

ZZAP!

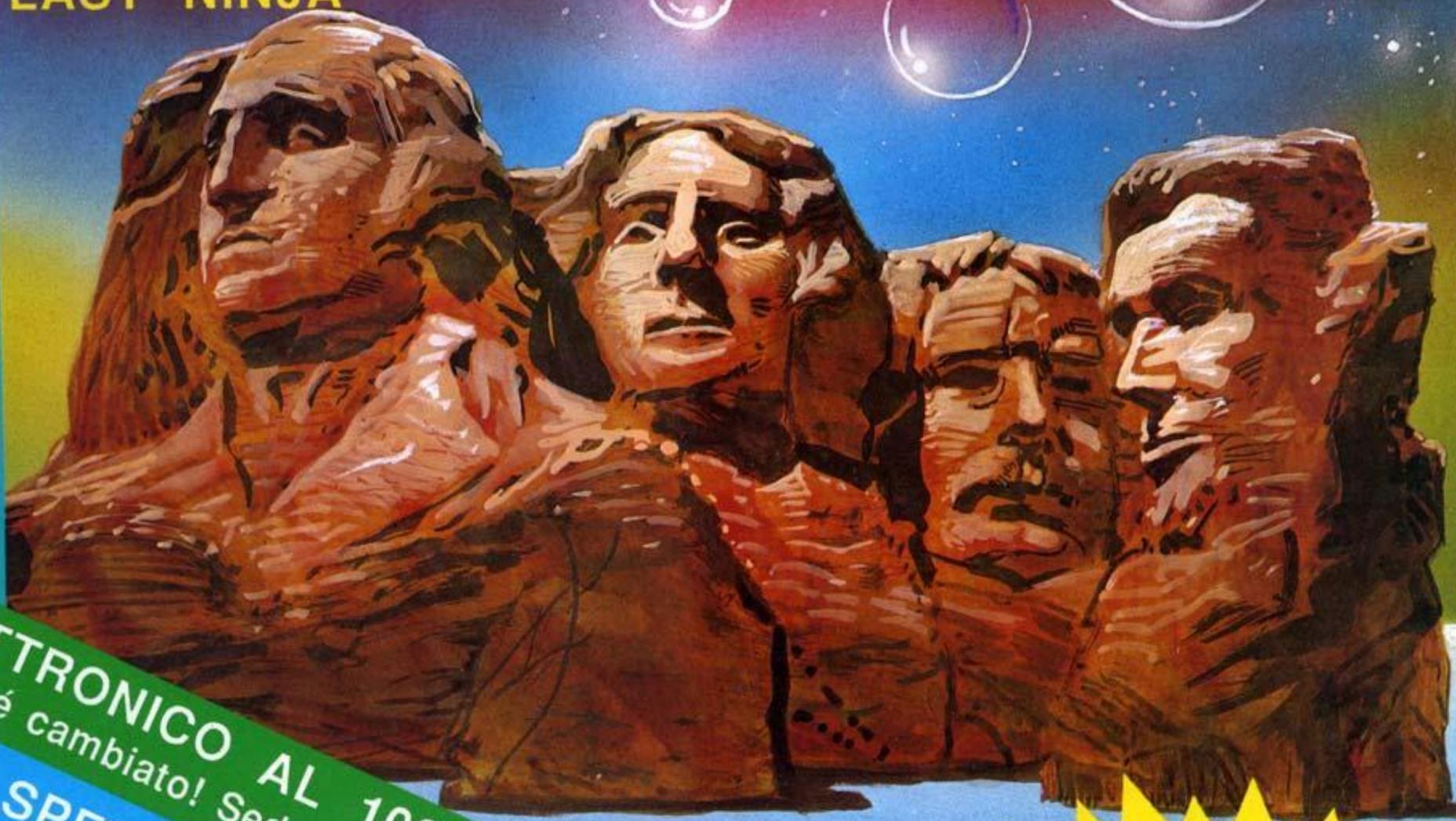
PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

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

WIZBALL
è medaglia d'oro

I GIOCHI CALDI DELL'ESTATE

**WORLD CLASS LEADERBOARD
BUREAUCRACY
LAST NINJA**

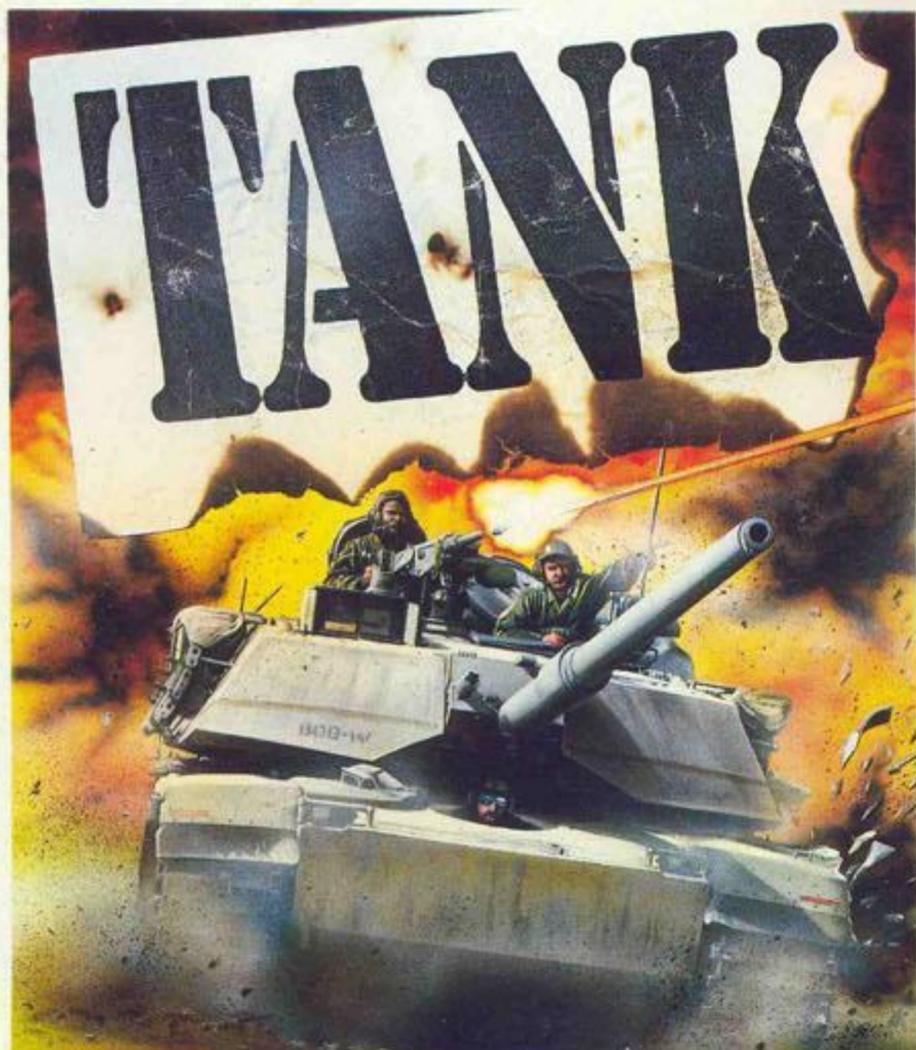


ELETTRONICO AL 100% (o quasi)
Zzap! è cambiato! Sedetevi prima di aprirlo!

LO SPETTACOLO A 16 BIT
Defender of the Crown, Sinbad e S.D.I.:
i film-giochi della Cinemaware

ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD

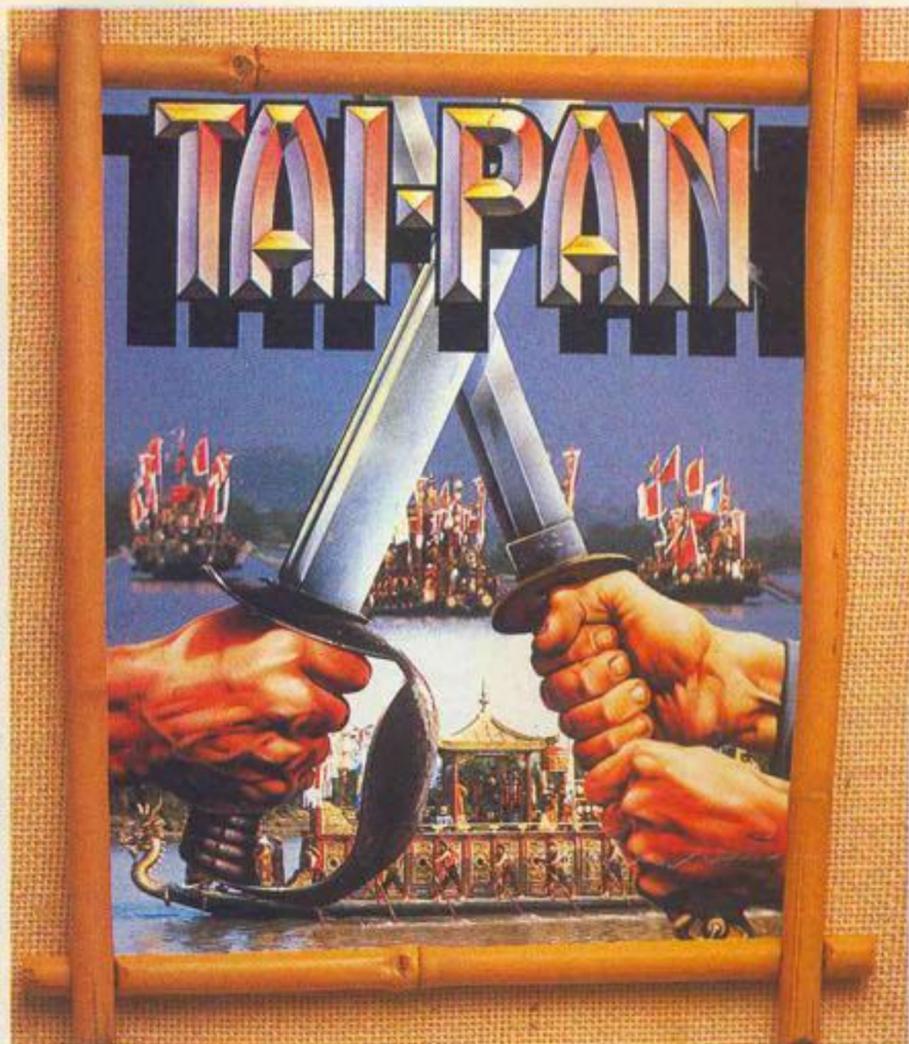
**Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta**



A bordo del tuo (quasi) indistruttibile carro armato, devi difenderti contro i tuoi nemici che ti bersagliano con tutti i tipi di munizioni esistenti. Anche il terreno è vario e accidentato, buona fortuna!

C64, Amstrad, Spectrum.

Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000



Dall'autore di Shogun, ecco TAI PAN, una incredibile storia di pirati e avventurieri, un mondo di sangue, tradimenti e cospirazioni. Entra nell'atmosfera di TAI PAN e non ne uscirai più!

C64, Spectrum, Atari ST.

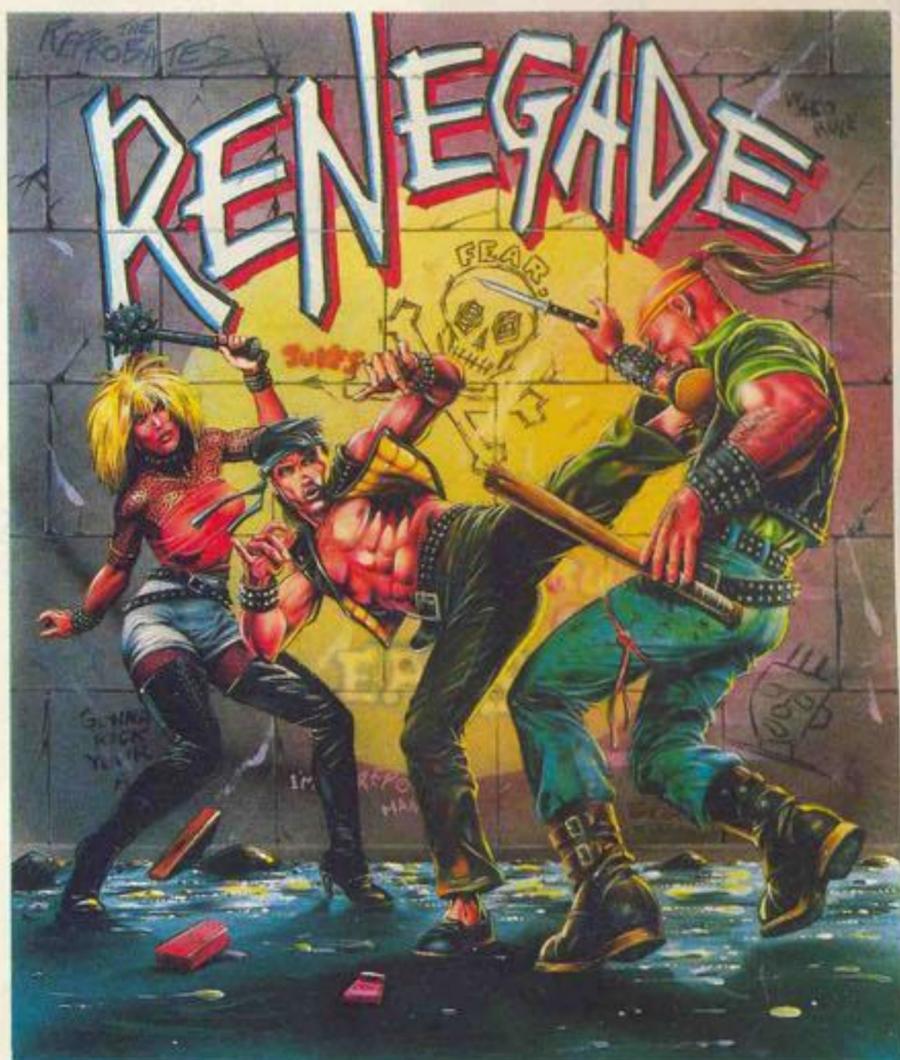
Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000/39.000



A bordo dello Slapfighter per tenere a bada stormi di alieni che ti attaccano ondata dopo ondata. Ma se sai usarli, ci sono molti mezzi a tua disposizione.

C64, Spectrum

Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000



Coin-op della Taito Corp. La "Famiglia" ha le mani ovunque, nel gioco d'azzardo, nel buisness della droga, e in altri commerci non proprio legali. Tutto andava fino a che uno di loro decide di uscire dal giro. Il suo nome è RENEGADE.

C64, e altri computer.

Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000

GAME OVER



Una imperatrice crudele,
GREMLA.....
ma un giorno il suo braccio
destro, Arcos, decise
di distruggere lei e il suo impero....
C64, e altri computer.
Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000

10..9..8..7..SUCCESS..6
 5..4..3..2...FAILURE..
 ..THE DIFFERENCE IS..
 ..TIMING..

METRO CROSS™

C'è qualcuno che riesce a pensare in una frazione di secondo.... sei forse tu?

...se tu sei quello, allora Metrocross è stato disegnato apposta per te, altrimenti cerca di migliorare in fretta la tua abilità e coordinazione. Un pavimento a scacchi con buche e ogni sorta di ostacoli che possono rallentare la tua corsa, una corsa contro il tempo che diventa progressivamente sempre più difficile, fino ai limiti dell'impossibile. Ma non tutto è contro di te. Trampolini pronti a catapultarti in avanti e skateboard velocissimi ti aspettano per l'ultima disperata corsa verso la il traguardi.

Si riesci a vincere contro il tempo la prima volta, non credere di potercela fare tanto facilmente nel livello seguente.



SCHERMATA DALLA VERSIONE ARCADE

CBM 64/128 Cassette
 Disk
Amstrad Cassette
 Disk
Spectrum Cassette
Atari ST Disk

namco

© 1985 Namco Ltd.





SOMMARIO

LA MEDAGLIA D'ORO D'ESTATE

WIZBALL

Dai due ragazzi "sensibili" che diedero vita a PARALLAX, il gioco più interessante dell'anno14

E I RELATIVI GIOCHI CALDI

WORLD CLASS LEADERBOARD

La Access ci riprova e la terza edizione della più classica simulazione di golf per computer non delude16

LAST NINJA

Dopo 18 mesi di lavorazione, ecco finalmente l'attesissimo "cerca e picchia" della System 336

BUREAUCRACY

Douglas Adams alla riscossa contro la burocrazia. Un adventure Infocom divertente e originale51

VARIE ED EVENTUALI

PROCREAZIONE MENTALE

Andrew Braybrook riceve due visitatori che minacciano il suo nuovo gioco e il suo frigorifero: Gary Penn e Gary Liddon65

ARCADIA

Un reportage di Julian Rignall sulla nuova attività della Mastertronic: i giochi da sala70

QUELLA SPORCA ULTIMA META BINARIA

Un "playbook" con le migliori simulazioni di football americano reperibili sul mercato47

SPECIALE 68000

LO SPETTACOLO A 16 BIT

I "trailers" dei primi tre prodotti della Cinemaware, metà film e metà videogiochi42

DAVANTI AL VENTILATORE

PRIMA PAGINA

Dove vi raccontiamo cos'è successo7

LA POSTA

La casella è intasata da far paura. E chi riesce più a starvi dietro?!9

COIN OP

Estate, tempo di sale giochi38

AVVENTURA

Il vecchio Barbabianca ha deciso di farvi venire l'acquolina in bocca con una anteprima del nuovo adventure della Magnetic Scroll: Guild of Thieves51

NEWS

Qualche notizia per non trovarvi impreparati al ritorno dalle vacanze72

PARADE

La classifica dei lettori di Zzap!, Ormai assurta agli onori dei grandi quotidiani nazionali75

Il numero 14 di Zzap! è quello che in gergo si definisce numero doppio, non perché ha il doppio delle pagine (purtroppo), ma perché dovrete farvelo bastare per due mesi.

Ci ritroveremo a settembre con un paio di sorprese che vi faranno sicuramente molto piacere...

BUONE VACANZE!

Editore

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

Direttore Responsabile

Elisabetta Broli

Direttore

Riccardo Albini

Capo Redattore

Benedetta Torrani

Digital Layout

Marco Vecchi

Redattori

Daniilo Lamera

Alberto Rossetti

Redazione

Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito

Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore

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

Concessionario di pubblicità

SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano

Distribuzione

ME. PE. S. p. A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di



NEWSFIELD PUBLICATION

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

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

L A R R Y H A R M O N ' S

Laurel & Hardy



COMMODORE 64

Cassetta £ 18.000

Disco £ 25.000



SUL VIDEO COME AL CINEMA



Advance

Per informazioni

LEADER Distribuzione s.r.l.
Via Mazzini 15 - Casciago (VA)
Tel. 0332/212255

ELETTRONICO AL 100% (o quasi)

Il numero che avete tra le mani è speciale.

Non solo perché è un numero doppio, ma soprattutto perché è stato realizzato in modo nuovo.

Infatti è stato scritto e impaginato direttamente su computer, saltando tutti quei passaggi intermedi che spesso sono la vera causa dei tempi lunghi di lavorazione di un periodico. Anche se non si tratta di computer giochi, crediamo che possa interessarvi sapere come è stato realizzato questo numero.

I pezzi sono stati scritti su computer e poi passati direttamente sul programma di "editoria elettronica personale" Ready, Set, Go 3 della Letraset. Qui i testi sono stati impaginati e combinati con le fotografie (o meglio con gli "spazi" dove andranno poi ad essere inserite le foto). Una volta terminato il lavoro di impaginazione, abbiamo stampato le pagine tramite stampante al laser. Su queste pagine abbiamo eseguito i controlli sul testo e sull'impaginazione, che una volta si eseguivano rispettivamente sulle bozze e sugli impaginati. A questo punto, le correzioni su carta vengono riportate sulle pagine salvate in memoria e quindi si procede alla stampa definitiva delle pagine che vengono poi fotografate per ricavare le pellicole da cui vengono tratte le lastre di stampa. Il risultato finale l'avete in mano.

Cosa significa tutto ciò? Quali sono i vantaggi per i lettori? Significa, in primo luogo, che diminuiranno gli errori d'ortografia dovuti alla trascrizione in fotocomposizione (non me ne vogliano i tecnici addetti: sappiamo bene che solo chi non fa niente non sbaglia mai).

Secondariamente, ZZAP! sarà più puntuale nell'uscita in edicola poiché la lavorazione in elettronico ci consente di ridurre i tempi di lavorazione.

Non aspettatevi però la puntualità da questo numero: è la prima volta che lavoriamo il giornale in questo modo e ovviamente la mancanza d'esperienza non ci ha permesso di abbreviare i tempi come avremmo voluto.

Questo primo numero non è proprio come l'avremmo desiderato: ci sono ancora delle imperfezioni, soprattutto dal punto di vista grafico, ma crediamo che non guastino il piacere della lettura di ZZAP!

Non ci resta quindi che augurarvi buone vacanze e darvi appuntamento al numero di settembre che sarà pieno di novità (almeno lo speriamo!).

Al vostro ritorno dal mare o dai monti lo troverete fresco di stampa nelle edicole in concomitanza con il SIM-Hi Fi IVES.

Riccardo Albini

LE PAGELLE 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'

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

LONGEVITA'

Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

VALORE

Quanto vale? Il valore tiene conto del prezzo in rapporto alle valutazioni precedenti.

GLOBALE

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

I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO

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

GIOCO CALDO

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

IN QUESTO NUMERO:

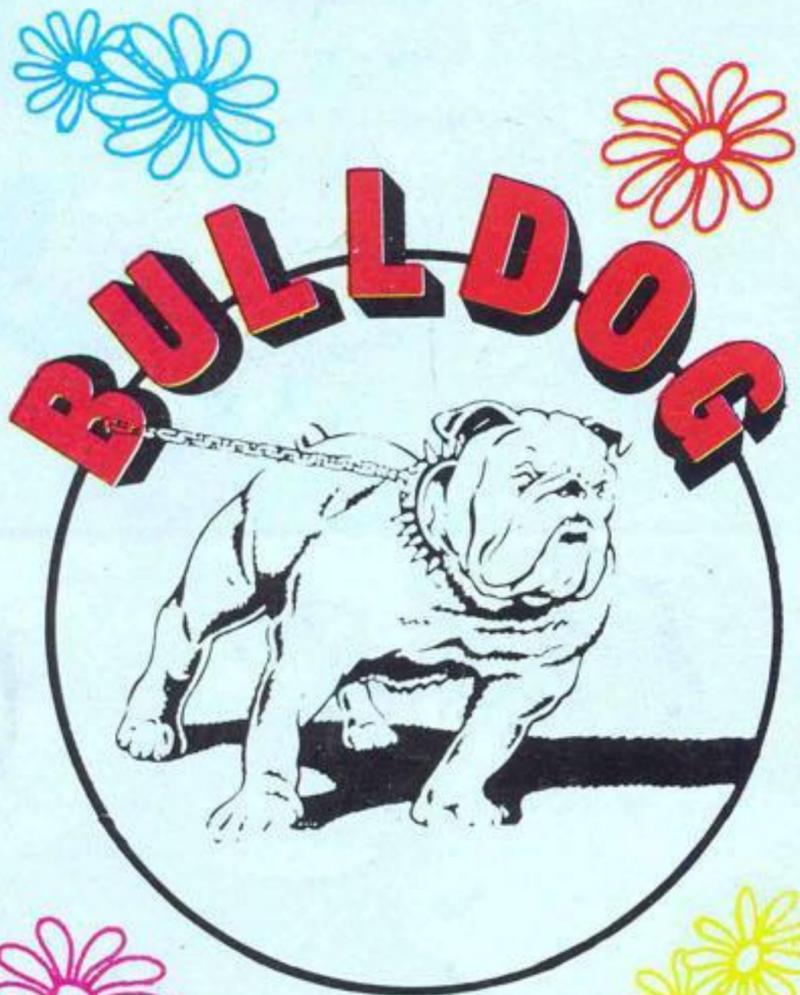
500 cc Gran Prix	33	Samurai Trilogy	24
Army Moves	22	S.D.I.	44
Barbarian	30	Shadows of Mordor	52
Bubbler	33	Sinbad	42
Bureaucracy (GC)	51	Sport of Kings	25
Defender of the Crown	42	Spy vs. Spy III	21
Dogfight 2187	20	Super Bowl	49
Eagles	19	Super Sunday	47
GFL Football	48	Tag Team Wrestling	25
Goldrunner	32	The Detectives	29
Greyfell	23	The Last Ninja (GC)	36
Karate Champ	17	Thing Bounces Back	34
Killed Until Dead	26	Touchdown Football	49
Livingstone	35	Wizball (MO)	14
Mag Max	31	W. C. Leaderboard (GC)	16
Mario Bros	25	Wonder Boy	18



Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000



È un'esclusiva.
MASTERTRONIC s.a.s., via Mazzini 15 - 21020 Casc

RONIC

GAMES



L'ESPOSITORE **COMPUTER GAMES**
STA DIVENTANDO ANCORA PIÙ GRANDE!
È IN ARRIVO UNA NUOVA GAMMA
DI GIOCHI **ORIGINALI**



LICENSED TO THRILL
AMERICANA
SOFTWARE



AL SOLITO PREZZO DI L. 5.000 E L. 7.500
E SEMPRE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO!

ALLORA CHE COSA ASPETTI?
CON TANTI GIOCHI TRA CUI SCEGLIERE
SICURAMENTE TROVERAI
QUELLO DI TUO GUSTO.



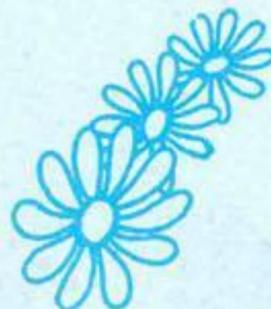
Dal tuo rivenditore di fiducia.

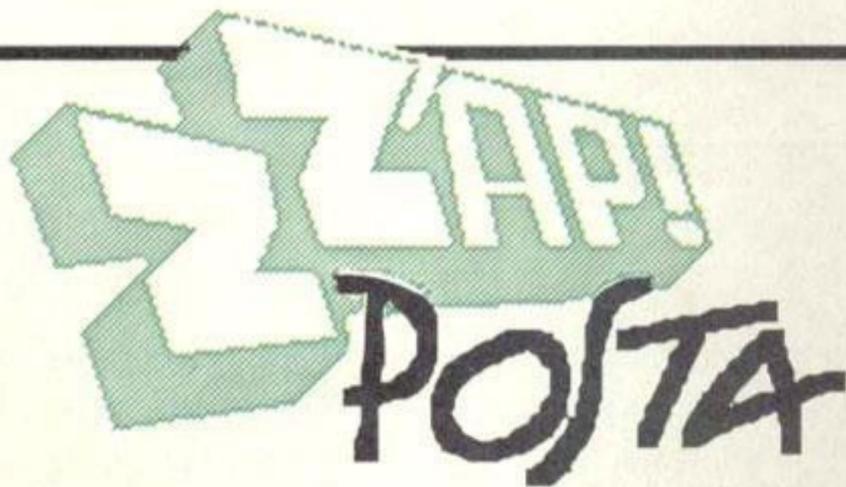


LICENSED TO THRILL
AMERICANA
SOFTWARE



**L. 5.000 &
L. 7.500**





CHI HA PAURA DELLE PAGELLE?

Non noi, e quindi pubblichiamo alcune pagelle inviateci dai nostri lettori in seguito alla proposta lanciata da Pierluigi C. Ark & Co. nel numero scorso.

GRAFICA 89%

Ottima, anche se ci sono ancora delle foto scadenti e dei disegni poco ispirati, e migliora ogni mese.

SONORO N.C.

Allegate una musicassetta con delle buone canzoni e poi ne riparliamo.

APPETIBILITA' 81%

Ti prende subito grazie alla stupenda copertina e al numero incredibile di recensioni.

LONGEVITA' 70%

Piacevole da leggersi per il simpatico stile con cui è redatta e, con le recensioni, le 'news', il fumetto e i 'coin-op' c'è di che leggere per un bel po'.

VALORE 96%

Da non perdere per 3500 lire (non fraintendiamo, non voglio pagarla di più, capito?).

GLOBALE 80%

Quasi una rivista calda, per i commodoriani (64). Per chi ha il C16 la pagella cambia. . .

Marco Marinali, S.Maria a Monte (PI)

PRESENTAZIONE 80%

Copertina apprezzabile (chi sarà l'artista?) e istruzioni per l'uso brevi ma esaurienti. Gli editoriali forse potrebbero essere curati meglio.

GRAFICA 75%

La rivista è molto leggibile e "si presenta bene". Forse gli abbinamenti colore non sono sempre ben pensati.

SONORO 60%

Il fruscio delle pagine dopo un po' diventa ripetitivo, ma la sintesi degli urli di mia madre che mi intima di fare i compiti è molto realistica.

APPETIBILITA' 55%

Ha troppo l'aspetto di "usa e getta".

LONGEVITA' 70%

Sempre utile per un'informazione indietro nel tempo.

VALORE 21%

Non sono disposto a spendere di più.

GLOBALE 72%

Ma la Gran Bretagna non è la sola nazione produttrice di software.

Emilio Gelosi, Forlì

PRESENTAZIONE 66%

I disegni sono ben fatti ed è specificato a quali computer la rivista è dedicata. Però è forse troppo lontana dal mondo dei computer e troppo vicina a quello dei fumetti.

GRAFICA 87%

Mancano le foto delle 'News'!

SONORO 45%

Il rumore delle pagine che girano è ben fatto anche se è molto ripetitivo. Fatto bene anche quello delle pagine che bruciano.

APPETIBILITA' 98%

Si comincia a rompere le balle al giornalaio una settimana prima della

data d'uscita (qui è intorno al 15-18) e quando arriva lo si legge tutto d'un fiato.

LONGEVITA' 40%

La rileggi per una settimana ma poi la impigni (sigh!) con i numeri vecchi.

VALORE 98%

Per sole 3.500 lire!

GLOBALE 99% Da non perdere!

FFS

PRESENTAZIONE 95%

Ottima la copertina, disegni stupendi, very very tosti!

GRAFICA 95%

Vedi sopra, da rimanere a bocca aperta!

SONORO 100%

Ehm... .NC, bisogna assaporare in silenzio le meraviglie del mondo.

APPETIBILITA' 93%

Sfogliare ZZAP! è come videogiocare; eccitante!

LONGEVITA' 92%

Le recensioni si leggono un paio di volte, ma Top Secret anche di più.

VALORE 91%

Un po' caro ma ne vale la pena.

GLOBALE 97%

E' da Medaglia d'Oro.

Simon 1973,15,9

PRESENTAZIONE 75%

Copertina colorata, a volte con disegni apocalittici ma accettabili.

GRAFICA 69% Una cosa giusta

SONORO 0%

Meglio piantare rape.

APPETIBILITA' 76%

Ogni numero lo leggo almeno due volte.

LONGEVITA' 85%

Sempre utile per l'acquisto di videogames.

VALORE 91%

Vale la pena comprarlo nonostante il prezzo sia alto.

GLOBALE 77%

Un'ottima guida nell'intricato labirinto dei videogame.

Andrea Sassi

La frase riportata in testa a questa prima serie di pagelle è del nostro eroico direttore Riccardo Albini ed è stata lanciata prima di aprire le faticose buste "pagellarie". Se dobbiamo dire la verità ci aspettavamo qualcosa in più ma ho la sensazione che il peggio debba ancora venire.

Un'annotazione sulle votazioni veramente scarse per quanto riguarda il SONORO. In effetti da questo punto di vista non ce la caviamo molto bene: abbiamo una percentuale di stonati assolutamente scoraggiante e l'unico musicista della redazione in questo periodo sta producendo esclusivamente musica contemporanea per grandi orchestre digitali. Una vera mazzata!

CATTIVI O INSODDISFATTI?

Spett.le Zzap!

Sono un tuo accanito lettore dall'ormai arcaico numero 3. possiedo un C 64 e ne sono orgoglioso (ma non é questo che volevo dire). Vi scrivo per dirvi che sono un pò deluso dalle recensioni. Oltre alla vostra rivista compro infatti COMPUTER+VIDEO GAMES e, anche se capisco poco l'inglese (mi hanno appioppato francese a scuola), ne capisco abbastanza per sapere che su C+VG hanno dato l'equivalente della vostra medaglia d'oro a NEMESIS, ARKANOID, FEUD, ENDURO RACER. Su Zzap! invece NEMESIS e ARKANOID si sono beccati un misero 80% e FEUD ed ENDURO RACER il titolo di "gioco caldo".

Capisco che le recensioni sono soggettive, ma da medaglia d'oro (o gioco del mese, credo sia uguale) a 80% di giudizio globale ci corre un bel pò! Se devo dire la mia, sono più d'accordo con C+VG, almeno per NEMESIS e ARKANOID (FEUD mi fa un pò schifo e ENDURO RACER ancora non ce l'ho).

Non parliamo di EQUALIZER: almeno un 80% dovevate darglielo. A 5000 lire é veramente un affare, ed é quasi un acquisto essenziale! Per finire vi avverto che se trovo A. Braybrook, il suo pesce d'aprile glielo faccio mangiare! (Alla griglia, in salsa, questa scelta gliela concedo).

Marco Marinal, S.Maria a Monte (PI)

Proprio in questi giorni stavamo discutendo delle valutazioni di C+VG e il dato che emergeva era che, con tutto il rispetto per una rivista che ha fatto scuola e negli anni scorsi ci ha salvato dall'ignoranza, a loro piace praticamente tutto! Ci sono delle ciufecate colossali che vengono considerate bei giochi. Credo che i nostri colleghi concorrenti non considerino sotto tuuti gli aspetti i prodotti che gli capitano sotto gli occhi.

Da parte nostra sicuramente la critica negli ultimi tempi si é fatta un pò estrema. E' vero giochi come ARKANOID o EQUALIZER meritavano di più, e credo che la "manica stretta" sia di derivazione nostalgica. Ci aspettiamo sempre qualcosa di più di quello che poi troviamo, ma non é forse l'aspettativa di tutti?

PAGELLE...

PRESENTAZIONE 90%

Copertine sempre stupende tranne quella di febbraio (BLEAH!).

GRAFICA 75%

Migliorabile.

SONORO 99%

L'HURRA' mio quando Zzap! esce é veramente potente.

APPETIBILITA' 99%

Ho letto i miei numeri almeno due volte!

LONGEVITA' 99%

Guai a chi tocca i miei Zzap!

VALORE 80%

Conveniente, abbastanza!

GLOBALE 90%

The best!

Andrea Torrisi, Torino

PRESENTAZIONE 65%

La scritta d'intestazione é bella. La scritta VIDEOGIOCHI é un pò troppo grossa, e contrasta col resto della copertina. Forse era questo il vostro intento.

GRAFICA 80%

Bella e accurata, molte le foto a colori.

SONORO ...

Se allegaste una cassetta musicale...

APPETIBILITA' 70%

Prende molto e dopo averla letta tutta si aspetta con impazienza l'uscita del nuovo numero.

LONGEVITA' 60%

La si rilegge più volte, ma poi viene messa via.

VALORE 80%

Il prezzo é buono, ma dopotutto sono solo 80 pagine.

GLOBALE 70%

E' una rivista interessante che però ha bisogno di rinnovarsi. Visto che finalmente avete cominciato a recensire i giochi per i fantastici 68000, perchè non inserite spazi dedicati all'hardware? Non siamo solo smanettoni.

Groucho e amici (non gatti!)

MADE IN ITALY

Cara redazione di Zzap!

Dopo aver letto la "modestissima" lettera di Marco Vezzoli ho pensato di scrivere la presente.

Il personaggio in causa definisce la "classe" dei programmatori italiani un deserto (come dire che c'è solo lui) e mi é sembrato un giudizio gratuito.

In secondo luogo che senso ha organizzare un gioco strutturato in un certo modo (mettiamo un arcade), per poi trasformarlo in un adventure.

Quando uno ha programmato subroutines di scansione, gestione sprites e funzioni per muovere i nemici, queste non vanno più bene per un adventure dove occorrono routine di trattamento testo, gestione parse, ecc.

Inoltre vi viene posta la domanda: "Sono meglio molti sprites monocromatici o pochi multicolore?"

Che senso ha! Il 64 gestisce sia 8 sprites monocromatici (HI-RES), sia 8 multicolori senza alcuna distinzione. A meno che il nostro amico non abbia intenzione di sovrapporre più sprites hi-res per ottenere un buon effetto multicolore.

In questo caso gli consiglio di usare la scansione a raster per gestire più di 8 sprites sullo schermo altrimenti non potrebbe visualizzare più di 2-3 ometti o dir si voglia.

Ma ancor più misteriosa é la domanda numero 3 dove viene detto: "E' preferibile usare lo scrolling (il fondale non può essere molto elaborato)...".

Ciò non ha nessun senso infatti il fondale può essere coperto anche interamente da caratteri che il VIC li scolla tutti (sta poi nella bravura dell'utente-programmatore conoscere le tecniche migliori di scrolling). Quindi si può scrollare tutto quello che si vuole (vedi SANXION). A proposito, spero in uno scroll di un pixel senza sfarfallii (occhiali facoltativi per occhi sani).

Invece (se possibile) vorrei saper quanto viene pagato il programmatore di un gioco da L.5000 e da L.18000

Mi piace ma vostra rivista (nonostante alcune pecche) soprattutto trovo interessanti le interviste ai programmatori inglesi (come quella ad Andrew Braybrook).

Antonio Miscellaneo, Belluno

I programmatori italiani si stanno mettendo in movimento. Aspettiamo di vedere i primi risultati.

PC, Amiga o...

Sono un vostro accanito lettore fin dai primi numeri della rivista. Era ormai da tempo che volevo scrivervi, ma non trovavo le domande da porvi.

L'occasione mi è stata offerta da un mio prossimo e probabile ingresso nel mondo dei personal computer.

Come avrete capito, quindi, devo fare un acquisto importante, e quindi ho reputato giusto e necessario chiedere il vostro parere in proposito. Non vi annoierò oltre con questo prologo e passerò alle domande:

&

1) Io, come vedrete anche nelle prossime domande, sono un appassionato di grafica.

Potreste dirmi qual'è l'IBM con grafica migliore?

2) E qual'è il computer maggiormente dotato sotto il punto di vista grafico dei personal Olivetti?

3) Fino ad ora ero orientato sul Commodore Amiga. Quale di questi tre computer mi consigliate?

4) Di quanti Kbyte RAM dispongono questi tre personal?

Marco Remondino, Asti

Siamo un pò fuori dalle nostre competenze, ma qualche informazione generale sui personal farà piacere a qualche lettore.

Dunque, a differenza degli home che voi tutti conoscete i personal IBM e compatibili non hanno capacità grafiche predeterminate. Infatti tutte queste macchine utilizzano apposite interfacce grafiche che rispondono ad esigenze di vario tipo, hanno definizioni e "palette" di colori differenti. Le più diffuse sono le Hercules e le EGA che garantiscono prestazioni di buon livello.

Nella scelta di un PC entrano in gioco un sacco di fattori: utilizzo professionale o amatoriale, disponibilità economiche, assistenza e consulenza tecnica. Solitamente consiglio di scegliere la marca che dà più garanzie e fiducia, con un buon rapporto qualità prezzo, e ti assicuro che questa fetta di mercato offre una gamma di possibilità veramente ampia. Quando chiedi informazioni sul prezzo di un PC pretendi sempre che il conteggio comprenda il costo dell'interfaccia che si adatta alle applicazioni che intendi utilizzare e la dotazione di 640K di memoria RAM. Infatti anche questa della RAM è una questione da chiarire: non tutti i PC dispongono della stessa memoria di massa, ma sono espandibili.

Amiga ha una dotazione grafica definita, che non ha niente da invidiare a quella dei PC, ma se hai intenzione di sfruttare non solo in modo amatoriale il computer devi fare i conti con la disponibilità di software che, mentre è varia e molto specializzata per i PC, è ancora carente per l'Amiga.

Sono convinto di non aver chiarito molto le tue idee, ma per esperienza, quando si tratta di spendere cifre che superano, e di molto, il milione l'unico sistema per non rimanere delusi è quello di non lasciare intentata nessuna possibilità.

Se poi hai tanti soldi e hai intenzione di fare sul serio, il mio consiglio è quello di dare un'occhiata al nuovo Macintosh II: costa più di 10 milioni ma ha una grafica da urlo e caratteristiche generali avanzatissime rispetto a qualsiasi altro personal e anche a molti "mini".

FREGATI DALL'IGNORANZA

Spett.le redazione di Zzap!

Abbiamo deciso di scrivervi perché abbiamo scoperto molte cose interessanti. Una settimana fa abbiamo acquistato una cassetta in edicola (piratata) in cui era incluso il gioco THE GREAT ESCAPE (col titolo STALAG 104) e tradotto in italiano. Quando ieri ho acquistato Zzap! di Giugno (assolutamente al di sotto degli altri (anche loro schifosi! (veramente una cazzata!)))

Quando ho visto la recensione di THE GREAT ESCAPE per il C 64 (perché mettere delle foto dei giochi tratti dallo Spectrum? Non sapete forse che mezza Italia ha il C 64?), era uguale al mio gioco piratato (SPECIAL PLAY GAME, Via Ausonio, 26 - MI). Stranamente! Forse che la vostra cassetta di questo gioco sia fuggita dall'altra parte della strada? O ce l'avete mandata voi?

Maledetti imbroglioni, mi avete fatto prendere ENDURO RACER per il C 64 (che è una vera cagata!) Credendo di prendere quel bel gioco che voi avete recensito. Non me ne frega niente se l'avete recensito un mese dopo. Potevate dirlo subito, schifosii!!

Finiamo questa lettera con molto rancore perché ci divertiamo a sfo-
tervi!

Jacopo Panizza e Roberto Salsi, Modena

P.S. Ce l'avrete il coraggio di pubblicare la nostra lettera (in cui vi abbiamo incastrato), o avete la "peppa" nelle braghe.

Mi trovo un pò a disagio: cos'è la "peppa" che starebbe nelle braghe? Come potete osservare tra i lettori di Zzap! non mancano le persone dotate di grande intuito. E' un fenomeno che sta registrando un tale successo che dal prossimo numero stiamo pensando di istituire una nuova rubrica intitolata "Elementare, Volpons".

I geniali investigatori di questo mese sono stati fregati dall'ignoranza, ma non sono i soli. Almeno altri quattro lettori hanno telefonato in questi giorni in redazione esponendo argomentazioni assai simili. E sapete qual'è la causa scatenante dell'infame sospetto? Nientepòdimeno che la scritta "MORALE" in basso a sinistra (o in alto a destra nel nostro n°13).

Ahimè, anche questa volta avete toppato, infatti "MORALE", parola di derivazione latina, si scrive nello stesso modo sia in italiano che in inglese...

Auguriamo maggior fortuna ai prossimi lettori con l'intuito a vagoni. P.S. Ho controllato e fatto controllare: nessuno in redazione ha peppe nelle braghe, neppure un'innocente "peppa tencia".

QUANDO SI DICE LA SFORTUNA!

Possiedo un'Amiga 1000.

Sapete che l'ho preso per colpa vostra? Noo?

Allora ve lo spiego io. Era un lontano giorno della primavera 87 e col mio modem stavo parlando col Lasernet quando un fulmine finì sul cavo del mio telefono.

Dato che il mio computer non è certo il protagonista di SHORT CIRCUIT non ha dato più segni di vita, provocandole conseguenze già citate.

Ora vi devo salutare, augurandovi di continuare così perché la mia Ami-

ga mi dice "KICK START"!

Stefano Zanola, Nigoline di Corte Franca (BS)

Già vi vedo banda di furbastrì tutti lì ad invocare fulmini, saette e cicloni per avere la stessa sfortuna di Stefano.

MSX AID

Carissima redazione di Zzap!, sono un possessore di un MSX VG 8020 completo di floppy, monitor, ecc...

Vi scrivo a proposito di una lettera pubblicata sul n°13 della vostra stupenda rivista. Il mittente era Enrico Badovini, il quale era stato vittima di poke assassine, che gli hanno fatto saltare il programma, nonché rotto il computer.

1) La ragione per cui il programma è saltato è molto semplice. Dopo aver fatto delle ricerche con un reader ho constatato che DEFUSR era errato. Infatti non è 49408, bensì 57344.

Questo a cosa ha portato: essendo l'indirizzo errato la subroutine richiamata con USR, con le modifiche apportate dalle poke, non era la desiderata; si è creata così solo confusione.

2) Rottura del computer: dopo ricerche ho trovato in un libro che "un uso poco avveduto dell'istruzione POKE può anche pregiudicare il funzionamento del computer stesso". Praticamente la confusione ha portato all'assemblamento di informazioni non concordi, che hanno così provocato un danno alle ultime locazioni della ROM.

3) Soluzioni: caro Enrico ti fornisco i valori delle locazioni 50008 e 50009.

PEEK(50008)= 0

PEEK(50009)= 255

Se non sono questi immettili con un POKE.

Poi digita DEFUSR=0: A=USR(0): CLEAR 200

Spero di esserti stato d'aiuto. CIAO!!!

Nicola La Gloria, Bassano del Grappa (VC)

Nicola, ti ringrazio dal profondo del cuore. Se tu vivessi a Milano proporrei una tua collaborazione a Zzap! Per sdebitarmi ho convinto il Mago a visionare il tuo adventure e, se passerà il suo illustre esame...

FUTURO NERO

Gentile redazione di Zzap!,

sono un vostro lettore e vi porgo i miei più vivissimi complimenti per la rivista.

Posseggo uno Spectrum 48K e non mi piace l'idea che Amiga & Co. diventino i computer più, e nemmeno l'ultima frase di Riccardo Albini nel numero 13 di Zzap!: "Non vediamo l'ora che il futuro sia presente".

Io spero che non venga quel futuro!!

Ora dovrei farvi qualche domanda:

1) Fra quanto l'Amiga, l'Atari ST, il Macintosh diventeranno i computer ONE?

2) Cosa succederà ai poveri C 64 e Spectrum 48K? (Sigh!! Poveretti!! Sigh!!)

3) E' migliore lo ZX Spectrum 48K o il CBM 64? (Non scherzo, sia chiaro).

4) C'è una versione Spectrum 48K di GFL FOOTBALL?

5) Esiste un programma che trasforma lo Spectrum in CBM 64? E (sempre se esiste) si possono caricare i programmi in linguaggio macchina per C 64?

6) Le software house. Avete detto che hanno molte idee per giochi, però per realizzarle ci vogliono più K di 64 o 48.

La Commodore e la Sinclair non potrebbero costruire delle mega-espansioni?

7) Se dovessi arrendermi, quale computer tra l'Amiga, l'Atari ST o il Macintosh mi consigliereste di comprare?

Mr. Abbasso Amiga & Co.

P.S. Se poi compro un computer a 512 K cosa ne faccio del povero (però magnifico) Spectrum?

Ho come l'impressione che il tuo rifiuto per il progresso non servirà a molto. Posso comprendere l'affetto che ti lega allo Spectrum, ma non puoi pretendere che il mondo continui a girare a 8 bit. Infatti il motivo più interessante legato alle nuove macchine di Commodore e Atari è l'utilizzo di un microprocessore a 16 bit e non alla maggiore disponibilità di memoria e questo è dimostrato anche dal fallimento commerciale di computer come il C 128 o il +2 che rispetto ai loro predecessori offrono solo più Kbyte.

Ora si apre la fase di transizione tra il vecchio e il nuovo che probabilmente non sarà fulminea, ma che va sfruttata per capire quale sia il computer migliore.

Il vecchio Spectrum o il vecchio C 64 non sono ancora morti anche se devono pensare al loro futuro. Cosa ne pensi di una pensione volontaria?

Spettabile redazione di Zzap!

qualche mese fa ho letto su Zzap! di un certo gioco di nome REVS, non gli ho dato molta importanza finché non ne ho acquistata una copia per il mio PC 128 S Olivetti Prodest, e qui che mi venne il dubbio: i videogiochi del C 64 sono compatibili con il PC 128 S?

Se sì, perché non pubblicate qualche notizia su di esso?

Ho letto con piacere nell'ultimo numero di Zzap! (n°12) che farete nuove recensioni per Atari ST, Olivetti Prodest e Amiga.

Ed ora un piccolo annuncio:

A tutti i possessori di PC 128 S Olivetti Prodest, vi prego di mettervi in contatto con me per scambiare notizie e consigli sui nostri computer, potrebbe nascere un'amicizia.

Leonardo Toccacelli

Via A.Vecchi, 95 - 06100 Perugia

I programmi di C 64 e PC 128 S non sono compatibili. E' vero invece che una serie di stupendi programmi creati per il progenitore del tuo computer, l'Acorn BBC, sono stati convertiti in versioni per il C 64 e tutti gli altri home computer. E' rimasta nella storia l'asta per i diritti di conversione di ELITE, nato appunto per il BBC e che aveva fatto dichiarare a molti "Vale la pena di comprare un BBC anche solo per giocare ad ELITE". Altri grandi nomi sono quelli di REVS o THE SENTINEL.

Sul versante recensioni le cose non vanno molto bene: stiamo ancora aspettando che la Prodest ci mandi la macchina...

Questo mese sono arrivate in redazione due valanghe di lettere e per leggerle tutte abbiamo quasi perso la vista.

A quanto pare l'iniziativa delle pagelle ha avuto successo e quindi, mio malgrado debbo invitarvi a dare il vostro voto a Zzap! Siate creativi e brillanti e la pubblicazione sarà assicurata.



WIZBALL

Ocean, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, Spectrum.

• Una produzione Sensible Software di altissima qualità



Wizworld era un posto pacifico e pieno di colori prima che il diabolico Zark e i suoi orribili accoliti ne prosciugarono la vita e i colori, lasciando dietro a sé un mondo grigio, tetro e infelice.

Arrivano i nostri valorosi eroi: Wiz e la sua gatta Nifta. Insieme possono ripristinare la vita perduta, il riso e, soprattutto, i colori in questo deserto desolato.

Wizworld è suddiviso in otto livelli, accatastati l'uno sull'altro come un sandwich gigante: il Primo livello è sul fondo. Per muoversi o respirare più facilmente Wiz si rimpicciolisce magicamente entrando in una palla maneggevolissima: la Wizball. Mentre Wiz affronta il paesaggio nel suo strano veicolo sferico, lo schermo scolla.

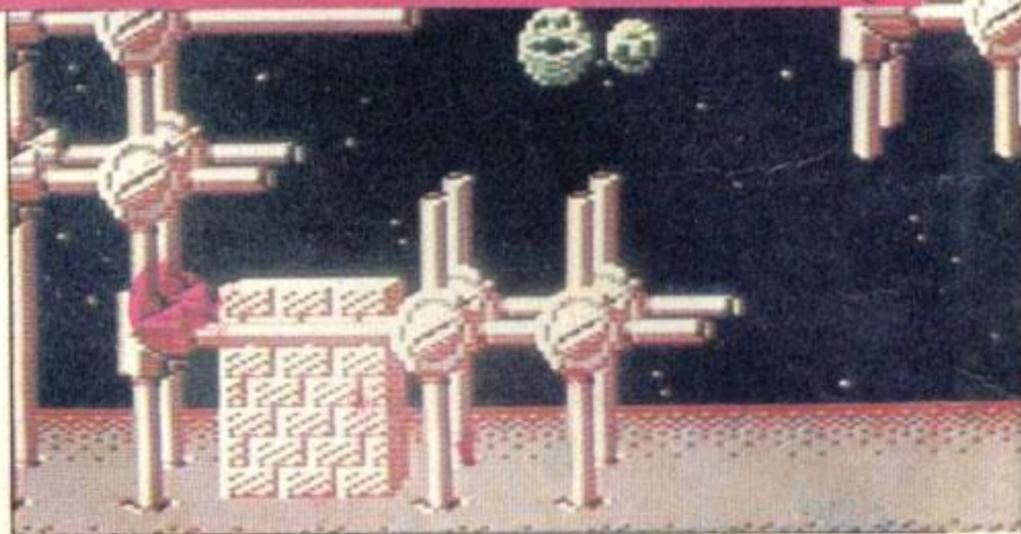
Non si può accedere a più di tre livelli alla volta: così, al Quarto livello si può accedere solo dopo aver completato il Primo livello, al Quinto solo dopo aver completato il Secondo, e così via. Wiz passa da un livello all'altro attraverso una serie di tubi: delle frecce seminascolte nel paesaggio indicano se il tubo conduce su o giù.

Muovendo il joystick a sinistra o a destra si fa ruotare la palla che così rimbalza ogni volta che tocca il

terreno. Quando sparate a una molecola o uccidete otto alieni appare una perla: collezionando queste sferette si accende un'icona che si trova nella parte superiore dello schermo: un'altra veloce scrollatina del joystick e l'elemento illuminato si aggiunge all'arsenale di Wiz.

Ciascun livello è abitato dagli spriti di Zark: alcuni fluttuano innocui, altri sputano una granuola di pallottole. Tutt'intorno fluttuano anche delle palle di colore che, quando vengono colpite, scoppiano rilasciando delle goccioline di una sostanza chimica colorata. Le goccioline possono essere raccolte solo dalla gatta Nifta, che appare quando viene accesa e attivata l'icona corrispondente.

Premendo il pulsante di fuoco Nifta passa sotto il vostro controllo e potete farle raccogliere le goccioline colorate e riempire i rispettivi calderoni che si trovano in fondo allo schermo. A seconda del colore del bersaglio si riempie un quarto calderone più piccolo. Il giallo si ottiene raccogliendo una stessa quantità di goccioline rosse e verdi; l'arancione richiede una maggiore quantità di rosso: è bene ricordare che un'uguale quantità di rosso, verde e blu dà il bianco.



La Sensible Software ha realizzato Wizball pensando ai giocatori: è assolutamente user-friendly. Ciò che mi ha fatto più impressione però è il fatto che il concetto e l'esecuzione sono così ben realizzati che non c'è spazio per ulteriori miglioramenti. È una produzione altamente professionale, il suo stile e il suo contenuto lo pongono ben sopra il livello del software esistente. Il sistema di comando all'inizio è scomodo ma una volta che lo si padroneggia aggiunge giocabilità all'azione. Wizball è semplicemente eccezionale: uno dei programmi meglio presentati, e più attraenti sia per la grafica che per il sonoro.



Wizz incontra la morte in una pioggia di colori mentre si trova al Primo Livello



I contenuti delle icone da sinistra a destra:

- A THRUST e ANTI-GRAV: consente un'ottimo controllo della palla.
- B SLAP WEAPON: premendo il pulsante di fuoco si attivano i beams.
- C DOUBLE: suddivide il fuoco in entrambe le direzioni.
- D CATALYTE: tenendo premuto il pulsante di fuoco si trasferiscono i comandi alla gatta.
- E BLAZERS: potenza di fuoco leggermente aumentata.
- F WIZSPRAY o CATSPRAY: potenza di fuoco multidirezionale per Wiz e per la gatta.
- G SMART BOMB: distrugge tutti gli alieni e i proiettili presenti sullo schermo.
- H SHIELDS: immunità temporanea contro alieni e proiettili.



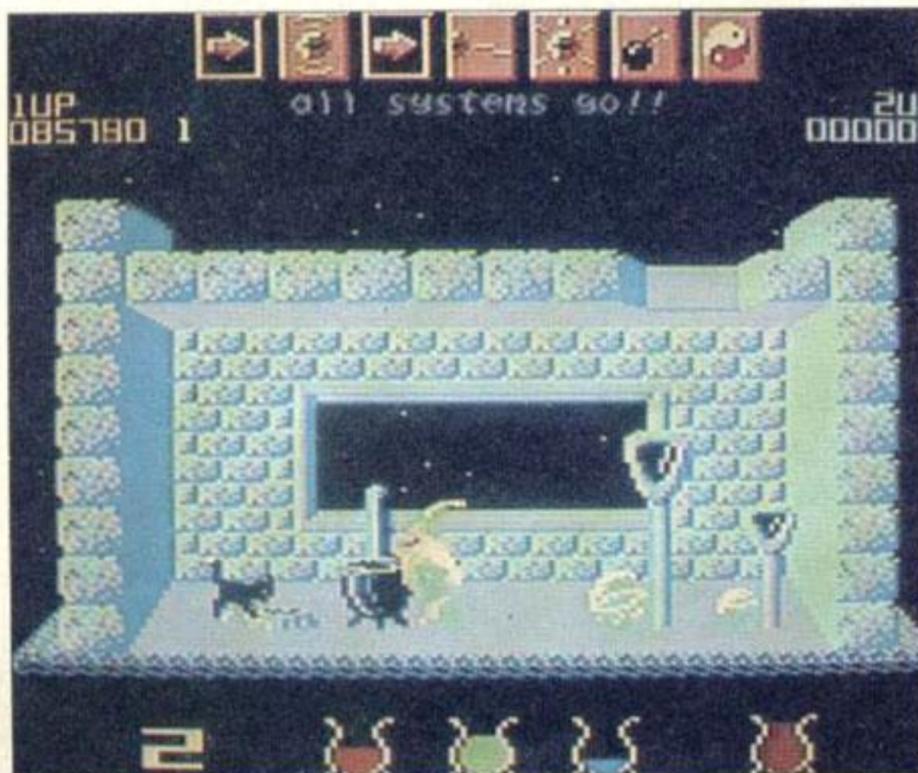
Wizz spara alle molecole per collezionare perle... la scena è nel Terzo Livello e c'è un mini Mount Rushmore

Wizball è senza dubbio il programma più raffinato uscito quest'anno. Lo scenario e la struttura del gioco sono così originali che all'inizio è sconcertante ma ci vuole poco per padroneggiare il controllo di Wizball e del gatto e per capire cosa succede esattamente. Giocare è un piacere e diventerà sicuramente chi voglia tentare di colorare il paesaggio. La grafica, il sonoro e la presentazione non sono secondi a nessuno e combinati con una ponderata attenzione al dettaglio e a una esauriente serie di variazioni di gioco servono a produrre qualcosa di veramente speciale. Non perdetevi tempo, andate nel vostro negozio di fiducia e ditegli: "Signor Negoziante, datemi velocemente una copia di Wizball che vado a casa e lo gioco immediatamente".



Se mischiare i colori risultasse troppo impegnativo potete semplicemente collezionare la maggior quantità possibile per ogni colore. Raccogliendo una gocciolina grigia si fornisce la gatta di 128 vite mentre una gocciolina nera oscura la scena: si ripristina la visione sparando a un certo numero di alieni. Se si afferra una gocciolina azzurra si ottiene un 'Quinto Raid': squillano le trombe, lampeggiano le luci azzurre e sei astronavi si gettano nella mischia. Un incauto consumo di goccioline viola fa impazzire la gatta: schizza qua e là per lo schermo miagolando con furore fino a che viene uccisa. La gocciolina bianca dà una vita extra. Per completare un livello bisogna raccogliere e mischiare i tre colori mancanti mentre si completa un

Mentre si mischia il blu e il verde per formare il terzo e ultimo colore: il blu ciano



Finalmente qualcosa di cui entusiasmarsi. Wizball è una ventata di aria fresca per i nostri vecchi computer: è il gioco più raffinato e meglio presentato apparso da mesi. E' anche divertente da giocare: difficile, badate bene, ma divertente. Certamente è un concetto molto particolare e è pieno di tocchi da maestro quali il 'Fifth Raid', il mini-paesaggio Mount Rushmore, il lamentarsi della gatta quando è vicina alla morte, la meravigliosa animazione quando appare il Wizball e potrei andare avanti all'infinito. Nessun aspetto è stato tralasciato a sfavore di un altro: la musica e gli effetti sonori sono eccezionali, i comandi sono buoni, la struttura dell'azione di gioco è eccellente e tutta la confezione è realizzata con molta intelligenza. Perdetelo e vi perderete il miglior programma di quest'anno.



colore Wiz viene trasportato in una sezione bonus allestita in uno spazio remoto. Appaiono degli alieni in formazione di attacco: se ne sparate 255 guadagnerete una vita extra; un'altra vita extra la guadagnate a metà del bonus stage. Quando avete completato il bonus stage o quando Wiz muore, entrerete nel Wizlab dove lasciate la sua palla a un parcheggio a pagamento, il colore viene aggiunto al paesaggio e potete ottenere un arma permanente. Se a questo punto Nonfa è ancora in vita, vengono ripristinate le sue nove vite. Quando avete rimesso tutti e tre i colori mancanti nel paesaggio vi verrà mostrata una visione del vostro lavoro mentre punti bonus vengono aggiunti al vostro punteggio. Completate tutti otto i livelli e beh, sta a voi scoprirlo!

