

Anno II n° 11  
APRILE 1987  
L. 3.500

Edizione italiana  
della rivista inglese  
più venduta

# ZZAP!

PROVE  
E TEST  
DEI  
MIGLIORI

V  
I  
D  
E

G  
I  
O  
C  
H  
I

PER  
ATARI  
C. 64  
C. 16

## GUNSHIP

ARKANOID  
ZONE RANGER  
FIRETRACK  
ALIENS  
VOID RUNNER

COIN-OP SPECIAL

I videogiochi che vedrete presto nelle sale e nel vostro bar

DRAGON'S LAIR II

L'UNICA MAPPA IN 3D AL MONDO! SOLO ZZAP!  
VI DA' UNA DIMENSIONE IN PIU'!

MSX  
SPECTRUM

# Il Coin-Op a casa tua. I Co

Tutta l'azione dei fratelli più g

# SE

# WONDER BOY

'Wonderboy mi ricorda Super Mario Brothers... nulla può nadare storto con Wonderboy, abilità, tempismo... e tanto sano divertimento'.

'Vestito per uccidere con pannolino e casco, alla guida di un mono-pattino e armato di un'ascia di pietra, è nato Wonderboy - pronto a lottare contro i cattivi più cattivi, a saltare i burroni più profondi, a rischiare la vita ogni momento'.

Arcade Action  
Computer and Video Games



ARCADE SCREEN



ARCADE SCREEN



## JUMP INTO THE WORLD

- 🏁 'La più avvincente gara di enduro'
- 🏁 'I migliori sprite'
- 🏁 'Massima giocabilità'
- 🏁 'La migliore conversione da coin-op' Popular Computing Weekly
- 🏁 '... brillante' Arcade Action, Computer and Video Games
- 🏁 'Il tuo Megagioco per Sinclair'

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

# ENDURO

È un'esclusiva MASTERTRONIC s.a.s. - Via Ma  
Tutti

# Bin-Op fedeli agli originali.

grandi senza lasciarti al verde.

# GA<sup>®</sup>



OF ENDURO RACING

# QUARTET

La Colonia Spaziale "06" è stata attaccata dai pirati dello spazio. Per mettere fine a queste invasioni è stata chiamata una squadra molto speciale, si fanno chiamare "Quartet".

'... estremamente avvincente, tutto da giocare'.

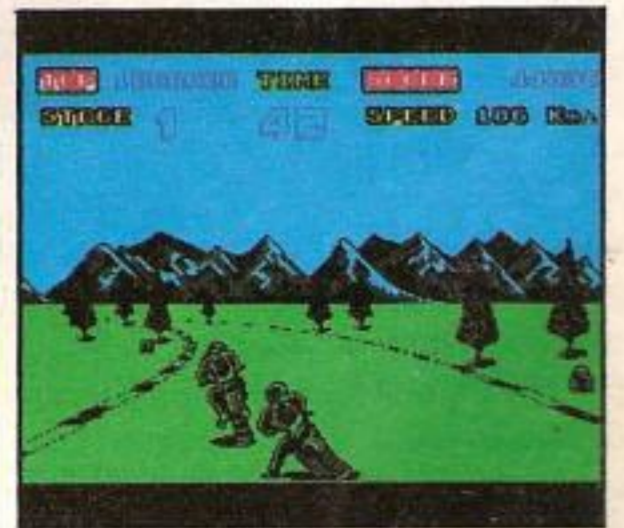
Arcade Action  
Computer and Video Games



ARCADE SCREENS



# DR RAGER<sup>TM</sup>



SPECTRUM SCREENS





# 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 Cestari e  
Dario Codognato

**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

**IL GIOCO CALDO (1) DI APRILE****GUNSHIP**

Una grandiosa simulazione elicotteristica, lungamente attesa, della Microprose. Dalle esercitazioni alle missioni in Estremo Oriente alla conquista di medaglie e riconoscimenti ufficiali ..... pag. 14

**I GIOCHI "TIEPIDI"****FIRETRACK**

Uno "spara e fuggi" veloce, frenetico ed estremamente giocabile. Un vero concentrato d'azione ..... pag. 34

**ARKANOID**

Il gioco da bar preferito dai redattori italiani di ZZAP! finalmente in redazione! Sono finite le soste per il caffè... ..... pag. 18

**ALIENS**

Non date scampo a quelle schifose creature che vogliono inseminare la bella Ripley! ..... pag. 36

**ZONE RANGER**

È una vera antichità da tutti i punti di vista, ma appena cominciate a giocare, diventa irresistibile ..... pag. 33

**VOID RUNNER**

L'accoppiata Jeff Minter/Mastertronic ha prodotto un furioso e coloratissimo "spara e fuggi" ad un prezzo incredibile ..... pag. 40

**COIN-OP SPECIAL****UNA GIORNATA IN RIVA AL MARE**

Con un sacco di monetine a Birmingham per l'esposizione delle macchine da bar... era tutto gratis!!! ..... pag. 60

**LA ZZAP! NOVELA****PROCREAZIONE MENTALE**

Andy Braybrook ha deciso il nome del suo prossimo gioco, mentre i suoi computer hanno fatto amicizia e chiaccherano amorevolmente ..... pag. 66

**STAZIONARI****PRIMA PAGINA**

..... pag. 7

**LA POSTA**

Dove è ora di mettere la testa a posto ..... pag. 10

**AVVENTURA**

Se fosse per il Mago dovrebbe uscire un gioco Infocom ogni mese. Ma purtroppo non è così... ..... pag. 45

**TOP SECRET**

Per la prima volta nella storia dei videogiochi una mappa in 3D!! Tutto per risplivere Dragon's Lair II e un bel po' di roba per tutti i gusti, ma per non tutti i computer ..... pag. 48

**NEWS**

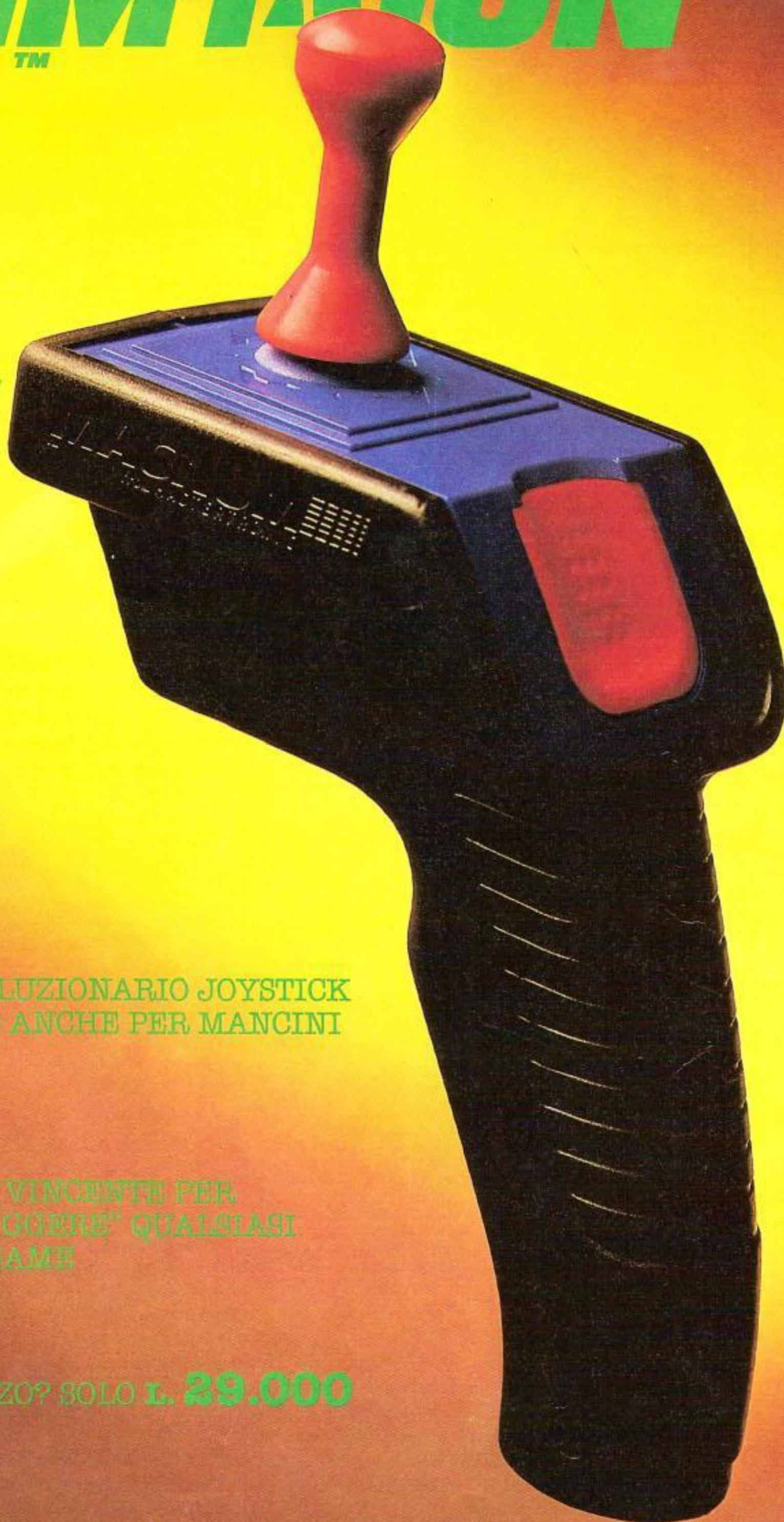
Il mercato langue e le notizie mancano ..... pag. 70

**FUMETTO**

È la penultima puntata!! ..... pag. 72

MASTERTRONIC PRESENTA:

# M1-GUN<sup>TM</sup>



IL RIVOLUZIONARIO JOYSTICK  
ADATTO ANCHE PER MANCINI

L'ARMA VINCENTE PER  
"SCONFIGGERE" QUALSIASI  
VIDEO GAME

IL PREZZO? SOLO L. **29.000**



## VOTI E PAGELLE

Una volta a scuola davano i voti. Quando si prendeva un sei si era più che contenti: dopotutto bastava e avanzava per essere promossi. Prendere un sette era già un evento. Di otto se ne vedevano pochi e per vedere un nove in pagella bisognava girare il foglio all'incontrario. I dieci esistevano solo alla voce "Condotta". Oggi che a scuola si danno i giudizi, sembra che i nostri lettori, che sono per la maggior parte studenti, non sappiano più interpretare i voti.

Capita che qualcuno si lamenti perché abbiamo dato un voto tra il 60% e l'80% di Giudizio Globale a dei giochi che poi quel qualcuno, giocandoli, scopre non essere per niente male.

Ma noi non abbiamo mai detto che un gioco che merita un voto tra il 60% e l'80% non è bello. Abbiamo detto casomai che è un gioco che può piacere a qualcuno e non a tutti, ma niente di più.

Facciamo un esempio. A **Molecule Man** (Zzap! Febbraio 87) abbiamo dato un voto alla voce Giudizio Globale di 69%, dicendo che è "un decente gioco di labirinto in 3D che dovrebbe piacere agli avventurieri arcade senza soldi". Vi sembra parlarne male?

E se leggete i commenti dei recensori, due su tre finiscono con la raccomandazione di provarlo perché merita. RE conclude di-

ciendo "Vale decisamente la pena dargli un'occhiata". Julian Rignall scrive addirittura "Lo raccomando vivamente perché è ben presentato, è compulsivo e a buon mercato". Cosa volete di più?

Diciamo allora, come regola generale, che i giochi che prendono in Giudizio Globale dal 60% in su sono sufficienti e possono meritare la vostra attenzione. A patto che:

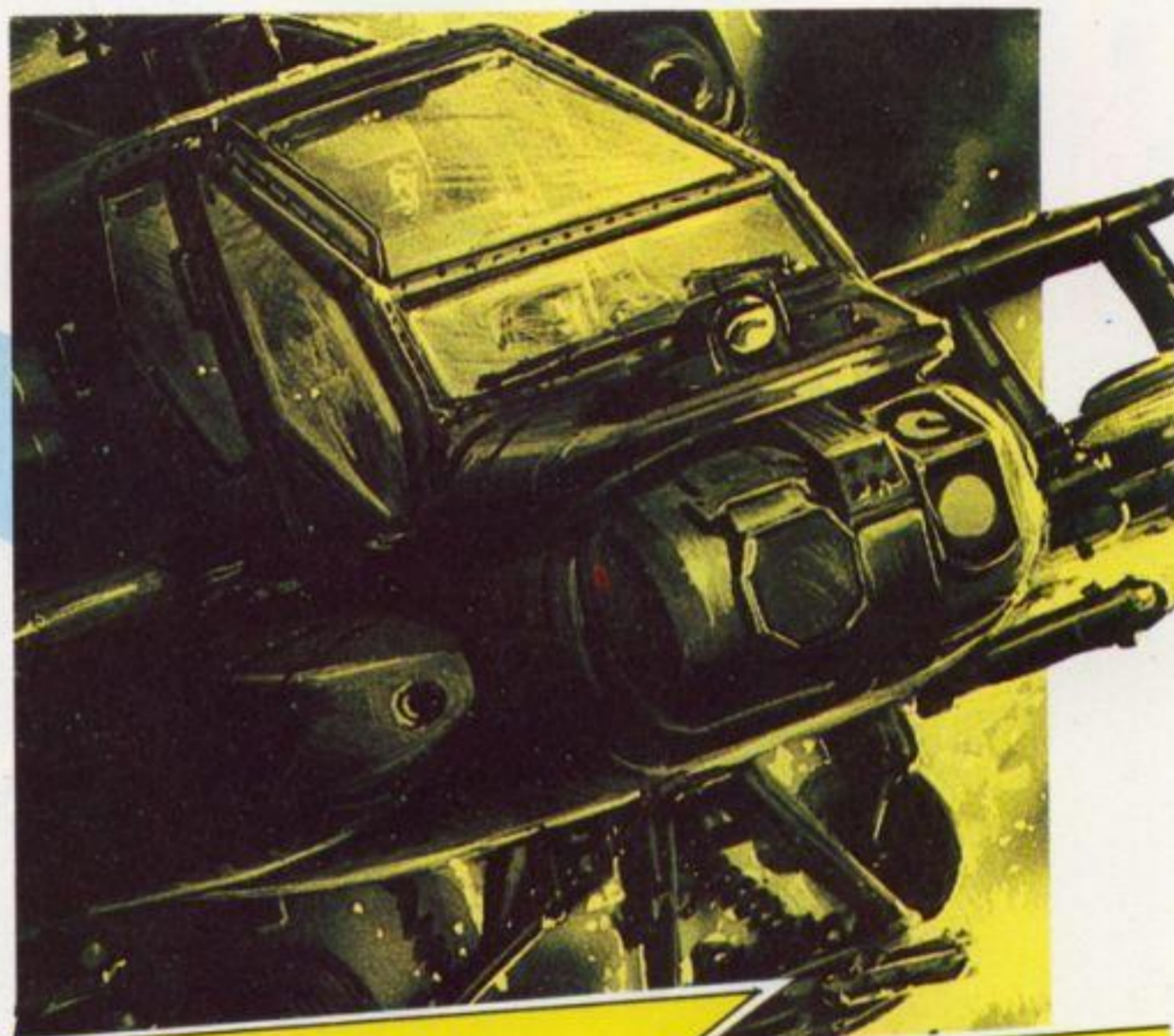
1. Vi piaccia il genere.
2. Abbiamo un alto rapporto qualità/prezzo. Un gioco che vi diverte per qualche ora può essere anche un buon acquisto se il prezzo è basso, diciamo 5.000 lire. nessuno si lamenta, se il film è bello, di spendere 5.000/7.000 lire per vederlo, anche se dura solo un'ora e mezza.
3. Ha qualcosa — la grafica?, il sonoro?, un particolare sistema di comando?, qualunque cosa — che vi piace. Non acquistate mai un disco a 33 giri solo per un paio di canzoni che vi piacciono particolarmente?

Detto questo, non dimenticate di leggere attentamente i commenti dei recensori: spesso c'è più di quel che sembri per capire che gioco è. E leggete allo stesso modo anche la descrizione del gioco.

È dall'insieme di questi tre diversi livelli di "lettura" che ci può fare la migliore opinione su un gioco.

### IN QUESTO NUMERO:

Aliens	36	Indoor Sports	30
Arkanoid	18	Jail Break	20
Delta	22	Leviathan	21
Elevator Action	43	Magic Madness	39
Explorer	19	Masters of the universe	45
Express Raider	24	Sailing	29
Firetrack	34	The curse of Sherwood	43
Gunship (GC)	14	Transformers	26
Hive	28	Void Runner	40
Hyperbowl	32	Zone Ranger	33
Kobayashi Naru	46		



## 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 QUALITÀ/PREZZO

Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

### GIUDIZIO GLOBALE

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

### I BOLLINI QUALITÀ' di ZZAP!

#### MEDAGLIA D'ORO

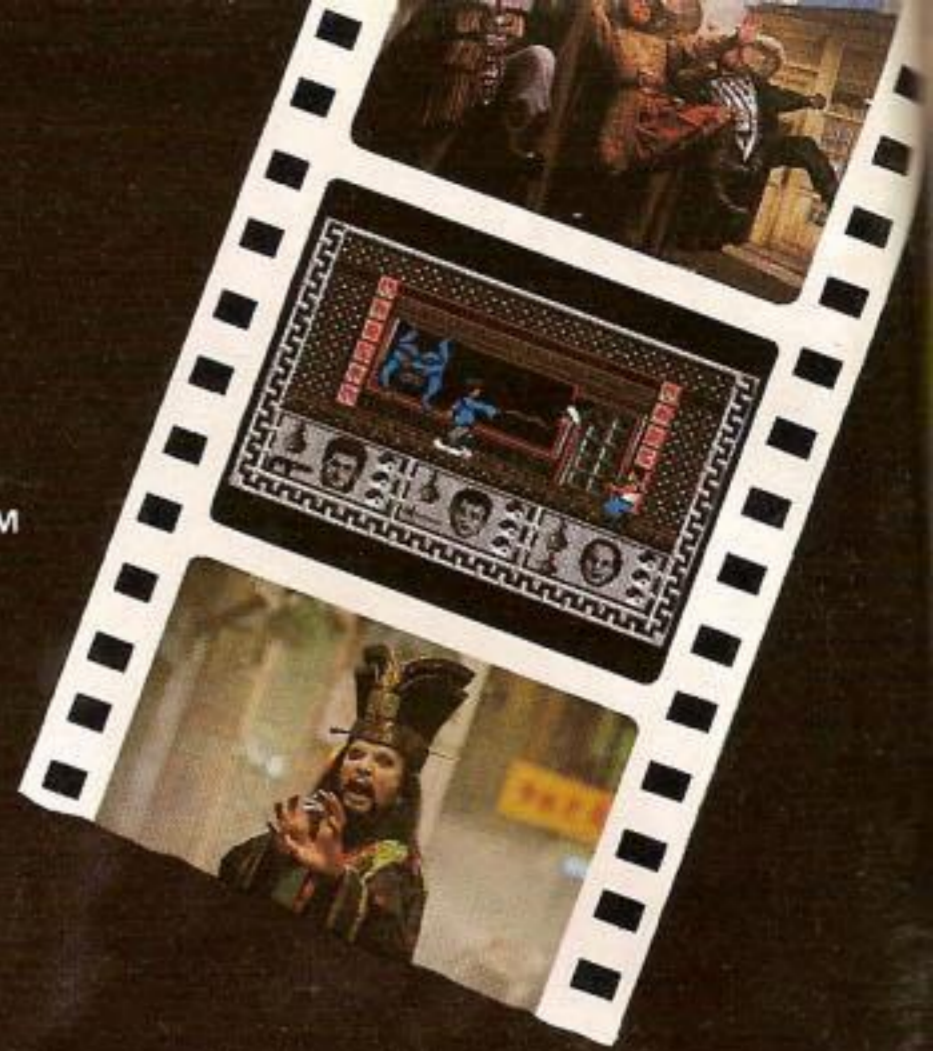
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

#### 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.

# BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

TM



© 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





COMMODORE 64

Table listing Commodore 64 software titles, including Super Sunday, Space Harrier, and 5-stars games, with columns for code, title, publisher, and price.

COMMODORE 64

Table listing Commodore 64 software titles, including Super Sunday, Space Harrier, and 5-stars games, with columns for code, title, publisher, and price.

MSX

Table listing MSX software titles, including 5-stars games, Heroic Quest, and Double Take, with columns for code, title, publisher, and price.

COMMODORE 16 / PLUS 4

Table listing Commodore 16 / Plus 4 software titles, including Giochi sportivi, 5-stars games, and Bomberman, with columns for code, title, publisher, and price.

AMSTRAD CPL 464

Table listing Amstrad CPL 464 software titles, including Ace of Aces, Agent Orange, and Avenger, with columns for code, title, publisher, and price.

AMSTRAD CPL 464

Table listing Amstrad CPL 464 software titles, including Soccer, Space Harrier, and 5-stars games, with columns for code, title, publisher, and price.

COMMODORE 128

Table listing Commodore 128 software titles, including 3D Graphic Drawing Board, Kick Start, and Man. It., with columns for code, title, publisher, and price.

ATARI 130/800

Table listing Atari 130/800 software titles, including Arcade Classic, Crumble Crisis, and The Last US, with columns for code, title, publisher, and price.

MS-DOS

Table listing MS-DOS software titles, including Art Studio, Boulder Dash II, and Chess, with columns for code, title, publisher, and price.

ATARI ST

Table listing Atari ST software titles, including 5-stars games, Balance of Power, and 10th Frame, with columns for code, title, publisher, and price.

SPECTRUM 48 K

Table listing Spectrum 48K software titles, including 10th Frame, 5-stars games, Ace of Aces, and Agent Orange, with columns for code, title, publisher, and price.

COMMODORE AMIGA

Table listing Commodore Amiga software titles, including Alliance of Power, Championship Golf, and Defender of the Crown, with columns for code, title, publisher, and price.

OLIVETTI PRODEST 128 S

Table listing Olivetti Prodest 128 S software titles, including Blue Ribbon Games Vol. 1, Acornsoft, and 5-stars games, with columns for code, title, publisher, and price.

N.B. La quarta colonna indica il tipo di programma. La quinta colonna indica la presenza delle istruzioni in italiano

Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.

Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: tel. (031) 300174 dalle 14,30 alle 18,00.

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Table with columns: CODICE, TIPO DI COMPUTER, PREZZO. Includes a section for postal fees (SPESE POSTALI TOTALE L. 4.000).

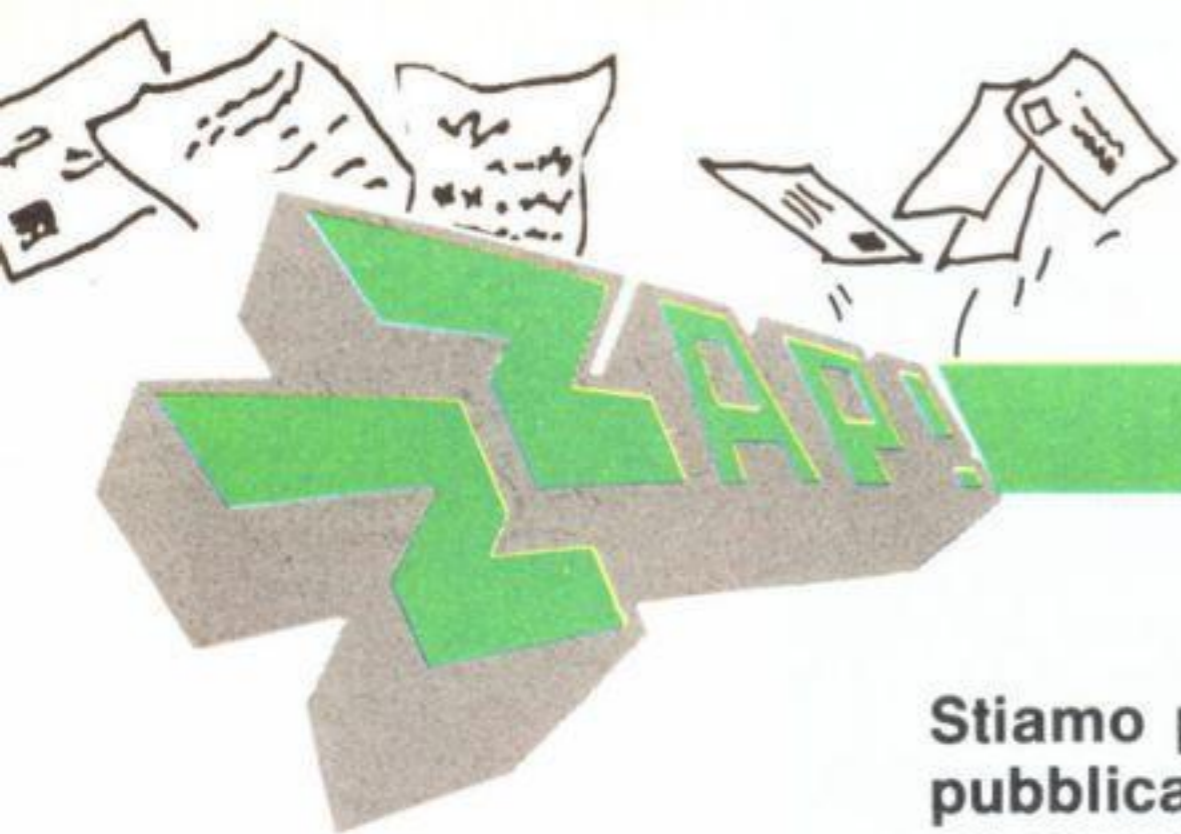
Ordine minimo L. 20.000

Pagherò in contassegno

Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_
Via \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Cap. \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Firma (se minorene quella di un genitore) \_\_\_\_\_
Verranno evasi solo gli ordini firmati.

Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia), ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a: Lago divisione Soft Mail, v.le Masia 79, 20100 Como



**Stiamo per entrare nel secondo anno effettivo di pubblicazione di Zzap!, e di cose ne sono successe molte. Soprattutto queste pagine ne hanno viste di tutti i colori, ma è venuto il momento di crescere. Non vi pare che ormai le polemiche del tipo «il mio computer è meglio del tuo, che in realtà è una scatola da scarpe con dei tasti» stiano mostrando la loro pochezza e, al di là del valore scatenante avuto nello sviluppo del dibattito tra i nostri lettori, stiano annoiando un po' tutti? Quindi questo numero segna la fine dei duelli di campanile tra commodoriani e spectrumisti.**

**Sia pace in terra tra i videogiochi di buona volontà!**

Spett. Redazione di Zzap!  
Quello che sto per dirvi va contro a ogni mio principio, ma siete stati voi a costringermi! Perché?

È la quarta volta che vi scrivo; seguo la vostra rivista dal mitico number one e malgrado ciò non ho ancora visto le tracce di una mia missiva sul vostro giornale. Mi fa imbestialire il fatto che le lettere di certi altri «sfigati spastronzate» vengono stampate addirittura due volte, diconsi due!! (Vedi ferrovie dello stato [FFS] e Marco Spadini). Rispondete, rispondete pure! (Mi riferisco a quei due). Anzi no! So già senza il vostro aiuto che la mia è solo pura e verde invidia! Ma non trovo giusto che per poter trovare un posto su Zzap! si debba essere costretti alla volgarità (Ferrovie dello Stato e gruppo Zzappiano dislocazione Coto- lengo).

Venendo a noi. Sono un commodore (commodoriano sessantatreesimo — c'est plus facile!) che ammira la vostra rivista per l'originalità (!), la serietà (!?!), la varietà degli argomenti trattati (...) ed il basso prezzo. Dalle mie parti uscite il 15 di ogni mese e regolarmente, attorno a quella data, tengo sotto pressione il mio edicolante fino a quando non arriva il giornale. Una volta acquistatolo, lo leggo avidamente tutto d'un fiato. Nota di demerito: il fondo è stato toccato (purtroppo) quando avete recensito Park Patrol (oh mio Dio!). Un minimo di serietà dico! Di solito una rivista del vostro calibro non recensisce giochi esistenti già ai tempi in cui Merlinò era in fasce! Mi spiego?

Concludendo vorrei dirvi che Parkie è vecchio un casino e quindi non mi stupirò se sul prossimo numero recensirete Pac-man o Space Invaders.

Mi spiace ma avete commesso un buco nell'acqua!!

Distinti saluti

Il vostro devotissimo  
Oporky!

PS: Rock e Ghingie sono parecchio fighi. Fateli tornare.

PSS: Cercasi disperatamente Petty e Shadow.

PSSS: Il fumetto non fa così schifo, ma sarebbero meglio accette le rubriche elencate nel PSS.

PSSSS: Pubblicatemi. Voglio litigare un po'!

Caro Alessandro hai toppato! Se avessi avuto un po' di calma avresti visto "splendere di luce propria" (parole tue) la lettera precedente a questa. Il fatto di scrivere 3 o 4 volte non dà assolutamente il diritto alla pubblicazione. Mi sembra di aver già scritto che a molte lettere non rispondiamo direttamente nella posta ma indirettamente nelle rubriche, e anche se posso capire che faccia piacere veder apparire un proprio parere in queste pagine non possiamo certo pubblicare tutte le lettere che ci arrivano. Ho qui sotto gli occhi almeno un centinaio di missive di insulti indirizzate a FFS e un'altra decina che se la pigliano con il Gruppo Zzappiano dislocazione Coto- lengo, ma sinceramente non mi interessano. L'idea guida della posta di Zzap! è creare un dibattito e anche qualche rissa, ma con classe. Siamo un po' più anziani di te, e credo della maggioranza dei lettori, quindi non possiamo non esserci ricordati dell'esistenza di Park Patrol dell'Activision. Certo è lo stesso programma, con le stesse caratteristiche e addirittura lo stesso marchio ben visibile sullo schermo. Questo non toglie che si tratti di un ottimo gioco e anzi, a 5000 lire, di un gioco caldo.

Bando ai complimenti perché altrimenti dovrei mandarvi come minimo una di quelle enciclopedie che non finiscono mai. Questa è la prima volta che vi scrivo, questo lo faccio perché sono uno a cui piacerebbe realizzare una software house, naturalmente oltre ai soldi, occorrono dei programmatori, che però dovrebbero essere pagati come si deve, quindi io, non avendo abbastanza soldi per pagare i programmatori (cosa? ... rapinare la banca d'Italia?) ho pensato che in Italia come all'estero, ci siano ragazzi (certo anche ragazze) che abbiano intenzione di imparare a programmare (come anche io del resto), allora basta scrivere al Club che voglio fondare e in cui impareremo a programmare due linguaggi fondamentali: Basic e linguaggio macchina. Naturalmente il computer di cui sto parlando è il magico CBM 64, però è accettato anche il C128 e in casi eccezionali l'Atari 520 ST e l'Amstrad CPC 464 oltre all'MSX.

A proposito del Club, oltre a programmare cercheremo di metterci in contatto con altri club, con software house e con riviste specializzate, tipo Zzap!, con la quale se voi redattori e vari siete d'accordo vorremmo istituire contatti attraverso il Lasernet a cui ci iscriveremo tra qualche mese. Rinnovando i saluti vi saluto a presto!

L'indirizzo del Club è:  
Salustri Massimiliano - Via Gorizia n. 3 - 67062 Magliano dei Marsi (AQ).

Caro Zzap!, mi rivolgo a tutti gli zappisti (o zappatori!?!?) per avvertirli che è nato un nuovo club: Club Commodore Amici di Zzap! l'iscrizione è aperta a tutti i possessori di un CBM 64/128. A tutti gli iscritti sarà inviato un simpatico adesivo del nostro club e inoltre, pubblicheremo un giornale con offerte, messaggi, e richieste di giochi riservato soltanto ai soci ai quali sarà spedito per posta Un Club esclusivo per soci esclusivi.

Purtroppo anche qui si deve pagare: la quota di iscrizione è di lire 1000 a socio, ma vi assicuro che questi soldi ci servono solo per acquistare i francobolli da affrancare sulle vostre lettere. Mi raccomando scrivete! Vi aspettiamo. Ciao!!!

per informazioni scrivete a: Club Commodore Amici di Zzap! c/o Dario De Martino - via S. Giacomo dei Capri 63/E - 80131 Napoli - Tel. 081/257293

Ready List  
10? "Ciao Amici" (return)

Son tornati a fiorire i club. Vi passiamo questi due indirizzi nella speranza che gli intenti e le promesse vengano rispettate.



Spettabile Redazione,  
contrariamente alle mie abitudini ho deciso di accogliere il vostro appello sulla ricerca di "femmine" che acquistano la vostra rivista.

Sia io che un paio di mie amiche comperiamo saltuariamente la vostra rivista, ma siamo affezionate ai giochi del Commodore, di cui non ne perdiamo uno.

Le "pupe" sono, a quanto pare, decisamente più smalziate dei loro colleghi maschietti, in quanto non peccano dell'ingenuità che traspare spesso da alcune loro lettere. Altra differenza consiste nella minor passione maschile di smanettare col joystick ma di preferire giochi e programmi un pochino più impegnati. Forse dipende dal fatto che possiedo un drive e non il registratore che pare tanto di moda tra i vostri lettori (infatti solo una minima parte dei programmi che recensite è su floppy).

Se volete venire incontro alle nostre esigenze "femminili" vogliate prendere in considerazione un paio di consigli.

Innanzitutto non riferitevi a noi con un frasario da maschietti retrogradi (tipo "pupe, femmine, ecc.") che non vi fa certamente onore. Inoltre sarebbe molto più utile che uniste alla recensione del gioco almeno degli accenni sul suo uso, i suoi tasti, ecc. ecc.

Spesso infatti il foglietto che accompagna il gioco è del tutto insufficiente. Avete già risposto negativamente in tale senso in lettere precedenti dichiarando che la vostra rivista sarebbe ben noiosa se fosse un ricalco di manuali di istruzioni. Personalmente ritengo invece molto più affascinante ciò che circonda la descrizione del programma dei commenti spesso discutibili dei vari AR, RE, JR. Vi assicuro che se avete il coraggio di pubblicare il manuale integrale di un gioco, anche in lingua originale, moltiplichereste la vostra tiratura di parecchio. Ricordatevi inoltre che la maggior parte dei lettori (e vi inviterei a fare un referendum in tale senso) possiede quasi unicamente programmi pirata, e ha quindi soltanto il software senza il manuale, talvolta stupendo (specie dei programmi americani) che accompagna il gioco. Spero che non cestinereste questi due consigli, che potrebbero trasformarmi da lettrice saltuaria a fedele sostenitrice. Scusatemi se sono stata avara di complimenti, ma l'essere una pupa senza cervello mi esime da troppe smancerie.

Nicoletta Russo  
Torino

Facciamo autocritica. Il nostro sciovinismo ha avuto, anche se limitatamente, il sopravvento.

Gentile Redazione di Zzap!  
scrivo in relazione alla lettera di FFS (Fast Food Standard?) pubblicata sul n° 9 (pag. 14). Premetto che anche io possiedo contemporaneamente un Commodore 128 e uno Spectrum. Sono due macchine diverse, rivolte a diverse fasce d'utenza e con caratteristiche differenti. In generale, sostengo che ogni computer ha pregi e difetti da correlare al prezzo d'acquisto e che qualsiasi diatriba del tipo "il mio è meglio del tuo" è del tutto puerile e fuori luogo. Ciò detto, avrei apprezzato che il fantomatico FFS avesse, quanto meno, motivato la sua "ode" allo Spectrum e il suo disprezzo per il C128, fornendoci un elenco di prestazioni che il Sinclair può offrire a differenza del Commodore. Vedi FFS, un computer non è un'opera d'arte e non può essere valutato in base a moti interiori dell'animo, all'estro individuale o ad un'impulsiva ispirazione; bensì un oggetto con caratteristiche ben definite e matematicamente determinabili. Pertanto se escludessimo il fattore economico della dissertazione, non avrei la benché minima difficoltà a dimostrarvi come il C128 sia di gran lunga superiore al, pur ottimo, Spectrum (48 o 128 che sia), ma, per i motivi precedentemente esposti, non lo farò. E mi asterrò anche da facili considerazioni sulla sanità mentale

di un individuo che acquista oggetti di considerevole valore tanto per vedere di che si tratta e, se questi non soddisfano chissà quali arcani desideri (volevi forse essere chiamato "papà"?), non si fa scrupoli a riporli in soffitta o a disfarsene disgustato. Tengo, comunque, a renderti noto, FFS, che anch'io ho imparato Basic e Assembler sullo Spectrum (avrei potuto farlo su qualsiasi macchina), ma sul C128 ho imparato Cobol, Fortran e Pascal (non avrei potuto sullo Spectrum). Mio caro FFS, impara a pensare due volte prima di esprimere giudizi così lapidari e, se per te sono troppe, fallo almeno una volta. Altrimenti puoi astenermi del tutto, che nessuno se ne farà un cruccio. Ringraziando anticipatamente per la cortese ospitalità nella vostra splendida rivista, vi porgo i miei più cordiali saluti.

Giuseppe Rocchi (Roma)

P.S. Senza rancore, FFS.

Con questa lettera equilibrata e piena di buon senso abbiamo deciso di concludere la diatriba FFS-Resto del mondo e di porvi un nuovo quesito. Quante sono le persone che come Giuseppe conoscono almeno 5 linguaggi di programmazione? E quante quelle che pur possedendo un computer sanno solo battere un LOAD?

Spett.le Redazione di Zzap!  
Pongo alla Vostra attenzione questa nuova missiva in quanto mi pare che le cose stiano degenerando...

Vorrei solo ricordare che il computer è un mezzo, non un fine. Un mezzo per giocare oppure imparare, magari anche per rincitrullirsi ma sempre e solo un mezzo. Tenendo presente questa giusta (!) considerazione diventano inutili polemiche come quelle di FFS (basate comunque sul confronto) che ha fatto di tutto per inimicarsi gli utenti di computer o altre tipo "Il 64 è un frullatore" o "lo Spectrum va bene per scaldare il bagno".

D'altronde non tutti possono avere 4 computer in 2 anni come il nostro amico quasi Arboriano (ricordate Federico Fellini Sud Story?) e chi si deve accontentare di uno ha il giusto istinto di difenderne "l'onore".

Questa, badate bene, non vuole essere una nuova polemica ma solo una serie di considerazioni che sia la redazione sia i lettori avrebbero già dovuto trarre da tempo.

Emilio Gelosi-Forli

P.S. Perché talvolta vi smentite? Ad esempio sul numero 7 di ZZAPI, a pag. 69 parlate di Space Harrier in modo discreto (...)

giunto fino a noi e non è niente male...) mentre sul numero di febbraio gli affibiate un misero 45%. Perché tutto questo?!???  
P.P.S. Chi distribuisce i giochi Infocom in Italia? E come fa un povero provinciale a procurarseli? Esistono forse servizi tipo il Soft Mail? Vi prego di rispondere almeno a quest'ultimo quesito perché sono un avventuriero senza avventure.

Tratte in apertura le considerazioni, non restano che i postscriptum.

1) Spesso le software house fanno girare dei programmi che prefigurano il prodotto finale, ma che di solito mostrano solo particolari della grafica o della struttura del gioco, che vengono definiti "demo" (da demonstration). Il giudizio su Space Harrier era basato appunto su uno di questi programmi che presentava, "in embrione", la tanto attesa conversione. Tra il demo e il definitivo c'è una bella differenza, quindi...

2) La distribuzione dei giochi Infocom è condizionato dalla richiesta, praticamente la disponibilità c'è ma solo su ordinazione. Mettiti in contatto con la Lago, e vedrai che sicuramente i tuoi "desiderata" verranno esauditi.

Super-mega sgallosissima redazione di Zzap sono un vostro accanito ammiratore, e vi scrivo per complimentarmi con voi del favoloso successo che sta riscuotendo la vostra rivista. Questa è la 2° lettera che vi scrivo e sarei superfelice, se voi vi decideste una volta per tutte a pubblicarmela.

Sono sicuro al 100 per cento che lo farete e se non lo farete, pazienza riscriverò un'altra volta. (Questo sarà sicuramente il mio destino).

Comunque adesso, bando alle ciancie e passiamo subito al sodo: sono un ragazzo di 15 anni e vi scrivo per rendervi noto, un fatto inammissibile che mi è accaduto.

Mi sono recato in un negozio di software della mia città (di cui non voglio rendere noto il nome), per acquistare una cassetta per il mio Atari 800XL, e ho scelto Ghost Busters pagandolo 18.000 mila lire, e sperando, anzi credendo di avere l'originale della U.S. gold.

A casa poi, mi accorsi che la copertina, era una fotografia, la cassetta non aveva la scritta U.S. gold (ma aveva solo, il generico nome di «Software per Atari») e nel programma intro-

ducente, c'era con un Rem un indirizzo in italiano. Risultato: Cassetta copiata e venduta ad un prezzo da cassette originali. Ma vi sembra giusto?!?!?  
Così vengono ignobilmente scopiazzate in quel negozio, cassette Activision, u.s. gold, ecc. ecc., e vendute a 18.000 mila lire. Ditemi cosa devo fare: spero che mi dia una buona risposta. Distinti saluti a tutti e buon lavoro!!!

Un vostro discepolo  
Leonardo Gialli  
Arezzo

Continuate così siete  
stra-super-mega forti

La prima cosa da fare è evitare il negozio di cui parli e di pubblicizzare la truffa a tutti i tuoi amici. La soluzione, in mancanza di un altro punto di vendita nella tua città è di comprare i programmi per corrispondenza. Posso capire che ci sia una bella differenza tra l'aver subito in mano il gioco e doverlo aspettare per una settimana, ma mi sembra il sistema più sicuro, tanto più che in questo modo potrai avere i giochi pochi giorni dopo la loro uscita in Italia. Bene, spero seguirai il mio consiglio: ho una percentuale sulle vendite.



Spettabile redazione di Zzap! vi scrivo per porvi alcuni quesiti che mi assillano da tempo. Sono un felice possessore di un C64 (anche se vorrei un C128), ed oltre alla vostra rivista, tra l'altro assai azzeccata, compro anche altre riviste del settore (Vg News, Commodore Computer Club). Per mia sfortuna sono un pirata e però grazie a voi mi sono pentito e sto comprando cassette originali. Fino ad ora niente di eccezionale, uno che compra riviste di informatica, gioca e compra cassette pirata (ora non più). Io mi reputo un buon osservatore e osservando ho notato una cosa molto spiacevole nei vostri confronti: anche voi siete dei pirati.

Come?! Quando mai?!...?! Non sarà vero. E invece è vero; infatti, acquistando una cassetta (o meglio compilation di giochi, circa venti) chiamata "Soft home", nell'interno c'era scritto (parole testuali): "Per leggere le recensioni dei giochi, comprate Zzap!!" Allora a che valgono i vostri discorsi sulla pirateria? (Ah, e non dite di non saperne niente, ho le prove). Però non siete i soli che fanno così, anche il sopracitato Commodore Computer Club, che si dichiara prima rivista di informatica in Italia, (Ah, mica ha qualcosa a che fare con voi: stesso indirizzo, mi pare) non è da meno. Infatti guardando l'incarto di un'altra cassetta "Full Games" (sempre pirata) ho notato qualcosa in comune con CCC: Full

Games: distribuzione "Me.Pe S.p.A. viale Famagosta, 75 20142, Milano" guarda caso coincidente con l'indirizzo della rivista CCC (che ha anche pubblicato due articoli, a mio giudizio azzeccati sul fenomeno della pirateria). Ma, poi (ne sono rimasto sconcertato) ho visto che l'indirizzo sotto accusa coincide con il vostro.

Riello Piero  
Caserta

PS: non è tanto il fatto dell'indirizzo, che può essere anche un mio errore, ma è il problema di "Soft-home".  
PSS: Nella mia città tutti i negozi di computers vendono giochi sproteetti, così come le video-

cassette, se è illegale, perché la polizia o lo stato non interviene con una legge.

Elementare Watson, nel tuo logico ragionamento c'è un errore. Infatti la ME.PE. S.p.A. è una delle più grandi società di distribuzione di periodici nel nostro paese. E quella che in pratica fa arrivare Zzap!, CCC (che tra l'altro non ha il nostro indirizzo) e altre centinaia di riviste nella tua edicola. Che poi tra queste ci siano anche cassette pirata, è un problema che riguarda loro e non noi. Di "Soft Home" già ci avevano scritto e telefonato altri lettori e forse sarà il caso di risolvere la questione definitivamente.



Spett.le Redazione di Zzap!  
Siamo vostri assidui lettori (mai preso un numero!) ma siamo estremamente delusi da alcune vostre schifosissime (!) recensioni. Tra queste quelle di "Iridis Alpha" (very very vomitevole) "Super Cycle" (perché!!!!?) non avete specificato il frustrantissimo caricamento multiplo?).  
A parte la vostra spudorata "parzialità" (quanto prendete per ogni gioco boioso pubblicato come "gioco caldo"?) vi vogliamo bene (è davvero più forte di noi!). Apprezziamo l'impostazione del giornale e lo spiccato umorismo "fra le righe". Parlando del criticatissimo fumetto finale: ci piace, peccato che le puntate siano così corte. Sicuri che non vi siete arrabbiati per queste piccole e benevoli critiche, vi supplichiamo una risposta, pubblicabile in un qualsiasi angolo del giornale, a questa domanda:  
per il "Green Beret" di "Konani's Coin-op hits" della Imagine vale il listato da voi pubblicato per la cassetta? Commodarissimamente vostri  
Giando, Cia, Checa, Nico, Ben (PC).

P.S. Perché non esortate le case editrici a unire istruzioni in italiano nei loro giochi? Non tutti conoscono l'inglese!  
Inoltre un soft "corretto" non limita la tentazione di ricorrere ai "pirati"?

Come siete maligni. Volete proporre qualche gioco caldo? Mandate una bustarella contenente il titolo e una congrua "mazzetta" e vedrete che non mancheremo di pubblicarlo. Il Green Beret della compilation non è diverso dall'originale, anzi vi dirò che il listato è stato provato proprio su quello.  
Le istruzioni in italiano. Bel problema. Sembra che la tendenza sia quella di lavorare alla fonte e cioè di fare inserire alle software house oltre alle traduzioni in finnico, ungherese e giapponese già presenti in vari giochi anche quella nella nostra amata lingua. Le altre soluzioni si sono rivelate spesso macchinose e limitate col risultato che spesso c'erano le istruzioni in italiano ma non si capiva nulla ugualmente.

Caro Zzap!,  
diamo due vostri accaniti lettori ed apprezziamo molto gli sforzi fatti da voi per la riuscita del giornale, che al nostro parere è eccezionale. Veniamo ora al punto: abbiamo appena sfornato un gioco per il Commodore 16/Plus 4; il suo mitico nome è "Nike Hawk" ed è vagamente ispirato al famoso "Uridium".  
Il programmatore di questo gioco è Carlo Alberto, mentre Marco è il classico art director, cioè ha dato sostanziosi aiuti alla progettazione. Il gioco è un classico shot 'em up con scrolling orizzontale; la visione è teoricamente infinita, dato che dopo i sette schemi il gioco riprende dall'inizio. Ogni schema presenta maggiori difficoltà, incrementate da un maggior numero di barriere e astronavi nemiche. Vi lasciamo la sorpresa di vedere dettagliatamente il gioco e vi preghiamo di dare il vostro obiettivo giudizio. Se il vostro giudizio sarà positivo avremmo intenzione di commercializzare il gioco.  
Abbiamo preferito far vedere il

gioco prima a voi perché vi diamo molta fiducia. Penso che i consigli dati sul numero sette siano veramente O.K., ma ripeto che voi godete della nostra incondizionata fiducia e vi preferiamo alle altre riviste. Non credo che Nike Hawk farà sfigurare la qualità del software del Commodore 16/Plus 4 e soprattutto la "patria"!!!  
Vi preghiamo di risponderci, magari in forma privata, perché per noi la cosa è molto importante. "Affidandoci alla vostra magniloquenza e suppliucandovi di compatirci", aspettiamo la vostra risposta.  
Distinti saluti.

Marco Ricci  
e Carlo Alberto Bontivoglio,  
Macerata

Il gioco ci sembra ben fatto. Vi consiglio di "organizzargli" una buona presentazione e di rendere un po' più fluidi i comandi che ci sono parsi un po' "nervosetti". Rispondendo ripeto l'invito a tutti i lettori che ritengono d'aver prodotto giochi di buon livello ad approfittare della nostra infinita benevolenza.



# TOP 30 **SOFT** center

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	—	<b>MASTERS OF THE UNIVERSE</b> Us Gold	•			•	
2	—	<b>ARKANOID</b> Imagine	•	•		•	
3	—	<b>SIX PACK</b> Hit Pack (Elite)	•			•	
4	—	<b>TAG TEAM WRESTLING</b> US Gold	•				
5	—	<b>BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA</b> E. Dreams					
6	2	<b>MUTANTS</b> Ocean					
7	—	<b>COLONY</b> Bulldog	•	•	•	•	
8	5	<b>GAUNTLET</b> US Gold	•	•		•	•
9	—	<b>NEMESIS</b> Konami	•	•		•	
10	6	<b>FEUD</b> Bulldog	•	•		•	
11	—	<b>SHOCKWAY RIDER</b> FTL					
12	3	<b>BOMB JACK II</b> Elite	•		•	•	
13	—	<b>SHAO LINS RD.</b> The Edge	•				
14	—	<b>RANA RAMA</b> Hewson	•			•	
15	—	<b>DELTA</b> Thalamus	•				
16	—	<b>ELEVATOR ACTION</b> Quick Silva	•				
17	—	<b>LEADERBOARD EXECUTIVE</b> US Gold	•			•	
18	—	<b>INDOOR GAMES</b> Advance	•				
19	—	<b>GUN LAW</b> Mastertronic			•		•
20	8	<b>MASTERCHESS</b> Mastertronic	•		•		•
21	—	<b>L.A. S.W.A.T.</b> Mastertronic	•				•
22	—	<b>PARK PATROL</b> Firebird	•				
23	—	<b>FIRETRACK</b> Electric Dreams	•				
24	—	<b>INTO THE EAGLES NEST</b> Pandora	•				
25	—	<b>CURSE OF SHERWOOD</b> Mastertronic	•			•	
26	—	<b>WORLD GAMES</b> US Gold/Epyx	•			•	
27	—	<b>OLLI &amp; LISSA</b> Firebird	•			•	
28	18	<b>KONAMI'S COIN-OP HITS</b> Imagine	•		•	•	
29	1	<b>CHAMP. WRESTLING</b> US Gold/Epyx	•				
30	4	<b>THEY SOLD A MILLION II</b> Hit Squad	•				

**IN ARRIVO**

Questo mese	TITOLO Casa editrice	C64	MSX	C16	Spec	Atari
1	<b>EXPRESS RAIDER</b> US Gold	•			•	
2	<b>STAR RAIDERS II</b> E. Dreams	•			•	
3	<b>ENDURO RACER</b> Activision	•			•	
4	<b>HEAD OVER HEELS</b> Ocean	•			•	
5	<b>DEEPER DUNGEONS</b> US Gold	•	•		•	•
6	<b>INVASION</b> Bulldog	•	•		•	•
7	<b>THE LAST NINJA</b> System 3	•				•
8	<b>THE GREAT ESCAPE</b> Ocean	•			•	
9	<b>AMARATE</b> M.A.D.	•			•	
10	<b>AUF WIEDERSEHEN MONTY</b> Gremlin	•	•		•	

## COMMODORE 64

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	<b>MASTERS OF THE UNIV.</b> US Gold	18.000
2	—	<b>ARKANOID</b> Imagine	18.000
3	—	<b>SIX PACK</b> Hit Pack	18.800
4	—	<b>TAG TEAM WRESTLING</b> US Gold	18.000
5	8	<b>FEUD</b> Bulldog	5.000
6	—	<b>PARK PATROL</b> Firebird	5.000
7	2	<b>MUTANTS</b> Ocean	18.000
8	—	<b>BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA</b> E. Dreams	18.000
9	—	<b>NEMESIS</b> Konami	18.000
10	—	<b>SHOCKWAY RIDER</b> FTL	18.000

## MSX

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	<b>COLONY</b> Bulldog	5.000
2	—	<b>FEUD</b> Bulldog	5.000
3	3	<b>GAUNTLET</b> US Gold	18.000
4	1	<b>WINTER GAMES</b> US Gold	18.000
5	—	<b>PENTAGRAM</b> Ultimate	18.000
6	—	<b>ROCKET ROGER</b> Alligata	18.000
7	—	<b>SEA KING</b> Players	5.000
8	—	<b>FIRE HAWK</b> Players	5.000
9	2	<b>DONKEY KONG</b> Ocean	18.000
10	10	<b>FORMULA 1</b> M.tronic	5.000

## COMMODORE C16

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	<b>GUN LAW</b> M.tronic	5.000
2	—	<b>KONAMI'S COIN-OP HITS</b> Imagine	18.000
3	—	<b>FUTURE KNIGHT</b> Gremlin	18.000
4	—	<b>NINJA MASTER</b> Firebird	5.000
5	2	<b>MEGABOLTS</b> M.tronic	5.000
6	—	<b>HARVEY HEADBANGER</b> Firebird	5.000
7	—	<b>5-STAR GAMES</b> Beau Jolly	18.000
8	—	<b>MONKEY MAGIC</b> Micro Design	7.500
9	6	<b>FORMULA 1</b> M.tronic	5.000
10	—	<b>DISASTER BLASTER</b> Americana	7.500

## SPECTRUM 48/128

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	<b>ARKANOID</b> Imagine	18.000
2	—	<b>DRAGON'S LAIR II</b> Software P.	18.000
3	—	<b>GUNSTAR</b> Firebird	5.000
4	—	<b>SHOCKWAY RIDER</b> FTL	18.000
5	—	<b>PSI-5 TRADING CO.</b> Us Gold	18.000
6	—	<b>MASTER OF THE UNIV.</b> US Gold	18.000
7	—	<b>CURSE OF SHERWOOD</b> M.tronic	5.000
8	—	<b>COLONY</b> Bulldog	5.000
9	6	<b>FEUD</b> Bulldog	5.000
10	9	<b>SUPER SOCCER</b> Ocean	18.000

## ATARI 800/130

Questo mese	Mese scorso	TITOLO Casa editrice	Prezzo
1	—	<b>GAUNTLET</b> US Gold	18.000
2	—	<b>COLONY</b> Bulldog	5.000
3	—	<b>THRUST</b> Firebird	5.000
4	—	<b>GREEN BERET</b> Imagine	18.000
5	—	<b>NINJA MASTER</b> Firebird	5.000
6	—	<b>FIGHT NIGHT</b> US Gold	18.000
7	—	<b>SPIN DIZZY</b> E. Dreams	18.000
8	—	<b>WARHAWK</b> Firebird	5.000
9	1	<b>SOCCER</b> Creative Sparks	10.000
10	2	<b>WINTER OLYMPICS</b> Tyne Soft	18.000



"Gioco"  
"Caldo"

## GUNSHIP

Microprose, cassetta L. 25.000, disco L. 39.000, joystick e tastiera. Per C64

- S sofisticato simulatore di volo/combattimento con elicottero

NB: PROVATA LA VERSIONE SU DISCO



L'Apache AH-64A della Hughes è notoriamente il più sofisticato elicottero con armamento pesante del mondo: laser, telecamere, sistema di visione notturno ad infrarossi, sensori radar e disturbatori, guida computerizzata e sistemi di puntamento, e una dotazione di missili e mitragliatrici.

