.

La versione arcade di Xevious è bella graficamente e divertente da giocare. La conversione ufficiale per Commodore è graficamente orrenda e molto noiosa da giocare. I fondali sono veramente tremendi, sono abborracciati e confusi. Il colore è utilizzato senza alcuna fantasia. Gli sprite sono terribili, mancano di colore e definizione e, quando ci si muove, traballa tutto. L'astronave risponde molto male ai movimenti del joystick e si muove molto lentamente: quindi le qualità attrattive del gioco originario si sono perse. Non riesco a capire perché sia così brutto: sarebbe potuto essere molto meglio soprattutto se paragonato agli standard imposti da Light Force. Se volete un buon spara-e-fuggi dimenticate questa schifezza e cercate altrove.



Quello che doveva essere uno spara-e-fuggi attraente e giocabile si è dimostrato essere molto lento e noioso. È un peccato che la US Gold abbia pubblicato una conversione così misera. Tanto quanto Xevious è adatto alle capacità del Commodore tanto questa conversione è insufficiente. E dozzinale visivamente e auditivamente ed è scadente da giocare. Anche Terra Cresta è uno spara-e-fuggi abbastanza noioso ma almeno dimostra che effettivamente si possono fare questo genere di giochi sul Commodore. Se volete un decente spara-e-fuggi a scorrimento verticale comprate Light Force è molto più giocabile e emozionante di questo ciarpame.

PRESENTAZIONE 78%

Possibilità di regolare tre livelli di difficoltà e opzione uno/due giocatori. Schermo dei titoli patetico.

GRAFICA 31%

Fondali, uso del colore e sprite molto miseri

SONORO 15%

Il motivetto è noioso e gli effetti sonori miseri

APPETIBILITÀ 34%

Abbastanza giocabile ma noioso

LONGEVITÀ 20%

Lento, non gratificante e noioso

RAPPORTO QUALITÀ/

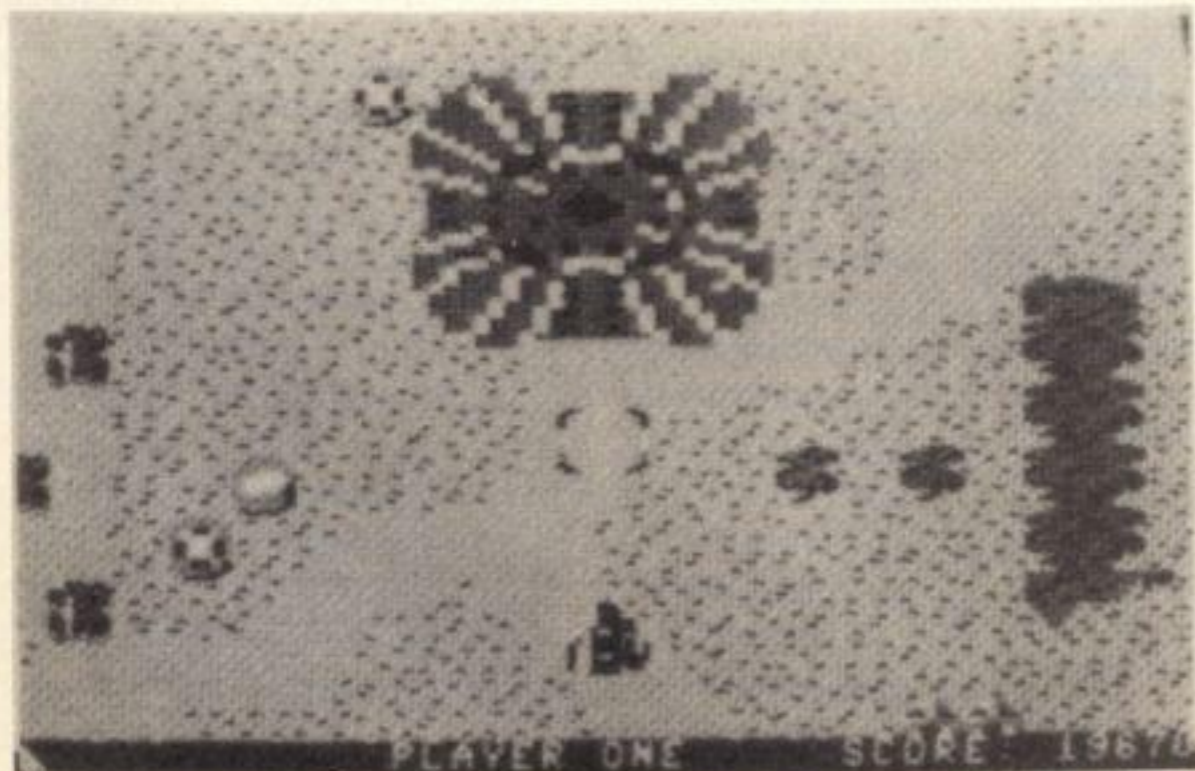
PREZZO 13%

Absolutamente troppo caro

GIUDIZIO GLOBALE

21%

Pessima conversione di un giocabile arcade



AVENGER

Gremlin Graphics, cassetta L. 19.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64, MSX, Spectrum, Amstra

Dopo essersi fatto una lunga esperienza di combattente, pestandosi con una marea di esseri malvagi e avendo così "realizzato pienamente se stesso" in **Way of the Tiger**, Mr Ninja si è ora imbarcato in una missione veramente pericolosa. Il super-farabutto di turno, Yaemon, Signore delle Fiamme, ha rubato il rotolo di pergamena di Ketsuin dal tempio del Dio dei Ninja: Kwon. Tanto per aggiungere sale alle ferite già infiammate di Mr Ninja, il rude Yaemon ha ucciso anche il suo patrigno: che gentiluomo, vero? Come potete ben immaginare, Mr Ninja è veramente scocciato di questa violenta intrusione nella sua vita tranquilla e solitaria, per non parlare del turbamento per la perdita del patrigno e del rotolo di pergamena del suo Dio. È furente. Dio se lo è... non potreste vedere persona più furente di lui. Dopo aver passato giorni di umore nero finalmente ha preso una decisione: gliela farà vedere a quel figlio-di-buona-donna di Yaemon, penetrerà nella sua fortezza, si riprenderà il rotolo rubato e alla fine ucciderà il capo della setta alla maniera dei Ninja. Battendo il ferro finché è caldo, Mr Ninja si avvia verso la desolata fortezza di Yaemon...

Voi vestite i panni di Mr Ninja, ganzo orientale e specialista di Kung-fu. Il gioco è un arcade-adventure a scorrimento visto dall'alto. Controllate Mr Ninja con il joystick e, paesaggio permettendo, lo potete far andare in tutte e quattro le direzioni cardinali. Premendo il pulsante di fuoco lanciate una stella ninja (sempre che ne possediate una) che uccide qualunque forma vivente incontri. Se non possedete nessuna stella il pulsante di fuoco serve per tirare un calcio, che atterra l'avversario che si trovi nel suo raggio d'azione.

La vostra missione inizia davanti alla solenne residenza di Yaemon dallo strano nome di Castello del Cuore Soffocato. Qui dovete trovare la chiave per aprire la porta d'ingresso. Una volta entrati dovete distruggere i tre guardiani del Castello (fate attenzione perché vanno uccisi in un certo ordine). Oltre alle tre guardie ci sono orde di scagnozzi di Yaemon che scorrazzano per la fortezza e non vedono l'ora che un intruso penetri del loro reame per avere la scusa di menar le mani. Ma queste minacce non sono le uniche cose che daranno del filo da torcere al Ninja vendicatore: ci sono pavimenti mobili, con punte acuminate che salgono e



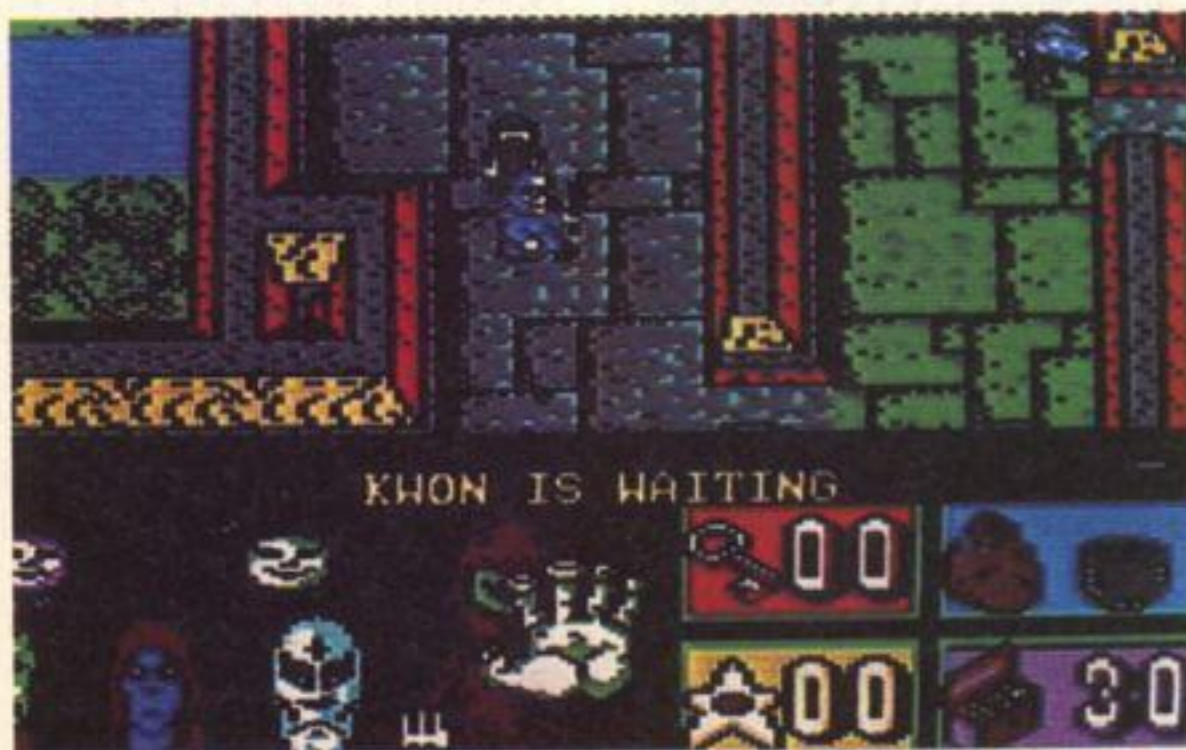
Dovete prendere una cassa del tesoro e una chiave. Sfortunatamente due "cattivi" stanno aspettando di interrogare Mr Ninja...

scendono, che intralciano l'incedere del nostro eroe e che, se vengono calpestati, diminuiscono la sua energia.

Tutti i combattimenti riducono l'energia di Mr Ninja che viene indicata, nella parte inferiore dello schermo, da una serie di puntini che via via spariscono. Per fortuna potete chiamare Kwon a rimpiazzare l'energia persa anche se, alle volte, quando crede che la tiriate per le lunghe ed è arrabbiato con voi, si rifiuterà di aiutarvi.

La fortezza è immensa e ci sono moltissime stanze da esplorare. Le stanze contengono vari oggetti tra i quali troverete: spade magiche,

chiavi, stelle ninja e pugni di ferro che vi aiuteranno nell'impresa. Troverete anche dei tesori che possono essere raccolti con profitto personale (in altre parole: la solita buona e sana ingordigia). In alcune stanze ci sono delle griglie e dei trabocchetti che danno accesso agli altri livelli, inferiori o superiori, della fortezza. utilizzandoli dovete aprirvi la strada attraverso l'intricato labirinto della fortezza e riprenderà a quel demone di Yaemon il rotolo di pergamena rubato: così facendo vendicherete la morte del vostro patrigno, calamerete Kwon e ridurrete Yaemon al rango di prigioniero! Ha ha, è proprio quello che si merita.



Ancora guai per Mr Ninja... questa volta sottoforma di un tipo vestito di blu



Non è il gioco più originale del mondo, dato che è una variante dei giochi tipo **Druid/Gauntlet**, ma è abbastanza giocabile (almeno non è un altro noioso gioco di combattimento). Il gioco è solo per un giocatore ma è pieno di azione e avventura sufficienti ad intrattenere felicemente

un Ninja per un paio di giorni. I fondali e i disegni a lato dello schermo sono colorati e ben fatti e ci sono anche dei bellissimi sprite che si muovono qua e là. Il suono si adatta al gioco e, anche se non è eccezionale, funziona bene e crea la giusta atmosfera. Se state cercando un gioco pieno di azione tipo **Druid** non andate oltre.



Alcune superficiali somiglianze avvicinano **Avenger** a **Druid**, ma penso che **Avenger**, anche se manca dell'opzione a due giocatori, sia migliore. È pieno d'azione, ci sono centinaia di locazioni da esplorare e moltissimi

problemi da risolvere. Non solo **Avenger** si lascia giocare molto bene ma è anche molto carino da vedere (beh, gli sprite sono un po' semplici ma i fondali sono bellissimi). Nel complesso un bel gioco che dovrebbe piacere enormemente a chiunque abbia apprezzato **Druid**.

PRESENTAZIONE 88%

Attrattiva presentazione su schermo e alcuni utili elementi quali il restart e la pausa.

GRAFICA 86%

Nel complesso molto vivace e "carina". I colori sono usati con grande effetto.

SONORO 72%

Discreta musicchetta dello schermo dei titoli e effetti sonori evocativi.

APPETIBILITÀ 88%

Pieno d'azione che coinvolge fin dalla

prima partita.

LONGEVITÀ 85%

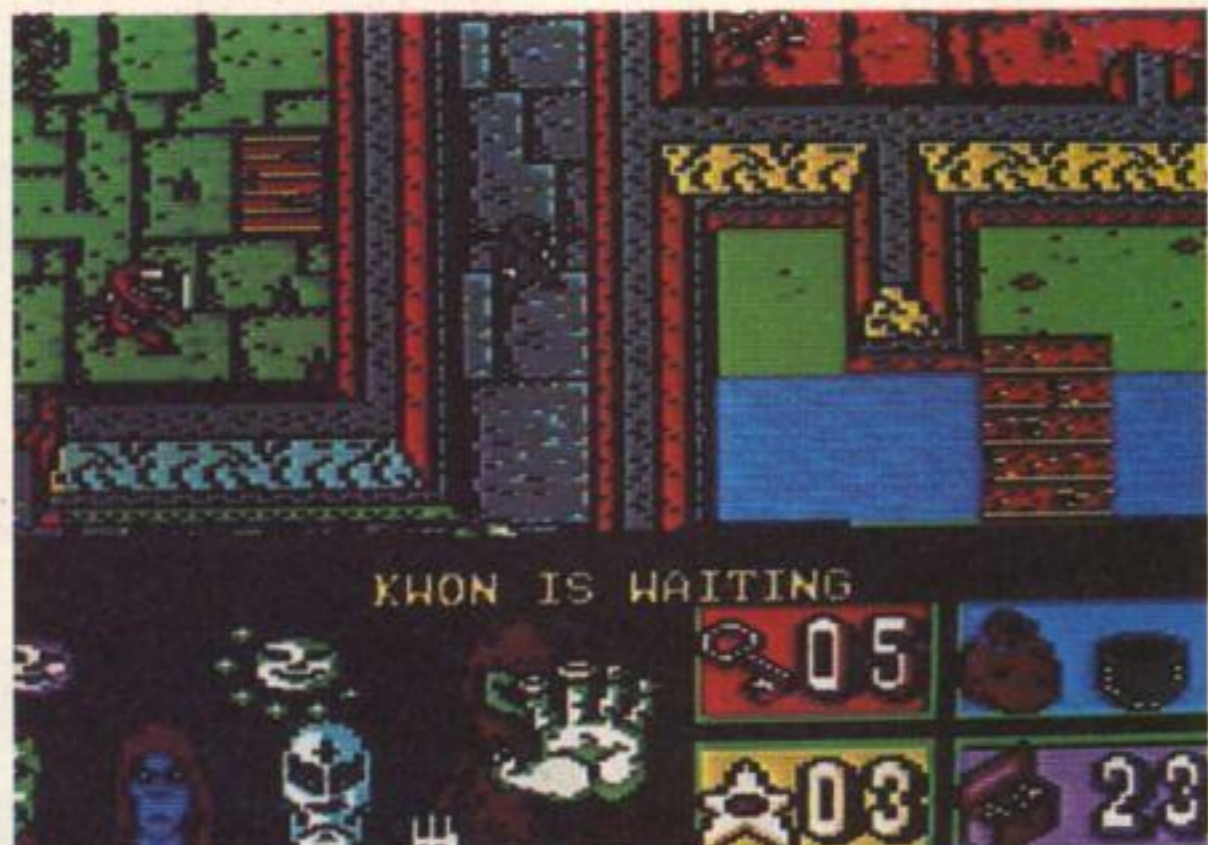
Il paesaggio da esplorare è molto ampio e ci sono molti intricati problemi da risolvere.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 83%

Un sacco di azione per i vostri soldi.

GIUDIZIO GLOBALE 86%

Un'aggiunta molto competente alla serie dei giochi di labirinto che si ispirano a **Gauntlet**.



Mr Ninja sta esplorando uno dei molti corridoi della fortezza. Sembra che ci siano dei problemi in lontananza...



Avenger mi ha colpito: non offre niente di nuovo ai possessori di un computer ma è un gioco irresistibile e attrattivo, ben programmato e ben rifinito. Paragonarlo a **Gauntlet** ed ai suoi vari cloni è restrittivo perché è molto meglio congegato degli

altri giochi del tipo ammazza-i-cattivi, raccogli-i-tesori e scappa-dai-sotterranei. La grafica è veramente bella: gli sprite sono ben definiti e i fondali sono molto carini. Nel complesso penso che **Avenger** costi un po' caro ma è bello e vale la pena dargli un'occhiata.

SPACE2

Midas, cassetta, L. 7.500, joystick/tastiera. per C16/ + 4

Passano gli anni, le nonne invecchiano, i videogiochi non cambiano.

Da racchetta e pallina agli invasori spaziali, la storia è sempre la stessa e quindi non stupiamoci se dopo qualche anno vediamo giochi che sono una semplice variazione del tema.

Space 2 contiene due differenti giochi denominati **Galaxy** e **Pilot**.

Nel primo una navicella spaziale si muove solo lateralmente e deve eliminare tutti i mutanti galattici che l'attaccano in diverse ondate. Non mancano altri inconvenienti come la temperatura dei cannoni, il carburante ed una specie di computer di bordo che identifica i nemici mostrandoli nel bordo inferiore sinistro dello schermo. Opzione abbastanza inutile.

Inutile dire che la difficoltà di **Galaxy** è un crescendo mano a mano che aumentano le ondate.

In **Pilot X** un'attonave un po' particolare deve avventurarsi tra tortuose caverne. L'obiettivo è raggiungere il difettoso reattore e rifornirlo di carburante. **Pilot X** è essenziale e senza particolari fronzoli e richiede colpo d'occhio ed una certa saldezza di nervi. I cunicoli sono abbastanza improbabili ma impegnativi e studiati da una mente un po' malata.

L'attonave infatti ha due serbatoi laterali abbastanza ingombranti e per permettergli di incunearsi in tutti i passaggi si possono allargare, tipo quei pagliacci sulle perche che devono superare degli ostacoli mentre si esibiscono su pattini.

Con un po' di pazienza ed al-

lenamento riuscirete ad avventurarvi per tutta la lunghezza della caverna. Anche in questo caso c'è un computer di bordo abbastanza alla buona che vi permette di controllare il percorso, il settore che si sta percorrendo e di misurare la distanza dei serbatoi.



Una confezione con due giochi parte da una posizione privilegiata. Se non avete il dito fino e non cercate il gioco particolarmente originale potete sbizzarrirvi qualche ora in queste variazioni sul tema **Space Invaders** e **Vanguard**.

PRESENTAZIONE 66%

Confezione mega per due giochi mini. Istruzioni scarse e concise ma fin troppo esaurienti.

GRAFICA 57%

Vari e simpatici gli alieni di **Galaxy** mentre in **Pilot X** c'è un grossolano tentativo di grafica tridimensionale: l'attonave sembra una cabinovia con un paio di tette laterali mobili.

SONORO 43%

I soliti pernacchiamenti! **APPETIBILITÀ 65%** Ammetto di avere un debole per questi stupid game...

LONGEVITÀ 55%

... sarebbe ancora meglio se ci fosse un bello schermo con gli all of fame.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 65%

Due giochi al prezzo di uno e per di più economico.

GIUDIZIO GLOBALE 57%

Fate un po' voi!

GAUNTLET

US Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick.

Per C64, Spectrum, Amstrad, MSX, Atari

- Conversione professionale del noto gioco da bar
- Azione frenetica per uno/due giocatori attraverso 512 livelli a scorrimento multidirezionale



Merlin il mago, Questor l'Elfo, Thyra la Valchiria e Thor il Guerriero: quattro valorosi eroi intrappolati in un mondo di labirinti sotterranei da quale non possono sfuggire. Possono soltanto muoversi da un labirinto all'altro, restando in vita raccogliendo cibo, pozioni e formule magiche ogni qual volta se ne presenta l'opportunità.

Possono giocare uno o due giocatori, assumendo il ruolo del loro preferito tra i quattro personaggi. Un labirinto sotterraneo è approssimativamente di due schermi per due e scorre a seconda dello spostamento del giocatore/i. Nessun giocatore può abbandonare lo schermo senza l'altro, di conseguenza i due devono agire insieme se vogliono muoversi per il labirinto con successo.

Gli intrepidi avventurieri non sono soli. Gli tengono compagnia orde di creature bestiali che non amano gli intrusi. Quindi, saltano addosso e attaccano con molto gusto chiunque reputino essere alieno al loro ambiente. Ci sono sei specie di cattivi: i



Thyra e Merlin si chiedono da che parte andare: sembra che ci siano guai ovunque.

fantasmi suicidi, gli orchi con bastone, i demoni sputafuoco, i lebbrosi lanciapietre, gli stregoni che scompaiono e infine, il più temibile degli avversari, la Morte, il cui tocco non lascia scampo. Tutti questi orribili esseri tentano di avvicinarsi al vostro personaggio, cercando di impegnarlo in un combattimento corpo a corpo. Il combattimento diminuisce l'energia del vostro personaggio, indicata numericamente nel basso dello schermo.



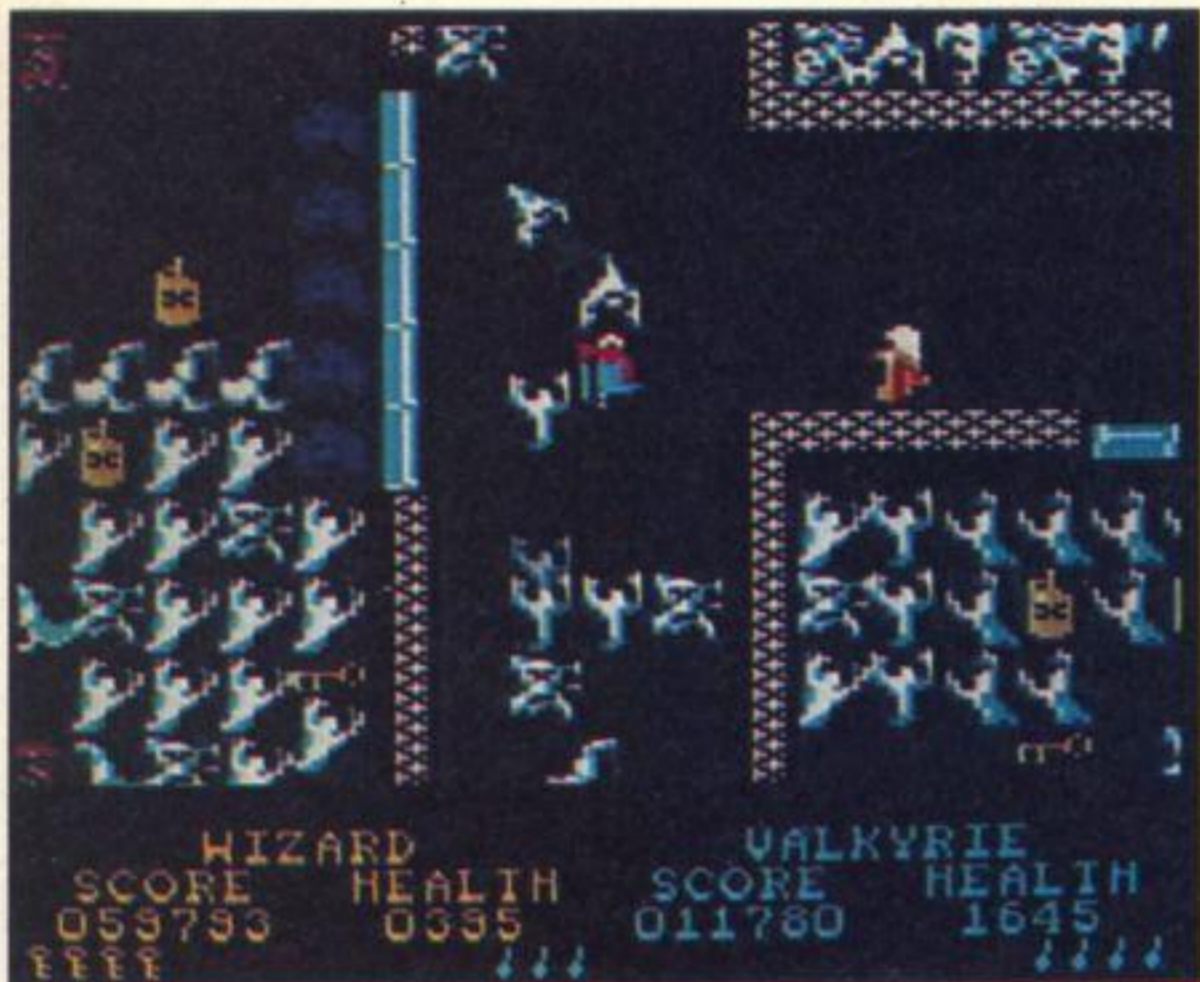
Ancora Thyra e Merlin al centro dell'attenzione. I cattivi non si riposano mai?

Non avendo mai giocato **Gauntlet** nelle sale, non sapevo cosa aspettarmi da questa conversione. All'inizio mi è sembrata un pò scadente, con un sonoro miserevole, ridotto al semplice e saltuario jingle che si sente quando si passa da un livello all'altro. Ad ogni modo, l'appetibilità di **Gauntlet** è dovuta principalmente alla sua semplicità che lo rende molto giocabile. Questa semplicità significa che chiunque può divertirsi a giocarlo, bravo o meno che sia con la versione da bar. Penso che a giocarlo sempre da soli possa, prima o poi, diventare un po' noioso, mentre è molto più divertente se lo si gioca in compagnia di qualcun'altro. Non mi ha impressionato come m'aspettavo, ma mi divertirò a giocarlo. Almeno per un pò.



Incredibile! In questa magnifica conversione ci sono tutte le caratteristiche del gioco arcade (inclusa l'originale planimetria del labirinto). Quello che colpisce comunque è la quantità d'azione generata: ci sono tonnellate di orribili esseri che vi danno la caccia! Non ho mai visto così tante cose dietro un personaggio principale: ragion per cui l'azione può diventare veramente frenetica. Confesso che preferisco giocarlo da solo, l'opzione multi-giocatori non mi entusiasma altrettanto: combattere da solo contro

quelle orde di personaggi è molto divertente e non c'è un attimo di pausa. La grafica è ottima, ma il sonoro avrebbe potuto essere molto meglio. La versione su disco è tosta perché l'accesso ai vari livelli è casuale; la versione su cassetta è a formato multi-carica e quindi le prigioni sono in ordine crescente, ma ciò non sminuisce per niente l'azione e il sistema di caricamento non è fastidioso da usare. Questo è veramente un programma geniale e non dovrete assolutamente farvelo scappare.



Dietro quella porta chiusa c'è una serie di trappole, ma chi può dire cosa succederà una volta attivate?

PRESENTAZIONE 82%

Istruzioni esaustive, opzione per uno/due giocatori e sistema di caricamento adeguato.

GRAFICA 90%

I diversi personaggi sono tutti definiti e animati adeguatamente date le loro dimensioni e la quantità di cose che si muovono sullo schermo è impressionante.

SONORO 31%

Semplici ariette e effetti sonori scadenti.

APPETIBILITÀ 95%

Immediatamente giocabile ed irresistibile.

LONGEVITÀ 92%

512 livelli da esplorare, ma alla fine può rivelarsi noioso.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 90%

Un ottimo acquisto per i Gauntletomani.

GIUDIZIO GLOBALE 93%

Una conversione di prima per un gioco di prima.

Se l'energia arriva a zero, il personaggio muore. Ciò può essere prevenuto mangiando il cibo che si trova sparso qui e là per le prigioni in quantità limitata (fate attenzione però, poiché un pò di questo cibo è avvelenato e serve solo ad indebolire ulteriormente il vostro personaggio).

Il combattimento corpo a corpo non è l'unico metodo di lotta: ciascun personaggio ha l'abilità di distruggere i cattivi usando la sua arma personale (queste armi distruggono inoltre le stazioni generatrici che producono le malvagie creature).

Questo metodo di distruzione è molto efficace e garantisce una durata maggiore dell'avventura.

Occasionalmente potrete trovare, e raccogliere, posizioni magiche, le quali una volta usate hanno un'effetto "smart bomb", cosicché

qualunque essere presente sullo schermo viene danneggiato o ucciso (l'effetto della pozione dipende dal personaggio che la usa). Alcune pozioni conferiscono inoltre speciali poteri a chi le usa, come extra armature, o abilità di raccogliere oggetti, ecc. Ciascun labirinto è costituito da muri, la maggior parte dei quali impenetrabili. Alcuni muri hanno però proprietà speciali: alcuni possono essere aperti solo se un personaggio ha con sé una chiave, altri devono essere distrutti e ce n'è un altro tipo che può essere aperto se viene scoperta una botola lampeggiante e se la si attraversa. Ci sono anche dei teletrasportatori che trasportano il vostro personaggio in un'altra parte del labirinto e, infine, le uscite che vi consentono di passare da un labirinto all'altro.

Gauntlet è senza dubbio un classico dei giochi da bar. La sua popolarità è dovuta al fatto che è essenzialmente un gioco semplice che chiunque può giocare e, ancora più importante, una specie di evento sociale: l'opportunità per un gruppo di amici di divertirsi interpretando insieme i ruoli degli eroi. I soldi diventano una specie di forza vitale e, poiché li si consuma facilmente, assumono in un qualche modo un senso di "presenza". È qui che casca la versione da casa: non c'è più l'incentivo monetario-vitale a far bene. Ad ogni modo, l'atmosfera sociale non è andata completamente perduta nel processo di conversione. I programmatori hanno catturato parte del feeling del gioco da bar e hanno creato un gioco per due giocatori che ti assorbe moltissimo: da soli, Gauntlet non è molto divertente. La grafica non è eccezionale, ma suffi-

cientemente convincente, specialmente quando centinaia di cattivi riempiono lo schermo. Il sonoro comunque avrebbe potuto essere sfruttato meglio: gli effetti sonori sono scadenti. Non c'è parlato, ma non me l'aspettavo comunque... Gauntlet è una buona conversione, ma avrebbe potuto essere migliore. È ovvio che sia così per quanto riguarda la grafica e il sonoro, non altrettanto per la giocabilità: per una qualche ragione i giocatori non possono spintinarsi, e ciò è un divertimento in più nel gioco da bar, specialmente nello schermo pieno di uscite. A parte alcuni bug il più irritante dei quali è quando il giocatore "esce" dallo schermo incasinando in un qualche modo il funzionamento del gioco. Gauntlet è una conversione competente e giocabile che piacerà sicuramente ai fan del gioco da bar.



Cribbio! Questor e Thor hanno trovato una stanza del tesoro segreta. Ma hanno soltanto quattro secondi per scappare col bottino, altrimenti... un destino peggiore della morte: niente punti!

STARGLIDER

Rainbird, cassetta/disco, L.18.000/25.000
Per C64, Spectrum

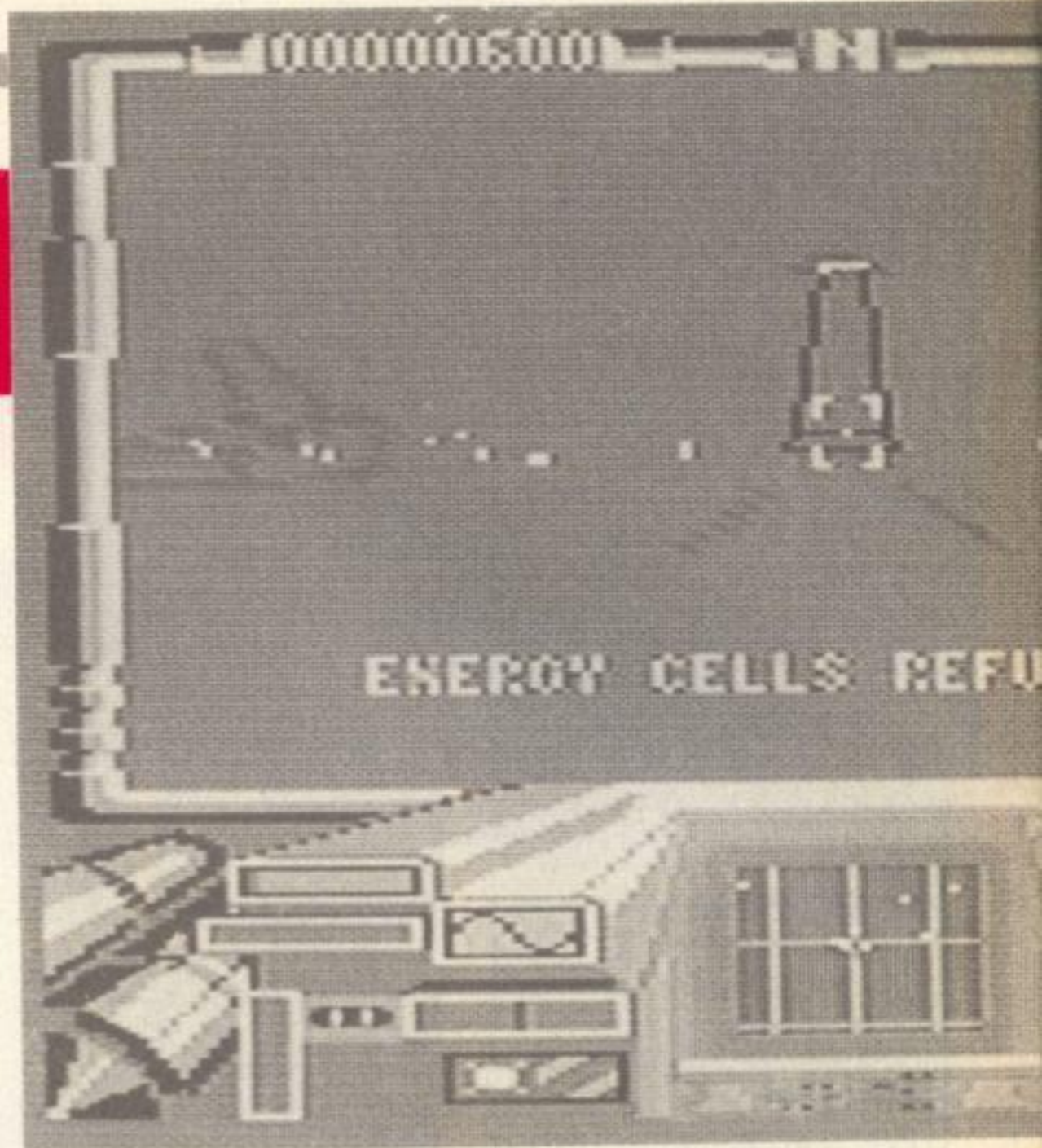
Una volta Novenia era un mondo prospero e pacifico; ora è una landa desolata sconvolta dalla guerra, attaccata da una razza di esseri diabolici chiamati Egron. La resistenza noveniana è quasi nulla e gli Egron stanno per conquistare il pianeta.

Ma ecco Jaysan e Katra, due valorosi combattenti determinati a sradicare la minaccia degli Egron. Il destino di Novenia giace interamente nelle loro mani e l'unica speranza è un antico veicolo da combattimento su terra aviotrasportato: l'AGAV. Veloce. Maneggevole. Armato di un doppio laser e un missile. Protetto da un limitato scudo magnetico. La superficie di Novenia è suddivisa in una griglia di 100x100 unità. La veduta dalla cabina dell'AGAV è raffigurata con grafica vettoriale e lo schermo-visore è circondato dalla strumentazione. Delle barre orizzontali e verticali indicano: l'energia dell'AGAV, la

sua velocità e altezza, la forza dello scudo e l'energia del laser. Uno scanner, situato al centro del pannello dei comandi, funziona come radar e segnala tutto ciò che avviene intorno all'AGAV. Sotto a questo c'è un indicatori numerico che visualizza le coordinate dell'astronave. Al centro dello schermo c'è un mirino che serve per posizionare l'AGAV e sparare alle navicelle nemiche.

Disseminati per la superficie del pianeta ci sono quattro depositi rotanti di servizio. Quando l'AGAV attracca a un deposito può: ricaricare l'energia dei laser e dello scudo, riparare i danni subiti e rifornirsi di un missile extra — sempre che ci sia spazio (l'AGAV può portare solo due missili alla volta).

I depositi ospitano dei computer che si possono interpellare per avere informazioni sui diciassette diversi tipi di veicoli da combattimento degli Egron. Tra questi ci



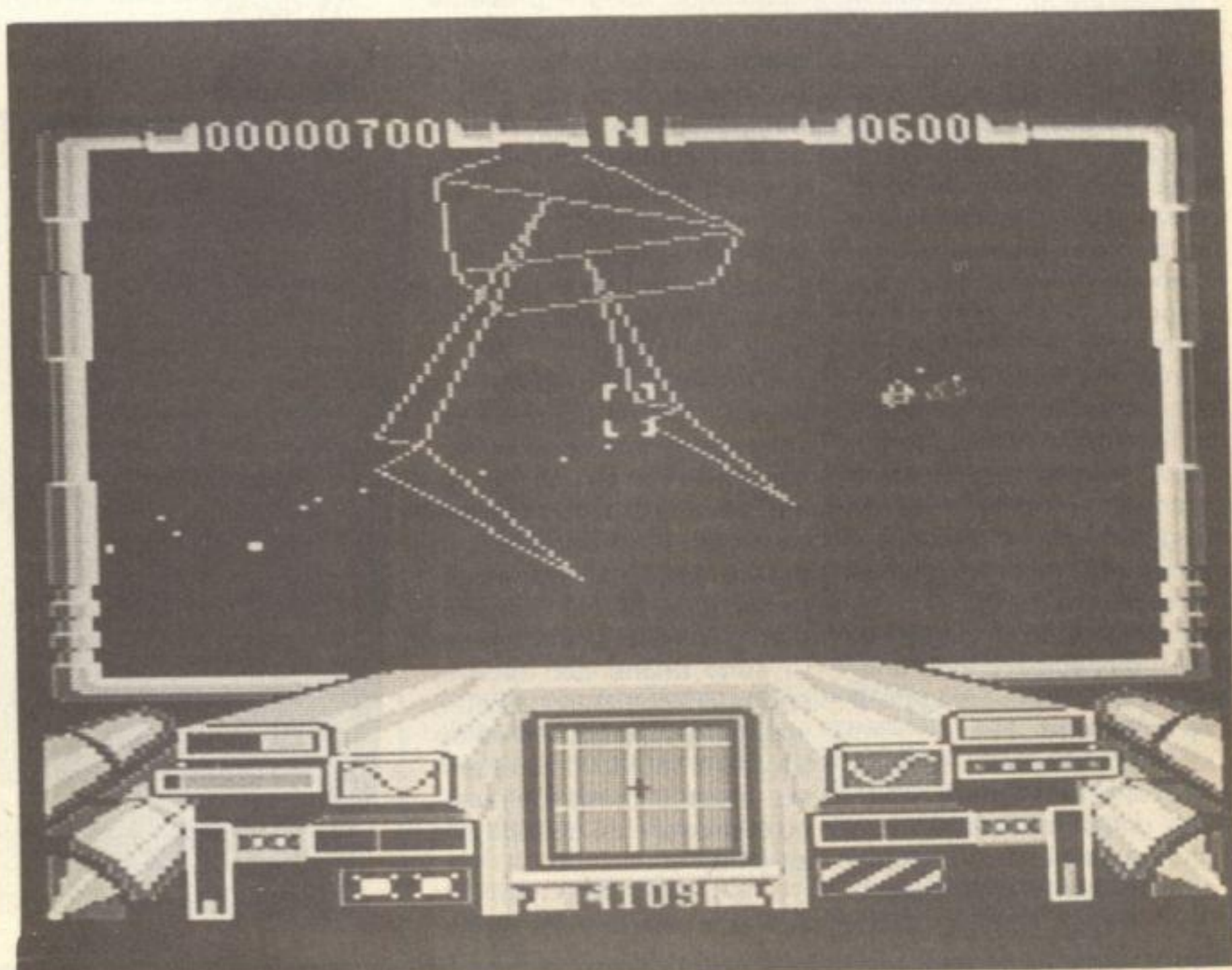
sono: veicoli da trasporto armati, carriarmati e cinque essere distrutti con una scarica di laser. I Walker e gli Stomper sono invece inattaccabili dai colpi di laser e possono essere distrutti solo da un missile ben posizionato. I Walker sono delle creature dalla forma simile a delle grandi scatole che cammina-

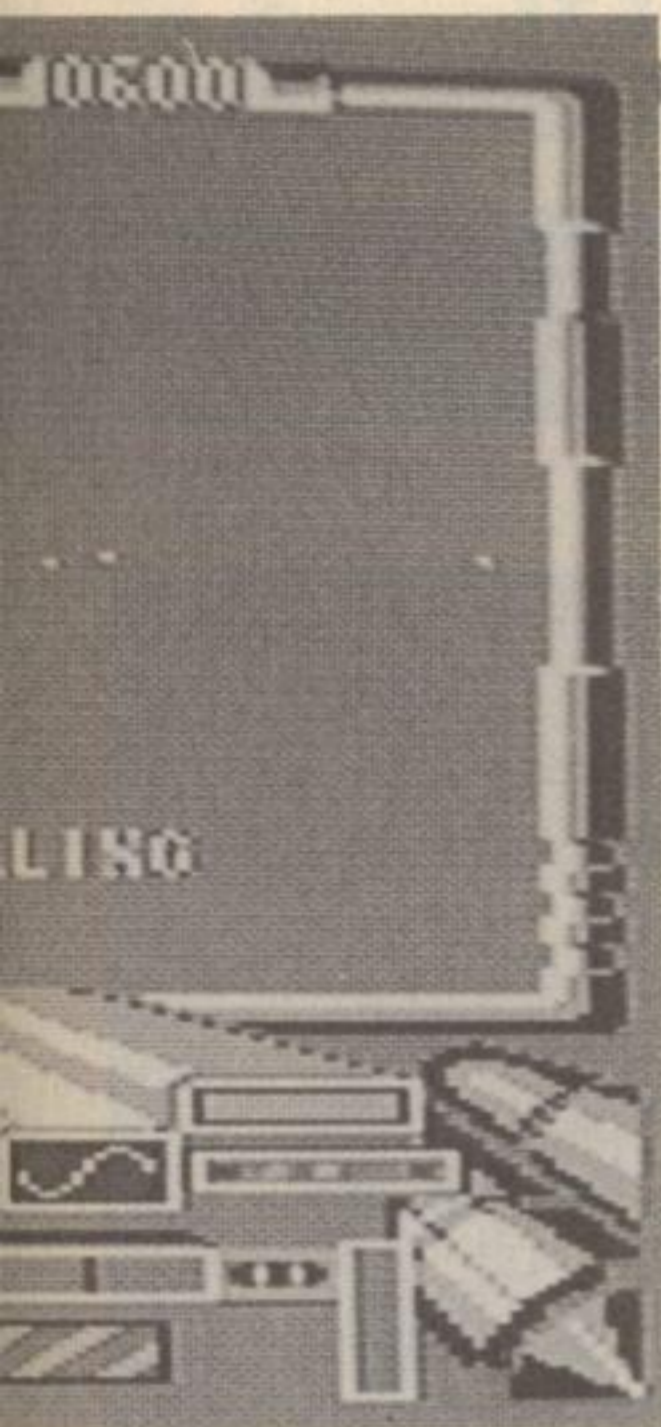
no sulle loro esili gambe depositando per il pianeta lanciamissili. Gli Stomper assomigliano ai Walker ma sono più forti e aggressivi. Ma il nemico più implacabile è il capo della flotta degli Egron: lo Starglider. Uno di questi pattuglia lentamente il pianeta sparando a qualunque cosa possa costituire una



Starglider
non è niente
di speciale
ed è molto

difettoso per quel che riguarda la lentezza e la rispondenza dei comandi. Non si prova nessuna sensazione di volo: i puntini che costituiscono lo scenario si muovono lentamente e a scatti. Ma dopo aver sparacchiato a destra e a manca e aver totalizzato un punteggio alto, quello che mi ha più contrariato è che la tabella dei record è una vera delusione: il bianco e nero mi lascia con la sensazione di non aver raggiunto niente. 18.000 lire sono tante per un gioco discreto e un libricino luccicante.





