

Anno/III n°19
GENNAIO 1988
Lire 3.500

Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta



PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

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

PER
ATARI
C. 64
C. 16

I PRIMI DELL'ANNO
RISK
COMBAT SCHOOL
TETRIS
DRILLER
COSMIC CAUSEWAY

**GUIDA PRATICA ALLO
SHOOT'EM UP
CONSTRUCTION KIT**

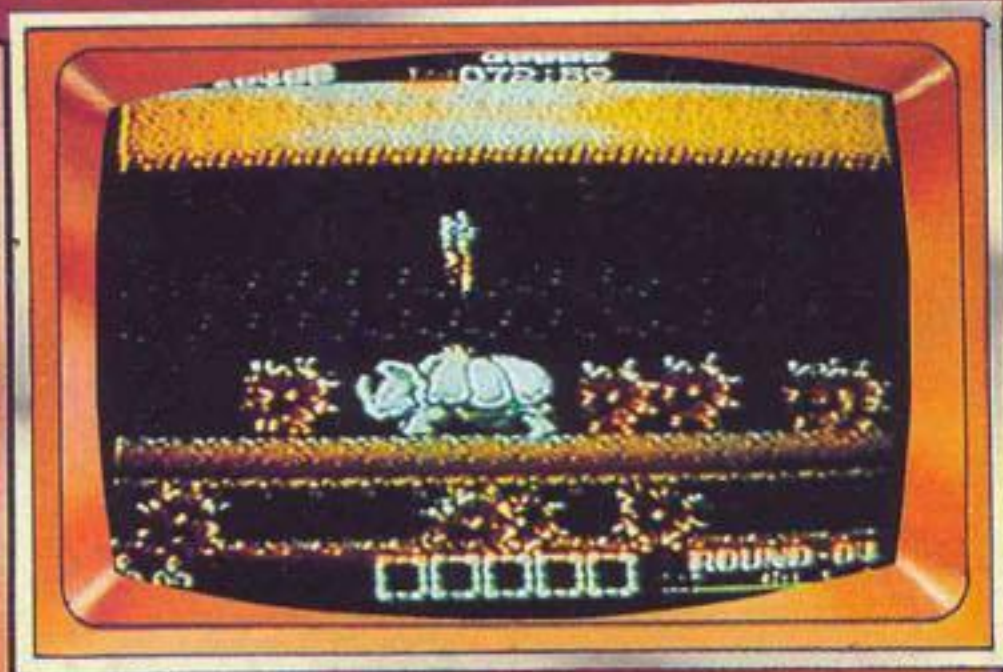
Come creare uno SPARA E FUGGI da Medaglia d'oro

Zzap! Gran Prix 1987
VOTATE IL GIOCO MIGLIORE DEL 1987

MSX
SPECTRUM

CONVERSIONI D'ORO

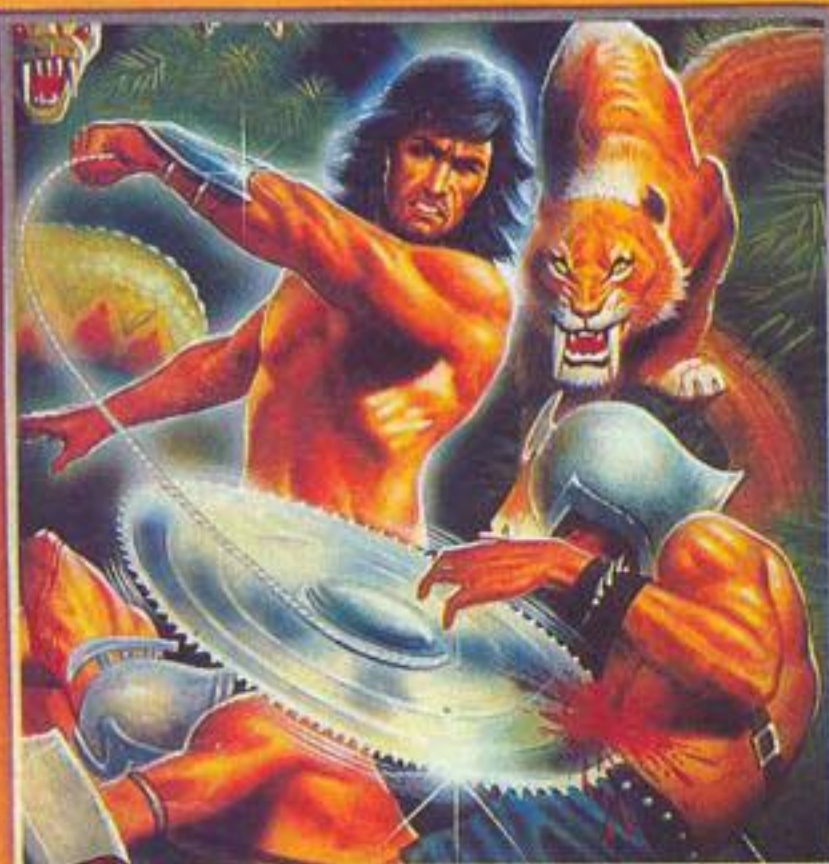
RYGAR



Dagli albori della civiltà viene un guerriero leggendario – un guerriero che rispetta solo un codice – quello del combattimento ci combattiamo!

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

TECMO



SCHERMO DALLA VERSIONE ARCADE



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

GAUNTLET II



Il seguito stupendo al successo Numero Uno. Affascinante, frenetico e riempito di tante nuove caratteristiche che si tratta di un gioco completamente nuovo

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO
ATARI ST DISCO

ATARI
GAMES



SCHERMO DALLA VERSIONE ATARI ST



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

MASSICCIO U.S. GOLD

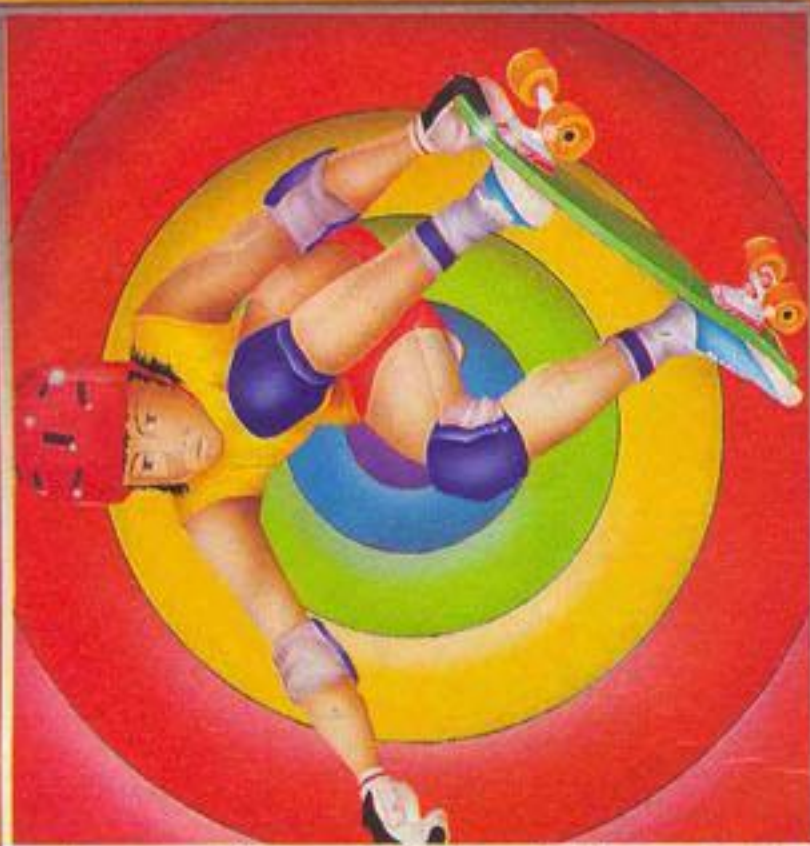
720°™



La somma esperienza aerea ormai disponibile per il vostro computer. Scoprirete l'entusiasmo e la destrezza del vero esperto sullo skateboard in questa sfida singolare per diventare il campione del mondo nel pattinaggio.

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

ATARI®
GAMES



SCHERMO DALLA VERSIONE SPECTRUM



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

CAPCOM™

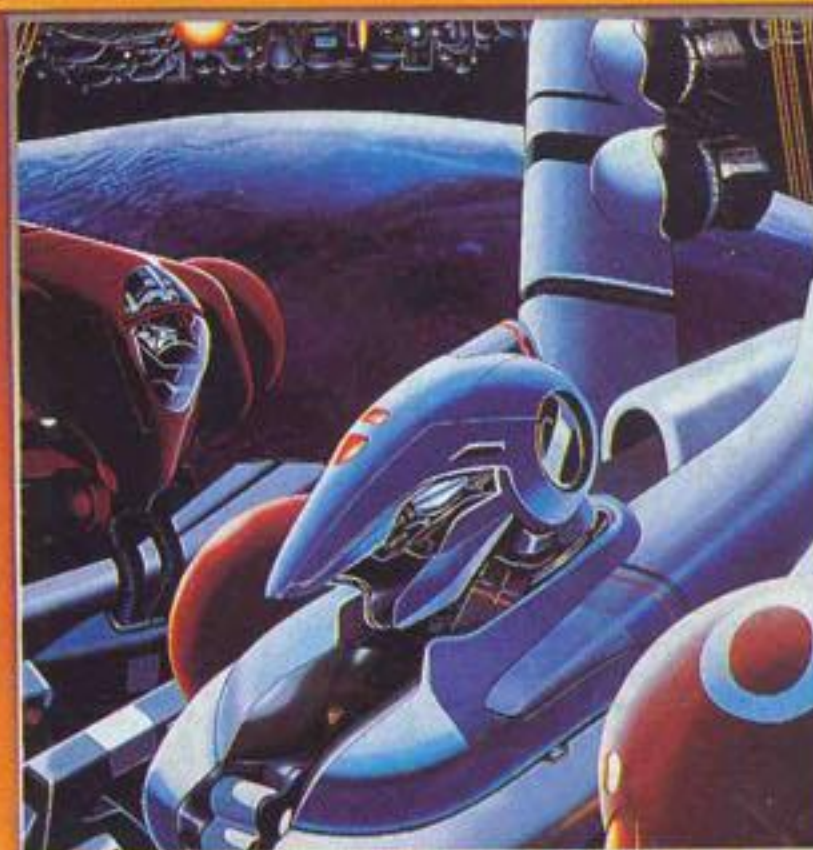
SPACE INVADERS



La somma esperienza per quegli astronauti della galleria dei divertimenti che hanno la pistola facile in un universo immenso e in continua espansione, dove la sfida è la sopravvivenza

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

CAPCOM



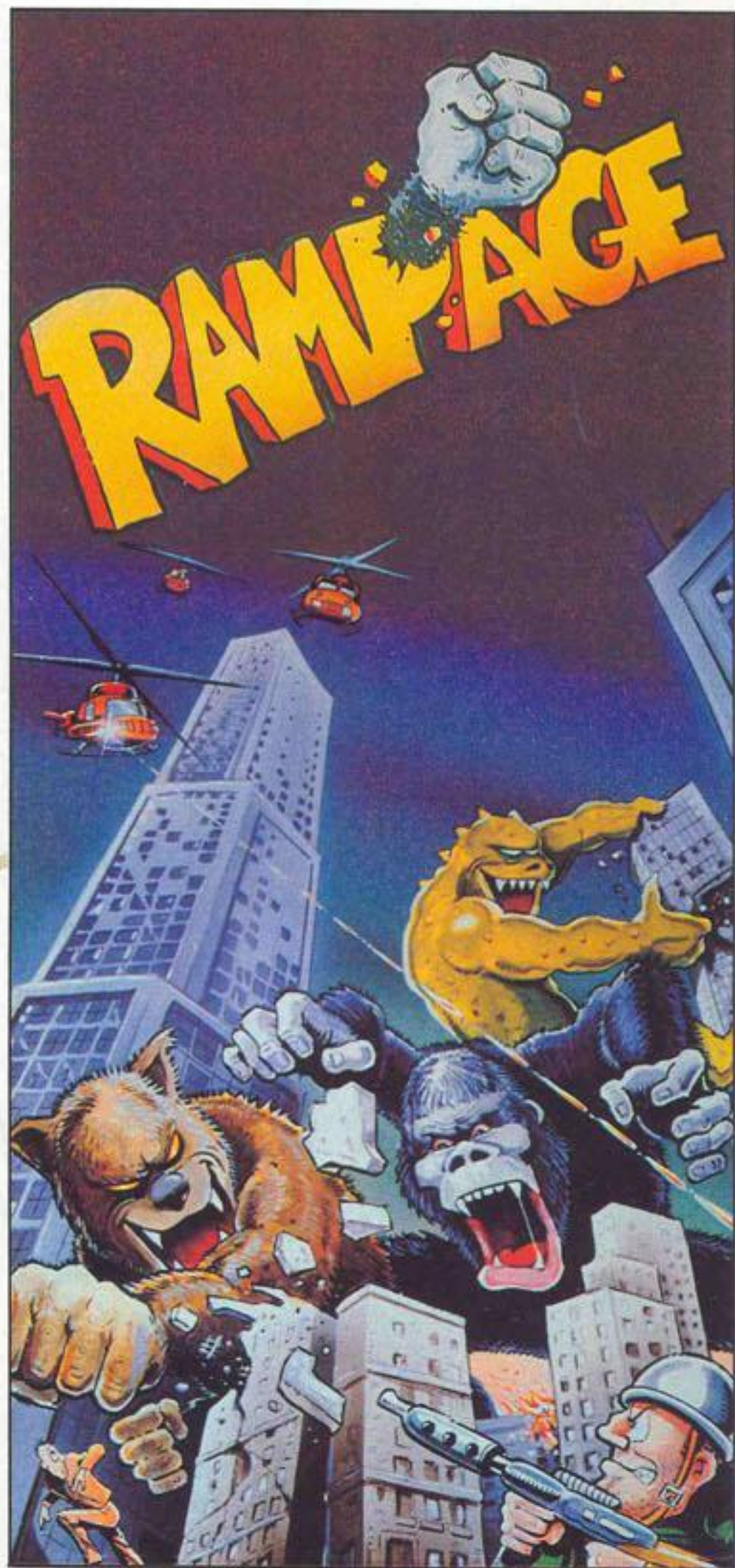
SCHERMO DALLA VERSIONE CBM 64/128



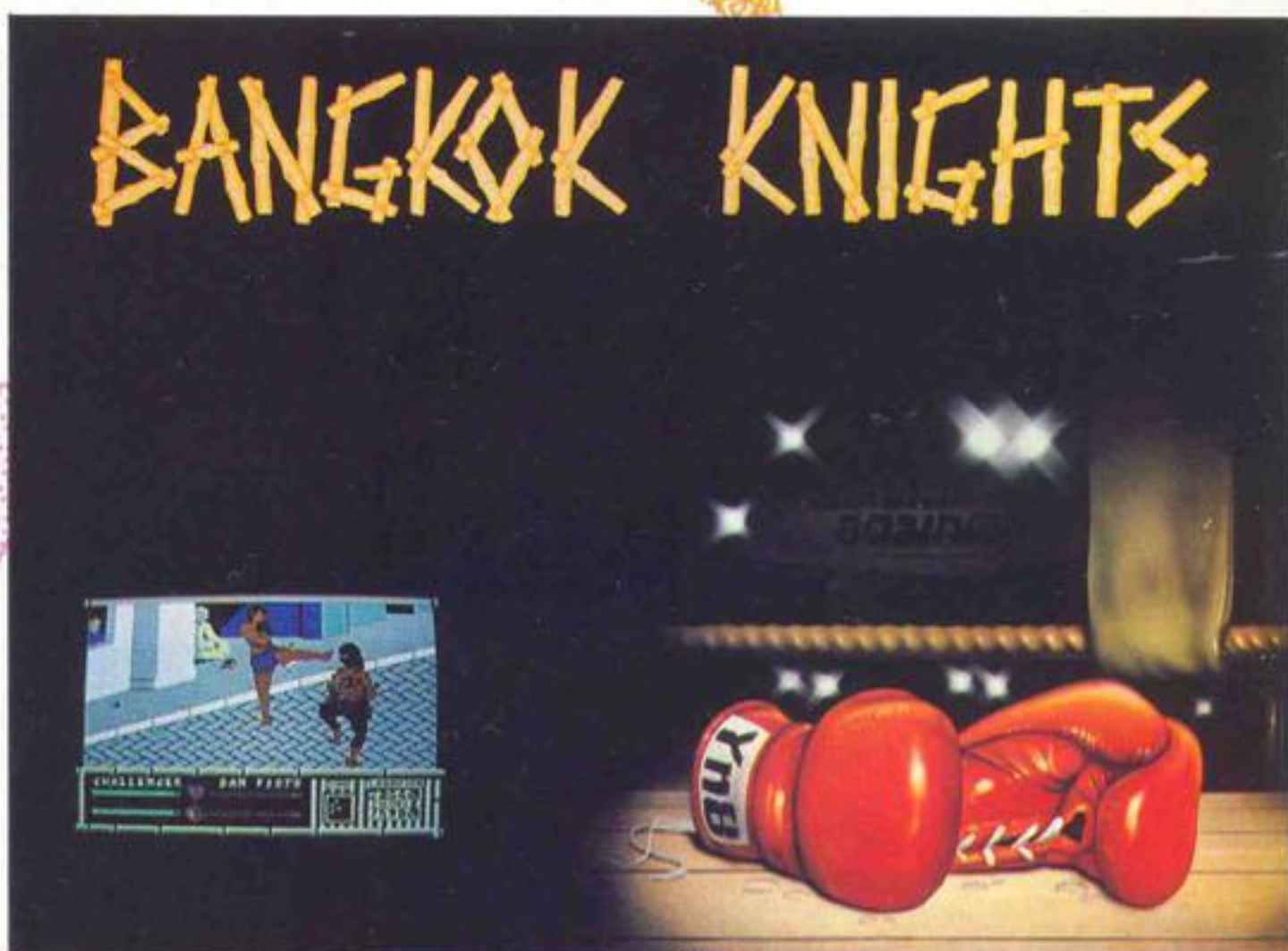
Go! Media Holdings Ltd., Via Mazzini
15, 21020 Casciago (Va), Italia.

ACTIVISION

PRESENTS:

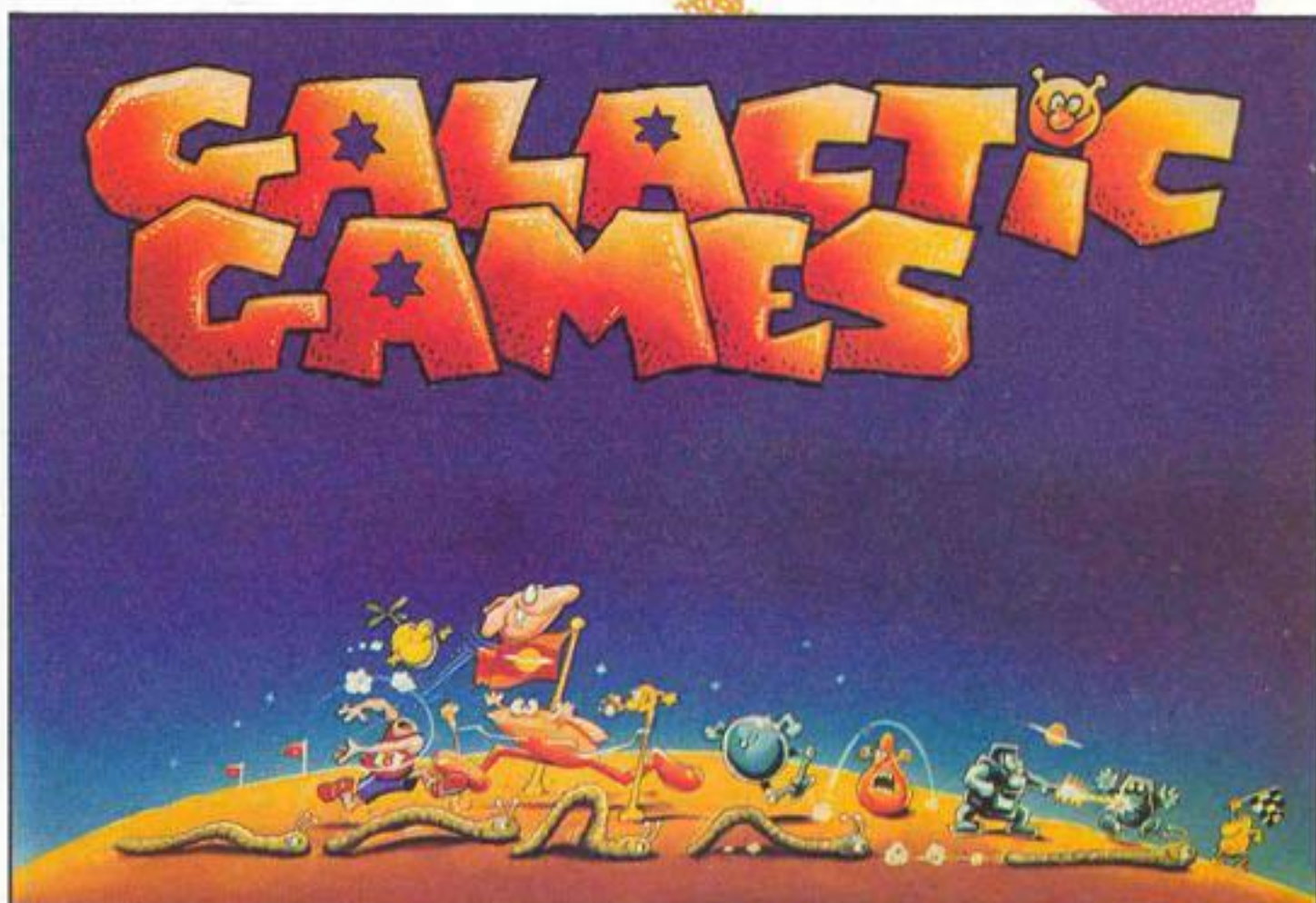


RAMPAGE -
Coin-op di successo per 1/3
giocatori. Dopo il loro arrivo
non resterà in piedi neanche
un mattone - perchè la parola
d'ordine è: **DISTRUZIONE
TOTALE!!!!**



**PER CBM 64
CASS. L. 18.000
DISC. L. 25.000
E ALTRI TIPI DI
COMPUTER**

BANGKOK KNIGHTS -
Dalla system 3 una stupenda
simulazione di Muay Thai
(Thai Boxing) - Dove i colpi di
piede possono essere micidiali
tanto quanto i pugni.



GALACTIC GAMES -
Gli sport inter-galattici.
Quasi come le olimpiadi ma
molto, molto più divertenti!!!

IN ARRIVO: SUPER HANGON - DA NON PERDERE!

BUGGY BOY[®]

Portati a casa un coin-op originale!!

L. 12.000 CASSETTA - L. 15.000 DISCO - COMMODORE 64/128

Disponibile anche per altri tipi di computer



TATSUMI

elite

CHI HA DETTO CHE I VIDEOGAMES PIU' BELLI DEVONO ESSERE ANCHE I PIU' CARI?

GREMLIN



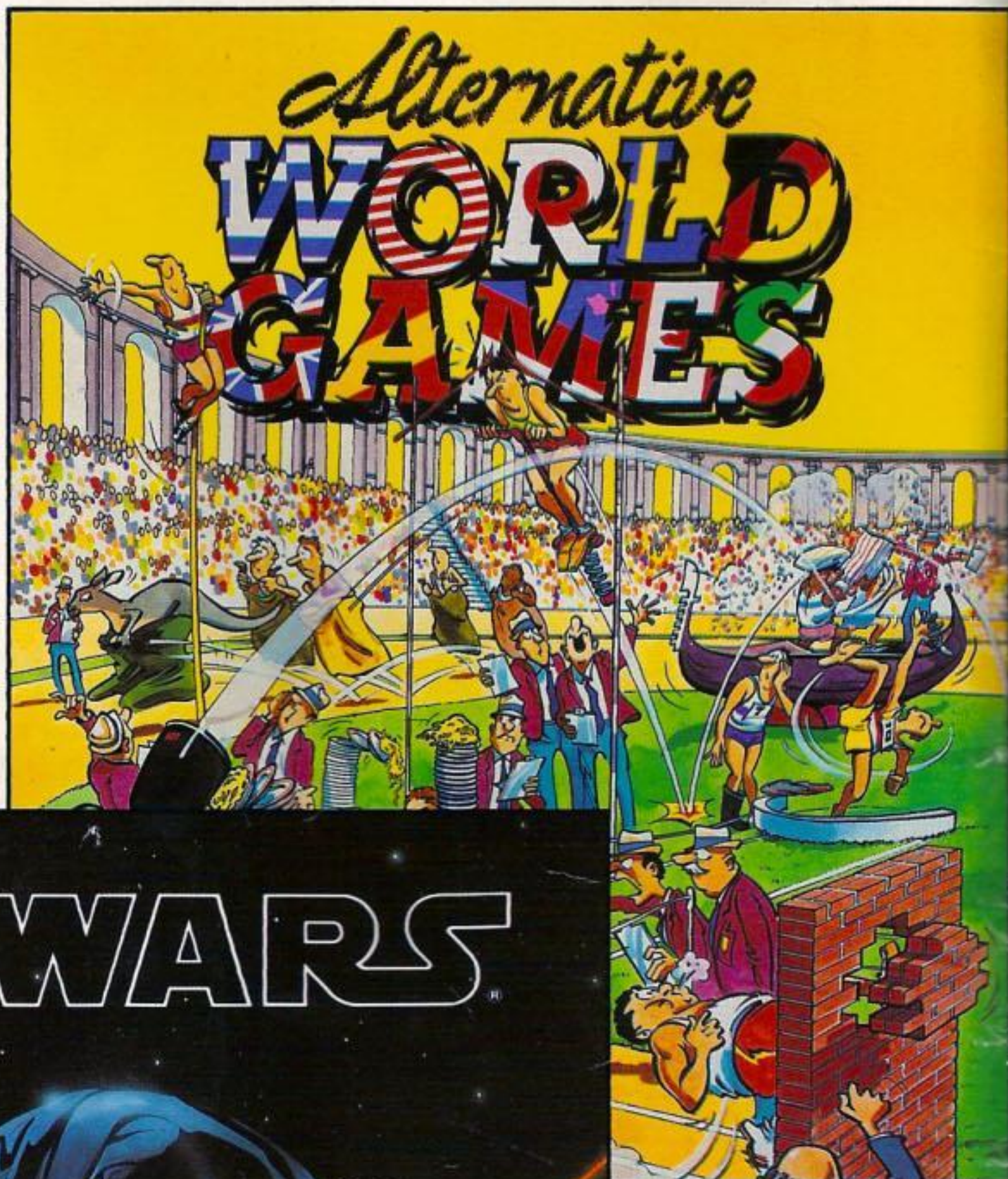
COMMODORE 64*

cassetta

Lit. 12.000

disco

Lit. 15.000



I giochi alternativi,
ecco il vero spirito
del gioco - tirarsi
cuscini, saltare fitumi,
salire muri e pertiche
scivolare o correre nei
sacchi - da solo o con
i tuoi amici

STAR WARS



PUBLISHED BY



DOMARK

COMMODORE 64*

cassetta

Lit. 12.000

disco

Lit. 15.000

Il famoso coin-op
della KONAMI, in
una bellissima
conversione fedele
all' originale!

*DISPONIBILE ANCHE
PER ALTRI TIPI DI
COMPUTER

SOMMARIO

I PRIMI DELL'ANNO

DRILLER

Un'originale, incredibile esperienza in 3D.
Un nuovo gioco caldo per la Incentive16

COMBAT SCHOOL

Sull'onda di "Full Metal Jacket" una conversione
fondi-joystick dalla Ocean19

TETRIS

Un puzzle dalla struttura semplice ma magica-
mente coinvolgente22

RISK

Uno spara e fuggi graficamente superbo, pieno
d'azione e profondità per il ritorno della
The Edge26

COSMIC CAUSEWAY

La continuazione di Trailblazer, ancora più veloce,
colorata ed eccitante34

SEUCK

GUIDA PRATICA

La prima lezione sull'uso dello Shoot'Em Up Con-
struction Kit70

IL 1987

UNA RETROSPETTIVA

Undici mesi di giochi, interviste, attualità, novità
ed altro58

ZZAP! GRAN PRIX 1987

VOTA IL GIOCO DELL'ANNO

Il Palmares del divertimento elettronico, l'Oscar
del software gioco, il Leone d'Oro dei program-
matori, assegnato dai lettori59

RICONFERMATI

PRIMA PAGINA

La voce del direttore.....9

LA POSTA

L'88 sarà l'anno dei programmatori italiani, ve lo
assicuriamo noi!12

TOP SECRET

Listati e mappe non mancano mai nelle pagine più
"truccate" di Zzap!62

AVVENTURA

Arlecchino tira le somme di un anno vissuto adven-
turosamente49

ANTEPRIMA

Le novità non mancano mai anche se non sempre
sono freschissime72

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

Danilo 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
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità

GIESSE 4
Via Menabrea, 25
20159 Milano
tel. 02/6898051

Distribuzione

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

Su licenza di

NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

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

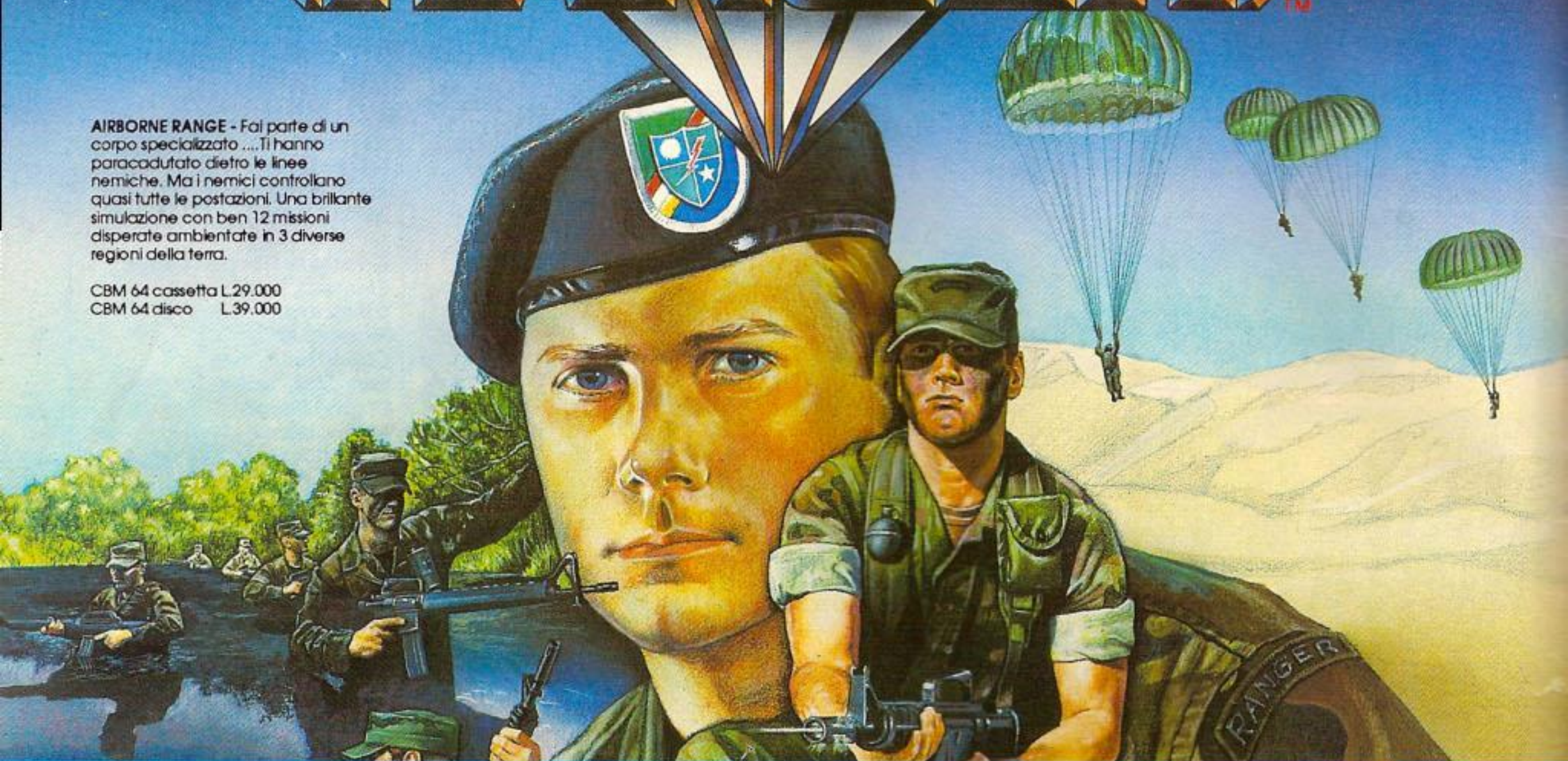
Arretrati il doppio del prezzo di copertina.

Solo con versamento sul c/c
postale N° 54562202, intestato
a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

AIRBORNE RANGERS

AIRBORNE RANGE - Fai parte di un corpo specializzatoTi hanno paracadutato dietro le linee nemiche. Ma i nemici controllano quasi tutte le postazioni. Una brillante simulazione con ben 12 missioni disperate ambientate in 3 diverse regioni della terra.

CBM 64 cassetta L.29.000
CBM 64 disco L.39.000



MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

LE SIMULAZIONI USA N° 1

STEALTH FIGHTER



STEALTH FIGHTER...nel circo di aviazione non si parla d'altro. Un veicolo altamente sofisticato che viene usato nelle missioni molto delicate perché è quasi invisibile per radar e nemici. Ora tu puoi provare l'emozione unica di pilotare uno **STEALTH FIGHTER**.
CBM 64 cassetta L. 29.000
CBM 64 disco L. 39.000

I SOLITI BUONI PROPOSITI DI ZZAP!

Benvenuti nell'anno di grazia 1988, terzo dell'era di ZZAP! Eh sì, il nostro (vostro) mensile preferito si sta avviando a compiere il suo terzo anno d'età (essendo nato nel maggio del 1986), con grande soddisfazione della redazione, dell'editore e, a quanto sembra dai dati sulla diffusione, dei lettori.

Ma non è questo il momento di parlare di compleanni, bensì di buoni propositi per l'anno a venire.

Anche noi abbiamo messo giù la nostra lista di speranze e desideri per il 1988. Eccola.

Per l'88 ci auguriamo che:

- 1) Nessuno si metta in testa di lanciare un nuovo computer;
- 2) La redazione inglese ci mandi il materiale in orario;
- 3) Il software venga riconosciuto "opera d'ingegno" dalla legislazione italiana, anche se non tutto quello che si vede in giro se lo meriterebbe;
- 4) I lettori non ci chiedano più anteprime sui giochi che usciranno nel prossimo numero, POKE, consigli, ecc. per telefono: per queste cose esiste, appunto, il giornale;
- 5) Le foto e le didascalie vadano finalmente insieme;
- 6) Che i prezzi del software diminuiscano e che aumentino i nostri stipendi;
- 7) O noi o la SIPE si cambi d'indirizzo, così nessuno potrà più accusarci di essere in società con loro;
- 8) Ci sia almeno una Medaglia d'Oro al mese;
- 9) Il software italiano diventi la nuova espressione del "made in Italy" nel mondo;
- 10) Rossetti smetta di imprecare contro il computer quando perde una vita.

Chiediamo molto?

La Redazione

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?

GLOBALE

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

COMPATIBILITA'

Nelle recensioni dei giochi multi-standard il primo marchio indica la versione presa in esame.

I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO

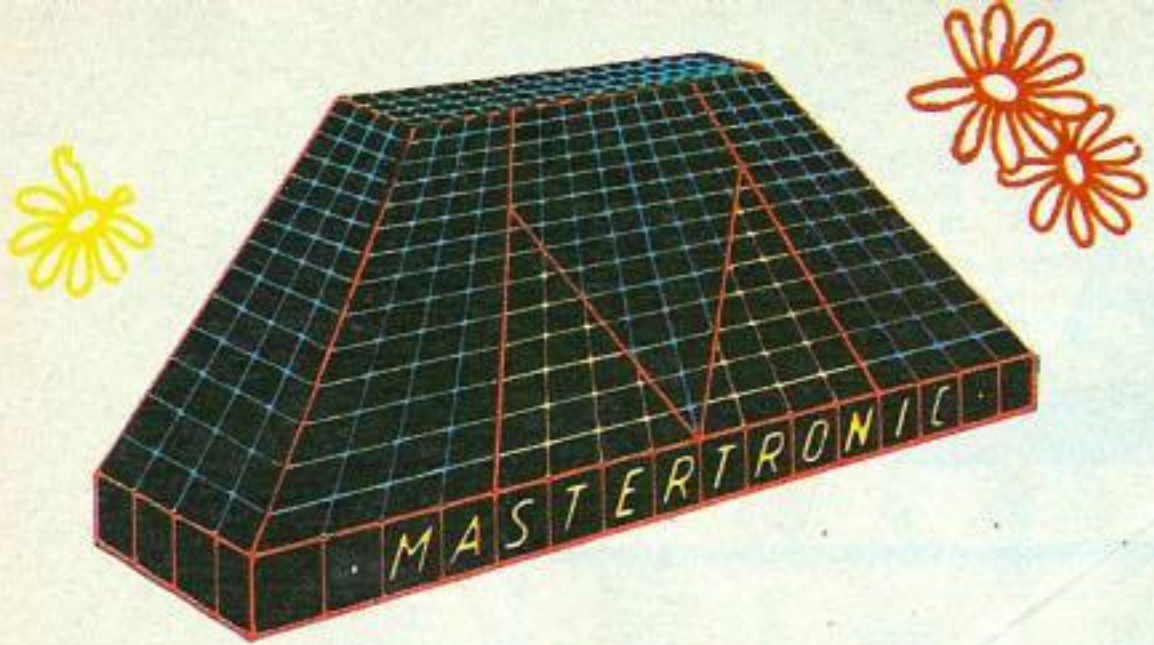
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

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:

720° 18	Nord And Bert 52
Airbone Ranger 32	Plundered Hearts 52
Alternative World	Rampage 29
Games 30	RISK (GC) 26
Basil 32	Rygar 21
Combat School (GC) 19	Star Wars 20
Cosmic Causeway (GC) 34	Super Star's Soccer 47
Driller (GC) 16	Test Drive 23
Jack The Nipper II 28	Tetris (GC) 22
Madballs 35	Trantor 20
Mask I e II 24	Track & Field 31
Mean Streak 33	Western Games 46



Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000

MASTER

COMPUTER



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**





E con questo fanno 3! Ripensando ai primi numeri di ZZAP! e alla situazione del software gioco di allora si possono trarre tante conclusioni e auspici di vario tipo. I problemi (o meglio IL PROBLEMA) è rimasto sempre quello, ma forse il quadro generale ha perso molte delle connotazioni da terzo mondo che denunciavamo nel 1986. Sono successe molte cose, alcuni computer sono scomparsi, i 16 bit si sono proposti come nuovi protagonisti, il software originale non è più una merce introvabile e costosissima e soprattutto la distribuzione avviene in tempi veloci.

Le lettere che abbiamo scelto per questo numero esprimono una richiesta del tutto legittima e che è in parte prodotta dall'evoluzione di questi anni.

Ma prima di passare alle lettere un'informazione che in molti ci hanno richiesto. L'Amiga 500 non è compatibile con i programmi MS-DOS e non può sfruttare gli emulatori di questo sistema in commercio. Questa possibilità è concessa solo ai possessori di Amiga 2000, quindi non fatevi fregare!

SOFTWARE NOSTRUM

Sono un quindicenne, possiedo un C 128 e vi scrivo per la seconda volta. Quando vi ho scritto la prima lettera avevo sottomano il numero 15, che non si può certo definire lo stato dell'arte, per cui vi ho esposto alcune critiche.

Bene: ora, che è appena uscito il n°17 (vostro), sono costretto a rimangiarmi tutti gli appunti che vi ho fatto, anzi, devo confessarvi che ho avuto l'impressione che fosse stato scritto su misura per me!

Non sto ad elencare quelli che, almeno secondo me, sono stati i notevoli miglioramenti, dato che probabilmente li conoscete molto meglio di me.

Passiamo alla mia richiesta. Nell'editoriale di Novembre, Riccardo Albini esprime il suo dubbio sul fatto che ci siano possessori di computer che non desiderino imparare ad usarlo; condivido il suo forte dubbio, ma se è così, perché non dedicate nessuna rubrica alla programmazione, che interesserebbe molta gente, compreso (guarda caso) me? Non mi dite che non siete capaci di programmare!

Chiudo la mia lettera con un annuncio.

Cerco coetanei interessati al linguaggio macchina del 6502, purchè sappiano usare bene: sprite, scrolling, musica, sistema operativo, raster, IRQ.

Andrea Cilio, via Timavo 89, Genova

Cari amici di ZZAP!,

chi vi scrive è un vostro nuovo lettore, che vi segue dal n°15. Con questa mia oltre a volermi complimentare vivamente con la rivista, veramente utile ed interessante intendo proporvi un'idea che mi è balenata in testa, riguardo all'ormai famoso programma della Palace, lo "Shoot'em Up Construction Kit". Zzap! potrebbe dedicare su ogni numero, una/due pagine a delle mini-recensioni di giochi creati dai lettori, utilizzando le potenzialità di questo programma. Ritengo che una rubricetta come questa potrebbe ottenere un discreto successo, sia in termini di partecipazione che di interesse. Si intende che questo mio suggerimento non vuole tentare di migliorare una rivista già perfetta, ma soltanto creare una possibilità, a chi credesse di aver prodotto un gioco valido, di far conoscere sé e il proprio lavoro, aprendo magari una rete di scambi (e non di compravendita), e stimolando la creazione di giochi sempre più divertenti, originali e qualitativamente elevati.

Con questo chiudo, augurandovi di triplicare le vendite e sperando in una pioggia di medaglie d'oro in un prossimo futuro.

Gianluca Mollo, Bra (CN)

Vi scrivo questa lettera con la convinzione che sarà pubblicata (altrimenti cosa scriverei a fare?) e di certo criticata.

Aggiungo per quei pochi che criticata non vuole dire disapprovata ma soltanto soggetta a critiche che portano poi essere pro o contro a quello che sto per scrivere.

Dopo un inizio banale e forse retorico (ma anche questo fa parte dell'uomo come direbbe quel tale) vorrei affrontare un tema serio.

Per una volta tanto il tema non è la pirateria e quindi state tranquilli e proseguite a leggere.

Vorrei parlare invece di programmi e in particolare del software made in Italy. C'è chi sostiene che i programmatori italiani siano inferiori a quelli inglesi o a quelli americani (e ovviamente ciò non è vero) basandosi su fatti reali, cioè sui programmi esistenti sul mercato. Nessuno può negare infatti che la stragrande maggioranza del software sia di matrice straniera, tuttavia credo che il nocciolo del discorso sia un altro: si tratta a mio parere di una questione economica. Non esistono cioè i presupposti in Italia per aprire Software house in grado di strappare o almeno contendere il monopolio alle case straniere. E' invece più conveniente, cioè rende di più, riciclare programmi fatti da altri piuttosto che crearne di nuovi.

Non tutti agiscono in questo modo ma quei pochi onesti non hanno purtroppo nemmeno il supporto di riviste come questa che recensiscono i loro giochi e di conseguenza ne aumentano le vendite. Il mio invito è quindi il seguente: perché non vi proponete di recensire, di quando in quando, anche programmi made in Italy?

Non vi chiedo di paragonarli a quelli stranieri (che spesso hanno alle spalle potenti mezzi e sono strapagati) ma bensì tenendo conto che i nostri prodotti sono più di livello artigianale che industriale (e con questo non voglio offendere nessuno).

Ad esempio perché non presentate avventure in italiano? E non mi venite a dire che non ce ne sono di valide!

Marco Corazza, Bologna

Dopo vari mesi passati ad annoiarmi con la rubrica delle pagelle dei lettori (ma a chi può essere venuta in mente una tale cavolata) ho deciso di proporle un'altra, e non mi dite che non è una bella idea.

Perché non lasciate uno spazio di una o più pagine, a seconda del successo di questa proposta, per recensire dei programmi che vengono dai lettori, magari con qualche foto. Sarebbe sicuramente un incentivo per i programmatori italiani che non mi sembrano tanto attivi (tranne che i Crackers, quelli non mancano certo, e io mi annovero tra loro), e magari ci potrebbe scappare un programmino che potrebbe essere venduto a Mastertronic o altri.

So già cosa state pensando, ed è vero. Ne sto facendo uno e penso che per quando pubblicherete questa lettera sarà quasi pronto.

La rivista è proprio "ganza" e, per ora, questo è tutto.

Giovanni Tuzzi, Sinalunga (SI)

producono gran parte dei dischi in circolazione e che hanno promosso una distribuzione alternativa a quella delle "major". Alla base di questo movimento ci sta la voglia di esprimersi, di comunicare un messaggio, o semplicemente di vedere finalizzati i propri sforzi. Il lucro è assolutamente in secondo piano, si lavora per andare "in pari" e non per diventare miliardari.

Nel mercato del software invece la "lira" è l'obiettivo principale. Non esiste, se non tra gli amatori, la logica del "non lo faccio per i soldi". E non è un caso che il settore più sviluppato sia proprio quello della pirateria dove a fronte di costi zero (50 o 100 mila lire per la protezione di un programma), si ha un guadagno del 1000 o 2000 per cento. In questi anni abbiamo visto programmatori ungheresi, finlandesi, spagnoli, polacchi, francesi, tedeschi raggiungere con ottimi prodotti il mercato internazionale, mentre a rappresentare la "categoria" italiana c'è il solo "Pippo". E allora forse non è vero che solo inglesi e americani hanno possibilità di successo per le condizioni privilegiate in cui lavorano. Nei paesi dell'Est è persino difficile procurarsi le macchine eppure realtà come l'Andromeda esistono!

I programmatori italiani che si ritengono così bravi dovrebbero rischiare di più, superare la fase dei piagnistei e rendersi conto che finché non esiste concorrenzialità e continuità nella produzione di software a tutti i livelli non possono neppure esserci grandi guadagni. Da parte nostra non ci sono preclusioni di sorta a recensioni e sponsorizzazioni di programmi italiani, se ce n'arrivasse qualcuno meritevole potremmo anche dedicargli 8 pagine, il problema è che non arrivano.

Saremo più espliciti. Mandateci i vostri programmi e li recensiremo, se poi ne varrà la pena cercheremo di promuoverli. Siamo già aspettando l'arrivo di un'avventura per C16 e MSX e di una serie di altri giochi non meglio identificati per C 64.

Per quanto riguarda gli spara e fuggi creati con il SEUCK il discorso ci interessa, e dopo la pubblicazione della guida di Jonathan Hare ci piacerebbe presentare qualche gioco dei nostri lettori.