**Gunship** vi dà l'opportunità di pilotare una di queste macchine da milioni di dollari sopra cinque scenari, compiendo prima missioni di addestramento e poi affrontando tre combattimenti sempre più pericolosi in un confronto aperto tra Est/Ovest in Europa.

Prima del decollo, vengono definiti i parametri della simulazione. Il pilota inserisce il proprio nome (il programma parte automaticamente col nome dell'ultimo pilota), sceglie uno scenario

(da addestramento a guerra), lo stile del volo e il livello di realismo. Ci sono tre stili di volo, legati alla difficoltà degli avversari, e quattro livelli di realismo: volo e atterraggio semplificato o realistico; tempo bello o variabile; diversa qualità dell'armamento nemico. Segue un rapporto sulla missione che dà dettagli sulla stessa e informazioni sulle forze e i mezzi militari nella zona.

Il *default* all'inizio della missione prevede un armamento standard per ciascuna missione scelta, ma lo spiegamento di armi può essere modificato in base alle preferenze del pilota. La missione comincia quando l'equipaggiamento dell'elicottero è completo.

Viene quindi visualizzata una veduta 3D in prima persona della cabina, vista attraverso l'i-

**Il TADS si blocca su un bunker nemico e il pilota s'avvicina pronto a sparare una serie di missili Hellfire.**

HADSS (casco e sub-sistema di visualizzazione integrati). Il mondo esterno è visto attraverso la finestra blindata dell'elicottero, al di sotto della quale si trova la strumentazione di volo: tachimetro, altimetro VSI e orizzonte artificiale. Oltre ai normali comandi di volo ci sono due apparecchi speciali: il CRT (tubo catodico) e il radar antinemici. Il CRT ha tre modi di funzionamento: come TADS (Sistema di acquisizione e designazione del bersaglio), da usare insieme al casco IHADSS, come Mappa e come Terminale per ricevere messaggi. Quando si è localizzato un bersaglio, un mirino automatico viene sovrappreso



**Gunship** rappresenta lo stato dell'arte dei simulatori di volo e combattimento. È impressionante sia per la documentazione che per la programmazione. Il paesaggio a grafica vettoriale si muove velocemente, se si considerano le cose da muovere, e ciò aiuta a dare un senso di realismo. Questo, combinato con le brillanti scene di combattimento, rende il programma molto realistico ed entusiasmante. In tutti i casi gli schermi delle opzioni e delle informazioni sono resi magnificamente e sono facilmente accessibili col joystick. La scelta di opzioni è enorme e ciò dovrebbe mantenere vivo a lungo l'interesse. Tutto sommato, questo è un fantastico simulatore che rappresenta un ottimo ritorno per i vostri soldi, anche a quel prezzo. Non ho riserve a raccomandare la versione su disco di **Gunship**. Sfortunatamente la versione su cassetta impiega un tempo irragionevole a caricare e non include tutte le opzioni della versione su disco. Questo guasta un programma altrimenti eccellente: provatelo prima di comprarlo.



sul visore del casco e il CRT visualizza una veduta in zoom sulla quale viene "bloccato" il TADS, consentendo al pilota di identificare il bersaglio. I cannoncini dell'Apache e i missili Hellfire e Sidewinder sono collegati al TADS e partono automaticamente verso il bersaglio prescelto. Non fanno così i razzi da 2.75" e un mirino manuale deve essere allineato con quello automatico se si vuole che i razzi colpiscano il bersaglio. Quando non c'è attività militare nella zona il CRT "diventa" una mappa scorrevole con l'elicottero al centro.

È possibile richiamare due schermate con la situazione delle dotazioni e dei danni. Se necessario è inoltre possibile richiamare una grande e dettagliata mappa della zona, che mostra gli elementi del paesaggio, le installazioni militari e la posizione delle truppe. Spostando un cursore sull'obiettivo di volo è possibile far sì che l'INS (sistema di volo inerziale) guidi l'elicottero nella zona designata. In missione è considerata completata quando vengono spenti i motori dell'elicottero, sia al di qua che al di là delle linee nemiche. Quando si spengono i motori, viene fornita la situazione del pilota. Il velivolo può quindi essere esaminato, riparato e rifornito, anche se certe situazioni possono non consentire alcune di queste operazioni. Segue un rapporto con possibili promozioni e medaglie e infine il tutto viene salvato su disco, anche se il pilota è morto o disperso (in quest'ultimo caso non può essere riutilizzato). Il programma torna allo schermo delle opzioni e il pilota può ripetere la missione, trasferirsi su un'altro velivolo o raggiustare i parametri del programma.

*Ecco un altro programma della dubbia categoria dei "simulatori di volo". Ma, come la gran parte dei simulatori disponibili, non è un'accurata simulazione di volo: è più che altro una simulazione tecnica di come pilotare un elicottero. Ecco perché è lento, noioso, poco gratificante e nient'affatto evocativo. La grafica a vettori non è realistica e serve soltanto a smorzare ancor di più l'atmosfera — e il mio entusiasmo. Ad essere onesti comunque, per quello che vale, Gunship offre più dei soliti simulatori di volo. Almeno nella versione su disco: la versione su cassetta è una completa perdita di tempo.*

*"La vostra prestazione durante l'addestramento è stata eccellente. Ricevete la medaglia del National Defense Service".*



*Gunship è immensamente divertente: pilotare l'Apache è entusiasmante e gratificante. Per quanto riguarda la versione su cassetta... beh, Gunship è stato realizzato per essere su disco con i suoi 300K. Di conseguenza la versione su cassetta è lentissima da caricare e mancano delle cose rispetto alla versione su disco. Ci mette venti minuti a caricare e dopo aver completato una missione la cassetta deve essere riavvolta e ci vogliono altri dieci minuti prima di poter compiere un'altra missione. Se volete comprare la versione su cassetta (peraltro molto cara) considerate i difetti del sistema di caricamento che è molto frustrante.*





3. La vostra carriera di pilota è finita. Per sempre. I vostri effetti personali verranno mandati ai vostri parenti.

Lo spessore di questa simulazione è incredibile. Un enorme quantità di dettagli, che risulta evidente soltanto dopo che l'elicottero è in volo, ne aumenta il realismo. Piccole cose... come il mondo in cui i missili scompaiono a distanza, impiegando parecchi secondi prima di colpire il bersaglio, oppure i bersagli all'interno del CRT che ruotano mentre l'elicottero gli gira attorno conferendo realismo al volo. I cinque scenari sono vari e ci sono molte missioni da compiere. Il manuale d'istruzioni è il migliore che abbia mai letto per un programma per computer. Non solo è illuminante, è anche interessante da leggere in sé e per sé. Copre ogni aspetto della simulazione e ci sono un mucchio di informazioni sulle tattiche di volo, gli armamenti, l'avionica dell'Apache, le condizioni e gli scenari delle diverse missioni. La presentazione su schermo non ha pecche. I comandi sono facili da capire e il CRT e l'IHADSS funzionano perfettamente. L'opzione di "save" è un'idea brillante e consente di vivere la "vita" di un pilota, migliorando gradualmente e trasferendosi da un'unità all'altra fino alla morte o al congedo del pilota.



4. Una mappa del campo di battaglia che mostra gli elementi del paesaggio e l'attività militare.



## DISCO

### PRESENTAZIONE 97%

Il favoloso manuale d'istruzioni (che costituisce una lettura illuminante e interessante) e l'eccellente mascherina per la tastiera compensando i ritardi non eccessivamente irritanti durante la definizione dei parametri.

### GRAFICA 91%

La grafica 3D è convincente e il pannello di comando funziona benissimo.

### SONORO 64%

Effetti sonori funzionali ma potrebbero essere stati realizzati meglio.

### APPETIBILITÀ 94%

Le utili opzioni e le missioni di addestramento introducono senza problemi un pilota all'azione.

### LONGEVITÀ 97%

I cinque scenari forniscono una messe di missioni e divertimento che dovrebbe divertire un pilota per mesi, sempreché il sistema di caricamento non si riveli troppo frustrante.

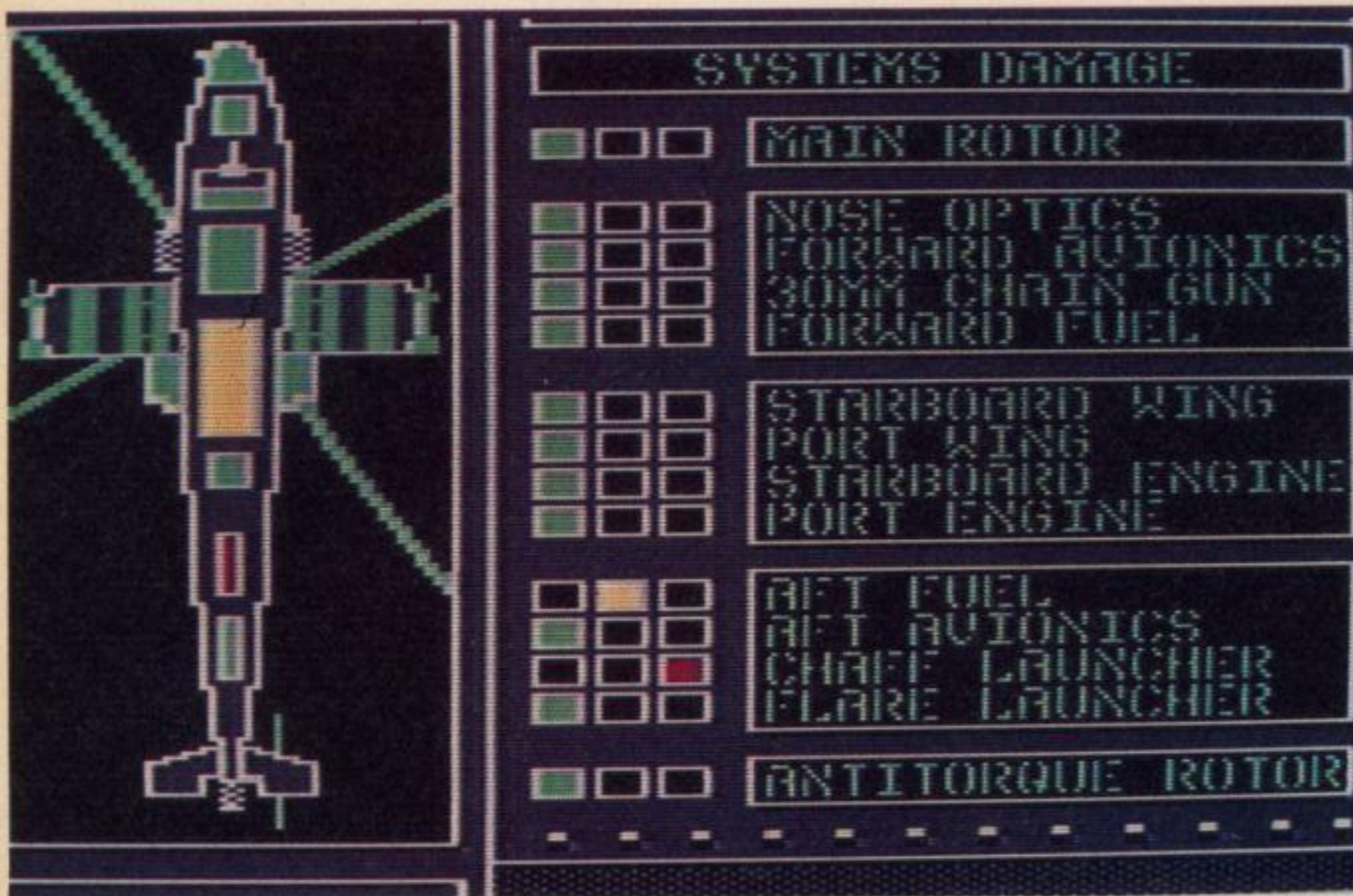
### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 86%

Molto caro, ma vale il suo prezzo.

### GIUDIZIO GLOBALE 72%

Uno stupefacente simulatore di volo/combattimento.





5. Un rapporto sui danni al sistema può essere richiamato in qualunque momento.

**CASSETTA PRESENTAZIONE 79%**

L'aggiunta di una bella sequenza del titolo non compensa il lento e lungo sistema di caricamento.

**GRAFICA 91%**

La grafica 3D è convincente e il pannello di comando funziona benissimo.

**SONORO 64%**

Effetti sonori funzionali ma potrebbero essere stati realizzati meglio.

**APPETIBILITÀ 78%**

Qualunque entusiasmo iniziale è smorzato dalla lentezza e stranezza del sistema di caricamento.

**LONGEVITÀ 71%**

I cinque scenari forniscono una messe di missioni e divertimento che dovrebbe divertire un pilota per mesi.

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 58%**

Assurdamente costoso.

**GIUDIZIO GLOBALE 72%**

Uno stupefacente simulatore di volo/combattimento rovinato da un doloroso sistema di multi-caricamento.



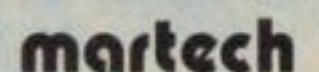
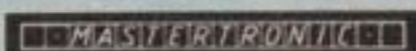
**IL MARCHIO DELL'ORIGINALITÀ**

*Esclusivista per*

*Romagna, Veneto, Friuli Venezia Giulia,  
Trentino Alto Adige*

*distribuzione diretta Soft Center*

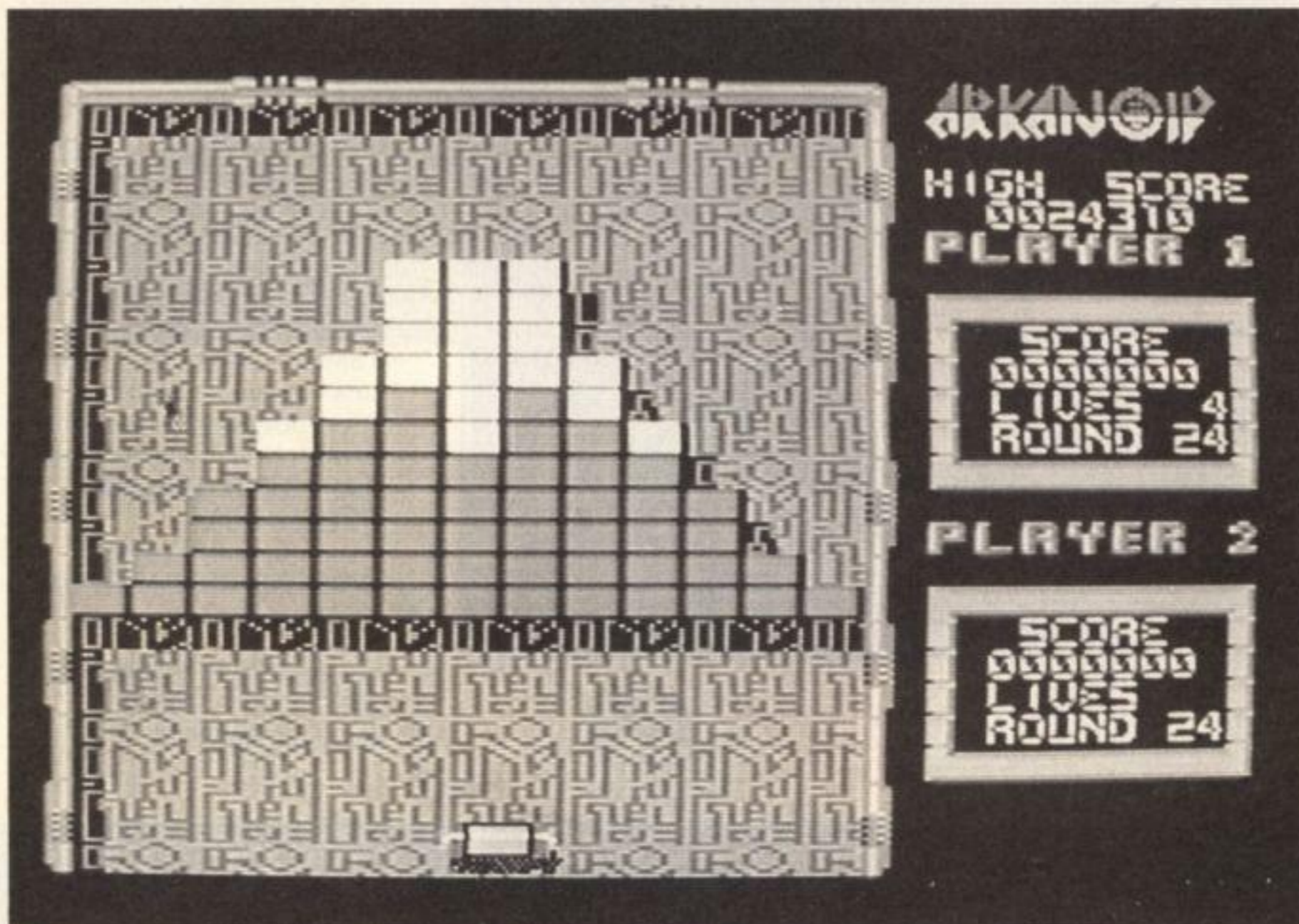
MASTERTRONIC s.a.s.:



via della Fiere, 6 tel. 0532/464731 Centro Commerciale Diamante 44100 Ferrara  
Servizio Modem Centro "On line" 24 ore Novità 0532/464715

## ARKANOID

Imagine, cassetta L. 18.000, joystick, tastiera, manopole e mouse.  
Per C64, Spectrum, MSX. Per Atari St L. 29.000



**È** successo qualcosa di strano. L'astronave-madre **Arkanoid** è esplosa e una piccola navicella, il **Vaus** è stata sbalzata fuori e risucchiata nel vuoto dominato dal *Dimension Changer*. Questa orribile creatura ha trasportato il **Vaus** in una strana dimensione: uno schermo con 32 mattoncini. Il **Vaus** deve percorrere uno schermo dopo l'altro ripulendolo dai mattoncini e alla fine affrontare il "Cambia-Dimensioni" nel Livello 33.

Il **Vaus** è posizionato nella parte inferiore dello schermo e lancia una pallina nel campo di gioco.

La pallina si muove per lo schermo e, rimbalzando sui lati, distrugge i blocchi con cui viene in contatto. Per fermare la pallina, e impedirle di terminare sul fondo, il giocatore muove il **Vaus** a sinistra e a destra.

Non tutti i mattoncini quando vengono colpiti esplodono. Per alcuni sono necessari più colpi e altri, quando vengono colpiti, rilasciano una capsula rotante che, se raccolta, può far guadagnare: una barra di rimbalzo più lunga, un rallentamento della pallina, un effetto calamita che consente di bloccare la pallina e rilanciarla, un laser per sparare

ai mattoncini, una "via di fuga" per lo schermo successivo, una vita extra o la moltiplicazione della pallina in tre diverse palline. Per lo schermo fluttuano degli alieni apparentemente inoffensivi che costituiscono però una minaccia indiretta per il **Vaus**: quando la pallina colpisce un alieno questo esplose lanciando la pallina nella direzione opposta. Se la pallina va sul fondo superando la barra di rimbalzo perdetevi una vita però potete guadagnare vite extra a intervalli regolari di punteggio o raccogliendo la capsula contrassegnata da una "P".

### PRESENTAZIONE 90%

Opzioni esaurienti, bello schermo demo e adeguato schermo dei titoli

### GRAFICA 80%

Fondali e sprite molto attraenti, quasi identici agli originali della versione arcade.

### SONORO 96%

Stupendo motivetto dello schermo dei titoli e superbi effetti sonori.

### APPETIBILITÀ 84%

È immediatamente giocabile e gratificante.

### LONGEVITÀ 70%

Non è molto vario ma è molto giocabile e compulsivo.

### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 65%

È molto elegante ma è caro per quel che offre

### GIUDIZIO GLOBALE 80%

Una conversione decisamente sopra la media di un gioco arcade impegnativo e accattivante.



*Cos'è che rende la versione ritoccata di Breakout dell'Im-*

*agine migliore di quella della Gremlin? Arkanoid è molto più carino di Krakout e costa anche meno. Ma non è tutto: Arkanoid ha quel qualcosa in più che manca a Krakout. Arkanoid ha meno schermi ma è più giocabile di Krakout: e ancora di più quando si usa il mouse della Neos. Se avete questo mouse ve lo raccomando vivamente per il semplice motivo che è maledettamente divertente da giocare.*



*È una magnifica conversione che ha fatto suo il "feeling",*

*l'atmosfera, il "look" e il sonoro dell'originale della Taito. Anche se Arkanoid di fatto è Breakout con qualche elemento in più è estremamente giocabile, incredibilmente frustrante, magnificamente frenetico e*

*immensamente assuefacente. Lo schermo delle opzioni è veramente utile e vi consente di usare un mouse: il modo migliore per giocare a questo genere di giochi. Il comando col joystick è buono e preciso soprattutto quando la pallina rimbalza a velocità elevata. Se vi piace il gioco arcade vi raccomando di comprare Arkanoid.*



*Sembra che questo sia il mese dei revival di Breakout: questa*

*ne è una bellissima versione, probabilmente la migliore esistente finora. Graficamente è stupendo: belli i fondali e l'uso dei colori.*

*Possiede quella strana e indefinibile qualità che rende il gioco così giocabile. Diversamente da Krakout, c'è uno stimolo molto forte a progredire di schermo in schermo a questa impresa, anziché essere un compito gravoso, è una sfida continua.*

# EXPLORER

Electric Dreams, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick con tastiera, per C64

**P**antagruelico è un aggettivo strausato ma un gioco con 40 miliardi di localizzazioni sembra adattarsi perfettamente a questa definizione: usarlo ancora una volta per descrivere **Explorer** non farà male a nessuno. La Ram Jam Corporation ha sempre prodotto stranezze fin dalla sua prima e spiritosissima avventura, **Valkyrie 17**. In questa nuova avventura lo scherzetto è che il vostro veicolo spaziale di seconda mano si è rotto sopra il pianeta Emerald. A peggiorare le cose c'è il fatto che i frammenti della vostra navicella sono disseminati in nove dei suoi 40 miliardi di localizzazioni e per andarvene dovete prima trovarli tutti e nove... non è un bello scherzetto?

Alcuni strumenti di vitale importanza sono sopravvissuti allo scontro: un compasso, un faro di segnalazione, un cercatore di direzione, una pistola laser e, più importante di tutti, un sonar.

Recuperare le parti della navicella è un problema ma almeno il sonar facilita la vita: facendo rimbalzare l'eco su un oggetto si rivela la sua posizione e la sua distanza approssimativa. Fare una passeggiata nella giungla fa bene ma così almeno sapete se la distanza è troppa e se è meglio usare il vostro zainetto a propulsione.

Quando siete ad una certa distanza da un oggetto potete andare a piedi. Premendo il tasto di

avanzamento si ingrandisce l'inquadratura e si visualizza la successiva sezione del pianeta. I movimenti a destra o a sinistra (o anche le inversioni di 180°) sono indicati nella parte alta dello schermo.

Il pianeta Emerald è disabitato ad eccezione di uno strano tipo di cimice robotica succhia energia. La perdita di energia può essere fatale e, anche se c'è un modo per rifornirsi, uccidere i robot è di gran lunga il modo migliore per restare in vita. Quando si incontra una cimice la pistola laser viene proprio utile: per usarla dovete andare in Modo Armi.

Nella profondità della giungla incontrerete dei frammenti colorati rotanti. Fungono da porte di passaggio per altre localizzazioni del pianeta. Ricordate che ce ne sono 40 miliardi quindi quasi ogni nome è buono per andare da qualche parte. Attenzione perché potete perdervi. È qui che vengono utili i fari di segnalazione. Possono essere lasciati in qualunque posto e fungere poi da punto di riferimento: li potete vedere dall'alto come quadratini lampeggianti.

L'energia disponibile per caricare tutti gli strumenti è limitata e il livello della riserva è rappresentato da una delle opzioni del menu alla quale si può accedere in ogni momento premendo il pulsante di fuoco e poi la prima lettera dell'opzione desiderata.



*Vi prende l'idea di esplorare quaranta miliardi di localizzazioni? A me no. Di fatto Explorer è un esercizio di programmazione fatto per impressionare più che per stimolare: ma non fa né l'uno né l'altro. La grafica, anche se ben realizzata, manca di ogni sorta di varietà: per quel che ne sappiamo potrebbero esserci dieci localizzazioni. Più o meno consiste nel fare triangolazioni dei rilevamenti della bussola per trovare i pezzi della vostra astronave. Un bel sarcastico WOW. Forse in un altro gioco si potrebbe sfruttare meglio questo sistema di creazione delle localizzazioni: qui è decisamente sprecato.*



*È una simulazione elettronica della classica ricerca dell'ago nel pagliaio. È assolutamente noioso: si passano ora a sorvolare quello che sembra un paesaggio tutto uguale per non arrivare a niente. E quando finalmente arrivate a portata del bersaglio ci vogliono ore per individuare la posizione esatta... AAARGH! Contesto anche l'affermazione della casa costruttrice che il pianeta comprenda 40 miliardi di localizzazioni: mi sembra che ci siano 40 localizzazioni ripetute un miliardo di volte. Non compratelo per nessuna ragione a meno che non passiate il tempo libero a sollevare tappeti per guardarne l'ordito.*



*Per poter definire questo gioco divertente bisognerebbe prima intendersi su cosa significa questa parola. Localizzare i nove oggetti senza alcun nesso tra loro tra i 40 miliardi di schermi tutti uguali è incredibilmente noioso, monotono, senza senso e sterile. L'azione di gioco non è per niente gratificante, non c'è azione e*

*tutte le localizzazioni che ho visto sembravano identiche una all'altra. Se volete veramente esplorare qualcosa perché non vi comperate un biglietto del treno o dell'autobus? C'è un mondo intero fuori dal vostro computer, con un numero infinito di localizzazioni: lo scenario è rappresentato con un convincente effetto tridimensionale e si muove secondo un bellissimo scorrimento parallattico!*

## PRESENTAZIONE 42%

Confusa, mal fatta e insopportabilmente lenta.

## GRAFICA 64%

Attrattiva ma ripetitiva.

## SONORO 10%

Ce n'è ben poco e quel che c'è è scadente.

## APPETIBILITÀ 27%

Irritante e per niente coinvolgente.

## LONGEVITÀ 7%

Non c'è niente che invogli

a giocare né niente che invogli a riprenderlo in mano.

## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 6%

Per 18.000 lire è un pessimo investimento.

## GIUDIZIO GLOBALE 13%

In questo caso grande non sta per bello: non c'è una sola cosa positiva.

## JAIL BREAK

Konami, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick.  
Per C64, Spectrum, Amstrad

**F**ino ad oggi le conversioni dei giochi Konami erano prodotte dalla Imagine. Ora invece la Konami ha deciso di produrre da sé i propri giochi invece di vendere le licenze. La prima conversione fatta dalla Konami è **Jail Break** che sarà seguita da **Nemesis** già in circolazione da tempo per MSX. I carcerati della locale prigione sono evasi; hanno svuotato l'armeria e stanno terrorizzando la città. Il direttore del carcere è legato ad un palo nel cortile della prigione e gli evasi hanno rapito uomini, donne e bambini innocenti per aumentare il loro potere di trattativa. Voi siete l'unico poliziotto sopravvissuto e sta a voi salvare il maggior numero di ostaggi possibile e allo stesso tempo far fuori gli evasi prima che commettano altri guai. Armato di una pistola e una dotazione illimitata di munizioni, dovete aprirvi la via per le strade della città superando quattro schermi a scorrimento orizzontale per arrivare fino al direttore: liberandolo guadagnerete un bonus di 50.000 punti. Gli evasi, a torso nudo e pantaloni a righe, imperversano per le strade della città trascinandosi dietro la "classica" palla al piede. Sono quasi tutti armati e alla minima provocazione fanno partire raffiche di tre proiettili. L'azione è vista di lato e il poliziotto può muoversi nelle quattro direzioni, sparando con la sua pistola nella direzione in cui è voltato. Alcuni evasi escono dai tombini per spararvi, mentre altri, come dei cecchini, si nascondono dietro postazioni favorevoli. La massa degli evasi



cammina per la strada da destra a sinistra, fermandosi a volte per sparare trasversalmente oppure sparando occasionalmente da sinistra. Avete cinque vite e morite ogni volta che toccate un evaso o fermate col corpo un proiettile: il gioco ricomincia allora dall'inizio del livello (a meno che non spiriate a metà di una sezione). Salvando gli ostaggi, camminando sopra, guadagnate punti bonus e armi più sofisticate. Il primo ostaggio salvato vi procura un lanciaacrimogeni, mentre il secondo vi fa avere un lanciarazzi. Le armi addizionali appaiono come icone su un pannello alla base dello schermo e premendo la barra spaziatrice potete cambiare arma. Quando venite uccisi perdete tutte le armi guadagnate. Dei barili ingombrano la strada ostacolando la vostra avanzata: l'unico modo di liberarsene è usare il lanciaraz-

zi, mentre il lanciaacrimogeni vi consente di far fuori i cecchini. Tutte e tre le armi sono mortali per gli evasi che stanno per strada e per ciascun evaso e cecchino ucciso o barile distrutto guadagnate 500 punti. A detta delle istruzioni, dei camion dell'immolazione rubati possono essere fermati soltanto con il lanciarazzi, ma per quanto ci abbiamo giocato in redazione non ne abbiamo visto neanche uno... Dopo esservi aperti la via attraverso le strade della città l'azione si trasferisce nel parco e poi al porto. Fate attenzione quando arrivate in vista del Direttore: gli evasi possono spararvi prima che possiate collezionare quei bei punti bonus. Quando il Direttore è in salvo o è stato ucciso dagli evasi il gioco ricomincia da capo e potete tentare un'altra missione, ma questa volta gli evasi sono veramente in tanti...

### PRESENTAZIONE 46%

Confezione adeguata, istruzioni scadenti e presentazione su schermo sufficiente.

### GRAFICA 37%

Sprite e fondali grezzi e scorrimento tremolante.

### SONORO 62%

Un bel motivello accompagna il gioco.

### APPETIBILITÀ 39%

Troppo difficile e ripetitivo per gratificare o incantare.

### LONGEVITÀ 26%

Tremendamente frustrante e stancante da giocare e solo quattro livelli simili.

### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 24%

Non abbastanza varietà o giocabilità da valere il prezzo richiesto.

### GIUDIZIO GLOBALE 30%

Una pessima conversione di un indimenticabile gioco da bar.



Per essere il primo titolo della Konami, **Jail Break** è veramente deludente. Non solo la grafica è rozza e mal definita, ma la giocabilità è seriamente scadente. Quello che delude sono le piccole cose che si notano solo quando mancano. Ad esempio, c'è il disastroso rilevamento delle collisioni: a volte sono passati indenne tra raffiche di proiettili e altre volte sono morto per nessuna ragione apparente. A volte gli evasi hanno soltanto metà del corpo e si muovono in modo per niente convincente... potrei andare avanti ancora ma è più facile dire di lasciarlo perdere.



La Konami avrebbe fatto meglio a lasciar fare le conversioni all'Imagine e limitarsi a vendere la licenza. Dopo un paio di partite il gioco diventa una banale routine. Il rilevamento delle collisioni è decisamente sballato: qualche volta un proiettile vi passa tra le gambe senza far danni mentre altre volte appare il messaggio

"Got me" ad indicare che avete perso una vita e non riuscite a capire cosa vi ha colpito! I comandi sono scomodi: è difficile riuscire a mettersi in linea con gli evasi quando sparate per la strada e l'animazione è minimalista. Tutto sommato un deludente inizio per le conversioni Konami fatte in casa che non rende giustizia alla competenza dei loro giochi da bar.

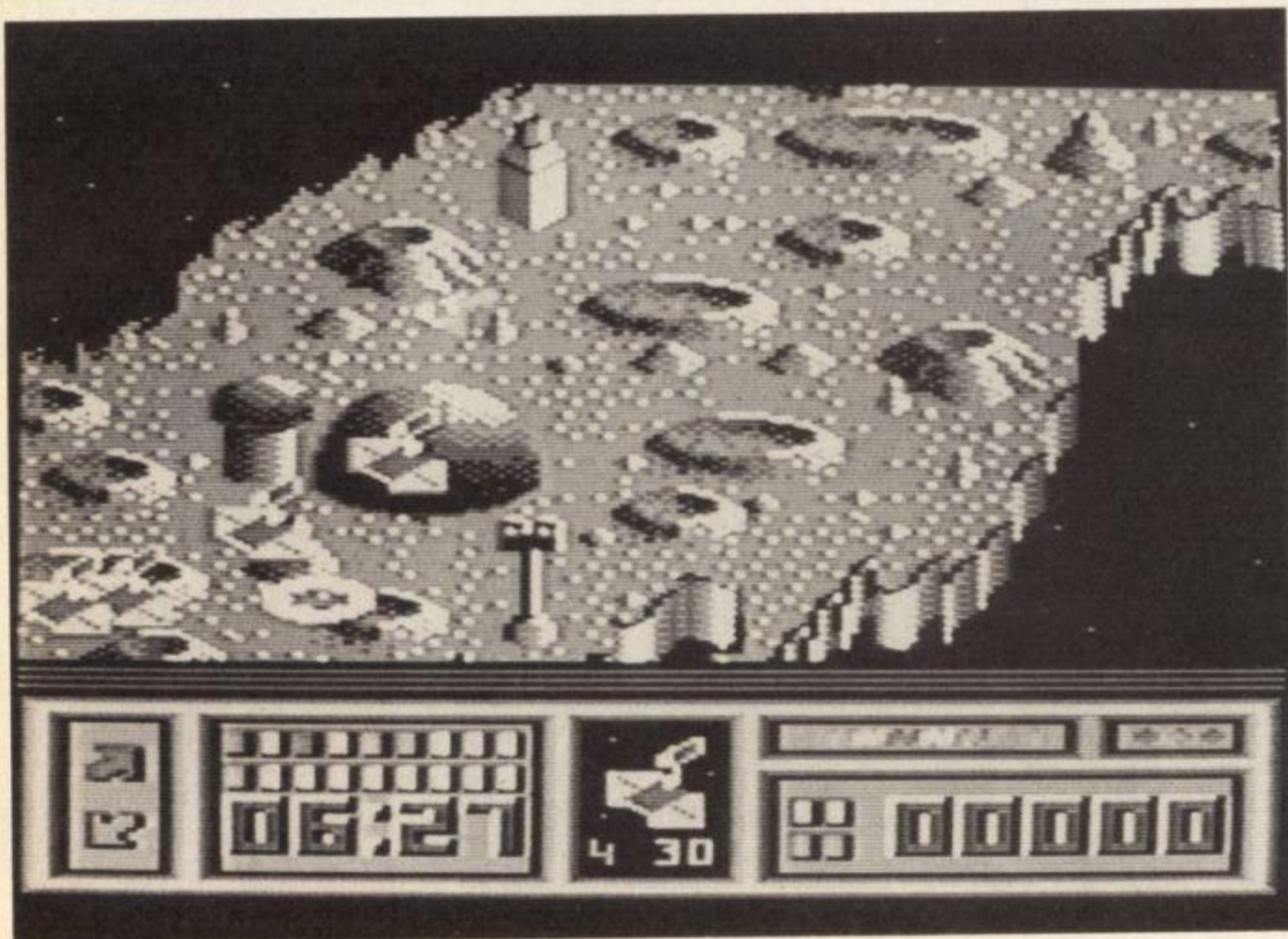


**Jail Break** è tremendo. Sarebbe leggermente meno tremendo se fosse un po' più facile, se ci fosse più varietà e se il rilevamento delle collisioni non fosse così scadente. È assurdam.ente frustrante essere colpito quando sembra che il proiettile non sia destinato a farlo. Quello che fa infu-

riare di più è che non puoi sparare ad un evaso quando lui invece può sparare a te! Anche con vite infinite ho trovato incredibilmente difficile superare l'ultimo livello: e quando ci sono riuscito ho scoperto che ci sono solo quattro livelli simili, banali e semplici. Un vero e proprio spreco di tempo e denaro: raccomandato sentitamente a quelli con spiccate tendenze masochiste.

## LEVIATHAN

English Software, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64, Spectrum, Amstrad



**Leviathan** sembra di grande effetto ma quando iniziate a giocare l'illusione di "grandeur" svanisce. Il metodo dei comandi deve essere uno dei peggiori mai usati per uno spara-e-fuggi. È così pessimo che rende l'astronave assolutamente ingovernabile e rende il gioco virtualmente ingiocabile. Si passa più tempo a concentrarsi su quale direzione spostare il joystick per evitare gli alieni che a sparargli. Anche la struttura del gioco non è niente di speciale: tutto ciò che dovete fare è sparare a un numero definito di alieni per progredire al successivo, e identico, livello. E ciò non fa che aggiungere noia alla frustrazione...

**S**persi nelle profondità dello spazio giacciono immensi e misteriosi paesaggi abitati da orde di alieni decisi a distruggervi. Vostro obiettivo, naturalmente, è il loro totale annientamento.

I paesaggi scorrono diagonalmente attraverso un campo stellare statico e il vostro caccia appare sullo schermo in prospettiva con il fondale. La navicella può rollare a sinistra e a destra, andare in loop e ruotare per cambiare direzione, elevarsi e abbassarsi rispetto al paesaggio. Il vostro caccia è equipaggiamento con laser anteriori e tre smart bomb. Guadagnate dei punti distruggendo astronavi nemiche e specifiche postazioni di terra, molte delle quali, mentre passate, rispondono al vostro fuoco. Se eliminate tutte le astronavi nemiche di una zona potete scegliere sia di aumentare il livello di abilità che di trasferirvi alla zona successiva.

Tra le varie sezioni del paesaggio ci sono delle ampie zone di spazio aperto, ben difese da navicelle da combattimento aliene. In questo volo è possibile far rifornimento di carburante sparando a dei cubi di carburante che rotolano verso di voi.

Un pannello situato sotto lo

schermo principale visualizza: la vostra altezza in relazione al paesaggio, il tempo rimasto per completare il livello, le smart bomb rimanenti, la direzione delle ondate d'attacco aliene e il vostro attuale punteggio..

Ci sono tre zone separate: un paesaggio lunare, che viene ca-

ricato come parte del programma principale, un paesaggio cittadino e un "paesaggio greco" che contiene statue e colonne greche. Le due ultime sezioni vengono caricate separatamente e possono essere richiamate in ogni momento dandovi la possibilità di scegliere i fondali.



**Ultimamente gli spara-e-fuggi tendono ad avere alcuni elementi originali per compensare la noiosa azione di gioco. Leviathan ce l'ha ma, nel tentativo di essere innovativo con un nuovo sistema di comandi, la English ha distrutto la giocabilità. È troppo complicato controllare il caccia ed è un enigma capire in quale direzione si sta procedendo. Questo, insieme al noioso uso delle ombre, svilisce decisamente il gioco. L'unica parte che mi piace veramente è il demo nello schermo dei titoli: a parte questo è un altro spara-e-fuggi assolutamente mediocre.**



**Leviathan è ben lontano dall'essere il miglior spara-e-fuggi disponibile. Il sistema di controllo è orrendo e non consente nessuna regolazione precisa e non lascia spazio per gli errori. Utilizzare il pulsante di fuoco per accedere ad ulteriori comandi di movimento conduce solo ad una ulteriore confusione. I fondali sono ragionevoli ma in molti casi il passaggio dell'astronave dietro agli oggetti al suolo è un macello. Leviathan, mi spiace dirlo, non è né bello né attraente.**

### PRESENTAZIONE 68%

Adeguata presentazione su schermo ma inutile sistema multi-load e povero uso del joystick

### GRAFICA 80%

Fondali e sprite superbamente disegnati

### SONORO 53%

Blando motivetto dei titoli e effetti sonori inadatti

### APPETIBILITÀ 54%

Goffo e incredibilmente frustrante, soprattutto a causa dei comandi inutilmente complicati

### LONGEVITÀ 39%

Non c'è molto in termini di varietà e impegnativa azione alla spara-e-fuggi

### RAPPORTO

### QUALITÀ\*PREZZO 31%

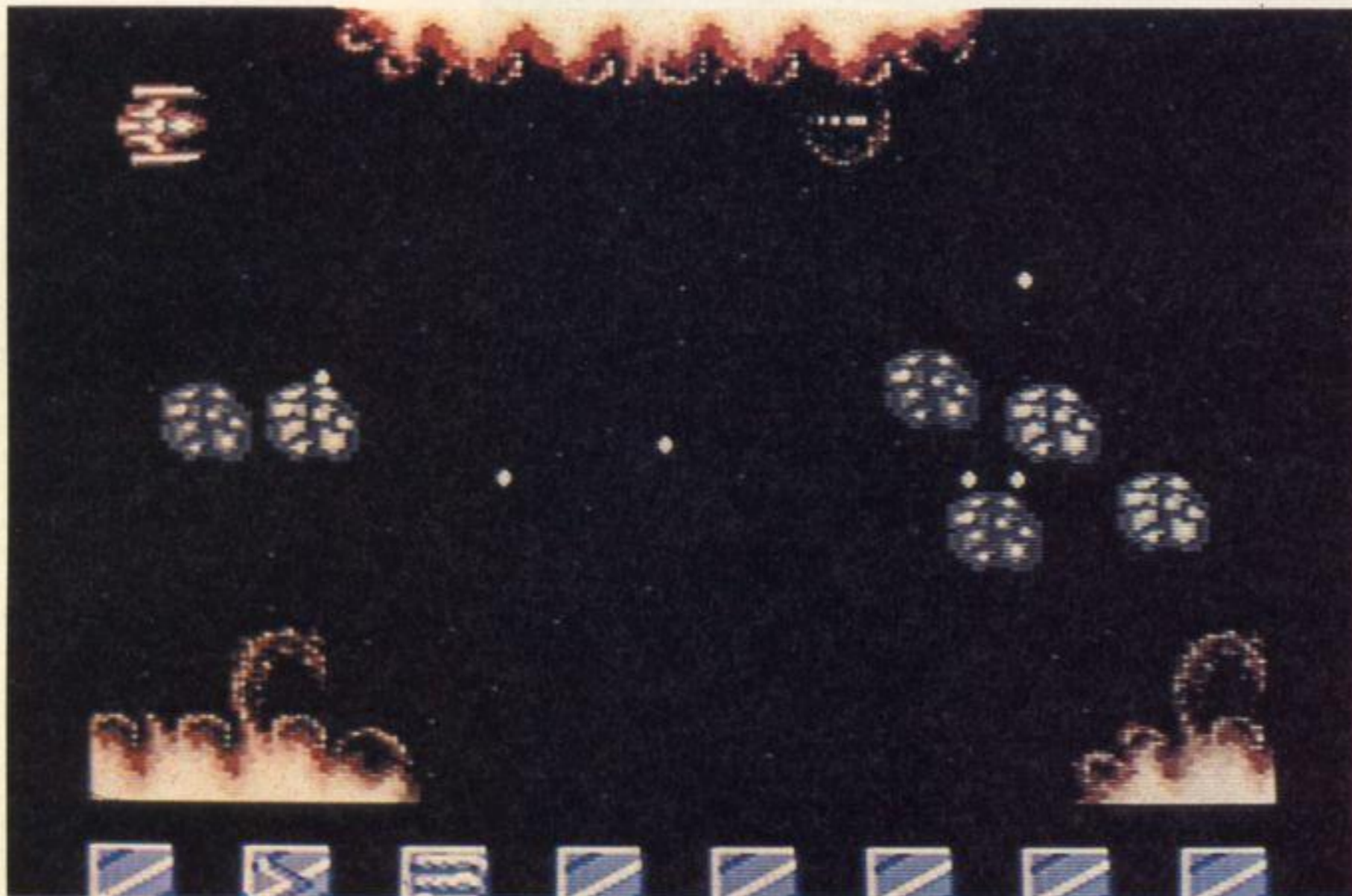
Troppo caro per una glorifield e per molti versi inferiore versione di Zaxxon

### GIUDIZIO GLOBALE 41%

Una triste variante di un datato spara-e-fuggi. Allettantemente attraente ma amaramente deludente.

# DELTA

Thalamus, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64



L'astronave passa troppo vicino alle fiamme del Sole dei Sogni e risplende di sfumature arancioni

In un'area non segnalata dalle carte spaziali si trova una regione aliena conosciuta semplicemente col nome "Delta". Varie astronavi appartenenti alla Flotta Mercantile Terrana si sono perse mentre attraversavano questa misteriosa regione che, si dice, sia sotto il controllo degli Hsiffan Khanate, nemici mortali di Terra (in italiano nel testo, indica un pianeta altro della nostra Terra, ndr). È stato quindi deciso di inviare ad indagare un caccia spaziale e, stanchi della vostra occupazione attuale, vi offrite volontari.

Arrivati nelle vicinanze di Delta dovete penetrare il più possibile all'interno della regione e sradicare la minaccia degli Hsiffan.

Dopo un iniziale e furioso attacco di astronavi aliene, incontrerete delle sezioni della regione, ciascuna con un proprio nome. Ognuna presenta dei particolari ostacoli, che appaiono nelle parti alte e basse dello schermo e corrispondono al nome dell'area. Per esempio, nella sezione "Rocce di Morte" delle formazioni di rocce scorrono in direzione contraria alla vostra. In ogni caso, scontrarsi con gli elementi del paesaggio, causa la distruzione dell'astronave. È necessario conoscere e me-

morizzare le formazioni aliene se si vuole progredire: distruggendo completamente un'ondata di attacco infatti si guadagnano dei crediti che vengono utilizzati per accrescere il proprio equipaggiamento, aumentando la potenza di fuoco, la velocità e gli scudi di difesa dell'astronave.

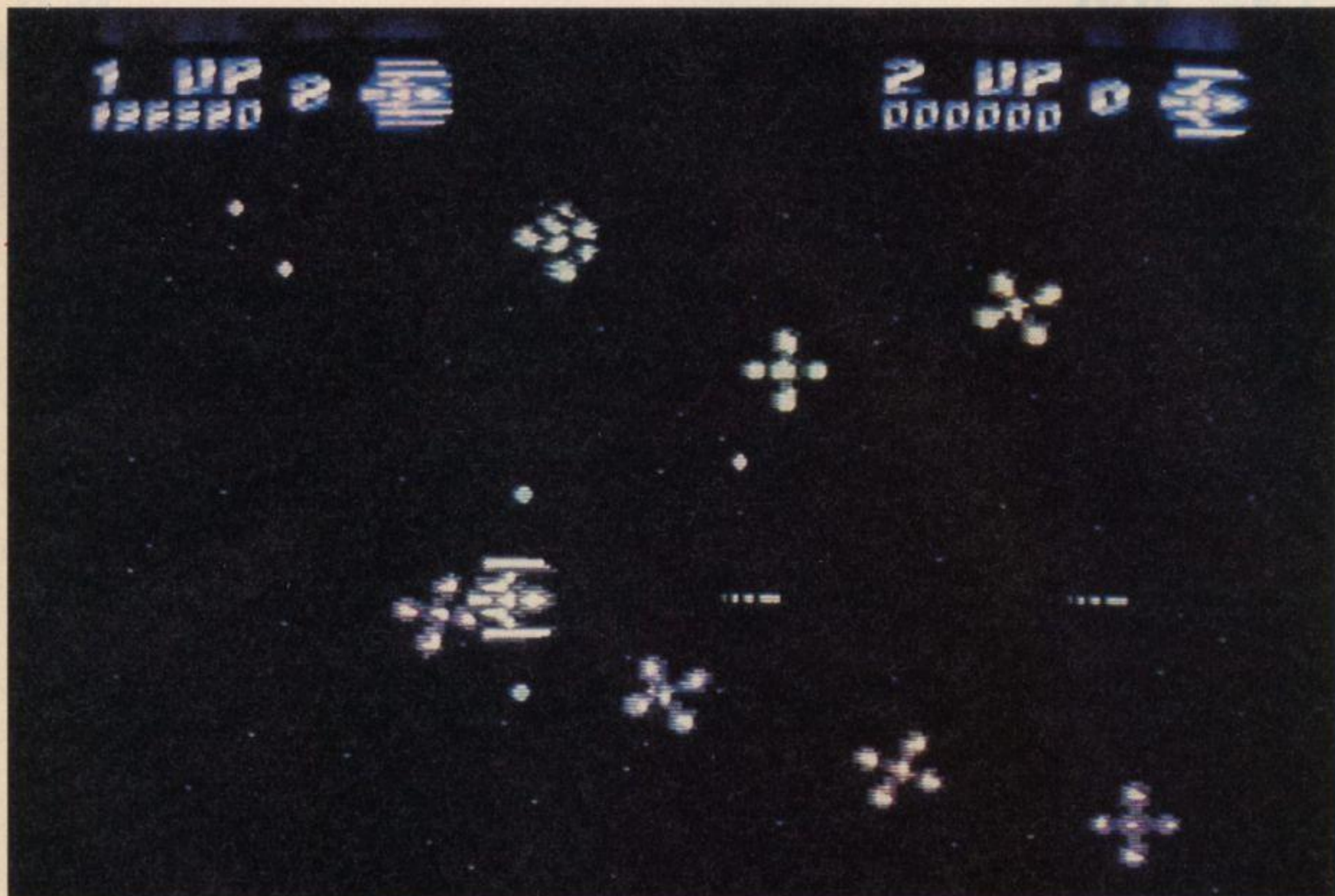
A intervalli regolari, sette icone, verdi o grigie a seconda dei crediti che avete accumulato, attraversano lo schermo: se entrate in collisione con un'icona blu aggiungete alla vostra navicella l'oggetto rappresentato e l'icona diventa grigia: toccando un'icona grigia perdete invece una vita. L'equipaggiamento aggiunto funziona per un tempo limitato e quindi andando avanti dovrete "raccolgere" altre aggiunte. Superate i trentadue livelli e Delta, ancora una volta, sarà salva dalla minaccia aliena. Ma gli Hsiffan Khanate non si arrendono tanto facilmente e ritorneranno dieci anni dopo. Ancora una volta spetterà a voi, pilota ora più anziano ed esperto, affrontare l'esercito alieno. Ma non siete l'unico ad avere acquisito una maggiore esperienza: anche i nemici hanno avuto il tempo di beneficiare dell'esperienza precedente e sono ora un avversario più temibile...



*Delta è molto impressionante. La grafica è superlativa, gli effetti sono stupefacenti e la musica è poco meno che straordinaria. Ma la cosa più impressionante di Delta è l'enorme quantità di oggetti che guizzano per lo schermo... proiettili, rocce, astronavi nemiche e alieni turbinanti: l'azione diventa molto caotica e, per sopravvivere, avete veramente bisogno degli armamenti aggiuntivi. I trentadue livelli sono vari e ci sono alcune idee veramente ben congegnate che sorprendono e frustrano il giocatore. Se vi piacciono gli spara-e-fuggi dategli un'occhiata: non potete trovare di meglio nel genere a scorrimento orizzontale.*



Il Mostro di Gelatina regna supremo nella Gelatina dei Sogni



L'astronave alle prese con i numerosi nemici di Delta



Mi piace condurre l'azione, non mi piace che il computer lo faccia per me. È il motivo per cui ho trovato **Delta** molto frustrante e abbastanza noioso. Ci sono dei chiari schemi da seguire durante il gioco che diventano presto noiosi e dovete collezionare certi armamenti al momento giusto altrimenti non potete progredire, indipendentemente dalla vostra abilità. Se si fosse inserito uno scorrimento bi o multi-direziona-

le forse sarebbe stata un'altra storia ma, volare semplicemente in linea retta contro degli avversari disposti a schemi fissi non è molto attraente. Inoltre, se invece di avere un tempo limitato si avesse avuto una riserva di munizioni limitata, sarebbe entrata maggiormente in gioco l'abilità del giocatore, che avrebbe dovuto sparare con più coscienza. **Delta** è molto raffinato e abbastanza giocabile ma nel complesso mi è più piaciuto il mini mixing-desk loader che il gioco stesso.



**Delta** è un gioco decisamente bello. La grafica è veramente precisa con uno stupendo campo stellato parallattico e alcuni alieni molto carini. La musica è superba, soprattutto la colonna sonora principale che accompa-

gna il gioco. L'azione di gioco però è un po' debole, imparare le formazioni di attacco è essenziale ma spesso noioso. **Delta** offre abbastanza "sparatori" per i vostri soldi ma perde facilmente di interesse a causa della sua azione di gioco prevedibile.

**PRESENTAZIONE 97%**

Innovativo sistema di caricamento e bella presentazione su schermo.

**GRAFICA 92%**

Campo stellato parallattico di grande effetto, sprite e fondali carini e variegati schemi di movimento degli alieni.

**SONORO 97%**

Eccellente colonna sonora di Rob Hubbard e alcuni buoni effetti sonori.

**APPETIBILITÀ 79%**

È facile farsi prendere dal gioco ma dopo sole poche partite è prevedibile

**LONGEVITÀ 63%**

32 livelli e approssimativamente 200 ondate di attacco: ma in realtà c'è poca varietà.

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 72%**

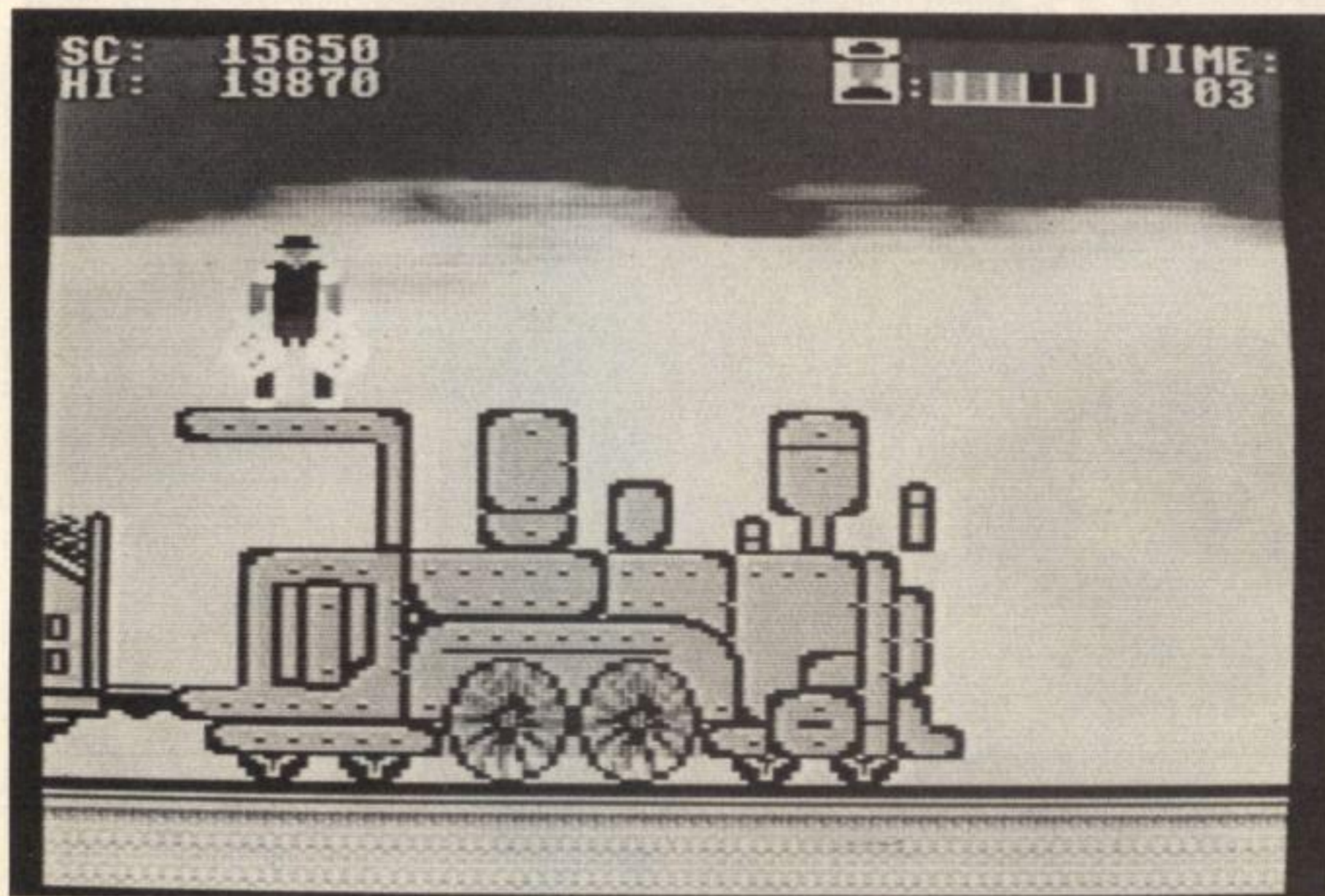
Ci sono degli spara-e-fuggi più economici ma solo pochi sono altrettanto raffinati.