Starglider sembra un gioco veramente speciale. La confezione è ricca e il manuale vi fa credere che si tratti di un gioco corposo. Ma quando arrivate al nocciolo il tutto sembra stantio. Le istruzioni sono un po' ingannevoli: vi dicono che c'è un'opzione per ridefinire i tasti ma non c'è — in realtà se si preme il tasto corrispondente inizia il gioco! La grafica è scarsa: gli oggetti sono stati deliberatamente messi l'uno lontano dall'altro in modo che non ci fossero troppe cose contemporaneamente sullo schermo e quindi, quando incontrate degli Egron,

tutto si rallenta. L'effetto tridimensionale funziona bene con la navicella degli Egron ma non con i puntini che rappresentano l'orizzonte: in effetti c'è proprio bisogno di un orizzonte artificioso che vi aiuti a determinare la rotta che state seguendo. La parte peggiore di questo gioco, però, consiste nella lenta rispondenza ai movimenti del joystick: ci vogliono secoli prima che l'AGAV si volti e rincorra la navicella Egron, e una volta che avete terminato la manovra, il bersaglio è sparito all'orizzonte! Nel complesso **Starglider** è un po' caro per quel che ha da offrire.

pur piccola minaccia, come, ad esempio, gli antichi veicoli da combattimento AGAV. Per distruggere lo Starglider ci vogliono tre precisi colpi di missile. Dopo aver totalizzato più di 10.000 punti gli

Egron diventano più ostili e tenaci. Raggiunti i 20.000 punti, l'AGAV viene richiamato a uno dei depositi in modo che Jaysan e Katra possano essere inviati in missione speciale.



Dopo aver letto attentamente il breve e non molto interessante racconto e le lunghe istruzioni mi sono messo a giocare quello che credevo essere un gioco veramente speciale. Ma non mi ci è voluto molto per scoprire che **Starglider** è poco di più di un pretenzioso spara-e-fuggi in 3D che cerca di essere qualcosa che non è. "Cosmeticamente" **Starglider** sa il fatto suo. Il motivetto dello schermo dei titoli è piacevole ma sfortunatamente gli effetti sonori valgono poco. La grafica vettoriale è leggermente a scatti ma una volta che vi fate prendere dal gioco tutto scorre abbastanza bene. Però l'effetto di volo è misero e ciò contribuisce a non creare alcuna atmosfera. In effetti non c'è un gioco come **Starglider** per il C64. I più simili che abbia visto sono **Stellar Seven** e **Articfox**, entrambi cloni di **Battlezone**. Anche **Mercenary** è simile, ma è più un arcade-adventure che uno spara-e-fuggi tridimensionale per cui la velocità non è così importante. Ma in **Starglider** dato che l'azione di gioco non è molto accattivante, la velocità è tutto. Va bene, per quel che riguarda il C64, realizzare un gioco con una veloce grafica vettoriale ma nel caso di **Starglider** non c'è abbastanza gioco che sostenga i miglioramenti tecnici. Sono stato favorevolmente colpito dallo sforzo ma non dal risultato finale. Vi consiglio di dare un'attenta occhiata a **Starglider** e di pensarci bene prima di tar fuori 18.000 lire. È una spesa considerevole per una ricca confezione e un gioco mediocre.

PRESENTAZIONE 94%

Presentazione su schermo molto bella e confezione ricca ma un po' superflua.

GRAFICA 79%

Strumentazione dettagliata e grafica vettoriale competente.

SONORO 64%

Discreto motivetto dello schermo dei titoli.

Deboli gli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 82%

Attrae immediatamente. È molto facile farsi prendere dal gioco....

LONGEVITÀ 61%

... Ma la velocità e la ripetitività dell'azione dopo un po' annoiano.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 55%

Una ricca confezione non compensa un gioco mediocre.

GIUDIZIO GLOBALE

68%

È poco più che un semplice spara-e-fuggi ma è anche un tentativo di provare qualcosa che non può essere realizzata efficacemente sul 64.

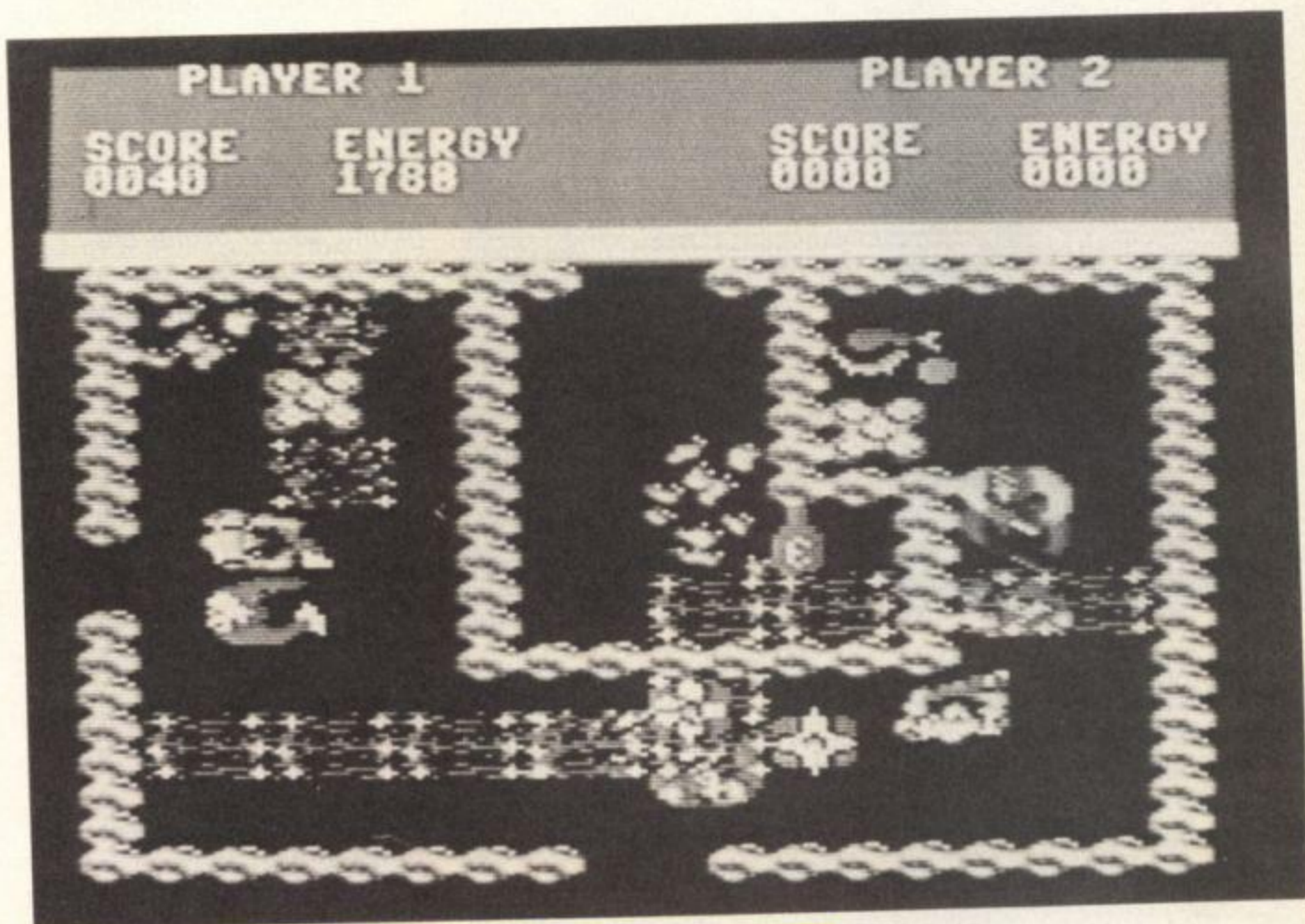
STORM

Mastertronic, cassetta L. 5000, per C64, Spectrum, Amstrad, MSX

Storm il guerriero è un super-eroe: un audace e intrepido salvatore dell'umanità. Un giorno, mentre era affaccendato in ardue imprese, un tizio chiamato Una Cum ha rapito la vecchia amica di Storm, Corinne, e l'ha fatta prigioniera. Storm è irritato da tutto ciò e, dopo essersi fermato un attimo per procurarsi l'aiuto del suo migliore amico, Agravian l'Invicibile, si incammina verso il castello di Una per liberare la sua amata. L'azione si svolge nei sotterranei del castello, visti dall'alto. Quando l'eroe (o gli eroi se si gioca in due giocatori) lasciano la locazione in cui si trovano appare la stanza successiva. Un messaggio che scorre nella parte superiore dello schermo descrive la locazione nella quale ci si trova e avvisa il giocatore (i) se l'energia del suo personaggio sta pericolosamente diminuendo.

Non appena si entra in una stanza i generatori producono dei gruppi di esseri diabolici che corrono incontro a Storm e lo attaccano, prosciugando lentamente la sua energia. Per fortuna si possono eliminare queste diaboliche creature con la magia: si devono collezionare pergamene, maschere e amuleti. Se attivati, gli amuleti magici distruggono tutti gli esseri presenti sullo schermo: una specie di effetto "smart bomb". Sparsi per i sotterranei ci sono altri oggetti utili quali cibo (con in più degli ossobuchi che danno energia e vitalità extra) e armature.

Per aprire la porta del laboratorio di Una Cum, nel quale è tenuta prigioniera Corinne, Storm deve raccogliere tre spille a forma di serpente. Ma se muore prima di aver salvato Corinne... beh, è dura!



La Matertronic affronta la serie dei

Gauntlet con questo misero clone. La grafica è appariscente ma manca di ogni chiarezza e gli sprite si muovono senza nessuna morbidezza. Anche la versione a due giocatori è monotona e niente salva **Storm** dall'essere un ben misero gioco, anche se il prezzo è basso. Ci sono molti altri migliori giochi nella categoria economica a cui dare un'occhiata.



Di questi tempi le varianti di **Gauntlet**

sembrano essere di moda ma mi spiace dire che **Storm** non riesce a far propria la stessa irresistibilità e giocabilità. La grafica è colorata ma alle volte abbastanza confusa: quando ci si trova in mezzo a un gruppo di cattivi è facile perdere il proprio personaggio e i comandi mal fatti certo non aiutano. **Storm** non è bello e a mala pena vale il prezzo richiesto.



Alla prima occhiata

Storm sembra essere un gioco promettente: la musica è abbastanza piacevole, anche se non si adatta perfettamente al tema del gioco, la grafica è tollerabile e la presentazione discreta. Ma quando ho iniziato a giocare mi sono reso

conto che c'era una grossa manchevolezza: il sistema di comando, che è simile a quello di **Asteroid**. Questo sistema non è adatto a un gioco che richiede una perfetta manovrabilità, e rovina quello che avrebbe potuto altrimenti essere un onesto gioco economico.

PRESENTAZIONE 76%

Opzione per due giocatori, discrete istruzioni e presentazione su schermo.

GRAFICA 39%

Abbastanza colorata ma spesso confusa.

SONORO 58%

Debole motivetto nello schermo dei titoli. Effetti sonori durante il gioco.

APPETIBILITÀ 58%

C'è poco che attiri o invogli a giocare.

LONGEVITÀ 31%

Lento e quindi noioso.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 41%

È a buon mercato ma non abbastanza per quel che offre.

GIUDIZIO GLOBALE 45%

Una versione molto misera di **Gauntlet**.

P.O.D.

Mastertronic, cassetta, L. 5.000, joystick/tastiera. Per C16/+4

"Proof of Destruction non ha alcuna trama o storia che ne giustifichi l'esistenza ed è semplicemente un eccitante shoot-em-up".

La Mastertronic si è sempre distinta per una qualità: l'onestà e così leggiamo con simpatia le prime note che ammettono che Pod non ha nessuna missione speciale da compiere od alcuna pretesa di salvare il mondo. Molte volte comunque la troppa sincerità ed onestà fanno sorgere dubbi del tipo "cosa ci sarà sotto?".

Quante volte prima di acquistare un gioco avete pensato che se il prezzo è così basso vorrà dire che è una schifezza?

L'esperienza di anni di prodotti Mastertronic insegna

che nella maggioranza dei casi il gioco valeva la candela e non a caso la casa inglese è al primo posto nella speciale hit dei punteggi rapporto qualità-prezzo.

Anche **P.o.d.** potrebbe ottenere un buon punteggio se ci sfuggisse un piccolo particolare: è una versione all'acqua di rose di **Matrix**, il videogame di Jeff Minter recentemente tradotto per il C16 e presentato sul numero 7 di Zzap!

La griglia del gioco è la stessa, il **P.o.d.** si muove per tutto lo schermo e i **Bad Guys**, i nemici, scendono solitamente dall'alto dello schermo in stile **Centipede**. I livelli sono 16 ed ognuno ha un tempo limite durante il quale non bi-

sogna entrare in collisione con i **Bad Guys**. Non manca il **bonus** e la possibilità di vincere un **P.o.d.** fino ad un massimo di cinque.



*L'originalità non è certo il punto forte di **P.o.d.** anche se questa non è certo una qualità importante per piacere ed avere successo (Europe e The Final Countdown insegnano). In ogni caso il gioco ha una buona giocabilità ed un ritmo molto veloce e tutto sommato potete rilassarvi giocando un paio di partite, oltretutto il caricamento è anche particolarmente veloce.*

PRESENTAZIONE 68%

Non male per le istruzioni e la velocità di caricamento.

GRAFICA 49%

Poca fantasia anche negli effetti colorati.

SONORO 63%

Ottima la musica di presentazione.

APPETIBILITÀ 35%

Come shoot-em-up non è certo il massimo...

LONGEVITÀ 37%

... e presto vi stancherete perché non è neanche troppo difficile.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 50%

È il prezzo che alza il punteggio

GIUDIZIO GLOBALE 39%

Gli originali sono quasi sempre meglio.

PIN POINT

Anco cassetta L. 18.000, solo joystick per C16/Plus4

Un percorso ondulato e tortuoso si snoda lungo la costruzione irregolare. Un nastro piastrellato senza alcuna parapetto dove una trottola deve raggiungere nel breve tempo possibile la bandierina che indica il termine del percorso. I momenti più difficili sono in prossimità dei bruschi cambiamenti di direzione e nei saliscendi dove bisogna frenare muovendo il joystick nella direzione opposta del movimento. Il minimo sbaglio comporta la caduta nel vuoto, il ritorno alla partenza con una notevole perdita di tempo. Ogni partita infatti è a tempo scandito dal countdown del bonus. Prima che si azzeri bisogna raggiungere la bandierina per essere am-

messi al livello successivo. **Pin Point** ha dieci livelli di difficoltà sempre maggiore.

Meno tempo impiegate a terminare uno maggiore sarà il punteggio ottenuto.

PRESENTAZIONE 65%
Qualcosa in più poteva essere aggiunto. Il caricamento è ultraveloce.

GRAFICA 89%

L'effetto tridimensionale è buono. Pessima la definizione del giroscopio.

SONORO 15%

Come al solito praticamente inesistente.

APPETIBILITÀ 72%

L'obiettivo è sempre il solito e il percorso è

vario e tortuoso. **LONGEVITÀ 63%**
Non aspettatevi molto dai controlli del giroscopio. Tutto è abbastanza approssimativo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO %

GIUDIZIO GLOBALE 61%

Poteva essere un'interessante versione per C16 di questo genere a percorsi e movimenti e i comandi non sempre precisi.



Lo scorso anno questo genere di giochi ha avuto un boom incredibile culminato con l'uscita della versione per computer di **Marble Madness**. Non sempre i risultati di questo genere di giochi è soddisfacente e molto è determinato dalla sensibilità dei movimenti. Proprio in questo **Pin Point** della Anco delude dandovi l'impressione di guidare un pattinatore sgraziato senza agilità. La grafica è abbastanza spettacolare e si avvicina a quella di giochi tipo **Boulder** e **Spindizzy** e lo sviluppo del percorso è complicato ed impegnativo.

THEY STOLE A MILLION

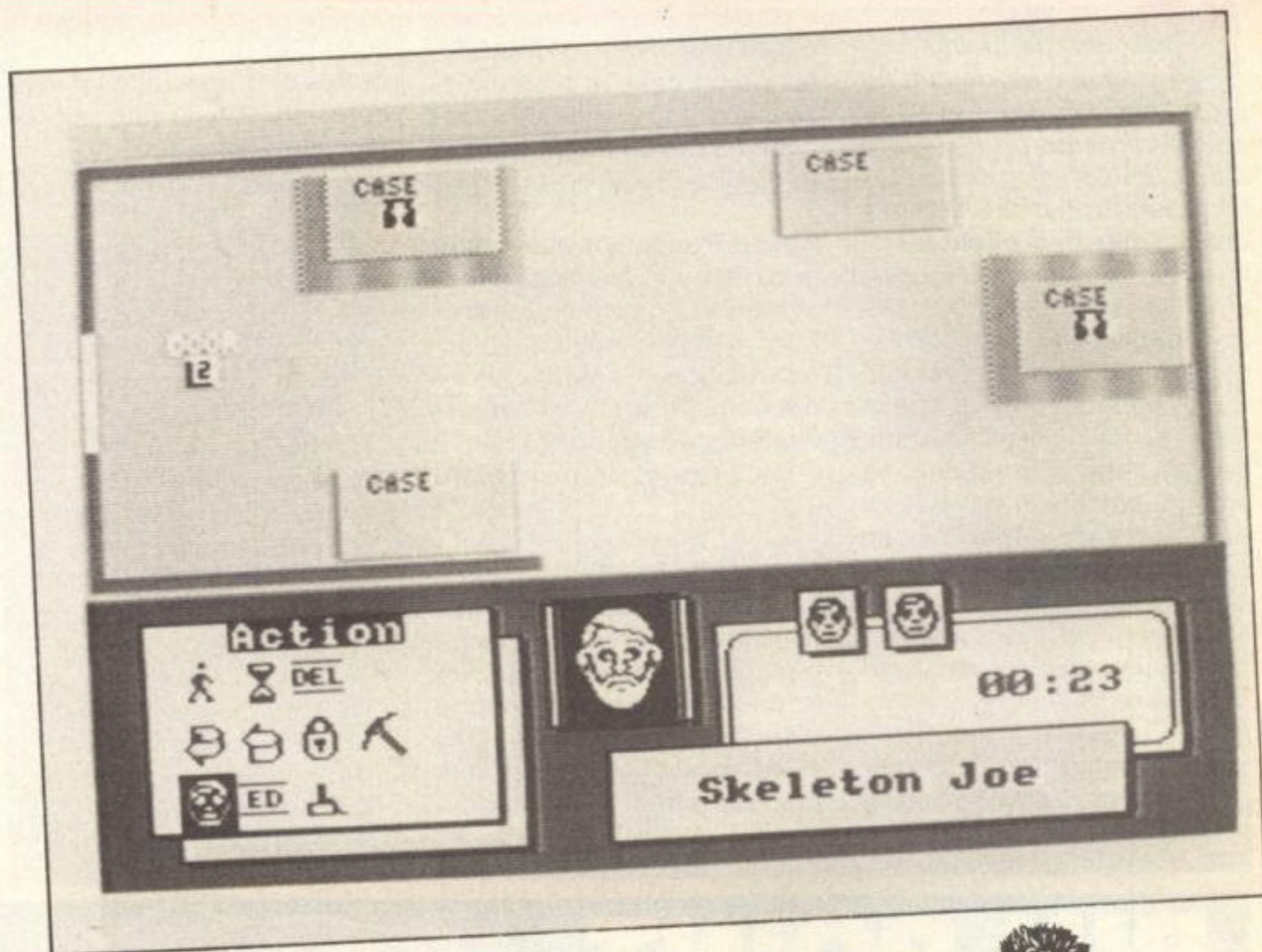
29 Steps, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64

Un originale e irresistibile simulazione di rapine senza rischi del mestiere! Con comandi a icone

Il Capo: un piccolo delinquente con grandi idee. Ne ha abbastanza di piccoli furtarelli e ha deciso di fare le cose alla grande. Ma non può fare tutto da solo: quindi dove trovare aiuto? Lo trovò sfogliando una copia del "Giornale del Crimine". Qualche intelligentone ha messo insieme un enorme database chiamato SWAG (che è l'acronimo di Software per Aspiranti Gangster ma in inglese significa anche bottino, ndr), contenente informazioni su bersagli potenziali, malavitosi disponibili e possibili ricettatori. Incuriosito, il Capo chiese maggiori informazioni. E prima di accorgersene si trovò seduto davanti al suo computer con 55.000 sterline da spendere per il suo primo grosso colpo. Il database è a icone e utilizza un sistema a finestre per visualizzare le informazioni. All'inizio sono disponibili sette opzioni principali: Nuovo Gioco, Carica banda, Salva Banda, Definisci Bersaglio, Assolda Banda, Scegli Ricettatore e Studia Piano. Scegliendo l'opzione Definisci Bersaglio appare una lista di cinque possibili bersagli: Commerciante di monete, Galleria d'arte, Mercante di diamanti, Banca Centrale e Museo Narburak. Una volta scelto il bersaglio, vengono fornite alcune informazioni sulla sua collocazione, insieme all'offerta di comprare la pianta del luogo. Il prezzo della pianta aumenta con l'informazione relative al valore del bottino che vi si può trovare e i dettagli dei sistemi d'allarme e di sicurezza. Altrimenti, quando è il momento di progettare il colpo, le collocazioni del bottino, allarmi e via dicendo non sono indicati sulla pianta. Utilizzando le informazioni disponibili, bisogna scegliere una banda con le abilità necessarie ad eseguire il

lavoro: naturalmente, un ricettatore è indispensabile se si vuole liberarsi "con discrezione" del bottino. Ci sono diciotto malavitosi da assoldare, ciascuno con un'abilità primaria e una secondaria, variabile da scassinatore di cassaforti a palo. Prima di scegliere, è possibile esaminare il curriculum di ciascuno. Ci sono inoltre cinque ricettatori, ciascuno operante in due aree specifiche: per esempio, opere d'arte ed oro. Dopo aver caricato lo stadio Studia Piano, lo schermo cambia per visualizzare un'area della pianta del bersaglio scelto. Al di sotto, una serie di icone e finestre consentono di dare istruzioni ai membri della banda. È compito del Capo pianificare un percorso efficace che i suoi uomini seguano durante la rapina. I membri sono comandati individualmente e a ciascuno può essere ordinato dove andare e cosa fare. La chiave del gioco sta nel

coordinarne le azioni e la rapina deve essere attentamente pianificata cosicché i rapinatori non si intralcino a vicenda. Un orologio visualizza il tempo attuale e aggiorna continuamente le istruzioni date. Quando la rapina è in corso si può usare un'icona "Assistenza" per seguire il progresso della banda e intervenire se necessario. Occasionalmente passa nella scena una pattuglia della polizia e ciascun membro deve temporaneamente fermarsi per non richiamare l'attenzione. Se l'affare si complica, si può ordinare alla banda di fare la bella. Oppure se le cose non funzionano come previsto, la rapina può essere rimandata. Se invece il piano funziona, il bottino viene diviso tra la banda e il Capo può mettersi in cantiere un altro, più rischioso e possibilmente più remunerativo. Chi ha detto che il crimine non paga?



*Non fate caso allo stupido titolo. Questo è un gioco originale, irresistibile e d'atmosfera. Ti assorbe un casino ed è compulsivo da giocare. Il piano della rapina deve essere studiato con cura e il tempismo è cruciale. Benché limitato nel sonoro e nella grafica, assistere ad una rapina è emozionante. Ma se va tutto OK è una bella soddisfazione. Finalmente qualcosa di veramente speciale dall'Ariolasoft. **They Stole a Million** è una gradita alternativa all'attuale moda di (uffa!) conversioni e giochi mutuati da film, fumetti, ecc. Merita di essere preso in considerazione.*

PRESENTAZIONE 94%

Documentazione sufficiente e sistema di comandi ad icone ottimo e facile da usare.

GRAFICA 42%

Limitata, ma non essenziale.

SONORO 29%

Pessima versione della canzone "The Sweeney" e alcuni semplici effetti sonori.

APPETIBILITÀ 89%

Ingannevolmente facile da entrarci e irresistibile fin dalla prima rapina.

LONGEVITÀ 92%

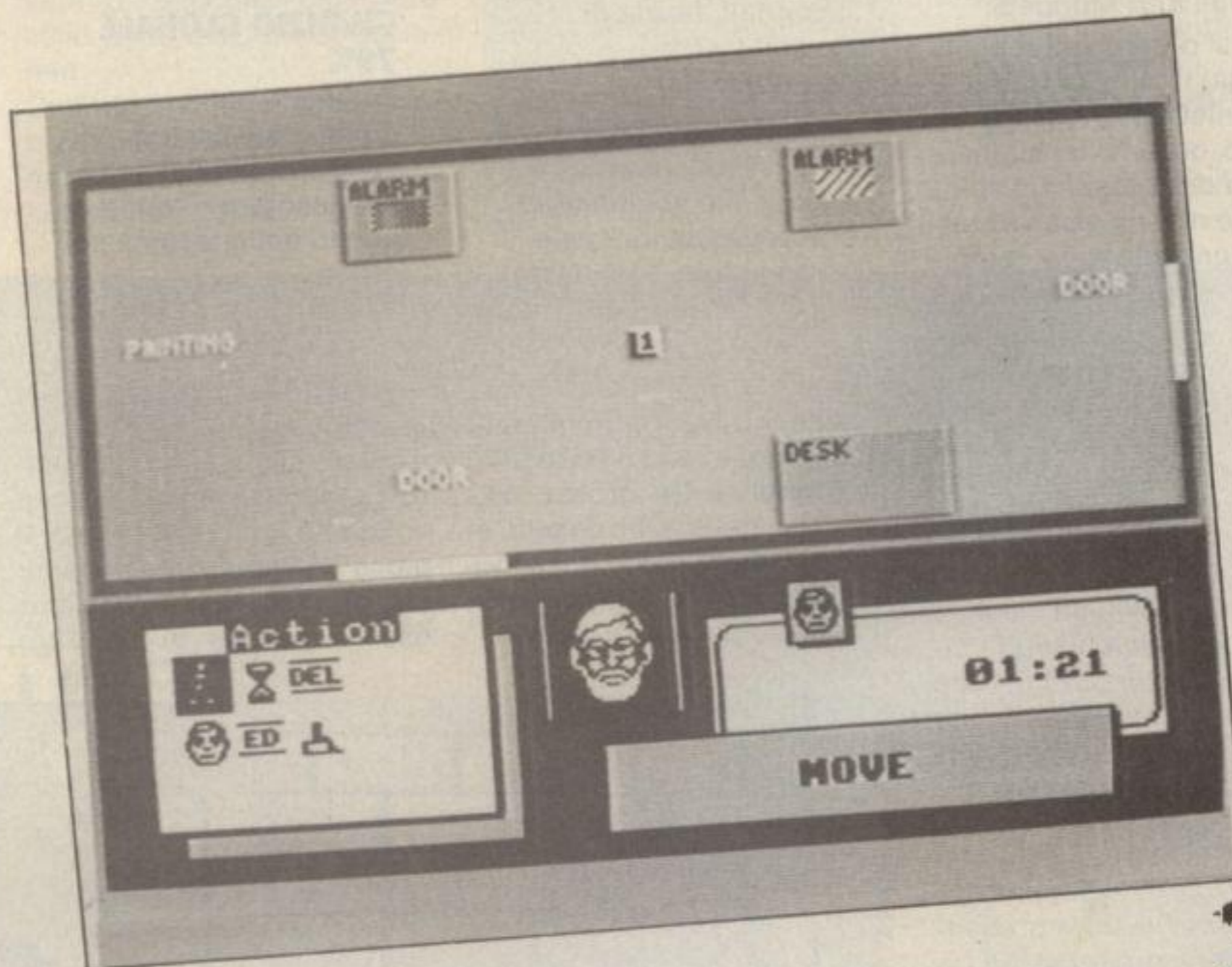
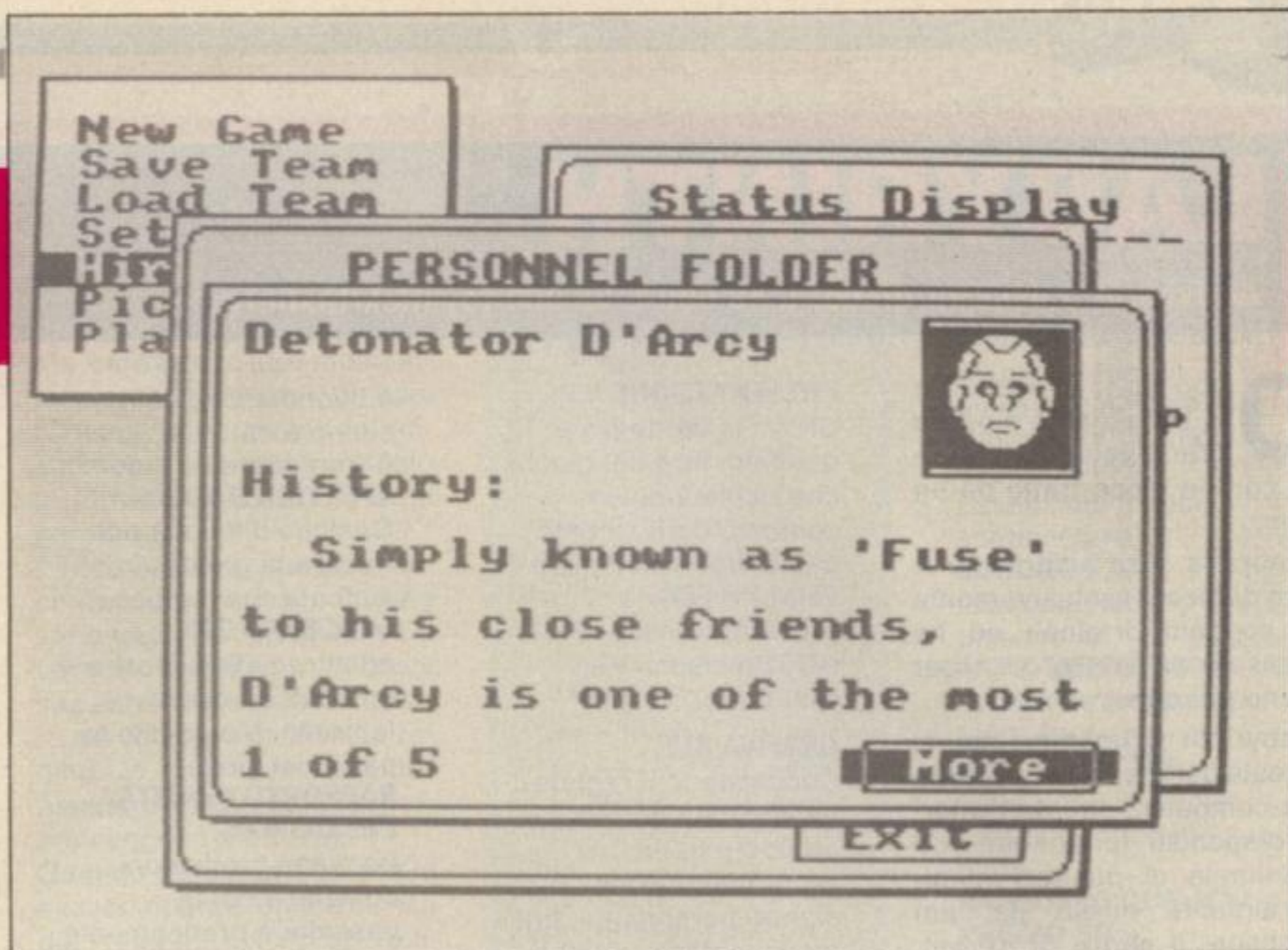
Cinque rapine sempre più difficili da compiere.

RAPPORTO QUALITÀ/**PREZZO 87%**

18.000 lire non è un prezzo caro per darsi al crimine senza correre rischi.

GIUDIZIO GLOBALE**90%**

Una originale ed irresistibile alternativa alla violenza binaria gratuita.



All'inizio, il gioco sembra un po' sciapo. Ma una volta che lo giocate vi accorgete che sotto la trasandata scorza c'è un gran gioco. **They Stole a Million** è più che altro un gioco di enigmi: dovete decidere esattamente chi e cosa è necessario per il lavoro e poi organizzare le cose al meglio per portarlo a termi-

ne. Anche se l'azione non è frenetica è roba da mordersi le unghie, specialmente quando state per darvela con il bottino e sentite una sirena della polizia. Senza dubbio un gioco per quelli a cui piace pianificare invece che far fuori tutto quello che gli capita davanti.



They Stole a Million è un gioco con un mucchio di strategia. È necessario pianificare bene le cose e agire con tempismo. I sistemi di sicurezza diventano piuttosto complessi nei successivi colpi, disponendo di raggi infrarossi e macchine fotografiche attivate in sequenza. Roba da thrilling. La grafica non è eccezionale e gli

effetti sonori sono minimi, ma non lo si nota perché si è troppi presi dal gioco. È una grossa soddisfazione, una volta completata la progettazione del colpo, starse a guardare i propri uomini venirsene via con un bel milioncino (di sterline, of course, ndr). A volte frustrante, è divertentissimo da giocare.

LABYRINTH

Activision, cassetta/disco, L.18.000/L.25.000 joystick/tastiera.

Dopo molto tempo torna la Lucasgame e per la prima volta si presenta con un gioco tratto da un film.

Finora la casa americana si era dedicata esclusivamente a soggetti originali ed ha pensato di fare le cose per bene per quest'esordio.

Labyrinth è un film che si presta bene a venir trasferito su computer: due soli attori protagonisti circondati da centinaia di pupazzi magistralmente diretti da Jim Henson, il padre di Kermit, Piggy e gli altri Muppets.

Il gioco si differenzia leggermente dal film nella trama. Il protagonista può essere un fanciullo od una fanciulla a seconda del sesso che selezionate e non ha alcun fratellino piagnucoloso e rompi-balle da recuperare.

Tutto inizia su un marciapiede durante una giornata buia e piovosa. Conviene andare a casa ed accenderà la TV: uno spot vi avverte che nel teatro della città proiettano il film Labyrinth...

Questa fase del gioco è un'adventure testuale senza grafica dove non bisogna digitare alcun comando. Tutte le parole chiave infatti sono raccolte su due menu a scorrimento nella parte inferiore dello schermo.

Alcune note consigliano di abbandonare velocemente questa fase tenendo presente che i vari oggetti raccolti vi possono essere utili una volta nel labirinto. Inoltre bisogna tener presente che scelte e decisioni in questa fase influenzano tutto lo svolgimento del gioco.

Raggiunto il cinema, comprato il biglietto ed i popcorn inizia l'incubo: *David-Jaregh/the King of Goblin/Bowie* disturba la proiezione ed appare sullo schermo avvertendo che avete solo tredici ore per trovare il centro del

PRESENTAZIONE 85%

Ormai la tendenza è quella di fare dei giochi che richiedono un continuo caricamento da nastro. Il sistema è veloce e non dà problemi. Anche le istruzioni sono ben realizzate.

GRAFICA 81%

Conoscendo il regista del film non poteva deludere nella rappresentazione dei diversi personaggi, tutti molto fantasiosi e ben disegnati, faccia di Bowie/Jareth compresa.

SONORO 86%

I motivi sono ispirati all'*original soundtrack* che vede David Bowie come autore. Il risultato

è buono anche se il suono è da Commodore.

APPETIBILITÀ 76%

Qualche difficoltà nel trovare la giusta sintonia con il gioco...

LONGEVITÀ 79%

ed altre nello scoprire il modo di muoversi nel labirinto. Ma questo fa parte del gioco.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 67%

Le mega produzioni costano e poi la cassetta è praticamente una C60.

GIUDIZIO GLOBALE 79%

Originale nella dinamica e costruzione, valorizza più l'aspetto spettacolare rispetto a quello della tecnica del gioco.



Devo ammettere che la Lucasgame lavora

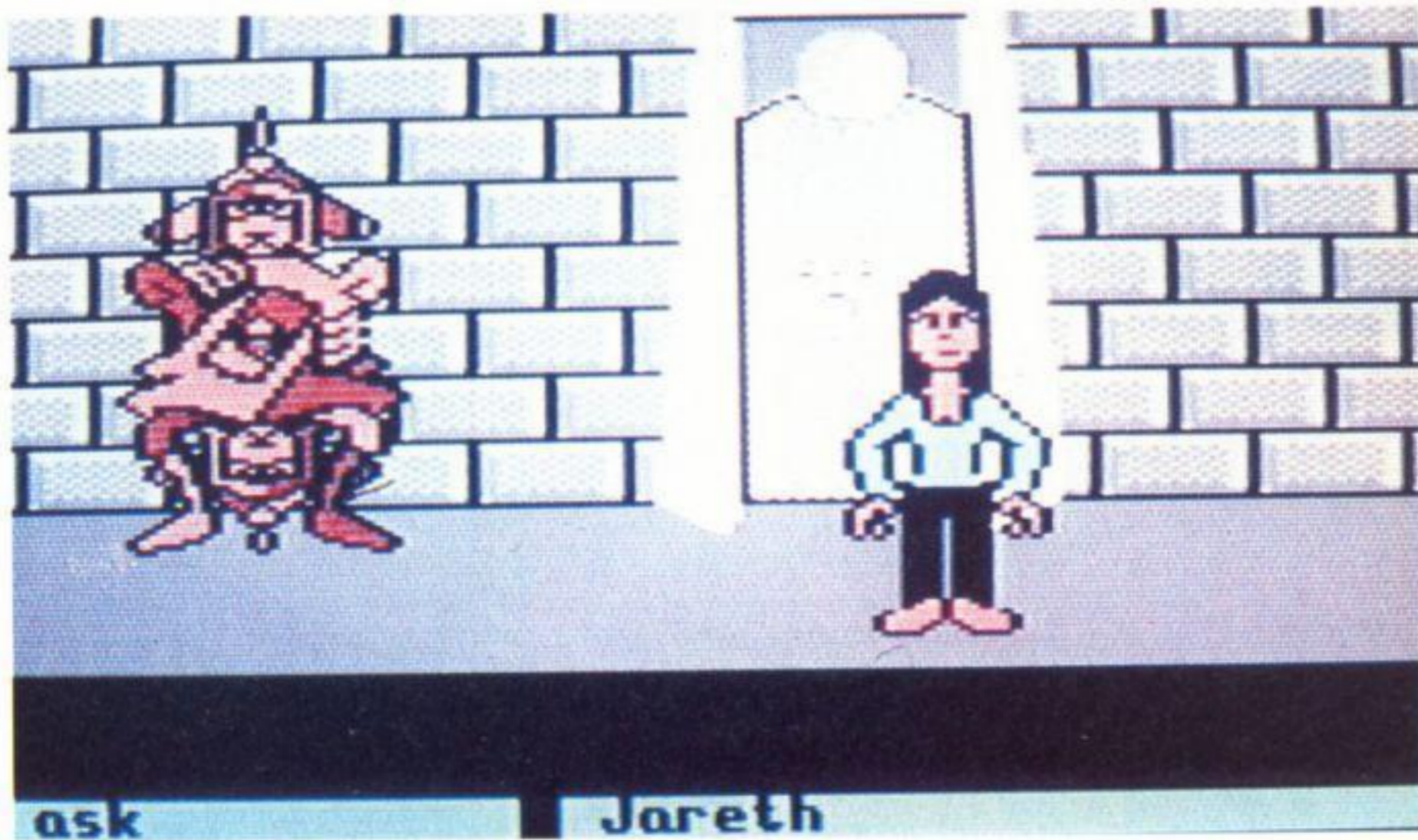
sempre con impegno e serietà e raramente deludono i fans. Ma molte volte queste megaproduzioni riescono solo a stupire il pubblico più per l'operazione che per il gioco vero e proprio.