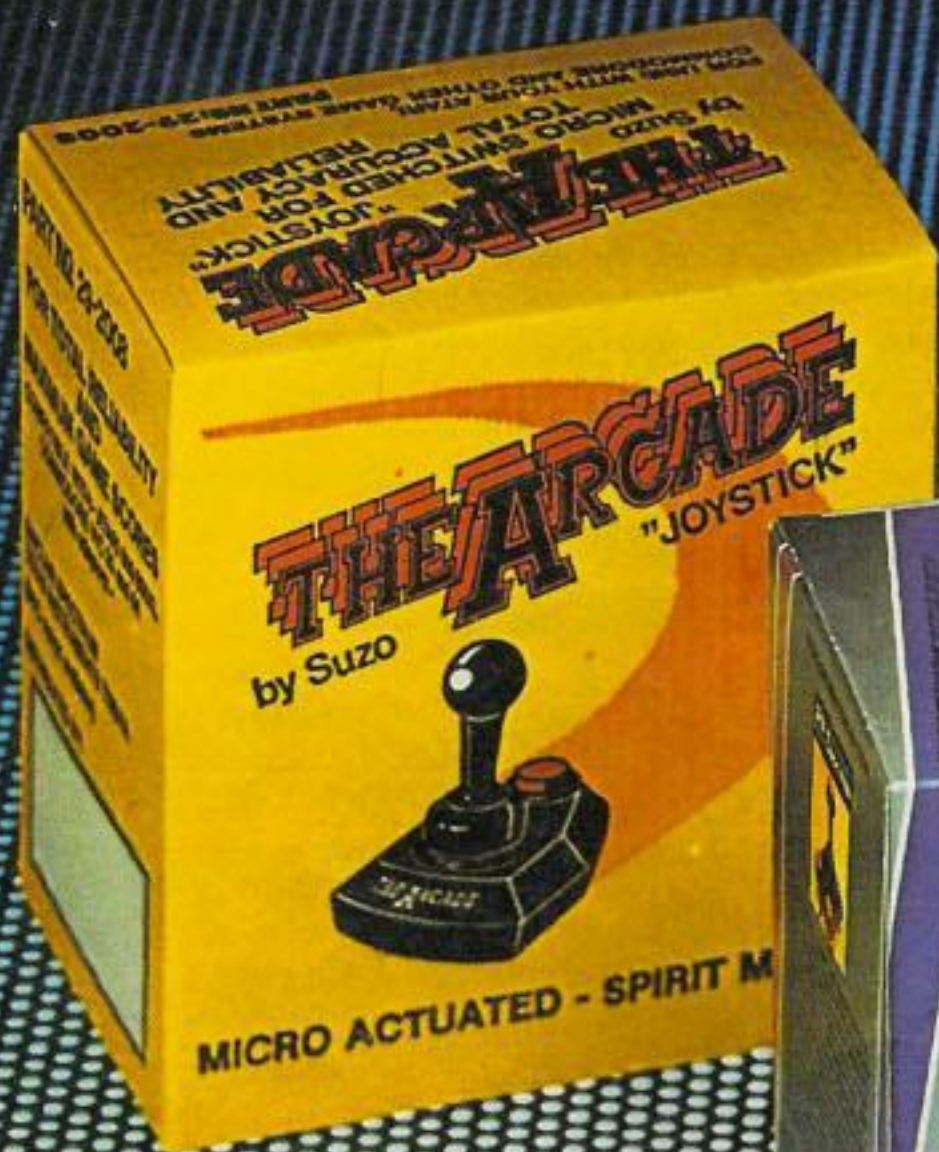
Infine ripetiamo che non pubblicheremo MAI rubriche sulla programmazione in linguaggio macchina, prima di tutto perché già esistono una marea di riviste, pubblicazioni, dispense e manuali sull'argomento, perché saremmo costretti a farne una per ogni computer di cui ci occupiamo, perché Zzap! è una rivista che si occupa del mercato del software gioco dal punto di vista degli acquirenti e per concludere perché nessuno di noi sa programmare in LM. Con quest'ultima affermazione ci siamo giocati il rispetto e la considerazione di tutti i nostri lettori, ma chi ha detto che per fare una rivista sui computer si deve saper programmare? Meglio che siano dei giornalisti a scrivere, piuttosto che degli ingegneri, sono talmente seri e noiosi...

Può sembrare curioso ma queste lettere sono arrivate in redazione nel giro di una settimana, e visto che, pur con diversi approcci trattano lo stesso argomento acquistano un interesse particolare. Se a questo si unisce un nostro, ancora embrionale, progetto sul software italiano la casualità del fatto non può più essere considerata tale. E' chiaro che non si può gridare al miracolo, ma senz'altro qualche cosa di nuovo sta accadendo.

Da sempre ci siamo dichiarati disponibili a consulenze sul software prodotto dai nostri lettori, spesso ci sono giunti "demo", anche di buona fattura, mai abbiamo visto il prodotto finito. E' chiaro che tra la fase ideativa, creativa e di programmazione e quella di pubblicazione deve essere successo qualcosa. Che cosa lo sappiamo tutti: non esistono possibilità di commercializzazione di prodotti senza una solida struttura alle spalle.

E' però limitativo individuare come causa del problema lo strapotere e i capitali delle società americane e inglesi. In Italia esistono altri esempi di settori in cui il successo è strettamente legato all'interessamento di grandi "company", ma è pur vero che sono stati creati circuiti alternativi che funzionano e spesso bene. Un esempio per tutti è quello dell'industria musicale. I discografici piangono miseria e lanciano strali contro i bancarellari che vendono le cassette pirata o contro chi si registra il disco prestatato dall'amico. In realtà non fanno niente per vivificare il mercato e per offrire una maggiore varietà di scelta. A lato sono nate centinaia di etichette minori che

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA



THE ARCADE

- * Extra strong
- * Botone fuoco rapido
- * Accurato controllo direzionale
- * Nei colori: nero o beige
- L. 43.000

PROF COMPETITION 9000

- * Due bottoni fuoco
- * Per tutti i tipi di computer
- * 1 anno di garanzia
- L. 39.000

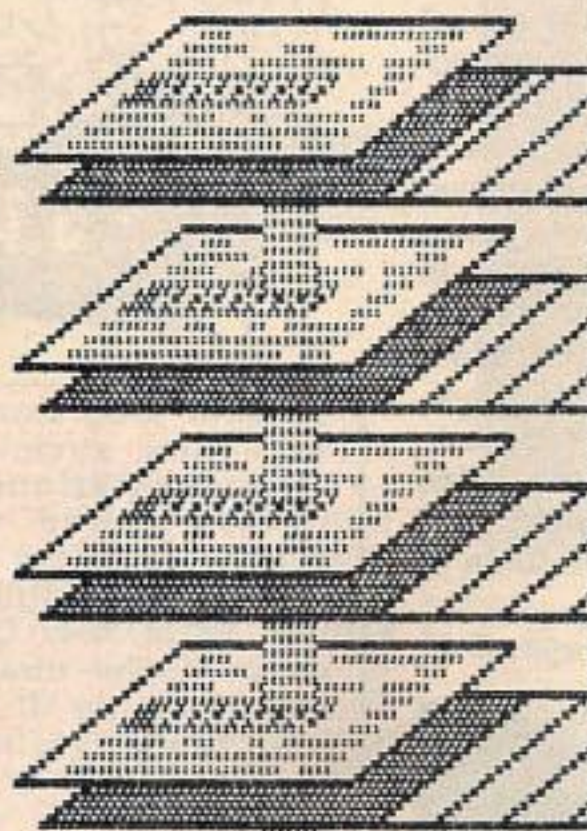
SUZO

NUOVO! PROF COMPETITION 9000 DE LUXE
CON AUTOFUOCO RICICLABILE

L. 59.000

MASTERTRONIC s.p.a. - Via Mezzini, 15 - 20120 Cinisello (MI) - Tel. 031/292253

ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA

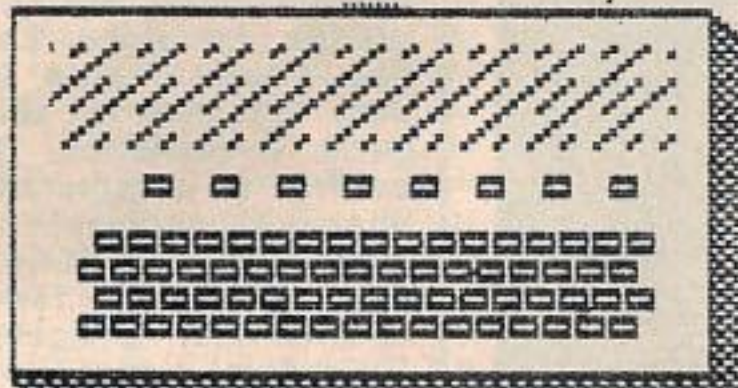


LASERNET 800 800a Op

LASERNET 800

SOMMARIO

1 Telesoftware	2 Laser news
3 I corsi	4 Microbases
5 Chatlines	6 Messaggi



- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in piu' di 32 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta' di un quotidiano!

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:
LASERNET 800
 VIA G. MODENA, 9
 20129 MILANO - T.02/200201

Desidero ricevere maggiori informazioni
 su LASERNET 800

Cognome..... Nome.....
 Via.....
 Citta'.....Prov.....
 CAP..... TEL...../
 Data di nascita .../.../...

Il mio computer e' un:
 Commodore 64 128 Amiga
 MSX BBC Atari ST PC
 Spectrum 48K Plus 128
 Ho gia' un adattatore telematico

ABBONATI!



TEST



DRILLER

Incentive, cassetta L.25.000, disco L.29.000, joystick o tastiera. Per C64.

✓ Un'incredibile esperienza aliena nella tanto annunciata fantasia 3D della Incentive

Mitral è una luna molto lontana in cui venivano esiliati i criminali a lavorare nelle miniere. Gli scavi hanno prodotto una concentrazione di gas sotto la superficie della luna: se si vuole evitare l'esplosione di Mitral bisogna prosciugarlo.

Il giocatore esplora la luna deserta, all'interno di una sonda perforatrice, alla ricerca delle sacche di

gas per installare delle trivelle in ognuno dei 18 settori in cui è suddivisa la luna. L'azione è vista in prima persona e il paesaggio è visualizzato in 3D a superfici piene. La topografia di Mitral è vista attraverso un'ampia finestra, sotto la quale ci sono i comandi della sonda. Il veicolo ha velocità e gradi angolari di svolta variabili (che altera effettivamente la misura

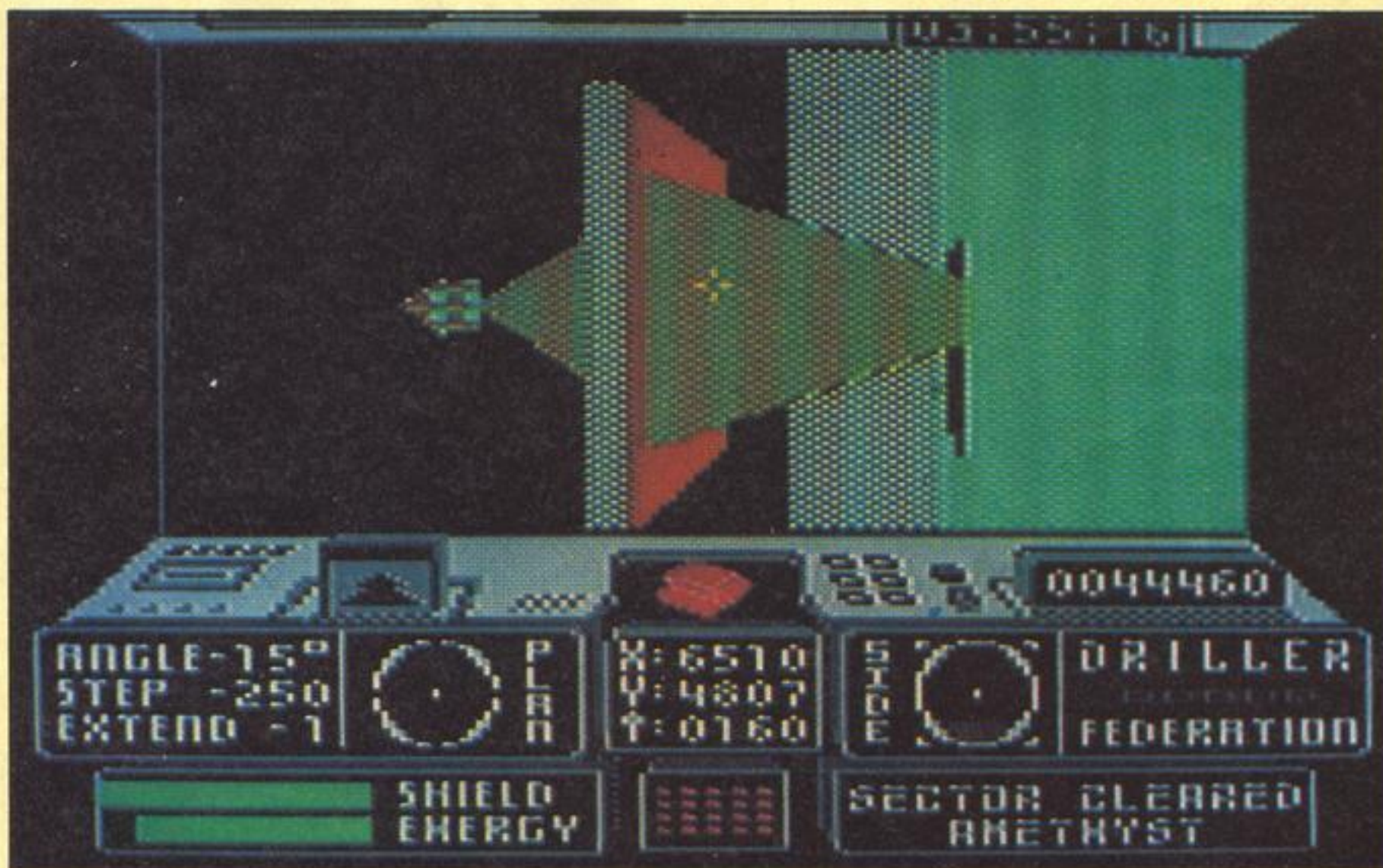
dell'aggiornamento dei quadri) e, per vedere meglio, lo si può anche inclinare a sinistra e a destra, sollevare e abbassare.

Mitral comprende delle ampie piazze circondate da mura, blocchi di pietra, palazzi, scale, trincee e fiumi acidi. Ci sono anche dei fari laser che sparano non appena vi avvicinate. Lo schermo difensivo della sonda offre una certa protezione ma più viene colpito più la sua forza diminuisce. Per sopravvivere la sonda può aggirare il faro laser, mettersi fuori della sua portata o sparargli con i laser direzionali di cui è provvista. Alcuni fari laser possono anche essere neutralizzati tagliando la loro fonte di energia.

Per potersi muovere più agilmente



Il solo programma che si sia mai avvicinato alla rappresentazione di un intero mondo tridimensionale era Mercenary con la sua meravigliosa grafica vettoriale. Ora è apparso Driller che sviluppa ulteriormente il concetto utilizzando grafica a superfici piene. L'aggiornamento dello schermo sembra molto lento ma quando giocate vi sembrerà veloce e non è di nessun ostacolo al progredire del gioco. La grafica è strabiliante e genera un mondo coinvolgente e realistico. Il giocatore è completamente libero di esplorare ed è veramente difficile apprezzare fino in fondo la vastità del programma. Gli enigmi sono ben congegnati e appartengono a quella categoria di cui si trova la soluzione proprio quando si sta per andare a dormire! La lunga colonna sonora si adatta perfettamente alla azione e notevolmente l'atmosfera. Driller è un programma superbissimo che apre nuove dimensioni al gioco elettronico. E' decisamente un *must!*



▲ Un altro dei misteri di Driller



Dopo aver visto le altre versioni di Driller al PCW Show Davevo grossi dubbi sulla versione per 64. Finalmente è arrivata e l'ho vista girare. I miei dubbi sono aumentati. Poi l'ho giocata e... è assolutamente accattivante. Dopo Mercenary la mia immaginazione non è più stata trascinata così dentro un gioco: e questo significa qualcosa. L'atmosfera creata dalla grafica e dalla colonna sonora, a mio avviso la migliore apparsa quest'anno, è fenomenale. OK, Driller non è il gioco più veloce del mondo ma questo è l'unico piccolo appunto perché, in ogni modo, l'azione di gioco non dipende dalla velocità. E' raffinato, facile da comandare e incredibilmente interessante da giocare con una miriade di cervellotici enigmi e misteri da risolvere. Andate a comperare Driller e non dimenticate di procurarvi un paio di litri di "carburante" notturno perché ne avrete bisogno.

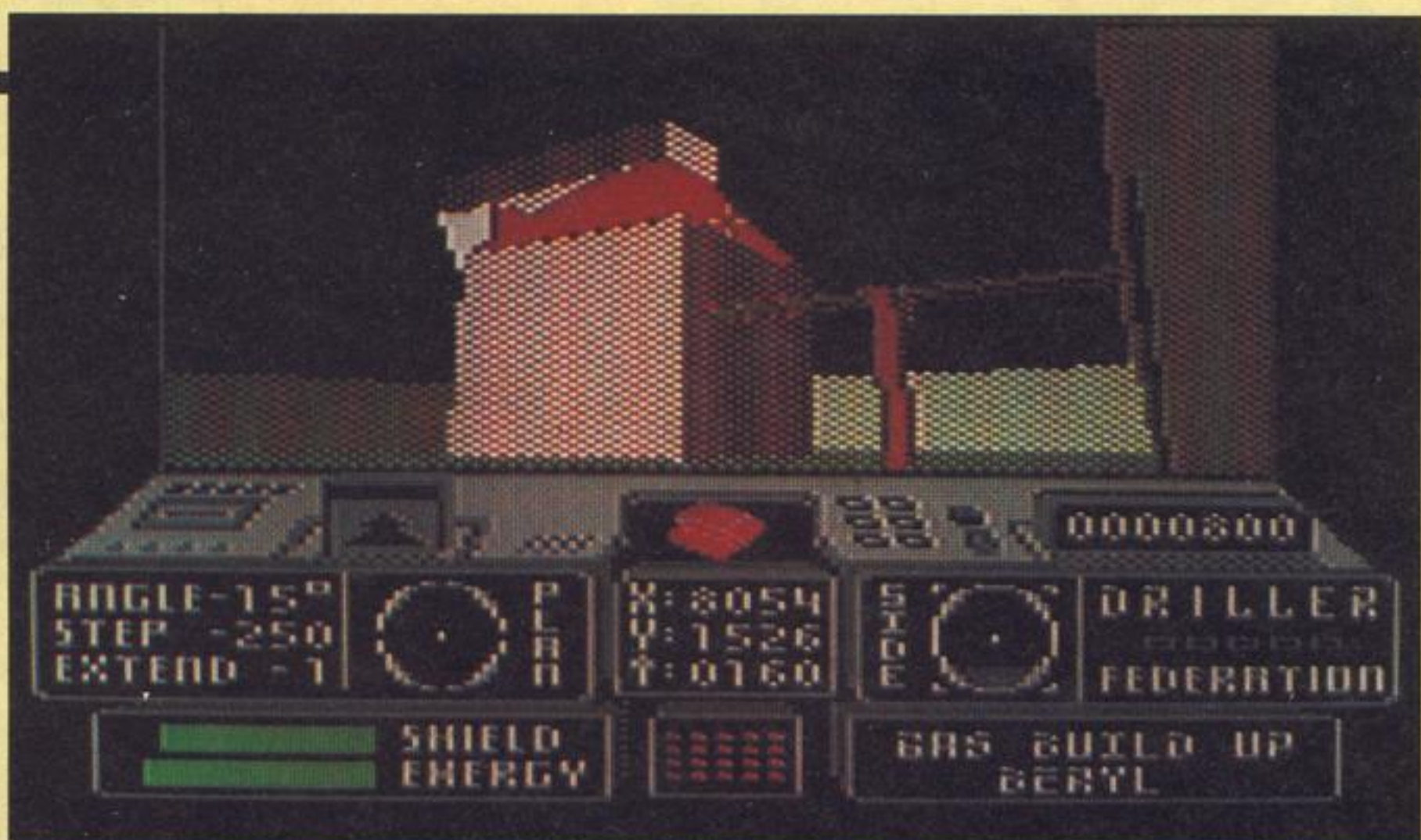
▼ Ed ora da che parte?





Devo ammettere che quando vidi per la prima volta Driller ebbi non poche riserve: sembrava molto simile a Mercenary ma più lento. Come mi sbagliavo! Il gioco è molto più coinvolgente (incredibile ma vero) e pone moltissimi problemi tridimensionali da risolvere. Non è solo che bisogna trovare la porta giusta in cui entrare ma esplorare un'intera area, analizzare le sue sezioni attive, e fare buon uso del laser. L'atmosfera è incredibile ed è rafforzata non poco dalla colonna sonora assolutamente stupefacente: senza dubbio una delle migliori mai realizzate. Il gioco ha un'eccellente presentazione su schermo con molte novità come le opzioni per cambiare i gradi angolari di svolta del veicolo, e un indicatore di aggiornamento della grafica. Non potete fare a meno di pensare che la Incentive ha pensato proprio a tutto...

L'interno di un deposito di energia



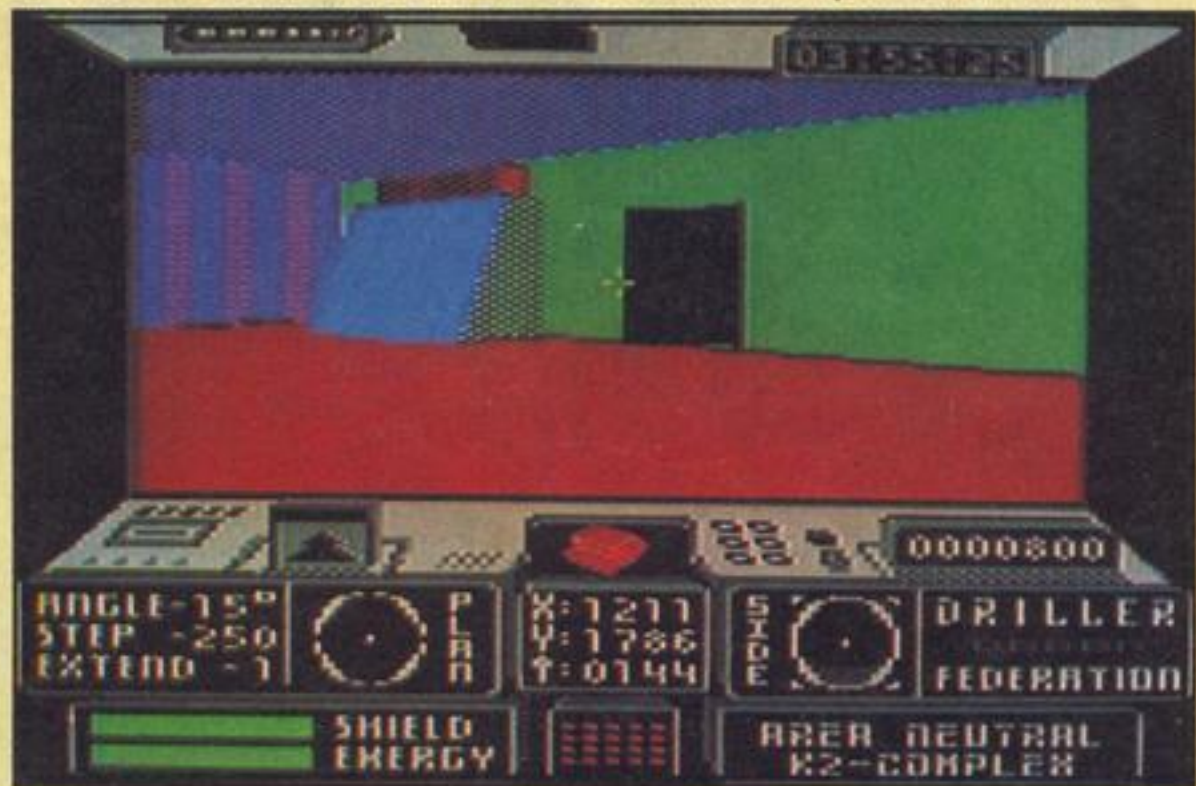
la sonda può "gemellarsi" con dei jet da ricognizione che si trovano negli hangar che appaiono di tanto in tanto. Come con altri elementi, quali per esempio i teletrasportatori, per entrare negli hangar è necessario risolvere un enigma in un'altra zona del settore. Per attivare il jet basta atterrargli sopra con la sonda.

Nel jet il giocatore gode di una maggiore visibilità e manovrabilità: il jet va su e giù e può sorvolare tutto tranne le costruzioni più alte di Mitral. Il veicolo può librarsi e atterrare quando volete. I laser in dotazione al jet offrono una certa protezione alla vulnerabilità dello schermo protettivo.

Quando localizzate una potenziale sacca di gas una trivella viene teletrasportata sulla superficie e messa in posizione: una volta che la trivella è penetrata nella sacca un indicatore segnala la quantità di gas che è stata risucchiata. Se la quantità è il 50% o più il settore è salvo. Se estraete con successo il gas vincete dei punti: potete allora richiedere informazioni sulla quantità totale di gas estratto e sui set-

▲ Chi conosce il segreto di questa torre?

▼ In corso d'avvicinamento ad uno dei numerosi palazzi di Driller



tori salvati.

Ad aggiungere tensione al gioco, Mitral si trova in rotta di collisione con un meteorite che, se colpisce la luna piena di gas, la fa esplodere violentemente. Il giocatore ha quattro ore (di tempo reale) per concludere la missione.

La confezione comprende un li-

bretto di 32 pagine che illustra Driller e Freespace (il metodo di disegno del paesaggio, ndr), una cartolina-sommario dei comandi e un modello su carta di Mitral, utile per farsi una mappa.

PRESENTAZIONE 98%

Buona documentazione, eccellente confezione, sistema di comando trasparente e utilissima opzione di salvataggio.

GRAFICA 97%

Grafica 3D a superfici piene, "cubista", abbastanza veloce e assolutamente convincente.

SONORO 92%

Una ossessionante colonna sonora di 15 minuti accresce la già affascinante atmosfera del gioco.

APPETIBILITÀ 89%

Si è subito spinti a esplorare e il fascino è potente.

LONGEVITÀ 93%

I 18 settori sono pieni di enigmi impegnativi e dovrebbero offrire una sfida divertente e duratura.

GLOBALE 96%

Un'esperienza tridimensionale unica che va gustata a lungo.



720°

US Gold, cassetta L. 15.000, solo joystick.
Per Spectrum, C64.

Schettina o muori! Lo skateboard è tornato di moda e 720° è la conversione ufficiale per home computer dell'arcade Atari.

720° si svolge tra i vicoli e i marciapiedi di Skate City, un luna-park della tavola con le ruote con recinti per i divertimenti, botteghini che vendono accessori e ragazzini in bicicletta, culturisti e giocatori di freesbe.

720° indica una delle evoluzioni più spettacolari dello skateboard, il doppio giro sulla tavola e l'abilità in queste e altre evoluzioni viene premiata con punti e soldi. I dollari sono indispensabili per migliorare il proprio equipaggiamento comprando dai botteghini tavole, elmetti, ginocchiere, scarpe.

I punti permettono di guadagnare nuovi biglietti d'ingresso ai quattro parchi contenenti le prove spettacolari descritte nel riquadro a fianco. Durante queste performance dovete dare il meglio di voi stessi per conquistare una delle tre medaglie (oro, argento o bronzo) e soprattutto incrementare il punteggio per guadagnare nuovi biglietti. Ogni parco può essere visitato una sola volta per livello. Un livello è completato dopo aver effettuato le quattro prove.

La città ha una planimetria semplice. In ogni caso potete consultare la mappa per un orientamento migliore.

All'inizio del gioco dovete scegliere tra due livelli di difficoltà e avete a disposizione due biglietti. Altri

possono essere guadagnati dopo i primi 5000 punti, e dopo ogni 10000.

Come nel vero paradiso dello skateboardista, lungo le strade della città ci sono varie possibilità come trampolini, e rampe per dimostrare la propria bravura e quindi aumentare il punteggio. Non è consigliabile attardarsi in queste evoluzioni perchè avete solo poco tempo per

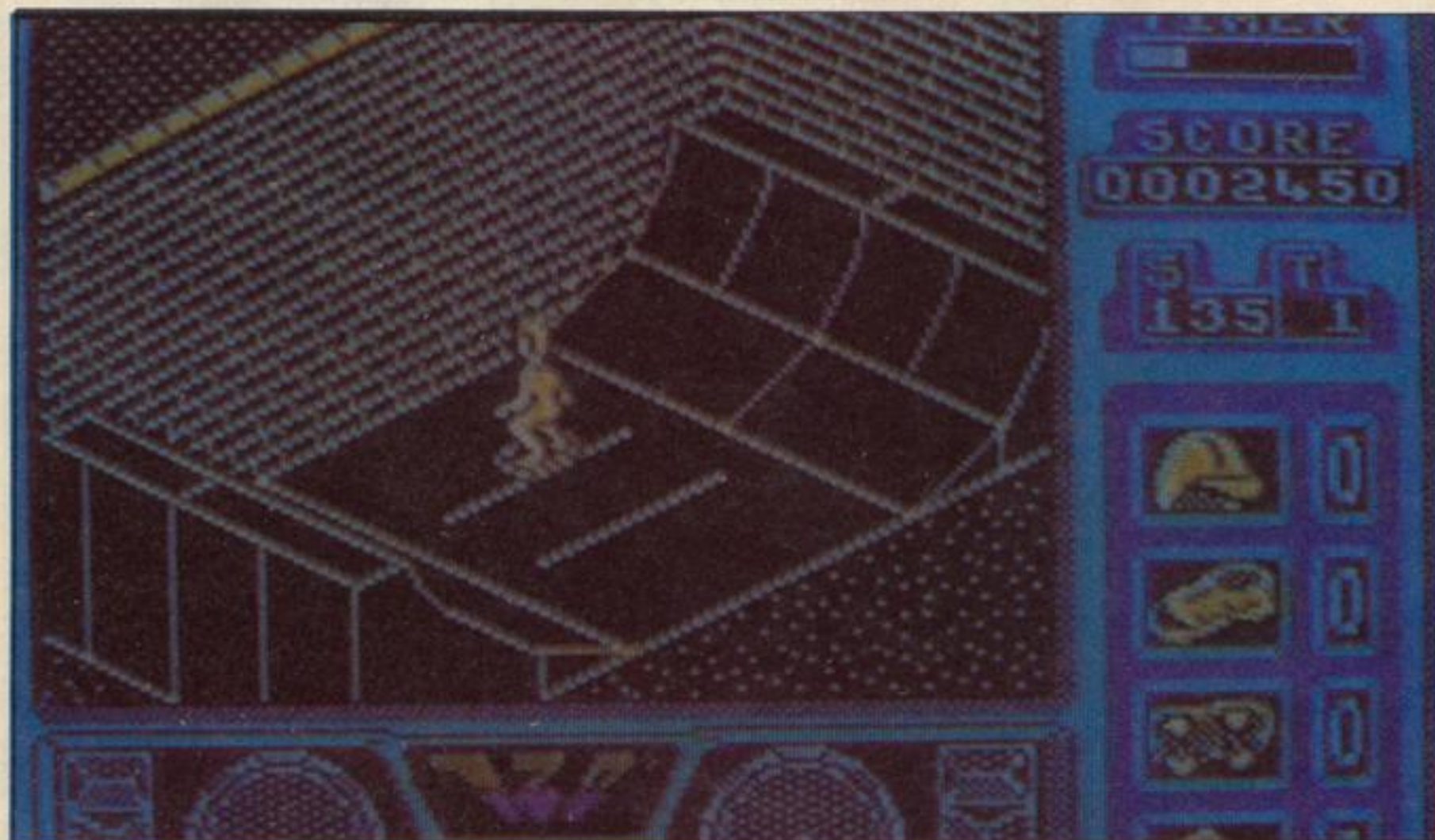
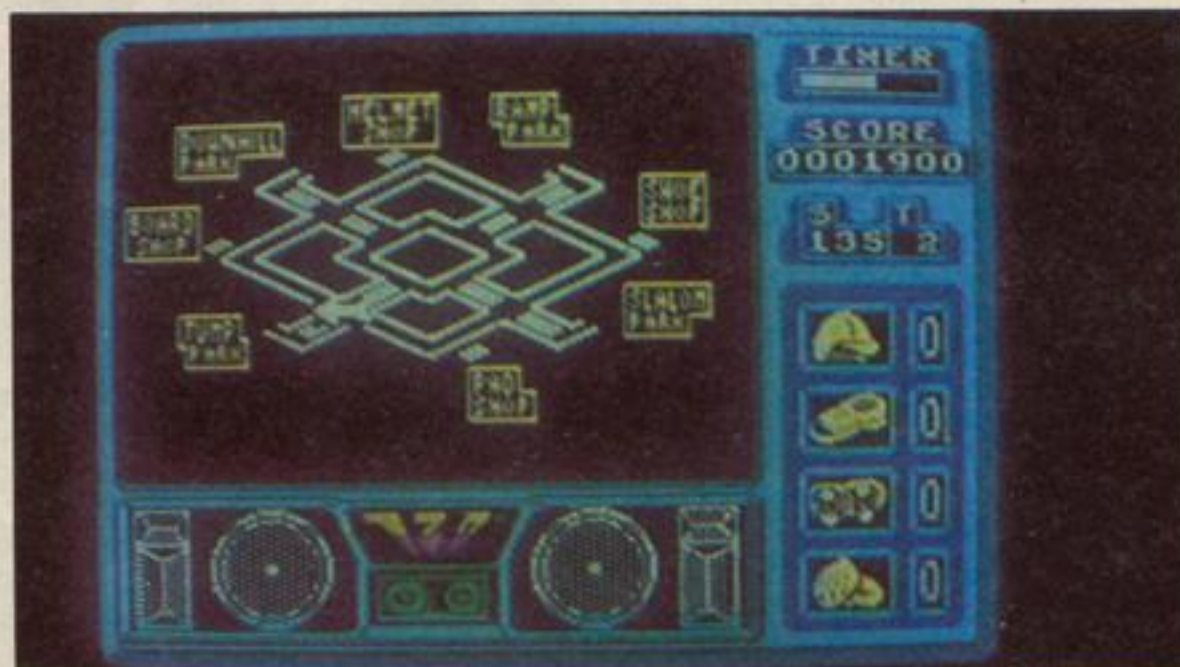


Tra le ultime produzioni della US Gold tratte da videogiochi da bar quella di 720° è sicuramente la migliore. Lo scorrimento è ben realizzato e segue il movimento dello skateboardista. La prospettiva è buona e la tavola si controlla in modo facile e veloce. Gli effetti sonori sono nella media di quelli che riesce a offrire lo Spectrum.



Questo gioco ha una buona grafica e si lascia giocare con facilità.

Nel complesso però 720° mi è ha annoiato e divertito ben poco. Ci sono poche alternative di gioco e dopo aver imparato i trucchi nelle quattro prove non riuscirete a trovare nuovi stimoli. Non la buona grafica e la discreta giocabilità è difficile trovare una conversione da gioco da bar entusiasmante.



DOWNHILL

Il pendio è molto pericoloso ed è formato da una serie di passerelle che disegnano un percorso tortuoso. Con la vostra tavola dovete saltare tagliando le curve per evitare di finire in acqua o sulle ginocchia. Se riuscite a terminare il percorso nel tempo limite, magari dopo aver fatto un po' di salti e giravolte, riuscirete a conquistare una meritata medaglia d'argento, un premio in dollari e un bonus in punteggio.

RAMP

La rampa è simile a quella già vista in California Games ma il dondolare è molto più semplice. Il vostro compito è far fare all'atleta il maggior numero di 720° durante un passaggio. Importante è avere una buona velocità e la medaglia d'oro è assicurata.

JUMP

Una delle prove più impegnative e molto simile a quella di downhill.

Il percorso è molto più impegnativo e meno regolare. Come se non bastasse bisogna trovare la via migliore per scendere evitando di atterrare in qualche pozza d'acqua.

SLALOM

Questa è la più facile. Schettinando sul piano dovete attraversare le varie porte con le bandierine poste a terra. Facile ottenere un buon punteggio e una medaglia di valore.

il trasferimento da un parco all'altro. Al termine di questo periodo uno sciame di api vi inseguirà per tutta la città fino a quando entrate in un parco: se vi intercetta perdetevi una vita. Le evoluzioni sullo skateboard sono abbastanza semplici con salti e piroette antiorarie e orarie.

PRESENTAZIONE 81%

Veloce caricamento, potete anche usare la versione arcade della musica.

GRAFICA 80%

Una prospettiva tridimensionale con buona definizione anche se è monocromatica.

SONORO 18%

Pochi effetti.

APPETIBILITA' 79%

Inizialmente è bello fare evoluzioni nei vari parchi.....

LONGEVITA' 56%

...ma alla lunga ci si stanca presto.

GLOBALE 78%

La conversione è di buona qualità ma il gioco poco entusiasmante.

**"Gioco"
"Caldo"**



TEST

COMBAT SCHOOL

Ocean, cassetta L.12.000/18.000, disco L.15.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.

Una magnifica conversione del gioco da bar della Konami

La tanto attesa conversione di **Combat School** della Konami è finalmente arrivata, dando a tutti la possibilità di avere un istruttore militare tutto per sé che vi segue in sette esercitazioni.

La prima consiste in un percorso di guerra. Per far correre il proprio *marine*, il giocatore deve dimenare il joystick il più velocemente possibile, premendo il pulsante di fuoco per fargli superare gli ostacoli che incontra sul cammino.

Segue la prima prova di tiro al bersaglio: entro un tempo limite bisogna centrare trentacinque bersagli che spuntano dal terreno a gruppi di tre o quattro, utilizzando il mirino del mitra.

Dopo viene una prova di forza nella quale il giocatore, dimenando il joystick su e giù, deve far correre, nuotare o vogare il suo uomo su percorsi accidentati. Per evitare gli ostacoli bisogna muovere il joystick a destra o a sinistra oppure saltare.

Dopo c'è la seconda prova di tiro al bersaglio. Con un mitra leggero bisogna distruggere cinquanta

carri-armato robot che sbucano dall'alto dello schermo.

Poi fate a braccio di ferro con l'istruttore: una prova di smanettamento destra-sinistra che vince chi smanetta più velocemente.

Poi c'è la terza prova di tiro al bersaglio. Appaiono una serie di bersagli normali o di bersagli proibiti: se colpite quello sbagliato il mirino si blocca fino a quando scompare l'attuale gruppo di bersagli.

Combat School è eccellente: decisamente una delle migliori conversioni di giochi arcade esistenti. Combina una ampia varietà di abilità di gioco in sette esercitazioni militari e in una missione di combattimento. Anche il più banale schermo di smanettamento è reso difficile dagli ostacoli da scansare o saltare. Le tre prove di tiro al bersaglio richiedono un misto di riflessi pronti, precisione e coordinazione oculo-motoria e il combattimento offre al giocatore l'opportunità di mettere alla prova la sua maestria nel picchiar duro. La missione finale è simile a Kung-Fu Master, ma è molto difficile e le istruzioni su come affrontarla sono deliberatamente vaghe. Il sistema multi-load non è così penoso anche se è fastidioso perdere la missione finale per tre secondi e dover ricominciare tutto daccapo! A far meglio valere il suo prezzo c'è anche un demo gratuito di Gryzor! Raccomando vivamente Combat School, ma assicuratevi di avere un palo di joystick di riserva!

▼ La prima esercitazione di Combat School è un percorso di guerra



Considerando i problemi causati dalla mancanza della trackball, la Ocean è riuscita a convertire magnificamente Combat School, senza perdere niente del *feeling* originale. Oltre alla grafica molto dettagliata c'è anche un corto ma bellissimo motivetto di Martin Galway nello schermo dei titoli e che ricorda la musica di *Full Metal Jacket*. L'unico appunto riguarda il tiro al bersaglio: il controllo del joystick è molto scomodo e il tempismo degli spari è un po' strano rispetto a quella del gioco da bar. Se vi piacciono i giochi "materiali", comprate Combat School.

salvare un ostaggio prigioniero nell'ambasciata americana.

Se non riuscite a qualificarvi in una qualunque delle esercitazioni, tranne il braccio di ferro, il gioco finisce. Se però il giocatore perde di misura può ancora qualificarsi eseguendo, sempre dimenando il joystick a sinistra e a destra, un numero dato di flessioni entro trenta secondi.

PRESENTAZIONE 84%

Opzione per uno o due giocatori e "demo" gratuito di Gryzor sulla seconda facciata della cassetta.

GRAFICA 88%

Gli sprite sono ben animati ma alle volte un po' rozzi.

SONORO 91%

Bellissimo motivetto dei titoli, buona musica e effetti sonori durante il gioco.

APPETIBILITA' 90%

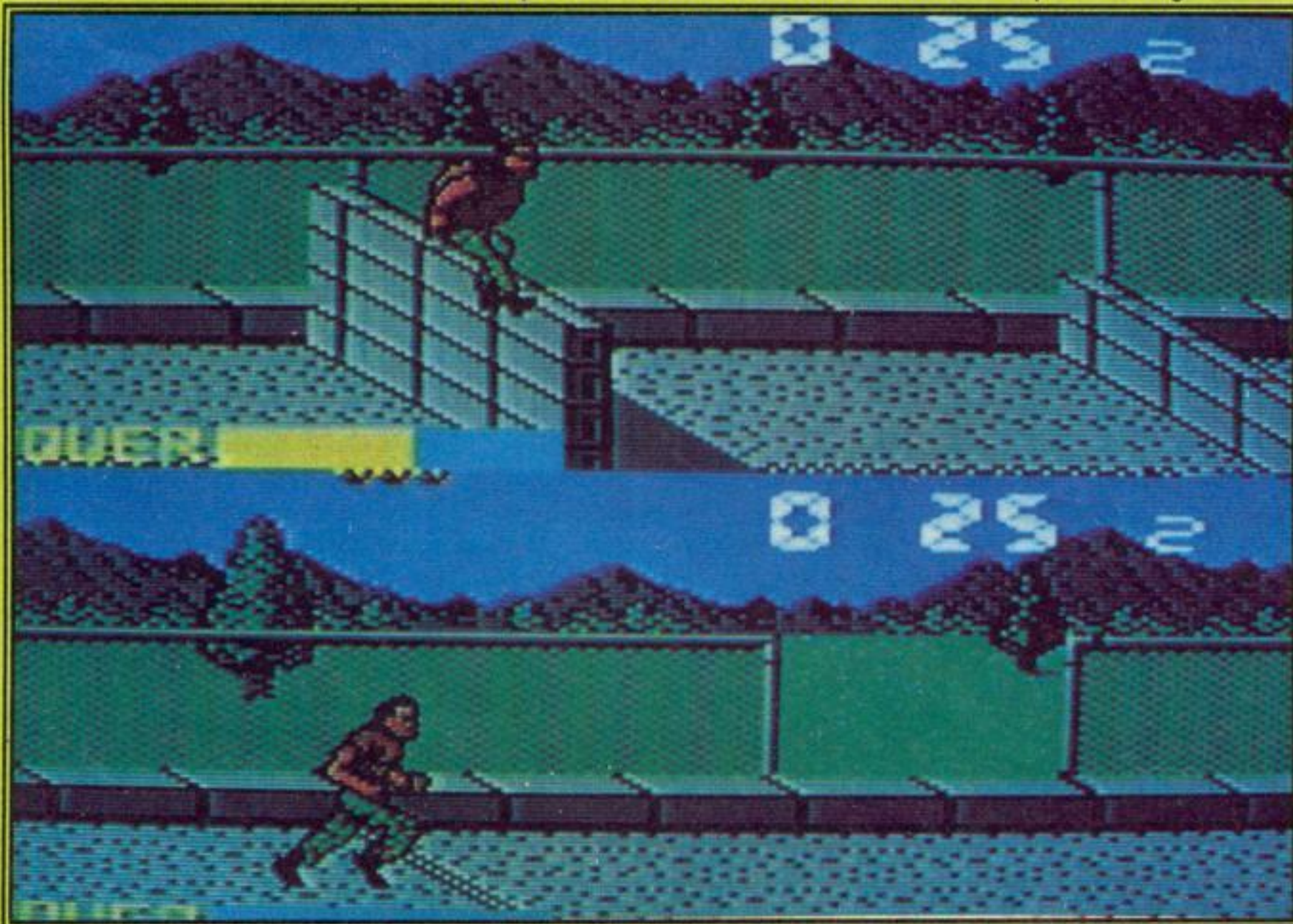
E' facile da giocare, ciò nonostante è impegnativo.

LONGEVITA' 81%

Una volta risolta la missione finale, l'azione resta ancora attraente.

GLOBALE 91%

Una conversione molto fedele ed eccezionalmente giocabile.



TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER

GO!, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Trantor, l'ultimo superstite delle truppe d'assalto è stato abbandonato su un pianeta alieno. Ma il nostro eroe può scappare attivando il computer principale del pianeta che si trova nel palazzo dei terminali.

Trantor deve correre e saltare per i corridoi a scorrimento orizzontale del palazzo dei terminali, evitando le miriadi di droidi e robot che cercano di ostacolarlo e il cui tocco mortale riduce la sua energia vitale. Trantor è armato di un lanciafiamme con il quale fa arrosto qualunque nemico gli capiti a tiro. Il problema è che ogni colpo diminuisce la riserva di carburante del lanciafiamme, rappresentata da una barra decrescente in alto allo schermo. Ad ogni modo, Trantor può fare il pieno automaticamente quando trova una stazione di rifornimento.

Ci sono otto terminali nel complesso, ciascuno dei quali fornisce una lettera. Le otto lettere alla fine danno una parola che deve essere



Correre su e giù per i livelli a scorrimento orizzontale non è proprio il massimo della vita e in un palo di partite ho praticamente completato la missione. Il personaggio principale si presenta bene, ma sfortunatamente l'animazione è fuori sincrono con il fondale e quindi sembra che Trantor scivoli invece di correre. Gli sprite alieni non sono poi così spettacolari e i fondali sono mediocri. Se ci fosse un po' più di varietà nel gioco, Trantor potrebbe anche essere divertente, ma così com'è è appena sopra la media e non offre molto di più di un palo d'ore di divertimento.



Gli sprite grossi vanno bene, ma non credo che questo sia il gioco adatto per utilizzarli. Il gigantesco Trantor dà all'azione un che di claustrofobico e la limitata area di gioco rende il gioco noioso e angusto. L'azione non è poi così impegnativa e sono riuscito ad ottenere il 96% dopo una sola partita. Una volta completata la missione, l'interesse svanisce e non c'è niente che possa impedire di relegare il gioco nell'angolo più buio del proprio scaffale. La presentazione è buona e lo schermo introduttivo ottimo, ma credo che il gioco sia poco impegnativo per valere il suo prezzo.



Trantor, the Last Stormtrooper, attraversa di corsa un corridoio

digitata nel terminale del computer principale. Un tempo limite sempre più breve in ciascun settore sta a significare che non c'è tempo per trastullarsi, ma una volta che avete scoperto una lettera, l'orologio si riavverza.

Una volta ricostruita la parola, Trantor riceve un codice di trasferimento che gli permette di scappare dal pianeta.

STAR WARS

Domark, cassetta L. 12.000, disco L. 18.000, 29.000, solo joystick. Per C64, Atari ST.

C'era una volta in una sala giochi molto, molto lontana un videogioco di nome **Star Wars**. Parecchi anni e qualche milione di monetine dopo, la Domark ha creato la versione su home computer.