**GIUDIZIO GLOBALE 74%**

Un prodotto d'alta qualità che manca di sostanza.

# EXPRESS RAIDER

US Gold/Data East, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64



**E'** tempo di sgranchirsi le mani, montare in sella e entrare nello spirito del Selvaggio West: il gioco da bar della rapina al treno è arrivato in città. Ci sono otto treni da rapinare. Dovete provare la vostra abilità di "picchiaduro" con joystick e pulsante, nonché la vostra mira in scontri a fuoco. Nei treni dispari dovete combattere a mani nude. Alla partenza, prima di poter salire sul treno dovete menare un bellicoso cowboy. Toltolo di mezzo, salite sul treno e affrontate gli avversari sui tetti dei vagoni. Vi sono sei tipi di avversari: la maggior parte vi affronteranno a pugni nudi ma vi sono anche pistoleri, brutti ceffi che vi lanciano contro bottiglie e altri, ancora più infidi, che cercano di prendervi per le caviglie. Se raggiungete la locomotiva guadagnate due bei sacchetti di soldi. Nelle sequenze di lotta, una barra tipo tiro alla fune a fianco del punteggio tiene conto dei colpi, spostandosi a sinistra quando venite colpito e a destra quando siete voi a colpire. Quando la barra raggiunge la massima estensione, l'avversario attuale viene sconfitto e con un bel salto vi portate sul tetto del vagone successivo: saltando disinnescate automaticamente una bomba collocata sull'attacco tra un vagone e l'altro.

Nei treni pari dovete montare un cavallo e galoppare a fianco del treno, facendo fuori i passeggeri che vi sparano dai finestrini. Il cavallo galoppa in primo piano e si muove su e giù per lo schermo consentendovi di schivare i proiettili che vi sparano dai vagoni. Per sparare dovete premere il pulsante di fuoco.

Alcuni vagoni sono dei carri merci aperti dal cui parapetto spunta un passeggero, mentre altri sono carrozze passeggeri dalle quali i vostri avversari tirano su le tendine per spararvi. Anche i carri merci completamente scoperti offrono ripari dai quali i cacciatori di taglie sparano ai rapinatori come voi.

È possibile ripararsi dietro il cavallo per schivare i colpi oppure annullare un proiettile a mezz'aria con un colpo ben assestato. Una fila di quadratini in alto sullo schermo indica quanti pistoleri dovete far fuori prima di affrontare un nuovo vagone.

Occasionalmente un uccello attraversa lo schermo con un sacco di denaro: sparategli per guadagnare dei punti bonus. Potete inoltre vincere punti bonus colpendo il sacco di denaro che uno spaventato impiegato getta da un finestrino del vagone postale: ma fate attenzione a non colpire l'impiegato. Se lo colpite, gride-

rà "No" e tutti i quadratini in alto si riempiranno nuovamente: i passeggeri che avete ucciso resusciteranno miracolosamente. Sia nelle prove di picchiaduro che in quelle di sparo c'è un tempo limite per ciascun vagone.

Nelle sequenze di lotta, se non riuscite a saltare entro il tempo limite sul vagone successivo la bomba collocata sugli agganci esploderà separando il vagone dal resto del treno. A complicare le cose mentre state combattendo sui tetti dei vagoni vi sono pericoli naturali come gallerie e semafori, che drenano le energie di un cowboy non attento. Nei livelli più alti gli avversari aumentano e sono sempre più ostici, ma avete qualche secondo in più per ciascun vagone.

Lo schermo di partenza vi offre la scelta tra quattro livelli di difficoltà e tre modi di gioco. Nel modo pratica avete 32 vite ma potete affrontare soltanto i primi due treni; nel modo di gioco normale avete a disposizione cinque vite, ma una volta finite se premete il pulsante di fuoco entro dieci secondi potrete ricominciare dall'ultimo vagone del treno che avete appena affrontato. I rapinatori più bravi potranno affrontare il modo avanzato in cui, una volta perse le cinque vite, il gioco ricomincia dall'inizio.

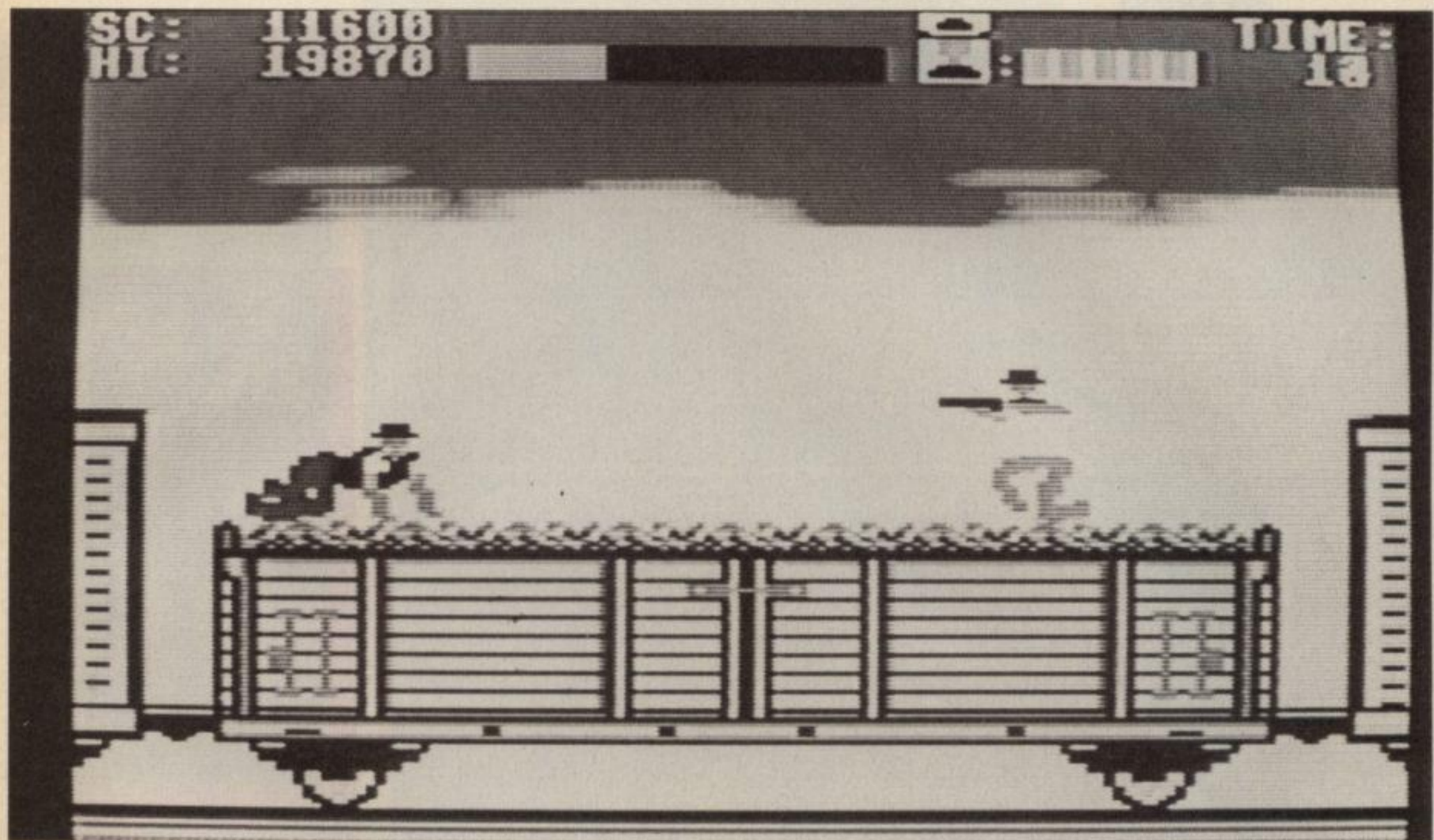


*Questo è un gioco irresistibile ma frustrante che combina molto bene due tipi di gioco. Per gran parte, le sequenze di lotta non sono molto impegnative: basta avanzare verso l'avversario premendo freneticamente il pulsante di fuoco per farlo fuori senza problemi. Le sequenze di sparo, d'altro canto, sono più difficili e richiedono molta concentrazione perché dovete guidare il cavallo per prendere la mira e contemporaneamente evitare i proiettili dei passeggeri. La grafica è sufficientemente evocativa ma il sonoro è decisamente miserello. Tutto sommato, è un gioco irresistibile inizialmente, ma una volta che avete completato gli otto treni scade di molto.*



*Express Raider è un gioco molto semplice, ma ha un'enorme appetibilità iniziale che vi porterà a voler "arrivare al livello dopo". Devo ammettere di averlo giocato principalmente nel modo pratica, col quale si hanno molte vite a disposizione e la possibilità di progredire nel gioco. La grafica è un po' scadente, ma funziona abbastanza bene; altrettanto dicasi del sonoro. Ho i miei dubbi sulla longevità del gioco una volta completato, ma se siete alla ricerca di un gioco d'azione veloce e divertente allora Express Raider merita di essere preso in considerazione.*





**Express Raider** è divertente da giocare e, come molti giochi arcade, irresistibile. Spostarsi per i tetti dei vagoni prendendo a pugni i vari avversari è sballosissimo e i livelli in cui si cavalca a fianco del treno sono anch'essi molto divertenti. La grafica non è niente male e cattura abbastanza bene l'atmosfera del gioco arca-

de: il sonoro, invece, è uno strazio e annoia soltanto. La cosa che smorza il giudizio è il grosso punto di domanda sulla longevità del gioco. Gli otto livelli non dovrebbero essere difficili da conquistare, specialmente se potete ricominciare il gioco da dove siete morti e una volta completati non c'è stimolo a ricominciare. Se vi può interessare provatelo prima: potrebbe deludervi.

### PRESENTAZIONE 74%

Istruzioni sufficienti e utile opzione di pratica.

### GRAFICA 82%

Definizione e scorrimento efficaci.

### SONORO 62%

Musichette tremende ma buoni effetti sonori.

### APPETIBILITÀ 76%

La semplice azione arcade si dimostra istantaneamente irresistibile

### LONGEVITÀ 57%

Non abbastanza varietà da mantener vivo a lungo l'interesse.

### RAPPORTO QUALITÀ/

### PREZZO 49%

Caro per un gioco così limitato.

### GIUDIZIO GLOBALE

### 60%

Niente di speciale ma può offrire un po' di divertimento a breve termine.

# STERLINO

Via Murri 75/a Bologna Tel. 302896

## STERLINO CLUB

IPERCENTRO DI  
Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

16  
COMMODORE 64  
128  
E AMIGA

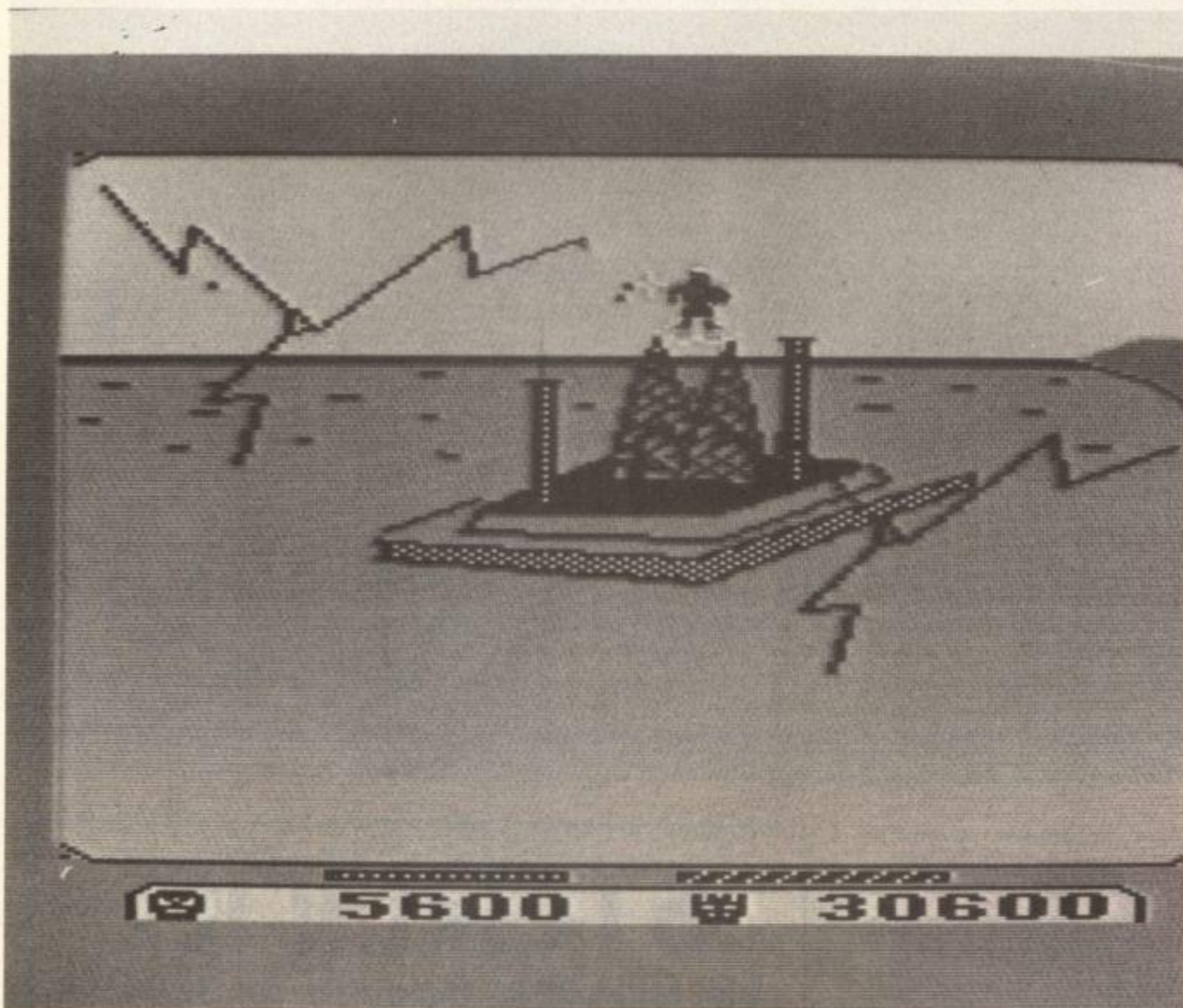
MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

## STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITÀ  
VENDITA PER CORRISPONDENZA  
Per informazioni Tel 051-302896

## TRANSFORMERS

Activision, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick + tastiera. Per C64



*Questo programma è tutta completa. Tanto per cominciare,*

*la trama è così banale che non convincerebbe un bambino di tre anni. Poi c'è la grafica, che è della stessa pasta della trama e deluderebbe lo stesso sfortunato bambino. Anzi, sembra essere stata disegnata da un bambino di quell'età. Ovviamente, concetti quali prospettiva, ombreggiatura, tridimensionalità e colori erano troppo per chi l'ha realizzata. Il sonoro è una barzelletta e il tutto diventa noioso dopo un paio di partite. Non capisco come il programmatore possa far passare questa roba per un lavoro professionale. Non compratelo, anche se vi piacciono i giocattoli.*

**L**a Terra è nuovamente minacciata dai malvagi Decepticon in cerca d'energia. Sta a voi prendere il comando di una squadra di otto Autobot e combattere contro i meschini invasori.

**Transformers** è un gioco di strategia e azione: gli invasori puntano a conquistare sette installazioni chiave, e parte del gioco consiste nel far sì che almeno un vostro robot difensivo sia pronto ad intervenire quando il nemico lancia un attacco contro un'installazione. Ciascun Autobot ha una speciale mix di caratteristiche e attributi che determinano le sue capacità. La situazione globale viene visualizzata sullo schermo della mappa a cui si accede in qualunque momento premendo il tasto **M**. Sono indicate tutte le installazioni con le strade che le collegano: gli otto Autobot sono rappresentati da quadrati numerati. Quando un'installazione viene attaccata dai Decepticon lampeggia in rosso sulla mappa: se l'attacco comincia quando state coman-

dando un Autobot, e lo schermo mostra la veduta generata dall'unità visiva del robot, lampeggerà in rosso il bordo dello schermo.

Per spostare gli Autobot, premete **D** quando è visibile lo schermo della mappa, seguito dal numero del robot che volete muovere. Digitate l'iniziale dell'installazione di destinazione e il robot selezionato si metterà in viaggio da solo, lasciandovi liberi di fare altre cose. Tutti gli Autobot possono essere inviati ad una singola installazione o l'intera squadra può essere assegnata alle varie installazioni in base a schemi di spiegamento predeterminati.

Il tasto **V** vi consente di comandare direttamente un Autobot, nel qual caso lo schermo della mappa viene sostituito dalla veduta generata dai circuiti visivi del robot. Un mirino consente di puntare gli armamenti e se in quella installazione vi sono dei Decepticon comincerà una sequenza di spara-e-fuggi. Una singola installazione può essere

occupata da più Autobot e grazie al tasto **B** è possibile attivare il modo di fuoco automatico: muovendo il mirino sullo schermo e premendo il pulsante di fuoco si possono memorizzare fino ad otto "bersagli". Dopo un breve ritardo, il cannoncino sparerà automaticamente fino alla completa distruzione dei bersagli. Voi intanto potete prendere il comando di un altro Autobot e affrontare insieme i Decepticon. Durante le battaglie, le riserve di munizioni e di energia dei vostri robot si esauriscono e i nemici possono infliggervi gravi danni. Se rimandate alla base i robot esausti, potrete farli riparare e riarmare, ma se un Autobot ha subito troppi danni potrà essere impossibile ripararlo completamente. Un danno permanente viene indicato da uno schermo completamente grigio quando è in funzione l'unità visiva del robot. Per esaminare la situazione globale dell'Autobot basta premere il tasto **S** mentre è in funzione l'unità visiva o digitare **S** seguita dal numero di identifica-

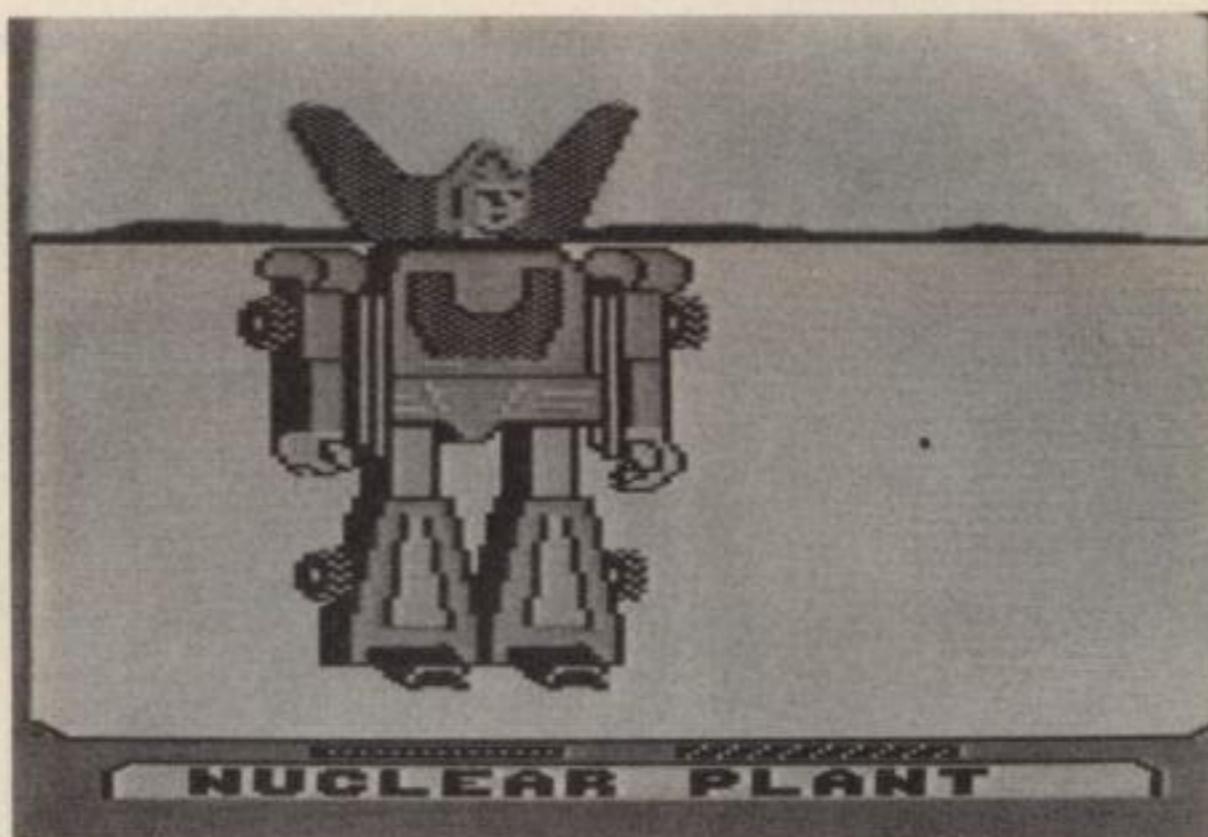
zione se è visualizzata la mappa dello schermo.

L'obiettivo sta nel mantenere alte le vostre riserve d'energia, cercando contemporaneamente di evitare che gli invasori rubino troppa energia dalle installazioni chiave quali pozzi di petrolio, oleodotti e centrali nucleari. Dei contatori in basso tengono conto delle riserve d'energia accumulate dai due avversari e se i Decepticon acquisiscono un vantaggio troppo grande la battaglia è perduta. La Terra verrà conquistata dai malvagi invasori e potrete scegliere tra una lista di nove consigli prima di cominciare un'altra partita.

Comunque, i Decepticon non sono soltanto alla ricerca d'energia. Alcune installazioni contengono cose molto utili per concretizzare il loro proposito di dominio del mondo: è vitale assicurarsi che non mettano le loro grinfie metalliche su della polvere spaziale che si trova nella base delle navicelle, con la quale potrebbero creare dei giganteschi e spaventosi ippopotami.



*Se c'è una cosa che odio nei giochi è dover aspettare dei minuti prima che succeda qualcosa. Questo avviene spesso in Transformers, specialmente nello schermo della mappa dove succede qualcosa soltanto ogni due o tre minuti. Per arrivare in una qualunque installazione si fa una grossa fatica e una volta arrivati i Decepticon volano a tale velocità che cercare di colpirli con il vostro lentissimo laser è un'impresa. La grafica è uguale al sonoro: povera e irritante e per quanto l'abbia giocato non sono riuscito a progredire. In conclusione, Transformers è pizzosissimo e vi consiglio di non sprecarci soldi o tempo.*



*Sulla confezione c'è un'impressionante lista di crediti e visti i talenti coinvolti è sorprendente che questo sia il risultato. Il sonoro e la grafica sono mediocri e il gioco manca sia di strategia*

*che di azione. Il ritmo di gioco varia da lento (nello schermo della mappa) a goffo (nella parte arcade).*

*Se cercate un buon gioco "legato" ai giocattoli comprate Zoids. Questo qui non è nè bellino nè entusiasmante.*

## PRESENTAZIONE 70%

Buone istruzioni e presentazione ispirata, eseguita però in modo strano.

## GRAFICA 39%

Grande ma non molto dettagliata e colorata. Per niente convincente.

## SONORO 31%

Uno sconnesso motivo accompagna il gioco e viene bruscamente interrotto da semplici effetti sonori.

## APPETTIBILITÀ 54%

Lento, goffo e facilmente frustrante.

## LONGEVITÀ 38%

Poco gratificante: non ti fa certo venir voglia di rigiocarlo.

## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO

18.000 lire sono fuori dal mondo.

## GIUDIZIO GLOBALE 40%

Un debole tie-in che non ha niente a che vedere con i giocattoli: David Crane cerca di fare per Transformers quello che la Electronic Pencil ha fatto per Zoids. Ma non ci riesce.

# Master's Software House

distribuzione: SOFTWARE, HARDWARE, COMMODORE 64-128, MSX, ATARI  
Servizio Modem Centro "On line" 24 ore Novità 0532/464715



# cose da favola

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

## HIVE

Firebird, cassetta, joystick e tastiera, L. 18.000, per ZX Spectrum

**L**o stravolgimento del naturale rapporto tra l'uomo e gli insetti è stato spesso il soggetto di ottime trame fantascientifiche e di altrettanto buone idee per videogames.

L'idea di base è sempre quella di proporre situazioni in cui il logico stato delle cose viene ribaltato a favore dei nostri piccolissimi "amici", che per l'occasione sono soliti trasformarsi in feroci, mostruosi e soprattutto giganteschi antagonisti.

Per i videogames gli insetti offrono anche numerosi spunti ai programmatori. Non c'è niente di meglio infatti di una bella orda di ragni multicolori per concretizzare realisticamente la minaccia di una "orrenda invasione" stile *Space Invaders*.

Gli esempi dunque non mancano e non sono certo film come *La Mosca* che devono rammentarci quanto potrebbe essere terribile una minaccia con la forma surdimensionata di scarafaggi, locuste, cavallette e chi più ne ha ne metta.

*Hive*, l'avrete capito, tratta di un'invasione. I cattivi del videogame sono naturalmente loro, gli insetti, che per l'occasione assumono una dimensione *king-size* e se ne vengono da un altro pianeta, con tanto di iper-astronave, per fomentare la rivolta dei loro più piccoli "consanguinei" terrestri con lo scopo di fare a polpette l'intera umanità.

I terrestri, dal canto loro, hanno ben poco da fare: l'unica via di uscita è quella di penetrare nell'astronave-madre degli *intruder* e di provocarne la distruzione. Per riuscirci c'è un mezzo da combattimento che sembra fatto apposta per questo tipo di missione. È il *Grasshopper*, la cavalletta, un sofisticato ed ingegnoso marchingegno da guerra che deriva il suo nome dalla capacità di compiere balzi e di accovacciarsi, con una serie di zampe meccaniche, come una vera e propria cavalletta.

Il pilota di questo mezzo, che deve insinuarsi quanto prima negli intricati meandri dell'astronave-madre, siete voi, e poiché non c'è molto tempo da perdere è bene affrettarsi ed andare subito ad incominciare il training. Familiarizziamo con il video. Il gioco vi pone all'interno del *Grasshopper* e questa è proprio la prospettiva riportata sullo schermo,



che dedica i due terzi superiori alla rappresentazione del mondo esterno visto dall'abitacolo. Più in basso è posta la plancia, tra cui spiccano i box che indicano lo stivaggio degli oggetti raccolti nel labirinto, i rilevatori di attacco e quelli che invece comunicano in quale degli 8 piani dell'astronave-madre state curiosando in quel momento.

Il mondo dell'astronave aliena è assimilabile, nella struttura, a quello di un enorme formicaio e si presenta agli occhi del *Grasshopper* in una prospettiva tridimensionale dei cunicoli resa piuttosto bene dalla grafica vettoriale impiegata. Più in dettaglio ed in concreto, il labirinto sembra composto da una serie di tubi che si incrociano in mille modi.

L'interno è tutt'altro che tranquillo, anzitutto perché ci sono ostacoli naturali, come spuntoni di roccia e ragnatele, che obbligano la "cavalletta" a compiere balzi o ad accovacciarsi per potere proseguire, e poi perché gli abitanti di quel mondo surreale, appena stilizzati dalla grafica ma cattivissimi, non esitano ad attaccare il vostro mezzo senza pietà. Per questi ultimi non c'è che un rimedio: sparare a più non posso! Dopotutto, loro sono il male e voi la cura... Tra gli oggetti da raccogliere vanno sicuramente menzionati i piloni di energia. Si tratta di una sorta di tralicci sparsi qua e là per il labirinto. Poiché anche il *Grasshopper* ha bisogno di energia per assolvere alle sue funzioni, catturare i tralicci assicura un indi-

spensabile rifornimento per proseguire nella missione. Quanto al resto vi è da aggiungere che il labirinto, strutturato com'è su 8 livelli, è assai complesso e soprattutto induce facilmente a smarrire le strade giuste. Fortunatamente avete anche a disposizione una serie di *marker* da disseminare lungo il percorso (proprio come Pollicino) con i quali assicurarvi di non girare a vuoto.

Lo scopo del gioco è quello di distruggere la Regina aliena che se ne sta quatta ad aspettarvi nell'ultimo livello del labirinto. Prima di riuscire a raggiungerla però mettetevi sin d'ora il cuore in pace: vi ci vorranno almeno una cinquantina di cavallette da immolare sull'altare della gloria!



*Hive* non è un gioco fuori dal comune, né per il soggetto né per l'implementazione è solo un programma onesto, carino, discretamente piacevole cui manca quel pizzico di "grinta" che avrebbe fatto la differenza. I comandi poi sono abbastanza complessi e richiedono almeno una terza mano per essere funzionali. Visto che per il momento ne abbiamo solo due le manovre con il *Grasshopper* ri-

sultano scomode ed impacciate oltremisura. La scelta della grafica vettoriale è certamente suggestiva nella rappresentazione dei tubi di galleria percorsi dalla cavalletta, ma evidenzia precisi limiti nella rappresentazione degli altri elementi del labirinto, troppo stilizzati e privi di concretezza visiva. Se comunque pensate che questi siano solo "peli nell'uovo", *Hive* potrà certamente piacervi. Quanto all'entusiasmo, cercatelo in altri giochi ma non in questo.

**PRESENTAZIONE 85%**

Niente di speciale nella confezione e nelle istruzioni, ma un ingegnoso sistema di caricamento ed un buon sistema di salvataggio virtuale (scoprite da voi cosa vuol dire) valgono il voto.

**GRAFICA 68%**

Ci sono tutti i pregi e i difetti della grafica vettoriale: ideale per rappresentare ambienti in movimento, deludente, se male impiegata, per concretizzare il resto.

**APPETIBILITÀ 62%**

Non c'è niente che ti folgori all'istante.

**LONGEVITÀ 75%**

È un gioco che richiede più di una sessione per essere apprezzato. Chi ce la fa può anche appassionarsi.

**SONORO 35%**

Il lugubre silenzio dei cunicoli è interrotto qua e là da un paio di pernacchie.

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 50%**

Un po' troppo elevato al "denominatore".

**GIUDIZIO GLOBALE 67%**

È un classico gioco che non eccelle, sia nel bene che nel male: fa il suo dovere ma non chiedetegli niente di più.

## SAILING

Activision, cassetta L. 18.000, joystick/tastiera. Per C64/128, Amstrad, Spectrum

**S**ailing è un gioco di strategia e simulazione ispirato dalla famosa American's Cup con cinque livelli di difficoltà.

Sono due le novità principali che differenziano questo gioco dell'Activision dai soliti simulatori di regata: la possibilità di disegnare la barca e la prospettiva diretta dal posto di comando esattamente come se vi trovaste a bordo della barca.

L'avventura in alto mare inizia con la scelta della nazione preferita tra le sedici previste, Cina, Russia ed India comprese. Quindi si passa alla fase *tecnica* e, dopo aver battezzato lo scafo con un nome di vostro gradimento, bisogna disegnare il proprio yacht in base alle condizioni del vento ed atmosferiche comunicate dal World Weather Centre. Lo schermo rappresenta il disegno delle varie parti della barca. Usando il joystick oppure la tastiera si possono variare il materiale (fibra, alluminio o legno) e la lunghezza e la profondità dello scafo, della deriva, della linea di galleggiamento e dell'albero oltre al profilo della deriva.

Il foglio delle istruzioni consiglia che solo l'esperienza può portare ad un giusto assetto e questo significa che per chi mastica poco di tecnica nautica sarà difficile azzeccare la giusta disposizione. Comunque aumentando

la lunghezza diminuiranno la manovrabilità dello scafo mentre bombando la deriva e aumenterete la stabilità perdendo in penetrazione in acqua. Le basi della navigazione suggeriscono che con vento forte conviene avere una sagoma più lunga tenendo l'albero più basso.

Una volta terminato il disegno si è pronti per affrontare la regata.

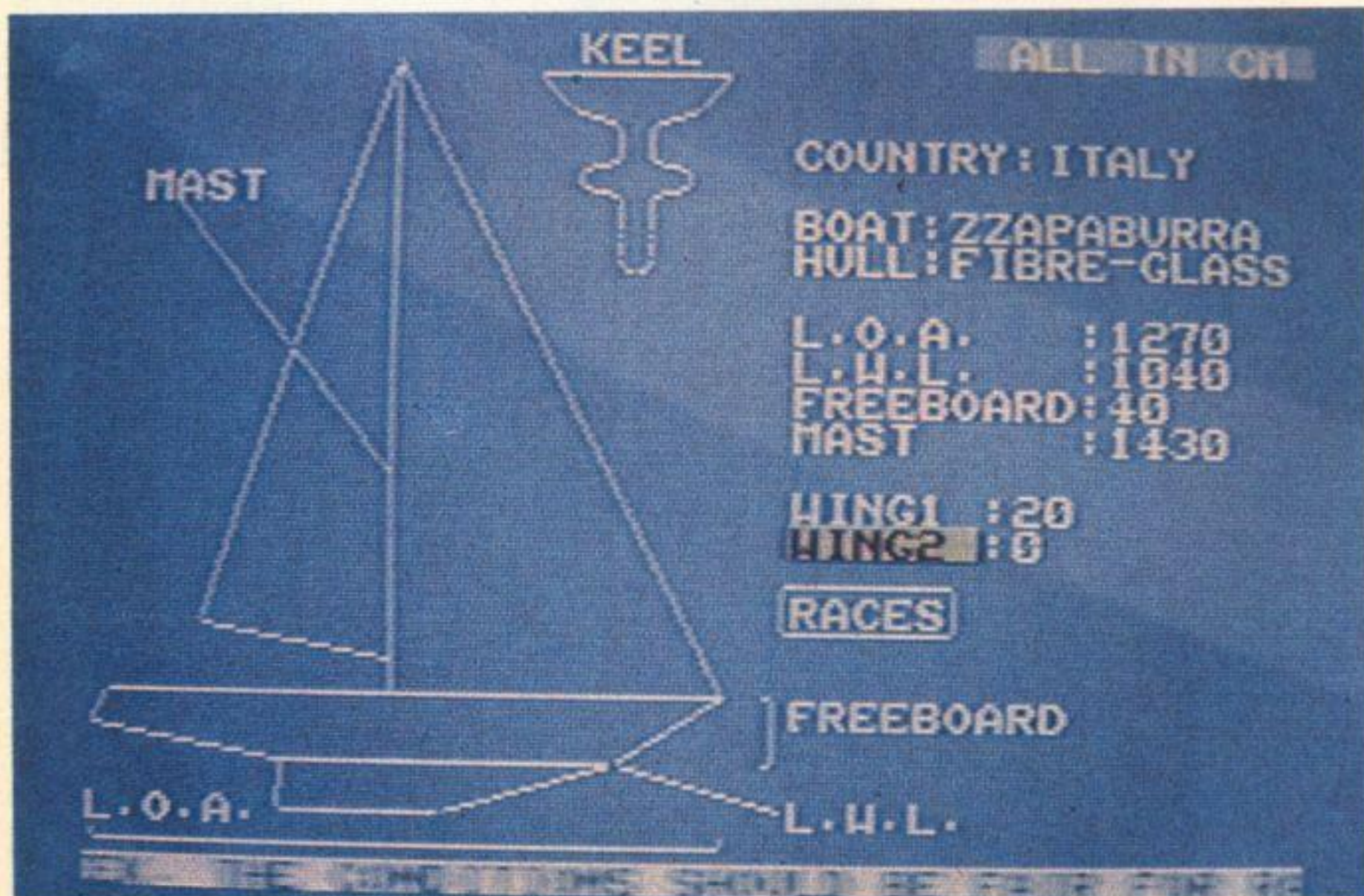
Prima di ogni regata una tabellina indica la posizione di ogni nazione. Inoltre è possibile scegliere tra uno dei due contendenti che vi precedono in classifica controllando le caratteristiche delle barche avversarie. Come detto in precedenza durante la regata la visione è in soggettiva, esattamente come se vi trovaste al timone dei 12 metri.

Lo schermo è diviso in due parti con quella inferiore occupata dagli strumenti di bordo e i dati della navigazione come la direzione del vento, la bussola, il radar nautico e la velocità del vento e della barca. Il joystick o la tastiera funzionano da timone e permettono anche di alzare lo spinnaker. Dopo cinque giorni di competizione avete a disposizione una settimana per modificare il vostro yacht. Al termine di ogni regata vi viene assegnato un punteggio che valuta la vostra prestazione. Al termine di ogni sfida appare una tabella contenente i migliori punteggi.



*Sailing non mi ha eccessivamente entusiasmato.*

*Ottimo l'effetto grafico con il mare che varia in base alle condizioni atmosferiche. Il gioco è comunque anche fin troppo semplice con poche possibilità di intervento. Inoltre sfidare il computer alla lunga è poco stimolante e non capiamo perché l'Activision non abbia pensato all'opzione per due giocatori.*



### PRESENTAZIONE 40%

Insufficienti le spiegazioni. Se è fin troppo facile guidare lo scafo ed innalzare lo spinnaker, la mancanza delle note tecniche rende difficile per il profano azzeccare il giusto assetto.

### GRAFICA 75%

La grafica diretta è carina ma non rende bene l'idea delle varie virate.

### SONORO 85%

Un po' di vento e il continuo sbattere dello scafo sono gli effetti sonori. Possibile anche usare una colonna sonora musicale molto suggestiva.

### APPETIBILITÀ 77%

Facile da giocare, è una continua sfida contro il computer...

### LONGEVITÀ 52%

...anche se alla lunga Sailing è poco stimolante.

### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 45%

Il prezzo non vale quello che dà.

### GIUDIZIO GLOBALE 52%

Nonostante la sensazione di guidare direttamente lo yacht, Sailing non convince e da poche soddisfazioni.

## INDOOR SPORTS

Advance, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64

**A**nnoiatati? Non ve la sentite di uscire? Niente paura. La Advance vi offre tre sport "indoor" per combattere la malinconia dei pomeriggi piovosi. Potete scegliere tra una partita a Bowling, ai Dardi o a Air Hockey.

Tramite lo schermo principale delle opzioni si scelgono il gioco e il numero dei giocatori. Dopo di che si accede a un'altra lista di opzioni con la quale potrete modificare a vostra scelta molti parametri di gioco.

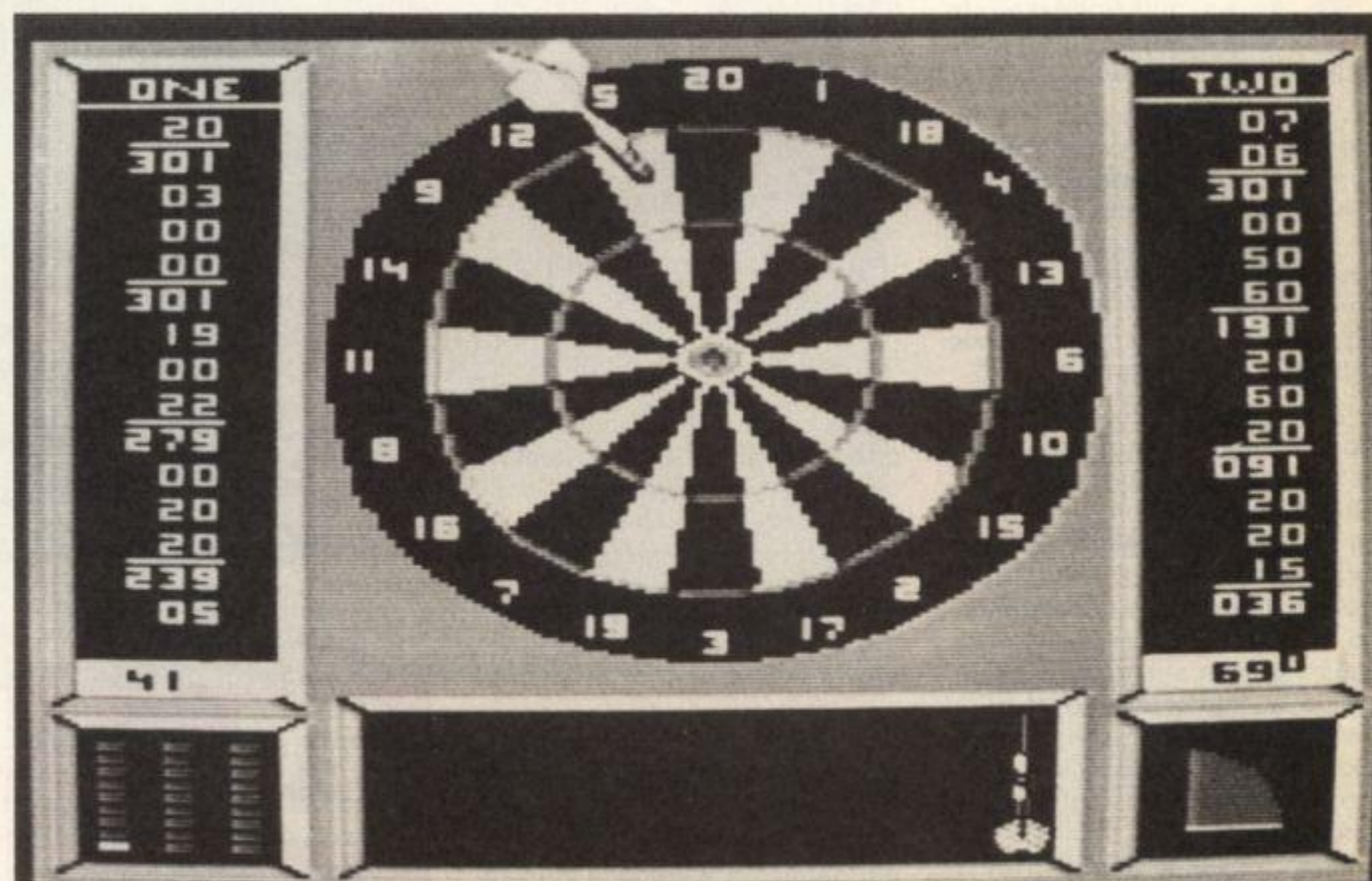
In Bowling si parte col vostro giocatore, visto di profilo, sulla linea di partenza. Muovendo il joystick posizionate il giocatore e tenendo premuto il pulsante di fuoco si accende una freccia che si muove continuamente attraverso la linea. Questo puntatore determina la direzione della palla: rilasciando il pulsante di fuoco il puntatore si ferma e il giocatore inizia la sua rincorsa. A questo punto, premendo un'altra volta il pulsante di fuoco, si fa partire la palla. Lanciate troppo presto e il giocatore si colpirà la caviglia spedendo la palla a ruzzolare nella corsia laterale, troppo tardi e il giocatore si stravacca sulla corsia mentre la palla, ancora una volta, infila il corridoio laterale.

Quando la palla si avvicina ai birilli lo schermo cambia per mostrare una visione in prima persona della corsia e la conseguente caduta dei birilli. Sopra la corsia appare il punteggio a fianco di un'immagine del viso del giocatore che assume l'espressione che si addice al risultato.

Entrambi i giocatori hanno a disposizione due tentativi per ciascuno dei dieci turni per buttar giù i birilli: il punteggio viene regolarmente aggiornato, calcolando normalmente gli strike e gli spare.

La simulazione dei Dardi è leggermente più complessa in quanto rispetta tutti gli aspetti del lancio delle freccette. Lo schermo mostra il bersaglio al centro, con il punteggio e le altre indicazioni del caso visualizzate a lato.

In basso allo schermo appare un dardo che si muove verso la posizione appropriata al di sotto del tabellone. Premendo il pulsante di fuoco si ferma il cursore e un misuratore dell'angolazio-



ne traccia un angolo corrispondente alla parabola di lancio. Una volta selezionata la parabola inizia a cambiare colore l'indicatore di potenza di tiro e, come prima, per selezionare la potenza necessaria basta premere il pulsante di fuoco.

Lo schermo cambierà mostrando l'interno di un pub con il giocatore, visto di spalle, mentre tira. Quindi l'immagine torna nuovamente ad un primo piano del bersaglio dove potete vedere dove è finito il dardo nonché il punteggio aggiornato. Questa operazione si ripete per altre due volte e poi è il turno dell'altro giocatore.

Infine, potete fare un tuffo nel passato con la simulazione per due giocatori dell'Air Hockey, una versione da tavolo dello sport su ghiaccio diffusa una volta nei luna park.

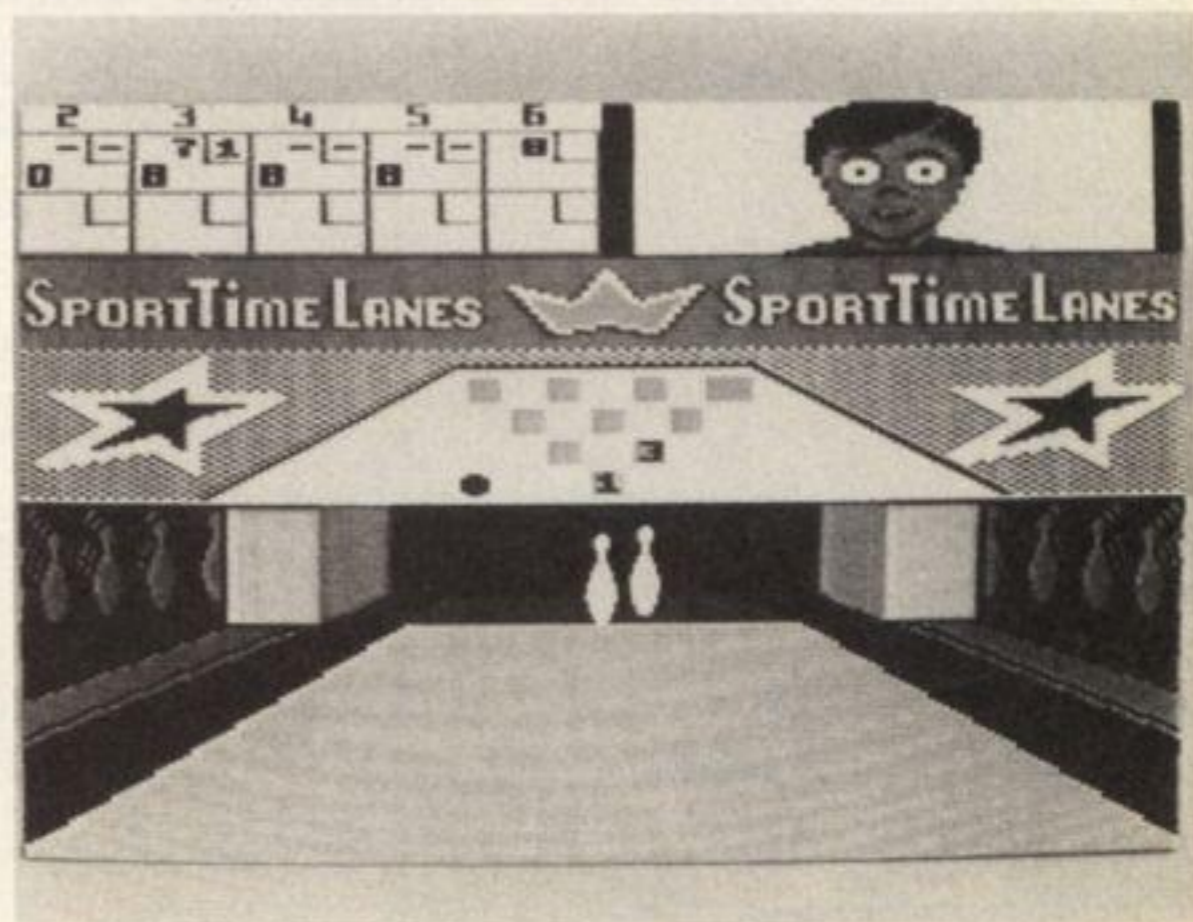
Una visione prospettica del tavolo di gioco mostra il dischetto di gomma dura e le due "spazzole" comandate dal joystick. Scopo del gioco è quello di spedire in rete il dischetto quante più volte possibili in un tempo dato. Il dischetto si muove rapidamente per il tavolo e potete aumentare la velocità delle spazzole tenendo premuto il pulsante di fuoco. Le reti sono visualizzate da una linea di luci situate lungo il lato del tavolo corrispondente a ognuno dei giocatori.



Se con questa simulazione sportiva l'Advance pensa di essere pronta a sostituire la Epyx deve produrre qualcosa di meglio che **Indoor Sports**. Il menu introduttivo è inutilmente complicato e crea solo confusione. Preferisco il gioco dei Dardi della Mastertronic a questo orrendo metodo di tirar le freccette. Quando avete

scoperto il modo giusto per tirare un 60 tutto ciò che dovete fare è essere sicuri di riapplicare ogni volta lo stesso sistema. Poi ci sono le gioie del Bowling, come i Dardi è mal fatto e confuso.

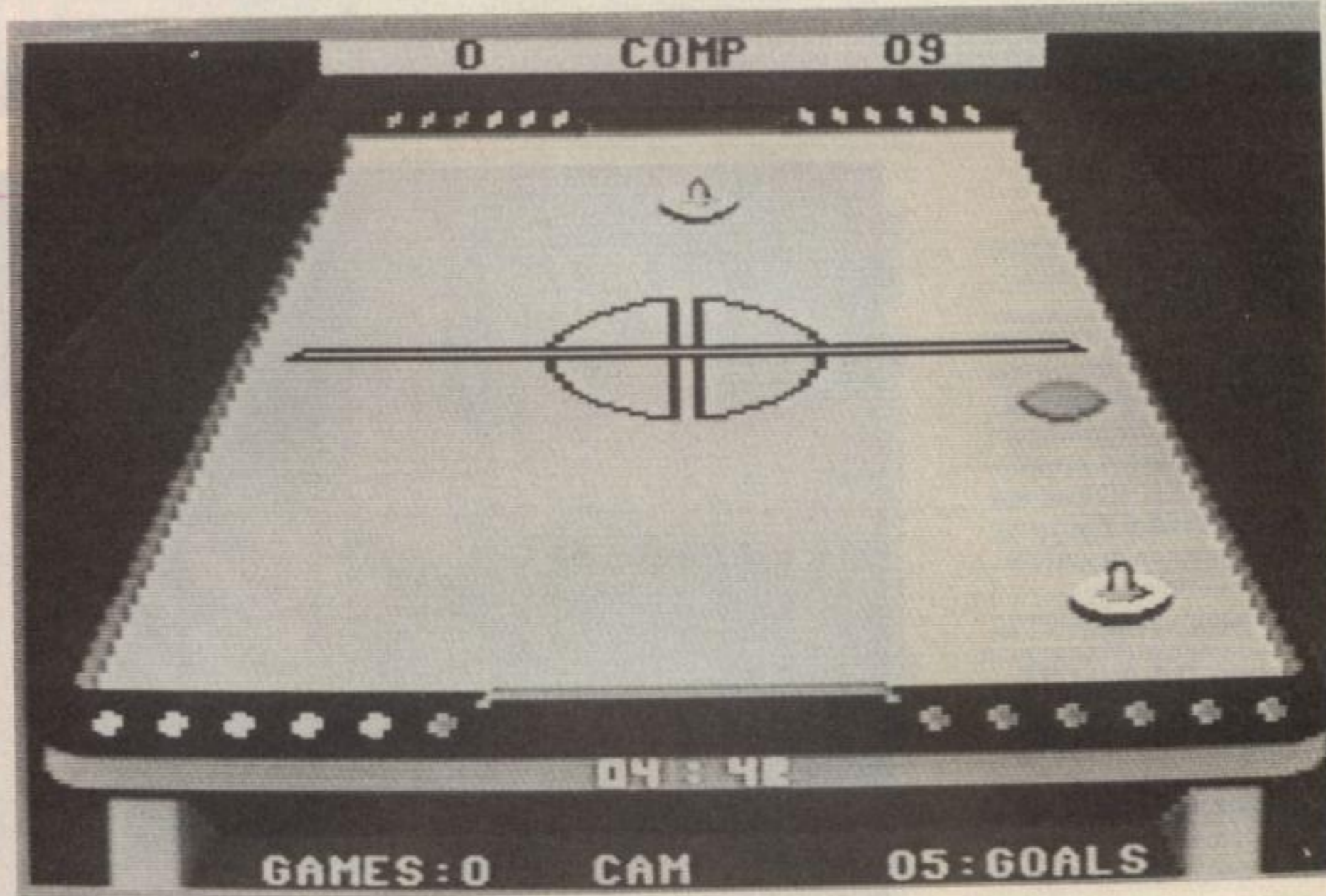
Alla fine c'è il più promettente Air Hockey che in verità non è un brutto gioco: è veloce, non complicato e inizialmente stimolante ma si esaurisce dopo qualche partita.





Il livello dei tre giochi compresi in questa confezione varia

sensibilmente. L'Air Hockey sembra bello ed è un gioco decente per due giocatori. L'azione diventa frenetica e tutto si muove con fluidità e realismo. Il Bowling è meno piacevole perché ha un orrendo sistema di comando e la caduta dei birilli è sempre sfalsata (succede che colpite quattro birilli e vi assegnino uno strike: è raro che succeda così nella realtà). Il tempismo necessario per rilasciare la palla è troppo preciso e molte volte va a finire nel corridoio laterale mentre il vostro giocatore saltella tenendosi il piede. La simulazione dei Dardi è veramente spaventosa: troppo lenta, inutilmente complicata e ci vogliono secoli prima di finire una partita. È un peccato che ci sia un solo gioco bello perché ci sarebbe un sacco di azione per le vostre lire.



**PRESENTAZIONE 87%**

Pieno di opzioni e di buone istruzioni.

**GRAFICA 73%**

Buona nei Dardi e nell'Hockey, scadente nel Bowling.

**SONORO 61%**

Motivetto orrendo ma effetti sonori adeguati.