PRESENTAZIONE 98%

Eccezionale: perfetta se non fosse per le istruzioni leggermente confuse. Superbo schermo dimostrativo completo di tabella dei punteggi e consigli di Wiz. Dispositivo restart e pause, opzione multi-giocatore e a squadra, intelligente sensibilità del joystick, novel control mode e non è necessario utilizzare la tastiera per attivare le armi!

GRAFICA 92%

Fondali e elementi di paesaggio molto attraenti, sprite ragionevoli e buon uso dei colori

SONORO 96%

Favolosi motivetto dei titoli e jingle, buoni effetti sonori

APPETIBILITA' 81%

Inizialmente non è molto giocabile ma è assolutamente stimolante una volta che si è afferrato il concetto e il sistema di comando.

LONGEVITA' 81%

Compulsivo e pieno di azione: ci sono otto livelli sempre più difficili da colorare

VALORE 95%

Un acquisto indispensabile

GLOBALE 98%

Un programma superlativo. Ben congegnato quasi in ogni aspetto, interamente originale e immensamente giocabile.

**"Gioco"
"Caldo"**

WORLD CLASS LEADERBOARD

US Gold Access, cassetta L.18.000, disco L.25.000. Per C64, Spectrum.

• La definitiva simulazione di golf con tre accurate rappresentazioni di famosi percorsi, più lo speciale percorso del Gauntlet Country Club: una sfida con la 'S' maiuscola!

Non c'è bisogno di presentare ai nostri lettori Leaderboard, la famosa serie di simulazione golfistica della Access. La recente Executive Edition ha introdotto alberi e 'bunker' sui percorsi ed ora World Class Leaderboard completa la serie, combinando tutte le caratteristiche dei titoli precedenti e riproducendo tre famosi percorsi: St. Andrews, Doral Country Club e Champions Cypress Creek. C'è inoltre un percorso disegnato appositamente, il Gauntlet Country Club, che è il più difficile di tutti.

Viene mantenuto il modo di controllo dei giochi precedenti, con la forza e l'effetto del tiro controllati dal joystick: si preme il pulsante di fuoco per fermare una barra al momento desiderato. Con un cursore si determina invece la direzione del tiro.

Il percorso è visualizzato in prospettiva forzata in prima persona e viene ridisegnato dopo ciascun colpo per dare il corretto punto di vista del colpo successivo. Nei quattro percorsi sono presenti alberi, fiumi, laghetti, 'bunker', terra e erba e se vi piace il fai-da-te avete la possibilità di costruire un percorso prendendo una qualunque delle 72 buche e riarrangiarle per creare un nuovo percorso a 18 buche. E' possibile inoltre personalizzare ulteriormente il percorso scegliendo il tipo di albero desiderato.

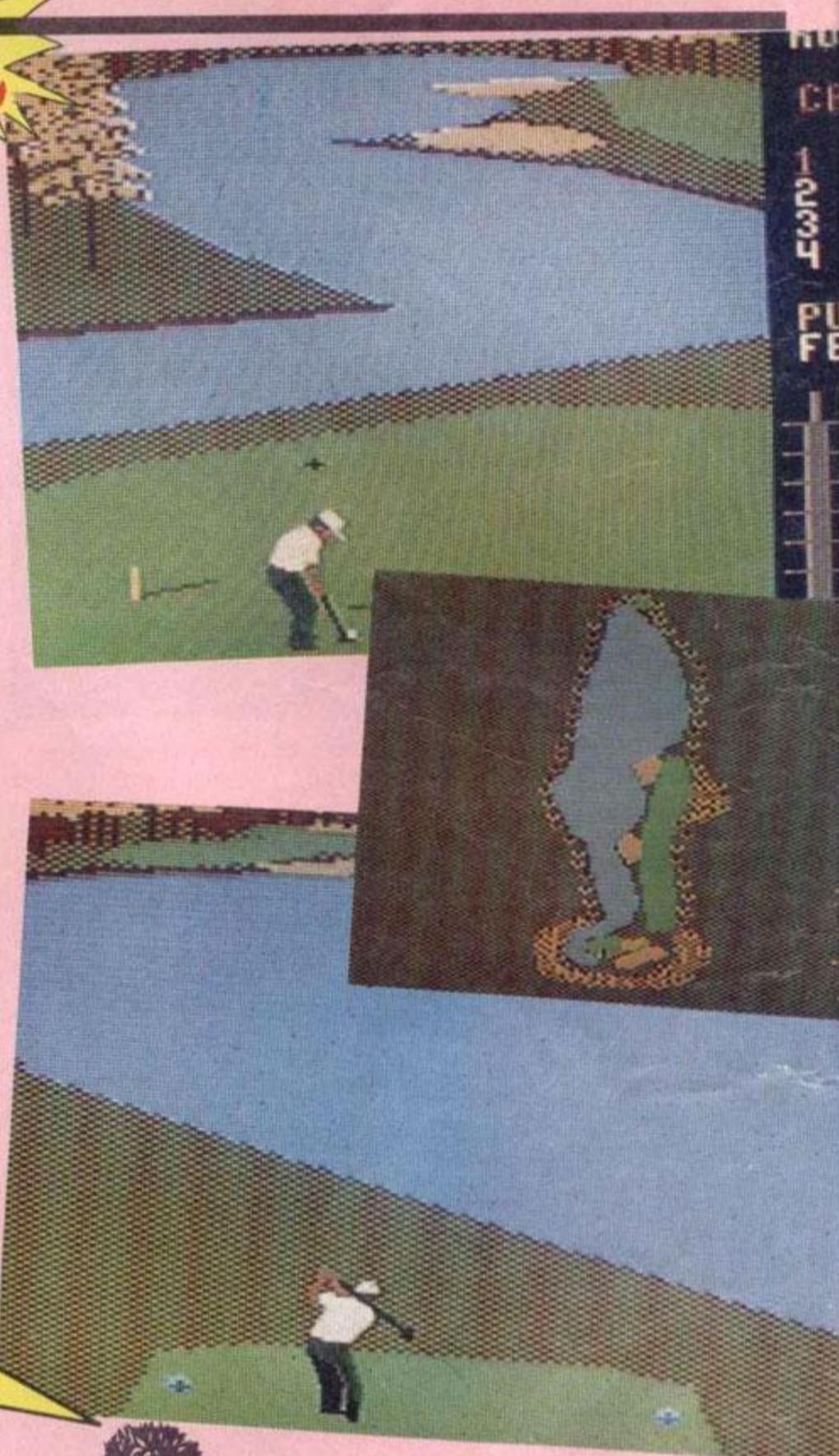
E' inclusa un'opzione per allenarsi sia sul *fairway* che sul *green* e per la prima volta c'è una vista dall'alto del percorso per aiutarvi a programmare i colpi.

La US Gold ha spremuto Leaderboard come una rapa con i percorsi Tournament ed Executive. A differenza di quest'ultimo però, gli alberi e i bunker di World Class Leaderboard non sono lì per fare bella figura, ma sono una parte integrante di ciascun percorso ed è richiesta molta più strategia e attenzione. I quattro percorsi sono molto impegnativi e il gioco ha un valore eccellente, anche se avete già le altre versioni. Penso che l'Access sfidarebbe la fortuna se pubblicasse un seguito a World Class Leaderboard: non possono fare di meglio... o possono?



Con World Class Leaderboard la Access ha finalmente realizzato quella che può essere considerata la completa simulazione di golf. Ha preso il meglio di Leaderboard e di Executive Edition, li ha combinati e migliorati. La presentazione e le opzioni sono eccellenti e il gioco è il più giocabile di tutti. Questa versione doveva uscire al posto di Executive Edition, poiché non è detto che il mercato possa accogliere quest'ultima proposta a braccia aperte. Ciò detto, WCL rimarrà lo standard con il quale si dovranno confrontare tutti i giochi di golf (se non le simulazioni sportive in generale) per lungo tempo a venire.

Si può pensare che la US Gold stia inflazionando il formato Leaderboard alla nausea, ma questo è il migliore della serie. World Class Leaderboard migliora le caratteristiche delle precedenti versioni e vi dà la possibilità di giocare su tre dei più famosi percorsi del mondo, una fantasia che è resa più autentica dall'eccellente implementazione dei percorsi e dalla stupenda giocabilità. Il quarto percorso è un vero test di abilità e dovrebbe impegnare anche i migliori 'leaderboardisti'. Anche se potete avere delle riserve a comprare un terzo gioco di golf, dategli un'occhiata: potrebbe stupirvi.



KARATE CHAMP

Americana, cassetta L.7.500, solo joystick, per C64.



Credevo di aver visto l'ultimo picchia-duro mesi fa: ma evi-

dentemente non era così! Karate Champ è uscito in America due anni fa e ora è vecchio e dimostra fino all'ultimo dei suoi giorni. Continua a essere moderatamente interessante, almeno per un po', ma con tanti giochi simili esistenti sul mercato questo sembra essere un po' in ritardo. Il paragone con International Karate è inevitabile, e in questo caso Karate Champ non è così piccante. Se invece insistete nel volerlo comprare lasciate perdere la doppia confezione con Tag-Team Wrestling perché questo è decisamente migliore e costa solo 7.500 lire.

Udite, udite amanti del karate! Se volete diventare dei veri Karate Champ basta che andiate in nove locazioni dislocate per il mondo e sfidate il locale maestro. I combattimenti si svolgono al meglio di tre incontri.

Ci sono sedici mosse disponibili alle quali si accede utilizzando il joystick e il pulsante di fuoco. Un colpo o pugno portato a segno totalizza mezzo o un punto a seconda dell'efficacia della sua esecuzione. I punti vengono aggiunti automaticamente al totale relativo al giocatore.

Un timer scandisce 30 secondi: se uno dei due giocatori totalizza i due punti il tempo rimasto viene convertito in punti, se invece il timer raggiunge lo zero prima che uno dei due giocatori li abbia raggiunti vince quello con il punteggio più alto. In caso di parità sarà il giudice a dare il suo verdetto. Vinto un incontro il giocatore progredisce al livello successivo però, se il computer vince due incontri, il gioco finisce.

Ogni tre schermi c'è uno schermo bonus nel quale si possono vincere dei punti. Nel primo il giocatore deve schivare o rompere delle mattonelle che gli vengono tirate contro, il secondo è una gara schiaccia-mattoni e nel terzo bisogna dar pugni a un toro che carica.



Questa versione ufficiale di un gioco arcade suggerisce un

genere di software completamente nuovo. La grafica e il sonoro semplicistici non hanno niente di cui valga la pena scrivere qualcosa e l'azione di gioco l'abbiamo già vista molte volte. Il multi-load è una noia ma se siete disposti a sopportarlo e amate questo genere di giochi è pieno di azione a buon mercato. Altrimenti, lasciate perdere.

Come detto, la versione su disco carica i dati per ciascuna buca separatamente. Quindi, la versione su cassetta avrà un sistema a multi-caricamento, benché al presente non è dato sapere se ciò sarà seriamente nocivo al gioco.

PRESENTAZIONE 95%

Documentazione eccellente e numerose opzioni, anche se il multi-caricamento rallenta il tutto.

GRAFICA 90%

Le vedute del percorso sono disegnate rapidamente e sono piacevoli a vedersi e l'animazione è di standard elevato.

SONORO 78%

Niente musica ma gli stupendi effetti sonori compensano ottimamente l'omissione.

APPETIBILITA' 94%

Instantaneamente giocabile e irresistibile.

LONGEVITA' 89%

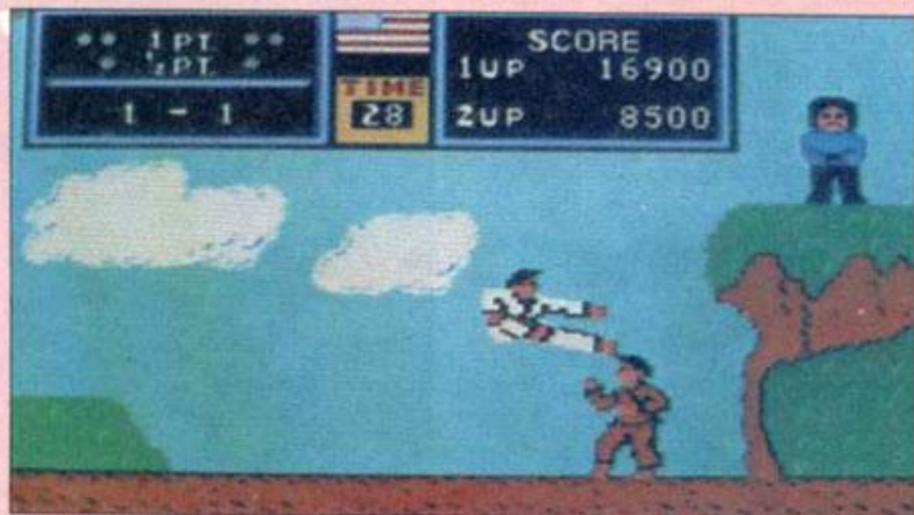
Tre rappresentazioni ragionevolmente accurate di percorsi esistenti per impegnare per mesi i golfisti più accaniti, più l'impegnativo percorso del Gauntlet Country Club per prolungare l'interesse.

VALORE 92%

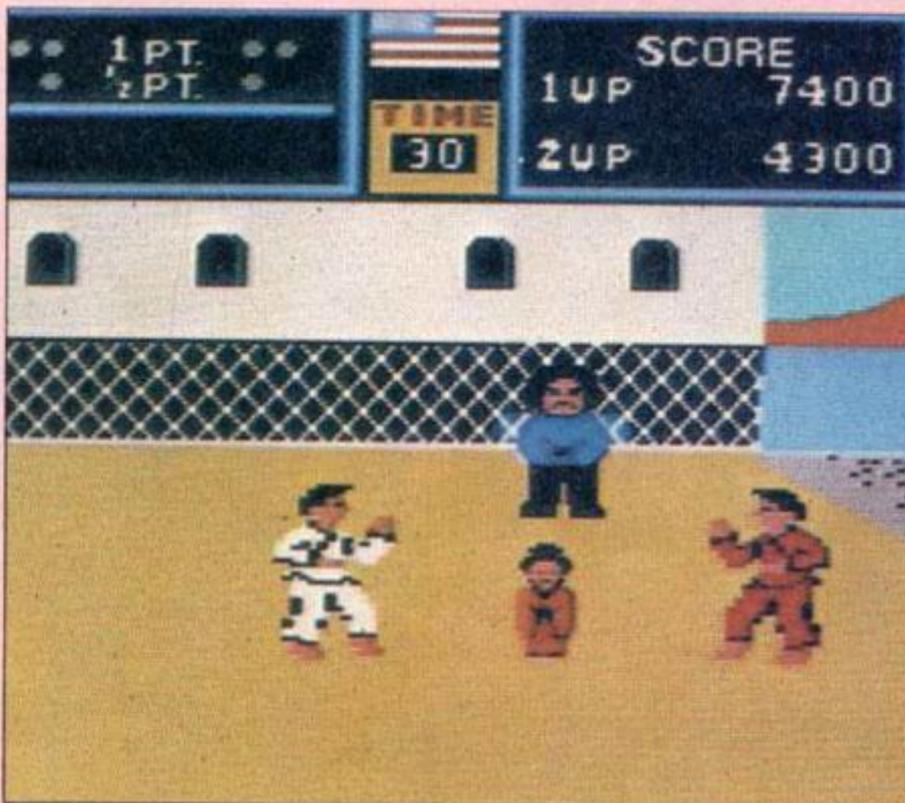
Vale la pena poiché le similarità tra questo e i suoi predecessori sono quasi superficiali.

GLOBALE 94%

Semplicemente il massimo nelle simulazioni di golf. Difficile e impegnativo, richiede molta più abilità e strategia di quanta ne richiedessero i titoli precedenti.



Il giocatore bianco attacca con un mortale calcio in volo.



I due lottatori si squadrano, incuranti dello spettacolino che si svolge tra loro.

PRESENTAZIONE 64%

Nel complesso è buona ma il multi-load è uno strazio

GRAFICA 46%

Degli sprite insignificanti combattono all'interno di semplici, anche se colorati, fondali

SONORO 43%

Deboli motivetti e ragionevoli effetti sonori

APPETIBILITA' 60%

E' abbastanza facile giocarci ed è abbastanza stimolante

LONGEVITA' 48%

Manca di varietà e non riesce a intrattenere a lungo

VALORE 63%

Uno dei più economici giochi di lotta esistenti ma non certo il migliore

GLOBALE 52%

Una mediocre conversione di un gioco arcade vecchio e poco stimolante



TEST

WONDER BOY

Activision, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum.

Wonder Boy non ha niente a che vedere con il giovane socio di Batman. Wonder Boy è il biondo ragazzino protagonista del bucolico arcade game della Sega. Dalle telefonate giunte in redazione dobbiamo ammettere che l'attesa per questa conversione è grande. Vediamo se questa volta potete considerarci soddisfatti.

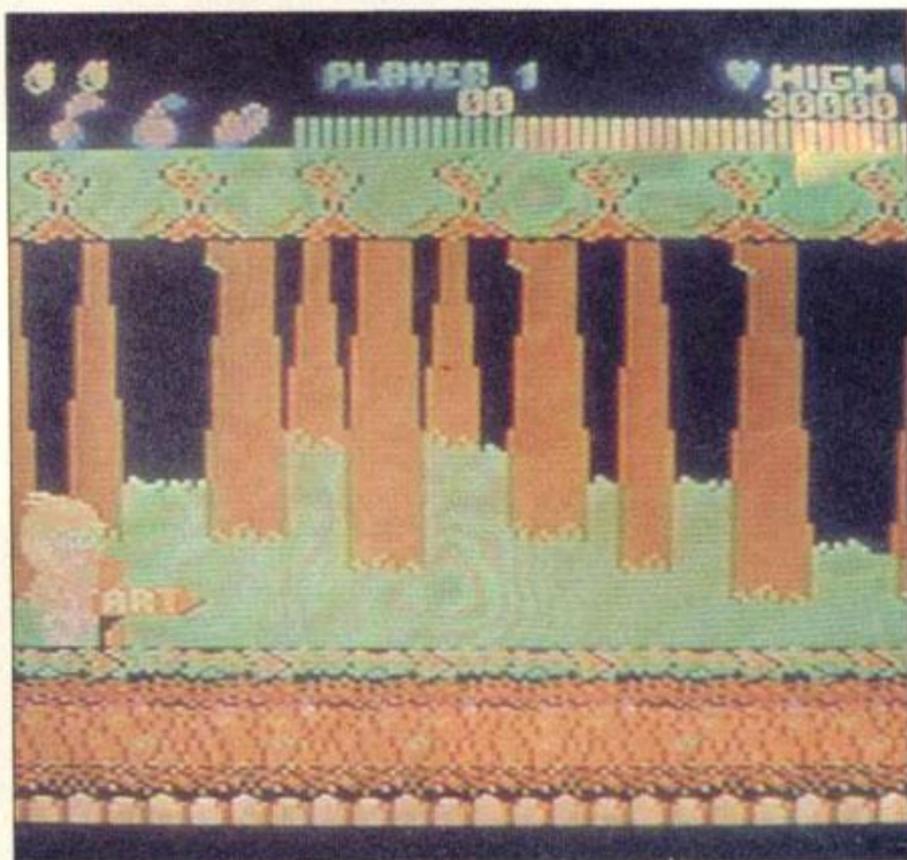
L'obiettivo del ragazzo meraviglioso è di salvare la sua amica Tina, imprigionata da King il malvagio, in un posto lontano sette territori. Ogni territorio è formato da quattro terre divise a loro volta in quattro aree infestate da ostacoli ed animaletti.

Wonder Boy deve fare i conti con l'energia che consuma durante la corsa. Sospendi un po' ovunque può trovare frutta e cibo che gli permettono di mantenerla ad un buon livello. Nella parte superiore dello schermo, all'interno di un piccolo riquadro, è indicato se si possiede l'ascia, indispensabile per eliminare animaletti come api, serpenti e rane. Sempre nella parte superiore dello schermo compare il numero delle vite e quindi tre icone che rappresentano le prime tre terre.

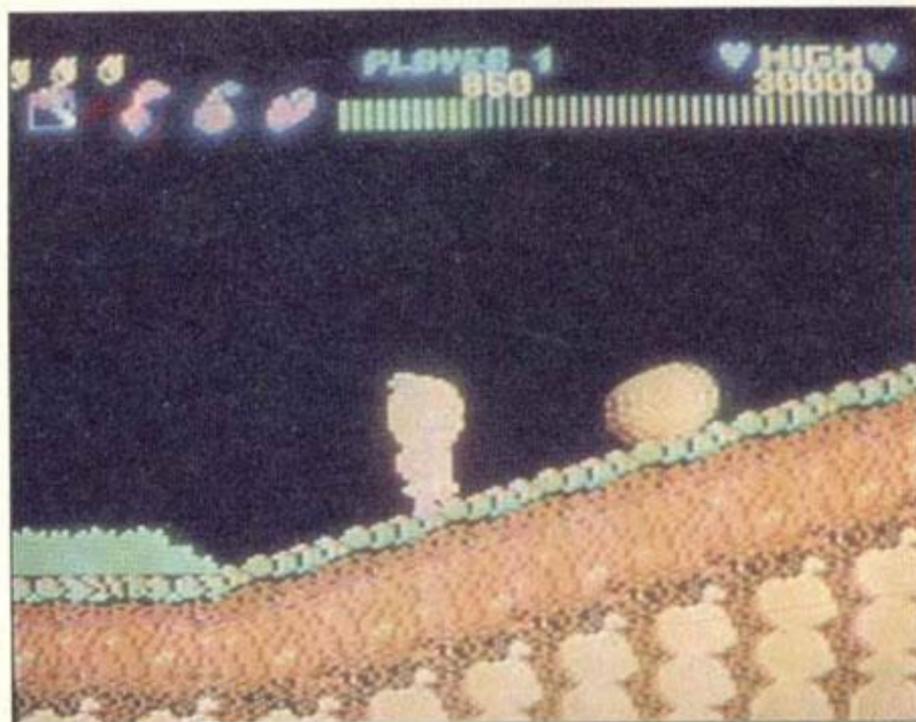
Quando avete completato una zona, l'icona si illumina. Lo scrolling del gioco è orizzontale e durante il vostro cammino dovete saltare per evitare ostacoli come massi che

se urtati diminuiscono la forza e improvvisi falò.

Alcuni optional come lo skateboard, la già citata ascia o un angelo custode possono essere raccolti rompendo delle uova giganti. Questi aiuti hanno anche la caratteristica di essere delle specie di schermi di difesa e appaiono in modo progressivo. Questo significa che lo stesso uovo non contiene sempre lo stesso aiuto. Perdete una vita se esaurite l'energia, venite colpiti da un animaletto od urtate il falò. Al termine di ogni terra l'energia che rimane viene trasformata in punti bonus.



Il biondo ragazzino inizia il suo viaggio ma.....



.....la strada per raggiungere Tina è lunga e difficile.



Wonder Boy mi è piaciuto molto. La grafica è di buon livello ed il gioco richiede una certa abilità anche se i vari movimenti sono standard e quindi limitati. Ma questo forse era anche il punto debole della versione da bar. Praticamente i movimenti sono sempre gli stessi. Il mio giudizio riguarda comunque la versione per il Commodore. Abbiamo anche avuto la sventura di visionare quella per lo Spectrum e vi assicuriamo che è una vera schifezza.



Wow! Che impresa salvare Tina dalle grinfie di King. Wonder Boy è ben realizzato anche se ho trovato qualche difficoltà nel muovere il ragazzino dai capelli dorati. Comunque il pulsante di sparo può essere di valido aiuto per accelerare la velocità oppure per fare balzi più lunghi. Non dimenticatelo!!

PRESENTAZIONE 82%

Simpatica confezione ed ottime istruzioni.

GRAFICA 85%

Grafica di ottima qualità. Qualche difficoltà nel controllo del fanciullo.

SONORO 50%

Una musicchetta di accompagnamento abbastanza fastidiosa con qualche raro effetto in stile arcade.

APPETIBILITA' 87%

Abbastanza impegnativo.....

LONGEVITA' 77%

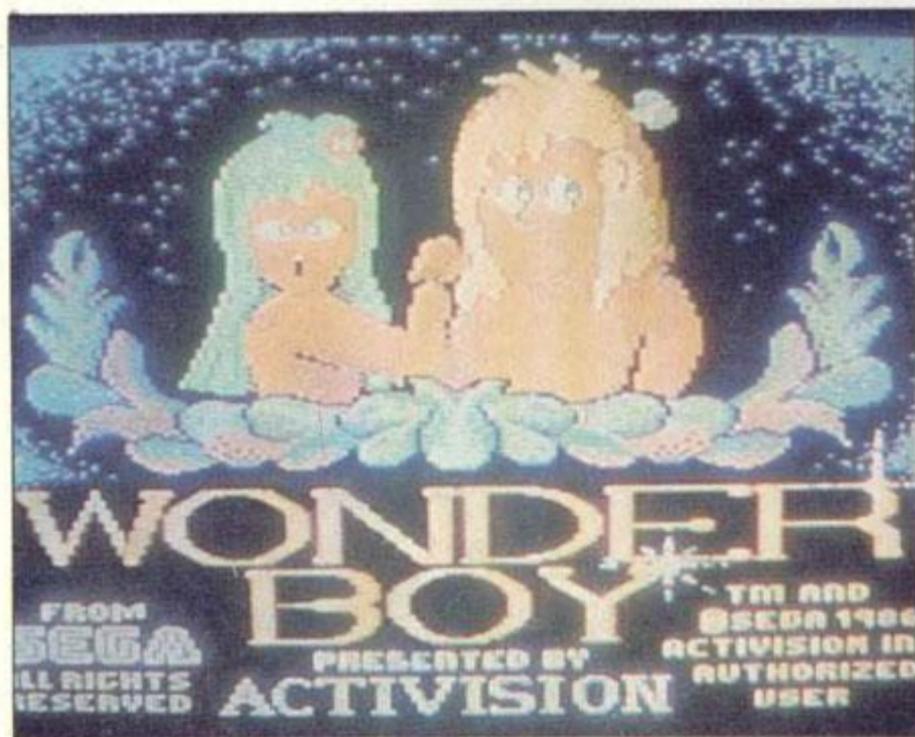
.....una sfida continua per raggiungere le varie zone che alla lunga si ripete un po' troppo.

VALORE 70%

Buon livello, prezzo standard.

GLOBALE 86%

Una conversione ben realizzata. Le aspettative non sono andate deluse



EAGLES

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

Nei primi anni del 29° secolo l'uomo si è finalmente civilizzato: continua a fare guerre ma ora il 'lavoro sporco' lo fanno degli esseri creati geneticamente.

Nei 300 anni di continua guerra contro una forza aliena, la principale arma di attacco della Terra è rappresentata dall' "Eagle": un caccia fornito di piloti genetici che semina la morte con assoluta precisione.

Non appena una squadriglia di caccia alieni si dirige verso la Terra la vostra squadra viene mandata in missione. Volando appaiati, entrambi i velivoli sorvolano contemporaneamente un fondale a scorrimento: potete scegliere sia di giocare da soli sia con un'altra persona, in coppia o uno contro l'altra.

Il vostro obiettivo è quello di annientare gli alieni e di raccogliere i Droidi Messaggeri: delle piccole sfere luminose che contengono delle comunicazioni di vitale importanza per gli alieni. Sorvolando un droide lo caricherete automaticamente a bordo del vostro velivolo

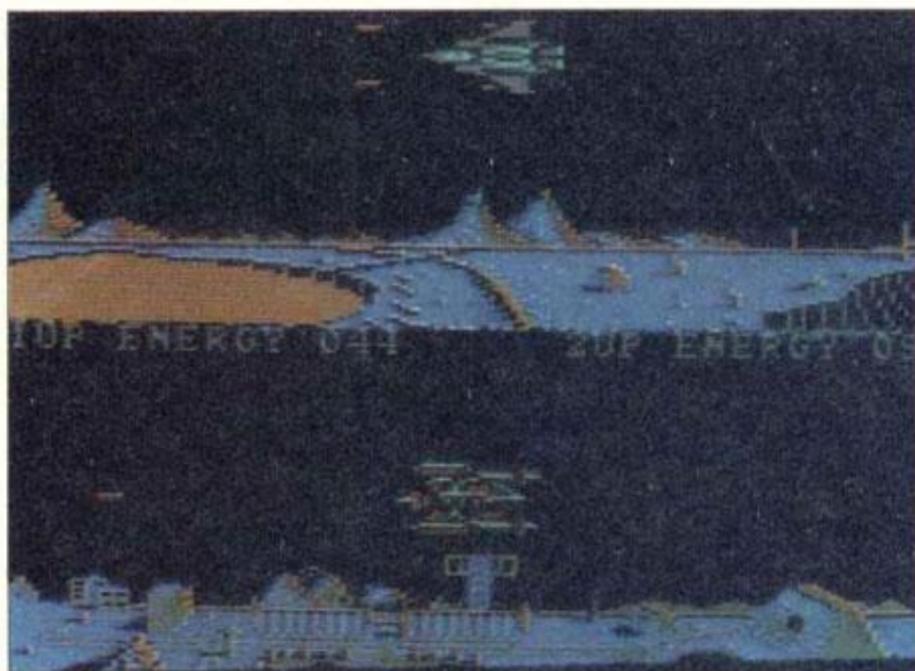
fino a quando passerete sopra lo scivolo di raccolta dove verrà depositato in un condotto che lo invierà al vostro esercito.

Quando avete collezionato cinque droidi potrete aggiungere al vostro armamentario un sistema Devastator: una volta attivato è in grado di distruggere tutti gli alieni che si trovino nelle vicinanze.

Alla fine di un'ondata di attacco siete chiamati a confrontarvi con il caccia Zeta: un intercettore guidato da un computer, di incredibile potenza di fuoco. Solo quando verrà disattivato (cioè, ridotto in briciole) apparirà l'ondata successiva: più subdola e feroce che mai. Quando vengono distrutti, questi ultimi velivoli alieni si tramutano in diversi veicoli via via più pericolosi e difficili da colpire.

Nei livelli più avanzati appaiono delle palle di fuoco: insensibili al Devastator bisogna colpirle più volte per farle capitolare.

Se venite colpiti dal fuoco alieno la vostra astronave verrà distrutta: per ingaggiare la battaglia col nemico avete a disposizione tre velivoli.



Il primo giocatore in alto affronta la navicella di comando aliena nello schermo bonus



Questo veloce spara-e-fuggi, dal fluido scorrimento, per uno o due giocatori sarebbe molto divertente se l'area di gioco non fosse così piccola. Gli sprite principali sono assolutamente troppo grandi ma anche se fossero più piccoli Eagles non sarebbe affatto più giocabile perché l'azione è troppo lenta e monotona per i miei gusti. Eagles sembra bello e negli intenti e nei propositi sarebbe dovuto essere una specie di versione per due giocatori di Dropzone: ma purtroppo non lo è, è stato uno sforzo inutile.

PRESENTAZIONE 67%

Varie le opzioni ma poco altro

GRAFICA 74%

Fluido scorrimento multi-schermo, fondali ben disegnati ma poco colorati, semplici alieni e ragionevoli velivoli nemici

SONORO 66%

Decenti effetti sonori e malinconico motivetto dei titoli

APPETIBILITA' 63%

Visivamente è invitante ma non è così stimolante

LONGEVITA' 39%

Una monotona azione soprattutto non riesce a intrattenere a lungo: anche nell'opzione a due giocatori

VALORE 43%

Per 18.000 lire non offre un gran divertimento

GLOBALE 47%

Un insipido gioco per uno o due giocatori rovinato da imperfezioni 'cosmetiche' e da un'azione di gioco limitata.



Il problema di questo gioco è che gli sprite sono assolutamente troppo grandi. Non c'è spazio di manovra: ci vuole la lunghezza di un intero schermo per girare e di conseguenza è molto difficile evitare il fuoco nemico. Se gli aerei fossero stati più piccoli avreste provato un maggior senso di libertà anziché quel senso di prigionia e frustrazione che si prova durante il gioco. Anche l'azione è un po' ripetitiva: bisogna solo volare quì là, prendere un baccello, lasciarlo, volare di nuovo quì e là ...

E' un vero peccato, il gioco aveva delle potenzialità che purtroppo non sono state realizzate.



L'opzione per un giocatore non è quel che si dice entusiasmante e l'opzione a due giocatori non riesce a riscattare la situazione. Non si prova la sensazione di giocare in squadra perché l'interazione tra i due è minima: le azioni di un giocatore hanno ben poco effetto sull'altro. Un appunto 'cosmetico' riguarda la grandezza ridicola degli sprite che sembrano immensi in confronto alla piccolezza dell'area di gioco: il gioco risulta disordinato rovinando completamente l'effetto split-screen.

Uno spara-e-fuggi tecnicamente ben realizzato, che all'inizio sembra chissaché ma poi delude.



Entrambi i jet sorvolano l'arido paesaggio mentre combattono le minuscole astronavi aliene

DOGFIGHT 2187

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



Entrambi i giocatori se la vedono brutta con gli invasori dell'altro universo

Nel cuore del settore Alpha Centauri si è creata una fessura nel continuum spazio-temporale che ha formato un passaggio a un'altra dimensione. Forme di vita aliene stanno ora entrando nel nostro Universo a bordo di sofisticate astronavi, seminando la distruzione nei pianeti colonizzati. Ricordandosi le leggende degli anziani, a Reth Dexter torna in mente la storia di un "Generatore di Iperspazio", una potente macchina in grado di chiudere questa fessura, smantellarla e disperderla per l'universo. Reth allora ruba il nuovo caccia interstellare della World Corporation e si mette in cerca del generatore da lungo tempo abbandonato.

Nei panni di Reth Dexter, prendete il comando del caccia. Dovete attraversare la Galassia, distruggendo veicoli alieni e collezionando pezzi del generatore. Nella Galassia ci sono centinaia di tali pezzi ma ce ne vogliono solo nove per chiudere il buco: potete portarne solo due alla volta, quindi per salvare l'universo sono necessari molti viaggi.

E' possibile giocare in due contro il computer oppure si può gareggiare uno contro l'altro.

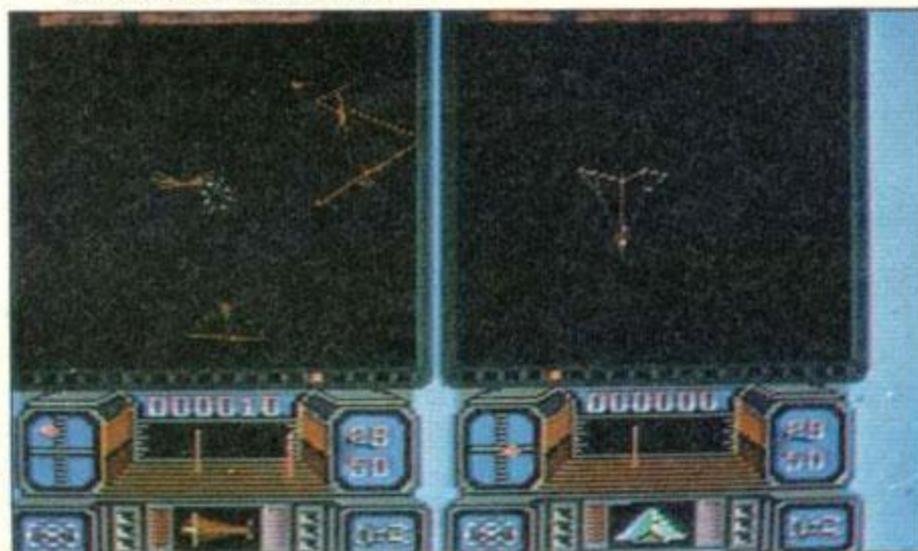
Lo schermo, suddiviso in due ver-

ticalmente, mostra il pannello dei comandi di entrambe le astronavi, con una forzata prospettiva tridimensionale, visualizza il campo stellato, i pianeti e le astronavi nemiche.

Una serie di strumenti situati in basso ad ogni sezione di schermo indica i segnali vitali dell'astronave, inclusi un radar a corto raggio (che indica le astronavi nemiche a tiro) e un radar Galattico che mostra la vostra posizione in relazione al buco nello spazio.

Il nemico attacca a ondate di massimo quattro astronavi una delle quali può portare un pezzo di generatore: questo però non viene segnalato dai radar se non quando le ondate di attacco sono state distrutte. A quel punto potete passare sopra il pezzo e raccoglierlo. Se, quando i livelli di carburante e scudo difensivo sono bassi, volate su uno dei pianeti disponibili appariranno una serie di riquadri a vettore concentrici: guidando la vostra astronave nel centro dei quadrati farete rifornimento di scudi e carburante. Anche questa volta il pianeta sarà visibile sul radar solo dopo che avete distrutto tutte le astronavi nemiche.

Mentre il secondo giocatore va nell'iperspazio il primo continua a combattere le forze aliene



La pecca più grave di questo gioco è il pannello di controllo: sembra che non centri niente con quello che succede. Lo scanner tipo Elite funziona ragionevolmente bene ma il resto della consolle è confuso e incerto. Un'altra seccatura è l'orrendo metodo di comando: perché gli autori non hanno usato dei comandi più sensibili? Il sistema 'Su per cabrare, Giù per tuffarsi' non si adatta minimamente a questo tipo di gioco e anzi diminuisce il senso di realismo. Non c'è varietà nell'azione e la natura incerta del gioco porta alla frustrazione. La grafica vettoriale è carina e veloce ma sfortunatamente l'azione di gioco fa pena.

PRESENTAZIONE 50%

L'opzione a due giocatori non compensa la miseria delle istruzioni, l'inadeguata presentazione su schermo e la mancanza di schermo dei titoli

GRAFICA 61%

Grafica vettoriale e suddivisione dello schermo d'effetto, anche se alcune forme si confondono per la scelta dei colori

SONORO 44%

Snervante motivetto che può essere commutato con gli effetti sonori, di poco superiori

APPETIBILITA' 42%

Inizialmente confusa: il metodo di comando inappropriato aggiunge danno alla beffa

LONGEVITA' 39%

Minima. Non c'è niente che invogli a ritornare a un'azione spara-tutto assolutamente sotto la media anche nel modo a due giocatori

VALORE 31%

Non c'è un'azione di gioco sufficientemente stimolante per giustificare quel livello di prezzo

GLOBALE 41%

Tecnicamente è ben fatto ma l'azione di gioco manca di ogni attrattiva



In questo gioco non c'è molto di più che una traballante routine grafica vettoriale che incontrate nel vostro inutile viaggio per l'universo apparentemente inanimato. Anche se ben definite le astronavi sono mal animate e si muovono lentamente. Anche la presentazione è scocciante: niente opzioni di controllo, niente schermo dei titoli né musica. Il motivetto che accompagna il gioco non crea alcuna atmosfera ed è molto noioso; e gli effetti sonori non sono migliori. Decisamente non vale il prezzo richiesto a meno che non vogliate pagare per annolarvi.



Nello spazio nessuno può sentirvi urlare... ed è proprio quello che facevo quando ho giocato per la prima volta a Dogfight 2187. Le intenzioni sono lodevoli ma il risultato non sembra valere lo sforzo. La grafica vettoriale si muove molto velocemente, soprattutto se si considera che il computer deve gestire contemporaneamente due schermi, ma ciò non compensa dell'azione di gioco noiosa e manca di una durevole attrattiva. Alle volte mi sono ritrovato a girovagare nello spazio senza aver niente da colpire e senza un'idea di dove andare. Il radar certamente non aiuta e le istruzioni non fanno niente per alleviare il problema. In definitiva questo è uno spara-fuggi rapido ma confuso che doveva essere qualcosa di speciale ma sfortunatamente fallisce in un non piccolo particolare: la giocabilità.

Spy Vs Spy III ARTIC ANTICS

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

Benvenuti ancora una volta nel pazzo mondo delle spie di MAD Magazine: dalla First Star ecco il terzo numero della serie **Spy Vs Spy**

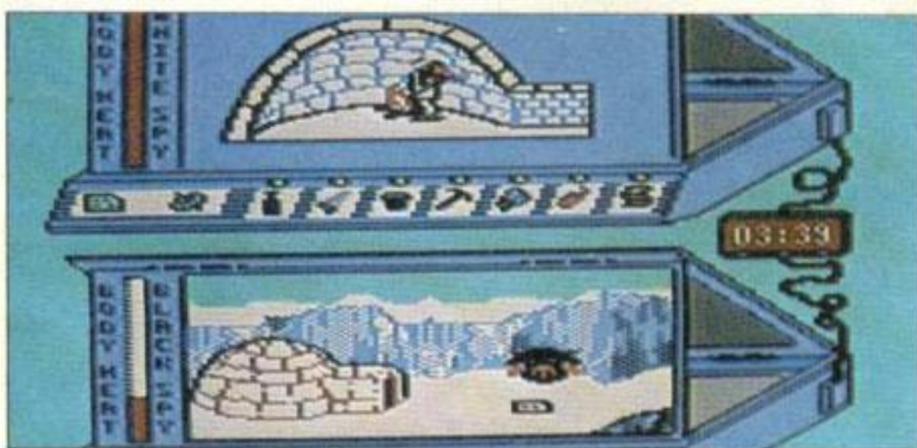
Le super-spie bianche e nere complotano ancora una volta l'una contro l'altra: questa volta su un'isola artica. Come nei giochi precedenti, le attività dei due personaggi vengono visualizzate simultaneamente sullo schermo diviso in due con il sistema 'Simulvision'. Prigionieri dei deserti innevati avete una sola via di uscita: un razzo. Sfortunatamente però, si sono persi tre pezzi fondamentali che sono sparpagliati da qualche parte sull'isola. Prima di poter decollare con successo, dovete raccogliere un Giroscopio, una Cellula Combustibile di Uranio, una Scheda Perforata di Accesso e portarli al razzo.

Prima di iniziare l'esplorazione potete scegliere se giocare in uno o due giocatori: se scegliete l'opzione a un giocatore è possibile alterare il livello (da uno a quattro) del Quoziente di Intelligenza della spia controllata dal computer: in questo modo stabilite effettivamente la difficoltà del vostro avversario.

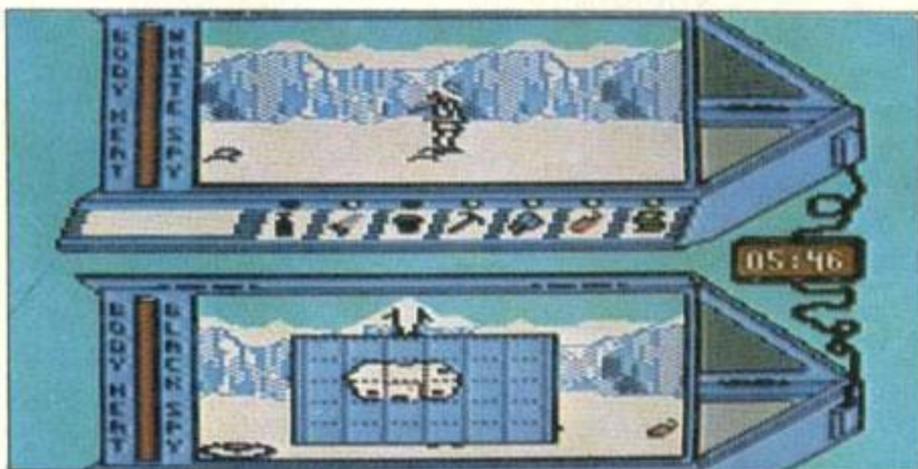
Potete anche scegliere in quale di sette isole mettere a frutto il vostro ingegno strategico contro il vostro avversario e vi verrà fornita



Mi piace moltissimo: conserva l'humor del fumetto originale combinandolo con della bellissima grafica e con dei tocchi da maestro. Sia il gioco per uno che, soprattutto, per due giocatori sono impegnativi e divertenti e c'è un esauriente schermo di opzioni per modificare i parametri del gioco. Per aggiungere varietà sono state inserite nuove trappole ma alla fine della fiera è praticamente lo stesso. Spy Vs Spy III può facilmente deludere chi già possiede i primi due della serie ma se non avete mai giocato a Spy Vs Spy I o II provatelo.



La Spia Bianca si diverte alla vista della stupidità del suo nemico che si è fatto saltar le cervella: ma chi riderà per ultimo?



La Spia Nera richiama la mappa dell'isola mentre la Spia Bianca medita sulla prossima mossa.

una mappa che mostra le posizioni dei due giocatori e degli oggetti perduti. In ogni momento del gioco potete richiamare la mappa sul 'Trapulator', lo schermo che mostra il paesaggio che vi circonda attualmente e che gestisce le vostre trappole e opzioni. Le scelte vengono fatte attraverso una fila di icone che si trova in fondo al Trapulator, che mostra anche gli oggetti trovati.

Entrambe le spie hanno a disposizione una serie di sporchi trucchi. Tra questi potete: far saltar per aria il vostro avversario con la dinamite, installare dei ghiaccioli che cascano quando ci si passa sotto, tagliare dei buchi nel ghiaccio e versare dell'acqua per formare degli scivolosi lastroni di ghiaccio.

Nessun tranello è fatale immediatamente ma ognuno riduce la temperatura corporea della vostra spia, rappresentata da un termometro a mercurio situato alla sinistra del Trapulator corrispondente. Si può elevare la temperatura entrando negli igloo che contengono un fuoco. Stando di fianco al fuoco



Non ci sono dubbi sull'eccellenza tecnica della serie di Spy ma non sono eccessivamente entusiasta della azione di gioco che sembra in qualche modo laboriosa e complicata. La sensazione di giocare contro un avversario non è quel che si dice irresistibile perché non è così facile incontrarsi. I comandi sono un po' ingannevoli in quanto sia le azioni che la scelta delle opzioni si eseguono con lo stesso movimento del joystick: ciò appare evidente specialmente quando si cerca di installare velocemente una trappola o prendere degli oggetti. Non credo francamente che possa interessare a lungo le spie solitarie.



Mi spiace dirlo ma mi sono un po' stufato della serie di Spy Vs Spy. L'originale è senza dubbio il migliore del gruppo con Island Caper che lo segue da presso. Ma purtroppo ho trovato Artic Antics meno giocabile dei suoi predecessori. Nasce la domanda: perché farlo? Sicuramente i seguiti dovrebbero rappresentare un miglioramento o una progressione. Se volete un gioco di Spy cercate una copia del primo o del secondo titolo: può essere difficile trovarla ma vale la pena.

la temperatura della spia sale di nuovo consentendogli di proseguire senza problemi.

Quando i due agenti si trovano nella stessa locazione appaiono entrambi in uno schermo solo e il risultato è una battaglia a palle di neve. Se si viene colpiti dalle palle di neve la temperatura scende di nuovo e ciò può causare la morte di una spia già infreddolita.

Il gioco finisce quando una delle spie decolla con il razzo o quando entrambe falliscono nel loro tentativo di fuga e arriva la tempesta di neve che li trasforma entrambi in blocchi di ghiaccio.

PRESENTAZIONE 93%

Bellissima sequenza dei titoli e molte utili opzioni.

GRAFICA 84%

I personaggi dei fumetti sono piccoli ma ben definiti e gli scenari ghiacciati sono adeguati anche se lo scrolling è un po' ballonzolante.

SONORO 53%

Effetti sonori ragionevoli e musica sgradevole: fortunatamente potete spegnerla.

APPETIBILITA' 74%

Non è il gioco più semplice su cui mettere le mani ma è immediatamente divertente e giocabile.

LONGEVITA' 76%

C'è molta varietà nel gioco a un giocatore ma è l'opzione a due giocatori che garantisce un divertimento prolungato.

VALORE 69%

Un concetto vecchio con un prezzo nuovo.

GLOBALE 75%

Di per se stesso è un buon gioco, ma non è un miglioramento rispetto ai due precedenti.

ARMY MOVES

Imagine, cassetta L. 18.000, solo joystick. Per C64, Spectrum.

Cosa c'è di meglio che festeggiare la nomina a Capitano della Squadra Operazioni Segrete affrontando una missione senza ritorno per recuperare dei piani rubati? Questi documenti, di vitale importanza per l'esercito alleato, sono custoditi in un bunker situato nel cuore del territorio nemico: il vostro compito è di penetrarvi da soli e recuperare i documenti. L'azione si svolge su sette livelli di paesaggio a scorrimento orizzontale, di cui gli ultimi tre si caricano separatamente dopo aver completato i primi quattro. Affrontate il primo livello in una jeep equipaggiata di missili. L'obiettivo è di percorrere un certo tratto di strada saltando burroni e distruggendo le jeep e gli elicotteri nemici. Una volta raggiunto l'obiettivo, un rifugio, il giocatore progredisce al livello successivo: il viaggio in elicottero.

Questo pericoloso volo nell'ignoto occupa i tre livelli successivi nei quali i nemici fanno del loro meglio per farvi esplodere in aria. Delle squadriglie di caccia entrano da entrambi i lati, avvicinandosi sparando: dalle installazioni a terra aggiungono confusione sputando missili telecomandati. Naturalmente l'elicottero non è privo di difese e può rispondere al fuoco con i suoi missili aria-aria e aria-terra. I jet nemici continuano ad attaccare anche nei due livelli successivi



P.S. Mi aspettavo uno spara e fuggi ma non come questo: delle jeep ballonzolanti e dei tucani mortali non evocano immagini di campagne e manovre militari. Ma, sorprendentemente, è divertente: frustrante fuori misura alle volte ma attraente e molto giocabile. La grafica è convincente con alcuni personaggi colorati e ben definiti in ogni livello. Mi è piaciuta soprattutto la fase degli elicotteri. Nel complesso un divertente miscuglio di tre diversi tipi di spara-tutto.



Al comando dell'elicottero nel terzo livello, l'eroico Capitano è alle prese con i sottomarini nemici

mentre le installazioni cambiano in sottomarini lancia razzi. Durante il volo consumate carburante, rappresentato da un indicatore a barra: se non si riesce a far rifornimento (atterrando su una delle molte piattaforme di lancio) l'elicottero si schianta al suolo e la missione finisce. Atterrando sulla piattaforma alla fine del quarto li-

vello appare un codice segreto che consente l'accesso ai tre livelli finali.

Gli ultimi tre livelli bisogna affrontarli a piedi. Armato di un mitra il giocatore attraversa una palude, ingaggia battaglia tra baracche ben difese e finalmente assalta il bunker. Dei tucani giganti e delle granate rendono più difficile il pro-

Con sette vite rimaste, il Capitano è arrivato alla fine del quinto livello



A.E. Aaaargh! E' così difficile. Graficamente è fatto con molta intelligenza, con uno scrolling parallattico tremendo e appropriati sprite in stile 'macho'. Ci sono abbastanza livelli da intrattenere felicemente chiunque per un po'. All'inizio fa arrabbiare ma non so se ciò lo rende più impegnativo o o più ingiocabile. L'ho mollato dopo vari tentativi abortiti, digrignando i denti e stringendo i pugni. Se, prima di comprarlo, potete giocarlo fatelo e comunque preparatevi a lavorar sodo.

PRESENTAZIONE 78%

E' ben realizzato e presentato anche se usare la barra spaziatrice è scomodo.

GRAFICA 81%

Ampia, chiara, colorata e d'effetto.

SONORO 69%

Divertente e insolito arrangiamento delle marce militari più buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 79%

Noiosamente difficile, ma stimolante.

LONGEVITA' 64%

Una volta portata a termine la missione l'interesse può svanire ma nel frattempo c'è azione sufficiente a tenervi impegnati.

VALORE 74%

Non si può dire che sia un prezzo esorbitante per otto livelli pieni di divertimento.

GLOBALE 75%

Una competente miscela di stili di gioco che può essere frustrante ma è giocabile.

cedere in questa sezione di marcia e delle guardie armate si gettano nella mischia non appena raggiungete le baracche. L'ultimo livello si svolge nel bunker dove sono custoditi i documenti. Mentre il giocatore cerca di localizzarli l'ambiente intorno a lui brulica di soldati armati di granate. Trovate i documenti e la missione avrà successo, fallite e non voglio pensare al risultato!



All'inizio mi ha così frustrato che stavo per spaccare il computer. C'è qualcosa di iniquo nel venir falciati continuamente senza pietà dal fuoco nemico a pochi secondi dalla fine del livello, specialmente perché bisogna ripartire ogni volta da capo. Quel che è peggio è che il gioco continua lo stesso ad essere attraente: credo che la frustrazione vi faccia desiderare ancor più disperatamente di vincere. Bisogna darci dentro in ogni livello ma la perseveranza rende i suoi frutti. L'attrattiva diminuisce una volta completato il gioco ma raggiungere l'obiettivo è un'impresa piacevole e vale la pena affrontarla.

GREYFELL

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

Greyfell era un paese gioioso ma ora giace nell'ombra del diabolico mago Mauron. Dopo aver rubato il "Bulbo della Vita" e averlo nascosto nella sua fortezza, Mauron domina il reame: la tristezza e lo sconforto sono diventati i compagni abituali dei suoi abitanti.

Norman il gatto, dopo aver fatto rifornimento di birra alla locale taverna, si mette in viaggio per trovare il Bulbo della Vita, rovesciare il dominio di Mauron e restaurare la pace e la felicità nel paese.

Nella sua impresa, il nostro eroe felino è aiutato da altre creature della foresta che non amano il dominio del mago: Potbellius l'orso, Offalorien l'astuta spia, Willy il porcellino-poliziotto, Blotto il coniglio ubriaco e Hitormis il saggio gufo stregone. Quando incontra queste bestie Norman riceve degli indizi sulla localizzazione del bulbo, che sono vitali per completare la missione.

La strada nel dominio di Mauron è disseminata di pericoli perché nel-

la foresta vivono molti seguaci del mago che cercano di fermare Norman. Tra questi: ratti, lupi, draghi e pomodori assassini. Alcuni di questi sono pericolosi ma Norman è un duro e può combatterli lanciando uno dei suoi tre incantesimi o tirando pugni.

Norman ha anche la possibilità di prendere e usare gli oggetti, aprire le porte chiuse e esplorare i dintorni attraverso un sistema di menu a icone a cui si accede tenendo premuto il pulsante di fuoco e muo-



Un animaletto sorridente, simile a un cane, chiacchera allegramente in codice mentre il nostro eroe sta a guardare per nulla impressionato.



Il gatto, con nove punti sulla tabella, medita sul significato della vita, dell'universo e del tutto.



Greyfell mi ha sorpreso. "Un veloce arcade adventure" dice

la copertina. Beh ragazzi, è assolutamente falso. Qualità essenziale di un buon gioco è la velocità: il giocatore deve sempre essere tenuto incollato allo schermo. Purtroppo Greyfell consente all'attenzione del giocatore di girovagare. La prospettiva non è molto convincente ed è più d'intralcio che d'aiuto. La presentazione principale della area di gioco è molto ardita ma le opzioni sono disseminate malamente in basso allo schermo e ho trovato il sistema di menu molto scomodo e lento da usare. La grafica dello schermo principale è ben realizzata così come l'animazione ma come molti giochi di questo tipo manca di attrattiva e giocabilità.



Tutto ad un tratto con l'arrivo di Greyfell ogni altro arcade adventure sembra improvvisamente migliore. Il gioco è lento, goffo e noioso. La grafica, anche se abbastanza intelligente, dà poca impressione di profondità ed è solo d'impaccio. In molte occasioni sono scappato dietro ad un oggetto solo per venir ucciso da un cattivo nascosto. L'ultimo pugno in un occhio è dato dalla musica che è assolutamente una schifezza: 80 note ripetute all'infinito. Stavo per dirvi di giocare senza la musica ma è meglio che non ci giochiate per niente.



Un ammirevole tentativo di arcade adventure con una forzata prospettiva 3D ma sfortunatamente è troppo lento perché valga la pena giocarci. Il gatto ci mette anni per percorrere lo schermo e la rispondenza del joystick è incredibilmente lenta. Ci vogliono anche anni per andare da una locazione all'altra e l'azione scorre a un ritmo da lumaca. E a rovinare completamente il divertimento c'è anche il goffo sistema a icone. Alla fine la frustrazione porta alla noia più assoluta...

vendo in giù il joystick.

Se viene toccato dagli scagnozzi di Mauron, cala la resistenza di Norman che può però recuperarla camminando sui fiori che troverete qui e là. Se la resistenza raggiunge lo zero, Norman muore e Greyfell rimarrà per sempre sotto le grinfie del perfido Mauron.

PRESENTAZIONE 55%

Povere istruzioni e scomodo sistema di comando usato sia per il personaggio principale che per lo schermo dei menù.

GRAFICA 48%

Isometria 3D monocromatica e poco convincente, con piccoli personaggi carini ma lenti.

SONORO 9%

Patetico tentativo di motivetto e deboli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 33%

La lentezza dei movimenti e l'apparente impossibilità di fare alcun che frustrano fin dall'inizio.

LONGEVITÀ 21%

L'area di gioco da esplorare è ampia ma nulla invoglia a farlo.

VALORE 22%

L'unico vero impatto di questo gioco è 18.000 lire in meno nelle vostre tasche.

GLOBALE 30%

Un povero arcade adventure tridimensionale offuscato pesantemente dalla lentezza e dai frequenti e illogici problemi

SAMURAI TRILOGY

Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, per C64.

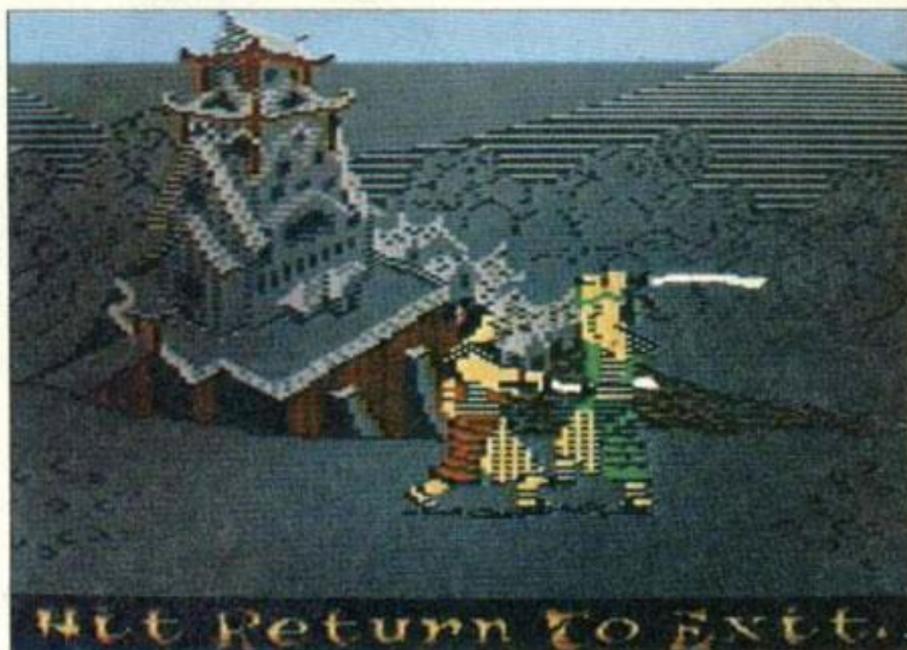
Nel cuore della Cina vive un gruppo esclusivo di Signori della Guerra, maestri di qualunque forma di lotta. Ogni anno selezionano un piccolo numero di studenti per ammetterli nelle loro fila ma ciascuno deve dimostrarsi degno di questo onore mostrando la sua abilità in tre arti marziali: Kendo, Karate e Samurai.