Il giocatore veste i panni di Luke Skywalker e si mette alla guida del

suo *X-wing* nel valoroso tentativo di distruggere la Morte Nera. Per compiere la sua missione deve affrontare tre stadi distinti, visualizzati in prima persona 3D.

Il primo è uno scontro aereo contro ondate di caccia a forma di cravattino (sic): bisogna evitare i loro missili o colpirli con i laser.

Ogni volta che un missile colpisce l'*X-wing*, questi perde uno dei suoi nove scudi.

Dopo di che, bisogna dirigersi verso la superficie della Morte Nera, dove bisogna attraversare una "foresta" di pericolose torrette prima di raggiungere lo stadio finale: la trincea. Nella trincea, Luke lancia il suo velivolo per un profondo canale all'interno della Morte Nera, schivando ostacoli e colpendo le torrette laser collocate sulle pareti, fino ad arrivare al portello d'uscita.

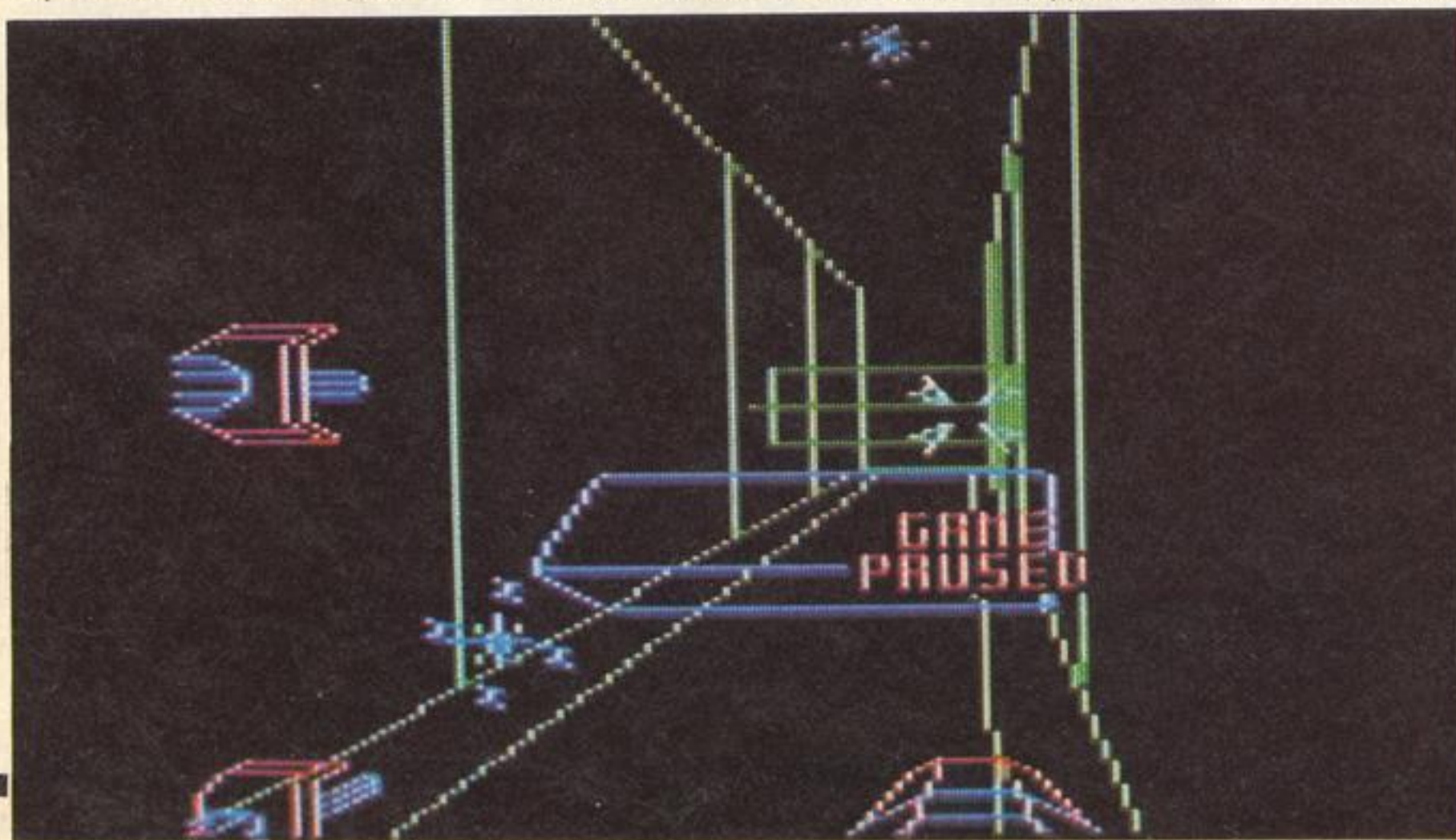
Colpendo il meccanismo del por-



Pensando a Star Wars la sensazione che si prova è di delusione. Ho sempre avuto dei dubbi che si possa trasferire la grafica vettoriale sul piccolo 64 e anche se ce l'ha messa tutta, la Domark non riesce a centrare il bersaglio. Costa dover aggiornare lo schermo a quella velocità e chi più ne soffre è la sequenza dello scontro aereo dove i caccia nemici si comportano come una luce stroboscopica. L'azione c'è, specialmente nella sequenza della trincea, che è indubbiamente la parte migliore, ma manca sempre qualcosa. Una grafica lenta e un modo di controllo difficoltoso fanno di Star Wars un gioco mediocre.

tello si distrugge finalmente la Morte Nera.

Prima di passare al successivo e più impegnativo livello, Luke riceve dei punti premio e uno scudo, che viene aggiunto alla dotazione già presente.




PRESENTAZIONE 82%

Buona sequenza introduttiva con piacevole raffigurazione su schermo. Pezzo musicale gratuito sulla facciata B della cassetta.

GRAFICA 65%

Fondali scabbi con uno sprite principale ben animato.

SONORO 48%

Musiche ed effetti mediocri.

APPETIBILITA' 75%

E' facile progredire e quindi l'azione è appetibile.

LONGEVITA' 41%

Il gioco non è difficile e una volta che lo si è finito l'interesse svanisce subito.

GLOBALE 55%

Un'avventura dinamica mediocre di limitato impegno.



Quando lo vedi per la prima volta ti sembra un'avventura dinamica di lusso con un grosso personaggio principale ben animato, uno stupendo lanciapiamme e un mucchio di piccoli alieni da fare alla fiamma. E' facile cominciare a giocarci e la struttura di gioco è molto semplice, essendo del tipo "spara, raccogli e vai avanti". Ma al di là di sparare, raccogliere e andare avanti non c'è gran che da fare. Dopo un paio di partite Trantor ha perso il suo fascino e non credo che ritornerò a giocarlo.



Sono un fan di questo classico della Atari fin da quando lo vidi la prima volta nell'83. Ora che è arrivato sul 64 devo dire che non mi dispiace. Sono contento di vedere che la Domark l'ha rifatto uguale all'originale. In effetti il gioco è perfetto tranne che in due cose: il lento aggiornamento del video, che fa saltare gli oggetti a grandi balzi e lo strano modo di controllo. Il gioco originale aveva i comandi da pilota e dava veramente l'idea di essere alla guida di un Xwing, sul 64 invece non si ha l'idea di volare. Star Wars, come l'originale, è un divertente sparatutto ma è un peccato che non sia più veloce o più fluido.

PRESENTAZIONE 83%

A fronte delle misere istruzioni c'è un'ottima introduzione su schermo.

GRAFICA 68%

Un valoroso tentativo di creare una grafica vettoriale, ma spesso e volentieri la qualità ne risente.

SONORO 43%

Una povera versione del tema di "Guerre Stellari" accompagna la presentazione e gli effetti sonori sono poco originali.

APPETIBILITA' 69%

L'aspetto di semplice spara-e-fuggi attrae, ma ci vuole un po' ad impadronirsi dei comandi e lo schermo è un po' confuso.

LONGEVITA' 55%

Un bel po' di livelli tosti per coloro a cui piace l'azione.

GLOBALE 70%

Star Wars ha tutto quello che aveva il coin-op, ma è sminuito dalla lentezza.



I milioni di fan di Star Wars che aspettavano con grande trepidazione una stupenda conversione resteranno delusi. Probabilmente, sul 64, meglio di così non si poteva fare, ma non è abbastanza. Per mantenere alta la velocità si va a discapito dell'animazione: i caccia nemici si muovono a GROSSI salti. Dopo aver criticato il gioco, fatemi però aggiungere che ha tutto quello che aveva l'originale (tranne la sintesi vocale) e che è discretamente giocabile.

RYGAR

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

Armato di un disco a lame rotanti, Rygar si appresta ad intraprendere una missione di violenza e distruzione in un mondo a scorrimento orizzontale. Rygar può lanciare il disco in qualunque direzione per uccidere gli avversari che lo attaccano e il cui tocco gli fa perdere una delle sue cinque vite. A volte si incontrano dei pozzi senza fine che bisogna saltare. L'azione è divisa in livelli e Rygar ha un limite di tempo per arrivare alla fine di ciascuno di essi. Se il timer si azzerà, appare un mostro indistruttibile che insegue Rygar a tutta velocità. Si guadagna tempo extra raccogliendo dei bonus e allo stesso modo si possono ottenere punti-bonus, "smart bombs" e vite extra.

A volte, appare un'icona magica, la quale una volta raccolta aumenta il potere distruttivo di Rygar e i punti-bonus al termine del livello.



L'ultima conversione della US Gold non è disastrosamente brutta, è solo

totalmente scialba. Non fa molta impressione e sia la grafica dei fondali che quella degli sprite manca di definizione e nitidezza. Il gioco è divertente all'inizio ed è anche abbastanza impegnativo, ma dopo un po' diventa pizzoso: c'è pochissima varietà nell'azione e quindi perde presto di interesse. A dire il vero, la stessa cosa vale per il gioco da bar, che non è stò gran che. I fan di Rygar troveranno la conversione divertente, ma tutto sommato non lo si può definire un acquisto essenziale.



Avendo visto Rygar nelle sale giochi mi sono chiesto cos'è successo durante la conversione.

Non ci sono più né i magnifici fondali né la stupenda animazione e quello che resta è una variante di Ghosts 'n' Goblins da dimenticare. L'azione è frenetica ma ripetitiva, mentre la grafica è deludente, con sprite mal definiti, fondali poco dettagliati e pessimo uso dei colori. Dal punto di vista della giocabilità, è semplicemente una questione di resistenza. Non è che il gioco faccia schifo, ma cosa offre in più che non abbiamo già visto altre volte?

PRESENTAZIONE 78%

Un mucchio di utili opzioni, ma all'inizio di ogni partita bisogna sorbirsi un lungo messaggio scorrevole.

GRAFICA 52%

Fondali di cattivo gusto e sprite privi di definizione

SONORO 68%

Un vivace anche se poco originale motivetto più alcuni buoni effetti sonori durante il gioco.

APPETIBILITA' 63%

L'azione è molto immediata ma non così entusiasmante.

LONGEVITA' 48%

Anche se il gioco è difficile non è molto divertente giocarci.

GLOBALE 57%

Non è certo la migliore conversione mai realizzata, ma offre un certo impegno.





TEST

"Gioco Caldo"

TETRIS

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

✓ Un gioco di coordinamento oculo-motorio assolutamente irresistibile e diabolicamente semplice.



Tetris si compone di un unico grande schermo nero rettangolare. Una serie di poligoni colorati cadono dall'alto e vanno a fermarsi in basso allo schermo. Ci sono sei poligoni differenti e, mentre scendono, il giocatore deve dirigerli a sinistra e a destra e farli ruotare ad angolo retto premendo consecutivamente il pulsante di fuoco.

Si possono far cadere i poligoni immediatamente o fermarli a metà strada ma, una volta in movimento, non si possono spostare.



Le idee migliori sono sempre le più semplici. Mi viene in mente se considero i pro e i contro di Tetris della Mirrorsoft. La grafica è adeguata e la colonna sonora è stupenda ma l'azione di gioco, da sola, ha un fascino irresistibile. Il concetto di gioco è risibilmente semplice ma è ancora al gioco che spetta l'ultima risata: ha un appetito vorace e vi sfida fino a consumare ogni momento di veglia. I pasti vanno e vengono, le serate sfumano e il sonno appartiene al passato. Potete comprarlo, guardarlo, estrarre la cassetta dalla scatola ma... attenti a caricarlo: è a vostro rischio e pericolo.

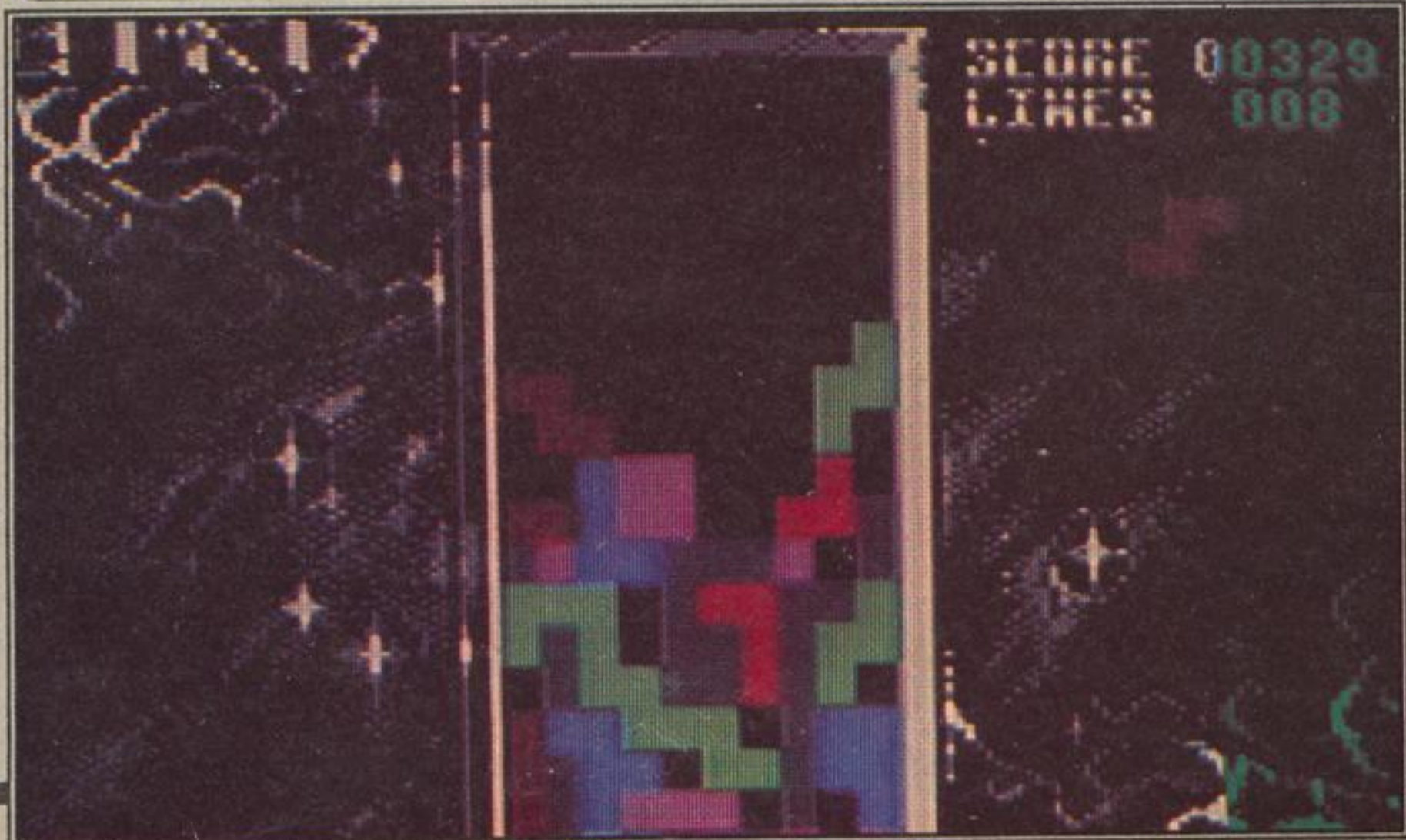
Dopo l'ingenuità di Nebulus ecco un gioco che porta la semplicità a un ridicolo estremo. Tetris è così incredibilmente semplice che sembra impossibile che nessuno ci abbia pensato prima. Sembra semplicissimo quando lo guardate, ma diventa improvvisamente difficile quando iniziate a giocarlo. La grafica non è niente di speciale, ma anziché rovinare il gioco, lo esalta. In ogni caso i vostri sensi saranno più che stimolati dall'ipnotica colonna sonora. Spero che Tetris faccia finalmente capire ai programmatori che è l'azione di gioco e la sua appetibilità, e non la stravaganza e lo stile, che rendono piacevole un gioco.



Ecce un classico di tutti i tempi. Alla prima occhiata è difficile credere che Tetris possa tenervi impegnati per più di qualche minuto ma mi spiace dirvi che sarebbe la peggiore ipotesi che potreste formulare. Tetris è super accattivante -incredibilmente accattivante!- e cattura l'attenzione costringendovi a riprendere di nuovo in mano il gioco. E' un concetto molto semplice da afferrare, così semplice che chiunque può giocarlo: e come! Sgattaiolavamo a farci una partitina in ogni momento libero: mattina, pomeriggio e sera! Non saprei dire ciò che lo rende così accattivante ma una cosa è certa: è perfettamente semplice e semplicemente perfetto.

L'obiettivo è di combinare i poligoni in modo da formare una linea intera in fondo allo schermo di gioco. Ogni volta che si forma una linea orizzontale intera questa si cancella immediatamente e tutte le li-

nee che si trovano al di sopra si spostano in giù per sostituirla. Se il giocatore non riesce a formare linee intere i poligoni si ammassano fino in cima allo schermo e il gioco finisce.



PRESENTAZIONE 79%

Niente che valga la pena strillare in copertina, una semplice scelta di dieci livelli e un'opzione per musica o effetti sonori.

GRAFICA 67%

Grafica molto semplice e stupefacente schermo dei titoli.

SONORO 98%

Una bellissima colonna sonora di 25 minuti.

APPETIBILITÀ 97%

Pura assuefazione garantita.

LONGEVITÀ 93%

Il gioco diventa sempre più veloce, e quindi più difficile, ma consente di progredire a sufficienza.

GLOBALE 94%

Originale, accattivante e divertente.

TEST DRIVE

Accolade, disco L.49000, joystick. Per Amiga.

Questa semplice e spettacolare simulazione di guida si svolge a bordo di una tra le cinque fuoriserie più lussuose disponibili sul mercato. Dopo aver ascoltato la solita voce del presentatore ufficiale dell'Accolade e aver ritirato le chiavi dal concessionario, dovete scegliere il bolide preferito. Cinque schede in stile prova di Quattroruote illustrano in modo dettagliato caratteristiche tecniche, prestazioni e prezzi dei vari modelli. Quindi si sale in macchina e, con il motore già acceso si affronta il percorso montano dove si svolge il test. Sullo schermo è riprodotto il cruscotto dell'auto con contagiri, tachimetro, volante, specchietto retrovisore, cambio, radar anti-polizia e gli altri strumenti di bordo. Il joystick ha la funzione di acceleratore, sterzo e cambio. Spostando la leva in avanti accelerate, muovendola indietro frenate, mentre premendo il pulsante cambiate marcia. Il volante non è molto preciso e manca del servosterzo obbligandovi a una continua correzione di guida. Il percorso è naturalmente tortuoso e frequentato da camion, auto e furgoncini e alcuni cartelli segnalano il limite di velocità. Sulla destra avete sempre la montagna mentre alla sinistra la scarpata. Ogni volta che entrate in collisione con auto, con la parete della montagna, finite in una scarpata oppure mandate il motore fuori giri, il

parabrezza si frantuma facendovi perdere tempo prezioso. Lo scopo del gioco è completare i cinque tratti che uniscono i distributori di carburante nel minor tempo possibile. Al termine del tragitto il concessionario vi regala metaforicamente la macchina.

Curve, camion, auto e furgoni intralciano la vostra corsa. Come se non bastasse tutta la strada è pattugliata dalla polizia stradale che ha il compito di far rispettare i limiti di velocità. Se una civetta della polizia vi intercetta l'unica speranza è di riuscire a seminarla altrimenti, dopo avervi superato, vi darà una bella multa. Quando arrivate a un distributore mentre fate il pieno di carburante (e questi turbo ne bevono di benza!), il computer vi comunica il punteggio ottenuto, la velocità media e qualche commento sul vostro stile di guida. Se riuscite a ottenere un buon punteggio potrete registrare il vostro nome nella tabella dei record.

PRESENTAZIONE 81%

Una produzione di gran classe.

GRAFICA 92%

Molti i dettagli e soprattutto i modellini delle auto fanno un figurone. Lo schermo del gioco è standard.

SONORO 96%

Effetti straordinari. Nulla è stato trascurato compreso i piccoli sobbalzi delle ruote.

APPETIBILITÀ 85%

Inizialmente ci si lecca i baffi come Tom Selleck sgommando con un Testa Rossa...

LONGEVITÀ 50%

... ma alla lunga tutto diventa così monotono e noioso.

GLOBALE 79%

Molta l'apparenza, poca la sostanza.

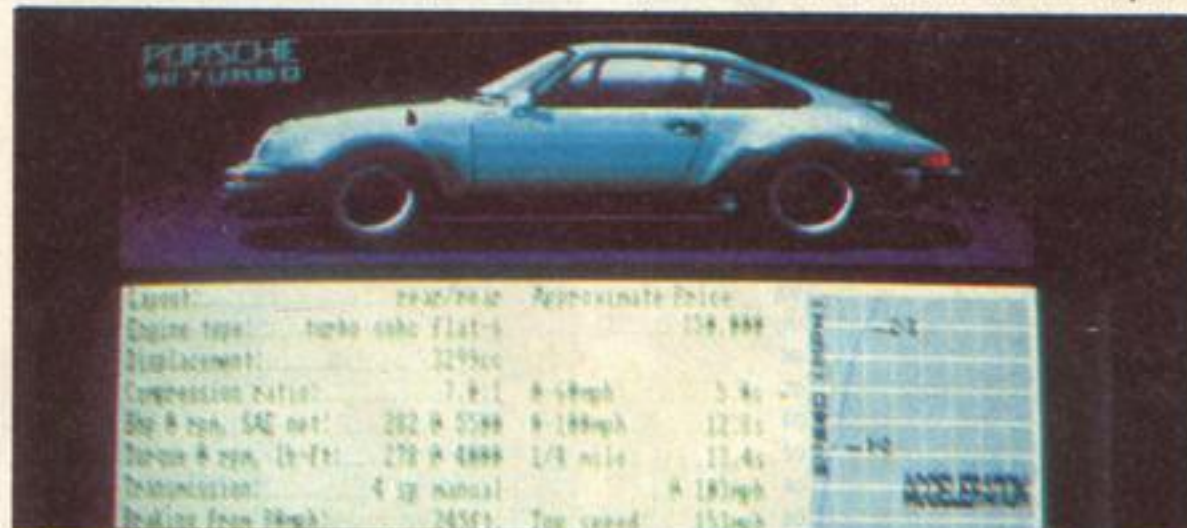


Test Drive è affascinante e molto curato sia nei particolari tecnici che

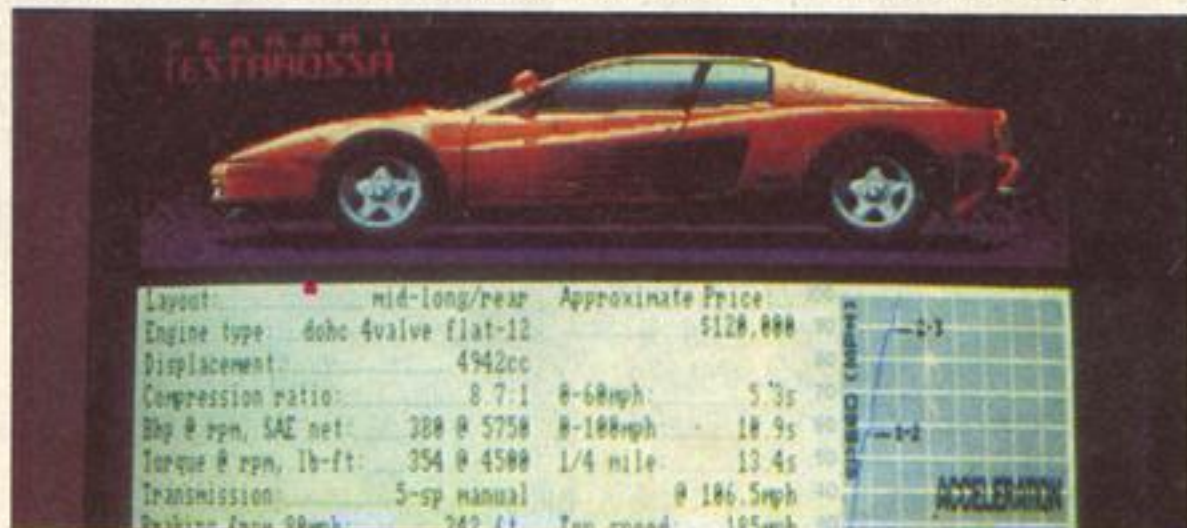
nella grafica. Sembra un gioco più adatto ai lettori di Auto Capital che a degli appassionati videogiocatori. I modelli sono di lusso e le schede di presentazione ben realizzate. Quando si sale in macchina gli effetti sonori sono stupendi e la sensazione di accelerazione con conseguente scodinzolio dell'auto è molto realistica. Purtroppo il fascino del gioco termina qui perché alla lunga si ripete molto e offre poche variazioni. Penso proprio che la Testa Rossa elettronica presto farà compagnia all'altra Testa Rossa di mia proprietà, che è ormai impolverata: quella della Burago.



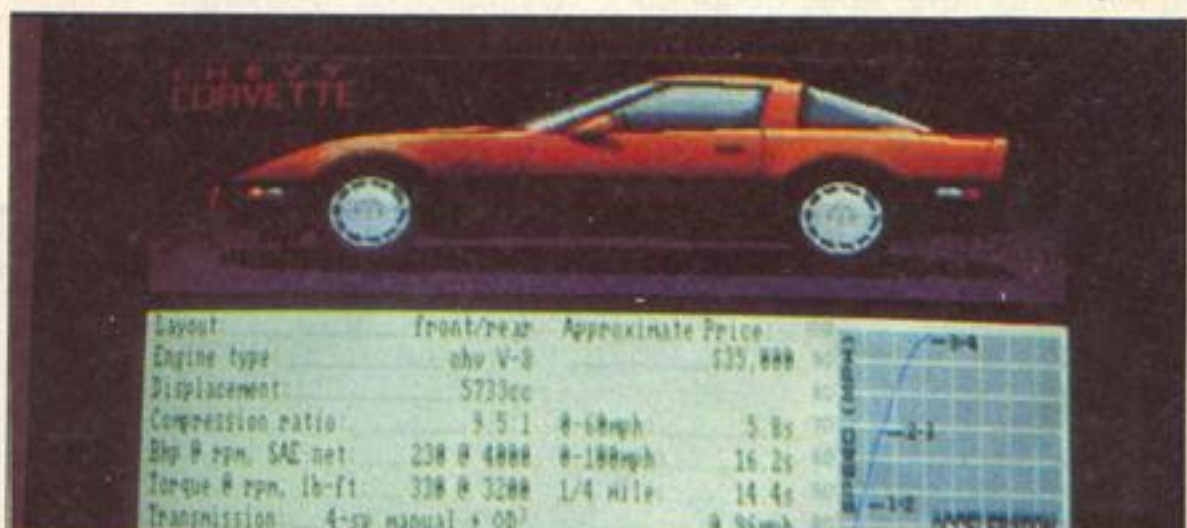
Lamborghini Countach, 156 milioni, da 0 a 100 in 12"; vel. 173 mph



Porsche Turbo 911, 60 milioni, da 0 a 100 in 12"8; vel. 153 mph

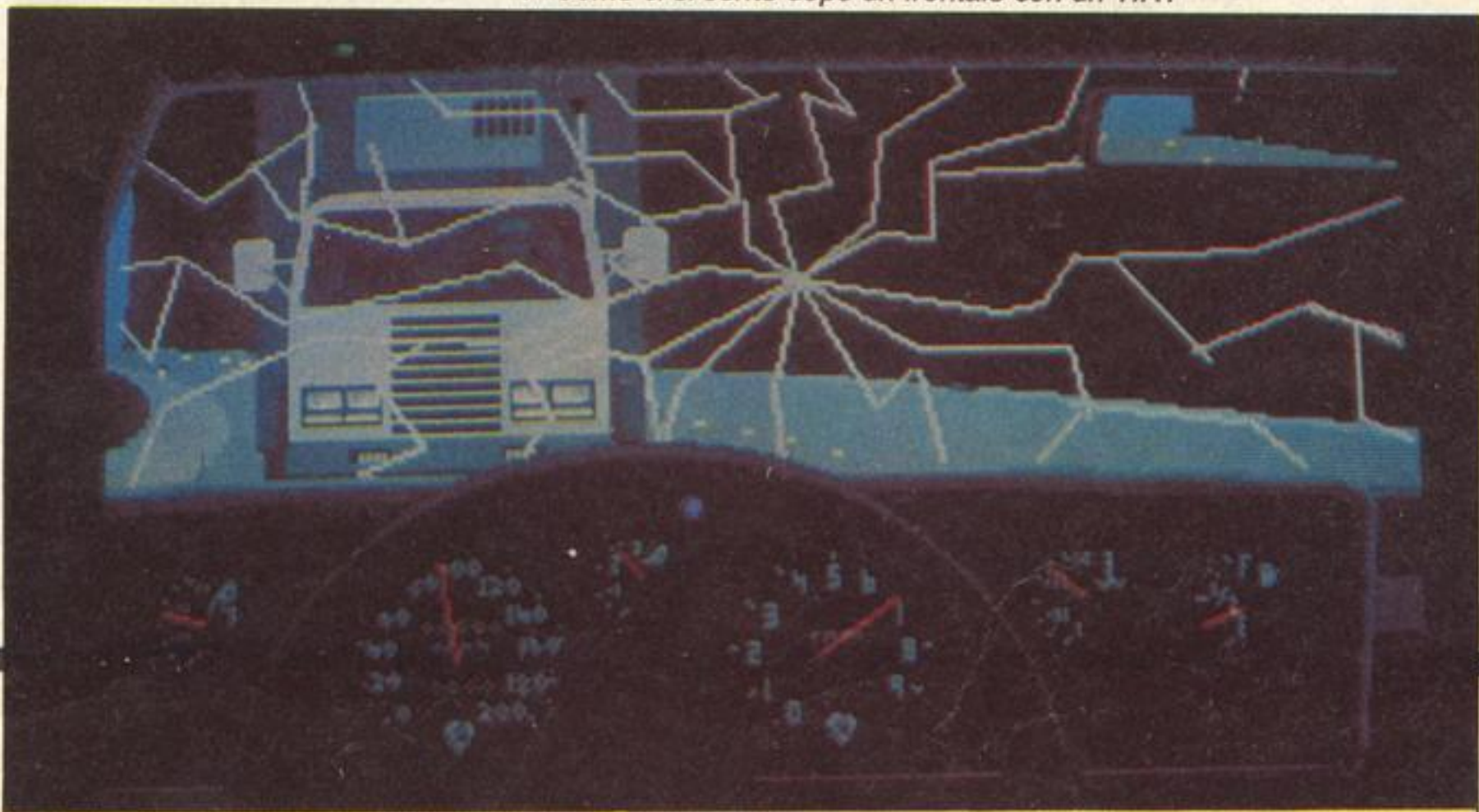


Ferrari Testa Rossa, 144 milioni, da 0 a 100 in 10"9; vel. 185 mph



Chevy Corvette, 42 milioni, da da 0 a 100 in 6"2; vel. 154 mph

▼ Come ci si sente dopo un frontale con un TIR?



MASK I & II

Gremlin Graphics, cassetta L.12000, disco L.25000, solo joystick. Per C64, Msx.

Dopo aver viaggiato attraverso il mondo dei giocattoli e dei cartoni animati, **Mask** atterra nell'esagerato assemblamento delle conversioni che continuano a vivacizzare il mercato dei videogiochi.

MASK I

In questo particolare scenario, il quartiere di **Mask** nella collina Boulder è stato conquistato dalle diaboliche forze di **VENOM**. Tutti, tranne un agente dei **Mask**, sono stati catturati e spediti in altre aree del tempo e dello spazio tramite un vortice temporale. Voi siete **Matt Trakker**, l'agente **Mask** sopravvissuto all'attacco e in questa missione dovete liberare i sette colleghi da quattro differenti zone spazio/temporali.

Matt inizia la missione a bordo della sua **Thunder Hawk**, una macchina speciale che vola sopra i piccoli ostacoli e spara proiettili. L'azione del gioco è mostrata con un sistema di scorrimento multi-direzionale che indica anche i vari nemici. Questi da dinosauri e tartarughe giganti nella zona preistorica agli UFO in quella del futuro.

Per completare un livello, Matt deve trovare gli agenti imprigionati e le loro maschere, la sorgente del loro potere. Per ottenere questo obiettivo bisogna prima localizzare lo scanner e i quattro pezzi della chiave di sicurezza indispensa-



La Gremlin ha deciso di tuffarsi nel magma delle conversioni e **Mask**

non è male. E' giocabile, e visto che si muore con difficoltà vi divertirete a esplorare i vari livelli. La grafica non è particolarmente appagante ma non ci sono difetti e il sonoro è inoffensivo. Il punto debole di **Mask** e di molte delle conversioni di giocattoli è che viene fatto poco per realizzare un gioco sopra la media. In questo caso abbiamo il classico scorrimento a otto vie con in aggiunta niente di originale. I vari produttori sono attratti dal grande mercato formato dai giovani appassionati di giocattoli come **Transformer** o **Master of the Universe**. Molto tempo fa **Zoids** provò che queste conversioni possono essere originali ma nessuno sembra ricordarselo.

bili per azionarlo e quindi usare lo scanner in funzione per raggiungere l'agente da recuperare.

La maschera dell'agente è ora recuperata, Matt deve tornare indietro verso il vortice temporale per raggiungere la zona seguente che



Ignorando ogni relazione con i giocattoli o la serie televisiva, **Mask** come

gioco garantisce una sfida appassionante. Devo ammettere che lo scopo del gioco è semplice ma abbastanza impegnativo per tenervi in tensione per un po' di tempo. La miscela di esplosioni, esplorazione e raccolta oggetti è accattivante e la struttura del gioco è sufficientemente varia per giustificare l'acquisto. E' sempre più difficile ammetterlo per le recenti conversioni. Il controllo del veicolo di **Matt** è convincente anche se in molte parti del paesaggio è difficile avventurarsi. Nel complesso può essere considerato un gioco di medio livello.

viene caricata in un secondo momento.

Dopo aver riunito l'intera squadra **Mask**, **Matt** li comanda all'attacco della base **VENOM** e distruggendola consente agli agenti **Mask** di tornare a casa.

PRESENTAZIONE 64%

Le istruzioni includono un breve fumetto della serie **Mask**. Lo schermo ha molte informazioni durante il gioco.

GRAFICA 66%

Sprite mediocri, ma grafica e scrolling sono bene realizzati.

SONORO 56%

Effetti deboli e musica sufficiente.

APPETIBILITA' 69%

Il primo livello è facile da completare e questo vi spinge a provare con i successivi.

LONGEVITA' 63%

Se prendete confidenza con il gioco vi aspettano quattro rischiosi livelli.

GLOBALE 63%

Un conversione di medio valore abbastanza soddisfacente.



MASK II

Nella seconda puntata di **Mask** i nostri agenti sono tranquillamente seduti nella loro base di **Boulder Hill** quando suona l'allarme. Gli agenti **VENOM** sono tornati all'attacco e una pattuglia deve essere inviata velocemente per fronteggiare gli invasori.

Mask II è diviso in quattro parti e comprende tre missioni. Inizialmente bisogna assemblare la squadra nella **Boulder Hill**, la base dei **Mask**. Con il cursore a forma di maschera dovete selezionare i vari agenti per conoscere le loro caratteristiche e i mezzi in loro dotazione. Con l'icona **Q** potete scegliere la missione che preferite tra due ambientate nel deserto e una nella giungla. Per affrontare una prova bisogna avere un equipaggio di tre uomini. Le missioni sono



TEST

molto simili per scenario e struttura e assomigliano a **Army Moves** anche se dovete continuamente alternare l'utilizzo dei mezzi a seconda della composizione del terreno. Lungo il percorso incontrate vari nemici e potete raccogliere carburante e equipaggiamenti per la sostituzione delle armi. Due barre per ogni veicolo indicano il consumo di carburante e i danni subiti. Ogni missione ha un obiettivo diverso: nella prima dovete liberare il presidente dell'Alleanza per la Pace tra le Nazioni e condurlo all'eliporto per permetter-



La seconda puntata di Mask mi ha deluso più della prima. Niente di nuovo

con gli sprite che vanno per conto loro. Mi sembra una versione di Army Moves di quarta categoria con gli sprite terribili in stile Terra Cresta. Anche l'idea di impostare l'equipaggio con diversi mezzi di trasporto non è ben realizzata perchè se rimanete senza veicoli che volano potete restare intrappolati senza che il gioco finisca.



gli di firmare il trattato per la pace mondiale. La seconda è sempre ambientata nel deserto e il vostro compito è distruggere la base VENOM con un missile per evitare che i nemici assumano il controllo delle risorse petrolifere del Medio Oriente. L'ultima missione ha un scenario leggermente diverso, il cuore della giungla ai piedi di un vulcano, dove bisogna recuperare un gioiello dai poteri straordinari, sottratto dagli agenti VENOM a dei monaci pacifici.

PRESENTAZIONE 64%

Il fumetto c'è sempre e le istruzioni sono in italiano.

GRAFICA 41%

Sprite che vanno per conto loro, scenari monotoni.

SONORO 46%

Vedi Mask I.

APPETIBILITA' 45%

Inizialmente l'idea della missione d'equipe può essere stimolante...

LONGEVITA' 33%

...ma in breve vi renderete conto che le missioni sono simili tra loro con poche variazioni.

GLOBALE 43%

Un gioco deludente rispetto alla prima versione.

MEGABYTE

Piazza Duomo 17 - DESENZANO DEL GARDA - BRESCIA
Telefono 030/9144880 - Telex 520560 INTSVI (Destinatario 0355)

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA 18% ESCLUSA



AMIGA

AMIGA 500	840.000
AMIGA 500 (1 Mb RAM)	990.000
MB 501 (espansione 1 MB x A 500)	190.000
MB 114 A (drive aggiuntivo esterno x Amiga)	275.000
MB 214 A (doppio drive aggiuntivo x Amiga)	475.000
PRO DRAW (tavoleta grafica professionale)	690.000
PUCK x PRO DRAW (mouse magnetico)	160.000
AMIGA 2000 + monitor A1081	2.250.000

AMSTRAD PC 1512/1640

Tutti i PC 1512 sono dotati di 128kb RAM, processore Intel 8086, scheda grafica 640x200 in 6 colori, clock con batteria a pila, tastiera avanzata, monitor (colore o monocromatico) e mouse.

Inoltre presenti la porta seriale, parallela e joystick. Software in dotazione: GEM, MS-DOS 3.2, DOS PLUS, BASIC 2 LOCOMOTIVE.

PC 1640 offrono in più: scheda grafica avanzata (EGA + CGA + VGA), 640 Kb RAM, monitor ad alta risoluzione atti a supportare le avanzate capacità grafiche del PC.



Photo Agnini

PC 1512 1 drive + monitor monocrom.	990.000
PC 1512 2 drive + monitor monocrom.	1.240.000
PC 1512 h. disk 20 Mb + monitor monocrom.	1.790.000
Supplemento monitor a colori	350.000
Espansione a 640 Kb (compreso montaggio)	100.000
PC 1640 1 drive + monitor a colori EGA	1.590.000
PC 1640 2 drive + monitor a colori EGA	1.840.000

PC 1640 h. disk 20 Mb e monitor a colori EGA	2.490.000
Hard disk 20 Mb XEBEC (SCSI) + controller	690.000
Hard disk card 3.5" 20 Mb (con controller)	790.000
Hard disk card 3.5" 30 Mb (con controller)	990.000

ATARI

1040 STF	920.000
1040 STF + monitor SM 125	1.190.000
1040 STF + monitor SC 1224	1.450.000
520 STM	470.000
520 STM + drive SF 354	690.000
520 STMF	750.000
SH 205 (hard disk 20 Mb)	950.000
MB 114 (drive 720 Kb)	295.000
MB 214 (doppio drive 2 x 720 Kb)	495.000
Modulatore esterno x 1040 STF	95.000
PRO DRAW (tavoleta grafica professionale)	690.000
PUCK x PRO DRAW (mouse magnetico)	160.000
PRO SOUND DESIGNER (digitalizzatore suono)	120.000
TOTOVIP (SW riduttore di sistemi)	90.000
MEGA ST 2 (2 Mb RAM)	1.790.000
MEGA ST 4 (4 Mb RAM)	2.490.000
SLM 804 (stampante laser x mega ST)	2.690.000
ATARI PC + monitor monocrom.	950.000
ATARI PC + monitor a colori EGA	1.250.000
Hard disk 20 Mb x ATARI PC	950.000

STAMPANTI

AMSTRAD DMP 3160 (160 CPS, NLQ)	360.000
AMSTRAD DMP 4000 (200 CPS, NLQ, 136 COL)	640.000
AMSTRAD LQ 3500 (160 CPS, LQ 24 AGHI)	740.000
STAR NL 10 (120 CPS, NLQ)	590.000
EPSON LX 800 (150 CPS, NLQ)	490.000
EPSON FX 800 (200 CPS, NLQ)	750.000
EPSON LX 1000 (200 CPS, NLQ, 136 col.)	890.000

RISK

The Edge, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick.
Per C64.

✓ Un bellissimo spara-e-fuggi pieno di spessore e azione

Il pianeta Christon 3, un importante centro di ricerca spaziale sugli armamenti, è stato attaccato da una razza aliena sconosciuta. Gli scienziati che vi lavoravano si sono dati alla macchia e i progetti in fase di sviluppo sono nascosti in tunnel sotterranei. . . Il giocatore, obbedendo all'ordine

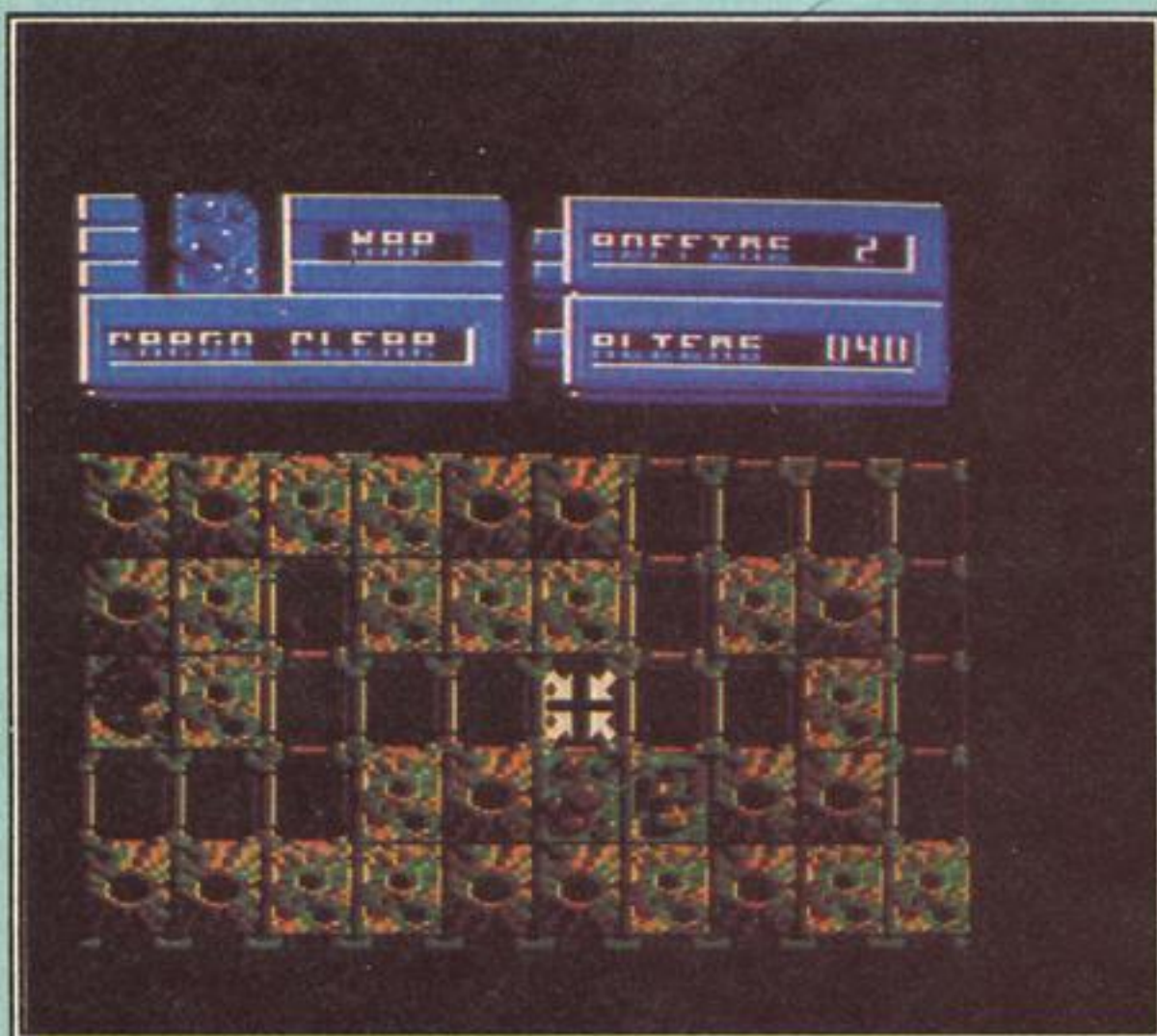
di Intercettazione e Distruzione Rapida, viene depositato a bordo di un *Surface Skimmer* blindato, sull'ultima zona sicura del pianeta: la Casabase. Qui, bisogna accedere al computer per cambiare il colore del velivolo, il bordo e la mappa, entrare nel laboratorio per armare ulteriormente lo *Skimmer* e



Dopo un lungo iato nelle sue pubblicazioni, The Edge è tornata sulla cresta dell'onda con Risk: uno spara-e-fuggi molto raffinato. Già strepitosa all'inizio, la grafica migliora col progredire del gioco per culminare nella incredibile sequenza parallattica del tunnel. All'inizio l'astronave vola come un mattone, provocando un senso di disagio, ma l'acquisto di un modulo antigravitazionale rimette le cose a posto e l'azione diventa molto più giocabile e gratificante. Risk è molto divertente e la natura progressiva dell'azione offre spessore e colore al gioco così da tenervi incollati alla sedia.

esaminare la mappa. La mappa è rappresentata sotto forma di griglia nella quale i territori alleati sono dei quadrati pieni mentre quelli occupati dalle forze aliene sono dei quadrati neri. Il giocatore può entrare solo in un quadrato alieno adiacente a uno liberato. L'azione inizia quando il giocatore

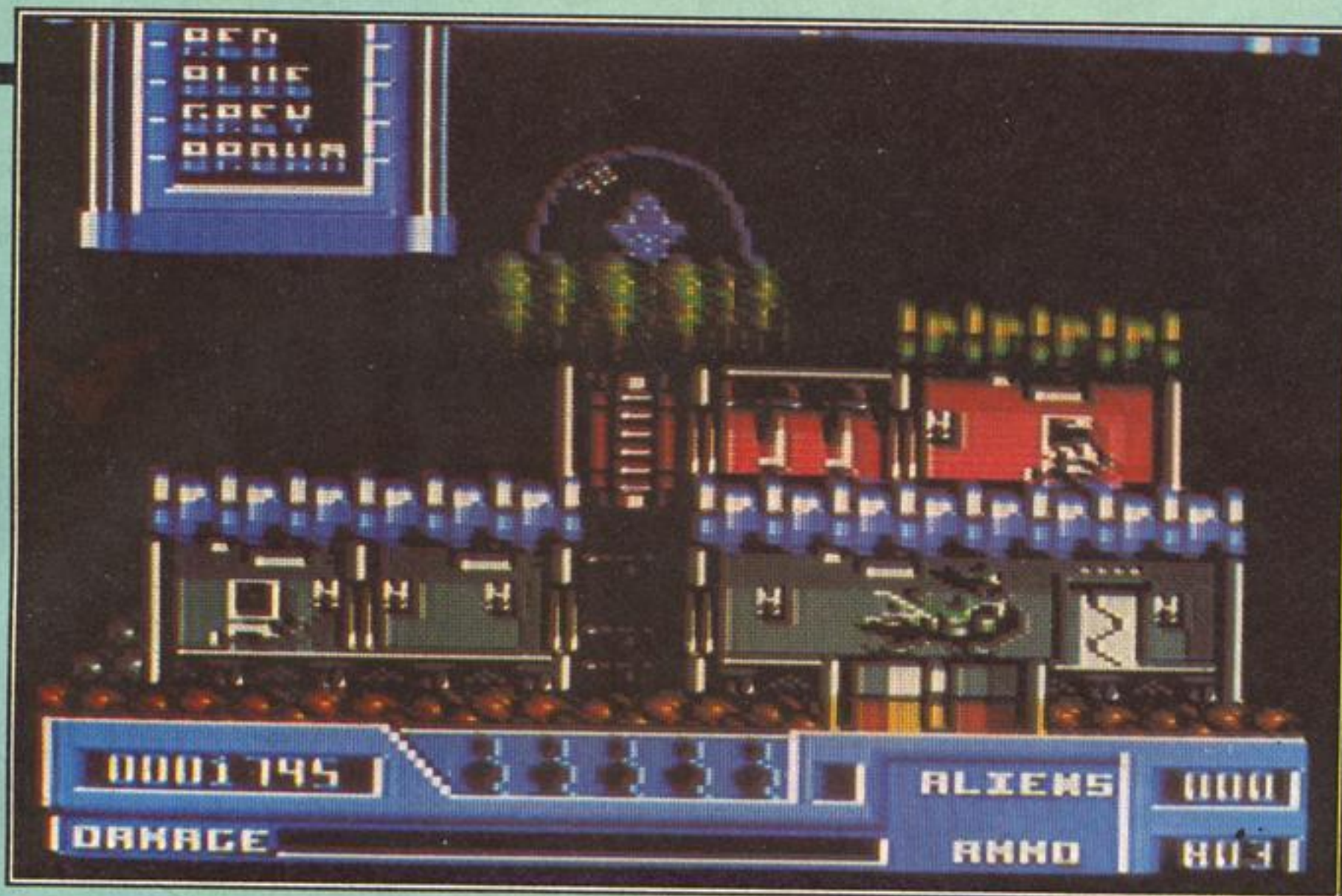
Risk impressiona fin dall'inizio. La grafica è assolutamente fantastica con uno straordinario uso dei colori e degli sprite stupendi. Ma la bellezza non è solo esteriore: Risk è anche bellissimo da giocare. L'azione di gioco ha sfumature alla *Choplifter* ed è pieno di tocchi nuovi che rendono l'azione attraente e gratificante. La sezione delle armi extra è notevole e mi è particolarmente piaciuta la varietà delle aggiunte: molte servono ad esaltare il vostro stile di gioco e non sono necessariamente indispensabili per progredire nei livelli successivi di gioco. Questa personalizzazione dà maggiore libertà e rende il gioco ancor più coinvolgente. Anche se l'azione, alla fine, è ripetitiva la tensione dei livelli successivi sostiene l'interesse e porta a fare 'l'ennesima partitina'. Risk è decisamente uno dei migliori spara-e-fuggi apparso ultimamente e dovrebbe far contenti i fanatici degli sparatutto.



entra in un settore occupato. Volate con lo *Skimmer* sopra la superficie del pianeta a scorrimento orizzontale e sparate a tutti i veicoli nemici: dai solitari alieni con zainetto propulsore ai veicoli blindati terrestri. Sono tutti ostili e sparano ogni volta che lo *Skimmer* si avvicina, riducendo il suo scudo protettivo.