Labyrinth risulta essere un ibrido tra un'adventure ed un maze-game complicando un po' troppo la sua giocabilità. Anche per questo non viene esaltata la filosofia del gioco e l'obiettivo dei suoi produttori che secondo il product manager David Fox è "quello di un'avventura veramente interattiva che varia a seconda delle scelte del giocatore".

labirinto e riuscire a fuggire. Il bello inizia proprio in questo momento. Muovendo il/la protagonista tra grosse pareti alla ricerca di oggetti e folletti o Goblin che possono aiutarvi dovete raggiungere il castello nel cuore del labi-

rinto e trovare l'uscita. Ogni blocco ha una sua soluzione e Jareth si impegna a ricreare un nuovo rompicapo una volta che ne risolvete uno. Il gioco non ha alcuna possibilità di essere interrotto per essere ripreso in un altro

momento. Questo fa parte della filosofia di Labyrinth voluta dalla Lucasfilm. Questo vi obbliga a fare numerosi tentativi ed a prendere appunti perché un insegnamento del gioco è di imparare dai propri errori.



AARDVARK

Bug-Byte, cassetta L. 5.000, solo joystick. Per C16

L'orittèropo è un mammifero dei tubulidentati. Vive nelle zone aride dell'Africa. Ha un capo stretto e molto lungo ed una lingua vermiforme, vischiosa e protrattile utilizzata per catturare formiche e termiti. Questo simpatico animale è solito infilare la sua lunghissima lingua in buche e tane per trovare gli insetti con cui cibarsi.

In questo gioco zoologico Aardy è molto affamato e non vede l'ora di cibarsi di tutti quei bocconcini prelibati che si trovano nel sottosuolo. Appena trovata una fessura non esita una istante ad infilarci il suo muso pronunciato e ad estrarre la sua lingua nella speranza di raccogliere il maggior numero di invertebrati possibile.

Ma Aardy deve fare molta attenzione ai pericoli di quei cunicoli sotterranei ed inizialmente può catturare solo le formiche ed i vermi solo per la coda.

Pericolosi sono invece le superformiche e i bruchi che sono fatali per il simpatico e vorace orittèropo. L'unica sua salvezza è evitare riuscire ad uccidere la formica regina. In questo modo tutti i nemici presenti sullo schermo vengono eliminati.

Quando tramonta il sole fa la sua comparsa un'altra insidia: i ragni. Il gioco ha 16 livelli di difficoltà con oltre 1000 combinazioni sotterranee.

Quando i cunicoli sono troppo affollati Aardy può eliminare tutti i pericoli uccidendo la formica regina.



Inizialmente ha avuto un po' di problemi ad

immedesimarmi in un ruolo tutto sommato repellente. Cibarsi di insetti e leccare il sottosuolo non è mai stato il mio hobby preferito. Superati questi primi pregiudizi mi sono imbattuto in un secondo deterrente: la scarsa giocabilità.

Peccato perché Aardvark poteva essere un buon gioco visto che utilizza in modo intelligente ed originale elementi contenuti in altri giochi come Millepede o Dig Dug.

PRESENTAZIONE 55%

Istruzioni ridotte all'osso anche se tradotte in italiano.

GRAFICA 45%

Essenziale e poco spettacolare.

SONORO 9%

Praticamente inesistente.

APPETIBILITÀ 33%

Si presenta come un buon maze-game...

LONGEVITÀ 22%

...ma dopo le prime partite rivela tutti i suoi difetti.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 50%

Pur essendo un gioco economico è sotto gli standard attuali.

GIUDIZIO GLOBALE 43%

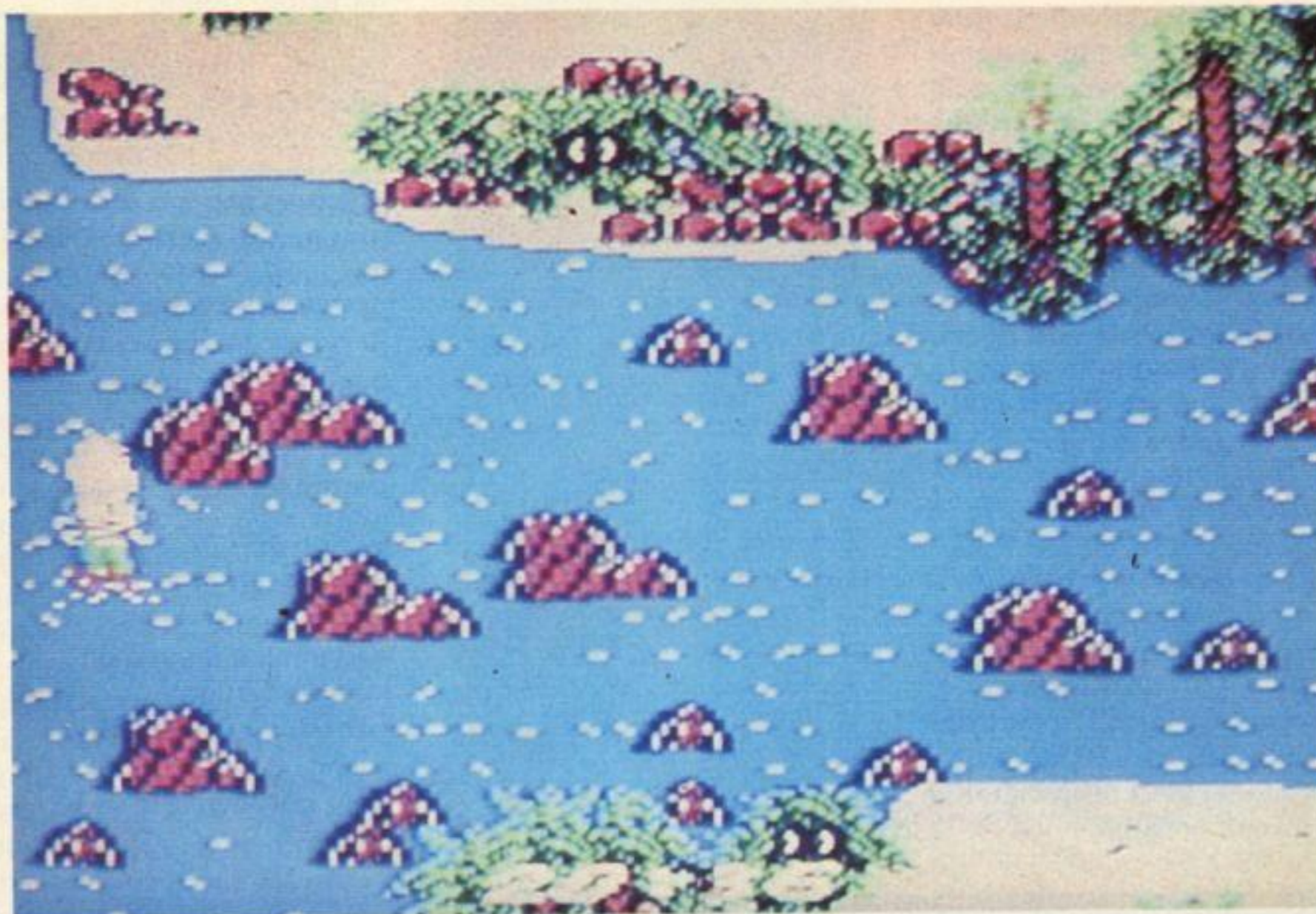
Solo per la lingua di Aardy.



HOWARD THE DUCK

Adventure on vulcano Island

Activision cassetta L. 18.000 Solo Joystick Per C64/128 Apple II



Howard è un papero tranquillo. L'ultima cosa che farebbe al mondo è andare in cerca di guai: ne ha già abbastanza ad adattarsi agli usi e costumi di un pianeta in cui i suoi simili sono considerati ottime pietanze e non c'è da stupirsi che soffra di una crisi d'identità interplanetaria. Ma se toccate i suoi amici, Howard si arrabbia e allora sono guai per tutti. Anche il Dark Overlord.

Dark Overlord sa che Howard è l'unico che può rovinare i suoi piani di dominazione del mondo e ha così rapito i suoi amici Beverly e Phil e li ha portati nel suo rifugio sull'Isola del Vulcano per costringere Howard ad affrontarlo sul suo terreno. Dark Overlord ha però fatto i conti senza il papero: il poveretto non sa che Howard è cintura nera di Quack Fu, provetto pilota di deltaplani e *jet pack* a motore e infallibile tiratore col disintegratore a neutroni.

Howard the Duck, Adventure on Volcano Island è una avventura dinamica: nei panni di Howard dovete affrontare le insidie dell'Isola del Vulcano fino ad arrivare allo scontro finale con Dark Overlord. Howard è controllato esclusivamente con il joystick: con opportune combinazioni joystick-pulsante di fuoco potete fargli fare un mucchio di cose: camminare, saltare, menare colpi di Quack Fu, attraversare torrenti impetuosi, guidare un deltaplano, sparare col disintegratore a neutroni. Il gioco è diviso in tre parti distinte, l'ultima delle quali — all'interno del vulcano — viene caricata separatamente, solo dopo aver portato a termine le prime due. Vi sono quattro livelli di difficoltà — NOVICE, INTERMEDIATE, ADVANCED, EXPERT — per tutti i gusti e capacità.

Nella prima parte, nei panni di Howard vi paracadutate sull'Isola. Appena poggiate le zampe sulla sabbia, spari-

sce il paracadute e parte il conto alla rovescia del tempo. Avete 30 minuti per portare a termine il gioco.

Dovete innanzitutto cercare lo zaino, che contiene un *jet pack* ad energia solare per attraversare il torrente, un deltaplano Ultralight per raggiungere la sommità del vulcano e un disintegratore a neutroni come ricorrido per Dark Overlord. E già questo è un primo problema.

Quando l'avete trovato, potete incamminarvi lungo un tortuoso sentiero sabbioso interrotto frequentemente dal minaccioso torrente e infestato da malfamati mutanti. Per affrontare quest'ultimi vi basterà usare la vostra arte nel Quack Fu: prendeteli a pugni e calci e non vi daranno più fastidio. Per dare un calcio tenete premuto il pulsante di fuoco e muovete il joystick nella direzione appropriata. Il primo calcio lo farà girare come una trottoia, a quel punto 2 calci ben assestati (3 nel livello Ex-

PRESENTAZIONE 80%

Ottime istruzioni: chiare e ironiche. Buona presentazione.

Caricamento astruso.

GRAFICA 93%

Splendida l'animazione dello sprite di Howard, fondali ben disegnati e diversi tocchi di classe e sottile ironia.

SONORO 90%

Buona versione della musica del film durante la presentazione della medaglia ed eccellenti effetti sonori.

APPETIBILITÀ 61%

Inizialmente divertente, ma non molto irresistibile.

LONGEVITÀ 30%

Una volta guadagnato il titolo di Admiral, l'interesse si affievolisce.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 60%

Dovrebbe costare qualcosa in meno.

GIUDIZIO GLOBALE 70%

Un altro gioco su licenza poco convincente.



Howard ha avuto giustizia. Nel film non mi è piaciuta l'idea di un pupazzo che lo rappresentava. Lo stile cartoon del fumetto è senz'altro migliore e questo gioco ha una splendida grafica ed un'ottima animazione.

Inoltre il viaggio verso il vulcano è anche divertente con molte trovate simpatiche e spiritose. Il film ha una colonna sonora curata da due geni della musica: la classe di George Clinton e Thomas Dolby è esaltata dalla superlativa colonna sonora. Anche gli effetti sonori sono piacevoli e ben fatti. In definitiva un raro caso di gioco che supera il film.

per) metteranno fuori causa il mutante. Se siete assaliti da più mutanti, dovrete prima far girare *tutti* i mutanti per poterli fare fuori. Quando uno o più mutanti sono avvinghiati a Howard, il calcio non avrà alcun effetto e si dovrà ricorrere al pugno. Il pugno funziona solo in quest'ultimo caso e ha lo stesso effetto del calcio. Per dare un pugno bisogna prima spostare il joystick nella direzione appropriata e poi premere il pulsante di fuoco.

Per attraversare il torrente, dovete guidare Howard tra le rocce che affiorano dall'acqua e contemporaneamente premere il pulsante di fuoco per aprire la valvola d'alimentazione del *jet pack*: fate attenzione, però! Se premete troppo rapidamente fonderete la valvola, se premete troppo piano perderete spinta. La corrente è molto forte: per non restarci intrappolati, muovete Howard su/giù invece che sinistra/destra.

Sul sentiero incontrerete anche dei banchi di sabbie mobili mutanti. Dovete saltarli se volete andare avanti. Calcolate un tre o quattro passi di rincorsa e poi fate saltare Howard, premendo il pulsante di fuoco appena prima che la zampa tocchi le sabbie mobili. Se avete saltato troppo presto cadrete nelle sabbie mobili; se premete il pulsante troppo tardi non riuscirete nemmeno a saltare. Nel livello EXPERT il margine d'errore è minimo e il tempismo essenziale.

Una volta arrivati al ponte dovrete evitare i massi rotolanti che vi lanciano addosso gli ultimi mutanti. Dopo che vi sarete liberati di loro, lo schermo cambierà e Howard si troverà al comando del deltaplano. Dovete risalire la corrente contraria e guidare il deltaplano nell'imboccatu-

ra del vulcano, mentre l'orologio continuerà inesorabilmente il conto alla rovescia. Tirate il joystick per salire, spingetelo per scendere, muovetelo a destra e sinistra per virare nella direzione voluta.

Una volta centrato il cratere del vulcano, lo schermo diventa nero e parte il caricamento della terza ed ultima parte: all'interno del vulcano.

Qui dovrete attraversare un ponte costituito sopra un fiume di lava incandescente. Dall'alto cadono enormi stalattiti che creano enormi buchi nelle tavole di legno: dovrete evitare entrambi, distreggiandovi tra gli stretti passaggi lasciati dai buchi. A due terzi del ponte, dovrete schivare, spostandovi in su o in giù (e sempre senza cadere nei buchi) le saette che vi lancia Dark Overlord, la cui potenza incenerirebbe un drago, figuriamoci un pape-

ro. Quando alla destra dello schermo apparirà Dark Overlord potrete finalmente prenderlo di mira con il disintegratore a neutroni e, premendo il pulsante di fuoco e contemporaneamente spostando a destra il joystick, sparargli contro i proiettili a neutroni. Tre colpi ben assestati e... addio Dark Overlord!

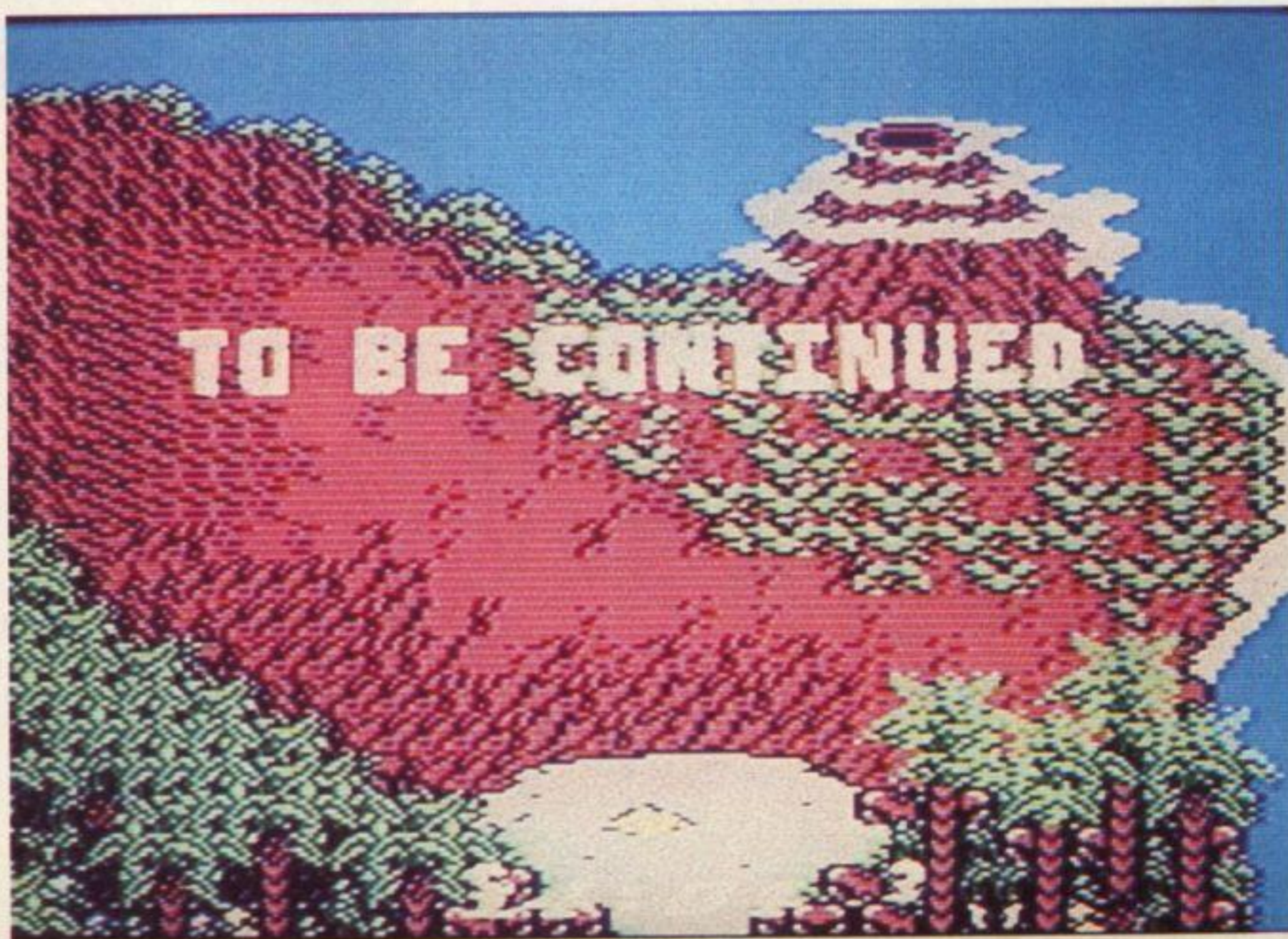
Ma prima di poter passare a ritirare la vostra medaglia, dovrete ancora spegnere il vulcano agendo sull'interruttore (?). A questo punto avete proprio finito: vi incamminerete ad abbracciare Meryl e Phil e lo schermo cambierà mostrandovi la medaglia d'onore che vi siete guadagnata (ve ne sono due, per ciascun livello a seconda che avete terminato l'avventura con più o meno di 3 minuti) e il tempo rimasto, che rappresenta il vostro punteggio.



Dal punto di vista grafico e sonoro è un ottimo prodotto e l'impressione iniziale è buona. Ma una volta che ci giochi ti accorgi che la mela è marcia. La struttura di gioco è limitata e frustrante con quattro livelli limitati, nessuno dei quali è poi molto entusiasmante.



C'è una buona cosa in questo gioco: la superba animazione di Howard. Per il resto è un noioso gioco d'esplorazione. I combattimenti sono tediosi, ma quello che più annoia è che Howard non può camminare «dietro» gli alberi: deve girarci attorno. È lento, anche nei livelli avanzati, e mi ha frustrato terribilmente quando non sono riuscito a liberarmi dei mutanti: non era possibile. È altrettanto frustrante guidare il deltaplano e attraversare il ponte nel vulcano. Tutto sommato, Howard the Dnok ha un bell'aspetto, ma è noioso e frustrante da giocare.



SHANGHAI

Activision, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick e tastiera. Per C64, Apple II

Per ingannare il tempo durante i lunghi viaggi nell'oceano, i marinai e pescatori cinesi idearono un gioco chiamato Mah-Jongg. Le origini del gioco, in effetti, sono misteriose quanto il gioco stesso (la cui nascita viene addirittura fatta risalire ai tempi di Confucio, cioè oltre 25 secoli fa), ma questa è l'ipotesi più accreditata dagli storici. Inizialmente venivano utilizzate delle carte, ma poiché erano facilmente soggette a volar via per i colpi di vento furono sostituite da tessere di bambù e osso.

Nel 1920, durante il proibizionismo, il gioco ebbe un enorme successo negli Stati Uniti e probabilmente questa è la ragione per cui l'Activision ne ha realizzato una versione elettronica, anche se rimane un mistero il motivo che li ha spinti a cambiarne il nome in **Shangai**.

Niente a che vedere quindi col gioco d'abilità nel quale bisogna raccogliere, uno per uno, dei bastoncini di legno o plastica senza muovere quelli vicini o sovrapposti, conosciuto in Italia col nome di *Sciangi*.

Mah-Jongg o **Shangai** è infatti un gioco d'osservazione e strategia. L'obiettivo consiste nel rimuovere il maggior

numero di tessere dallo schermo, a coppie di semi e figure uguali.

Dopo il caricamento appare subito lo schermo di gioco, che presenta le 144 tessere disposte nella formazione del Dragone e, immediatamente sottostante, la barra delle opzioni.

Il Dragone è formato da pile variabili da una a cinque tessere. Le pile diventano sempre più alte man mano che ci si avvicina al centro del Dragone. La posizione delle tessere è sempre casuale, cosicché ciascuna formazione sia unica e (teoricamente) irripetibile.

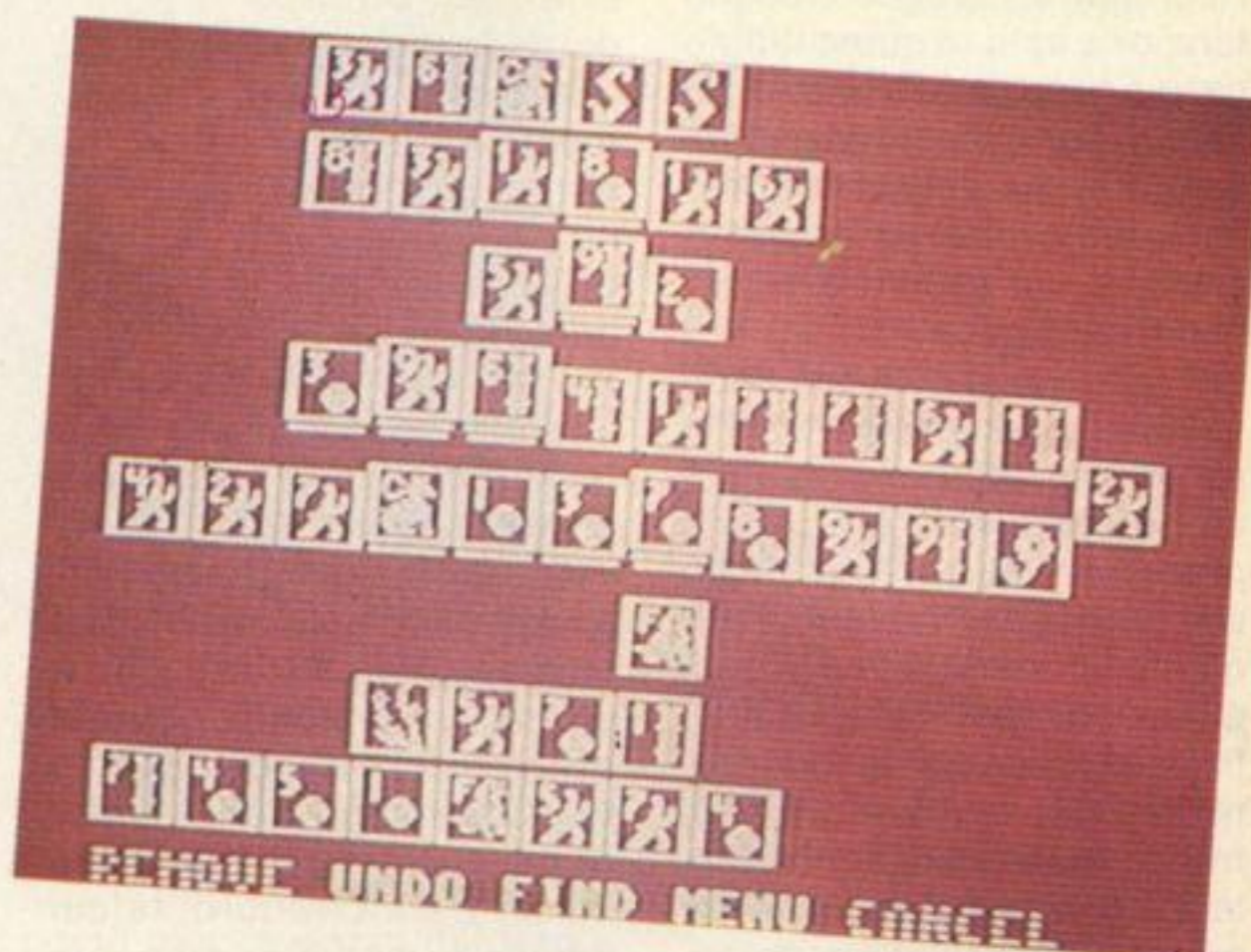
Il Dragone è visto dall'alto ed è quindi visibile solo la tessera in cima. Ad ogni modo, è possibile capire di quante tessere sia costituita una pila contando il numero di linee sottostanti la tessera. Maggiore è il numero di linee, più alta sarà la pila.

Le 144 tessere dello **Shangai** sono così suddivise: 106 tessere dei semi (a loro volta divise in 36 tessere per ciascuno dei tre semi: denari, bambù e attori), 12 tessere del Dragone, 16 tessere dei Venti, 4 tessere delle Stagioni e 4 tessere dei Fiori.

Il gioco ha una sola regola: si possono rimuovere soltanto le coppie di tessere "libere".



Come gli scacchi, questi giochi hanno senso solo se non avete qualcuno con cui giocare. **Shangai** visto che si può giocare anche da soli, ha ancora meno senso. L'unico vantaggio di giocarlo al computer è che non bisogna perdere tempo a disporre le tessere. Avrei preferito una grafica più colorata, magari differenziando con i colori le tessere, così da non rovinarsi la vista nel cercare le coppie identiche. Ciò detto, il gioco è piacevole, intelligente e, se amate il genere, addirittura irresistibile: fino a che non avrete, almeno una volta, eliminato completamente tutte le tessere non riuscirete a lasciarlo. Non piacerà a tutti quindi prima di spendere i vostri sudati risparmi dategli un'occhiata.



Per essere libera, una tessera non deve avere sopra nessuna altra tessera e, almeno ad un suo fianco, non ci deve essere nessuna tessera al suo stesso livello, cosicché possa essere fatta slittare a destra o a sinistra.

Per rimuovere le tessere si colloca il cursore, comandato dal joystick o dai tasti appositi, su una tessera e si preme il pulsante di fuoco (o la barra spaziatrice, se si gioca coi tasti) evidenziando, in "negativo", la tessera. Si sposta quindi il cursore sull'altra tessera e si preme nuovamente il cursore.

Entrambe le tessere saranno ora evidenziate: per rimuoverle basta premere un'altra volta il pulsante di fuoco.

Se scegliete una tessera non libera questa apparirà in negativo per un secondo e poi ritornerà normale, mentre, in alto a sinistra, apparirà il messaggio NOT FREE. Se invece scegliete due tessere

diverse, il computer non vi permetterà di rimuoverle e sullo schermo apparirà il messaggio NOT A MATCH. Vi sono però alcune eccezioni: le tessere delle stagioni e dei fiori fanno comunque coppia anche se non sono identiche tra di loro.

Il programma offre quattro opzioni di gioco: solitario, squadra, torneo e sfida diretta. Il solitario è ovviamente per un solo giocatore, mentre l'opzione squadra consente di giocarlo in più giocatori: a ciascuno spetterà un turno per rimuovere le tessere.

Al torneo possono partecipare, singolarmente, più giocatori: tutti dovranno rimuovere le tessere dalla stessa formazione e risulterà vincitore colui che ne avrà rimosso il maggior numero (nella sola versione su disco vengono automaticamente registrati i cinque migliori punteggi). Nella sfida diretta, come nel-





Devo ammettere di avere una particolare

predilezione per questo tipo di giochi e quindi **Shangai** mi è subito piaciuto. La possibilità di giocare in solitario o in gruppo è divertente, anche se quando si è in più di due è difficile riuscire a vedere lo schermo perché tutti ci mettono un dito sopra per segnalare le coppie libere. Dal punto di vista della grafica potevano fare qualcosa di più. Dopo un pò di tempo che ci giocate, gli occhi si stancano e spesso le tessere si confondono. Lo consiglio a chi non ha l'estremo bisogno di sparare a raffica o di azioni frenetiche, ma ama sedersi in poltrona, disposto a perdersi per qualche ora tra i labirintici sentieri del Mah-Jongg.

PRESENTAZIONE 54%

Buone istruzioni, ma schermo di presentazione mediocre.

GRAFICA 58%

Poteva essere meglio **SONORO N.C.**

Non classificabile. Non serve a niente e c'è solo qualche insignificante effetto sonoro.

APPETIBILITÀ 80%

È subito giocabile...

LONGEVITÀ 77%

... e se vi piace il genere, vi terrà impegnati per un pò.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 75%

Vale il suo prezzo, ma se amate smanettare il joystick non fa per voi.

GIUDIZIO GLOBALE 78%

Se amate i giochi di strategia è una piacevole novità.

l'opzione squadra, due giocatori rimuovono a turno le tessere della stessa formazione, ma con un tempo limite per ciascuna mossa (variabile a scelta tra 10 e 60 secondi).

Infine, grazie alla barra delle opzioni è possibile usare i comandi: Remove, per rimuovere le tessere evidenziate; Undo, per cancellare l'ultima mossa fatta (selezionando continuamente questa opzione si può anche ritorna-

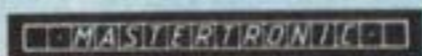
re al punto di partenza); Find, per verificare che tutte le mosse possibili sono state fatte; Cancel, per cancellare l'opzione Find e Menù, per salvare o caricare un gioco precedentemente registrato o per scegliere una delle dieci formazioni memorizzate. Queste formazioni sono completamente risolvibili, cioè è possibile rimuovere tutte le 144 tessere, mentre non lo sono sempre le formazioni casuali.



IL MARCHIO DELL'ORIGINALITÀ

*Esclusivista per
Romagna, Veneto, Friuli Venezia Giulia,
Trentino Alto Adige
distribuzione diretta Soft Center*

MASTERTRONIC s.a.s.:



via della Fiere, 6 tel. 0532/464731 Centro Commerciale Diamante 44100 Ferrara

DRAGON'S LAIR part II

Escape from Singe's Castle

Software Projects cassetta/disco L. 18.000/25.000 solo joystick Per C64 Spectrun e Amstrad

Nel regno del Re Aethelred tutti sono felici. La Principessa Daphne è tornata ad abbracciare il suo affezionato padre, il popolo può tirare un sospiro di sollievo per la guerra evitata contro Singe, il diabolico dragone.

Dirk il temerario, il vero protagonista di questa nuova pace, è l'unico insoddisfatto. Dopo aver visto il tesoro nascosto nel castello del Dragone nemmeno i baci e gli abbracci della bionda e suadente principessa riescono a tranquillizzarlo e quindi decide di ritornare nel diabolico castello per conquistare quella fortuna custodita nei sotterranei della tana del Dragone ed ora custodita dal Re Lucertola.

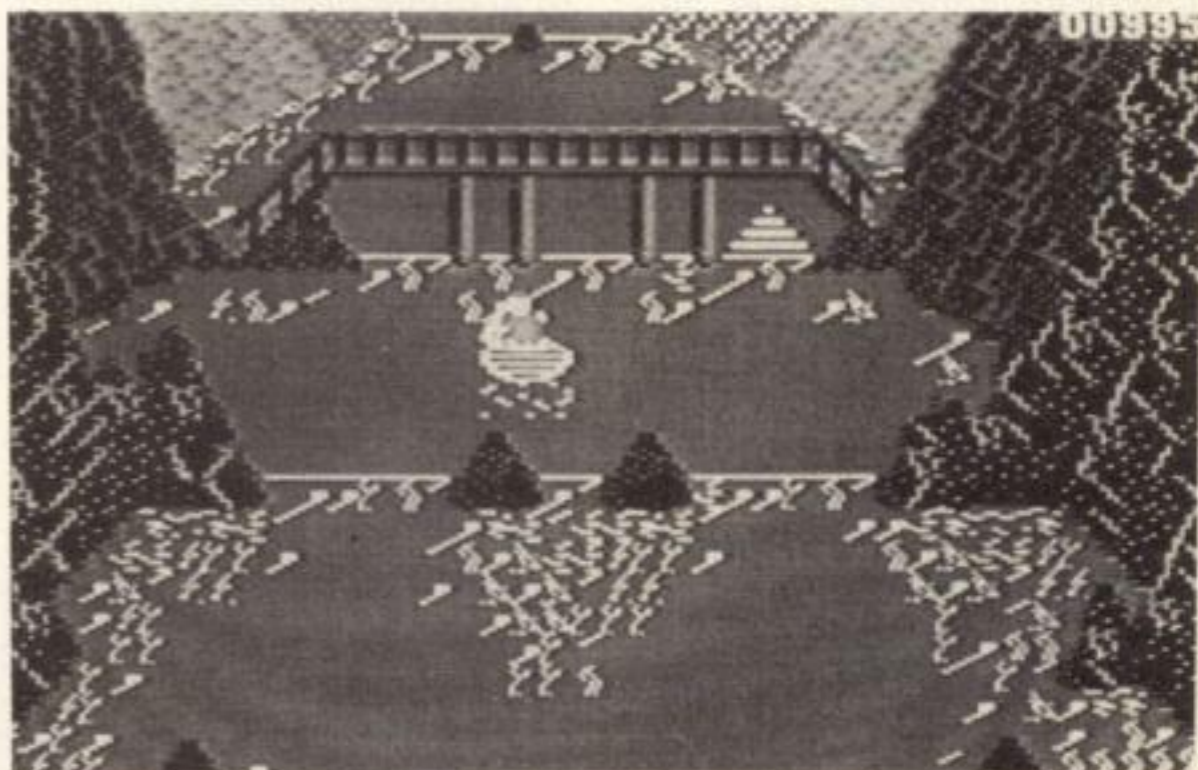
Ovviamente Lizard King è tutt'altro che disposto a donare tanti dobloni d'oro e quindi ha preparato trappole e trabocchetti per tutti gli intrusi.

Dirk che è riuscito a sconfig-

gere il Dragone non si lascia intimorire da questi pericoli e decide di avventurarsi nel covo del Drago pronto ad affrontare le otto scene pur di soddisfare la sua sete d'oro. Come nella prima versione le otto prove vengono caricate in memoria una alla volta.

FIUME SOTTERRANEO

Dirk percorre a bordo di una barca il fiume sotterraneo con cascate, macigni e mulinelli. La barca deve infilare i passaggi tra le rocce indicati di volta in volta dal lampeggiare delle acque (Per quello centrale spingete il joystick avanti). Concentrazione e prontezza di riflessi sono indispensabili per superare questa prova formata da otto schermi con le cascate divisi da due gruppi di tre con i mulinelli. In questo caso la barca deve evitare di rimanere distrutta dal vortice delle acque.



CORRIDOI DEI MASSI ROTOLANTI

Dirk deve correre in una stretta galleria evitando i massi che rotolano (questi non suonano, uccidono!) e saltando delle buche che ogni tanto si presentano nel suolo. Il continuo variare dei colori della galleria confonde le idee al cavaliere e ren-

de più difficile capire quando bisogna saltare, accelerare o rallentare la corsa.

STANZA DEL TRONO

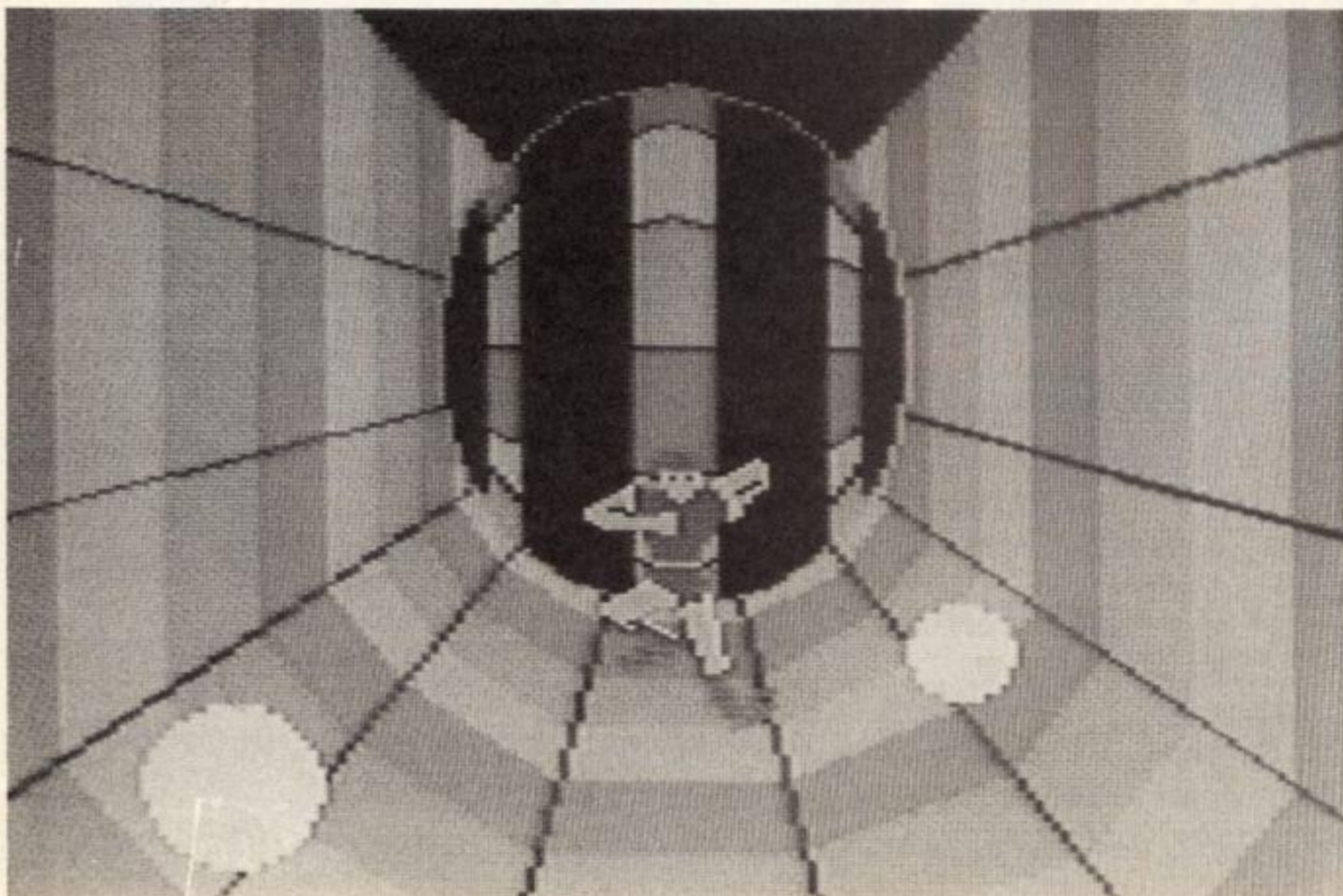
La stanza del trono del re Lucertola è piena di trappole pronte per ogni visitatore indesiderato come le micidiali palle infuocate od una mano ardente.

LA PRIGIONE SOTTERRANEA DEL RE LUCERTOLA

Vi siete domandati che fine ha fatto Singe il dragone? Lo ha ucciso Dirk per salvare la principessa e per questo motivo il regno è passato sotto le grinfie della Lucertola che ha assoldato losche creature e preparato sottili trappole.

La spada conficcata in una grande pentola d'oro e misteriose linee di forza sono alcune delle diavolerie di King Lizard.

Dirk deve muoversi con circospezione in questo posto e dopo aver recuperato la spada e l'oro deve fuggire dall'uscita più vicina.



PRIGIONE

Una stanza dall'aspetto innocuo nasconde una tremenda insidia. La porta si chiude di scatto alle spalle di Dirk, il pavimento si infiamma e terribili creature tentano di distruggere il nostro eroe.

IL MOSAICO

Il pavimento di questo pericoloso luogo è formato da quadrati che compaiono e scompaiono. Esiste solo un percorso sicuro che porta all'unica uscita. Come se non bastasse un pipistrello gigante rende il cammino ancora più impegnativo.

MOSTRI

La fuga è finalmente vicina e per ottenerla bisogna raggiungere una strettoia. Terribili mostri si prodigano per bloccare questo tentativo. Anche in questo caso è importante scegliere il giusto percorso e trovare la via che porta al varco attraverso il canyon.

IL MAGICO CAVALLO

Cavalcando una misteriosa statua di cavallo, Dirk deve correre lungo sconosciuti corridoi. Massi infuocati e blocchi di ghiaccio rendono la corsa ancora più difficile.