Quest'anno siete stati sufficientemente abili da meritavi un posto nel programma di addestramento ed ora avete l'opportunità di far colpo sui Signori della Guerra battendo l'esperto avversario che vi hanno assegnato.

Samurai Trilogy è suddiviso in quattro sezioni che si caricano separatamente. All'inizio appaiono i nomi degli autori e dei programmatori e le opzioni dello schermo del titolo, con cui potete scegliere la lingua del gioco e il livello di abilità dell'addestramento.

Poi c'è la possibilità di caricare un gioco precedentemente salvato e finalmente di scegliere uno dei tre tipi di combattimento.

Prima del combattimento vi viene presentata un'altra serie di opzioni. Dovete scegliere un avversario, di cui viene illustrato il curriculum, tra una lista di dieci. Poi scegliete i fattori strategici di combattimento tra: Abilità, Velocità,



Finito l'allenamento, l'aspirante Samurai prende la spada per mettere alla prova il suo valore

Resistenza e Forza. L'ultima opzione riguarda l'addestramento pre-combattimento. Ai quattro fattori strategici sono assegnati cinque punti, sia per la difesa che per l'attacco.

In tutti e tre i livelli di difficoltà il giocatore può usufruire di 16 mosse diverse a cui si accede attraverso le varie combinazioni di joystick e pulsante di fuoco.

Sul fondo dello schermo ci sono cinque indicatori a barra: quattro

rappresentano la forza interiore e esteriore dei lottatori mentre il quinto funziona da timer.

L'obiettivo è di colpire ripetutamente il vostro avversario fino a ridurre a zero la sua barra. Se non riuscite a farlo entro il tempo stabilito l'incontro si decide ai punti: chi detiene il punteggio più alto vince.

PRESENTAZIONE 51%

Il laborioso sistema multi-load e le opzioni eccessivamente complicate sono difficili e soprattutto inutili

GRAFICA 32%

Degli sprite mal animati e non realistici combattono davanti una serie di brutti fondali

SONORO 77%

Un piacevole motivetto orientale accompagna il gioco ma non riesce ad aggiungere atmosfera

APPETIBILITÀ 37%

Gli scomodi comandi, il multi-load e l'impostazione generale fanno arrabbiare fin dall'inizio.

LONGEVITÀ 28%

Quella poca varietà e azione che pure esistono sono rovinate dal modo in cui sono state realizzate

VALORE 29%

E' troppo caro dato che manca di qualsiasi divertimento ed è scomodo da usare

GLOBALE 29%

Un gioco di lotta molto povero con poca azione e varietà

Vinto un incontro il giocatore sceglie un altro avversario e le nuove opzioni. Se si vuole, si può anche salvare la situazione attuale per usarla in futuro. Quando avete sbaragliato un numero sufficiente di avversari il giocatore ritorna allo schermo dei titoli e viene caricato un nuova arte marziale.



Più che un gioco di lotta sembra un quiz composto di una serie di domande multi-risposta: ci sono tantissime opzioni superflue. Peggio ancora: quando avete completato l'eterna selezione di opzioni il gioco è noioso, monotono e soprattutto ingiocabile. I fondali hanno una certa potenzialità ma i personaggi sono troppo effeminati e si muovono malamente. Non avete mai la sensazione di prendere parte ad un combattimento: è solo una elaborata danza orientale. Forse i programmatori si sono fatti prendere la mano dalla presentazione e sono rimasti senza spazio per il gioco: delle potenzialità c'erano soprattutto con le sezioni di Kendo e Samurai.



Tra i giochi di combattimento questo è decisamente il peggiore. Il multi-load fa perder tempo e dover continuamente tollerare le opzioni è una noia. Non mi ha per niente eccitato soprattutto a causa dei movimenti non realistici e a scatti degli sprite e del complicato e illogico uso del joystick. Altra pecca è il fatto che sembra che i combattenti non si tocchino mai: fluttuano semplicemente uno sull'altro anche quando si scontrano. La barra della forza può accorciarsi ma non si avverte nessun tonfo né si vede alcuna reazione mentre i pugni colpiscono la carne: non c'è niente di tutto ciò per cui val la pena giocare a un picchia-



Chi abita nelle case di carta non dovrebbe lanciare i bastoni la sezione di Kendo si svolge in una tipica casa giapponese



Ancora un altro gioco di combattimento e per di più orrendo. Se si considera lo sforzo che chiaramente è stato dedicato a Samurai Trilogy il risultato finale non è all'altezza. E' mal concepito e mal implementato: il concetto è semplice ma la giocabilità è inutilmente complicata. Le continue interruzioni delle sezioni delle opzioni strategiche sono molto noiose anche perché non sembrano influenzare minimamente l'esito del combattimento che, in molti casi, può essere vinto ripetendo all'infinito la stessa mossa. Chiunque abbia disegnato gli sprite non doveva avere alcuna nozione di movimento (o di anatomia) e i fondali sono altrettanto brutti.

TAG-TEAM WRESTLING

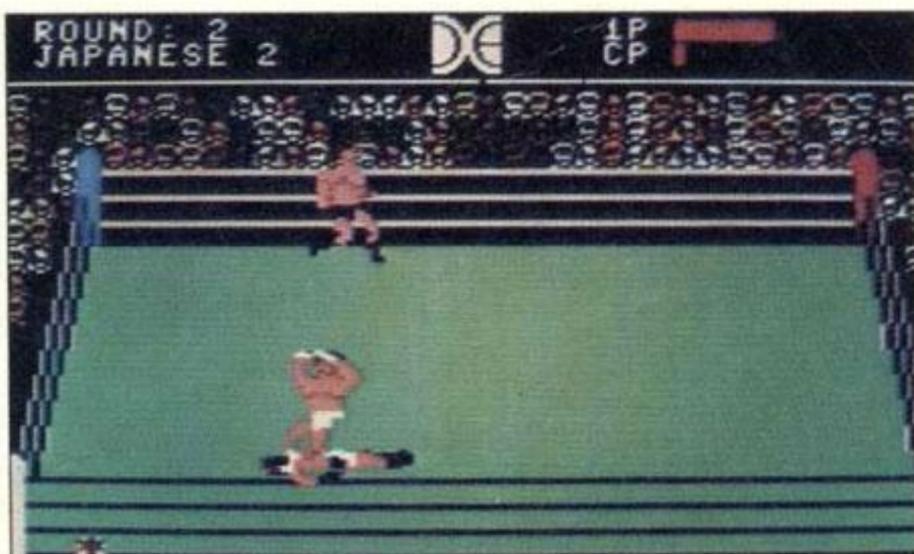
US Gold, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64.

Giovanotti discinti in mutande? Calmatevi sbarbe: è solo **Tag-Team Wrestling**; gli ultimi arrivati tra i gladiatori dell'arena con le corde.

Prima di cominciare l'incontro potete scegliere l'opzione a uno o due giocatori; in quest'ultimo caso sono disponibili due squadre: i 'Ricky's Fighters' (i buoni) e gli 'Strong and Bad' (i cattivi).

Dopo aver selezionato la squadra inizia il gioco e ogni combattente si dirige al ring. Ci sono sette mosse disponibili, dalla spanciata allo sgambetto, ognuna corrispondente a una delle otto posizioni del joystick (su e giù corrispondono alle mosse relative). Per eseguire una mossa, premete il pulsante di fuoco e selezionate la posizione: se la manovra è ben eseguita, il vostro avversario cadrà inchiodato al tappeto. Se non riesce a liberarsi prima che il conteggio arrivi a tre vincete l'incontro.

Come nel vero tag-team wrestling, se volete prender posto nel ring, dovete toccare il vostro partner. Contro il vostro avversario potrete



usare anche le armi che troverete qui e là (su questo ring non valgono le regole d'onore di Johnny Cougar!). Se rimanete fuori dal ring per più di 20 secondi verrete squalificati e inizierà l'incontro successivo.

A seconda degli incontri vinti guadagnerete dei titoli: da Campione d'America, per tre vittorie, a Super Campione, per la vittoria di 25 incontri consecutivi.



E' uno dei peggiori giochi di lotta esistenti. I lottatori sono mal realizzati e mentre trotterellano per il ring sono orrendi. Nel modo a un giocatore sembra molto difficile ottenere una mossa decente e presto tutto diventa faticoso perché il vostro lottatore viene continuamente gettato al tappeto. L'opzione a due giocatori non è certo meglio. *Tag-Team Wrestling* viene venduto insieme a *Karate Champ* che è migliore e disponibile, per l'etichetta Americana, a sole 7.500 lire! Non avrei dubbi su quale comperare ...

SPORT OF KINGS

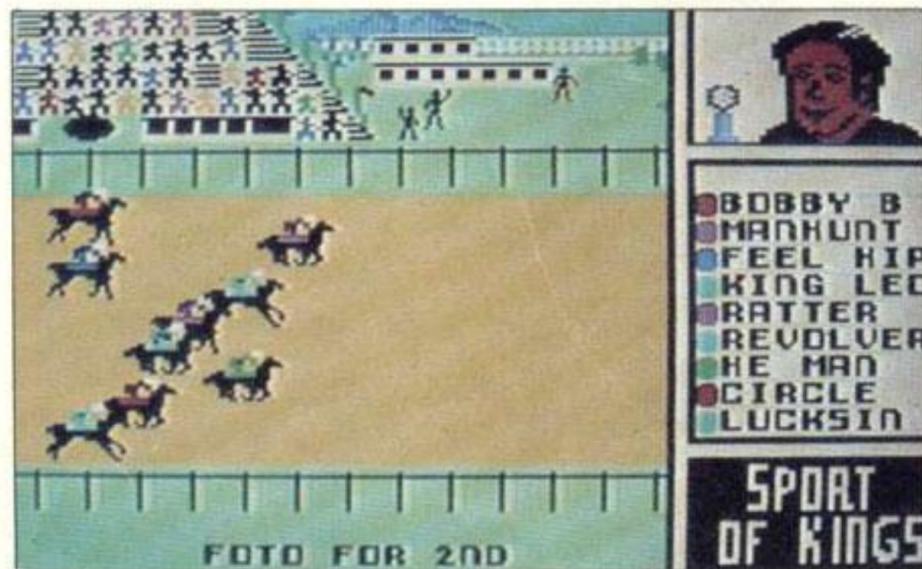
MAD, cassetta L.7.500, joystick o tastiera, per C64

L'ultimo titolo della MAD consente fino a un massimo di cinque giocatori di partecipare a una 'finta' giornata alle corse. Innanzitutto i giocatori decidono se lo stato del terreno: il peso dei fantini e la lunghezza dei percorsi ne influenzeranno il risultato. Si può anche stabilire, scegliendo tra 25, 52 o 72, il numero dei cavalli in gara.

Lo schermo principale mostra otto icone che consentono al giocatore di vedere nei dettagli la corsa successiva, studiare la situazione finanziaria corrente di ogni giocatore, leggere le schede dello status, scommettere e iniziare la gara. Le altre tre icone consentono ai giocatori di unirsi o lasciare la partita in corso, caricare o salvare le schede o i conti, stampare una scheda o le informazioni sulla corsa.

Le informazioni sulle corse riguardano la lista dei cavalli in gara e le loro particolarità mentre le schede dello status segnalano le prestazioni di ogni cavallo. Siccome all'inizio non ci sono schede, è

utile partecipare ad alcune corse e costruirsi un record. Le scommesse si piazzano in due modi: vincente o piazzato. La gara inizia quando i giocatori sono soddisfatti delle loro scelte.



Lo schermo mostra una visione panoramica della corsa a scorrimento e un commentatore situato in un riquadro nell'angolo superiore destro dello schermo. Inizia la corsa



Come gioco a un giocatore non va, ma quando si è in due o più persone raggiunge veramente il suo meglio. Vincere e perdere soldi crea una stupenda atmosfera, e le corse mozzafiato offrono la scusa buona per urlare e gridare ai cavalli che galoppiano. L'esauriente sistema a icone è molto facile da usare e il gioco si svolge con fluidità senza inutili ritardi. Mi è piaciuto giocarci e per 7.500 lire offre una divertente e piacevole digressione alle solite azioni spara-tutto o esplora.



e i cavalli galoppiano fino a che hanno tutti superato il traguardo: a questo punto viene visualizzato il vincitore e vengono pagate le scommesse ai vincitori.

PRESENTAZIONE 48%

Ci sono alcune opzioni ma nel complesso è sotto la media

GRAFICA 27%

Personaggi miseramente definiti ma piacevole animazione

SONORO 31%

Musica pietosa e effetti sonori minimi

APPETIBILITA' 53%

Lo strano sistema di comando e la lenta e poco gratificante azione di gioco fanno immediatamente incavolare

LONGEVITA' 20%

Manca di due ingredienti fondamentali: varietà e giocabilità

VALORE 21%

C'è *Karate Champ* che è migliore: *Tag-Team Wrestling* diventa inutile

GLOBALE 25%

Un fine esempio del peggior tipo di picchia-duro.

PRESENTAZIONE 91%

E' molto 'user-friendly': il sistema a icone è facile da usare ed è pieno di opzioni

GRAFICA 43%

Nel complesso è un po' povera ma riesce ugualmente a creare una certa atmosfera

SONORO 4%

Gli effetti sonori sono ben lontani dall'essere di qualunque utilità

APPETIBILITA' 73%

E' molto facile farsi prendere dal gioco e diverte fin dall'inizio

LONGEVITA' 51%

Per un gruppo di giocatori c'è di che divertirsi a lungo mentre da soli il gioco dura poco

VALORE 72%

Un'intera giornata alle corse: e non rischiate nemmeno di ferirvi a un braccio o a una gamba

GLOBALE 61%

Un gioco d'azzardo multi giocatore di successo.

KILLED UNTIL DEAD

US Gold, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum.

Non fantasticate mai di vestire i panni di un investigatore privato? Hercule Holmes è il detective privato dell'Hotel Gargoyle: sede della riunione annuale del club Assassinio a Mezzanotte.

Ogni anno un gruppo di scrittori di gialli si riunisce nell'hotel, imponendo i propri scenari fantascientifici agli altri: o per lo meno lo faranno se voi non scoprite il presunto assassino, la vittima destinata, l'arma del delitto, il luogo e il movente della vile azione. Utilizzando semplicemente dei file, degli strumenti di sorveglianza e il vostro ingegno dovete risolvere il caso e accusare il colpevole concesso entro mezzanotte.

All'inizio avete la possibilità di frequentare la scuola per detective di Hercule Holmes, un esteso demo che esamina tutti gli aspetti del gioco sotto forma di tutorial. Presa familiarità con gli obiettivi, scegliete un livello di difficoltà e un caso specifico su cui far pratica della vostra abilità.

Killed Until Dead offre 21 divertenti casi suddivisi in quattro livelli di difficoltà: *Elementary, my dear Watson*, sette casi tra cui 'Mars needs Women' e 'Banana Follies'; *Murder, Medium Rare*, cinque casi tra cui 'Of Pooches and Pillows' e 'Publish or Perish'; *Cases for the Cunning*, cinque sce-

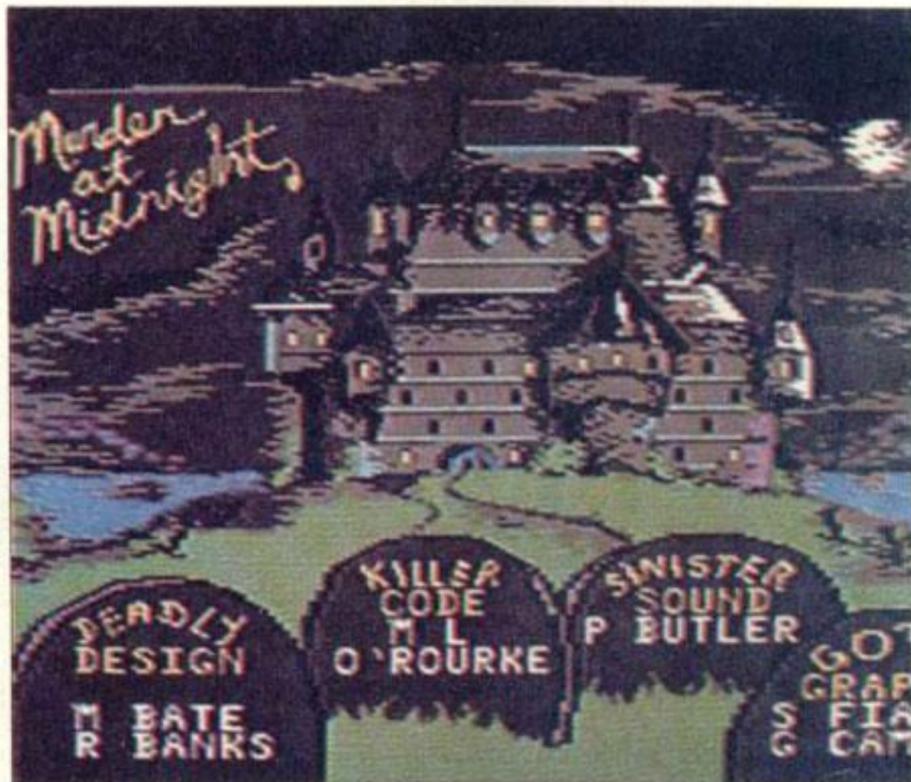
nari tra cui 'The Case of the Mutilated Moose' e 'The Mystery of the Leaping Fish' e per finire *Super Sleuth*, quattro casi tra cui 'Last Laff' e 'Rhymes and Crime'.

Le opzioni sono disponibili via menu su schermo e si selezionano muovendo un cursore illuminato sull'opzione desiderata e premendo il pulsante di fuoco.

La vostra impresa inizia a mezzogiorno, generalmente con una telefonata da parte di uno dei membri del club: 'controlla i tuoi file' dicono. Huh! Come se non conoscessi il mio lavoro. Dando un'occhiata alle informazioni relative ai membri del club appare chiaro che sono una massa di svitati. C'è Agatha Maypole, una signora anziana, smemorata e potenzialmente letale; Lord Peter Flimsey un fan della principessa Anna (specialmente dei pantaloni alla cavallerizza); Sydney Meanstreet uno scrittore obeso con tendenze perverse; Mike Stammer uno sciatto alcolizzato che è stato sbattuto fuori da tutti i dipartimenti di polizia dello stato e la bella Claudia Von Bulow (vero nome: Tammy Claudette Bellew) una ragazza che si è fatta il lifting dappertutto e che ha un tatuaggio che non ha mai visto.

Interessante. E' ora di vedere se riuscite a portare alla luce, nelle loro stanze, qualche sozzura...

Per entrare nelle camere dei per-



sonaggi bisogna superare un quiz basato su storie di crimi e detective. Se rispondete correttamente potrete entrare nella camera. 'Cosa faceva Sherlock Holmes nel tempo libero?' Cavolo, questo vi è sfuggito! Uh-uh: all'improvviso arriva il guardiano. Dovete ritornare tra dieci minuti, dopo che se ne è andato.

Ecco la camera di Flimsey. Un'altra domanda ... Esatto, potete entrare. Hmmm ... c'è un mes-

saggio: 'Ci vediamo alle 3.00 nel patio, Claudia'. E questo cos'è? Un travestimento da alce macchiato di sangue. Curioso! Ritornare all'apparato di sorveglianza vi consente di installare il registra-

Per controllare i potenziali assassini vengono usate delle tecniche di sorveglianza molto sofisticate.



CASSETTA

PRESENTAZIONE 78%

Non è il peggiore sistema multi-load, anche se bisogna iniziare ogni nuova partita dall'inizio, e l'eccellente demo/tutorial è purtroppo carente.

GRAFICA 92%

Animazione minimale ma d'effetto, buon uso dei colori

SONORO 62%

Mediocri i motivetti, belli alcuni effetti sonori

APPETIBILITA' 81%

E' sufficientemente stimolante nonostante l'azione di gioco un po' disarticolata per il sistema multi-load

LONGEVITA' 72%

Dover ricaricare ogni volta è irritante anche se spesso ciò rende ancor più gratificante risolvere i casi

VALORE 83%

Non c'è il tutorial e quindi ci vuole un po' prima di farsi avvicinare dal gioco, ma la versione su disco costa xxxlire in più

GLOBALE 86%

Una competente versione su cassetta di un giallo fatto per essere su disco.



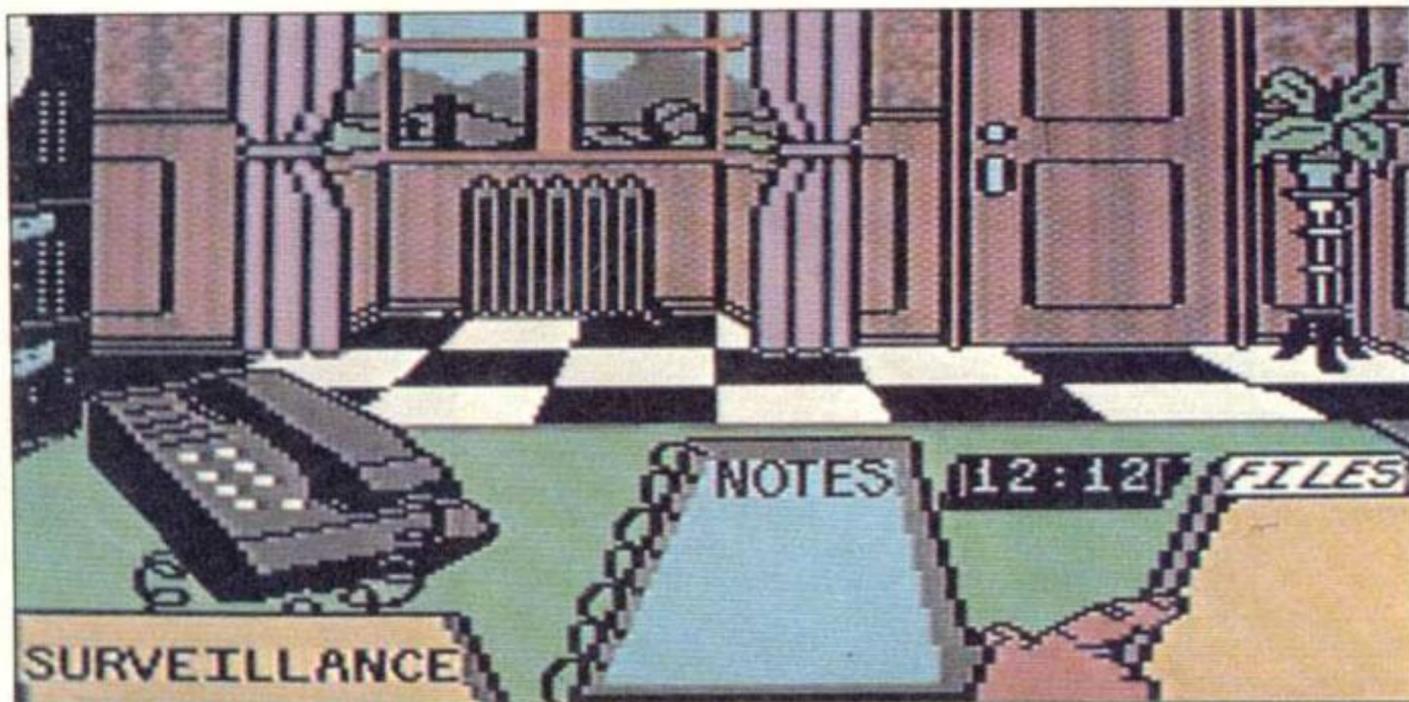
Ci dev'essere qualcosa nell'aria che ha provocato così

tanti omicidi questo mese: ma non è male perché sono un vero amante dei programmi gialli. Killed Until Dead è lassù insieme ai migliori, è molto ben presentato e infinitamente giocabile (tranne per i leggeri ritardi di accesso al disco), la massa di lavoro d'indagine che sprizza da tutti i 21 casi offre un intrattenimento duraturo. Lo humor insito nel titolo viene mantenuto durante tutto il gioco ma lo stile gioviale della conversazione non prende mai il sopravvento totale e la trama rimane essenzialmente seria. La profusione di giochi "chi-è-stato?" di questo mese non leva niente alla attrattività di questo gioco: sono sicuro che piacerà sia ai seri appassionati del genere sia a quelli che prendono gli omicidi con un sorriso.



Di solito non mi entusiasmano i giochi investigativi ma Killed

Until Dead fa eccezione perché è ironico, ben congegnato e molto giocabile. La presentazione eccelle sotto tutti gli aspetti, specialmente il demo/tutorial molto esaustivo. Crea una vera atmosfera costantemente accresciuta da molti tocchi da maestro: il ticchettio dell'orologio in lontananza, il cielo che si scurisce, i teschi e gli impiccati che appaiono alle finestre! Anche il viso dei personaggi è stupendamente animato e quando si arrabbiano producono un ilare effetto. Uno o due casi sono veramente difficili ma nel complesso sono abbastanza schietti e non dovrebbero presentare problemi per un esperto detective. Questa è la mia sola riserva: per il resto raccomando vivamente Killed Until Dead.



Hercule Holmes punta il dito indagatore su i suoi file, che contengono valide informazioni sui cinque sospetti

tore per controllare le conversazioni che si svolgeranno alle tre. Il registratore dispone di tutti i soliti comandi e può essere programmato per più di tre ore e mezza di seduta.

A mano a mano che acquisite informazioni sui membri del club tutti i dati rilevanti verranno archiviati automaticamente e possono essere sempre richiamati senza, così, dover prendere appunti durante il gioco.

PIU' TARDI ... Bene: siete entrati in tutte le stanze, avete trovato gli indizi e avete registrato delle succulenti conversazioni. E' ora di fare una telefonata ...

'Pronto, Mike? Pensi che Sidney sia in pericolo?'. (Sembra innervo-

sito: provocatelo ancora un po') 'Cosa sai del veleno?'. (Vi sembra di aver toccato un tasto dolente) 'Pensi che Claudia sia l'assassina?'. Ah-Ah! Stammer in preda al panico crolla e spiffera tutto. Un'ultima occhiata ai vostri appunti e uscite per confrontarvi con Claudia e accusarla dei suoi propositi omicidi.

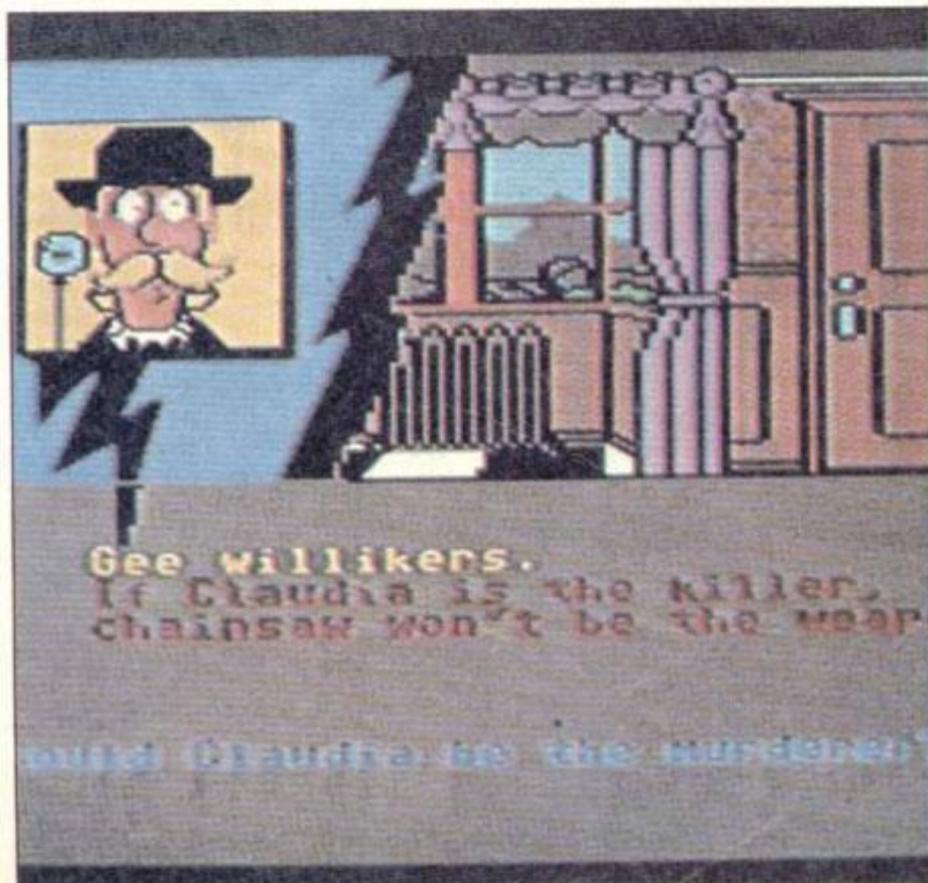
'Claudia? Il gioco è finito, pupa: volevi avvelenare Sydney nel patio e tutto perché aveva rubato il tuo costume da alce. Eh? Non sei tu? Oh! ... senti, era uno sbaglio ...' (Vi siete dimenticati di Mike) Eh? Chi è quello lì alla finestra? ... una bomba! Urrrk! E' tutto buio ... beh! la prossima volta sarai più fortunato Holmes!



Killed Until Dead ha della classe: ed è questa che ti fa assorbire così dal gioco. I cinque sospetti con vittima

potenziale hanno personalità e carattere distinti e ciò fa nascere molte situazioni divertenti e aiuta a creare l'atmosfera. L'azione di gioco non è così flessibile, e i misteri sono schietti e abbastanza facili da risolvere ma almeno vi sembrerà di aver raggiunto qualcosa che valeva la pena. Decisamente un sano investimento per dei detective in erba.

Sotto pressione, Lord Peter Flimsey rimane sconvolto col monocolo a mezz'aria.



DISCO

PRESENTAZIONE 95%

Ingegnosa e raffinata anche se il sistema multi-load interrompe un po' spesso l'azione

GRAFICA 92%

Animazione minimale ma d'effetto, buon uso dei colori

SONORO 62%

Mediocri i motivetti, belli alcuni effetti sonori

APPETIBILITA' 86%

Una volta preso dimestichezza con i comandi e gli obiettivi è difficile smettere di giocare

LONGEVITA' 77%

Ci sono 21 casi da risolvere ma molti sono veramente semplici

VALORE 83%

Caro ma vale la pena

GLOBALE 88%

Un giallo binario superbamente realizzato, che lascia un po' a desiderare per varietà e spessore.



MARIO BROS

Ocean, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick, per C64, Spectrum.

Ecco Mario e Luigi, i Mario Brothers, due stravaganti operai che fanno le pulizie in una rete di condutture. Conversione di un vecchio arcade della Nintendo, questa edizione della Ocean consente a uno o due giocatori di svolgere il faticoso lavoro dei due fratelli.

L'azione è ambientata in uno schermo pieno di piattaforme. Degli strani animaletti appaiono dalle due condutture situate in alto allo schermo e scendono verso il basso. Spetta a Mario e Luigi farli fuori.

Premendo il pulsante di fuoco i fratelli saltano e, soprattutto, tirano pugni. Se colpite un animaletto da sotto, mentre trotterella su una piattaforma, lo farete scivolare sulla schiena e potrete poi calciarlo fuori. Le tartarughe e le mosche bisogna colpirle una volta, mentre per far cadere di schiena i granchi, sono necessari due colpi. Le mosche sono più difficili da far cadere, perché anziché correre saltano per lo schermo. Se dopo aver but-

tato a terra un animaletto non lo scalciate, si riprende lentamente e continua il suo viaggio più veloce e aggressivo di prima.

Delle palle di fuoco attraversano correndo lo schermo a intervalli regolari arrostendo il fratello che si trovasse sul loro percorso.

Dai condotti cadono anche delle monete che, quando vengono raccolte o colpite con un pugno, fanno guadagnare 800 punti.

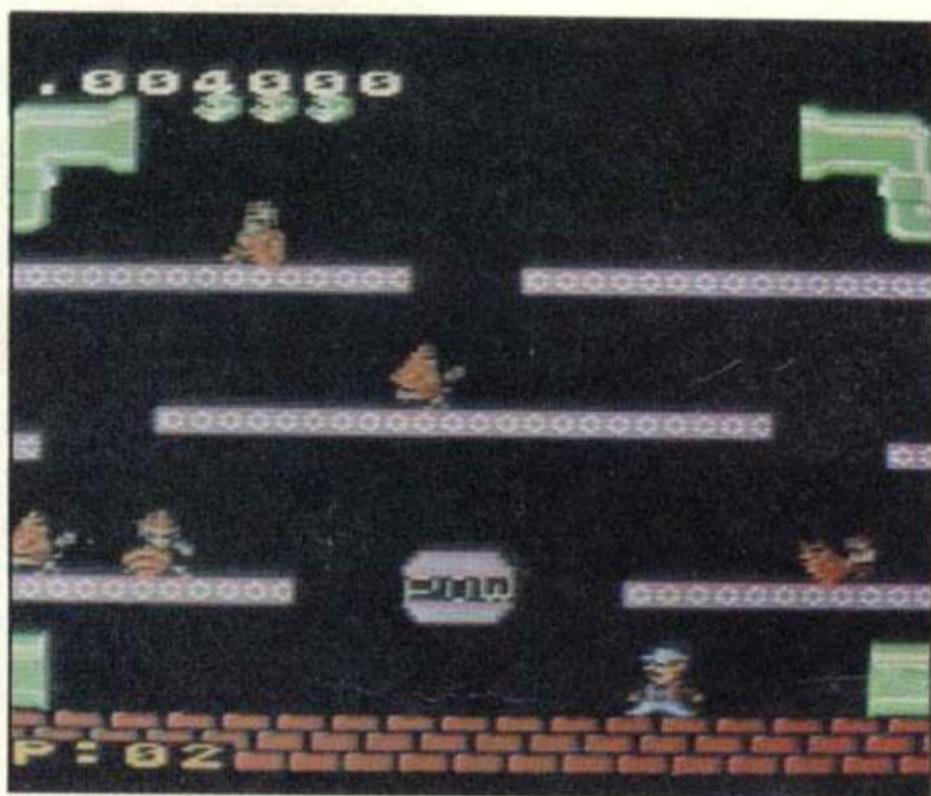
La scritta 'POW' in mezzo allo schermo serve a rendere un po' più facile la vita ai due cari fratelli. Se colpite il riquadro con il monogramma lo schermo si squote tutto e l'intero serraglio viene sbalzato via: ma questo potete farlo solo per tre volte.

Il terzo livello è uno schermo bonus in cui viene riattivata la scritta POW e si raccolgono delle monete per guadagnare punti extra. Qui non bisogna eliminare nessuna bestiaccia ma rispettare un limite di tempo di 30 secondi: la velocità è tutto. Schermi bonus simili appaiono a intervalli regolari.

Nel primo schermo bonus Mario deve collezionare dieci monete



Ignorate l'orrendo schermo dei titoli: la grafica migliora. Però il controllo dei fratelli è molto impreciso in quanto continuano a muoversi anche quando il joystick è centrale, ed è difficile farli star fermi. E' una sofferenza anche dover saltare tra le piattaforme, specialmente quando volete colpire una tartaruga e invece venite beccati voi. I fan della versione arcade rimarranno un po' delusi ma potrete accontentarvi fino a che non avrete i soldi per comperare una versione della macchina originale di seconda mano o un Nintendo.



Rovesciate sul dorso, le tartarughe cercano di rimettersi dritte: ma ciò è contrario alle leggi naturali

PRESENTAZIONE 62%

Nel complesso è scadente: povero lo schermo dei titoli e di caricamento, niente pausa o restart. C'è però un'opzione uno/due giocatori.

GRAFICA 53%

Semplici i fondali e senza caratterizzare gli sprite.

SONORO 70%

Allegrì motivetti e effetti sonori.

APPETIBILITÀ 65%

E' stimolante ma il sistema di

comando fa un po' innervosire.

LONGEVITÀ 51%

Abbastanza monotono: solo l'opzione a due giocatori può intrattenere a lungo.

VALORE 52%

Il prezzo è giusto anche se giocare 40 volte alla versione arcade sarebbe altrettanto remunerativo.

GLOBALE 55%

Divertente ma purtroppo non così come l'originale.



Mi ha molto indispettito il fatto che questa conversione né assomiglia né ha la stessa giocabilità della versione originale: per quel che ne so credo che fosse possibile realizzarlo. La perseveranza, però, mi ha ripagato e nonostante questa versione soffra di alcuni elementi inutilmente frustranti quali il sistema di comando (sono sicuro che nell'originale Mario non continuava a correre) alla fine mi sono divertito. La versione a due giocatori non è così divertente ed è un peccato perché giocare con o contro un avversario era ciò che rendeva così bello l'originale. Deludente ma abbastanza piacevole se volete dargli una possibilità.



Mi aspettavo qualcosa di veramente speciale ma quando l'ho giocato mi ha deluso. Gli elementi fondamentali della versione originale ci sono ma non si gioca bene. Non mi piace il modo in cui gli sprite continuano a correre anche quando avete rilasciato il joystick e sono sicuro che la scivolata dei personaggi è un po' eccessiva. Anche la grafica è deludente: Mario, Luigi e i mostri della versione originale sono pieni di carattere che in questa conversione si è perso. Come gioco a due, Mario Bros è divertente ma nel modo a un giocatore non credo che ci sia abbastanza gioco da intrattenervi per più di un paio d'ore.

THE DETECTIVE

Argus Press Software, cassetta L.18.000, solo joystick. Per C64.

Nel cuore della campagna inglese c'è la Mac Fungus Mansion, una vecchia villa di proprietà di Angus Mac Fungus, o almeno lo era. . . Avendo trovato un messaggio anonimo sulla sua segreteria telefonica che dice "Mac Fungus ha tirato le cuoia. . .", l'ispettore Snide di Scotland Yard si dirige alla Mac Fungus Mansion per risolvere il caso.



Questo è un approccio completamente differente ai giochi d'investigazione: combina elementi di una avventura dinamica Ultimate con quelli di un gioco "giallo" e il risultato è un'esperienza evocativa e gratificante. Il cursore ha una strana inerzia e ci vuole un po' ad abituarsi all'uso; ci vuole ancora più tempo a capire cosa succede e a trovare degli indizi utili: le istruzioni avrebbero potuto essere migliori. All'inizio ero un po' frustrato, ma la gioia di aver trovato un passaggio segreto ha subito alleviato la mia depressione. E' necessario girovagare a lungo per la casa, quindi il ritmo è spesso lento e alcune risposte e situazioni diventano, dopo un po', piuttosto prevedibili, ma nel complesso The Detective dovrebbe fornire un adeguato divertimento per il suo prezzo.

Nei panni dell'ispettore Snide dovete raccogliere gli indizi, scoprire l'assassino e arrestarlo. La casa, che è visualizzata in grafica 3D in 'stile Ultimate', è composta da stanze, corridoi e passaggi segreti. La casa è inoltre popolata da strani personaggi, tra cui un incoerente Maggiore, un professore distratto, una numerosa servitù e una specie di sacerdote. Ogni qualvolta Snide si trova nei pressi di un oggetto interessante, il bordo lampeggia e, premendo il pulsante di fuoco, appare un menù, contenente le opzioni possibili.

I comandi disponibili sono numerosi e includono la possibilità di esaminare, manipolare e utilizzare gli oggetti. E' possibile portare con sé qualunque oggetto interessante, ma si è limitati ad un massimo di sei a meno che non troviate un qualcosa che li possa contenere. Avete anche la possibilità di interrogare gli ospiti della casa, facendo loro domande su Mac Fungus, sugli oggetti e sugli altri ospiti. Non è detto però che vi diano risposte utili.



Una presentazione eccellente è, solitamente, una pessima ragione per comprare un gioco, comunque questa può essere un'eccezione alla regola. I personaggi hanno personalità distinte e gli sfondi e il movimento conferiscono un palpante realismo. Non è tutto oro però: lo spessore è dubitabile e il ritmo è occasionalmente un po' lento: ma lo humour e la difficoltà del caso compensano questi piccoli difetti. E' un programma molto divertente e ben rifinito, ma se siete alla ricerca di un "giallo" che vi assorba a lungo allora. . .



Finalmente la Argus Press Software ha pubblicato qualcosa di meritevole. The Detective è un gioco arguto, con della buona animazione e un mucchio di humour. L'azione tende ad essere un po' lenta ma dovrebbe impegnare gli aspiranti detective per un paio di settimane. Le istruzioni sono insufficienti e all'inizio si hanno delle difficoltà, essendo il sistema del menù un po' strano. Non il miglior gioco di investigazione sul mercato, ma certamente non il peggiore e indubbiamente il miglior gioco della Argus Press da molto tempo in qua.

L'ispettore Snide affronta il pazzo Professor Bull nel retrocucina



Diamine! Cynthia non ha resistito a lungo. . . e che modo di andarsene!

Proseguendo nel gioco, vi trovate davanti ad altri omicidi, eseguiti in modi strani e macabri: strangolamento, accoltellamento e addirittura spiaccicamento sotto un pianoforte precipitato dalla balconata. Dovete raccogliere le prove necessarie e accusare l'assassino prima che scada il tempo a disposizione. Fortunatamente il gioco ha un modo di pausa che vi permette di ragionare prima di eseguire la mossa successiva. . .

PRESENTAZIONE 80%

Molto buona, anche se le istruzioni e il sistema di icone avrebbero potuto essere migliori.

GRAFICA 81%

I personaggi ben disegnati e animati compensano gli sfondi un pochettino scialbi.

SONORO 69%

Tremendo motivo dei titoli, ma buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 63%

Esplorare la casa è abbastanza facile, ma ci vuole tempo per farsi la mano con le icone e la struttura generale del gioco.

LONGEVITA' 74%

Un caso difficile da risolvere che offre molte ore di lavoro investigativo impegnativo (ma a volte tedioso).

VALORE 76%

Un buon gioco ad un prezzo onesto.

GLOBALE 78%

Un approccio nuovo e divertente al tema del poliziesco anche se c'è più da camminare che da ragionare.

BARBARIAN

Palace Software, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000 / 49.000. Per C64, Spectrum, Atari ST.

Da Steve Brown e Stanley Schembri (il duo autore di **Cauldron II**) ecco arrivare un 'picchia-scanna-afsetta duro' sanguinario e imperlato di sudore. Lo scenario è tratto dagli antichi miti barbarici e narra di Drax, uno stregone malvagio che brama la sensuale Principessa Whittaker (e chi può dargli torto?). Se non gli verrà consegnata, scatenerà la sua furia contro la gente della Città Ingioiellata. C'è però una possibilità: la Città Ingioiellata deve indicare un suo campione per affrontare e sconfiggere Drax e i suoi scagnozzi.

I campioni della Città Ingioiellata sono sconfitti uno dopo l'altro finché, dalle terre del nord, arriva un barbaro sconosciuto disposto ad affrontare la terribile prova. Chi è questo misterioso barbaro?

Barbarian è in due parti, ciascuna a caricamento autonomo. La prima parte è un allenamento per uno o due giocatori, il cui scopo è di farvi familiarizzare con le mosse di combattimento e con i vari avversari.

Sull'altro lato c'è la prova mortale:

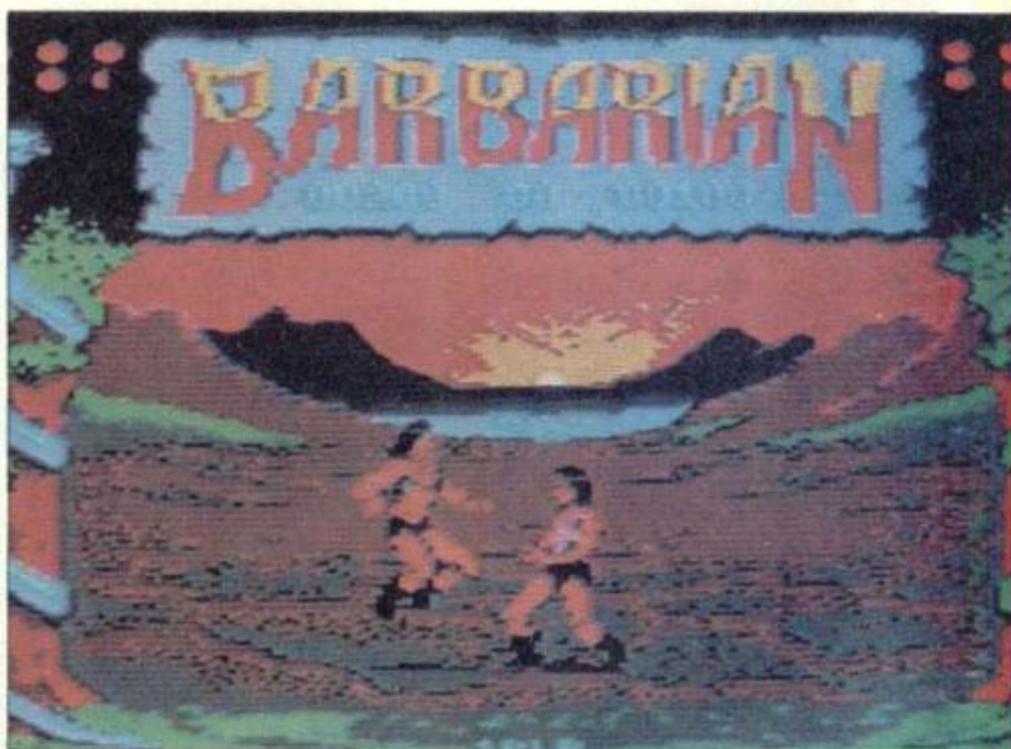
dovrete vedervela con Drax in persona se volete salvare la Principessa.

Le mosse disponibili sono sedici: otto controllano i movimenti del corpo, otto sono mosse di combattimento.

Per accedere alle prime si usa semplicemente il joystick, alle altre si accede tramite movimenti del joystick a pulsante premuto. I salti e le piroette eseguiti dai due combattenti sono accompagnati da una scherma veramente maschia: le massicce spade sono infatti brandite in modo devastante.

L'eroe deve superare otto livelli sempre più difficili, affrontando un avversario sempre più agile e forte di quello precedente.

Nello schermo finale arrivate faccia a faccia con il misterioso Drax. Se la vostra scherma è di bassa qualità non gli farete nemmeno il solletico: per di più vi lancia contro delle saette di fuoco. Se le eviterete e sconfiggerete Drax in duello, la Principessa Whittaker sarà salva e vorrà sicuramente ringraziarvi di persona...



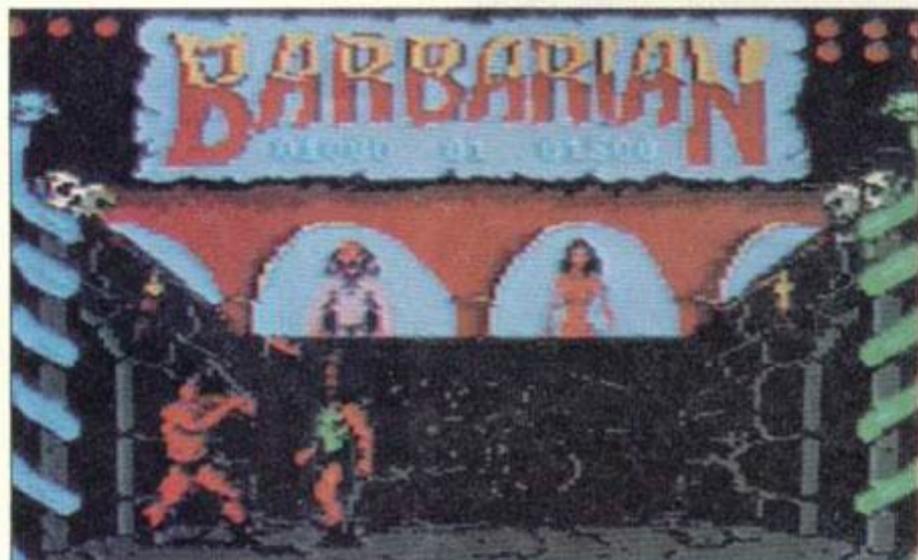
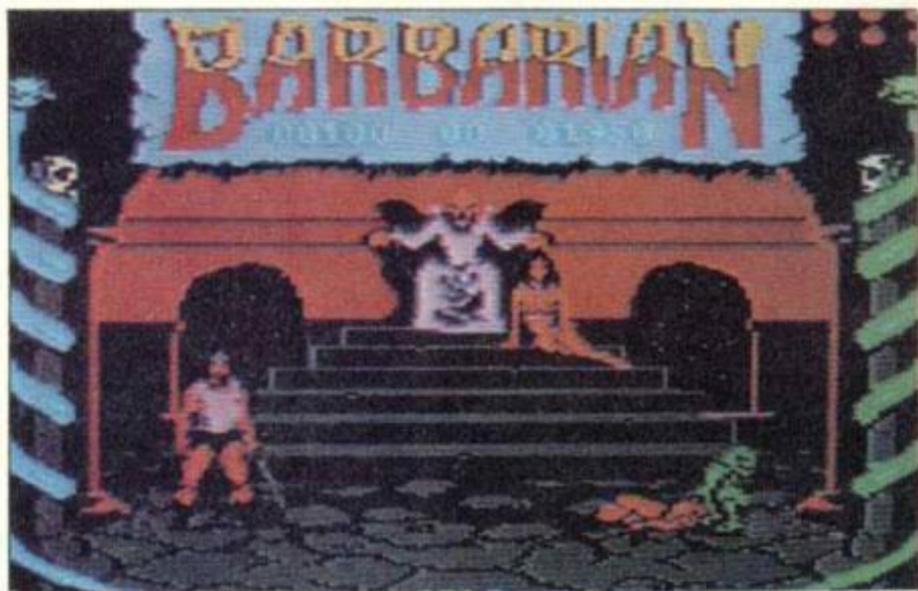
Wow! Sembra proprio d'essere in un mattatoio: schizzi di sangue, teste decapitate, sbudellamenti e gobbi che portano via i cadaveri: questo è un vero e proprio 'scanna-duro'!

I computer-avversari hanno un elevato livello di 'intelligenza' e di conseguenza il gioco è vario, impegnativo ed imprevedibile: tutta roba vitale se si vuole che un picchiaduro abbia successo. Una volta che avete battuto Drax l'interesse per il secondo programma diminuisce, ma il gioco d'allenamento è di quelli a cui si ritorna sempre.



Barbarian rappresenta nuovi vertici negli sport sanguinari.

L'animazione è probabilmente il massimo che si può ottenere sul C64 e l'azione è veloce e molto frenetica. Far fuori i guardiani di Drax è abbastanza impegnativo, ma ho dubbi sulla longevità. Ci sono pochi fondali e la struttura di gioco non varia gran che da uno schermo all'altro. Qualcuno si lamenterà per l'aspetto violento del gioco, ma fino ad allora, andate a comprarvi la vostra copia e datevi da fare ad affettare nemici.



MAG MAX

Imagine, cassetta, L.18.000, joystick/tastiera. Per C64, Spectrum.

PRESENTAZIONE 88%

Buone confezione e documentazione. Include modo di pausa, funzione d'allenamento e demo coinvolgente. E ovviamente il poster di Maria Whittaker.

GRAFICA 93%

Gli stupendi movimenti oscurano qualunque altro aspetto.

SONORO 73%

Buoni effetti sonori, ma dove diavolo sono andati a prendere quel motivo?

APPETIBILITA' 87%

Anche se inizialmente difficile, si impara abbastanza facilmente a controllare i personaggi.

LONGEVITA' 74%

Eccelle nella versione a due giocatori.

VALORE 71%

Un po' caro considerata la limitata struttura di gioco.

GLOBALE 87%

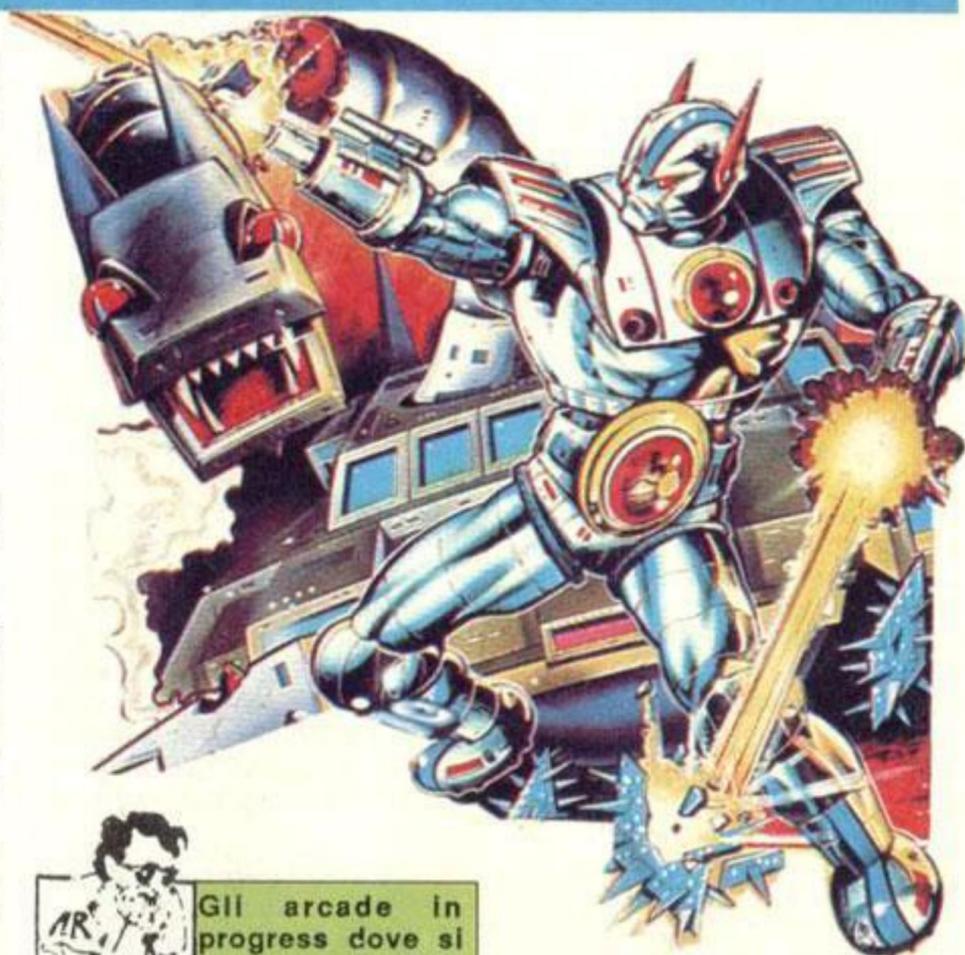
IL gioco di combattimento uomo contro uomo.

Avete in mente i fumetti e i cartoni animati catastrofici prodotti in Giappone? Io sono rimasto fermo a Goldrake ma comunque non penso che il discorso sia cambiato. I protagonisti sono sempre megarobot che grazie ai loro sofisticati armamenti difendono la terra dall'invasione degli extra-terrestri. Questo è anche quanto succede in **Mag Max**, conversione dell'omonimo arcade nipponico della Nichibutsu.

Mag Max è un robot centurione messo in piedi da una equipe di scienziati proprio con lo scopo di sconfiggere le armate di meccanoidi che hanno invaso la terra e stanno distruggendo tutti i suoi abitanti. Questo robot inizialmente ha una struttura abbastanza semplice che può essere potenziata grazie alle parti modulari sparse sulla superficie del pianeta.

Mag Max inizia a sfidare gli invasori con la parte centrale della sua struttura. Attraverso i vari continenti comunicanti tra loro con un sistema di corridoi sotterranei, bisogna distruggere tutte le strutture difensive. Le aperture che portano a questi passaggi sono sparse sulla superficie e molte volte le imboccate anche senza volerlo. Durante l'avanzata è importante raccogliere le varie armi e le parti che possono trasformare il vostro robot in un mostro meccanico ed invincibile. L'arma più importante a vostra disposizione è un Super-Laser con il quale potrete eliminare con facilità tutti gli alieni. All'inizio di ogni partita avete a disposizione cinque **Mag Max** e potete guadagnare una vita ogni 20000 punti.

Al termine di ogni livello, dopo aver eliminato il capo zona, una struttu-



Gli arcade in progress dove si raccolgono armamenti con l'avanzare del gioco sono tra i miei favoriti al bar. Per essere convincente questo genere di giochi deve però avere un certo ritmo. **Mag Max** manca di questa caratteristica e anzi rischia di farvi venire l'esaurimento nervoso per le scarse possibilità di intervento che vi offre e la lentezza del robot in confronto con l'intensità degli attacchi. Inoltre la collisione tra gli sprite è poco gratificante e non si trova alcun gusto a colpire gli alieni.

ra molto difficile da distruggere e dotata di un armamento micidiale, guadagnate 10000 punti, mentre ogni alieno ed ogni difesa distrutta vi frutta da 50 a 200 punti. I nemici avanzano quasi sempre in formazione mentre le strutture di difesa fisse sono molto pericolose con il loro fuoco incrociato. Un consiglio è quello di distruggere il maggior numero di strutture nemiche visto che evitare i loro colpi è abbastanza difficile.

PRESENTAZIONE 60%

Istruzioni anche in italiano con molti errori di ortografia.

GRAFICA 61%

Sprite da gioco ante guerra con un'animazione appena sufficiente

SONORO 80%

Effetti sonori molto profondi da ascoltare ad alto volume.

APPETIBILITA' 40%

Troppo statico...

LONGEVITA' 39%

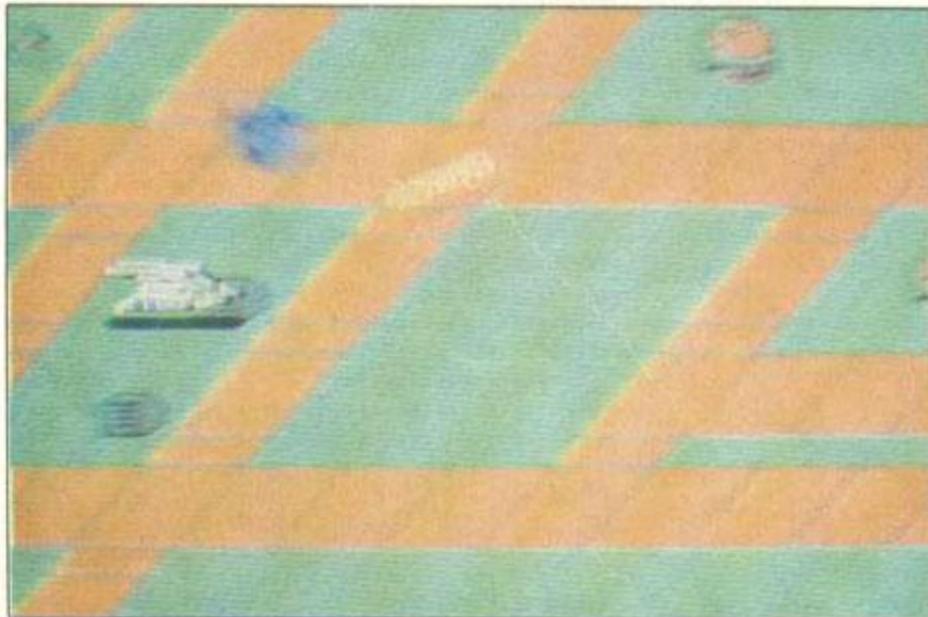
.....e noiso

VALORE 37%

High price. Non se lo merita proprio.

GLOBALE 32%

Un arcade mal realizzato e che rischia di farvi venire un esaurimento nervoso perchè non riuscite a concludere niente.