Alle volte troverete degli scienziati: per recuperarli atterrategli vicino e aspettate che corrano verso lo *Skimmer*. Alle volte una nave-madre lancia dei bacelli di rifornimento che recuperate toccandoli.

Una volta ripulito un settore di tutte le forme viventi, lo *Skimmer* raggiunge la rampa di atterraggio e entra in un tunnel sotterraneo nel quale si trovano una serie di piattaforme che contengono munizioni, pezzi e progetti extra. Il giocatore può atterrare su una sola piattaforma e per farlo deve eseguire una precisa manovra da sinistra a destra. Se mancate tutte le



Questa è una novità: uno spara-e-fuggi intelligente! Risk è molto ben disegnato ed è una gioia da giocare. La grafica è molto frizzante, veloce e colorata e il sonoro, anche se raro, arricchisce, anziché indebolire, l'azione. Il sistema di armamento progressivo è insolito: l'astronave, all'inizio, è sotto lo standard minimo di armamento e, a poco a poco, viene attrezzata fino a raggiungere il livello che, in altri giochi, è il livello normale di partenza. Il fatto che l'astronave all'inizio subisca l'effetto della gravità ne rende difficile il comando e mette immediatamente alla prova l'abilità del giocatore. Unico neo: è possibile che l'interesse del giocatore svanisca se non riesce ad equipaggiare la sua astronave a sufficienza -giocare ripetutamente la parte iniziale è veramente noioso! Ciò nonostante, penso che potete comperare il gioco certi di divertirvi per le settimane a venire.



piattaforme lo *Skimmer* torna alla Casabase.

Qui l'equipaggiamento extra preso nel tunnel viene utilizzato per riparare i danni subiti, ricaricare le armi o personalizzare il velivolo. Facendo ciò si consumano i pezzi, i progetti e gli scienziati raccolti precedentemente. Tra gli elementi extra ci sono: propulsori per aumentare la velocità del velivolo, retrorazzi per farlo virare più velocemente, razzi per aumentare la potenza di fuoco, scudi protettivi e antigravitazionali.

Fatti i vari cambiamenti il giocatore si sposta nel successivo e più difficile settore. La missione finisce

PRESENTAZIONE 93%

Perfetta presentazione su schermo con facili menù ed eccellente sistema di aggiunta degli armamenti.

GRAFICA 94%

Scrolling super fluido e dozzine di sprite magnificamente animati.

SONORO 86%

Motivetto dei titoli di prima qualità e alcuni utili ma limitati effetti sonori.

APPETIBILITA' 89%

Anche se la parte spara-e-fuggi è immediata, la parte di recupero-oggetti è un po' confusa.

LONGEVITA' 82%

E' pieno di settori da ripulire e di armi extra da provare.

GLOBALE 90%

Uno spara-e-fuggi superbamente presentato con sufficiente 'cervello' da divertirvi a lungo.

JACK THE NIPPER II - IN COCONUT CAPERS

Gremlin Graphics, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64, MSX, Spectrum.

Dopo le sue precedenti attività Jack the Nipper, il bambino di cinque anni più famoso d'Inghilterra, è stato spedito all'estero a bordo di un aereo diretto in Australia. Ma Jack, che aveva ben altri progetti, è fuggito audacemente e si è paracadutato nella relativamente sicura giungla africana.

Potendo ancora una volta dar libero sfogo alla sua forza distruttrice, Jack va alla scoperta di questo paesaggio tropicale, cercando di essere il più birichino possibile.



E' abbastanza evidente che dietro all'ultima avventura di Nipper ci sono i programmatori

di Future Knight: sono molto simili in effetti sia da vedere che da giocare. Ma gli autori hanno preso il meglio dei loro precedenti lavori, hanno aggiunto all'azione di gioco alcuni tocchi nuovi e se ne sono usciti con un arcade adventure divertente e appassionante. Lo stile della grafica è chiaro, con un uso carino dei colori e con sprite e fondali molto ben dettagliati. Le istruzioni sono molto vaghe ma gli enigmi sono ben congegnati e se continuate ad avere problemi potete sempre richiedere il foglio degli indizi. Se vi piacciono gli arcade adventure, Nipper II dovrebbe valere la pena.

Il giocatore comanda il ragazzino super-attivo e lo dirige di schermo in schermo, raccogliendo oggetti lungo la strada. Il cammino è reso difficile dagli ostacoli naturali della giungla: macigni e paludi che vanno saltati, alberi che vanno scalati, fosse e burroni che vanno superati con le liane.

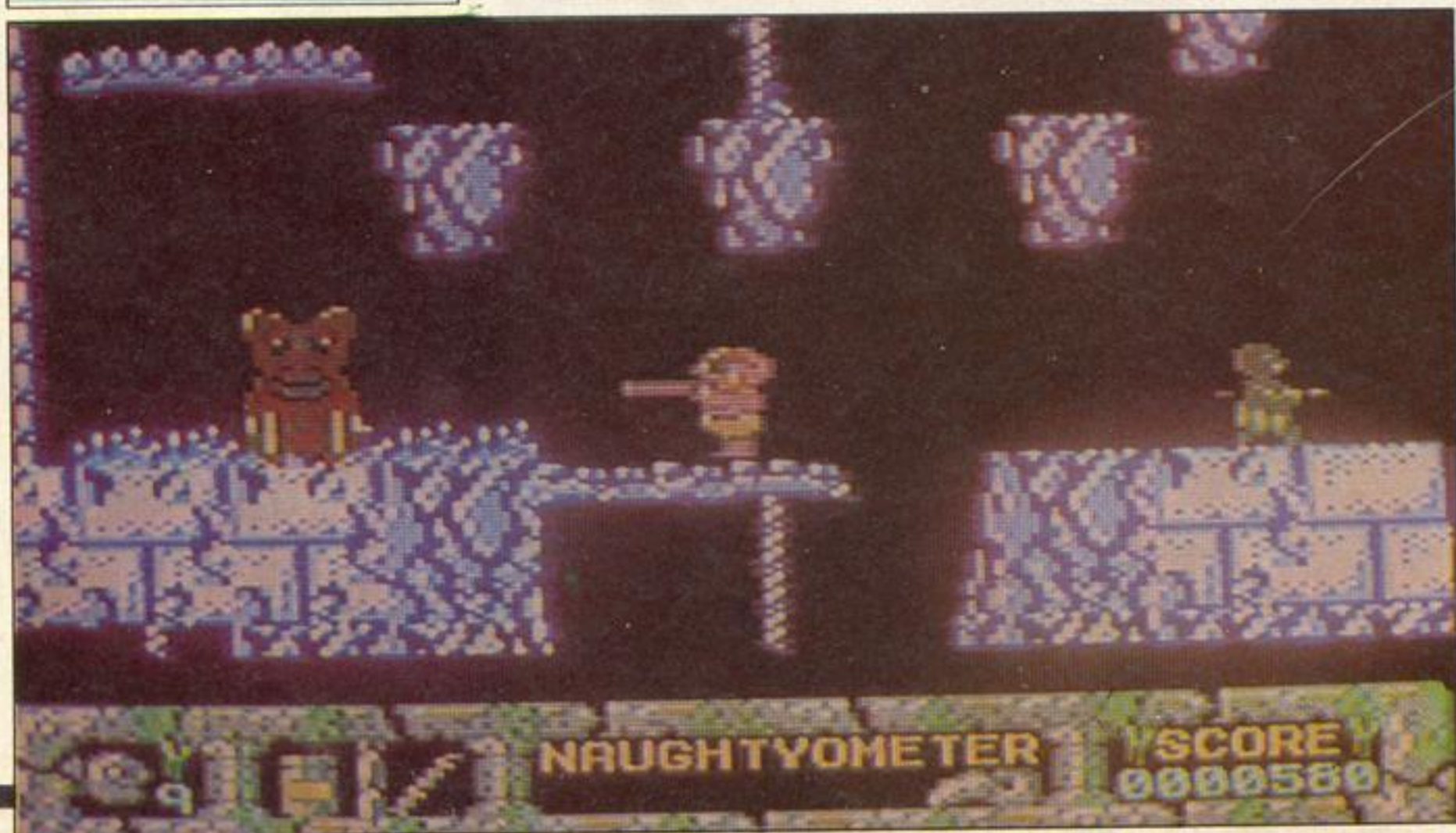
Nel pannolino, Jack ha due tasche: in una ci sono armi, nell'altra oggetti da birbante. Le armi servono a Jack per difendersi dalla vita selvaggia e dagli indigeni. Tra queste ci sono cerbottane, dinamite e noci di cocco: tutte prima o poi finiscono.

Gli oggetti da birbante vanno raccolti per gli scherzi che Jack farà negli schermi successivi: portando l'oggetto giusto al posto giusto si guadagnano punti-birichinate, come mostra il birichinometro. Tra questi oggetti: miele, grasso, tarli, ceppi e anche cipolle.



Anche se non è proprio il mio genere preferito, c'è qualcosa di terribilmente

attraente in Jack the Nipper II. Contrariamente ai giochi della serie di Monty Mole, Jack the Nipper è raffinato e meglio strutturato. I comandi sono precisi e definiti, Jack va più o meno dove volete mandarlo, e così se non ce la fate dovete solo compiangervi. La bella grafica dà un'atmosfera giusta e gli enigmi sono logici e stimolanti anziché oscuri e difficili. Lo humor del gioco, giustamente infantile, è ciò non di meno divertente e questa avventura dovrebbe far felice molta gente per alcune settimane.



Proprio quando pensavate che fosse meglio ritornare al vostro computer,

la Gremlin ha sguinzagliato la più grossa sfida al mondo civilizzato, il solo bambino che ha reso le SAS simili a una merenda per orsacchiotti: sì, Jack è vivo e vegeto e provoca disastri nella giungla. Graficamente il gioco non è granché, piccoli sprite trotterellano davanti a fondali abbastanza decenti. Il sonoro è un po' meglio, con un innocuo motivetto nello schermo dei titoli e alcuni jingle carini durante il gioco. Nonostante le lamentele, il gioco mi ha immediatamente trascinato, alcuni enigmi sono devianti e ci vuole del tempo per risolverli.

Si può portare solo un oggetto alla volta e così la strada di Jack nella giungla è un po' contorta.

Ogni volta che si trova un oggetto da birbante un jingle segnala l'avvenuta presa e offre un indizio sulla sua identità.

La destinazione finale dell'oggetto non si rivela immediatamente ma bisogna determinarla giocando ed è collegata all'eventuale destinatario.

Come un gatto, Jack inizia il gioco con nove vite: si perdono se venite colpiti da un indigeno o se precipitate da un'altezza troppo elevata. Le birichinate continuano fino a quando Jack perde tutte le vite o fino a quando ha raggiunto il massimo di "pestilenza".

PRESENTAZIONE 57%

La solita schiera di opzioni ma le istruzioni sono carenti.

GRAFICA 66%

I piccoli sprite sono colorati, disegnati con chiarezza e ben animati sopra fondali evocativi.

SONORO 55%

Dopo un irritante motivetto dei titoli, i tamburi della colonna sonora creano l'atmosfera adatta e i jingle-indizio sono divertenti e d'effetto.

APPETIBILITA' 78%

Il comodo sistema di comando e l'obiettivo chiaro lo rendono maledettamente attraente.

LONGEVITA' 73%

Ci sono un sacco di schermi da esplorare e da mappare e l'azione vi spinge a farlo.

GLOBALE 72%

Ai fan di Jack the Nipper, agli esploratori e ai cartografi dovrebbero piacere le ultime birichinate tropicali di Jack.

RAMPAGE

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

Di nuovo nel "business" delle conversioni, l'Activision ha convertito il *cult game* da bar Rampage per il mercato degli home computer.



Rampage è uno di quei giochi noiosi, se giocato da soli, ma divertentissimo se un paio di giocatori lo giocano insieme. La grafica e il sonoro non sono particolarmente brillanti ma riescono a catturare abbastanza bene lo spirito del gioco da bar. I comandi alle volte sono poco maneggevoli ed è abbastanza difficile far scalare i palazzi al vostro mostro se prima non riuscite a posizionarlo, con una precisione all'ultimo pixel, a fianco del palazzo. Non credo che Rampage possa interessare a lungo: una volta distrutti un paio di isolati avete visto e fatto tutto ciò che c'era da fare. Se avete un paio di amici, fratelli o sorelle con cui giocare Rampage è abbastanza divertente, ma se siete da soli è meglio giocarsi qualche moneta nel gioco da bar e comperare qualcos'altro.

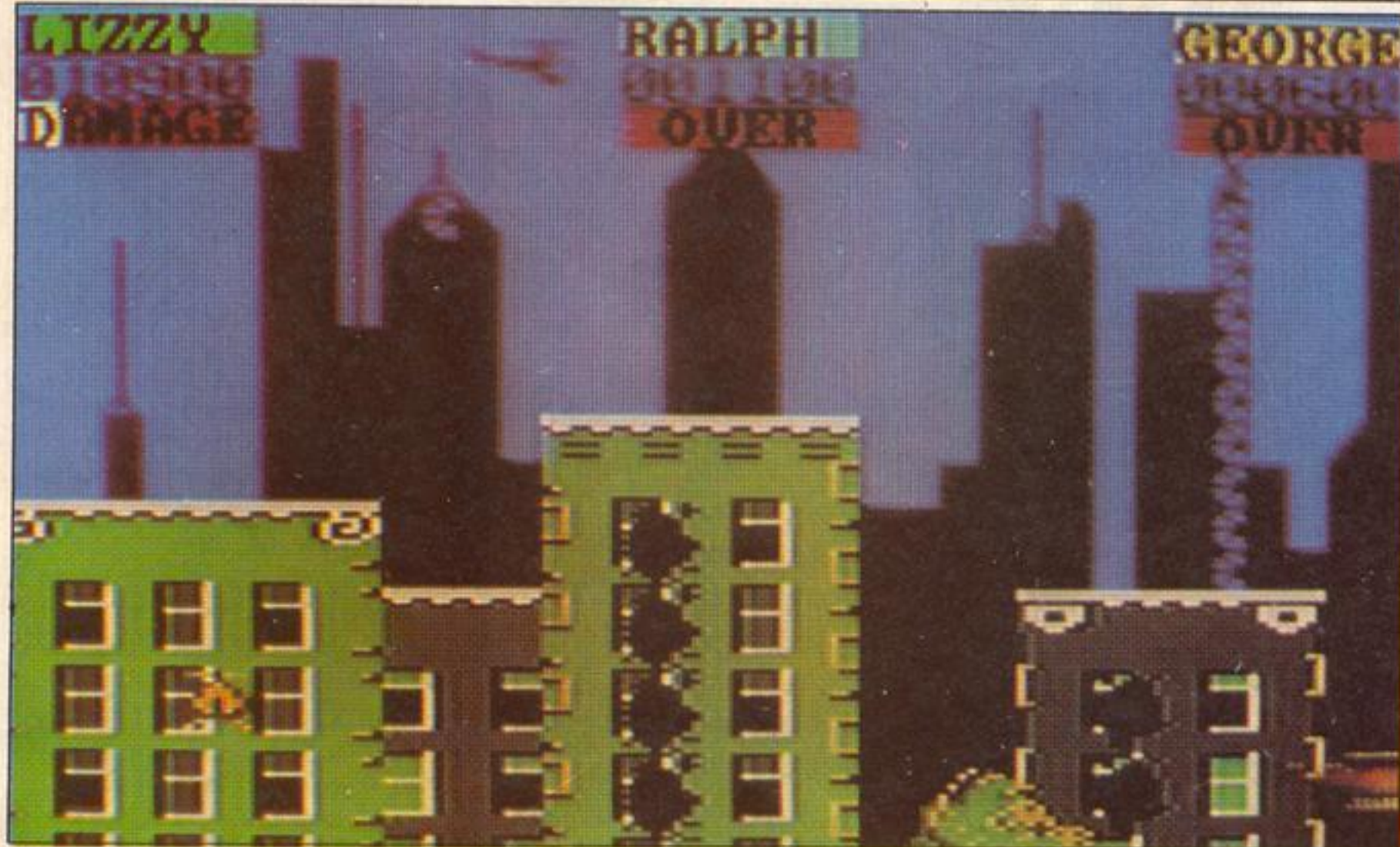
Società di Demolizioni Rampage SpA

Possono giocare da uno a tre giocatori nei panni di tre mostri mutanti (George, Lizzie o Ralph) che devono distruggere una città piena di palazzi. Due giocatori usano il joystick, il terzo utilizza la tastiera. I mostri calano nello schermo dall'alto e il gioco inizia: bisogna distruggere un certo numero di palazzi per avanzare al livello successivo. Scalando le pareti dei palazzi bisogna spaccare vetri o aprire brecce nel muro: quando il palazzo è stato danneggiato a sufficienza crolla in una nuvola di polvere.

Lizzy sgranocchia i resti di un elicottero e medita sul da farsi



Ho trovato Rampage stranamente attraente, visto che una volta tanto si vestono i panni del cattivo. Conta molto l'aspetto distruttivo e il bizzarro tema di fondo del gioco. Ma il controllo dei mostri non è dei migliori: scalare i palazzi richiede troppa precisione e così si perdono preziosi secondi girando intorno nel tentativo di beccare il punto giusto di salita. E' anche troppo facile cader giù, perdendo, così, preziosi punti. Sia la grafica che il sonoro sono appropriati, alcuni sprite sono carini e l'effetto del crollo dei palazzi è bellissimo sia per la grafica che per gli effetti sonori. Una sciocca e inutile conversione che, se giocata nell'insolito modo a tre giocatori, è divertente.



A tutti e tre i mostri corrisponde un contatore dei danni che decresce ogni volta che si è colpiti dai proiettili lanciati dagli elicotteri e dai carriarmati o se si crolla insieme al palazzo. Quando il contatore arriva a zero, le conseguenze sono fatali.

Per rifornirsi di energia, i mostri possono raccogliere vari generi mangerecci che si trovano nelle finestre dei palazzi e possono proteggersi dai colpi schiacciando i veicoli attaccanti.

Il gioco finisce quando tutti e tre i mostri hanno ripreso le sembianze del loro alter ego umano.



Non ho mai giocato Rampage da bar quindi avvicinandomi a questa conversione non sapevo esattamente cosa aspettarmi. Ho trovato un noioso menar colpi per schermi sempre simili. L'azione è molto ripetitiva e una volta abbattuto uno dei palazzi li avete abbattuti tutti! I mostri sono colorati e ragionevolmente animati ma i fondali sono abbaglianti e indistinti. Il sistema di controllo è difficile e alle volte sembra impossibile scalare i palazzi. Credo che il problema sia che l'Activision ha fatto una buona conversione di un originale che non era niente di speciale. "Cult" è un eufemismo spesso usato per giochi che non sono poi così belli, e questo è proprio uno di quei casi.

PRESENTAZIONE 82%

Presentazione discreta, più ottima opzione 'uno/tre' giocatori.

GRAFICA 65%

Gli sprite e fondali sono colorati, ma l'animazione dei personaggi è un po' limitata.

SONORO 63%

Evocativi effetti di distruzione e ragionevole, anche se anomala, colonna sonora.

APPETIBILITA' 67%

Il sistema di comando leggermente "pignolo" all'inizio è di ostacolo ma con un po' di pratica è perfetto.

LONGEVITA' 41%

Dopo aver raso al suolo qualche città l'interesse svanisce.

GLOBALE 62%

Una discreta conversione, divertente a più giocatori ma un po' noiosa se giocata da soli.

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

Alternative World Games è una nuova simulazione sportiva multi-evento della Gremlin Graphics, ovvero una parodia della serie Games della Epyx. Vi sono otto "giochi nazionali" di paesi di tutto il mondo. Per cominciare bisogna che da uno a sei giocatori inseriscano i loro nomi e nazionalità. Ogni nazione ha un inno "alternativo", quali *Rule Britannia* per il Regno Unito e *Can Can* per la Francia. Quindi si possono scegliere da uno ad otto eventi e se si vuole gareggiare o allenarsi.

Il primo evento è la corsa dei sacchi, ambientata a Napoli, nella



La Gremlin ha cercato di produrre una parodia della serie Games della

Epyx e gli è anche riuscita bene! Alternative World Games è molto spiritoso, ma la giocabilità non è stata sacrificata alla voglia di far ridere e gli otto eventi sono tutti molto giocabili. L'animazione dei concorrenti è sempre stupenda, con movimenti fluidi, da cartone animato, e ci sono delle chicche come il cane che insegue i concorrenti della corsa dei sacchi. L'unico problema è il multi-caricamento, che interrompe il gioco e diventa così solo fonte di frustrazione. A parte questo, Alternative World Games è stupendo e gli amanti di giochi sportivi dovrebbero trovarlo sia impegnativo che divertente.



ROUND 1.

quale due giocatori gareggiano su un percorso coperto di buche.

Poi viene un esercizio di abilità nel quale il giocatore cerca di portare in equilibrio il maggior numero di piatti impilati uno sull'altro per un percorso fisso nel minor tempo possibile. Andando troppo in fretta o spostandosi troppo lateralmente fa ondeggiare i piatti causando la caduta di alcuni. Alla fine viene assegnato un punteggio in base al tempo e al numero di piatti rimasti. Il terzo gioco è il lancio degli stivali. Il giocatore fa roteare uno stivale vuoto o pieno e lo lancia il più lontano possibile. La distanza dipende più dal tempismo e dallo angolo di rilascio che dalla velocità dello stivale. Il quarto evento è il salto del fiume. Il giocatore corre verso la riva del fiume con un'asta, la pianta solidamente nel mezzo del fiume e salta verso l'altra riva. La velocità dipende dall'angolazione con cui si tiene l'asta durante la corsa, ma il saltatore si stanca in fretta se la tiene bassa troppo a lungo.

Dopo viene la difficile arte della scalata dell'albero della cuccagna.

Due concorrenti gareggiano testa a testa cercando di arrivare per primi alla sommità della pertica e prendere la bottiglia di champagne.



Anche se Alternative World Games ricorda la serie Games, i comandi non

sono altrettanto fluidi come quelli della Epyx e la giocabilità ne soffre. Inoltre il livello di difficoltà dei vari eventi varia molto: alcuni giochi sono difficili da controllare, come la corsa a cavallo del pogo, mentre altri sono facilissimi, come la corsa dei sacchi. La grafica e l'animazione sono eccezionali e gli sprite hanno un loro particolare stile che ricorda i cartoni animati ungheresi. Non è un acquisto essenziale, ma se cercate un gioco multi-evento, per questo mese l'avete trovato.



E' bello che qualcuno, tanto per cambiare, produca un gioco spiritoso, di

questi tempi in cui tutti si prendono così seriamente. Dopotutto i giochi esistono per divertire. Alternative World Games ha una bella grafica e non parlo solo dei fondali, ma anche della buffa animazione dei concorrenti. Il sonoro dello schermo dei titoli, con quella assurda serie di inni nazionali alternativi, è buono ma è quasi lo stesso in tutti gli eventi. Il difetto maggiore, che mi ha fermato dal fare ulteriori apprezzamenti, è che alcuni eventi hanno un risultato "tutto o niente": una volta che avete capito come fare, finite sempre con gli stessi punti o lo stesso tempo.

L'evento successivo è la corsa su per il muro. Il gioco non è proprio così antigravitazionale come sembra dal nome: in effetti si tratta di correre verso un muro, prendendo sulla via un cappellino da appendere il più in alto possibile sul muro. Il penultimo evento è la lotta coi cuscini a bordo di una gondola. Bisogna cercare di far cadere nell'acqua l'avversario.

L'ultimo evento è un percorso di guerra da affrontare a cavallo di un "pogo" (i bastoni a molla, ndr), cercando contemporaneamente di far scoppiare i palloni sparsi per terra. Si guadagnano punti in base al tempo trascorso per far scoppiare tutti i palloni.

PRESENTAZIONE 84%

Disposizione del gioco molto spiritosa e ben disegnata, rovinata un po' dalla lentezza del caricatore.

GRAFICA 93%

Personaggi stupendamente animati e ben disegnati, con fondali dettagliati.

SONORO 77%

Inni divertenti e buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 80%

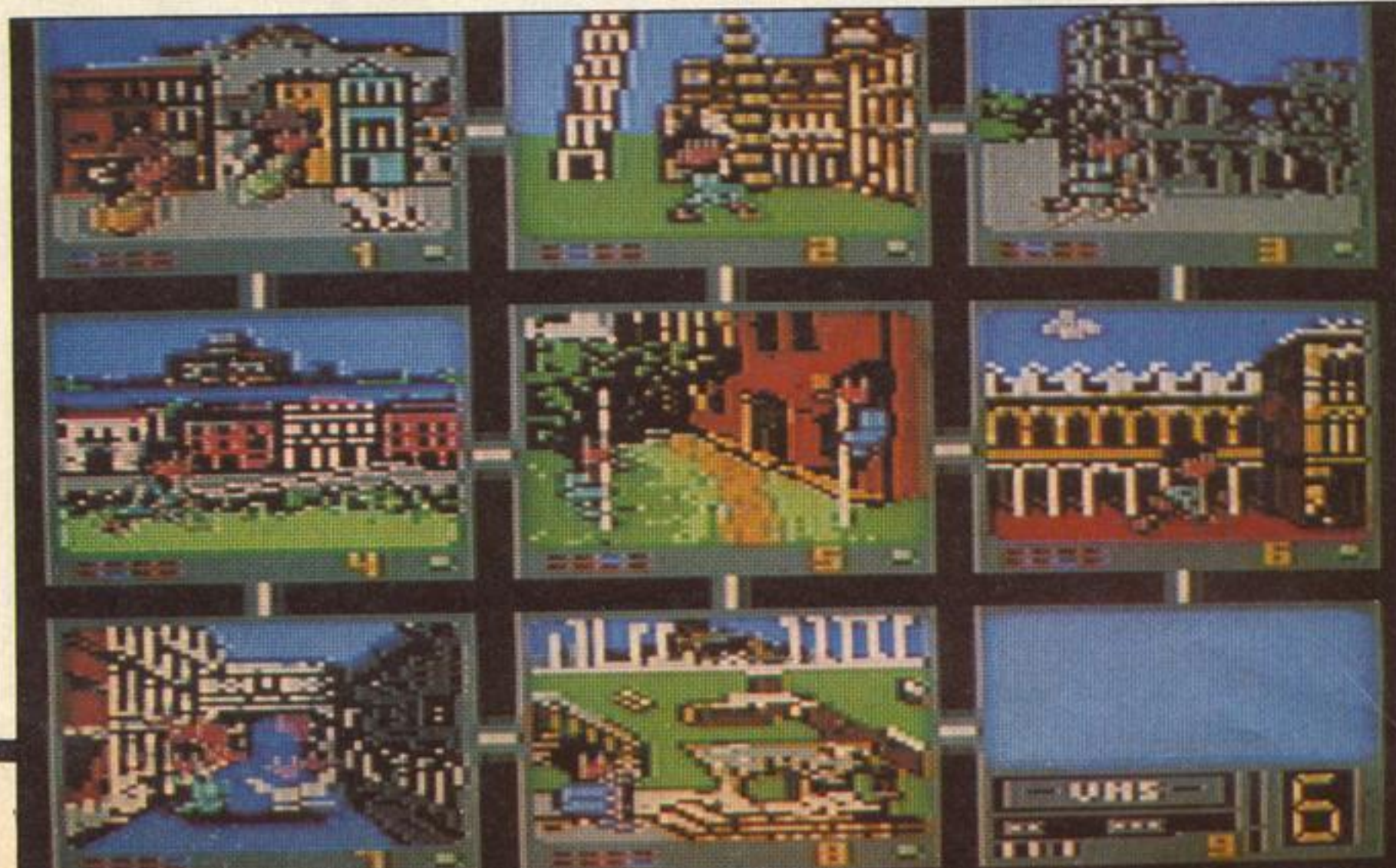
La maggior parte degli eventi è divertente, ma ha un modo di controllo complicato e ci vuole tempo ad impararlo.

LONGEVITA' 79%

Otto eventi dovrebbero durare un po' e visto che si può giocare in sei ci si dovrebbe divertire non poco.

GLOBALE 86%

Un gioco di qualità, ben studiato, che prende in giro i giochi multi-evento.





TEST

TRACK AND FIELD

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

Finalmente il classico arcade della Konami, **Track and Field**, è disponibile su Commodore. Ci sono sei eventi: 100 metri, salto in lungo, lancio del giavellotto, 110 ostacoli, lancio del martello e salto in alto. Nel primo evento il giocatore deve dimenare il joystick a destra e a sinistra: più velocemente muovete il joystick meglio andrà il vostro atleta. Sia il salto in lungo che il lancio del giavellotto richiedono una tattica simile ma, per saltare e lanciare, bisogna premere il pulsante



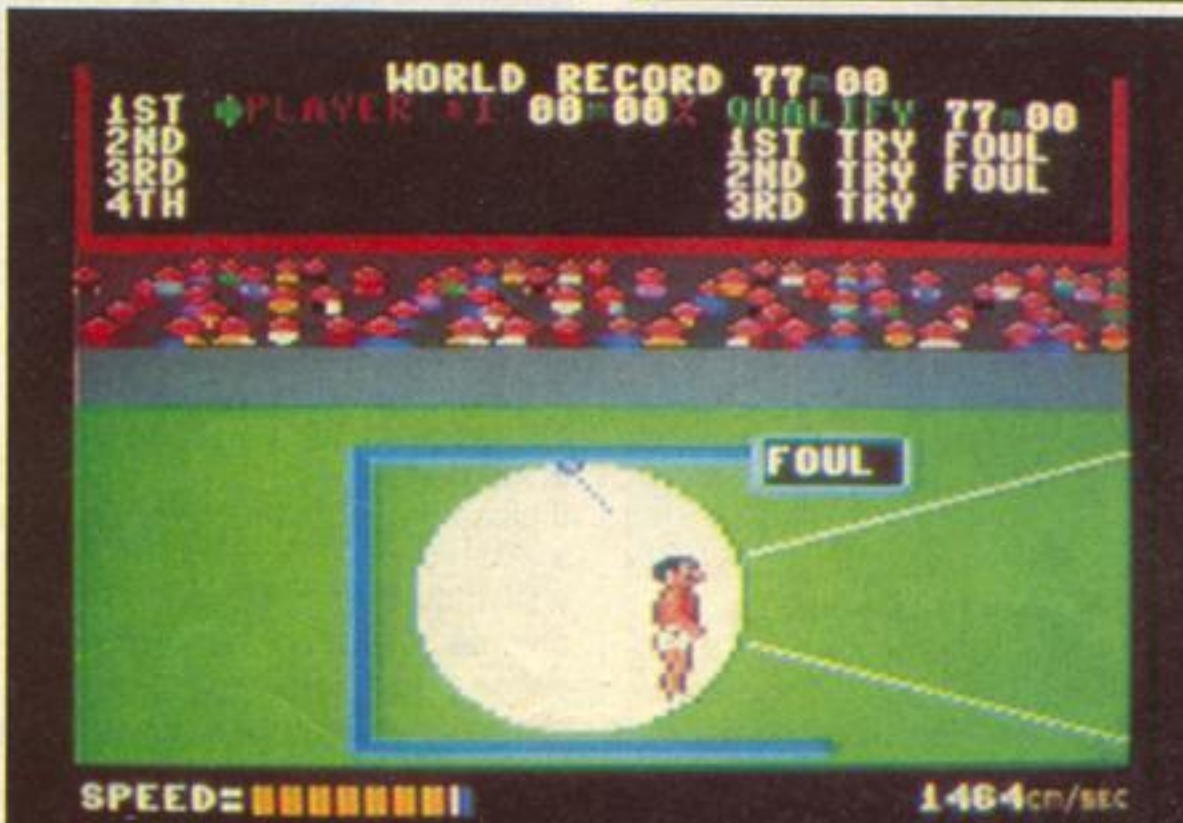
Ero un appassionato di Track and Field quando uscì nelle sale giochi qualche anno fa e questa accurata conversione mi ha ricordato quei tempi. L'azione di gioco, come sempre quando si tratta di smanettare, è molto piacevole e divertente. L'unico problema è il prezzo: 18.000 lire sono troppe per un vecchio gioco come questo soprattutto perché Decathlon, che è più bello, costa 9.000 lire di meno.

di fuoco alla linea di battuta: più a lungo tenete premuto il pulsante più alto è il salto o il lancio. Negli ostacoli bisogna di nuovo dimenare il joystick e premere il pulsante di fuoco per saltare. Il martello è una questione di tempismo: per lanciare il martello bisogna fermare il lanciatore che gira. Il salto in alto, infine, mette alla prova la vostra precisione, usando il pulsante di fuoco per guidare l'atleta oltre l'asticella.



E' un po' troppo facile criticare la Konami per questo gioco, ma è vero che

con la loro conversione di Track and Field hanno perso il treno. Bisogna ammettere che il gioco è piacevole ma ad essere onesti preferisco di gran lunga spendere i soldi per Decathlon della Firebird o Go For The Gold della Americana che offrono entrambi più eventi a 9.000 lire di meno.



PRESENTAZIONE 88%

Opzione uno/quattro giocatori, modo allenamento e selezione livello.

GRAFICA 55%

E' abbastanza simile all'originale ma piuttosto povero rispetto agli standard attuali.

SONORO 62%

Di nuovo: simile all'originale con alcuni discreti motivetti.

APPETIBILITA' 79%

E' attraente e giocabile soprattutto se partecipano più giocatori.

LONGEVITA' 76%

Anche se ripetitivo appartiene a quel genere di giochi che è sempre piacevole giocare.

GLOBALE 61%

E' giocabile ma troppo caro.

A SOLE 285.000 LIRE, IVA COMPRESA IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128*

* DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 395.000 LIRE, IVA COMPRESA

- 1) COMPATIBILE AL 100%; stesso DOS (Disk Operating System) del Commodore
- 2) Costruzione SLIM LINE con alimentatore esterno compreso nel prezzo
- 3) DOPPIO connettore seriale per collegare un altro Drive e/o una stampante
- 4) Robusto mobile in metallo schermato antisturbo
- 5) GARANZIA totale (12 mesi, comprensiva di ricambi e mano d'opera)
- 6) Dettagliato libretto d'ISTRUZIONI in italiano con molti programmi in BASIC ed esempi d'uso
- 7) DEVIATORE esterno per cambiare via Hardware il numero della periferica
- 8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi su cassetta.



GRATIS!

ad ogni acquirente, la famosa EXPRESS SYSTEM della MASTERTRONIC (valore L. 35.000) la miglior cartuccia per velocizzare fino a 5 volte il caricamento dei programmi da disco. La cartuccia si inserisce nella porta di espansione del 64/128 e NON fa decadere la garanzia del tuo computer

NUOVO PUNTO VENDITA AL PUBBLICO

VIALE FULVIO TESTI 219
MILANO - TEL. 02-6427410

CIRCE ELECTRONICS

Rapide spedizioni in tutta ITALIA, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR) - Tel. (045) 71.51.043. Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare L. 1000 in francobolli.

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Gremlin Graphics, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64.

La Gremlin è riuscita ad acquisire i diritti della versione ufficiale elettronica del cartone animato della Disney Basil The



Credo che Basil The Great Mouse Detective si rivolga a un pubblico di età simile a quella del film e, ciò considerato, mi sembra che sia un po' troppo difficile: Basil è continuamente attaccato dagli uomini di Ratigan che gli succhiano costantemente energia. Se si vogliono esaminare gli oggetti non c'è modo di evitare gli avversari e, se non trovate molte trappole, morirete presto. La grafica è molto bella e il gioco è abbastanza esteso ma, credo, non adatto ai più giovani.



Non c'è niente di speciale in un'avventura a piattaforme ma questa è ben fatta. La grafica è molto carina e ben animata e il gioco è piacevolmente semplice con tre ampi livelli da esplorare. Sfortunatamente l'azione è un po' ripetitiva e molte stanze sono simili. Anche se è stato realizzato per un pubblico giovane la qualità non è mediocre, come spesso succede nelle conversioni dei giochi per bambini. Se vi piacciono gli arcade adventure provatelo ma non aspettatevi grandi novità.

Great Mouse Detective.
La trama di questa avventura racconta del rapimento del paffuto as-



L'ultimo personaggio di Walt Disney si apre la strada per gli schermi del gioco elettronico della Gremlin.

sistente di Basil, il Dottor Dawson, ad opera del diabolico Professor Ratigan. Per salvare il suo amico, Basil deve raccogliere degli indizi in tre scenari diversi e ha solo dodici ore-gioco per portare a termine la missione.

Il giocatore muove Basil a destra e a sinistra per una serie di schermi a piattaforme e, per accedere alle diverse zone di un livello, deve entrare nelle caselle delle lettere del-

le case circostanti. L'aspetto più importante del gioco consiste nell'esaminare gli oggetti: basta premere la barra spaziatrice e, all'interno di una lente di ingrandimento situata in basso allo schermo, apparirà l'immagine di ogni cosa degna di interesse. I principali elementi degni di nota sono indizi, e dovrete trovarne cinque per ogni livello se volete progredire in quello successivo. Basil

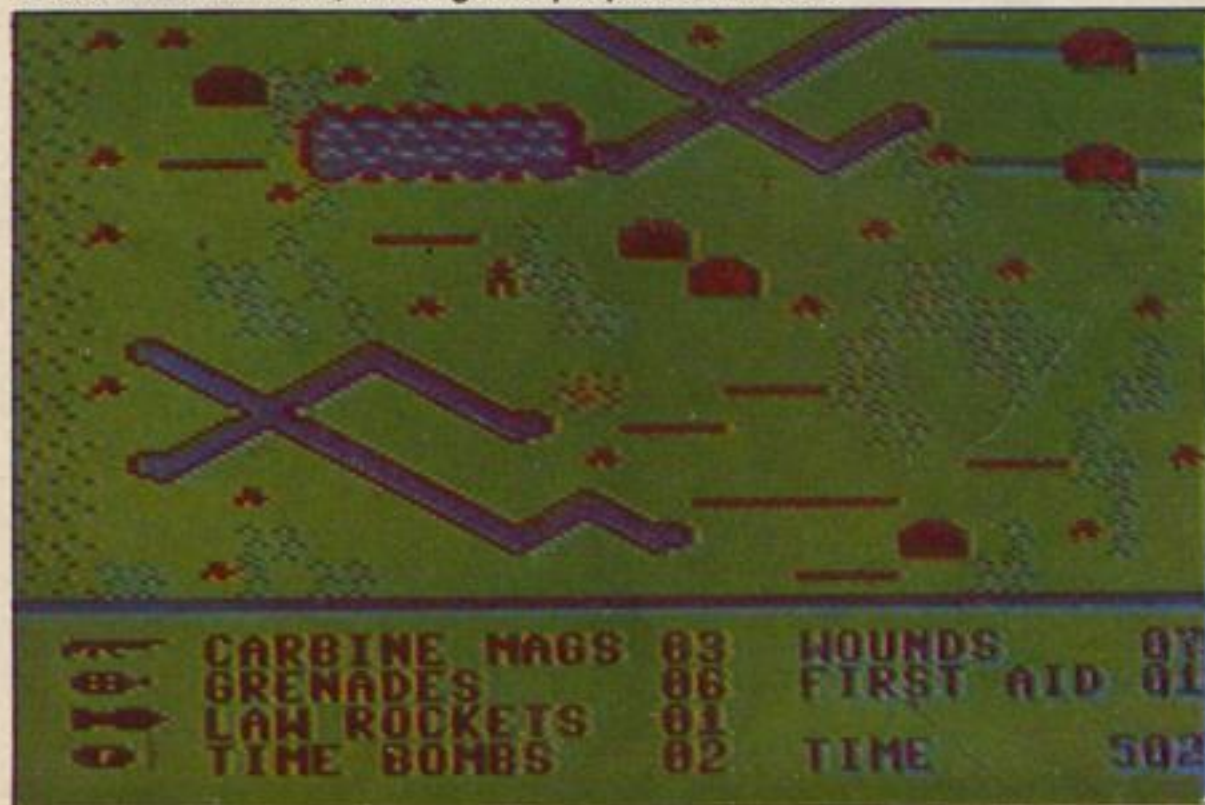
AIRBORNE RANGER

Microprose, cassetta L. 29.000, disco L. 39.000, joystick e tastiera. Per C64.

L'ultima simulazione della Microprose consente al giocatore di entrare a far parte degli Airborne Ranger e di partecipare a manovre militari dietro le linee nemiche. Ci sono dodici diversi scenari: dalla distruzione delle installazioni radar al furto del dizionario delle parole cifrate, al sabotaggio di un gasdotto.

L'azione inizia dall'aereo, con una veduta dall'alto delle linee nemiche che scorrono verticalmente sullo schermo. Dopo aver lanciato i rifornimenti, il giocatore si paraacaduta. Atterrati sani e salvi, inizia la missione. Dovete guidare il ranger per un paesaggio a scorrimento multidirezionale e farlo camminare, strisciare o correre a seconde del-

Gettati i rifornimenti, il Ranger si prepara al lancio.



le necessità. Potete ambientare la zona delle operazioni tra le nevi, nel deserto o in un clima temperato ma sarà sempre piena di campi minati, casematte, soldati e trincee nemiche. Il vostro ranger deve dirigersi verso uno specifico obiettivo della mappa (un deposito di munizioni o un campo di concentramento), portare a termine la sua mis-



Se mai avete desiderato diventare Rambo questa è l'occasione che stavate aspettando. Airborne Ranger è un Commando Abarth e offre al giocatore la possibilità di seminare caos, stragi e distruzioni contro un nemico anonimo. Mi piace il fatto che puoi salvare il tuo Ranger e utilizzarlo più e più volte fino a che va in pensione o muore sul campo. Né la grafica né il sonoro sono particolarmente belli ma l'azione di gioco è piena di spessore e ci sono svariate chicche che scoprirete solo dopo ore di gioco. Il suo vero grave difetto è il livello di prezzo assolutamente troppo alto: se Airborne Ranger costasse 18.000 lire lo raccomanderei vivamente.



Fai saltar per aria quel jet e potremo tornarcene tutti a casa!