*Come Gary Penn non ho mai amato i lasergame. Li ho sempre trovati statici e poco divertenti. Qualche gettone in Dragon's lair l'avevo speso, ma non a sufficienza per riuscire a vedere tutti gli schemi. Evitando il solito raffronto con la versione da bar posso affermare di aver trovato **Escape from Singe's Castle** impegnativo, appassionante e ben realizzato nella grafica anche se in certi punti ha delle cadute come lo schermo dei mulinelli.*

PRESENTAZIONE 95%

Anche la seconda parte ha una confezione particolarmente curata con chiare istruzioni ed un ottimo sistema di caricamento, indispensabile per apprezzare il gioco che non brilla per dinamicità.

GRAFICA 85%

Uno dei difetti dei lasergame da bar era proprio la poca varietà dei comandi e quindi dei movimenti. Da questo punto di vista il gioco non è certo stato migliorato forse perché si è puntato troppo per ottenere un effetto cartoon che non sarà mai uguale a quello della versione da bar.

SONORO 58%

Avremmo preferito gli effetti sonori piuttosto che dover ascoltare una noiosa e ripetitiva musichetta.

APPETIBILITÀ 89%

Nonostante alcuni difetti ha sempre il suo fascino.

LONGEVITÀ 79%

Una volta trovati i vari trucchi diventa un gioco da ragazzi anche se è molto più impegnativo di Dragon's Lair I.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 82%

Questa volta sono otto schermi per meno di due deca.

GIUDIZIO GLOBALE 87%

Gli stimoli non mancano e le difficoltà abbondano.

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

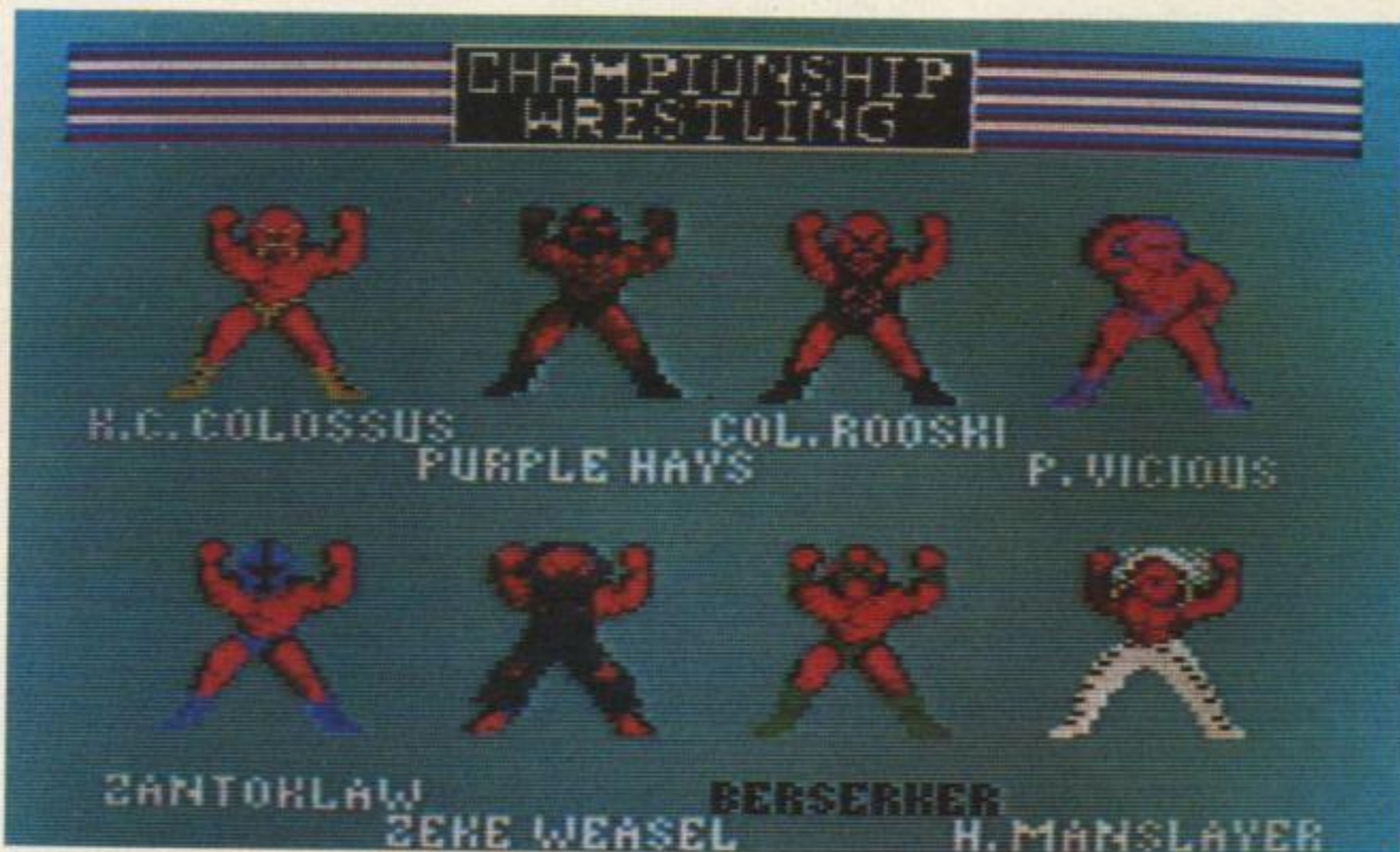
CHAMPIONSHIP WRESTLING

US Gold/Epyx, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64 Per Atari ST, disco L. 49.000

“**T**ua nonna picchia meglio di te!” urla quel bestione da 130 chili del vostro avversario. Imperturbabili, gli risponde: “Haaaeggh! Oooo-rowrr... MORIRAI!” L’avete spaventato? Per saperlo dobbiamo aspettare un pò”. Benvenuti nel mondo di **Championship Wrestling**, dove le regole sono fatte per essere trasgredite e la pietà è segno definitivo di debolezza. Otto diversi avversari, ognuno con carattere e personalità propri, aspettano di massacrarvi e rovinarvi nel modo più doloroso possibile. Dopo il caricamento accedete a uno schermo di opzioni che vi consente di scegliere tra il modo allenamento e quello competizione. Selezionando una qualunque delle due opzioni accederete a uno schermo nel quale potete digitare il vostro nome e scegliere un lottatore. Se avete scelto il modo allenamento, vi verrà chiesto di scegliere un altro lottatore contro cui combattere mentre, se avete scelto l’opzione competizione, verrete posti automaticamente di fronte a un avversario controllato dal computer, o contro un avversario umano se state giocando in due.

Dopo aver scelto i lottatori, lo schermo mostra una veduta del ring e una foto animata del viso di ogni lottatore; sotto ogni foto un testo indica di ognuno la provenienza e il motto. Parte poi l’inno di ogni lottatore e, quando la musica finisce, inizia il combattimento.

Il ring rappresentando in prospettiva 3D con i lottatori che si fronteggiano al centro dello schermo, anziché nella più tradizionale posizione agli angoli. Il combattimento dura tre minuti e per vincere dovete inchiodare con le spalle al tappeto per tre secondi il vostro avversario. Se



nessuno dei due giocatori riesce il lottatore che ha totalizzato più punti viene proclamato vincitore.

Controllate i movimenti del lottatore con il joystick e il pulsante di fuoco: combinando questi due elementi potete accedere a venticinque diverse mosse. Per farlo camminare lungo il ring basta muovere il joystick nelle quattro direzioni cardinali senza premere il pulsante di fuoco. Premendo il pulsante di fuoco e muovendo il joystick, invece, accederete alle mosse: pugno, calcio, calcio volante e calcio ruotato. Se vi trovate molto vicini al vostro avversario potete tentare di agganciarlo la testa e, una volta che è nella vostra stretta, cercate di mandarlo al tappeto. Un abile lottatore può sollevare il suo avversario e tentare un *body slam*, un *pile driver* o un avvitamento aereo e, se riesce a muoversi con tempismo può anche lanciarlo fuori dal ring. Ci sono anche altre mosse: si può rimbalzare sulle corde per prendere velocità, saltare sopra gli angoli e da lì atterrare sopra l’avversario, liberarsi da una

presa al collo o usare la speciale mossa personale di cui dispone ogni lottatore.

Ogni lottatore ha un livello di energia segnalato da una barra, situata nella parte superiore dello schermo, che diminuisce a mano a mano che viene colpito. Se un lottatore viene atterrato o messo al tappeto quando il livello della sua energia è basso gli sarà più difficile rialzarsi, quindi è buona tattica, prima di tentare l’aggancio, sfiancare l’avversario con

una serie di calci e punteggi.

La folla che assiste all’incontro è molto volubile e reagisce alle vostre prestazioni: se pensano che siate noiosi l’applauso sarà fiacco, e forse anche peggio. Ma eccitata e vi acclamerà. Ogni volta che eseguite le mosse vi verrà assegnato un punteggio che viene automaticamente registrato; nella versione su disco c’è una tabella dei punteggi che salva automaticamente tutti i punteggi migliori.

PRESENTAZIONE 82%

Istruzioni esaurienti, eccellente uso del joystick e bella presentazione del gioco su schermo. Noioso sistema multi-load.

GRAFICA 81%

Stupendo uso dei colori e sprite ben animati.

SONORO 88%

Otto diversi motivetti e appropriati effetti sonori.

APPETIBILITÀ 80%

Ci vuole un pò di tempo per abituarsi alla varietà delle mosse disponibili ma, a parte questo, il gioco è molto piacevole da giocare.

LONGEVITÀ 76%

Ci sono diversi lottatori da conoscere a fondo e c’è anche un’opzione multigiocatore che aggiunge varietà al gioco.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 75%

Non è a buon mercato ma c’è molta azione per chiunque voglia darsi da fare.

GIUDIZIO GLOBALE 80%

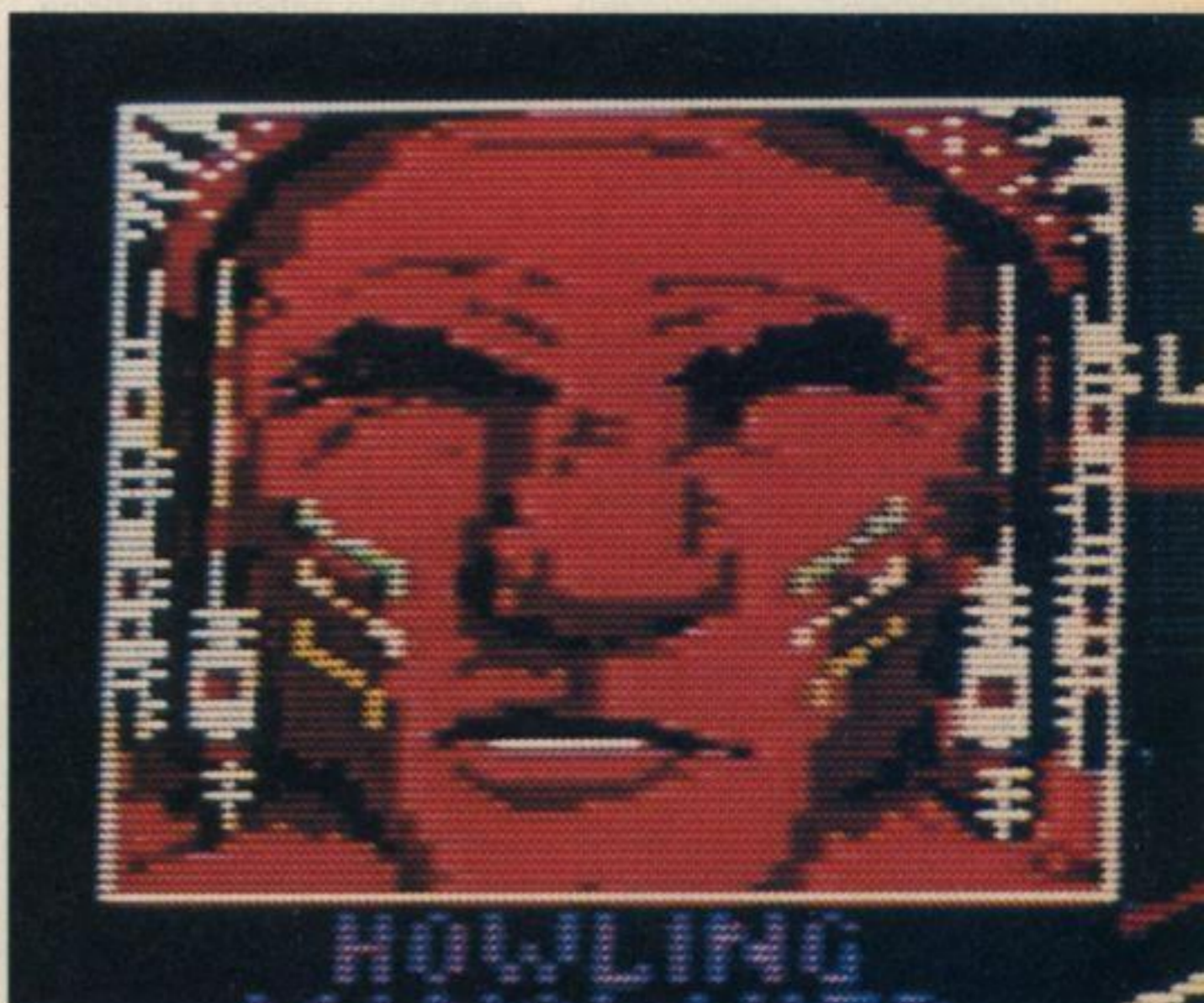
Un buon gioco di lotta. Se vi piacciono questi giochi dategli un’occhiata.



È molto divertente ed è molto meglio degli altri giochi di lotta disponibili sul mercato. Il programma è molto ben presentato fin dall'inizio: dalle bellissime immagini dei personaggi al modo di accesso ai vari movimenti del joystick. I lottatori sono molto ben disegnati con un ottimo utilizzo dei colori e una superba animazione. Il gioco funziona bene ma sono rimasto un po' deluso dall'opzione a più giocatori: sarebbe stato bello se avessero incluso nella gara anche gli avversari controllati dal computer. A fare il pignolo direi anche che un incontro dura solo tre minuti e può finire solo con l'atterramento di uno dei due avversari: sarebbe stato meglio se fosse stato al meglio di tre atterramenti in modo che ogni

incontro durasse più a lungo. È un peccato che la versione su cassetta sia multi-load ma è divertente lo stesso, richiede un certo tempo per essere conosciuto a fondo e si discosta bene dai soliti giochi picchia-duro già presenti sul mercato.

Questo picchia-duro alternativo è certamente migliore di **Rock'n'Wrestle** e lo supera di una buona spanna. **Championship Wrestling** è molto divertente e con i suoi otto diversi avversari controllati dal computer, che divertano man mano più difficili, e l'opzione per due giocatori offre una sfida significativa. Però, come molti recenti titoli americani, **Championship Wrestling** è multi-load e la versione su cassetta può quindi essere fastidiosa. Dategli un'occhiata prima di comprarlo.



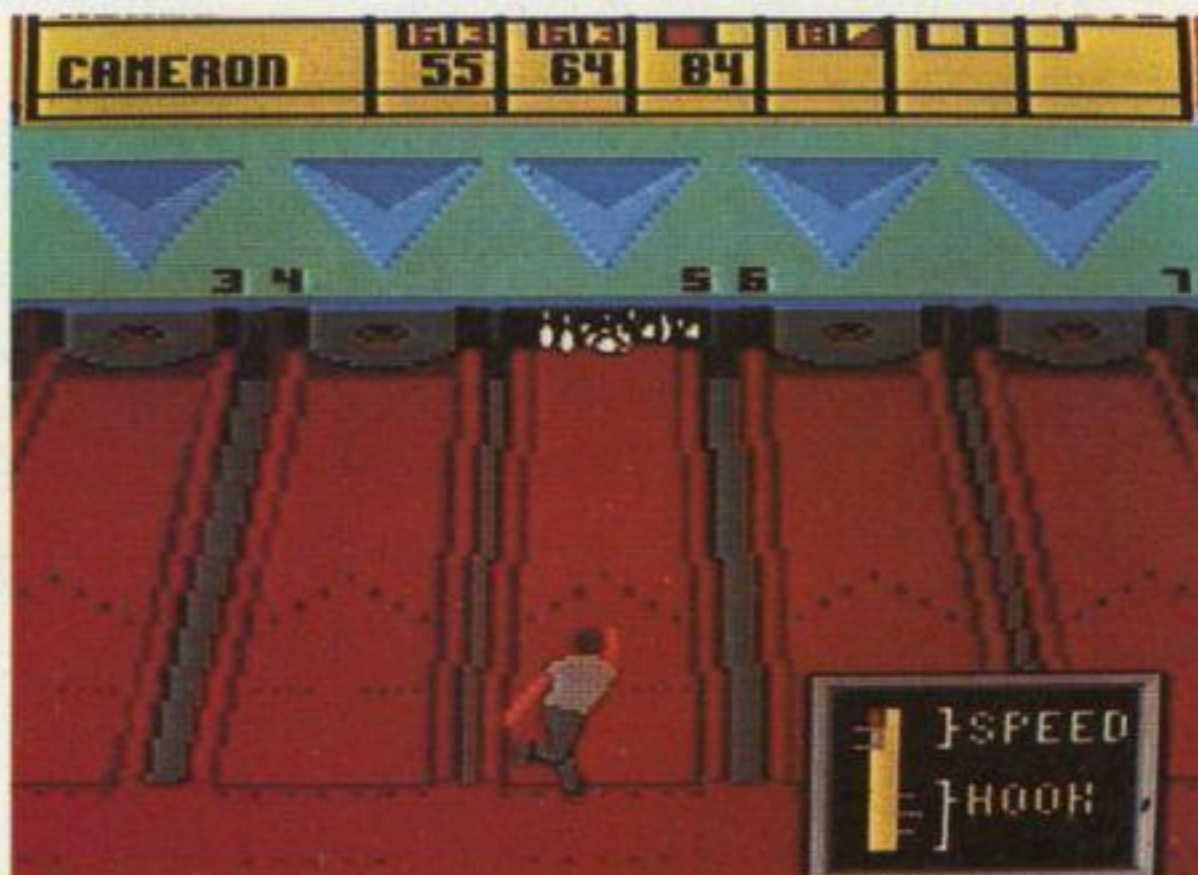
TENTH FRAME

US Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64, Spectrum e Amstrad

Dalla verde erba del green alle splendide e lucide corsie di legno. Dalle scarpe chiodate a quelle bicolore. Da un ferro sei ad una palla da sette chili. Con **Tenth Frame**, una simulazione del bowling, la Access continua la sua serie di simulazioni sportive iniziata con il vendutissimo **Leader Board**.

Innanzitutto appare lo schermo delle opzioni che vi permette di scegliere tra il giocare a squadre o singolarmente. Nel primo caso dovete digitare il nome delle squadre, il numero di giocatori per squadra (massimo quattro) e il numero di partite da giocare (da una a tre). Nel secondo caso dovete inserire il numero di giocatori (da uno a otto), i loro nomi, il livello d'abilità (bambini, dilettanti o professionisti) e il numero di partite da giocare. Una volta inserite queste informazioni comincia il gioco. Lo schermo raffigura una veduta 3D della corsia di bowling da una posizione posta sopra e alle spalle del giocatore, il quale appare all'estremità della corsia ed è completamente controllato dal joystick. Spingendo il joystick in avanti fate apparire, a metà della corsia, un puntatore. Spostandolo a destra o a sinistra potete decidere dove mandare la palla (che, una volta lanciata, passa sopra il puntatore). Dopo aver posizionato il puntatore, disattivatelo tirando il joystick verso di voi e, sempre col joystick, spostate il giocatore a destra o a sinistra per indirizzare la palla nella sezione desiderata del gruppo di birilli. Una volta che avete eseguito tutti questi comandi, potete far lanciare la palla al giocatore premendo il pulsante di fuoco.

Un indicatore di "velocità ed effetto", situato nella parte bassa dello schermo, consente di controllare la forza e



la traiettoria del lancio. Una volta premuto il pulsante, l'indicatore di velocità sale verso la "zona velocità". Quando la raggiunge bisogna rilasciare il pulsante di fuoco (altrimenti si verificherà un errore di lancio) e a quel punto entrerà in azione l'indicatore di effetto che scenderà precipitosamente verso la "zona effetto". Quando la raggiunge dovete premere nuovamente il pulsante di fuoco. Anche qui il tempismo è essenziale: troppo o troppo poco effetto e

la palla potrebbe mancare completamente i birilli. Ciascun giocatore ha a disposizione due lanci per buttar giù i dieci birilli, dopo di che gli viene assegnato un punteggio e tocca ad un altro giocatore. Il gioco continua con questa successione e quando tutti i giocatori hanno eseguito i due lanci appare la tabella dei punteggi. Il punteggio viene tenuto automaticamente e comprende tutti i differenti tipi di punteggio del bowling, compresi spare, strike e extra.



*Presentazione stupenda, grafica inappuntabile e effetti speciali realistici sono le componenti di questa accurata ed irresistibile simulazione del bowling. **Tenth Frame** è la semplicità impersonificata e ti prende all'istante, ma è un pò carente per quanto riguarda l'interesse nel tempo. A meno che, come me, ami il vero bowling. Ho trovato **Tenth Frame** immensamente giocabile, specialmente contro un avversario (o due) e lo posso spassionatamente consigliare a chiunque sia interessato a questo sport.*



*Dalla Access un'altra simulazione di qualità, con personaggi stupendamente animati ed eccellente giocabilità. Ad ogni modo, qui c'è molta meno varietà di quanta ce ne sia in **Leader Board** e quindi non ha la stessa "longevità". Ciò nonostante, è molto divertente da giocare e richiede un po' di pratica prima di poterlo giocare con un certo rendimento. Il gioco è ben presentato, con tre livelli di abilità e opzioni per multigiocatori e squadre. Se siete alla ricerca di una simulazione sportiva insolita, ben fatta e giocabile allora dategli un'occhiata.*

PRESENTAZIONE 93%

Completo sistema di opzioni con possibilità di partite a più giocatori e a squadre.

GRAFICA 81%

Giocatore animato stupendamente e sequenze di caduta dei birilli credibilissime.

SONORO 78%

Rado ma perfettamente adatto al gioco.

APPETIBILITÀ 95%

Un pò difficile prenderci la mano, ma irresistibile fin dalla prima palla.

LONGEVITÀ 79%

Per la natura ripetitiva del gioco i non giocatori di bowling potrebbero stancarsi presto.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 82%

Un acquisto un pò caro ma essenziale per gli amanti del bowling.

GIUDIZIO GLOBALE 85%

Un'altra superlativa e ben programmata simulazione sportiva della Access.



***Tenth Frame** è così realistico che vi potete*

*quasi immaginare le orde di noiosi che se la tirano e di bambini urlanti che solitamente popolano i bowling. **Tenth Frame** richiede le stesse abilità che bisogna avere per giocare bene al bowling vero, e dovete sempre stare abbottonati dato che un lancio sbagliato può rovinarvi l'intera partita. Come per il bowling vero, ci si diverte di più giocandolo con un gruppo d'amici: amici all'inizio, almeno. Il sonoro è regolabile e messo al massimo è veramente impressionante. L'animazione è eccellente e l'uso del colore impeccabile. Tutto sommato, l'unica cosa migliore di **Tenth Frame** è una vera serata al bowling.*

MOLECULE MAN

Mastertronic, cassetta L. 5.000, joystick o tastiera, per C64, Atari

Per uno strano scherzo del destino siete all'improvviso diventati Molecule Man: una sfera con le gambe, intrappolata in uno spaventoso labirinto radioattivo, circondati da blocchi che vi impediscono di muovervi. Un orologio segna il tempo che passa e le radiazioni stanno lentamente accorciandovi la vita. L'unico modo per fuggire è usare il teleporter ma c'è un problema: potete usarlo solo dopo aver trovato e installato sedici circuiti. Questi circuiti sono dispersi all'interno dell'immenso labirinto tridimensionale di *Molecule Man* e rappresentano la chiave di salvezza e di sopravvivenza.

Un labirinto radioattivo non è certo il posto più sicuro nel quale rimanere intrappolati. L'unico modo per sopravvivere a queste condizioni è di prendere delle pillole antiradiattive. Molecule Man inizia con una scorta di venti pasticche e, per sopravvivere, deve mangiarne una ogni qualche secondo; quindi la sua scorta diminuisce abbastanza rapidamente. Per fortuna disseminate nel labirinto ci sono delle macchinette distributrici di pillole: ma la vita è cara e le pillole costano. Quando Molecule Man entra nel labirinto sono dei tipi disordinati: sul pavimento si possono trovare delle monete

da una sterlina che le macchinette saranno felici di cambiare con delle pillole. Oltre ai soldi e ai circuiti si possono raccogliere delle bombe. Quando Molecule Man ha trovato dei soldi può decidere se spenderli per delle pillole, che gli danno vita extra, o per delle bombe. Le bombe sono utili per abbattere i muri del labirinto così da accedere a delle zone inesplorate. Una tabella dello "status" tiene aggiornati sul numero delle bombe, delle pillole, delle monete e dei pezzi di teleporter che Molecule Man detiene.

Lo schermo è formato da strane forme che segnalano i confini del labirinto. Queste variano da birilli di segnalazione a magici funghi a ombrello: ogni schermo è diverso. Quando arrivate al limitare di uno schermo, Molecule Man trotola automaticamente in quello successivo per proseguire la sua ricerca dell'uscita.

Il labirinto dovrebbe far vergognare gli architetti del labirinto di Cnosso ma, se vi stufate, c'è un editor che vi consente di ridisegnare l'area di gioco alterando a vostro piacimento gli oggetti che costituiscono il labirinto. Il gioco può essere della difficoltà che desiderate e potete salvare i vostri labirinti su nastro per le successive partite.



Se vi piacciono le avventure in stile arcade questo programma ve ne offre in abbondanza, soprattutto con quel che costa. All'inizio sembra impossibile fuggire perché Molecule Man rimane sempre senza pillole antiradioattive ma dopo che avete conosciuto un po' meglio il luogo potete pianificare bene il vostro percorso: è indispensabile fare una mappa. Se lo trovate troppo difficile potete sempre utilizzare il "maze designer" che vi consente di renderlo più facile o di costituirvi il vostro labirinto personale. La tridimensionalità è di effetto e i personaggi si muovono abbastanza velocemente, soprattutto se paragonati ad altri giochi simili. Vale decisamente la pena dargli un'occhiata.



Ho trovato Molecule Man lento, noioso e alle volte frustrante. L'esplorazione è troppo noiosa e lenta, c'è poca azione o problemi da risolvere. La grafica monocroma è noiosa e ripetitiva e gli effetti sonori sono scarsi e rozzi. Ad essere sincero questo genere di labirinti in 3D mi annoiano. Però, Molecule Man è a buon mercato e vale la pena dargli una seconda occhiata: a meno che la pensiate come me.

PRESENTAZIONE 84%

Buona presentazione su schermo e sistema di ridefinizione dello schermo divertente e facile da usare.

GRAFICA 64%

Buoni effetti 3D, sprite monocromi e fondali discreti

SONORO 18%

Alcuni semplici rumori

APPETIBILITÀ 71%

Inizialmente è giocabile ma è un po' frustrante.

LONGEVITÀ 72%

Oltre 200 locazioni da esplorare e, se il gioco diventa noioso, potete sempre ridisegnare il labirinto

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 79%

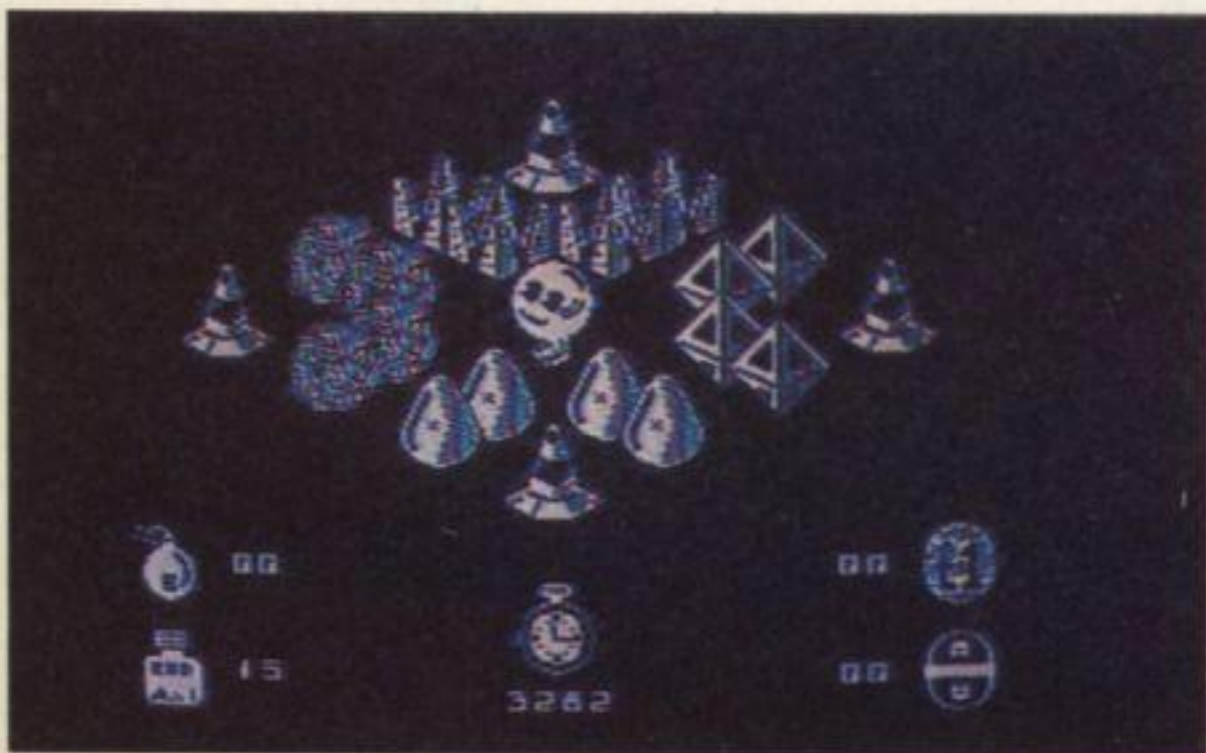
Per sole 5.000 lire è un affare

GIUDIZIO GLOBALE 69%

Un decente gioco di labirinto in 3D che dovrebbe piacere agli avventurieri arcade senza soldi



Sembra essere il mese buono per i giochi della categoria economica; oltre a Park Patrol, questo Molecule Man che è veramente giocabile. È abbastanza difficile entrare nel gioco: raccogliere le pillole è un dramma ma, dopo un po', iniziate a "sentire" il gioco e farne mentalmente la mappa diventa automatico. Questo gioco fa per me, oltre che per la grafica che è eccellente, anche per possibilità di "editing" del labirinto: semplice ma aggiunge altre dimensioni al già buon gioco. Lo raccomando vivamente perché è ben presentato, è compulsivo e a buon mercato.



SPACE HARRIER

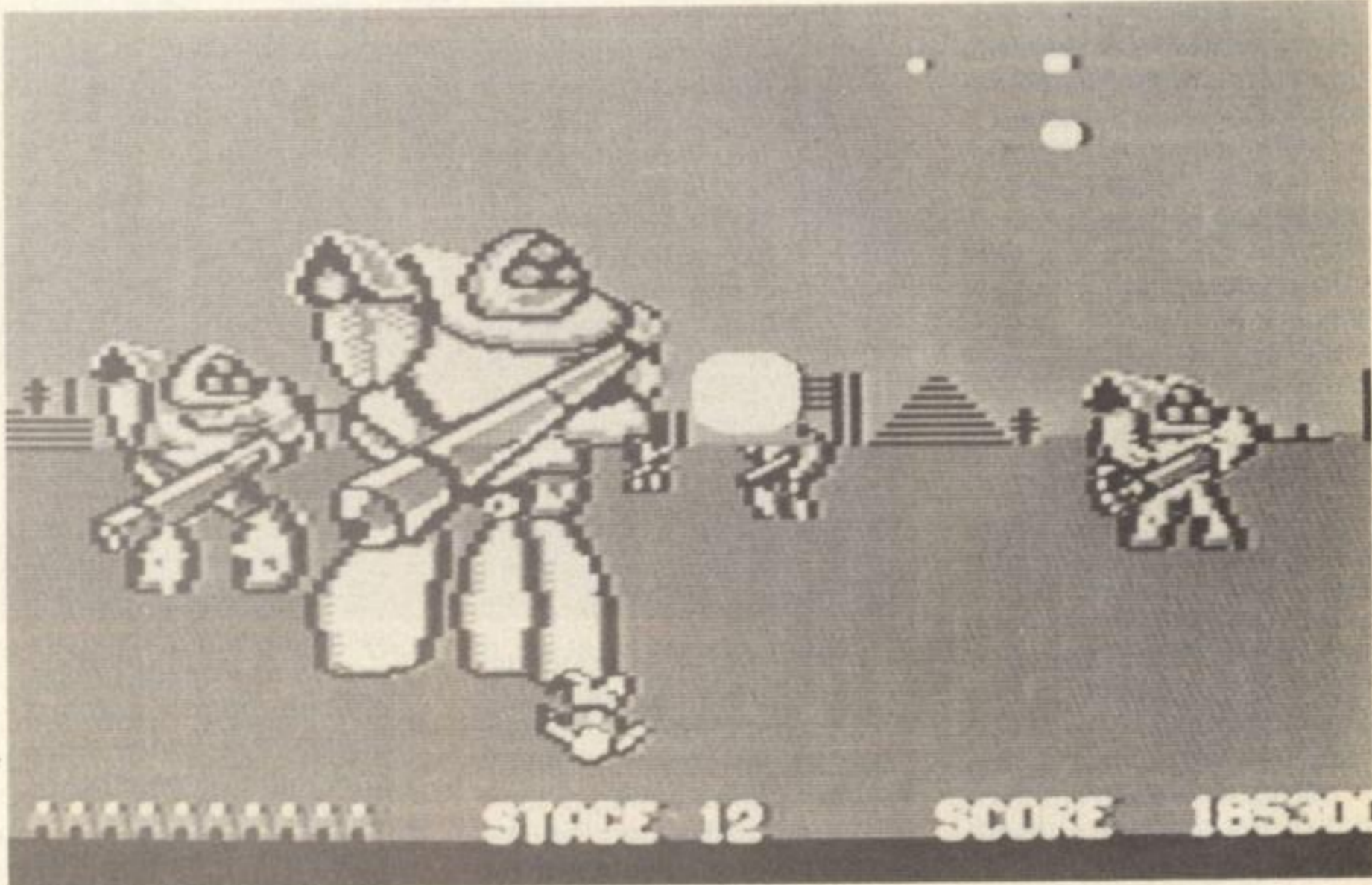
Elite, Cassetta/disco, L.18.000/25.000. Per C64, Spectrum, Amstrad

Il corpo degli Space Harrier era il potente e implacabile braccio armato della Legge Intergalattica; una squadra di soldati addestrati che pattugliavano l'universo e ristabilivano la pace, se necessario, anche con la forza. Alla fine la pace fu stabilita e l'obsoleto corpo degli Space Harrier fu sciolto e dimenticato. Gli anni passarono e la pace regnò, finché una razza aliena proveniente da un'altra dimensione, prese possesso di un piccolo pianeta ai confini dell'universo. Per far fronte a questo nuovo pericolo, la Federazione Intergalattica riformò il corpo e lo inviò a disfarsi della minaccia aliena. Ma gli anni di inattività avevano "rammollito" i soldati, non erano più abituati alla velocità e alla durezza della guerra e furono presto annientati lasciando un solo sopravvissuto a fronteggiare il furibondo attacco alieno.

Voi controllate l'ultimo Space Harrier e, armati solo di un potente laser, dovette attraversare il pianeta e "ripulire" le città di ogni, anche remoto, segno di ostilità. L'azione è vista in prima persona come se fosse vista dal vostro alter ego su schermo.

La prima città è **Moot**. Il suo paesaggio si compone di alberi, cespugli e asteroidi: delle formazioni aliene percorrono lo schermo su e giù sparando missili. Se vi scontrate con un oggetto morirete ma in questo livello non si perdono delle vite perché si gioca contro il tempo, che si ferma ogni volta che morite. Quando raggiungete i confini della città apparirà un enorme drago: per riscattare Moot e progredire verso la città successiva, dovette mirare alla testa fino a quando lo distruggete.

Davanti a voi ci sono ora altre undici città occupate... Il paesaggio di **Geeza** è dis-



seminato di colonne di pietre indistruttibili - evitatele. A intervalli regolari appaiono dei "faccioni" di pietra che sparano missili; il livello si conclude con una sequenza di cinque faccioni di pietra. **Amar** è una corsa ad ostacoli tra alti pilastri e forme geometriche volanti, entrambi indistruttibili. Prima di poter passare a **Ceicel** dovete eliminare un alieno a forma di serpente a due teste. **Ceicel** è una prateria piena di piante, funghi e farfalle mutanti che vi attaccano forsennatamente. Queste specie sono comandate da un robot gigante che vi aspetta alla fine del livello pronto a combattere.

La città successiva è **Ida**, una regione incombria di tumuli di termiti, difesa da robot e malefici alieni. **Revi** assomiglia a Moot con le formazioni di faccioni di pietra prese in prestito da **Geeza** e con una sequenza di cinque funghi alla fine. **Minea** assomiglia a **Geeza** ma finisce con un drago a due teste.

Il paesaggio di **Drail** è iden-

tico a quello di **Amar**, ma un anello di quattro asteroidi circonda un'astronave aliena che spara missili e sta in agguato alla fine del livello. In **Asute** la scena è assolutamente nuova: Harrier deve eliminare una cintura di asteroidi che volano bassi, completa di faccioni di pietra e astronavi aliene, prima di ingaggiare battaglia con il robot che sta di guardia all'uscita per **Vicel**.

La città di **Vicel** è uguale a **Ceicel** tranne che i funghi volano in formazione attaccando Harrier. Prima di andare a **Nark**, una rivisitazione di **Amar** con una sequenza di cinque faccioni di pietra che delimitano i confini della città, dovete eliminare un drago.

Il viaggio di Harrier si conclude con la visita in volo a **Absymbol** dove le aree dei tumuli delle termiti si succedono a legioni di robot. Appena avrete eliminato l'immenso serpente a due teste che sta in agguato alla fine di **Absymbol**, l'orda aliena si riorganizza e dovette ritornare a **Moot** e ricominciare tutto daccapo.

PRESENTAZIONE 79%

Schermo di caricamento appropriato e tabella dei punteggi. Le istruzioni, lo schermo dei titoli e la presentazione su schermo sono scarsi.

GRAFICA 81%

Veloce, abbastanza fluida e nel complesso ben definita.

SONORO 69%

Il motivetto è piacevole ma gli effetti sonori sono deboli.

APPETIBILITÀ 73%

All'inizio è attraente ma non è molto compulsivo.

LONGEVITÀ 41%

È abbastanza giocabile ma è noioso.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 38%

È caro per quel che offre.

GIUDIZIO GLOBALE 45%

Uno spara-fuggi che non ispira gran che e una conversione "incompleta".



Non penso un gran ché bene del gioco arcade: è solo uno spara-e-fuggi molto semplice con della super grafica e un super sonoro. Nella versione per Commodore non ci sono nemmeno la grafica e il sonoro strabilianti e mancano alcuni elementi originali, quali il pavimento quadrettato e il pezzo in cui si cavalca il drago.

Perché ci sono solo dodici livelli, e perché il gioco, una volta che li avete attraversati tutti, continua? Perché il sistema di punteggio è completamente diverso da quello originale? È fastidioso avere un pun-

teggio a cinque cifre quando dovrebbe averne sette! Ma, prendendo il gioco per quel che è, sono rimasto sorpreso che **Space Harrier** sia attraente: almeno per un po'. Il problema è che l'azione di gioco è limitata e ripetitiva: è uno di quei giochi che giocate per un paio d'ore e poi più. La grafica è molto veloce ma alle volte è difficile valutare esattamente ciò che sta arrivando e capita che l'omino colpisca una cosa che, effettivamente, non c'è! La colonna sonora va bene ma gli effetti sonori sono tremendi. Nel complesso **Space Harrier** non è niente di più che uno spara-e-fuggi in 3D caro e mediocre.