**APPETIBILITÀ 68%**

È abbastanza facile farsi prendere dal gioco anche se ci vuole un pò di tempo per familiarizzare con i comandi.

**LONGEVITÀ 46%**

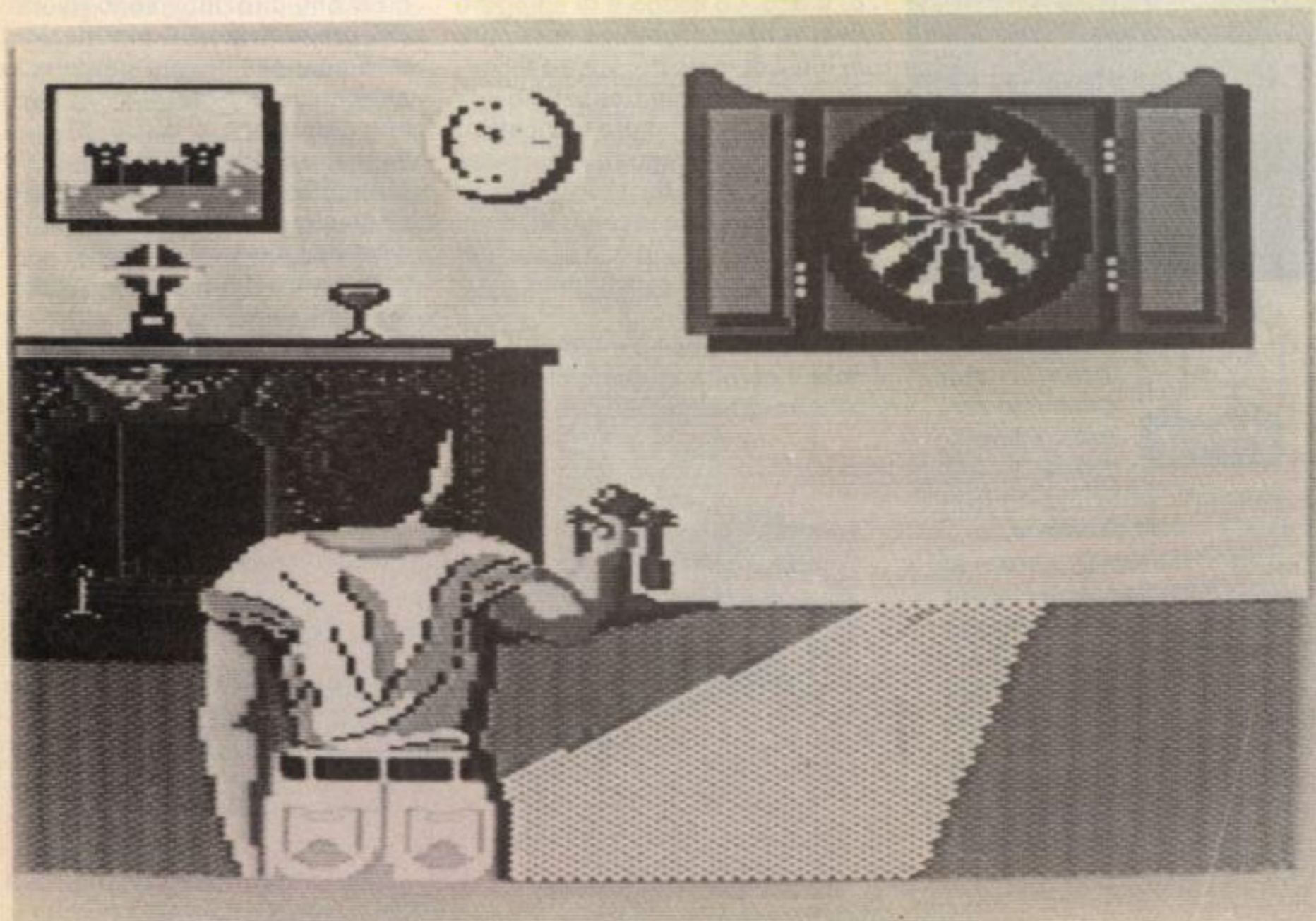
Solo l'Air Hockey riesce a tener vivo l'interesse per un arco di tempo ragionevole.

**RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 51%**

È troppo poco divertente per questo prezzo

**GIUDIZIO GLOBALE 58%**

Un encomiabile ma mediocre tentativo di produrre un "pacchetto" di simulazioni sportive alternativo.



L'Advance ha provato a simulare tre sport indoor ma ha fallito

miseramente con i Dardi e il Bowling. Il problema dei Dardi è che è incredibilmente difficile tirare le frecce. Dover misurare la forza e la direzione della traiettoria è stupido: serve solo a rendere complicato un gioco semplice. Stesso discorso per il Bowling: controllare l'omino è veramente difficile e non c'è realismo. L'unico buono è l'Air Hockey ma anche questo non è un gran che. Se state cercando una simulazione sportiva guardate le serie della Epyx: sono anni luce più avanti sotto tutti gli aspetti.

## PRESENTAZIONE 81%

Opzione per uno/due giocatori, tre livelli di difficoltà e efficace presentazione su schermo.

## GRAFICA 69%

Semplice ma d'effetto.

## SONORO 55%

Blando motivetto dei titoli e adeguati effetti sonori.

## APPETIBILITÀ 63%

All'inizio è abbastanza interessante ma presto l'interesse si affievolisce.

## LONGEVITÀ 41%

La mancanza di varietà non è certo aiutata dall'azione di gioco fastidiosamente semplice.

## RAPPORTO QUALITÀ/

## PREZZO 63%

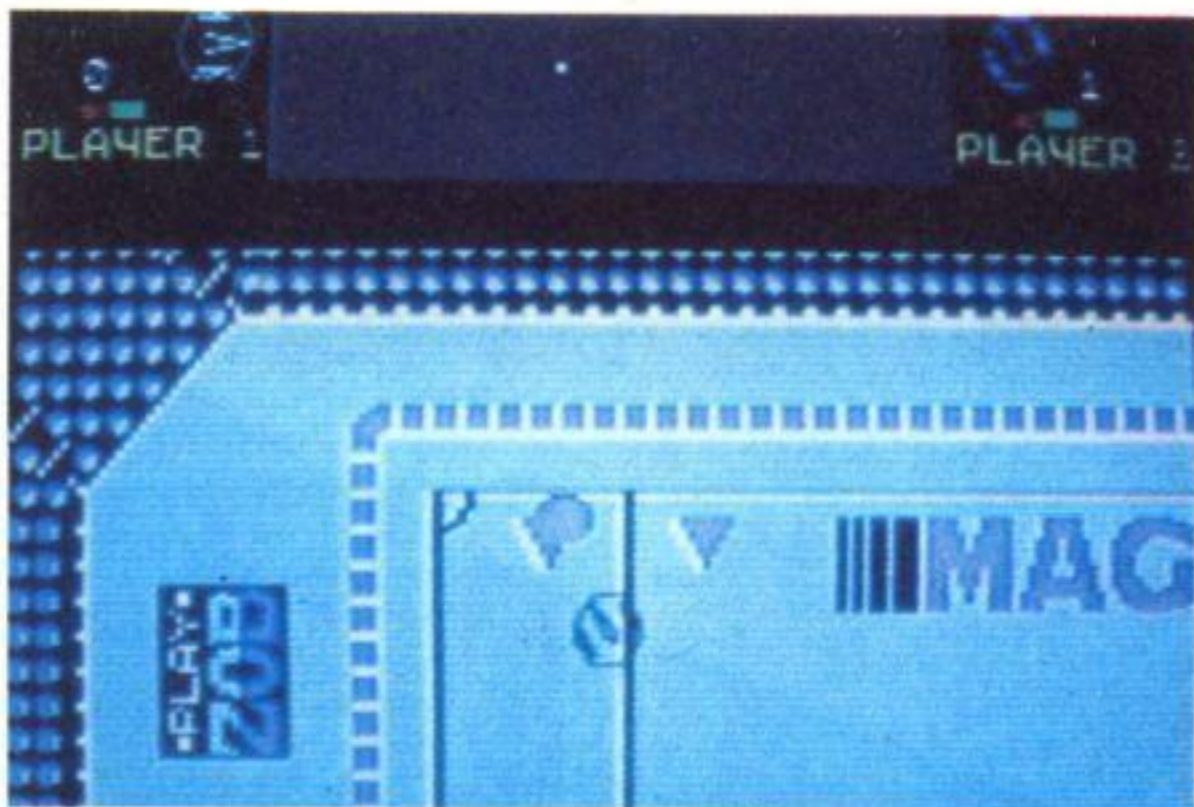
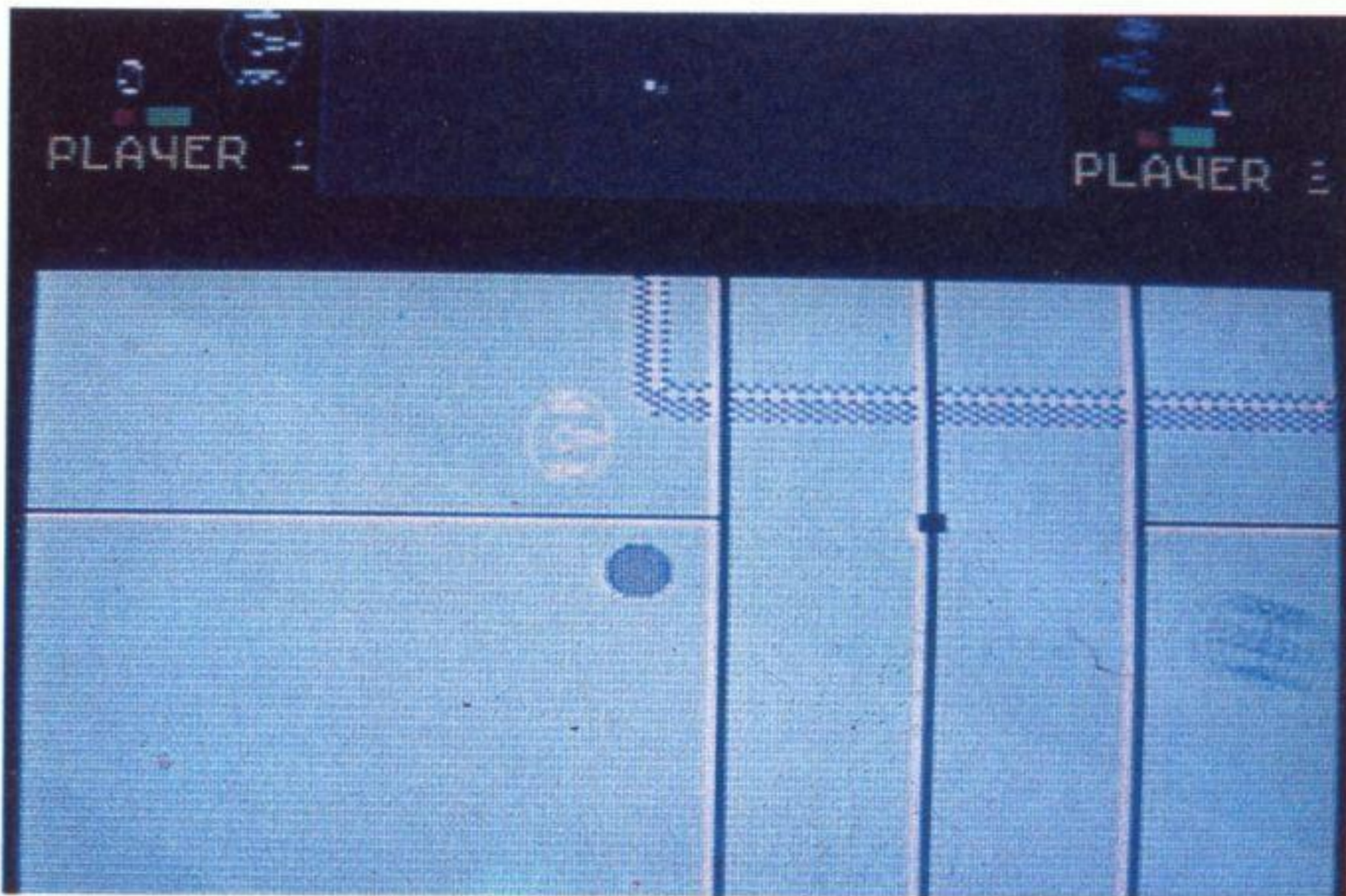
È abbastanza economico da indurre in tentazione.

## GIUDIZIO GLOBALE 54%

Un concetto interessante ben eseguito... ma che non riesce comunque a farcela.

# HYPERBOWL

Mastertronic, cassetta L. 6.000, joystick o tastiera.  
Per C64, Spectrum, Amstrad



Questa è una semplice versione per computer del gioco da tavolo **Crossfire** con una differenza: non funziona! Non c'è varietà di schermi e l'azione diventa presto noiosa e prevedibile. La grafica e il sonoro non sono niente di speciale ed è solo l'opzione a due giocatori che lo salva, dall'essere gettato nella spazzatura. C'è da dire che costa solo 5.000 lire.



**Hyperbowl** nella sua semplice forma è una versione per computer del classico gioco da tavolo **Crossfire**.

Sfortunatamente l'area di gioco visibile è così piccola che è facile perdere la bussola. Nella versione a un giocatore è molto noioso perché all'inizio è difficile familiarizzarsi con i comandi; ma presto ci fate la mano. La versione a due giocatori è più divertente e costa solo 5.000 lire.



Dopo uno schermo di caricamento abbastanza orripilante,

**Hyperbowl** mostra una grafica decente. Il campo di gioco e le astronavi sono rese con sufficiente chiarezza e il movimento sullo

schermo è fluido e convincente. Sfortunatamente l'azione di gioco è molto semplice e il mio interesse si è esaurito dopo sole poche partite. L'opzione a due giocatori può piacere ma nel complesso **Hyperbowl** resta una buona implementazione di un'idea insulsa.

**D**ata: 37° Secolo. Sport: **Hyperbowl**, uno sport per due giocatori che combina la velocità e l'abilità dell'hockey su ghiaccio con l'alta tecnologia del futuro.

All'inizio di ogni partita due astronavi identiche si fronteggiano al centro di una vasta area di gioco. Lo scopo è di spingere un dischetto di gomma dura oltre la linea di meta del vostro avversario sparando a ripetizione con i cannoni della vostra navicella o andando addosso al dischetto stesso. Prima che il gioco inizi vi viene data una scelta di dieci astronavi, ognuna con le sue caratteristiche di movimento e armamento.

Il campo di gioco è multi-direzionale e scrolla in modo che il dischetto rimanga sempre al cen-

tro dello schermo: questo significa che la vostra navicella non è sempre visibile. In compenso c'è uno scanner, situato in alto, che mostra la posizione dei due combattenti in relazione al dischetto. Ai lati dello scanner ci sono le rappresentazioni di entrambe le astronavi che mostrano in che direzione sono rivolte. Utilizzando queste informazioni e lo scanner dovete guidare le astronavi verso la sezione visibile del campo di gioco. Si guadagna un punto quando il dischetto supera la linea di meta e se ne guadagnano due quando il dischetto entra nella porta situata al centro della linea suddetta. Possono partecipare sia uno che due giocatori: nel primo caso il computer comanderà la seconda navicella.



# ZONE RANGER

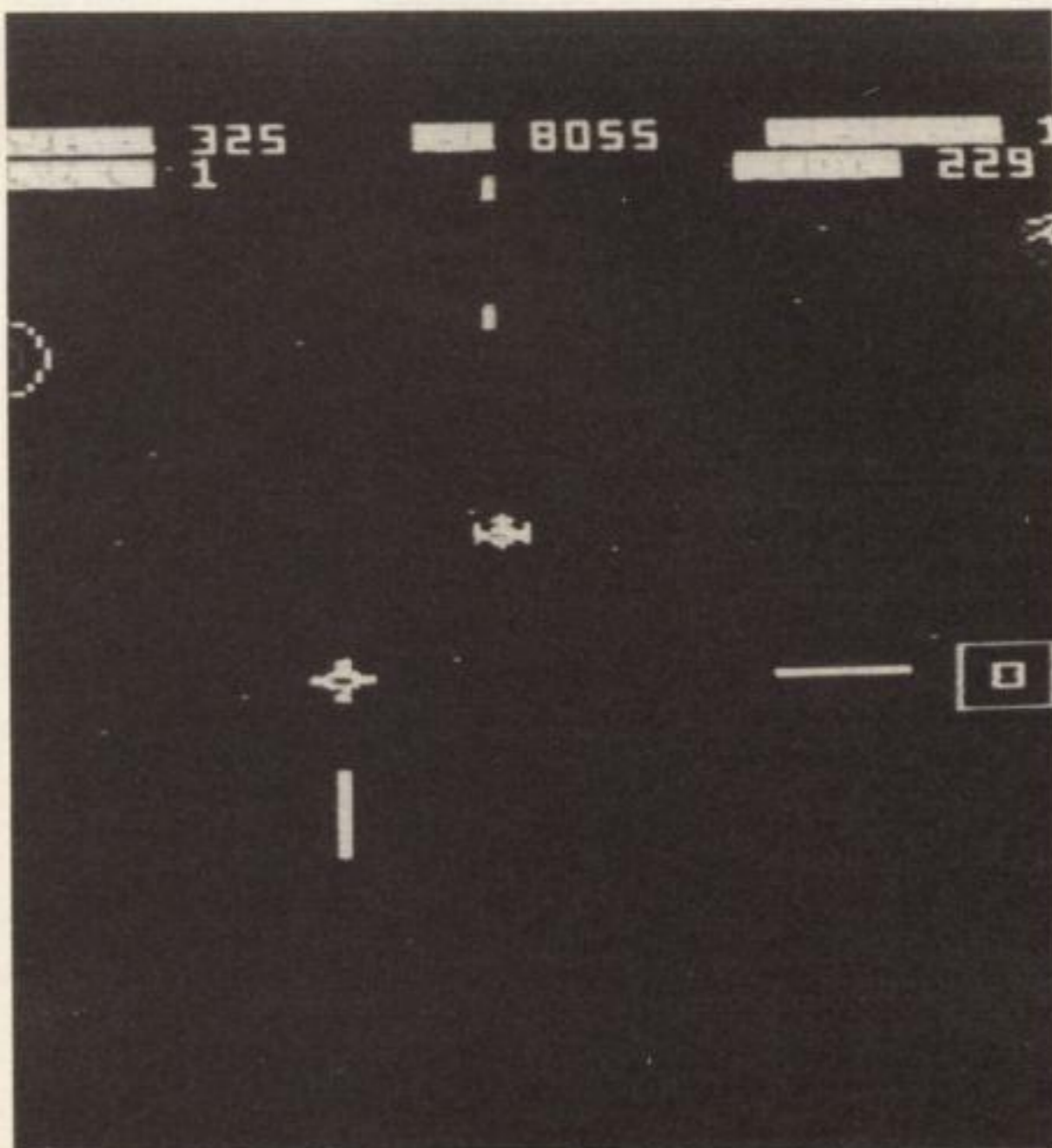
Firebird, cassetta L. 5.000, solo joystick. Per C64

**N**egli abissi multidimensionali dello spazio, interpretate la parte del Buono intergalattico intento a distruggere dei malefici satelliti. Alla guida di un'astronave con riserve illimitate di carburante e munizioni dovete distruggere una serie di sedici satelliti che formano una rete aliena di comunicazione prima di passare al livello successivo.

Nei primi livelli lo spazio è relativamente vuoto: i satelliti vagano leggiadri, emettendo impulsi luminosi nelle quattro direzioni per mantenersi in contatto con i loro colleghi. Dei grossi meteoriti marroni trasportati dai venti solari vagano per lo spazio senza meta e dei buchi circolari creati dagli ingegneri spaziali alieni consentono ad un pilota provetto di viaggiare nell'iperspazio da un punto all'altro della galassia, rapidamente e senza problemi.

Il vostro compito è di distruggere tutti i satelliti di un livello: per farlo potete agire in due modi. La soluzione più ovvia è di usare gli impulsi luminosi dei vostri bersagli per localizzarli e poi distruggerli ad uno ad uno con una bella scarica di raggi laser. In alternativa, potete localizzare il Super Portale che dà accesso all'Inner Sanctum: un labirinto costruito con muri di forza e barriere mobili. All'interno del labirinto potete raccogliere dei puntini luminosi passandoci sopra con la navicella: un'impresa non facile dato che i muri del labirinto e i generatori di campi circolari fanno rimbalzare la navicella se viene a contatto con loro. Il contatto con una barriera rossa o con una delle porte d'uscita gialle fa ritornare la navicella allo spazio pieno di satelliti con un carico di puntini luminosi. A questo punto, se riuscite a trovare l'astronave di pattuglia Skyway Patrol e gli dirigete contro la vostra navicella distruggerete automaticamente un satellite per ogni puntino raccolto nel labirinto dell'Inner Sanctum.

Nei primi livelli le scariche luminose emesse dai satelliti sono verdi e inoffensive, ma nei livelli successivi incontrerete letali raggi laser di colore rosso. Nei livelli superiori si incontrano più frequentemente altri pericoli quali meteoriti e astronavi di di-



fesa aliene che si materializzano a casaccio, sparando raggi laser o cercando di scontrarsi con la vostra. Per prendere un pò di fiato passate sopra un Diamante Sonico: un scintillante mucchietto di polvere spaziale che vi conferisce una temporanea invincibilità.

La dotazione di partenza è di quattro navicelle e ogni 1000 punti ne vincete una extra. Per ogni livello c'è un tempo limite e se non riuscite a distruggere tutti i sedici satelliti prima che scada

il tempo perderete una navicella. Quando avete distrutto una intera rete di satelliti, ogni unità di tempo rimasta verrà scambiata con punti bonus.

Tanto per rendere un pò più frustrante la vita di Eroe Spaziale, gli alieni si lasciano dietro un sistema di riparazione robotizzato che ripara i satelliti danneggiati. I sensori della navicella sono in grado di rilevare l'attività di un robot e quando suona l'allarme è saggio cercarlo e distruggerlo al più presto.



Potrà essere arcaico, ma è uno dei migliori spara-e-fuggi economici in circolazione. Le istruzioni sono deliberatamente scarse, lasciando così al giocatore il piacere di scoprire da solo i segreti del gioco (che non sono per niente pochi). Una grossa parte del divertimento deriva dal trovarsi immediata-

mente in una situazione e dover capire che mossa fare per uscirne. Mi piace l'alternanza tra i due modi di gioco, tra il frenetico sparare della parte principale e il lento rimbalzare all'interno dell'Inner Sanctum. La grafica è buona e gli effetti sonori contribuiscono a creare la strana atmosfera spaziale. Ottimo gioco: mettetelo ai primi posti della vostra lista della spesa.

## PRESENTAZIONE 82%

Struttura di gioco elegante, sufficienti informazioni su schermo e modo demo.

## GRAFICA 81%

Poca varia ma differente, caratterizzante ed efficace.

## SONORO 58%

Alcuni effetti sonori funzionali.

## APPETIBILITÀ 83%

Immediatamente gratificante e irresistibile.

## LONGEVITÀ 77%

Viene voglia di giocarlo in qualunque momento.

## RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 94%

Un vero affare: da non perdere

## GIUDIZIO GLOBALE 80%

Una bella ed economica aggiunta alla gamma di spara e fuggi.



Per essere niente di più di una vecchia variazione sul tema di

**Asteroids. Zone Ranger** resiste ben all'usura del tempo. Questo grazie alle sue qualità di velocità e irresistibilità. La grafica non è sconvolgente, anzi a volte è piuttosto miserella, ma con una giocabilità come questa, non c'è da preoccuparsi di queste cose.

La frequente entrata in scena del labirinto dell'Inner Sanctum fornisce una rilassante variazione alla frenetica azione spara-e-fuggi. Tanto non passa molto prima di ritrovarvi nel mezzo dell'azione. Il bello di *Zone Ranger* è che può essere giocato in qualunque momento: è un ottimo e immediato spara-e-fuggi che non sfigura in confronto ai tanti giochi complicati di oggi.

## FIRETRACK

Electric Dreams, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64

Pirati Industriali hanno invaso gli otto mondi della cintura di asteroidi e dichiarato l'indipendenza. Questo scherzetto non è piaciuto alla Terra e il Governo ha deciso di inviare una squadra speciale per distruggere la base dei Pirati e riportare così l'ordine. La squadra specia-

le, nome in codice **Firetrack**, consiste di una squadriglia di tre astronavi guidate dal miglior combattente spaziale conosciuto... voi! L'obiettivo è di sorvolare otto mondi a scorrimento verticale distruggendo quante più possibili installazioni a terra. Alla fine di ogni mondo c'è un gi-

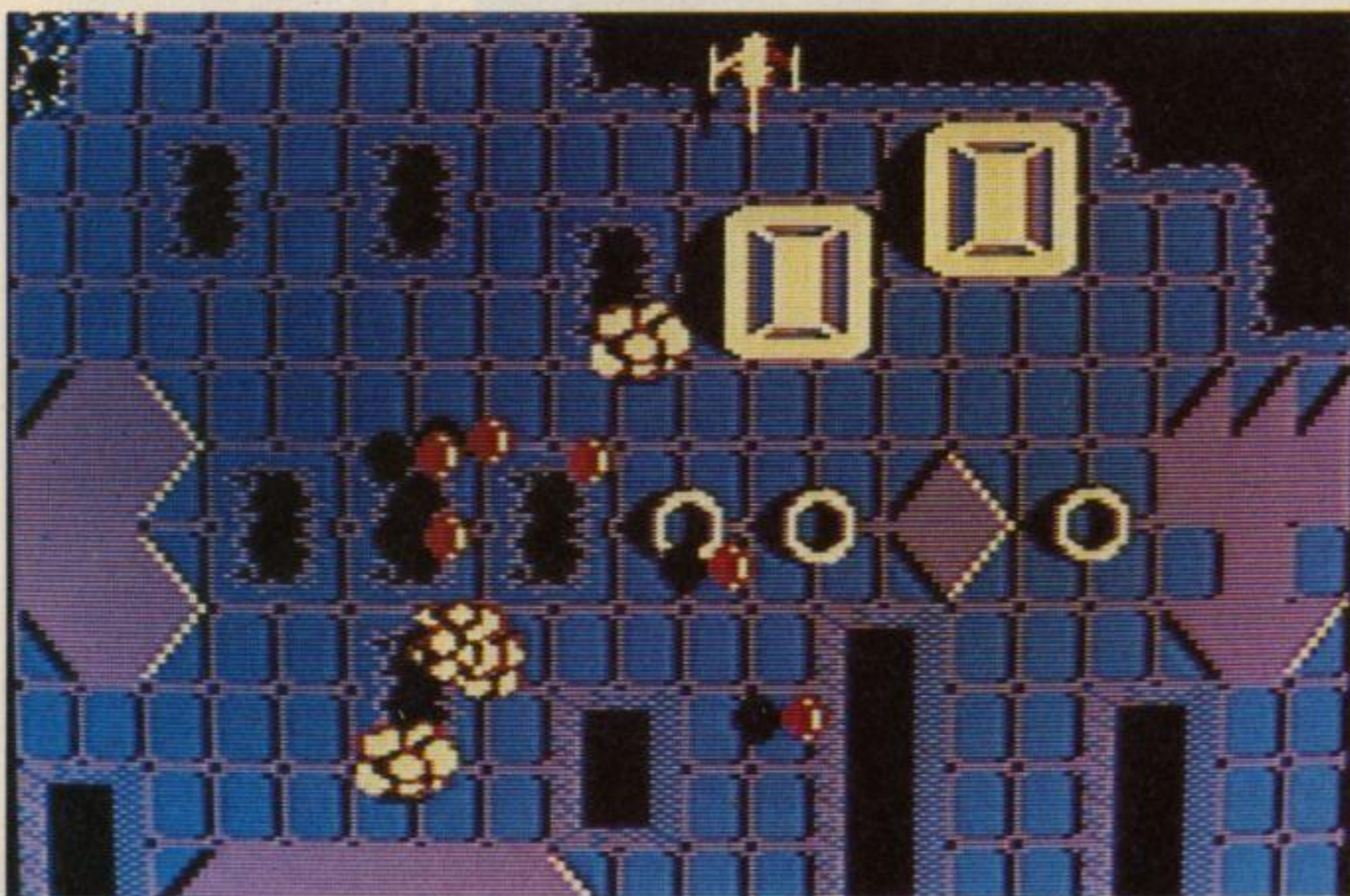
gantesco generatore nucleare: quando le sue due torri di raffreddamento vengono distrutte il mondo piomba nell'oscurità. Questo dà al pilota la possibilità di effettuare un secondo raid a bassa quota prima che i pirati abbiano la possibilità di riorganizzarsi.

Sparpagliate per il paesaggio ci sono molte installazioni: se le distruggete guadagnerete dei punti. Alcune installazioni sono contrassegnate da una "X" o da un "+": distruggendole accumulerete dei punti bonus che vi verranno assegnati dopo che avrete distrutto il generatore.

Per passare da un mondo all'altro dovete affrontare un pericoloso volo attraverso il Commspace. Se attraversate con successo il vuoto la squadriglia del Firetrack verrà rinforzata al massimo delle sue tre unità.

Il viaggio attraverso ogni mondo è reso più difficile dalle centinaia di astronavi-pirata che sciamano tutt'intorno. Attaccano con impeto sia alla kamikaze che sparando missili: sia che vi scontriate con un'astronave che con uno dei suoi missili verrete immediatamente distrutti.

Quando tutte le navicelle del Firetrack sono state distrutte il giocatore ha la possibilità di continuare il gioco dall'ultima zona del Commspace che ha sorvolato o, se lo desidera, può ricominciare da capo una missione con l'attacco al primo mondo.



Recentemente ci sono moltissimi giochi a scorrimento verticale e, in molti casi, sono una schifezza. Non è questo il caso, però, **Firetrack** è uno dei più veloci, frenetici e giocabili mai visti. La grafica è decisamente insolita e usa alcuni strani schemi-colori ma nel complesso l'effetto è eccezionale: una descrizione della superficie di un pianeta alieno veramente convincente e particolare. Ciò che rende così bello **Firetrack** però sono le stupende squadriglie di astronavi aliene che turbinano e sciamano qua e là in uno stato di caos controllato: vi sfido a trovare un gruppo di creature più deliranti. Se volete mettere alla prova i vostri riflessi provatelo.

## PRESENTAZIONE 93%

Insolite istruzioni, superbo set di opzioni e struttura di gioco chiara e "user-friendly".

## GRAFICA 94%

Caratteristica ma molto carina e d'effetto.

## SONORO 72%

Uno stravagante motivetto accompagna il gioco ma, se vi dà sui nervi, c'è un'utile opzione per avere solo gli effetti sonori.

## APPETIBILITÀ 92%

È una frenetica azione spara-e-fuggi che dà subito soddisfazione.

## LONGEVITÀ 87%

Anche il più bravo pilota spaziale troverà gli otto mondi un osso veramente duro.

## RAPPORTO QUALITÀ/

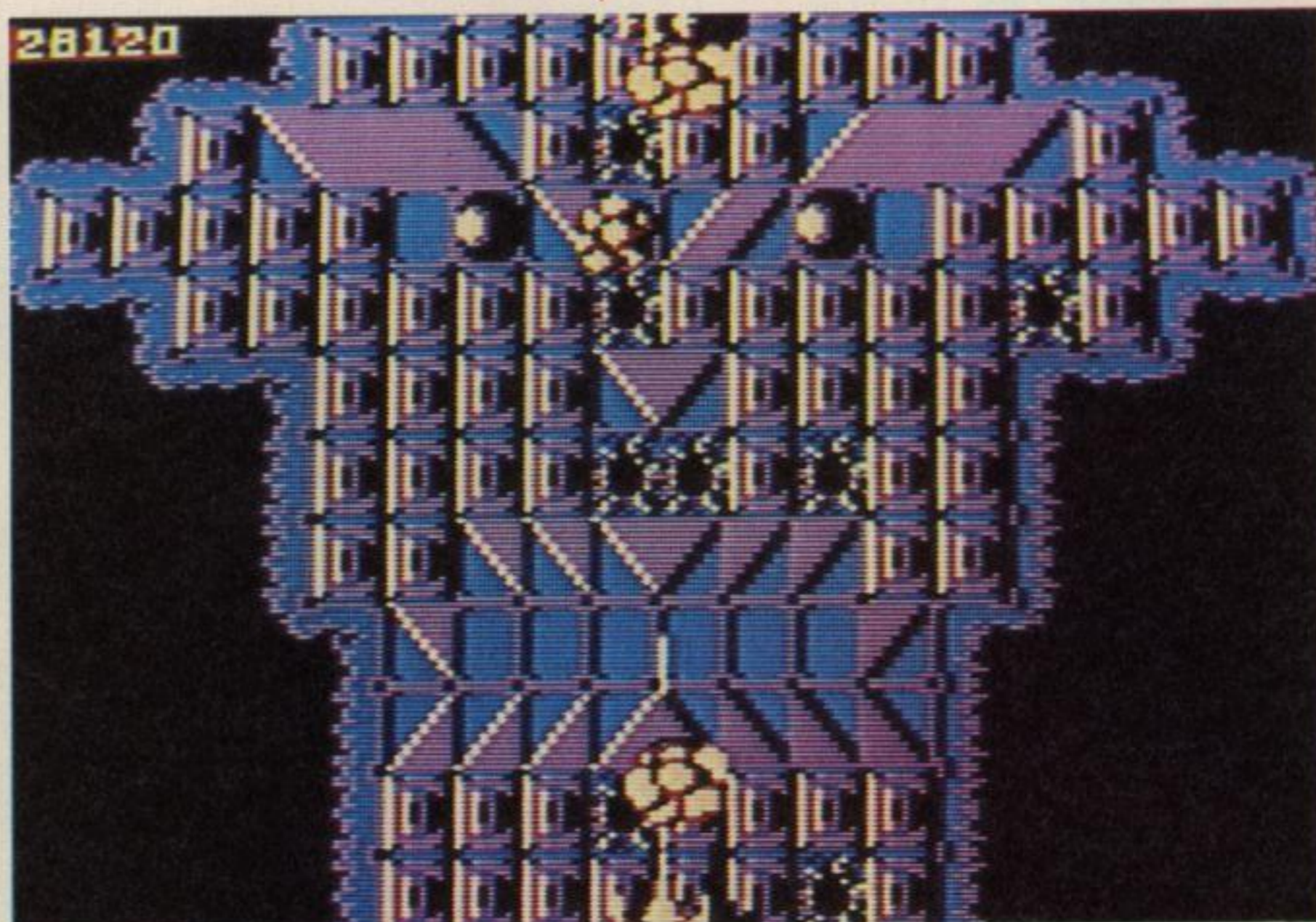
## PREZZO 85%

Un'azione sufficiente giustifica questo livello di prezzo.

## GIUDIZIO GLOBALE

## 88%

Veloce, frenetico e estremamente giocabile: è il miglior spara-e-fuggi a scorrimento verticale esistente al momento.



ma un momento. **Firetrack** è diverso e si gioca molto

*Dio mio, un altro spara-e-fuggi a scorrimento verticale...*

*...bene. È unico nell'uso dei colori e nella grafica dei fondali e si può veramente dire che sia di qualità pari a quella arcade. Il sonoro è un po' povero ma questo non inficia in nessun modo l'azione furiosa e frenetica.*

*È pieno di opportunità, inclusa l'eccezionale opzione di poter continuare il gioco dallo stesso punto raggiunto nella partita precedente. Decisamente uno dei migliori spara-e-fuggi per il Commodore.*



**Firetrack** è stravagante. Non sembra un gioco per il Commodore e più spesso che no non si comporta come altri spara-e-fuggi.

All'inizio le ondate di attacco sono prevedibili ma nei livelli successivi si è di fronte al caso di un disordine organizzato, che all'inizio ha trovato decisamente snervante ma di grande effetto. La rivelazione di collisione è ricca, e questo lo rende molto giocabile, e il tutto è "user-friendly" il che è dovuto soprattutto ai molti elementi ben escogitati, quale la possibilità di ricominciare un livello quando le cose vanno male. **Firetrack** è attraente, presentato in modo impeccabile e estremamente giocabile e coinvolgente, è d'obbligo per chiunque trovi gli spara-e-fuggi un vero sballo.

## ALIENS

Electric Dreams, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick con tastiera. Per C64, Spectrum

**T**orna Alien... e questa volta non è solo!

Ripley, l'unica sopravvissuta del cargo stellare Nostromo, viene ritrovata mentre vaga nello spazio. Dalla solitudine della capsula del sonno viene portata in un gigantesco complesso orbitante sopra la Terra, dove viene interrogata da increduli ufficiali sulle creature parassite, capaci di svilupparsi all'interno di esseri umani per poi distruggerli.

Ora, il remoto pianeta sul quale la ciurma del Nostromo incontrò l'Alieno è abitato da ingegneri spaziali e dalle loro famiglie. Quando si perde il contatto col pianeta, Ripley accetta malvolentieri di guidare una squadra scelta di Marines inviata ad indagare.

Ripley, l'eccentrico Gorman, il Marine Hicks, l'androide Bishop, Vasquez (la Rambo femminista) e l'uomo della Compagnia, Burke, sono arrivati alla base dei coloni. L'operazione è coordinata da un MTOB (Mobile Tactical Operation Bay) collocato nei pressi del punto di atterraggio della ciurma. Grazie all'MTOB controllate i membri della squadra standovene al sicuro: potete farli muovere per la base e farli combattere contro gli Alieni. I Marines sono equipaggiati con videocamere e armi intelligenti: la videocamera portata dal Marine in quel momento sotto il vostro controllo genera lo schermo principale sulla console di comando e può essere mossa ad inquadrare la zona circostante. Ci si muove attraverso una serie di corridoi e stanze, intercollegate da porte che possono essere aperte, chiuse o distrutte. Comunque, una porta distrutta non offrirà più protezione contro l'avanzata degli Alieni.

Gli Alieni si lasciano dietro depositi biomeccanici. Se non li eliminate, cresceranno fino a chiudere le uscite, bloccare le entrate e generare Mostriattoli e Uova. Gli Alieni attaccano a vista e la loro presenza è indicata dal suono acuto di un "distanziometro". Più i Marines si addentrano nella base, più gli Alieni diventano attivi.

Per aprirsi la strada tra i depositi biomeccanici e per distruggere serrature, porte e Alieni si usa un mitra: per uccidere gli Alieni si può usare un colpo ben assestato alla testa oppure diversi



Con due soli membri rimasti, restano poche possibilità di successo, specialmente se Bishop non è svelto a sparare...

colpi al corpo. Ricordate, la Compagnia paga per i cadaveri degli Alieni. Usate le armi con parsimonia: i proiettili sono pochi e per fare rifornimento dovrete avventurarvi fino all'Armeria affrontando un viaggio lungo e pericoloso. E fate attenzione al sangue acido che sgorga dagli Alieni moribondi: non tentate di passarci sopra perché è fatale. Delle barre che appaiono sulla console MTOB per i singoli membri della squadra indicano le loro riserve di resistenza, le quali diminuiscono ad ogni movimento. Se una barra comincia a pulsare sotto il nome di un membro, significa che è esausto e il riposo è l'unica alternativa alla morte. Sopra la barra appare il numero della stanza che ciascun Marine occupa in quel momento. Un membro della squadra affrontato da un Alieno deve ucciderlo immediatamente, pena la cattura, nel qual caso la barra corrispondente diventa gialla. Sopravviverà soltanto se la guardia Aliena verrà uccisa

**PRESENTAZIONE 66%**  
C'è un'utile mappa ma non vi sono opzioni né un modo demo e il tasto per ricominciare è disposto stranamente.

**GRAFICA 18%**  
Interni delle stanze e Alieni efficaci e qualche bell'effetto visivo.

**SONORO 27%**  
Molto limitato: niente musica e pochi effetti sonori.

**APPETIBILITÀ 81%**  
Facile farsi prendere e l'azione di gioco lo rende irresistibile.

**LONGEVITÀ 76%**  
Un enorme complesso da esplorare e una fortissima voglia di "esplorarlo di più questa volta".

**RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 76%**  
Leggermente caro ma i fan del film dovrebbero essere soddisfatti.

**GIUDIZIO GLOBALE 81%**  
Il migliore tie-in cinematografico mai fatto e per di più è un bel gioco.

da un altro membro della squadra. Se un tentativo di salvataggio fallisce o se non interviene nessuno a salvarlo in tempo utile, il prigioniero viene impregnato da un uovo alieno e la sua barra di stato diventa rossa o rosa. Sopraggiungerà subito la morte...

Il compito di Ripley è di attraversare la base con più uomini possibile, raggiungere la camera di procreazione della Regina Aliena e ivi ucciderla. Benché questo sia lo scopo principale, dove-

te anche difendere delle zone vitali della base quali l'Armeria che fornisce le munizioni, la Stanza di Controllo, che fornisce l'illuminazione e la stanza dei Generatori che fornisce l'energia elettrica. Senza queste, sarà molto difficile se non impossibile portare a termine la missione. Mentre vi muovete da una stanza all'altra, cercate di individuare la bambina Newt, l'unica sopravvissuta della base. Tenterà di nascondersi, ma se riuscite ad individuarla otterrete dei punti.



3. Siete nell'Armeria... un Alieno passa casualmente davanti al mirino di Ripley.



**Aliens** mi ha stupito: è il primo tie-in cinematografico che cattura il sapore dell'originale.

L'azione non contiene sufficiente varietà, ma è evocativa e irresistibile, anche se l'effetto globale sarebbe stato migliore se avessero incluso i battiti del cuore. Non è un gioco di strategia, ma un po' di premeditazione è necessaria per sincronizzare i movimenti della squadra all'interno del complesso, e per tenerla in vita! Ci sono comunque alcune cose di **Aliens** che mi irritano. Ad esempio, i sei personaggi agiscono tutti allo stesso modo: sarebbe stato meglio se ciascuno avesse avuto la sua personalità e le sue caratteristiche. Inoltre, Bishop l'androide si stanca, l'androide si stanca, ma non dovrebbe: dopotutto è sintetico. Ma questi sono difetti minori: congratulazioni alla Electric Dreams per essere riuscita dove molte altre società hanno fallito.



I tie-in cinematografici sono il peggior tipo di computer

giochi: la pessima giocabilità e la terribile esecuzione solitamente non riescono a catturare l'atmosfera del film. **Aliens** è un'eccezione. È entusiasmante da giocare e cattura molto bene l'atmosfera del film. Il gioco è difficile però e per portare a termine la missione bisogna sviluppare alcune tattiche. Anche se è un buon gioco c'è spazio per il miglioramento: un buon sonoro avrebbe dato al gioco un'atmosfera incredibile. Un particolare veramente fastidioso è la disposizione dei tasti: scegliere M come tasto per smettere è un'idea stupida, specialmente perché è vicino alla barra spaziatrice che viene usata spesso durante il gioco. A parte questi difetti, **Aliens** è il miglior tie-in cinematografico mai fatto e in più è anche un bel gioco.

4. Al Mostriciattolo Alieno piace Ripley, quindi, per dimostrarle il suo affetto gli salta in faccia nel tentativo di impregnarla del seme Alieno...



Questo è un bel gioco. L'atmosfera è carica di tensione e gli

Alieni sono molti e veloci. La grafica è buona, non proprio sconvolgente, ma funzionale. I fondali scorrono rapidamente e i personaggi Alieni vanno abbastanza bene, ma i ritratti della squadra sono delu-

genti: sarebbe stato molto meglio usare un'immagine digitalizzata. Delude anche la mancanza di una decente colonna sonora: della musica in sottofondo o il suono dei battiti del cuore avrebbero creato ancor più atmosfera. **Aliens** sarebbe potuto essere migliore, ma dovrebbero egualmente fornire qualche ora di divertimento.



# ONLINE software®

## JOYSTICK

Pro 5000 nuovo	L. 30.000
Albatros old	L. 30.900
Albatros Ball new	L. 33.900
Speed King (Konix)	L. 22.000
Magnum c64	L. 14.000
Venus Autofuoco c64	L. 33.000
Savage rambo	L. 33.000
Magnum Space c64	L. 18.000
Data Line	L. 11.000
Quick Shot 2plus/micro	L. 22.000
Magnum Space C16	L. 22.000
Magnum C16	L. 22.000
Magnum MSX	L. 18.000
Magnum Space MSX	L. 20.000
M.1.Gun	L. 33.000
Suzo Nero	L. 35.000
Suzo Beige	L. 35.000
Suzo 9000 de Luxe	L. 49.000
Flashfire I C64	L. 15.000
Flashfire I C16	L. 15.000
Flashfire Autofire C64	L. 16.000
Flashfire Autofire C16	L. 16.500

## ACCESSORI

Games Killer	L. 30.000
Magic Cable	L. 30.000
Cavo Centronics	L. 30.000
Robcon 10 Turbo	L. 55.000
Robcon 30 Combi T.	L. 70.000
Robcon 50 Super C.	L. 85.000
Stako Tape	L. 3.000
Cassette Rack	L. 2.500
Copri 128 Completo	L. 11.500
Copri C64/VIC20/C16	L. 5.000
Copri C64 New Completo	L. 11.500
Penna Ottica C64 + Soft.	L. 33.000
Freeze Freme	L. 46.000
Isepic	L. 46.000
Videodigitizer	L. 46.000
Speed Dos	L. 46.000
Fast Load	L. 30.000
Kit Allinea Testine	L. 16.000
Back.up	L. 19.000
Tako	L. 6.000
Carrello Porta Moduli	L. 100.000
Carta M.C. 80CL.	L. 30.000
Carta M.C. 135CL.	L. 40.000
Adattatore Reg.C16	L. 8.000
Adattatore Yoy.C16	L. 4.800
Deviatore d'antenna	L. 8.500

### I PREZZI SI INTENDONO COMPRESIVI DI I.V.A.

Gli ordini si accettano scritti, telefonici,  
attraverso il centro Modem ON-LINE Center.

## BOX

Box Futura 70	L. 29.000
Box 100 pz. 5" 1/4	L. 23.000
Box 50 pz. 5" 1/4	L. 18.000
Box 50 pz. 3" 1/2	L. 21.000
Box 25 pz. 3" 1/2	L. 19.000

## RIBBON

Nastro Stampante C.801	L. 8.000
Nastro Stampante C.802	L. 10.500
Nastro Stampante C.803	L. 12.000
Nastro Stamp. MPS1000	L. 10.500

## FLOPPY

Floppy File 5" 1/4 10 pz.	L. 25.000
Floppy Bulk 5" 1/4 200 pz.	L. 250.000
Floppy RPS 3" 1/2 1F/2D	L. 32.000
Floppy RPS 3" 1/2 2F/2D	L. 37.000

## COMPUTER E PERIFERICHE

Commodore 64 New	L. 400.000
Commodore 128	L. 540.000
MSX. Sanyo MPC100 64K.	L. 325.000
Drive Commodore 1571	L. 540.000
Registratore Magnum C64	L. 39.000
Registratore Rush Ware	L. 45.000
Registratore Magnum MSX	L. 45.000
Registratore Atari New	L. 130.000

## SOFTWARE

### Originali Atari 130/800 Nastro

Conto Corrente	L. 18.000
Totocalcio	L. 18.000

### Programmi Commodore 128

128/004 Jane Inglese
128/006 Laser
128/008 Microillustrator
128/010 Music Maker
128/011 Micropologic
128/013 Word Pro 128
128/014 Word Star
128/015 Word Writer 80
128/021 Microcalc
128/022 Supercalc
128/023 Swit Calc
128/025 Super Utility Parte 1
128/026 Super Utility Parte 2

Senza Manuali-Help interno  
prezzo unico cadauno

L. 25.000

ON-LINE Center comunica l'operatività 24 ore su 24 del proprio centro Dati Modem al numero 0532/46.47.15.

## ON LINE CENTER

Via delle Fiere, 6 - Centro Commerciale Diamante - 44100 Ferrara - Tel. 0532/46.47.31 - Centro Modem 0532/46.47.15

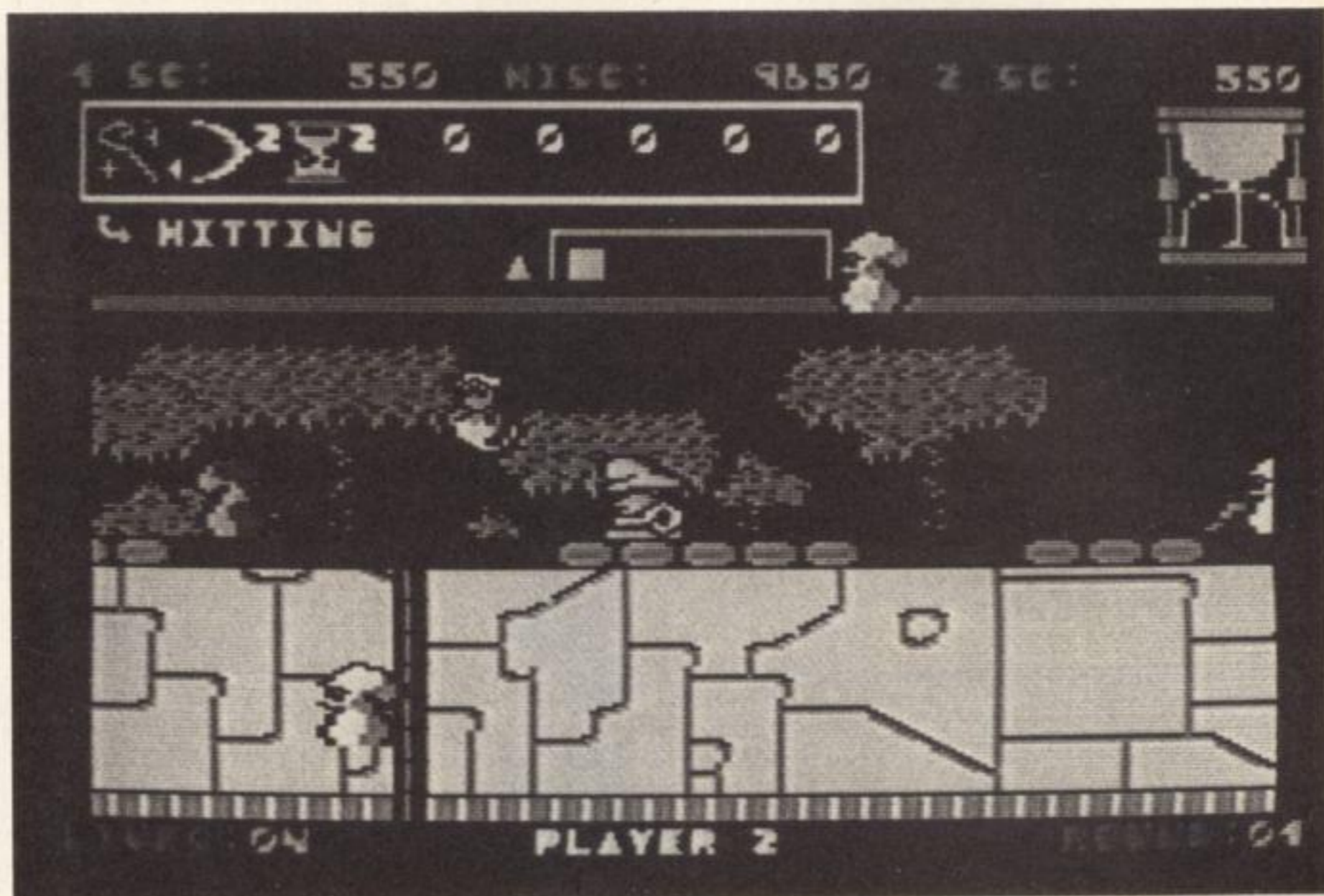
## MAGIC MADNESS

Anco, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64

**C**erano una volta in un paese chiamato Neverland quattro maghi, ciascuno dei quali aveva una pergamena magica dalla quale derivava la conoscenza. Erano maghi buoni e tutti gli abitanti di Neverland erano felici... finché lo stregone Colo li uccise e rubò le pergamene, facendo precipitare il paese nella disperazione. Una strega buona è stata ingaggiata dalla gente di Neverland per penetrare nella tana di Colo e cercare di recuperare le pergamene. La strega ha con sé quattro oggetti magici: una Mantella (Cape), una Croce (Cross), una Bacchetta (Wand) e una Clessidra (Hour Glass). Ciascuna di questi oggetti ha una differente funzione che consente alla strega di affrontare le creature che popolano il regno di Colo. La storia si dipana nei quattro livelli della tana: Paradiso, Foresta, Caverne e Ghiaccio, rappresentati sullo schermo da corridoi a scorrimento orizzontale.

Voi controllate la strega nelle sue peregrinazioni per la tana alla ricerca delle pergamene. Girovagando troverete degli scrigni che contengono punti bonus, tempo extra, un pallone che consente alla strega di volare al livello precedente o armi magiche. Ogni volta che un abitante della tana si avvicina la strega può richiamare l'arma appropriata premendo la sbarra spaziatrice.

Le quattro pergamene sono nascoste nella tana e la strega deve trovare il guardiano Ant Eater di ciascun livello per ricevere la pergamena. Solo quando sono state ritrovate le quattro pergamene la strega potrà affrontare Colo e, uccidendolo, liberare Neverland dalla sua tirannia.



*Magic Madness non è eccezionale ma neanche tremendo. È*

*per dirla semplicemente un ragionevole gioco di piattaforme con della grafica carina come ornamento. La musica crea l'atmosfera che ti spinge a procedere sempre più nell'esplorazione. Non c'è gran che d'aggiungere: personalmente non lo comprerei ma mi sono divertito a giocarlo per un po'.*

### PRESENTAZIONE 66%

Istruzioni semplici, opzioni limitate, ma una stupenda tabella dei record.

### GRAFICA 62%

Personaggi piccoli, adeguatamente disegnati ed animati, con fondali colorati.

### SONORO 69%

Una buona versione di "L'apprendista stregone" vi accompagna durante il gioco.