I programmatori della grafica hanno fatto veramente un bel lavoro, gli sprite hanno una piacevole aria fumettara e i fondali sono ben disegnati. Penso però che siano un po' rovinati dal tipo di gioco che altro non è che un arcade adventure a piattaforma. Di per sé non sarebbe negativo ma mi spiace che i programmatori non abbiano pensato a qualcosa di più originale per un prodotto così bello. Procedere è difficile fin dall'inizio ma, dopo essersi fatti una mappa, l'area di gioco diventa familiare e evitare gli avversari è relativamente facile. Basil è un gioco impegnativo e dovrebbe piacere agli ardenti sostenitori delle avventure dinamiche.

può portare in tasca fino a cinque oggetti contemporaneamente e per verificare la loro validità deve utilizzare la lente d'ingrandimento. Ogni volta ottenuti i cinque indizi

sione e ritornare al punto di raccolta dove arriverà un elicottero a riportarlo a casa. Ogni missione ha un tempo limitato e il *ranger*, prima



La Microprose, ancora una volta, ha realizzato un gioco d'azione in grado di tener impegnati i grilletto-dipendenti per un bel po', e con un sacco di strategia per gli aficionados delle mappe e delle bussole. Punto interessante è che le missioni non sono solo delle gratuite esercitazioni ammazza-soldati: spesso bisogna sparare solo quando si è prossimi all'obiettivo in modo da non avvertire il nemico della propria presenza. Il gioco tende vi spinge a prestare attenzione a quel che succede al vostro personaggio poiché, a differenza di molti giochi di guerra, potete condurlo in molte azioni. Il punto debole è che, alla fin fine, gli scenari sono ripetitivi. Un altro è il prezzo: 39.000 lire su disco e 29.000 lire su cassetta sono veramente troppe e il rapporto qualità/prezzo è quindi scadente.

giusti deve utilizzare la lente per trovare l'uscita del livello. Basil perde energia ogni volta che viene toccato dagli scagnozzi di Ratigan che pattugliano ogni schermo. Se resta completamente privo di energia il gioco finisce.

PRESENTAZIONE 77%

Poche opzioni ma impaginazione dello schermo e istruzioni piacevoli.

GRAFICA 83%

Schermi colorati d'effetto e sprite ben animati.

SONORO 62%

Un'armoniosa melodia accompagna lo schermo dei titoli ma gli effetti sono miseri.

APPETIBILITÀ 68%

Lo stile a piattaforme non è molto attraente ma è immediatamente giocabile.

LONGEVITÀ 73%

Nonostante la sua semplicità il gioco è esteso, tosto e impegnativo.

GLOBALE 77%

Un platform game molto bello che forse è troppo difficile per gli utenti a cui è indirizzato.

di morire, può sopportare fino a tre ferite gravi. L'eroe ha una dotazione di armi limitata: un fucile, un coltello, una granata, una bomba a tempo e un lanciarazzi anticarro. Dispone anche di una valigetta di pronto-soccorso che serve per curare le ferite. Si possono ottenere rifornimenti extra se si trovano quelli lanciati all'inizio della missione.

PRESENTAZIONE 95%

Eccellente presentazione e eccezionale manuale di istruzioni. C'è anche una mascherina per la tastiera.

GRAFICA 72%

Gli sprite sono animati abbastanza bene ma i fondali sono miseri.

SONORO 52%

Niente musica ma buon uso di effetti sonori.

APPETIBILITÀ 76%

Le missioni sono semplici ma i comandi sono scoraggianti, anche con la mascherina.

LONGEVITÀ 81%

Una dozzina di missioni, ognuna con vari livelli di difficoltà, assicurano un divertimento duraturo.

GLOBALE 73%

Molta azione e un po' di strategia in tempo reale, ma il prezzo è troppo alto.

MEAN STREAK

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

Nel XXIII secolo la tecnologia si è così sviluppata che la società si è trasformata in una massa di individui amorfi e computer-dipendenti. La gente non ha più bisogno di uscire di casa e tutti gli spostamenti avvengono via teletrasporto. Un gruppo di Ribelli, decisi a mantenere le tradizioni dei Tempi Antichi, si danno alla pericolosa attività della corsa sulla Battletrack: la motostrada abbandonata M25. Il giocatore impersona un Ribelle che, a bordo di una moto turbo, tenta di arrivare alla fine della Battletrack a scorrimento diagonale. Lungo il percorso deve evitare diversi ostacoli: proscritti anarchici che urtano la sua moto, macchie d'olio e lastre di ghiaccio che la fanno sbandare, piccoli detriti che rovinano i copertoni, e muri che distruggono moto e guidatore. La moto è dotata di razzi e pistole, con cui far esplodere gli ostacoli, e inoltre può schizzare olio sul percorso.



I giochi di corsa a scorrimento diagonale non sono così comuni e, con

l'idea alla Mad Max della guerra sulle strade, l'ambientazione di Mean Streak è abbastanza insolita. Il vero problema è l'azione che manca di varietà. Anche se nei livelli successivi diventa più difficile non provate mai un senso di eccitazione o di divertimento. Poter giocare in due uno contro l'altro è decisamente divertente ma da soli diventa presto noioso.

Potete reintegrare il vostro armamento raccogliendo i rifornimenti che appaiono a intervalli regolari. Il percorso è suddiviso in cinque livelli che bisogna superare, se si vuole portare a termine la vecchia Circonvallazione.



Questa è una insolita variazione sul tema dei giochi di corsa e sparo ma l'azione (questa è la sua pecca) manca di varietà: i fondali sono sempre gli stessi e, una volta che vi sono passati davanti un paio di volte, non offrono più sorprese. I livelli diventano progressivamente più difficili ma alla fine sono tutti uguali e non danno più nessun incentivo per continuare. In altre parole, Mean Streak non è abbastanza vario da valere il prezzo: soprattutto vista l'alta qualità di altri giochi, della stessa categoria economica, in offerta questo mese.

PRESENTAZIONE 82%

Un piacevole schermo di opzioni e la simultanea azione a due giocatori danno un non so che al gioco.

GRAFICA 72%

Lo scrolling diagonale è fluido e veloce ma gli sprite e i fondali sono blandi e scarsi.

SONORO 74%

Una colonna sonora abbastanza eccitante con decenti effetti sonori a richiesta.

APPETIBILITÀ 77%

E' sorprendentemente facile da giocare, veloce e divertente.

LONGEVITÀ 57%

Anche se è molto impegnativo la mancanza di varietà lo rende presto noioso.

GLOBALE 71%

Un gioco di corsa competente con alcune insolite trovate.

COSMIC CAUSEWAY

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

✓ Una strabiliante corsa in 3D attraverso un paesaggio infinito in mezzo allo spazio

Quando *Trailblazer* fece la sua comparsa, fu salutato come uno dei migliori giochi di corsa mai realizzati. Ora la Gremlin ha fatto uscire il seguito che vanta alcuni miglioramenti.

Cosmic Causeway è una corsa contro il tempo, ambientata in un paesaggio a 24 livelli. Il giocatore deve guidare una palla lungo una pista quadrettata che scorre velocissima, saltando gli ostacoli e accelerando o decelerando a seconda delle necessità. Gli sbagli si pagano in punti-tempo e la riserva di palle è illimitata.

L'azione è rappresentata in tre dimensioni e il paesaggio scorre sotto la palla e alla sua sinistra o destra ad ogni sterzata. Mano a mano che si progredisce sulla pista, i quadrati cambiano colore e ognuno provoca effetti specifici sulla palla.

I ventiquattro livelli sono divisi in sei sezioni, ognuna di quattro livelli. Alla fine di ogni sezione giace un drago volante che lancia palle infuocate non appena il giocatore gli si avvicina: se non le evitate spediscono la pallina fuori gioco per alcuni secondi. Per superare il drago bisogna sparargli ripetutamente: a tal fine il giocatore viene temporaneamente dotato di capacità di fuoco.

Appaiono anche altri ostacoli che, a seconda dell'azione, vanno evitati o a cui bisogna sparare. A ostacolarvi la strada incontrerete alberi e alieni e dei muri che hanno una sola apertura attraverso la quale passare.

Alla fine di ogni livello, il tempo rimasto viene aggiunto al tempo assegnato per il livello successivo e convertito in punti bonus. Alla fine di ogni sezione si vince solo un bonus numerico e il contatore si riazzerà.

Nei vari livelli, il giocatore ha la possibilità di attivare delle icone utilizzando i crediti lampeggianti che raccoglie lungo il percorso. Questi dotano il giocatore di una serie di diverse abilità.



Non mi succede spesso di rimaner strabiliato da un gioco, ma *Cosmic Causeway* rappresenta una piacevole eccezione. Vedendolo la prima volta non potevo crederci: il 64 può far di queste cose? L'"area" (come si può definire l'infinito?) di gioco è incredibile: fluida, veloce e realistica. Non è solo bello da vedere ma anche da giocare. I programmatori hanno fatto proprio un buon lavoro: i livelli sono perfetti. Mi ricorda *Buggy Boy* quando tagli la linea di traguardo con soli due secondi rimasti. Anche i livelli di difficoltà sono ben graduati in modo che quelli più elevati siano impegnativi ma non insormontabili. *Cosmic Causeway* potrebbe anche perdere il suo fascino dopo un paio di settimane ma prima di quel momento è l'esperienza elettronica dell'anno.

Quando ho visto *Cosmic Causeway* per la prima volta a momenti cadevo dalla sedia: è incredibile! È una via di mezzo tra *Space Harrier* e *Trailblazer* ma è molto molto meglio di entrambi. Gli effetti grafici sono strabilianti e la velocità di scorrimento del pavimento è esilarante. Nei livelli successivi, quando bisogna evitare gli ostacoli, la gara diventa emozionante e far fuori il drago gigante è una gran soddisfazione. *Cosmic Causeway* non è solo carino: si gioca che è un sogno. L'azione di gioco è molto ben bilanciata e vi sembra sempre di progredire un po' più in là ad ogni partita: è difficile metter via il joystick! L'idea dei crediti è buona, e obbliga il giocatore a pensare ad un piano di gioco in modo da superare gli ostacoli e progredire nei livelli. *Cosmic Causeway* è molto divertente e dovrebbe piacere sia agli amanti dei giochi di corsa che ai fanatici degli spara-fuggi.



PRESENTAZIONE 88%

Semplice e user friendly.

GRAFICA 95%

Grafica tridimensionale veloce e veramente strabiliante.

SONORO 85%

Effetti sonori impressionanti e buona colonna sonora.

APPETIBILITÀ' 94%

È molto facile iniziare a giocare.

LONGEVITÀ' 85%

I livelli iniziano a essere difficili dal quinto in poi: raggiungere il ventiquattresimo dovrebbe, come minimo, essere impegnativo.

GLOBALE 93%

Un gioco tecnicamente superb, bello da vedere e divertente da giocare.



MADBALLS

Ocean, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64.

In una serie di piattaforme sospese sopra il pianeta Orb i politici sono impazziti. Il gruppo che forma il parlamento è una gang di famose Pallematte rimaste sen-

za leader. Il giocatore veste i panni di Dust Brain che ha deciso di prendere il posto vacante. Per 'convincere' le altre Pallematte, Dust Brain le scaccia fuori dalle piattaforme a scorrimento multi direzionale. La palla 'persuasa' ap-



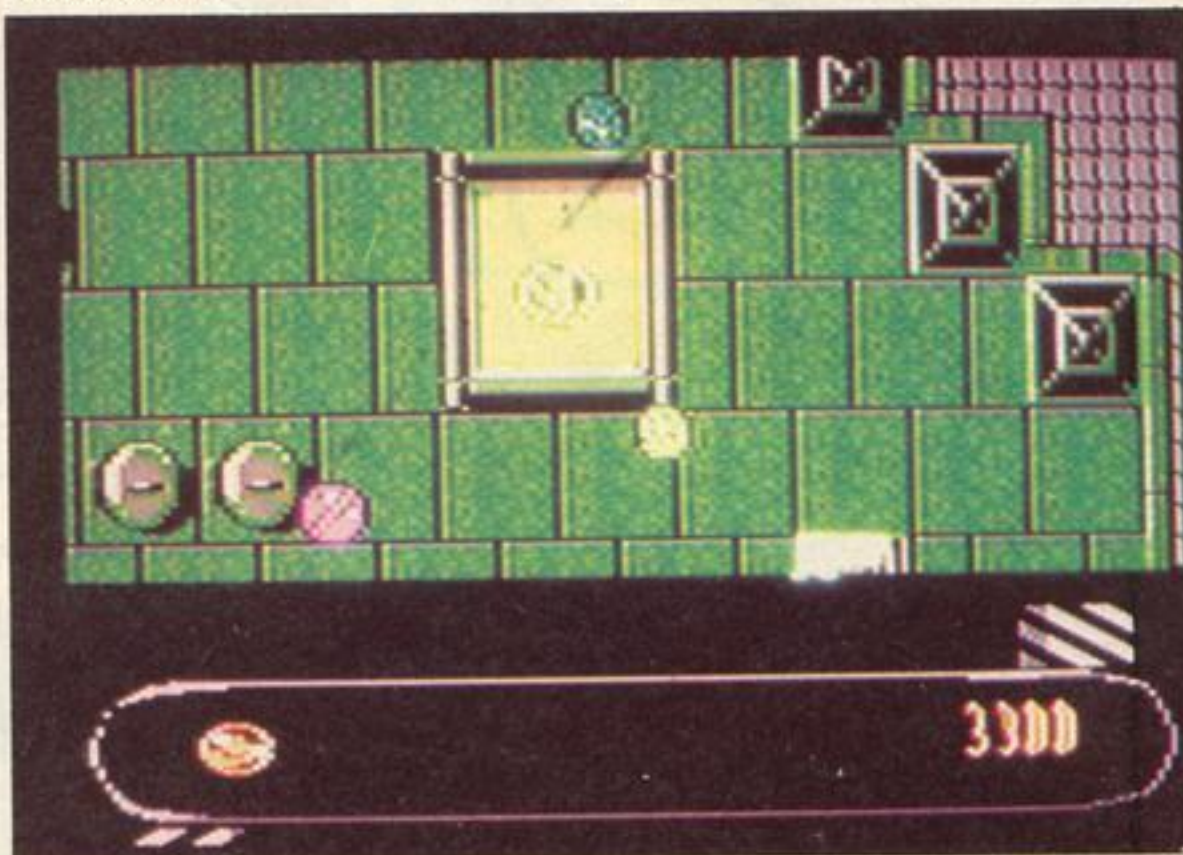
Ecco un'altra infame conversione. Il gioco ha molto poco del personaggio ed è più o meno una imitazione di Bounder. Personalmente non amo il modo in cui si gioca, in quanto i comandi sono un po' vaghi, e non c'è nient'altro da fare che saltellare qui e là e buttar giù palle. Il motivetto che accompagna il gioco è ripetitivo ma, a pensarci bene, è adatto all'azione...

pare in fondo allo schermo all'interno di un tubo e, se riuscite a persuadere tutte le otto palle, il tubo si riempie. Se però la palla attualmente in gioco cade da una piattaforma, viene sostituita da una che si trova nel tubo. C'è una pallamatta per livello: una volta raccolta troverete l'uscita per il livello successivo.



E' una strana licenza per un gioco elettronico e infatti non va. Il personaggio principale potrebbe essere qualunque cosa ma sappiamo che è una Pallamatta perché così dice lo schermo del titolo. Un'aspetto sconcertante è l'apparente facilità con cui le altre Pallematte possono saltellare felicemente qui e là senza paura di cadere mentre non appena il nostro eroe si avvicina al bordo cade giù. Dopo i primi minuti il fascino iniziale sparisce completamente e rimanete con un gioco noioso e una colonna sonora ancora più noiosa.

Nel pianeta Orb la vita è piena di alti e bassi ...



PRESENTAZIONE 67%

Intelligente ma con poche opzioni utili.

GRAFICA 61%

Blandi fondali e sprite poco definiti.

SONORO 61%

Il vivace motivetto diventa noioso dopo pochissimo tempo.

APPETIBILITÀ 53%

Anche se non è difficilissimo da giocare la mancanza di azione lo rende ben poco attraente.

LONGEVITÀ 39%

L'azione di gioco ripetitiva e poco gratificante annoia presto.

GLOBALE 40%

Una conversione brutta e invitante.

UTENTI COMMODORE

La MAGNETO PLAST informa della ESCLUSIVA DI DISTRIBUZIONE E VENDITA IN TUTTA ITALIA della • OCEANIC ELECTRONICS CO., produttrice fra l'altro del noto FLOPPY DISK DRIVE OC-118N.

IMPORTANTE! Il dos di questo drive non ha problemi di copyright.

Caratteristiche: • Compatibile con COMMODORE 64, 64 C, VIC 20, Plus 4, C128 (in modo 64), C16.

- 30% più veloce dei Disk Drive 1541.
- **Costruzione a basso profilo - il più compatto Disk Drive reperibile per C64.**
- Garanzia 1 anno (con certificato).
- Praticamente esente da manutenzione.
- **Motore a trazione diretta per un funzionamento silenzioso.**
- Capacità di memorizzazione 174 K. Fino a 144 etichette di directory.
- 256 Bytes per settore.
- 35 tracce.
- Peso 2,8 Kg. Dimensioni 260x150x45 mm.
- Inoltre:** • Massima versatilità ed efficienza.
- MTFB - 10.000 ore.
- Affidabile e durevole.
- Telaio in pressofuso.
- **Provvisto di commutatore per selezione indirizzo device.**
- Spia di funzionamento a led multicolore.
- Alimentatore esterno - elimina il surriscaldamento del Drive.
- **Costruzione robusta ma leggera - permette la sovrapposizione di più Drive.**
- Completo di cavi interfaccia.

FLOPPY DISK DRIVE per AMIGA 1010 compatibile, medesimo prezzo.

MODEM per C64/128 **solo L. 88.000 + IVA.** 300 Baud CCITT V21 Full Duplex. Innesto diretto sul computer. Auto Dial, Auto Answer. Completo di **Software in Italiano** e manuale.

VASTO ASSORTIMENTO MODEM per tutti i Computers: AMIGA, PC 10/20, IBM e compatibili, OLIVETTI, APPLE ecc. per tutti gli standard: 300 Baud V21, 1200 Baud V23 (Vidotel), 1200 Baud V22 Full Duplex, 2400 Baud V22 bis, Full Duplex.

GRUPPI DI CONTINUITÀ 200, 250, 500, 1000 VA. UPS e ON-LINE.



280.000

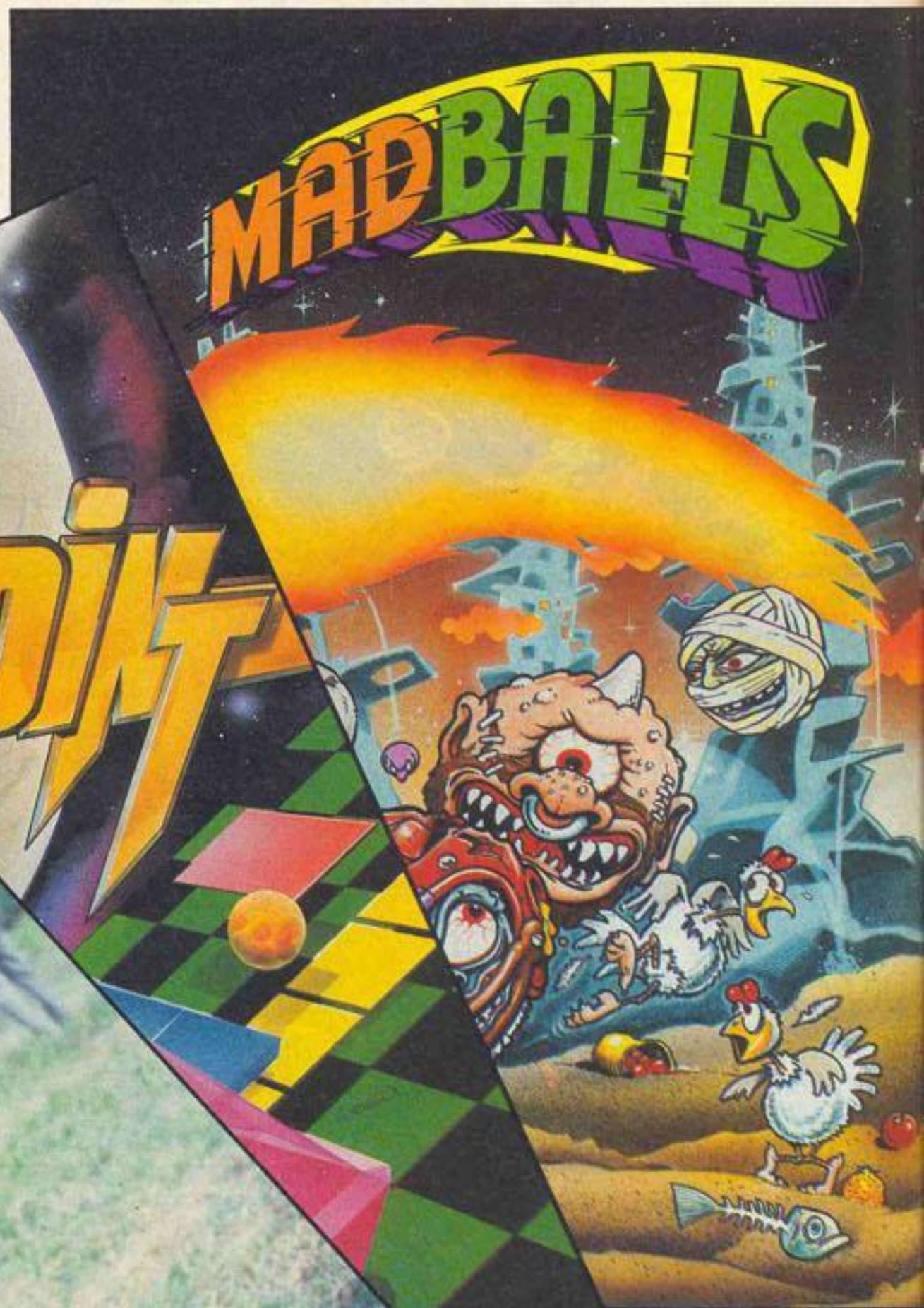
IVA COMPRESA

prezzo medio reperibile nei migliori rivenditori o telefonandoci

COMMODORE è un marchio registrato da COMMODORE ELECTRONICS Ltd.



**CHI HA DETTO CHE I VIDEOGAMES
PIU' BELLI DEVONO
ESSERE ANCHE
I PIU' CARI?**



Le reincarnazione
di quelle palle-faccia
una mania!!!!

Flashpoint- E' il "gioco"
per eccellenza - fulminante!

Giochi di guerra...ad
altissima tensione.

ocean

CBM 64 L.12.000 cassetta
CBM 64 L.15.000 disco

Conversione
Konami - senza
dubbio il best-seller
di questo Natale!

IL 1987

E' MORTO

VIVA

IL 1987

Un anno, nel mondo del software elettronico, è un periodo lunghissimo e in dodici mesi la situazione si può ingarbugliare. Zzap! ha deciso di inforcare gli occhiali e di dare un'occhiata 'a ritroso' agli eventi passati. Mese per mese, tra le pagine del giornale, abbiamo ritrovato i giochi più belli, gli articoli più interessanti e i commenti 'a caldo' dei recensori.

GENNAIO

4L'anno iniziò bene, i denti aguzzi del serpente che sembravano uscire dalla copertina annunciavano ben sei Giochi Caldi e, di fianco alla testata Zzap!, c'era scritto Anno 2 n° 8: buon segno.

Il primo bollino qualità andava a **Cobra**, della *Ocean*: con il suo 93% assegnava una rara medaglia a un gioco "uc-cidi-tutto-ciò-che-ti-sta-attorno" per lo Spectrum, e a **Revolution**

realizzato sempre per Spectrum dalla *Vortex*. Altri bollini a **Dambusters** della *US Gold*, un arcade da guerra che vede il giocatore alla guida di un bombardiere Lancaster, e a **Scooby Doo** il gioco della *Elite* che "si rifà molto bene alla omonima serie televisiva con tutti i suoi personaggi", come diceva Rossetti.

Anche Mago Merlino era contento e ha affibbiato un Gioco

Caldo al gioco di ruolo della *Ariolasoft*, **The Bard's Tale**. "Roba di prima!" si lasciava sfuggire il severissimo Barba-bianca.

L'ultima onoreficenza era per **Classic III** della *Gremlin*, una compilation di spara-e-fuggi. Buoni anche **Super Huey II** della *US Gold* e il tanto atteso seguito di **Psi Warrior: Warrior II** della *Nexus*, premiati rispettivamente con 89% e 88%.

Un altro gioco originale e molto giocabile è **Nuclear Embargo** della *Micropool*.

Tra le conversioni di giochi da bar: **Crystal Castle** della *US Gold* e **Galvan** della *Imagine*.



Ward's Tale

Michael Cranford



le halls
chlit halls
price men had to pay."



FEBBRAIO

Nelle quattro settimane che seguirono le feste natalizie Zzap! fu sommerso di software: dopo Natale uscirono ben 25 titoli! Vennero alla ribalta cloni e conversioni quali: **Xevious**, **Dragon's Lair II**, **Gauntlet**, **Howard The Duck**, **Space Harrier**, **Donkey Kong**, **Flash Gordon** e **Labirinth**.

Gauntlet della *US Gold* ha vinto un discusso Gioco Caldo con un punteggio di 93%. Si scopri che la conversione aveva svariati 'inconvenienti' (altrimenti detti bug) quali: pozioni che spariscono, giocatori che cambiano caratteristiche e quell'infame trucco di camminare fuori dallo schermo. Abbiamo ricevuto varie lettere a proposito ma, nel complesso, **Gauntlet** è un gioco molto piacevole e divertente.

Le altre conversioni da giochi arcade furono scarse e la peggior delusione venne da **Xevious** (21%) della *US Gold*; seguito da **Space Harrier** (44%) della *Elite* e **Donkey Kong** (60%) della *Imagine*.

I giochi su licenza tratti da film e personaggi famosi anche se non eccezionali erano abbastanza belli e il punteggio ne ha tenuto conto dando un buon 79% a **Labirinth** della *Activision/Lucasfilm*, un "ibrido tra un adventure e un maze-game complica un po' troppo la sua giocabilità" puntualizza Rossetti; una percentuale inferiore del 70% a **Howard The Duck** sempre dell'*Activision* e, invece, un 91% che gli frutta la qualifica di Gioco Caldo, a **Flash Gordon** della *Mastertronic Added Dimension*. "**Flash Gordon**: certamente un nome da prendere in considerazione"

dice RE, mentre Penn, più entusiasta, disse che "questo è sicuramente l'affare dell'anno". Altro Gioco Caldo per **Bobby Bearing** (*The Edge*) "il personaggio più carino mai visto su un computer" alle prese con il reticolo a scalini del *Metaplanes*. In un'altra categoria, ma mantenendo la stessa giocabilità e attrattiva, c'è **Tenth Frame** (85%) una simulazione del gioco del bowling realizzata dalla *Access*, gli stessi di **Leaderboard**. Un altro titolo che ha deluso le aspettative è stato **Starglider** (68%) della *Rainbird*. Nella versione per ST e Amiga è un bellissimo spara-fuggi a grafica vettoriale ma sul 64 le limitazioni erano troppe: il gioco è fiacco e poco giocabile.

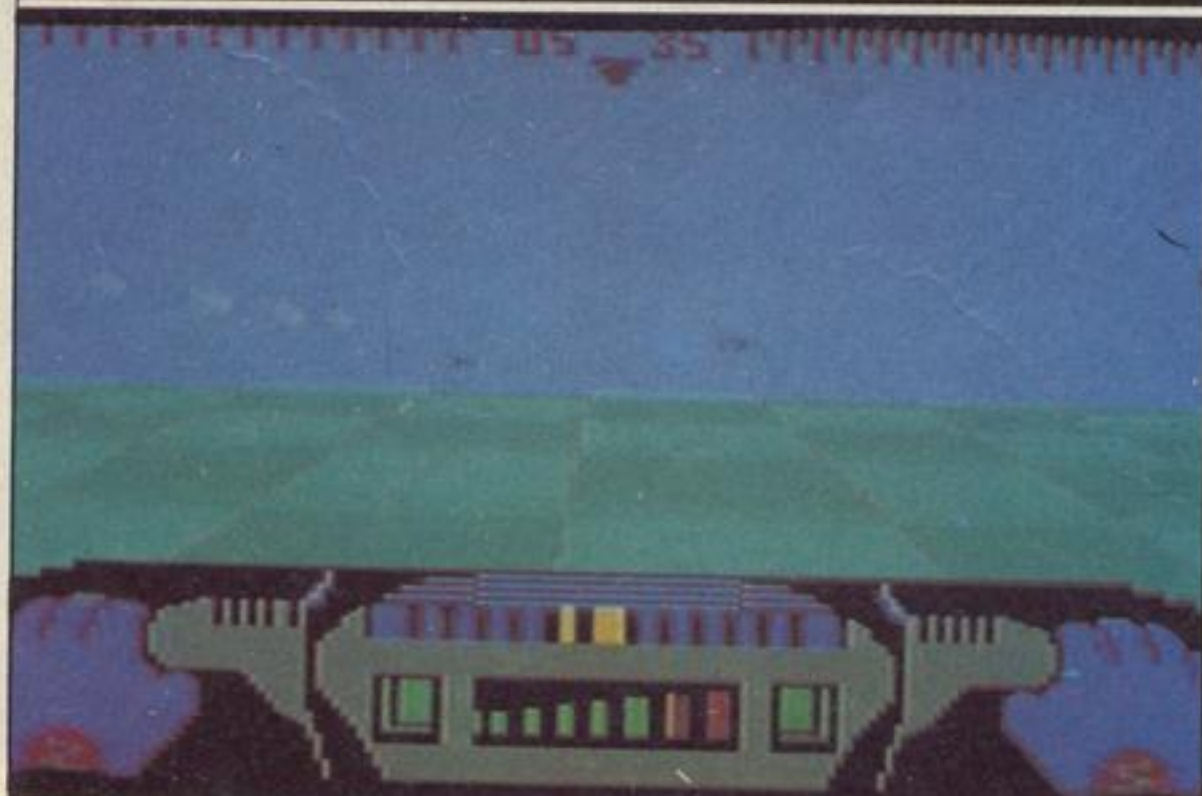
Avenger, il clone di **Gauntlet** della *Gremlin Graphics*, ha perso per un pelo il Gioco Caldo guadagnandosi un encomiabile 86%.

Un altro clone gauntlettiano era **Storm** della *Mastertronic* ma sfortunatamente la grafica, il sonoro e l'azione un po' miseri l'hanno rovinato.

Di ottimo umore anche questo mese il vecchio Barbabianca: Gioco Caldo per **Moonmist** della *Infocom*, un'avventura 'cum mystery'.

Un altro Gioco Caldo è andato alla riedizione in categoria economica, ad opera della *Fibrebird*, dell'incredibile **Parc Patrol** (94%) dell'*Activision*.

Anche l'*Ariolasoft* si è presa di diritto il suo Gioco Caldo con **They Stole A Million** (90%), il gioco delle rapine. La versione su cassetta tardò qualche mese a causa di un bug che impediva di terminare il gioco...



MARZO

Durante il mese di marzo, ci aspettavamo un calo nella produzione di software ma invece i giochi hanno continuato ad arrivare in abbondanza.

L'editoriale del mese riportava, tradotto per intero, l'editoriale inglese di Gary Penn nel quale si attaccava l'industria del software elettronico per la mancanza di idee nuove. In effetti, com'era evidente nella mania di conversioni e *tie-in* dei mesi precedenti, c'era di che discutere.

Non possiamo dire che tra i due fatti ci fosse una relazione ma, tant'è, nel freddo mese marzolino c'era un solo gioco su licenza, **Top Gun** della Ocean, gli altri erano tutti giochi originali.

Il fiore all'occhiello del mese era **Mutants**, un originalissimo spara-e-fuggi psichedelico dell'Imagine. Coi suoi dieci livelli di azione frenetica e intrigante si è conquistato l'attenzione di tutti. Julian l'ha definito "un acquisto indispensabile" avvertendo: "se lo perdetevi, perdetevi qualcosa di veramente speciale".

A un passo dall'onoreficenza, c'era **Destroyer** dell'americana Epyx a cui è stato assegnato un giudizio globale di 84%. Anche se "abituarsi a controllare un armatissimo cacciatorpediniere è un affare complicato" dice BMV "**Destroyer** è veramente brillante".

Il titolo di questo mese della Gremlin Graphics era **Future Knight**, un arcade adventure a scorrimento multi-direzionale che vanta una ambientazione immensa ma poca varietà nell'azione di gioco. "Nel complesso è un gioco molto carino... peccato che manchi di vera azione" ha detto Julian.

Dall'Activision arrivò uno stranissimo gioco. **Portal**, su triplo disco, era un libro di fantascienza interattivo che portava il giocatore a esplorare il database di un computer del futuro. I pareri furono molto discordi: Julian ne fu entusiasta e Gary ci ripensò. Alla fine nessuno fu in grado di compilarne la pagella.

Due Giochi Caldi, invece, a due giochi abbastanza anomali: **Heart of Africa** e **The Inheritance**. "Inventato il sistema sono bastate poche modifiche per realizzare **Heart of Africa**" diceva Rossetti, riferendosi alla software house Ozark, autrice, prima di questo, di **Seven Cities of Gold** ma, aggiunge, "il gioco è molto affascinante e pieno di imprevisti".

Prima onoreficenza per un gioco della Infogrames: "**The Inheritance** assomiglia a un'avventura ma è più immediato, assomiglia a un gioco di strategia e d'azzardo ma non è così impe-

gnativo e mette alla prova la vostra intelligenza e spirito di osservazione facendovi divertire". Così diceva RE.

Mago Merlino si è divertito con un altro gioco della software house francese Infogrames: **Vera Cruz**, un mystery game che mette duramente alla prova il detective Sergeant della Squadra Omicidi di Saint Etienne.

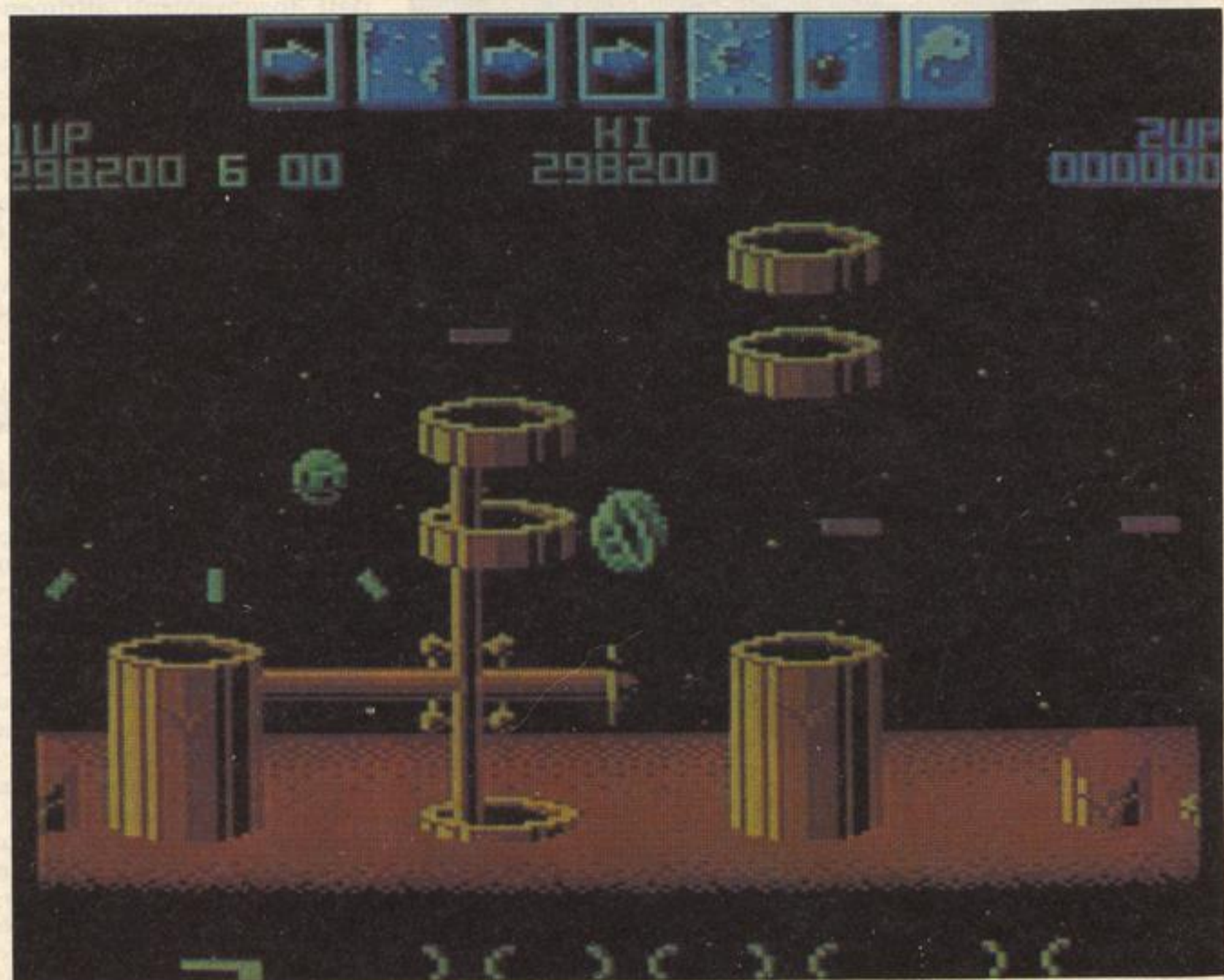
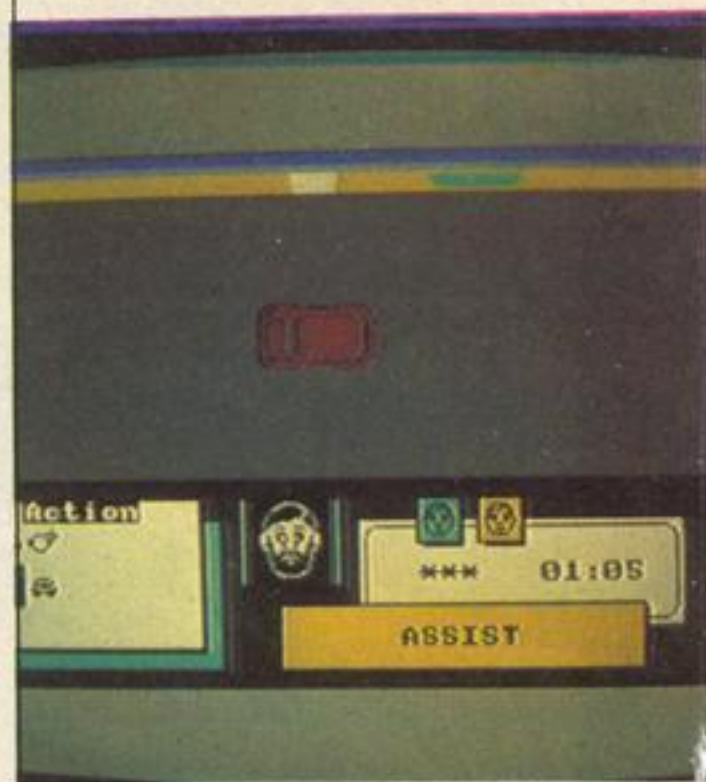
In Marzo esce anche la prima puntata del diario di Andrew Braybrook: Nei mesi successivi, il furbacchione ha proseguito la cronaca dello sviluppo del gioco che non ha dato i suoi frutti prima di ... beh, ne saprete di più dopo.

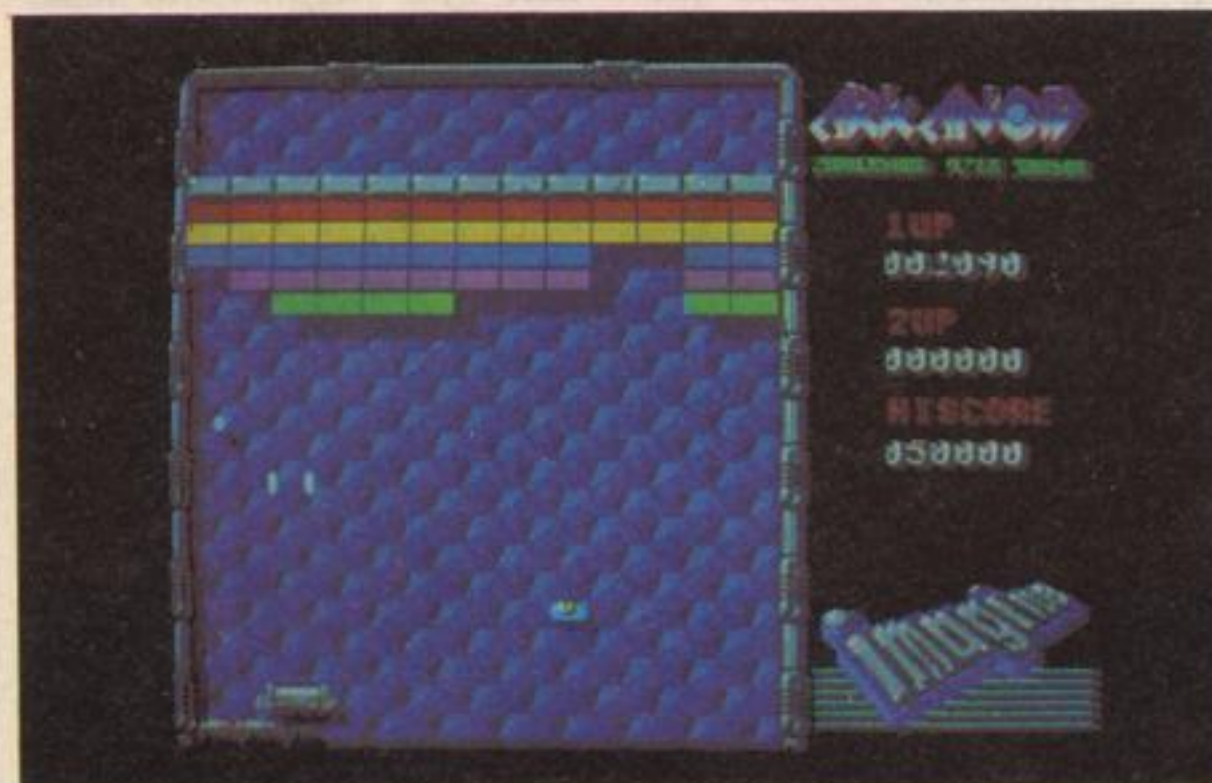
E così finisce il mese di Marzo 1987. Non ce ne sarà mai un altro uguale ...

APRILE

C'è stato un arrivo importante in Aprile: **Gunship** dalla Microprose, la società americana specialista in simulazioni.

Su **Gunship** ci sono state molte discussioni. Gary Penn, che non ha mai detto di amare le simulazioni di volo, ha iniziato il suo commento così: "Ecco un altro programma della dubbia categoria dei 'simulatori di volo'" e ha continuato su questa vena negativa. Agli altri due recensori il programma è piaciuto molto, soprattutto a Paul Sumner: "**Gunship** rappresenta lo stato dell'arte dei simulatori di volo e combattimento". La pagella teneva conto della versione su disco e su cassetta e il gioco ha vinto, alla fine, il titolo di Gioco Caldo.





L'ultimo gioco Activision apparso nella collana Silver Range della Firebird è stato **Zone Ranger** (80%) un classico spara-tutto simile a **Sinistar** della Williams. "Ottimo gioco: mettetelo ai primi posti della vostra lista della spesa" dice Rignall entusiasta.

Un altro spara-tutto economico è **Void Runner**, una veloce e frenetica conversione del gioco per C16 di Jeff Minter, distribuito dalla regina degli economici: la **Mastertronic**. E' veloce, colorato e molto vario e si merita ognuno degli 85 punti di percentuale che ha vinto.

"Recentemente", come Julian non ha mancato di notare, "ci sono moltissimi giochi a scorrimento verticale e, in molti casi, sono una schifezza" ma c'era una sorpresa in serbo per i giovani cinici: **Firetrack**, arrivato dagli uffici di Southampton della **Electric Dreams**. E' un gioco a scorrimento verticale che trasuda giocabilità e ha una grafica molto insolita per il C64. Le ondate di attacco sono imprevedibili e Mr. Penn l'ha trovato "decisamente snerante all'inizio" ma, ciò nonostante, "d'obbligo per chiunque trovi gli spara-e-fuggi un vero sbalzo". Ha perso per un pelo la qualifica di Gioco Caldo con un punteggio di 88% ed è ancora considerato uno dei migliori scorrimenti verticali in circolazione.

Di scorrimento opposto **Delta**,

il tanto atteso seguito di **Sanxion** di Stavros Fasoulas. Le opinioni come al solito erano contrastanti con Julian che dice "La grafica è superlativa, gli effetti sonori sono stupefacenti e la musica è poco meno che straordinaria" e RE dubbioso confessa: "mi è più piaciuto il mini mix-in-desk loader che il gioco stesso". Dopo molte liti e discussioni **Delta** si è guadagnato un 74% ...

Dalla **US Gold** è arrivata una deludente conversione del gioco arcade **Express Raider** (60%): all'inizio è divertente ma non appena si conclude la missione l'interesse svanisce.

Ancora peggio è stato il primo tentativo della **Konami** di fare la conversione di un suo gioco. **Jail Break** è stato un vero disastro: una grafica inetta, un rilevamento di collisione impreciso e un'azione di gioco miserima. Il valore globale di 30% ben gli si addice!

Con l'edizione di **Arkanoid**, invece, l'**Imagine** ha dimostrato che si può benissimo realizzare una conversione decente. Una grafica fedele, una colonna sonora eccezionale e una marea di opzioni hanno fatto di **Arkanoid** un gioco piacevole e entusiasmante: soprattutto se giocato con un mouse, e RE lo ha definito: "maledettamente divertente da giocare".

Per fare una sosta nella routine quotidiana, alcuni redattori di Zzap! hanno passato una

giornata in riva al mare ma, al ritorno, hanno fatto la cronaca di quel che c'era di nuovo nel mondo delle macchinette a gettone. Tra i migliori del gruppo gli infami: **Out Run**, **WEC Le Mans 24**, **720°** e **Bubble Bobble**. Mentre i precisini bighellonavano in sala giochi, il Mago si dedicava a **Masters of the Universe**.