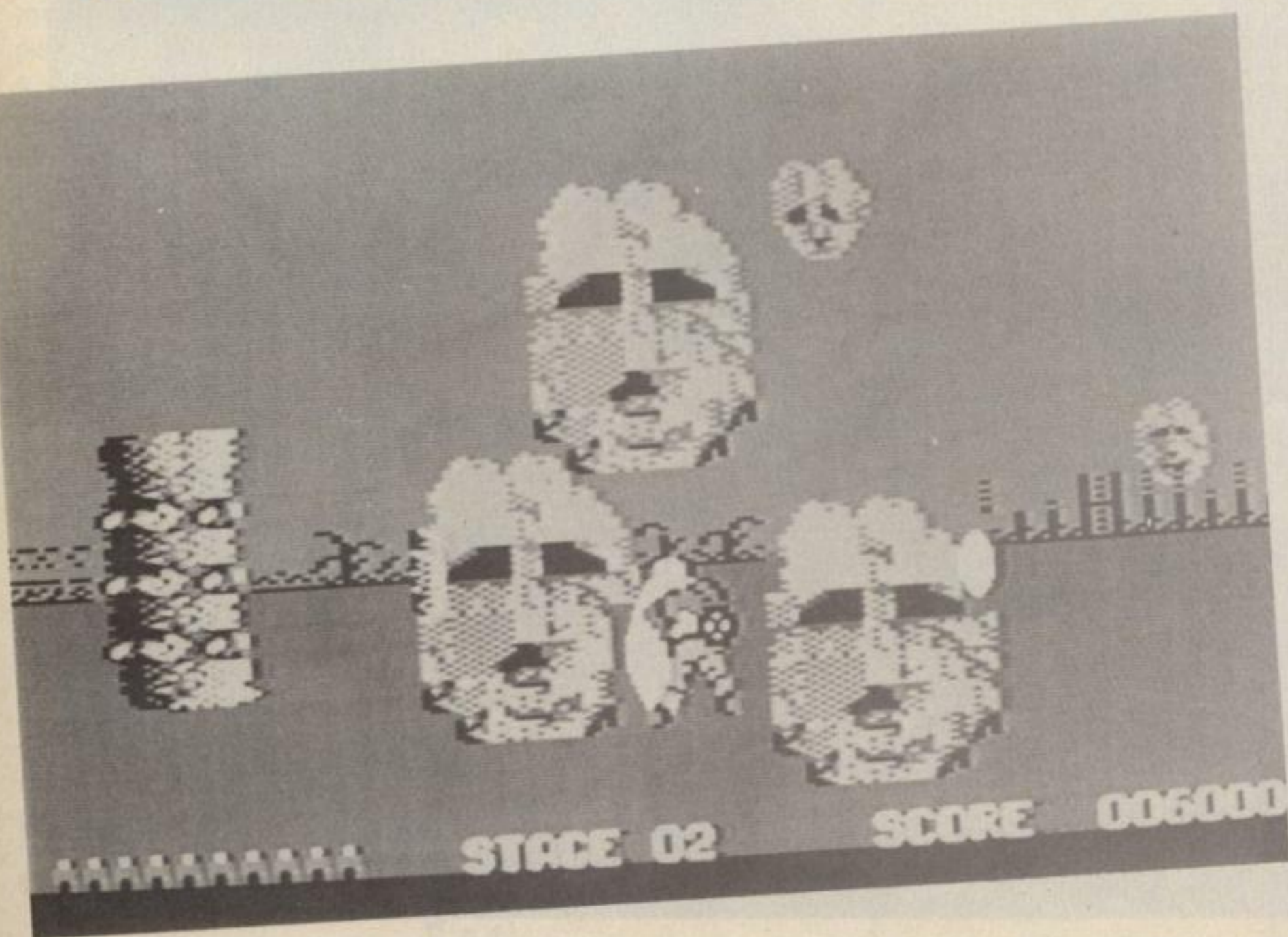
Non avendo mai giocato e non avendo nemmeno

mai visto la versione arcade di **Space Harrier** non posso paragonarli: ma se l'originale è così mi sorprende che qualcuno vada molto in là. È un gioco estremamente veloce, soprattutto nei livelli più avanzati nei quali gli oggetti appaiono a un ritmo allarmante e evitarli è veramente difficile. È stato per pura fortuna che ho superato alcuni livelli: c'erano talmente tante cose sullo schermo che non avevo la minima idea di ciò che stavo facendo. Sembra più una morte ad alta velocità che un volo di pattugliamento! La grafica è definita con chiarezza e il sonoro è mediocre. Nel complesso **Space Harrier** è abbastanza giocabile ma non è un acquisto indispensabile.



Il gioco arcade di **Space Harrier** si basa

interamente sugli effetti: grafica bellissima, parlato e musica fanno provare la sensazione di "esserci", come a compensare il fatto che il gioco non è altro che uno spara-tutto senza cervello. A parte lo spara-tutto senza cervello, tutto il resto si è perso e **Space Harrier** per il C64 è difettoso. E anche parecchio in quanto non è bello né da vedere né da giocare e non c'è nessuna atmosfera. Lo sprite principale è deforme e quando corre sul terreno sembra guidare un monciolo! La musica è buona ma gli effetti sonori sono una schifezza: se colpite qualcosa che non può essere distrutta sembra di sentire uno stormo di oche selvatiche che gridano! La grafica tridimensionale è bella solo quando la guardate da lontano ma durante il gioco gli oggetti sembrano "fluttuare" sullo schermo e sembra che non facciano parte del paesaggio. La sensazione generale è di claustrofobia e la velocità serve a mascherare i difetti grafici. Questo unito alle pessime routine di collisione contribuiscono a rendere il tutto frustrante. Da fastidio perdere una vita perché un oggetto che vi ha già superato vi colpisce. Alle volte gli oggetti passano come se voi foste appena morti e godeste di temporanea immunità. Peggio ancora: quando sparate a ripetizione gli oggetti che si avvicinano sono nascosti dai colpi laser; non potete smettere di sparare quindi va a finire che sbattete contro qualcosa. Fa anche arrabbiare il fatto che alle volte un oggetto vi uccida anche quando vedete l'esplosione del laser tra voi e lui. Peccato: la Elite se ne è uscita con uno spara-e-fuggi in 3D caro e noioso.



FLASH GORDON

Mastertronic Added Dimension, cassetta L. 7.500,
solo joystick, per C64

Flash! Ti adoro, ma hai solo ventiquattr'ore di tempo per salvare il mondo! Con questa famosa telefonata comincia questa nuova avventura intergalattica in tre puntate di **Flash Gordon**. Ancora una volta Ming, il perfido dittatore di Mongo, ha puntato contro la Terra i suoi missili planetari. Per impedirgli di distruggere la vita come noi la intendiamo, Flash deve sconfiggere i suoi vili piani, trovando e uccidendo senza pietà l'imperatore.

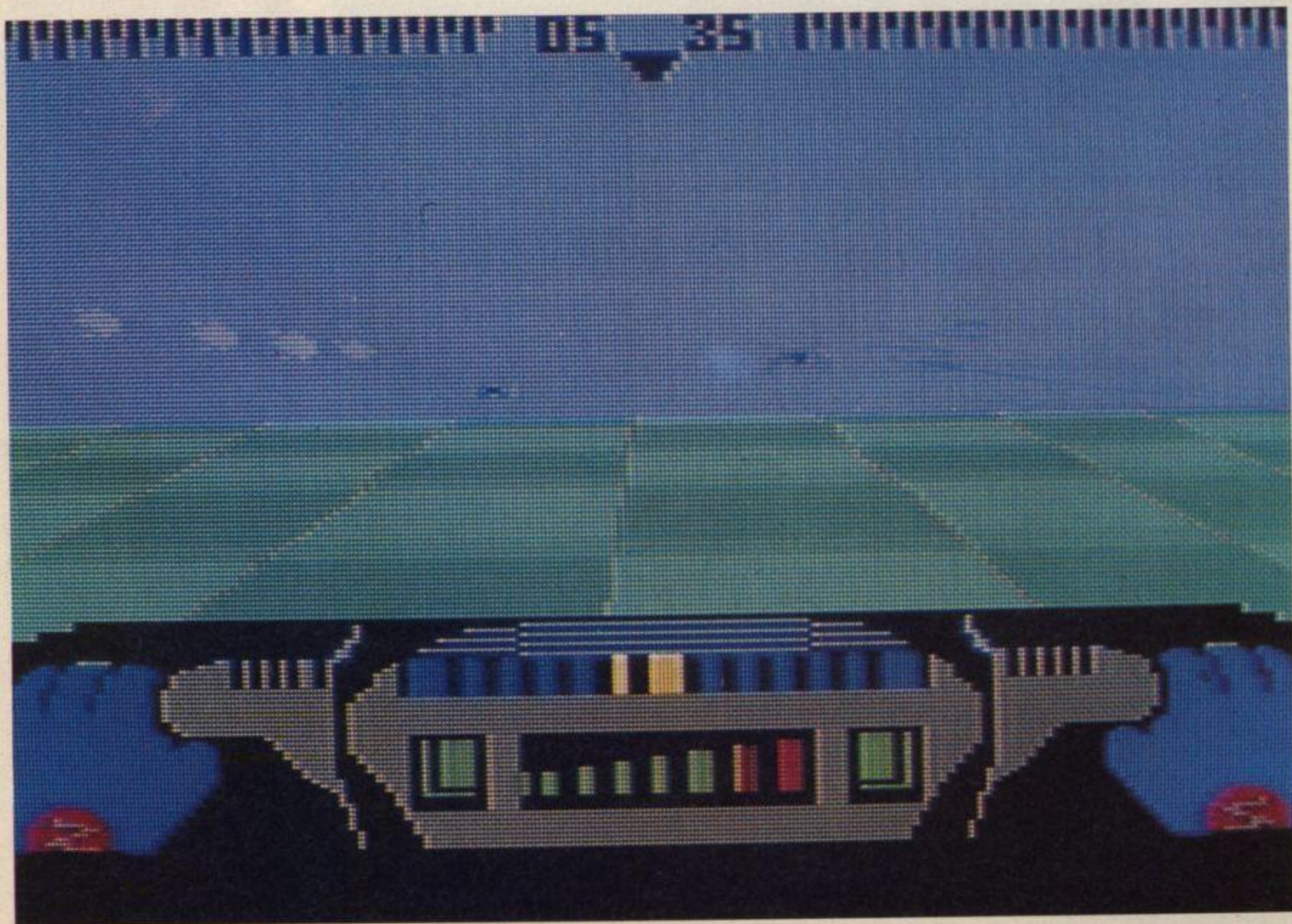
Dal suo quartier generale sulla Terra, Flash, dopo un volo traballante, atterra di schianto su Mongo. Si ritrova in una fitta giungla popolata da misteriose creature che hanno un pensiero fisso: far

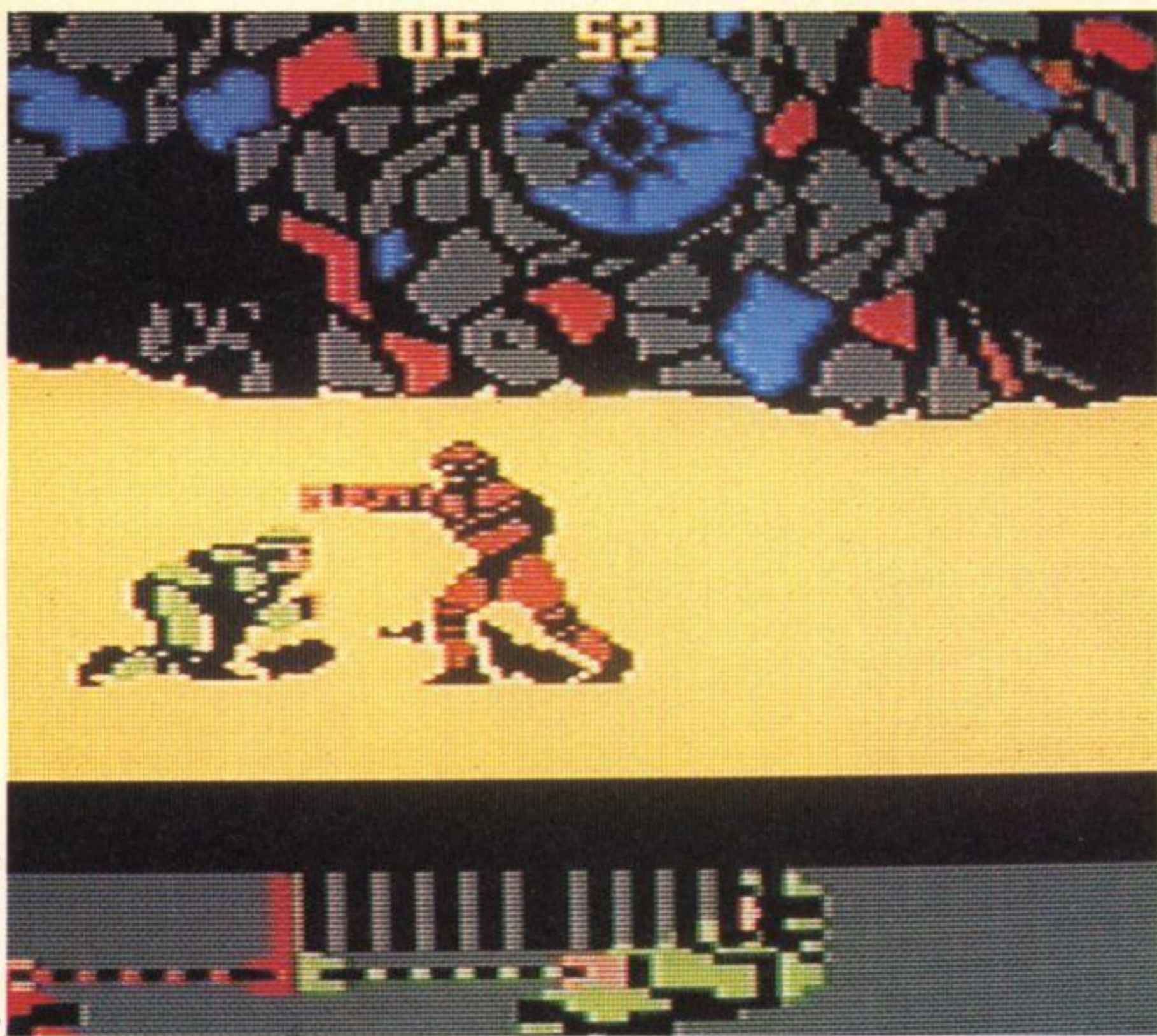
fare una brutta fine al nostro eroe. La foresta sorge su un terreno instabile e in alcuni punti si è spaccato provocando l'apertura di immensi crepacci. Per fortuna Flash è un tipo agile e possiede uno scatto potente che gli consente di superare senza troppi problemi i burroni. Durante il suo viaggio Flash incontrerà: scimmie che si calano dagli alberi, serpenti che penzolano dai rami e scheletri di uomini uccisi nella foresta che ora cercano vendetta. Flash può ucciderli con la sua fida pistola laser che porta sempre appesa al fianco.

Flash può prendere la mira e sparare da tre posizioni: alta, media e (indovinate un pò) bassa. Inizia con dodici colpi ma può collezionare altri prendendo le casse di munizioni disseminate nella foresta. Più oltre, in questa parte avventura arcade, Flash incontrerà i più infidi abitanti della foresta quali i draghi sputa-fuoco che strascicano i piedi per terra (per davvero!) e la tigre che fa la guardia all'uscita.

La vita di Flash durante il gioco dipende dal tempo che rimane: più volte soccombe agli attacchi nemici più veloce passa il tempo; un piccolo

orologio in basso allo schermo ne registra lo scorrere. Una volta che Flash ha trovato l'uscita dall'intricata foresta e ucciso la tigre, può andarsene. Dall'uscita si accede a una larga spianata dove Flash si imbatte in uno degli scagnozzi di Ming, che riconosce per essere il Principe Barin. Flash capisce che potrebbe essere un utile alleato; ma l'unico modo in cui può guadagnarsi il suo rispetto è battendolo in un corpo a corpo. La situazione di questo epico scontro è rappresentata da una fune che appare sotto i due combattenti e che, come in un tiro al-





la fune, indica quanto il Principe o Flash siano vicini alla vittoria: per vincere Barin e guadagnarsi l'aiuto di cui ha bisogno, Flash deve tirare la barra centrale fino all'estrema sinistra. Flash ha a disposizione molte mosse ma, indipendentemente dal modo con cui sceglie di combattere, è consigliabile che le metta a frutto rapidamente perché questo sfianca Barin e accelera la vittoria di Flash.

La terza e ultima sezione di questa avventura vede Flash alla guida del suo moto-jet su un paesaggio a griglia. Per aumentare la velocità, deve eliminare un certo numero di guardie volanti, ma ad ogni guardia eliminata aumentano i problemi. Una volta aumentata la velocità, se si passa attraverso i Cancelli di Energia si aumenta l'energia della moto. Sopravvissuto al furibondo attacco delle guardie, Flash si ritrova a sorvolare un campo minato. L'unica cosa che deve fare è aprirsi la via attraverso il campo in modo da non toccare niente perché, ogni volta che viene a contatto con una mina, perde energia — e anche molto velocemente.

Una volta che Flash ha superato con successo il campo minato arriva in vista del temibile Ming che sfreccia sul suo moto-jet. deve eliminarlo in fretta altrimenti la rapresaglia sarà fatale. Una volta eliminato lo spavaldo dittatore, il nostro eroe ha portato a termine il suo compito. Quale? Quello di salvare la Terra, naturalmente!

Questo è un bel gioco della categoria economica che comprende: un gioco d'avventura in stile arcade, un mini picchia-duro e uno spara e fuggi! Tutte le diverse parti del programma sono molto belle e, anche se vengono caricate separatamente, questo non leva niente al gioco. Nel complesso la grafica è molto bella e anche il sonoro, con una brillante musica di Rob Hubbard nello schermo dei titoli e una buona colonna sonora. Se volete spendere bene 7.500 lire vale la pena dargli un'occhiata.



Questo è sicuramente l'affare dell'anno. Fa apparire ridicoli un mucchio di megagiochi. Le tre parti sono tutte molto buone e si difendono bene anche singolarmente. Tutte insieme a 7.500 lire, non c'è pericolo di sbagliare. Direi che la più debole è la prima parte, la quale può risultare un pò noiosa, ma è compensata dalle altre due. Il sistema di caricamento funziona perfettamente ed è molto rapido. Tutto sommato, un titolo eccellente che vale il suo prezzo.

PRESENTAZIONE 90%

Buono schermo dei titoli e sistema multi-load incredibilmente veloce.

GRAFICA 84%

Colorata, variegata e ben disegnata

SONORO 97%

Stupendo motivo dello schermo dei titoli e colonna sonora "interattiva"

APPETIBILITÀ 92%

Immediatamente giocabile

LONGEVITÀ 83%

Anche se è abbastanza facile superare i primi due livelli, il terzo rappresenta una vera sfida

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 83%

Notevole

GIUDIZIO GLOBALE 91%

Dalla Mastertronic, un'eccellente titolo della categoria economica

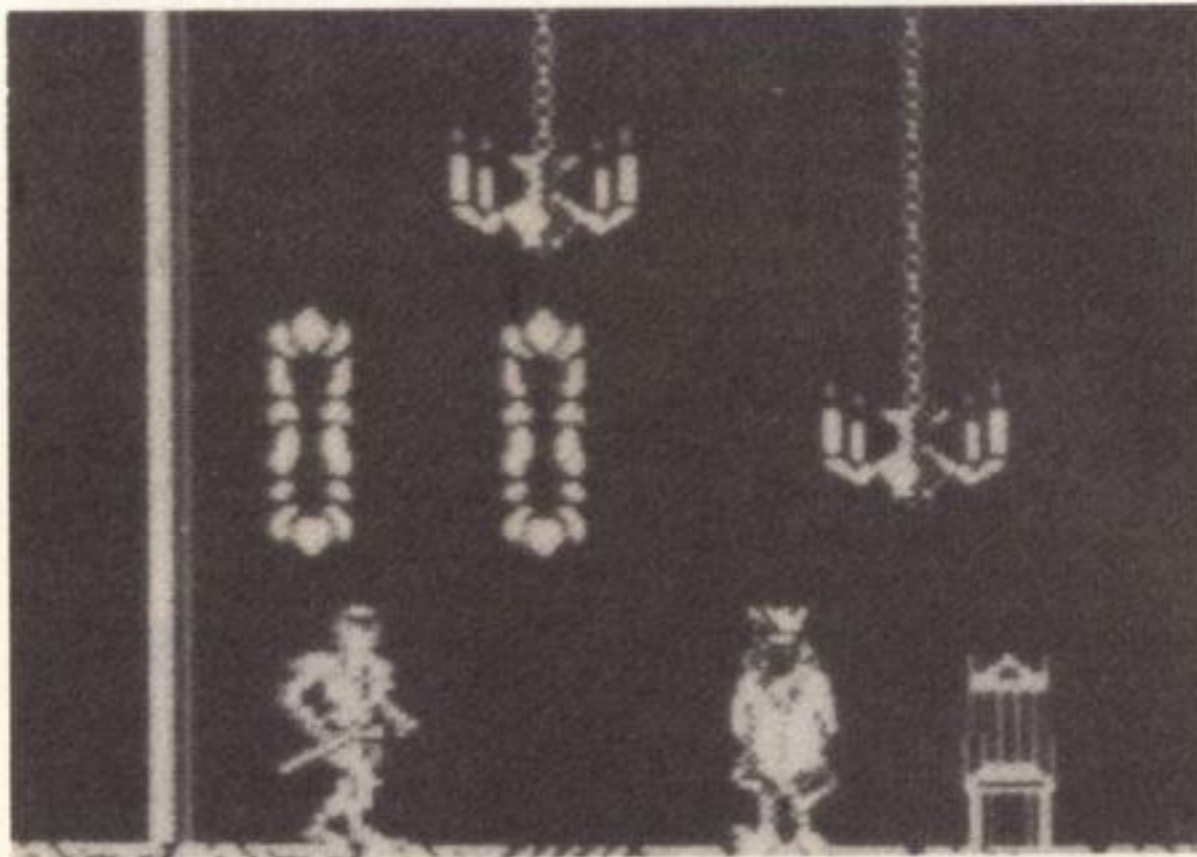
*Flash Gordon: certamente un nome da prendere in considerazione. Avevo i miei dubbi che la Mastertronic potesse rendergli giustizia, ma l'ha fatto e il prodotto finale è superbo. Tre giochi di qualità con una colonna sonora stupenda rappresentano un acquisto eccellente. Mentre alcuni giochi cercano di includere varie elementi in un'unica confezione e non ci riescono, **Flash Gordon** invece è stato così ben studiato che nessuno dei tre giochi è noioso. Ognuna delle tre sezioni ha qualcosa da offrire a tutti: l'esplorazione di una foresta, un veloce spara a fuggi e infine un gioco di velocità. Non c'è pericolo a tirar fuori 7.500 misere lire per questo gioco perché lo troverete sicuramente attraente: non foss'altro che per la musica!*

CAMELOT WARRIORS

Ariolasoft, cassetta L. 18.000, joystick o tastiera, per C64

Quando l'eroe di **Camelot Warriors** andò a dormire tutto era normale. In effetti non sapeva che stava per diventare un eroe. La mamma gli aveva appena rimboccato le coperte, la sveglia era puntata sulle otto, il papà era seduto di fianco a lui... tutto era assolutamente normale. Fino a quando si risvegliò. Il letto, il papà, la sveglia non c'erano più. Erano spariti anche il suo manifesto degli Ah-Ha, la sua casa e la città in cui viveva. In effetti sembrava che ogni cosa, per miglia e miglia, fosse sparita e fosse stata sostituito da alberi, campi e radure piene di foglie. Anche il suo pigiama era scomparso e al suo posto c'era una luccicante armatura (forse un po' scomoda per dormire ma decisamente comoda per combattere). Dopo aver esaminato la situazione, lo sconcertato ragazzo si alzò e s'incamminò per un sentiero sterrato. Dopo un po', incontrò un contadino che gli spiegò che "erano i tempi del buon Re Artù, o nobile signore". Oh Dio, quale novella! Cosa doveva fare? Stava diventando buio e così decise di incamminarsi verso il grande castello che si intravedeva sinistro all'orizzonte.

Finalmente lo raggiunse e scoprì che era abitato da un vecchio mago. Il mago, vecchio e saggio, gli disse che la ragione per la quale era stato trasportato ai tempi di Re Artù era perché una delle sue formule magiche più difficili era impazzita. Anche altri quattro elementi erano stati trasportati dal ventesimo secolo, proseguì il mago, e il solo modo per ripristinare la situazione era di raccogliarli e consegnarli ai quattro guardiani dei quattro mondi di Camelot: Aznath, druido della foresta; Kindo, re del lago; Azornic, dragone



delle cave e Re Artù in persona. Quindi, dopo essersi riposato per un po', il nostro giovane e disorientato eroe si congedò e si mise alla ricerca dei quattro elementi sperduti.

Il gioco è un arcade adventure nel quale il giocatore veste i panni del cavaliere con l'armatura. Il nostro eroe cammina sui pavimenti e sulle piattaforme che compongono i mondi di Re Artù e può saltare agilmente da una piattaforma all'altra (niente male se si considera che una pesante armatura avvolge il suo corpo). Il guaio è che il luogo è infestato da ogni specie di animali volanti e striscianti che fanno del loro meglio per attaccarlo. Se viene toccato da una di queste creature perde una delle sue cinque vite ma per fortuna

na è armato di una spada, che impugna schiacciando il tasto di fuoco, con la quale può uccidere ogni cosa gli sbarrò il cammino.

Il nostro eroe inizia la sua ricerca nella foresta e deve trovare il "fuoco che non brucia": ossia la lampadina. Una volta entratone in possesso (per raccogliarla basta passarci sopra) può presentarsi dal guardiano del bosco il quale, vedendo l'oggetto, concede al nostro eroe di entrare nel mondo successivo. In questo caso, lo trasforma in una rana in modo che possa entrare nel lago. Il gioco continua in questo modo fino a che avete consegnato tutti gli oggetti: a questo punto l'eroe guadagna l'accesso al castello di Camelot e può finalmente ritornare al presente.



Questo arcade adventure offre poco, in termini di entusiasmo e interesse, ad un agguerrito avventuriero. Le quattro imprese non richiedono molta azione e l'unica cosa da fare è collezionare gli oggetti e trovare i guardiani. Occasionalmente dovette anche evitare i cattivi,

ma non è proprio il genere di cosa che vi fa salire l'adrenalina a mille. Il programma è anche mal fatto, è facile che vi troviate nella situazione di perdere le vostre cinque vite senza avere la possibilità di fare niente. Veramente noioso. La grafica è abbastanza carina ma il sonoro è carente. Evitatelo.

PRESENTAZIONE 74%

Piacevole schermo dei titoli e opzione per joystick o tastiera.

GRAFICA 68%

I fondali sono "carini" ma gli sprite mancano di definizione.

SONORO 44%

Fiacco motivetto dello schermo dei titoli e pochi effetti sonori durante il gioco.

APPETIBILITÀ 52%

Può interessare a un avventuriero senza avventura.

LONGEVITÀ 38%

A causa della scarsa varietà di azione annoia in fretta.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 39%

Caro per quel che offre.

GIUDIZIO GLOBALE 44%

Un arcade adventure semplice che manca di azione e avventura.



Camelot Warriors offre molto poco e anche

lo scenario è poco originale. È uno dei soliti giochi "gironzola-colleziona oggetti-evita i nemici". Quel genere di giochi che mi stufano subito. Si passa la maggior parte del tempo a girovagare invano per il labirinto inventato dal programmatore. Sbadigli. Di tanto in tanto ci sono dei pezzi vagamente interessanti ma non aspettatevi di portarlo a termine velocemente.

DONKEY KONG™

from Nintendo™



Cabarga

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.



L. 18.000

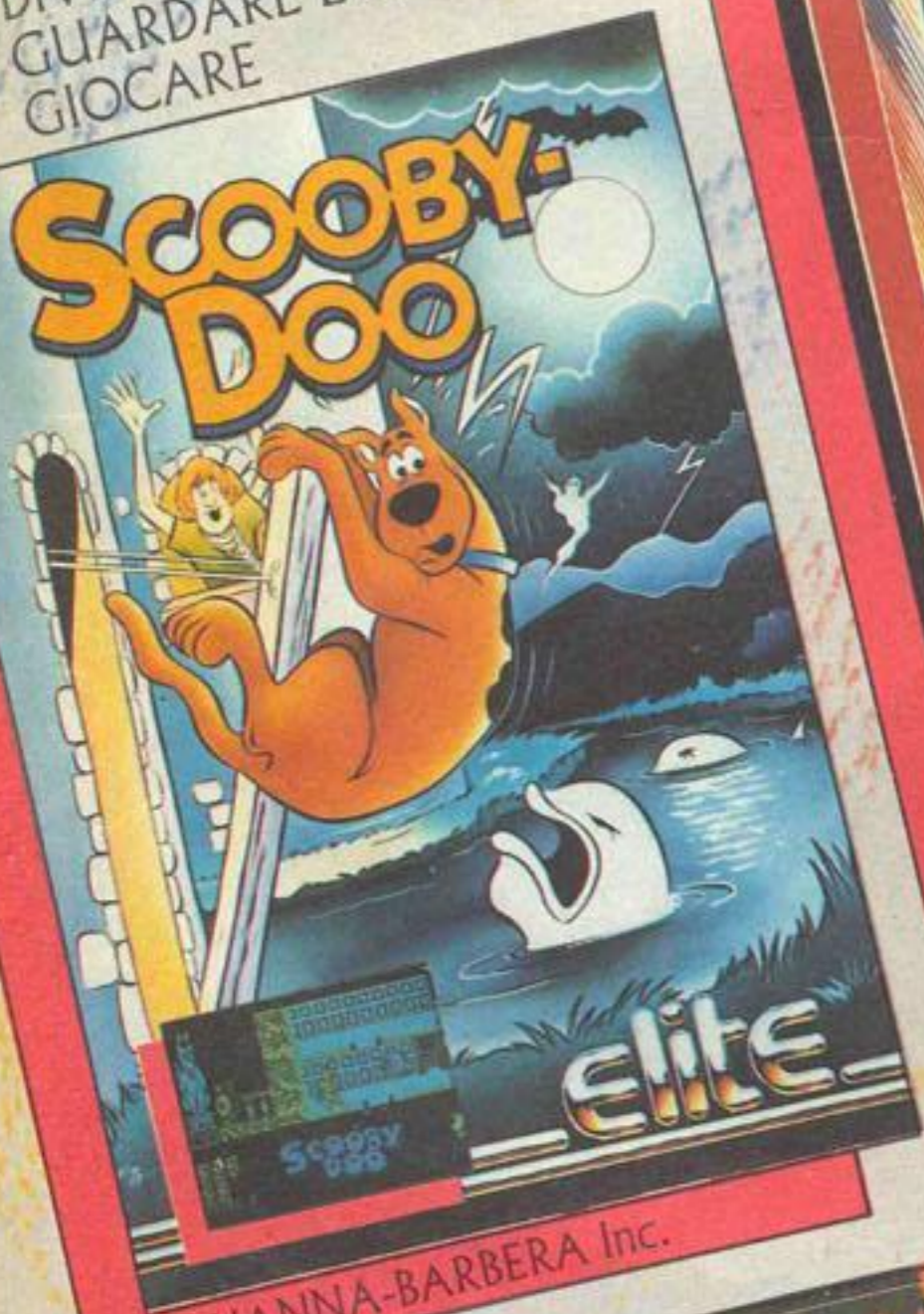
COMMODORE 64
SPECTRUM 48 K
MSX
AMSTRAD

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

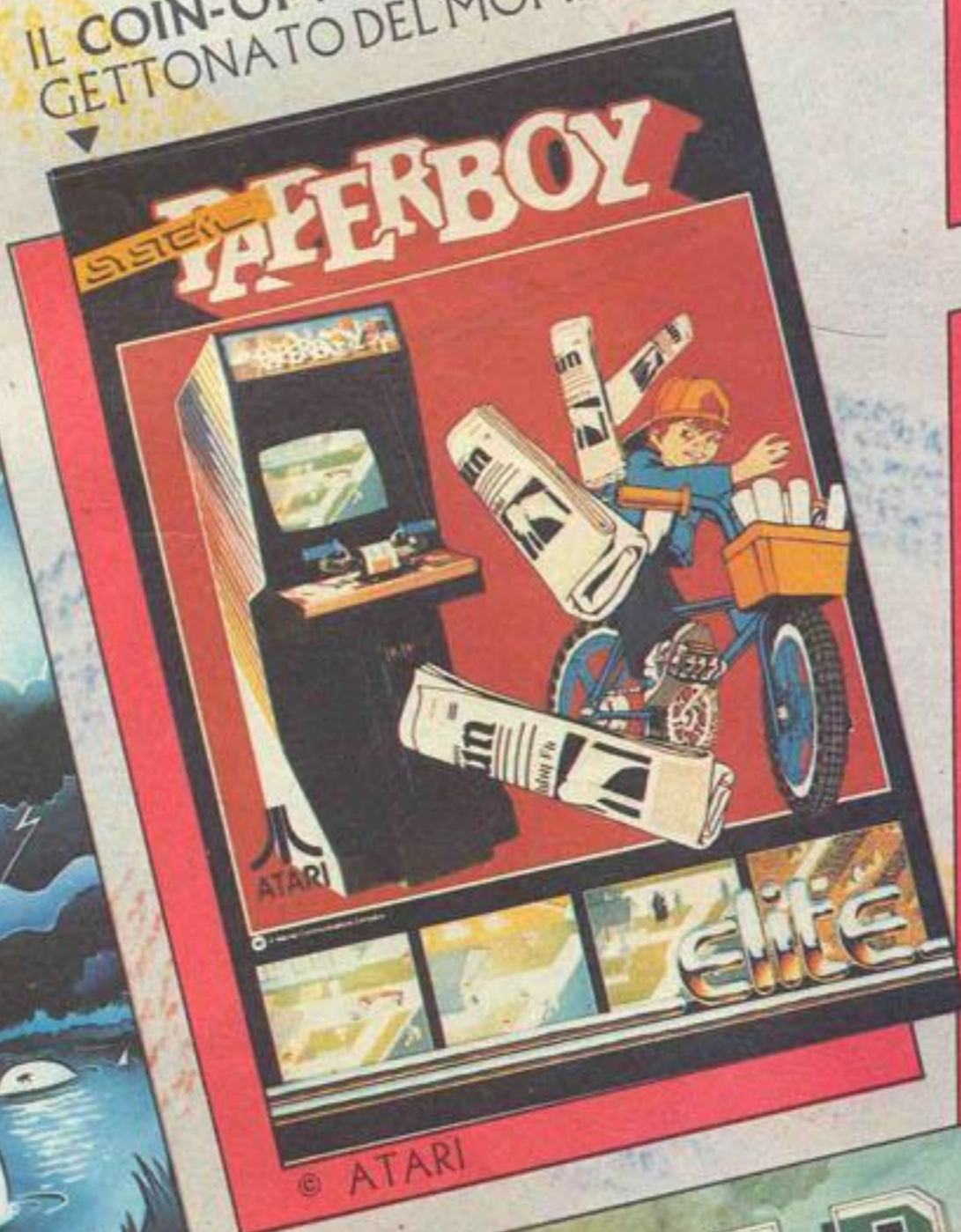
I GIGANTI DEL COIN-OP

IL COIN-OP PIÙ GETTONATO DEL MOMENTO

IL CARTONE ANIMATO DIVERTENTE DA GUARDARE E DA GIOCARE



© HANNA-BARBERA Inc.



© ATARI



© CAPCON

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

Commodore 64
Commodore 16
Spectrum
Amstrad

L. 18.000

Presso tutti i rivenditori

SOFT
center

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

«Officially licensed
COIN-OP classic»



PREPARATI PER UN INCREDIBILE VIAGGIO NEL FUTURO

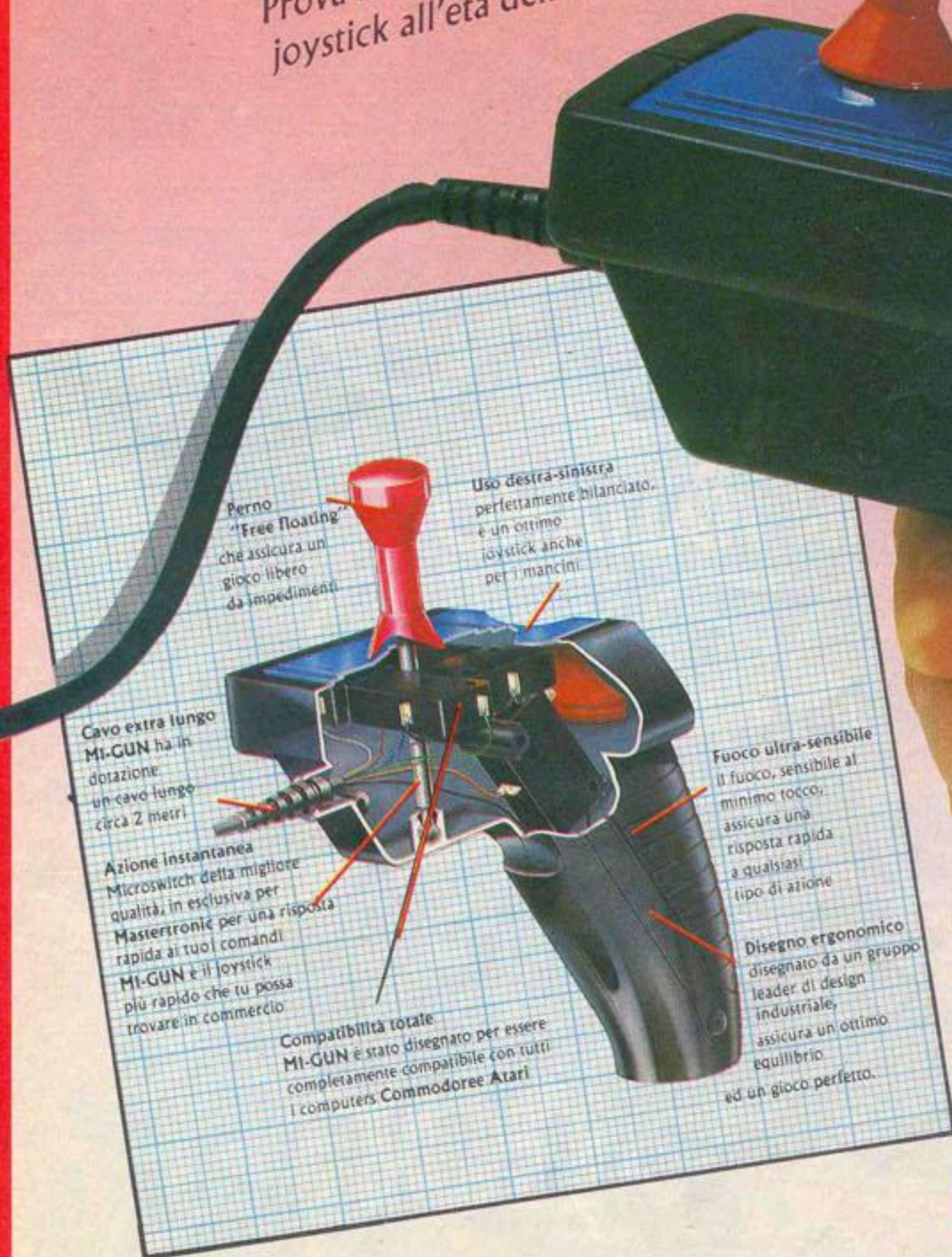
elite

© SEGA

PERCHÈ DOVRESTI METTERE LE MANI SU MI-GUNTM

I videogiochi oggi sono diventati più sofisticati e richiedono un Joystick più potente MI-GUNti 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. 35.000



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

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

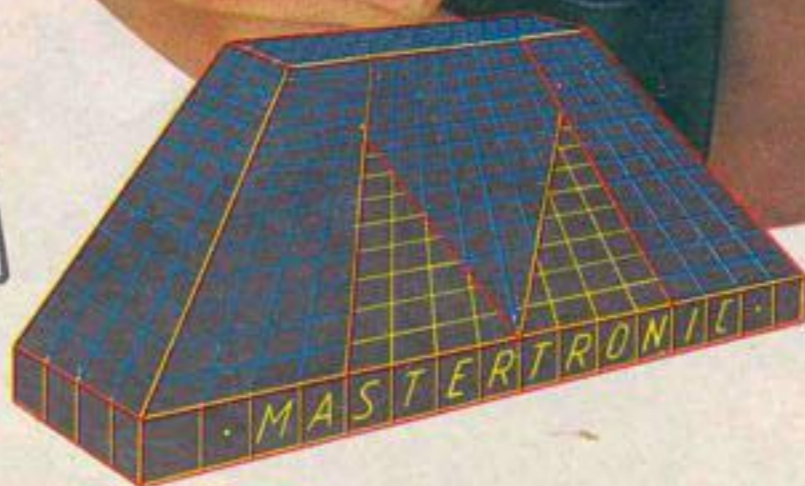
Cavo extra lungo MI-GUN ha in dotazione un cavo lungo circa 2 metri.

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 e 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.



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

TUTTE IN ITALIANO

ADVENTURES IN ITALIANO

WIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

CBM 64/128

N. 2
FEBBRAIO 1987
L. 10.000

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C64/128
E TRE PER MSX

N° 3

GENNAIO 1987

L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

NIGEL STEVENSON

**non
perdetele!**

Una completa guida mensile curata dall'ormai famoso Mago Merlino che tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.



MOONMIST

Infocom/Activision, solo disco. Prezzo n.c. Per diversi computer

**"Gioco"
"Caldo"**

Un nuovo titolo Infocom trova sempre spazio in questa rubrica anche se la distribuzione in Italia non è garantita come per gli altri giochi recensiti in altre parti del giornale. Daltronde, il Mago non può pensare che degli accaniti avventurieri non siano disposti a fare carte false per avere tra le mani un gioco Infocom e quindi crede che sia doveroso parlarne. Un nuovo titolo Infocom si merita sempre il posto d'onore in questa rubrica, qualunque siano i titoli usciti nello stesso mese. **Moonmist** continua la tradizione dei gialli Infocom che includono alcune gemme come **The Witness** e **Suspect**. C'è ancora la classe

Infocom?

Sì, compagni d'avventura, c'è ancora.

Moonmist è ambientato nel Castello di Tresyllian, che potrebbe essere collocato sul Monte St. Michel, nei pressi di Penzance se non fosse che la Infocom dichiara chiaramente che la più vicina conurbazione è Frobzance. Un nome chiaramente inventato, ma non c'è dubbio che siamo in Cornovaglia.

Arrivate da Yankeelandia su invito della vostra amica Tamara: una tipica e stereotipa bellezza americana da telenovela che dopo l'università ha trovato lavoro come segretaria di Lord Jack Tresyllian. Poco dopo essere sbarcata nella terra d'Albione, i due si sono fidanzati, ma da quel momento le cose hanno co-

minciato a guastarsi per l'apparizione della Signora Bianca, un fantasma che assomiglia dolorosamente alla ex fidanzata di Jack.

Una volta che avete scoperto che l'ex amante di Jack è scomparsa senza lasciar traccia (presumibilmente affogata in un pozzo) sospettate immediatamente l'ovvio. Il vostro compito consiste nello scoprire cosa sta succedendo e tranquillizzare così la povera Tamara.

Moonmist, nonostante il titolo, non ha niente a che vedere con i tipici misteri della Cornovaglia, Re Artù o cose del genere, né con gli altri titoli fantastici della Infocom quali **Wishbringer**, **Zork** o **Sorcerer**. Si presenta invece come un giallo ben delineato e mi ricorda particolarmente **Suspect**.