I muscoli contratti, i capelli al vento, il corpo abbronzato imperlato di sudore: mi getto sulla preda, il mio avversario è sconfitto. Barbarian mi ha trasformato in un 'he-man' che salta e uccide. La versione per un giocatore è poco equilibrata: i primi tre avversari sono un po' troppo facili e gli altri sono praticamente invincibili. Ma la versione per due giocatori è il gioco di spada più realistico ed eccitante che esista. Highlander avrebbe dovuto essere così: c'è una varietà di mosse e tattiche convincenti, complementate perfettamente dai realistici effetti sonori. Barbarian è molto di più dei tre acril di pelle di Maria Whittaker che adorna la copertina, quindi apritevi la strada fino al più vicino negozio!

GOLDRUNNER

Microdeal, disco L.49000, joystick/tastiera.
Per Atari ST

La Terra è sull'orlo della catastrofe. Fortunatamente è stato scoperto un nuovo mondo e le astronavi sono pronte per un'emigrazione di massa. Ma tra il vecchio ed il nuovo mondo esiste l'Anello di Triton, un mondo artificiale di sconosciuta composizione, abitato dalla razza più ostile dell'universo pronta a distruggere ogni cosa. La loro tecnologia ha permesso di costruire un micidiale sistema di difesa/offesa. Ma questa loro potenza è anche il loro punto debole e i terrestri hanno scoperto che gli abitanti dell'Anello non hanno previsto l'eventualità di un attacco da parte di un piccolo velivolo da combattimento. Di fronte a questa eventualità possono contare solo su un rudimentale sistema di difesa. Questo non significa che sconfig-

La vostra navicella inizia ogni missione con 5 scudi di energia, il laser ed il 'booster' di energia indispensabile per le accelerazioni di velocità che vi permettono di evitare le bombe. Tutti questi elementi sono indicati da delle icone situate nella parte inferiore destra dello schermo.

Quando l'icona indicante l'energia dell'anello scompare dallo schermo potete infilarvi nell'uscita (contenuta tra le due statue simili alla maschera di Darth Vader) e quindi affrontare lo schermo bonus ambientato in cielo aperto. In questa fase dovete eliminare il maggior numero possibile di aerei nemici (in totale sono 64). Se vi dimostrate dei cecchini infallibili vi vengono assegnati 10000 punti prima di entrare nel livello successivo.



Benvenuti a Goldrunner. La sfida spaziale che parla



Viaverso il prossimo livello!

gere l'Anello di Triton sia una cosa semplice e solo l'abilità ed il coraggio di un valoroso pilota può assicurare il successo della missione. Il pilota naturalmente lo impersonate voi ed alla guida di un piccolo velivolo vi avventurate attraverso i numerosi livelli di questo malvagio mondo con l'obiettivo di distruggerlo.

Ogni sezione di questa immensa costruzione è controllata da un campo di forza. Per annullarla e riuscire a distruggere il livello dovette abbattere tutte le costruzioni o i pezzi di macchinari che sono disposti al suolo. Le uniche difficoltà in questa vostra missione vengono dagli ostacoli fissi, riconoscibili dalla loro lunga ombra e dalle pattuglie di aeronavi nemiche che abbandonano nello spazio delle bombe a forma di x.



Watch out! Questa proprio non ci voleva...



Goldrunner è un tipico spara-e-fuggi in stile Uridium a scormimento verticale. La navicella si muove agevolmente e gli effetti grafici sono piacevoli. Purtroppo manca un po' di prospettiva e questo inganna il giocatore nei movimenti dell'astronave, provocando delle improvvise collisioni con ostacoli difficilmente individuabili. Questo comunque è anche il fascino di Goldrunner perchè in questo modo siete obbligati a fare molta pratica per imparare il percorso e quindi studiare le traiettorie.



Ormai non bisogna più accontentarsi. Goldrunner mi ha soddisfatto per velocità e difficoltà. Ammetto di avere impiegato un po' a trovare il modo di uscire dai vari livelli, ma con un po' di arguzia e coraggio riuscirete a individuarlo. I livelli sono sempre più difficili e richiedono molto allenamento. Un appunto sulla luce cupissima che pervade il mondo di Goldrunner: è certamente un elemento fondamentale nell'atmosfera, ma in alcuni schermi risulta molto affaticante.

PRESENTAZIONE 80%

Istruzioni molto brevi. Affascinante schermo di presentazione.

GRAFICA 95%

Ottima definizione e splendidi effetti.

SONORO 89%

Una voce dall'aldilà commenta le varie fasi con Oh No! Good Play! Watch Out!

APPETIBILITA' 90%

Il fascino discreto di un velocissimo spara-e-fuggi.

LONGEVITA' 92%

Impegnativo e difficile da giocare. Preparatevi a molte prove prima di ottenere buoni risultati

VALORE 67%

Il costo è un po' troppo alto ma nella media dei giochi per l'EsseTi

GLOBALE 88%

Ottimo videogioco dalla splendida giocabilità sia con joystick che con tastiera o mouse.

500cc GRAND PRIX

Microids, cassetta L.18000, disco L.25000, joystick/tastiera. Per C64/128, Atari ST.

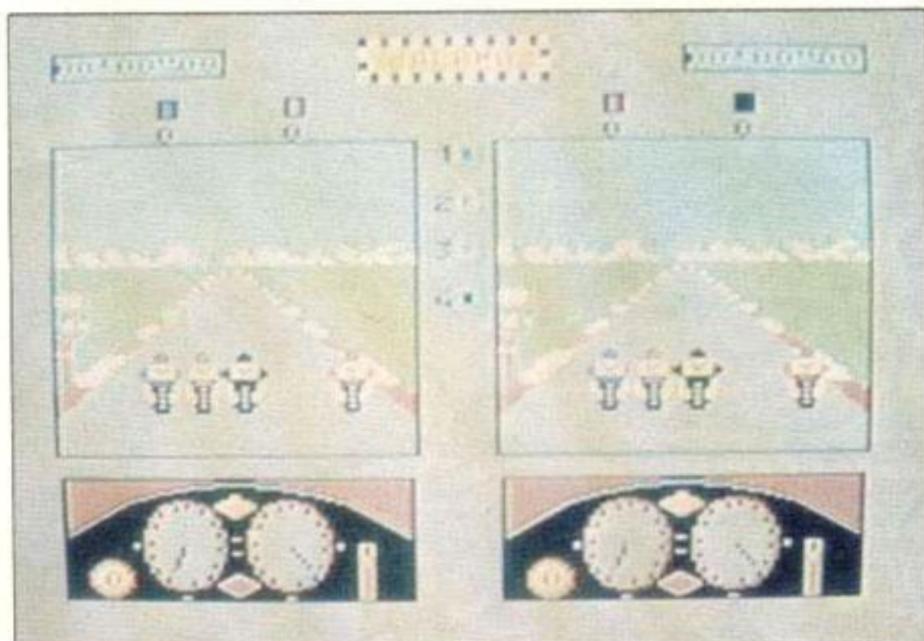
Dalla Francia arriva una nuova avventura in motocicletta realizzata con la tecnica dello *split screen* sullo stile di Pit Stop II. La filosofia di questo **500cc Grand Prix** è tutta nel titolo visto che è ispirato alle competizioni del campionato del mondo di motociclismo. Caricato il gioco appare uno scarno menù che vi permette di selezionare il livello di difficoltà tra Principiante, Pilota e Professionista. Quindi si decide il numero di corridoi (uno o due) e se partecipare ad un singolo gran premio oppure ad un campionato del mondo.

Questa è sicuramente la caratteristica più interessante del gioco che vi permette di correre ben 12 gare con tanto di classifica finale stilata in base ai piazzamenti. Ogni gran premio ufficiale ha una durata di 9 giri (nell'opzione allenamento i giri sono solo due) e partecipano quattro mezzo litro: il computer controlla quelle che non sono guidate da un giocatore. Tra i

circuiti segnaliamo quello d'esordio a Kylami per il Gran Premio del Sud Africa, Jarama per quello di Spagna, Mugello e Misano per il Gran Premio d'Italia e di San Marino. Ogni gara termina solo quando tutte le moto hanno tagliato il traguar-



Le gare motociclistiche sono uno sport impegnativo e che richiede concentrazione e precisione. **500cc** è deludente dal punto di vista grafico: le moto sono troppo piccole, mentre la pista durante la corsa si sviluppa in modo confuso: praticamente è la strada che curva e non la moto che si inclina.



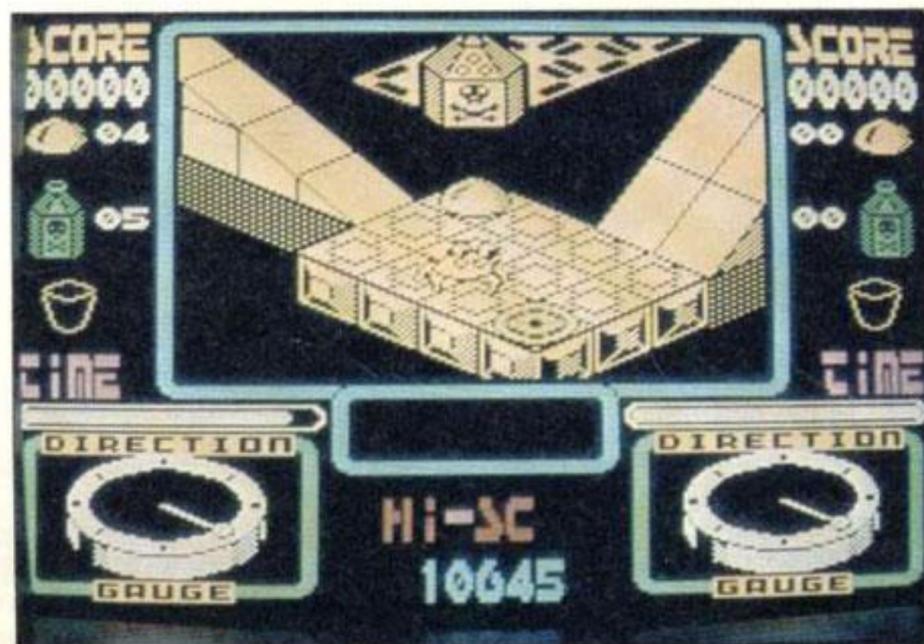
BUBBLER

Ultimate, cassetta L.18000, joystick/tastiera. Per MSX, Spectrum.

Bbbu bbblu, le mille bolle blu. L'antica città di Irkon è sotto una dittatura ferrea ed avete appena scoperto la possibilità di liberarla. Da molto tempo il mago ha schiavizzato i suoi abitanti ed annullato qualsiasi forma di espressione e di opposizione. L'assistente di **Vadra**, il terribile mago-dittatore, è stato imprigionato in una sfera di energia. Il suo potere stava diventando troppo grande e iniziava a minacciare quello del suo capo. **Kintor**, questo il nome del mago di seconda serie, aveva anche manifestato una certa simpatia per la popolazione oppressa. Fortunatamente **Kintor**, prima di venire completamente annientato, vi ha insegnato come muovervi nei panni di un'ameba e difendervi dai numerosi nemici e vi ha confessato il punto debole della dittatura: raccogliendo i numerosi tappi nascosti sotto dei passaggi segreti riuscirete a distruggerla. Il vostro compito quindi è quello di muovervi

all'interno di questa mastodontica costruzione nel tentativo di raccogliere i tappi, eliminare gli animali malvagi creati da **Vadra** e raggiungere le uscite. L'ameba si muove in modo abbastanza anomalo. Muovendo a destra o a sini-

stra il joystick determinate la sua direzione, che è indicata da una specie di bussola nella parte inferiore dello schermo, spostando la leva in avanti la fate avanzare e tirandola indietro il 'bubble' salta. Premendo il pulsante di sparo fate fuoco nella direzione indicata. Solo eliminando i nemici, recuperando i tappi e quindi raggiungendo l'uscita di questa prigione riuscirete a distruggere l'impero di **Vadra**. Un'impresa tutt'altro che facile e che richiede un certo impegno per muovere l'ameba.



Bubbler non mi ha particolarmente entusiasmato e non mi è sembrato molto originale. La grafica è abbastanza carina ma il sistema di controllo studiato dalla Ultimate è abbastanza complesso e poco immediato.

PRESENTAZIONE 80%

Simpatica copertina. Istruzioni poco chiare.

GRAFICA 81%

Grafica 3D in stile Ultimate anche se su un tema abbastanza sfruttato.

SONORO 70%

Standard.

APPETIBILITA' 80%

I movimenti sono divertenti e la sfida abbastanza impegnativa.

LONGEVITA' 50%

Le difficoltà di movimento vi annoieranno.

VALORE 50%

Un gioco medio di prezzo alto.

GLOBALE 66%

Un gioco senza infamia e con poca lode.

THING BOUNCES BACK

Gremlin, cassetta L. 18.000, joystick/tastiera. Per C64/128, Spectrum, MSX.

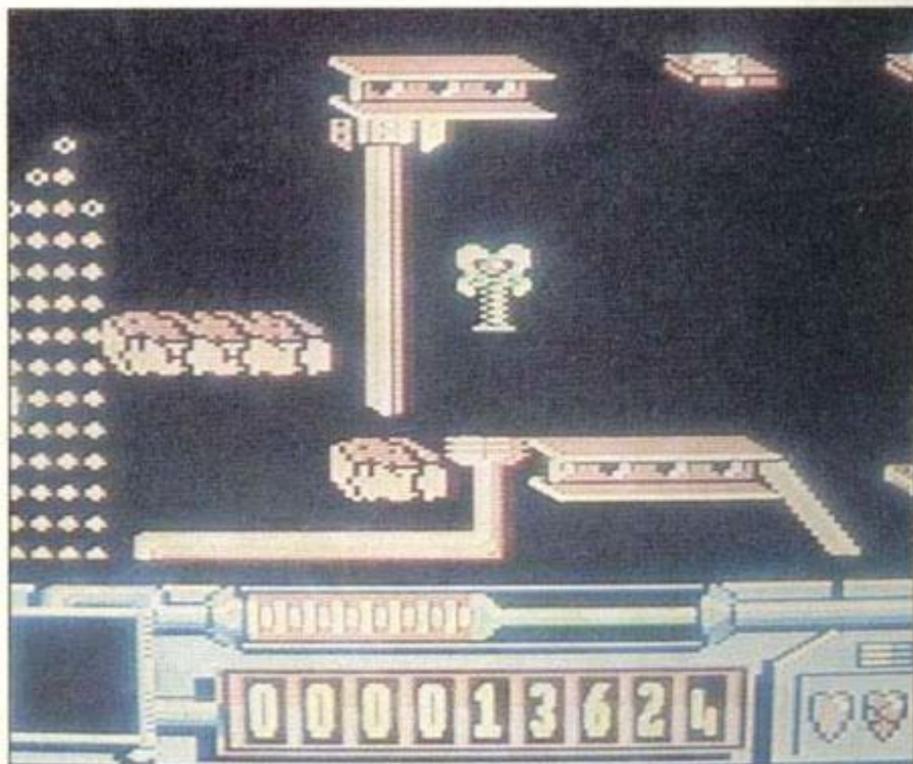


Adesso dove vado? Chiuso in un budello, Thingie riceve un insperato aiuto...

Thingie, la cosa, è un personaggio molto noto ai lettori più fedeli di Zzap! Nei primi numeri si alternava con **Rockford** (il personaggio di **Boulder Dash**, non il profumo e tanto meno l'investigatore) nel ruolo dell'eroe del margine. **Thingie** ha esordito sugli schermi dei videogiochi con **Thing On A Spring**. Ora il nostro simpatico *Tira-e-molla* è pronto ad affrontare la sua seconda avventura ambientata all'interno di un computer birichino che produce diabolici giocattoli. **Thing Bounces Back** è un platform game molto impegnativo sullo stile di tipo **Spelunker**. Il nostro simpatico eroe inizialmente è risucchiato all'interno di un labirinto di tubature sotterranee. In questa fase **Thingie** deve raggiungere una delle 11 uscite che conducono alle aree speciali popolate da diversi alieni. La direzione all'interno dei corridoi può essere variata utilizzando il joystick oppure premendo il pulsante di sparo (avete a vostra disposizione solo 8 cambiamenti di direzione). Una volta raggiunta una delle aree, **Thingie** si muove in tutte le direzioni e naturalmente può anche saltare. Lo scrolling dello schermo è ottimo, a otto vie. Il vostro compito è quello di raccogliere le parti del programma del

computer che produce i cattivi giocattoli. Floppy, chip di memoria, fogli di listato e nastri devono essere cercati attraverso le innumerevoli difficoltà dei 120 schermi che compongono le complessive 11 aree. I nemici sono rappresentati da nove tipi di alieni che succhiano la vostra energia. Altri pericoli o

facilitazioni vengono dai raggi laser, da bottoni e pulsanti che permettono di ritardare il tempo e di azionare piattaforme. Alcuni ripiani indicati con un punto di domanda possono offrire dei bonus in punteggio oppure nascondere delle trappole mortali come dei grossi pesi che cadendo improvvisamente spaccicano **Thingie**.



Thingie, da brava molla salta, salta e salta.



Il primo gioco della molla più pazza del mondo non mi aveva entusiasmato. Il suo ritorno invece mi ha convinto ed ultimamente ho impiegato molto del mio tempo gioco a far saltare e muovere Thingie. Ho molto apprezzato anche i vari effetti di movimento come quando viene risucchiato nel sistema di tubi. Thingie mi è talmente simpatico che mi commuovo quando rimane spiacciato dai pesi sospesi.



Thingie è un personaggio decisamente simpatico e questa sua nuova avventura è molto impegnativa ed è stata realizzata in modo splendido. Ottimo il sistema di scrolling a otto vie. Un consiglio: imparate a muovere e a fare saltare la Cosa e soprattutto studiate le innumerevoli possibilità di bonus contenute nei vari schermi. Le istruzioni contengono delle icone che dovrebbero aiutarvi nell'identificare i vari oggetti o personaggi. Peccato che non vengano spiegate anche l'utilità e l'effetto che producono su nelle varie situazioni.

PRESENTAZIONE 30%

Le istruzioni non spiegano in modo sufficiente le numerose caratteristiche del gioco.

GRAFICA 91%

Animazione molto divertente e sprite ben definiti.

SONORO 70%

Più di 30 effetti sonori di sicuro effetto.

APPETIBILITA' 90%

Oltre 120 schermi da scoprire e studiare.

LONGEVITA' 93%

È uno di quei giochi che richiedono molta esperienza ed applicazione.

VALORE 79%

È sicuramente migliore di **Thing On A Spring**.

GLOBALE 89%

Thingie è tornato nel vostro computer. Tornerà sulle pagine di Zzap! Chissà chi lo sa!

LIVINGSTONE ...I Presume?

Alligata, cassetta, L.18000, joystick/tastiera.
Per MSX, Amstrad, Spectrum, C64.

Dr. Livingstone, I presume? è il titolo di questo simpatico videogioco prodotto in Spagna dalla Operasoft per l'Alligata e in teoria dovrebbe essere la frase che dovrete pronunciare una volta terminato il gioco. Il Dr. Livingstone si è perduto nell'Africa più nera e misteriosa. Stanley organizza immediatamente una solitaria missione alla ricerca del mitico missionario. Preparatevi quindi ad affrontare le difficoltà e gli imprevisti della giungla ancora inesplorata. Il gioco inizia con il protagonista in maniche corte, con un tipico elmetto da esploratore sul capo e lo zaino sulle spalle in attesa di superare il primo ostacolo. **Dr. Livingstone, I presume?** è composto da sette



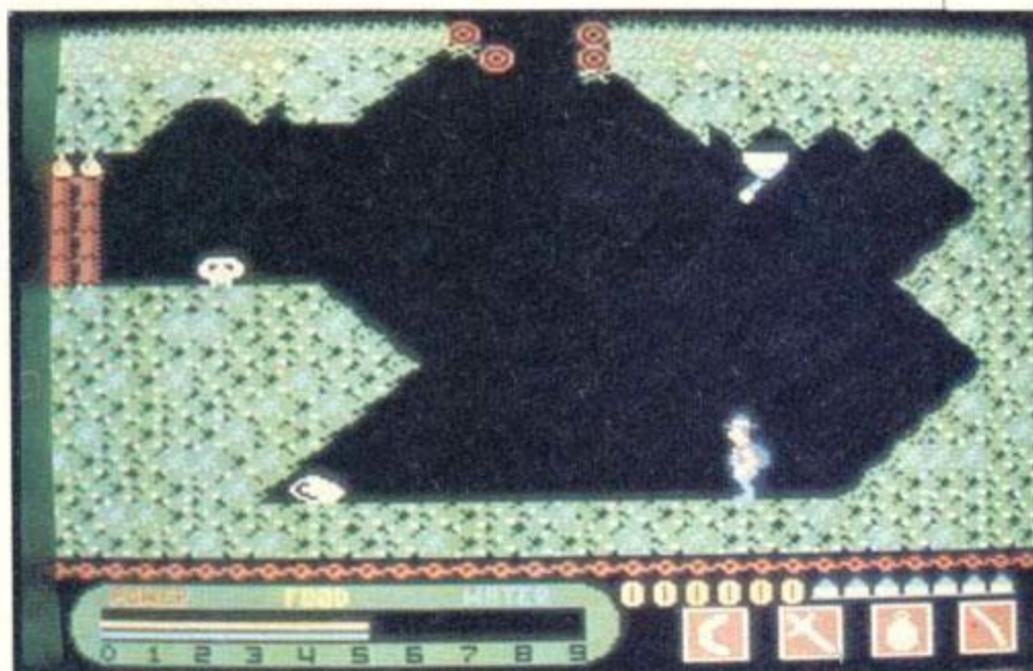
SISTEMA PROVATO MSX

- PRESENTAZIONE 91%**
La copertina ha un'illustrazione simpatica e le istruzioni sono molto dettagliate e contengono le poke per vite infinite per Amstrad e Spectrum.
- GRAFICA 72%**
Una grafica semplice ma incisiva.
- SONORO 50%**
La musicchetta è noiosa e soprattutto manca il ritmo tribale.
- APPETIBILITA' 70%**
Un platform game con poco da scoprire.....
- LONGEVITA' 82%**
.....ma con molto da provare.
- VALORE 77%**
Un viaggio in un'Africa da fumetti.
- GLOBALE 81%**
Un gioco piacevole ed impegnativo.

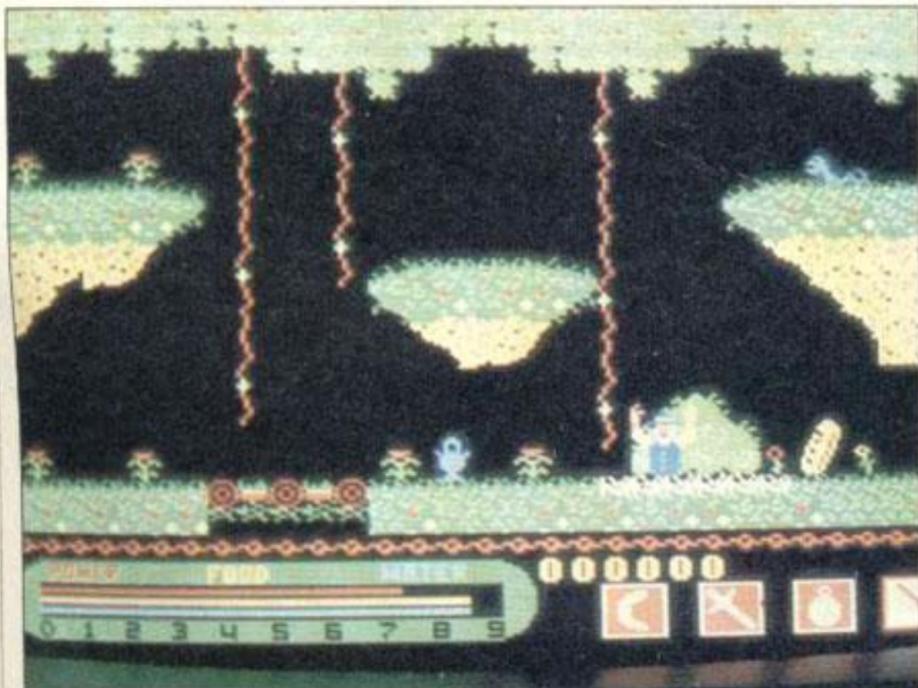


Dr. Livingstone ripropone in modo più dinamico lo schema utilizzato da giochi tipo Manic Miner: platform game molto impegnativi e che richiedono una certa pratica per studiare il modo di superare le varie difficoltà. Fondamentale è avere una buona coordinazione mano joystick. Per i primi quattro livelli potete anche stare tranquilli perchè le istruzioni contengono le planimetrie dei primi 37 schermi.

differenti livelli, ognuno con un'uscita da scoprire, 63 schermi e sette vite. Stanley ha con sé boomerang, pugnali, bombe a mano e aste. Ognuna di queste armi/accessori devono essere impiegate nel momento giusto e sono selezionate con il tasto corrispondente da 1 a 4. Il boomerang per esempio è utilissimo per colpire leve e pulsanti posti in luoghi altrimenti irraggiungibili mentre l'asta vi trasforma in piccoli Bubka per superare cunette ed ostacoli. I movimenti dell'esploratore sono quelli classici: salto, piegamento, destra e sinistra. Il pulsante di sparo del joystick oppure la barra spaziatrice determinano la forza neces-



Stanley è caduto nella buca! Per uscire usa il boomerang



Aiuto! Aiuto! Stanley è proprio inguaiato



Questo genere di giochi non l'ho mai sopportato. Che noia continuare a girarovagare per trovare le i vari oggetti. Dr. Livingstone però è abbastanza atipico ed anche divertente. Non manca situazioni paradossali come quando dovete utilizzare il boomerang oppure saltare con l'asta. Ottima anche l'idea di inserire una piccola mappa che vi aiuta durante il vostro viaggio.

saria per utilizzare una delle quattro armi/accessori (indicata da una barra di colore rosso). La parte inferiore dello schermo contiene anche una seconda barra di colore verde che indica il consumo di cibo e acqua. Durante il viaggio attraverso i sette livelli potete incontrare pigmei, cannibali, alligatori, serpenti, scorpioni, piranha, scimmie, tutti ostacoli mortali. Altri pericoli vengono dai proiettili dei vecchi coloni o dai dardi avvelenati degli indigeni. Non mancano i passaggi segreti come quello contenuto nel tempio, <che può essere superato solo se si possiedono 5 gemme.



TEST



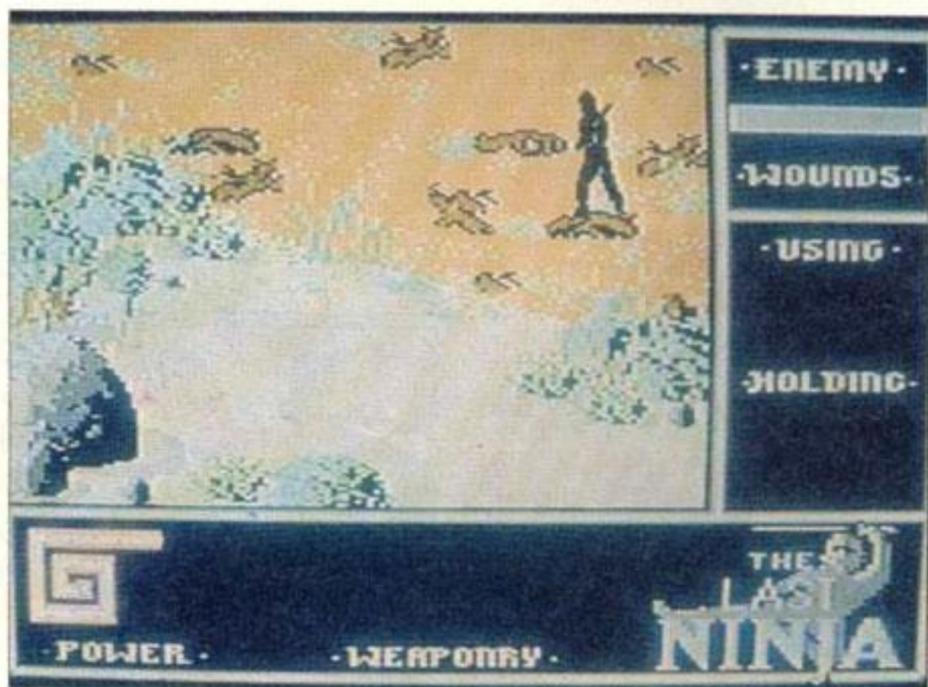
Arnakuni è l'ultimo rimasto della setta dei Ninjutsu. Il mito e la leggenda che circonda questi cavalieri ha sempre avuto molto peso in Giappone perché la loro forza è addirittura superiore a quella dei Samurai. Come tutte le razze nobili e potenti, anche i Ninja hanno i loro nemici ed in questo caso è Kanutaki, il terribile Shogun del clan degli Ashikaga che sogna di conquistare i Ninja e di impadronirsi delle loro immense conoscenze. E il suo desiderio diventa realtà durante il raduno meditativo di tutti i guerrieri Ninja che si svolge, ogni dieci anni, sull'isola di Lin Fen dove si riuniscono per venerare lo Shiva dei Ninja Bianchi ed approfondire il loro sapere con lo studio delle pergamene Kaga. In un momento così solenne Kanutaki riesce a richiamare tutti gli spiriti maligni del mondo di Nether che lo aiutano a sottomettere gli increduli Ninja e gli permettono di installarsi sull'isola di Lin Fen protetto da guardie e samurai. Probabilmente Kanutaki avrebbe dominato per sempre i Ninja, se si fosse accorto

delle nude mani. Il controllo del guerriero avviene esclusivamente via joystick con un sistema abbastanza complesso denominato dalla System 3 "movimento relativo". Praticamente questo significa che le direzioni e i comandi che date sono sempre riferiti alla posizione del guerriero rispetto allo schermo e quindi non sono assoluti. Per spiegare meglio questo sistema le istruzioni consigliano di fare molta pratica ed inoltre contengono un piccolo schemino del joystick con dei numeri corrispondenti alle varie direzioni. Il joystick ha quattro diverse funzioni: senza armi e senza premere il pulsante di fuoco potete esclusivamente muovervi lungo i sentieri mentre con il fuoco premuto potete attaccare e difendervi contro i seguaci di Kunitaki. Arnakuni ha a sua disposizione diversi tipi di armi, e quindi di metodi di combattimento. Inizialmente utilizza i calci e pugni delle arti marziali. Quindi, una volta raccolte le varie armi, può fare affidamento sul Numchukas, la spada, la lancia e le stelle di Shuriken. Il gioco è diviso in sei diversi

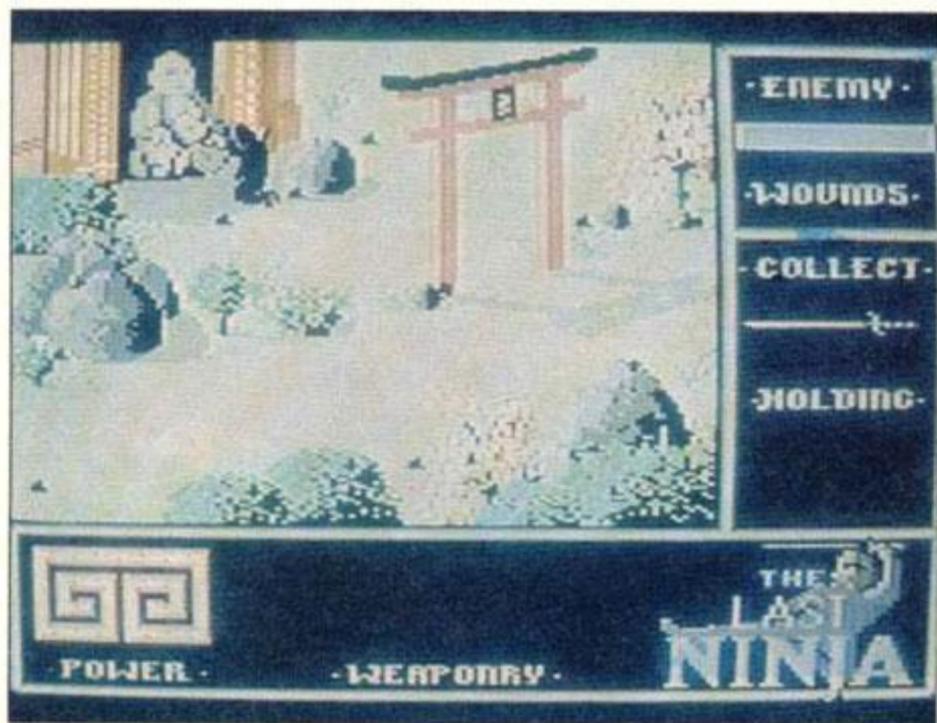
THE LAST NINJA

System 3, cassetta L.18.000, disco L.25000, joystick. Per G64:128.

• Dopo la valanga di demo finalmente la versione definitiva... ed è subito gioco caldo



Attento alle sabbie mobili!



Meditate davanti al Buddha e avrete i suoi consigli.

che un cavaliere era sfuggito al suo blitz. Arnakuni, salvatosi solo per caso perché quando i suoi compagni partirono per la riunione rimase a custodire il Burkinan Shire, è ora rimasto l'ultimo dei Ninja. Appena venuto a conoscenza di quanto accaduto sull'isola di Lin Fen, Arnakuni decide di vendicarsi e di restituire il potere e il prestigio perduto ai Ninja. Questa è la leggenda che ispira The Last Ninja, il gioco che ha avuto ben 18 mesi di gestazione. Il gioco inizia con Arnakuni fermo nel centro del sentiero, indeciso se andare a nord o a sud. Il nostro eroe è avvolto in una tuta nera, indossa un passamontagna ed è armato solo della sua intelligenza e



Sicuramente è un mega gioco se si considera il tempo che le due equipe di programmatori della System 3 ha impiegato per realizzarlo. The Last Ninja ha molti pregi come la splendida grafica e l'ottima atmosfera da Giappone feudale un po' mistico e violento. Ho trovato anche un giusto equilibrio tra i vari combattimenti e la tecnica tipica richiesta dagli avventure dinamici.



Circa 3500 sprite, più di 400 schermi, 12 musiche di accompagnamento sono alcuni dei dati tecnici di The Last Ninja. Il caricamento multi load non è noioso ed il gioco può essere ricominciato dal livello in cui siete morti senza dover ricaricare il gioco. Non male vero? Gli amanti dei giochi labirinto che richiedono carta e penna per disegnare le mappe possono essere veramente soddisfatti.

dei numerosi oggetti ed armi che potete raccogliere. Durante il gioco lo schermo visualizza una barra che indica le ferite dei nemici, la vostra forza, gli oggetti trasportati e le armi possedute. Ogni oggetto contenuto nella sacca può essere selezionato con i tasti funzione. Ogni avventura inizia con tre vite. Perdete una vita se si riduce a zero la vostra energia oppure se fate qualche errore nei vari attraversamenti, tipo sabbie mobili o ruscelli. Se raccogliete una mela guadagnate una vita extra mentre se iniziate la seconda parte con una vita sola, ne ricevete automaticamente una.

PRESENTAZIONE 85%

Caricamento con musica di sottofondo. Ottime le istruzioni.

GRAFICA 94%

Sicuramente la parte migliore del gioco sia per l'animazione che per i fondali di paesaggio.

SONORO 60%

La musica è stupenda ma mancano completamente gli effetti.

APPETIBILITA' 82%

Combattimenti e numerose difficoltà da affrontare.....

LONGEVITA' 80%

.....con un buono spirito di osservazione non sarà difficile trovare la soluzione.

VALORE 80%

Un multi load che vale ogni minuto di attesa.

GLOBALE 90%

Un gioco pieno di fascino con tanti succosi particolari.

THE FINAL CARTRIDGE

//

LA CARTUCCIA DI UTILITY
PIU' COMPLETA
PER IL TUO COMMODORE !

£ 89.000



- ★ Pulsante di freezer
- ★ Turbo disk
- ★ Turbo tape
- ★ Pulsante di reset
- ★ Basic toolkit
- ★ L/M monitor

**MANUALE
IN ITALIANO**

- ★ Interfaccia centronics
- ★ Game killer

NUOVA VERSIONE



SHADOWLAND

(Namco 1987)

Siete veramente stufo dei soliti videogiochi, non ne potete più di correre dietro ai soliti mostriciattoli o di scappare dai multiformi alieni che popolano ormai da anni il mondo dei coin-op?

Allora per voi non c'è niente di meglio che giocare d'azzardo con gli dei della "Terra delle Ombre"!

E' questa infatti l'opportunità che ci offre questo **SHADOWLAND**, che pare a prima vista un videogioco come tanti altri, ma che invece è dotato di molte particolarità misteriose, nascoste lungo il cammino.

La prima cosa che salta all'occhio analizzando questo videogioco è la suddivisione dello schermo: la parte occupata dal gioco vero e proprio è quella inferiore, mentre in alto abbiamo una specie di radar,

a destra, che ci dà una visione complessiva dell'ambiente che dobbiamo esplorare, e la nostra situazione di gioco, a sinistra, espressa in **POWER**, **MONEY** e tesori vari da raccogliere lungo il percorso.

Il **POWER**, ahimè, è la parte dolente del gioco perché come sembra capitare sempre più spesso negli ultimi tempi, il videogioco rispecchia la realtà: una volta persa una vita la partita finisce!

Quindi bisogna cercare di prestare molta attenzione ai colpi degli avversari o, meglio, agli avversari stessi, visto che sparano solo a gioco inoltrato, perché abbiamo a disposizione solo 16 possibilità di "contatto", tante quante sono le linee che costituiscono il **PO-**

WER.

Il **MONEY**, invece, è un'entità inutile e importantissima al tempo stesso: inutile perché si accumula in maniera simile al tradizionale punteggio, cioè uccidendo avversari e raccogliendo le loro "anime" e vari bonus disseminati qua e là, ma non può essere considerato come un punteggio perché è basilare per fare acquisti e giocare con gli dei.

I più diffidenti tra di voi avranno già pensato: "Gioco d'azzardo? Sarà qualche "ruberia" del computer!". Infatti a un certo punto del nostro girovagare, dopo aver ucciso un enorme ranocchio, comparirà la scritta: "STEP ON ONE OF THE LITTLE FROG AND CLIMB UP TO THE TOP".

Se accoglieremo l'invito e risaliremo una cordata di ranocchi, la parte superiore dello schermo scivolerà di fianco e ci ritroveremo in un salone nascosto, sfidati a una partita a dadi dalle divinità locali.

La partita si svolge in tre manche, con in palio una cifra sempre più alta (2.000, 5.000 e 10.000 dollari), in ciascuna delle quali possiamo scegliere pari (**EVEN**), dispari (**ODD**) oppure abbandonare (**GIVE UP**) e tornare nel gioco normale.

Ma la parte più esilarante è costituita dalle reazioni dei vari contendenti, secondo che vincano o perdano, e dai messaggi scritti che accompagnano tutta la sequenza. Ma questa non è la sola situazione dotata di una tale comicità: ce ne sono altre quali il negozio della strega, dove possiamo comperare le cose più strampalate come un simpaticissimo gatto miagolante che ci protegge dai nemici, oppure semplicemente un po' di **POWER** di scorta, e la scena alla fine dei vari quadri.

Possiamo infatti incontrare un vecchio saggio che non ci farà passare finché non avremo raccolto ben tre tesori, oppure capiterà che il nostro eroe per eliminare il "guardiano" finale si ponga in meditazione davanti a un tempio e lasci sbrigare il gravoso compito a una sua anima volante protettrice, che ha risposto prontamente alla sua invocazione.

E che dire poi quando per premiare le nostre fatiche verremo festeggiati addirittura da un doppio corpo di ballo (vi lasciamo immaginare le facce che fa il protagonista!)?

In conclusione, **SHADOWLAND** è un gioco simpaticissimo, molto divertente e giocabile, accompagnato da un sonoro più che accattivante e con una grafica all'altezza dei tempi; unico piccolo difetto, che può essere considerato anche un pregio, la difficoltà di alcuni punti, che ci ha fatto ricordare l'indimenticabile **GHOSTS'N GOBLINS**.

Senza un attimo di tregua anche negli angoli più nascosti



EXERIZER

(Jalcod)

Questo mese vogliamo essere veramente generosi: dopo aver soddisfatto i patiti delle novità con **SHADOWLAND**, uno dei giochi più esilaranti di tutti i tempi, abbiamo deciso di dedicare un pensiero anche ai più inveterati tradizionalisti.

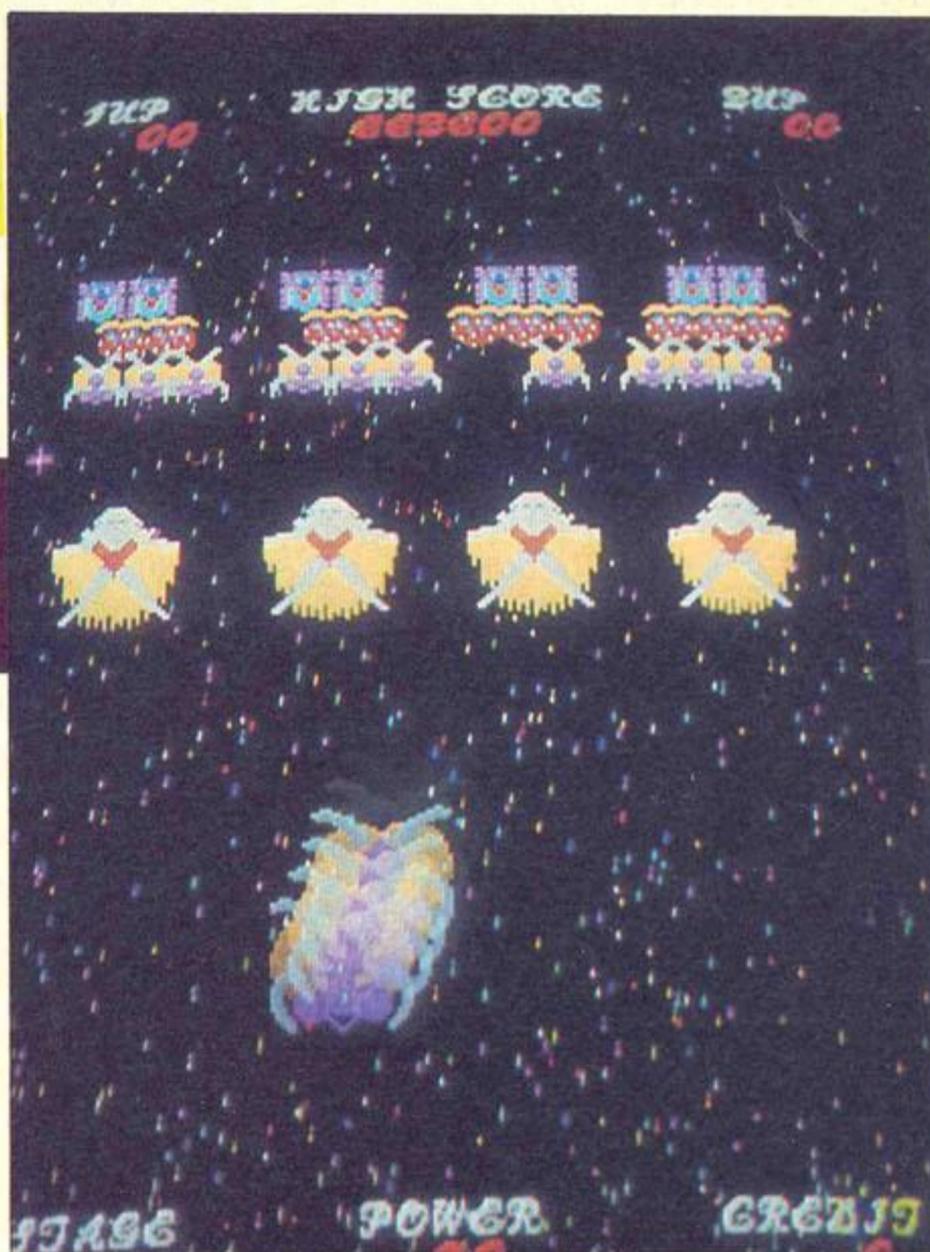
Infatti **EXERIZER**, qualcuno l'avrà già subodorato vedendo il medesimo prefisso e la stessa casa costruttrice, è un diretto discendente del famosissimo **EXERION**, l'aereo più pazzo del mondo, dal movimento quasi incontrollabile.

Chi aveva avuto un incontro traumatico con il suo antenato si rassi-

curi subito: **EXERIZER** è decisamente più facile e giocabile, proprio perché è dotato di un movimento normale, con una velocità costante e regolabile perfettamente dal joystick, anche se il nostro aereo può spostarsi solo nella metà inferiore dello schermo, anziché dappertutto.

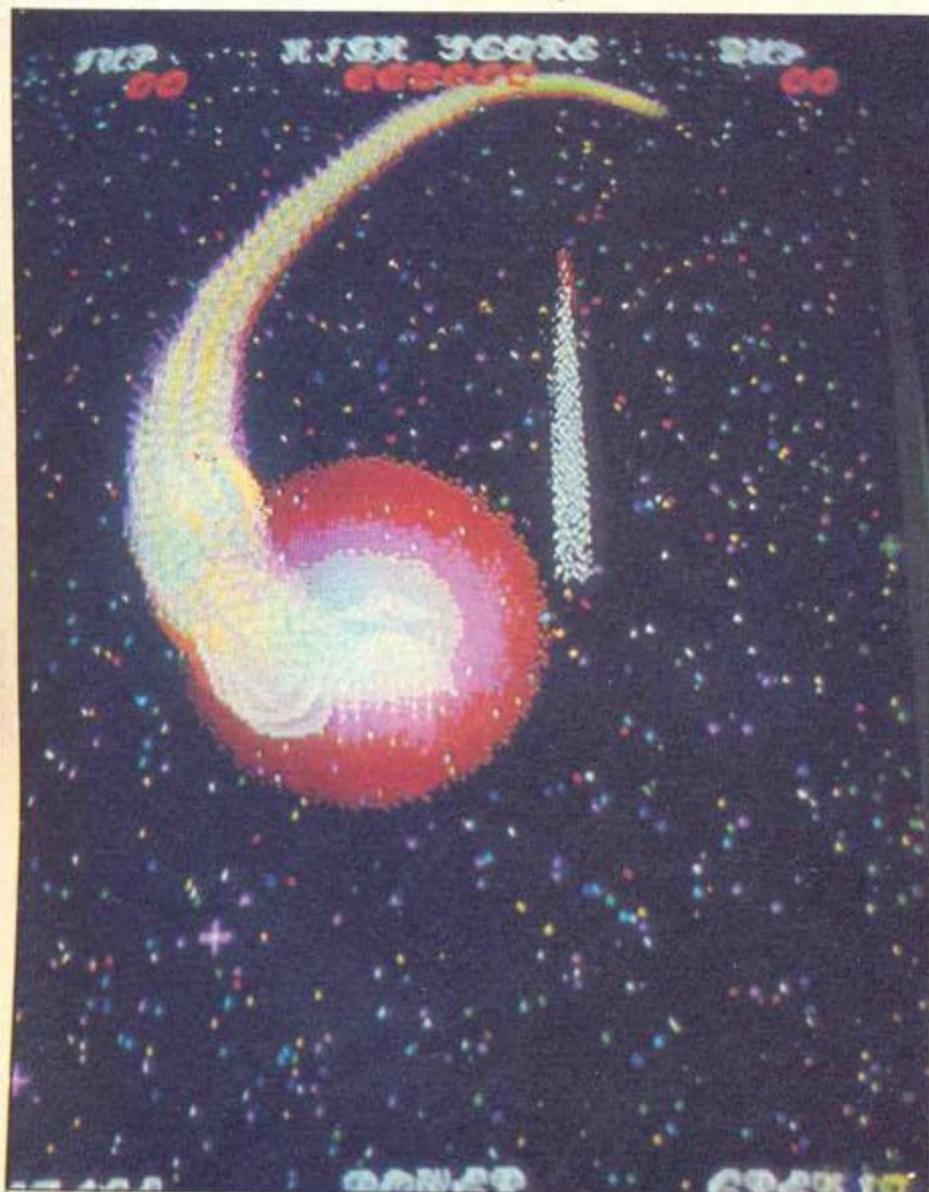
La struttura del gioco ricalca a grandi linee quella dell'antenato, anche se è suddivisa in **STAGE** ben separati gli uni dagli altri.

Nel primo **STAGE** dobbiamo affrontare un enorme biscione che ondeggia velocissimo da una parte all'altra dello schermo, guidato da



Le streghe hanno aperto il mantello: è il momento buono per colpirle

Un 'botto' pirotecnico contro la testa del drago!



una strega che sta a cavalcioni in prossimità della testa: bisogna colpire proprio sul muso diverse volte, così da farlo rimbalzare verso l'alto finché non scoppia e ci lascia faccia a faccia con la strega, che cercherà di impedirci di prendere una magica pillola con impressa una P. P sta per **POWER**, e incrementa il limitato numero dei colpi veloci che, al contrario di quanto accadeva in **EXERION**, sono colpi doppi, mentre il colpo lento è singolo e molto grosso, anche se molto bello, graficamente parlando.

A proposito della grafica, sicuramente questo è il punto che più differenzia i due giochi, evidenziando tutti gli anni trascorsi tra **EXERION** e il suo discendente.

Nel secondo **STAGE** abbiamo una situazione di gioco simile a quella di **GALAGA**: gli avversari arrivano a gruppi e si posizionano nella parte alta dello schermo, da dove partono poi a turno in picchiata.

Nello **STAGE** successivo conviene fare immediatamente uso dei colpi **POWER** accumulati: abbiamo infatti a che fare con un enorme drago volante che non ci lascia molto spazio per muoverci, per cui è preferibile eliminarlo prima che ci piombi inesorabilmente addosso.

Il quarto **STAGE** è forse il più impegnativo, almeno nei cicli successivi

perché dobbiamo cercare di colpire un'astronave madre che si sposta a scatti per evitare i nostri colpi e che nel contempo scarica valanghe di avversari, che a loro volta ci regalano un buon carico di proiettili, che per fortuna sono eliminabili dai nostri colpi.

L'ultimo **STAGE**, finito il quale ricomincia il ciclo con avversari simili, ma non uguali, è il più semplice e quello che dispensa il maggior numero di punti: si tratta di colpire una serie di grosse meteore che ci vengono addosso a velocità crescente; se si riesce a eliminare una trentina di meteore, quelle successive avranno un valore sempre maggiore, partendo da 1.000 punti (noi siamo arrivati a ben 13.000 punti!). Chiude il ciclo del gioco uno stupendo schema riassuntivo, che ci dice "chiaramente", in giapponese, ciò che abbiamo combinato durante il gioco e ci elargisce un bonus supplementare.

In definitiva si tratta di un buon "remake": per chi ama il genere spaziale è assicurato un buon divertimento per un sufficiente periodo di tempo, cioè fino a quando avrà imparato a memoria i pochi **STAGE** a disposizione, giocando quindi all'infinito senza eccessivi problemi, come capita di solito con questo genere di giochi.

ocean

MASTERTRONIC

martech



acquista software originale
ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE
DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI
PROGRAMMI SEMPRE PIÙ BELLI E ORIGINALI.

solo l'originale è garantito!

Konami

elite



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EPYX



SOFT
center

Solo nei negozi autorizzati

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



RIVENDITORI AUTORIZZATI

SERVIZIO NOVITA' SOFTWARE

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 Emilia

CAMPANIA

COMPUTER CLUB 2021, p.zza Monte Oliveto 8-Napoli
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, via Appia 68-Atripaldo (AV)
ODORINO FRANCO, p.zza Lala 21-Napoli
OPC, 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 c/o ESP, via Classicana 408-Ravenna
EMPORIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52-Rimini (FO)
GIO PLASTIK, via S.Romano 90-Ferrara
COMPUTER LINE, via S.Rocco 10/C-Reggio Emilia

FRIULI

MOFERT, v.le Unita' 41-Udine
COMPUTER SHOP, via P.Preti 6-Trieste

LAZIO

ADM Elaborazione Distribuita, via Tacito 88--Roma
ARICO' GIOVANNI, via Magna Grecia 71-Roma
ARMONIA, primo sottopassaggio staz. Termini-Roma
COMPUTEL, via E.Rolli 33-Roma
COMPUTRON SHOP, l.go Forana 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
MUSICOPOLI, p.le Ionio 17-Roma
COMPUTER TIME, via Col di Lana 2-Ciampino (Roma)

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)
CENTRO HIFI VIDEO, via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER, via A.Manzoni 45-Sanremo (IM)
F.LLI PAGLIALUNGA, via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)

LOMBARDIA

GBC ITALIANA, vis Petrella 6-Milano
GBC ITALIANA, via G.Cantoni 7-Milano
GIGLIONI, v.le Sturzo 45-Milano
IL TEMPIO DEL COMPUTER, p.zza Pattari 4-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)
SUPERGAMES, via Carobbio 13-Varese
BUSTO BIT, via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
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
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5-Pavia

MARCHE

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

MOLISE

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

PIEMONTE

AMERICAN'S GAME, via Sacchi 26/C-Torino
ARCHIDEA, via Po 28-Torino
COMPUTER GAMER, via Carlo Alberto 39/E-Torino
COMPUTING NEWS, via Marco Polo 40/E-Torino
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo 6-Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381-Torino
CALCOLODATTILO COMPUTER, via C.Battisti 2/E-Collegno (TO)
LIBRERIA LA TALPA, via Solaroli 4/C-Novara
COMPUTER, via Monte Zeda 4-Arona (NO)
COMPUTER, c.so Sempione 97-Borgomanero (NO)
SPA, c.so Disegna 21/B-Domodossola (NO)
TRISCONI VALERIA, via Mazzini 90-Omegna (NO)
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
ASCHIERI GIANFRANCO, c.so Emanuele F. 6-Fossano (CN)
PUNTO BIT, c.so Langhe 26/C-Alba (CN)
S.G.E. ELETTRONICA, via Bandello 16-Tortona (AL)

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 (TR)
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
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A-Firenze
C.P.U., via Ulivelli 39/R-Firenze
OFFICE DATA SERVICE, gall.Nazionale-Pistoia
BIG BYTE SHOP, p.zza Risorgimento-Arezzo
DELTA SYSTEM, via Veneto 12-Arezzo

TRENTINO ALTO ADIGE

ELETTRON MATTEUCCI, via Palermo 33-Bolzano
ERICH KONTSCHIEDER, Gesch Standort Merano:Lauten 313

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)

LO SPETTACOLO A 16 BIT

Fondata dalla software house americana Mindscape, la Cinemaware è nata con l'obiettivo di proporre videogiochi interattivi molto vicini

per struttura e soggetto ai film. **Sinbad**, **Defender of the Crown**, **SDI** sono i primi titoli realizzati dalla Cinemaware molto curati sotto tutti gli

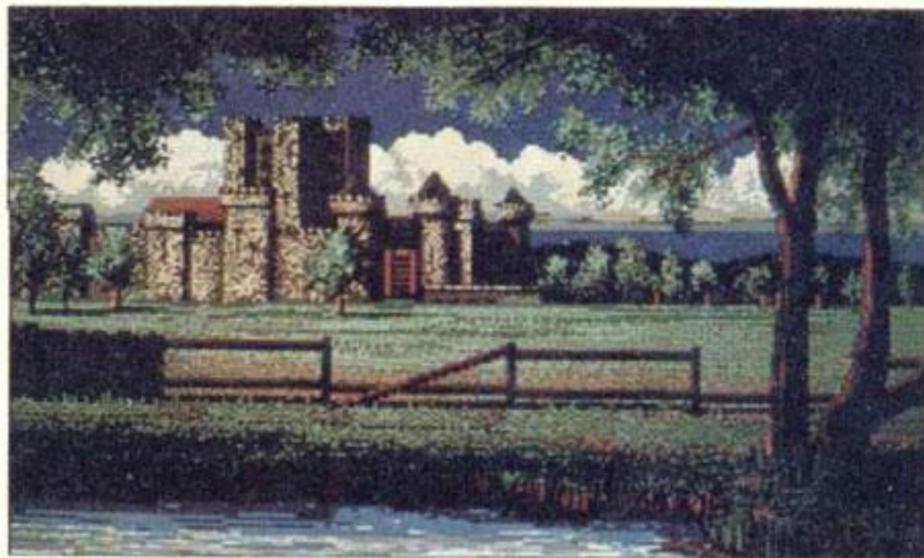
aspetti, dalla grafica alla presentazione, alla musica. Di prossima pubblicazione è **King of Chicago**, gioco ispirato ai gangster degli anni

'30, mentre in redazione stiamo attendendo con molta curiosità la conversione di **Defender of the Crown** per il Commodore 64.

Il periodo storico è quello del XII° secolo. L'Inghilterra sta attraversando un momento difficile seguente la morte del suo re. Il vostro compito è quello di vestire i panni di un cavaliere Sasso-

DEFENDER OF THE CROWN

Cinemaware, disco L.69000, mouse. Per Amiga, Atari ST, Ibm, Macintosh, Apple IIGS, C64.



ne e riportare l'unità e la serenità sull'isola britannica. Per conquistare questa egemonia dovete difendere il vostro castello dagli attacchi degli invasori Normanni, respingere gli eventuali sconfinamenti degli altri principi sassoni, investire le vostre ricchezze nell'apparato militare. Il gioco è diviso in cinque momenti fondamentali che richiedono azione, strategia e capacità militari tipiche dei war games. Inizialmente scegliete il personaggio da impersonare: Wolfric il Selvaggio è forte nel torneo cavalleresco, Wilfred di Ivanhoe è appena sufficiente con la spada ma è un abile leader. Cedric

di Rotherwood assomiglia a Burt Reynolds ha un carisma eccezionale mentre Geoffrey - Warren Beatty - Longsword è uno spadaccino di prima categoria. Naturalmente dovrete impostare la vostra strategia in base alle caratteristiche del vostro guerriero. La parte centrale del gioco è rappresentata da una cartina dell'Inghilterra divisa in 18 territori indicanti la posizione delle vostre truppe, il vostro castello e quelli di altri due cavalieri sassoni e di tre Normanni. Un menù su pergamena vi consente di consultare la mappa, indire un torneo, organizzare una campagna per conqui-

VERSIONE PROVATA AMIGA

PRESENTAZIONE 90%

Titoli in stile Hollywood e splendido libretto d'istruzioni pieno di dati di carattere storico e cinematografico.

GRAFICA 99%

Grafica, scusate, fotografia, da premio Oscar.

SONORO 70%

Niente di spettacoloso. Ottima la title song.

APPETIBILITÀ 90%

Strategia, abilità arcade e la possibilità di usare la catapulta

LONGEVITÀ 60%

Alla lunga diventa tutto troppo meccanico.

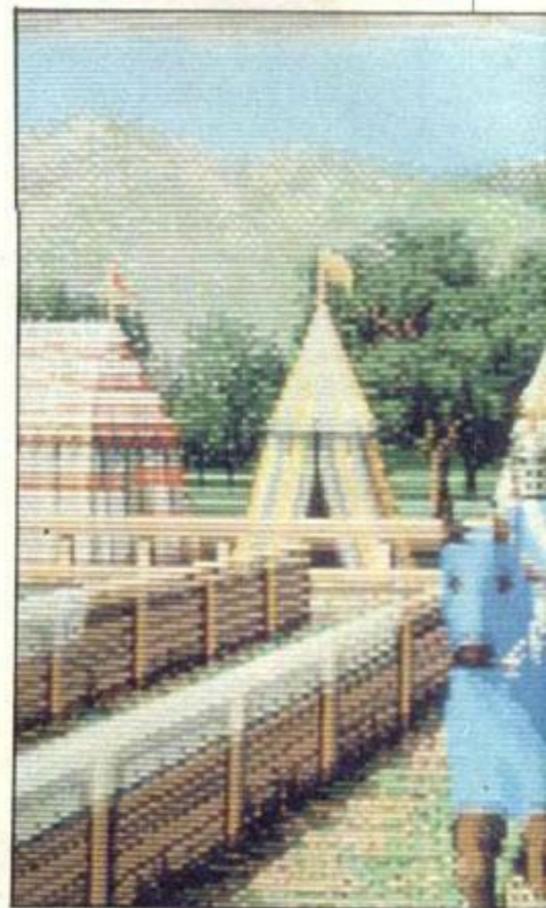
VALORE 75%

Il prezzo scende, la qualità è sempre altissima.