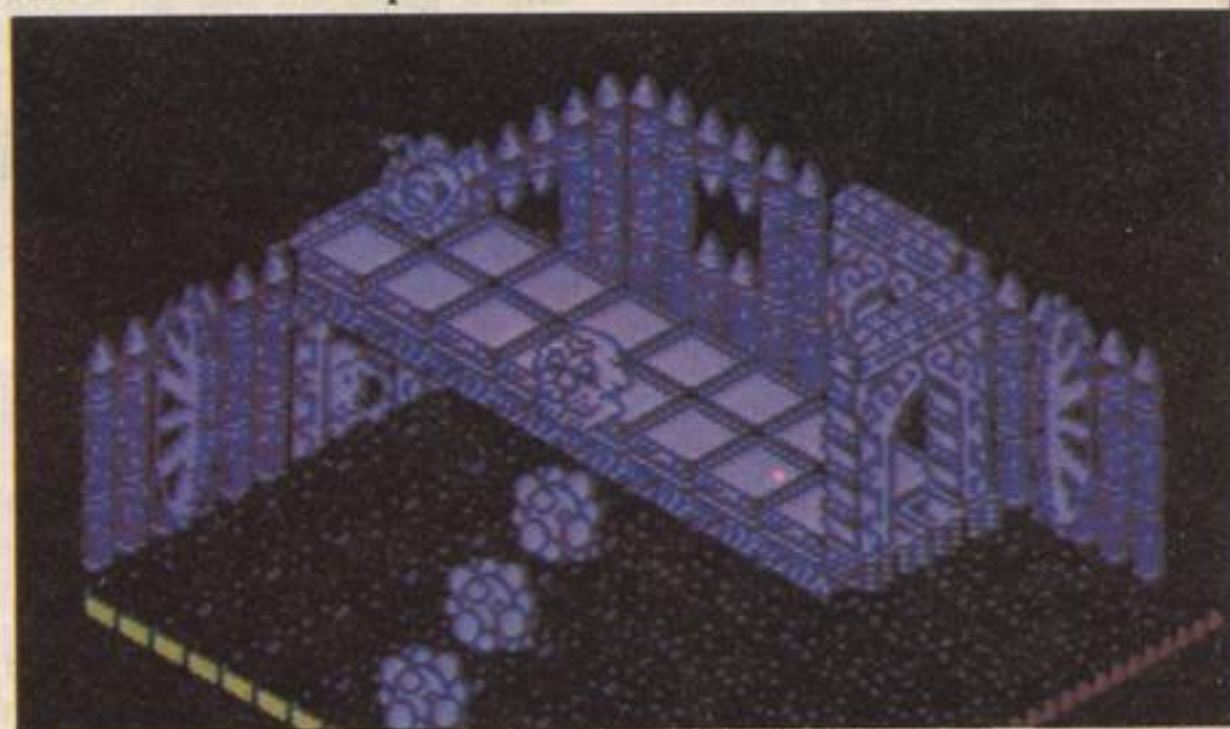
Un'altra conversione, questa volta scadente, era quella americana di **Transformers**, portata oltre oceano dall'**Activision**. E' pesante da giocare e ben poco divertente: il giudizio globale è stato del 40%. Sorprende che l'autore sia David Crane, lo stesso di **Little Computer People** e **Decathlon**.

Aliens è invece un bel gioco su licenza. Sia Julian che Steve, fedeli ammiratori di **Aliens**, non potevano credere ai loro occhi quando scoprirono che il gioco su licenza ufficiale della **Electric Dreams** era riuscito a catturare l'atmosfera del film ed era anche giocabile! "**Aliens** è il miglior tie-in cinematografico mai fatto e in più è anche un bel gioco" ha esclamato Rignall in estasi. L'81% è stata alla ficertamente la percentua-

le più alta mai assegnata a un gioco su licenza!

Fiasco del mese: **Explorer**, un disperato tentativo della **Electric Dreams** nel quale il giocatore deve cercare, sulla superficie di un pianeta, nove parti di un'astronave. Il gioco vanta 40 miliardi di locazioni ma sfortunatamente sono tutte uguali. "E' una simulazione elettronica della classica ricerca dell'ago nel pagliaio" si lamenta Paul Sumner mentre Julian consiglia che "se volete veramente esplorare qualcosa perché non vi comperate un biglietto del treno o dell'autobus?". Si è beccato un 13% ed è finito nel dimenticatoio.

Uno degli avvenimenti del mese è stato il Pesce d'Aprile gentilmente offerto da Andrew Braybrook. Ha scritto che il suo 6510 Acceleration Listing, caricato prima di qualsiasi gioco, avrebbe raddoppiato la velocità del programma. Molti lettori hanno battuto il lungo listato, lo hanno caricato speranzosi ... e trenta secondi dopo, sono stati salutati da un Pesce d'Aprile. Oh, Oh! Almeno era divertente!



MAGGIO

Hmm! Cosa è successo nel Maggio ancora freddino? Zzap! edizione italiana ha compiuto un anno e in regalo sono arrivate due Medaglie D'Oro: **Head Over Heels** e **Spindizzy**. Le due creature simbiotiche del gioco della **Ocean** hanno veramente entusiasmato i redattori. "Wow! Questo è lo stato dell'arte", esclama Danilo mentre BMV si sofferma nell'elogio dei personaggi: "**Head Over Heels** è il più carino arcade adventure esistente: i personaggi sono molto ben definiti, sono vivi e affettuosi". Si è conquistato un bel 97%.

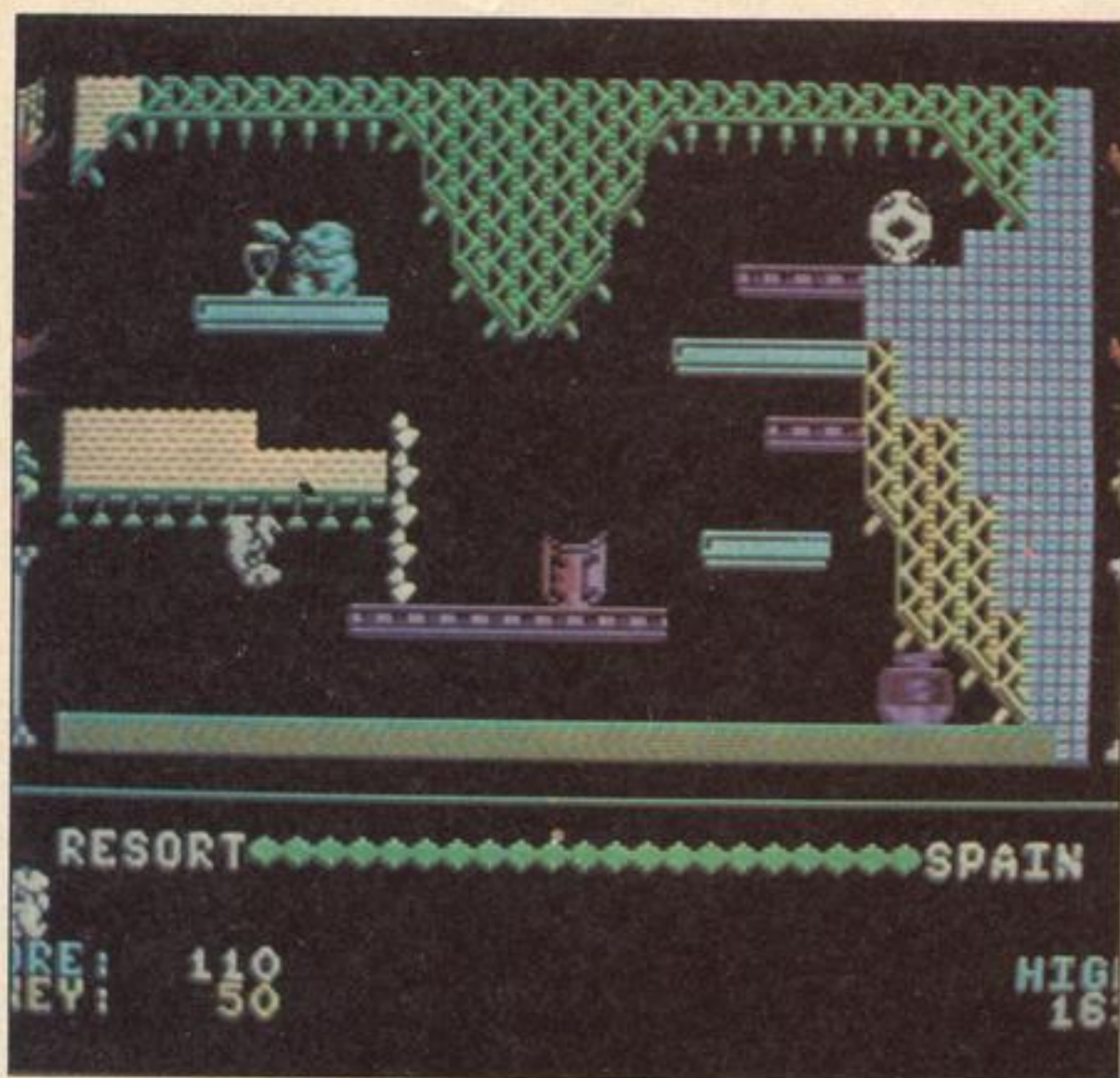
Il lavoro di Aspirante Aiuto Cartografo al servizio della corporazione non è semplice e le 429 sezioni, da esplorare e registrare, di **Spindizzy** della **Electric Dreams** hanno impegnato a lungo il team dei recensori. Come dice Rossetti "**Spindizzy** è tutt'altro che facile e ci vorranno secoli prima che riu-

sciate a risolverlo ma è abbastanza trascinate da farvi venir voglia di andare avanti fino alla fine".

Poi è arrivata in redazione la variante di **Gauntlet** di Steve Turner, **Ranarama**, che ha provocato non poche discussioni. "Ottima roba: il miglior gioco a cui abbia giocato questo mese" ha commentato Rignall, facilmente eccitabile. Sfortunatamente era l'unico di questa opinione e Steve ha controbattuto: "E' troppo un surrogato per valere veramente la pena". Dopo tutte le liti e le discussioni il direttore gli ha affibbiato un bel Gioco Caldo con 87% col disgusto di entrambi le parti. Politici! Politici!

Il secondo clone del mese veniva dalla neonata **Pandora**. **Into The Eagle's Nest** ha impegnato i recensori fino a notte fonda nel salvataggio dei prigionieri di un castello durante la II Guerra Mondiale. "E' molto di-

GIUGNO



vertente e vale fino all'ultima lira" asserisce Steve. Unanime nel suo entusiasmo, la redazione lo ha insignito di un Gioco Caldo al 90%! Molto originale **Shockway Rider**. Il bellissimo picchia-duro a scorrimento orizzontale della *Faster Than Light* ha reso filosofo persino Julian: "**Shockway Rider** è uno di quegli strani concetti che hanno visto la luce solo perché esistono i computer". Ma Steve non era così convinto della sua longevità e quindi si è arrivati al compromesso del- l'86%: ha perso per un pelo il passaggio del 90%. Nell'allegriissimo mese di maggio c'erano due conversioni di coin-op: una mediocre e l'altra bellissima.

Shao-Lin's Road, la prima conversione di un gioco da bar realizzata dalla *The Edge*, ha preso 47%. La conversione era ragionevole ma il gioco era scarso. Il fiore all'occhiello ce l'aveva la *Konami*. Dopo il disastroso tentativo di **Jail Break** aspettavamo con trepidazione la conversione di **Nemesis** (80%). Non possiamo fare a meno di con-

gratularci: la *Konami* è riuscita a includere molti elementi del gioco originale mantenendone la giocabilità "E' un buon arcade spara-tutto" diceva Julian Rignall dopo aver ammesso che il gioco da bar gli aveva portato via buona parte dei suoi risparmi estivi.

Il terzo Gioco Caldo è apparso nella sezione dell'avventura. Il Mago rimase così colpito dall'insolito **Hollywood Hijinx** della *Infocom* che non ha potuto fare a meno di dargli 90%.

L'ultima onoreficenza del mese va alla conversione del coin op della *Sega* **Enduro Racer**.

L'*Activision* ha fatto un buon lavoro mantenendo una bella grafica e dei begli effetti. Anche se volare sui salti di un circuito vero è più divertente, "gli appassionati di motocross con **Enduro Racer** si divertiranno", assicura Rossetti. Ma questo vale solo per la versione per Spectrum: quella per Commodore, infatti, recensita il mese seguente, si è presa un misero 33%.

E' finito così il quinto atto dell'Anno del Signore 1987 ...

Nel numero di giugno dell'edizione inglese c'era una cassetta omaggio contenente due giochi e una colonna sonora audio di Rob Hubbard. Evidentemente la redazione si spiegò male e molti lettori inglesi provarono a caricare il lato B della cassetta. No comment sullo stato delle loro orecchie dopo l'ascolto. Per questo mese cinque Giochi Caldi. Il primo era **Zolix**, della *Firebird*, una variante sul tema di **Gix** incredibilmente semplice e altrettanto accattivante. "Ho dovuto confiscare tutti i joystick per avere il tempo sufficiente a recensire questo maledetto gioco" confessa Julian.

Due Giochi Caldi per due simulazioni sportive. Il primo è **Mean 18** della *Accolade* che si è meritato la qualifica quale 'miglior gioco di simulazione' da parte dell'Associazione Editori Software americani. "E' un gioco veramente completo che riesce a soddisfare anche le esigenze del golfista professionista" commenta l'infaticabile Rossetti.

Il secondo va a **GFL Championship Football** della *Gamestar*: "Il football americano è lo sport che in assoluto ha ricevuto il maggior numero di conversioni: **GFL** è sicuramente quella più convincente" e, aggiunge BMW, "garantisce partite al cardiopalma".

Altro premiato, **Metro-Cross** della *US Gold/Namco* un'ottima conversione dell'omonimo gioco da bar.

Un altro affare arrivò col nome di **Gods and Heroes** (84%) un'eccellente gioco di piattaforme della *Power House* che Julian definisce "difficile, frustrante e accattivante tanto quanto il suo predecessore".

Nel mese delle messi c'erano anche due *tie-in* di ispirazione cinematografica. Il primo era **Masters of the Universe** della *US Gold*. La fantasia dei programmatori non si è sbizzarrita molto e il gioco è risultato un guazzabuglio a metà strada tra un platform game e un ad-

venture che ha preso un misero 44%. "Benedette licenze!" esclama Rignall "Una volta Signore dell'Universo il povero vecchio He-Man si è ora ridotto a fare lo sprite in un platform/arcade/adventure game di pessima qualità."

Miglior sorte è invece toccata a **The Great Escape** (90%), il *tie-in* della *Ocean* che, novelli Steve Mc Queen, vi chiude in un campo di concentramento nazi dal quale dovete fuggire.

Nemesis the Warlock, il violento gioco della *Martech* che si ispira a un fumetto di 2000 AD, non rappresenta fedelmente i personaggi originali ma è ugualmente divertente. "Guar-dare crescere la catasta dei corpi... è una soddisfazione da non crederci!" grida Paul Sumner pieno di gioia.

Un altro seguito, anzi seguito del seguito, deludente è stato **Auf Wiedersehen Monty** della *Gremlin Graphics*. Il terzo gioco della talpa ha ricevuto una gelida accoglienza perché era molto simile, sia nell'azione di gioco che nella grafica, ai suoi predecessori. "Una formula vecchia e consumata con un nuovo prezzo" brontola Gary Penn: "**Auf Wiedersehen Monty** ... e che liberazione!".

Dopo molto molto tempo, ha fatto di nuovo capolino l'australiana *Melbourne House* tentando di ripristinare la sua reputazione di software house leader del mercato con **Doc the Destroyer**. Non ce l'ha fatta e Doc si è preso un miserabile 32%. "In **Doc the Destroyer** ci sono due sezioni" spiega Sumner: "un debole picchia-duro e un ancor più debole 'adventure". Julian, più succinto: "Che noia ...".

Per gli amanti dei dati e delle tabelle, nel numero di Giugno c'era una guida completa al software recensito nei primi 12 numeri di *Zzap!* Mentre, per gli amanti della potenza di calcolo, entrano a far parte della grande famiglia di *Zzap!* i 68000: Atari ST e Amiga in testa.



LUGLIO-AGOSTO

In Inghilterra a Luglio pioveva e si chiedevano se l'estate sarebbe mai arrivata, da noi faceva caldo e con 32 giochi recensiti ci preparavamo alle meritate vacanze sotto l'ombrellone.

Con gli auspici della Ocean arrivò il successo della *Sensible Software*, **Wizball**, e divenne una leggenda nello spazio di una mattinata. "Finalmente qualcosa di cui entusiasmarci! **Wizball** è una ventata di aria fresca per i nostri vecchi computer" delirava Paul Sumner. Gioco Caldo di luglio per il terzo della serie di **Leaderboard: World Class Leaderboard**. Presenta molti elementi in più e ci sono quattro percorsi nuovi: tre basati su famosi percorsi mondiali (St Andrews, Doral Country Club e Champion Cypress Creek) e il quarto (The Gauntlet Club) appositamente disegnato dalla Access per mettere alla prova fino in fondo le capacità dei golfisti di **Leaderboard**.

Un altro numero tre era rappresentato da **Spy Vs Spy III: Artic Antics** che ha ricevuto una duplice accoglienza: Julian ha ammesso che "gli piace moltissimo" ma Gary confessava che si è "un po' stufato della serie di Spy". Il risultato globale di 75% è stato un compromesso.

Mago Merlino è stato fulminato da **Bureaucracy**, una strana avventura nata dall'unione dei talenti di Douglas Adams, autore di **Hitch Hiker's Guide To The Galaxy**, e degli specialisti della Infocom che ha vinto un Gioco Caldo al 90%. Il vecchio Barbabianca ha indirizzato la bacchetta magica sulla seconda parte della trilogia di **Lord Of The Rings** della Melbourne House ma 55% non si può dire che fosse granché, "Credo che non sia destinato a ripetere il successo dei suoi predecessori" puntualizzò.

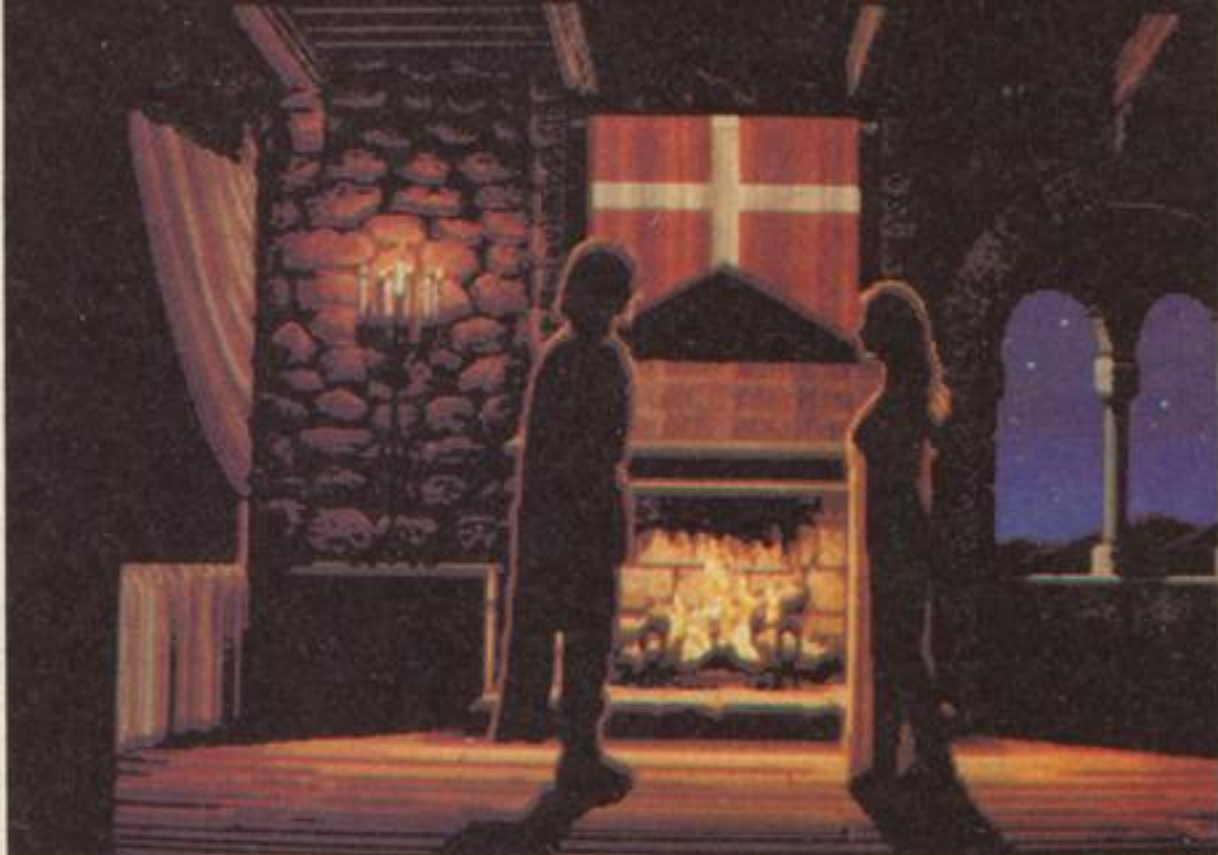
Con 88% c'era il mystery game della US Gold **Killed Until Dead**. "Decisamente un sano inve-

stimento per dei detective in erba" dice Julian Rignall. La *Palace* ha suscitato molte discussioni con **Barbarian** per la pubblicità di Maria Whittaker. Ma alla fine alla redazione è piaciuto "Wow! Sembra proprio di essere in un mattatoio" si entusiasma l'assatanato Rignall, "schizzi di sangue, teste decapitate sbudellamenti, gobbi che portano via i cadaveri". Una nuova società, la *Starlight*, fa il suo ingresso ufficiale con due giochi un po' scadenti: **Dogfight 2187** con 41% e **Greyfell**, un lentissimo arcade adventure in prospettiva a cui è stato assegnato un misero 30%. Dovete ammettere che l'inizio non era dei migliori, ma il tempo le ha dato ragione... Sul lato delle conversioni ufficiali di giochi da bar Luglio/Agosto vantava un quartetto decisamente mediocre. **Mario Bros** dell'Imagine ha preso 55% ed è stato considerato da tutti una conversione deludente. **Karate Champ**, il nonno di tutti i picchia-duro, convertito per il 64 dall'Americana, non era niente di speciale. E ancor peggio era **Tag-Team Wrestling** della US Gold il cui 25% era fin troppo. **Mag Max** della Imagine "Rischia di farvi venire un esaurimento nervoso" dice Rossetti affibbiandogli uno scarso 32%.

A risollevarci il morale ecco **The Last Ninja** della System 3: 90% e un buon bollino di Gioco Caldo.

A un passo dal bollino anche **Goldrunner** (88%), un tipico spara-e-fuggi in stile Uridium realizzato dalla Microdeal, e **Thing Bounces Back** (89%) che vede tornare sugli schermi la molla più pazza del mondo.

Speciale sulle migliori simulazioni di football americano e - uditel uditel- fine del fumetto. Dulcis in fundo, Luglio/Agosto segna il passaggio di Zzap! all'elettronica: da questo numero il giornale viene scritto, composto e impaginato interamente su computer.



SETTEMBRE

Terminate le vacanze estive tocca ricominciare a lavorare e sulla copertina di Zzap! si staglia lo skateboard del tanto atteso **California Games** della Epyx: una delle simulazioni sportive più innovative e raffinate mai realizzate. Tutti i sei giochi sono molto belli e ogni redattore si scelse il suo preferito: Ciaràn (nuovo arrivato nella redazione inglese) il frisbee, Steve agguantava un dieci nel surf mentre Julian con l'hacky sack, ha raggiunto presto un punteggio strabiliante.

California Games ha ricevuto una meritata Medaglia d'Oro: "Se elencate tutte le superlatività scritte sulle precedenti realizzazioni della Epyx e le sommate potete arrivare a metà strada nel descrivere California Games" asseriva Steve. Ciaràn affermava che "le immagini e i suoni generati dal programma creano un'atmosfera incredibile" e Julian riassume così: "Raccomendarlo è una pura formalità".

Dalla Firebird è arrivato **Revs Plus** una simulazione automobilistica che mette il giocatore al comando di una Ralt 3 Novamotor. Nonostante il credibile 83% ci furono pareri contrastanti con Julian che pensava fosse "stupendo" e Ciaràn e Steve che non erano così favorevoli.

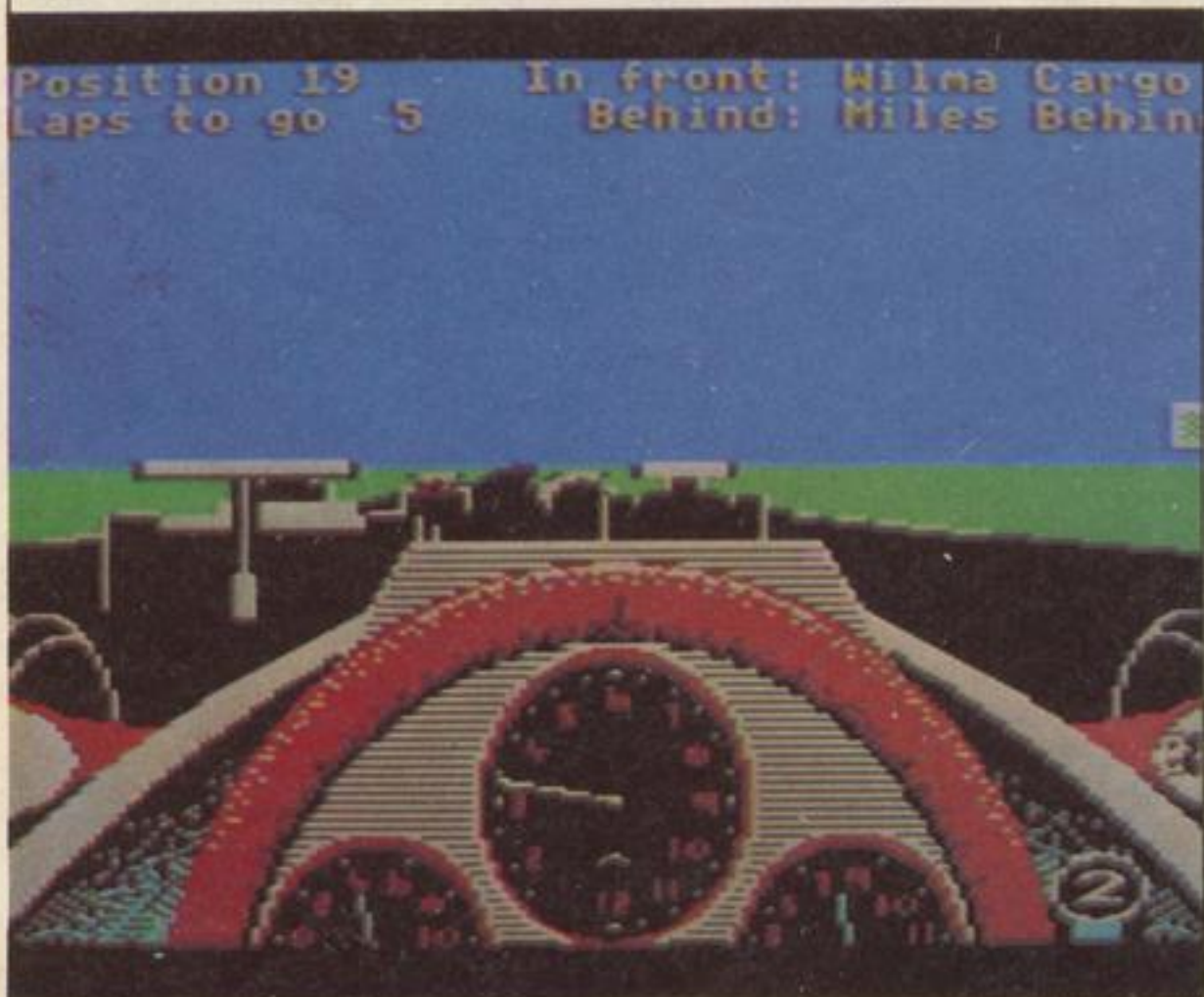
Mentre il Mago Merlino era al-

le prese con il Gioco Caldo della Infocom **The Lurking Horror**, la CRL editava **Oink!** il gioco ufficiale dell'omonimo fumetto. Con i suoi tre divertentissimi sottogiochi "Oink!" è uno dei più strani fumetti apparsi recentemente e il gioco sembra seguirne le orme nel mondo del gioco elettronico" osserva Gary Penn.

Gioco Caldo per **Defender of The Crown**, il gioco di simulazione della Cinemaware convertito per 64 dalla Mirrorsoft. "Con quattro personaggi da interpretare e tre diversi punti di partenza DOTC è quello che ci vuole!"

Di fianco alle megaproduzioni dei 68000 ecco un supplemento di sei pagine dedicato al software per il C16, il popolare cuginetto del C64. Di programmi ce n'erano per tutti i gusti: da **Summer Events** a **Way of the Tiger**, da **Terra Cognita** a **Skyhawk**, da **Ace** a **Video Poker**.

Due le conversioni: **Slap Fight** dell'Imagine e **Quartet** dell'Activision. Mentre il gioco a scorrimento verticale dell'Imagine si accaparra un bel 80%, **Quartet**, una brutta conversione assai carente nell'azione di gioco, si prende un fin troppo generoso 15%. Due i tie-in di ispirazione fumettaria: **Road Runner** (74%) della US Gold e **Les Passagers du Vent** (89%) della Infogrames. "Se vi fate co-



gliere impreparati Wil parte come un treno e vi cattura prima che possiate reagire" diceva Paul del maledetto bipede; "Amate i fumetti e i videogiochi? **Les Passagers du Vent** fa sicuramente al caso vostro" diceva Rossetti dell'adventure francese.

La *Melbourne House* ha tentato la fama e la fortuna con **Wiz** (33%) ma ha mancato completamente il bersaglio. "Chi spenderebbe 18.000 lire per questo gioco?" si domandava Julian, "Non certo io". Questo è stato l'ultimo gioco realizzato dalla *Melbourne House* prima di venire acquistata dalla *Mastertronic*.

OTTOBRE

Zzap! saluta Ottobre con una stupenda copertina di Oli Frey che illustra **Shoot'em up Construction Kit**: viene solo annunciato, ma si prevedono grandi cose ...

Il principale avvenimento del mese è stata l'uscita della stupenda conversione della *Firebird* **Bubble Bobble** con la sua stramba coppia di eroi: i brontosauri sputa-bolle. Il gioco è estremamente giocabile e, ancora una volta, il lavoro in redazione si è fermato. Siamo rimasti tutti favorevolmente colpiti da questo gioco e la Medaglia D'Oro è stata assegnata all'unanimità. Come ha puntualizzato Julian "E' uno dei più bei platform game di ogni tempo se non il più bello". GL sollecita di "andare a comperarlo: vi godrete una grafica divertente, un sonoro strano, un'azione stravagante e, soprattutto, vi farete un sacco di risate". "Una licenza trionfale che non dovete perdere per nessuna ragione" urlava Ciaràn, con approvazione generale.

Il secondo vincitore del mese è stato il Gioco Caldo della *Starlight*, una software house che fino a questo momento aveva suscitato solo qualche mormorio. Si tratta di **Red LED**, uno spara-e-fuggi avventuroso ambientato in un immenso paesaggio 3D che ha immediatamente stuzzicato le fantasie di tutti. GL fu veloce nel commentare "Contiene alcune tra le più realistiche e fantasiose vedute panoramiche che abbia mai visto su un home computer". "Red LED è semplicemente geniale", esclama Julian aggiungendo "andate a comperarlo: è veramente qualcosa di speciale". Paul sintetizzò il pensiero di tutti: "Se la Starlight riesce a mantenere questo standard, venderanno giochi per un bel po". Un bell'elogio.

Il terzo premio del ricchissimo Ottobre è il seguito di **Crazy Comets** di Simon Nichol intitolato **Mega Apocalypse**. Questo frenetico spara-e-fuggi ha una

grafica superba, una colonna sonora a cinque piste e degli effetti bellissimi che gli hanno valso un incredibile 96%. Anche se è un po' troppo difficile (potete fare dieci partite in altrettanti minuti) **Mega Apocalypse** si è meritato il bollino. "E' uno spara-e-fuggi per accelerazione: non perdetelo" raccomandava Julian.

Il tondo eroe della *Gremlin Graphics* torna in **Rebounder** e, nonostante i pareri discordi, ha vinto un Gioco Caldo. I paragoni con l'originale erano inevitabili ma il commento di Julian ha ben sintetizzato l'opinione generale "**Rebounder** è riuscito a mantenere la giocabilità del suo predecessore ma è molto più flessibile e dovrebbe attrarre l'attenzione molto più a lungo di quanto **Bounder** abbia mai fatto".

La *Software Projects*, che dopo l'uscita di **Escape from Singe's Castle** se ne era rimasta tranquilla, ha visitato gli uffici di Zzap! portandoci **Star Paws**. Questo insolito gioco di caccia assomiglia a **Road Runner** e vanta una grafica carina e un incredibile scrolling parallaxico. Ciaràn ne ha fatto un elogio appropriato: "La più bella raccomandazione che posso fare per questo gioco è che è uno dei pochi che abbiamo giocato perché volevamo e non perché dovevamo".

Un altro Gioco Caldo di questo prolifico ottobre è andato alla stupenda avventura illustrata della *Rainbird*, **Guild of Thieves** un eccellente programma che "combina le capacità di programmazione della *Magnetic Scrolls* con uno scenario più accessibile e degli eccellenti enigmi ... è un gioco che è destinato a diventare un classico".

L'ultimo Gioco Caldo è andato a **Football Fortunes** della *CDS Software*. Non è propriamente un gioco elettronico bensì un

gioco di società moderato dal computer nel quale bisogna, naturalmente, far vincere alla propria squadra il campionato. Il gioco è in italiano e si basa sulle nostre squadre e sui nostri giocatori. "E' facile da giocare e ben studiato" diceva Rossetti e tranquillizzava i possibili acquirenti: "E' un po' caro, ma con le banalità che offre il mercato dei giochi di società questo è un gran investimento".

E così ottobre se ne è andato passando alla storia...

NOVEMBRE

Altra infornata di Giochi Caldi per il mese di novembre.

International Karate + della *System 3* ha segnato la rinascita del picchia-duro bloccando il lavoro di redazione per un pomeriggio intero. Il maggior numero di mosse e i superbi fondali hanno fatto di **IK+** una vera chicca.

Il secondo picchia-duro del mese era la conversione di **Renegade** della *Ocean* che è riuscito a prendersi un Gioco Caldo.

E' arrivato l'ultimo gioco di Stavros Fasoulas prima di essere chiamato a servire la pa-

tria nell'esercito finnico: **Quedex**, un gioco raffinato e piacevole che sfida il giocatore in una serie di prove di abilità. Julian non poteva che tesserne le lodi "E' ben congegnato, molto originale e caldamente raccomandato a chiunque pensi di riuscire a reggerne il ritmo" mentre a Steve è piaciuto così tanto che già sognava un **Quedex II**.

A questi si è aggiunto il tanto atteso spara-e-fuggi di Andrew Braybrook **Morpheus** che è arrivato in ufficio accompagnato da accalorate discussioni. A qualcuno è piaciuto ad altri no ma tutti sono stati concordi nell'assegnargli lo status di Gioco Caldo. Steve è favorevole: "**Morpheus** è senza dubbio uno dei giochi costruiti con più cura di tutta la storia del 64" Julian, ambiguo, seggeriva "vivamente di provarlo prima di comperarlo" ma Ciaràn, come sempre, ha l'ultima parola: "Fatevi un favore e comperatelo appena potete".

L'ultimo Gioco Caldo è stato assegnato a **Summer Events** della Anco: sette discipline sportive, nel miglior stile della *Epyx*, realizzato per C16. "Un gioco sportivo di questa qualità per C16 sinceramente non



DICEMBRE

l'avevo ancora visto" confessa BMV e conclude: "Obbligatorio, assolutamente da non perdere".

Solomon's Key, un bel gioco di piattaforme, ha perso per un pelo il titolo di Gioco Caldo così come **Enlightenment Druid II** della Firebird.. Tra gli economici un gioiellino che si è meritato la Medaglia d'Argento: **Joe Blade** il gioco spara-e-cerca della Players .

In previsione dell'ormai prossimo natale uno speciale a tutto smanettamento: i migliori joystick sul mercato!

Il capodanno si avvicina e la redazione è invasa di giochi di altissima qualità: tre Medaglie d'Oro e quattro Giochi Caldi pronti pronti per i regali sotto l'albero!

Shoot'em Up Construction Kit

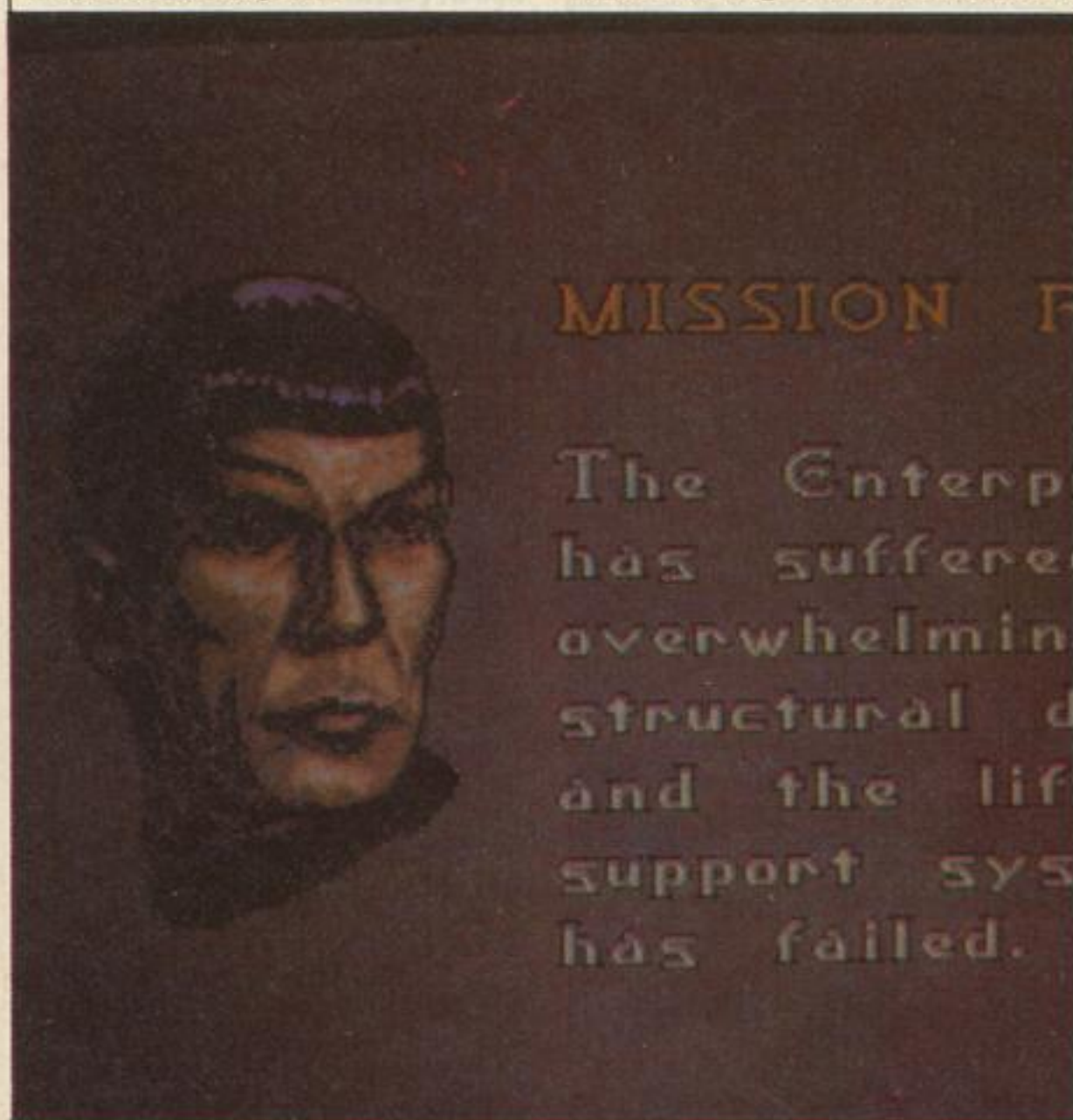
della *Outlaw* ha strappate gli applausi e, dopo aver paralizzato la redazione, ha ricevuto immediatamente una Medaglia d'Oro. Cercando di allontanarsi dal computer i redattori si sono sperticati in adulazioni: "**The Shoot'em Up Construction Kit** è una pietra miliare nella storia della programmazione" ha esclamato Rignall. La seconda Medaglia d'Oro è andata alla conversione della *Elite Buggy Boy*: la sua straordinaria azione di gioco e la velocità incredibile l'hanno reso il beniamino di tutti.


A completare il trio delle Medaglie d'Oro c'era **Nebulus** un sorprendente titolo della Hew-

son. Uscito senza alcuna promozione o pubblicità, questo insolito gioco di piattaforme a rotazione ha letteralmente travolto la redazione.

Anche i Giochi Caldi erano ben rappresentati in questo mese di dicembre: **Maniac Mansion**, **Bangkok Knights**, **Zig Zag** e **Star Trek**, "Un gioco che resterà negli annali dei computer giochi", mentre una Medaglia d'Argento veniva assegnata al classico **Beach Head II** rieditato nel budget.

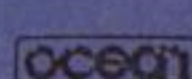
E con questo arriviamo ai giorni nostri. Visto che il 1987 ce lo siamo ormai lasciati alle spalle possiamo solo sperare che il 1988 ci darà abbondante pane per i nostri denti ... o dischetti per i nostri computer!




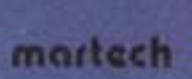



STERLINO


Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896















STERLINO CLUB

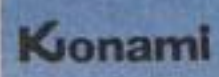
Ipercentro di Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO



COMMODORE { 16, 64, 128 }

E AMIGA




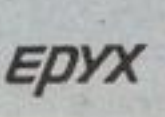
STERLINO NEWS

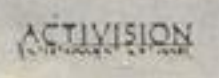
SERVIZIO NOVITA'

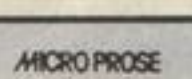
VENDITA PER CORRISPONDENZA


Per informazioni Tel 051-302896











WESTERN GAMES

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

Hey ragazzi, siete stanchi di tutte quelle simulazioni sportive? Allora provate questa nuova simulazione multi evento di vecchi passatempi del selvaggio West della Ariolasoft.

Dopo aver scelto l'opzione per uno o due giocatori, si affronta il primo evento - braccio di ferro - nel quale il giocatore siede di fronte al suo avversario, mano nella mano. La forza del braccio si ottiene tirando indietro il joystick a tempo con un "muscolometro" che pulsa ritmicamente. Vince chi costringe l'avversario a toccare il tavolo con il dorso della mano in una serie al meglio dei cinque incontri.

L'evento successivo consiste nello sparare a bicchieri di birra. I due contendenti sono fianco a fianco e, al segnale, devono estrarre rapidamente la loro pistola e sparare. Il più veloce vince, dopodiché si cambiano i bicchieri e se ne mettono di più piccoli. Vince il giocatore che riesce a colpire cinque centri di fila: se l'avversario interrompe la sua serie, si deve ricominciare tutto da capo.

Il terzo evento è il ballo: un passatempo che richiede che il giocatore esegua col joystick uno schema di movimento molto complesso, seguendo il velocissimo tempo dettato dal pianista. Chi non riesce a stare al passo è obbligato, oltre a dare partita vinta all'avversario, a pagare da bere al pianista.

Il successivo passatempo consi-



S.J.

Mi sa che i programmatori stanno esaurendo le idee per le simulazioni sportive, visto che l'aspetto competitivo di Western Games è tenue, per dirla con un eufemismo. Gli eventi sono presentati magnificamente, con della grafica e dell'animazione brillanti, ma sfortunatamente la giocabilità è carente a causa dello strano modo di controllo. La complessa serie di comandi necessaria per iniziare la più semplice delle operazioni è scoraggiante. Questo gioco non dovrebbe presentare grosse difficoltà per la maggior parte dei giocatori, ma se siete inclini alla frustrazione, statene alla larga.

ste nel centrare con uno sputo la sputacchiera dell'avversario. I partecipanti si mettono uno di fronte all'altro, davanti ad una sputacchiera. Entrambi mordono un grosso pezzo di tabacco, lo masticano smanettando il joystick, e infine cercano di sputarlo nella sputacchiera dell'avversario modificando l'angolo di lancio.

Il compito successivo è proprio da cowboy: i due giocatori si sfidano in una gara di mungitura di una mucca. Vince chi riesce a mungere una pinta di latte nel minor tempo possibile. L'azione di mungitura richiede una sequenza di otto comandi del joystick che devono



J.R.

Dopo avere visto la colorata e dettagliata grafica, ho pensato che era tempo di divertirsi con un'altra leccornia multi evento. Sfortunatamente il mio entusiasmo è durato poco. Benché Western Games presenti alcune idee insolite e originali, il super-complesso modo di controllo rende il gioco un lavoro, più che un divertimento. Un gioco impegnativo va bene, ma quando passi il tuo tempo a cercare di muovere il joystick e premere il pulsante in una sequenza che non ha alcuna rassomiglianza con l'azione sullo schermo, il gioco diventa frustrante e noioso. Se siete disposti a fare pratica, penso che Western Games possa essere divertente, ma non lo metterei tra i primi della lista.

essere eseguiti a ritmo con i movimenti delle mammelle.

Infine, nell'ultimo evento i giocatori siedono ad un tavolo per mangiare, con l'obiettivo di finire prima dell'avversario una scodella di stufato. Ciascuna azione dell'intero processo è sotto controllo, compresi l'uso del cucchiaio e gli atti del mangiare e del deglutire.



Non posso fare a meno di pensare che è stato speso troppo tempo a rendere questo gioco "carino" invece di preoccuparsi della giocabilità.

Alcuni eventi, come la mungitura, sono ridicolmente pedanti e richiedono di mantenere un ritmo perfetto per diversi minuti: il che non è proprio un gran divertimento. Non dà la sensazione che state controllando il vostro personaggio, piuttosto che state seguendo uno schema pre-determinato. In altre aree, il gioco è mediocre, con un sonoro discreto e alcuni quadri d'animazione per ciascuna scena. Credo che la ragione per cui non si vedono molti giochi basati su questo tipo d'azione è perché è difficile rendere divertente una cosa simile e non ci sono riusciti neanche i programmatori della Magic Bytes.

Cosa? Una simulazione su computer della mungitura di una mucca??



PRESENTAZIONE 75%

In genere adeguata, ma sminuita dalla apparente mancanza di un'opzione di fine gioco.

GRAFICA 88%

Stupenda grafica di qualità in stile cartoni animati con un mucchio di animazione subliminale per migliorarne l'effetto globale.

SONORO 67%

Alcuni decenti effetti sonori e appropriata musica western.

APPETIBILITÀ 53%

Modo di controllo estremamente complesso con cui bisogna familiarizzare prima di poter fare qualunque progresso.

LONGEVITÀ 61%

I sei eventi dovrebbero offrire un decente, anche se frustrante, impegno.

GLOBALE 68%

Un gioco multi evento insolito e a volte super-complicato con un fascino limitato

N.B. La recensione è stata fatta sulla versione disco di Super Star Soccer. La versione su cassetta è molto meno interessante perchè consente di giocare una sola partita.



TEST

Gary Lineker's SUPER STAR SOCCER

Gremlin Graphics, disco L.25000, cassetta L.18000 solo joystick. Per C64.

Dopo l'Hockey la Mindscape ci prova con il calcio. **Super Star Soccer** è il nuovo titolo della linea Sport Time, presentata in Europa dalla Gremlin con la speciale sponsorizzazione del capocannoniere del Mundial messicano Gary Lineker.