La caratteristica principale di entrambi i giochi è l'interazione con gli altri personaggi. Infatti, è essenziale per il successo chiacchierare con loro, seguirli, ascoltarli, mangiarci insieme e anche corteggiarli. Il genere d'interazione di cui si parla è anni luce più avanzata di quella che troviamo nei giochi inglesi, con la possibile eccezione di **Sherlock** della Melbourne House (peraltro pieno di bug).

D'altro canto, **Moonmist** non è altrettanto ingegnoso quanto **Suspect** nel modo di trattare con i personaggi. Primo, non sono così numerosi: circa sette personaggi significativi e un numero minore di "non protagonisti". Secondo, non hanno altrettante cose da dire. Sembrano avere tutti il vizio di rispondere banalità come

“Non ho segreti: chiunque può vedere chi sono” o “Non sta a me dirlo”, ecc. Questo contrasta fortemente con **Suspect** dove alcuni dei personaggi sono veri logorroici. Infine, non sembra esserci lo stesso assortimento di possibili conversazioni come c'era in **Suspect**. Comunque, non c'era il libretto d'istruzioni con la copia ricevuta da ZZAP! quindi potrei aver perso qualcosa; ma per la maggior parte l'unica interazione veramente utile era “Parlami di...”, mentre in **Suspect** si possono usare anche frasi come “Chi è...” e “Dov'è”. D'altro canto, la mappa del gioco in **Moonmist** è una soddisfacente miscela di dettaglio e dimensioni. Non ci sono più di una quarantina di locazioni (anche se non le ho

ancora visitate tutte) ma ciascuna è descritta magnificamente. È bello avere a che fare con il mondo reale ogni tanto: dopo un po' il Mago si stufa di **Zork** e Medio Evi e desidera un bel salotto con caminetto e poltrona. E qui ne trovate in abbondanza: e se volete potete anche passare tutto il gioco nella vostra camera da letto (a proposito, è consigliabile cominciare da lì).

La bella cosa di questo gioco è che la combinazione di interazione e dimensioni/dettaglio della mappa significa che potete veramente avventurarvi — cioè girare ed esplorare — senza dover costantemente affrontare infidi enigmi. Come in **Suspect**, gli enigmi di **Moonmist** si risolvono facendo domande e tenendo gli oc-

chi e le orecchie aperti, invece che, come in molte avventure inglesi, dover incessantemente digitare variazioni di “Metti la carta magnetica nella fessura della porta rossa” e ottenere in risposta “I don't understand”.

Naturalmente, “I don't understand” è una risposta che non avrete mai da un gioco Infocom. Male che vada, vi dirà quale parola non capisce e, solitamente, vi spiega perché non può accettare il vostro *input*: ad esempio, se ci sono troppi nomi nella frase digitata. Magari pensate che questo sia molto intelligente ma in effetti è facile da fare e la ragione per cui le altre case non lo fanno è perché, per la maggior parte, sono criminalmente pigre quando si tratta di pro-

grammare avventure.

Moonmist sarà costoso, ma merita di far parte della vostra collezione, insieme agli altri titoli Infocom. E qualunque cosa si dica dell'importanza della grafica, se sapete leggere, scommetto che non direte mai — dopo aver finito un gioco Infocom — “Sarebbe molto meglio se avesse delle immagini”. Se lo dite, allora il Mago non può che pensare che avete tanta immaginazione quanto un piatto di spaghetti mezzo digerito e non dovrete neanche mettervi a giocare le avventure.

Atmosfera 92%
Interazione 91%
Longevità 92%
Rapporto qualità/prezzo 90%
Giudizio Globale 91%

KAYLETH

Adventuresoft/US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64



opo aver giocato un gioco come **Moonmist**, la prima cosa che viene

in mente vedendo **Kayleth** è che quest'ultima è chiaramente un'avventura inglese.

Il formato delle avventure inglesi si è ormai definito da solo negli anni dopo l'uscita di **The Hobbit**. Per i vostri (non pochi) soldi vi portate a casa lo schermo metà grafica/metà testo, la versione su cassetta, il vocabolario limitato e il *parser* scadente. Altri paesi — gli USA in particolare — hanno scelto il disco con tutti i benefici di maggiore memoria che esso offre. Naturalmente, non tutti i giochi su cassetta sono schifezze e neppure tutti i giochi su disco sono a livello Infocom. Ma ogni volta che carico un'avventura su cassetta mi trovo a sospirare in anticipazione di quello che m'aspetta. Il fatto è che la maggior parte dei sistemi inglesi per la creazione di giochi d'avventura sono terribili e così gli autori si trovano a lottare con la solita vecchia ispirazione per tirar fuori il meglio. Da ciò ne

54 ZZAP!



conseguo che giochi come **Kayleth**, **Gremlins** e altri tipici prodotti inglesi dovrebbero appartenere alla categoria *budget*.

Quindi non solo mi lamento dei *parser* inadeguati e dei vocabolari limitati: mi dolgo anche del prezzo.

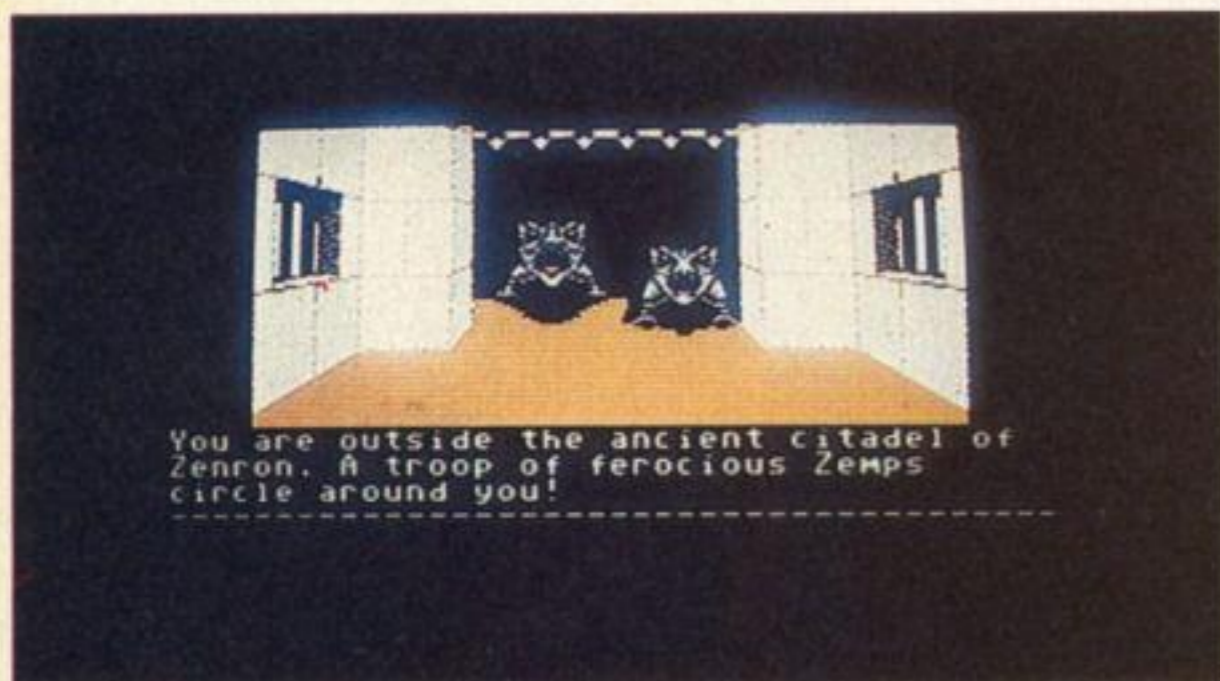
Comunque, torniamo al gioco in questione. **Kayleth** è l'ultimo titolo della Adventuresoft e fu brevemente menzionato dal Mago nel suo articolo su questa casa di software di alcuni numeri fa. Etichettato come una presentazione della

“Rivista di Fantascienza di Isaac Asimov”, il gioco non ha in realtà niente a che vedere con quel grande scrittore, ma è un prodotto della fantasiosa penna di Stefan Ufnowski, uno dei co-autori di **Rebel Planet**.

Mi ricordo di aver detto, quando scrissi di Mike Woodroffe e dell'Adventuresoft nell'articolo precedente, che benché un po' del software di questa casa ha lasciato qualcosa a desiderare, le cose stavano migliorando. Ora è uscito **Kayleth** e sono felice di dire

che non sono affatto deluso, ma prima lasciatemi chiarire una o due cose...

Le società di Woodroffe hanno pubblicato diversi giochi e hanno tutti e due cose in comune. Hanno lo schermo diviso in due — metà grafica/metà testo — e usano sistemi per la creazione d'avventure (sviluppati internamente) per consentire di produrre “industrialmente” i giochi. Esse sono infatti tipici esempi del formato inglese di giochi d'avventura che ho citato in precedenza.



Non c'è niente di male in ciò, ma considerate le implicazioni. Primo, un gioco grafico-testuale con un'immagine per ciascuna locazione semplicemente NON PUO' offrire lo stesso vocabolario, lo stesso parser e le stesse opzioni di risposta di un gioco solamente testuale. E se è su cassetta (come la maggior parte dei giochi inglesi) offre ancora meno. Secondo, i giochi pubblicati usando lo stesso sistema avranno un'identità di tono ed enfasi che può sminuire l'individualità dei diversi titoli.

Mettete insieme queste due cose e otterrete delle ovvie conclusioni: male che vada questo genere di giochi possono essere poco originali nella presentazione e limitati nella giocabilità.

Visto però che le case di software devono guadagnare e visto che sia in Gran Bretagna che in Italia il potere d'acquisto non è certo elevato e non tutti possiamo permetterci un *disk drive*, credo che dobbiamo accontentarci di quello che abbiamo, cioè dobbiamo accontentarci di giochi come **Gremlins** (aaargh), **Rebel Planet** (mmm...) ed ora **Kaylet**... Ma, attenzione!, perché **Kaylet** è uno dei migliori tra questi giochi da anni a questa parte.

Primo, la trama è buona ed ha alcuni interessanti (anche se abbastanza ovvi) sviluppi. Il vostro compito consiste nel tentare di eliminare il tiranno Kayleth che ha ridotto in schiavitù la popolazione e distrutto l'habitat del vostro pianeta natale Zyron. Il gioco è pieno di descrizioni suggestive che nascondono soluzioni agli enigmi o altre importanti informazioni e il testo nel complesso (benché necessa-

riamente breve a causa delle figure) è stato pensato attentamente. Il parser sembra migliorato rispetto ai precedenti titoli della stessa famiglia e sembra addirittura migliore di **Rebel Planet**. Senza entusiasarsi eccessivamente, ciò significa che le risposte sono ragionevolmente di aiuto e, in alcuni casi, vi indirizzano alla soluzione se state prendendovela con la persona/cosa sbagliata. Risultato: abbastanza ostacoli per farvi pensare ma non necessariamente per frustrarvi.

Infine, la grafica — visto che c'è, parliamone — è ottima e si disegna istantaneamente (dopo una breve pausa). Molte figure sono animate e alcune di esse lo sono in modo eccezionale. L'unica mia lamentela è che il tempo che il programma impiega per star dietro all'animazione viene rubato alla routine di *input*, che quindi non può accettare più di un carattere al secondo mentre l'animazione è in corso. Cosa che fa infuriare se siete un buon "dattilografo"...

Dei costosi e limitati titoli immessi sul mercato da varie case inglesi, dalla *Interceptor* alla *CRL*, negli ultimi mesi, questo è uno dei migliori. Se vi è piaciuto, ad esempio, **Gremlins** allora sono certo che sarete d'accordo con me che **Kaylet** è molto meglio, anche se non ha il richiamo e la vendibilità dei giochi mutuati da film o programmi televisivi famosi. Invece, di fianco a titoli come **HitchHikers** o **Borrowed Time** appare, francamente, primitivo.

Atmosfera 78%
Interazione 65%
Longevità 69%
Rapporto qualità/prezzo 58%
Giudizio Globale 69%

I CONSIGLI DEL MAGO

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto...

Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer; se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto.

Hitch Hikers Guide to the Galaxy

Bevete soltanto tre pinte di birra al bar.

Comprate un panino al formaggio (**CHEESE SANDWICH**) e datelo al cane.

Per sentire il secondo verso del poema vagoniano digitate **ENJOY POETRY**

The Pawn

Per passare l'ostacolo delle guardie, fategli vedere il biglietto (**NOTE**)

Per muovere la roccia (**BOULDER**), legate insieme la zappa (**HOE**) e il rastrello (**RAKE**) con la vostra camicia (**SHIRT**) e usateli come leva.

Per fare luce, trovate il ceppo d'albero (**TREE STUMP**) e prendete i tre colori che si trovano all'interno. Mescolate i colori (**MIX COLORS**) ed ecco fatto!

Per prendere l'acqua per il guru, salite sull'altopiano (**PLATEAU**), mettete giù la tazza (gentilmente) (**PUT THE BOWL DOWN GENTLY**) e buttategli dentro un po' di neve (**SCOOP SNOW**).

RedHawk

Per farvi dare la radio così da ascoltare i bollettini della polizia dovete arrestare un criminale. I rapinatori (**MUGGERS**) sono i più facili. Di rapine ne avvengono spesso nel parco, nella piazza della città e nel terreno dell'ospedale. Per scoprirle dovete digitare

SEARCH (locazione) o **LOOK CAREFULLY**.

Arrestateli soltanto nei panni di **RedHawk** e visto che possono diventare violenti dategli anche un paio di cazzotti (**HIT**) prima di arrestarli. Quindi, **RedHawk** li porterà automaticamente alla stazione di polizia, dove gli verrà data una radio se già non ce l'ha.

Per sconfiggere **The Rat** dovete coglierlo mentre sta rubando nel magazzino. Lo farà alle 13.55. Per impedire che chiami a raccolta centinaia di topi da fogna, portatevi con voi il gatto, che troverete nella casa del direttore (**EDITOR**) in **Brook Court**.

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati su questa rivista scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli. N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

Aiuto Cercasi

KWAH — Desidero contattare tutti coloro che come me giocano questa avventura della *Melbourne House*.

Emilio Gelosi, Via Duccio Galimberti 43, 47100 Forlì. Tel.: 0543/67386 (18.30-20.00)

Shadowfire — Ho disperatamente bisogno di sapere come risolverla.

Roberto Corradetti, Via C. Battisti 29, 60020 Agugliano (AN). Tel.: 071/907358 (20.00-21.00)

Aiuto Offresi

Lords of Midnight
Raffaele e Lorenzo Guerriero, Via di Parigi 5, 56100 Pisa

DE BELLO DOOM- DARKICO

Come avevo promesso il numero scorso, pubblico la prima parte della "pergamena" dell'apprendista stregone **Luca Massaron** con i consigli & i suggerimenti per risolvere **Doomdark's Revenge** (Beyond). Il Mago mantiene sempre le sue promesse, ricordatelo! Questa volta però non ruberò spazio ai Consigli e ai Contatti Diretti, come feci il numero precedente, poiché sono riuscito a convincere la redazione (sotto pena di trasformarli in rospi) a concedere più spazio a questa misconosciuta rubrica.

E veniamo, quindi, senza spendere ulteriori parole, al "De Bello Doomdarkico" di Luca Massaron.

Introduzione

Per risolvere **Doomdark's Revenge** è essenziale capire il funzionamento del gioco. Quindi, dividerò i miei suggerimenti in due capitoli distinti. Nel primo darò delle indicazioni generali sul gioco, nel secondo illustrerò la strategia da me adottata.

Capitolo 1: Spiegazioni generali

Il gioco può avere diverse soluzioni e quindi diversi finali, a seconda dei personaggi che si uccidono o che si portano in salvo. La vittoria più semplice si ottiene liberando Morkim dalle grinfie di Sharet; la più difficile uccidendo Sharet. Portando Rothron e Tarithel alle porte di Varenorn aumenta il punteggio finale.

I LUOGHI

Per quanto concerne i nomi dei luoghi, la suddivisione del territorio, ecc. consiglio di consultare la mappa pubblicata sul numero 2 di ZZAP! alle pagg. 46-47.

I PERSONAGGI

Luxor the Moonprince, principe della luna e padre di Morkim, è il personaggio principale dell'avventura: se muore, Sharet vince la partita. Quindi è consigliabile evitare di farlo partecipare a combattimenti.

Sharet the Heartstealer, figlia di Doomdark e acerrima nemica di Luxor, brama di conquistare l'Icemark. Temibile avversario, trae la sua forza dall'alleanza con gli Icelords, signori dei ghiacci. Durante il gioco vaga per la terra di Icemark alla ricerca del suo odiato nemico. Praticamente non ha punti deboli, ma la si può uccidere con l'astuzia e con la conoscenza della sua strategia.

Morkim the Free, sebbene tra i personaggi chiave dell'avventura, non appare che verso la fine, dopo che è stato salvato e quindi non è utile né per uccidere Sharet, né per arruolare personaggi nuovi. Di lui si può dire soltanto che è stato imprigionato da Sharet nelle Pianure di Anvoril, circondato dai Frozen Wastes. Su di lui è stato posto un incantesimo che lo rende codardo, vile, debole, lento e nemico di Luxor. L'unica persona che può sciogliere l'incantesimo è Tarithel, ma se morirà nessun altro potrà salvare Morkim e per completare il gioco bisognerà uccidere Sharet.

Rothron the Wise, saggio alleato di Luxor e valoroso in battaglia, ha un punto debole: viene ucciso con grande facilità da qualunque nemico lo attacchi. Non è indispensabile alla risoluzione del gioco, ma se resta vivo aumenterà il punteggio finale.

Tarithel the Feu, figlia di Lord of Dreams, incontrato nel primo episodio, è uno dei personaggi chiave del gioco, essendo l'unica che può salvare Morkim. Inoltre, cosa non trascurabile, ha una grande influenza sul popolo dei Fey.

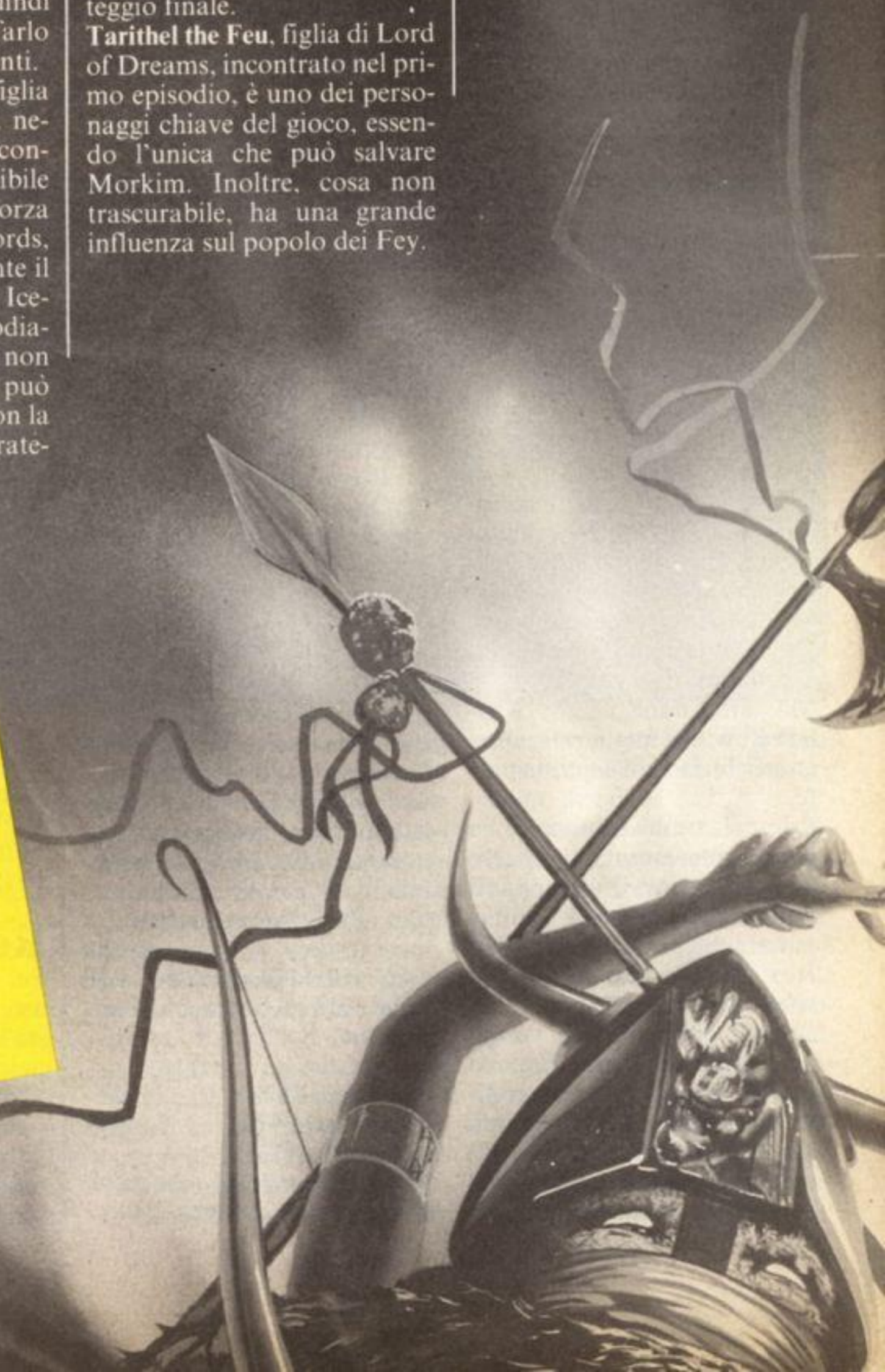
I Fey, popolazione elfica che vive in prevalenza nel bosco di Fangrim e a sud dello stesso, sono facilmente arruolabili tramite Tarithel. È consigliabile formare un esercito di rinforzo costituito da Fey.

I Barbarians, popolazione di tipo barbarico, abitano nella zona sud-ovest della terra di Icemark. Anch'essi sono per la maggior parte arruolabili grazie a Rothron e sono indispensabili in quanto i più adatti a costituire l'esercito di Luxor.

I Dwarves e i Giants, sebbene molto diversi tra di loro, sono — a mio parere — un'unica identità indissolubile in quanto vivono nella stessa regione e sono entrambi imparziali nello scontro tra Luxor e Sharet. Non consiglio di arruolarli, ma se ve ne capitasse l'occasione...

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP!, Via Ariberto 20, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.



Gli Icelords, signori delle zone più a nord, fedeli sudditi di Sharet (non sempre però), sono forti e pericolosi. Non rappresentano certo gli alleati più fedeli e utili, ma ricordate che Sharet si avvale, di solito, solo dei signori dei ghiacci e uno nelle vostre file, significa uno in meno nelle file di Sharet...

GLI OGGETTI DEL GIOCO

Le armi e gli incantesimi

Ogni personaggio possiede un oggetto - arma e/o incantesimo - che lo caratterizza.

I guerrieri, a seconda della stirpe, possiedono determinate armi:

I Barbarians le lance (spears)

I Fey gli archi (bows)

Gli Icelords le spade (swords)

I Giants i martelli (hammers)

I Dwarves le asce (axes)

Le armi conferiscono grande potere in battaglia. Una volta trovate dal personaggio a cui appartengono possono essere utilizzate tramite la pagina delle opzioni.

I personaggi maggiori posseggono invece degli incantesimi:

Luxor la Corona di Vare-nand

Sharet la Corona di Imiriel

Morkim la Corona di Carudrium

Tarithel l'incantesimo di Thigrorn

Rorthron le Rune di Finorn
Ognuno di questi incantesimi ha un particolare effetto su chi li usa e sui suoi alleati.

Le Corone donano a chi le possiede la capacità di convincere altre persone ad aderire alla propria causa. Inoltre quando Luxor, Sharet o anche Morkim le usano, radunano attorno a sé i propri alleati anche se questi si trovano a centinaia di locazioni di distanza. Purtroppo questo incantesimo può essere usato una sola volta, quindi sta a voi decidere come e quando usarlo. L'incantesimo di Thigrorn

donna a Tarithel la possibilità di raggiungere immediatamente Morkim dovunque si trovi, evitando così lunghi e pericolosi viaggi. Le Rune di Finorn donano a Rorthron l'immortalità (ricordate che ho detto che muore facilmente se attaccato?).

Le Torri (Towers)

Le Torri sono una componente molto importante del gioco poiché consentono di venire a conoscenza di cose altrimenti impossibili da apprendere. Le Torri danno risposte varie a seconda del momento del gioco. All'inizio forniscono informazioni sui componenti dei vari eserciti, così da tenervi informati sui loro spostamenti, e su dove trovare le proprie armi e incantesimi.

Quando un personaggio ha trovato la propria arma e molti personaggi sono morti, le Torri danno finalmente informazioni sui nemici. Così dopo un certo periodo di gioco (ovvero 200-300 giorni), Luxor sarà costantemente informato degli spostamenti di Sharet. Al contrario di **The Lords of Midnight**, dopo un giorno le Torri si possono utilizzare nuovamente.

Le Fontane della Vita

Le Fontane della Vita consentono di ricaricare velocemente le proprie energie, ma non sono indispensabili, infatti, basta rimanere nascosti per un po' sottoterra per riacquistare le forze.

I Tempi, i Pozzi e i Cancelli

Queste non sono altro che entrate e passaggi sotterranei dove nascondersi o viaggiare. Per entrarvi basta scegliere l'apposito comando nel menù delle opzioni. Spesso ci si possono trovare armi, incantesimi e stregonerie.

Le Pietre

Queste pietre non contengono

altro che stregoneria ed è consigliabile evitarle poiché arrecano più danni che benefici.

Le Capanne e i Manieri

Sono semplicemente luoghi di ristoro dove si può riacquistare un po' d'energia.

Le città e le Fortezze

Queste costruzioni, facilmente reperibili nel gioco, possono rivelarsi utili in molti casi.

In primo luogo sono basi di rifornimento di soldati, quindi se un personaggio ha bisogno di incrementare il numero dei suoi effettivi può tornare alla sua fortezza (oppure conquistare una città o fortezza nemica) e rimpinguare così il suo esercito. In secondo luogo possono costituire un'ottima base di difesa poiché è più difficile venir sconfitti quando ci si difende in un forte. Infine sono basi di rifornimento per i propri eserciti. La conquista di una città o fortezza non è però cosa facile. Infatti, ogni certo numero di giorni gli effettivi dei soldati della città o fortezza aumentano di numero e possono quindi recuperare velocemente le perdite subite (a volte possono recuperare anche 100 soldati per notte), mentre ciò non avviene per gli eserciti che l'assediano. L'unico modo di conquistare una città o fortezza è farla attaccare da più personaggi (e dai loro eserciti) cosicché le forze assediante siano soverchianti. Evitate quindi di mandare personaggi con scarse forze alla conquista di una città o fortezza o potreste perdere tutti i soldati nel tentativo di conquistarla. D'altro canto, questo costituisce anche un vantaggio poiché nelle vostre città o fortezze troverete sempre soldati in abbondanza.

Le stregonerie

Sono speciali incantesimi temporanei che:

* tolgono energia e movimento

* fanno tornare indietro il tempo all'alba

* fanno arrivare la notte

Fine prima parte. Sul prossimo numero di Zzap il 2° Capitolo con la strategia di gioco.

G.P. BUG

(Data East 1986)

Anche i brutti hanno un'anima! Anzi, ad essere ancora più generosi, si può dire addirittura che anche i brutti hanno un'anima gemella! Dopo il tentativo di farsi salvare operato da una bruttona in BRONX, miseramente fallito per colpa di una bellissima fanciulla che se ne va con l'eroe protagonista alla fine del ciclo del gioco (6 "SPOT", vi ricordiamo), ecco finalmente un videogioco nel quale i protagonisti non si possono certo definire Venere e Adone: lei assomiglia più ad una vecchietta di un secolo fa, alquanto sdentata e con "meravigliosa" capigliatura di color verde, mentre lui sembra una specie di talpa, alquanto goffa ed occhialuta.

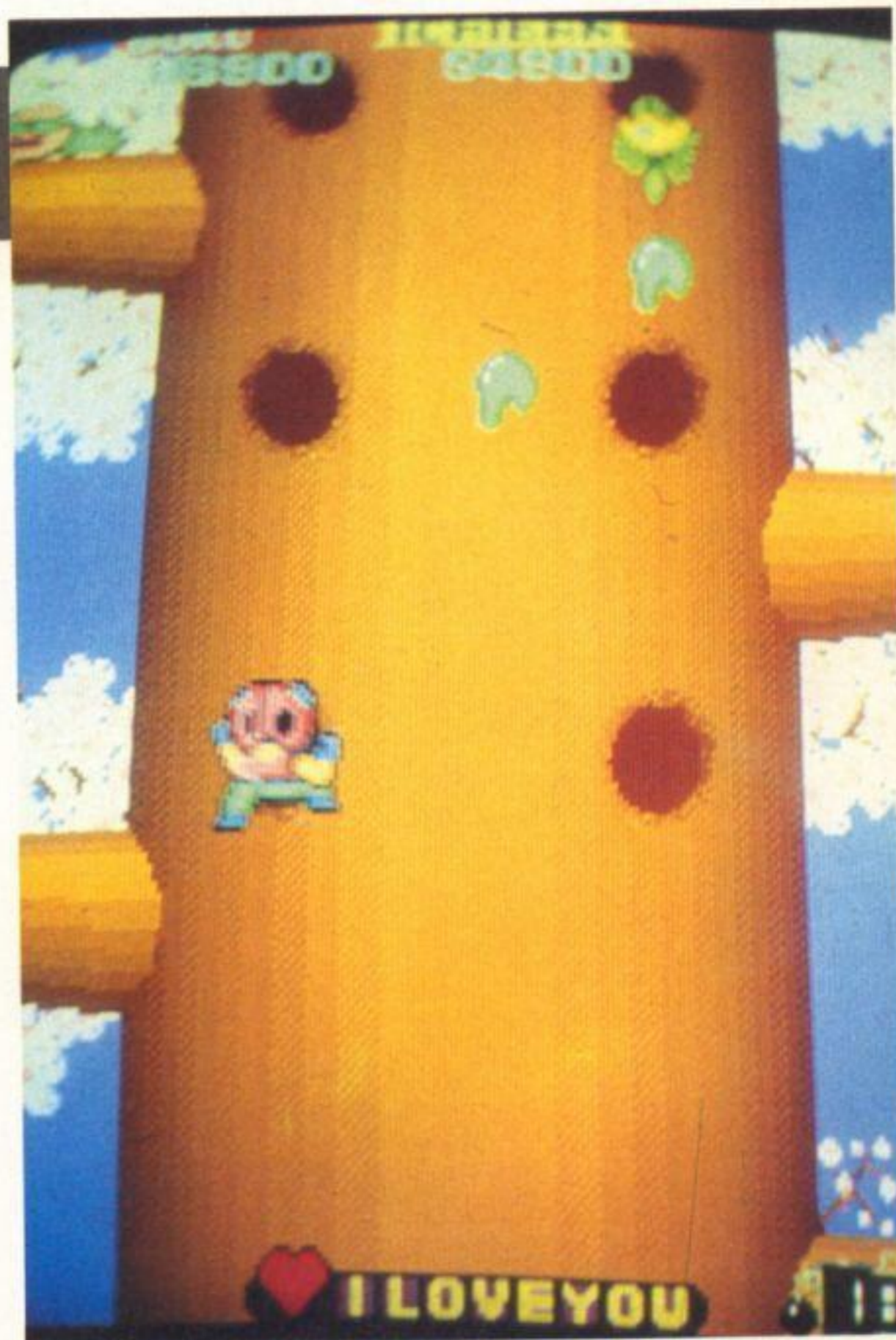
Nonostante ciò, mentre la nostra coppietta se ne sta tranquillamente seduta a godersi il sole ai piedi di un albero, mano nella mano, ecco arrivare il fetente di turno: un vero e proprio diavolaccio, che rapisce la "bella" e schernisce il "talpoide", con un beffardo cenno della mano.

Ma questi non si dà per vinto e rincorre il rapitore, scalando immediatamente l'albero, incurante degli enormi pericoli a cui va incontro: infatti è noto che gli alberi sono pieni di insetti, ed ogni specie ha il suo territorio ben delimitato che difende a rischio della propria vita.

Il nostro eroe incontrerà quindi colonne di millepiedi velocissimi, larve, bruchi, vespe che scendono in picchiata due alla volta, sciame

di api rosse invulnerabili e molte altre varietà d'insetti, insieme ad altri personaggi, quali gli uccellini appena usciti dal guscio, che cercano disperatamente cibo a destra o a sinistra con una lingua lunghissima simile a quella dei camaleonti, oppure delle specie di robot che si muovono a mò di burattino. La maggior parte di questi avversari si muovono per conto loro seguendo una traiettoria indipendente dai nostri movimenti e ci possono far perdere una vita solo se ci toccano casualmente, mentre alcuni ci sparano contro due tipi di proiettili: un colpo a pallettone, dalla traiettoria rettilinea, oppure un colpo dalla forma simile a un disco ovoidale, la cui traiettoria segue i nostri movimenti, per cui è necessario operare qualche finta per evitarli. Man mano che saliamo, l'albero si assottiglia: mentre all'inizio il tronco occupa quasi tutto lo schermo, lasciando lo spazio solo per qualche piccolo ramo laterale, ad un certo punto incontriamo una biforcazione ed infine rimane solo la punta, che si assottiglia sempre di più, finché non arriviamo in cima, ove troviamo una strana ragnatela e, finalmente, lui, il perfido diavolaccio, circondato da una "corte" di teschi che gli girano intorno per ripararlo dai nostri colpi.

Eliminati questi ultimi non crediate che il diavolo si dia per vinto: la sua testa si staccherà infatti dal corpo ed andrà ad unirsi al corpo di un inferocito ragno, che dovre-



mo eliminare prima staccando le otto zampe e poi facendo esplodere il corpo con un'ultima grandinata di colpi.

A questo punto comparirà dall'alto una foglia svolazzante con sopra la dolce metà del nostro eroe, che però avrà solo il tempo di ricevere il dovuto bonus per l'impresa appena terminata, prima di ripartire per un'altra scalata su un albero diverso, con nuovi e più insidiosi insetti. Questo gioco teoricamente è a tempo, perché inizialmente si hanno a disposizione 1'30", ma in realtà il tempo non diventa mai un problema perché può essere reinte-

grato raccogliendo i frutti nei quali si trasformano gli avversari colpiti (2 secondi per ogni frutto raccolto).

Possiamo quindi concentrarci "tranquillamente" sul gioco, stando pronti ad utilizzare la possibilità di volare per qualche secondo (che abbiamo solo quando almeno una lettera della scritta a piè schermo - I LOVE YOU - è rossa), che ci permette uno spostamento molto più veloce di quello normale.

E per finire completa il gioco una serie di bonus nascosti, per ottenere i quali bisogna eliminare alcuni avversari posti sui rami laterali.

INDIANA JONES

(ATARI 1986)

Avete visto il film "Indiana Jones e il tempio maledetto"? Sì?

Bene, allora sapete già che cosa vi aspetta in questo videogioco, il cui nome completo è INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM!

Questo gioco infatti ricalca abbastanza fedelmente la struttura del film e rende molto bene l'atmosfera dello stesso grazie ad un ottimo sonoro e alla possibilità di graduare la difficoltà di graduare la difficoltà scegliendo tra tre livelli iniziali: EASY, MEDIUM e HARD.

Già in questo quadro preliminare si ha la possibilità di gustare una delle migliori peculiarità di questo gioco: i BONUS segreti se si fa qualcosa di particolare, che va al di là di quello che è strettamente necessario per passare al quadro successivo: infatti se si eliminano a colpi di

frusta (l'unica arma in dotazione al nostro "INDY") tutti i nemici di questo schermo, si ottiene un "COMPLETION BONUS" di 5.000 punti.

Qualsiasi livello di scelga, il gioco è suddiviso in 13 quadri, l'ultimo dei quali non è stato ancora terminato da nessuno (e probabilmente va avanti all'infinito), che sono suddivisi in quattro cicli.

I primi tre cicli hanno la medesima struttura: nel primo quadro il compito di INDY è quello di liberare il maggior numero possibile di bambini, liberandoli dalle gabbie (i terribili THUGS), nonché i vari pipistrelli, bidoni infiammabili, serpenti e scheletri, fino ad arrivare all'ingresso del tunnel dei carrelli da minatori. A questo punto inizia il secondo quadro: a bordo di un carrello, del quale possiamo regolare velocità e direzione, dobbiamo superare un

sistema di binari più o meno lungo e complesso, secondo il livello che abbiamo scelto, stando attenti ai soliti THUGS, a piedi o su altri CARRELLI, ai pipistrelli, ai bidoni infiammabili, ai candelotti di dinamite, nonché ai binari interrotti, alle voragini e ai binari morti.

Terminata la "corsa" entriamo finalmente nel tempio della dea Kali: questo forse è il quadro più semplice, anche se di tanto in tanto compare dal nulla lo spirito di MOLA RAM, che ci lancia contro un dado infuocato, perché dobbiamo semplicemente recuperare le pietre SANKARA ed uscire da una delle quattro porte, per ricominciare il ciclo del gioco.

Una volta rubata (o meglio recuperata) la terza pietra (terminato cioè il nono quadro), dovremo riattraversare per l'ennesima volta il siste-

ma sotterraneo ove sono prigionieri i bambini, farci una scarrozzata sul solito vagoncino per ritrovarci finalmente all'aria aperta, a due passi dalla libertà: ma, come nel film, ci ritroveremo ben presto su un ponte di corda, inseguiti da un lato da un nugolo di THUGS e chiusi dall'altro dal terribile MOLA RAM. Un breve corpo a corpo e il nostro perfido avversario va a fare compagnia a Kali, all'inferno.

Siamo così arrivati all'ultimo quadro, del quale non vi anticipiamo nulla, per non rovinarvi la sorpresa; se poi riuscite a finirlo, fatecelo sapere! Ultima particolarità di questo gioco è la possibilità di partire con tre o sette vite iniziali (introducendo uno o due gettoni), il che viene segnalato anche nell'HI-SCORE, con due apposite classifiche ben distinte.





TOP SECRET

LEGIONNAI-RE

(Anco)

Riecco **MSS** e **TRL** di Udine, con una **POKE** per vite extra. Inserite la cassetta e partite con la normale procedura di caricamento. Quando la **ANCO** presenta il gioco premete **RUN/STOP**.

Alla scritta **BREAK READY** con il cursore lampeggiante, battere:

POKE 10202,(0-255) numero delle vite extra.

Date il **RUN** e il gioco è fatto.

Questo mese quasi solo **POKE**, e su gentile richiesta tornano i listati di **URIDIUM** e **CAULDRON II**. Ringrazio tutti i lettori che ci hanno inviato mappe e simili e vorrei rincuorarli: le vostre mappe verranno pubblicate, ma dovete darci il tempo di ridisegnarle. Infatti il più delle volte non possono essere pubblicate così come ci arrivano. Non preoccupatevi però il vostro nome apparirà ugualmente. Sempre sulle mappe una richiesta. Siate più chiari possibile nell'indicare movimenti.

DRAGONS LAIR

LA STANZA DELLE ARMI

È molto facile perire in questa stanza poiché è difesa da creature diaboliche e da forze oscure il cui compito è di evitare l'accesso agli intrusi. Armi letali, oggetti di morte, ti cadranno addosso, per difenderti dovrai usare la spada o saltare nelle varie direzioni. decidi tu, vuoi superare il muro o essere tagliato come è successo ad altri? Quando ti avvicinerai all'uscita una porta si aprirà nel muro e tu dovrai uscire prima che il fuoco vagante ti uccida.

Le mosse sono:

spada, sinistra, spada, destra, spada, sinistra, spada, su (avanti), destra.

LE RAMPE E I GOFFI SICARI SCONSIDERATI

Alcune rampe, che tu dovrai superare per arrivare alla fine del muro, verranno costruite davanti ai tuoi occhi. Puoi ammazzare i goffi sicari con la spada, e saltare da una rampa all'altra con la barra spaziatrice. Attento però dopo aver ammazzato i mostri ti rimane pochissimo tempo per saltare da una rampa all'altra, se non farai in tempo si smaterializzeranno e tu cadrà nel vuoto. Non vuoi fare questo vero?

LA STANZA DEI TENTACOLI

Viene chiamata la stanza delle lievi bruciature, qui infatti vengono compiuti diabolici esperimenti e un risultato di questi esperimenti sono terrificanti tentacoli che scendono dal soffitto per stritolati, attento però a dove metti i piedi, poiché spuntano strane piante dal pavimento, armati quindi di buon e ottimo coraggio, affronta i pericoli e raggiungi la porta in fondo a destra.

Le mosse sono:

spada, sinistra, giù (avanti), spada, spada, muove il computer, destra.

IL SECONDO DISCO

Da questo muro in poi avrai a disposizione una vita extra questo vale solo se hai meno di 5 vite. Cavalca il disco e raggiungi la piattaforma che a differenza della prima è a sinistra. Nuove demoniache cercheranno di farti cadere ma a differenza di quelle del primo muro non soffiano subito, dandoti la possibilità di avvicinarti il più possibile, e in questo modo ti sarà più facile controllare il loro soffio malefico.

La scacchiera mortale il gioco è mortale, e il prezzo è la tua vita, perché dovrai ammazzare al più presto il fantasma della notte sospeso per aria. Dopo aver ammazzato il fantasma con la spada affrettati ad uscire dalla stanza attraverso la porta quando si apriranno le sbarre. Quando il fantasma appare è di colore chiaro, poi diventa scuro, devi riuscire ad abatterlo quando è di colore chiaro. Ciò non è facile, bisogna raggiungerlo quando è di colore nero e colpirlo fino a che non scompare, più lo colpisci più rimarrà di colore chiaro quando apparirà un'altra volta. Attento però perché il fantasma fa diventare scuri alcuni quadretti della scacchiera, che tu dovrai evitare saltandoli (muovendo il joystick): per usare la spada premi lo sparo. Buona fortuna (ne avrai bisogno).