### APPETIBILITÀ 72%

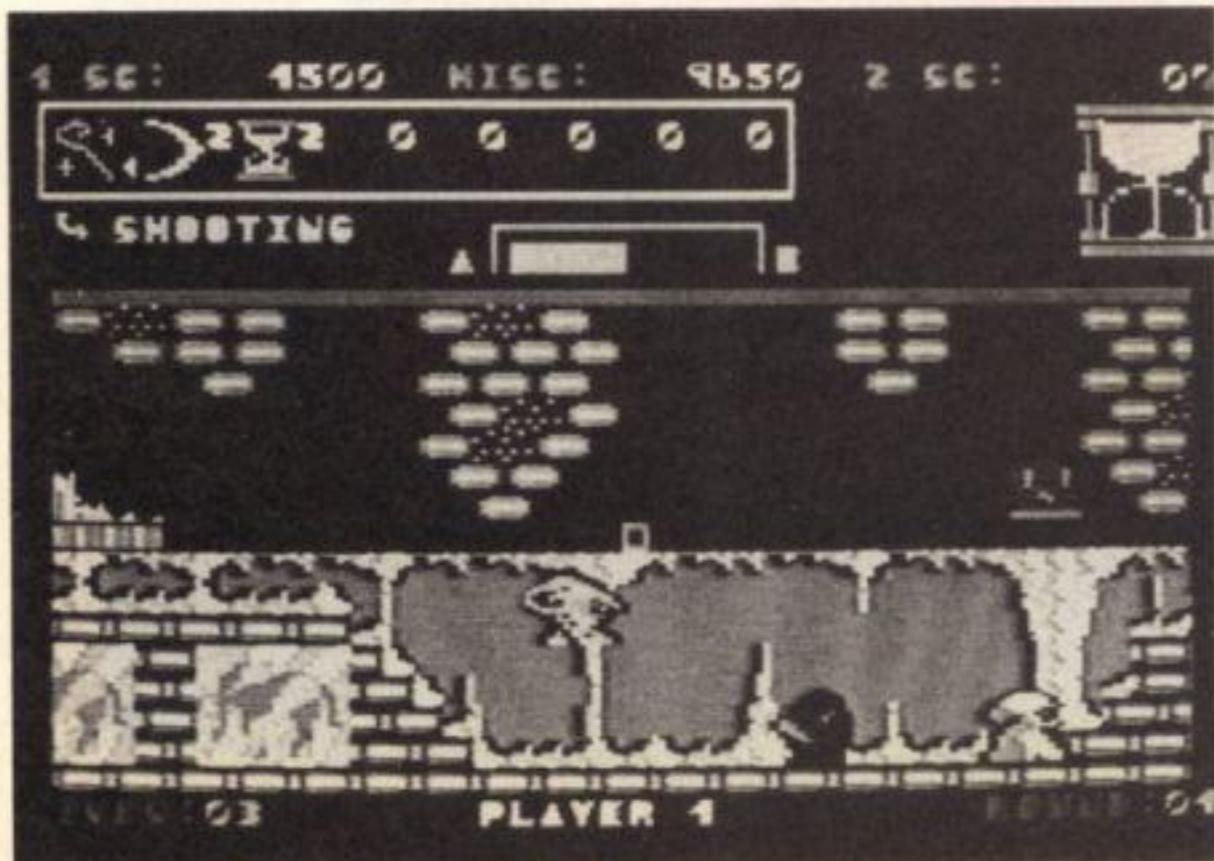
Facile da giocare: è possibile arrivare molto in là già all'inizio.

### LONGEVITÀ 51%

Completate un livello e non avrete molto voglia di rigiocarlo.

### RAPPORTO QUALITÀ /PREZZO 56%

Un gioco leggermente giocabile. Destinato all'oblio? Forse.



*Questo è un gioco strano sia da vedere che da giocare, ma è molto divertente. La grafica e il metodo di controllo un po' strani all'inizio possono confondere, ma dopo un po' pratica si apprezzano le sue qualità di irresistibilità e giocabilità, ma Magic Madness merita la vostra perseveranza. La tabella dei record molto originale aumenta il fascino "carino" del gioco. Un prodotto insolito che merita: provatelo.*



*Magic Madness è un giochino curiosamente attraente. La grafica e il sonoro non sono niente di speciale: il personaggio principale si muove piuttosto lentamente e alcuni sprite sono un po' sciapi, ma è abbastanza giocabile e irresistibile. A volte l'azione si fa piuttosto movimentata e benché sia semplice (e caro per quello che offre) Magic Madness potrà piacere agli avventurieri dinamici in cerca di un divertimento non troppo impegnativo.*

## VOID RUNNER

Mastertronic, cassetta L. 5.000, solo joystick. Per C64

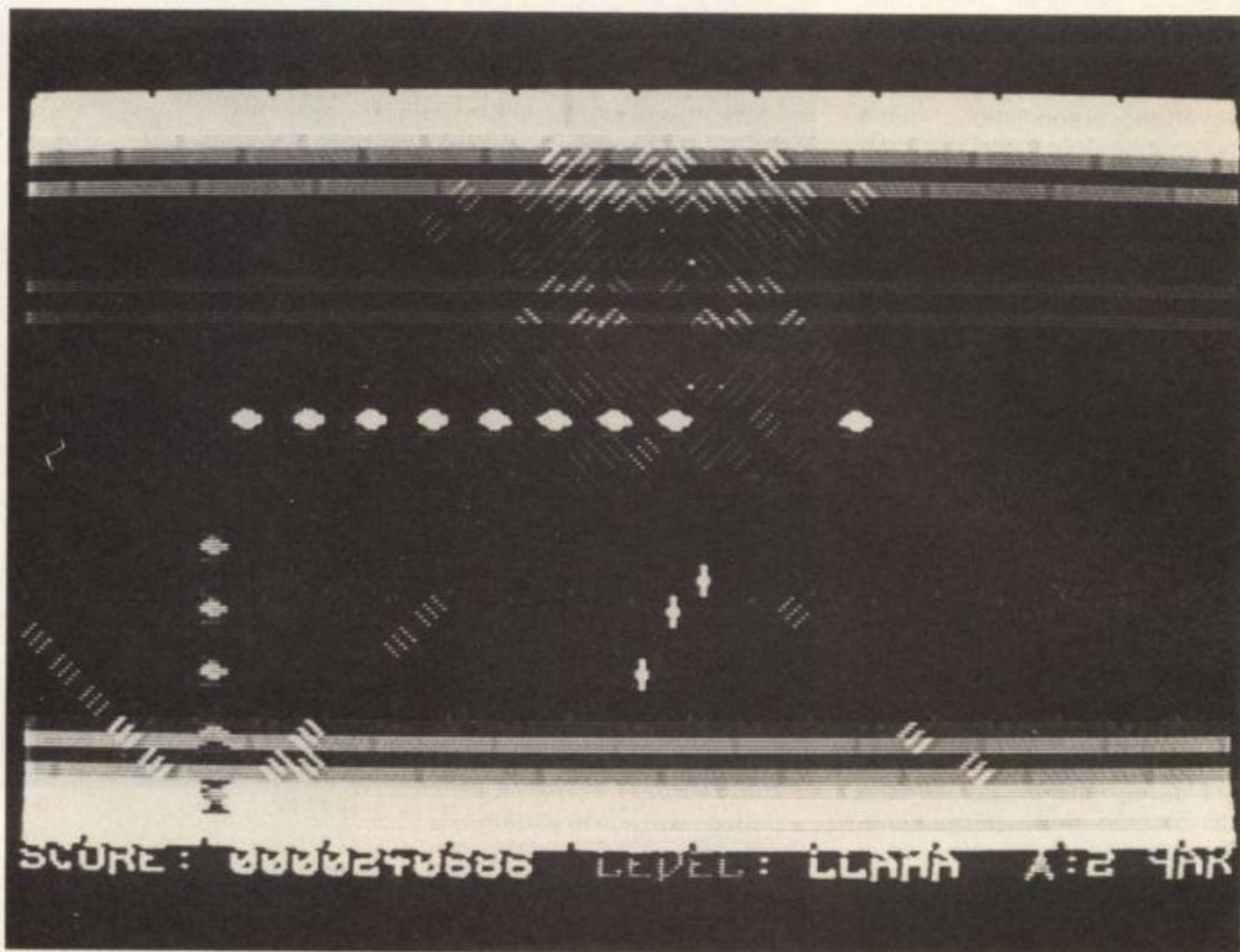
**L**e guerre Droide sono arrivate alla resa dei conti: il conflitto finale tra uomini e macchine. A seguito di una massiccia attività Droide sul pianeta Void, sono corse voci che gli aggressori meccanici stanno progettando di distruggere la Terra. Per impedire che ciò avvenga, cinque flotte di Void Runner sono state inviate a distruggere le forze Droide, prima che vengano lanciati i missili mortali. Come ammiraglio delle cinque flotte, il futuro della Terra è nelle vostre mani... L'azione ha luogo su un singolo schermo: quattro astronavi Void Runner appaiono in formazione nel mezzo dello schermo e possono essere mosse all'interno dei suoi confini. La formazione delle astronavi varia da livello a livello.

Quando comincia l'azione, file di astronavi aliene appaiono sullo schermo e cominciano a sparare all'impazzata. Uno scontro tra un Droide e un moid Runner fa esplodere tutta la flotta ed entra un gioco una delle altre quattro flotte di riserva.

Un'altro pericolo mortale è lo scanner Teeran, una linea luminosa che si muove lentamente verso il basso nell'area di gioco per poi ripartire dall'alto una volta che ha compiuto l'intero percorso dello schermo. Occasionalmente lascia cadere una linea di scansione, mortale al contatto, che rimane "attiva" per qualche secondo.

La flotta è in grado di lanciare delle scariche d'energia difensive che distruggono al contatto la maggior parte delle astronavi Droide. Non tutte le astronavi nemiche però esplodono immediatamente: alcune cambiano forma quando vengono colpite, trasformandosi in macchie rosse che sparano un raggio laser se la flotta passa sotto di loro mentre altre sono indistruttibili e devono essere evitate.

Distruggendo un certo numero di astronavi aliene si passa al livello superiore, più difficile. La missione termina quando avete perso tutte e cinque le flotte, ma se ripulite lo schermo di tutti gli alieni vincete un'astronave extra.



### PRESENTAZIONE 67%

Schermo dei titoli e tabella dei record colorati.  
**GRAFICA 74%**

Non è un capolavoro pittorico ma la grafica fa il suo dovere.

### SONORO 59%

Niente musica ma alcuni effetti sonori appropriatamente rauchi ne aumentano l'atmosfera.

### APPETIBILITÀ 81%

L'azione da spara-e-fuggi immediata prende istantaneamente.

### LONGEVITÀ 80%

Abbastanza impegnativo da tener occupato per settimane il più ardente "cecchino" spaziale.

### RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 93%

A quel prezzo è regalato.

### GIUDIZIO GLOBALE 85%

Uno spara-e-fuggi incredibilmente veloce e frenetico: assolutamente da collezione.



Un altro ottimo gioco targato Minter, e a solo 5.000 lire! **Void Runner** diventerà un classico dei giochi economici.

C'è da sparare come dei disperati e per la maggior parte ad un ritmo incredi-

bilmente frenetico. Ci sono un mucchio di schermi e la quantità di cose che schizzano sullo schermo è quasi troppa per essere vera. Tra uno schermo e l'altro c'è un noioso ritardo (bisogna sorbirsi della colorata grafica Minteresca) ma questo è un lieve difetto in un gioco altrimenti eccellente.



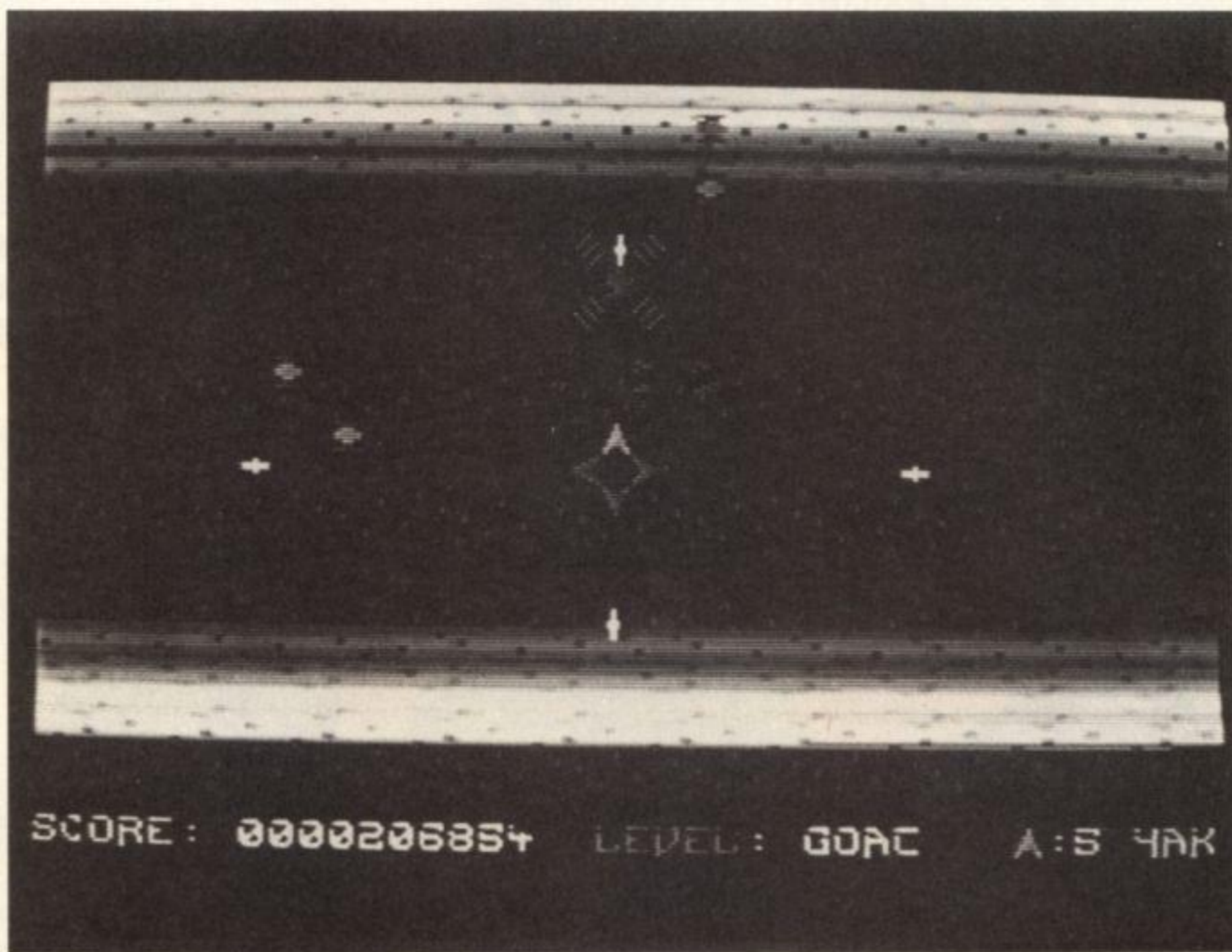
La cosa più notevole di **Void Runner** è l'intrinseca semplicità che ricorda i vecchi, veloci e furiosi spara-e-fuggi di Jeff Minter. Ok, graficamente è povero, ma l'enfasi è sugli effetti speciali non sulla definizione grafica. Il sonoro è sorprendente-

mente debole, specialmente se considera la potenza sonora solitamente presente nei giochi di Minter. **Void Runner** è senza dubbio uno dei migliori giochi economici in circolazione al momento e servirà a tenervi impegnati in attesa che esca **Revenge II**. Grazie Jeff e grazie Mastertronic.





**Void Runner** è una gioia per gli occhi, le orecchie e le ghiandole dell'aggressività. È uno spara-e-fuggi colorato e visivamente sconvolgente, che trasuda di giocabilità, irresistibilità e difficoltà. Oltre ad essere straordinario da vedere ha anche degli strani metodi di comando. Il primo schermo è abbastanza immediato ma negli schermi avanzati, quando le astronavi cominciano a dividersi, diventa incredibilmente confuso, aggiungendo caos alla frenesia di gioco. L'azione è incredibilmente veloce e furiosa e deve essere giocato per poterlo apprezzare. C'è da tenervi impegnati per settimane. Se state cercando uno spara-e-fuggi superlativo e leggermente insolito questo fa al caso vostro.



SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO

## MAI PIU' SENZA

# ZZAP!

*Caro Edicolante, la prego di riservarmi una copia di ZZAP! ogni mese*

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

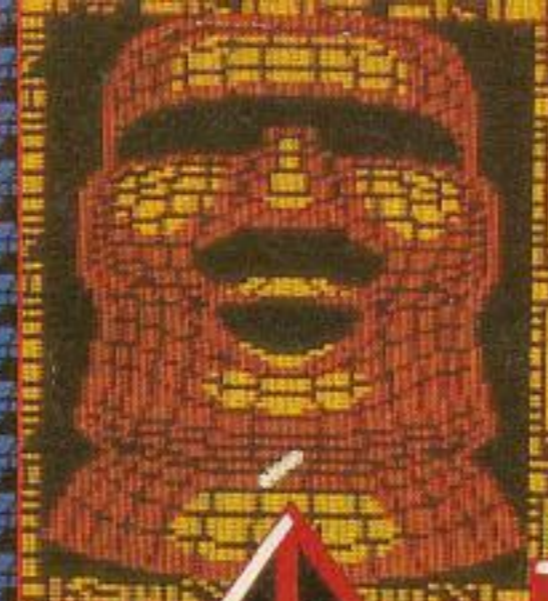
\_\_\_\_\_ Telefono \_\_\_\_\_



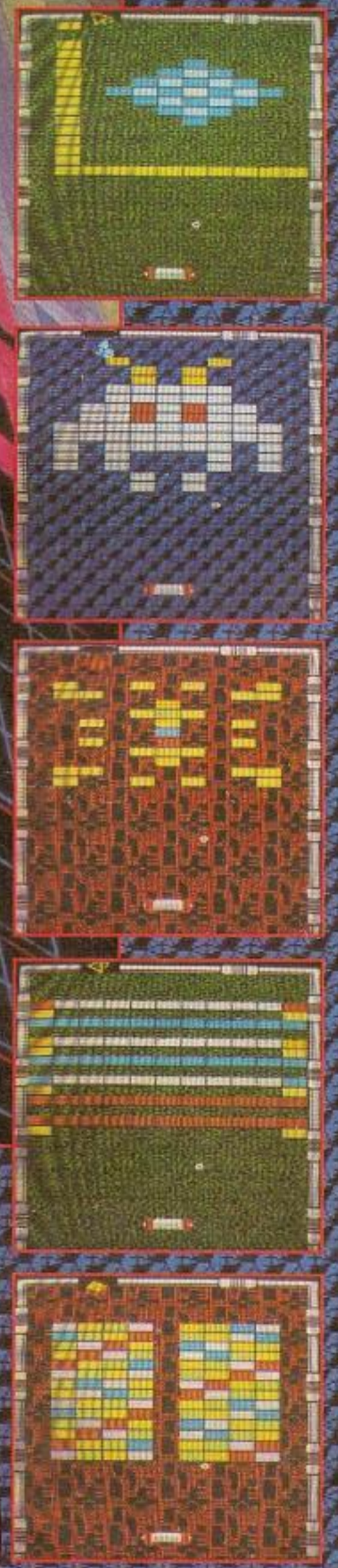
AL VOSTRO EDICOLANTE

ATARI-ST Lit. 29.000  
MSX Lit. 18.000

COMMODORE Lit. 18.000  
SPECTRUM Lit. 18.000



# WAWANO



Licensed from © Taito Corp. 1986  
Programmed for Amstrad, Spectrum,  
Commodore, Atari by Imagine Software



...the name  
of the game

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.**  
Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)  
Tel. (0332) 212255 - Telefax 212433 Tutti i diritti riservati

# THE CURSE OF SHERWOOD

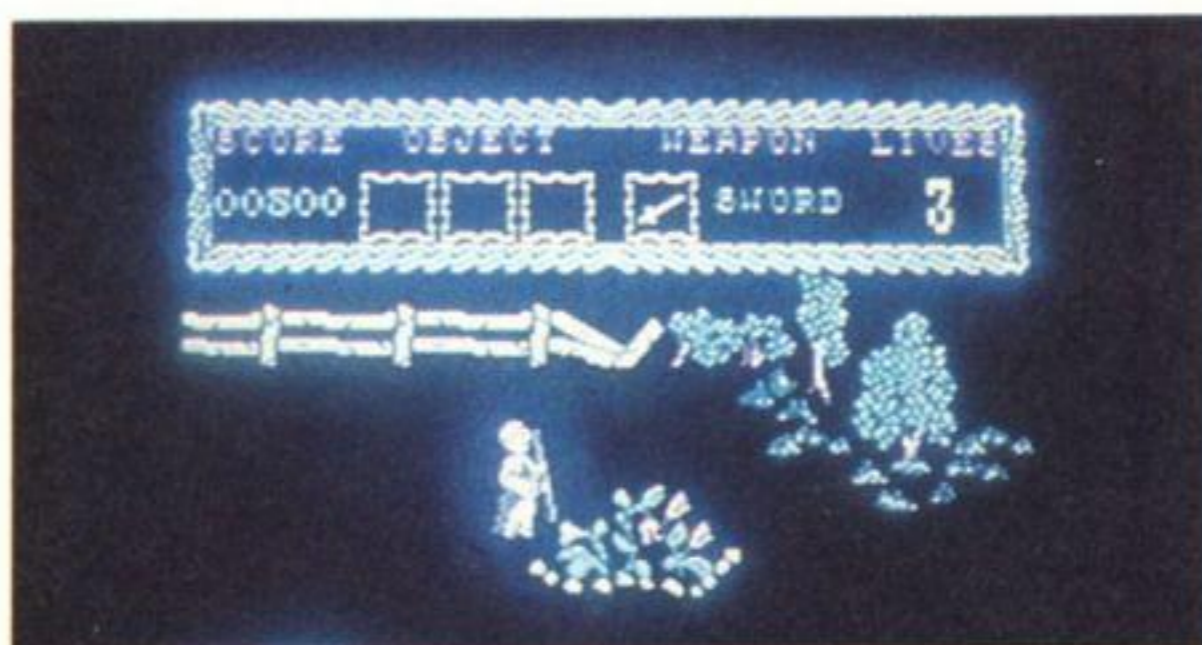
Mastertronic, cassetta L. 5.000, joystick/tastiera. Per C64/128

**R**obin Hood rischia di essere sconfitto e prima di dedicarsi nuovamente a rubare ai ricchi per dare ai poveri qualcuno deve preoccuparsi di liberare il suo regno di sempre, la foresta di Sherwood.

Il diabolico **Culto di Sagalia** è riuscito a diffondersi nella distesa alberata e lupi, guardie e scheletri animati infestano i luoghi che una volta erano tanto familiari a Robin.

**The Curse of Sherwood** è un classico platform game il cui obiettivo è sconfiggere questa diabolica maledizione. Il protagonista ha una fisionomia simile ad un francescano uscito dal No-

me della Rosa ed infatti è il frate Truck. La sua avventura inizia in un luogo isolato e senza ostacoli. Percorrendo il sentiero può incontrare animali che possono ucciderlo al semplice contatto, energumani seguaci di Sagalia. Eliminando alcuni di questi personaggi si possono recuperare armi ed oggetti molto utili come balestre, bastoni e scudi. Un aiuto importante lo si può avere anche dalla lettura di una filastrocca in rima contenuta sulle istruzioni che più o meno finisce così: *Una croce d'argento è trovata, su un pentagono deve essere abbandonata e l'influenza malefica sarà eliminata*



*Facile da giocare, impegnativo da risolvere. Nonostante non ami particolarmente questo genere devo ammettere*

*che the Curse of Sherwood si differenzia dai numerosi platform game sul mercato. La grafica non è niente male ed il protagonista si muove agevolmente tra i personaggi.*

### PRESENTAZIONE 65%

Qualche aiuto in più nella confezione solitamente scarna della Mastertronic

### GRAFICA 70%

Buone videate, discreta definizione dei personaggi

### SONORO 40%

Effetti simpatici ed azzeccati

### APPETIBILITÀ 65%

Numerose le difficoltà da risolvere...

### LONGEVITÀ 63%

... indovinelli compresi. **RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 80%**

Al prezzo sempre conveniente si aggiunge una buona qualità

### GIUDIZIO GLOBALE 68%

Un buon gioco per chi non è alla ricerca della novità incredibile e si diverte nel risolvere questo tipo di avventura.

# ELEVATOR ACTION

Quicksilva, cassetta L. 18.000, solo joystick. Per C64/128, Spectrum, Amstrad

**L'**agente Otto deve perlustrare numerosi grattacieli alla ricerca dei piani segreti custodi in alcune stanze. Inizia la sua ricerca dall'ultimo piano dell'edificio. Fuori è buio ed il grattacielo è illuminato dalla luce delle lampade elettriche. La tensione è alta ed Otto deve fare attenzione nell'utilizzare ascensori, montacarichi e scale per raggiungere piano terra e fuggire a bordo della sua spider. Durante la perlustrazione Otto deve fare attenzione agli agenti nemici pronti a sparare. A sua disposizione ha una pistola oppure la possibilità di utilizzare le arti marziali. Come in un film del terrore può inoltre ricavare alcuni vantaggi sparando alle lampadine di illuminazione. L'agente Otto non deve dimenticare di abbandonare l'edificio prima di aver recuperato tutti i piani segreti altrimenti tutto il suo lavoro sarà stato inutile. Per la cronaca **Elevator Action** è la conversione dell'omonimo gioco da bar realizzato dalla Taito.

### PRESENTAZIONE 71%

Istruzioni in italiano!

### GRAFICA 40%

Nella versione per Commodore l'Agente Otto sembra uno sprite preso dal Vcs.

### SONORO 48%

Un classico motivetto musicale vi accompagna durante il gioco.

### APPETIBILITÀ 58%

I primi livelli sono facili...

### LONGEVITÀ 42%

...e con il tempo non diventano impegnativi.

### RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 38%

Un po' troppo, mi pare...

### GIUDIZIO GLOBALE 33%

Che noia. È quasi più divertente uno zero a zero giocato tutto a centrocampo.



*Non ho mai giocato ad Elevator Action al bar ma immagino che bonus e variazioni di punteggio siano reali. Nella versione per Commodore è fin troppo semplice giocare. Gli agenti nemici escono sempre dalle stesse*

*porte ed anche colpendo le lampade non si notano alcune variazioni. Inoltre in molti casi gli spari e gli sprite vanno per i fatti loro causando strani scherzi. Anche il percorso di discesa dal grattacielo è poco vario ed è fin troppo semplice raggiungere i livelli superiori del gioco.*

**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

N. 4  
MAY 1987

ADVENTURE TUTTE IN ITALIANO

**EXPLORER**

TRE PER C 64/128  
TRE PER MSX

N° 5  
MARZO 1987  
L. 10.000

CBM 64/128  
e  
MSX

PHEBOS  
Mythos

non  
perdetele!



# Adventures

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



## MASTERS OF THE UNIVERSE

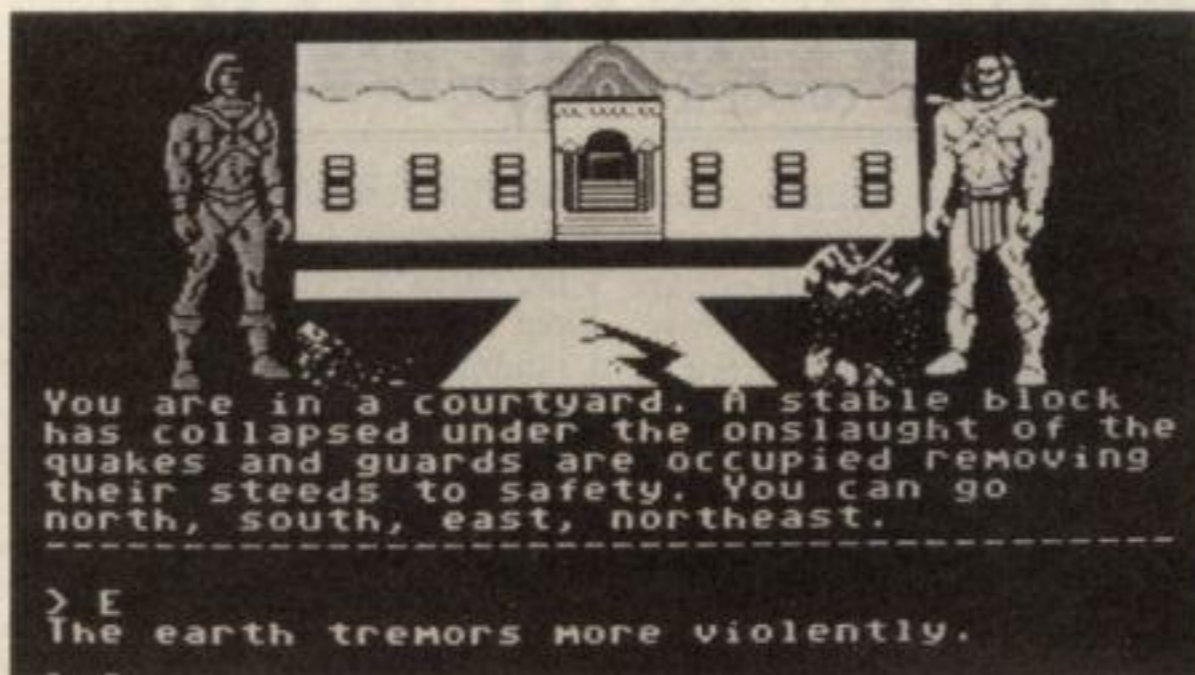
US Gold/Adventuresoft, cassetta L. 18.000



Argh! Skeletor (Marchio Registrato Mattel) sta attaccando Eternia e voi nei panni di Adam (Marchio Registrato Mattel), Principe di Eternia, dovete trasformarvi in He-Man (Marchio Registrato Mattel) e sconfiggerlo in questo grande computer gioco intitolato **Masters of the Universe** (Marchio Registrato Mattel).

Wow! State attenti ai **Rockbinders**, che — controllati da Skeletor — divorano il granito per minare le fondamenta del nostro caro Eternia! E fate attenzione a **Orko** (Marchio Registrato Filmation)... e **Evil Lynn** (Marchio Registrato Mattel)...

Beh, questo è troppo. Alla fine dello scorso anno che avrei cominciato a dire quello che penso sugli *adventure* inglesi e quando que-



sto gioco si è materializzato sul mio schermo è scattato qualcosa. È terribile. Vale solo come cassetta vergine. La US Gold dovrebbe vergognarsi di offrire software di questo genere e dovrebbe ritirare immediatamente il prodotto. E questo è il meglio che posso dire

del programma...

Ad ogni modo, non c'è ragione di essere bruschi. Fatemi ricomporre, così da spiegarvi in toni più ragionati perché la penso così. Voi, naturalmente, potete dissentire, anche se in un qualche modo ne dubito.

Innanzitutto, fatemi premettere che non ho nessun screzio personale nei confronti di Mike Woodroffe della Adventuresoft (i programmatori) o della US Gold. Al contrario, Mike mi ha ospitato nei suoi uffici di Birmingham e rimasi impressionato dalla passione che ha per il suo lavoro: e lo scrissi in un articolo qualche numero fa. Mike non nasconde la necessità di realizzare giochi per la massa per potersi pagare le spese alla fine del mese. È liberissimo di affrontare il mercato in questo modo se questo è quello che vuole. Ovviamente pensa che il modo migliore per vendere un'avventura sia acquisire licenze da case come la Mattel. Fin qui niente da dire... la US Gold evidentemente condivide la cosa, altrimenti non avrebbero distribuito il programma. Quello che non va bene è lo stan-

dard del gioco. Mi dispiace dirlo perché quelli dell'Adventuresoft sono brava gente, ma qui dobbiamo tracciare una linea di demarcazione. Questo programma è vecchio di tre anni. Ed è ridicolo venderlo nel 1987 a questo pezzo. E se dicessi qualunque altra cosa in questa rubrica farei un grosso disservizio ai miei lettori.

La grafica è ok, alcune immagini sono anzi molto attraenti. Ma le locazioni di testo sono brevi e banali e gli enigmi sono, francamente, noiosi. Ci sono anche dei bug: ho speso dozzina di mosse "facendomi trascinare nuovamente nell'acqua" da un tentacolo uscito dal fossato senza mai arrivare veramente all'acqua. E nel frattempo sono riuscito anche a nuotare nel fossato.

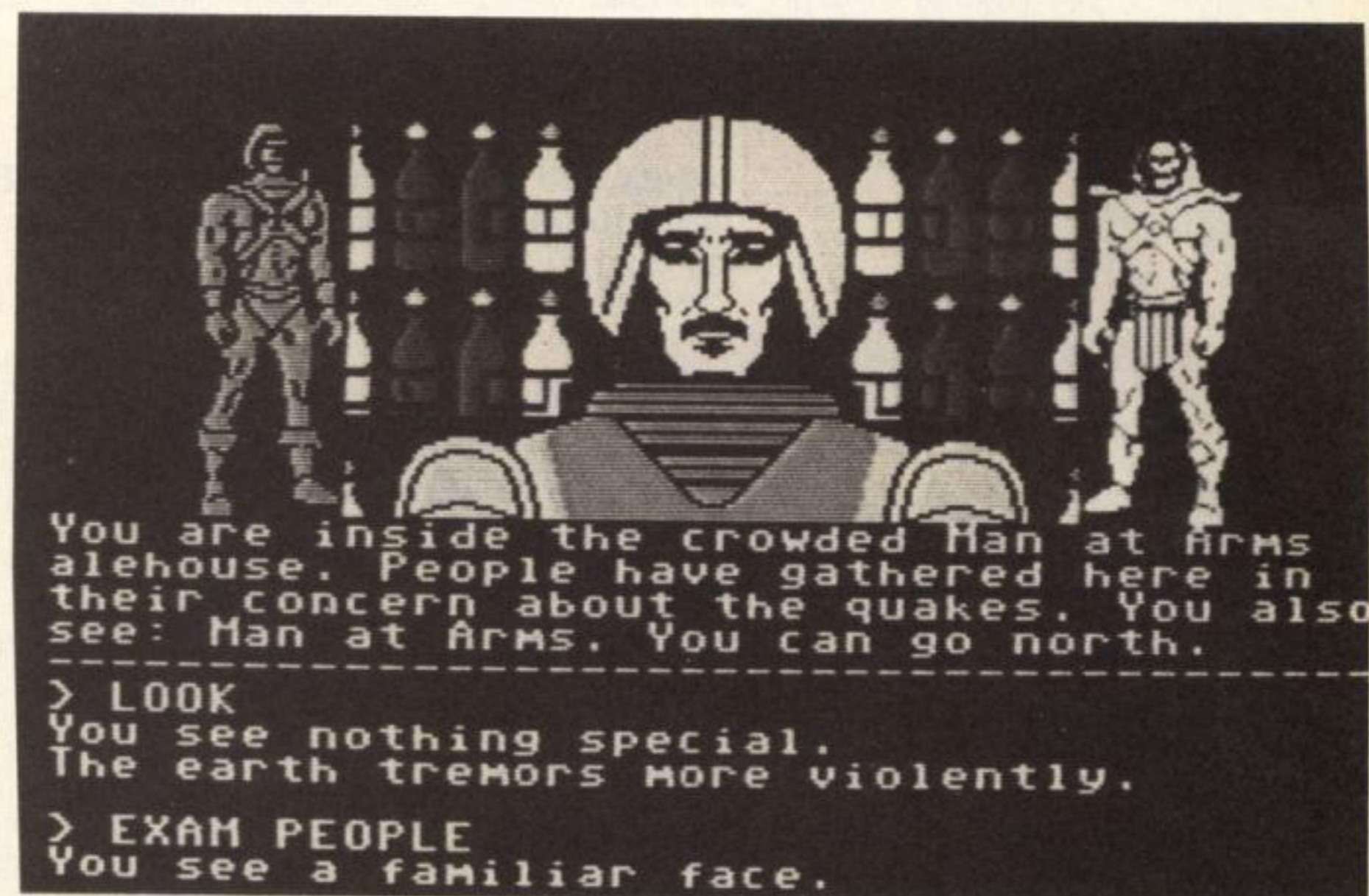
Finalmente, dopo essere ritornato alla banale identità di Adam (invece di He-Man), mi è stato detto che "i tentacoli ti trascinano nell'acqua". Era ora! — ho pensato — ho raggiunto l'acqua! Invece no: la linea successiva mi ha informato che, ancora una volta, "i tentacoli ti trascinano nuovamente nell'acqua". Ah beh... una volta tanto ero contento di morire e poter così ricominciare.

E la struttura è così limitata. Se esaminate gran parte delle cose che incontrate vi risponde "You see nothing special". Gran parte delle locazioni non offrono nient'altro che la loro breve descrizione: nessun oggetto da esaminare (a meno che non sia richiesto dalla trama). Entrate nell'Inn e cercate di comprare da bere e il programma risponde che "He-Man non sprecherebbe tempo in queste cose". Beh, He-Man forse no, ma molti avventurieri lo farebbero.

Il parser è relativamente efficiente: offre il comando BOM (cioè Back One Move) nonché "save" e "restore" su RAM. Potete anche dare i comandi DROP ALL e GET ALL, ma non vi dice quale parola non capisce e risponde tranquillamente a comandi quali "EAT KING RADNOR" (Mangia Re Radnor) con la frase "THAT WONT HELP YOU AT THE MOMENT AND THERE IS NO GUARANTEE IT EVER WILL" (Ciò non ti aiuterà al momento e non c'è garanzia che ti aiuti in seguito).

Risponde la stessa cosa quando scrivete "QWERTY QWERTY" o baggianate del genere.

E perché non usare personaggi interattivi? O vivide descrizioni dei luoghi? E che ne pensate di un po' di VARIETÀ? Come ad esempio girovagare qui e là e controllare oggetti inutili al gioco solo per il gusto di farlo o scoprire modi diversi di raggiungere lo stesso scopo, invece di dover semplicemente



risolvere un'invariabile sequenza di enigmi?

Non so niente della subcultura di **Masters of the Universe**, ma presumo che qualcuno abbia dovuto spendere un mucchio di soldi per comprare i diritti del gioco. Forse pensavano che comprando quei diritti stavano in effetti comprandosi un bel po' di vendite del gioco. Forse anche una posizione in classifica. Non è venuto in mente ai "Grandi Capi" che ci sono altri modi per far sì che la gente compri i loro giochi: come ad esempio programmarli bene, tanto per cominciare.

Non sarebbe bello che una volta tanto qualcuno spendesse i soldi per comprare i diritti di una licen-

za e poi si mettesse seriamente a sviluppare un gioco, ad esempio, al livello di **Pawn**.

O forse una volta che sono stati comprati i diritti non restano più soldi per il programma stesso? Se è così perché non provare con un po' di originalità: almeno le proprie idee non si pagano.

O forse non si hanno idee?

Per quanto riguarda la US Gold, posso dar loro un consiglio gratuito. Se continuano a pubblicare roba del genere, per quanto spendano per comprare licenze, fra non molto nessuno oserà toccare i loro prodotti neanche con una canna da pesca. Dai Adventuresoft!, abbiate un po' più di fiducia nelle vostre idee — avete il talento

se volete usarlo — e smettete di buttare via soldi nelle licenze: spendeteli nello sviluppare giochi e cominciate a guadagnarvi i clienti invece di cercare di comprarli.

In conclusione, suppongo che sia possibile che io stia sbagliando tutto e che questo gioco sia proprio quello che la gente si attende. Se è così scrivetemi e ditemelo: lascerò stare le avventure e mi riterò a Disneyland (marchio Registrato Walt Disney).

**Atmosfera 45%**  
**Interazione 45%**  
**Longevità 35%**  
**Rapporto qualità/prezzo 30%**  
**Giudizio globale 35%**

## KOBAYASHI NARU

Mastertronic, cassetta L. 5.000

**D**iventare immortali non è facile. Per entrare nell'ordine dovete completare il Naru in tutte e tre le sue fasi. Ciascuna fase è un'avventura a sé, autonoma e indipendente dalle altre due. All'inizio del gioco vi trovate in una stanza del mondo di Ygor: davanti a voi vi sono tre porte e alle vostre spalle un portale chiuso che si aprirà soltanto quando avrete completato tutte e tre le prove e recuperato i tre oggetti che vi faranno diventare immortale.

**Kobayashi Naru** è un'avventura un po' insolita: i comandi infatti non vengono digitati con la tastiera, ma evidenziando delle icone e delle parole tramite il joystick o i

tasti funzione. Lo schermo è diviso in quattro aree: l'area delle icone, l'area dei verbi/messaggi, l'area delle descrizioni e l'area dell'immagine grafica. L'area delle icone è composta da ventitré icone che rappresentano le azioni che potete eseguire durante il gioco. Spostando il joystick su un'icona, questa verrà evidenziata e nell'area dei verbi e dei messaggi apparirà il suo significato. Premendo il pulsante di fuoco eseguirete l'azione indicata dall'icona. A seconda del comando potrà cambiare l'immagine grafica della locazione e la sottostante descrizione oppure apparirà nell'area dei verbi/messaggi un messaggio scorrevole (a guisa dei cartelli luminosi ormai diffusi in molte edi-

cole) in risposta alla vostra azione. Alcune azioni funzionano come verbi singoli, cioè una volta evidenziata l'icona e premuto il pulsante di fuoco (o la barra spaziatrice se usate i tasti funzione) verrà eseguita l'azione corrispondente. Altre azioni necessitano invece di un complemento. Ad esempio, se volete esaminare un albero dovete evidenziare l'icona ANALYSE e premere il pulsante di fuoco (barra spaziatrice): si illuminerà immediatamente la prima parola della prima fila della descrizione della locazione spostando il joystick e agendo sui tasti cursore andrete ad evidenziare la parola desiderata (in questo caso albero): premendo nuovamente il pulsante di fuoco farete ese-

guire l'azione.

Il meccanismo di gioco è più facile da usare che da spiegare, ciò nonostante è indicativo della artificiosità del sistema di comando.

Il Mago sinceramente non capisce perché la ricerca dell'originalità spinga alcune case a ideare variazioni sul tema così macchinose e innaturali. **Kobayashi Naru** non sembra essere una bella avventura in quanto a trama, graficamente è vecchia di almeno tre anni fa e il sistema di comando ad icone sembra essere stato ideato per nascondere la povertà del parser.

Ad essere sinceri, devo dire che l'ho giocato pochissimo, quindi più avanti nel gioco magari diventa anche bello (ho i miei dubbi, comunque), ma proprio non sono riuscito a superare l'innaturalità del sistema di comando, che fra l'altro essendo così irrigimentato limita di molto il gioco, e dopo qualche peregrinazione per le tre mini-avventure ho spento il computer e ho messo le mani su una sana, tradizionale, ma mai deludente avventura della Infocom.

**Kobayashi Naru** dimostra che, volendo, è possibile rendere complicato un sistema di comando considerato facile ed intuitivo come quello ad icone.

Datemi retta, se volete spendere 5.000 lire, fatevi una pizza.

**Atmosfera 30%**

**Interazione 15%**

**Longevità 20%**

**Rapporto qualità/prezzo 45%**

**Giudizio Globale 25%**

## 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...

Per i consigli di questo mese un grazie a Mario d'Atri e Luca Tomasetig (Spiderman).

**Moonmist**

Per liberarvi di un ospite indesi-

derato fate in modo di avere l'aerosol.

**Kayleth**

Per aprire il CANISTER bisogna dissolverlo con il TAPE STRIP. Ma attenti alle mani!

**Spiderman**

Per fermare il ventilatore (FAN) tirategli contro la ragnatela per cinque volte (SHOOT WEB AT FAN) e poi, sempre con la ragnatela, colpite una volta il pulsante (BUTTON).

**Hitchhiker's Guide To The Galaxy**

Sdraiatevi davanti (LIE IN FRONT OF BULLDOZER) al bulldozer per fermarlo e aspettate che arrivi un amico dallo spazio. Poi...

## CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati su questa rubrica 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**

**The Pawn** — Come posso superare il pupazzo di neve? Come faccio ad accontentare il Guru? Cosa devo fare quando sono nella casa dentro l'albero?

**Enriro Gianfaldoni, Via Cesare Battisti 57, 56021 Cascina (PI). Tel. 050/701151.**

**Kwah! Master of the Universe, Labyrinth** — Vorrei ricevere consigli sulle avventure suddette.

**Stefano Pennesi, Via Podgora 2, 60124 Ancona. Tel. 071/31021 (19.30-21.30).**

Desidero scambiare idee e consigli con altri lettori su avventure per ZX Spectrum.

**Massimo Ciccarelli, Largo delle Rondini 6, 90125 Palermo.**

**Aiuto Offresi**

Dallas Quest, Masquerade, Gruds in Space, Transilvania, L'uscita di Ugo, La vendetta di Gargamesh.

**Massimo Fontanive, Loc. Valmassaia, 29026 Ottone (PC). Tel.: 0523/930366 (solo sabato, domenica e festivi).**

Tombs of Xeopixs, Aztec Tomb

(R), Gremlins (R), Stranded, Staff of Karnath (R), Entombed, Blackwyche, Dragon Skull, Time Tunnel, Titanic, Enigma Force, Shadowfire, Cauldron I/II, Zorro, Nexus, Jack the Nipper.

**Alessandro Pace, Via Domenico Lupatelli 64, 00119 Roma. Tel.: 06/5265733 (ore pasti).**

## LA POSTA DEL MAGO

"Caro Mago... ti prego di rispondermi perché senza i tuoi aiuti non dormo di notte..." Così scrive **Enrico Gianfaldoni** chiedendo disperatamente aiuti su **The Pawn**. Per facilitare la risposta del Mago, Enrico ha incluso nella lettera un francobollo. Non è il primo e non sarà di certo l'ultimo a chiedere risposte personalizzate accompagnate da francobolli.

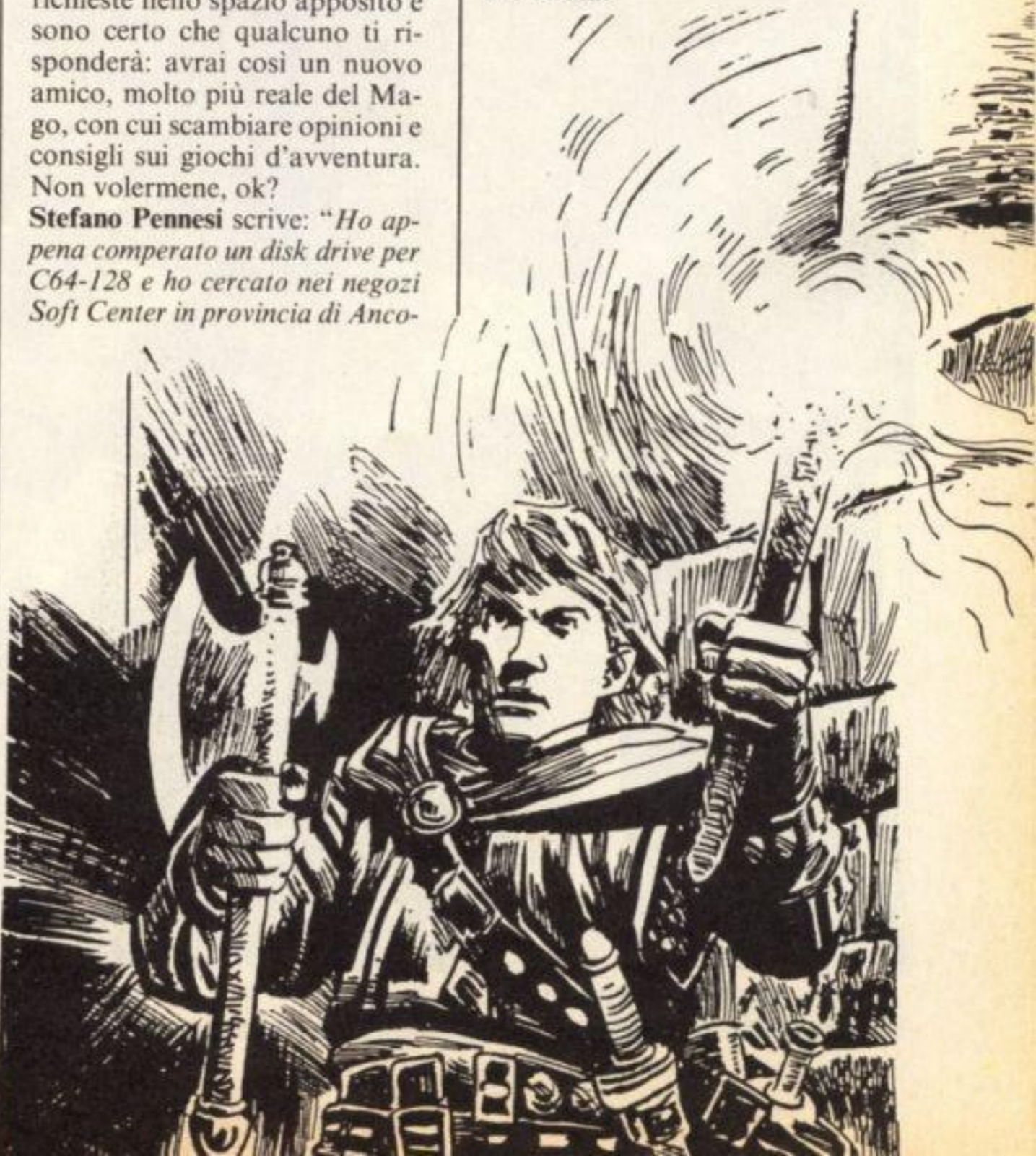
Caro Enrico, purtroppo il Mago NON può rispondere personalmente ai lettori che ne fanno richiesta. Quindi NON mandate francobolli o cose simili: è un'inutile perdita di tempo e denaro. Come già dissi su queste pagine, il Mago preferisce che i lettori della sua rubrica si contattino tra di loro, per lettera o telefono, così da conoscersi e diventare amici. Ho pubblicato le tue richieste nello spazio apposito e sono certo che qualcuno ti risponderà: avrai così un nuovo amico, molto più reale del Mago, con cui scambiare opinioni e consigli sui giochi d'avventura. Non volermene, ok?

**Stefano Pennesi** scrive: "Ho appena comperato un disk drive per C64-128 e ho cercato nei negozi Soft Center in provincia di Anco-

na, menzionati nella rivista, i prodotti Infocom. Purtroppo non li ho trovati. Vorrei quindi sapere se i prodotti Infocom sono distribuiti in Italia e se sì da chi?" Trovare un gioco Infocom in Italia è come trovare la pentola d'oro in **Zork I**, quindi conosco bene le delusioni a cui può andare incontro un temerario avventuriero come Stefano, soprattutto in una città come Ancona al di fuori dei soliti giri romano-milanesi. C'è però una possibilità, anche se ci vuole il suo tempo. Chi volesse acquistare e ricevere a casa una avventura Infocom può infatti rivolgersi alla Lago (la società che gestisce il servizio Soft Mail) al seguente indirizzo: Via Napoleone 16 22100 Como.

## PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP!, Via Ausonio 27, 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.



## GALVAN (Imagine)

Mr. Luke di Milano, sostiene che queste POKE danno vite infinite. Ed è proprio vero... Solita storia: carica, resetta, batti:

POKE 30602,234  
POKE 30603,234  
POKE 30604,234

e pronti a partire con SYS 12288 e vite infinite.

## AVENGER (Gremlin Graphics)

L'energia in questo gioco non basta mai, quindi capitano a fagiolo queste POKE di Massimiliano Oleotto e Alessandro Tirelli che mettono a vostra disposizione energia a più non posso. Caricare, resettare, fuoco!

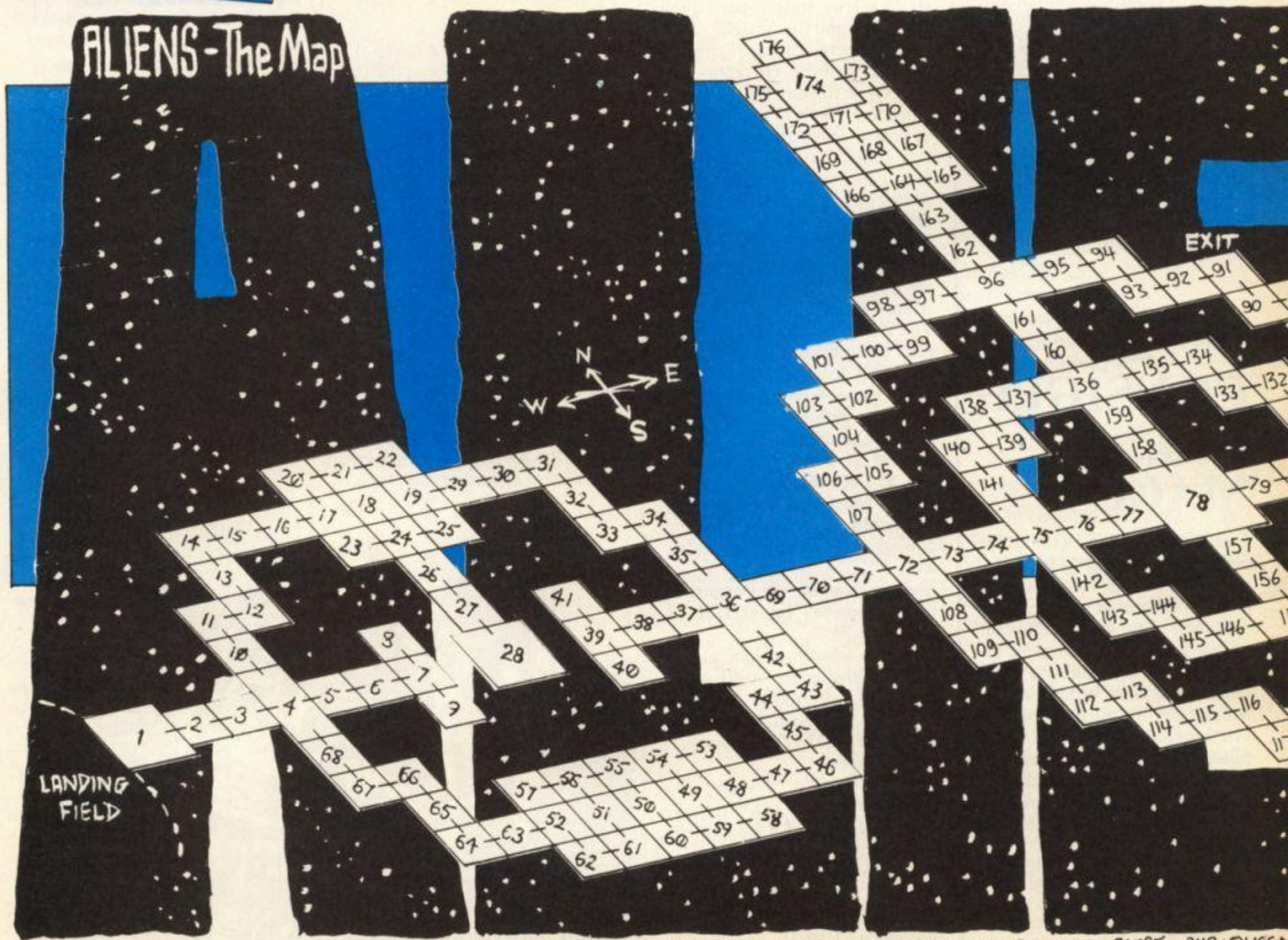
POKE 6418,234  
POKE 6419,234  
POKE 6420,234  
POKE 6444,234  
POKE 6445,234  
POKE 6446,234  
POKE 6476,234  
POKE 6477,234  
POKE 6478,234

e SYS 11924 per riprendere il gioco.

Mi avete preso per uno con l'anello al naso e la sveglia al collo? (cfr. Eddie Murphy, Beverly Hills Cop).

Scopiazzare POKE dalle riviste inglesi e mandarle come vostre non vi fa molto onore, tanto più che vi fate cuccare! Comunque continuerò a chiudere un occhio (non tutti e due sennò mi addormento) e ad accreditarvi come autori.

Pensavate che non me ne fossi accorto? Ma vi capisco. È giusto che qualcuno le renda pubbliche alle masse e noi per correttezza non possiamo trafugare...