La struttura è simile a quella dell'Hockey: il vostro compito è quello di guidare una squadra di calcio verso la prima divisione, senza trascurare la coppa. Il torneo è suddiviso in 4 divisioni come nel campionato inglese. Inizialmente vi consigliamo di scegliere **INIZIARE UNA NUOVA LEGA**: in questo modo potete dare il nome che preferite alla squadra, scegliere il numero di partite per stagione (15 o 7) e il territorio (Inghilterra o Stati Uniti?!?). La prima stagione è quella più difficile perchè i giocatori non sono molto abili e avete a disposizione pochi punti trading (250) per gli scambi sul mercato. Come nell'Hockey i punti trading sono indispensabili per migliorare la propria squadra con la preparazione pre-campionato e tramite lo scambio dei giocatori. I primi punti conviene investirli in giovani calciatori di 17 anni. Le caratteristiche di ogni atleta sono indicate dall'abilità (*skill* - velocità e agilità), età (*age* - resistenza), infortunio (*injury* - giornate fuori squadra) e il ruolo (*position* - il giocatore nella posizione giusta rende di più). Prima di ogni incontro bisogna disporre la squadra sul campo dando ai vari giocatori il loro ruolo.

Fulvio Bernardini diceva: "Datemi un portiere saracinesca e uno che

la butta dentro e vincerò lo scudetto". In **Superstar Soccer** più o meno dovete fare lo stesso garantendovi un ottimo portiere e un centravanti veloce. Questi due giocatori sono gli unici che possono essere controllati direttamente con il joystick.

Il menù principale permette di conoscere la situazione del campionato con i punti trading a disposizione, il riassunto di tutte le stagioni disputate da ogni squadra con partite vinte, pareggiate e perse, goal fatti e subiti, lo schema delle partite di coppa (impropriamente chiamati playoff), i risultati dell'ultima giornata, la composizione delle varie divisioni.

Prima di ogni partita avete uno schermo menù che vi consente di decidere la durata di un incontro, il colore della maglia e se lasciare il controllo del portiere e dell'allenatore al computer. Un portiere con uno *skill* alto rende al massimo se

gestito dal computer mentre facendo l'allenatore potete determinare la tattica migliore e il comportamento degli altri giocatori controllati dal computer.

Ogni volta che l'arbitro fischia un



Finalmente ho trovato il calcio elettronico che fa per me. Nonostante sia

un po' troppo americano è sicuramente la migliore simulazione disponibile sul mercato. E' molto più facile vincere con il Soccer che all'Hockey. Un consiglio: controllate bene il drive perchè se il programma si pianta mentre state caricando una partita, perderete per forfait, un secco 2 a 0 a tavolino senza il pardo.



"Che bello ragazzi" direbbe José Altafini se venisse chiamato a commentare una partita di Super Star Soccer. Rovesciate spettacolari, scambi di prima, colpi di testa sono alcune delle azioni che ammirate durante una partita. Ma le soddisfazioni migliori vengono dalla possibilità di partecipare a un torneo molto complesso e affascinante con continui scontri. In 11 stagioni sono riuscito a raggiungere la prima divisione vincendo tre coppe e uno scudetto. Peccato che ora la mia squadra ha quasi un'età media di trent'anni e non regge più il ritmo. Devo decidermi a investire i soldi degli abbonamenti.

fallo o perchè la palla esce dal rettangolo di gioco potete intervenire sulla tattica della vostra squadra. Avete a disposizione 3 formazioni di attacco e 4 di difesa e potete sostituire uno o due giocatori e cambiare la disposizione della squadra sul campo.

Al termine di ogni stagione le prime due squadre di ogni divisione vengono promosse e le ultime due retrocesse. Quindi in inizio un nuovo anno con nuovi punti trading per migliorare la squadra verso la conquista dello scudetto e eventualmente della coppa.



PRESENTAZIONE 71%

Le istruzioni non sono il massimo della chiarezza e il gioco ha un sistema di caricamento molto lungo.

GRAFICA 79%

Splendidi alcuni effetti e movimenti dei vari giocatori, portiere compreso.

SONORO 40%

Pochi effetti con fischio dell'arbitro, boato del pubblico e calcio del pallone.

APPETIBILITA' 85%

Se capite velocemente i trucchi e le tattiche e avete una buona squadra..

LONGEVITA' 89%

... riuscirete a aprire un ciclo come quello dell'Inter di Herrera, del Milan di Rocco, della Juve di Trapattoni e del Napoli di Maradona.

GLOBALE 85%

Infortuni, calcio mercato, tattica, scudetti, coppe e retrocessioni. In questo calcio c'è proprio tutto, manca solo il Totocalcio e il Totonero.

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

Anche per
MSX

N. 11
1987

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 12
NOVEMBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

LA PROVA
Zoram il guerriero

non
perdetele!

Una retrospettiva sull'anno appena trascorso apre la rubrica dell'avventura di questo mese, ma non mancano certo le recensioni. Le novità di questo mese sono due nuovi titoli della Infocom, *Plundered Hearts* e *Nord and Bert Could not Make Head nor Tail of It*.



UN ANNO AVVENTUROSO

Il 1987 visto con gli occhi dell'Arlecchino

Il 1987 non è stato proprio un gran anno per i giochi d'avventura.

C'è stato un continuo rivolo di giochi Infocom, che peraltro contano quasi zero per coloro che non hanno un disk drive, anche se non sempre all'altezza. **Ballyhoo** e **Nord and Bert** non saranno forse tra i migliori giochi della Infocom, ma è bello che ci sia una società dedicata esclusivamente alle avventure. **Lurking Horror** e **Plundered Hearts** sono invece due titoli che certamente verranno definiti dei "classici".

Mi accorgo che ho probabilmente fatto infuriare la Magnetic Scrolls e la Level 9, ma vediamo quante avventure hanno pubblicato quest'anno. . . la Magnetic Scrolls una (non contando **Jinxster** che non ho ancora giocato), la Level 9 tre (contando **Silicon Dreams** che è una riscrittura della trilogia **Snow-**

ball). Non molto se si considera che la Infocom riesce a garantire sia la qualità che la quantità. Detto ciò, le società degli Austin e di Anita Sinclair producono in effetti dei bei giochi. . . anche se passano lunghi intervalli tra l'uno e l'altro. Per il 1988 hanno promesso di pubblicare molti più titoli. La US Gold e la Adventuresoft hanno pubblicato un discreto numero di titoli durante l'87. In febbraio è uscito **Kayleth**, seguito poi da **Masters of the Universe** in aprile e da **Temple of Terror** in agosto, entrambi due giochi divertenti che credo meritavano voti leggermente più alti di quelli datigli dal mio predecessore. Tutti e tre contenevano della grafica attraente (che aggiungeva qualcosa all'atmosfera del gioco), un parser più che adeguato e un mucchio di cose da fare e vedere. Sono abbastanza impegnativi



anche se a volte la struttura di gioco è un po' incerta.

Il 1987 è stato l'anno del GAC, il buon vecchio programma della Incentive che ha consentito ai cosiddetti autori d'avventure di usare comandi come GET ALL o EXAMINE IT, nonché di disegnare immagini (infantili). Il prodotto finito può essere poi venduto al pubblico, di solito a prezzi da estorsione. Non è colpa del GAC però, ma degli autori privi di immaginazione.

In marzo sono usciti i primi titoli per l'etichetta Medallion della Incentive (di cui non abbiamo parlato perché non sono distribuiti in Italia, ndr), **Apache Gold** e **Winter Wonderland** che, ad essere onesti, non erano niente di eccezionale anche se ci provavano. In dicembre sono arrivati **Zodiac** e **The Secret of Life** che sono anch'essi piuttosto bruttini: contengono infatti tutte quelle cose che fanno un brutto adventure: morti improvvise, descrizioni e immagini scadenti.

Non voglio andare oltre se non dire che non capisco perché uno voglia inserire immagini infantili quando la memoria disponibile è appena sufficiente per creare un decente adventure di solo testo.

A questo punto è d'obbligo citare Rod Pike e la sua avventura intitolata **Frankenstein** (pub-

mo ora il suo nuovo gioco che dovrebbe avere una buona dose di licantropia

GAC è un ottimo programma-autore e personalmente non vedo l'ora che esca **GAC Plus**. Speriamo che ispiri trame più originali e complicate invece della solita ribollita di storie trite e ritrite.

Prima di chiudere sono costretto a deprimervi ancora un po' menzionando **The Shadows of Mordor!**

Quanti di voi si sono svezzati su **The Hobbit**? Quanti di voi non vedevano l'ora che la Melbourne House facesse uscire il seguito del suo adattamento di **Lord of the Rings**? Quanti di voi erano delusi che ritardasse ad uscire? Poi ecco la seconda parte, **The Shadows of Mordor**. Certamente sarebbe stato un gran miglioramento rispetto alla prima parte: non c'era pericolo che la Melbourne House facesse uscire un gioco con struttura di gioco e contenuto che non fossero almeno pari a quelli di **The Hobbit**, vero? Siamo tutti corsi a comprarne una copia, con impazienza l'abbiamo caricata e... forse la terza parte sarà meglio!

Questo nuovo anno però dovrebbe essere migliore. Non nasceranno probabilmente nuove case di software specializzate in adventure, ma la produttivi-

Se fossi antipatico vi lascerei nel vostro brodo. Fortunatamente per voi sono abbastanza simpatico e per provarvelo vi porterò con me nella...

VALLE DELLA SPERANZA



GUILD OF THIEVES: Il dipinto ad olio è l'unico di valore. Il dito dello scheletro aprirà il sarcofago. Nella stanza fangosa riflettete sul raggio. Per entrare nel castello aiutate l'uomo che porta il tronco.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS: Spaventate il topo con la foto della gattina. Per trasformare il principe in rana dovete chiudere gli occhi, tapparvi il naso con la molletta, tapparvi le orecchie, spalmarvi il balsamo per labbra dell'alieno morto e, infine, baciare il principe. La pozione amorosa deve essere messa solo nella vodka di Natasha. Per superare la pianta carnivora digitate HISS appena la vedete (grazie a Riccardo Rinaldi).

PLUNDERED HEARTS: Strappatevi il vestito e imbevete lo straccio nell'acqua per spegnere il fuoco nella Santa-barbara.

REBEL PLANET: Per entrare nell'Università date un colpo al cristallo con la forchetta. Piegate le sbarre della cella con la chiave inglese.

LURKING HORROR: Per aprire il muro di mattoni, provate dall'altra parte.

FRANKESTEIN: Sfregate il muro di ghiaccio e soffiare via i vostri guai, ma non stateci troppo vicino.



A deep moat to the east surrounds a fortress of titanic proportions. The cave from which you came lies to the north and you can just see a doorway inside the castle archway across the lowered drawbridge.

blicata dalla CRL). Anch'essa è stata scritta con il GAC e dimostra cosa si può fare quando ci si impegna a creare o adattare una storia. So che è stata la CRL ad aggiungerci la grafica e il sonoro, ma la storia di base era identica a quella che è stata poi pubblicata. Era ben pensata, magnificamente evocativa e piacevole da giocare.

Rod ha mostrato la strada a tutti i potenziali autori d'avventure che usano programmi-autore come il GAC. Attendia-

tà di quelle esistenti dovrebbe migliorare. La Level 9 ha completato il suo programma-autore Kaos e ha diversi giochi in lavorazione. Anita Sincalir della Magnetic Scrolls ha promesso più titoli nel 1988 e la Infocom certamente manterrà almeno il suo ritmo di produzione attuale.

Insomma, forse non ci saranno nuovi autori nell'88, ma almeno dovremmo avere il meglio da coloro che sono oggi i maestri del genere.

PLUNDERED HEARTS

Infocom, solo disco. Prezzo variabile.

Viaggiate con me nel tempo fino al XVII secolo, all'era romantica ma crudele in cui i Pirati erano i padroni del mare; ai giorni degli stupri, dei saccheggi e dello scorbuto, quando la sola visione del teschio e delle ossa incrociate mandava in paranoia anche i marinai più coraggiosi. Erano questi i giorni in cui bastava pronunciare il nome del Falcone, il terrore dei sette mari, per far tornare di corsa nel porto anche la ciurma più temeraria. Quest'ultima avventura della Infocom vi trasporta in questo periodo storico, nel quale dovette lottare e sopravvivere come meglio potete. . . nei panni di una donna.

Il fatto che in **Plundered Hearts** il personaggio che interpretate sia di sesso femminile non è così svantaggioso, data l'era in cui si svolge il gioco, come può sembrare a prima vista; l'idea funziona visto che l'eroina deve usare il cervello e non le mani. Ciò inoltre aggiunge *suspence* alla storia, se si pensa a come le donne erano trattate nel milleseicento-e-rotti, specialmente da chi avevano in-

tenti poco raccomandabili.

La confezione contiene i soliti extra della Infocom, come una banconota da 50 ghinee e una lettera di Jean Lafond che spiega perché l'avventura si apre sullo *schooner* Lafond Deux diretto nelle Indie Occidentali. Sembra che vostro padre sia molto malato e abbia bisogno di voi per rimettersi in salute. Naturalmente non esitate a mettervi in viaggio. Purtroppo, prima di arrivare a destinazione, la nave viene attaccata dai pirati capitanati nientepopodimeno che dal Falcone e venite rapiti e portati a bordo del suo vascello.

Ma il Capitano Nick Jamison (il Falcone) non è l'uomo malvagio che le voci che circolano su di lui vorrebbero far credere. In realtà, traspare che questo alto, magro e piacente bucaniere (con gli occhi azzurri) ha sventato il piano nefasto di Lafond. Sembra che la lettera che avete ricevuto faccia parte di una tranella tendente a farvi cadere nelle grinfie del malvagio francese il quale, vi rivela il Falcone, ha catturato vostro padre e lo sta tenendo prigio-

niero nella sua villa nell'isola di Sinistra.

Nick vi dà una missiva, scritta da vostro padre, che conferma la sua versione, e vi prega di aiutarlo a salvare vostro padre e la sua compagna Lucy. Il compito diventa quindi chiaro: dovette raggiungere Sinistra, salvare vostro padre e Lucy e sconfiggere il perfido piano di Lafond.

Nick lascia la nave ancorata al sicuro al largo dell'isola di Sinistra e si avvia alla villa di Lafond per trattare. Ma che avventura sarebbe se lasciate fare tutto a lui? Il vostro primo compito è di salvare la nave dalle subdole manovre di sabotaggio di un membro della ciurma del Falcone, che è in realtà una spia al soldo di Lafond; un essere perfido -anche per gli standard pirateschi- che porta il nome di Cruelly. Egli ha alzato l'ancora per far sì che la marea spinga la nave contro la barriera corallina e, per maggiore sicurezza, ha acceso un fuoco nella Santabarbara. Per passare oltre i pirati che si trovano sul ponte (i quali non sono proprio dei gentleman e farebbero su di voi, se vi vedessero, cose da pirati) e quindi salvare la nave sono necessarie freddezza e logica. Una volta che avete superato questo ostacolo, trovare la strada per la spiaggia è uno scherzo da ragazzi.

Plundered Hearts è un'avventura stupenda, carica di atmosfera, enigmi interessanti e situazioni tese. A volte mi dimenticavo che non stavo giocando in tempo reale ed ero lì a digitare furiosamente dei

comandi prima che potesse succedere un disastro.

Plundered Hearts è un capolavoro di ambientazione e azione, pieno di arguzie tipiche da XVII secolo come mettere del laudano nel bicchiere del malvagio Conte, usare i lampadari come liane, trovare passaggi segreti e incrociare la spada con chiunque abbia una pezza sull'occhio.

Ci sono però un paio di cose irritanti nel gioco. Ad esempio, digitando SEARCH CABIN si ha la risposta: "You can't search a quarters", mentre digitando LOOK THROUGH THE CURTAINS si ottiene la risposta: "You can only tell the drapes is closed. . ." Sia chiaro che queste idiosincrasie non impoveriscono il gioco. Avendo già parlato un'altra volta della lentezza di accesso al disco, devo dire che i difetti di **Plundered Hearts** sono in effetti minuscoli.

L'autrice, Amy Briggs, ha ricreato questo periodo storico dopo aver letto romanzi d'avventura e fatto ricerche sulle navi e i costumi del XVII secolo. Da qui, la credibilità del gioco, la sua precisione e attenzione al dettaglio.

Questa è la prima avventura di Amy Briggs per la Infocom: speriamo vivamente che ce ne siano molte altre.

ATMOSFERA	94%
INTERAZIONE	91%
IMPEGNO	81%
GLOBALE	90%

NORD AND BERT COULD NOT MAKE HEAD NOR TAIL OF IT

Infocom, solo disco. Prezzo variabile

L'autore di **Ballyhoo** colpisce ancora. L'ultima avventura creata da Jeff O'Neil per la Infocom è un po' diversa dalla norma, per dirla con un eufemismo. **Nord And Bert Could Not Make Head Nor Tail Of It** (che in italiano significa Nord e Bert non riuscivano a raccapezzarsi) è una raccolta di otto

brevi storie o scenari: le prime sette si possono affrontare in qualunque ordine, ma bisogna averle risolte tutte per poter entrare nell'ottavo scenario. Tutte e otto le storie si svolgono nella città di Punster e il vostro compito sta nel risolvere scambi di iniziali, omonimi e vari altri giochi di parole. Ad

esempio, nello scenario intitolato **Shopping Bizarre** il giocatore si trova davanti ad un frigorifero contenente il numero 22 congelato proprio sopra il numero 7; uno subito capisce che questa è, naturalmente, la formula del teorema di Pitagora e, digitando la parola PIE ("torta"), trasforma i numeri in una torta di frutta! La ragione per cui avviene ciò è per me un mistero ed è un mistero che certo non mi preoccuperò di risolvere.

Il genere di enigmi che si incontrano in **Nord** ecc. non sono né intelligenti né Infocom. Alcuni sono così semplici che uno si chiede se valeva la pena spreccare memoria per metterceli dentro.

Nello scenario **Play Jacks** trovate e prendete un oggetto che si chiama *Jack of all Traits* (un gioco di parole col modo di dire inglese *Jack of all Trades* che significa factotum, uomo tuttofare), che è, come il nome fa pensare, un aggeggio tuttofare in grado di eseguire diversi compiti. Uno di questi è cancellare il desolato pallore di una particolare locazione e per farglielo eseguire basta digitare il nome JACK FROST. Di impegno qui non si parla, non ci si sente fieri di aver risolto il problema né ci si sente spronati a passare alla locazione o allo scenario successivi per vedere quali sfide mentali contiene. La maggior parte degli enigmi sono o troppo facili o



Adventure

parte degli enigmi sono o troppo facili o incredibilmente oscuri e tutti sono comunque stupidi. Mi hanno lasciato con la voglia di chiedermi "Perché tutto ciò?"

La creazione della mappa è resa obsoleta dalla presenza sullo schermo di tutte le località accessibili da quella in cui ci si trova, alle quali si accede digitandone il nome. C'è un esteso sistema di aiuto a cui si può accedere in qualunque momento, contenente suggerimenti per ciascun problema ci si trovi ad affrontare. Sarà anche utile, ma appena ho cominciato ad annoiarmi (e non ci è voluto molto) ho preso ad usarlo in continuazione per arrivare alla fine del gioco il più in fretta e col minor sforzo possibile.

Potrei deliziarvi parlando anche di altri scenari come **Mousse, Box Boy e Worst Brat**, ma che senso avrebbe. Basti dire che in questa avventura ci sono tutti gli elementi che hanno reso famosa la Infocom - implementazione professionale, buon parser, dimensioni del gioco e interattività - ma dov'è l'avventura? **Nord** non è divertente, intelligente o interessante, ma è facilissimo da spegnere. A che gioco stanno giocando? Rilegetevi la recensione di **Plundered Hearts** per riacquistare fiducia nella Infocom.

ATMOSFERA	53%
INTERAZIONE	62%
IMPEGNO	53%
GLOBALE	57%



La Posta del Mago

Ultimamente abbiamo ricevuto diverse lettere che stigmatizzavano la scomparsa del Mago dalle pagine dell'avventura. Per contro, manifestavano la loro antipatia per colui che era stato chiamato a sostituirmi, l'Arlecchino.

Il passaggio del testimone, in realtà, è avvenuto tra White Wizard e The Arlequin, cioè tra i due curatori inglesi della rubrica dell'avventura di ZZAP!

Il cambiamento nell'edizione italiana è solo una necessità tecnica di impostazione e impaginazione della rubrica.

Il Mago, cioè il curatore italiano della rubrica, come vedete, c'è ancora. La rubrica della Posta del Mago, dopo un necessario periodo di ripensamento e meditazione, è tornata per rispondere alle vostre domande, per darvi consigli, per mettervi in contatto, per scambiare con voi pareri e opinioni sul mondo dell'avventura. E ricominciamo proprio con un'opinione interessante che avrebbe dovuto essere pubblicata mesi fa (me ne scuso con il lettore) se non ci fossero state cause di forza maggiore ad impedirlo. Scrive **Alberto Passalacqua**, "Hai mai considerato, e qui mi rivolgo a Mago Merlino non a White Wizard, nelle tue recensioni il punto di vista dei giocatori italiani? Voglio dire che per noi giocatori italiani andrebbe anche considerata la difficoltà aggiuntiva del dover tradurre (mentalmente o per iscritto) tutto quello che riguarda il gioco. Devi convenire che un gioco Infocom porta ad un grosso stress mentale supplementare (inteso come

affaticamento) che i giocatori di madre lingua non hanno. Quindi non sempre noi giocatori nostrani scegliamo avventure grafiche solo per vedere bei disegni, ma anche perché, senza che la qualità del parser ne abbiano a danno, esse sono meno "Verbose" e meno affaticanti di quelle esclusivamente testuali (Infocom contro Magnetic Scrolls). Insomma, Viva le avventure grafiche! e viva gli avventurieri italiani, che hanno molta, ma molta più fantasia dei colleghi d'oltre Manica. . . Vorrei sapere cosa ne pensi di questa mia idea e vorrei che anche gli altri avventurieri esprimessero la loro opinione".

Caro Alberto ho inserito la tua lettera alla prima occasione perché l'argomento da te sollevato è di fondamentale importanza per gli avventurieri italiani. Sono d'accordo con la tua opinione, ma vorrei non approfondire troppo l'argomento e lasciare la parola ad altri avventurieri. Forza ragazzi, se veramente volete che il Mago resti, scrivete e fatemi sapere il vostro parere. La discussione è aperta.

Prima di chiudere vorrei però difendere l'Arlecchino, da qualcuno definito "quella faccia selvaggia dallo sguardo sádico". Direi che l'Arlecchino è forse più vicino all'immagine di un avventuriero di quanto non sia la mia persona. I giochi d'avventura sono una sfida soprattutto intellettuale, ma le azioni che compiono i personaggi di un'avventura sono più in sintonia con la prestanza e l'audacia dell'Arlecchino, che con la mia canuta e vetusta persona. Non vi pare?

Kayleth

US Gold/Adventuresoft

Il mese scorso vi ho lasciato all'interno dell'ascensore, a livello della superficie del pianeta Uscendo dall'ascensore vi trovate alla periferia di Zymoria. E' tempo di darsi una ripulita, lasciare i guanti, il pyxis e la piramide e indossare il distintivo. E' tempo di entrare a Zymoria e per farlo dovete andare a sud due volte e poi passare sotto l'arco.

Mentre lo attraversate, spuntano fuori degli spruzzatori che vi spruzzano addosso i raggi-rad, che sono inoffensivi per voi ma non per quelli che non sono protetti. Andate ancora a sud e prendete i Qnuts, poi andate a nord e ad ovest. All'interno del magazzino di *container* c'è un manuale. Prendetelo, leggetelo e prendete nota di quello che avete appreso, quindi lasciatelo. Esaminando i resti dell'astronave troverete il vostro vecchio alter ego Zyroniano, Yurek, ma attenzione non è il momento giusto per prenderlo e cercare di abbandonare la città (ricordate?, ci sono i raggi-rad). Andate ad est e poi a nord-ovest, quindi a nord nella landa desolata ed esaminate la terra: troverete un nodulo.

Esaminatelo e verrete a sapere che esploderà in caso di impatto. A nord c'è un cratere, nel quale potete entrare ed esaminarne le ceneri. Do-

vrebbe venire alla luce una sfera d'acciaio. Uscite dal cratere e lasciate la sfera dato che al momento non vi serve e poi tanto ritornerete di nuovo da queste parti. Andate ad ovest, poi giù e poi ad est fino all'entrata del tunnel, quindi entrateci dentro. Vi trovate ora davanti ad una porta blindata che vi sbarra la strada. Inserite la cartuccia Masta nella fessura e sparate plasma contro la porta.

Andando ad est arrivate ad una piccola stanza con degli scaffali che dovrete esaminare attentamente. Fatto ciò, dovrete poter avere accesso ad un cubo, una tuta anti-spruzzo e una barra maleodorante. Prendete la tuta ed indossatela per proteggervi dal mare acido. Potrete usare uno *skimmer* parcheggiato nella locazione sottostante.

Una piccola occhiata all'imbarcazione, una volta a bordo, rivelerà che manca un fusibile. Inserite il fusibile (che dovrete avere, vero?) nell'imbarcazione e partite.

Arriverete su una spiaggia. Andate a sud-ovest e poi ad est e troverete delle rovine bruciacchiate. Esaminate il pietrisco e troverete una bottola d'acciaio. Apritela (potete farlo perché avete il distintivo che vi ha dato Yagmok) e scendendo in cantina vi troverete faccia a faccia con Dribble. Devo lasciarvi in sospeso o devo dirvi che a Dribble piacciono i Qnuts? Ma, penso che vi lascerò in sospeso. . .

SPEEDKING

Con Microswitch

Anatomico, per una presa "naturale"



.....Ti regala un gioco della GREMLIN

Per i seguenti computer:

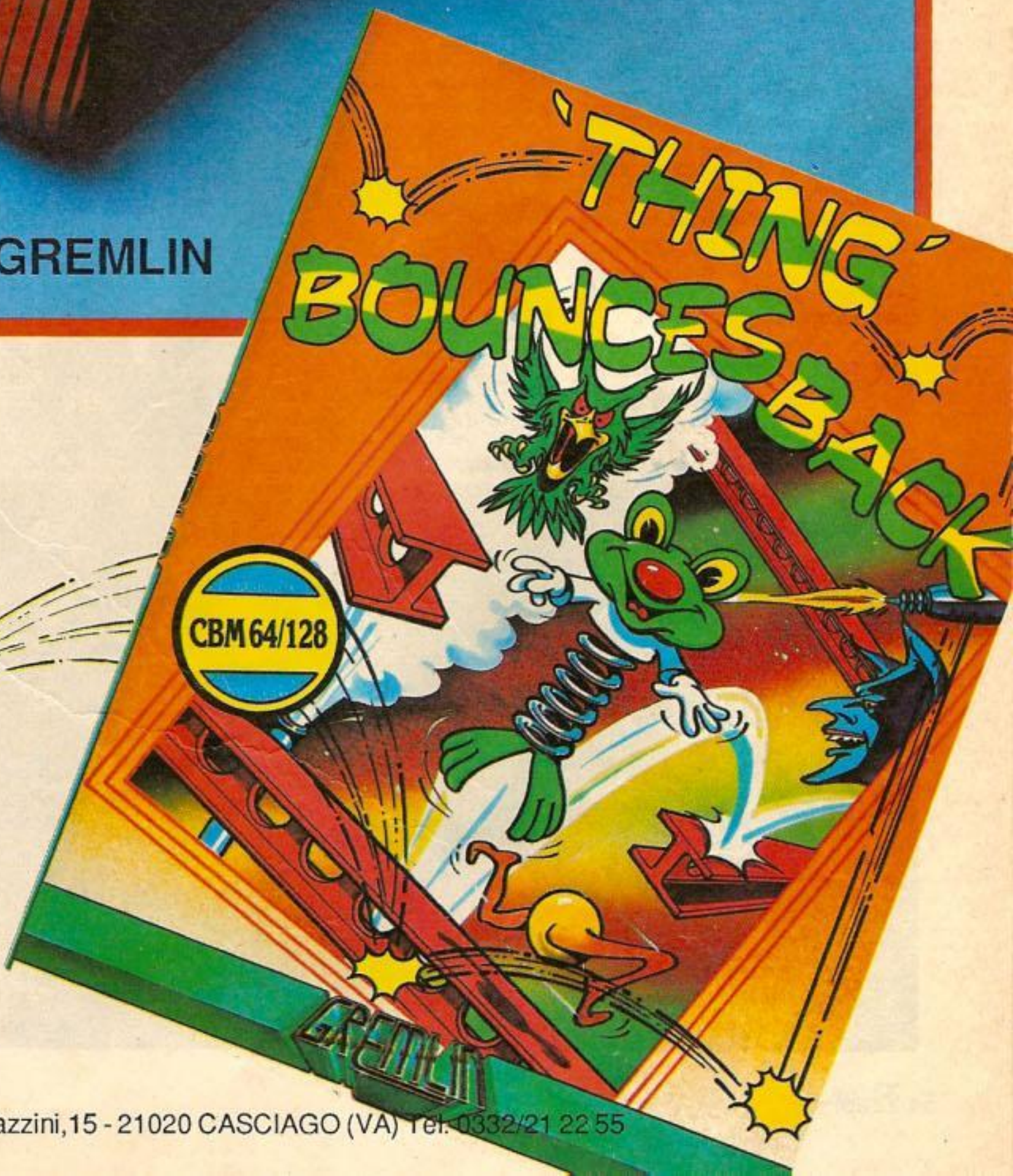
Commodore 64/128

Spectrum

MSX

Amstrad CPC

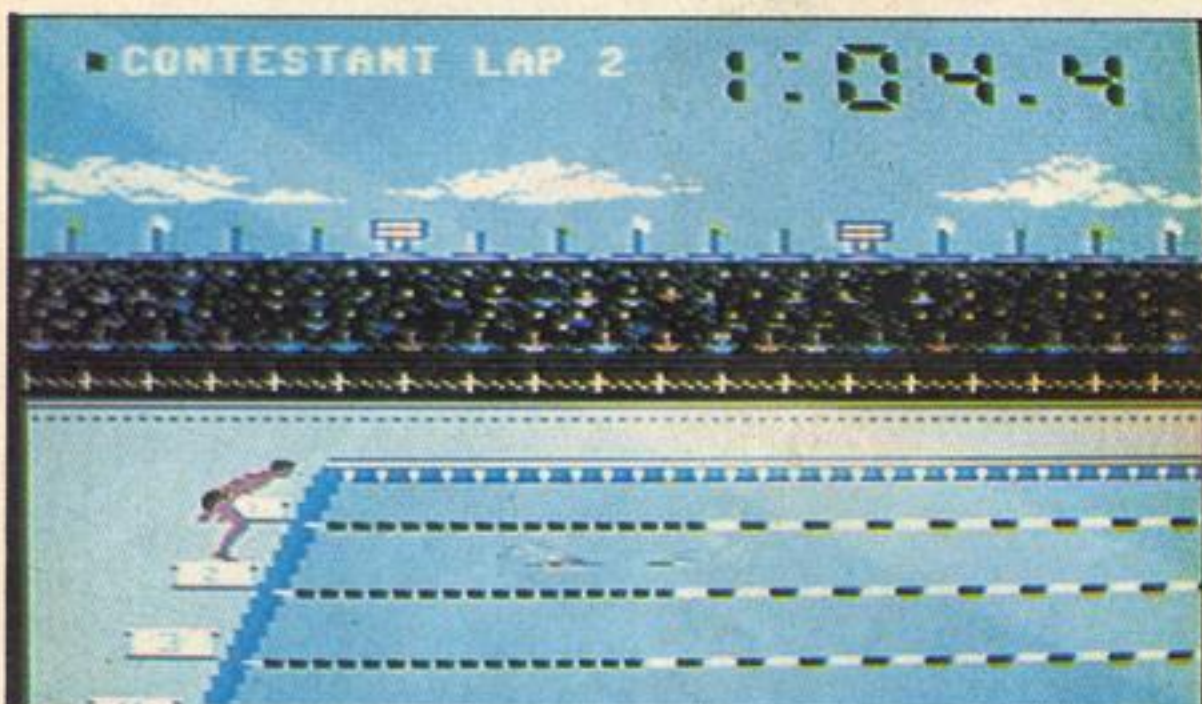
L. 29.000



KONIX
COMPUTER PRODUCTS

RAGGI X N°2

Il mondo delle compilation diventa sempre più variegato e complesso. Videogiochi vecchi e nuovi vengono riciclati e assemblati in raccolte più o meno convenienti. In alcuni casi si possono anche trovare alcuni inediti come nel caso di Battleships o Daley Thompson Supertest per C64. Julian Rignall esplora per la seconda volta questo settore sezionando le ultime compilation. Naturalmente non ha senso dare dei voti a Grafica e Sonoro di una raccolta e quindi tenendo conto della qualità della confezione e naturalmente dei giochi diamo per ciascuna compilation un voto Globale - che tiene in considerazione della Presentazione, Appetibilità, Longevità della raccolta.



POWER PACK

Anco, due cassette L. 18000. Per C16/Plus 4.

Titoli:

Pin Point - una sorta di versione ridotta di **Spindizzy** molto più difficile da giocare. Il fattore divertimento aumenta con la perseveranza.

Atlantis - noioso spara-e-fuggi tra palombari e pesce spada.

Panic Penguin - la grafica è buona ma i comandi hanno spesso una risposta lenta: un derivato di **Pengo** giocabilissimo.

European Cup Final - otto squadre si affrontano per il torneo europeo di calcio. Opzione per uno e due giocatori. Già inserita nella compilation Sport

Terra Nova - uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale con una buona grafica.

Speedboat Race - una corsa fuoribordo tra le boe. Già inserita nella compilation Sport

Minipeds - versione molto veloce di uno dei primi videogiochi della storia: **Centipede**.

Thai Kendot - tre livelli di difficoltà ed altrettanti livelli di gioco per questa boxe mista al karate. Già inserita nella compilation Sport

Flight Path 737 - Forse l'unico simulatore di volo per il C16.

Skramble - Sufficiente conversione dell'omonimo arcade con una collisione tra gli sprite abbastanza penosa.

GLOBALE 82%

Una raccolta veramente a buon mercato molti giochi dalle caratteristiche diverse.

EPYX EPICS

US Gold, due cassette L. 18.000, disco L. 25000. Per C64, Spectrum.

Titoli:

Summer Games - il capostipite della popolare serie di giochi sportivi nonostante i suoi anni è sempre molto giocabile.

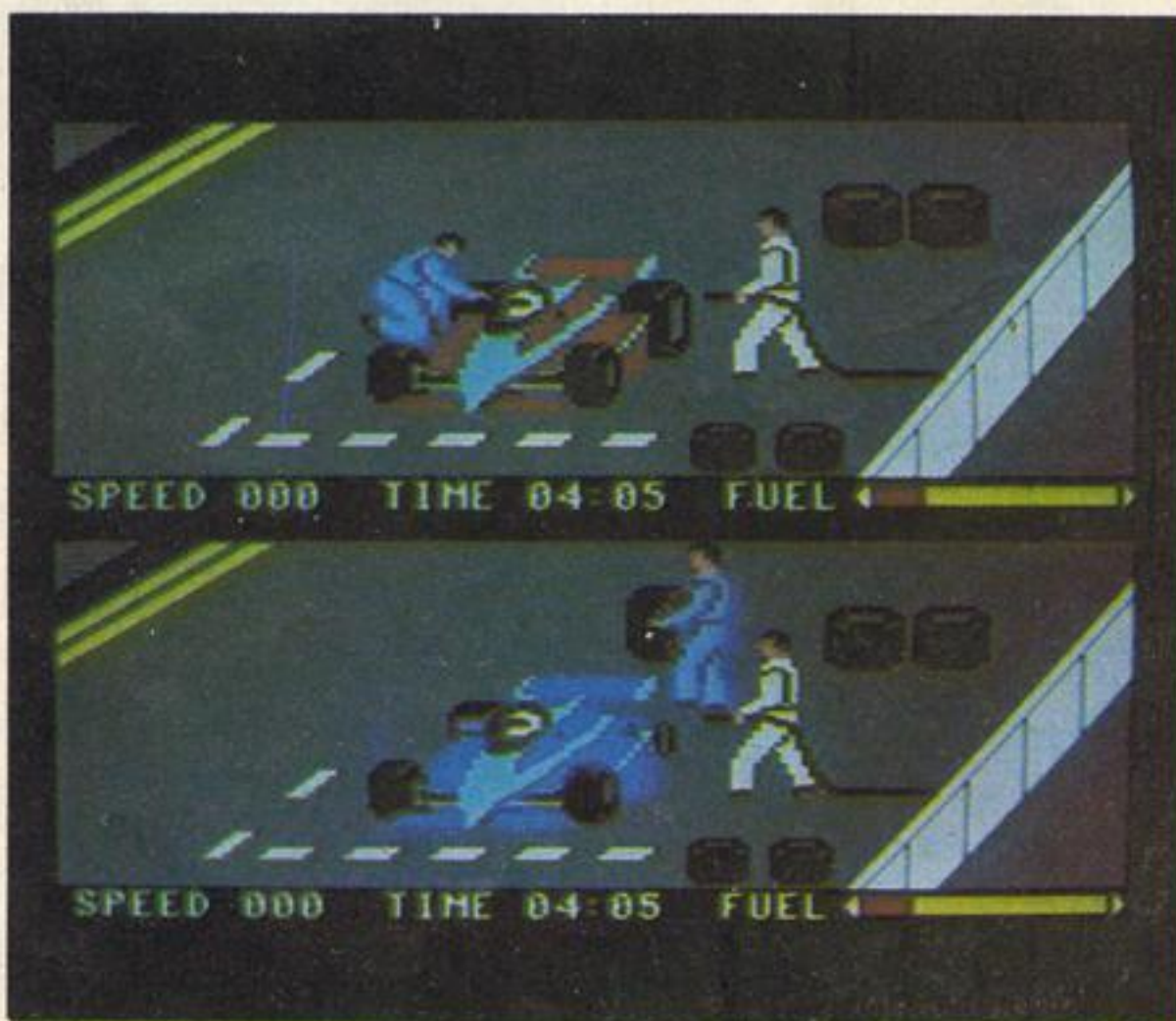
Pitstop II - un appassionante testa a testa automobilistico comprensivo di sosta ai box e interventi dei meccanici.

Impossible Mission - conosciuto anche come il più grande videogioco di tutti i tempi.

Breakdance - il punto debole di questa stupenda compilation.

GLOBALE 94%

Tre classici sempreverdi e un divertente gioco di breakdance aggiunto per far numero.



ELITE COLLECTION

Elite, cassetta L.25000, disco L.29000. Per C64, Spectrum.

Titoli:

Bomb Jack - tremenda versione del classico coin-up.

Frank Bruno's Boxing - una variante di **Punch-Out** non eccessivamente irresistibile.

Commando - accettabile conversione dell'arcade a scorrimento verticale.

Airwolf - gioco di esplorazione multi-direzionale appassionante anche se un po' datato.

Paperboy - deludente conversione con grafica e azione scadenti.

Bomb Jack II - molto meglio del suo predecessore.

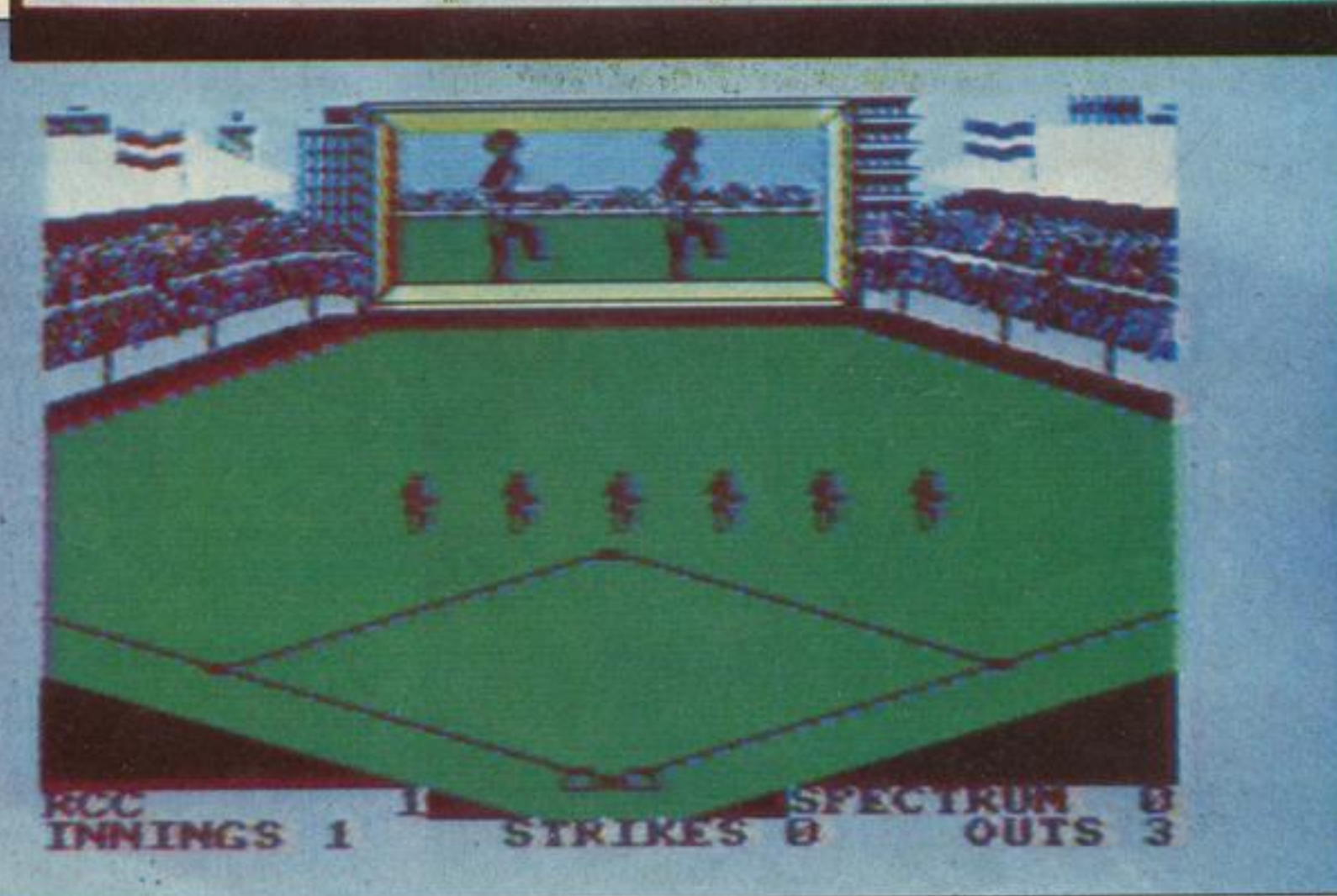
Battleships - inedito. Molto giocabile ma alla lunga troppo limitato.

Ghost 'n Goblins - stupenda conversione di un classico da bar.

GLOBALE 62%

Molto vario ma sfortunatamente contiene troppi giochi deludenti. Come se non bastasse ha un costo superiore alla media.





LIVE ANNO

Ocean, cassetta L.18000, disco L.25000.
Per C64, Spectrum.

Titoli:

Army Moves - spara-e-fuggi attraente ma molto impegnativo.

Rambo - musica superba, ma il gioco è privo di spessore, varietà e irresistibilità.

Green Beret - una conversione di grande qualità.

Top Gun - non fu mai pubblicato a prezzo pieno e vedendolo si capisce il perchè: l'azione è semplicistica e inevitabilmente noiosa.

Great Escape - ottima prospettiva isometrica per questa avventura ambientata durante la guerra in un campo di prigionia tedesco.

GLOBALE 67%

Una raccolta interessante con più bassi che alti.

GAME, SET AND MATCH

Ocean, quattro cassette L. 29000, disco L.25000. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Titoli:

GBA Basketball (Activision) - una simulazione di basket due contro due poco eccitante.

Hypersports (Imagine) - buona conversione del vecchio arcade pigia-il-bottone-a-manetta della Konami.

Snooker (Visions) - antica e disastrosa simulazione con grafica patetica e movimento della biglia poco credibile.

Ping Pong (Imagine) - decente conversione di un mediocre arcade.

Super Soccer (Imagine) - spaventosa simulazione di calcio con orribile metodo di controllo e grafica debole.

Barry McGuigan's Boxing (Activision) - simulazione di boxe stagionata ma non invecchiata.

Tennis (Psion) - appassionante e giocabile simulazione di tennis.

Jonah Barrington's Squash (New Generation) - manca di atmosfera e ha una ridicola sintesi vocale.

World Series Baseball (Imagine) - anche se sta cominciando a perdere qualcosa, WSB mantiene il suo fascino nonostante gli anni.

Daley Thompson's Super-test (Ocean) - il gioco non è mai stato realizzato prima per il C64: un'attesa che non ci ha fatto soffrire.

GLOBALE 75%

Un gran numero di giochi sportivi variabili dall'eccellente al deprimente.

MAGNIFICENT 7

Ocean, cassetta L. 25000, disco L.29000.
Per C64, Spectrum, Amstrad.

Titoli:

Head over Heels - incredibile avventura dinamica a prospettiva isometrica di dimensioni epiche.

Wizball - spara-e-fuggi surreale che si è guadagnato il titolo di Gioco Caldo.

Arkanoid - grande conversione di questa variante di **Breakout** con abbondanza di optional e buona giocabilità.

The Great Escape - vedi **Live Anno**.

Frankie Goes to Hollywood -

accattivante azione in stile pop-art con una notevole varietà di stili di gioco.