Il drago assassino Daphne è rinchiusa in una sfera di cristallo, ammazza il drago e salva la principessa. Le cose che troverai in questo muro sono molto preziose ricordalo. Supera la sporgenza alla ricerca della magica spada, usa i macigni per ripararti dalle palle di fuoco lanciate dal drago: se sei molto fortunato il tesoro invisibile può essere sotto la piattaforma, vacci sopra e il tesoro sarà tuo. Corri attentamente sui precipizi pericolosi, afferra la spada sull'orlo della scogliera, ritorna verso lo stretto spigolo della rampa di legno, saltaci sopra e la principessa sarà tua per sempre...

TOP SECRET

HUNCHBACK (Ocean)

Accendete il vostro MSX, infilate la cassetta nel registratore e battete questo listato per vite infinite di **Andrea Sciucca** di Arpino (FR).

10 REM VITE INFINITE PER HUNCHBACK

20 BLOAD "CAS:"

30 POKE 37166,0

40 DEFUSR = 33045: A =USR(0)

Date il **RUN** e premete **PLAY** sul registratore.

TRAILBLAZER (Gremlin Graphics)

Tempo e salti illimitati per questo gioco ballonzolante! Caricate il programma e resettate il 64. Inserite:

POKE 29738,234 (RETURN)

POKE 29739,234 (RETURN)

per il tempo illimitato, e...

POKE 30889,234 (RETURN)

POKE 30890,234 (RETURN)

POKE 39891,234 (RETURN)

per i salti, SYS 25729 per partire con il gioco.

GREEN BERET (Imagine)

Eliminate tutti o soldati normali (meno capitani bianchi, paracadutisti, mortaisti e bazookisti) e potrete scorazzare per tutti i livelli del gioco facendo una montagna di punti. Inserite la cassetta nell'apposita device, battete il listato e date il **RUN** premendo **PLAY** quando richiesto.

30 FOR A = 0 TO 33:READ C:POKE 52224 + A, C:NEXT

40 SYS 52224

50 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255

60 DATA 169, 0, 32, 213, 255, 162, 7, 189

70 DATA 26, 204, 157, 205, 5, 202, 16, 247

80 DATA 108, 36, 3, 169, 4, 141, 14, 33

90 DATA 76, 253, 61

The EIDOLON (Activision)

Per accontentare i commodoriani drivisti ecco un listatino per avere energia infinita anche con la versione su disco.

10LETA = 679

20 FORT = 0 TO 56:READZ

30 POKE A + T, Z LET S = S + Z:NEXT T

40 IFS < > 6348 THEN PRINT "ERROR IN DATA":END

50 PRINT CHR\$(147) "INSERT EIDOLON DISK AND PRESS

A KEY" 60GETKS:IFKS = " " THEN 60

70 SYS 688

100 DATA 32, 32, 49, 57, 56, 53, 32, 32, 32

110 DATA 169, 1, 162, 8, 168, 32, 186, 255

120 DATA 169, 9, 162, 167, 160, 2, 32, 189

130 DATA 255, 169, 0, 32, 213, 255

140 DATA 169, 211, 141, 235, 17, 169, 2, 141

150 DATA 236, 17, 76, 109, 17

160 DATA 169, 173, 141, 56, 91, 169, 205

170 DATA 141, 230, 113, 76, 0, 74

IRIDIS ALPHA (Hewson)

Questo programma vi permette di inserire le POKE pubblicate sul numero di Dicembre senza resettare il 64. Battete il listato e date il **Run**. Quando sullo schermo appare **PRESS PLAY ON TAPE** agite di conseguenza e quando il computer resetta cacciategli dentro le POKE e battete **SYS 2064** per partire.

10 FOR N = 0 TO 34

20 READ A

30 POKE 49152 + N, A

40 NEXT N

50 SYS 49152

100 DATA 169, 1, 162, 1, 160, 255

110 DATA 32, 186, 255, 169, 0, 32

120 DATA 189, 255, 169, 0, 32, 213

130 DATA 255, 169, 76, 141, 209, 3

140 DATA 169, 226, 141, 210, 3, 169

150 DATA 252, 142, 211, 3, 96

BEACH HEAD (Us Gold)

Un trucco per avere un numero vite a scelta nella versione per C 16 di **Massimiliano Oleotto** e **Alessandro Tirelli** di Udine.

Dopo aver caricato normalmente il gioco premete **RUN/STOP**

e **RESET** e digitate:

X (RETURN)

LIST 2000 (RETURN)

e sostituite il valore di **SH** (che indica il numero di vite a disposizione) con un numero a scelta.

ZOIDS (Martech)

L'unico problema di questo gioco è che è difficile riuscire a fare qualcosa senza venire ridotti in briciole. Comunque d'ora in poi non avrete più problemi! Il magico **Alan Smith** ha trovato il sistema per dare al vostro Zoid un numero illimitato di missili e un potentissimo cannone che disintegra qualsiasi cosa, città, comprese.

Battete il listato e date il **RUN** piazzate la cassetta nel registratore e premete **PLAY**.

```

10 LET A = 32768
20 FOR = 0 TO 40:READ Z
30 POKE A + T,Z:S = S + Z:NEXT T
35 IF S < > 4804 THEN PRINT "ERROR IN DATA BETWEEN LI-
NES 200-240":END
40 LET A = 320
50 FOR T = 0 TO 25:READ Z
60 POKE A + T,Z:P = P + Z:NEXT T
70 IF P < > 2768 THEN PRINT "ERROR IN DATA BETWEEN LI-
NES 260-290":END
80 PRINT CHR$(147) "INSERT ZOIDS TAPE THEN PRESS ANY
KEY" 90 GET KS:IF KS = "" THEN 90
100 SYS 32768
200 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255
210 DATA 169, 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255
220 DATA 169, 28, 141, 150, 3, 169, 128, 141, 151, 3, 76, 221, 2
230 DATA 169, 64, 141, 168, 68, 169 1
240 DATA 141, 169, 68, 76, 0, 62
260 DATA 169, 77, 141, 253, 10, 169, 1, 141
270 DATA 254, 10, 76, 0, 10
280 DATA 169, 255, 141, 245, 110, 169, 12
290 DATA 141, 17, 76, 76, 0, 46

```

URIDIUM

(Hewson)

Dopo mesi di sofferenze eccovi il listato "giusto" per diventare invulnerabili.

Battetelo e svaltelo su una cassetta dopodiché date il **RUN** e volare felici.

```

10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A = 49152 TO 49202:READ B:POKE A,B:NEXT
30 SYS 49166
40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198, 224, 202
50 DATA 16, 247, 76, 0, 224, 32, 44, 247, 169, 0
60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169, 192, 141
70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 169, 76, 141, 65, 13
80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12, 141
90 DATA 67, 13, 108, 0, 128

```

CAUDRON II

(Palace Software)

Il gioco è difficile e queste **POKE** vi saranno molto utili. Riavvolgete il nastro e battete:

OPEN 1:POKE 783,1:POKE 830,34:POKE 832,50:SYS 62828 (RETURN)

Premete il **PLAY** quando richiesto e aspettate che appaia il **READY**, dopodiché inserite:

```

FOR K = 679 TO 767:POKE K,PEEK(K + 8192):NEXT (RETURN)
POKE 961,169:POKE 962,115:POKE 963,141:POKE
964,245:POKE 965,128 (RETURN)
SYS 686 per caricare il resto del gioco.

```

FIST II (Melbourne House)

Con questo programma di **Alan Smith** di Bristol potrete avere energia illimitata e sarete immuni dai gas velenosi che si incontrano in alcune locazioni. Vi darà anche un vero e proprio "calcio esplosivo" che demolisce al primo colpo qualsiasi avversario.

Per disporre di queste grandiose possibilità dovete soltanto battere il listato e seguire le istruzioni sullo schermo.

```

5 PRINT CHR$(147)"PLEASE WAIT" 10LET A = 49152
15 FORT = 0 TO 66:READ Z
20 POKE A + T, Z:G = G + Z:NEXTT
25 IF G < > 7874 THEN PRINT "ERROR IN DATA BETWEEN
LINES 200-240":END
40 LET A = 65280
45 FORT = 0 TO 37:READ Z
50 POKE A + T,Z:S = S + Z:NEXTT
55IFS < > 8 THEN PRINT "ERROR IN DATA BETWEEN LINES
250-300 ":END
65 LET A = 65380
70 FORT T = 0 TO 5:READ Z
75 POKE A + T, Z:D = D + Z:NEXT T
80 IF D < > 306 THEN PRINT " ERROR IN DATA IN LINE
310":END
90 LET A = 530
95 FORT = 0 TO 22:READ Z
100 POKE A + T, Z:F = F + Z:NEXTT
105 IFF > < 2761 PRINT"ERROR IN DATA BETWEEN LINES
320-330":END
120 LET A = 344

```

```

130 FORT = 0 TO 45:READ Z
140 POKE A + T, Z:H = H + Z:NEXT T
150 IF H < > 4631 THEN PRINT "ERROR IN DATA BETWEEN
LINES 340-380":END
160 PRINT"INSERT AND REWIND FIST TAPE" 170 PRINT
"THEN PRESS A KEY" 180 GET KS:IF KS = ""THEN 180
190 SYS 49152
1195: REM
200 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255
205 DATA 169, 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255
210 DATA 169, 7, 141, 38, 5, 169, 2, 141, 183, 4, 141, 204, 4, 169,
255
215 DATA 141, 186, 4, 141, 189, 4, 141, 193, 4, 169, 133
220 DATA 141, 182, 4, 141, 203, 4, 162, 101, 142, 188, 4, 202, 142,
192, 4, 169, 0
230 DATA 141, 185, 4, 141, 133, 2
240 DATA 76, 144, 4
250 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
260 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2
270 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
280 DATA 0, 0, 0, 0, 4
310 DATA 195, 4, 17, 2, 87, 1
320 DATA 32, 244, 4, 188, 41, 5, 138, 105, 6, 141, 133, 2, 177, 174,
145, 253, 136, 208, 249
340 DATA 32, 167, 2, 169, 96, 141, 98, 194
350 DATA 32, 0, 192, 169, 234, 141, 9, 45, 141, 10, 45, 141, 11, 45
360 DATA 160, 9, 185, 124, 1, 153, 67, 37, 136, 16, 247, 108, 99,
194
370 DATA 164, 143, 240, 5, 169, 0, 141, 19, 4, 96

```

MIKIE (Imagine/Konami)

Punteggi e trucchi a cura di Roberto e Gianluca Brovelli

Percorso:

- Quadro 1 - Classe
- Quadro 2 - Spogliatoio
- Quadro 3 - Ristorante
- Quadro 4 - Palestra
- Quadro 5 - Giardino

Punteggi:

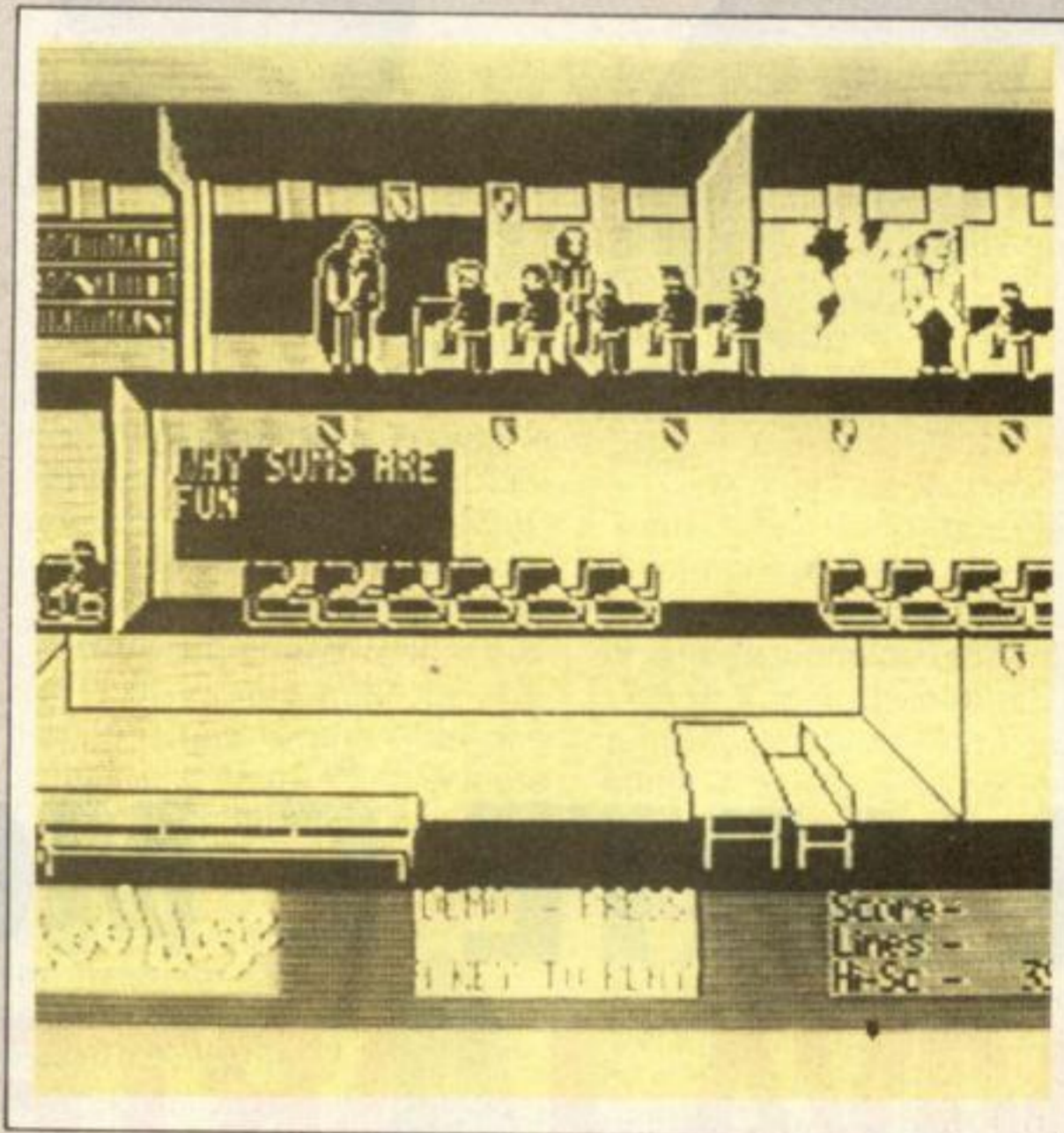
Cuore	200
Cuore lampeggiante	1000
Spostamento ragazza	600
Lancio pollo	200
Lancio pallone	200
Pugno o calcio	100
Bacio della ballerina	100
Completamento quadro o corridoio	2000

Bonus:

Perfect!: si ottiene prendendo tutti i cuori presenti nel quadro mentre lampeggiano	5000
Quadro 1: gridando tre volte di fronte alla cattedra compare un pappagallo	1000
Quadro 2: gridando tre volte di fronte al secondo stipetto in alto partendo da sinistra compare un panino	1000
Quadro 3: gridando tre volte di fronte al forno posto in alto compare un pappagallo	1000
Quadro 4: gridando tre volte di fronte alla cassa posta a sinistra compare un 1000	1000
Corridoi: gridare tre volte di fronte alla bacheca compare la scritta JOF	1000
aprire le porte se compare una ragazza (attenzione però a pugni e calci)	5000

Parole che appaiono sul display al termine di ogni quadro:

Step 1 - Quadro 1 - OPEN!	4 - RING BELL
2 - GET OUT	5 - SHOUT UP!
3 - HOLD ON!	Step 2 - Quadro 1 - DOOR OPEN
4 - I DIG YOU!	2 - LOOK OUT
5 - MY DEAR	3- RIGHT ON
Step 3 - Quadro 1 - KEEP COOL	4 - LUV JOFFA
2 - IMAGINE!	5 - I LOVE IT!
3 - WAIT UP!	Step 4 - Quadro 1 - FROBUSH!
	2 - LUV JOFFA



GHOSTS'N'GOBLINS (Elite)

Se continua così Gosts'n'Goblins passerà alla storia come il gioco per C64 con più POKE mai esistito.

Questa volta i numeri ce li da **Andreas Mielke** di Schoorl in Olanda e servono per aumentare di 5 volte la velocità del gioco, compresa la musica e tutto il resto.

Inserite la cassetta nel C2N e battete **LOAD** (RETURN). Quando appare il READY inserite ciò che segue:

POKE 1010,76

I POKE 1011,248

POKE 1012,252

Date il **RUN** per caricare la prima parte del programma e quando è il momento battete:

POKE 816,167

POKE 817,2

POKE 2086,248

POKE 2087,252

Digitate **SYS 2061** (RETURN) per caricare il prossimo blocco di programma. Quando riappare il cursore:

POKE 816,167

POKE 817,2

POKE 2086,248

POKE 2087,252

e **SYS 2061** (RETURN) per caricare l'ultima parte del programma. Quando il gioco ha finito di caricare potete inserire...

POKE 10707,225

seguito da **SYS 2090** per cominciare una ridicolissima partita alla Ridolini.



L'ARTE È MORTA...!

VIVA L'ARTE!

Quando l'IMAGINE fallì, nell'estate del 1984, i dipendenti della società furono licenziati da un giorno all'altro. Dalle ceneri e dalla confusione sorse una fenice: la DENTON DESIGN, una cooperativa di programmatori fondata da Ally Noble, Steve Cain, Fraham "Kenny" Everitt, John Gibson e Karen Davis: praticamente il gruppo che stava lavorando allo sventurato "mega-game" dell'IMAGINE. La società realizzò una serie di giochi innovativi, tra cui *Shadowfire* e *Frankie Goes To Hollywood* e diventò presto famosa per il suo software originale e di alta qualità.

Nei primi mesi di quest'anno il tam tam dell'industria del software fece girare la voce che la DENTON DESIGN era in liquidazione. Apparentemente, i membri fondatori si erano distaccati dalla società per perseguire i loro propri interessi. Cos'è successo ai *Dentonian*? Julian Rignall è andato a Liverpool per scoprire che cos'era successo e cosa sta succedendo ora... oggi giorno i programmi originali stanno scarseggiando e sembrano aver preso il sopravvento quelli su licenza.

La prima meta sono stati naturalmente gli uffici della DENTON DESIGN che si trovano nel cuore di Liverpool. Anche se è rimasto solo uno dei membri fondatori, il grafico Ally Noble, la nuova DENTON è ancora una cooperativa con sei persone: Ally, John Heap, Andy Heap, Stewart Fotheringham, Dave Colclough e Colin Parrott. La società è viva e vegeta. Cos'è successo quindi durante il periodo cosiddetto di rottura?

"I direttori, Steve Cain, Karen Davies e John Gibson, volevano mettersi a lavorare free-lance" spiega Ally Noble. "Non volevano più lavorare con la società ma per loro stessi. A quel tempo sembrava che tutti stessero facendo le valige e andando sene, ma noi abbiamo deciso di restare". John Heap prosegue il racconto "Credo che erano delusi dai guadagni che gli entravano effettivamente in tasca e pensavano

che, se avessero lavorato come free-lance, avrebbero guadagnato il doppio — cosa che credo sia vera. Dopo che se ne andarono, circolarono delle voci che dicevano che il gruppo della DENTON DESIGN si era sciolto e così dovremmo spedire un sacco di lettere per smentire le voci. Nel giro di una settimana ci rimettemmo al lavoro". Questo vuol dire che le persone rimaste sono meno interessate al denaro e guardano alla programmazione più come a un lavoro d'amore...? Ally puntualizza la loro filosofia lavorativa. "Se volessimo più soldi ci metteremmo tutti in proprio e andremmo in giro in Porsche". John interviene: "Ci devi credere in questo, soprattutto se consideri quanto tempo dedichi ad un gioco. Considerando quello che ci si impiega a fare un gioco, quello che guadagniamo è veramente una miseria". DENTON DESIGN è un nome che è sempre stato associato alla produzione di software originale: reputazione che, come spiega Ally, il nuovo gruppo intende accrescere: "Siamo qui per realizzare i nostri lavori e non delle conversioni" John continua: "Mentre stai lavorando a un gioco, inizia già a

formarsi nella tua testa l'idea del gioco successivo...". Ally conferma: "Sì. E poi inizia a rimbalzare per l'ufficio. L'idea di *Bounces* è nata da Frankie. Penso che sia una continua progressione". Attualmente John sta realizzando i fondali per un gioco ambientato nell'antico Egitto. "C'è molta ricerca dietro ai nostri giochi perché così facendo entriamo meglio nello spirito del gioco". Dice Alley: "Per *The Great Escape* ho guardato tutte la serie di Colditz e ho comperato moltissimi modellini militari".

GUIDARE UNA MINI

Va bene realizzare del buon software ma sicuramente l'entità e la complessità delle idee devono essere limitate dalle possibilità della macchina su cui si sceglie di lavorare. John, programmatore dello Spectrum, scuote le spalle. "È un po' come guidare una Mini anziché una Porsche. Oltre una certa velocità non puoi andare, ma puoi imparare a guidare la Mini meglio di quanto guidi la Porsche. Guidare una Mini può essere tanto divertente quanto guidare una Por-

sche...". "Mi piacerebbe fare un gioco da 128K" ammette "Non si tratta solo di avere più schermi: mi piacerebbe spingerlo al massimo delle sue possibilità così come faccio col 48K. Il processore e la macchina sono gli stessi ma le capacità grafiche sono molto maggiori: sprite e dimensioni della mappa più grandi. È terribile quando arrivi alla fine di un gioco sul 48K e vorresti aggiungere ancora qualche ritocco e non puoi farlo perché non c'è più memoria".

lan, un programmatore del Commodore, aggiunge: "Con il C64 si tratta di scoprire quali nuovi trucchetti puoi fare con la macchina, ma è frustrante dover gettar via delle idee perché non riesci a implementarle". Anche Stewart Fotheringham, un altro specialista del Commodore, è d'accordo: "Il maggior problema con il 64 è la velocità attuale del processore".

John ride: "Uno guarda il Commodore, vede che ci sono gli sprite e tutto quanto e si chiede 'cosa posso farci?'. Con lo Spectrum non è così, il modo di utilizzare la macchina è molto diverso: e ne vengono fuori cose come *Knight Lore*. Se lo Spectrum fosse morto e il Commodore regnasse supremo non credo che avremmo giochi come *Knight Lore*". John parla di *Knight Lore* con un certo rispetto. I soci della DENTON guardano gli altri giochi sul mercato? John: "Non molto, in effetti non siamo dei giocatori. In questo siamo veramente degli isolani". Ally prosegue: "Siamo andati al PCW Show e non abbiamo trovato niente che ci interessasse veramente. Ah sì: lo schermo dei titoli di *Alley Kat*, quello era bello!".

In risposta alla domanda "quale gioco della DENTON vi è piaciuto di meno?" Ally risponde: "Sicuramente *Transformers*... è un giudizio personale, ognuno di noi ama prodotti diversi, ma credo che *Transformers* fosse molto difficile da fare. Eravamo leggermente al verde e dovevamo assolutamente farlo" John ammette: "Non si poteva fare granché con quel soggetto... abbiamo fatto del

La nuova squadra della DENTON dopo aver rischiato la pelle e le ossa per attraversare una chiesa in rovina e posare davanti a un mausoleo...



L'ARTE È MORTA...! VIVA L'ARTE!

nostro meglio". Nessuno dice niente di *Roland Rat...* Perché il gruppo della DENTON allora non fonda la sua propria etichetta in modo che non si verificano casi come quello di *Transformers*? Ally scuote la testa... "Non sappiamo niente di marketing" dice John. È solo una questione di soldi: "C'è anche un problema di liquidità: non prenderemmo un soldo per sei mesi e nel frattempo dobbiamo pagare le persone che lavorano. Forse in futuro potremo fare qualcosa del genere, magari con un gioco finanziato da un'altra società. Non conosciamo tutti i trucchi e gli ingranaggi del mestiere: siamo un po' ingenui". Ma ci può essere spazio per il compromesso, come spiega Ally: "Non avremmo problemi a fare un accordo di pubblicazione con qualcuno: noi potremmo mettere il lavoro di sviluppo del software, qualcun altro l'abilità commerciale e poi divideremmo i profitti a metà. Ma penso che dovremmo ingrandirci... e piccolo è bello!".

VOLO SOLITARIO

Se "piccolo è bello" allora John Gibson, programmatore di *Gift to the Gods*, *Cosmic Wartoad* e *Frankie*, ha fatto di meglio. Dopo essersene andato dalla DENTON ha perseguito una carriera solista, lavorando per la OCEAN. "Ora faccio soprattutto giochi su licenza" rivela "Mi piacerebbe fare dei programmi originali ma la OCEAN non crede molto ai giochi originali: vendere giochi su licenza è una garanzia. Se vuoi fare un gioco ori-



John Gibson

ginale deve essere molto convincente. Non amo molto fare le conversioni di giochi da bar — quasi sempre sono pallide imitazioni dell'originale — difficilmente ne vedo lo scopo".

Ha appena terminato *Galvan*: perché fa le conversioni se non ne vede lo scopo?

"Quando iniziai, cinque anni fa, lo facevo perché mi piaceva. Ora penso più ai soldi che all'arte. Bada però, questo non mi impedisce di lavorare per meno soldi se il lavoro mi entusiasma". È stata una buona mossa andarsene dalla DENTON? "Oh sì, mi sono liberato della responsabilità di badare ad altre persone, se qualcosa va storto so che è colpa mia. È un lavoro un po' solitario, soprattutto quando lavoro da solo nel mio appartamento per un paio di giorni, ma vado spesso alla DENTON o alla CANVAS per trovare un po' di compagnia. Credo che sia questo che mi manca. Quando la DENTON iniziò era una società molto unita. Ero uno dei suoi soci fondatori e un direttore. Era meraviglioso quando abbiamo iniziato e avevamo un sacco di idee su come diventare una software house; eravamo noi contro il resto del mondo. Ma dopo un po' sia Steve che io ci disilludemmo, in ufficio c'era troppa confusione e troppe riunioni, l'unica cosa che volevo fare era programmare e sentivo che iniziavano a pesarmi le difficoltà di gestire una società. Volevo più soldi e quindi, quando David Ward della OCEAN, che mi aveva già contattato varie volte, mi fece un'offerta che non potevo rifiutare me ne andai". Quindi sembra che i soldi, o meglio la loro mancanza, siano stati la causa della scissione della DENTON. È stato così anche per quel che riguarda il resto dell'equipaggio originario? Era tempo di andare otto miglia più a nord sulla strada di Southport per far visita alla CANVAS, un vero rifugio per gli altri tre programmatori originari della DENTON...

AGGIUNGERE COLORI ALLA TELA

Situata sopra un grosso supermercato il cui parcheggio sembra essere il covo di una parte consistente delle figure del crimine di Liverpool, la CANVAS è una nuova società fondata da Steve Cain e da un ex programmatore della ARGUS PRESS SOFTWARE, Roy Gibson. Recentemente hanno assunto "Kenny" Everitt per realizzare la versione Atari ST di *Star Trek* (per la Beyond) e Karen Davies fa regolari collaborazioni. Steve spiega le ragioni finanziarie che furono alla base dello scioglimento della DENTON: "Il problema con la DENTON era che non riuscivamo, personalmente, a guadagnare abbastanza. Ripensando al periodo dello scioglimento, credo che non avessimo altra scelta. La DENTON costava troppo: era un lusso. Ora sono molto più contento. L'idea originaria era di ridar fiato alla società ma poi l'abbiamo ceduta e ora sembra andare molto bene. Abbiamo fatto dei buoni prodotti, a cui sono orgoglioso di aver partecipato e anche ora stanno facendo delle bellissime cose. Alcuni dei ragazzi che ora lavorano lì sono bravissimi: Collin Parrott è un genio. Ma non me la sentivo più di lavorare con loro".

Kenny esprime la sua opinione: "Alla DENTON facevamo tot soldi: ora lavoriamo per noi stessi e guadagniamo tre volte tanto. La teoria della DENTON era di prendere molti altri programmatori dal cui lavoro avremmo guadagnato. Assumendoli avremmo guadagnato così tanto che avremmo potuto pagare le spese generali della società, pagare loro stessi e ci sarebbe rimasto ancora qualcosa per noi. Ma in pratica li sovvenzionavamo. Anche se ora non siamo molto conosciuti al grande pubblico, le persone che contano sanno chi siamo. Fino a che gli editori mi conoscono non mi importa niente del pubblico".

Karen Davies sembra piuttosto turbata e esclama: "Non è molto carino dire così...".

Per niente pentito Kenny continua. "Sì, ma non sarà mai come l'industria dello spettacolo. Jeff Minter è l'unica eccezione ma quante persone hanno comprato *Colourspace*? Non importa che programma scrivi ma che genere di licenza hai. Guarda *Bounces*: la caduta del giocatore è realizzata con otto quadri di animazione, ma nessuno l'ha notato, a nessuno interessa un'animazione senza sfarfallii. E questo è seccante!".

Ritornando agli scopi della CANVAS, Roy spiega gli obiettivi della società: "Noi siamo un'agenzia di programmi commerciali: non vogliamo fare le nostre cose, non nell'immediato futuro perlomeno. Facciamo conversioni per conto terzi, produciamo in serie, può essere che l'anno prossimo avremo abbastanza soldi in banca per tentare di fare qualcosa di originale. Ma per ora crediamo che le conversioni dei coin-op siano la migliore cosa da fare: i nostri artisti possono iniziare a lavorare immediatamente e tutti sanno esattamente che cosa ci si aspetta da loro. Per ora non abbiamo la reputazione che ha la DENTON. Abbiamo



ROY GIBSON: "I giochi su licenza mi annoiano..."



STEVE CAIN: "la DENTON costava troppo: era un lusso..."



Tutti quelli che si trovavano al momento negli uffici della CANVAS si affollano intorno al demo di *Star Trek* fatto da Kenny per l'Atari ST

contatti con società tipo la BRITISH TELECOM che ci ha commissionato lavori come *Star Trek*: per noi, ora, questa è una pietra miliare. L'anonimità non è cosa di cui ci preoccupiamo molto, non quest'anno. Perché dovremmo mettere il nome CANVAS su una conversione su licenza? Uscirà col nostro nome un programma originale al quale stiamo attualmente lavorando: *Wizard War*. Potremmo anche editarlo noi stessi, non sappiamo... dobbiamo vedere come vanno le cose".

Kenny Everitt acconsente: "È come i primi lavori della DENTON che uscirono con pochissimo credito. Ogni cliente pensava che fossero prodotti da David Ward". Gli è piaciuto *Frankie*? Steve risponde: "È stato bello programmarlo ma i problemi nel farlo furono tremendi. Di fatto furono la causa dello scioglimento della DENTON. *Frankie* era veramente origi-

nale, diverso...". Kenny aggiunge: "Non sto elogiando *Frankie* in modo particolare, dico però che non c'è niente che gli somigli. Il problema nel fare le cose per conto proprio è che tutto dipende dal gusto personale. Credo che *Bounces* sia il miglior gioco che abbia fatto: il modo in cui era congegnata l'azione di gioco era molto superiore a *Frankie* o a qualunque altro titolo del momento. Come gioco per due giocatori era eccellente ma commercialmente fu un fiasco. La versione per Spectrum era una schifezza: la differenza stava in tre mesi di test di gioco".

Steve continua il racconto dei retroscena della DENTON. "Per *Transformers* abbiamo avuto dei problemi con la OCEAN che alla fine siamo riusciti a superare: eravamo tutti sotto pressione. L'ho disegnato io e quindi me ne assumo tutte le responsabilità: è stato il peggior gioco che la DENTON abbia mai fatto ed è stato quello che ha venduto di più. Questo la dice lunga sull'industria dei computer, vero?".

Roy continua sul tema dei

giochi su licenza. "I giochi su licenza mi annoiano. Perdiamo in modo direttamente proporzionale all'entità della licenza, soprattutto se lavori a percentuale gli editori ti fregano. Ci dicono 'abbiamo una licenza eccezionale, 100.000 copie garantite: quindi vi do una percentuale più bassa perché non ne avete bisogno'. Se gli chiedi una somma forfettaria loro dicono che non gli sono rimasti abbastanza soldi perché la licenza è costata troppo. La cosa più importante per loro è pagare la licenza e poi si preoccupano della programmazione: come fanno quindi i giochi a essere belli?". Steve non è completamente d'accordo... "Credo che l'unico gioco su licenza bello che abbia visto ultimamente sia *Cobra*. La grafica è dannatamente bella ma il gioco non ha molto a che vedere con il film. Un altro era *Frankie*: ci abbiamo pensato molto. L'industria del software potrebbe creare dei personaggi eccellenti e venderne i diritti per film o televisione ma guarda invece cosa succede: va a finire che dobbiamo realizzare un gioco su una stupida serie televisiva

americana. È alla rovescia. Le licenze stornano dall'industria dei soldi che invece dovrebbero restare al suo interno. Mi piacerebbe abbandonare i giochi e indirizzarmi verso l'industria cinematografica utilizzando il video e i computer. Questo è ciò che vorrei fare", Possiamo a questo punto tirare un po' le somme del discorso. I soldi hanno giocato una parte importante nello scioglimento della DENTON. I programmatori che si unirono per formare la DENTON continuano a lavorare nell'industria dei computer e, per il futuro, possiamo aspettarci prodotti interessanti. Sono solo le motivazioni che stanno dietro allo sforzo di programmare che sono cambiate: in alcuni casi radicalmente. Ma lo scioglimento fu amichevole: sia alla DENTON che alla CANVAS mi è stata difficile declinare l'invito per una mega festa in programma per quella sera e alla quale andavano tutti i membri dell'equipaggio originario della DENTON DESIGNS. Purtroppo ho dovuto porgere le mie scuse e partire. Un vero peccato, tutti hanno detto che è stata una festa stupenda...

E ANCORA DELLE CONVERSIONI DA COIN-OP...

La US Gold ha recentemente firmato un contratto di licenza con l'Atari, beccandosi due giochi da sala di successo della System One, **Road Runner** e **Indiana Jones**. Il primo è un gioco basato sulla serie televisiva e ha una grafica stupenda e un certo senso dell'umorismo. Il secondo vi mette negli stivali del più grande eroe del cinema contemporaneo!! Ci sono voci su una nuova simulazione sommersibile della Epyx sui passi di **Destroyer**. Ambientata nella Seconda Guerra Mondiale, vi permette di scegliere tra l'essere il capitano di un sommergibile americano o di uno tedesco. Altre notizie quando ne avremo.

SEMPRE PIU' IN BASSO

I prezzi dei videogiochi sono tra i pochi a diminuire con l'aumento dell'inflazione, e così dal 15 febbraio il listino della Mastertronic e della Lago subirà un abbassamento generalizzato. In sostanza, i giochi economici della Mastertronic o tipo **Firebird Silver** andranno dalle 6.600 lire abituali a 5.000. Le produzioni delle fasce intermedie (M.A.D., Americana) passano da 9.900 lire a 7.500. I megagiochi, quelli per intenderci da 19.900 lire, passano a 18.000 lire su cassetta e a 25.000 su disco. L'annuncio ha creato grande euforia nella redazione di Zzap! e speriamo anche tra i nostri lettori!

DELLE CONVERSIONI DA COIN-OP

Sette di sera, giovedì. Un telefono lontano squilla nelle stanze deserte della redazione di Zzap!. È una chiamata transatlantica del boss dell'Activision/Electric Dreams, Rod Cousins che ci racconta le ultime novità sulle conversioni da coin op...

Con la licenza Atari c'è **Tempest**, un vecchio spara e fuggi a 3D, forse poco considerato qui in Italia, ma senza dubbio tra i grandi classici di tutti i tempi, e **Super Sprint III**, una gara di corsa per tre giocatori su un unico schermo. Dalla scuderia della Sega (Space Harrier) arrivano tre titoli nuovi di zecca: **Enduro Racer** è una eccitante gara di motocross con prospettiva in prima persona considerata come il seguito di **Hang On**. **Wonder Boy**, si trova nel profondo della giungla e deve superare ogni tipo di ostacoli mentre percorre un paesaggio a scorrimento verticale. Invece **Quartet**, uno "spara e fuggi" da uno a quattro giocatori, si svolge nelle profondità dello spazio in un turbinio di schermi.

Rampage, il gioco di mostri combattenti della Bally, sarà disponibile per C64 dalla Activision. Potete giocare anche in tre comandando tre mostri (uno a testa) che si divertono a fracassare grattacieli, carri armati, elicotteri... e altri mostri.

Nuovo dalla Data East è **Fire Trap**, nel quale dovete fuggire da un palazzo che va a fuoco.

Ci sono poi sei nuovi titoli con licenza Nichibutsu (Mag Max, Terra Cresta), di cui però non si conoscono i nomi. Ma Mr Cousins ci ha dato informazioni anche

sugli altri progetti della Activision.

La Gamestar sta lavorando ad una versione rinnovata di **On Field Football**. A quanto pare hanno riscritto il corpo centrale del programma e l'hanno trasformato in una simulazione con vista dall'elmetto!! Forse l'avremo nel prossimo numero...

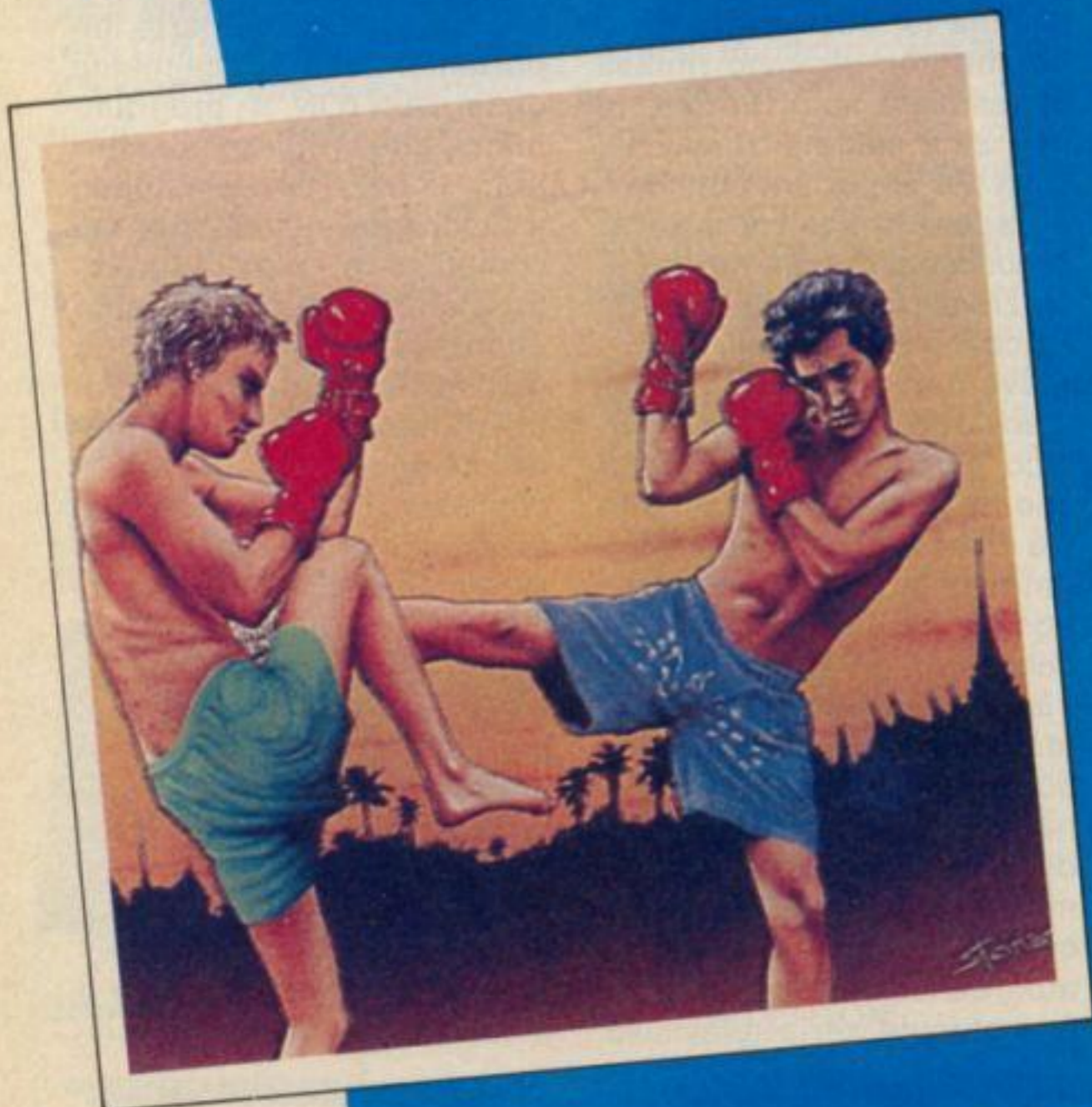
Alien part II è un'altro gioco tratto dal film, per ora è una produzione dell'Activision US, scritta per il mercato americano. È un gioco in 3D apparentemente diverso da quello dell'Electric Dreams. Sarà disponibile tra un paio di mesi, dopo una traversata dell'Atlantico...

Buone nuove per gli amanti della fantascienza: **Star Raiders II** è in via di completamento. È uno spara e fuggi, figlio dell'ormai preistorico (1979) **Star Raiders**.

Voci incontrollate provenienti dall'Activision US parlano di un nuovo gioco di David Crane in sviluppo. Non ci sono né titolo, né dettagli, ma vi assicuriamo che appena ne sapremo qualcosa ve lo faremo sapere.

C'è anche qualcosa di nuovo per gli sconvolti degli adventure. Preparatevi a sconvolgervi ancora di più! Dall'Activision sta arrivando **Portal**, un gioco su tre dischi che ha richiesto due anni di lavoro. Il Mago è già in fibrillazione e ha cercato, senza risultato di materializzarsi nelle segrete dell'Activision per vederlo in anteprima!

Per finire: Nik Pelling ha completato **Dandy** per l'Electric Dreams e anche il suo spara e fuggi a scorrimento verticale, **Firetrack** è pronto per essere recensito. L'Activision distribuirà **Last Ninja** e **Bangkok Knight** due picchiaduro orientali della System 3, appena saranno finiti...



E DALLA OCEAN...