GLOBALE 89%

Hollywood sta per entrare seriamente nel vostro computer.

stare territori e fare un raid alla caccia di soldi. In **Defender of the Crown** tutto avviene via mouse in modo semplice ed immediato. Con questo comando potete selezionare il territorio che volete occupare, costruire il vostro esercito, combattere con la spada, usare la lancia e la catapulta. I territori occupati sono colorati ed ogni territorio ha una sua rendita in vassalli ed oro. Più preziosi avete maggiori saranno le vostre possibilità di espansione. Con l'oro potete espandere il vostro esercito con soldati, cavalieri, catapulte (indispensabili per attaccare i castelli) oppure costruire altri castelli, ed organizzare tornei. Importante è sfianare subito i cavalieri Normanni e conquistare il maggior numero di territori con il vostro esercito oppure più semplicemente vincendo le sfide nei tornei con una semplice invasione oppure partecipando ad un torneo



con cavallo e lancia. Nel primo caso, quando non trovate alcun esercito l'annessione del territorio sarà automatica. In caso contrario tutto dipende dalla consistenza del vostro esercito e dalla tattica utilizzata durante la battaglia. Questa fase è la più statica e duledente di tutto il gioco visto che tutto avviene in modo matematico, senza grafica come nei più semplici wargames. Le sorprese di **Defender of the Crown** non finiscono qui. Il leggendario Robin Hood è disponibile per ben tre volte ad aiutarvi offrendovi i suoi cavalieri. Per ottenere questo aiuto è sufficiente raggiungere la foresta di Sherwood. Infine è possibile anche salvare le damigelle dalle grinfie dei Normanni. In questa occasione dovete essere molto abili nella spada e se riuscirete in questa impresa vi assicuriamo che la fanciulla vi saprà ricompensare.



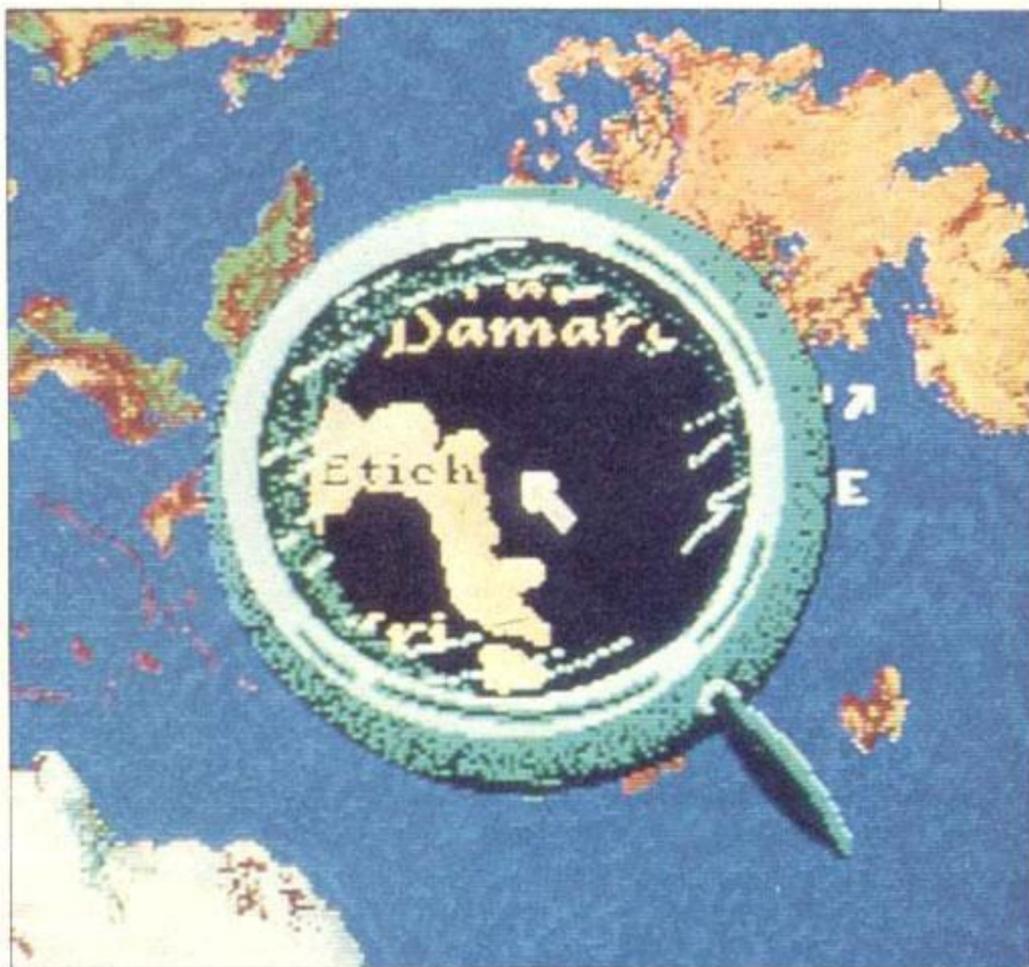
SINBAD AND THE THRONE OF FALCON

Cinemaware, disco L.69000, mouse. Per Amiga, Atari ST, Apple IIGS, C64.



E' la nuova generazione dei videogiochi. Superato lo stupore per la grafica vi assicuriamo che vi divertirte molto a conquistare l'Inghilterra. Utilizzate al massimo la vostra abilità tattica nel muovere le truppe e nell'investire i soldi. Il gioco diventa ancora più interessante se impersonate ogni volta un cavaliere diverso. In questo modo dovrete anche modificare la strategia in base alle sue abilità.

L'eroe è quello mitico delle mille e una notte. Il suo compito è di salvare il Califfo dall'attacco del Principe Nero. Il Califfo ha dei poteri magici che gli permettono di trasformarsi in Falcone. Questa sua forza però rischia di imprigionarlo per sempre impedendogli di ritrovare le sue sembianze umane. Sinbad riceve l'incarico dalla prin-



delle forze del male disponendo l'esercito nei punti strategici della città e contemporaneamente scoprire gli indizi che gli permettono di risolvere l'enigma del Falcone. Per riuscire in questo compito Sinbad deve viaggiare molto a bordo della sua nave e soprattutto deve interrogare numerosi personaggi. Anche in Sinbad and the Throne of the Falcon tutto avviene via joystick compresi gli interrogatori che vanno fatti selezionando una delle tre frasi a disposi-

zione. Naturalmente non manca l'azione come quando il nostro eroe deve sfidare alla spada vari nemici, Principe Nero compreso.

cipessa di salvare il Califfo. Il magico personaggio deve difendere la città dagli attacchi delle armate



Rispetto a Defender of the Crown, Sinbad è molto più complesso ed imprevedibile, forse meno notevole dal punto di vista della grafica, ma di gran lunga più impegnativo. Oltre a mettere in gioco le vostre doti strategiche di combattimento e di navigazione, dovrete interrogare numerosi personaggi e raccogliere gli indizi indispensabili per risolvere il gioco nella migliore tradizione degli adventure.

VERSIONE PROVATA AMIGA

PRESENTAZIONE 92%

Veramente completa compresa una breve storia dei film ispirati al personaggio di Sinbad.

GRAFICA 99%

Perfette sotto tutti i punti di vista.

SONORO 80%

Discreto e ben realizzato: di sicuro effetto.

APPETIBILITA' 90%

Appassionante e magico come le mille e una notte....

LONGEVITA' 93%

.....fate attenzione a non esagerare con le proposte alle damigelle.

VALORE 75%

Il prezzo scende, la qualità è sempre altissima.

GLOBALE 89%

Meno immediato di Defender of the Crown ma sicuramente più avvincente.

S.D.I.

Cinemaware, disco L.69000, mouse. Per Amiga, Atari ST, Ibm, Macintosh, Apple IIGS, C64.

LESDIAI è un sistema di difesa americano basato sui satelliti ed è stato messo in stato di allerta quando l'Armata Rossa sovietica ha iniziato a marciare su Mosca in occasione del centenario della rivoluzione bolscevica. Una vera rivolta da parte dell'esercito favorita anche dal KGB, la polizia segreta sovietica.

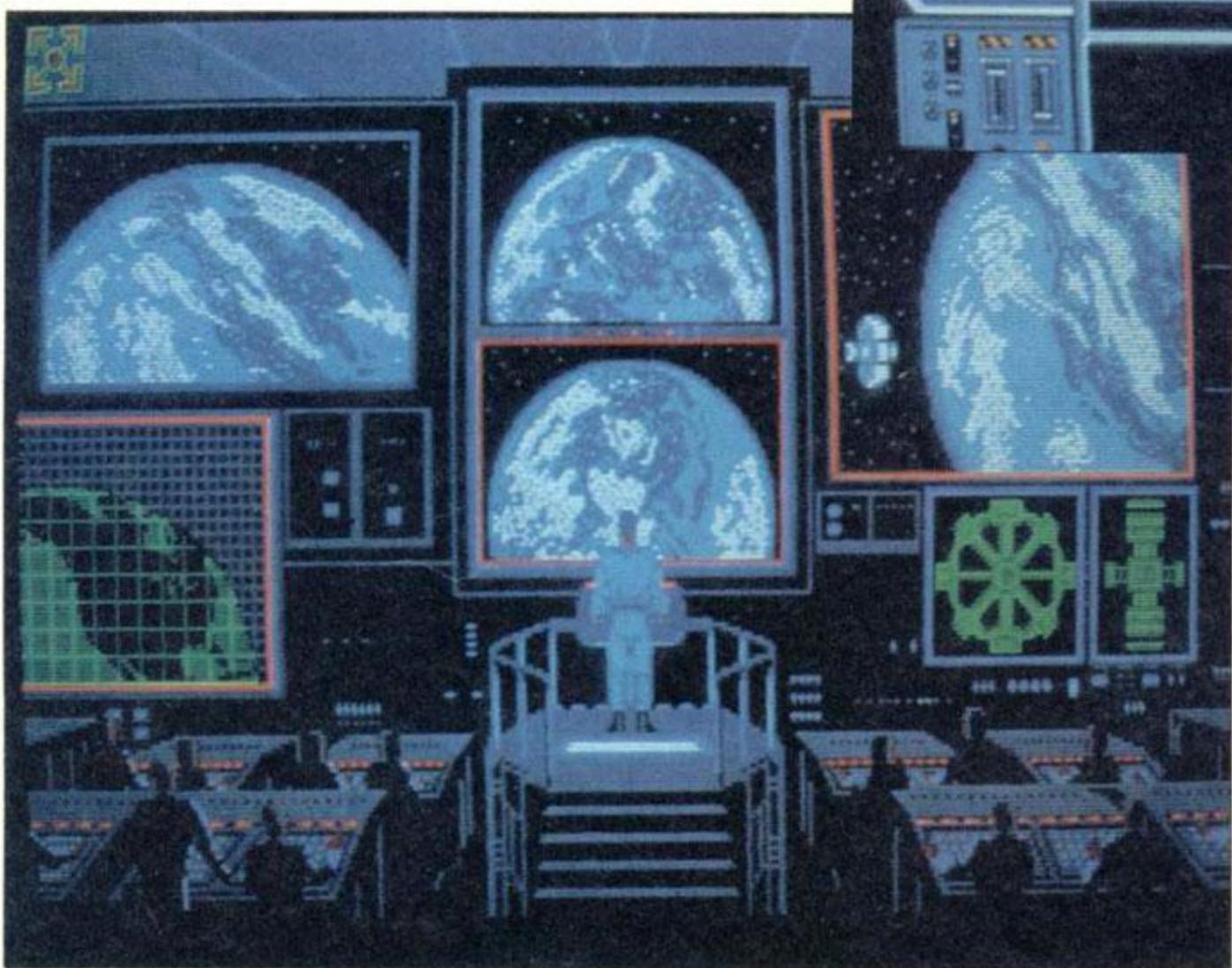
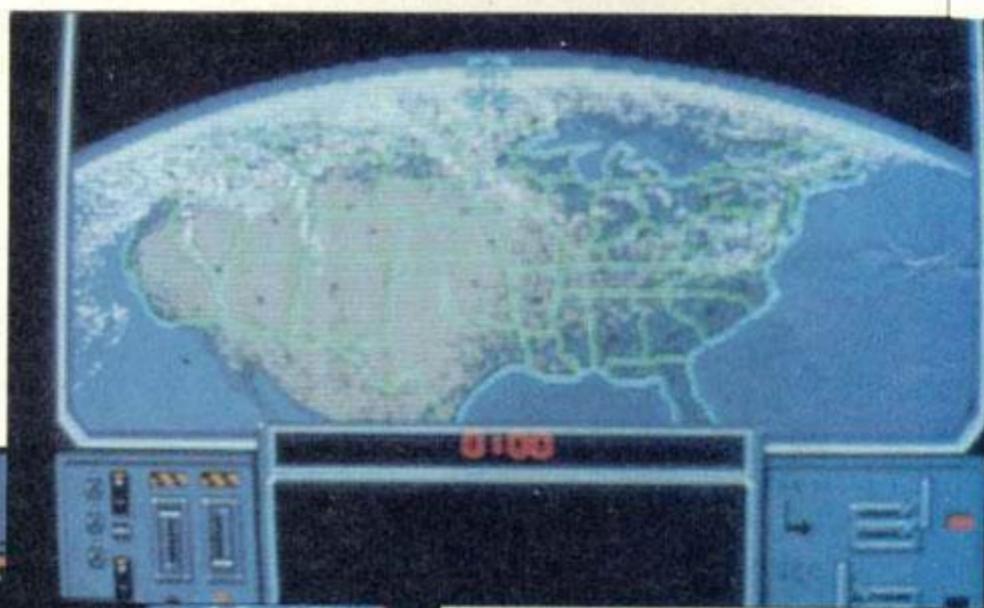
La tensione raggiunge il suo apice quando aeronavi sovietiche attaccano la base spaziale che controlla il sistema dei satelliti. Sloan McCormick, il protagonista del gioco e comandante della forza SDI deve difendere l'intero sistema di difesa.

A bordo della base spaziale ha a disposizione una serie di schermi che indicano la situazione strategica dell'atmosfera (orbital scanner), le condizioni dei vari satelliti e dell'intero sistema di difesa. Quando l'attacco è minavviso McCormick può salire a bordo della sua astronave e quindi uscire nello spazio per riparare i satelliti danneggiati ed eliminare le aeronavi



sovietiche.

Il pannello di comando del caccia contiene informazioni sulla velocità, la forza degli schermi di protezione e dell'energia. Durante il volo si può consultare la mappa, verificare la condizione dei satelliti ed eventualmente ricevere messaggi dalla base. In caso di necessità si deve tornare alla base per il rifornimento oppure per riparare gli eventuali danni.



VERSIONE PROVATA ATARI ST

PRESENTAZIONE 91%

Completa e spettacolosa, è la parte migliore del programma.

GRAFICA 99%

Splendida ed eccezionale

SONORO 73%

Di sicuro effetto

APPETIBILITA' 80%

A metà tra *Raid Over Moscow* e *Star Raider II* con una grafica eccezionale.....

LONGEVITA' 60%

.....ma con una giocabilità appena sufficiente

VALORE 60%

Il prodotto in sé non è niente male, ma non ha tutti i numeri necessari per rimanere a lungo sul monitor.

GLOBALE 70%

Il meno convincente dei giochi della Cinemaware.



S.D.I. si presenta in modo stupefacente creando un'atmosfera da vero film di fantascienza, ma una volta entrati nel gioco vero e proprio ci si rende conto che la magia dell'introduzione è svanita.

Il tema del gioco è abbastanza scontato e nonostante la sua splendida grafica perde in giocabilità: l'azione è confusa e frammentata mentre l'astronave si muove in modo troppo veloce e diventando difficile da controllare.

La Cinemaware ha perso una stupenda occasione per indicare il nuovo "stato dell'arte" nel genere degli spara-e fuggi.

L'IMPREDIBILE BEEP-BEEP
E' STATO FINALMENTE
CATTURATO...

ROAD RUNNER

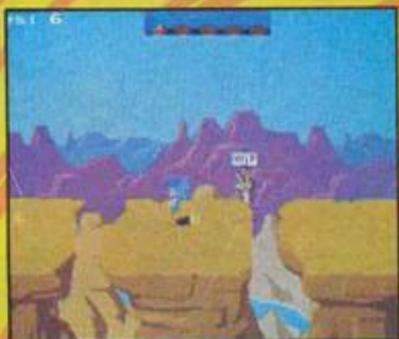
LO SMASH HIT DA BAR CHE
HA RICREATO FEDELMENTE
LA DINAMICA DI QUESTO
FAMOSISSIMO CARTONE
ANIMATO



A chi non piacciono le spassose avventure del furbissimo Road Runner mentre si fa beffe del povero Wile E. Coyote? (O è il contrario...?) Ora hai la possibilità di scoprire chi realmente è il più furbo, impersonando Road Runner in questo cartone animato tutta-azione che ha ricreato alla perfezione le divertenti storie in cui i due personaggi si rincorrono a perdifiato, lasciando anche chi guarda senza più aria nei polmoni! Corri senza fermarti attraverso profondissimi canyon, lungo interminabili autostrade, seguendo la traccia di mangime per uccelli che trovi disseminata lungo il cammino (o è questa la prima di una serie di micidiali trappole?). Ma attento ai camion in corsa, alle mine che potrebbero scoppiarti sotto le zampe, e alle pozze di viscido olio. Quali altri piani starà escogitando quel furbone di un coyote mentre si nasconde aspettando il tuo arrivo e già pregustando il momento in cui potrà gustarsi in pace un succulento arrosto con contorno di patate fritte? Ma noi siamo sicuri che tu, con ineffabile grazia e agilità, riuscirai ad evitare tutti gli sporchi scherzi che il furbone ha in serbo per te, lasciandolo con un palmo di naso e con un "Beep-Beep". Allora nervi d'acciaio e gambe in spalla "Beep-Beep", uccello più veloce del mondo, altrimenti, "Sorry", buonanotte e "Burp, Burp"!!!



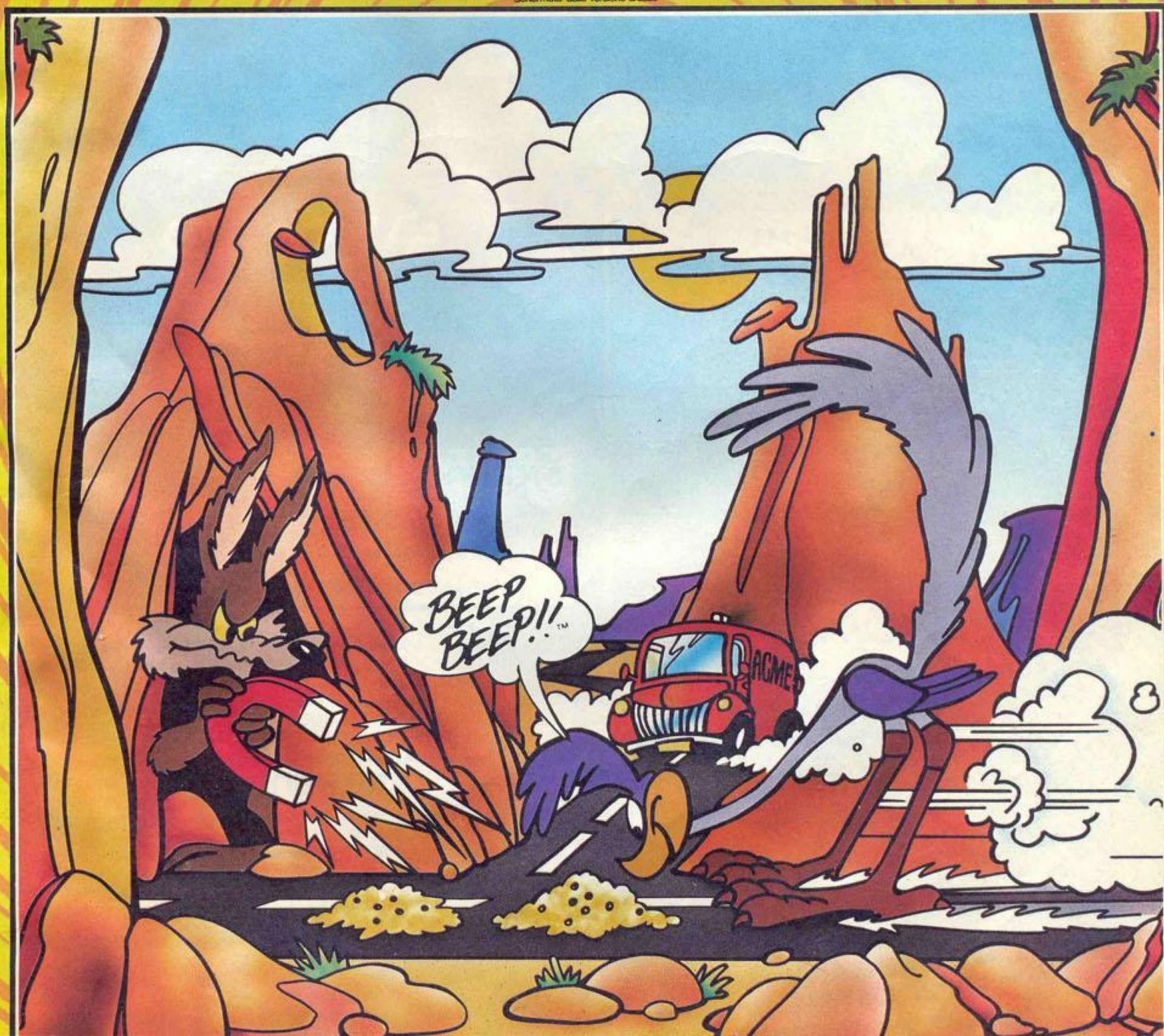
CBM 64/128 SPECTRUM 48K AMSTRAD ATARI ST



© 1986 Warner Bros. and
Atari Games Corporation. All
rights reserved.
*Trademark of Warner Bros.
used by Atari Games
Corporation under license.

U.S. Gold Italia,
Via Mazzini 15
21020 Casciago (Varese)
Italia.

Schermata dalla versione arcade



ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

☞ COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI
PER RIVENDITORI"

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

CENTRI Acquisto Software



Un rivenditore di
software presente in
tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona, 16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per
ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

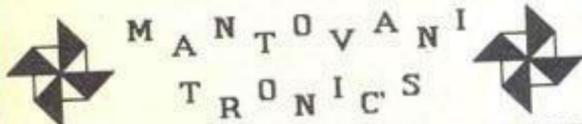
VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
☞ COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-
SCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960



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 !!!

Alex

COMPUTER E GIOCHI

☞ ATARI - ☞ COMMODORE
OLIVETTI - PRODEST - MSX
COMPATIBILE IBM
SOFTWARE - HARDWARE

ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

ASSISTENZA E RIPARAZIONI
COMMODORE

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



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.

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI NOVITÀ HARDWARE E
SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.

SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

STERLINO

martech

SOFT center

Via Murri 75 r/b Bologna Tel 302896

MASTERTRONIC

STERLINO CLUB

Ipercentro di
Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

COMMODORE { 16
64
128
E AMIGA

Konami

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

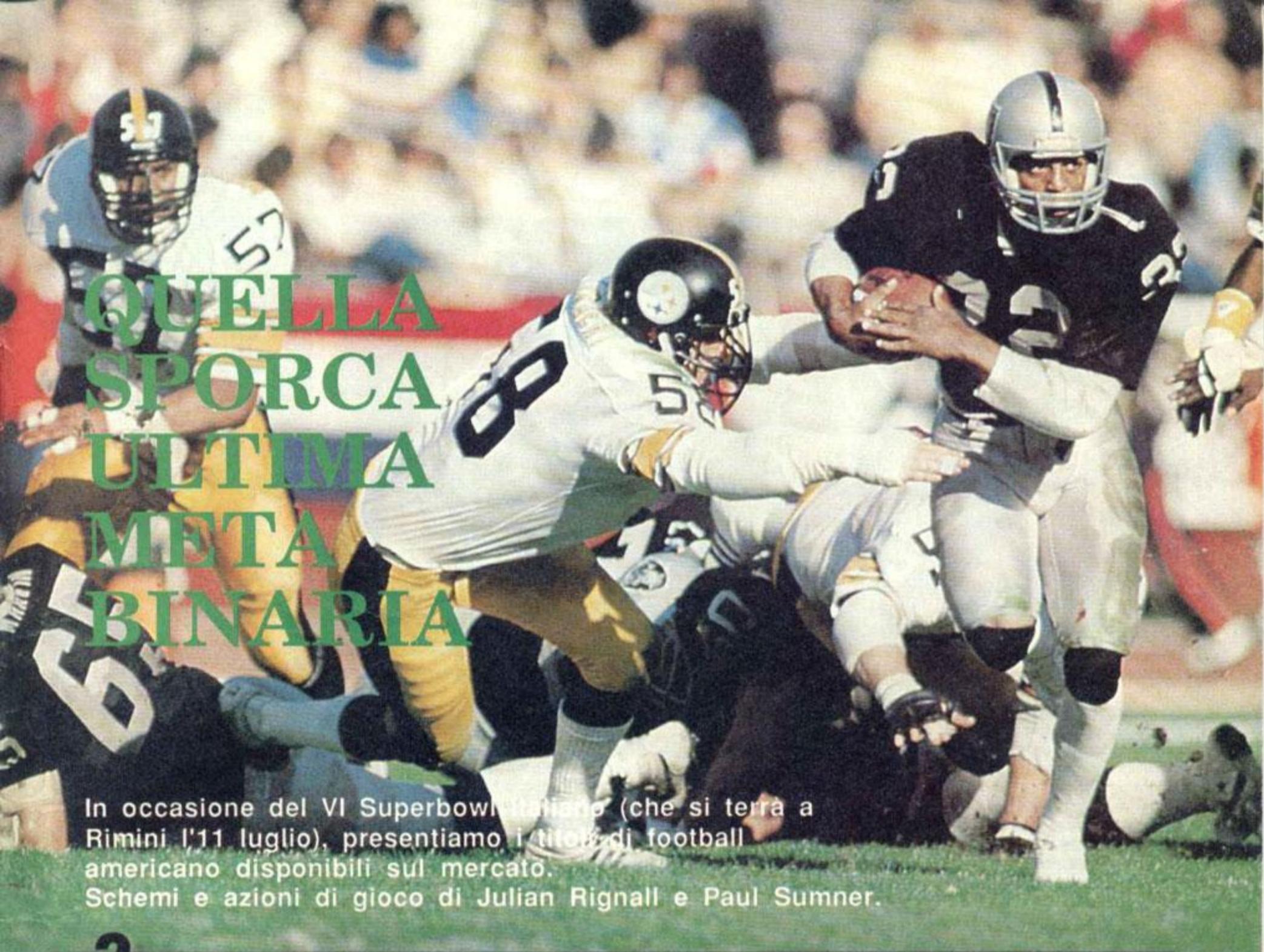
EPYX

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITÀ
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Per informazioni Tel 051-302896

ACTIVISION

MICRO PROSE



QUELLA SPORCA ULTIMA META BINARIA

In occasione del VI Superbowl Italiano (che si terrà a Rimini l'11 luglio), presentiamo i titoli di football americano disponibili sul mercato. Schemi e azioni di gioco di Julian Rignall e Paul Sumner.

SUPER SUNDAY

Nexus, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, per C64.

La cosa interessante di questo programma è che consente di far giocare una contro l'altra due qualunque tra le squadre che hanno partecipato al Superbowl dal 1966 ad oggi. Ciascuna squadra resta fedele alla squadra originale, con i nomi dei giocatori e le loro statistiche stagionali (medie, yarde corse, ricezioni, TD, ecc.) riprodotte accuratamente.

Come tutti i giochi recensiti in questo articolo, c'è l'opzione per uno e due giocatori. Nel primo caso si affronta una squadra "intelligente" controllata dal computer, che si dimostra essere di talento considerevole. Le partite durano 20, 35 o 45 minuti in tempo reale e il gioco comincia subito dopo aver fatto questa scelta.

Un esauriente schermo di status visualizza: tempo attuale, quarto, down, yarde, posizione della palla e risultato dell'ultima azione eseguita. Benché dettagliata la lista è molto immediata e la situazione attuale è subito comprensibile.

Premendo qualunque tasto appare lo schermo delle azioni, con una lista di 11 azioni d'attacco: tre *sneak*, quattro corse e tre lanci. La successiva scelta prevede la selezione della formazione. Ci sono tre varianti: *pro-set*, tre *back* o quattro ricevitori. Per completare lo schema vengono infine scelti un *quarterback* e un mediano/ricevitore.

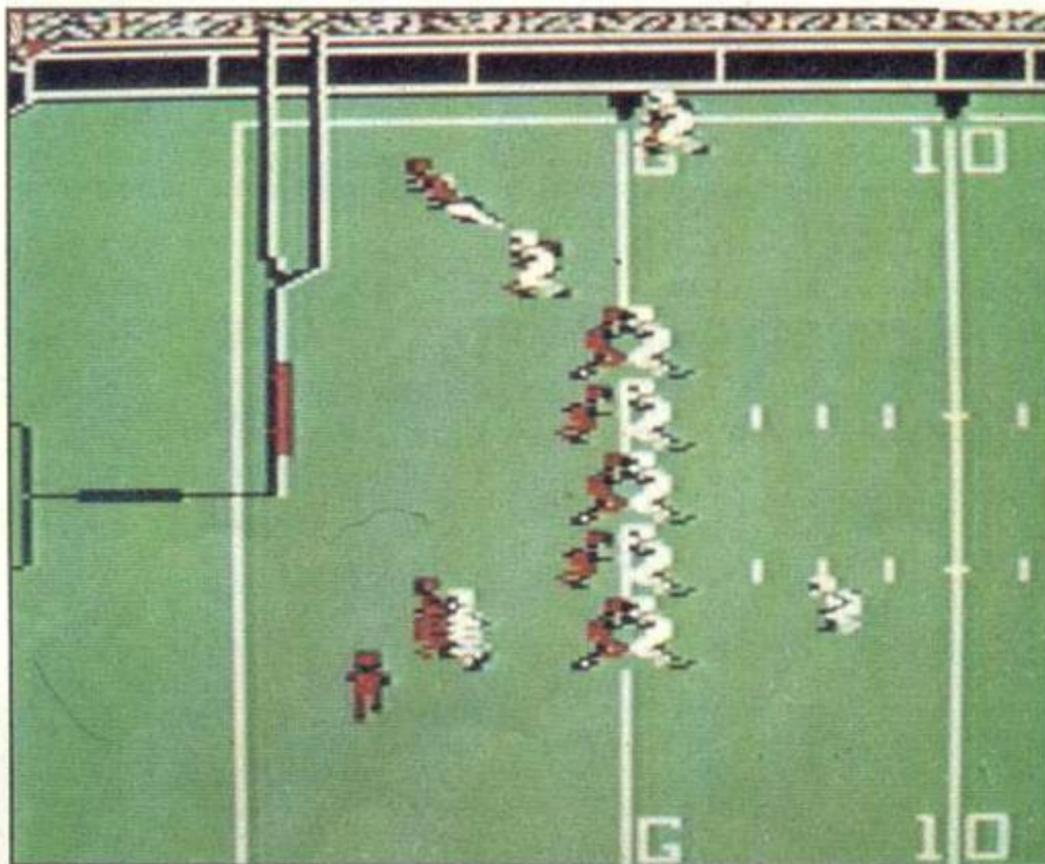
Per definire lo schema difensivo si usa una serie di opzioni simile. Inizialmente si sceglie lo schema difensivo base tra i tre disponibili: normale, contro la corsa o il lancio. Segue la scelta tra 12 speciali disposizioni difensive e terminata la scelta delle opzioni comincia il gioco.

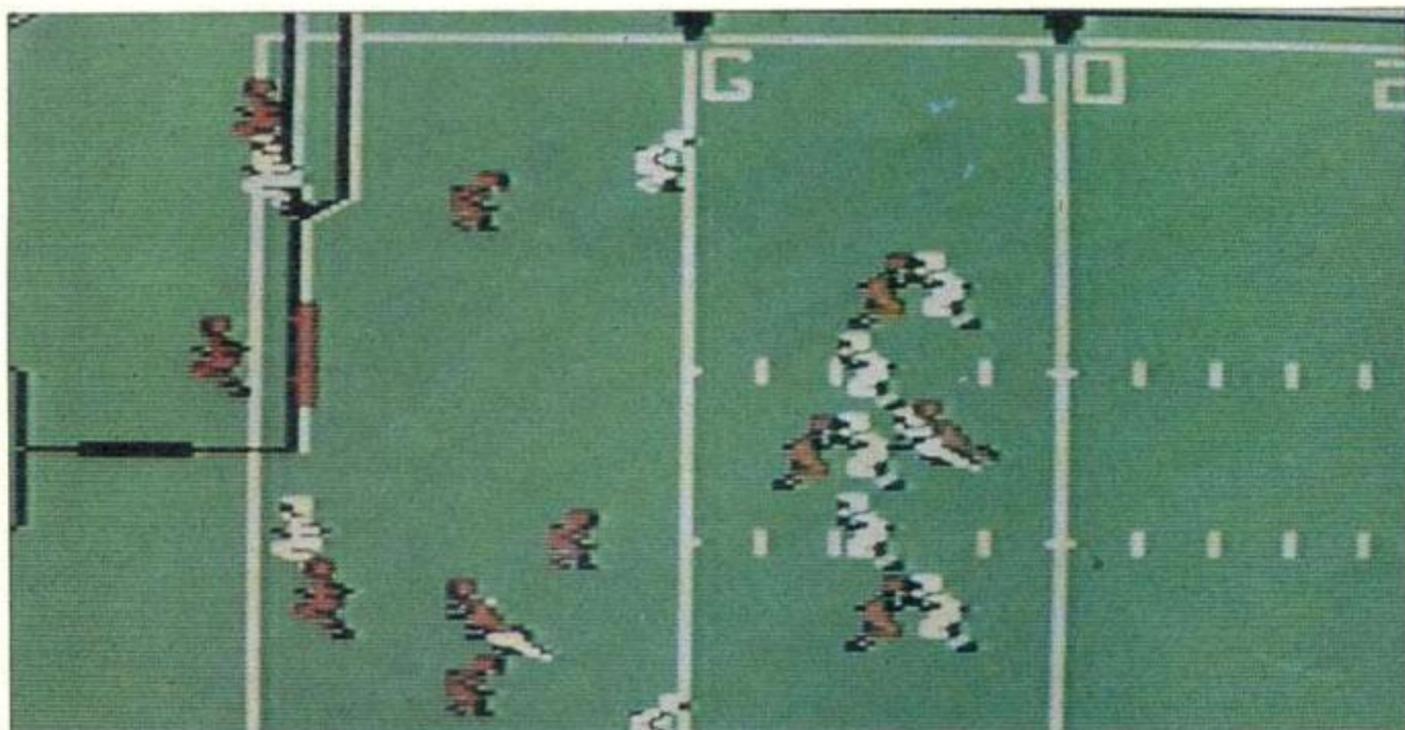
L'azione è visualizzata in stile televisivo, con gli sprite che si muovono in modo convincente e rispondono perfettamente ai vostri comandi. Errori umani occasionali tra cui *fumble*, intercetti, falli e infortuni danno ulteriormente la sensazione di trovarsi "in mezzo alla mischia".

Uno dei fattori più attraenti di Super Sunday è la velocità del sistema di selezione. Non c'è bisogno di aspettare che il programma pensi o visualizzi uno schermo: il giocatore fa semplicemente le sue

scelte e passa al successivo schermo delle opzioni alla velocità che gli aggrada. Le opzioni sono semplici, ma incredibilmente versatili e offrono al giocatore una vasta gamma di scelte e obiettivi.

Un furioso scontro sulla linea di goal: touchdown!!





L'azione frenetica di *Super Sunday*. 'Italia 1' non è mai stata così entusiasmante. . .

Le istruzioni sono eccellenti e spiegano benissimo il funzionamento attentamente studiato e meravigliosamente presentato del programma. Sommate questo e la stupenda giocabilità al fatto che avete 40 diverse possibilità (che offrono un totale di 400 diverse partite) e otterrete un qualcosa che si avvicina di molto al sogno

americano (per l'appassionato di football).

JR

Super Sunday è uno dei giochi di football americano più facili da usare, ciò nonostante la sua semplice struttura contiene ciascun singolo elemento dello sport. Prendete parte in ciascuna azione e

l'esito dipende sempre dalla vostra scelta. Non da un elemento casuale generato dal computer. Il computer è un degno avversario, anche quando dovete calciare un field goal con pochi secondi alla fine della partita! Una grafica realistica non è mai stata implementata con successo in un programma di football americano, ma *Super*

GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Activision, cassetta L.18.000, disco L.25.000/49.000. Per C64, Atari ST, Amiga.

Una stupenda presentazione visiva è la maggiore caratteristica di **Championship Football**: l'azione è visualizzata tramite un'insolita vista 3D "dal casco". Il giocatore viene coinvolto in ogni azione, sia d'attacco che di difesa, partecipandovi attivamente. Questa azione in stile arcade è completata da una sezione di strategia in cui si decidono le mosse d'attacco e di difesa (per una più completa descrizione vedi la recensione nel numero scorso della versione per ST, ndr).

Bisogna dire che questo è un tentativo ammirevole di implementare un'idea originale, ma sfortunatamente non c'è abbastanza libertà nelle sequenze arcade. Quasi tutte le mosse sono rigorosamente imposte dalle frecce e solo nelle azioni di ritorno di un calcio il giocatore ha vera libertà di movimento. Il gioco è però eccellente in quanto a simulazione tattica e lo si apprezza quando è giocato da due persone. Provatelo prima di comprarlo.

JR

Questo è senza dubbio il più entusiasmante gioco di football dal punto di vista grafico. Il realismo è ottimo e la moltitudine di mosse crea una certa atmosfera. Il guaio è che si ha l'impressione di avere il controllo di solo alcune di esse e di conseguenza mi sono sentito un po' frustrato. Il gioco ad un solo giocatore è noioso e per niente irresistibile, ma l'opzione a due giocatori offre divertimento e un alto livello di sfida.

PS

1. Primo down e centimetri. . . l'azione vista con gli occhi del running back.
2. Un tentativo di field goal . . . da quella distanza?



PRESENTAZIONE 95%

E' 'user-friendly' e ha tutti i diversi aspetti del gioco.

VISUALIZZAZIONE 82%

Molto convincente. Un po' debole graficamente, ma riesce a generare l'eccitazione di un partita di football.

GIOCABILITA' 93%

Una gioia da giocare: combina perfettamente spessore e semplicità.

AUTENTICITA' 96%

Un mucchio di fatti e cifre esatti, 40 vere squadre e schemi di gioco che aderiscono perfettamente alle regole.

AVVERSARIO 92%

Molta varietà e libertà d'azione, con il computer in grado di guidare una qualunque delle 40 squadre.

VALORE 88%

Un acquisto essenziale per qualunque fan di football americano.

GLOBALE 92%

Un prodotto superlativo: la migliore simulazione di football sul

Sunday offre una grafica ben animata. In parole povere, questo è il più realistico ed evocativo gioco di football americano disponibile per il C64.

PS

PRESENTAZIONE 90%

Pulita e ben fatta.

VISUALIZZAZIONE 90%

La convincente grafica 3D riproduce molto bene l'azione.

GIOCABILITA' 76%

Un po' limitata con schermi arcade ripetitivi, ma la sezione tattica è buona.

AUTENTICITA' 95%

Aderisce perfettamente alle regole e l'esecuzione è molto realistica.

AVVERSARIO 93%

Il computer è difficile da battere e ci sono 28 squadre da sfidare.

VALORE 79%

Un buon investimento per coloro che non possono, ma vorrebbero, partecipare allo sport vero.

GLOBALE 82%

Un ottimo gioco strategico. Provatelo se pensate di poter accettare i limiti di gioco.

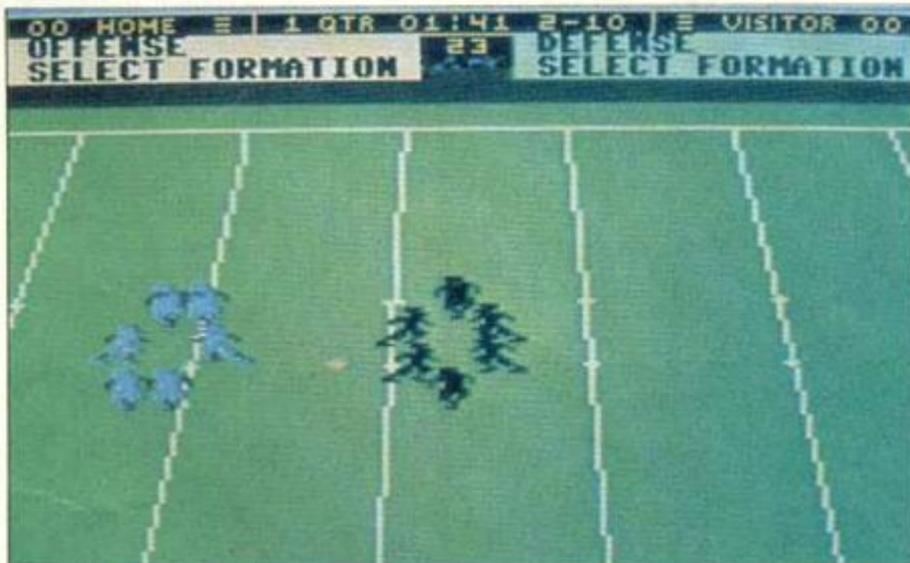


TOUCHDOWN FOOTBALL

Ariolasoft, cassetta L.18.000, disco L.25.000. Per C64.

Tcatore l'opportunità di partecipare al gioco muovendo col joystick uno dei giocatori in campo. L'incontro si svolge su un campo a scorrimento panoramico, con la durata di ciascun quarto definibile tra 5 e 15 minuti. Appena è stato deciso il fattore tempo appaiono i giocatori e viene stabilito, tramite un testa e croce, chi calcerà la palla.

L'azione di gioco viene decisa muovendo il joystick in una delle otto direzioni, equivalente ad un particolare schema, e premendo quindi il pulsante di fuoco per confermarla. Diventano quindi disponibili altre otto mosse particolari, delle quali ne viene scelta una operando come in precedenza. Una volta scelti gli schemi si comincia il gioco premendo il pulsante di fuoco. La palla viene passata al *quarterback* che la riceve automaticamente. Il controllo passa ora al giocatore che può muovere lo sprite ovunque per lo schermo. Premendo il pulsante di fuoco si lancia la palla al giocatore prescelto. Giocando in difesa, si controlla col joystick uno dei *linebacker*.



Entrambe le squadre nell'huddle in preparazione dell'azione.

Sulla carta, sembra ottimo, ma sfortunatamente non funziona per niente. La grafica è tutt'altro che eccezionale: i giocatori sembrano un congeda di gobetti, l'animazione è scadente e lo scrolling ricorda un terremoto. La risposta del joystick è lentissima e di conseguenza il programma è frustrante da giocare. Quello che i programmatori hanno cercato di ottenere è ammirevole, ma sfortu-

atamente l'elemento giocabilità è del tutto assente. Peccato, perché c'è qualcosa di buono.

JR

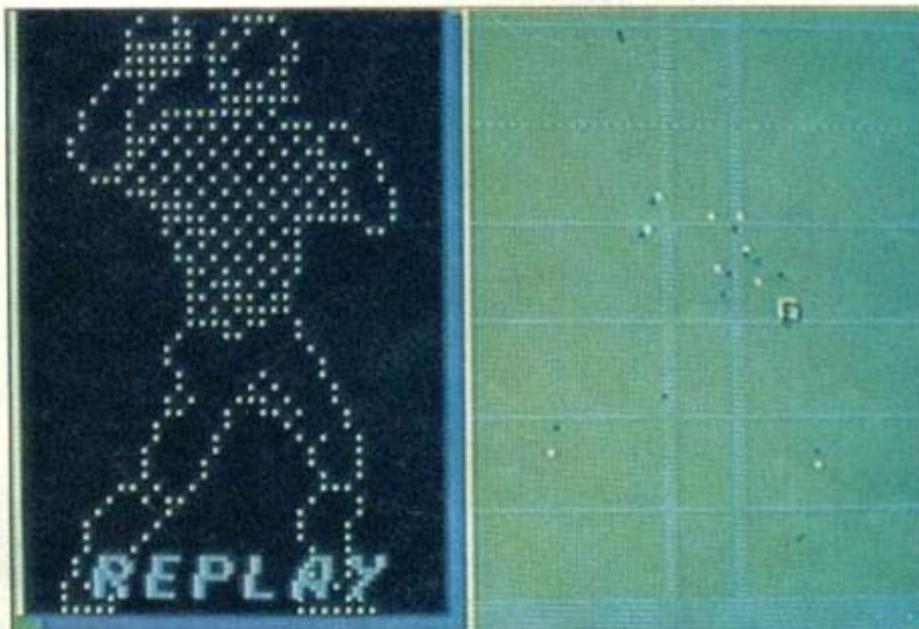
Non sono per niente entusiasta di questa brutta simulazione. La grafica è grezza e l'animazione dei giocatori per niente convincente. L'azione è lenta e nonostante i menù di facile uso mi sono sentito

SUPERBOWL

Ocean, cassetta L.18.000. Per C64, Spectrum.

Pur essendo datato, era il "gioco ufficiale" del *Superbowl* 1985/86 (New England Patriots contro Chicago Bears), è ancora un buon gioco; combina strategia e azione arcade per ricreare le emozioni dell'incontro più importante della stagione. *Superbowl* è sia per il principiante che per l'esperto, ed è accompagnato da una cassetta audio che spiega le regole del gioco (in inglese, *of course*). Bisogna essere bravi nel controllare l'azione tramite il joystick, invece di definire semplicemente gli schemi e poi osservare gli esiti elaborati dal computer. Si controlla l'azione tramite una serie di menù e una volta eseguite le scelte necessarie si passa al controllo tramite joystick. Sulla destra c'è una veduta aerea del campo: i giocatori sono raffigurati da patetici quadratini. Con una pressione del pulsante 'si passa' la palla al *quarterback* e quindi il giocatore guida la sua controparte elettronica attraverso l'orda di giocatori avversari. Se avete selezionato un'azione di lancio e il *quar-*

terback non ha superato la linea di *scrimmage*, la palla viene lanciata premendo il pulsante. Il controllo passa automaticamente al ricevitore appena questi riceve la palla. Una finestra si espande sul lato sinistro dello schermo dopo ciascuna azione e potete assistere ad un 'replay' dell'azione stessa con giocatori alti tre quarti di schermo, raffigurata come su un



tabellone luminoso.

In difesa, il 'quadrato' prescelto può muoversi sia in posizione d'intercetto che a marcare un giocatore avversario. Per eseguire *punt* e calci si deve smanettare il joystick avanti e indietro facendo crescere una 'barra di potenza': quando ha raggiunto il livello d'energia sufficiente si preme il pulsante per calciare la palla.

Superbowl è un programma che colpisce subito, ben disegnato e presentato, ma con un difetto fondamentale: non riesce a competere contro un avversario umano.

L'avversario-computer è troppo debole, a meno che non siate completamente dei principianti, e quindi la versione ad un giocatore diventa subito noiosa. La versione a due giocatori è invece stupenda: una vera battaglia testa a testa in stile arcade. Acquistatelo se avete un amico in grado di sfidarvi.

PRESENTAZIONE 93%

Sistema di menù di facile uso, completato dalle utili istruzioni su cassetta audio.

VISUALIZZAZIONE 74%

La grafica dello schermo di gioco principale è patetica, ma è compensata dalle stupende sequenze dei 'replay'.

GIOCABILITÀ 84%

Da giocare in due: l'avversario-computer è completamente inetto.

AUTENTICITÀ 83%

Tutta la spettacolarità e pompa dell'occasione è stata catturata attentamente.

AVVERSARIO 23%

Purtroppo, l'avversario computer gioca come un idiota.

VALORE 76%

Un lussuoso 'package' ad un prezzo favorevole.

GLOBALE 80%

Una brillante versione a due giocatori, ma soltanto un principiante troverebbe impegnativo il computer.

spesso frustrato. La sezione arcade è un vero fallimento: vi resta tra le mani una simulazione poco convincente.

PS

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

TUTTE IN ITALIANO

ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

**TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K**

N. 7
GIUGNO 1987

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

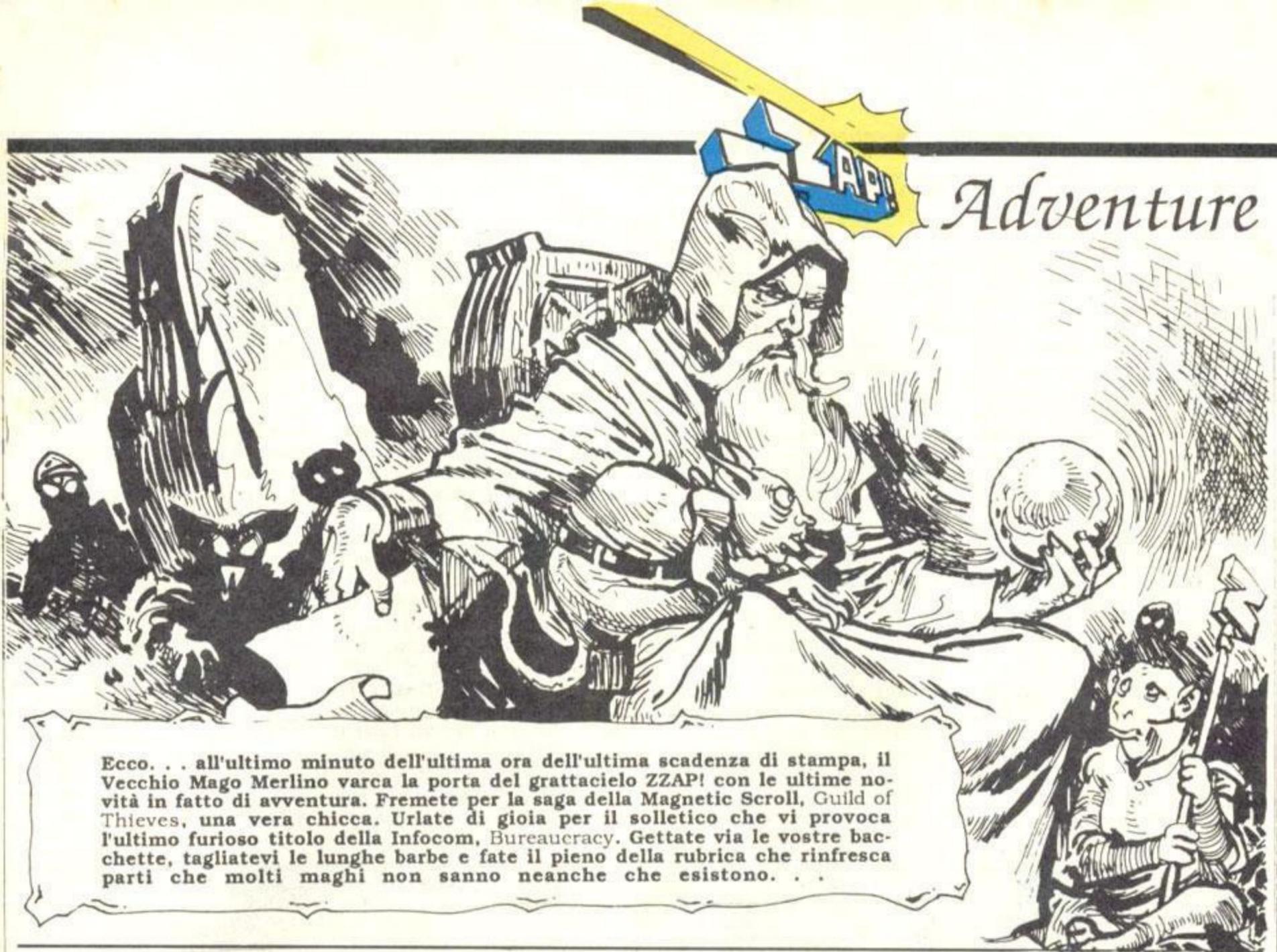
**TRE PER C 64/128
TRE PER MSX**

N. 8
GIUGNO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

AMOS NEWTON

**non
perdetele!**



Ecco... all'ultimo minuto dell'ultima ora dell'ultima scadenza di stampa, il Vecchio Mago Merlino varca la porta del grattacielo ZZAP! con le ultime novità in fatto di avventura. Fremete per la saga della Magnetic Scroll, Guild of Thieves, una vera chicca. Urlate di gioia per il solletico che vi provoca l'ultimo furioso titolo della Infocom, Bureaucracy. Gettate via le vostre bacchette, tagliatevi le lunghe barbe e fate il pieno della rubrica che rinfresca parti che molti maghi non sanno neanche che esistono...

BUREAUCRACY

Infocom/Activision, solo disco L. 49.000.
N.B. Per Commodore 128 e altri computer.

Douglas Adams l'ha fatto con **Hitchhikers**. Il Mago non sa dire esattamente cosa abbia fatto, ma **Hitchhikers** è uno dei giochi più venduti della Infocom. Ora l'ha fatto di nuovo con **Bureaucracy**. Sì, non c'è alcun dubbio, questo gioco è ingegnoso come **Zork**, contorto come **Hitchhikers** e frustrante come trovare occupato il 12 per la ottocentesima volta di fila... Ma è una tortura deliziosa, miei apprendisti, e devo consigliarvi di tirar fuori i vostri soldini e aggiungerlo alla vostra collezione.

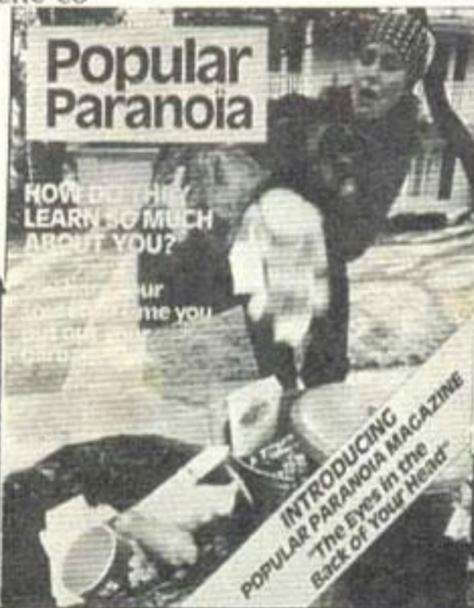
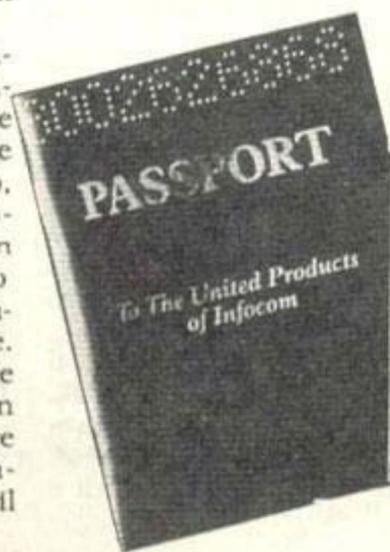
Questa è la storia. Avete cambiato lavoro e, così facendo, indirizzo. Il vostro nuovo datore di lavoro, Happitec, intende mandarvi in viaggio di lavoro, tutto pagato, a Parigi e la vostra banca vi ha inviato un modulo per il cambio d'indirizzo che voi avete compilato e rispedito al mittente. Ora dovete soltanto aspettare che arrivi il postino con un bell'assegno dal vostro datore di lavoro cosicché possiate incassare dei soldi, comprare il

biglietto dell'aereo e partire. Sfortunatamente, qui cominciano i guai. Sembra infatti che il computer della banca non abbia digerito il vostro cambio di indirizzo e abbia spedito il tutto al vecchio indirizzo. Per farla breve, niente soldi dalla filiale della Fiduciary Trust. Aggiungete a ciò il fatto che il postino ha bravamente consegnato tutta la posta della vostra via ai numeri civici sbagliati ed ecco che co-

minciate ad avere qualche problema.

Dopo che avrete ingaggiato battaglia con la banca, con una vecchia armata di fucile per elefanti, con un pappagallo psicotico, con un lama affamato e con un freak paranoico che vive in una casa camuffata e intrattiene gli ospiti con aggeggi mortali, vi accorgete non solo che avete un problema, ma che state cominciando

ad avere dei seri disturbi mentali. Questo è materiale da uomini in camicia bianca e è probabile che siano lì per voi. La confezione è stupenda nel solito stile Infocom e contiene una finta rivista intitolata 'Popular Paranoia' e un modulo di richiesta in tre copie per la nuova carta di credito Beezer. Il modulo stesso è divertente: le tre copie sono diver-





se, quindi mentre segnate le caselline che vi interessano sulla prima copia state segnando altre caselline nell'ultima copia dove sono scritte cose come 'Beezer può firmare documenti a mio nome di cui io sarò responsabile penalmente' oppure altre e più oscure dichiarazioni (come 'Mi piacciono le pecore', tanto per dirne una).

I 'PR' raccontano che Douglas Adams ha veramente avuto dei problemi in seguito ad un cambio di indirizzo (e chi non le ha avute?) e che da qui è nata l'idea del gioco. La burocrazia, sia nelle banche (quando vi fanno fare la spola tra un cassiere e l'altro) che sui taxi (voi avete carte di credito (?) e loro vogliono solo contanti), viene ridicolizzata e maledetta per tutto il gioco.

Il gioco comincia chiedendovi di riempire un modulo (su schermo) per la licenza d'uso

di un programma, che poi non svolge le funzioni promesse. . . Ma in ultima analisi, sono gli spunti di insano umorismo che 'fanno' il gioco e non potevano che venire dalla mente sballata di Adams. Ad esempio, il pappagallo non ha l'ala sinistra quindi è un 'destro' e alla minima provocazione sputa fuori propaganda fascista, naturalmente, in un'altra partita potrebbe avere solo l'ala sinistra. . .

C'è poi l'inqualificabile 'nerd' che continua a tampinarvi per vendervi le più inutili e orrende periferiche per computer. Ignoratelo e le sue ultime parole saranno: "Hey! Posso uscire con tua sorella?" Bah. . .

Un nuovo sistema di domanda e risposta vi consente di avere conversazioni più concise con i personaggi. Al di là del solite forme di comunicazione Infocom, vi capiterà che i personaggi del gioco vi rivolgano

delle domande. In questi casi dovrete dare risposte precise, come in questo caso:

'Vuole fare un prelievo?'

> Sì

L'impiegato vi dà un modulo per i prelievi.

Questa 'novità' viene usata molto bene in alcune situazioni, particolarmente nel fast food, dove vi viene chiesto se volete coca dietetica, acqua distillata e altre dubbie leccornie. E' usata in modo bizzarro in un botta e risposta con il paranoico locale, che decide il vostro futuro facendovi domande su di 'loro'. Voi non lo sapete, ma 'loro' aggiornano la scheda su di voi curiosando tra la vostra spazzatura: cosa che fanno quando non stanno morendo come noi tutti per il mortale flagello diffusosi tramite lo. . . yogurt.

Tutto ciò supponendo che siete sfuggiti alle api assassine

che sono state liberate sul suolo degli USA dai vendicativi messicani.

L'unica mia critica è che questo gioco non è così 'verboso' dal punto di vista del testo come gli altri giochi Infocom. L'umorismo, comunque, compensa per la leggera mancanza di ambientazione, mentre il resto del gioco è buono come sempre.

Bureaucracy è molto divertente. Adams e la Infocom condividono evidentemente un'alta dose di umorismo altamente infettivo: mi sa che si cibano di yogurt. Insomma, se mettete via un po' di soldini e ve li spendete per comprare questo gioco dubito che ve ne pentirete.