1: MOBILE TACTICAL OPERATION BAY 28: ARMOURY 78: CONTROL ROOM 174: GENERATING ROOM 177-182: MEDICAL RESEARCH BLOCK 248: QUEEN'S QUARTERS



## SKY JAGUAR

(Konami)

Sempre dalla generosità di **Emanuele Bentivoglia**... Caricate il programma con **BLOOD"CAS:"** e battete:

**POKE 28506,5** (per superare tutti gli schermi e neutralizzare tutti i nemici)

**POKE 28160,0** (vite infinite)

Per far partire il gioco:

**DEFUSR = &H-DOOO:A = USR(0)**

## PINE APPLIN'

(Zap Corporation)

Ogni tanto spunta qualche **POKE** per MSX. Ringraziate il buon **Emanuele Bentivoglia** di Camerino (MC). Caricate il programma con **BLOOD"CAS:"** e digitate:

**POKE 31395,0** (vite infinite)

**POKE 32495,255** (il serpente rimane nella tana)

**POKE 32536,3** (il pipistrello rimane fermo)

**POKE 32632,0** (per aumentare la velocità di gioco)

**POKE 31389,255** (Vite extra, super energia, super punteggio).

Per far partire il gioco digitate

**DEFUSR = &H8070:A = USR(0)**

## PARK PATROL

(Firebird)

Credo che la possibilità d'avere vite infinite rovini il gusto di giocare con questo bel programma, ma visto che ci sono, lo ve lo passo. Caricate il programma e quando appare lo schermo di caricamento resettate il 64 e battete:

**POKE 49048,76:POKE**

**49049,226:POKE**

**49050,252:POKE**

**49215,112:POKE**

**49216,191:SYS**

**49152 (RETURN)**

A questo punto dovrebbe caricare il resto del gioco. Quando il computer resetta, inserite:

**POKE 26700,191:SYS 2076 (RETURN)**

per Parkie infiniti. Vedete un pò voi...

## BOBBY BEARING

(The Edge)

La strada da fare è tanta e avere tempo illimitato può far comodo. Inserite la cassetta nel registratore, assicuratevi che il nastro sia riavvolto e battete:

**10 FOR A = 49724 TO**

**49778:READ Z:POKE**

**A,Z:NEXT:SYS 49738**

**20 DATA 32, 60, 3, 169, 189,**

**141, 162, 155, 169, 173, 141,**

**184, 155, 96, 160, 152, 185,**

**107, 245**

**30 DATA 153, 255, 191, 185,**

**73, 248, 153, 56, 192, 136,**

**208, 241, 169, 107, 141, 189,**

**192, 169**

**40 DATA 194, 141, 190, 192,**

**32, 44, 247, 76, 0, 192, 169,**

**194, 141, 99, 4, 76, 173, 192**

## CAMELOT WARRIOR

(Ariolasoft)

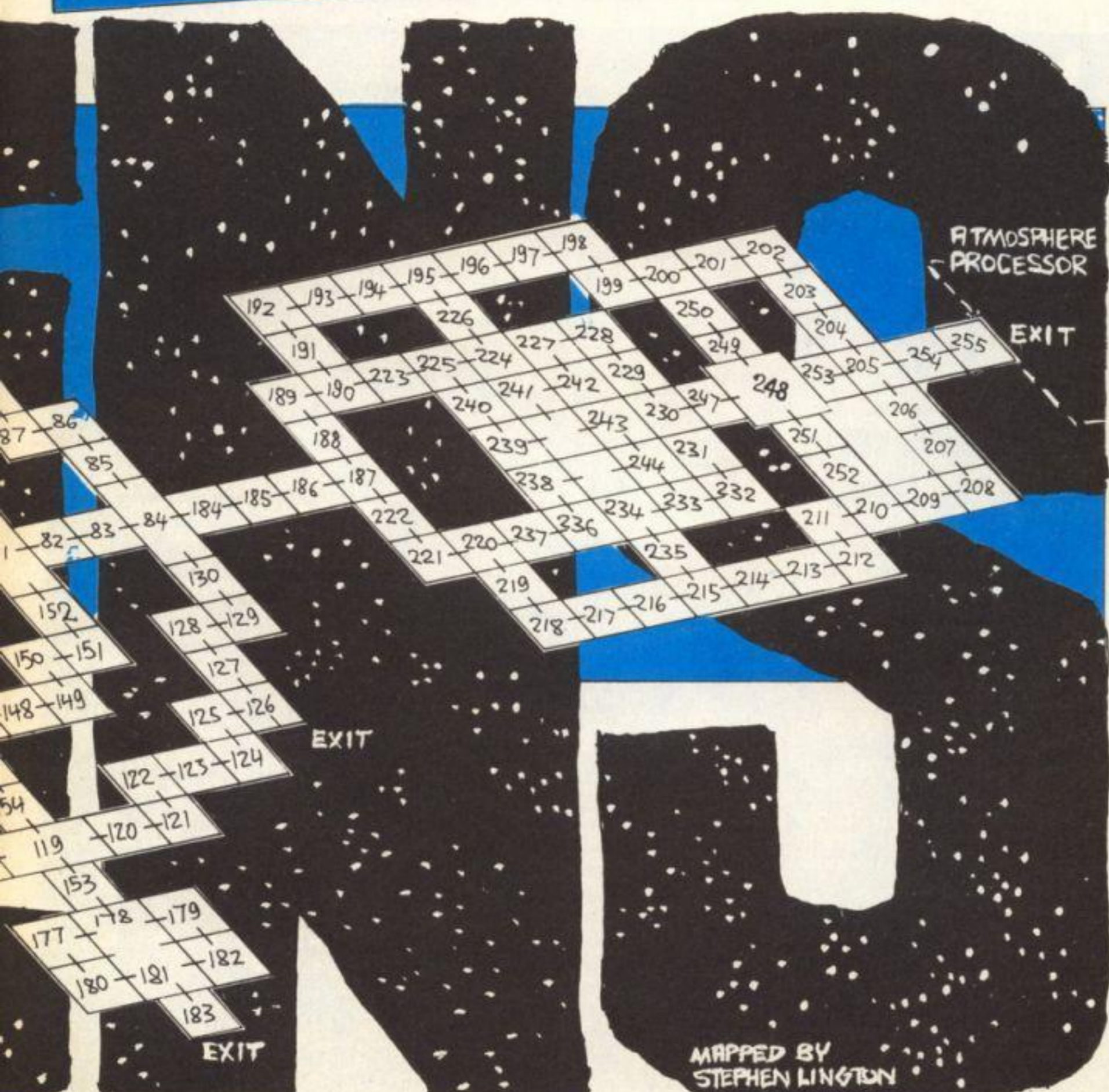
Vite infinite, grazie a **Luca Morisi** di Mantova. Caricate il programma e resettate il 64. Battete:

**POKE 23730,234**

**POKE 23731,234**

**POKE 23732,234**

Per far ripartire il gioco **SYS 16384.**



## KNUCKLE-BUSTERS

(Melbourne House)

Questo gioco è molto difficile, e quindi delle **POKE** per vite infinite sono le benvenute. Inserite la cassetta nel registratore e battete:

**KNUCKLEBUSTERS LISTING C64**

**10 FORA = 49152 TO**

**49163:READ Z:POKE**

**A,Z:NEXT:SYS49152**

**20 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 121, 141, 187, 5, 96**

Date il **RUN** e fate partire il registratore per caricare la prima parte del programma. Quando appare il **READY**, inserite:

**SYS 679:SYS 679:POKE 28605,173:RUN (RETURN)**

per caricare il resto del gioco con vite infinite.



## JUDGE DREDD

(Melbourne House)

Il loader della Melbourne House non ha più segreti per voi ed ecco un listato per avere varie cose infinite.

Mettete la cassetta nel registratore e battete con la solita attenzione:

JUDGE DREDD LISTING  
C64  
10 FORA = 49152 TO  
49163:READ Z:POKE  
A,Z:NEXT:SYS49152  
20DATA 32, 44, 247, 32, 108,  
245, 169, 121, 141, 187, 5, 96

Non vi resta che dare il RUN e posare il dito sul tasto PLAY per caricare la prima parte. Quando riappare il cursore battete:

SYS 679:SYS 679:POKE  
2565,96:SYS 2048 (RE-  
TURN)

Il programma ricomincerà a caricare e alla comparsa del cursore inserite:

POKE 45181,142 energia in-  
finita  
POKE 39483,189 munizioni  
infinite

e SYS 31264 per far partire  
il gioco.

## BEYOND THE FORBIDDEN FOREST (US Gold)

Preedere metà delle frecce ogni volta che si muore è un pò frustrante, così perché non provate a battere questo listato di **Jim Blackler**, che lo impedisce... infi-

late la cassetta nel registratore, riavvolgete il nastro e...

10 FORA = 49152 TO  
49178:READ Z:POKE  
A,Z:NEXT:SYS 49152  
20 DATA 32, 44, 247, 32, 108,  
245, 160, 9, 185, 17, 192, 153,  
119, 4  
30 DATA 136, 208, 247, 96,  
24, 20, 60, 188, 17, 20, 72, 52,  
176

Seguito da RUN. Premete PLAY per caricare il programma.

## BMX SIMULATOR (Code Masters)

So che ci sono diversi lettori appassionati delle BMX a cui dedico queste poke che non fanno granchè ma mi sembrano divertenti. Caricate il gioco e resettate il 64, dopodichè inserite:

POKE 5589,(0-15) cambia il colore dei calzoni e della bicicletta del giocatore uno  
POKE 5604,(0-15) cambia il colore dei calzoni e della bicicletta del giocatore due

POKE 5212,(0-15) cambia il colore degli accessori di entrambi i giocatori

SYS 4096 fa ripartire il gioco.

## DRAGON'S LAIR II

(Software Projects)

Escape from Singe's Castle la fa da padrone in questo numero di Top Secret. Soluzione e Mappa in 3D che volete di più? La soluzione ci giunge da **Massimo "Jet" Marcosignori** di Torino.

1° Quadro - MULINELLI E RAPIDE

Non c'è molto da dire: occorrono buoni riflessi e velocità di esecuzione.

2° Quadro - LA SFERA  
Mantenersi a una discreta distanza dalla sfera facendo attenzione alle buche. Per evitare le sferette basta aspettare che si avvicinino per superarle in tutta sicurezza.

3° Quadro - LA SALA DEL TRONO

Ecco la successione delle mosse: sinistra - destra - spada - alto - sinistra - basso - alto (per saltare il disco lucente) - destra alto (per saltare) - alto per sedersi sul trono.

Quando appare il disco lucente (in due momenti diversi) bisogna fare attenzione per saltarlo al momento giusto (altrimenti...) e bisogna tener presente che compie diversi giri attorno al piedistallo con la sfera di cristallo per cui oc-

corre una successione di salti ben cadenzati per liberarsi di lui.

4° Quadro - LABIRINTO KING LIZARD

Occorre girare per il labirinto secondo uno schema fisso e ripetitivo trovando finalmente l'oro e la spada. Uccidere Lizard con la spada e prendere l'oro. La spada si prende col FIRE, e occorre fare molta attenzione al topo.

5° Quadro - LA CAVALCATA

Bisogna zigzagare evitando i muri che sono mortiferi e le sfere e oggetti che colpendoci rallentano l'azione di DIRK.

6° Quadro - LA PRIGIONE  
Ecco le mosse: destra - alto - fuoco - fuoco - destra - fuoco - sinistra - fuoco - basso - sinistra - destra - destra.

7° Quadro - MATTONELLE VOLANTI

Bisogna fare un percorso che comprenda le caselle luminose che appaiono all'inizio del quadro. Ecco le mosse:

1\*) A sinistra sino all'ultima mattonella.

2\*) Verso l'alto sino all'ultima mattonella.

3\*) Destra - basso - destra sino all'ultima mattonella.

4\*) Basso - destra sino alla mattonella verde al centro dell'incrocio.

5\*) Basso sino in fondo - destra sino all'ultima mattonella.

6\*) Destra - alto sino all'ultima mattonella.

7\*) Alto - sinistra sino all'ultima mattonella.

8\*) Alto - sinistra - alto sino alla cima dello schermo.

9\*) Sinistra - basso - sinistra sino alla mattonella verde innanzi alla porta superiore.

10\*) Aspettare sino a che non appare una passerella che congiunge con la porta sul muro di sinistra. Evitare di andare nella porta in alto che ha una trappola.

8° Quadro - MOSTRI DI LAVIA

Correre a sinistra prendendo la spada e porsi all'estremo apice in alto a sinistra. Il mostro in alto a destra lancerà delle palle di fango che costruiranno una passerella sul canyon. Se nascerà un mostro spostarsi subito in basso cosicché sprofonderà nel canyon. Passare sulla passerella e andare all'estremo bordo in alto a destra della piattaforma. Fare attenzione al geyser e schiacciare il Fire per superare con un balzo il baratro. Non muovere più il joystick e aspettare che una nuvoletta uscita da un'ampolla ci porti in salvo.

Apparirà così lo score e sapremo di aver vinto.

Per quanto riguarda la mappa già prevedo una serie di crisi del tipo "vorrei la mappa ma se taglio la rivista non dormo per una settimana". Lungi da me l'idea di proporvi l'acquisto di due copie, vi consiglio di fotocopiare le tre pagine incriminate.

Ma non è finita. Vogliamo strafare e quindi beccatevi anche questo listato!

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE LISTING C64

10 FORI = 491520 49220:  
READ A:C = C + A:POKE  
I,A:NEXT:IF C = 7747 THEN  
PRINT "OK":END  
20 PRINT "ERROR IN DA-  
TA":END

30 DATA 169, 1, 168, 170, 32,  
186, 255, 169, 0, 32, 189, 255,  
32, 213, 255, 169, 96, 141, 45,  
9

40 DATA 169, 1, 141, 215, 8,  
162, 29, 189, 39, 192, 157, 96,  
1, 202, 16, 247, 76, 32, 8, 120,  
72

50 DATA 169, 76, 141, 241,  
69, 169, 118, 141, 242, 69,  
169, 1, 141, 243, 69, 104, 88,  
76, 0, 68

60 DATA 169, 165, 141, 16,  
16, 76, 0, 12

Dopo averlo battuto, date il RUN e inserite SYS 49152 per caricare il gioco e farlo partire con vite infinite.

# SANDIT S.r.l. & COMPUTERLAND S.r.l.

Accessori e periferiche per SINCLAIR e COMMODORE

Computer Sinclair ZX 81	L. 49.000	Espansione 16K per C 16	L. 59.000
Computer Sinclair Spectrum Plus	L. 269.000	Adattatore joystick C 16	L. 5.000
Opus Discovery 1 (disk drive)	L. 418.000	Adattatore reg. 1530 C 16	L. 6.900
Kit trasformazione Spectrum Plus	L. 78.000	Duplicatore cassette per C 16	L. 19.000
Kit trasformazione Spectrum Plus + Esp.	L. 115.000	3 cartridge C 16 giochi e utilities	L. 10.000
Amplificatore di suono per Spectrum	L. 21.500	Stampante GP 500 VC Seikosha per CBM	L. 250.000
Box amplificato per Spectrum	L. 8.000	Stampante SP 1000 VC Seikosha per CBM	L. 599.000
Tastiera per Spectrum in plastica	L. 9.000	Stampante Epson LX 90 + int. CBM + tratt.	L. 568.000
Registratore per Spectrum con contagiri		Registratore compatibile Commodore 64	L. 38.000
alimentazione a-batterie e rete	L. 38.000	Copri CBM 64 VIC 20 C 16 in plastica	L. 5.000
Stampante Alphacom 32 carta termica	L. 95.000	Copri CBM 64 VIC 20 C 16 in plexiglass	L. 11.500
Microdrive per Spectrum	L. 85.000	Copri C 128 in plexiglass	L. 14.000
Confezione interfaccia 1 + microdrive	L. 180.000	Copri C 128 D in plexiglass	L. 11.500
Stampante GP 500 AS Seikosha	L. 250.000	Copri CBM 64 nuovo in plexiglass	L. 13.000
Copri Spectrum in plexiglass	L. 6.000	Copri Reg. 1530 - 1531 in plexiglass	L. 7.000
Copri Spectrum Plus in plexiglass	L. 7.500	Copri Amstrad CPC 464 in plexiglass	L. 17.000
Confezione 6 cassette gioco Spectrum	L. 10.000	Tasto di reset per CBM 64	L. 7.900
Confezione 6 cassette utility Spectrum	L. 10.000	Duplicatore cassette per CBM 64	L. 17.000
Espansione 32K ram per Spectrum	L. 47.000	Deviatore TV computer	L. 7.800
Interfaccia singola per joystick	L. 28.000	Interfaccia per utilizzare qualsiasi	
Interfaccia doppia per joystick	L. 37.000	registratore con CBM 64	L. 10.000
Carta per stampante GP 50 S Seikosha	L. 2.000	Programma AZIMUTH CONTROLLER	
Carta per stampante Alphacom 32	L. 4.000	per CBM 64	L. 10.500
Pacco 250 fogli carta 80 colonne	L. 4.000	Programma TURBO 150 per CBM 64	L. 44.000
Dischi 3,5" sing. GBC by Goldstar	L. 4.800	Mouse per CBM 64 - C 128 + software	L. 109.000
Interfaccia joystick program. per Spectrum	L. 47.500	Penna ottica per CBM 64 + software	
Antiblack-out per Spectrum	L. 9.000	su disco o cassetta	L. 35.000
Penna ottica per Spectrum + software	L. 45.000	Alimentatore per C 16	L. 16.000
Disk Drive DD 50 + interfaccia per QL	L. 429.000	Alimentatore per CBM 64	L. 26.000
Disk Drive DD 40 per QL	L. 309.000	Fast disk per CBM 64	L. 23.000
Stampante SP 1000 Seikosha per QL	L. 639.000	Disco Pulisci Testine + liquido	L. 8.500
Monitor PRISM QL 14 colori 85 colonne	L. 499.000	Moviola per CBM 64	L. 32.000
Espansione 128K RAM per QL	L. 115.000	Motherboard switchabile per VIC 20	
Programma TOOLKIT "Sinclair" per QL	L. 37.000	memoria comandi BASIC aggiuntivi	L. 45.000
Programma ASSEMBLER "Sinclair" per QL	L. 37.000	Confezione 5 cartridge per VIC 20	L. 10.000
Programma PASCAL "Computerone" per QL	L. 39.000	Confezione 6 cassette gioco VIC 20	L. 10.000
Programma FORTH "Computerone" per QL	L. 36.000	Portadischi 5,25" 10 posizioni	L. 1.900
Programma MONITOR "Computerone" per QL	L. 30.000	Portadischi 5,25" 40 posizioni 3M	L. 19.000
Copri QL in plexiglass	L. 13.000	Portadischi 5,25" 80 posizioni Futura	L. 21.000
Cartridge per Microdrive	L. 5.500	Portadischi 5,25" 90 posizioni Posso	L. 31.000
		Portadischi 3,5" 70 posizioni	L. 21.000
		Taglia dischi Clipper	L. 5.500
		Portacassette audio POSSO 16 posizioni	L. 13.500
		3 portacassette SANBIT DATA 27 posiz.	L. 10.500
		10 cassette SONY C 10	L. 10.000
		Monitor FENNER 40 col. fosf. verdi con audio	L. 169.000
		Monitor FENNER 80 col. fosf. verdi per C 128	L. 197.000
		Joystick Quick Shot II autofire	L. 16.000
		Joystick PRO 5000 microswitch	L. 33.000
		Joystick Dataline	L. 11.000
		Joystick Flashfire C 16 autofire	L. 19.000
		Joystick a raggi infrarossi	L. 39.000

## NOVITÀ

Spectrum + 2 128K + joystick + 6 giochi manuale in italiano	L. 429.000
QL versione italiana + 4 utility + 4 cartucce per microdrive + manuale	L. 399.000

### I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

Si accettano ordini scritti e telefonici  
Spedizioni in contrassegno + spese postali

Richiedete: SANDIT MARKET (hobbistica-Computer-Elettronica-Ricetrasmittitori). Il catalogo di 150 pagine illustrate con oltre 2.200 articoli.  
Prezzi stabili fino al 31/8/1987 - Inviare L. 7.000 in francobolli per costo catalogo e contributo spedizione.

**SANDIT S.r.l.**

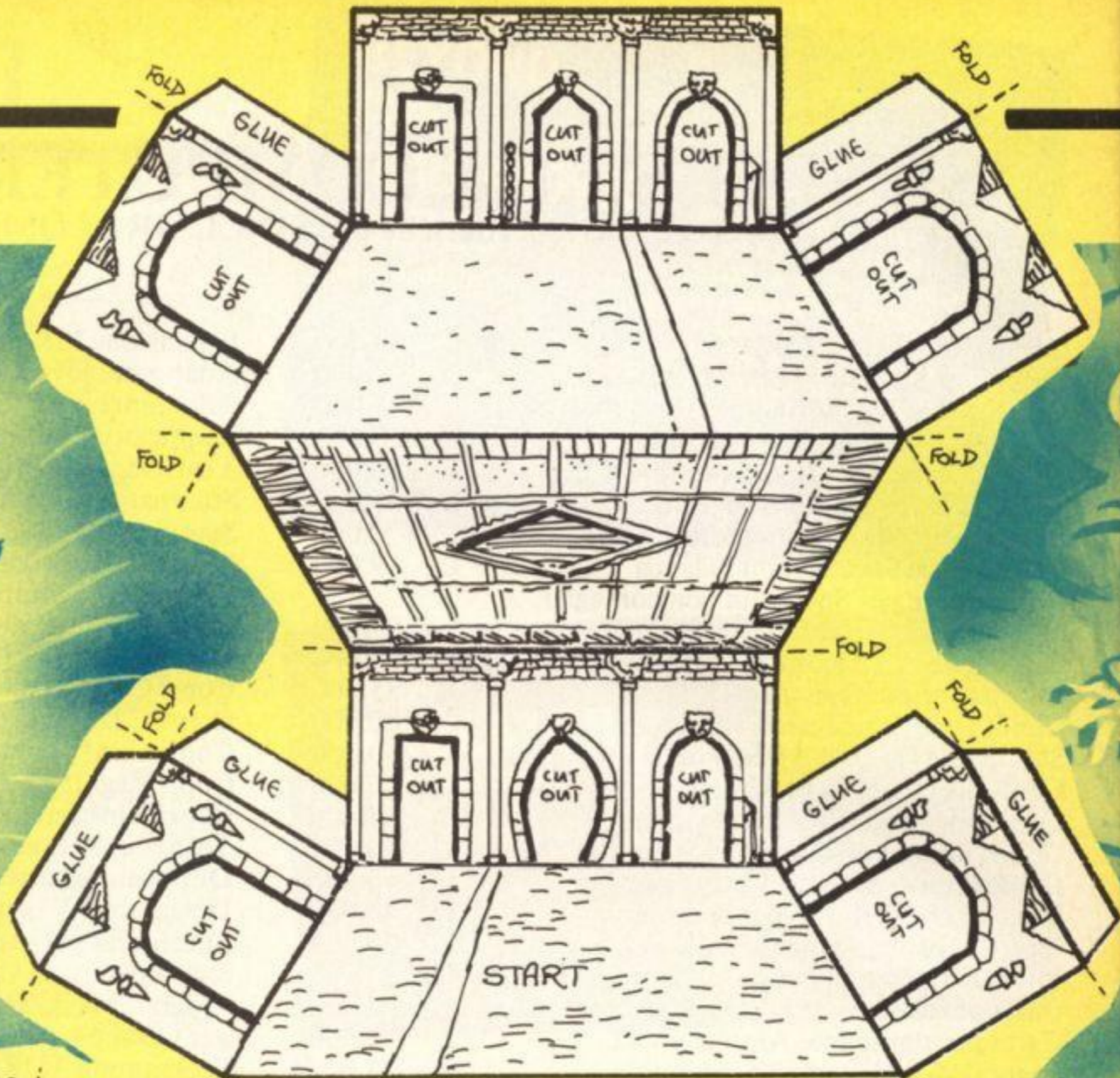
**COMPUTERLAND S.r.l.**

Via S.F. D'Assisi, 5 - Tel. 035/224130 - 24100 BERGAMO

Via S. Robertelli, 17B - Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO

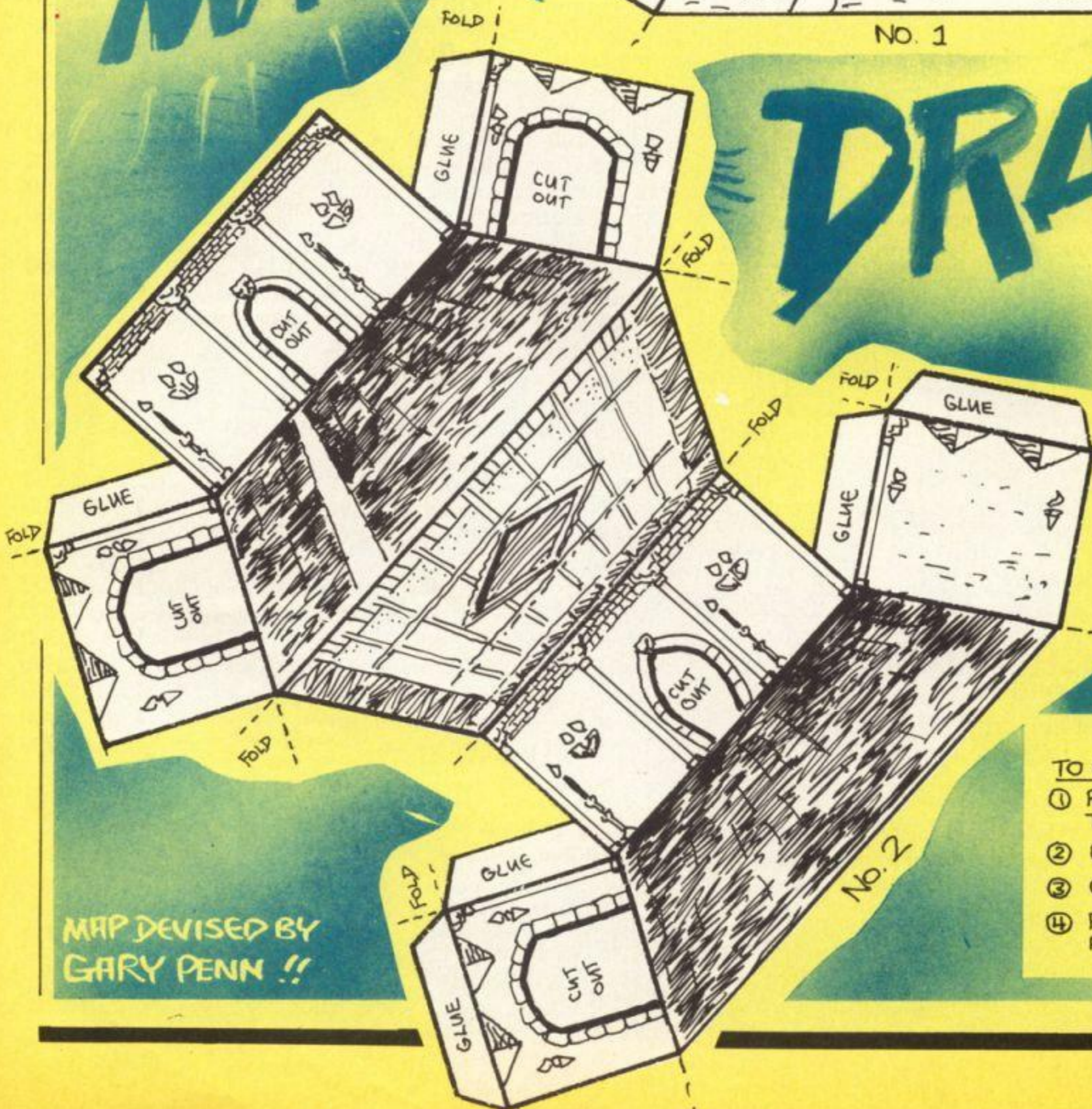
# MAP

# OUR VERY FIRST 3D MAP



No. 1

# DRAGON LAIR



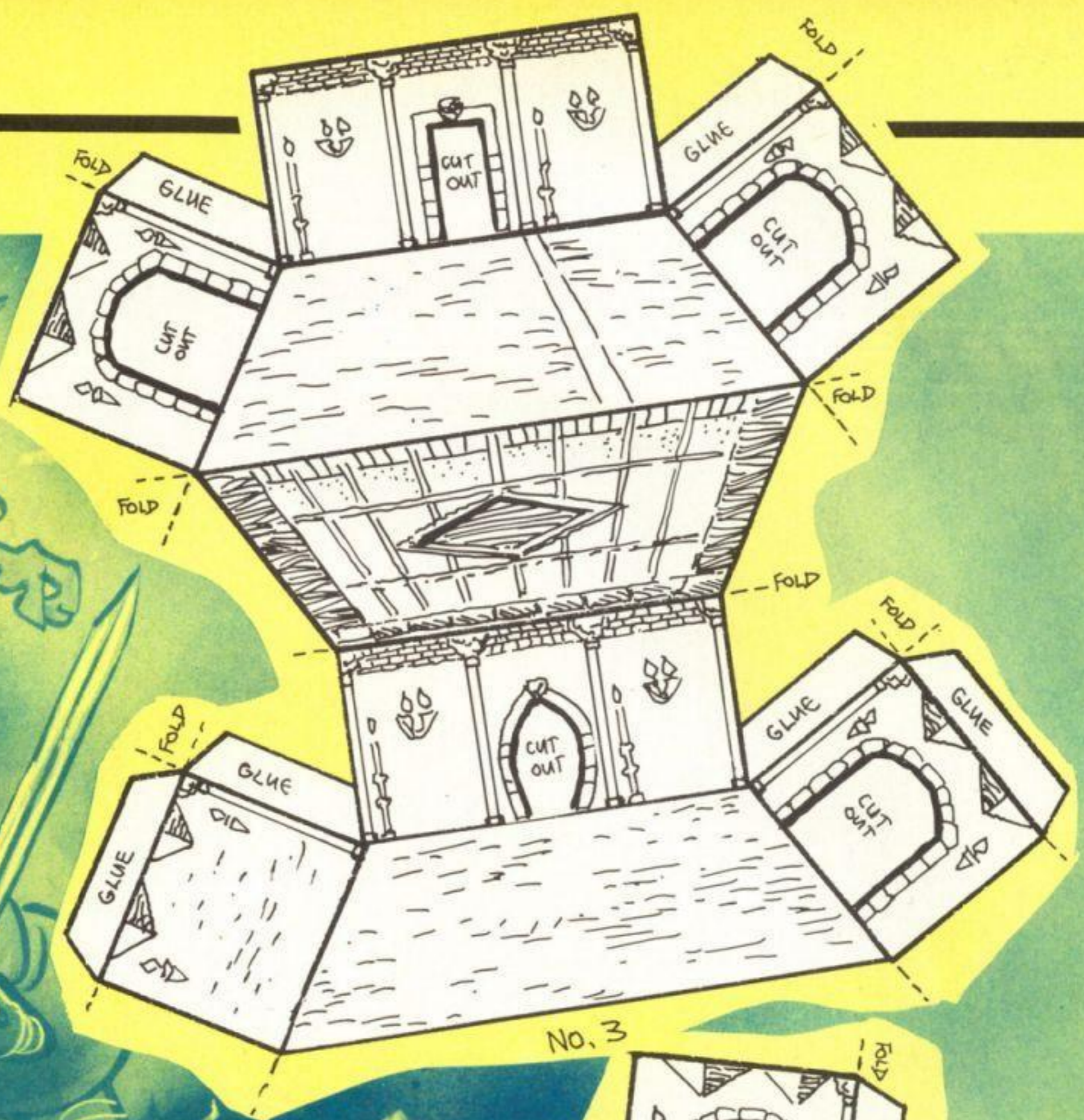
No. 2

### TO ASSEMBLE YOUR 3D-MAP:

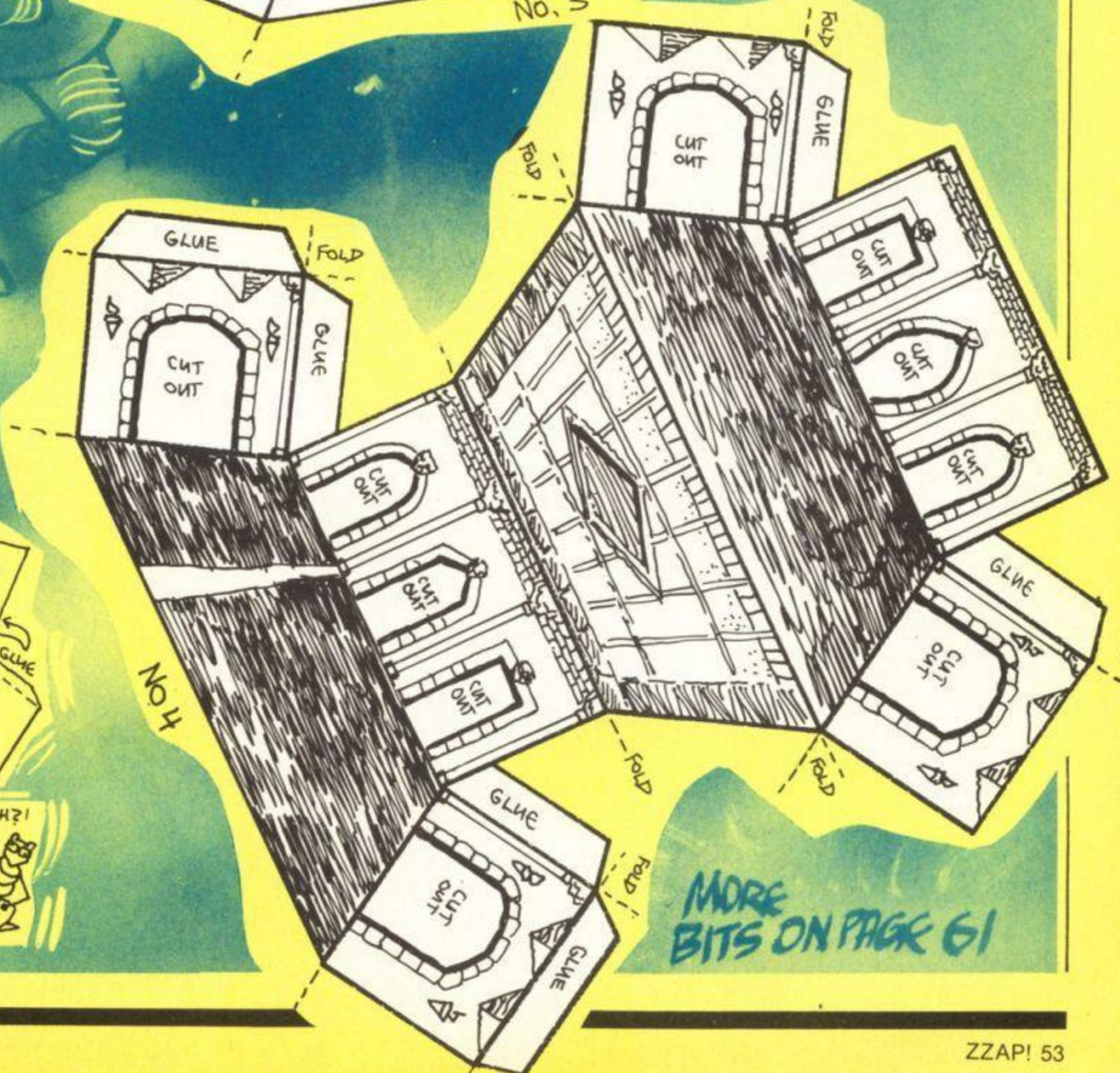
- ① REMOVE PAGES AND GLUE TO A SHEET OF THIN CARD
- ② CUT OUT THE SIX SHAPES
- ③ CUT OUT INSIDES OF DOORS
- ④ FOLD AS SHOWN ON RIGHT AND GLUE

MAP DEVISED BY GARY PENN !!

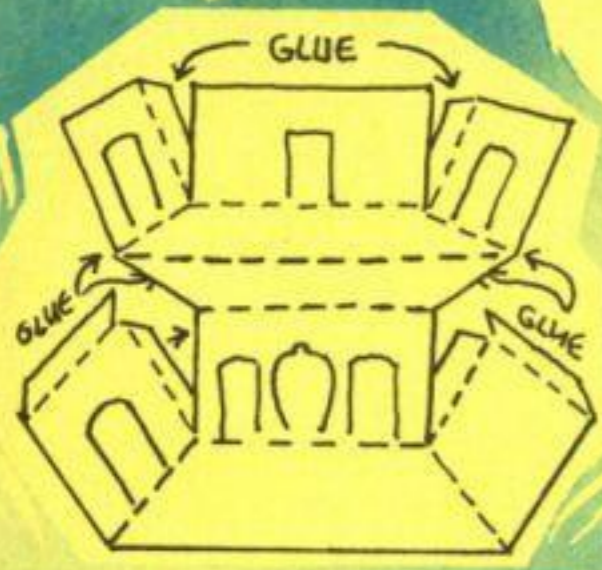




No. 3



No. 4



MORE BITS ON PAGE 61

**SPEED KING** KONIX



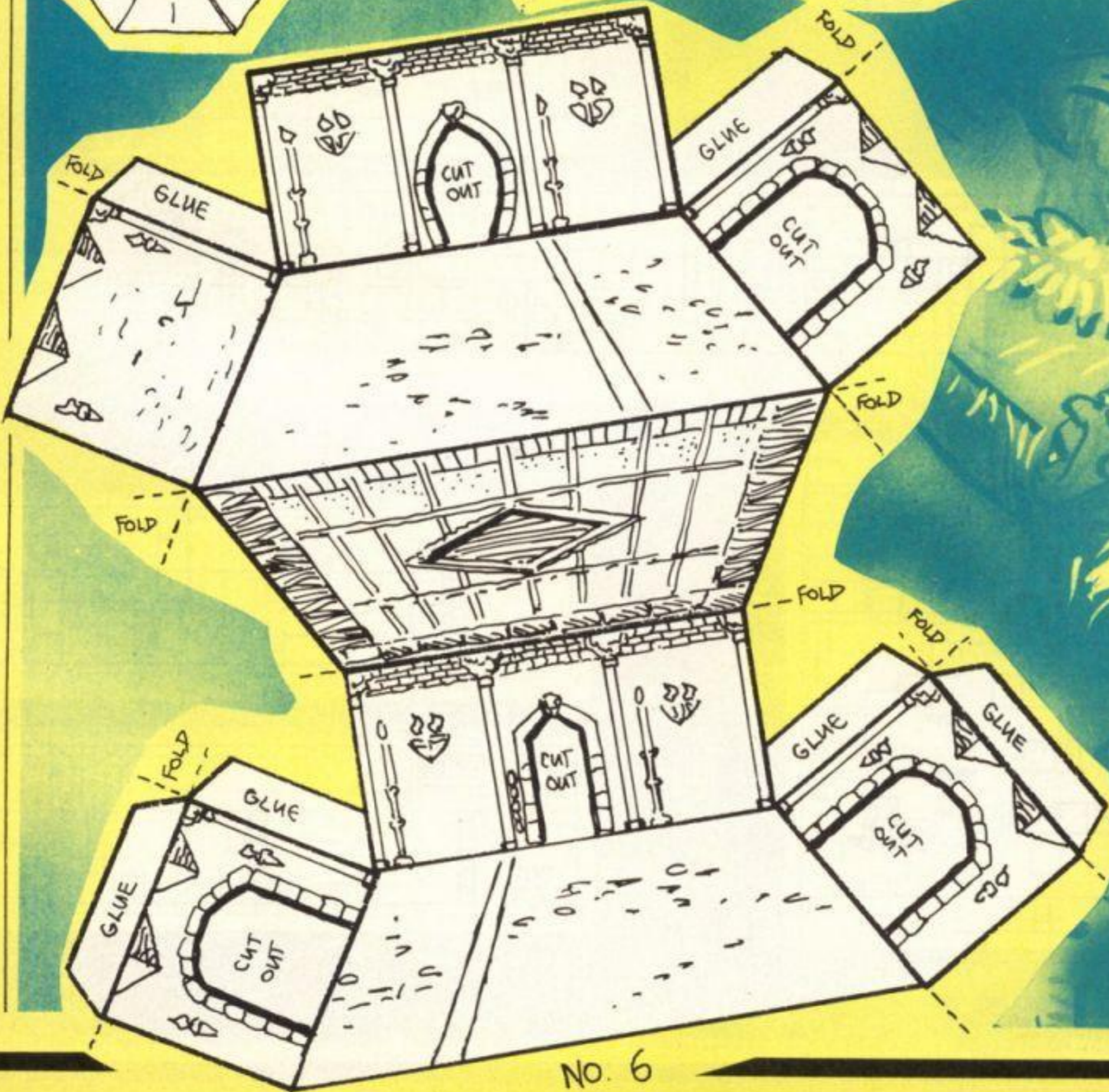
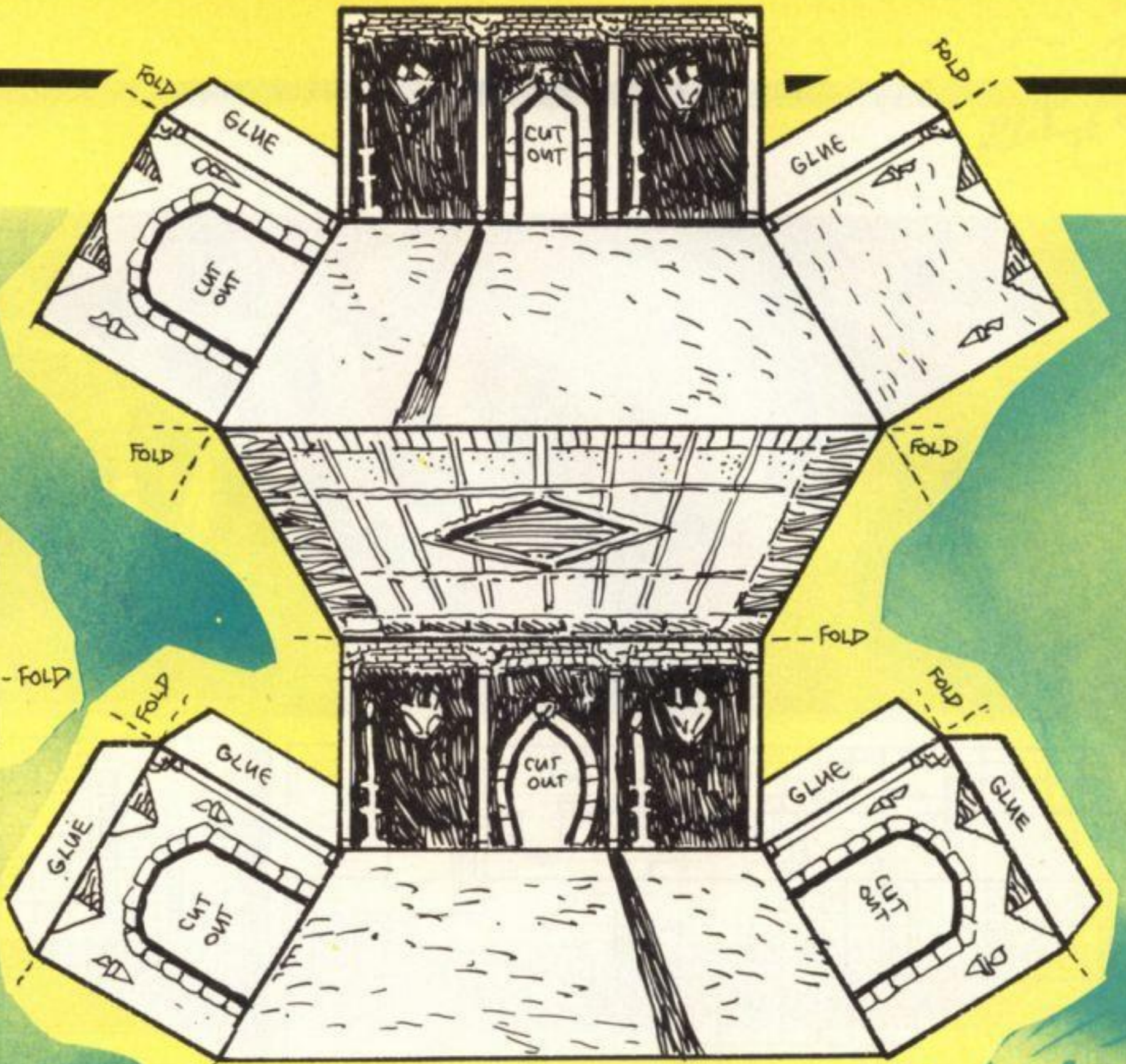
**THE WORLD'S FIRST HIGH PERFORMANCE JOYSTICK.**

**L. 25.000**

- \* L'unico joystick **anatomico** con microswitch ad alta affidabilità.
- \* Leggero e affidabile, per un gioco veloce.
- \* Il joystick europeo più amato dagli americani.



PASTE COMPLETED ROOMS TOGETHER

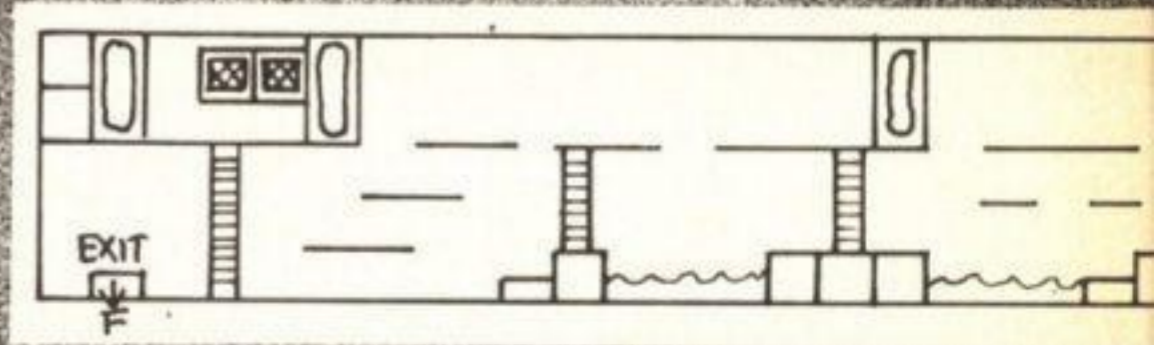
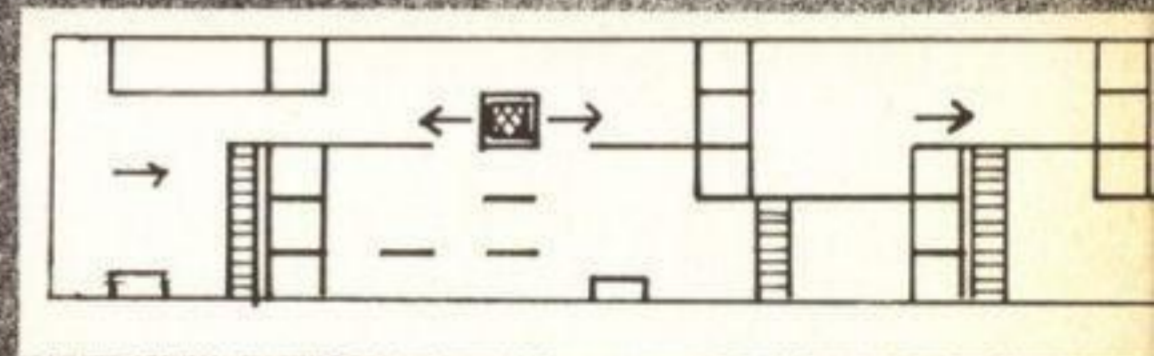
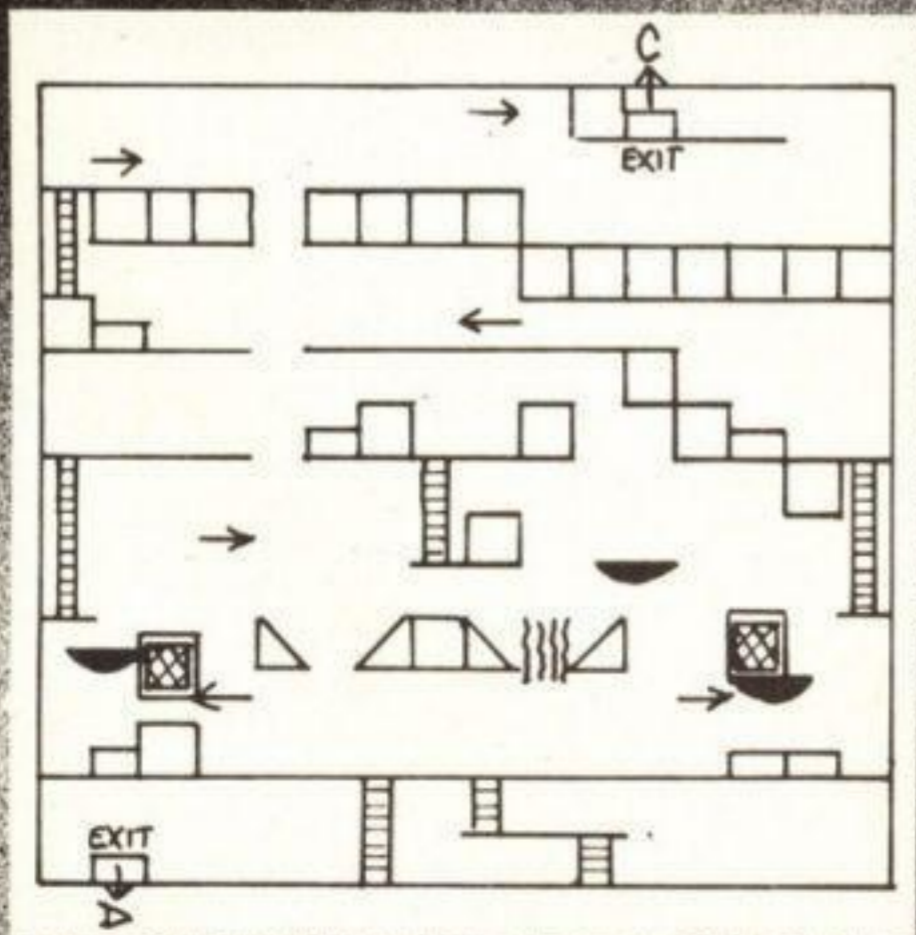
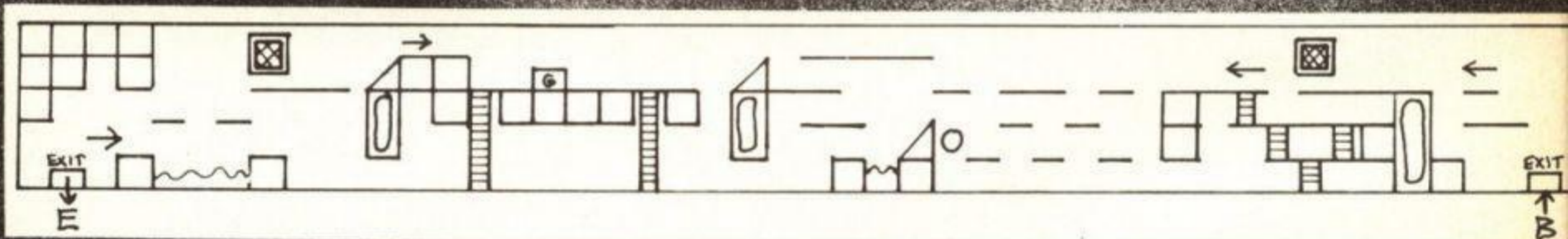
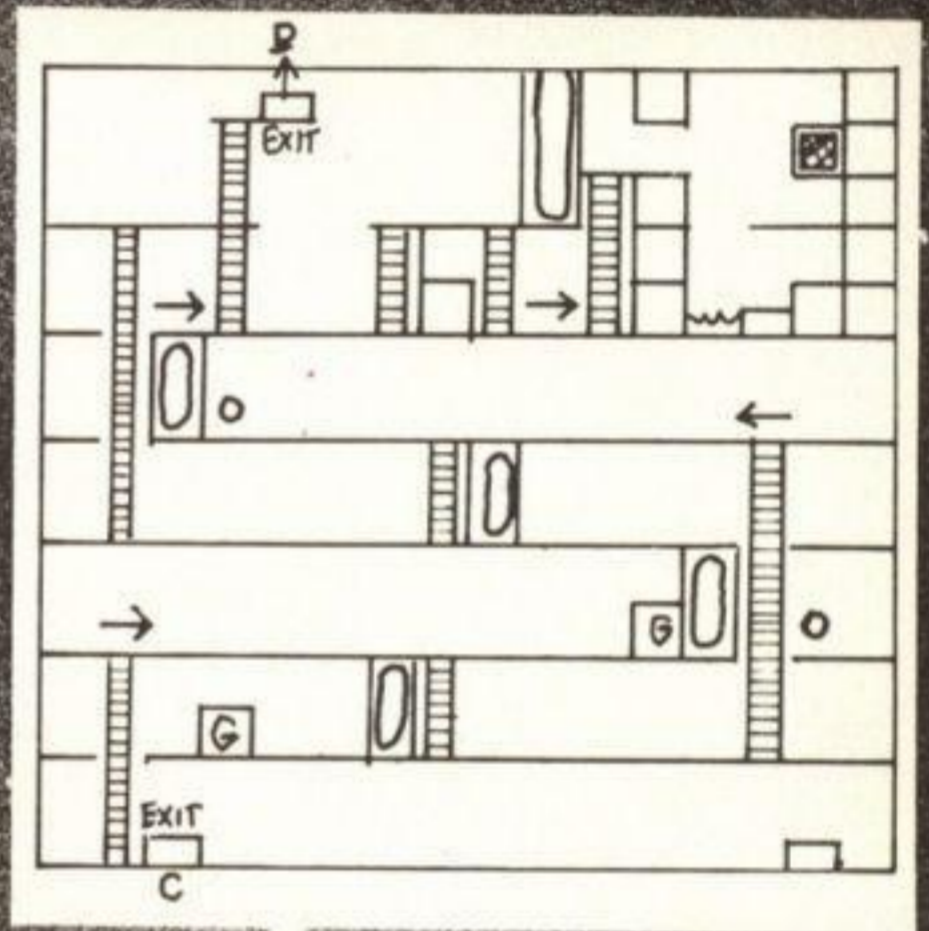
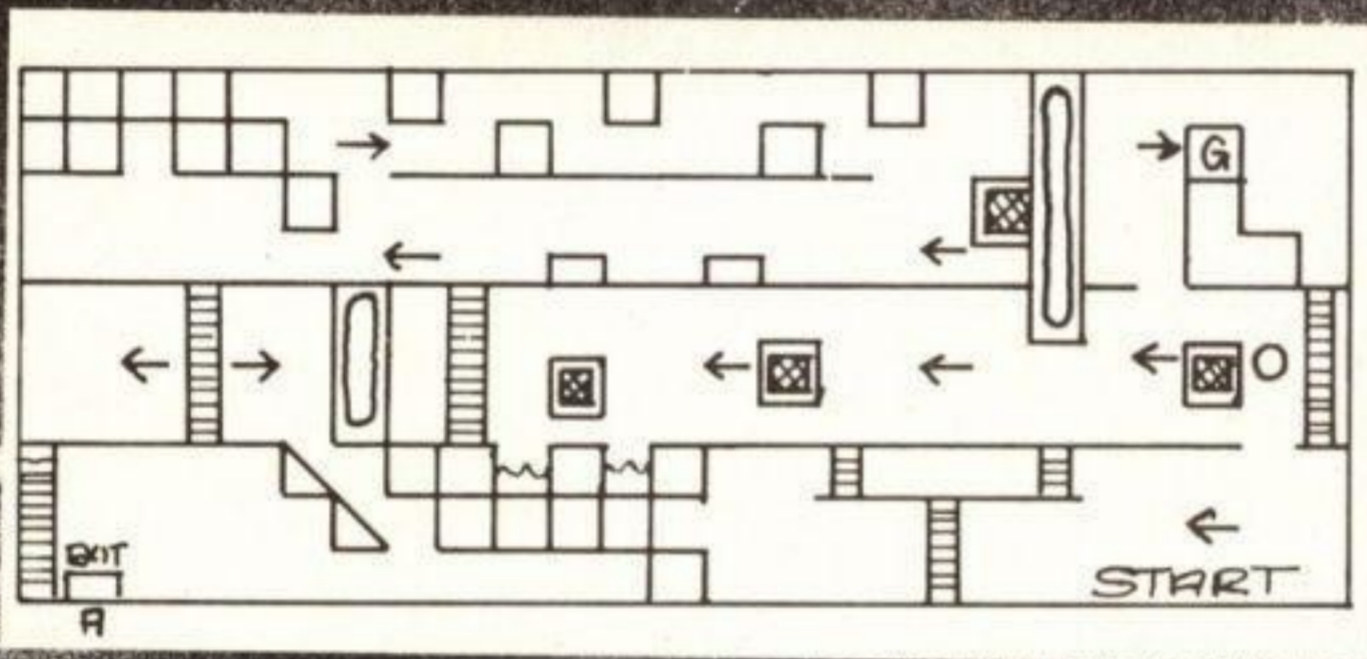