L'ultima conversione della nuova serie "Arcade Classics" della Imagine è **Mario's Brothers**, il mai dimenticato successo della Nintendo. C'era una vecchia versione dell'atari su cartuccia, ma la Ocean ha deciso di farne una propria "identica" all'originale. Si dice che ci siano altri bocconcini marcati Nintendo in preparazione, ma per il momento non ci sono dettagli degni di nota.

PROSSIMAMENTE...

Il prossimo mese leggerete la recensione di **Blood'n'-Guts** dell'American Action, una specie di decathlon per uno o due giocatori con una differenza: l'azione si svolge nel 900 d.C. e le specialità sono del tipo Lancio del gatto, Tracannamento di birra, Tiro all'uomo (in cui dovete colpire il vostro "bersaglio a pietrate") o il più noto Lancio dell'Ascia. Un altro gioco di prossima recensione è **Nosferatu, il Vampiro**, un arcade adventure in 3D della Piranha in cui controllate tre personaggi: Jonathan Harker,

Lucy Harker o Van Helsing, e dovete uccidere a "piolate" il malefico vampiro.

Future Knight della Gremlin, un arcade adventure con sparatorie e **Knucklebusters** della Melbourne House dovrebbero far parte del lotto di Marzo.

Una notizia dell'ultima ora riguarda **Bomb Jack II** che pensavamo di presentarvi in questo numero, ha subito una serie di modifiche per quanto riguarda la grafica e quindi dovremo attendere l'arrivo della nuova versione dall'Elite.

SEI INTERI E QUATTRO RIDOTTI

La Gremlin Graphics ha annunciato l'imminente realizzazione di quattro nuovi titoli che dovrebbero collocarsi nella fascia dei giochi semi-economici (L. 7.500/9.900). Il primo **West Bank**, è basato su un vecchio gioco da bar già convertito per Spectrum ed ora disponibile per C 64. Poi ci sono **Pentacle**, un arcade adventure in 3D annunciato da tempo, una spara e fuggi intitolato **Zyron** (programmato dalla Kingsoft) e una confezione doppia contenente **Snooker** e **Pool**. Sono in preparazione anche 4 seguiti di giochi di successo: **Thing on a Sprint II**, che è in preparazione, mentre già pronto sarebbe l'ultima avventura di Monty, **Auf Wiedersein Monty**. I fanatici di **Bounder** potranno ballonzolare con rinnovato vigore in **Bounder II** e i monellacci potranno fare nuovi disastri con **Jack The Nipper II**. Entrambi i giochi dovrebbero essere immessi tra poco sul mercato. Novità anche per gli amanti dei picchiaturo con **Samurai Trilogy**, tipico gioco d'ambientazione orientale con cattivi veramente cattivi. Per finire la Gremlin sta per realizzare un arcade in tre parti a caricamento singolo intitolato **Convoy Raider**. Al comando di una nave armata di tutto punto avrete la responsabilità della scorta di un convoglio navale e dovrete abbattere aerei, affondare navi e sprofondare sottomarini. Attendete con fiducia...





PARADE

1. (1) GHOST'N'GOBLINS
ELITE

ZZAP! PAGELLA 94%

2. (2) GREEN BERET
IMAGINE

ZZAP! PAGELLA 93%

3. (16) PAPERBOY
ELITE

ZZAP! PAGELLA 84%

4. (25) THE SACRED
ARMOUR OF ANTIRIAD

PALACE SOFTWARE

ZZAP! PAGELLA 93%

5. (18) FIST II

MELBOURNE HOUSE

ZZAP! PAGELLA 39%

6. (-) SANXION

THALAMUS

ZZAP! PAGELLA 97%

7. (7) LEADERBOARD

US GOLD

ZZAP! PAGELLA 97%

8. (5) SUPER CYCLE

EPYX

ZZAP! PAGELLA 95%

9. (9) URIDIUM

HEWSON

ZZAP! PAGELLA 94%

10. (-) FAIRLIGHT

EDGE

ZZAP! PAGELLA 90%

11. (4) WORLD GAMES

EPYX

ZZAP! PAGELLA 98%

12. (6) INTERNATIONAL
KARATE

SYSTEM 3

ZZAP! PAGELLA 91%

13. (12) COMMANDO

ELITE

ZZAP! PAGELLA 77%

14. (20) SILENT SERVICE

MICROPROSE

ZZAP! PAGELLA 88%

15. (-) COBRA

OCEAN

ZZAP! PAGELLA 93%

16. (5) WINTER GAMES

US GOLD/EPYX

ZZAP! PAGELLA 94%

17. (30) PARALLAX

OCEAN

ZZAP! PAGELLA 93%

18. (8) CAULDRON II

PALACE SOFTWARE

ZZAP! PAGELLA 94%

19. (28) BATMAN

OCEAN

ZZAP! PAGELLA 91%

20. (23) IRIDIS ALPHA

HEWSON

ZZAP! PAGELLA 95%

21. (-) PING PONG

IMAGINE

ZZAP! PAGELLA 60%

22. (27) 1942

ELITE

ZZAP! PAGELLA 81%

23. (22) ASTERIX AND
THE MAGIC CAULDRON

MELBOURNE HOUSE

ZZAP! PAGELLA 60%

24. (-) TRAILBLAZER

GREMLIN GRAPHICS

ZZAP! PAGELLA 93%

25. (-) JUDGE DREDD

MELBOURNE HOUSE

ZZAP! PAGELLA 71%

26. (-) SPACE HARRIER

ELITE

ZZAP! PAGELLA 45%

27. (13) WAY OF
EXPLODING FIST

MELBOURNE HOUSE

ZZAP! PAGELLA 93%

28. (21) TWO ON TWO

ACTIVISION

ZZAP! PAGELLA 73%

29. (10) TAU CETI

CRL

ZZAP! PAGELLA 93%

30. (19) SUMMER GAMES II

EPYX

ZZAP! PAGELLA 97%

ZZAP! PARADE

Nome

Cognome

Indirizzo

.....

.....

I miei giochi preferiti:

1

2

3

4

5

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano

Konix
SPEEDKING

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

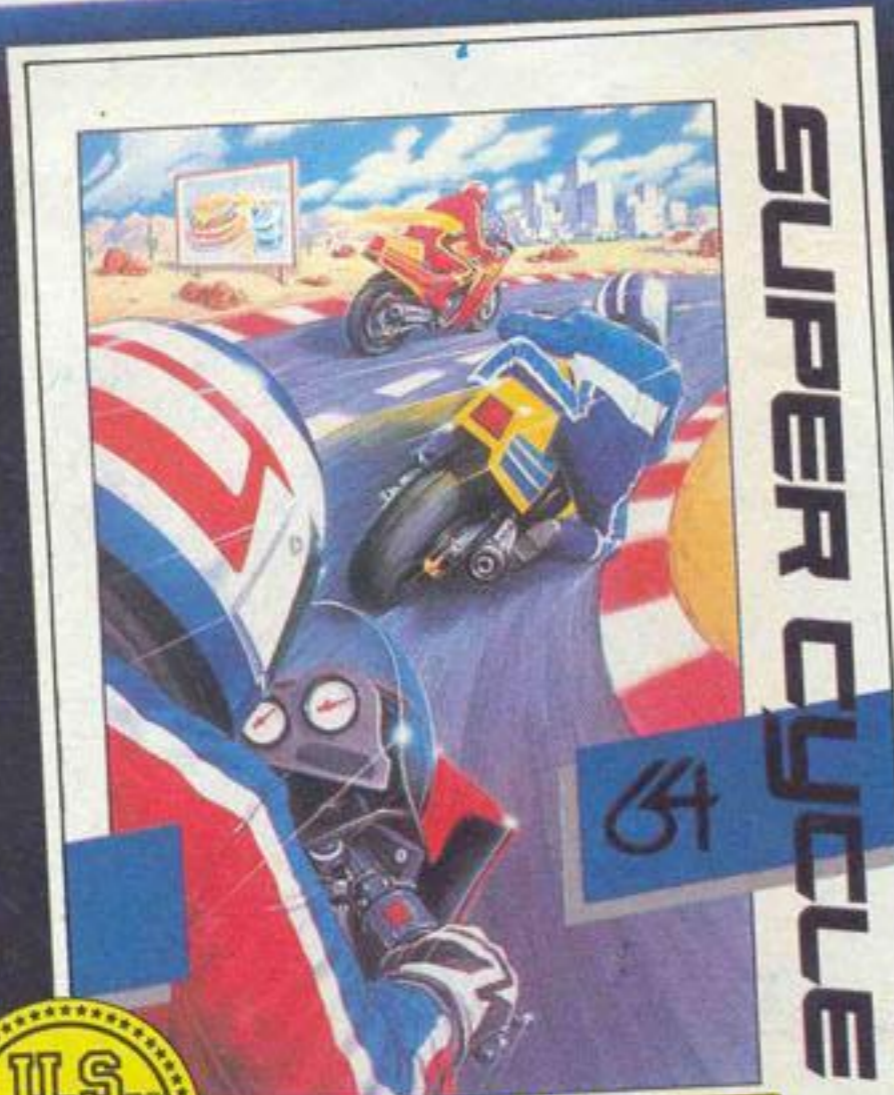
- design rivoluzionario,
si adatta perfettamente alla tua mano
- dotato di micro-switch
svizzeri
- sopporta fino a 10
milioni di sollecitazioni



Novità

U.S. GOLD

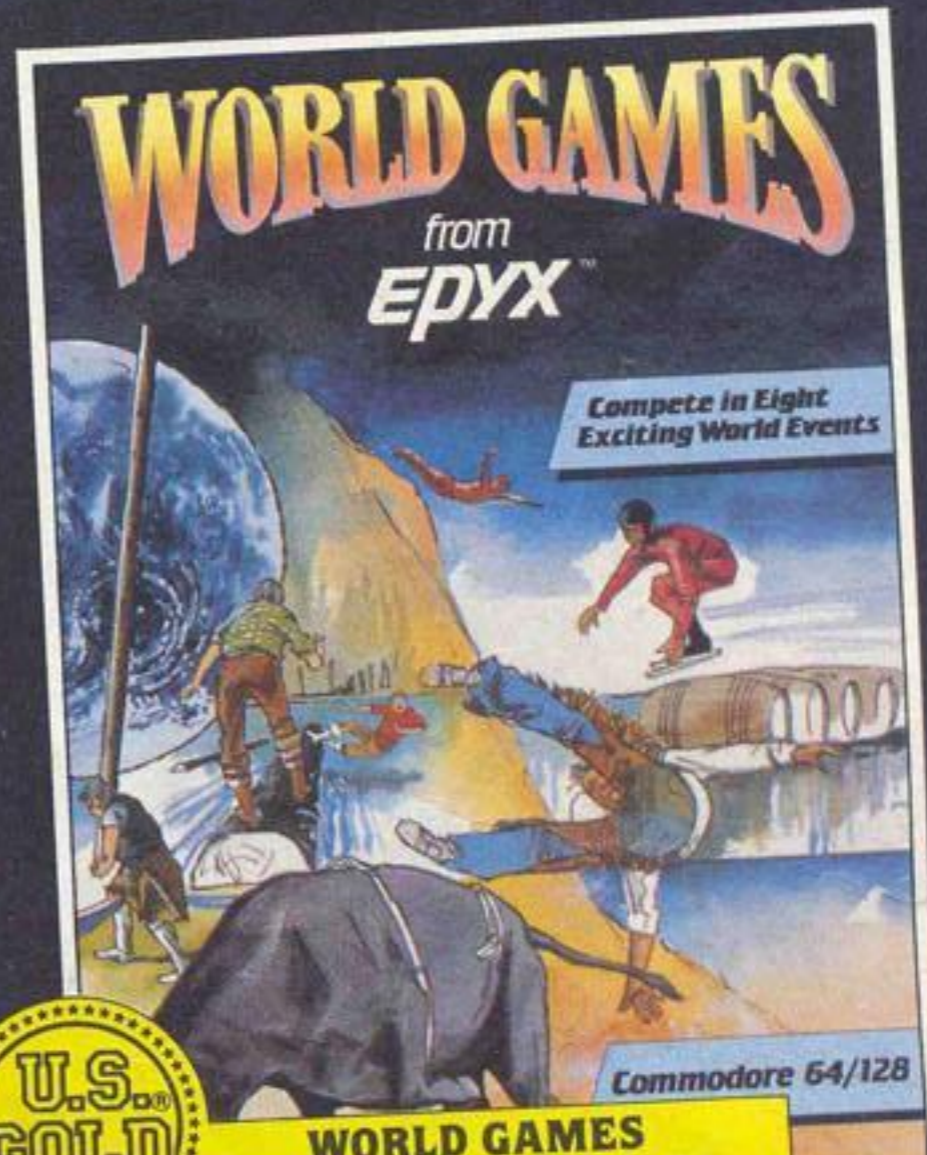
la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa



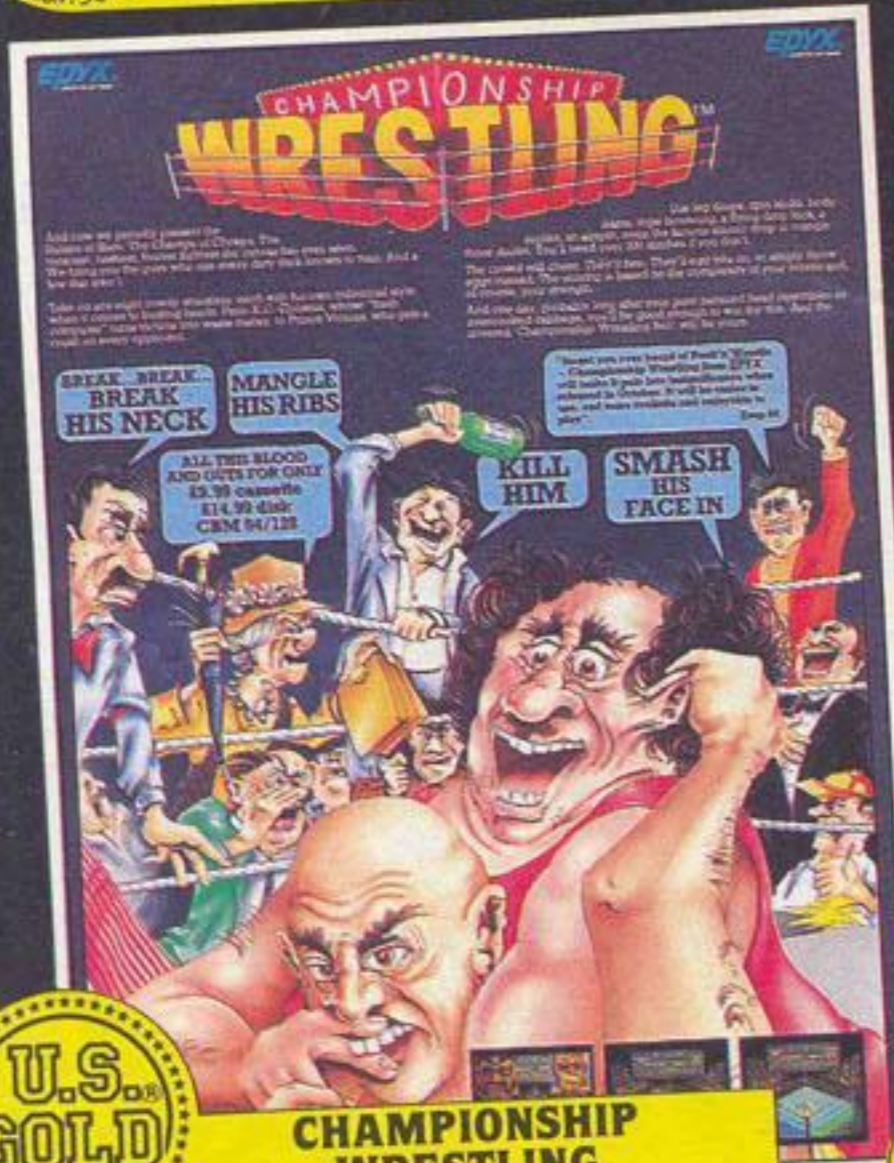
SUPER CYCLE



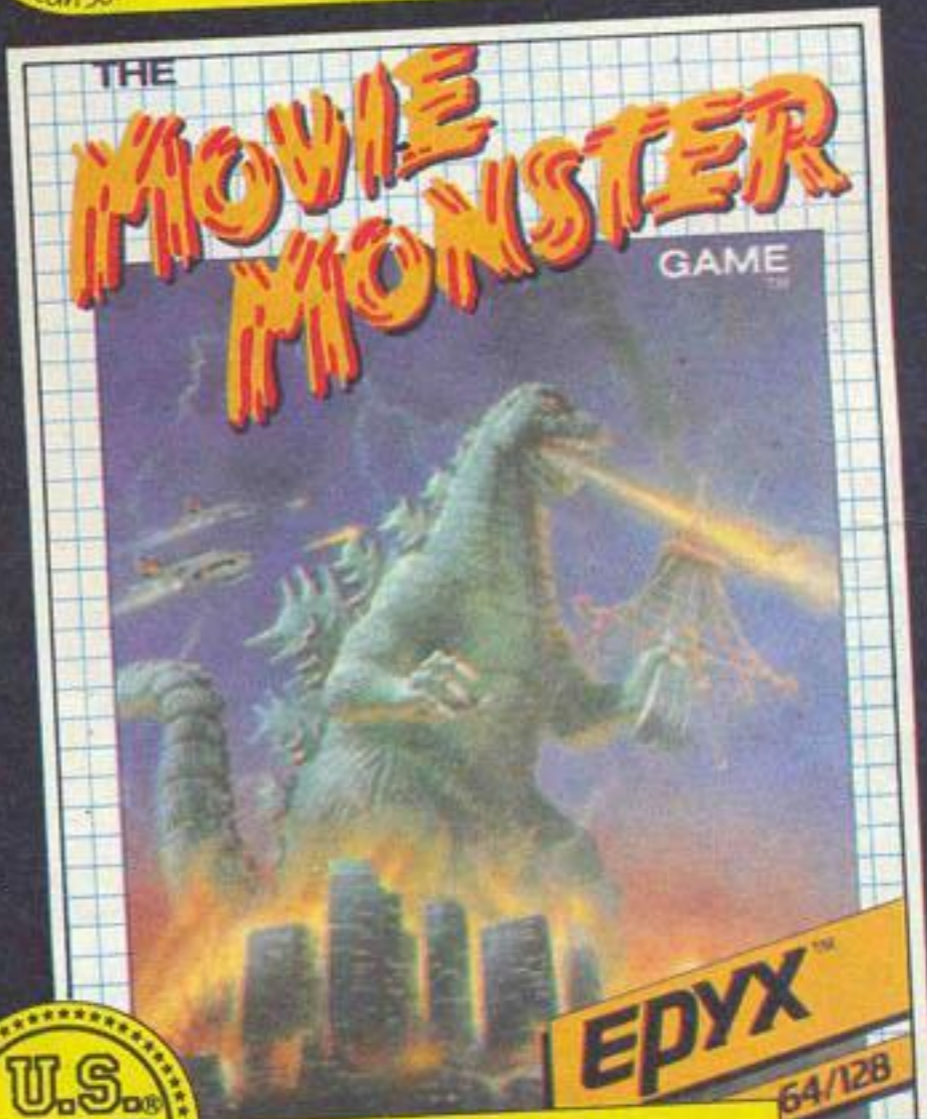
SUPER CYCLE
C-64 / Spectrum / Amstrad / MSX



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



CHAMPIONSHIP WRESTLING
C-64 / Atari ST

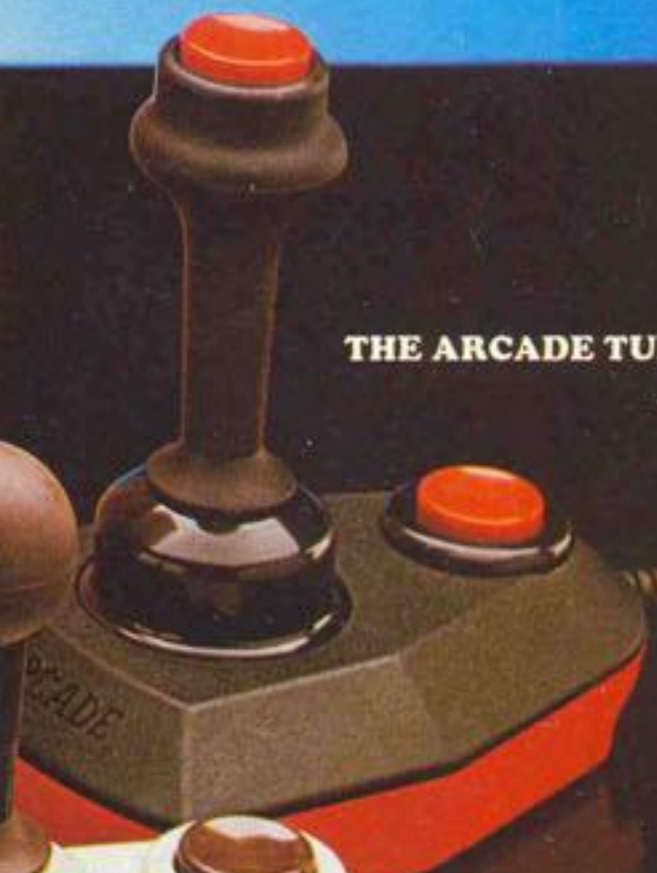
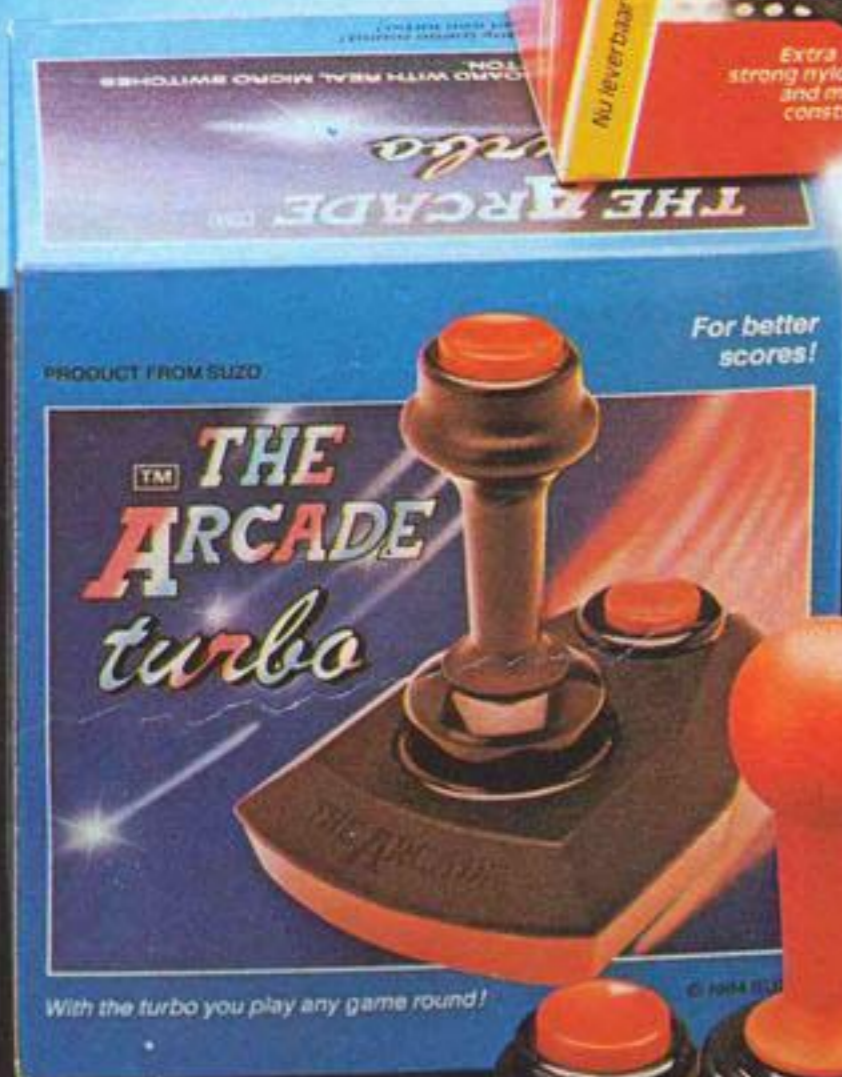


MOVIE MONSTER
C-64

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

Riassunto:

In circostanze normali è divertente farsi portare dalle correnti termiche. Ma se le correnti sono troppo violente e state sorvolando un canion alieno, profondo 20 chilometri, c'è poco da divertirsi. La frase che viene in mente è "Volare, oh, oh"...

THE TERMINAL MAN

QUELLO CHE VENIVA IN MENTE A MANDRELL ERA BEN PIU' CONCRETO...

CROSS!
MALEDIZIONE
FAMMI SCENDERE
DI QUI O
VOMITO!

ASPETTA MANDRELL:
PIU' ANDIAMO
IN ALTO MENO DOVRETE
CAMMINARE QUANDO
ATTERREMO

E POI...

E' DIVERTENTE

DIVERTENTE?
CHI HA UN COMPUTER
AL POSTO DEL CERVELLO
NON SI DIVERTE!

CERTE
PERSONE NON
SONO MAI
CONTENTE

NON TI LAMENTAVI
CHE ERA TROPPO CALCOLATORE!

CROSS ERA UNO STRANO MISCUGLIO DI ELEMENTI UMANI, ANDROIDI E VIRALI CHE SI ERANO FUSI TRA LORO DURANTE UN INCIDENTE AEREO. L'ANDROIDE ERA IL COMPUTER DI BORDO DI UN AEREO DI LINEA: ATTERREARE CON IL TRABICCOLO A VELA FU QUINDI FACILE...

L'OBIETTIVO SUCCESSIVO ERA PIU' DIFFICILE: CROSS DOVEVA TROVARE LE CELLULE DI CARBURANTE DI UNA STRONAVE IN CAMBIO DELLA VITA DEI PASSEGGERI PRIGIONIERI...

PRENDETE DAL VELIVOLO QUALUNQUE COSA POSSA SERVIRE COME ARMA POI MUOVIAMOCI: LA FONTE DELLE RADIAZIONI NON E' LONTANA...

OOOH!

TOTRA' ESSERE PIU' UMANO, DI CERTO NON E' MENO DETERMINATO!



E' STRANO QUI!
TUTTA LA ZONA E'
RADIOATTIVA MA QUESTA
VALLE E'
RIGOGLIOSA...

NON C'E'
NESSUNO, SOLO
QUALCHE ANIMALE

GUARDA!
VICINO AL
CONIGLIO:

QUALCOSA...

...SI MUOVE!



MENTRE GUARDAVANO INCRE-
DULI GIO' CHE STAVA SUCCE-
DENDO...



MA QUANDO CROSS E JIN
KIMAS CERCARONO DI AIUTAR
LO...

NOOOO!

AUUUU!



CHE
DIAVOLO E'
STATO?! DOVE
SIAMO?!

E' TUNNEL
POCO PROFONDO.
JIN, CI SEI?

S-SI CROSS.
PRESTO II USA GLI
INFRAROSSI! SI STA
AVVICINANDO
QUALCOSA!



CROSS POTEVA SINTONIZZARE
IL SUO SGUARDO SU VARIE
LUNGHEZZE D'ONDA. GLI IN-
FRAROSSI SEGNALE ARONO
CALORE UMANO. POTEVA VE-
DERE NELL'OSCURITA' PIU' TOTALE...

E' UN
UMANOIDE. VENITE VER-
SO DI ME E COPRITEVI
GLI OCCHI



STATEMI VICINO E DATEMI LA MANO. CHIUDETE GLI OCCHI O VI BRUCERO' IL NERVO OTTICO...



NON MOLLATE. MUOVETEVI. USCIREMO DA DOVE SIAMO VENUTI!



PRESTO!



COME HAI FATTO? ANZI CHE COSA HAI FATTO?

SI CHIAMA BIOLUMINESCENZA. ANCHE LE MEDUSE DI TERRA HANNO CELLULE CHE EMANANO LUCE PER ATTRARRE LE PREDE



QUELLE CREATURE VEDONO GLI INFRAROSSI QUINDI HO MODIFICATO LE MIE CELLULE VIRALI PER EMANARE DEGLI INFRAROSSI ABBASTA INTENSIVI DA ACCECCARLI.

PERCHE' NON UCCIDERLI, GIA CHE C'ERI? CONTINUERANNO A IMPEDIRCI DI PROSEGUIRE...



MALEDIZIONE MANDRELL. NON TI HO TIRATO FUORI DAL BUCO? NON AVEVO ENERGIA DI SCORTA, QUELLA CHE AVEVO MI E' BASTATA APPENA PER INTENSIFICARE LA LUCE...



A PARTE QUESTO, ESISTE ANCHE UNA COSA CHIAMATA UMANITA'

NON DOBBIAMO UCCIDERE TUTTO CIO' CHE CI OSTACOLA

OH! DELLA SERIE COME-ESSERE-GENTILI-COMI-MUTANTI VERO? VUOLE DIRMII SIGNORINA COME USCIREMO DI QUI?



VI GUIDERO' IO

?!



CHI-
CHE COSA
-SEI?



STO ANDANDO
LA'. VOI AIUTATE ME
IO AIUTO VOI. E' UN
AFFARE



NO CROSS. NON CREDERGLI
E' LA COSA CHE CI SEGUI-
VA. HA UCCISO LA GENTE
DEL CANYON!

FORSE, MA
POSSIAMO USARLO. CONOSCO
ABBASTANZA GLI UOMINI
PER SAPERE CHE NON AVETE
BISOGNO DI AMARE QUALCO-
SA PER USARLA...



MOLTO BENE VIAGGE-
REMO INSIEME. ALLE
MIE CONDIZIONI...

UH
BENE!



SCUSA CROSS. QUESTA
VOLTA DECIDO IO. FORSE
TU STARAI DIVENTANDO
PIU' UMANO

E IO
MENO
UMANA...



MA
DEVE
MORIRE!



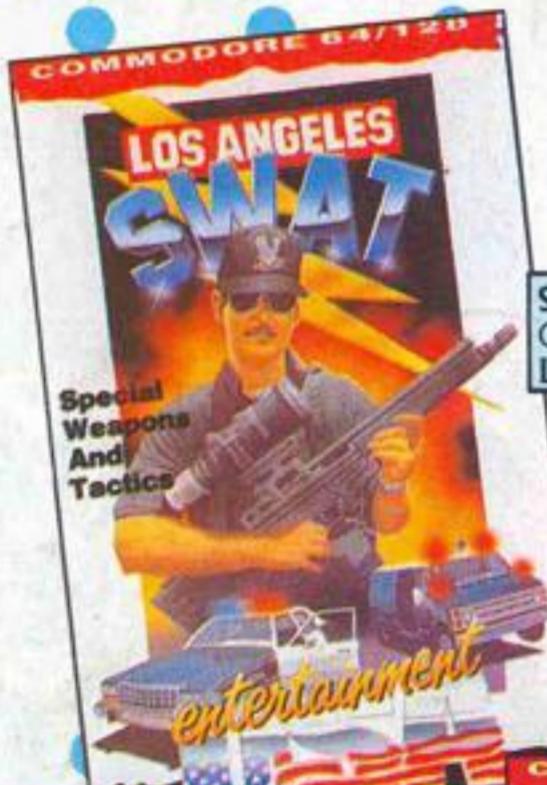
JIN!

Next: Graveyard of the Starships...

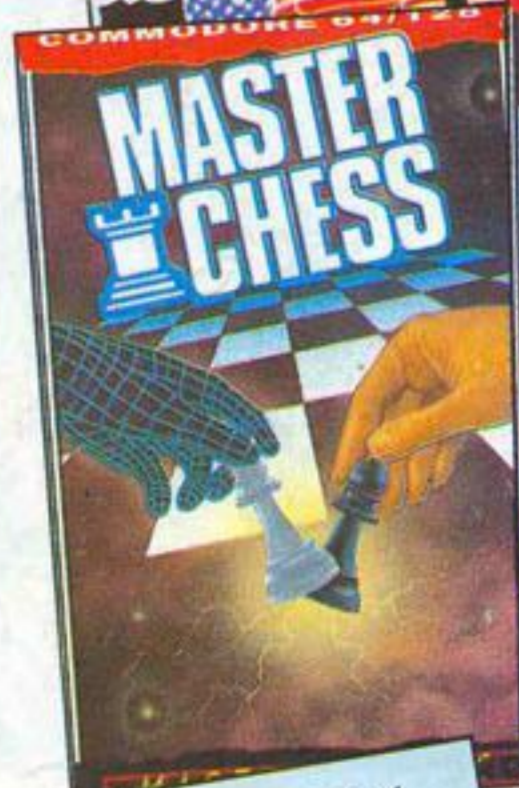
MASTER

HOT

**HAI VISTO
CHE PREZZI?**



S.W.A.T.
CBM 64/128, CBM 16
Lit. 7.500



CBM 64, CBM 16
Atari 800/130
Lit. 5.000



CBM 64
Lit. 7.500



Spectrum
MSX, Amstrad
CBM 64, Atari
Lit. 5.000



CBM 64/128
Atari 800/130
Spectrum, Amstrad
Lit. 7.500



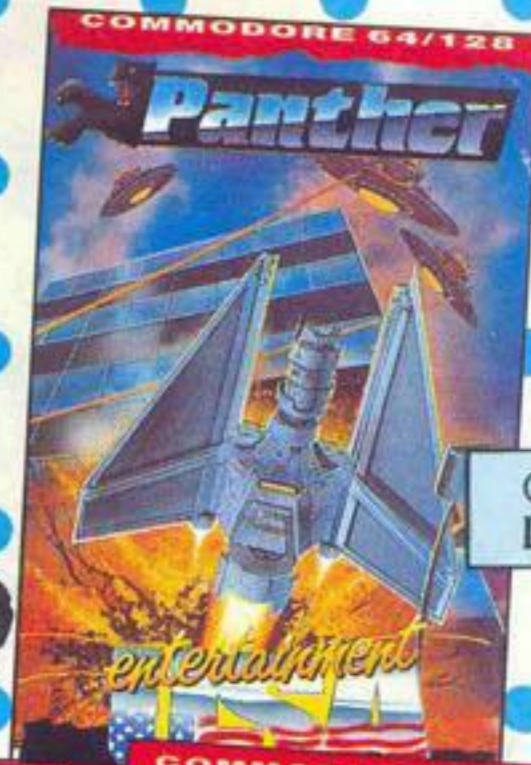
CBM 64/128
Spectrum
Amstrad, CBM 16
Lit. 5.000

TRONIC

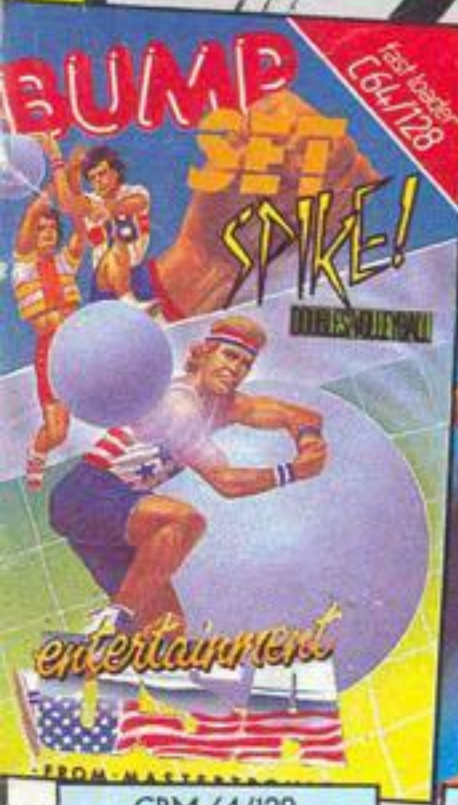
HIOTS



MASTERTRONIC Lit. 5.000
MAD Lit. 7.500



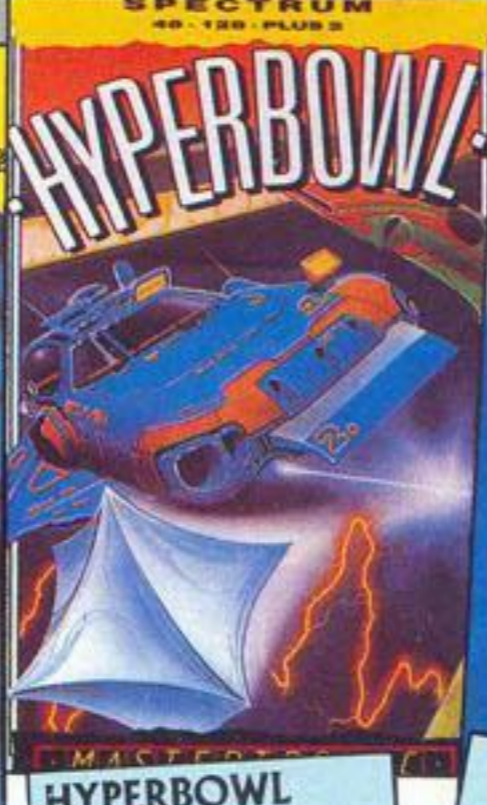
CBM 64/128
Lit. 5.000



CBM 64/128
Spectrum
Lit. 5.000



CBM 64
MSX, Spectrum,
Amstrad Lit. 5.000



HYPERBOWL
CBM 64/128
Spectrum, Amstrad
Lit. 5.000



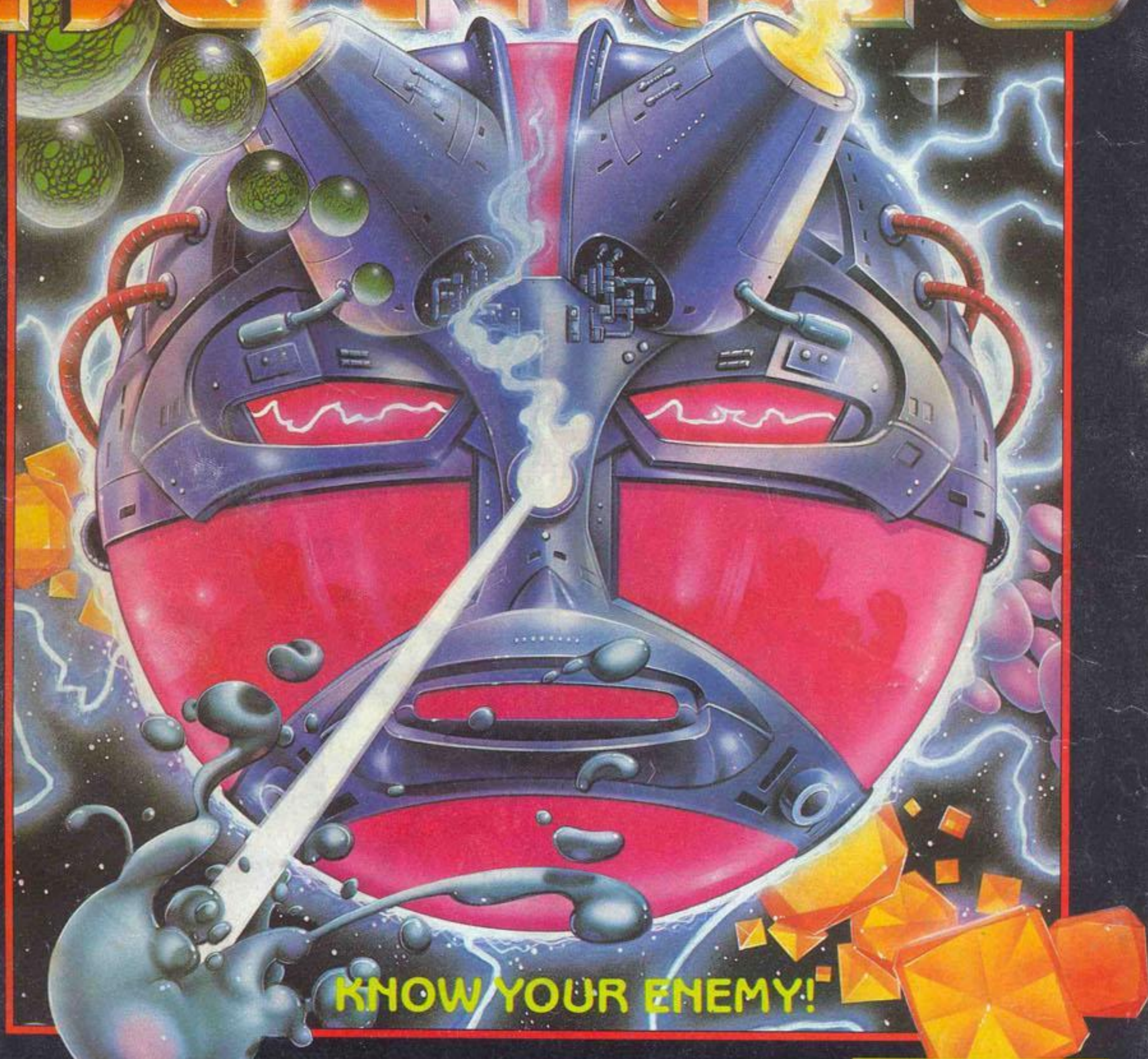
CBM 64/128
Atari 800/130
Amstrad, MSX, CBM 16
Lit. 5.000



BACK TO REALITY
CBM 64, Atari 130/800
Amstrad
Lit. 5.000

CREDETEMI... C'È SOLO UN MODO PER SCONFIGGERE I

MUTANTS



KNOW YOUR ENEMY!

Cominciai a combattere contro i Mutanti sapendo che non potevo perdere. Ero armato fino ai denti con missili, mine e ogni tipo di arma disponibile... Potevo persino scegliere dove combattere! Come potevo perdere? ...E come ho fatto a perdere? Non avevo mai visto nulla di simile in vita mia... Mi hanno attaccato in gregge, come mulinelli gassosi, in forma di mortali ragnatele e non era ancora finita. Ma ora so che c'è una forma nella quale un Mutante non riuscirà a sfuggire ad un mio piano ben congegnato. È solo l'inizio... ma devo costruire l'arma finale o non riuscirò mai a disfarmi di loro!



ocean

COMMODORE 64
Lit. 18.000

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