Atmosfera	92%
Interazione	93%
Longevità	92%
Valore	85%
Globale	90%

SHADOWS OF MORDOR

Melbourne House, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000

Shadows of Mordor è stato presentato in anteprima il mese scorso dal Mago. Quando ho avuto tra le mani il demo di pre-produzione, pensavo che ci fosse ancora speranza per la Melbourne House. Ma sono successe una o due cose che mi hanno fatto venire dei dubbi. Vale veramente la pena come seguito di **Lord of the Rings**, a 18.000 lire? Beh, anche sul 64 il gioco è lento. Non è solo che il programma deve aggiornare spesso le condizioni degli altri personaggi, è anche che vuole fare troppe cose. Abbiamo bisogno di sapere tutto quello che Sam ha con lui ogni volta che ci spostiamo? Il comando **INVENTORY** è stato inventato proprio per questo. Perché

darsi la pena di stampare tutti questi lunghissimi inventari (e in questo gioco c'è un mucchio di roba da portarsi dietro) se non lo chiediamo appositamente.

Ugualmente, il *parser* sembra fare pasticci anche con il più semplice comando. Ad esempio, se sulla **EAST BANK** del fiume digitate **EXAMINE BANK** vi risponde **FRODO DOESN'T SEE ANY BANK TO EXAMINE**: e questa cecità si riscontra in altre occasioni. In effetti, posso darvi alcuni begli esempi di comandi e risposte. Eccovi qui nei panni di Frodo:

> **MURDER FRODO**
(nessuna risposta, neanche un messaggio d'errore)
> **ATTACK FRODO**



Frodo attacca Frodo. Frodo ha ferito Frodo

> **OUT**

Sul burrone, Frodo non vede nessuna leva da tirare (!!)

> **SWIM**

Frodo non vede niente in cui poter annegare

. . . peccato, viene da dire. Certo è che Frodo è un bizzarro masochista ossessionato dai burroni.

E veniamo alla grafica: beh, è una grossa delusione. Nella mia versione caricavano da disco, ma non è che fossero per questo meglio.

Gli unici veri pregi sono: il fatto che, a differenza di **LOR**, il gioco non si è impiantato mentre lo giocavo e gli enigmi: mi sono divertito a risolverli e

poi sono anche vari. Penso però che uno o due erano un po' troppo oscuri: specialmente quello subito dopo l'inizio, nel quale dovete far promettere a Smeagol di fare il buono. Ho paura che ci vorrà un po' per farselo venire in mente (a meno che non l'abbiate appena letto). Credo anche che questo gioco non sia destinato a ripetere il successo (nel bene o nel male) dei suoi predecessori.

Atmosfera	50%
Interazione	58%
Longevità	68%
Valore	55%
Globale	55%



ANTEPRIMA AVVENTURA GUILD OF THIEVES

RAINBIRD/MAGNETIC SCROLL

Il tanto atteso seguito a **The Pawn** dovrebbe essere nei negozi quando leggerete questa anteprima. Il Mago è andato a far visita alla Magnetic Scrolls ed è tornato al suo castello con questo pezzo. . . Anita Sinclair, Ken Gordon e il nuovo arrivato Hugh Street lavorano in un piccolo ufficio vicino al Ponte di Londra. Attualmente, sono famosi per **The Pawn**: un'avventura grafica, originalmente nata come gioco solo testuale per il QL, che ha avuto successo su diversi formati. La società ha un proprio sistema di sviluppo che gira su VAX e che consente loro di produrre un gioco per non meno di 11 computer.

Fu la grafica di **The Pawn** a colpire la gente e la stessa cosa si può dire di **Guild of Thieves**. Anita dice che "le nostre immagini grafiche sono opere d'arte" ed è difficile non essere d'accordo. Ma quanto sono importanti?

"La cosa che mi preoccupa della grafica", afferma Anita, "è che molta gente non com-

prerebbe giochi che non ce l'hanno. Ma la grafica non è così importante, anche se si potrebbe dire che -ad esempio- i libri di Lewis Carroll (Alice nel Paese delle Meraviglie) non sarebbero la stessa cosa senza le illustrazioni". Ad ogni modo, la società pubblicherà "un paio di avventure testuali nei prossimi due anni". Li aspetteremo con interesse: infatti l'altra forza del sistema della Magnetic Scrolls è il *parser*. Non ci sono molti giochi in cui, avendo con sé una serie di chiavi e due bottiglie, una rossa e una di champagne, potete fare le seguenti cose (ovviamente in inglese, ndr):

> apri le bottiglie, vuotale
La bottiglia di champagne è aperta.

La bottiglia rossa è aperta.
Il vino cola.

La bottiglia rossa è vuota.

Lo champagne cola.

La bottiglia di champagne è vuota.

> metti la chiave nella bottiglia

In quale, nella rossa o in

quella di champagne?

> nella rossa

Quale, la chiave d'oro, la chiave di ebano o di avorio?

> la chiave d'oro

La chiave d'oro è ora dentro la bottiglia rossa.

> metti la chiave nella bottiglia nella bottiglia di champagne

La chiave d'oro è ora dentro la bottiglia di champagne.

Niente male: notate come nell'ultimo comando il *parser* accetti una frase aggettivale (o è prepositiva?) per definire un oggetto (la 'chiave nella bottiglia'). Notate inoltre come il Mago sia un maestro di terminologia grammaticale. . .

Non solo il *parser* è ottimo (e stanno lavorando ad uno nuovo che dovrebbe veramente essere il massimo), ma vi permette di fare molte cose. Ecco qui un breve passaggio da **Guild** dove parlate con un uccello Mynah. . .

> mynah, hello

The mynah bird squawks loudly.

> again

The mynah bird squawks loudly.

> again

The mynah bird squawks loudly, 'hello'.

Si, avete proprio indovinato: potete insegnare all'uccello a

parlare.

Guild of Thieves è un gioco con 100 locazioni, 600 oggetti e 17 tesori nel quale dovete cercare di diventare membro della 'Gilda' portando a termine una serie di lavoretti per poi depositare il bottino nella cassa continua della Banca di Kerovnia. "Una delle critiche che ci hanno fatto riguardo a **The Pawn** era sulla stranezza del gioco" dice Anita. "In **Guild** l'abbiamo limitata. Il gioco è anni luce avanti rispetto a **The Pawn**: abbiamo mandato una copia alla Infocom e si è piazzato al sesto posto nella loro lista dei migliori giochi di sempre".

Non è un complimento da poco se si pensa che viene da un concorrente con cui la Magnetic Scrolls ha dei contatti (si scambiano le versioni 'beta' dei programmi da testare). Non ci sono molte case di software al mondo che possono dire di appartenere alla stessa categoria della Infocom. Non c'è dubbio che la versione a 16 bit di **Guild** è uno stupendo programma. Resta da vedere come sarà la versione a 8 bit: potrete giudicarla voi stessi quando leggerete queste righe. Una cosa è certa: il Mago sarà veramente sorpreso se i soldi spesi per **Guild** non si riveleranno uno dei migliori investimenti dell'anno.

La Posta del Mago

Alessandro Pace è ormai un 'aficionado' di questa rubrica, forse dovrei dare spazio ad altri, ma la sua lettera tocca un tasto troppo delicato e vi consiglio di leggerla attentamente:

"Caro Mago, chi ti scrive è un avventuriero di 14 anni che si chiama Alessandro. Tempo fa misi un annuncio sulla rubrica "AIUTO OFFRESI", sperando così di crearmi molti amici per corrispondenza.

Devo dire che sono rimasto molto deluso. Ho aiutato una quindicina di avventurieri, spedendo mappe, soluzioni, trucchi, ho speso non pochi soldi in francobolli e sono stato ore e ore a scrivere.

Il risultato di tutto questo? Nulla, niente, zero.

Non una lettera di risposta, non un ringraziamento, nemmeno una telefonata. Questo sì che si chiama egoismo, e sfruttamento. Gli unici due veri amici che sono riuscito a crearmi sono Andrea (omissis) di Forlì e Alberto (omissis) di Napoli, che colgo l'occasione per salutare.

Questa non vuole essere solo

una lettera di sfogo, ma anche un modo per recuperare amici perduti o addirittura non trovati."

Cari avventurieri, così non va mica bene. Alessandro vi manda mappe, soluzioni e trucchi e voi neanche lo ringraziate? Ma che modo è di comportarsi?

Nel numero scorso non è stata messa l'introduzione alla rubrica di contatti diretti per recuperare spazio da usare per mettere più consigli, pensavo che non fosse più necessaria, ma ovviamente mi sbagliavo (quindi se non l'avete già fatto andatevela a leggere).

Lo scopo della rubrica 'Contatti Diretti' è, appunto, di mettere in contatto tra di loro gli avventurieri, di fare nuove amicizie, nuove conoscenze, ma se poi ci si comporta come hanno fatto coloro che hanno contattato Alessandro allora significa che non ha raggiunto alcun scopo se non quello di mettere a nudo l'egoismo di coloro che pensano solo a sé stessi e ai loro piccoli problemi di gioco. Se non sapete come aprire una porta, imparate

prima l'educazione e poi chiedete aiuto. Oppure giocate ad **Arkanoid**.

Per quanto ti riguarda, Alessandro, ti ringrazio di avermi messo al corrente di queste tue disavventure (altro che avventure!), ma ricorda: d'ora in poi rispondi soltanto a coloro che ti mandano una busta intestata e affrancata: magari non riceverai ugualmente risposta, ma almeno non spenderai più soldi in francobolli. E veniamo ora ad un lettore furbetto (che però sa il fatto suo) di nome **Alberto Passalacqua**.

"Caro Mago, scusa se sono un po' caustico, ma i suggerimenti di **The Pawn** che hai dato sono veramente tuoi? (o li hai letti su . . . ZZAP!, quello inglese ovviamente).

Quello che mi ha fatto sorgere il sospetto è il suggerimento sulla cream door. Per buttarla giù, o meglio, aprirla, bisogna essersi tolte le silver wristband e cioè essere alla fine del gioco. Lo so perché io **The Pawn** l'ho finito. Sono riuscito (nell'ordine) ad uccidere l'avventuriero; a liberare la Principessa, a votare per Gringo, ad uccidere Kronos e a farmi togliere le Silver Wristband. Non solo: ho beccato

anche un bug enorme che ti permette di risparmiare un sacco di fatica (vedi i consigli del Mago per saperne di più, ndr).

Punteggio finale: 340 su 350 punti (10 in meno del massimo non mi sembra male).

La soluzione non te la manda per due semplici motivi:

1. E' lunghissima!

2. Non mi sembra bello per quelli che il gioco se lo vogliono gustare! (il suo indirizzo è però in 'Aiuto Offresi').

Alberto, miei cari lettori, merita una citazione e un applauso per aver risolto **The Pawn**. Il Mago non ha certo difficoltà a dire che possono esserci degli allievi che hanno superato il maestro. E Alberto sembra essere uno di questi.

Per quanto riguarda la sua caustica domanda iniziale, il Mago può soltanto rispondere che non c'è differenza tra White Wizard e Mago Merlino: sono le due facce di una stessa medaglia. Se questa risposta non ti basta o sei un miscredente o sei un impertinente. Ciò nonostante ti dirò che i suggerimenti di **The Pawn** provengono da White Wizard: il Mago stava giocando altro in quel periodo.



Avventura

I consigli del Mago

Saluti a voi, miei cari apprendisti stregoni. Fate il pieno di questi consigli, inviati da anime nobili di tutta Italia, per affrontare i sentieri tortuosi e solitari dell'avventura. E mentre li leggete abbiate un pensiero di ringraziamento per **Daniele Cipollini, Leonardo Bernardi, Matteo Nemeth, Alessandro Bisso.**

Robin of Sherwood

Dentro la cascata si trovano le armi, tra cui le frecce e l'arco che vi serviranno per la gara di Nottingham.

Masquerade

Per sapere la parola d'ordine da dire al rivenditore di popcorn nel parco, bisogna prima trovare la cabina telefonica e rispondere alla chiamata.

The Pawn

Tagliate la tappezzeria (WALLPAPER) con un attrezzo da giardino (GARDEN IMPLEMENT).

Bussate alle porte più volte. Pagate il facchino (PORTER) con una bottiglia di whiskey. Chiedete al diavolo della vita. Quando uccidete KRONOS, ricordate che 'AEROSOL' NON è un errore d'aortografia.

Leather Goddesses

Per andare a WEST nella jungla bisogna avere con sé delle foglie e la grata. Quindi ap-

poggiate la grata sopra il buco che si trova in terra, ricopritela con le foglie in modo da creare un trabocchetto, e fatevi poi inseguire dalle piante carnivore.

La risposta all'indovinello del Sultano è ITSELF.

Il messaggio in codice viene decodificato spostando ciascuna lettera di un certo numero di posti nell'alfabeto: è anche scritto al contrario.

Spellbound

Lady Rosemary non è proprio una gentil donzella. Infatti può buttare giù il muro nei sotterranei a colpi di laser.

L'ELF-HORN di Sansone è molto comodo: provare per credere.

Spiderman

Per ottenere punti bisogna portare le gemme nella stanza di Madame Web.

Kentilla

Perché rimetterci con i CAVE-ZAT? Scambiate la corda con la vostra spada, poi quando siete usciti chiamatela (vi ascolterà!) dicendo SAY "KENTILLA".

Lord of the Rings

Per superare la lastra di pietra (STONE SLAB) bisogna esaminare una certa aquila (in particolare la testa).

Prima di decidere di evitare Moria, assicuratevi di avere con voi i fiammiferi (MATCHES) e la legna per il fuoco (FIREWOOD).

La giubba di maglia di ferro (SHIRT OF MAIL) andrà bene soltanto a Pippin.

Alla piccola caverna (SMALL CAVE), mandate i vostri compagni E E SE SE per far sì che non vengano uccisi dalla valanga. Quindi, andategli dietro, ma non andate a WEST da Dimrill Dale (a meno che non volete divertirvi con Gandalf a Moria).

The Golden Baton

Sfregate l'anello (RUB RING) per ottenere una chiave. Portatevi uno specchio (HOLD MIRROR) prima di entrare nella stanza chiusa a chiave (LOCKED ROOM).

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.

+ Offro aiuti per **The Pawn**. Alberto Passalacqua, via Rovereto 50, 15100 Alessandria. Tel.: 0131/222581 (dalle 18 alle 20).

= Contatto avventurieri per giocare a: **RedHawk, The Hobbit, Spellbound, Kentilla, Twin Kingdom Valley, Lords of Midnight** (risolto), **Spiderman**. Cerco possessori di **GAC** per scambio opinioni. Cerco a pagamento **Doomdark's Revenge**. Ho soluzioni di **Fourth Protocol** e **Dallas Quest**.

Matteo Nemeth, Via V. Veneto 12, 20063 Cernusco S/N (MI). Tel.: 02/9242277 (pomeriggio dalle 14).

+ Offro aiuti e consigli su avventure che girano su Spectrum 48K.

Gianluca Bivona, C.so V. Emanuele 310, 65100 Pescara. Tel.: 085/36211.

- Andrea Pettinelli vuole contattare **FRANCO "HARLOW"** di Merate per la soluzione di **Borrowed Time**.

Andrea Pettinelli, Largo Belvedere 9, 60100 Ancona.

= Cerco aiuto per **Gremlins**. Offro aiuto per **Spiderman, Neverending Story, Perseus and Andromeda**.

Massimiliano Gambini, Via De Gasperi 78/B, 60125 Ancona. Tel.: 071/897681 (ore pasto).

- Cerco aiuto per: **Zork I, II, Kwah!, Hulk, The Ring of Power, Redhawk**.

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

SOFT MAIL NEWS

Ed eccoci ora giunti all'appuntamento estivo con l'ormai consueto spazio di notizie varie dal servizio **SOFT MAIL**. Chissà quanti di voi ci stanno leggendo pigramente stesi al sole o godendosi il fresco all'aria aperta! Nonostante che la maggior parte abbia temporaneamente messo in disparte il proprio computer, sicuramente i creatori ed i produttori di software sono immersi in attività febbrile per potervi offrire un buon numero di novità affascinanti al vostro rientro! Quindi, non spendete tutti i vostri risparmi in gelati e discoteche, ma pensate che, tornando dalle vacanze, un buon videogioco potrebbe alleviare la classica tristezza settembrina!

Vorremmo chiarire alcuni punti sul nostro servizio, per evitarvi inutili telefonate o lettere. Se desiderate ordinare una o più cassette, ed è la prima volta che acquistate

tramite il servizio **SOFT MAIL**, inviateci un ordine scritto. Potete inviare il buono d'ordine di questa pagina, una cartolina postale od una letterina. Potrete ordinare telefonicamente **SOLO** dopo aver effettuato un ordine scritto.

Per ordinare o per avere informazioni, telefonate dalle 14.30 alle 18.00 dal lunedì al venerdì; chiamando in orari diversi, non potremo soddisfare le vostre richieste!

Un'ultima nota: anche il personale di **SOFT MAIL**, che lavora da mesi indefessamente per voi, ha bisogno di un meritato riposo, chiuderemo quindi dal 20 luglio al 17 agosto.

Perciò, evaderemo prima della chiusura gli ordini che ci perverranno entro il 10 luglio; quelli che arriveranno dopo questa data saranno evasi al nostro rientro.

BUONE VACANZE A TUTTI E... A RISENTIRCI A SETTEMBRE!!

tramite il servizio **SOFT MAIL**, inviateci un ordine scritto. Potete inviare il buono d'ordine di questa pagina, una cartolina postale od una letterina. Potrete ordinare telefonicamente **SOLO** dopo aver effettuato un ordine scritto.

Per ordinare o per avere informazioni, telefonate dalle 14.30 alle 18.00 dal lunedì al venerdì; chiamando in orari diversi, non potremo soddisfare le vostre richieste!

Un'ultima nota: anche il personale di **SOFT MAIL**, che lavora da mesi indefessamente per voi, ha bisogno di un meritato riposo, chiuderemo quindi dal 20 luglio al 17 agosto.

Perciò, evaderemo prima della chiusura gli ordini che ci perverranno entro il 10 luglio; quelli che arriveranno dopo questa data saranno evasi al nostro rientro.

BUONE VACANZE A TUTTI E... A RISENTIRCI A SETTEMBRE!!

tramite il servizio **SOFT MAIL**, inviateci un ordine scritto. Potete inviare il buono d'ordine di questa pagina, una cartolina postale od una letterina. Potrete ordinare telefonicamente **SOLO** dopo aver effettuato un ordine scritto.

Per ordinare o per avere informazioni, telefonate dalle 14.30 alle 18.00 dal lunedì al venerdì; chiamando in orari diversi, non potremo soddisfare le vostre richieste!

Un'ultima nota: anche il personale di **SOFT MAIL**, che lavora da mesi indefessamente per voi, ha bisogno di un meritato riposo, chiuderemo quindi dal 20 luglio al 17 agosto.

Perciò, evaderemo prima della chiusura gli ordini che ci perverranno entro il 10 luglio; quelli che arriveranno dopo questa data saranno evasi al nostro rientro.

BUONE VACANZE A TUTTI E... A RISENTIRCI A SETTEMBRE!!

DA PRENOTARE

COMMODORE 64			
1010:Arkanoïd	I:Imagine	IAR:IND	25.000/€
1003:Ball crazy	I:H.A.D.	IAR:IND	7.500
0981:Black magic	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0285:Circus Maximus	I:Lothlorien	IAR:IND	18.000
0987:Conflict in Vietnam	I:Microprose	I:ST:IND	Da stab
0985:Dark empire	I:Lotus	I:ST:IND	18.000
0957:Deceptor	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
1002:Deceptor	I:U.S. Gold	IAR:IND	25.000/€
0540:Defender of the Crown	I:Mindscape	I:ICW:IND	Da stab/€
0862:Disk pack 1	I:Berkeley	IAG:IND	45.000/€
1030:Doc the destroyer	I:Melbourne House	IAR:IND	18.000
0864:Font pack 1	I:Berkeley	IAG:IND	40.000/€
0863:Gedex	I:Berkeley	IAG:IND	45.000/€
0860:GEDS 1,3	I:Berkeley	IAG:IND	70.000/€
0989:GFI Basketball	I:Activision	I:SP:IND	Da stab
0982:GFI Football	I:Activision	I:SP:IND	25.000/€
0977:Golf	I:Konami	I:SP:IND	18.000
0956:Guild of thieves	I:Rainbird	IAG:IND	Da stab/€
0842:Gunslinger	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0256:Ikari Warriors	I:Elite	IAR:IND	18.000
1042:Image System	I:C.R.L.	I:GR:IND	Da stab/€
0853:Inspector Gadget	I:Melbourne House	IAR:IND	18.000
0566:Last ninja	I:Endurance Games	IAR:IND	25.000/€
1000:Laurel & Hardy	I:U.S. Gold	IAR:IND	Da stab
0966:Passengers on the wind	I:Infogrames	IAG:IND	Da stab/€
0634:Phantasia II	I:U.S. Gold	IAR:IND	39.000/€
0973:Prohibition	I:Infogrames	IAG:IND	Da stab
1047:Quartet	I:Activision	IAR:IND	25.000/€
0988:Road runner	I:U.S. Gold	IAR:IND	Da stab
1032:Road runner	I:U.S. Gold	IAR:IND	Da stab/€
1024:Shakespeare II	I:Durrell	IAR:IND	18.000
0839:Sub battle simulator	I:U.S. Gold	I:SI:IND	18.000
0839:Sub battle simulator	I:U.S. Gold	I:SI:IND	29.000/€
0480:Super Soccer	I:Imagine	I:SP:IND	18.000
1049:Super Soccer	I:Imagine	I:SP:IND	25.000/€
0856:Tab pan	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0936:Take four oaks (4 orq.)	I:Gremlin	IAR:IND	10.000
0791:The home manager	I:Timeworks	I:PI:IND	18.000/€
0461:The three Musketeers	I:American Action	IAG:IND	18.000
1022:Wander boy	I:Activision	IAR:IND	25.000/€
0286:World War One	I:Lothlorien	IAR:IND	18.000
0861:Writer's workshop	I:Berkeley	IAG:IND	40.000/€

SPECTRUM 48 K			
1095:Bubble	I:Ultimate	IAR:IND	18.000
0842:Gunslinger	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0256:Ikari Warriors	I:Elite	IAR:IND	18.000
0853:Inspector Gadget	I:Melbourne House	IAR:IND	18.000
0857:Metro cross	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0837:Quartet	I:Activision	IAR:IND	18.000
0954:Stiff Lips & Co.	I:Palace Software	IAR:IND	18.000
0856:Tab pan	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0936:Take four oaks (4 orq.)	I:Gremlin	IAR:IND	10.000
0208:Thai Boxing	I:Ancor	IAR:ISI	18.000
0286:World War One	I:Lothlorien	IAR:IND	18.000

ATARI ST			
0910:Advanced User Guide	I:Gentop	IAR:IND	Da stab/€
1040:Airball	I:Microdeal	IAR:IND	Da stab/€
0880:Barbarians	I:Psychosis	IAR:IND	Da stab/€
0872:Burraocracy	I:Infocom	IAG:IND	69.000/€
0914:Business applications on ST	I:Gentop	IAR:IND	Da stab/€
1048:Champ Baseball	I:Activision	I:SP:IND	49.000/€
0989:GFI Basketball	I:Activision	I:SP:IND	49.000/€
1041:Madex nebula	I:News	IAR:IND	Da stab/€
0919:Introduction to ST	I:Gentop	IAR:IND	Da stab/€
0722:Programmer's ref. guide	I:Gentop	IAR:IND	49.000/€
1033:Road runner	I:U.S. Gold	IAR:IND	Da stab/€
1028:St wars	I:Hiles Group	IAR:IND	Da stab/€
0881:Star trek	I:Beyond	IAR:IND	Da stab/€
0839:Sub battle simulator	I:U.S. Gold	I:SI:IND	49.000/€
0856:Tab pan	I:Ocean	IAR:IND	39.000/€
1046:Tavoletta grafica	I:Edgersoft	IAC:IND	Da stab/€
1029:Terrorpods	I:Psychosis	IAR:IND	Da stab/€
0912:Using database on ST	I:Gentop	IAR:IND	Da stab/€
0913:Using GEM on ST	I:Gentop	IAR:IND	Da stab/€
0911:Using graphics on ST	I:Gentop	IAR:IND	Da stab/€

AMIGA			
1023:Alien & Fire	I:Janur	IAR:IND	Da stab/€
0880:Barbarians	I:Psychosis	IAR:IND	Da stab/€
1048:Champ Baseball	I:Activision	I:SP:IND	49.000/€
1038:Demolition	I:Ancor	IAR:IND	18.000/€
0800:Flight Simulator II	I:Sub Logic	I:SI:IND	Da stab/€
1027:Galileo	I:	IAG:IND	Da stab/€
0517:Gauntlet	I:U.S. Gold	IAR:IND	49.000/€
0989:GFI Basketball	I:Activision	I:SP:IND	49.000/€
1024:Grand Slam tennis	I:Infinity	I:SP:IND	Da stab/€
0978:Jet	I:Sub Logic	I:SI:IND	Da stab/€
0801:King of Chicago	I:Mindscape	I:ICW:IND	Da stab/€
0826:K'AMIGA	I:HT Devops Edit	IAR:ISI	24.000/€
1029:Phalanx	I:Ancor	IAR:IND	18.000/€
1025:Queen test	I:	IAR:IND	Da stab/€
1026:Shakespeare I	I:	I:PU:IND	Da stab/€
0771:Solo flight	I:Microprose	I:SI:IND	Da stab/€
1037:Space battle	I:Ancor	IAR:IND	18.000/€
1046:Tavoletta grafica	I:Edgersoft	IAC:IND	Da stab/€
0461:The three Musketeers	I:American Action	IAG:IND	69.000/€
0741:VizWrite Desktop	I:Viza Software	I:WP:IND	159.000/€

MSX			
0367:Masterchess	I:Mastertronic	I:TA:IND	5.000
0986:Passengers on the wind	I:Infogrames	IAG:IND	Da stab/€
0858:Samuraï trilogy	I:Gremlin	I:SP:IND	18.000
0290:Supercycle	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0208:Thai Boxing	I:Ancor	IAR:ISI	18.000

AMSTRAD CPC 464			
0279:Acrobat	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0779:Enduro racers	I:Activision	I:SI:IND	18.000
0840:Killed until dead	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0986:Passengers on the wind	I:Infogrames	IAG:IND	Da stab/€
0973:Prohibition	I:Infogrames	IAG:IND	Da stab
0841:Starace	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0954:Stiff Lips & Co.	I:Palace Software	IAR:IND	18.000
0856:Tab pan	I:Ocean	IAR:IND	18.000

DISPONIBILI

COMMODORE 64			
0979:4 Stateside smash hits	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0847:500 cc Grand prix	I:Microdeal	IAR:IND	18.000
0971:Alice in videoland	I:Audiogenic	IAR:IND	18.000
0831:Aliens (USA)	I:Activision	IAR:IND	18.000
0492:Arkanoïd	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0871:Arny moves	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0952:Barbarian	I:Palace Software	IAR:IND	18.000
0949:Big four (4 orq.)	I:Durrell	IAR:IND	18.000
0997:Challenge of the Bobots	I:Arjolasoft	IAR:IND	18.000
0709:Curse of Sherwood	I:Mastertronic	IAR:IND	5.000
0962:Deactivator	I:Arjolasoft	IAR:IND	18.000/€
0996:Deathscape	I:Starlight	IAR:IND	18.000
1054:Detarius	I:Firebird	IAR:IND	5.000
0973:Dynafight 2187	I:Starlight	I:SI:IND	18.000
0779:Enduro racers	I:Activision	I:SI:IND	18.000
0733:Equalizer	I:The power house	IAR:IND	5.000
0617:Feat	I:Balldoq	IAR:IND	5.000
0991:Fighter command	I:U.S. Gold	I:ST:IND	59.000/€
1056:Force one	I:Firebird	IAR:IND	5.000
1015:Frankenstein	I:C.R.L.	IAG:IND	18.000
0817:Head over heels	I:Ocean	IAR:IND	18.000
1053:Il ball	I:Firebird	IAR:IND	5.000
0980:Image system	I:C.R.L.	I:GR:IND	39.000
1058:Imagination	I:Firebird	IAR:IND	5.000
0582:Inheritance	I:Infogrames	IAG:IND	25.000/€
0227:Into the eagles nest	I:Pandora	IAR:IND	18.000
1036:IQ	I:C.R.L.	IAR:IND	18.000
0948:Kaiser	I:Arjolasoft	I:ST:IND	18.000/€
0958:Killed until dead	I:U.S. Gold	IAR:IND	25.000/€
0925:Kinetic	I:Firebird	IAR:IND	18.000
0584:L'affaire Vera Cruz	I:Infogrames	IAG:IND	25.000/€
0563:Leahis philosophorum	I:Arjolasoft	IAG:IND	18.000/€
1001:Last ninja	I:Endurance Games	IAR:IND	18.000
0991:Leaderboard executive	I:U.S. Gold	I:SP:IND	25.000/€
0263:Mac max	I:Imagine	IAR:IND	18.000
0338:Marble Madness	I:Arjolasoft	IAR:IND	18.000
0984:Mail race	I:Mastertronic	I:SP:IND	5.000
0945:Mindshadow	I:Activision	IAG:IND	18.000/€
0943:Murder on the Atlantic	I:Infogrames	IAG:IND	39.000/€
0944:Murder on the Zinderneuf	I:Arjolasoft	IAG:IND	18.000/€
0516:Myja Master	I:Firebird	I:SP:IND	5.000
1025:Disk	I:C.R.L.	IAR:IND	18.000
0670:Park patrol	I:Firebird	IAR:IND	5.000
0837:Quartet	I:Activision	IAR:IND	18.000
0986:Racing destruction set	I:Arjolasoft	I:SP:IND	18.000
1050:Revs plus	I:Firebird	I:SP:IND	18.000
1051:Revs plus	I:Firebird	I:SP:IND	25.000/€
0990:Rings of Zilfin	I:U.S. Gold	IAG:IND	59.000/€
0845:Starace	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
1016:Shadows of Hordor	I:Melbourne House	IAG:IND	18.000
1017:Shadows of Hordor	I:Melbourne House	IAG:IND	25.000/€
0859:Shockwave rider	I:Faster than Light	IAR:IND	18.000
0754:Six pack (6 orq.)	I:Elite	IAR:IND	18.000
1043:Slap flight	I:Imagine	IAR:IND	18.000
0989:Sparklers special (4 orq.)	I:Sparklers	IAR:IND	18.000
1057:Special agent	I:Firebird	IAR:IND	5.000
0954:Stiff Lips & Co.	I:Palace Software	IAG:IND	18.000
0813:Tag team wrestline	I:U.S. Gold	I:SP:IND	18.000
0875:They stole a million	I:Arjolasoft	IAR:IND	18.000
0983:Thing bounces back	I:Gremlin	IAR:IND	18.000

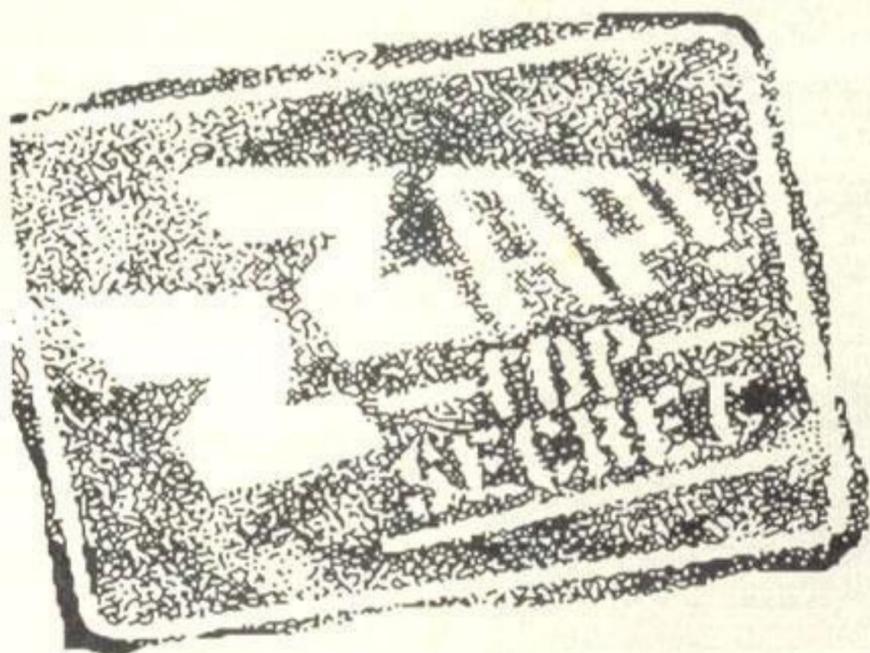
COMMODORE 64			
0714:Thrust	I:Firebird	I:SP:IND	5.000
0950:Tiger mission	I>Status software	I:SI:IND	18.000
0260:Top gun	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0934:War games	I:U.S. Gold	IAR:IND	39.000/€
0982:Wiz ball	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0836:Wonder boy	I:Activision	IAR:IND	18.000
1052:Zolvy	I:Firebird	IAR:IND	5.000

ATARI 130/800			
0492:Arkanoïd	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0822:Colon	I:Balldoq	IAR:IND	5.000
0417:Footballer of the year	I:Gremlin	I:SP:IND	18.000
0250:Gauntlet	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0517:Gauntlet	I:U.S. Gold	IAR:IND	25.000/€
0812:Gauntlet (Drezer dungeons)	I:U.S. Gold	IAR:IND	10.000
0833:Gauntlet (Drezer dungeons)	I:U.S. Gold	I:UT:IND	15.000/€
0818:Invasion	I:Balldoq	IAR:IND	5.000

MSX			
0574:10th frame	I:U.S. Gold	I:SP:IND	18.000
0492:Arkanoïd	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0880:Auf wiedersehen Monty	I:Gremlin	IAR:IND	18.000
1005:Bubble	I:Ultimate	IAR:IND	18.000
0822:Colon	I:Balldoq	IAR:IND	5.000
0992:Cosmic shock	I:Hartech	IAR:IND	18.000
0980:Dr. Livingstone	I>Alligata	IAR:IND	18.000
0348:Flash Gordon	I:H.A.D.	IAR:IND	7.500
0812:Gauntlet (Desper dungeons)	I:U.S. Gold	I:UT:IND	10.000
0817:Head over heels	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0818:Invasion	I:Balldoq	IAR:IND	5.000
0484:Krackout	I:Gremlin	IAR:IND	18.000
0579:Madagascar	I:Infogrames	IAR:IND	18.000
0889:Marionoids	I:Ultimate	IAR:IND	18.000
0493:Newesis	I:Konami	IAR:IND	59.000/€
1645:Storm bringer	I:H.A.D.	IAR:IND	7.500
0271:Ukhi-Mata	I:Hartech	IAR:IND	18.000
1044:Void runner	I:H.A.D.	IAR:IND	7.500
0289:Zoot	I:Bio-Byte	IAR:ISI	5.000

AMSTRAD CPC 464			
0492:Arkanoïd	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0871:Arny moves	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0952:Barbarian	I:Palace Software	IAR:IND	18.000
0902:Champ Basketball (2 on 2)	I:Activision	I:SP:IND	18.000
0822:Colon	I:Balldoq	IAR:IND	5.000
0971:Express rider	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0205:Slider rider	I:Quicksilver	IAR:ISI	7.500
0558:Inheritance	I:Infogrames	IAG:IND	18.000
0263:Mac max	I:Imagine	IAR:IND	18.000
1043:Slap flight	I:Infogrames	IAR:IND	18.000
0879:Mario bros.	I:Ocean	IAR:IND	18.000
0857:Metro cross	I:U.S. Gold	IAR:IND	18.000
0887:Murder on the Atlantic	I:Infogrames	IAG:IND	25.000
0588:Spv vs Spv II	I:Databyte	IAR:IND	18.000
0508:Starclinger	I:Rainbird	IAR:IND	25.000
0974:World Cup	I:Prize Leisure	I:SP:IND	18.000
0280:World Games	I:U.S. Gold	I:SP:IND	18.000

ATARI ST			
1011:Altair	I:EBE Informatique	IAR:IND	49.000/€
0782:Calendars & stationery	I:Melody Hall	I:GR:ISI	29.000/€
0946:File director	I:Mirrorsoft	I:GR:IND	129.000/€
0744:GFA Basic Compiler (2.0)	I:Gentop	I:LI:IND	89.000/€
0721:GFA Basic Interpreter (2.0)	I:Gentop	I:LI:IND	89.000/€
0909:GFA Draft	I:Gentop	I:GR:IND	199.000/€
0780:Greeting cards	I:Melody Hall	I:GR:ISI	29.000/€
0956:Guild of thieves			



POD (Mastertronic)

Questa volta Tim e Ian Fraser ci presentano un listato per una bizzarra versione a tutto schermo di questo gioco economico. Prima di tutto inserite il nastro nel registratore e battete POKE 43,200: LOAD seguito dal RETURN e fate partire il C2N. Quando appare ?SYNTAX ERROR inserite:

POKE 43,1:POKE 808,237:SYS 65493 (RETURN)

Attendete che la seconda parte del programma carichi, e quando riappare il cursore battete:

POKE 49218,248: POKE 49219,252: SYS 49152 (RETURN)

Quando il computer resetta, battete:

POKE 592,141: POKE 593,32: POKE 594,208: POKE 595,95 (RETURN)

POKE 8679,32: POKE 8679,80: POKE 8680,2: POKE 8681,76: POKE 8682,126 (RETURN)

POKE 8683,234 (RETURN)

E SYS 26112 per far partire il programma a tutto schermo.

ARMY MOVES (Ocean)

Okay, soldatini miei! Battete questo listato del sergente Zoltan Kelemen della divisione Tyreso dell'esercito svedese e date il RUN. Non facilita il gioco, ma vi risparmia di tornare da capo una volta superato un livello.

```
3 FOR I=53231 TO 53260: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3714
  THEN SYS 53231
4 PRINT "ERRORE NEI DATA!"
5 DATA 198,157,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,169,208,141,148
6 DATA 4,96,169,96,141,135,21,76,5,1
```

ARMY MOVES (Seconda Parte)

Come il precedente ma da utilizzare prima del caricamento della seconda parte. Non dimenticate il codice! Se non l'avete ancora scoperto è 15863 come ci comunicano Danilo Meglioli e Franco Pisi di Reggio Emilia e Alessandro Montoli di Pero (MI).

```
3 FOR I=53231 TO 53260: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=4233
  THEN SYS 53231
4 PRINT "ERRORE NEI DATA!"
5 DATA 198,157,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,
  169,208,141,148
6 DATA 4,96,169,31,141,221,4,141,133,241,76,5,1
```

Otto pagine per Top Secret è lo spazio massimo che sono riuscito a conquistare. Con la storia del numero doppio tutti volevano mettere il doppio di tutto, ma rimanendo sempre uguale il numero delle pagine abbiamo dovuto giocarcele e dopo una durissima sfida "tutti contro tutti" ho vinto.

Con un trucco s'intende.

HEAD OVER HEELS (Ocean)

L'onesto Michele Tognon di Padova ci ha inviato una carrettata di listati di "varia" provenienza per lo Spectrum. Cominciate a beccarvi questo. Battetelo, date il RUN, e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
1 CLEAR 64500
2 LET t=0: LET w=1
5 FOR f=32000 TO 32170
10 READ a: POKE f,a
15 LET t=t+a*w: LET w=w+1
20 NEXT f
25 IF t<>1764297 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": STOP
30 PRINT AT 10,1:" START 'HEAD OVER HEELS' TAPE"
50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221,33,203,92,17,234
110 DATA 6,62,255,55,205,86,5
120 DATA 48,241,243,237,94,33
130 DATA 44,125,229,33,173,98
140 DATA 229,51,51,17,163,252
150 DATA 1,22,3,33,253,94,62
160 DATA 202,237,79,195,173,98
170 DATA 33,70,125,229,33,199
180 DATA 252,229,51,51,17,209
190 DATA 252,1,232,2,33,209,252
200 DATA 62,196,237,79,195,199
210 DATA 252,33,209,252,17,209
220 DATA 138,1,92,0,237,176,33
230 DATA 228,138,34,233,138,34
240 DATA 237,138,33,218,138,34
250 DATA 245,138,33,255,138,34
260 DATA 9,139,62,195,50,29,139
270 DATA 33,116,125,34,30,139
280 DATA 195,209,138,175,50
290 DATA 166,255,62,195,50,99
300 DATA 255,33,250,250,34,100
310 DATA 255,33,145,125,17,250
320 DATA 250,1,50,0,237,176,195
330 DATA 55,255,33,0,0,34,113
340 DATA 163,33,34,25,34,115
350 DATA 163,62,33,50,120,163
360 DATA 50,123,163,49,255,255
370 DATA 195,48,112
```

E sarete completamente invincibili.

VOID RUNNER (Mastertronic)

Vorreste combattere ai livelli più alti ma non riuscite a superare neanche i primi? Non vi preoccupate. Con due POKE al posto giusto si risolve tutto. Battete:

POKE 43,255: LOAD (RETURN)

Per caricare la prima parte del programma. Quando appare il cursore inserite:

POKE 12653,173: POKE 43,1: LOAD (RETURN)

Per caricare il resto del programma e partire con vite infinite.

FIRETRACK (Electric Dreams)

Se non riuscite a cavarvela un granché bene con questo spara e fuggi e state sognando un listato per vite infinite, date un'occhiata a questo. Dovete solo batterlo con cura, dare il RUN e seguire le istruzioni sullo schermo.

```
10 PRINT CHR$(147): FOR I=49152 TO 49229
20 READ A: C=C+A: POKE I,A: NEXT
30 IF C<> 8261 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA":END
35 PRINT "DATA OK- SALVA IL LISTATO PER LA PROSSIMA PARTITA":
END
40 PRINT "BATTI 'SYS 49152' PER PARTIRE"
45 DATA 32,44,247,169,0,141,61,3
50 DATA 169,64,141,62,3,169,69,141
60 DATA 64,3,56,32,108,245,162,94
70 DATA 189,264,157,161,2,202,208
80 DATA 247,169,64,141,237,2,169,2
85 DATA 141,238,2,162,20,189,57,192
90 DATA 3,169,77,141,206,1,169,2
95 DATA 141,207,1,76,0,16,169,165
99 DATA 141,253,47,76,0,36
```

EQUALIZER (Power House)

Diventa un tosto evolucionario, grazie a questo listato di George Allan e Gordon Paterson di Aberdeen in Scozia. Batti il listato, dai il RUN e premi play sul registratore. Quando il programma comincerà a girare sarai completamente invincibile e madre natura ti sarà grata.

```
10 FOR Q=24613 TO 24646: READ A: POKE Q,A: LET B=B+A: NEXT Q
15 IF B<> 4220 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": END
18 SYS 24613
20 DATA 169,76,141,134,101,169,55,141
22 DATA 135,101,169,96,141,136,101,76
23 DATA 139,96,173,0,220,201,109,140
24 DATA 3,76,179,101,173,248,7,76,137,101
```

KINGS VALLEY (Konami)

Dal nostro instancabile fornitore di POKE per MSX Emanuele Bentivoglia di Camerino, vite infinite con poco sforzo. Caricate il gioco con BLOAD"CAS:" e battete:

POKE 37667,0: DEFUSR=53248: A=USR (0)

tutto qui.

TRAILBLAZER (Gremlin Graphics)

Roberto Battistini di Firenze vi sottopone queste POKE che permettono al PLAYER 2 di avere salti infiniti e tempo illimitato nell'opzione ARCADE per due giocatori. Resettate il 64 e digitate:

POKE 29773,234
POKE 29774,234 per tempo illimitato

POKE 30989,234
POKE 30990,234
POKE 30991,234 per salti infiniti

e SYS 25729 per ripartire.



THE GREAT ESCAPE (Ocean)

State sprecando un sacco di tempo dentro e fuori dalla vostra baracca? Il vostro morale crolla prima di poter tentare la Grande Fuga? Se la vostra situazione é di questo tipo usate questo listato per "morale infinito" e fatela in barba ai nazi!

Battete il programma e date il RUN, dopodichè seguite le istruzioni sullo schermo.

```
5 PRINT CHR$(147)
10 FOR I=52992 TO 53055
20 READ A: C=C+A: POKE I,A: NEXT
30 IF C<> 7212 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": END
35 PRINT "DATA OK-SALVA IL LISTATO PER LA PROSSIMA PARTITA":
PRINT
36 PRINT " BATTI 'SYS 52992' PER PARTIRE": END
40 DATA 32,44,247,56,234,141,32,208
50 DATA 32,108,245,169,24,141,67,4
60 DATA 169,207,141,68,4,76,99,3
70 DATA 169,99,141,111,1,169,3,141
75 DATA 112,1,169,20,133,104,169,173
80 DATA 133,105,162,7,189,56,207,157
85 DATA 99,3,202,16,247,76,20,173
```

ATHLETIC LAND (Konami)

Sempre Emanuele Bentivoglia ci invia queste POKE per un grande classico Konami.

Come al solito caricate il programma con BLOAD"CAS:" e al riapparire del cursore inserite:

POKE 38124,0: DEFUSR=53248: A=USR (0)

per giocare con vite infinite.

MARIO BROS (Ocean)

Vite infinite per questa discussa conversione da arcade a cura di Zoltan Kelemen. Battete tutto quanto per bene, date il RUN ,premete play e giocate fino allo sfinimento...

```
3 FOR I=53229 TO 53256: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3204
THEN SYS 53229
4 PRINT "ERRORE NEI DATA"
5 DATA 198,157,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,169,208,
141,146
6 DATA 4,96,14,0,42,76,3,1
```

ATTILA

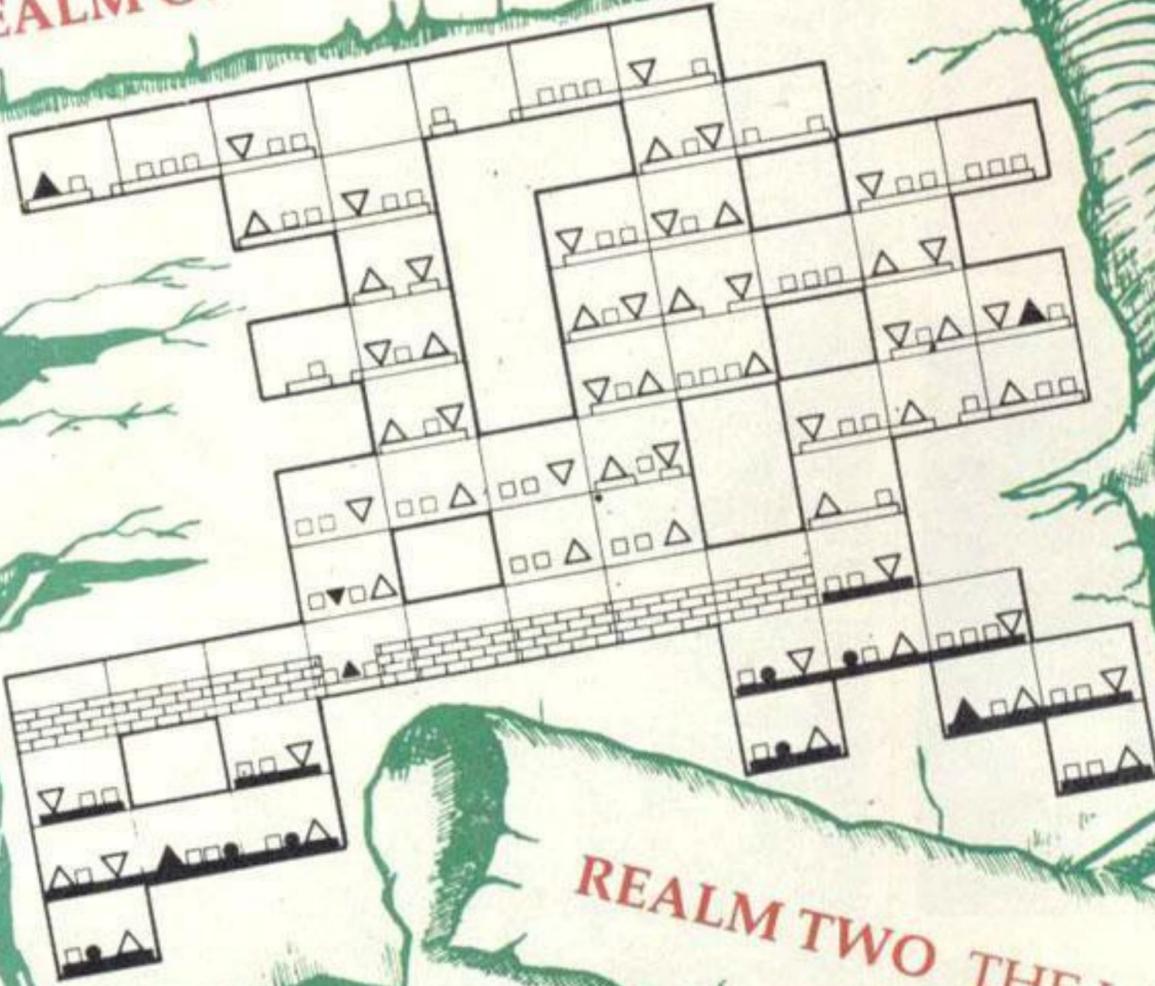
Il gentilissimo Roberto di Napoli , ci ha spedito un programmino per rendere immortale il cornuto protagonista di questo gioco per MSX. Battetelo e date il RUN dopo aver premuto play sul registratore.