NO 5

NO. 6



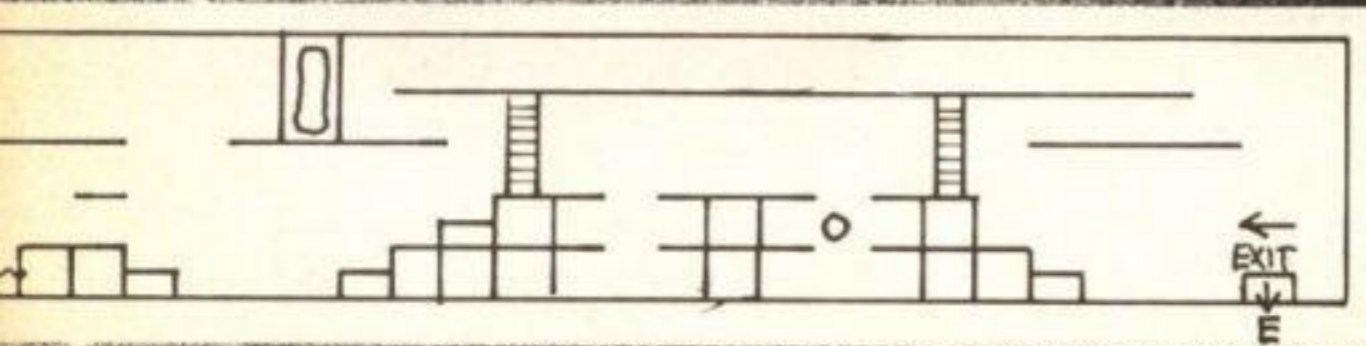
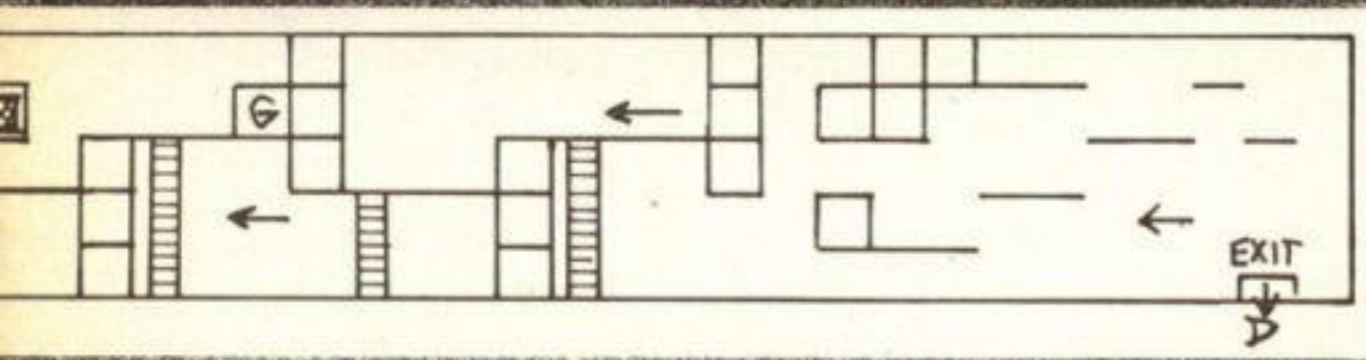
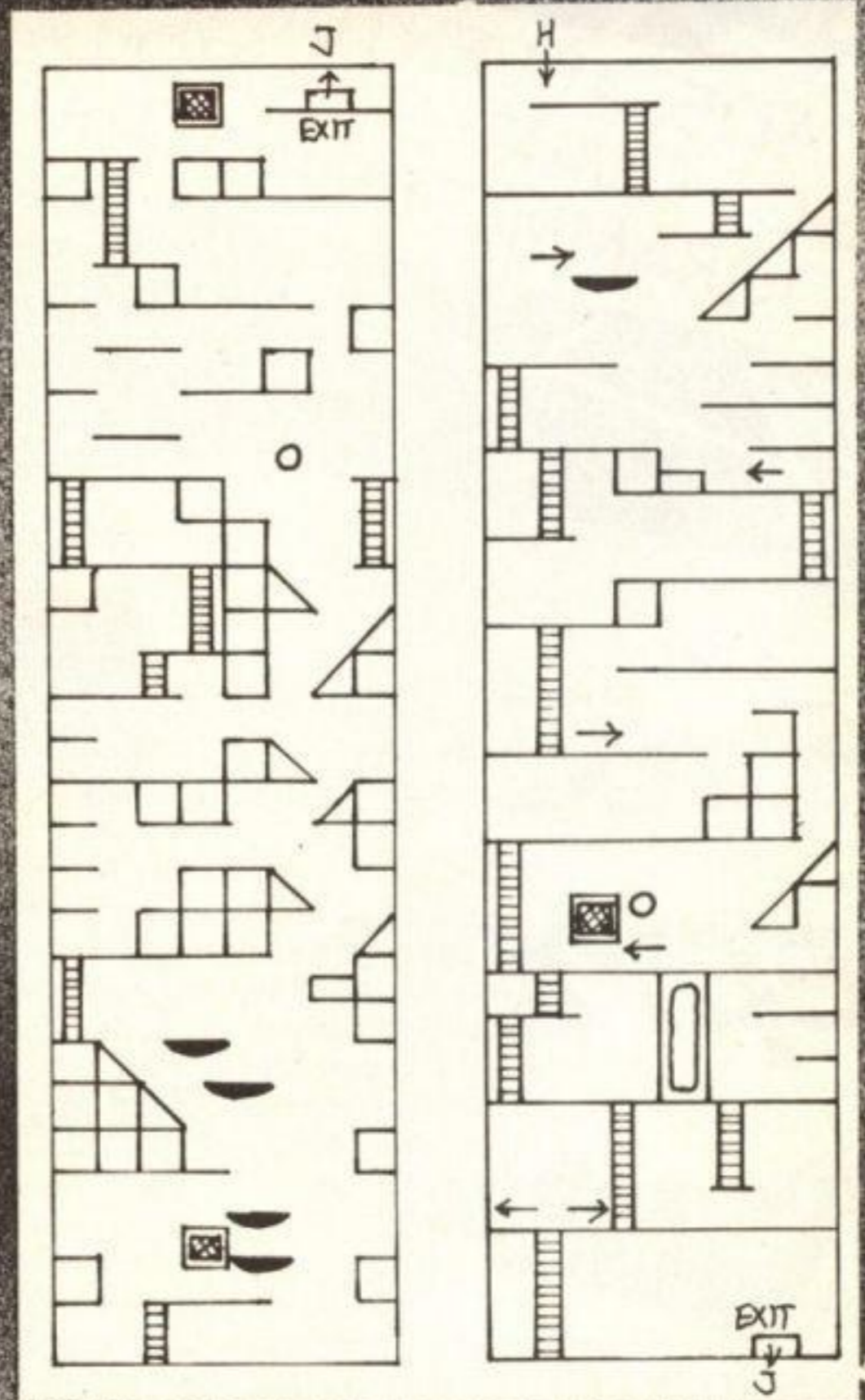
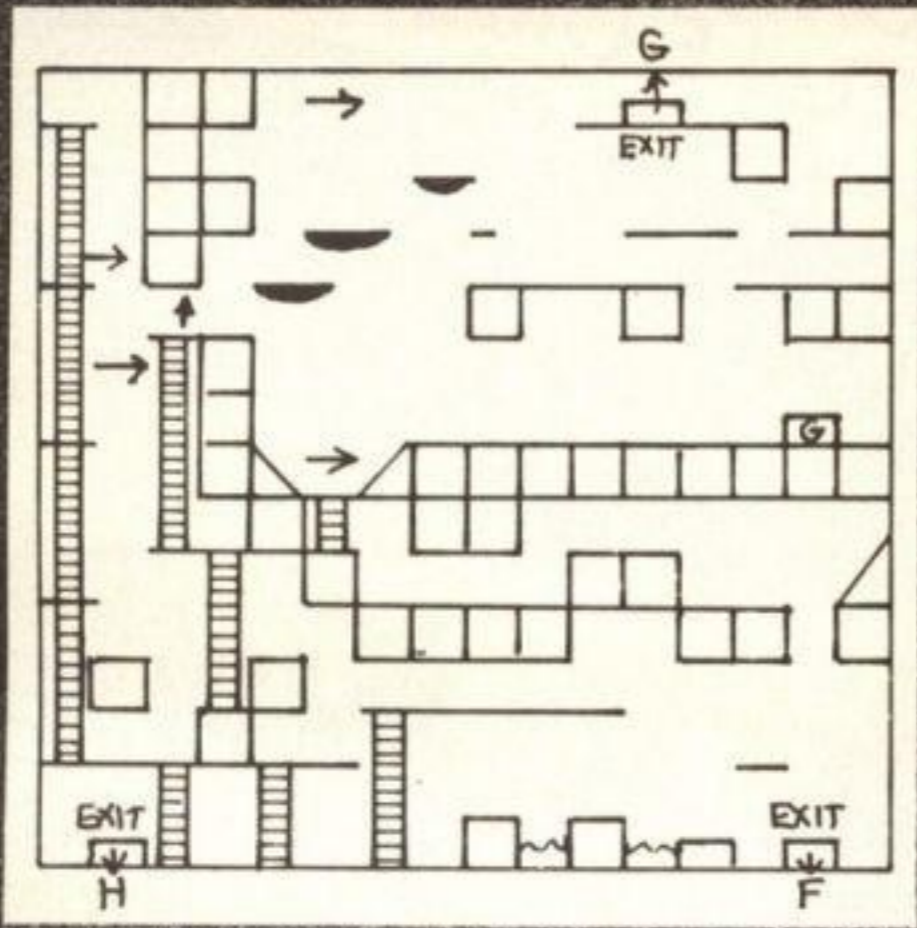
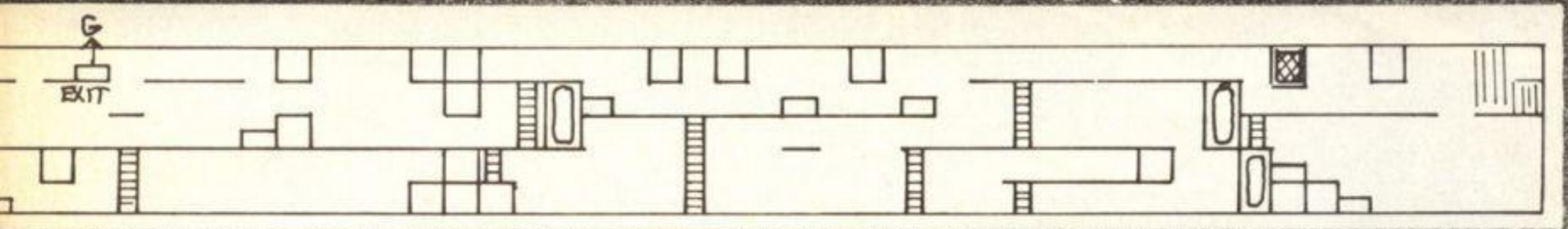
# FUTURE KN





# RIGHT THE MAP

## PART ONE: THE SPACESHIP



MORE NEXT MONTH.

**ocean**

**MASTERTRONIC**

**marstech**



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



SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

RIVENDITORI AUTORIZZATI

## RIVENDITORI AUTORIZZATI

### ABRUZZI

COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara  
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)  
COMPUTER CENTER, via B. Croce Galleria Scalo 147 - Chieti Scalo  
POLATO CARLO, via Istonia 71 - S. Salvo (CH)  
ELETTRONICA TE.RA.MO., p.zza M. Pennesi 4 - Teramo  
CIABATTONI LUIGI, via Lepanto 40 - Giulianova Ligo (TE)  
VITTORIA N. & C., via S. Spaventa - Sulmona (AQ)  
MICROSYSTEM, via Circ. Orientale 81 - Pratola Peligna (AQ)

### CALABRIA

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

### CAMPANIA

COMPUTER HOUSE, via Battistello-Caracciolo 95 - Napoli  
ELETTRONICA SDEGNO, via Verdi 15 - Portici (NA)  
ADELL MARIA CONCETTA, c.so V. emanuele 42 - Nocera Inf. (SA)  
ELECTRONIC CISA, via G. Vacca 52 - Salerno  
FLIP & FLOP srl, via Appia 68 - Atripaldo (AV)  
ODORINO FRANCO, p.zza Lala 21 - Napoli  
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta

### EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna  
VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna  
C.A.R.E.M., p.zza Cittadella 40/41 - Piacenza  
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PC)  
ORSA MAGGIORE, p.zza Matteotti 20 - Modena  
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara  
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna  
EMPORIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)  
GIO PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara

### FRIULI

COMPUTER SHOP, via P. Preti 6 - Trieste  
MOFERT, via Leopardi 21 - Udine

### LAZIO

ARIGÒ GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma  
ARMONIA, primo sottopassaggio staz. Termini - Roma  
COMPUTRON SHOP, l.go Foranà 7/8 - Roma  
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma  
DRUGSTORE, via Macchiavelli 58 - Roma  
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma  
MAUNER, via Apolloni 4 - Roma  
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma  
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo

### LIGURIA

A.B.M., p.zza De Ferrari 2 - Genova  
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129/R - Genova  
VIDEO & COMPUTERS, via Cornigliano 338/R - Genova  
CEIN, via Merano 3/R - Genova Sestri Ponente  
FOTO MAURO, via Canepari 103/R - Rivarolo (GE)  
PUNTO COMPUTER, via A. Manzoni 45 - Sanremo (IM)  
F.LLI PAQLIALUNGA, via Mazzini 4E/19 - Rapallo (GE)

### LOMBARDIA

GBC ITALIANA, via Petrella 6 - Milano  
GBC ITALIANA, via G. Cantoni 7 - Milano  
GIGLIONI, v.le Sturzo 45 - Milano  
MICRO SHOP, c.so P.ta Romana - Milano  
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano  
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano

SHOW ROOM, via P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)  
DECO, Via dei Platani 4 - Arese (MI)  
GBC ITALIANA, v.le Matteotti 66 - Cinisello (MI)  
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Verdi 19 - Cusano Milanino (MI)  
M.B.M. INFORMATICA, c.so Roma 112 - Lodi (MI)  
BIT '84, via Italia 4 - Monza (MI)  
BIT, via Dante Alighieri - Rho (MI)  
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese  
CURIONI, via Ronchetti 71 - Cavaria (VA)  
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona  
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia  
SANDIT, via Francesco d'Assisi 5 - Bergamo  
LIBRERIA LA TALPA, via Solaroli 4/C - Novara  
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia

### MARCHE

CESARI RENATO, via G. Leopardi 15 - Civitanova Marche (MC)  
BIT ELETTRONICA QUALITÀ SEDAP, c.so Matteotti 28 - Jesi (AN)

### MOLISE

ROSATI COMPUTER, via Martiri della Resistenza 88 - Termoli (CB)

### PIEMONTE

ARCHIDEA, via Po 28 - Torino  
COMPUTER GAMER, via Carlo Alberto 39/E - Torino  
COMPUTING NEWS, via Marco Polo 40/E - Torino  
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino  
CALCOLODATTILO COMPUTER, via C. Battisti 2/E - Collegno (TO)  
ELLIOT COMPUTERS, p.zza Don Minzoni 32 - Verbania (NO)  
L'ABACO, via Volpi 2 - Vigliano Biellese (VC)  
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti  
ROSSI COMPUTERS, via Nizza 42 - Cuneo  
PUNTO BIT, c.so Langhe 26/C - Alba (CN)  
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo 6 - Torino

### PUGLIA

DISCORAMA, c.so Cavour 99 - Bari

### SARDEGNA

COMPUTER SHOP, via Oristano 12 - Cagliari

### SICILIA

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

### TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA, via Bronzino 36 - Firenze  
ELECTRIC DREAMS, via Sette Soldi 32 - Prato  
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli  
I.C.S., via Roma 10 - Terranuova Bracciolini (AR)  
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto  
IL GLOBO, p.zza 24 Maggio 18 - Follonica (GR)  
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze  
C.P.U., via Ulivelli 39/R - Firenze

### UMBRIA

GBC, p.ta Sant'Angelo 23/A - Terni  
STUDIO SYSTEM, via R. d'Andreotto 49/55 - Perugia  
COMPUTER STUDIOS, via 4 Novembre 18/4 - Bastia Umbra (PG)

### VENETO

COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova  
CASA DEL DISCO, via Ferro 22 - Mestre (VE)  
VIDEO PLAY, via G. Bonazzi, 14 - Arzignano (VI)



## UNA GIORNATA IN RIVA AL MARE

Un martedì fuori stagione a Blackpool è molto simile a un Martedì in qualunque grande città britannica. Pochi compratori che si affrettano per le strade battute dal vento, vigili che gironzolano per le banchine e immondizia sparpagliata sul selciato. Non certo un posto da gita turistica. Ma questo martedì era un giorno particolare: era il primo giorno di apertura di una mostra delle apparecchiature per il divertimento auto-

matico, e il complesso di Winter Gardens era pieno fino all'orlo di macchine supertecnologiche per divertirsi. Garry Penn, Graeme Kidd e Ben Stone hanno passato la giornata tra le macchinette "mangiasoldi", fermandosi di fianco alle macchine distributrici di caramelle, cercando di ignorare la legione di jukeboxe per impadronirsi delle ultime novità nel campo dei giochi arcade. Ben ha spalancato gli occhi quando

si è accorto che tutte le macchine erano regolate per giocare gratis: si era portato fin da Ludlow una scorta di monetine da 10 penny!

Era un'esposizione riservata ai rivenditori e gli argomenti di discussione vertevano su margini di profitto, gestioni multiple e ultime piastre arrivate dal Giappone. C'era una quantità insospettabile di giacche-e-cravatte per un computer show: in effetti è un po' strano vedere un busi-

nessman di mezza età che, per la terza volta, scoppia di gioia mentre guizza al volante del simulatore di guida della Konami. Soprattutto perché c'era una coda lunghissima di impiegati in divisa che litigavano e facevano loschi intrighi per accaparrarsi il turno successivo... "Lasciatemi passare, sono un recensore" ha urlato Garry Penn, intimorendo tutti quanti con il suo taglio di capelli alla punk...



Ecco ai box i meccanici vestiti di tutto punto. È possibile vedere la mappa del circuito.

## WEC LE MANS 24

In questo gioco di guida della Konami affrontate la faticosa 24 ore di Le Mans. Seduti in un'ampia cabina, ricavata dal cruscotto di una Porsche, e circondati da quadranti e indicatori, siete equipaggiati di un cambio (marcia alta o bassa), di un freno e acceleratore e, naturalmente, di un volante. Premete il pulsante e

la gara comincia...

**Le Mans** è un'esperienza esilarante: parte gioco di guida parte raid fuoristrada. Quando l'auto su schermo raggiunge gli angoli del video l'intera cabina oscilla e si gira su se stessa sbalottandovi. Lasciate la pista o date un colpetto alla banchina e la corsa si fa veramente irregolare. Ma ci



La pubblicità della Dunlop poco dopo l'inizio della corsa. Sembra che Penn verrà presto richiamato ai box...

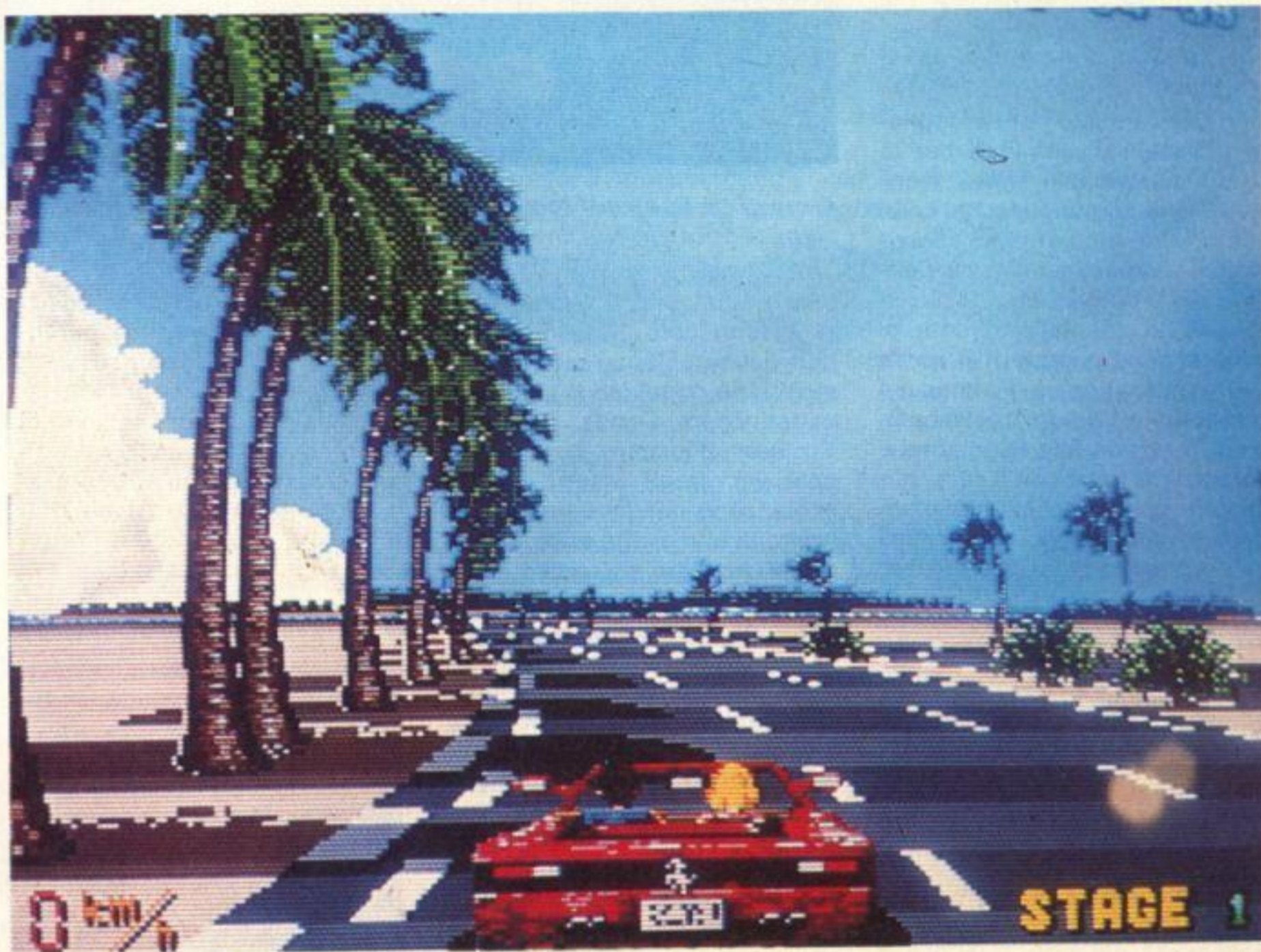
sono dei limiti al realismo... se vi scontrate, la visuale sullo schermo cambia e vedete la macchina rotolare per aria. Il gioco non vi lancia veramente fuori dalla cabina: considerazioni di sicurezza fanno sì che la distruzione della Porsche porti solo a una successione di violente vibrazioni e sbandate. C'è anche una versione più piccola e compatta della cabina che non sbalotta troppo il guidatore.

Ogni giro va completato entro il tempo di qualificazione o venite richiamati ai box e il gioco finisce. Restate entro il tempo limite però e poco dopo inizierà a calare la sera e vi troverete a guidare davanti a un impressionante panorama celeste illuminato dai raggi del sole al tramonto. Poi si accendono i lampioni a lato della strada e la vostra abilità di guidatore notturno verrà messa alla prova...

## OUT RUN

La Sega offre quattro versioni del suo nuovo gioco di guida: la macchina di base comprende freno, acceleratore, volante fisso e marce alta/bassa; il modello successivo ha l'asse del volante che vibra ogni volta che uscite di strada o vi scontrate; infine ci sono due versioni cabinate nelle quali sedete come su una macchina e quando prendete le curve o vi scontrate, la cabina vibra e si inclina. Nelle versioni cabinate degli altoparlanti stereo montati dietro al guidatore sparano musica e effetti sonori aumentando la già eccellente sensazione di guida.

All'inizio di *Out Run* potete scegliere l'accompagnamento musicale che desiderate ascoltare durante il viaggio mentre guardate il paesaggio che vi scorre davanti. Una volta sintonizzata la radio siete al punto di partenza e... via! La strada curva e si inclina mano a mano che guidate la potente macchina lungo il percorso: lo scrolling tridimensionale è stupendo. Dovete evitare camion e macchine e di tanto in tanto la strada si biforca: ci sono cinque punti di arrivo e sta a voi scegliere una strada. A seconda della scelta fatta agli incroci potete essere coinvolti in



Dopo un incidente: la macchina viene rimessa in strada ed è tempo di ripartire...

una estenuante gara attraverso un canyon roccioso, oppure viaggiare sotto una serie di ponti di pietra o attraversare le delizie del deserto di dune sabbiose.

**Out Run** è molto raffinato: la musica è eccellente e sono stati aggiunti una serie di tocchi da maestro. A parte la grafica e il sonoro impressionanti, l'atten-

zione è stata posta su ogni minimo dettaglio: per esempio nella macchina c'è un passeggero femminile che non è avversa a un po' di manfrine: scuote però

un dito ammonitore quando entrambi vi ritrovate seduti sulla strada dopo un incidente. La versione base è precisa, la versione mediana aggiunge una dimensione di maggior realismo con la rispondenza dell'asse del volante e la versione cabinata è un'esperienza da brivido. Mentre l'ultimo gioco di corsa della Konami offre una buona simulazione di guida e vi dà un diverso "punto di vista" quando vi scontrate, **Out Run** raggiunge il massimo sia in azione di gioco che in presentazione. Le rotazioni del modulo **Le Mans** sono, in certo senso, più disorientanti che realistiche; il movimento della cabina di **Out Run** è più credibile e i tocchi in più creano una migliore atmosfera di gioco.



*Come cambiate marcia si leva del fumo dai copertoni posteriori e già a 58 Km orari le palme che costeggiano la strada diventano una macchia confusa.*

## NIGHT STOCKER

Anche la Bally Sente offre un nuovo gioco di guida ma con una variante originale: sostituisce acceleratore e pedale del freno con una pistola! Attraversate un paesaggio continuamente scorrevole guidando con una mano e sparando con l'altra.

Sul muso della macchina c'è una specie di meccanismo afferratutto che va usato per raccogliere i cristalli disseminati per la strada passandoci sopra. I cristalli verdi aggiungono 120 colpi alla vostra pistola mentre i cristalli blu dei livelli superiori aggiungono 50 colpi. Lanciati su un terreno accidentato cercate di evitare mine e crateri: il muso della macchina si ammacca sempre di più a ogni nuova collisione e se non fate attenzione e colpite una mina con il raccogli-cristalli non potete più collezionare le munizioni. Quando trovate i cristalli rossi potete ripa-



*Il muso della vostra techno-macchina sembra un po' ammaccato dopo aver affrontato un'altra casa piena di cecchini alla fine di un livello. Per fortuna il raccogli-cristalli è illeso.*

rare i danni: ma se il raccogli-tore è fuori uso... Una marea di cattivi che volano, saltellano e strisciano popolano il gioco; tra questi; Idors, Dyads, Drosians, Cruisers, Bouncers, Speeders, e così via. Degli insetti mutanti svolazzano per lo schermo del primo livello e, alle volte, cercano di sedersi sul muso della

macchina e lo rovinano rosicchiandogli via la vernice: per toglierli di mezzo sono necessari prontezza di riflessi e grilletto facile. Alla fine di ogni sezione di percorso accidentato la macchina si arresta davanti ad una strana e futuristica costruzione. Dalle finestre spuntano dei tiratori scelti e sta a voi sparargli prima

che la macchina subisca degli ulteriori danni al cofano.

**Night Stoker** è un gioco insolito che combina gli elementi degli spara-e-fuggi con un semplice gioco di guida: il fatto che dobbiate fare due cose contemporaneamente lo rende maledettamente irresistibile: vale proprio qualche gettone.

## SOLDIER OF LIGHT

Di semplici spara-e-fuggi ce n'erano in abbondanza alla mostra. **Soldier of Light** della Taito vi pone nel ruolo di un futuribile eroe spaziale di nome Xain: una specie di **Green Beret** nello spazio che deve risolvere una serie di problemi alla **Ghosts 'n' Goblins**.

Cinque pianeti sono sotto l'attacco di un esercito d'invasione

alieno e il vostro primo compito è quello di decidere quale pianeta salvare per primo. I cinque mondi sono tutti diversi tra loro: in un pianeta, il combattimento si svolge in una giungla popolata di diabolici insettoidi volanti; in un altro sott'acqua; in un terzo in un pericoloso paesaggio vulcanico, e così via.

Avendo selezionato il pianeta da ripulire, Xain vi viene trasportato a bordo di un'astronave e depositato all'inizio di un paesaggio a scorrimento orizzontale. La navicella decolla e restate da soli. Vestito di una speciale tuta



*Povero vecchio Xain: ha appena perso una vita dopo lo scontro al Quartier Generale.*



Nella giungla: Xain si ferma stupito: non ci sono cattivi sullo schermo!

l'eroe può saltare, inginocchiarsi, sdraiarsi o sgattaiolare a destra. La tuta di protezione può sostenere fino a sedici urti con le creature che stanno in agguato sui pianeti ma può resistere solo a un colpo sparato da un nemico: dovete eliminarli velocemente se non volete perdere una vita. Potete collezionare delle munizioni extra, cosa che viene utile quando dovrete affrontare la ba-

se nemica che si trova alla fine di ogni zona. Distrutte le postazioni dei diabolici invasori e liberato il pianeta, ritornate alla navicella e... via per un'altra zona di manovre!

Nel complesso **Soldier of Light** è uno spara-e-fuggi attraente anche se non particolarmente originale. Dovrebbe divertirvi se non proprio entusiasmarvi.

## SIDE ARMS

Questo è un altro spara-e-fuggi tipo **Salamander** in cui due supereroi si oppongono a un diabolico signore della guerra e ai suoi sgherri.

All'inizio siete solo e dovete sparare all'impazzata agli obbrobri volanti che arrivano da destra. Di tanto in tanto un alieno ucciso lascia dietro a sé un bacello: se lo raccogliete potete acquisire nuove armi o alterare astutamente l'azione di gioco: potrete acquistare un sistema di difesa orbitante e delle munizioni extra

o modificare la velocità dello scorrimento o alterare l'effetto delle vostre armi. Se raccogliete uno specifico oggetto consente di creare un soldato composto: due personaggi si fonderanno, in stile *Transformers*, a formare una potentissima macchina da combattimento.

Alla fine di ogni stage dovete distruggere una macchina nemica particolarmente potente perché l'eroe possa proseguire nella sua missione contro il Cattivo. **Side Arms** è un'aggiunta, non originale ma attraente e abbastanza stimolante, alla affollata categoria degli spara-e-fuggi che si ispirano a *Salamander*.

L'anello di orbite attorno ai due eroi in forma unificata è dovuto al tempo di esposizione della foto.



## GRYZOR

Uno dei due nuovi giochi della Konami presenti allo show, **Gryzor** è un febbrile spara-e-fuggi nel quale impersonificate un eroico soldato. Armato con poco più che un fucile laser, il soldato mezzo-nudo salta di sporgenza in sporgenza sparando ai soldati nemici o, per cambiare un po', saltandogli sulla testa.

Attraversata la campagna verdeggianti che scorre orizzontalmente l'eroe si guadagna l'accesso a un complesso sotterraneo: un labirinto grigio. Qui l'azione è vista dall'alto e da dietro. Dei cancelli elettrificati che sono stati costruiti a guardia delle congiunzioni dei corridoi rendo-

no difficile l'addentrarsi nel labirinto. È necessario sparare all'impazzata ai pannelli di controllo sul "retro" dello schermo: ma per rendere la vita un po' più difficile le guardie vengono teletrasportate nella zona dei disordini e devono essere anche riportate fuori. Di tanto in tanto incontrate dei sistemi automatici di difesa e delle mine rotolanti che ruzzolano verso di voi. Attraversate combattendo il complesso e alla fine uscirete dall'altra parte: siete di nuovo in campo aperto con altri soldati nemici di cui sbarazzarvi. Mangime adeguato per i fan degli spara-e-fuggi, **Gryzors** richiede che distruggiate tutto ciò che vi circonda senza rispetto o senso di responsabilità.



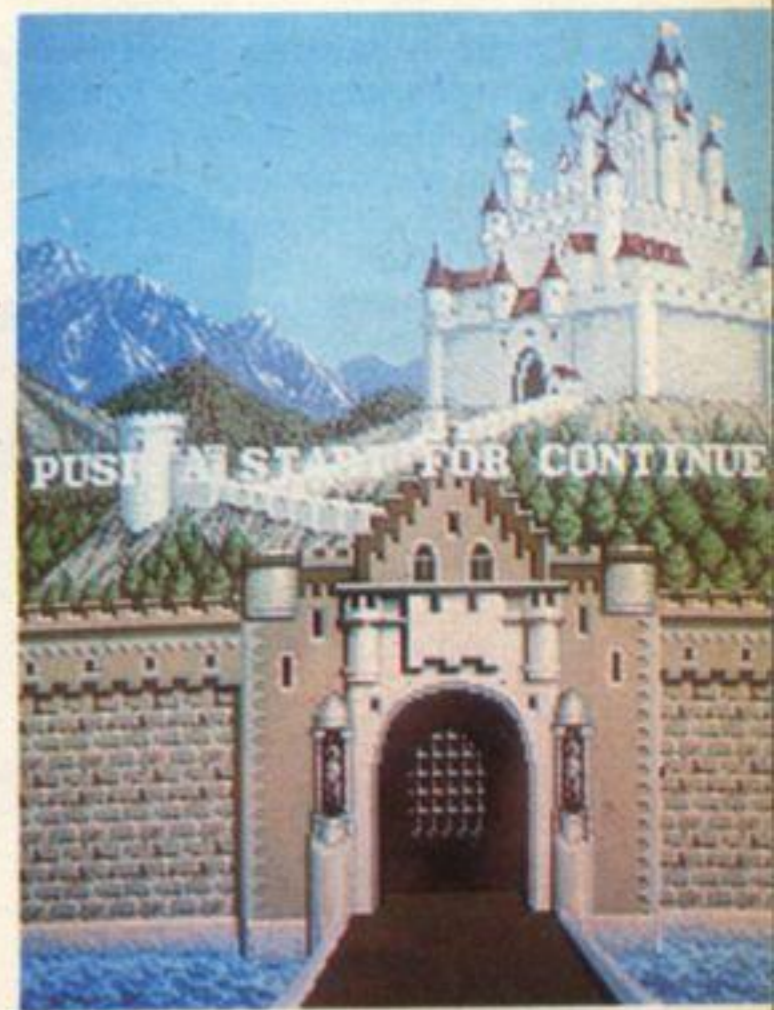
Il muscoloso eroe combatte in aperta campagna. È così "buzzo" che non porta neanche una maglietta...

## THE CASTLE IN DARKMIST

La Taito ha fatto il suo ingresso nel mercato degli spara-e-fuggi con un gioco pieno di mistero e magia. Combina elementi del gioco a scorrimento verticale **Commando** con lo scorrimento multi-direzionale di un'avventura di combattimento in stile **Gauntlet**. **Darkmist** ha come protagonista un Samurai alla ricerca di tesori e simboli magici che combatte attraverso sette livelli pieni di azione.

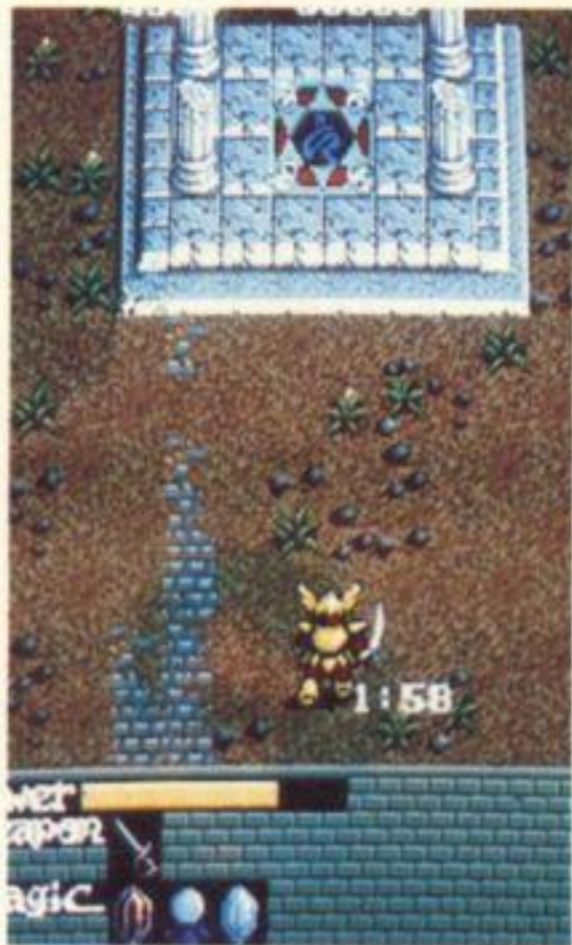
In aperta campagna bisogna affrontare una schiera di cattivi, tra cui figure mascherate e strani mostri di fango che spuntano dal terreno: fate a pezzi con la vostra spada un mostro di fango e questo si trasformerà in una coppia di mini mostri di fango che vanno entrambi uccisi se si vuole estirparne la minaccia. Alle volte queste sudicie creature lanciano fango al Samurai, formando, così facendo, altri mini mostri di fango. Ricordate: se vola troppo fango può essere che un po' si appiccichi.

Alla fine di una sezione a scorrimento verticale incontrerete dei sotterranei, sotto forma di castelli e città. Offrono l'opportuni-



tà di rifornirsi di energia, offrendo altresì all'eroe affamato di denaro, ulteriori tesori da raccogliere. Più avanti dovete eliminare degli spiacevoli esseri quali scheletri-pugili e spade magiche che vorticano a mezz'aria senza un supporto visibile. Nella sezione a labirinto, delle porte a una direzione collegano le varie stanze e dei cuscinetti teletrasportatori vi portano da una locazione all'altra: la vita può farsi caotica una volta dentro al palazzo.

Nel complesso **Darkmist non ha interessato a lungo la nostra squadra: è un po' déjà vu** e l'azione è troppo lenta. Anche se il gioco è uno sviluppo adeguato sul tema di **Commando** non è riuscito molto bene.



*Spada alla mano il valente Samurai attraversa arancando un magico portale.*

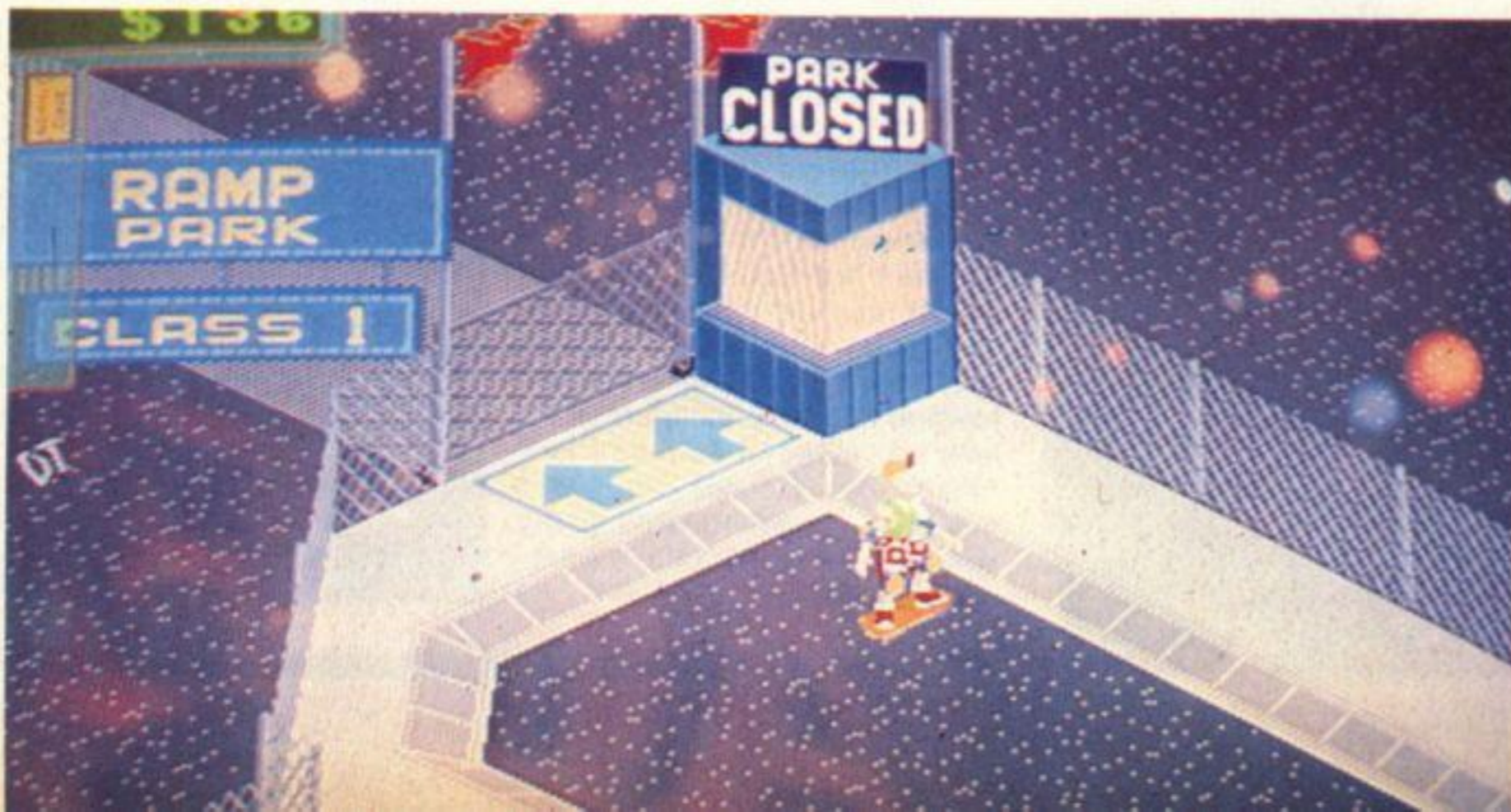
## 720°

L'ultimo gioco dell'Atari si svolge a Skate City e, come qualunque appassionato di skateboard può immaginare, è un gioco che mette alla prova la vostra abilità a guidare uno skateboard.

Le strade della città sono piene di pericoli tra cui automobili, ciclisti, pedoni, lanciatori di frisbee e pozze d'acqua. In compenso, molte superfici sono ideali per fare po' di skateboarding e si guadagnano dei punti se si eseguono delle manovre che sfruttano l'urbanistica della città. Ognuno dei venti livelli di gioco contiene quattro piste per skateboard nelle quali, per il piacere degli skateboardisti, sono state costruite delle rampe. Per entrare in una pista avete bisogno del biglietto e, per comperare un biglietto, dovete collezionare abbastanza punti facendo acrobazie per la strada. Di tanto in tanto lampeggia sullo schermo il sinistro messaggio "Skate or Die": se non riuscite a entrare velocemente in una pista la morte arriva sotto forma di una nuvola amorfa che vi perseguita senza posa. Una volta che vi siete guadagnati l'ingresso alla pista potete esibirvi in trucchi ed acrobazie sulle rampe: è qui che entra veramente in gioco la vostra abilità con lo skateboard. Ci sono Medaglie d'Oro, d'Argento, di Bronzo, e più importante ancora, premi in denaro. Non soldi veri naturalmente, ma dollari da aggiungere al vostro punteggio. A proposito, 720° è il nome dato a una mossa particolarmente difficile: un salto con virata di 720°.

Vale veramente la pena provarlo. È un gioco che prende subito perché è molto facile controllare lo skateboard e l'azione è difficile ma molto gratificante.

*Il ganzo dello skateboard ha trovato la pista chiusa. Sullo schermo appaiono i riflessi delle luci del Winter Garden...*



## ROCK 'N' RAGE

Lo scenario di gioco più innovativo della mostra potevate trovarlo allo stand della Konami. **Rock 'n' Rage**, una variante per uno o due giocatori di **Gauntlet**, sparava musica a pieno volume tentando di coinvolgere i visitatori ad imbarcarsi nella missione di salvare una cantante... Eccovi lì, a suonare con il vostro gruppo di fronte a una folla numerosa quando all'improvviso una mano enorme scende dal cielo e rapisce dal palco la cantante. Cos'altro potete fare se non seguirla e riportarla indietro?

Dopo un breve viaggio nel tempo vi ritrovate nell'antico Egitto a combattere contro mummie aggressive generate dalle sfingi disseminate per il paesaggio. Il deserto sabbioso è popolato di gente che lancia granate e, tanto per variare un po', di "Creature della Laguna Nera" che lanciano pesci assassini. Dei massi giganteschi guidati da una forza misteriosa hanno l'abitudine di

saltellare a caso qua e là. Il chitarrista può usare la sua "ascia" a sei corde per mazzolare i cattivi mentre il cantante, se si unisce al gioco, combatte con l'asta del microfono. Ma c'è di più: note musicali, lattine di Coca, hamburger e altri parafernalia musicali sono disseminati qua e là o appaiono quando uccidete una mummia. Il cibo e gli altri oggetti fanno riprendere energia o guadagnare punti ma, se raccogliete una nota andate al ritmo. Al ritmo? Se possedete una nota potete sparare musica contro i cattivi: delle piccole note fuoriescono dal vostro corpo, si espandono mentre attraversano lo schermo e uccidono all'istante qualunque creatura tocchino. Nel gioco ci sono quattro ere storiche: antico Egitto, Medio Evo, Francia e Roma. La sequenza finale si svolge negli Stati Uniti dei giorni nostri e, se riuscite a far fronte ai cattivi, quando la ragazza viene liberata il gruppo si riforma e potete tornare sul pal-



*Nel Medio Evo, dove gli uomini erano uomini e gli insetti erano mortali. Se incontrate un gigantesco hamburger blu, passateci sopra e vedrete un miraggio della cantante rapita: la vedrete svanire alla destra del cantante. È meglio che sentiate da soli le sue urla...*

co a esaltare la folla. Dopo aver imperversato nel paesaggio che forma l'inizio di ogni livello, entrate in un palazzo dove si nasconde una diabolica creatura che blocca il portale di accesso al livello successivo. prima di poter proseguire dovete uccidere questa creatura, che combatte ancor più aspramente, **Rock 'n' Rage** ha una colonna sonora rock a massimo volume che cambia mano a mano che progredite nel gioco. È un buon seguito sul tema di **Gauntlet**: vale una manciata di monetine se non altro per provarlo!



## ALTRI SCHERMI VISTI...

### BUBBLE BOBBLE

**Bubble Bobble** della Taito è un **platform game** multischermo che ha per protagonista un piccolo drago molto carino. Al controllo del drago, che può saltare di piattaforma in piattaforma e far scoppiare delle bolle giganti, dovete ripulire gli schermi dai nani scalmanati che li popolano. Se tirate una bolla contro un nano questi viene incapsulato e fluttuerà verso l'alto dello schermo. Colpiteli con la testa ed esploderà, trasformando per magia il suo contenuto in un frutto. Prima di continuare a tirar bolle contro i cattivi, mangiatevi il frutto a guadagnare punti bonus.

Ci sono delle altre bolle ve vagano qua e là per lo schermo contenenti fuoco, fulmini o acqua. Per far fuoriuscire il loro contenuto bruciatele e poi guardate come si contorcono i nanetti...

Ogni schermo è una lotta col tempo e, se fate esplodere uno dei bacelli rosa che vagano per lo schermo, accelererete il ritmo.

di gioco. Nel complesso un po' debole.

Un gioco estremamente semplice che attrae e diverte. Una grafica molto carina e un motivetto vivace che sarebbe perfetto per uno show televisivo per bambini fanno di **Bubble Bobble** un gioco irresistibile. Investiteci qualche moneta appena possibile...



### LOCK-ON

Con **Lock-On** la Taito vi offre la possibilità di pilotare un sofisticato jet supersonico, combattendo astronavi nemiche e distruggendo installazioni a terra. Al centro dello schermo c'è una griglia che serve per indirizzare i vostri missili aria-aria. Una volta che sono innestati (appaiono dei quadrati gialli) è ora di dar fuoco ai missili e concentrarsi nella distruzione di qualunque cosa si trovi a terra con i cannoni laser.

I carriarmati nemici sparano dei missili terra-aria che, anche se il sistema di difesa dell'aereo lancia un breve segnale di pericolo imminente, sono molto difficili da evitare. Uno spara-e-fuggi ben rifinito con una grafica eccellente ma carente nell'azione

### DARIUS

Un'altra variazione sul tema degli spara-e-fuggi viene dalla Taito e si chiama **Darius**. Ambientato in un mondo subacqueo, può essere giocato da uno o due giocatori seduti in un'ampia cabina: per un maggior realismo i sedili vibrano! Mentre lo scenario e l'azione di gioco sono poco innovativi — ancora una volta si tratta di aprirsi la strada in un paesaggio a scorrimento orizzontale affrontando orde di cattivi, forza degli scudi, ecc. — l'aspetto più attraente del gioco è il modo in cui la Taito ha sistemato tre monitor uno di fianco all'altro: il paesaggio scorre con fluidità lungo i tre schermi e a fatica si nota la congiunzione!

Niente di particolarmente innovativo tranne i sedili che vibrano! Dei giochi di guida a tre schermi si erano già visti ma questa è la prima volta che a uno spara-e-fuggi è stato fatto il trattamento triplo-schermo. Va bene per un paio di partite, giusto per vedere con che precisione scorrono i fondali da uno schermo all'altro, ma poi viene subito a noia.

### VICTORY ROAD

Abbiamo visto anche il seguito di **Ikari Warriors** della SNK con lo stesso sistema di comandi a joystick-e-paddle. Il gioco potrebbe meglio essere descritto come **Ikari Warriors nello Spazio**.

Bello se vi piaceva **Ikar Warriors**, noioso se non vi piaceva: c'è poco più che un cambiamento di grafica e scenari.

### FIRETRAP

In arrivo su home computer grazie alla Electric Dreams, questo gioco di salvataggio a scorrimento verticale vi vede scalare le mura esterne di un grattacielo in fiamme. Dovete salvare donne, cani e businessmen appesi alle finestre: se li raggiungete si lanciano in salvo col paracadute mentre voi continuate la vostra scalata dimenando il joystick su e giù per muovere le ventose che avete attaccate alle mani e ai piedi. Dalle finestre si sprigionano lingue di fuoco che lanciano periodicamente delle palle infuocate. Vari pezzi di arredamento cadono dall'alto perché gli occupanti del palazzo in preda al terrore cercano di rimuovere dai loro appartamenti e uffici ogni materiale infiammabile: se una palla di fuoco o un mobile vi colpisce precipitate al suolo. Come ogni pompiere che si rispetti iniziate la missione con una pompa d'acqua. Alcune delle finestre in fiamme, una volta spente, dispongono di ulteriori strumenti di estinzione. Se li raccogliete la vostra pompa diventa ancor più potente fino a poter lanciare l'acqua in tutte e quattro le direzioni.

Una mappa senga i vostri progressi nella scalata del palazzo e quando siete arrivati in cima e avete salvato le ragazze che avevano trovato rifugio sul tetto, potete lanciarvi col paracadute a ricevere gli onori che si merita un eroe prima di affrontare un nuovo inferno.

Non è certo lo stato dell'arte per quel che riguarda l'azione di gioco: il tutto sembra un po' datato. Un gioco complice e moderatamente impegnativo.

### DANGER ZONE

Degli amici artiglieri di Blackpool non sono stati capaci di resistere davanti a **Danger Zone** della Cinematronics. Scopo del gioco è difendere delle installazioni a terra da ondate dopo ondate di astronavi nemiche che tentano di distruggere la vostra base, tramite un doppio joystick posto di fronte a un monitor girevole montato all'altezza della testa. Uno scanner radar in basso allo schermo vi avverte dell'avvicinarsi delle squadriglie nemiche e, impugnando il joystick e tenendo saldamente premuto il pulsante di fuoco, dovete distruggere qualunque cosa si muova nel cielo. Formazioni di caccia si materializzano in cielo e se non le abbattete in tempo degli aerei si staccano dalla formazione uno ad uno e dovete schivarli, muovendo parallelamente il monitor, cercando allo stesso tempo di abatterli. A mano a mano che fermate un attacco nemico vincete dei punti, mentre altri punti vi vengono sottratti per la quantità di danni che sono riusciti a infliggere alla vostra base. Alla fine si arriva al momento in cui si sono sostenuti troppi danni e un'esplosione nucleare sigla la fine del gioco...

Azione veloce e frenetica e un po' di esercizio fisico gratuito per i vostri bicipiti mentre spostate qua e là il monitor. Ma c'è poco gioco.

### VIDEO FOOTBALL

I fanatici del football non rischiano di essere lasciati fuori dal gioco. Il football americano della Bally Sente è ambientato in strada e bisogna affrontare degli ostacoli, quali macchine, casi, tombini e occasionali strilloni, che si incontrano raramente nei campi di gioco. **Street Football** è un gioco per uno o due giocatori e si comanda con il trackball che controlla i tre membri della squadra mentre il pulsante di fuoco comanda le prese e i lanci.

I puristi del football che preferiscono manipolare il pallone con i piedi e la testa dovrebbero divertirsi con **Kick and Run** della Taito. Fino a quattro giocatori possono competere contro il computer o uno contro l'altro, giocando in due contro due. Si gioca col joystick, il pulsante di fuoco e un pedale: per quel tocco di realismo in più quando si calcia.