```
10 BLOAD"CAS:",R: BLOAD"CAS:"
20 POKE 38836,0: POKE 39020,0
30 DEFURS=53248: A=USR (0)
```



HEARTLAND

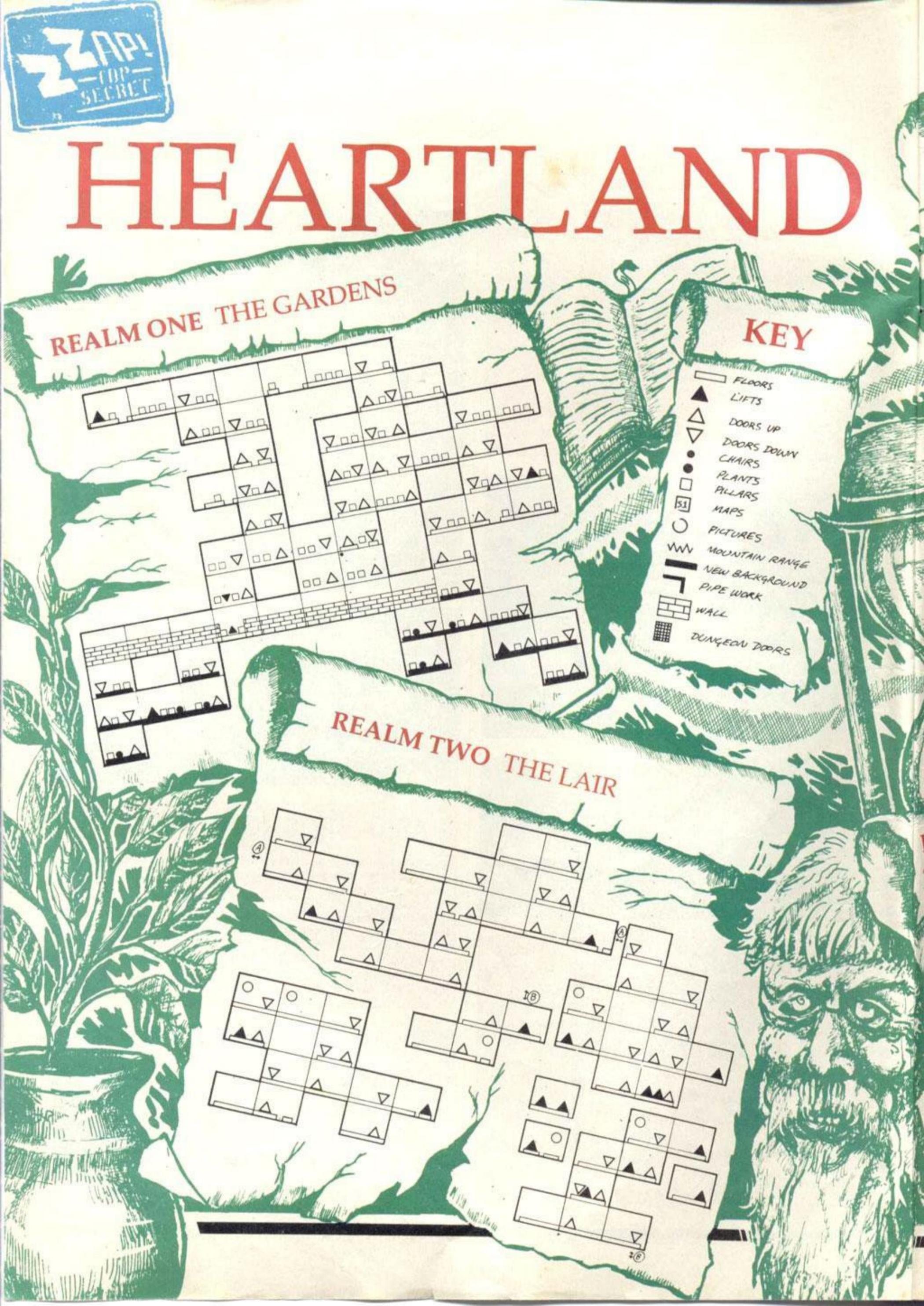
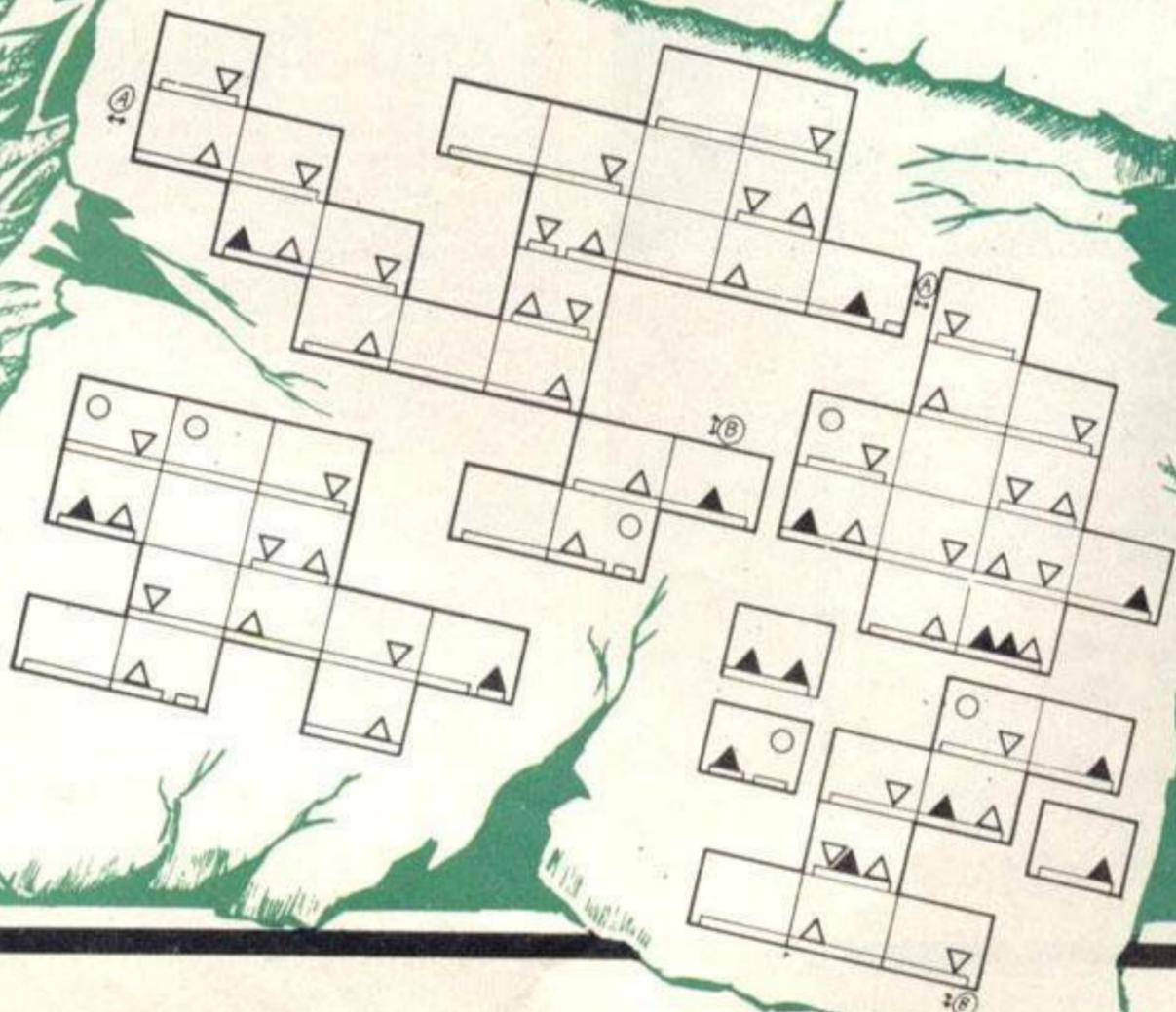
REALM ONE THE GARDENS



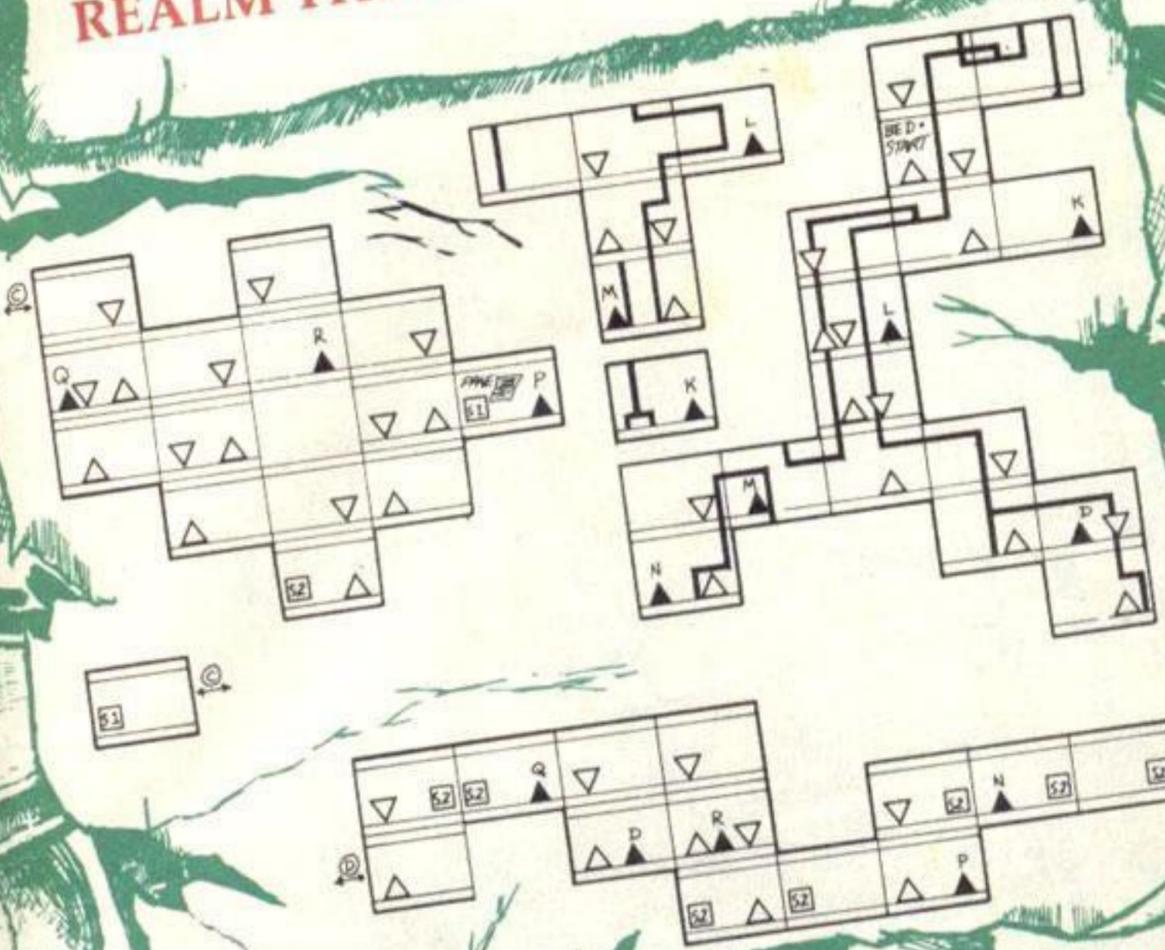
KEY

- FLOORS
- LIFTS
- DOORS UP
- DOORS DOWN
- CHAIRS
- PLANTS
- PILLARS
- MAPS
- PICTURES
- MOUNTAIN RANGE
- NEW BACKGROUND
- PIPE WORK
- WALL
- DUNGEON DOORS

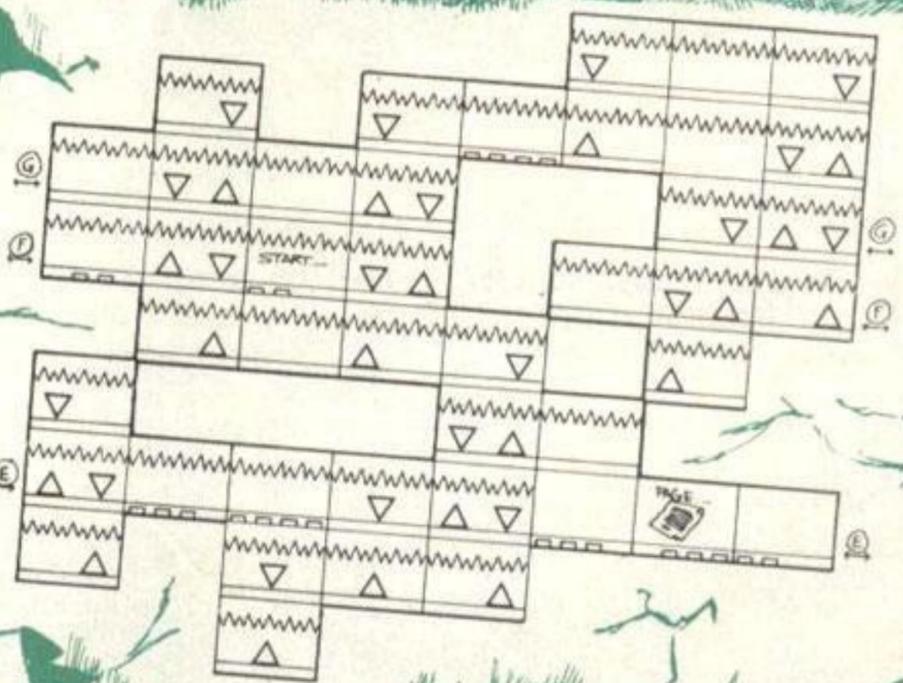
REALM TWO THE LAIR



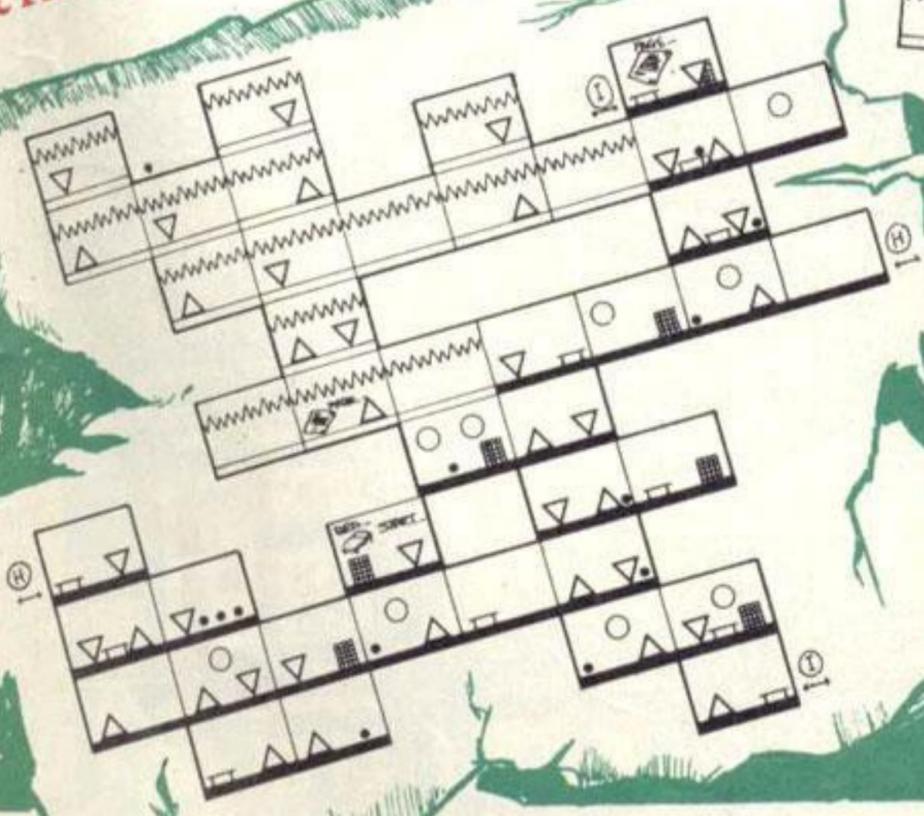
REALM THREE THE SPACE STATION



REALM FOUR THE VILLAGE



REALM FIVE THE CASTLE & REALM SIX THE MOUNTAIN RANGE

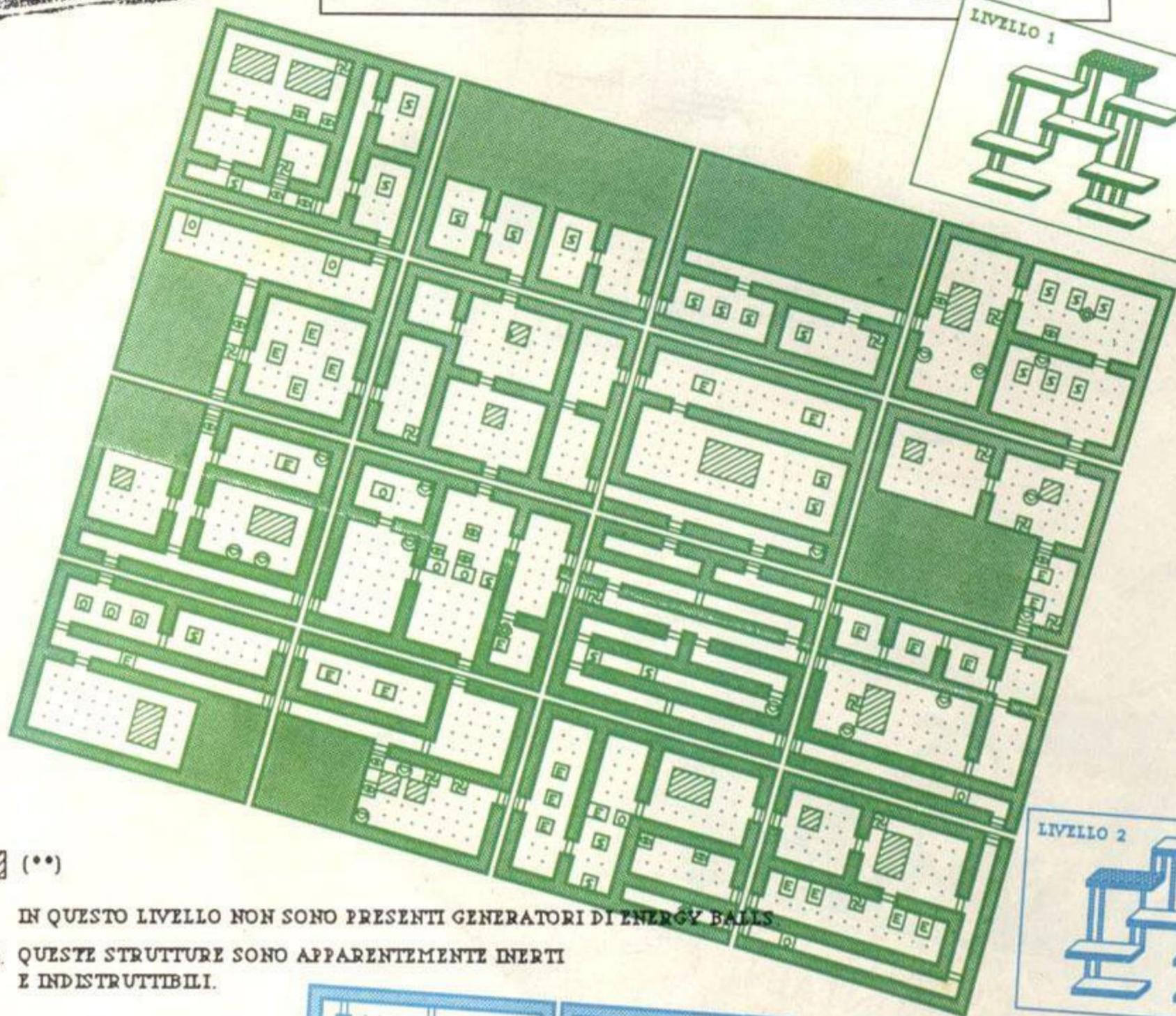




RANARAMA

LA MAPPA

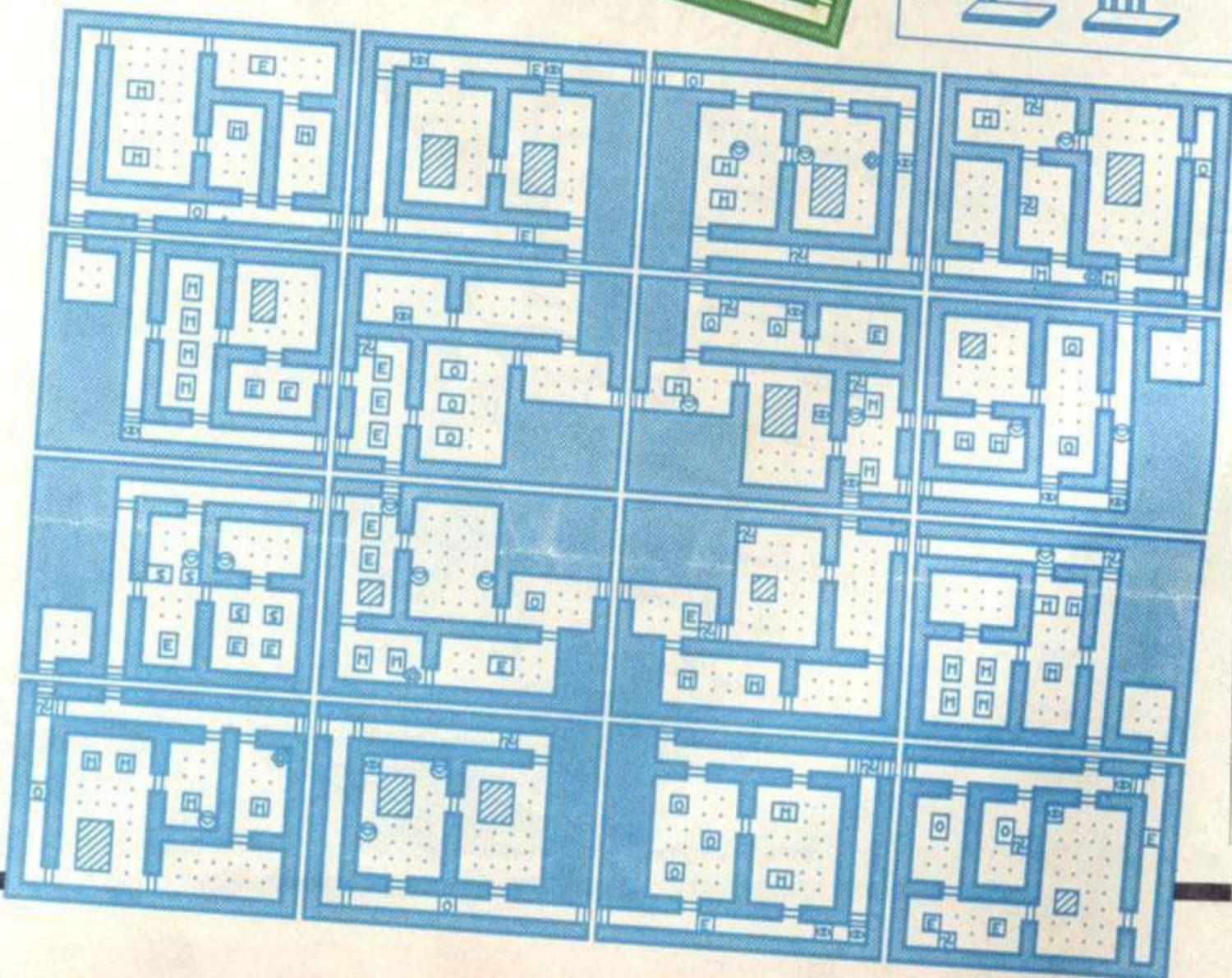
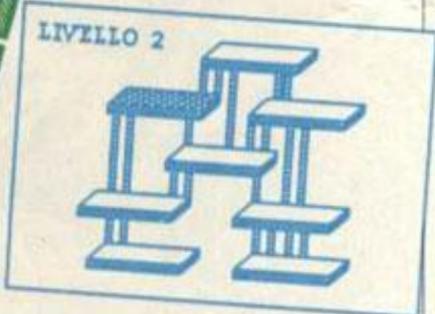
© 1987 FEDERICO FILIPPONI



▨ (**)

(*) IN QUESTO LIVELLO NON SONO PRESENTI GENERATORI DI ENERGY BALLS

(**). QUESTE STRUTTURE SONO APPARENTEMENTE INERTI E INDISTRUTTIBILI.

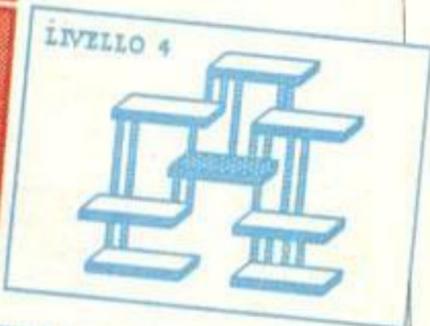
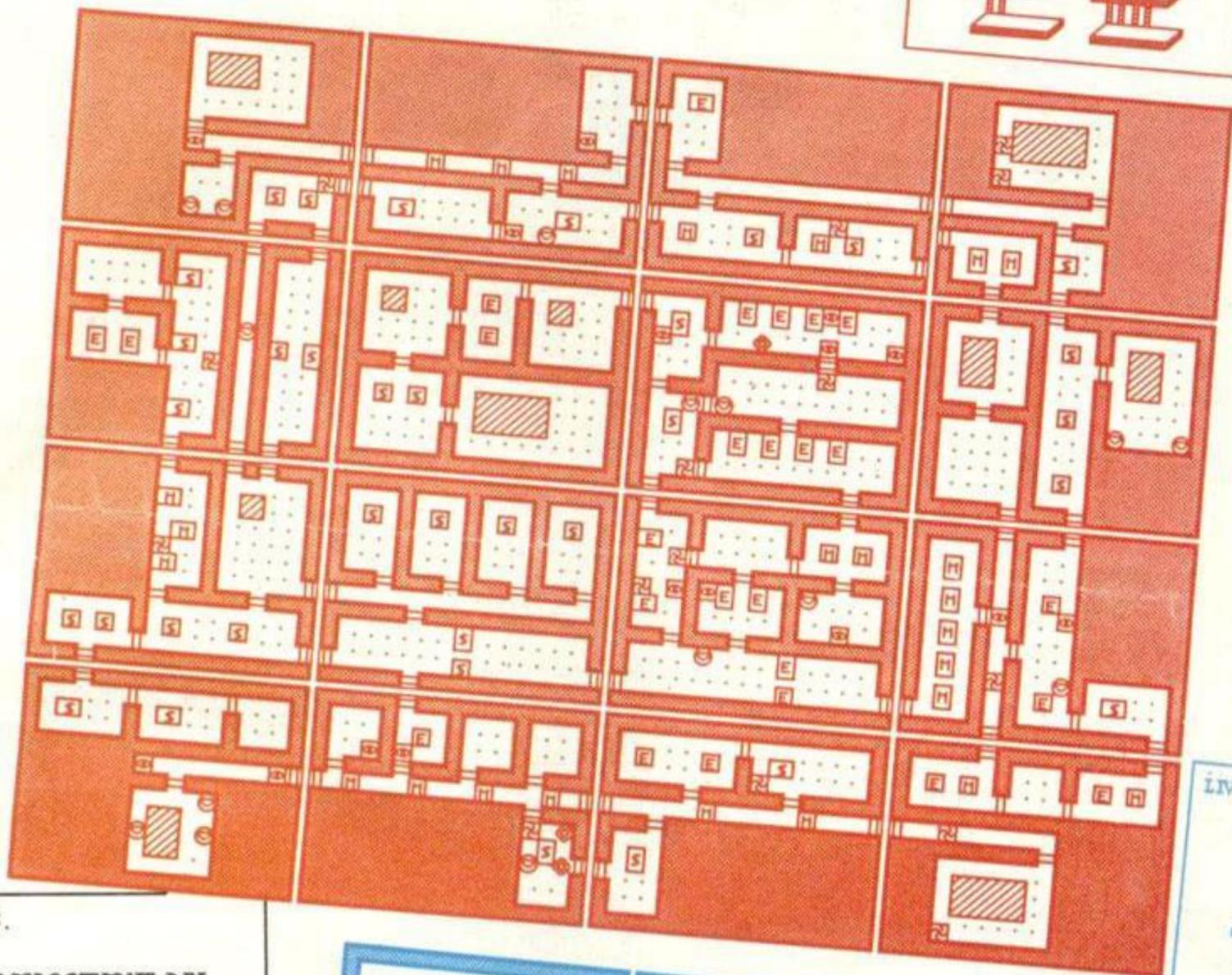


GENERATORI

FLOOR GLYPHS

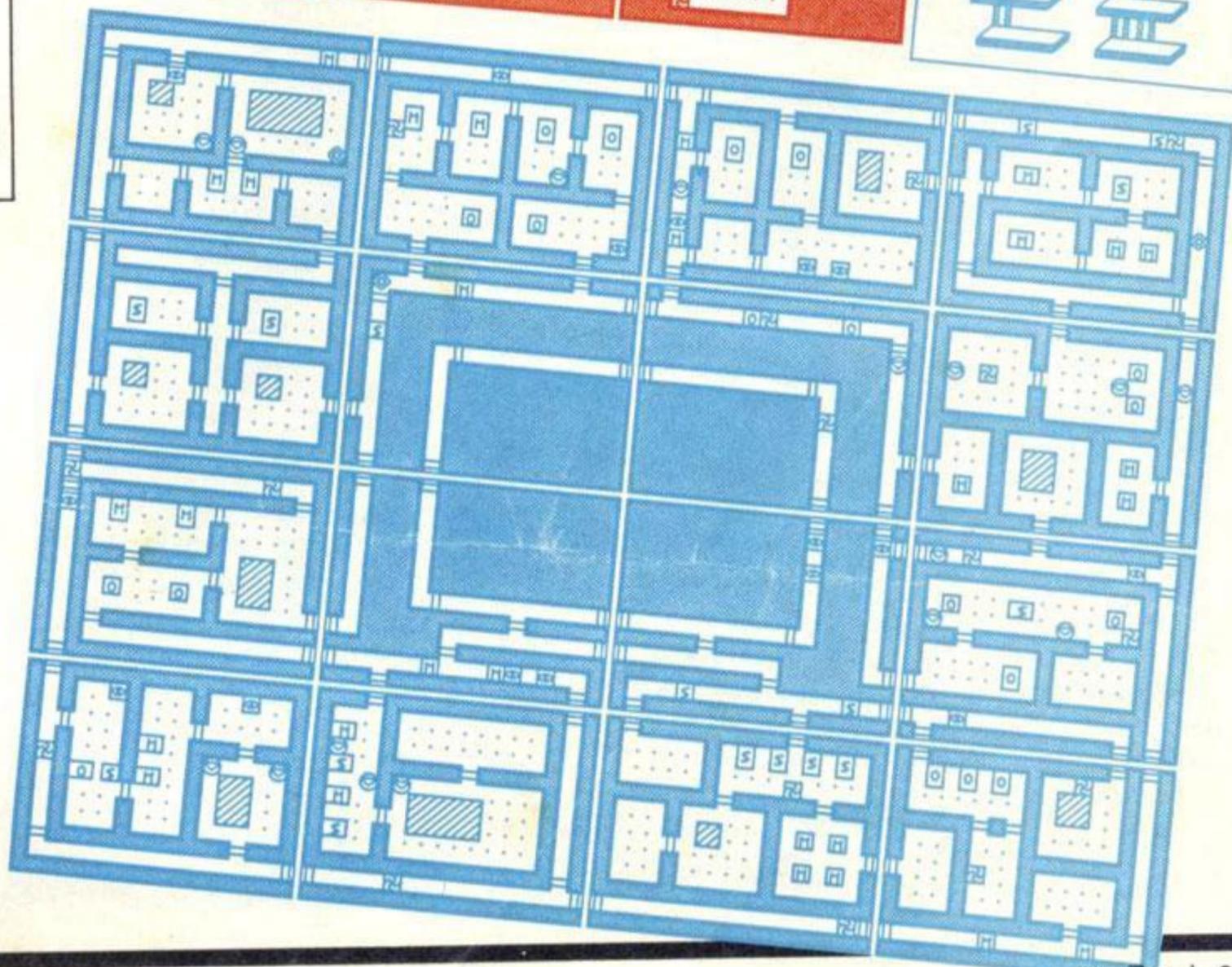
- ⊖ ORBITERS
- ⊞ SPINNING KNIVES
- ⊕ ENERGY BALLS
- ⊞ MUNCHING MOUTHS

- ⊖ GLYPH OF SORcery
- ⊞ GLYPH OF SEEING
- ⊕ GLYPH OF TRAVEL
- ⊞ GLYPH OF POWER



N.B.

LA DISPOSIZIONE DEI FLOOR GLYPHS CAMBIA, SPESSO RADICALMENTE, USCENDO E RIENTRANDO IN UN LIVELLO.





FEUD (Bulldog)

Per la versione Spectrum di questo ottimo gioco un listato proveniente dall'archivio di Michele Tognon che procura vita infinita e tutti gli spells. Battere e dare il RUN il resto ve lo dirà sullo schermo.

```
1 CLEAR 24700
2 PRINT AT 10,4; "START 'FEUD' TAPE"
5 LOAD "" CODE
10 FOR f=24701 TO 24713
20 READ a: POKE f,a: NEXT f
30 DATA 62,100,55,23,50
40 DATA 86,184,50,58,192
50 DATA 195,181,162
60 RANDOMIZE USR 24701
```

INTO THE EAGLES NEST (Pandora)

Prima di tutto due parole sulla mappa: quella pubblicata ci è arrivata dall'Inghilterra, ma vorremmo ringraziare Christian Barillari di Genova e Alessandro CCK per quelle che ci hanno inviato. Da Daniele Mona e Marco Trovato di Napoli ci giungono queste POKE che vanno digitate dopo aver resettato il C64:

```
POKE 23060,76
POKE 23061,30
POKE 23062,90
```

e SYS 16384 per ripartire.

JETBRIX (Gremlin Graphics)

State a sentire cosa vi dice l'esperto ufficiale di trucchi per C16, l'insostituibile Claudio Lanzoni di Massalombarda: "Difficile il livello 8? Non ci siete nemmeno arrivati? Poco male, perchè grazie a me, potrete fare in modo che:

- il tempo decrementi di centinaia in centinaia : POKE 8461,0 (RETURN)
- il tempo decrementi di decine in decine: POKE 8461,1 (RETURN)
- il tempo decrementi di unità in unità: POKE 8461,2 (RETURN)
- il tempo sia infinito: POKE 8461,255 (RETURN)
- Lo schermo sia formato da caratteri anzichè spazi (provate a gettare uno spinner e vi accorgete della sua utilità: POKE 12818,255 (RETURN) e POKE 12818,0 (RETURN) per tornare alla normalità.
- si possa cambiare il colore dello sfondo: POKE12367,(0-255) (RETURN)
- del bordo: POKE 12372,(0-255) (RETURN)
- del bordo dei mattoni: POKE 12377,(0-255) (RETURN)

Potevano mancare le vite infinite (quasi)? No, naturalmente, quindi procedete pure con:POKE 8417,28 (RETURN)

Per giocare SYS 8417,28 (RETURN). Non abbiate paura ad inserire le POKE tutte insieme, il programma girerà tranquillamente. Ah, dimenticavo, per inserire le POKE bisogna caricare il gioco e resettare il computer."

WEST BANK (Gremlin Graphics)

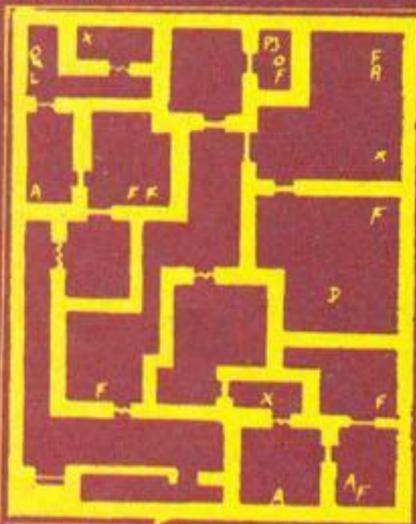
Cosa ne pensate di cow-boy infiniti per pistolettare infiniti gangster? Caricate normalmente il gioco, resettate il 64 e battete:

```
POKE 12713,165 (RETURN)
```

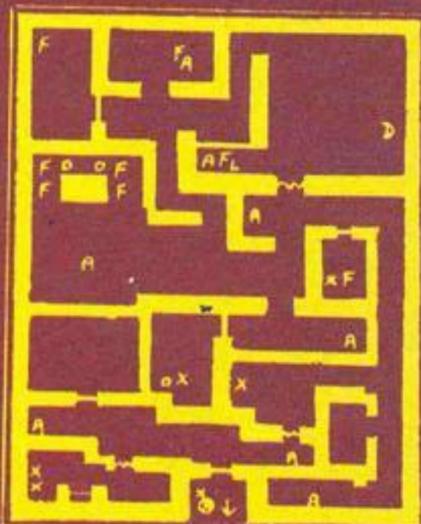
e SYS 4100 per ripartire. Grazie a Sean e Adrian Meads di Basingstoke, Hants.

Into the Eagle's Nest

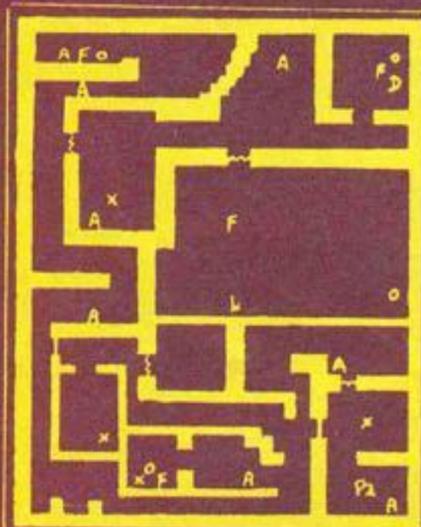
BASEMENT :



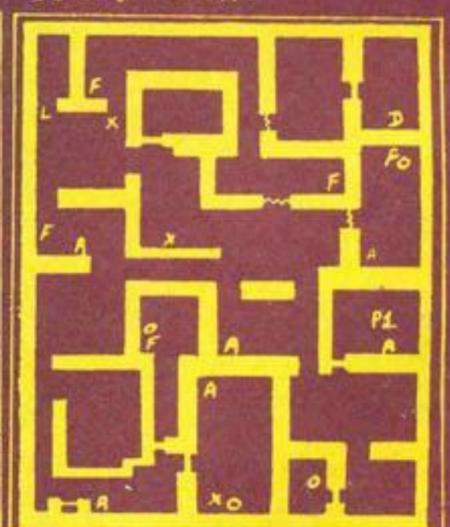
GROUND FLOOR:



FIRST FLOOR:



SECOND FLOOR:



MISSION 1: HIT ALL DETONATORS ON ALL LEVELS AND GO TO ↓
(THE DETONATORS ARE ONLY THERE IN MISSION 1)
MISSION 2: THE PRISONERS POSITION IS MARKED WITH P1
MISSION 3: THE PRISONERS POSITION IS MARKED WITH P2
MISSION 4: THE PRISONERS POSITION IS MARKED WITH P3

KEY:

⊙ = START

↓ = EXIT

— = LOCKED DOOR

— = UNLOCKED DOOR

A = AMMUNITION

F = COLD FOOD

O = FIRST AID

X = DOOR KEY

L = LIFT PASS

☐ = LIFT

D = DETONATOR

P = PRISONER

PANTHER (MAD)

Vite infinite pr questo spara e fuggi niente male? Seguite le istruzioni di Jim Blackler... Riavvolgete il nastro e battete:

POKE 43,255:LOAD (RETURN)

Quando appare il READY inserite:

POKE 43,1 (RETURN)

105 POKE 14370,165 (RETURN)

RUN (RETURN)

Per caricare e mandare in esecuzione il resto del programma e ritrovarvi con tante scatolette di tonno che neppure ve lo immaginate. Non vi sembra che l'astronave assomiglia ad una scatoletta di tonno?

OLLI AND LISSA (Firebird)

Giuseppe Basile di Sora (FR) ci ha inviato con molto piacere questa serie di POKE da utilizzare dopo aver resettato il 64.

POKE 7574,234

POKE 7575,234

POKE 7576,234 per eliminare i nemici che intralciano il cammino di Olli

POKE 7627,234

POKE 7628,234

POKE 7629,234 per avere energia infinita

e per regolare la velocità del gioco:

POKE 9126,1 veloce

POKE 9126,2 normale

POKE 9126,3 lento

Per ripartire battete SYS 7424 (RETURN)

GAUNTLET (US Gold)

Sempre per Spectrum, sempre da Michele Tognon questo listato per questa conversione da coin-op.

1 CLEAR 64999

5 LET t=0: LET w=0

10 FOR f=65000 TO 65032

15 READ a: POKE f,a

20 LET t=t+a*w: let w=w+1

25 NEXT f

26 IF t <> 64702 THEN PRINT "Errore nei data": STOP

30 DATA 221,33,218,254,17

40 DATA 81,1,62,255,55,205

50 DATA 86,5,48,241,33,1,254

60 DATA 34,57,255,243,195

70 DATA 0,255,62,201,50,82

75 DATA 184,195,0,132

80 PRINT AT 10,5: "START 'GAUNTLET' TAPE"

90 RANDOMIZE USR 65000

Una serie di indicazioni per i lettori che inviano trucchi, listati, POKE e mappe a Zzap!:

- le lettere vanno inviate a TOP SECRET, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano.
- evitate di colorare le mappe e cercate di rispettare il formato A4 (cm 21 * 29,7).
- non scopiazzate.
- siate chiari nell'indicare lo scopo dei listati e il procedimento da seguire.

Grazie per l'attenzione.



DRAGON'S LAIR (Software Projects)

A grande richiesta ripubblichiamo il listato del numero scorso. L'errore stava nella ripetizione di alcuni data. Abbiate pietà...

10 I=49152

20 READ A: IF A=256 THEN 30

21 T=T+A:POKE I,A:I=I+1: GOTO 20

30 IF T=8477 THEN PRINT "OK": SYS 49152

40 PRINT "ERRORE NEI DATA": END

49152 DATA 169,1,168,170,32,186,255,169

49160 DATA 0,32,189,255,32,213,255,162

49168 DATA 25,189,40,192,157,96,1,202

49176 DATA 16,247,162,6,189,66,192,157

49184 DATA 156,8,202,16,247,76,32,8

49192 DATA 120,162,2,189,119,1,157,245

49200 DATA 69,202,16,247,76,1,68,169

49208 DATA 165,141,229,15,76,0,12,76

49216 DATA 111,1,165,10,240,250,76,96

49224 DATA 1,256

MUTANTS (Ocean)

Non poteva naturalmente mancare qualche POKE di Antonio Miscellaneo di Belluno, per il Commodore 64.

Caricate il gioco, resettate il computer e battete:

POKE 14615,(1-131) numero delle vite

e SYS 4096 per ripartire.

BOUNDER (Gremlin Graphics)

Questo programmino vi permette l'accesso al "cheat mode" della versione per Spectrum.

Trasformando in POKE i codici della parola "Bouncy" nel buffer della stampante, il programma trova questi numeri e altera di conseguenza i messaggi che scorrono sullo schermo.

Aspettate finché non appare il messaggio che dice "Cheat Mode" e preparatevi ad avere uno shock. Non spegnete per nessun motivo il computer a questo punto.

5 REM BOUNDER CHEAT MODE

10 LET CS=0: FOR N=23296 TO 23301

20 READ A: LET CS=CS+A

30 POKE N,A: NEXT N

40 IF CS <> 464 THEN PRINT "ERRORE": STOP

50 LOAD ""

100 DATA 66,79,85,178,67,89

Se con al vostra versione del gioco non dovesse funzionare potrete raggiungere lo stesso effetto battendo POKE 23296,12 prima di caricare il programma.

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.

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255

PROCREAZIONE MENTALE

di Andrew Braybrook

Lunedì, 13 aprile

Finalmente ho un decente modo di pausa nel gioco: ora posso ritornare allo schermo del titolo o passare al monitor quando voglio. Non devo far altro che riunire le routine che dovrebbero essere lasciate girare durante il modo di pausa (ad esempio gli aggiornamenti colore) e accertarmi che non venga richiamata nessuna routine di aggiornamento oggetti. Come ho scritto il mese scorso, il sistema di visualizzazione degli sprite (o multi-plexor) si aspetta che ad ogni ciclo vengano calcolate le nuove posizioni degli sprite per garantire un movimento fluido. Durante il modo di pausa ogni cosa dovrebbe stare ferma (in parte per far sì che le riviste possano fare le foto agli schermi), quindi la cosa più facile da fare è non richiamare le routine di movimento. Il guaio è che il sistema di sprite non riceve più informazioni sulla posizione degli sprite e si impianta, quindi spariscono tutti: non buono.

Martedì, 14 aprile

Il sistema di sprite comandato dagli interrupt è stato leggermente modificato: gli ho detto di usare le precedenti posizioni degli sprite se non ne arrivano di nuove. Ora posso mettere in pausa il gioco o eseguire megacalcoli sapendo che gli sprite resteranno sullo schermo. Non si muoveranno molto, ma almeno ci sono. Quindi il modo di pausa è ora implementato. Ho anche continuato a lavorare sul modo di controllo così da poter manovrare l'astronave mentre sono in funzione i motori. I tre campi stellari parallattici si muovono a velocità diverse e li si può far ruotare abbastanza allegramente. La velocità dell'astronave varia a seconda della configurazione e del motore di cui è dotata, ma non voglio combinazioni lente. Odio i giochi in cui il modo di controllo ti impedisce di eseguire il compito affidatoti. Ho anche migliorato la routine che tratta gli oggetti per far sì che ignori gli oggetti non esistenti invece di elaborarli ugualmente. Prima li nascondevo dietro lo schermo! Ho creato le mie prime tre classi di oggetti:

1. oggetti morti.
 2. oggetti fissi su schermo.
 3. sprite del molo d'attracco che si allontanano dallo schermo.
- Ho fatto delle modifiche e ora l'astronave è posizionata a sinistra

dello schermo per avere un'area più grande davanti al raggio trattore alla destra dell'astronave.

Giovedì, 16 aprile

Ho inserito parte del testo per lo schermo del titolo e per la tabella dei punteggi record. Con il testo di dimensioni gigantesche e solo due linee di caratteri disponibili dovrei essere in grado di stampare una sorta di linea per volta di *Hall of Fame*. Così ho il vantaggio di non dover far stare tutta la tabella su un solo schermo. Per ora consentirò fino a dieci inserimenti, con otto cifre per il punteggio e tre lettere per le iniziali. Non c'è spazio su una linea per un nome intero. In preparazione dello schermo del titolo ho dovuto definire altri caratteri: i simboli del joystick e del giocatore e uno spazio doppio. Ho inserito anche i simboli colore e monocromatici, ma mi è appena venuto in mente che questa volta non ne ho bisogno perché non ci sarà un'opzione colore: non è necessaria. Funzionerà su entrambi i tipi di televisori se disegnerò e decorerò il gioco in modo appropriato. Ho inserito anche il meccanismo di sparo del raggio trattore che sputa una specie di nuvola, ma non mi piace graficamente. Se la grafica lo richiede posso anche cambiare l'intera routine. Non va bene usare una routine solo perché hai faticato a farla: se non funziona deve sparire.

Martedì, 21 aprile

Ho inserito dell'altro testo per lo schermo del titolo e una tabella di decodifica dei record. Forse avrò bisogno di inserire una routine per il salvataggio su disco ed è meglio che la quantità da salvare sia la più piccola possibile. Fintanto che posso decodificare questi dati velocemente per prepararli alla stampa su schermo, posso mettere abbastanza facilmente dieci inserimenti, forse anche 20. Nei punteggi, mi piace che non ci siano zero iniziali, gli dà un aspetto più professionale. Dopo tutto, i calcolatori hanno smesso di visualizzare gli zero iniziali subito dopo il Sinclair Cambridge, che risale al XIV secolo!

Ho inserito anche la sequenza di ri-attracco, ma gli sprite del molo d'attracco che scorrevano fuori dallo schermo così bene ora ritornano dentro un po' disordinati. Beh, completamente incasinati! Mi sa che c'è qualcosa che non va con un indice del-

le parti individuali.

Mercoledì, 22 aprile

La sequenza incasinata del molo di ieri era causata da quello che tecnicamente si chiama "raster overrun". In parole povere significa "cercare di fare troppo in troppo poco tempo". Mi sono sempre chiesto cosa sarebbe successo se avessi usato tutto il tempo della CPU. E' successo che ho tentato di dissolvere le griglie mentre giravano contemporaneamente 21 sprite. In effetti non ce ne è bisogno dato che gli sprite sono tenuti in attesa fuori schermo, quindi mi basta definirli a dissolvenza eseguita.

Ho cercato di inserire in primo piano delle stelle più grandi, ma sono troppo quadrate. Ha modificato il raggio trattore: ora assomiglia ad un laser tipo quelli di *Defender*. Devo riscrivere completamente la routine di fuoco ma così è molto meglio. Ho dovuto prima scrivere la routine, poi testarla e infine metterla a punto: cioè, rallentare l'animazione a cicli di gioco alternati così da capire meglio cosa succede. Ho pensato di rendere il raggio continuo se si preme ripetutamente, ma perde il suo effetto. Ho fatto in modo che si possa sparare il raggio trattore sia dall'unità stessa che dalla sezione-motori, il che elimina la necessità di dover correre ogni volta su e giù per l'astronave.

Ho anche dovuto aumentare il tempo necessario ad iniziare la dematerializzazione, poiché si attivava troppo facilmente per errore. Non c'è niente di peggio che materializzarsi in un'altra parte dell'universo mentre state bevendo una tazza di tè.

Giovedì, 23 aprile

Ho creato degli sprite per le armi a fotoni. Penso che userò tre differenti luminosità e colori e un numero di dimensioni e effetti sonori diversi. Le varie armi saranno così diversificate tra di loro. Il nemico userà le stesse armi.

Per funzionare le armi devono essere montate sull'astronave, quindi per studiare il sistema che mi serve per poter scegliere nuove 'parti' dell'astronave. Avrò bisogno di un sistema per installarle, uno per ordinare le parti da costruire e uno per rimuovere le parti esistenti.

Lunedì, 27 aprile

Ho cominciato a inserire le armi. Devo

coordinare tre stadi di inzializzazione. Innanzitutto, il layout dell'astronave che determina la disponibilità delle armi, poi devo poter accedere alle singole armi e infine devo implementare il sistema di sparo che fa partire il proiettile. Ciò ha causato un po' di confusione dato che le possibilità che un programma non si impianti sono inversamente proporzionali al numero di istruzioni aggiunte. Quindi ho deciso di fare a meno del primo stadio di definizione delle armi disponibili, dato che può essere attivato dal monitor. Ho litigato di nuovo con l'assembler perché ha deciso che non mi era consentito modificare il codice al nome di una procedura. Al secondo passaggio tutte le successive etichette non erano apparentemente allo stesso posto. Come fa a saperlo? E poi perché ci guarda? ST ed io abbiamo deciso che l'assembler soffre di cattiva programmazione. Ho inserito una seconda etichetta allo stesso posto della prima ed ora è contento. Ciò farà probabilmente guadagnare all'assembler la Coppa del Nonno di aprile.

Ho provato le armi. I proiettili vengono sputacchiati dai cannoncini in direzioni piuttosto casuali. Due cannoncini diversi producono effetti diversi. . . tutto sbagliato, eppure. . . Ho deciso che è ora di stampare alcune routine per poterle studiare. Mi verrà la barba lunga ad aspettare che finisca di stampare.

Martedì, 28 aprile

Ho aggiustato i bug nella routine dei proiettili. E' molto più facile quando hai davanti un listato. Il cannoncino a sparo automatico sequenziale è un po' deludente. . . ma lo sparo simultaneo compensa il tutto. Quattro o otto proiettili sparacchiati uno in fila all'altro sono *mucho* devastanti. Per l'ora di pranzo il difetto fondamentale è rispuntato fuori. Il modo di controllo è insomma poco maneggevole e nel complesso difficile da usare. Una veloce birra al pub 'Chequers' ha risolto il problema. E' che per usare le armi bisogna abbandonare la sezione-motori e non ci si può più muovere: si sta lì a sparare a raffica sperando che i cattivi capitino sulla vostra linea di fuoco: non è molto eccitante e credo che siate tutti d'accordo.

La soluzione sta nel consentire il movimento dell'astronave mentre si usa qualunque arma. Così ci si può muovere mentre non si spara e si sta temporaneamente fermi mentre si dà al nemico quello che si merita. In questo modo non vi succederà di correre dietro ad un proiettile appena sparato (la cui direzione è data dal joystick). Quando dico che si sta fermi intendo dire che non sono consentite alterazioni alla direzione attuale, non che l'astronave si ferma! L'unità motori ora viene usata soltanto per materializzarsi al molo d'attracco. Posso inoltre togliere il raggio trattore dalla routine della stanza motori: l'avevo messo lì per nascondere le inadeguatezze del modo di controllo.

L'assembler si merita definitivamente la Coppa del Nonno di aprile per aver prodotto un mucchio di messaggi d'errore su linee di codice corrette, semplicemente per aver tralasciato un semplice comando su una linea precedente: potrebbe avere immaginato che fosse presente se solo avesse un'idea di cosa vuol dire 'user-friendly'. Anche i compilatori COBOL su mainframe IBM avrebbero potuto evitare questa problema visto che amano produrre messaggi d'errore del tipo: "Full stop missing, assumed present", seguiti rapidamente da: "Superflous full stop en-

countered, assumed not present!" Ricordatemi di scrivere il prossimo gioco in COBOL: è molto meglio!

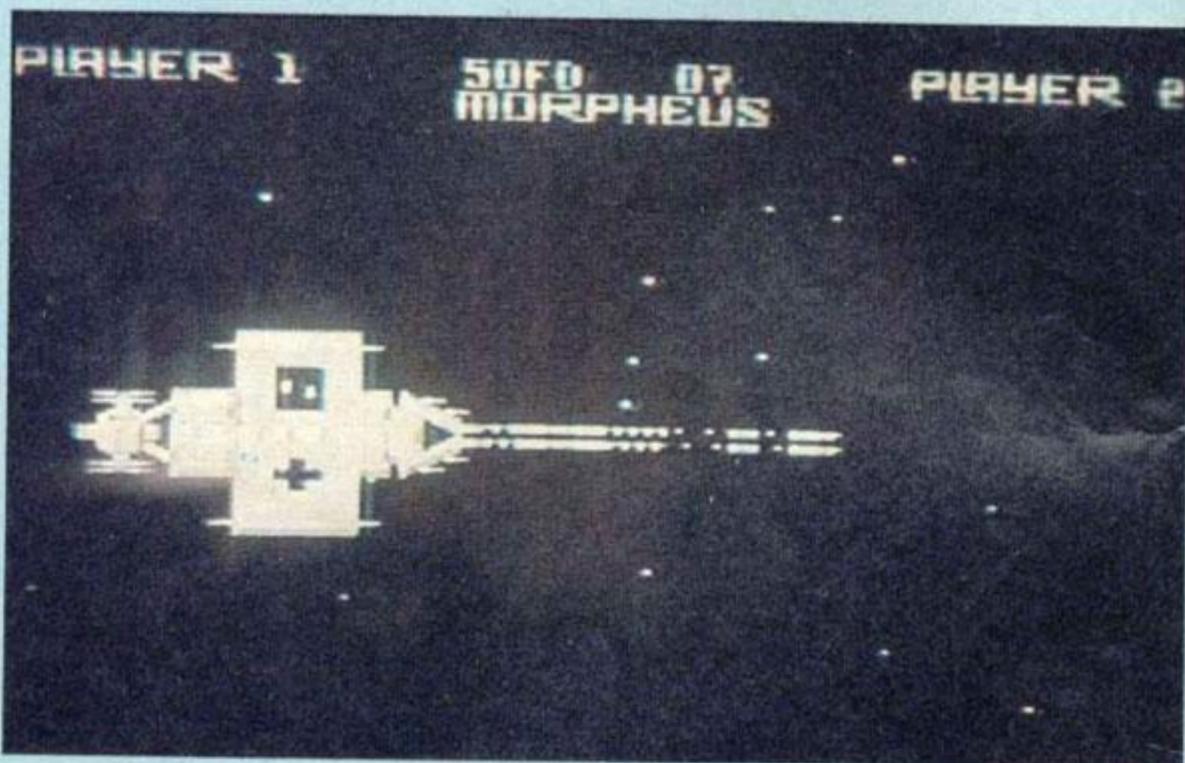
Mercoledì, 29 aprile

Oggi ho inserito la routine di visualizzazione dei blocchi-sistema. Sullo scafo dell'astronave ci possono essere fino ad otto blocchi-sistema i quali eseguono alcune funzioni e aumentano le capacità dell'astronave. Questa routine controlla anche l'animazione dell'esplosione dei blocchi-sistema e gira a un quadro ogni quattro cicli. Quindi, facendo l'animazione a 'tot' cicli basandosi sul numero del blocco, non dovrà trovarsi a gestire più di due esplosioni alla volta. Comunque non sembra consumare molte risorse della CPU. Se lo facessi con gli *interrupt* non ci impiegherebbe niente perché, come ogni programmatore sa, il modo per non consumare risorse è di far girare tutto con gli *interrupt*. In questo caso non si consuma niente perché gli *interrupt* sono gratis. Appena si scopre un IRQ la CPU commuta immediatamente sul modo a 20 GigaHertz. Sto scherzando. . . Sono solo stufo di sentire qualcuno che mi dice che "fa girare lo scrolling con gli *interrupt*" o

rola. . . 'insolito' nel scegliere i colori di *default*: bianco, rosso porpora e ciano. Usa inoltre il bordo per indicare con quale colore stai disegnando. Questa è una stupidata poiché un bordo luminoso altera completamente i colori sullo schermo. Questi problemi sono stati facili da risolvere visto che usano tutti i registri video del VIC, quindi ho dovuto andare a vedere dove definisce il colore del bordo e dirgli di farlo nero. L'editor ha anche la fastidiosa abitudine di stampare in nero, senza curarsi del colore dello sfondo. Su sfondo nero non si legge niente, cribbio!

Venerdì, 1 maggio

Ho cominciato ad inserire la routine di selezione dei blocchi-sistema e delle armi che include la totale sostituzione dell'astronave e l'ordinazione, l'installazione e rimozione delle armi e dei blocchi-sistema. Avrò bisogno di un modo per regolare il tempo reale cosicché non si possa barare ordinando le unità rapidamente barando. Il meccanismo di selezione deve fare un controllo incrociato di varie liste di parti disponibili, con le parti da costruire e gli spazi liberi sull'astronave prima di inserire le aggiunte.



"campiona il joystick con gli *interrupt*": non significa niente, ma fa scena.

Torniamo ai blocchi-sistema. . . possono avere colori differenti. Ciò richiede di aggiornare i colori nella RAM, quindi i loro indirizzi devono essere segnati da una routine precedente che legge i dati dell'astronave. Le locazioni colore e di schermo della RAM sono in rapporto matematico e l'assembler è molto bravo a fare sottrazioni quindi questo non è un problema.

Ho dovuto ottimizzare la routine di dissolvenza della griglia per farla girare più veloce, la sequenza di attracco andava fuori tempo, come indicato dalle mie striscie in ordine di colore. Con ottimizzare intendo trafficare per farla andare più rapidamente, il che di solito vuol dire raddoppiare la quantità di codice oppure utilizzare del codice che si automodifica o entrambi! Vorrei far notare in questa sede che il codice che si automodifica è disgustoso ed è molto difficile fargli il *debug*, ma un buon assembler rende meno probabili gli errori. Non c'è niente di meglio di un buon assembler e il mio assembler non ha niente a che vedere con un buon assembler!

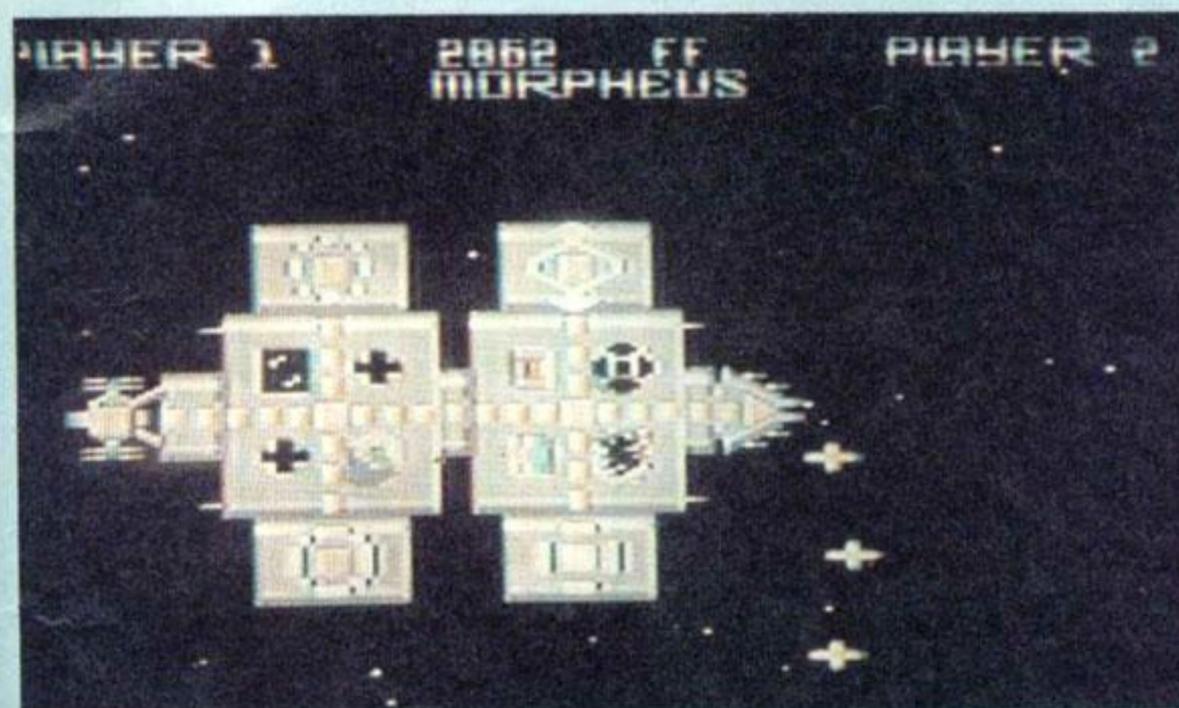
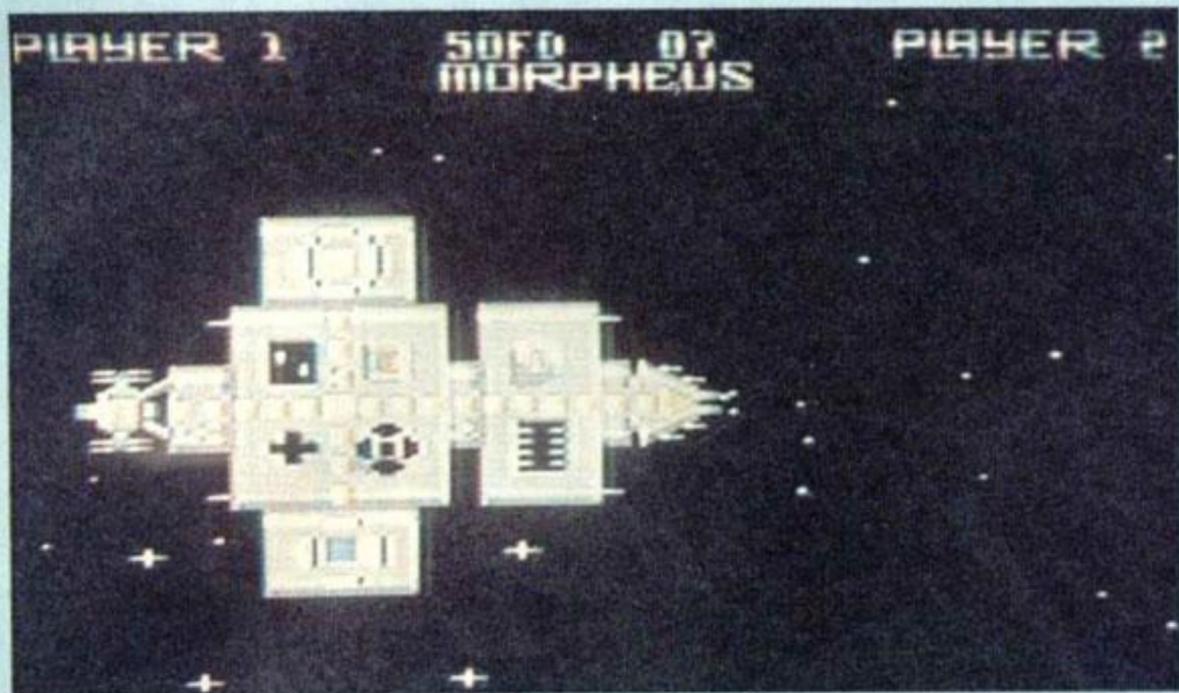
Ho concluso la giornata a correggere lo *sprite editor*. E' . . . non mi viene la pa-

Limiterò tutti i comandi al solo joystick e senza un puntatore su schermo. Benché in questi giorni sia più in sintonia con mouse e icone c'è un tempo e un luogo per ogni cosa. Non li userò solo perché sono di moda: devono essere funzionali.

Mi ci è voluto un po' a capire come cancellare gli sprite dallo schermo precedente. Dopo tutti i guai che ho avuto perché scomparivano quando non c'era tempo di aggiornarli, ora non riesco a liberarmi di loro! Anche la forza bruta e l'ignoranza non hanno funzionato la prima volta. Alla fine sono riuscito a liberarmene: non mi farò mettere nel sacco da un paio di sprite.

Martedì, 5 maggio

Il capo pilota collaudatore e critico Robert Orchard l'ha visto per la prima volta, l'atmosfera non era molto diversa da quella della pubblicità Del Monte. L'Uomo Del Monte ha detto: "il modo di controllo non va molto bene". Abbiamo anche deciso che l'astronave è troppo larga. Quindi oggi è giorno di modifica della nave. Ho rimosso i tunnel di collegamento alle stazioni delle armi e ne ho ridotto la larghezza. L'unica ragione per cui erano così grandi era che mi consentivano di se-



parare la zona illuminata bianca sul bordo superiore dalle porte colorate delle armi. Ora ho fatto bianche anche le porte delle armi cosicché posso metterli insieme nello stesso spazio grafico. Una astronave a massima larghezza è ora ridotta a 13 caratteri (dai 19 di prima). Sembra un po' più aerodinamica. Prima succedeva che l'astronave coprisse la griglia, cosa che non succede ora perché non è abbastanza grande. Ho spostato leggermente la griglia per riavere l'effetto. Ciò ha fatto in modo che gli sprite del molo d'attracco apparissero esageratamente grandi e quindi ho ridotto anche loro. Comunque, già volevo ridurre il numero di sprite su schermo. Il gioco deve girare su un C64-NTSC, che è lo standard TV dei vecchi U.S.A. Sui loro C64 i giochi a raster sincronizzato girano il 16% più lenti perché i loro TV devono mandare 60 quadri al secondo invece dei nostri 50. All'opposto c'è il fatto che i loro C64 girano in effetti leggermente più veloci (cosa che non molti sanno). Quindi tutto quello che c'è nella versione europea di un gioco deve avere almeno il 16% di spazio libero. Posso usare quel tempo per mettere cose in più come il numero di stelle sullo sfondo, tutto ciò insomma che può essere modificato una volta che il gioco è stato caricato. Ho anche dato una regolatina al modo di controllo. Ora è un labirinto di ritardi e decisioni, tutto per cercare di renderlo trasparente al giocatore. Ho manipolato le armi in modo che ricordino l'ultima direzione di fuoco per ridurre lo stratonamento del joystick

Ciò aiuta anche a differenziare tra le funzioni di sparo e di abbandono dell'arma. A volte mi chiedo se devo tenere una versione non rifinita per sottolineare il fatto che il gioco è stato messo a punto come si deve. Sono riuscito ad incasinare completamente il campo stellare nel tentativo di migliorarne la casualità: le stelle sono sparite completamente dallo schermo! Ulteriori aggiustamenti hanno rimesso le cose a posto, quindi ora le stelle sono fissate allo schermo. Qualunque stella che esce a sinistra rientrerà a destra (lo stesso dicasi verticalmente), ma ad un'altezza diversa. L'unico scopo del campo stellare è dare un'indicazione di velocità e direzione, cosa che fa ammirevolmente. Ora posso addirittura ridurre il numero di stelle su schermo da 30 a 18 senza che la cosa si noti. ST ed io abbiamo ideato il definitivo 'trucco per barare'. La POKE più completa di tutti i tempi. Basta premere un qualunque tasto e il punteggio indicherà tutti nove e sullo schermo apparirà: 'GAME OVER'. Che senso ha una POKE per vite infinite? Un gioco deve essere un divertimento impegnativo, non una noiosa perlustrazione grafica. Se volete della bella grafica, andate al cinema. Non è vincere che conta, ma come si gioca.

Mercoledì, 6 maggio

Ho aggiustato di nuovo il campo stellare per distanziare le particelle. Ciò dovrebbe aumentare l'effetto di profondità. Non è che si noti la differenza, ma almeno io mi sento meglio sapendo

che l'ho fatto come si deve. Ho inserito il sistema di selezione della fusoliera, ma ho lasciato fuori la parte dove devi pagare per averla. Così è più facile testarlo. Il meccanismo di gioco intralcia il debug del programma.

Giovedì, 7 maggio

Ho inserito altro codice per l'aggiornamento dell'astronave, in particolare la selezione, installazione e rimozione dei blocchi-sistema di bordo. Funziona come gli pare a lui. Ha avuto un paio di singulti e poi ha mandato in 'crash' la macchina, cosa che a questo punto succede raramente. Alla fine è successo il disastro. Ho riempito il RAM disk da 384K dell'Opus con 'file assembler' e il meraviglioso assembler ha tranquillamente dato *forfait*. Ne è seguita una massiccia riorganizzazione per dividere il codice principale in due parti. Ho dovuto perciò isolare il codice che probabilmente non cambierà più da quello su cui sto ancora lavorando. Naturalmente, dire che una parte di codice è finita è una garanzia che avrò bisogno di modificarlo al più tardi domani stesso, ma è ora di essere coraggiosi. Questo riduce inoltre il tempo di compilazione: stava diventando noioso, ci metteva più di due minuti.

Sto avendo non pochi problemi a collegare insieme i due moduli. Tutte le mie routine sono ora senza nome. Per non dover digitare i nomi di tutte le routine cosicché siano note agli altri moduli si può semplicemente mettere 'ALLPUBLIC' che dice ai moduli che tutti i nomi incontrati saranno resi disponibili. Comunque, questa meravigliosa opzione non prende i nomi delle procedure, che è quello che sono la maggior parte delle mie routine. Apparentemente a volte i nomi delle procedure sono etichette, altre volte no. Le puoi rendere PUBLIC, pubbliche, dandogli il nome una per una, ma non dichiarandole pubbliche tutte in una volta. Per questo l'assembler Avocet AVMAC65 si merita la Coppa del Nonno di maggio, il primo a vincerla per due mesi di fila. Non so chi possa batterlo!

Venerdì, 8 maggio

La funzione di rimozione delle armi sta dandomi dei guai. Si è elevata da sola a funzione di 'rimozione di tutto il programma'! Non so bene perché, dovrò guardare il listato. Oggi è venuto Andrew Hewson a parlare di affari e ha dichiarato che **Morpheus** è 'eccentrico'. Non so se sia bene o male.

Lunedì, 11 maggio

Scoperta del giorno: il mio nuovo calcolatore per programmatori ha un tasto di cancellazione, quindi non devo più ri-digitare dieci cifre se faccio un errore: geniale. Come mai c'è voluto così tanto? Ieri è venuto a trovarmi Penn in persona insieme a Liddon ma non avevo **Morpheus** in casa così non l'hanno visto. Può essere molto pericoloso mostrare alla stampa le prime versioni, anche se erano fuori servizio. La freschezza di un gioco si consuma in fretta; non ho mai ricevuto la mia Medaglia d'Oro per **Uridium**! Ciò nonostante Penn ha suggerito di mettere un cannoncino a rinculo sul davanti, mentre Liddon suggeriva di trovare qualcosa da mangiare! Sono a favore dei cannoncini a rinculo e dopo 20 minuti di modifica del codice il meccanismo di rinculo funziona. E' un cannoncino piccolo ma va sotto la voce "bel tocco".

Ho trovato i bug delle sezioni di installazione e rimozione. Mi stavo incasinando da solo cercando di fare apparire sullo schermo i messaggi giusti. Il risultato era che a volte non risettava i puntatori interni, quindi una volta che avevo installato l'ultima arma pensava che ce ne fosse ancora una, quindi prendeva dei dati a caso e andava in tilt.

Martedì, 12 maggio

Ho finalmente completato le migliori all'astronave. Ora è possibile usare tutte le funzioni senza dover trafficare in alcun modo. Non ho ancora imposto delle restrizioni all'ordinazione delle nuove parti dell'astronave. Se inserisco la parte che ti obbliga a pagare per le parti nuove, avrò bisogno di soldi, che derivano dai punti fatti: ma attualmente non c'è modo di fare punti! Continuo a restare senza spazio col RAM disk dell'Opus; non è grande abbastanza per un programma che cresce e certamente non abbastanza per un assembler palesemente inefficiente.

Per controllare il tempo necessario a costruire le unità, il gioco tiene conto di quanto a lungo state volando con l'astronave. La pausa fermerà l'orologio, quindi non tenetelo in pausa tutta la notte per far sì che vengano costruite armi extra! Mi chiedo che unità di tempo dovrei usare: giorni, credo. Preferirei usare qualcosa di più mistico, come i Rel: si usano per misurare ognicosa: tempo, distanza, energia, massa, il tutto. Vorrei dire la mia sull'argomento "quale macchina a 16 bit dovrei com-

prare per giocare?". Chiariamo alcuni fatti.

1. Ci sono tanti programmi per l'Amiga quanti ce ne sono per l'ST, principalmente per il maggior numero di Amiga venduti negli U.S.A. Al momento ci si deve dare più da fare per trovare il software per l'Amiga.

2. L'hardware dell'Amiga è stato disegnato principalmente da colui che ha disegnato l'hardware dell'Atari a 8 bit (Jay Miner, un tipo molto in gamba) ed è indirizzato a fare tutto quello che fanno i giochi, scorrimento fluido, manipolazione rapida di grandi immagini grafiche e suoni di alta qualità.

3. L'Atari ST è graficamente superiore a quasi qualunque 8 bit. Ha un grande palette colore, ma non può fare scorrimenti fluidi via hardware. L'unico scorrimento fluido possibile sarà quindi limitato nei colori, solo in verticale, e su una piccola area o l-e-n-t-a-m-e-n-t-e. Dal punto di vista sonoro ha un chip vecchio, come quello usato nell'Amstrad CPC o nello Spectrum 128, non così potente come il vecchio SID.

4. Nonostante quello che la Commodore sostiene *tutt'ora*, i chip dell'Amiga sono stati disegnati con in mente i giochi e saranno usati a tale scopo.

Quanto software produttivo usa quattro voci stereo? O uno scorrimento fluido?

Ci saranno dei bellissimi giochi per entrambe le macchine, alcuni già esistono, ma tutto quello che si può fare con l'ST, l'Amiga può farlo egualmente bene, solitamente meglio. Il contrario non sarà sempre vero, se i livelli di programmazione sono simili. In conclusione direi che l'Amiga sta all'ST

come il C64 sta allo Spectrum.

Mercoledì, 13 maggio

Ho aggiunto un paio di elementi grafici al blocchi-sistema dell'astronave e stanno bene. E' difficile ideare un'intera serie di elementi grafici differenti ma che devono mescolarsi con un solo ambiente, ma sicuramente a voi questo non interessa! Ho cominciato ad organizzare l'ecosistema dei cattivi interno al gioco. Ciascun livello sarà giocato in due fasi alternate e l'astronave sarà in grado di commutare tra le due attraverso il molo d'attracco. Voglio creare strutture atomiche particolari con un nucleo centrale impenetrabile circondato da particelle che devono essere caricate da una portante d'energia che fa la spola tra loro e il nucleo (fiuu). Ciascuna particella si scarica col tempo e deve essere visitata periodicamente. Il cannoncino principale dell'astronave, detto il tubetto di dentifricio, può risucchiare e immagazzinare questa carica. Questo può provocare altri eventi e non siete i soli che cercheranno di rubare la carica.

Ci è venuto a trovare Richard Groome e forse ha una piccola sorpresa per la parte musicale: dobbiamo fare degli studi di fattibilità, ma ci contiamo. Non posso dire nient'altro sull'argomento adesso, pss psst, acqua in bocca.

Continua...

SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO

MAI PIU' SENZA

ZZAP!

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

Nome _____

Indirizzo _____

_____ Telefono _____

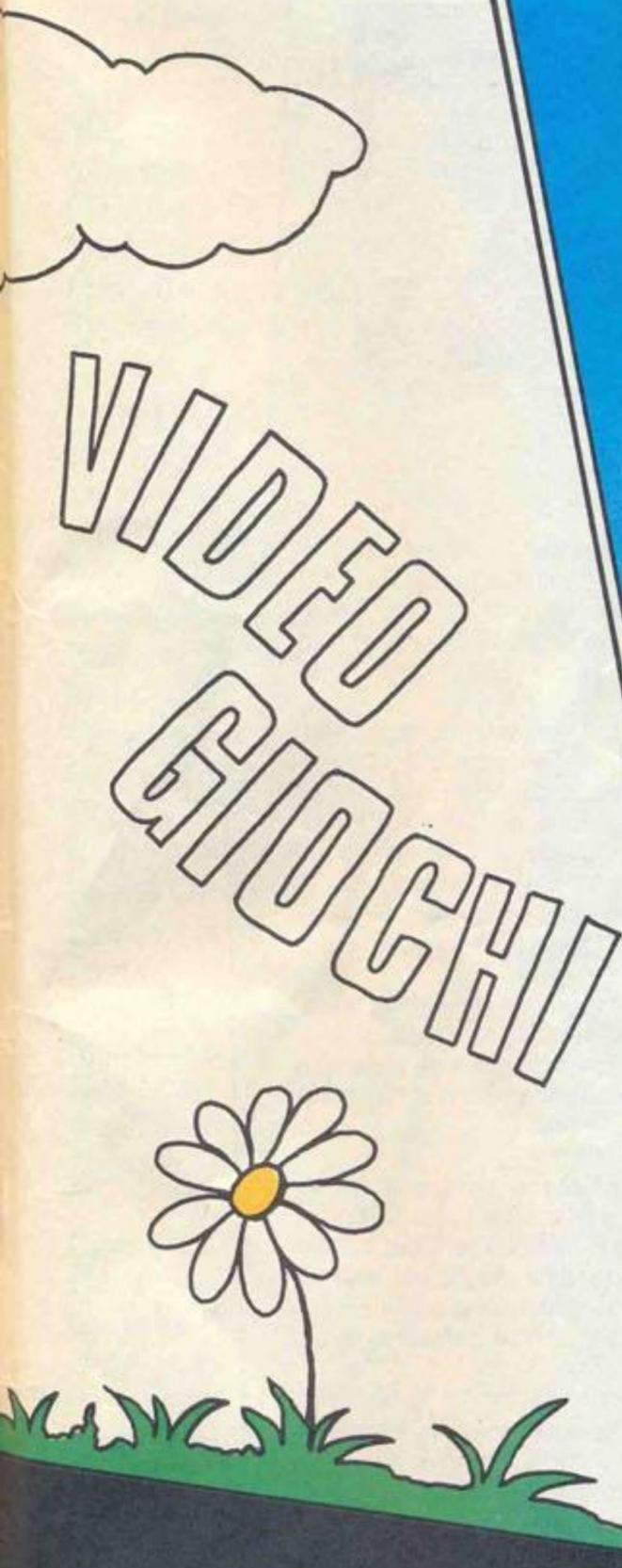


AL VOSTRO EDICOLANTE



FINALMENTE
un programma semplice
per conoscere e imparare ad usare
IL TUO COMPUTER MSX

AUTOCOMP



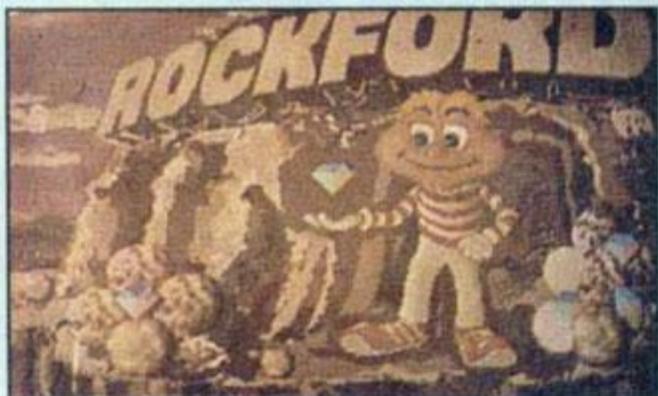
ARMATI®
ARMATI
ARMATI

IL SOFTWARE NUMERO 1
DISTRIBUITO IN TUTTA ITALIA

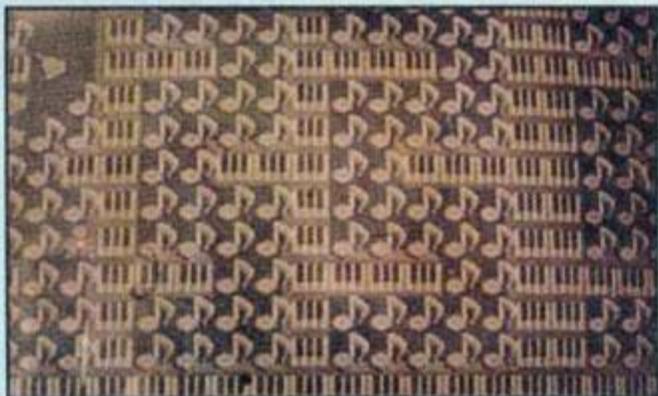
DA: ITAL SOFT
AUDIO MUSI
LOGICA FORNITURE
SOFTWARE COMPANY
SOFTEL S.r.l.

DITTA CIRANI MAURO
SPAZIO GAMES
DITTA FERRARI
DITTA TRAVERSO
SUD SOFTEL

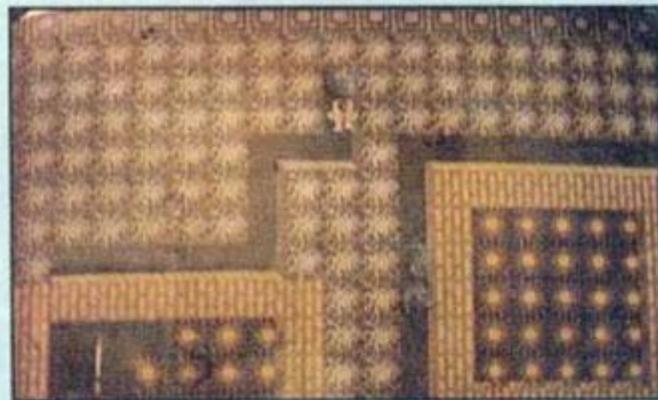
ARCADIA: DA CASA AL BAR



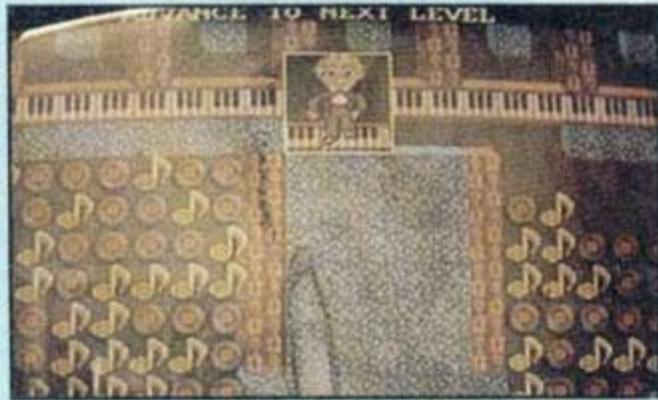
L'eroe in persona. ...anche se non assomiglia a quello che noi conosciamo



Centinaia di note in attesa di essere raccolte da Rockford conduttore d'orchestra



La finestra dietro la macchina causa dei riflessi mentre Rockford fa l'astronauta



Avendo raccolto le note necessarie, Rockford passa al mondo successivo

La Mastertronic si sta lanciando nel mercato dei giochi *arcade* con un nuovissimo sistema di videogiochi basato sul computer Amiga. L'Arcadia, la società sussidiaria della Mastertronic che si occuperà del settore *coin-op*, ha acquistato dalla Commodore la licenza e ha potenziato il sistema aggiungendo oltre 1 MB di memoria, rendendolo uno tra i sistemi più potenti nel campo delle console dedicate.

I giochi saranno realizzati su cartuccia ROM consentendo di aggiornare le macchine semplicemente estraendo la cartuccia del vecchio gioco e inserendo quella nuova senza rimuovere l'unità principale: l'aggiornamento dei giochi della sala risulta così molto più economico. Inoltre la ROM può disporre di altri 6 MBe ciò offre moltissime possibilità di sviluppo futuro.

La console è installata all'interno di un ampio 'cassone' equipaggiato di due joystick e due pulsanti di fuoco ad entrambi i lati. I cassoni sono ben realizzati e consentono a due persone di giocare simultaneamente senza sgomitarsi addosso.

Il gruppo di programmatori dell'Arcadia (assolutamente top secret) sta ora realizzando due nuovi titoli: *Road Wars* e *Rockford* che dovrebbero essere pronti per i test nelle sale inglesi entro la fine dell'estate. Per la fine dell'anno invece sono previsti altri tre titoli.

Per la gioia di tutti i computer-dipendenti, la Mastertronic convertirà i titoli che usciranno per l'Arcadia per tutti i sistemi di home computer; ma non si sa ancora per quale etichetta.

L'Arcadia non è la sola ad utilizzare la tecnologia dell'Amiga. La Bally/Midway, produttrice di *Rampage*, ha appena annunciato di aver realizzato un sistema simile per la produzione della sua nuova serie di giochi. Sia la Bally che l'Arcadia stanno vagliando la possibilità di rendere compatibili i due sistemi: per ora non hanno però raggiunto nessun accordo.

ROAD WARS

Il primo dei nuovi giochi Arcadia è uno spara-e-fuggi in 3D con visuale in prima persona e 16 livelli di difficoltà, ambientato in una autostrada senza fine. L'obiettivo è di percorrere l'autostrada su un veicolo sferico sparando a tutto quello che vi passa davanti.

Ma è l'azione a due giocatori che rende *Road Wars* diverso: quando un paio di psicopatici smanettano ai joy-

stick i due veicoli viaggiano uno di fianco all'altro urtandosi a vicenda. Se sono troppo violenti (gli psicopatici, naturalmente) si arriva allo scontro: uno dei due verrà sbattuto fuori dall'autostrada col risultato di perdere una vita e di arrabbiarvi! Se manca l'avversario umano il computer sarà un alleato entusiasta.

Il veicolo ha due modi operativi, entrambi fondamentali per sopravvivere: nel modo *Gun*, si apre come un fiore facendo sbocciare un fucile laser a doppia canna che va usato per difarsi dei nemici e dei generatori che si trovano sul bordo della strada (e che lanciano letali frecce luminose); mentre nel modo *Shield*, il veicolo si racchiude in una palla compatta che può colpire i veicoli nemici, rimanendo illesa. Lo scudo non protegge però il veicolo dalle frecce luminose.

Alla fine di ogni livello, per proseguire a quello successivo, dovete far entrare il vostro veicolo in un buco. Nei livelli più avanzati appare un solo buco anche se giocate in due: quando farete a gara per entrarvi, non ci sarà amicizia che tenga.

ROCKFORD

Lo riconoscete? Sì, non contento di essere apparso quattro volte su Commodore e Atari, due volte su Spectrum e Amstrad, sull'Atari ST e sull'MSX il versatile insetto ha un *arcade* tutto suo. *Rockford* ha mantenuto la struttura di gioco e la giocabilità della versione originale per computer (*Boulderdash* della First Star Software): e ciò significa che è attraente!

Questa volta ci sono 40 schermi diversi nei quali Rockford veste i panni di dieci personaggi differenti: Astronauta, Subacqueo, Autista, Musicista, Campione sportivo, Giocatore, Minatore, Giocatore d'azzardo e Cacciatore. I tradizionali ostacoli e nemici appaiono sotto diverse forme a seconda del 'ruolo' di Rockford: nei panni di un'astronauta l'eroe deve collezionare soli in miniatura e evitare meteoriti.

Rockford consente al giocatore di iniziare da uno qualunque di quattro mondi. Per procedere nel mondo successivo è necessaria una buona dose di abilità.

La grafica dei personaggi e l'uso dei colori sono abbastanza deludenti, considerando le possibilità del sistema, ma il gioco trasuda giocabilità ed è diabolicamente stimolante. Vale la pena aspettare ... ma preparatevi ad avere con voi un portafoglio bello gonfio.

ONLINE software®

JOYSTICK

Pro 5000 nuovo	L. 30.000
Albatros old	L. 30.900
Albatros Ball new	L. 33.900
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
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. 80 CL.	L. 30.000
Carta M.C. 135 CL.	L. 40.000
Adattatore Reg. C16	L. 8.000
Adattatore Joy. 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 Barlaam, 31 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/46.47.31 - Centro Modem 0532/46.47.15

ZZAP! REVIEWS

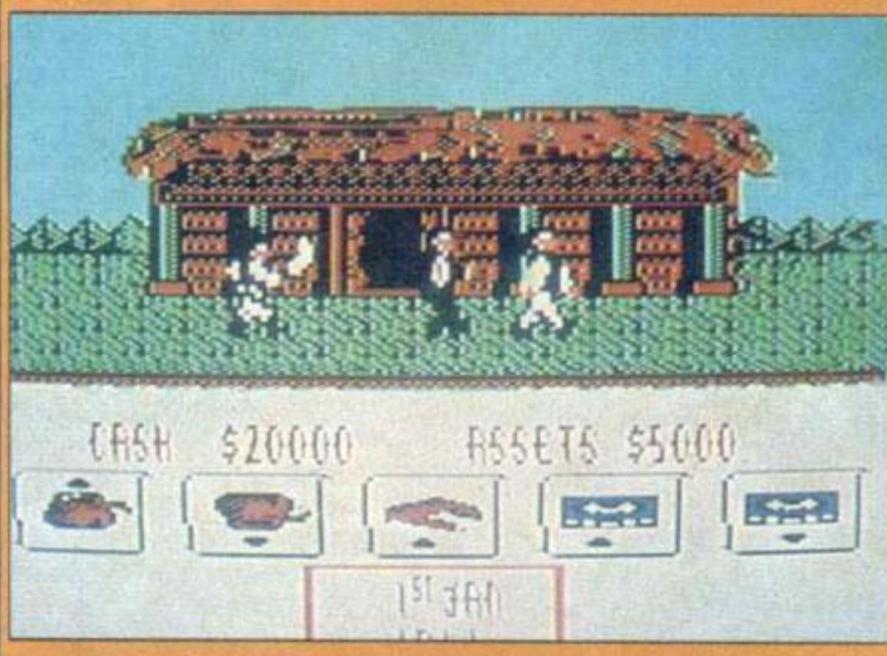
L'INTRAPRENDENTE MELBOURNE HOUSE

Enterprise è il nuovo titolo della Melbourne House: si basa sulle imprese commerciali di un mercante spaziale, nel suo tentativo di diventare ricco per le vie della galassia.

Il gioco contiene una miriade di pianeti alieni con i quali commerciare ed è una mistura di azione a grafica vettoriale (per simulare l'atterraggio e i voli da pianeta a pianeta) e di interazione testuale tra voi e i sistemi computerizzati alieni. Sarà disponibile nelle versioni per Spectrum e Commodore.

AVVENTURE NELL'OCEANO

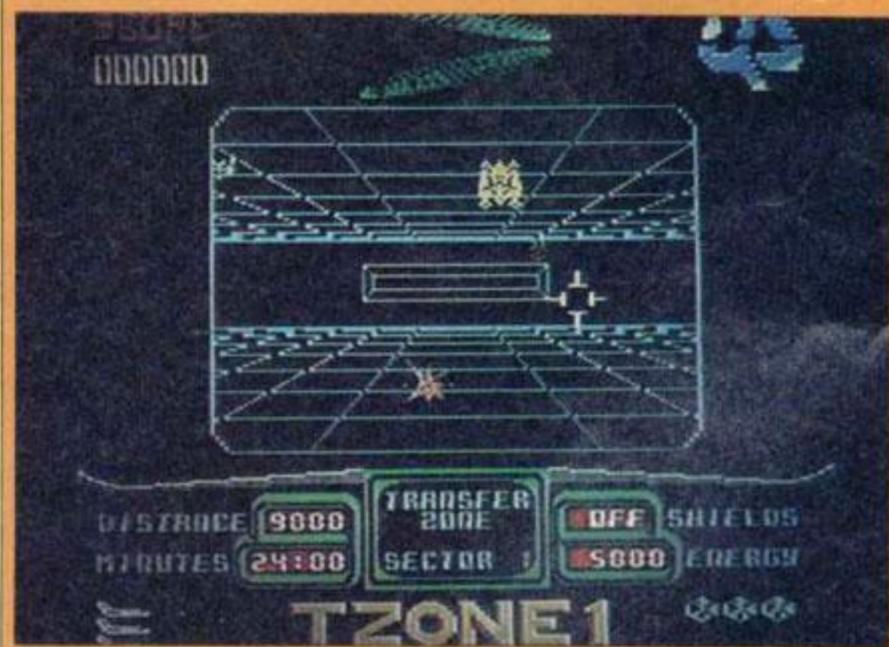
Il mega-gioco orientale della Ocean, **Tai-Pan** (basato sull'omonimo romanzo di James Clavell), è quasi terminato ed ecco qui una foto per farvi venire l'acquolina.



UN BEL TUBE

L'imminente nuovo titolo della Quicksilver si intollererà **The Tube** ma non ha niente a che vedere con l'omonimo programma televisivo inglese (da noi trasmesso da Videomusic). Il gioco, che promette un bel po' di spara-e-fuggi, è ambientato all'interno e attorno ad un enorme congegno di dematerializzazione che deve essere protetto da invasori alieni. L'azione si svolge su tre grandi aree e per ciascuna area vi è un diverso stile di gioco, tra cui un clone di **Defender** per l'interno del tunnel di dematerializzazione.

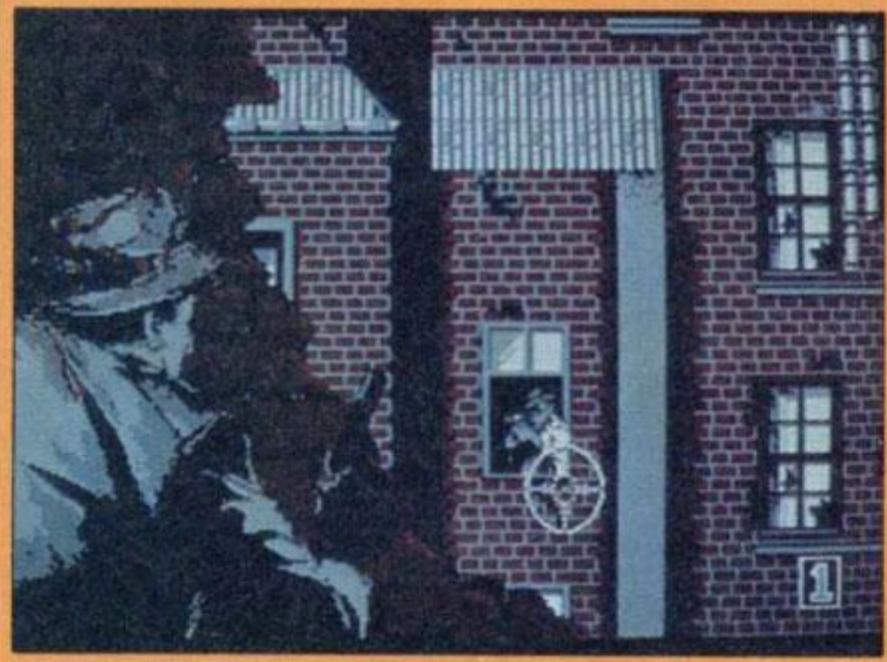
The Tube sarà aperto al pubblico in luglio.



PROHIBITION

L'annunciata conversione della Infogrames è giunta in redazione quando ormai anche gli ultimi millimetri dedicati alle recensioni erano stati riempiti, quindi non possiamo far altro che mostrarvene uno schermo della versione per Atari ST.

Prohibition è già disponibile nella versione per C64, Amstrad e, naturalmente per Atari ST.



MEGA-APOCALISSE

La Martech sta per mettere in commercio il seguito a **Crazy Comets** dopo due anni di intensa programmazione da parte di Simon Nicol, autore di **Comets**.

Intitolato **Mega-Apocalypse**, il gioco promette parecchie innovazioni tecniche, tra cui 144 sprite non traballanti e 100 stelle ruotanti presenti simultaneamente sullo schermo (caspita!) e CINQUE canali audio, che utilizzano due canali di parlato separati con dialogo ed effetti campionati.

I tocchi finali sono stati dati da due persone di cui avrete già sentito parlare: Rob Hubbard e Bob Stevenson, che hanno curato rispettivamente il sonoro e la grafica.

L'azione di gioco funziona sulla falsariga di **Crazy Comets**, ma con molte migliorie rispetto all'originale, quali una maggiore manovrabilità e l'abilità di accumulare potenza di fuoco extra mentre vi muovete.

Dice Simon: "E' quello che avrei voluto fosse **Comets**, ma che al tempo non riuscì a realizzare".

Per il prodotto finito ci vorrà ancora un mese o giù di lì, quindi restiamo in attesa col fiato sospeso.



CONVERSIONI COIN-OP

Sembra che l'Activision abbia ottenuto i diritti di una serie di giochi da bar della Capcom tra cui **Bionic Commando**, **Side Arms**, **Gunsmoke** e **Legendary Wings**. L'Activision non ha confermato né smentito le voci, quindi dovremo aspettare e vedere cosa succederà.

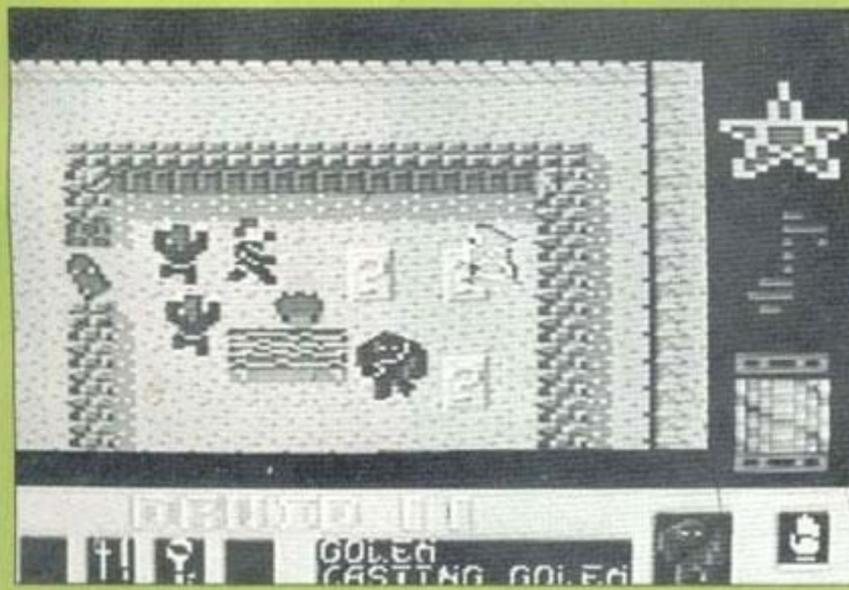
IL RITORNO DI DRUID

Druid è tornato! Dopo aver ripulito la Torre di Acamantor da tutti gli esseri malvagi che la popolavano, il Druido è ritornato al suo villaggio di Ishmar per scoprire che gli abitanti sono stati trasformati in creature diaboliche. Naturalmente ciò lo infastidisce, soprattutto dopo aver scoperto che dietro tutto ciò c'è Acamantor. Infatti è così infastidito che decide di ritornare alla torre del malvagio e affrontarlo in un duello mortale.

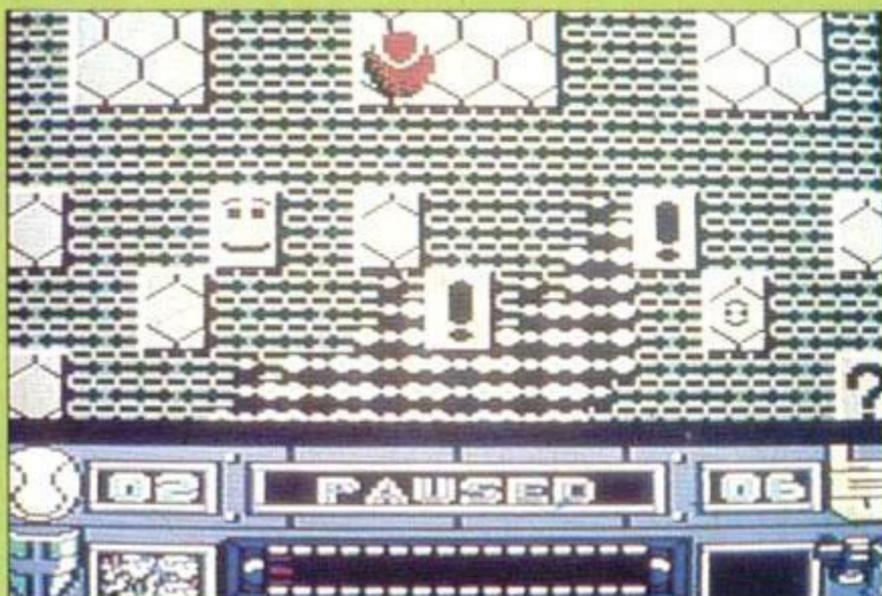


L'azione è ritratta allo stesso modo che in **Druid**, ma questa volta ci sono 15 livelli, oltre alle solite creature malvagie da affrontare... funghi velenosi, ragni schifosi, alberi maniacali, teschi sputafuoco da **Druid**... ma stavolta sono mobilissimi. Bisogna fare i conti anche con la Morte in persona...

Non tutto è perduto però. Ci sono 32 nuovi incantesimi da trovare ed usare, nonché quattro nuove forze naturali pronte ad aiutare il Druido nella sua lotta contro gli scagnozzi di Acamantor: *Earth Golem*, *Fire Fiend*, *Water Kraken* e *Willo' The Wisp*.



RE-BOUNDER



I 'Bouncer-dipendenti' che erano appena riusciti a curarsi della loro malattia sono ora destinati a ricadere nel vizio, grazie alla Gremlin che sta preparando con **Re-Bouncer** il ritorno della palla saltellante binaria. Disegnato sulla falsariga del suo predecessore, **Re-Bouncer** porta la pallina da tennis intelligente ad affrontare più di 18 tortuosi livelli, ciascuno pieno di alieni intenti a sgonfiarla. Come novità è possibile acquistare armature su misura e potenza di fuoco extra nei vari negozi di ferramenta sulla strada. Ad ogni modo, il gioco promette di essere altrettanto frenetico quanto il primo e avete ancora poco tempo prima che la vostra sanità mentale sia messa alla prova.



Un altro titolo della Gremlin, **Alien Evolution**, sarà anch'esso tra breve disponibile. Si tratta di un gioco spara-e-fuggi con esplorazione in 3D, ambientato in un lontano futuro, dopo il fin troppo inevitabile olocausto.

Per proteggersi dalle radiazioni, l'umanità si è rifugiata sottoterra. Nel frattempo, una specie aliena ha popolato la superficie terrestre e quando l'Uomo decide di reclamare il suo pianeta, i nuovi occupanti non hanno intenzione di andarsene.

Nel tentativo di liberarsi degli intrusi, i terrestri hanno costruito 'Cyborg 64': un androide metà uomo, metà macchina il cui compito è liberare la Terra dall'invasione extra terrestre. Sfortunatamente, la specie aliena ha capacità rigenerative, il che significa che è in grado di rigenerare nuovi e più resistenti alieni dalle ceneri di quelli caduti in battaglia. Gli uomini potranno reclamare la Terra solo quando la quinta e più terribile specie sarà stata distrutta.

MASTERTRONIC PRESENTA:

M1-GUNTM



IL RIVOLUZIONARIO JOYSTICK
ADATTO ANCHE PER MANCINI

L'ARMA VINCENTE PER
"SCONFIGGERE" QUALSIASI
VIDEO GAME

IL PREZZO? SOLO **L. 29.000**

ZZAP! Parade

- | | | |
|---|--|--|
| 1. (1) WORLD GAMES
EPYX/ US GOLD
ZZAPI PAGELLA 98% | 11. (14) SUPER CYCLE
EPYX/ US GOLD
ZZAPI PAGELLA 95% | 21. (-) URIDIUM
HEWSON
ZZAPI PAGELLA 94% |
| 2. (5) CHAMPIONSHIP WRESLING
EPYX/ US GOLD
ZZAPI PAGELLA 80% | 12. (11) ENDURO RACER
ACTIVISION
ZZAPI PAGELLA 89% | 22. (30) THE GREAT ESCAPE
OCEAN
ZZAPI PAGELLA 89% |
| 3. (2) ARKANOID
IMAGINE
ZZAPI PAGELLA 80% | 13. (8) THE SACRED ARMOUR
OF ANTIRIAD
PALACE SOFTWARE
ZZAPI PAGELLA 93% | 23. (22) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAPI PAGELLA 94% |
| 4. (-) HEAD OVER HELLS
OCEAN
ZZAPI PAGELLA 97% | 14. (24) THE SENTINEL
FIREBIRD
ZZAPI PAGELLA MO | 24. (20) SPACE HARRIER
ELITE
ZZAPI PAGELLA 45% |
| 5. (3) GREEN BERET
IMAGINE
ZZAPI PAGELLA 80% | 15. (7) SANXION
THALAMUS
ZZAPI PAGELLA 93% | 25. (19) GAUNTLET
US GOLD
ZZAPI PAGELLA 93% |
| 6. (-) INTO THE EAGLE'S NEST
PANDORA
ZZAPI PAGELLA 90% | 16. (17) MUTANTS
OCEAN
ZZAPI PAGELLA 90% | 26. (12) FIST II
MELBOURNE HOUSE
ZZAPI PAGELLA 039% |
| 7. (11) ELITE
FIREBIRD
ZZAPI PAGELLA 85% | 17. (9) AVENGER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAPI PAGELLA 86% | 27. (18) 1942
ELITE
ZZAPI PAGELLA 81% |
| 8. (22) LEADERBOARD
US GOLD
ZZAPI PAGELLA 97% | 18. (-) EXPRESS RAIDER
US GOLD
ZZAPI PAGELLA 60% | 28. (25) TRAILBLAZER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAPI PAGELLA 93% |
| 9. (13) DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROJECTS
ZZAPI PAGELLA 90% | 19. (16) FLASH GORDON
MASTERTRONIC
ZZAPI PAGELLA 91% | 29. (-) METROCROSS
US GOLD
ZZAPI PAGELLA 92% |
| 10. (6) GHOST'N'GOBLINS
ELITE
ZZAPI PAGELLA 94% | 20. (21) DELTA
THALAMUS
ZZAPI PAGELLA 74% | 30. (4) COBRA
OCEAN
ZZAPI PAGELLA 93% |

ZZAP! Parade

I miei giochi preferiti sono:

NOME

COGNOME

VIA

CITTA'

1

2

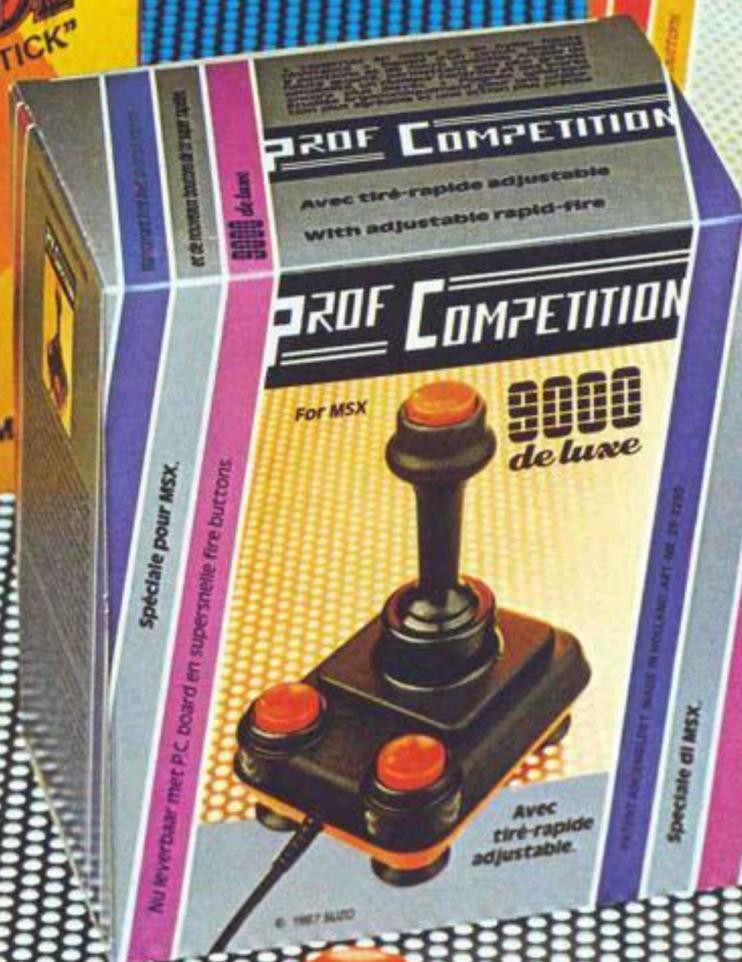
3

4

5

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

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA



THE ARCADE

- * Extra strong
- * Bottone fuoco rapido
- * Accurato controllo direzionale
- * Nei colori: nero o beige
- Lit. 43.000

PROF COMPETITION 9000

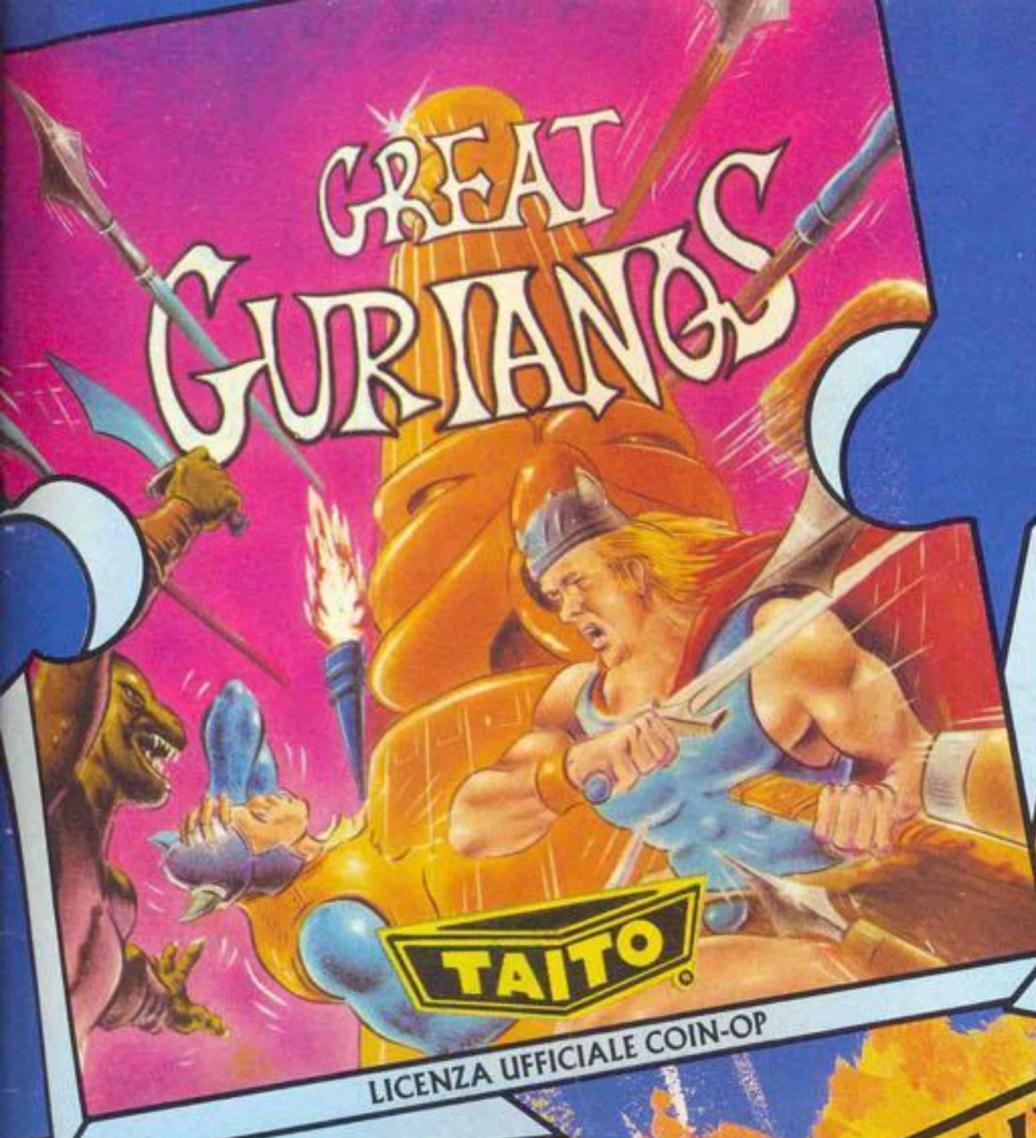
- * Due bottoni fuoco
- * Per tutti i tipi di computer
- * 1 anno di garanzia
- Lit. 39.000

SUZO

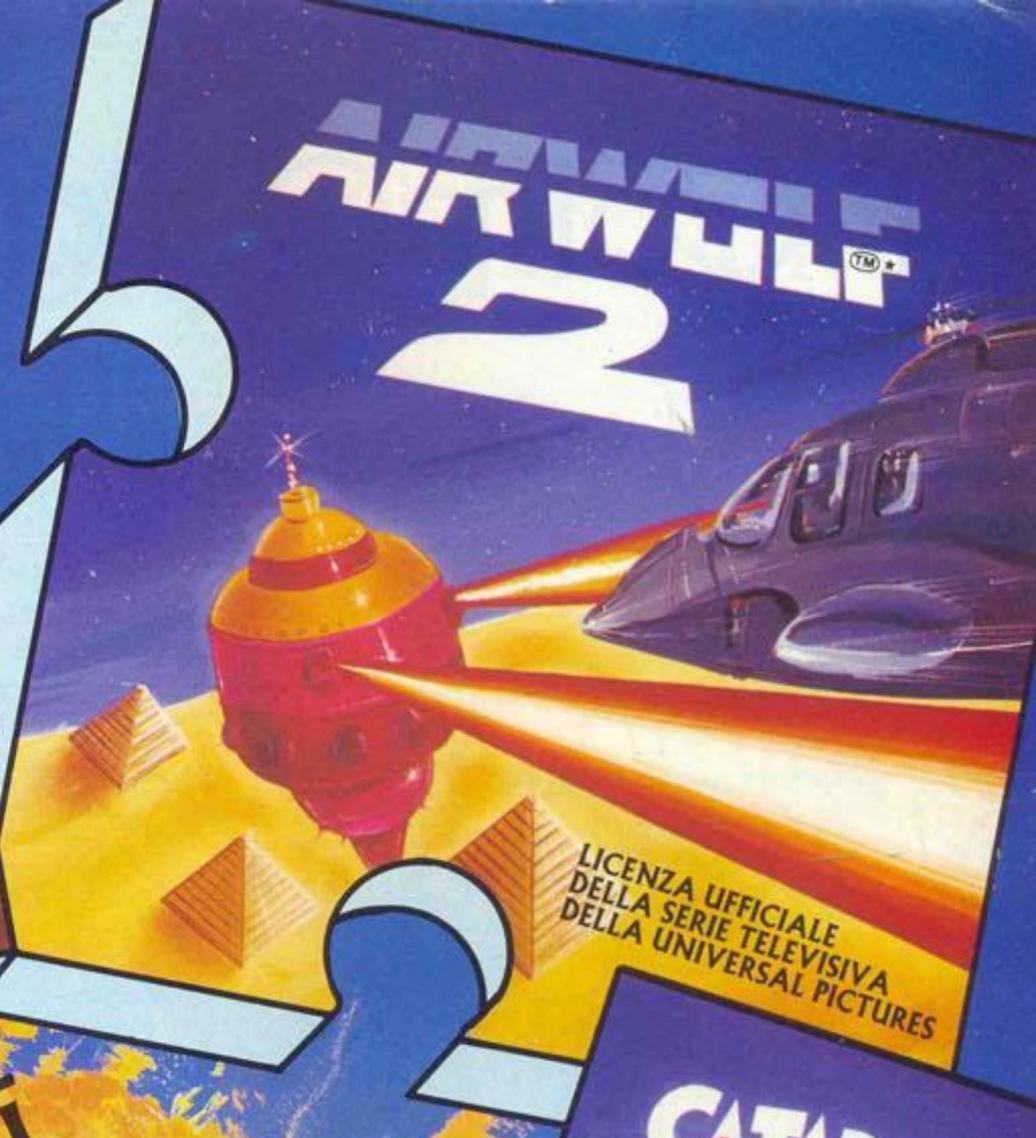
NUOVO! PROF COMPETITION 9000 DE LUXE
CON AUTORUOTO REGOLABILE

Lit. 59.000

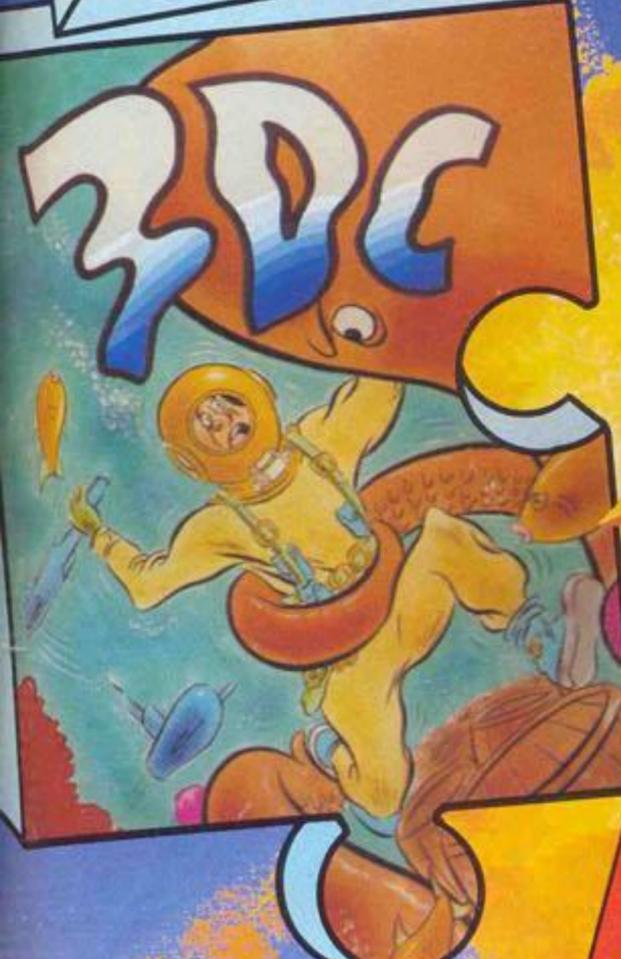
MASTERTRONIC s.p.a. - Via Mazzini, 15 - 20120 Casengo (MI) - Tel. 0322/21295



LICENZA UFFICIALE COIN-OP



LICENZA UFFICIALE DELLA SERIE TELEVISIVA DELLA UNIVERSAL PICTURES



3 NUOVI

GIOCHI AL PREZZO DI 1

TIRIO

HIT PAK



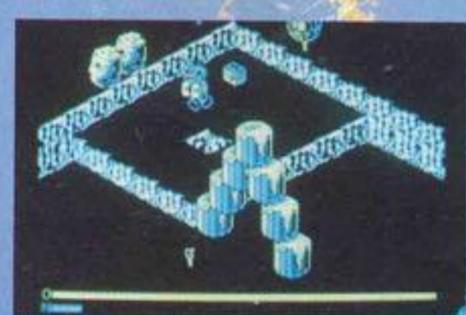
CBM 64 Cass. L. 18.000
Disco L. 25.000
SPECTRUM Cass. L. 18.000
Disco L. 25.000
AMSTRAD Cass. L. 18.000

GREAT GURIANOS
Azione classica da coin-op! I grandi Curianos, cavalieri imbattibili, combattono contro ogni genere di avversità. «Su licenza Taito Corp.»

AIRWOLF II
Il tuo pilota è ai comandi del suo elicottero per l'ultimo cruento duello aereo, là dove nessuno oserebbe andare. © 1984 Universal City Studios, Inc. Tutti i diritti riservati.

3DC
Attento ai pericoli delle profondità marine! Riflessi rapidi e molto coraggio per rimettere assieme il sottomarino che ti permetterà di metterti in salvo.

CATABALL
Un nuovo concetto di gioco. Controlla e guida 4 palle attraverso luoghi ostili. L'importante è raggiungere l'obiettivo.



Importatore esclusivo per l'Italia:
MASTERTRONIC s.a.s., via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255 (5 linee) - Fax 0332/212433

Il Coin-Op a casa tua. I C

Tutta l'azione dei fratelli più

SE

WONDER BOY

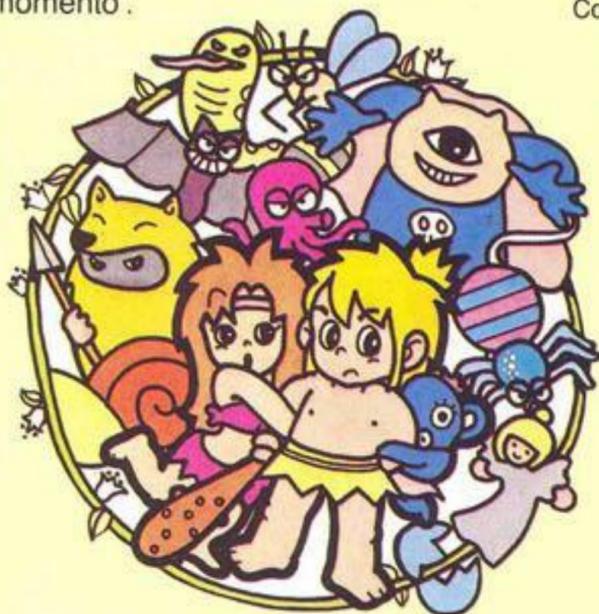
'Wonderboy mi ricorda Super Mario Brothers... nulla può nadare storto con Wonderboy, abilità, tempismo... e tanto sano divertimento'.

'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 WOR

- 🎮 '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

in-Op fedeli agli originali.

andi senza lasciarti al verde.

GA®



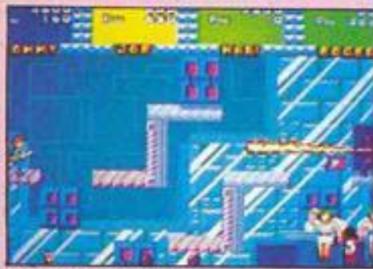
OF ENDURO RACING

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'.

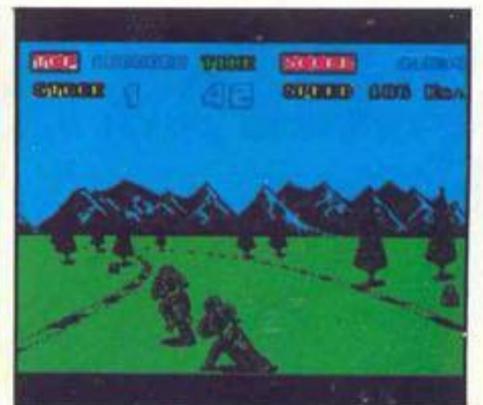
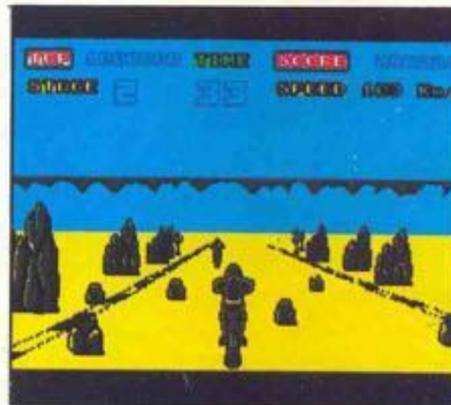
Arcade Action
Computer and Video Games



ARCADE SCREENS



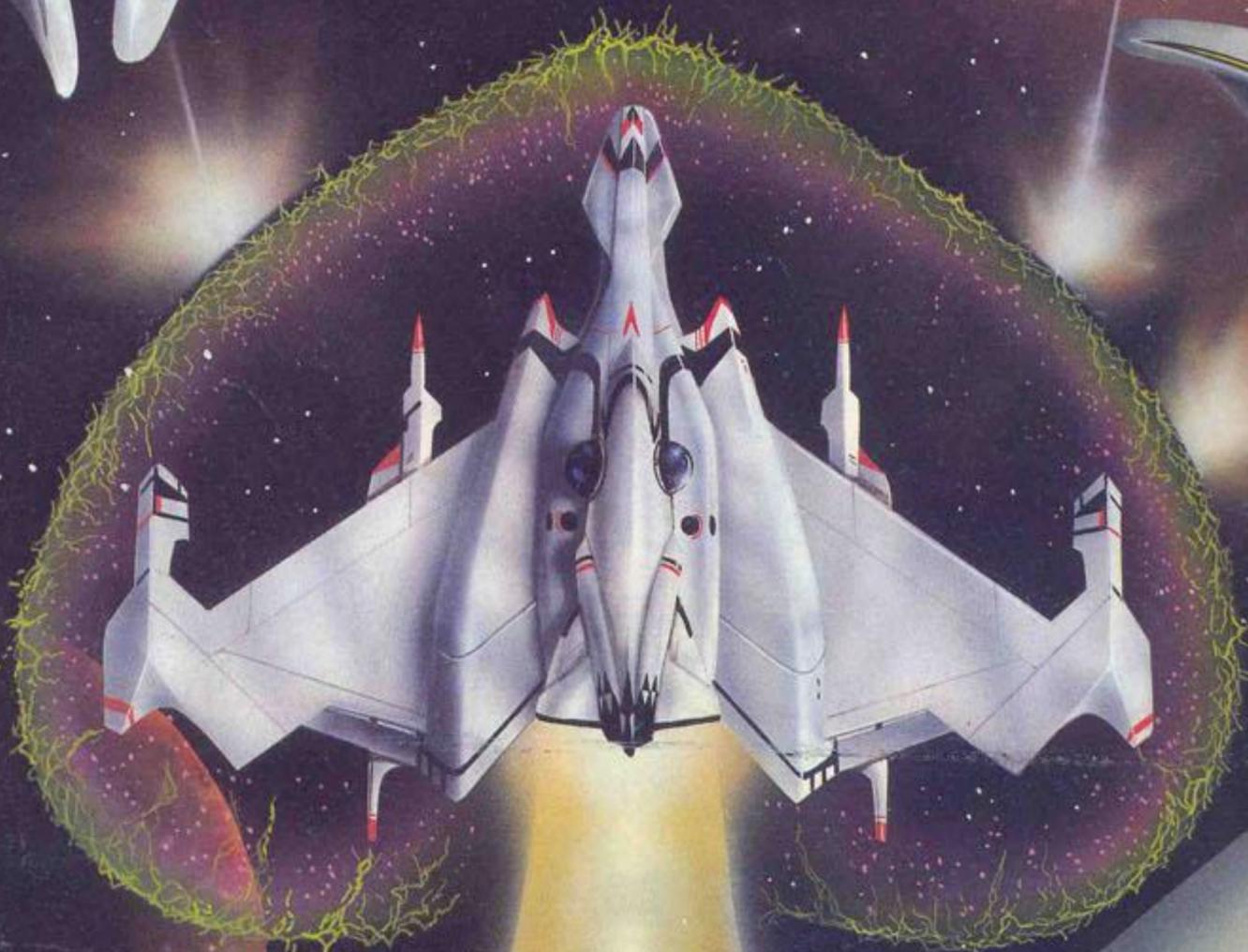
RAGER™



SPECTRUM SCREENS

UN CLASSICO COIN-OP

LAST MISSION



UNA PROVA DI CORRAGGIO CHE SI RIVELERÀ UN'ARdua IMPRESA ANCHE PER IL MIGLIOR "COMBATTENTE" SPAZIALE DI GIOCHI ARCADE.



Allontanato dalla tua galassia, l'unico modo a tua disposizione per porre fine al tuo esilio e riscattare l'onore perduto è quello di sconfiggere gli invasori che tormentano il tuo popolo. Munito delle armi più sofisticate, difeso da un campo di forze protettivo, parti per questa missione allo scopo di conquistare la base spaziale nemica, una vera e propria crociata in cui sfidi le circostanze più avverse. Le tecnologie più avanzate nel campo della potenza di fuoco sono a tua disposizione, così come lo sono quelle per il controllo e il comando della navicella spaziale. La strategia e il fascino sempre e solo associati agli scenari arcade vengono ricreati per la tua missione personalissima. Un coin-op classico di proporzioni immense.



CBM64/128 Cassetta Disco Spectrum 48/128

US Gold (Italia), Via Mazzina 15; 21020 Casciago (va).