Entrambi i giochi sono divertenti.

# PROCREAZIONE MENTALE

Come un futuro padre che si rispetti, Andrew Braybrook ha finalmente deciso che nome dare al suo nuovo rampollo. Zio Steve fa da balia all'Opus e al 64 nella speranza che parlino tra di loro, mentre Andrew scrive un programma per raddoppiare la velocità del C64. C'è molta più tensione nello scrivere un gioco che in una normale puntata di Dallas, come rivela la seconda parte del diario di Andrew Braybrook...

## Venerdì, 16 gennaio

ST (Steve Turner) ha sistemato il sistema operativo dell'Opus (chiamato MS-DOS) per far girare il nostro *cross-assembler*, che assembla sia lo Z80 che 6502 su macchine che non girano sotto quei microprocessori. Ora che abbiamo preso in biblioteca dei libri sui protocolli di comunicazione dell'8086 (il processore del PC) speriamo che sia facile far comunicare tra di loro i nostri computer. Abbiamo solo bisogno di collegare l'uscita Centronics per la stampante (che naturalmente non è standard, vero IBM?) col 64 e lo Spectrum. Due PC che girano contemporaneamente fanno un mucchio di rumore con le loro ventole di raffreddamento.

## Lunedì, 19 gennaio

Ho realizzato una bella sequenza di otto sprite uno sopra l'altro. È un po' uno spreco di sprite, ma forse posso trovare un modo di fare una cosa simile usando i caratteri grafici.

Sabato ho visto lo *sprite multiplexor* di Gary Liddon (sì, proprio il nostro buon vecchio ciccione, ndr) e non riesco a capire perché il suo gira più veloce. Ho commesso una cosa da non fare usando il suo metodo di costruire una matrice nello stack del sistema così da usare istruzioni più veloci nel leggere la matrice stessa. Sarebbe stato un bel pasticcio se non avesse funzionato. Non ditelo a ST, mi licenzierebbe per maltrattamento del computer. Non è ancora veloce come il sistema di Mr. Liddon, ma il suo non fa ancora quello che fa il mio... almeno spero!

## Giovedì, 20 gennaio

Ho discusso della possibilità di fare un gioco in cui il nemico si comporti in modo evolutivo, cioè i più deboli vengono distrutti e non vengono più sostituiti mentre quelli che riescono a sfuggire diventano più forti e mutano casualmente. Forse anche la grafica potrebbe essere generata, ri-

sultando diversa per ciascuna partita, a seconda della prestazione del giocatore durante il gioco.

Ho messo giù un po' di codice per il fondale mobile: sembra un po' lungo e non rimane molto tempo per farlo girare. Forse dovrò usare uno schermo a 24 linee invece che a 25 per guadagnare un po' di tempo con il raster.

Ho anche inserito una routine di uscita Centronics in codice macchina per una più veloce comunicazione con lo Spectrum. Stiamo ancora aspettando i fogli con i dati sul processore dell'interfaccia per Spectrum, quindi non funziona molto bene: lo Spectrum è un po' lento ad accorgersi che è arrivato un byte.

**...ha funzionato quasi perfettamente, tranne che un insieme di mucchietti di terra faceva ogni tanto dei passi indietro e degli altri si lasciavano dietro come delle scie di terriccio...**

## Mercoledì, 21 gennaio

Ho inserito il sistema del fondale mobile e ha funzionato quasi perfettamente, tranne che un gruppo di mucchietti di terra andava ogni tanto all'indietro e degli altri si lasciavano dietro come delle scie di terriccio. Non c'è voluto molto ad aggiustarli, comunque. L'aggiornamento dei trenta oggetti sullo schermo avviene quando il raster è fuori dello schermo, così non può esserci alcun sfarfallio.

Mi sono anche chiesto se visualizzare il punteggio sullo schermo e se sì, come. Poi ho pensato che potrei semplicemente scrivere il punteggio in caratteri standard: ho sempre pensato che dovevo farlo con degli sprite. Non mi va di usare gli sprite

nel bordo perché ciò potrebbe causare un *bug* nel processore video. Potrebbe non funzionare su alcune macchine o provocare danni.

## Giovedì, 22 gennaio

Gasato dal successo della routine per i fondali di ieri, ho iniziato a definire quello che voglio vedere sullo schermo, il modo di controllo necessario per farlo girare e come riuscire ad implementare il tutto. Devo potermi muovere in tutte le direzioni, sparare in tutte le direzioni, dematerializzarmi e poter scegliere in fretta quali di queste cose voglio fare, il tutto tramite un joystick a otto direzioni ed un pulsante di fuoco. Cercherò di mettere nel gioco questa miriade di funzioni senza usare finestre, icone o *mouse*, ma soltanto brontolando per la mancanza di due pulsanti indipendenti sul joystick. Credo di aver anche trovato il nome del gioco. Leggendo il dizionario per cercare qualche ispirazione ho trovato "Morpheus - il Dio del sonno". È proprio della lungezza giusta, ha un bel suono, i pubblicitari sbaglieranno a scriverlo ed è misterioso; quindi si chiamerà così: **Morpheus**.

So anche che il display su schermo dovrà continuamente muoversi e cambiare per tenere vivo l'interesse. Penso che per animare parti del display con molti "fotogrammi" animati avrò bisogno di un sistema di aggiornamento del set di caratteri più complesso di quelli soliti.

## Venerdì, 23 gennaio

Oggi non ho fatto niente per **Morpheus**, ho litigato con la versione USA di Uridium.

## Martedì, 27 gennaio

Di nuovo al lavoro su **Morpheus**. Voglio un mucchio di diversi "cattivi", qualunque cosa essi siano, animali, vegetali, minerali o atomici. Quello che voglio fare è creare oggetti mettendo insieme degli oggetti-sorgente, come costruire una casa di sprite

con sprite-mattoni e sprite-finestre. Specificando una "profondità" o "priorità" artificiale per ciascuna immagine, dovrei riuscire ad ottenere la giusta animazione con oggetti che passano dietro altri nello stesso sprite. Dovrà costruire le immagini in anticipo, diciamo tra i livelli piuttosto che nel momento in cui sono richieste, dato che combinare fino ad otto immagini per quadro in una sequenza a sedici quadri potrebbe prendersi un bel po' di spazio nella CPU.

**...Grazie a saldatore e pinze ce l'abbiamo fatta...**

## Mercoledì, 28 gennaio

Ho ripensato al sistema per combinare gli sprite di ieri. È importante, nel caso un sistema non faccia quello che vuoi, analizzarne i limiti prima di mettersi alla tastiera. Mi dà anche l'opportunità di lavorare sull'idea, di capire meglio cosa deve fare il sistema. Dovrò tirar fuori la routine che ho usato in **Paradroid** per produrre le figure dei robot. Riflettere immagini multicolori non è una cosa così immediata come riflettere sprite ad alta risoluzione.

Nel pomeriggio ST ed io abbiamo litigato con i protocolli di comunicazione parallela per far dialogare l'Opus col 64. Abbiamo collezionato un mucchio di errori, tra cui il 64 che riceveva un byte ogni morte di Papa. Grazie a saldatore e pinze ce l'abbiamo fatta. Possiamo trasferire dati a circa 1 Kbyte e mezzo al secondo, che è il massimo che

può fare l'Opus attualmente. Con una routine apposita si potrebbe fare ancora più veloce, se ST volesse imparare l'8086. Io non ho voglia. Sembra che con l'Opus puoi stampare mentre continui a lavorare col computer, cioè le routine di *interrupt* controllano la stampa. MS-DOS vince la coppa del Nonno di gennaio per la sua idea di stampa in *spooling*. Accetta i comandi da tastiera all'incredibile velocità di una lettera ogni tre secondi mentre stampa in *spooling*.

### Giovedì, 29 gennaio

Ho scritto una *utility* per leggere i dati dall'Opus in formato ASCII e convertirli in codice macchina mentre li legge. Continua a dare errori di *checksum* quindi perde dei byte e posso solo presumere che non riesco a tornare indietro abbastanza in fretta per leggere il byte successivo. L'Opus è come una mitragliatrice e non ce la faccio a prendere ciascun proiettile, pulirlo e collocarlo al suo posto. Dovrò raccoglierti tutti in un "secchio" e ripulirti mentre sta ricaricando. Ma è frustrante perché non funziona quasi mai.

### Venerdì, 30 gennaio.

Giorno libero.

### Lunedì, 2 febbraio

Ho rimesso a posto il mio codice di ricezione Centronics cosicché legga una serie di byte per volta, fermi la trasmissione e li decodifichi. "Perde" occasionalmente ancora sei o sette byte. O funziona perfettamente o ne perde un mucchio, mai una via di mezzo: molto sospetto. Indagini più approfondite rivelano che il sistema operativo del 64 si diletta ad interrogare la tastiera ogni 1/60 di secondo, nonostante nessuno gli abbia detto di farlo. Ha cominciato a farlo da quando ho chiamato la *routine kernal* per scrivere i caratteri sullo schermo, CHROUT, la quale deve **nuovamente consentire gli interrupt**. Quindi il mio successo o fallimento in ricezione **dipende dall'essere interrotto o meno mentre leggo i dati**. L'*interrupt* dura così tanto che perdo circa sei byte. Se uso un piccolo file di prova forse ce la posso fare, ma con un file più grande non ho speranze che passi intatto. Posso però rimediare, basta dire al processore del timer (il CIA) di smettere di "gridare al ladro" ogni 1/60 di secondo, invece di infilare formaggio nell'orecchio del sistema per impedirgli di ascoltare e rispondere.

Ora che sembra andar bene si spiega anche perché non ha funzionato giovedì scorso, quando era anche migliore. Ora che l'ho cambiato non torno certo indietro.

### Martedì, 3 febbraio

Ho terminato il lavoro sul mio programma di ricezione parallela ai dati e l'ho testato mandando un file di prova dall'Opus. Sembra andar tutto bene. È tempo di far il gran passo e mandare in pensione il vecchio C64. Dovrà andarsene anche la stampante MPS801 perché non c'è spazio: gli Opus sono proprio delle grosse bestie. Il disk drive 1570 può stare in cima all'Opus. Ora li collego tutti insieme e *voilà*, un Sistema di Sviluppo Graftgold. Mi sono fatto spiegare velocemente da ST come funziona il *text editor* e l'MS-DOS in generale. Quindi comincia l'impresa di ribattere sull'Opus tutto quello che ho fatto per **Morpheus** fino ad ora. È bello poter avere a che fare con un computer per adulti il cui software è stato scritto senza limitazioni di spazio: 492K per editare i file, altri 392K su RAM disk, due disk drive con circa 360K ciascuno e un sistema operativo che fa quello che vuoi, quando vuoi, senza alcun problema!

### Mercoledì, 4 febbraio

Un veloce aggiustamento al sistema di ricezione, così da impedirgli di caricare i dati su se stesso e bombare; l'ho già fatto con i caricatori di assembler del mio C64 un paio di volte questa settimana.

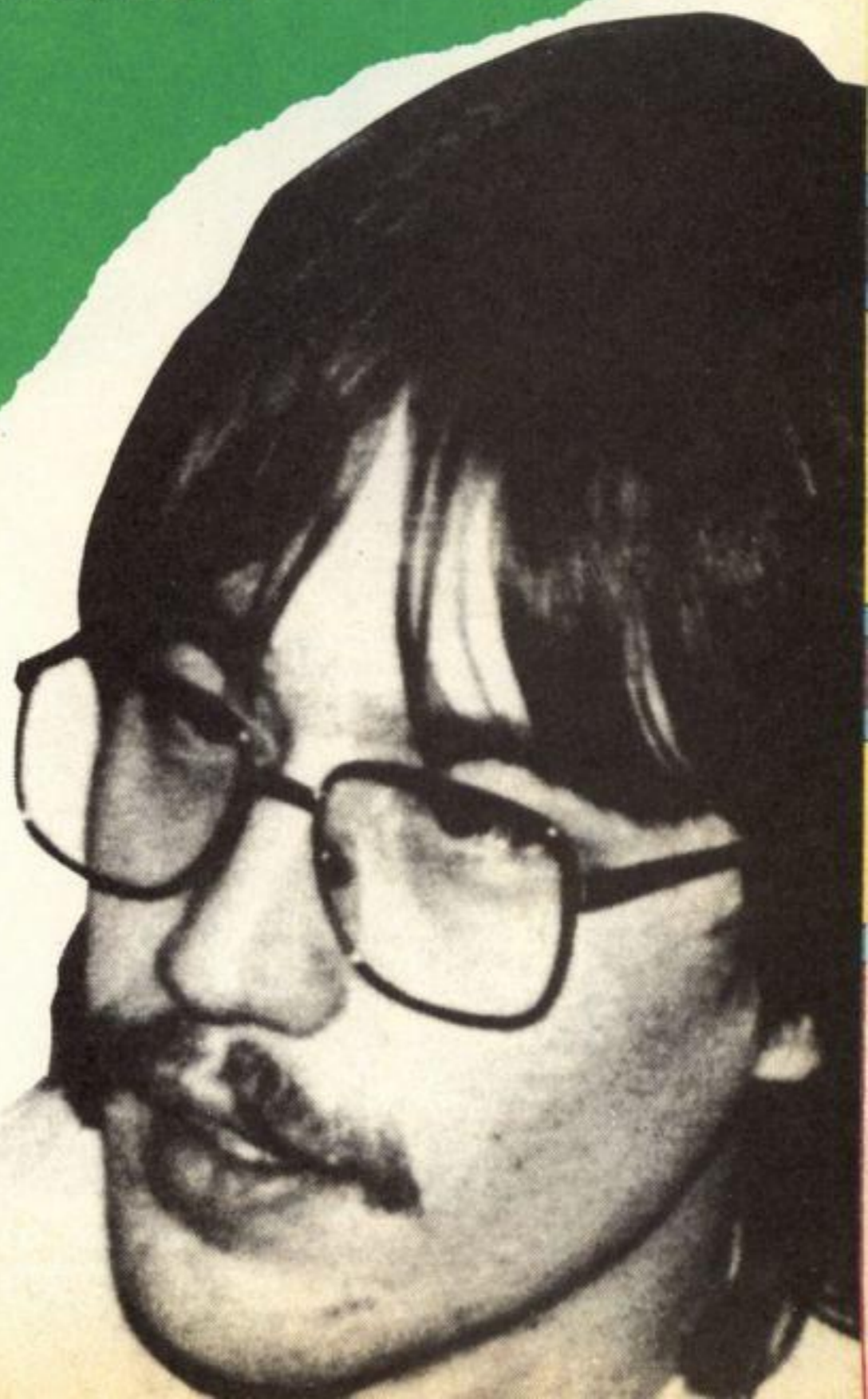
Alcuni potrebbero dire "Com'è possibile che a questa gente ci voglia così tanto soltanto per collegare tra di loro due computer?". Quantunque uno dei *plus* di vendita dei computer è la loro abilità di essere interfacciabili con qualunque cosa, provava a trovare qualcuno che ammetta di aver collegato tra di loro due

computer diversi in parallelo. Molte persone del "settore" sembrano usare collegamenti seriali, ma se Dio avesse voluto farci usare dati seriali, avrebbe messo un solo bit in ciascun byte. Come abbiamo appena scoperto, il collegamento seriale non è più facile di quello in parallelo, è più lento e ha uno standard peggio definito. Noi abbiamo collegato in parallelo un Opus PC-II e un C128 utilizzando soltanto l'informazione della *Programmers Reference Guide*, i diagrammi di tempo e circuitali di una stampante Centronics e della logica applicata. Ora abbiamo probabilmente uno dei più avanzati sistemi di sviluppo del paese per il software dei micro.

### Giovedì, 5 febbraio

Ho continuato a inserire il mio codice sorgente nel nuovo assembler. È generalmente molto più versatile di quello della Commodore, ma ha una o due cose che non vanno. Se prima usavo digitare i simboli > o < per indicare bytes alti o bassi, ora devo scrivere per intero "Low" o "High", non funzionano neanche le abbreviazioni "Lo" o "Hi". Sto anche imparando ad usare il nuovo *editor* a pieno schermo. Immaginate un tasto di

cancellazione che cancella il carattere sotto il cursore, non quello prima: che rivoluzionario, non funzionerà mai! Mi ricordo che faceva così il mainframe IBM su cui lavoravo: è come tornare a casa dopo un lungo viaggio. Finalmente ho inserito tutte le mie *utility*, le variabili e i macro. Ho fatto dei miglioramenti a delle parti di codice un po' confuse mentre lo ribattevo così adesso non potrò confrontarlo con la versione originale quando sarà finito, non è stata una gran bella idea. Se qualcosa non funziona sarà più difficile trovare gli errori. È stupendo poter mettere nel codice dei commenti lunghi: su uno schermo a 80 colonne sembra ancora pulito. Era poco pratico farsi trascinare sul C64 dato che ostacolava il tempo di caricamento e portava via troppo spazio. Tutto il codice per un gioco solitamente occupava 500 blocchi su un disco o circa 120K.



Le prove di tempo iniziali mostrano che per assemblare e scaricare le mie utility ci vuole circa mezzo minuto, non proprio velocissimo, ma in confronto ai cinque minuti del C64 è ottimo. Sarà interessante vedere quanto impiega per un programma finito, che solitamente si portava via una bella mezz'ora sul C64. Se è soltanto dieci volte più veloce ci vorranno solo tre minuti. Una bella notizia finale, la ventola funziona di nuovo.

### Venerdì, 6 febbraio

Sto abbastanza male oggi, ma solo quando mi muovo. Ho trafficato a inserire nell'Opus il rimanente codice, l'ho assemblato, ho corretto gli errori di battitura, l'ho assemblato di nuovo e l'ho caricato sul C128. Va tutto abbastanza bene. Ho passato quasi tutto il pomeriggio a cercare il *bug* che faceva sfarfallare orrendamente gli *sprite*. Alla fine l'ho trovato, avevo semplicemente letto male un carattere da uno schermo mentre lo scrivevo sull'altro.

ST ha scoperto perché lo Spectrum non "ascoltava" l'Opus mentre lo faceva il C128. Questa è buona. L'Opus invia il segnale ad una stampante, e i nostri micro impersonano delle stampanti, e dato che un certo filo non era ben collegato allo Spectrum, l'Opus pensava che lo Spectrum avesse finito la carta! Quindi non inviava i dati. È bastato un lavoretto di saldatura e i due stanno ora comunicando tra di loro felicemente.

Spero che ora qualcuno di voi avrà giocato l'Edizione da Competizione di **Paradroid** del dop-

pio pacco natalizio. Essendo più veloce del 50% rispetto all'edizione normale, certamente ha un ritmo più frenetico. Ho scoperto come far girare più velocemente **Paradroid** dopo aver finito **Alleykat**. Stavo sperimentando con la CPU a doppia velocità del C128 che è un adattamento del 6510, chiamato 8510. Può girare ad una velocità di 2MHz se richiesto, ma normalmente gira a 1MHz per essere compatibile col C64.

Dopo ulteriori indagini, ho capito che il 6510 presente in tutti i C64 potrebbe essere incoraggiato a girare più veloce via software. Ho prodotto un listato in BASIC che vi consentirà di applicare questa scoperta al vostro software. Dovete soltanto digitare il listato e salvarlo su nastro o disco. Dategli il RUN e poi digitate NEW. A questo punto caricate qualunque gioco da cassetta. Una volta caricato, girerà a velocità doppia di quella normale, preparatevi ad un gioco super-veloce! Poiché l'acceleratore del 6510 disturba le velocità di caricamento dei dischi non può ancora essere usato per accelerare software su disco, ma sto cercando una soluzione a questo problema.

A proposito, la linea 90 contiene alcuni comandi cursore fra virgolette. La linea vuol dire 3 volte giù (Cursor Down), poi NEW, poi tre volte su per mettere la parola NEW sulla linea ATTUALE solo per ricordarvi di dare il NEW al programma. Non dovete far altro che premere ENTER.

### Lunedì, 9 febbraio

Ora che ho il nome del gioco posso cominciare a pensare agli schermi del titolo. Ho riarrangiato alcuni dei miei set di caratteri grandi così da poterli usare col sistema di fondali mobili. Avrò

anche bisogno di una qualche specie di frizzante schermo dei record.

### Martedì, 10 febbraio

Ho affrontato la griglia multistrata che si muove a diverse velocità, l'ho fatto con i caratteri. Purtroppo non ha tempo di CPU per costruirla e visualizzarla in tempo reale, e neanche a velocità dimezzata, facendo mezza griglia per ciascun ciclo. È un bel'effetto comunque, quindi dovrò trovare un altro modo per visualizzarla. È molto meglio fare il debug con il codice sorgente su uno schermo e il gioco che gira su un altro. Ho ridisegnato il set di caratteri a lettere piccole e il logo del gioco che apparirà su schermo durante il gioco per renderli più leggibili. È il primo set di caratteri multi colore ad alta risoluzione che abbia mai fatto; *Alleykat* era in *hi-res* ma con un ingegnoso sistema di emulazione Atari per farlo sembrare molto più colorato.

### Mercoledì, 11 febbraio

Ho riorganizzato la routine di disegno della griglia di ieri così che calcoli tutti i quadri d'animazione in anticipo e li possa visualizzare a qualunque velocità.

Così usa poco tempo di CPU per visualizzarla e mi resta del tempo per far girare il *blobfield* mobile e i trentadue *sprite*. Naturalmente occupa 4K di memoria in più: non ha mai niente per niente. La lotta è sempre tra il tempo e la memoria; puoi scrivere una routine che è veloce ma occupa un mucchio di memoria, o scriverla in modo che occupi meno memoria ma che giri molto più lentamente.

Ho riarrangiato il set di caratteri (di nuovo) per raggruppare insieme tutti i pezzi che sono simili in quello che fanno. Questo perché così qualunque cosa come il rilevamento delle collisioni deve solo controllare una gamma di

codici, non una serie di codici individuali sparsi dappertutto.

Ho cercato di pensare ad un modo carino per dematerializzare il set di caratteri che non sia già stato usato... non ce l'ho fatta. Potrei commutare un nuovo set di caratteri o un nuovo schermo o entrambi. Forse una dissolvenza come quella della corazzata di *Uridium* non starebbe male. Una cosa a proposito dei nostri Opus, l'*editor* non ha numeri di linea. Grande. Odio i numeri di linea! Sono stati inventati per le schede perforate cosicché se qualcuno le mischiava potevano essere rimesse in ordine, ora siamo negli anni '80 e non si usano le schede perforate col C64, quindi perché dobbiamo preoccuparci dei numeri di linea? La Coppa del Nonno del secolo va all'inventore dei numeri di linea, specialmente nei programmi in BASIC.

### Giovedì, 12 febbraio

Ho scritto (su carta) e inserito un **plotter di blocco oggetto**, che **plotta** blocchi di caratteri su schermo con i quali costruirò una specie di mini-corazzata. Questa è l'astronave che piloterà il giocatore. Al massimo potrà essere larga ventisette caratteri per diciannove! Dovrebbe dare un senso di superiorità al giocatore. Ho anche messo su schermo alcune parole e il logo del gioco usando questo **block plotter**. Ora che lo vedo riconosco che dovrei mettere le griglie mobili usando lo stesso **plotter**, che mi farà risparmiare sul codice. Ho fatto delle foto dello schermo questa settimana ma il fotografo ci mette almeno una settimana a sviluppare le foto in bianco e nero quindi le manderò a ZZAP! il mese prossimo. Poiché la nostra stampante è stata scollegata perché occupava un mucchio di spazio sulla scrivania, dovrò portarmi il diario a casa da stampare.

Continua...

#### 6510 ACCELERATOR LISTING

```

10 B=0
20 FOR X=49152 TO 49463
30 READ C
40 B=B+C
50 POKE X,C
60 NEXT X
70 IF B<>44878 THEN PRINT "ERROR": END
80 SYS 49152
90 PRINT "<CD> <CD> <CD> NEW <CU> <CU> <CU>"
100 END
200 DATA 174, 48, 3, 172, 49, 3, 142, 46
210 DATA 3, 140, 47, 3, 162, 74, 160, 192
220 DATA 142, 48, 3, 140, 49, 3, 162, 245
230 DATA 160, 192, 32, 188, 192, 162, 6, 160
240 DATA 193, 32, 188, 192, 169, 128, 141, 225
250 DATA 192, 160, 3, 202, 208, 253, 136, 208
260 DATA 250, 206, 32, 208, 173, 225, 192, 56
270 DATA 233, 1, 72, 238, 32, 208, 104, 141
280 DATA 225, 192, 208, 229, 169, 37, 141, 5
290 DATA 220, 96, 201, 0, 208, 8, 165, 186
300 DATA 201, 1, 240, 5, 169, 0, 108, 46
310 DATA 3, 32, 23, 248, 162, 26, 160, 193
320 DATA 32, 188, 192, 169, 11, 141, 17, 208
330 DATA 169, 48, 141, 225, 192, 160, 0, 202
340 DATA 208, 253, 136, 208, 250, 206, 225, 192
350 DATA 208, 245, 169, 34, 133, 192, 169, 55
360 DATA 133, 1, 169, 27, 141, 17, 208, 173
370 DATA 134, 2, 41, 15, 168, 172, 134, 2
380 DATA 185, 36, 193, 141, 243, 192, 162, 226
390 DATA 160, 192, 32, 188, 192, 165, 197, 201
400 DATA 64, 240, 250, 174, 46, 3, 172, 47
410 DATA 3, 142, 48, 3, 140, 49, 3, 169
420 DATA 27, 141, 17, 208, 169, 64, 141, 5
430 DATA 220, 76, 116, 164, 142, 203, 192, 140
440 DATA 204, 192, 160, 0, 140, 225, 192, 172
450 DATA 225, 192, 185, 226, 192, 73, 255, 72
460 DATA 238, 225, 192, 240, 11, 32, 210, 255
470 DATA 104, 201, 13, 240, 3, 76, 199, 192
480 DATA 96, 19, 185, 176, 170, 177, 187, 223
490 DATA 250, 190, 175, 173, 182, 179, 223, 185
500 DATA 176, 176, 179, 101, 242, 201, 202, 206
510 DATA 207, 223, 190, 188, 188, 186, 179, 186
520 DATA 173, 190, 171, 176, 173, 242, 189, 166
530 DATA 223, 190, 177, 187, 173, 186, 168, 223
540 DATA 189, 173, 190, 166, 189, 173, 176, 176
550 DATA 180, 242, 172, 186, 190, 173, 188, 183
560 DATA 182, 177, 184, 242, 111, 250, 227, 96
570 DATA 99, 225, 224, 97, 126, 106, 105, 104
580 DATA 103, 102, 101, 100, 0, 0, 0, 0

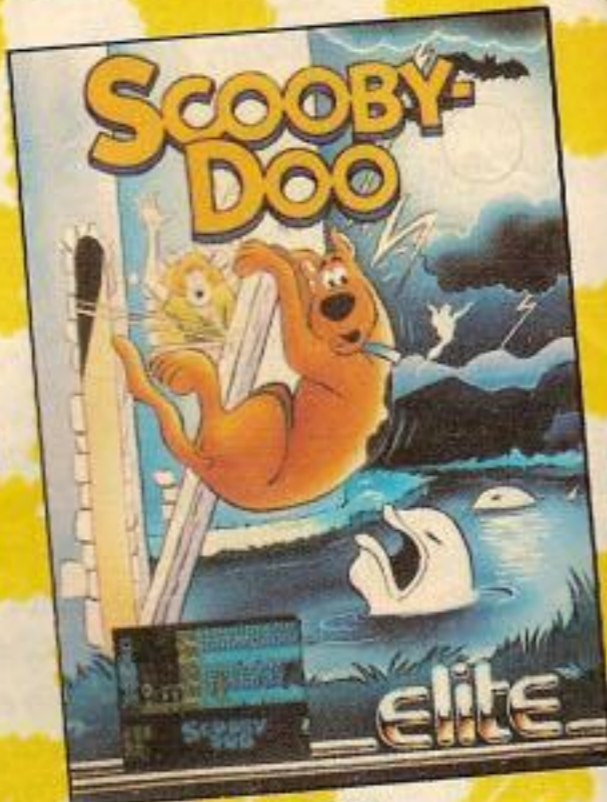
```

# 6 GRANDI GIOCHI DI SUCCESSO IN UN'UNICO "6-PAK"

# HIT

# PAK

# HIT PAK



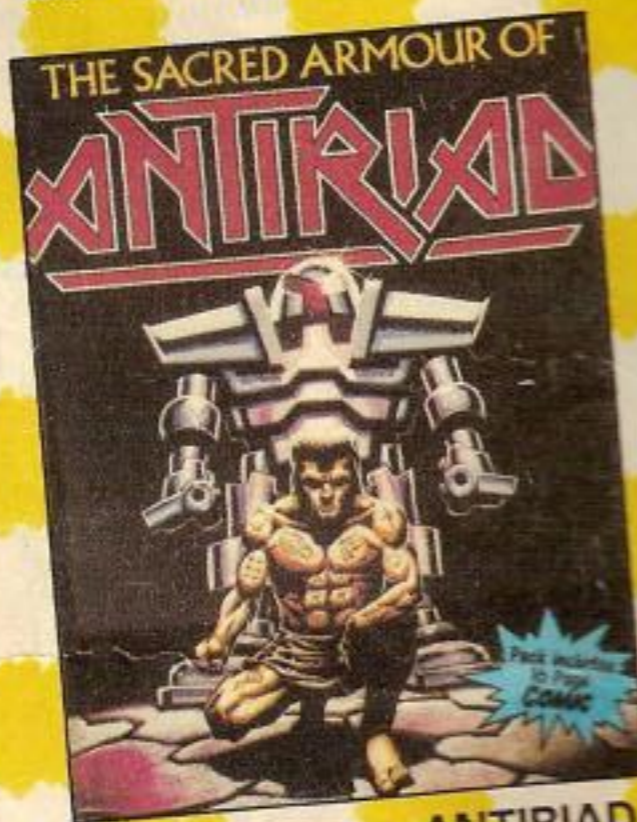
SCOOBY DOO



FIGHTING WARRIOR



1942



ANTIRIAD



JET SET WILLY II



SPLIT PERSONALITIES



DUET

Più un gioco inedito in regalo, duet: frenetica azione per due giocatori.

# 6 PAK

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



# NEWS

# NEWS

# NEWS

## ARRIVANO I GOBOTS

Sembra che finalmente l'Ariolasoft sia in grado di commercializzare **Challenge Of the Gobots**, tratto dalla serie di cartoni animati di Hanna e Barbera. Tony Crow-

her, Keith Blake e Ross Goodley, **The Byte Engineers** fanno parte del team al lavoro. Il gioco è uno spara e fuggi a scorrimento orizzontale in cui il giocatore controlla i buoni Gobots che devono malmenare i cattivi di turno.

## RANARAMA

È il titolo dell'ultima realizzazione della Hewson, una variante di Gauntlet con caratteristiche anife.

La vicenda è basata su un mago apprendista chiamato Mervyn che, giocherellando con una pozione afrodisiaca si trasforma in una rana... La disgrazia si trasforma in fortuna perché proprio in quel momento orde di cattivissimi stregoni invadono la zona, ignorando il graci-

dante Mervyn e uccidendo il vecchio Mago (tranquilli non si tratta del nostro barbabianca).

Il compito di Mervyn è quello di attraversare gli otto livelli del gioco facendo fuori gli stregoni malvagi e raccogliendo oggetti magici.

**Ranarama** è costruito in stile Gauntlet. Gli schermi sono divisi in stanze che contengono generatori di geroglifici mistici. L'interno di ogni stanza può essere visto solo dopo l'ingresso (stile Paradroid).

## LA FUGA CONTINUA

Disperati per i platform-game a rapporto! Monty, l'eroe di **Wanted Monty Mole** e **Monty On the Run** è tornato per una nuova serie di avventure nel nuovo epico **Auf Weidersein Monty** della Gremlin Graphics.

Monty è sempre in fuga all'Intermole che lo ha individuato a Gibilterra dove si era rifugiato dopo l'evasione. Monty ha bisogno di raccogliere i soldi per comprarsi Montos, una solitaria e appartata isola dell'E-

geo. Viaggiando per l'Europa deve fare una serie di cose per raggiungere il suo tranquillo rifugio: rubare e vendere la Gioconda, riparare e mettere in pista un'automobile in un Gran Prix e aprire un conto in una banca svizzera dove depositare i frutti delle sue imprese.

**Auf Weidersein in Monty** sta per essere completato ad opera di Pete Harrap, il creatore originario di Monty e sarà probabilmente l'ultima occasione per vedere la talpa in azione prima del meritato ritiro...

## HEAD OVER HEELS

È un bizzarro arcade adventure a 3D in preparazione alla Ocean. Creato da Jon Ritman e Bernie Drummond, che hanno dato alla luce classici come Match Day e Natman per lo Spectrum, **Head Over Heels** presenta due personaggi provenienti dal pianeta Freedom, i cui nomi tradotti in italiano suonerebbero come Testa Bocca e Tallone Piede. Sono i rappresentanti delle due razze presenti sul pianeta Freedom che vivono in simbiosi la creatura Testa crea un animale composito stando sulle

"spalle" della creatura Piede. Sfortunatamente, ella loro ultima avventura i nostri eroi sono stati separati e rinchiusi in due celle sul terribile pianeta di Dentenero (Blacktooth). L'obiettivo è di riunire Testa e Piede, risolvere una serie di puzzle e tornare a casa. In alternativa possono tentare di rubare la corona dell'imperatore Dentenero, o volendo strafare, anche quelle dei quattro pianeti schiavi del malvagio imperatore. L'avventura si svolge sui 5 pianeti dell'Impero di Dentenero, ogni pianeta ha un tema grafico differente con prospettiva in 3D.

## MASTER-TRONIC COMPRÀ LA MELBOURNE HOUSE

La notizia del mese è sicuramente quella dell'acquisto per una cifra con "sette numeri" della Melbourne House da parte della Mastertronic. La storica software house australiana non verrà comunque inglobata dalla società inglese, e manterrà immutata la sua pianificazione produttiva. Per il 1987 è infatti prevista l'uscita

sul mercato di ben 13 titoli marchiati Melbourne House.

Alcune voci avevano fatto pensare che la Mastertronic intendesse entrare con questa operazione nel mercato dei giochi a prezzo "pieno", abbandonando in parte la sua filosofia legata ai giochi economici, ma il suo presidente Frank Herman ha smentito qualsiasi cambiamento di rotta, tantopiù che i cosiddetti "budget games" secondo le ultime stime potrebbero conquistare, tra non molto, il 50% del mercato in Gran Bretagna.

## MASTER-TRONIC ARCADIA

La Mastertronic ha recentemente annunciato il suo ingresso nel mercato dei videogame da sala, che avverrà attraverso una sua compagnia sussidiaria, la **Arcadia Systems Inc.** Sono attualmente in lavorazione diversi prodotti e i primi tre verranno presentati all'AMOA di New Orleans. Per ora la Mastertronic non prevede la conversione di videogiochi per home su macchine da sala. In precedenza tentativi del genere (sul mercato giapponese è apparsa una versione di Boulderdash) non hanno avuto molta fortuna. Ovviamente sarà possibile il contrario.

## ALTRI NINJA DALLA GREMLIN

Non contenta d'aver già prodotto due giochi basati sui ninja, **The Way of the Tiger** e **Avenger**, la Gremlin Graphics ne sta realizzando un altro intitolato **The Samurai Trilogy** contenente una tripla dose d'arti marziali. L'azione è ambientata, come la tradizione vuole, in Oriente e dovete lottare per conquistare il titolo di Signore della Guerra.

Dovete battere tre avversari in altrettanti incontri di Kendo e Karate prima di poter affrontare la sfida finale a colpi di Katana, la famosa spada dei Samurai. Gli avversari sono preentati da alcune note biografiche che vi aiutano a trovarne i punti deboli, in più c'è un elemento di strategia: prima di ogni combattimento dovete decidere come allenarvi e come sfruttare le vostre risorse fisiche.

# CENTRI

*acquisto*

# SOFTWARE

## ASSITEC

ASSISTENZA  
TECNICA  
COMPUTER

☛ COMMODORE  
MSX  
COMPATIBILI IBM

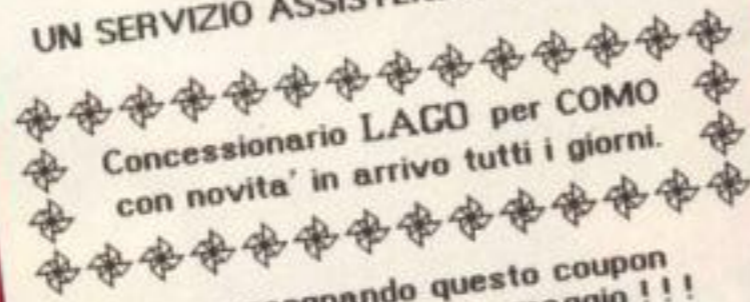
RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE  
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI  
PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35  
TELEF. 02/84.63.905  
20141 MILANO

 **MANTOVANI  
TRONICS**   
Via C. Plinio 11, 22100 COMO - Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE  
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,  
GLI ACCESSORI E  
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

  
Concessionario LAGO per COMO  
con novità in arrivo tutti i giorni.

... e consegnando questo coupon  
riceverai un simpatico omaggio !!!

## B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA  
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM  
☛ COMMODORE  
MSX I e II  
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI  
GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO;  
TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11  
20141 MILANO  
TELEF. 02/84.64.960



**NUOVA NEWEL s.a.s.**  
VIA MAC MAHON 75  
20155 MILANO - TEL. 32.34.92

TUTTO PER L'INFORMATICA,  
ACCESSORI, HARDWARE  
E SOFTWARE

CHI SI PRESENTERÀ NEL NS. NEGOZIO CON  
UNA COPIA DELLA RIVISTA, RICEVERÀ UN SIM-  
PATICO OMAGGIO.

*Alex*

COMPUTER E GIOCHI



☛ COMMODORE - AMIGA  
SPECTRUM - MSX - OLIVETTI  
COMPATIBILE IBM  
SOFTWARE - HARDWARE

ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA  
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO  
TEL. 011/79.91.68

**Riassunto**

L'universo è retto da una serie di leggi. Una di queste — la legge di Sod — stabilisce che le porte sono chiuse quando si sono dimenticate o perse le chiavi. Mr Sod avrebbe dovuto aggiungere che l'essere attaccati da ragni mutanti è direttamente proporzionale al desiderio di aprire la porta.

# THE TERMINAL MAN



CROSS VOLEVA DISPERATAMENTE PASSARE PER QUELLA PORTA...

NON POSSO APRIRLA DOBBIAMO TROVARE UN'ALTRA USCITA!

NON CI SONO ALTRE USCITE: NON CON QUESTE DELETTI CHE CI VOGLIO NO PER PRANZO!

TRATTIENILE: CI PROVO IO!

NON CI SONO POSSIBILITÀ MANDRELL. IL SISTEMA DI SICUREZZA TI DA' SOLO TRE TENTATIVI PRIMA DI CHIEDERTI FUORI E LA COMBINAZIONE NON HA LOGICA MATEMATICA

FICCATI LA TUA LOGICA DOVE DICO IO, CROSS — QUESTA PORTA SI APRIRÀ GRAZIE ALL'ABILITÀ DEL PIÙ GRANDE GIOCATORE D'AZZARDO DELLA GALASSIA...

CON QUESTA ROUTINE HO SEMPRE SBANCATO LE MACCHINETTE NELLA SALA GIOCHI DI SIRIUS IV

ALLORA BECCATI QUESTA

NON FARMI ARRABBIARE DANNAZIONE! DAMMI IL VERDE O T...

HMMM... SCOMMETTO CHE QUESTO APPARECCHIO NON CE' MAI STATO A SIRIUS IV

CRIBBIO

GRAZIE!



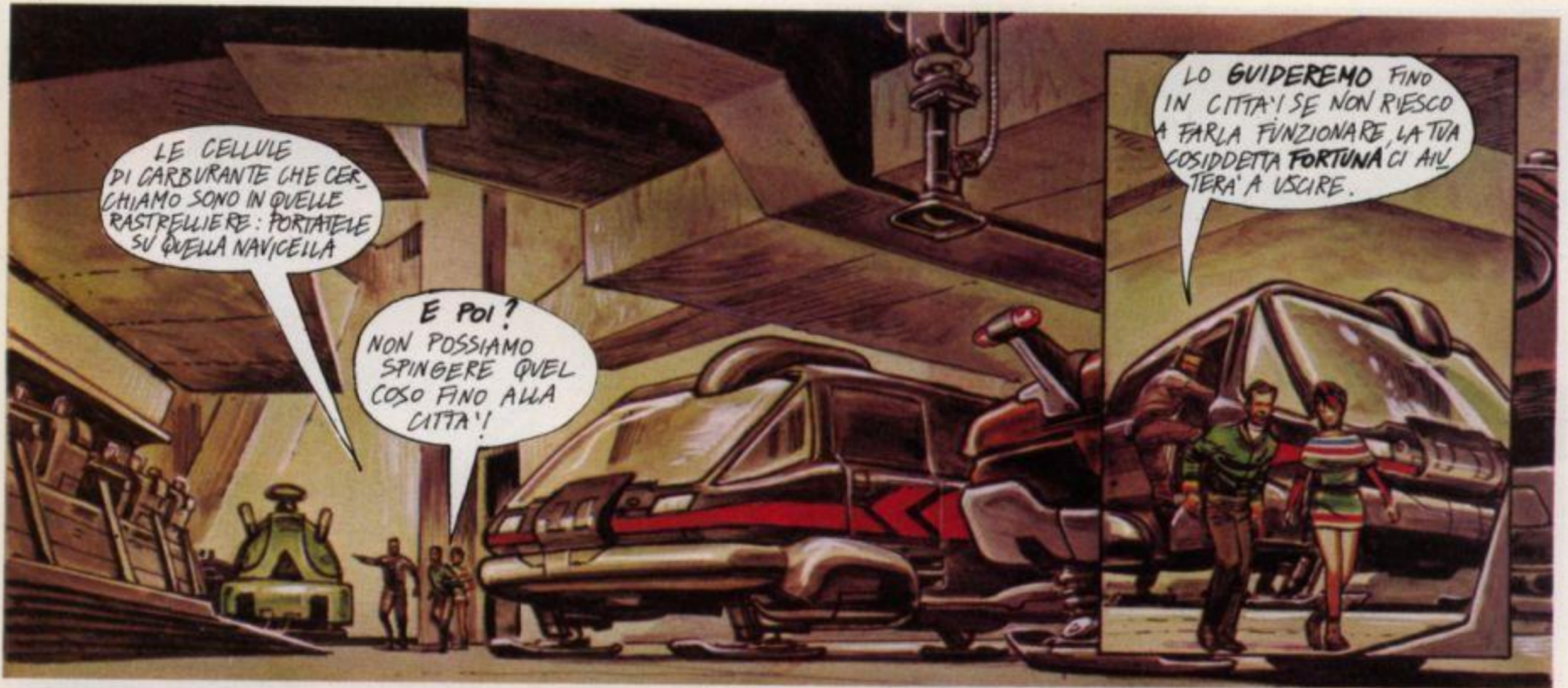
PREGO SIGNORI E SIGNORI, ACCOMODATEVI DA QUESTA PARTE! SIETE PREGATI DI LASCIARE FUORI I VOSTRI RAGNI: NELLA PROSSIMA STANZA NON POSSONO ENTRARE...

MANDRELL, DIMMI, COME HAI FATTO?

TE L'HO DETTO: FORTUNA. MI GUADAGNO DA VIVERE CON LA FORTUNA!

ORA DIMMI TU COSA FACCIAMO, ADESSO CHE SAMO ENTRATI!





LE CELLULE DI CARBURANTE CHE CERCHIAMO SONO IN QUELLE RASTRELLIERE: PORTATELE SU QUELLA NAVICELLA

E POI? NON POSSIAMO SPINGERE QUEL COSO FINO ALLA CITTA'!

LO GUIDEREMO FINO IN CITTA'! SE NON RIESCO A FARLA FUNZIONARE, LA TUA COSIDDETTA FORTUNA CI AIUTERA' A USCIRE.



POCO DOPO CARICATE LE CELLULE DI CARBURANTE SULLA NAVICELLA...

FORZA CROSS, ABBIAMO FINITO. VEDI DI FAR MUOVERE QUESTA BARACCA...

OKAY

CI SOLLEVAMO

HEY!!!

COME FACCIAMO A USCIRE, CROSS?

NON POSSIAMO APRIRE LA PORTA SENZA FAR USCIRE I RAGNI...



MA LO FAREMO. QUESTA NAVICELLA DOVEVA ESSERE UN VEICOLO DI SERVIZIO DELL'AEROPORTO SPAZIALE...



...HA DELLE RUOTE DENTATE MOLTO POTENTI.



E ANCHE IL MOTORE E' BEN PIU' POTENTE DEL NECESSARIO.



BEH! NON E' NECESSARIO SPINGERLA AL MASSIMO!

POTREMMO ANDARE PIU' PIANO...

GIUSTO...



...MA NON SAREBBE ALTRETTANTO DIVERTENTE!



E POI, LA GRAVITA' ARTIFICIALE DEL VORTICE D'ENTRATA E' MOLTO FORTE: PER SUPERARLA DOBBIAMO CONVERTIRE IN ENERGIA CINEICA TUTTE LE NOSTRE RISERVE D'ENERGIA.

COSA...?



DOBBIAMO SCHIZZARE PIU' VELOCE DELLA LUCE!

CROSS ERA UNO STRANO MISCUGLIO DI FORME VIVENTI. UNA PARTE DI QUESTO MISCUGLIO, UNA VOLTA, DIRIGEVA UN AEREO DI LINEA...



FU QUESTA PARTE CHE SPINSE LA NAVICELLA DENTRO ALLA SVOLTA MORTALE DELL'INTERNO DEL VORTICE...



CROSS! ATTENTO!

QUESTA PARTE ERA ANCHE QUELLA CHE REAGIVA INSTINTIVAMENTE A QUELLO CHE SUCCEDeva...



STERZA O LO COLPIREMO!



LE TOLLERANZE DI MOVIMENTO SONO TROPPO BASSE

UNA DEVIAZIONE SUPERIORE A UN GRADO CI SCARICHEREBBE L'ENERGIA

PREVISIONE: 2,4 SECONDI ALLA...



COLLISIONE!



E' LA COSA CHE AVEVA CERCATO DI UNIRSI A NOI, LA COSA CHE HO UCCISO! MA COME...?

DOMANDA RETORICA, JIN. SE LE TUE FRECCHE NON L'HANNO UCCISA, SICURAMENTE L'HA FATTO CROSS SPIACCICANDOGLI IL NASO.

PIU AVANTI POSSIAMO FERMARCI E RASCHIARLO VIA. CREDO CHE TI PIACEREA' VISTO COME L'HAI TRATTATO PRIMA

LE FRECCHE NON UCCIDONO KARRIAN. I MOTORI NON UCCIDONO KARRIAN. NIENTE UCCIDE KARRIAN!

OGNI FERITA GLI BRUCIA DENTRO, RIMANE PER SEMPRE, MA LA MORTE NON ARRIVA MAI...

NESSUNO DI NOI L'HA UCCISO. GUARDATE!

PERCHE' KARRIAN NON PVO' MORIRE! QUESTO E' IL SUO DESTINO: ED E' DOLOROSO, OH S' MOLTO DOLOROSO!

KARRIAN PORTA LA MORTE SVA AMICA AGU ALTRI...

A VOI!!!

PIANTALA MANDRELL! NON MI PIACEVA UCCIDERLO MA...

SMETTETELA TUTTI E DUE!

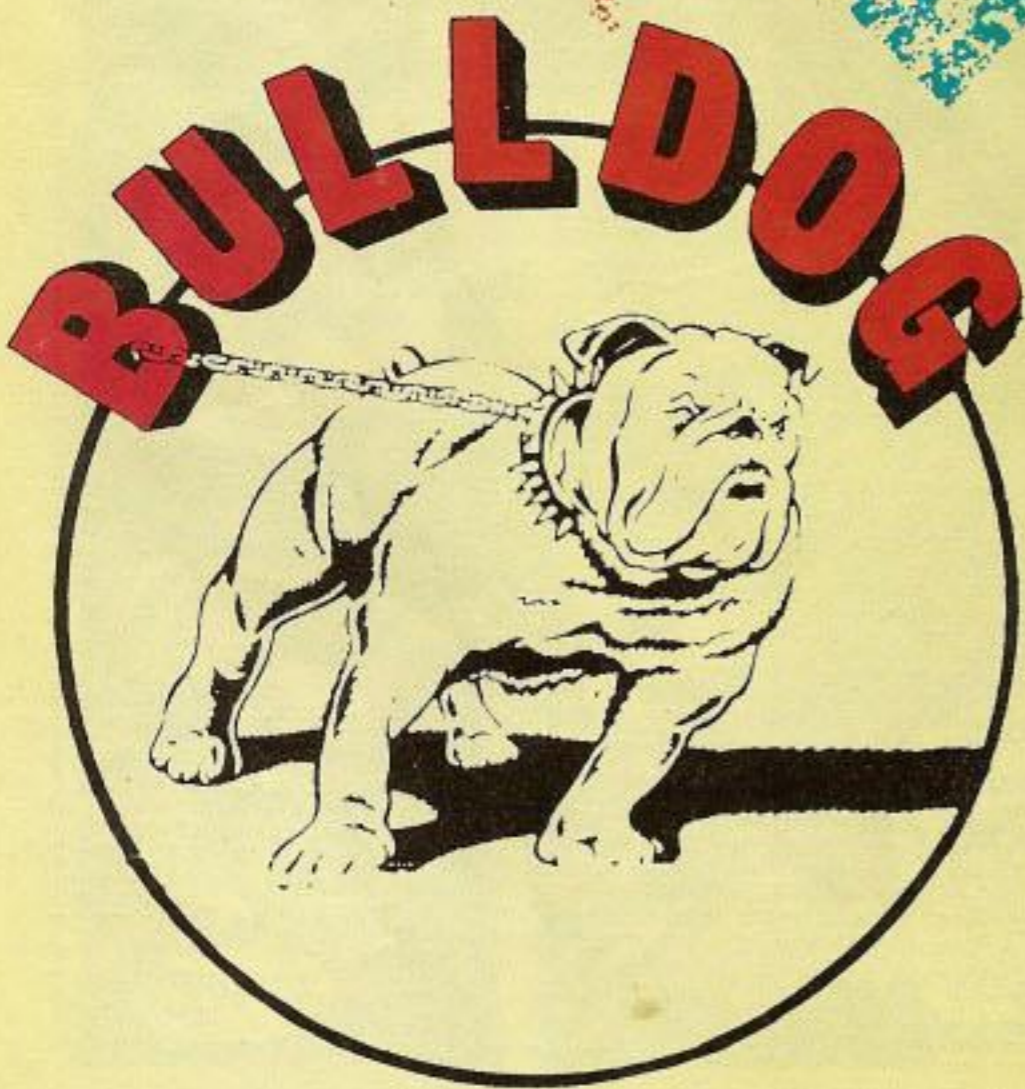




Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000

· MASTER  
COMPUTER



Mastertronic/Soft Center Via Mazz

# TRONIC R GAMES



◀ Hai visto quanti sono i videogiochi **COMPUTER GAMES**. Ora li puoi trovare dal tuo rivenditore di fiducia sul nuovo espositore con la scritta **MASTERTRONIC**. Ma il prezzo?

**L. 5.000 e L. 7.500!!**

E tutti con istruzioni in italiano.

Inoltre la confezione in blister ti assicura che il prodotto originale arriva a te intatto.



Novità

# U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa.

Just when you've parred the course...

## LEADERBOARD

### Executive Edition

With the 256 colors and the knowledge of skill and judgement, Leaderboard was voted "Best Game of the Year" by Electronic Computer & Data. It's a real test of your golfing skills. Leaderboard Executive Edition brings you the excitement and graphics of the original Leaderboard, plus a whole new world of challenge and fun with a completely new 3D graphics system.

- \* Amateur and professional modes
- \* 18 hole golf courses

CBM 64/128  
 £9.99  
 £14.99

**LEADERBOARD EXECUTIVE**  
CBM64/CBM128

A GREAT DOUBLE ACT FROM DATA EAST!

## TAG-TEAM WRESTLING

PLUS! BOTH IN ONE PACKAGE!

KARATE KAMP

£9.99 £14.99

U.S. GOLD - WE'RE AT HOME WITH THE ARCADE THRILLERS

**TAG TEAM WRESTLING**  
CBM64/CBM128

## 10<sup>th</sup> FRAME

**TENTH FRAME**  
Amstrad/CBM64/CBM128/  
Spectrum

More adventures from the Arcade Sensation.

## THE DEEPER DUNGEONS

ANOTHER 512 ALL NEW! ALL ACTION! SUPER SCREENS

Did you buy the no. 1 Arcade Sensation Hit of 1986 - Gauntlet? If not, you certainly should have. If you did, then you'll be delighted to know that you can play another amazing 512 levels worth of this super add on.

Amstrad/CBM64/CBM128, SPECTRUM 48/128K, AMSTRAD, MSX, ATARI  
 £4.99 cassette

**DEEPER DUNGEONS**  
Amstrad/CBM64/CBM128/  
MSX/Spectrum

# È TORNATO JACK!!!

## CON UN NUOVO BELLISSIMO ARCADE

LICENZA UFFICIALE  
TECNO LTD. JAPAN



**GRATIS!**  
L'ORIGINALE COIN-OP  
MASH HIT **BOMB JACK**  
CON OGNI COPIA DI  
BOMB JACK II



CASSETTA L. 18.000  
DISCO L. 25.000  
COMMODORE 64 - C16  
SPECTRUM - AMSTRAD

È un'esclusiva  
**MASTERTRONIC s.a.s.**  
Via Mazzini, 15  
21020 CASCIAGO  
(VA)  
Tel. 0332/212255  
Tutti i diritti riservati

**elite**

Screen shots taken from various computer formats

Spectrum  
Amstrad  
CBM-64 - 16

Novità

# U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa.

Witness on screen the sensational graphic metamorphosis.

Actual Screen Graphics From Commodore 64 Version



**DECEPTOR**  
CBM64/CBM128

**DEEP TROUBLE**

**SUB BATTLE SIMULATOR**  
You dive and they surface!

CBM64 128 £9.99 / IBM £14.99 / Atari ST £24.99

**SURFACE TENSION**

**DESTROYER**

CBM64 128 £14.99 / IBM £24.99



**SUB BATTLE SIMULATOR**  
Atari ST/CBM64/CBM128 / IBM  
**DESTROYER**  
CBM64/CBM128 / IBM

**CAN YOU HANDLE THE EXCITEMENT?**

**SARACEN**

**BLACK MAGIC**

**GUNSLINGER**



**SARACEN & BLACK MAGIC**  
Amstrad/CBM64/CBM128/Spectrum  
**GUNSLINGER**  
CBM64/CBM128/Spectrum

You are invited to join the Murder Club, but be careful you could end up **KILLED UNTIL DEAD**

**POISON**



**KILLED UNTIL DEAD**  
Amstrad/CBM64/CBM128 / Spectrum

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