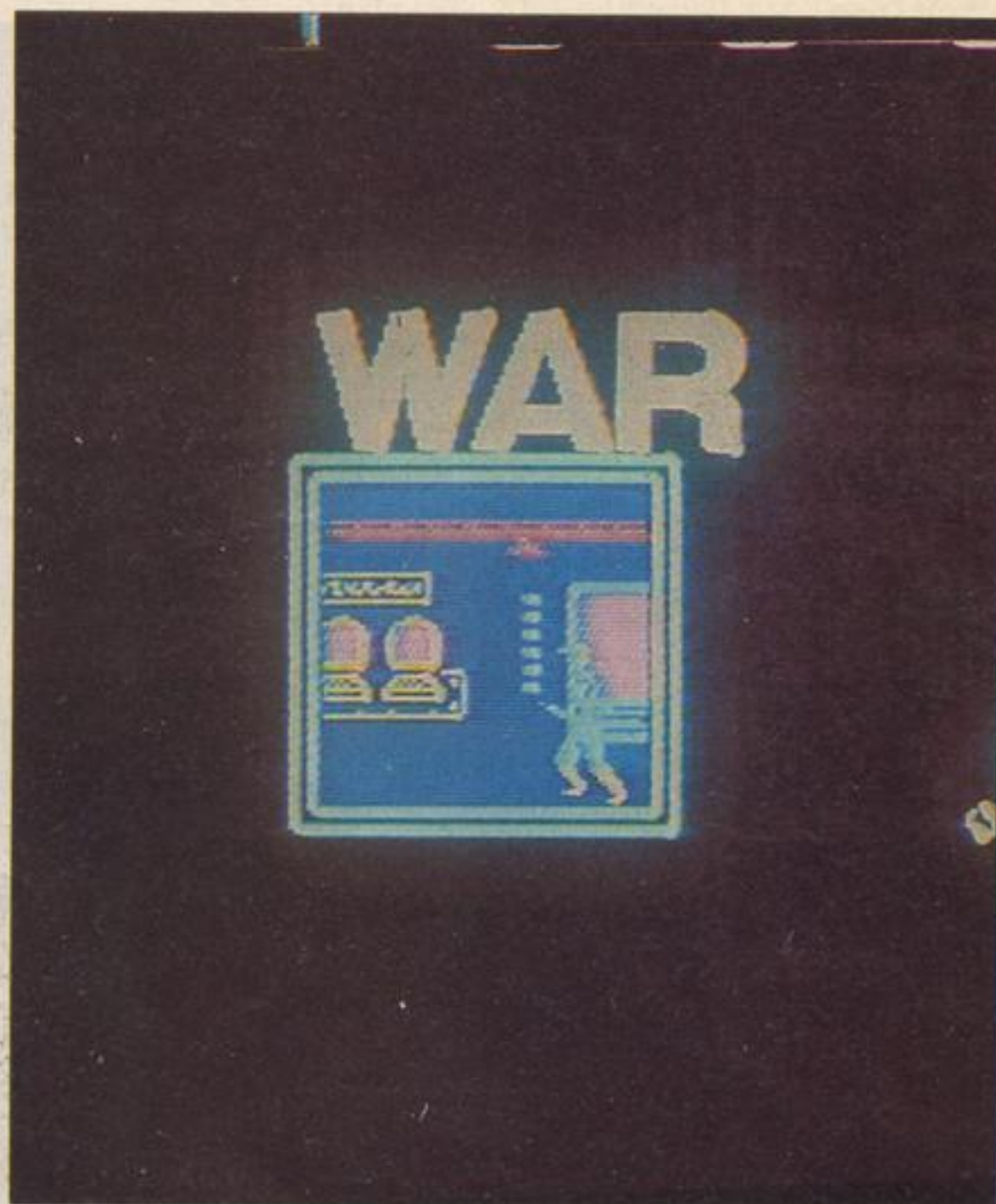
Cobra - un gioco patetico tratto dal film omonimo: inetto in tutti i sensi (migliore la versione per Spectrum).

Short Circuit - azione noiosa e ammosciante.

Yie Ar Kung-Fu - semplice ma incisivo picchiaduro.

GLOBALE 91%

Chissà perché "Magnificent 7" quando i giochi sono 8. Cinque ottimi giochi e tre così così, ma nel complesso merita un posto nella vostra collezione.



SOLID GOLD

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

Titoli:

Gauntlet - conversione con diversi bug ma estremamente giocabile.

Ace of Aces - prendete il cielo e volate in questa emozionante missione a bordo di un caccia bombardiere Mosquito.

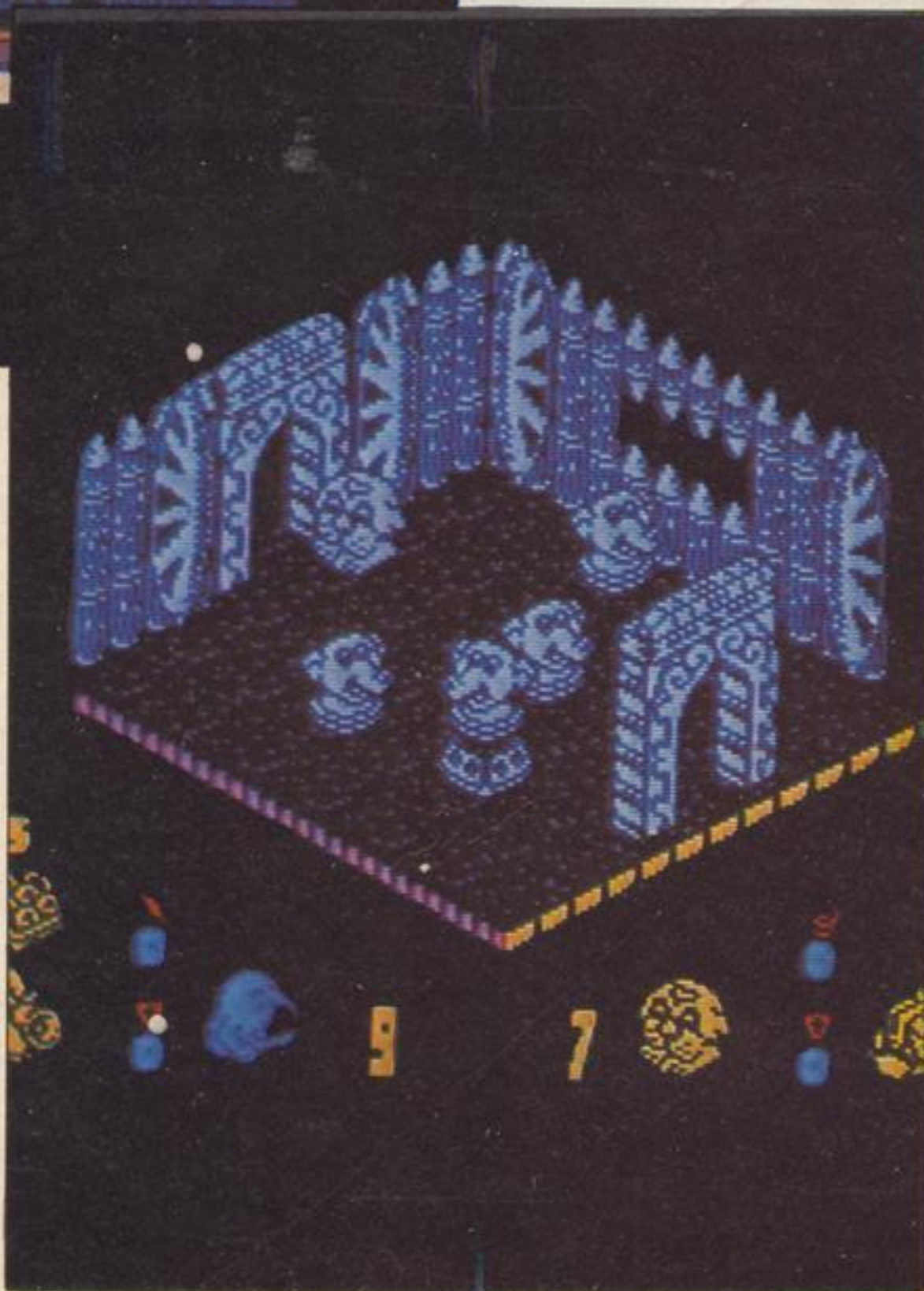
Leaderboard - la famosissima simulazione di golf.

Winter Games - il più deludente tra i giochi della serie Games ma ugualmente appassionante.

Infiltrator - brillante, ma difettoso, arcade diviso in tre parti.

GLOBALE 93%

Una compilation molto varia con un ottimo standard globale di giocabilità.



TEN GREAT GAMES

Gremlin Graphics, due cassette L.25000, disco L.29000. Per C64, Spectrum, Msx.

Titoli:

Avenger - una miscela di arti marziali, **Gauntlet** e avventura dinamica.

Future Knight - avventura dinamica a scorrimento multi direzionale poco interessante.

Krakout - sufficiente clone di **Breakout** con 100 schermi.

Bounder - interessante *platform game* a scorrimento verticale.

Footballer of the Year - interpretazione elettronica del gioco da tavolo.

Trailblazer - corsa per due giocatori alla guida di una pallina.

Highway Encounter - originalissimo spara-e-fuggi.

Monty on the Run - *platform game* un po' arcaico con un pizzico di avventura arcade.

West Bank - divertente ma limitato gioco di reazione.

Jack the Nipper - noiosa avventura dinamica.

GLOBALE 93%

Una compilation molto varia con molti giochi per trascorrere molte ore divertenti. Nessuno dei giochi è scarso e tutti offrono una garanzia di giocabilità. Tutto sommato ne vale la pena.



6-PAK

Elite, due cassette L.18000, disco L.25000. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Titoli:

Batty (Elite) - un gioco in stile **Breakout** abbastanza originale da divertirvi.

Lightforce (FTL) - un frenetico sparatutto a scorrimento verticale.

Shockway Rider (FTL) - insolito e interessante picchiaduro a scorrimento parallattico.

International Karate (System 3) - splendido picchiaduro superato solo dalla recente seconda versione.

POWER PACK

Anco, tre dischi L. 29000. Per Amiga.

Titoli:

Picture Puzzle - alcune immagini da ricostruire alla scassaquindici.

Memory - un gioco alla Mike Bongiorno per l'ora di pranzo che vi da poche soddisfazioni.

One Check - un solitario mangia pedina poco accattivante.

Back Gamon - buona versione del classico gioco per uno due e ... zero giocatori (computer contro computer).

Persecuter - uno spara-e-fuggi spaziale con 68 livelli.

Shooting Star - versione di **Asteroid** sufficientemente pensosa.

GLOBALE 38%

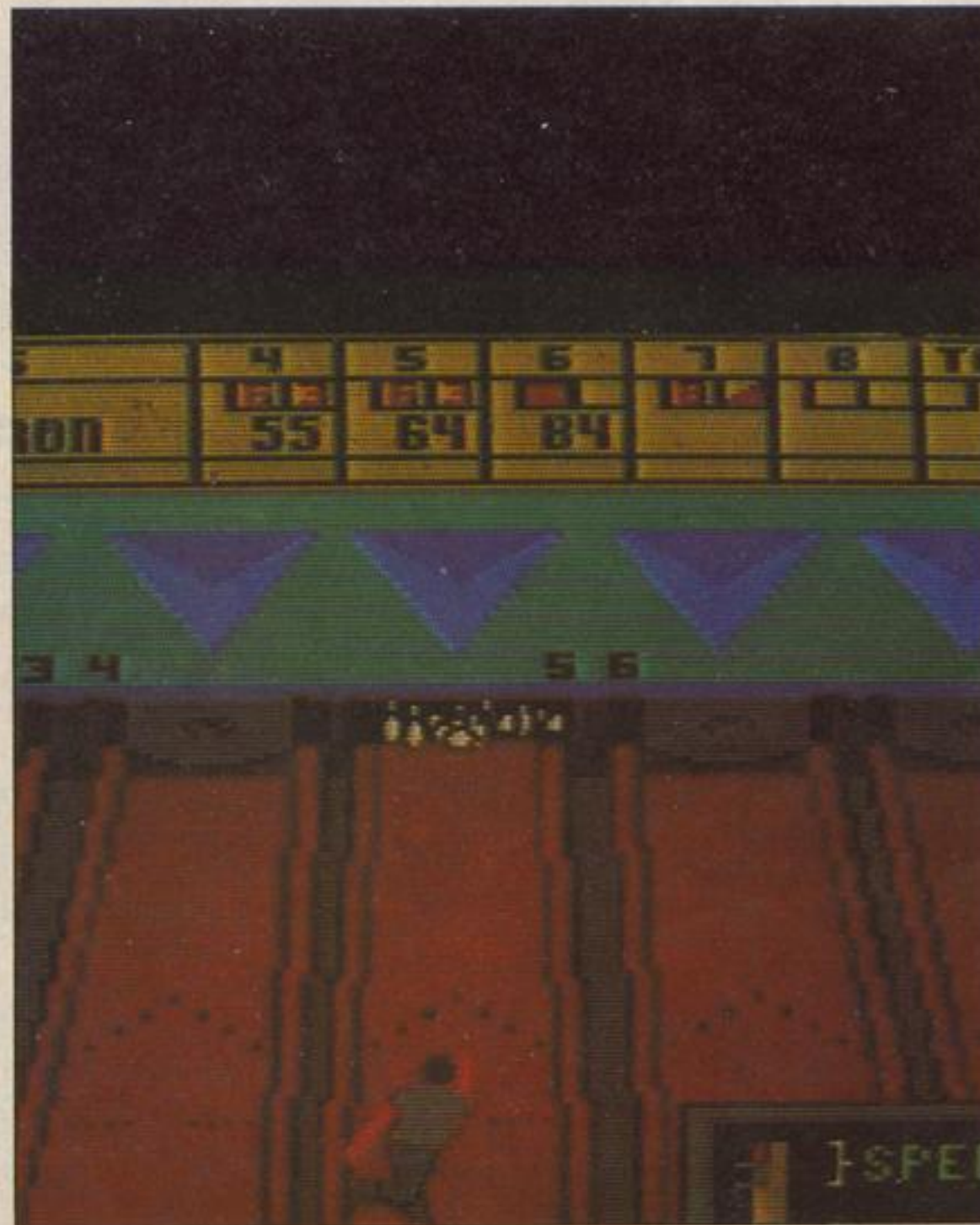
Nel complesso poco interessante e conveniente solo per il prezzo.

Into the Eagles Nest (Pandora) - una variante militare sul tema **Gauntlet** con ottima giocabilità.

Ace (Cascade) - simulazione di volo e di combattimento molto realistica e coinvolgente.

GLOBALE 90%

Un'ottima miscela di giochi eccellenti con una piccola caduta di tono rappresentata da **Batty**.



COMPUTER HITS 4

Beau Jolly, cassetta L. 18000. Per C16/Plus 4.

Titoli:

Lazerzone (Ariolasoft) - un classico arcade game firmato Jeff Minter dove oltre alla prontezza di riflessi è richiesta una certa coordinazione.

Dirty Den (Probe) - un *platform game* in stile **Jet Set Willy** dove si paga il più piccolo errore.

Demolition (Anco) - una semplice variazione sul tema **Breakout** simile a **Krakout**.

Berks (Crl) - il primo della trilogia **Berks** con un solo schermo e abbastanza noioso.

Autozone (Players) - una via di mezzo tra **Moon Buggy** e **Wonderboy**. Carino.

Hypeforce (Ariolasoft) - l'azione di questo spara-e-fuggi è originale ma noiosa.

Berks 2 (Crl) - un gioco labirinto che richiede tattica e colpo d'occhio.

Timeslip (English) - tre giochi in contemporanea derivati da **River Raid**, **Skramble** e **Jet Set Willy**. Divertente.

Atlantis (Anco) - vedi **Power Pack**.

Tazz (Bubblebus) - noio eliminatutti in stile **Robotron**.

Startbust (Ariolasoft) - più pre-

tenzioso di **Hyperforce** e meno irresistibile.

Berk 3 (They're Angry!) (Crl) - il terzo capitolo di questa lunga storia. Derivato da **Shamus**.

GLOBALE 85%

Selezione varia di videogiochi sufficientemente appassionanti.

FIVE STAR 3

Anco, cassetta L.18000. Per C16/ Plus 4.

Titoli:

Voidrunner (Ariolasoft) - un altro prodotto di Jeff Minter. Un **Centipede** spaziale multicolore.

The Way of exploding fist (Melbourne house) - discreta versione di uno dei primi picchia-duro per micro.

Pin Point (Anco) - vedi **Power Pack**.

Trizons (Bubblebus) - uno spara e fuggi poco impegnativo con una grafica discreta.

Hellgate (Ariolasoft) - un classico spara-e-fuggi tratto dal **Vic 20**.

Bubble Trouble (Players) - Un sonoro competente e una grafica semplice ma colorata abbelliscono questo gioco semplice ma molto stimolante ambientato in un lavandino.

Legionnaire (Anco) - Un derivato di **Commando**, con una buona grafica ma scarsa giocabilità.

GLOBALE 79%

Una buona selezione con alcuni giochi di grande qualità.

SUMMER GOLD

US Gold, due cassette L. 18.000. Per C64, Spectrum.

Titoli:

10th Frame - grafica superba e giocabilità convincente per questa simulazione di bowling.

Impossible Mission - vedi **Epyx Epics**.

Dambusters - monotona missione aerea per bombardare fabbriche tedesche durante la seconda guerra mondiale.

Rebel Planet - avventura testuale basata sull'omonimo libro-gioco.

Bruce Lee - divertente miscela di picchiaduro e avventura dinamica.

Beach Head II - l'incredibile seguito di **Beach Head** con grafica e sintesi vocale eccezionali.

GLOBALE 85%

Un gradevole pot-pourri di generi con una buona varietà di giochi per un divertimento a lungo termine.

Tu sei a posto, il motore è forte, la ragazza stupenda, un pieno di super e una strada tutta tua ... adesso tocca a te ...!

Schema dalla versione Amstrad



Schema dalla versione CBM64/128



Out Run™



Schema dalla versione Spectrum

START



Schema dalla versione Atari ST



Ecco il massimo nella simulazione di sport automobilistici. la sfida assoluta ai tuoi nervi e riflessi. Senti il vento nei capelli, e la pressione dell'accelerata, mentre sgassi per strade e autostrade, con una bella ragazza vicino e gli spazi aperti davanti. Assapora l'allegria e l'eccitazione di guidare una potente auto sportiva, in questa stimolante prova a cronometro, dove la tua saldezza di nervi e il tuo senso di coordinazione vengono esasperati fino ai limiti. OUT RUN nella versione a gettone è stato un enorme successo nelle sale giochi. Questa simulazione per computer, rispecchia quello spettacolo emozionante.

CBM 64/128
CASSETTA DISCETTO
SPECTRUM 48/128
CASSETTA

AMSTRAD
CASSETTA DISCETTO
ATARI ST
DISCETTO

Con la colonna sonora originale della versione a gettone.

La macchina sarà una realtà per il tuo computer il 10 Dicembre*



*La versione Atari sarà disponibile più tardi.

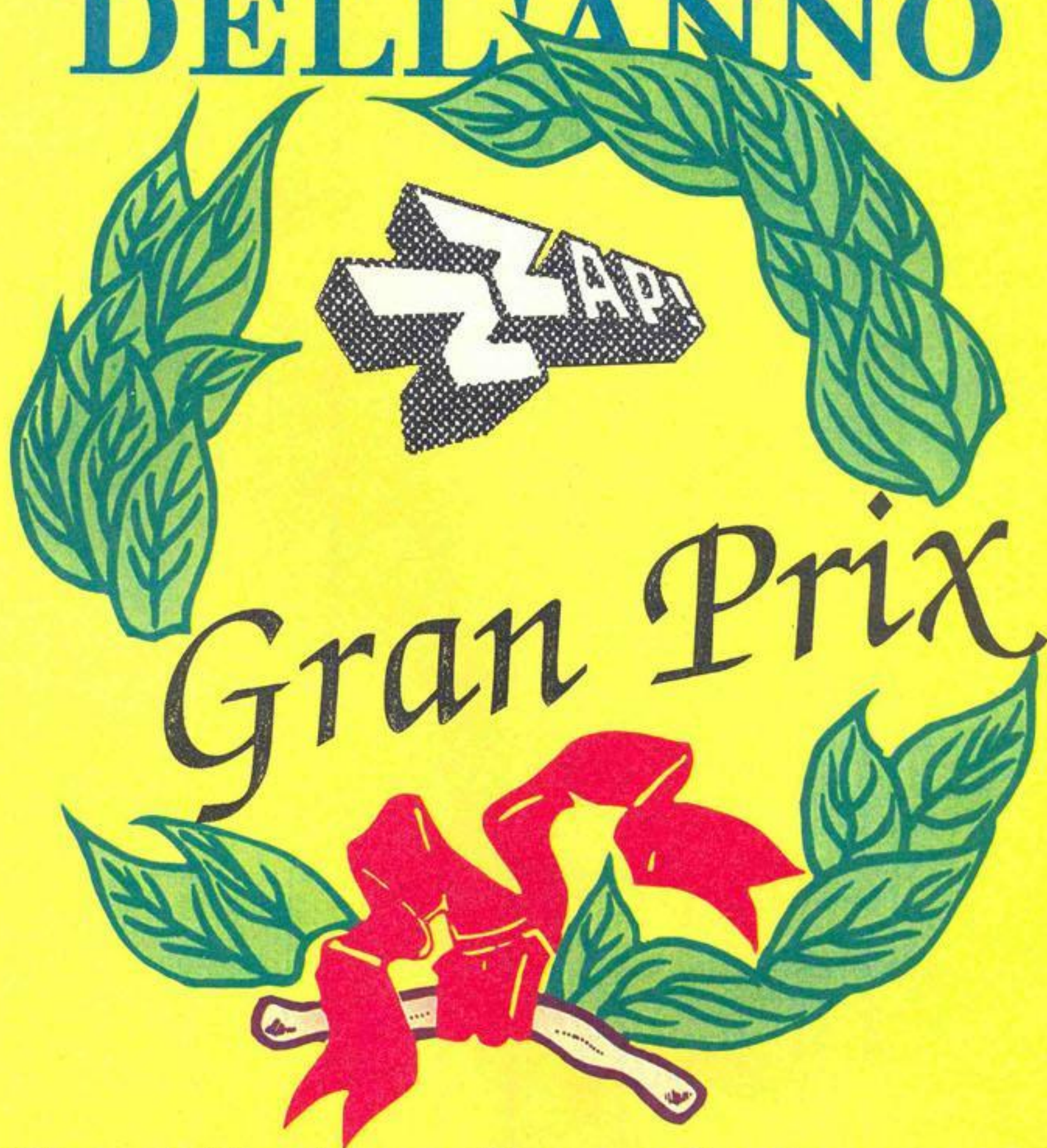
SEGA

GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA)



Via Mazzina 15 21020 Casciago (Va)

VOTATE PER I MIGLIORI GIOCHI DELL'ANNO



Gran Prix

Finito il 1987 é il momento di tirare le somme e di far sapere a software house, programmatori e distributori cosa ne pensate delle loro produzioni, del loro lavoro. Il Gran Prix 87 vi dà la possibilità di esprimere le vostre preferenze in modo articolato su i vari generi e sulle caratteristiche specifiche dei videogiochi apparsi durante l'anno, sul migliore programmatore e sulla software house che a vostro parere ha giocato meglio le proprie carte.

Compilate il modulo che trovate sul retro e speditelo al più presto in redazione dove tutti i dati verranno inseriti in uno speciale database che ci aiuterà ad analizzare i risultati e ad eleggere le star del software gioco del 1987.

I risultati verranno pubblicati sul numero di Marzo, e speriamo di poter consegnare i premi alle compagnie e ai programmatori vincenti qui in Italia.

Lo ZZAP! Gran Prix é gemellato con lo ZZAP! Reader's Awards dei nostri colleghi inglesi di cui vi faremo conoscere i risultati. Per i meno intuitivi ecco un paio di indicazioni per compilare

con successo il modulo.

Inserite negli appositi spazi il nome del programma e della software house, assicurandovi che l'anno di registrazione dei prodotti sia il 1987.

Non é obbligatorio riempire tutti gli spazi. Se pensate che non esistano candidati di vostro gradimento lasciate vuota la casella. Le varie categorie ci sem-

brano espresse in modo chiaro, forse é il caso di spendere due parole sul "Premio Stato dell'Arte che va attribuito al gioco maggiormente innovativo a livello concettuale e come soluzioni grafiche e di animazione. Una volta completato il modulo tagliatelo all'altezza del tratteggio o fotocopiatelo. Vi preghiamo di compilarlo in MAIUSCOLO.

**MIGLIOR GIOCO
IN ASSOLUTO**

Titolo e Software House

**MIGLIOR GIOCO
DI PIATTAFORME**

Titolo e Software House

**MIGLIOR
SPARA E FUGGI**

Titolo e Software House

**MIGLIOR CONVERSIONE
DA COIN-OP**

Titolo e Software House

**MIGLIOR ARCADE
ADVENTURE**

Titolo e Software House

**MIGLIOR
ADVENTURE**

Titolo e Software House

**MIGLIORE
SIMULAZIONE**

Titolo e Software House

**PREMIO STATO
DELL'ARTE**

Titolo e Software House

MIGLIORE GRAFICA

Titolo e Software House

**MIGLIORE COLONNA
SONORA**

Titolo e Software House

**MIGLIORI EFFETTI
SONORI**

Titolo e Software House

**MIGLIOR
PROGRAMMATORE**

**MIGLIORE
SOFTWARE HOUSE**

**IL GIOCO MENO
DIVERTENTE**

Titolo e Software House

Spedite il tagliandone a ZZAPI GRAN PRIX 1987, c/o
Studio Viti, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano.

Nome

Cognome

Indirizzo

CAP Città

RICHIEDETE IL CATALOGO



150 pagine illustrate con 2200 articoli

- **RICETRASMETTITORI** ● **ELETTRONICA**
- **COMPUTERS** ● **HOBBYSTICA**

INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE

SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5
TEL. 035/224130 - 24100 BERGAMO

COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b
Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO



VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VOSTRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000

NOME COGNOME

VIA

CITTÀ CAP.



Buon Anno! Avete digerito il panettone o il pandoro? Avete brindato a San Silvestro? Allora siete pronti per affrontare altri 12 mesi intensi che vi saranno allietati dai consigli, trucchi e imbrogli di Top Secret. Un appuntamento quello di questo mese quasi speciale con succosi "imbrogli" per giochi che sono ancora molto caldi. Per il prossimo numero, nel mese del Carnevale, pochi scherzi e soprattutto mappe e soluzioni come quelle di Barbarian, Detective, Labirinto e Maniac Mansion.

Un doveroso ringraziamento ai numerosi lettori che ci hanno inviato il materiale.

L'indirizzo per spedire trucchi e consigli è:

ZZAP! Top Secret
via Ausonio 27
20123 MILANO

ARKANOID (Imagine)

Una piccola dimenticanza (bell' eufemismo ndr.) ci ha permesso di scoprire che molti lettori di Zzap! posseggono l'Msx.

Il breve listato pubblicato sullo scorso numero mancava della linea più importante, finita chissà in quale angolo della nostra laser.

Comunque il breve listato era il seguente:

```
10 BLOAD "CAS:", R
20 BLOAD "CAS:"
30 POKE 42559, 255
40 DEFUSR = &HDO00: A=USR(0).
```

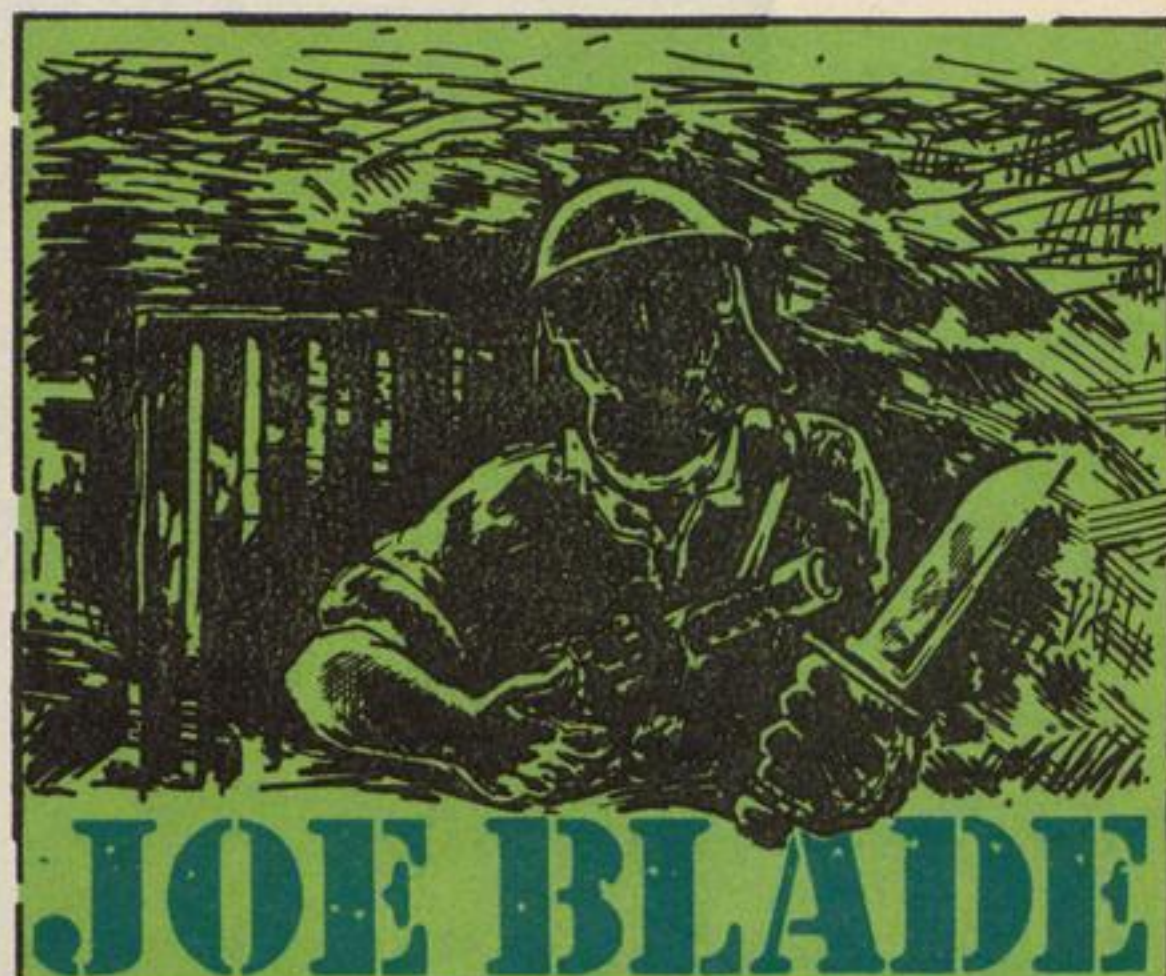
... e che sia l'ultima volta che capitano sviste del genere!

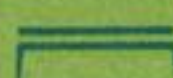
JOE BLADE (Players)

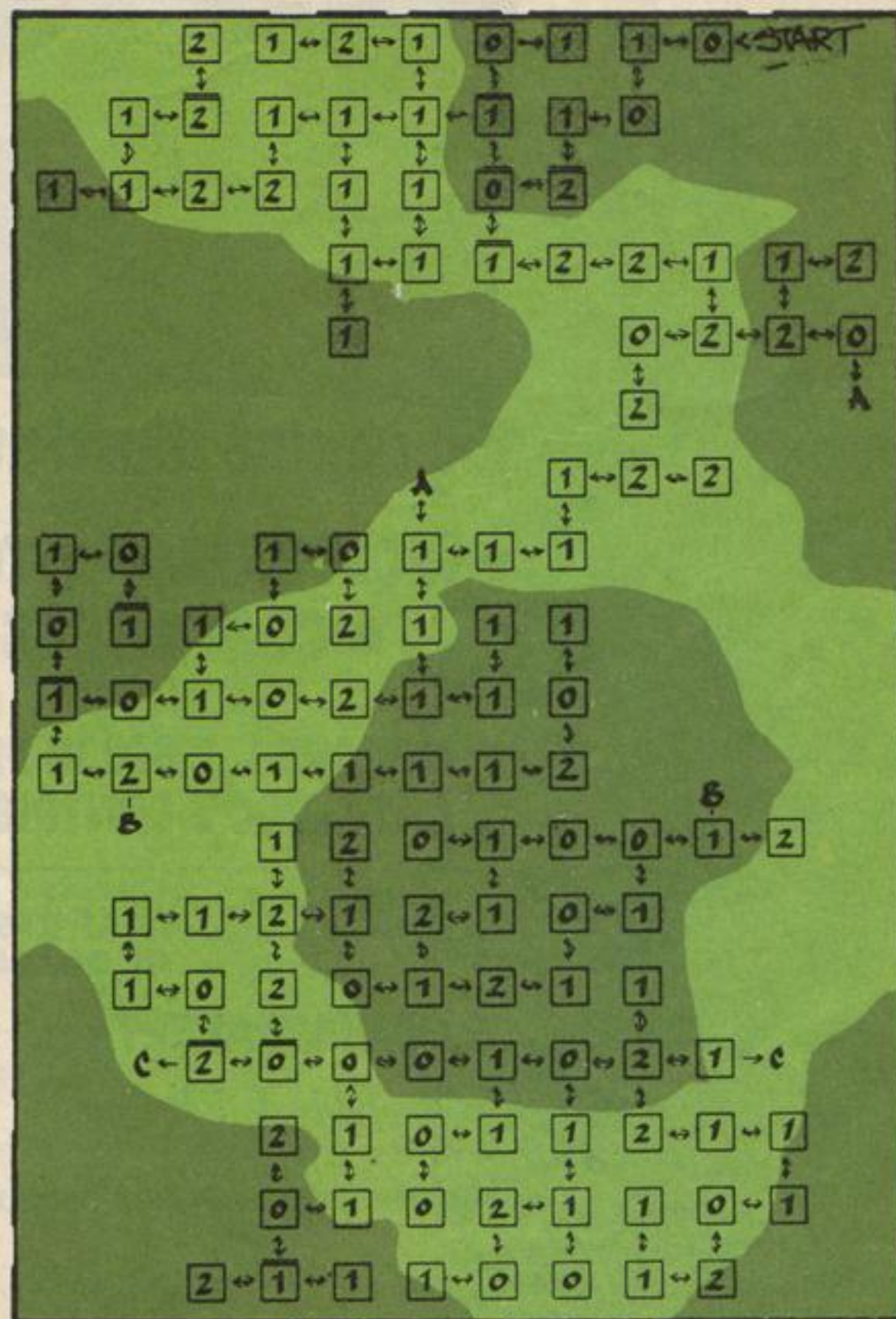
Prima di consultare la mappa ricopiate questo listato che vi renderà molto più semplice terminare questo brillante spara-e-cerca:

```
3 FOR I=512 TO 565: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C = 5981 THEN SYS 544
4 PRINT "ERRORE NEI DATAI"
5 DATA 14, 255, 255, 169, 11, 141, 254, 255, 76, 0, 224, 72, 169, 4, 141, 116, 198, 104, 76, 0, 1
6 DATA 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96, 198, 157, 169, 21, 141, 40, 3, 169, 2, 141
7 DATA 41, 3, 32, 86, 245, 136, 140, 238, 2, 76, 81, 3
```

Una volta terminato il lavoro di battitura, salvate il programma per un utilizzo futuro, mettete il nastro del gioco nel registratore, date RUN e premete il tasto Play.....



2 - Number of men in room
(If 1 man - Jump, if 2 men then Fire.)
 - Locked door.



URIDIUM + (Hewson)

Qualche POKE fuori dal comune. Iniziate con questo listato:

```
10 FOR A=272 TO 310: READ B: POKE A,B: T= T+B: NEXT: IF T<> 4164 THEN  
PRINT "ERRORE NEI DATA"  
20 SYS 57812: POKE 147,0: SYS 62806: POKE 1013,1: POKE 1008, 16  
100 DATA 162, 3, 189, 30, 1, 157, 236, 224, 202, 16, 7, 76, 0, 224, 76, 33, 1  
110 DATA 120, 169, 55, 133, 1, 141, 4, 128, 76, 226, 252  
120 DATA 165, 149, 141, 58, 53, 141, 59, 53, 76, 149, 178
```

Prima di telefonare in redazione controllatelo bene e quindi salvatelo per riutilizzarlo in un secondo tempo. Date il RUN e inserite il nastro nel vostro registratore.

POKE 3626, 0 il solito e noioso vite infinite.
POKE 3567, 169: 3568, 0 per una completa invulnerabilità.
POKE 45917, 44: POKE 45918, 1 vi permette di scegliere il livello di partenza usando F5.
POKE 1927, 165: POKE 1928, 149 vi permette di vedere la nave da cui partire, sempre usando F5.
L'unico inconveniente è dato dal fatto che Mick e Al si sono dimenticati di segnalare la SYS per fare ripartire il gioco. Quindi speriamo che si ricordino di segnalarcela, oppure se la trovate speditecela.

SHAO-LIN'S ROAD (The Edge)

Ah! Finalmente alcune POKE per diventare invincibili in questo poco spettacolare platform game. Caricate il gioco, resettate e digitate:

```
POKE 17187, 234  
POKE 17188, 234  
POKE 17189, 234
```

SYS 16406 per iniziare a giocare con ziloni di vite.

RED LED (Starlight)

Mettetevi al lavoro perchè Mick Mills e Al hanno preparato qualcosa di veramente succoso per questa eccellente avventura dinamica in 3D. Signori e signore date un'occhiata a questo listato:

```
1 READ B: POKE 16896 + S,B: T=T + B: S=S+1: IF B<> 74 GOTO 1  
2 IF T<632 OR S>59 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": END  
3 PRINT "DATA OK"  
10 DATA 160, 160, 162, 0  
11 DATA 142, 118, 169, 169, 196, 141, 63, 85, 141, 4, 87: REM TEMPO ILLIMITATO  
12 DATA 142, 177, 76, 169, 96, 141, 57, 170, 141, 153, 166: REM ENERGIA INFINITA  
13 DATA 142, 69, 77: REM TIENE IL LIVELLO APERTO  
14 DATA 142, 121, 85, 142, 55, 86: REM SMART BOMBS AUTOMATICHE  
15 DATA 142, 89, 171: REM FERMA I NEMICI  
16 DATA 140, 159, 84: REM IMMUNITA' ALL'ACIDO  
17 DATA 140, 23, 85, 232, 142, 24, 85: REM TUTTI I ROBOT IMMUNI ALL'ACIDO  
18 DATA 169, 169, 141, 15, 85, 141, 84, 85: REM ACQUA COME ACIDO  
19 DATA 76, 0, 74
```

Ricopiate il listato, eliminate le righe che non vi interessano e date il RUN. Quindi LOAD (RETURN) e dopo aver caricato la prima parte:

```
POKE 1011, 102  
POKE 1012, 254  
RUN
```

Quando il computer si resetta digitate:

```
POKE 816, 167  
POKE 817, 2  
POKE 16501, 66
```

Infine SYS 16384 (RETURN) per cominciare il caricamento.

ARCADE CLASSICS (Firebird)

Se ne avete veramente bisogno ecco alcune POKE per questo budget game. Caricate il programma, resettate il Commodore 64 e battete:

POKE 4136, 255 per avere 255 basi di Space invaders.

POKE 19463, 255 per 255 navi Asteroidi.

Con SYS 31506 (RETURN) per tornare all'azione senza problemi.

LAST MISSION (US Gold)

Due semplici e veloci POKE per questo arcade a scorrimento multi-direzionale. Caricate il gioco, resettate e introducete:

POKE 7927, 12 (RETURN)

e ripartite con SYS 14848.



BUBBLE BOBBLE (Firebird)

Lo Spectrum di POKE non ne ha e quindi beccatevi questo listato preparato da David Spezia di Milano:

```
2 REM BUBBLE BOBBLE  
3 REM -----  
4 REM by David Project House  
5 REM  
10 FOR a = 40192 TO 40448  
20 POKE a, 158: NEXT a  
30 LET b=0: LET c=0  
40 FOR a=40599 TO 40652  
50 READ v: POKE a,v  
60 LET c=c+b*v: LET b=b+1  
70 NEXT a  
80 IF c <> 210190 THEN PRINT AT 10, 2: "Errore nei DATA.": STOP  
90 PRINT AT 9, 0: "-----"  
100 PRINT AT 10, 2: "Fai partire il registratore."  
110 PRINT "-----"  
120 DATA 62, 157, 237, 71, 237, 94  
130 DATA 201, 229, 213, 197, 245  
140 DATA 175, 50, 18, 91, 58, 213  
150 DATA 91, 254, 195, 32, 18, 33  
160 DATA 197, 158, 17, 213, 91, 1  
170 DATA 10, 0, 237, 176, 62, 63  
180 DATA 237, 71, 237, 86, 243, 241  
190 DATA 193, 209, 225, 255, 201  
200 DATA 62, 150, 50, 59, 171, 195  
210 DATA 186, 245  
7777 RANDOMIZE USR 40599  
9999 LOAD ""
```

BARBARIAN (Psygnosis)

Molte volte tanto un gioco è bello da vedere quanto è facile gabbarlo. Luca Spada di Malgesso (Va) suggerisce questo semplice trucco per evitare i vari nemici: quando Hegors si trova davanti a un mostro cliccate sull'icona che serve per raccogliere gli oggetti. In questo modo lo Schwarzenegger elettronico acquista una insperata invulnerabilità che gli permette di eludere tutti i guardiani. Fate attenzione perchè quando il nostro eroe si rialza perde questa invulnerabilità da bug e non da pozione magica. Ancora per Barbarian, però nella versione per Amiga, Brovelli Gianluca sempre della zona di Varese, segnala che premendo il tasto Help appare la schermata di Terropods. Gli crediamo sulla parola.

CHALLENGE OF THE GOBOTS (Reaktor)

Problemi con questo clone di Sheep in Space? Dalla Norvegia arriva un set completo di POKE per vite infinite. Caricate il gioco, resettate il computer e quindi introducete:

```
POKE 29311, 234  
POKE 29312, 234  
POKE 29313, 234  
SYS 14384 (RETURN) per ricominciare il gioco con un rifornimento infinito di Gobots.
```

INTERNATIONAL KARATE + (System 3)

Questo supidissimo trucco lo abbiamo scoperto in redazione. Quando vi stendono al tappeto, aspettate alcuni preziosi secondi, mette e togliete la pausa e il vostro uomo si alzerà. State pronti all'azione perchè la situazione è sempre tesa.

SPACE HARRIER (Elite)

Una semplice e unica POKE che vi permette di frantumare qualsiasi punteggio stratosferico senza impegno. Caricate il gioco, resettate il computer e digitate POKE 6666, 234 (RETURN). Ora ripartite con SYS 2128 (RETURN) e ogni cosa si autodistrugge appena appare sullo schermo!

RE-BOUNDER (Gremlin)

Un'altra vittima della crudele vivisezione binaria con il monitor/ Disassembler di un hacker senzacuore nei confronti dell'intestino elettronico. Ricopiate il listato mette la cassetta nel vostro C2N, premete Play e digitate RUN (RETURN) per caricare il gioco con vite infinite:

```
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR A = 14080 TO 14164: READ A: POKE F,A: NEXT C
40 SYS 14080
50 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19, 141
60 DATA 134, 9, 169, 55, 141, 135, 9, 76, 16
70 DATA 8, 169, 76, 141, 45, 1, 169, 37, 197
80 DATA 46, 1, 169, 55, 141, 47, 1, 76, 0, 1, 169
90 DATA 99, 32, 63, 1, 162, 0, 189, 58, 55, 157
100 DATA 0, 4, 232, 224, 32, 208, 245, 76, 0
110 DATA 4, 169, 51, 32, 208, 245, 76, 0
120 63, 1, 169, 234, 141, 36, 145, 141, 37
130 DATA 145, 141, 38, 145, 76, 16, 128, 0, 0, 0
```

BUBBLE BOBBLE (Firebird)

Per la serie i grandi segreti del mondo dei giochi ecco il numero 1387: la Stanza segreta. Veramente semplice. Se arrivate al livello 20 senza perdere una vita apparirà una porta che vi porta allo schermo del bonus. Se continuate così fino al livello 30 ne troverete un'altra e così via ogni dieci livelli. Fate attenzione perchè durante una partita a due giocatori, se ambedue i giocatori perdono una vita la porta non apparirà. Un'altro piccolo consiglio: se raccogliete un oggetto a forma di cupola o di cono riceve un enorme frutto o un gioiello. Prima di eliminare l'ultimo nemico create delle bolle che poi si trasformano in gioielli o frutti quando compare quello principale.

HADES NEBULA (Nexus)

Un buon numero di POKE per questo discreto spara-e-fuggi a scorrimento verticale. Caricate e resettate il gioco e inserite:

```
POKE 3211, 255 per diventare invincibili.
POKE 3764, 255: POKE 3908, 0 per avere l'autofuoco.
POKE 3764, 255: POKE 3908, 255 per avere l'autofuoco ogni volta che l'astronave si muove.
POKE 3177, 255 il programma espelle i data dallo schermo più velocemente di quello che può il computer accelerando l'astronave.
```

```
POKE 4026, 255
POKE 4045, 255
POKE 4064, 255
POKE 4083, 255
```

Inserite queste ultime quattro POKE per avere un'apertura alare maggiore con un più grande volume di fuoco. Finalmente ripartite con SYS 2198 (RETURN) e premete F7 per ripulire lo schermo.

MEGA APOCALYPSE (Martech)

Un diluvio di trucchi per questa carneficina ad alta tecnologia. Caricate il programma, resettate il computer e introducete:

```
POKE 22589, 1 per un maggior numero di stelle.
POKE 21841, 170: POKE 21842, 72 per un re-mix della musica.
POKE 32417, 173 vite infinite per il giocatore 1.
POKE 32509, 173 vite infinite per il giocatore 2.
```

Dopo aver fatto i cambiamenti ripartite con SYS 22562. Grazie a Razwar dalla Danimarca, Mick Mills e Al, Craig 'Gizmo' Procter dalla Tasmania (Australia) e tutti gli altri luoghi da dove arrivano queste POKE.

BACK TO REALITY (Mastertronic)

Questa mediocre avventura dinamica diventa leggermente più facile con l'aiuto di queste POKE. Caricate il gioco, premete Q sullo schermo di presentazione per resettare il computer e digitate:

```
POKE 27337, 96 per disabilitare la collisione degli sprite.
POKE 20109, 173 per vite infinite.
```

Ripartite con il gioco e digitate SYS 16384.



INTERNATIONAL KARATE (System 3)

Se vi siete stancati di menar le mani per ore e ore con questo classico del picchia-duro dovrete trovare interessanti queste POKE. Caricate il gioco, resettate il C64 e digitate una delle seguenti:

```
POKE 3887, 50
POKE 3887, 128
POKE 3887, 60
POKE 3887, 190
```

Ripartite con SYS 2112 (RETURN) e avrete degli effetti fuori dal comune.

BARBARIAN (Palace)

Potete essere particolarmente preparati nel combattimento, abili nel decapitare l'avversario fino al settimo livello ma quando dovete affrontare Drax -il mortaccio!. Esaurite immediatamente tutta la vostra energia. Questo listato è completamente invulnerabile e vi aiuta nella difesa contro il mago del male. Digitatelo e date il RUN e quindi premete il tasto Play sul registratore. A proposito qualcuno riesce a scoprire la POKE che toglie il vestito all'affascinante Maria?

```
10 READ B: POKE 272 + A,B: A=A + 1: IF B <> 128 GOTO 10
20 SYS 57812: POKE 147,0: SYS 62806: SYS 58451: POKE 890,96: SYS 850
30 POKE 1267, 76: POKE 1268, 16: POKE 1269, 1: SYS 992
100 DATA 169, 9, 141, 233, 135
110 DATA 169, 41, 141, 54, 133, 169, 0, 141, 55, 133
120 DATA 76, 9, 128
```

SOLOMON'S KEY (USGold)

Alcune POKE per questo favoloso platform game che vi offre numerose e varie scorciatoie. Ma prima di usufruire di queste ciliegine ricopiate questo listato:

```
1 FOR A=4106 TO 4124: READ B: POKE A,B: T=T+B: NEXT: IF T = 1858 THEN
SYS 4106
2 PRINT "ERRORE NEI DATA"
3 DATA 32, 104, 225, 169, 16, 141, 135, 9, 76, 102, 254
4 DATA 169, 96, 141, 90, 1, 76, 21, 1
```

Quindi inserite il vostro nastro riavvolto dall'inizio nel C2N del Commodore e fate partire il programma. Dopo aver caricato la prima parte del programma date ancora RUN (RETURN). Si carica il resto del programma e quindi il computer si resetta. E' il momento di inserire:

```
POKE 2213, 165 vite infinite.
POKE 8854, 66 palle di fuoco infinite.
POKE 4899, 0 tempo infinito.
POKE 4762, 0 per aprire la porta automaticamente.
POKE 5150, 0 a 31 per cambiare il livello di partenza.
```

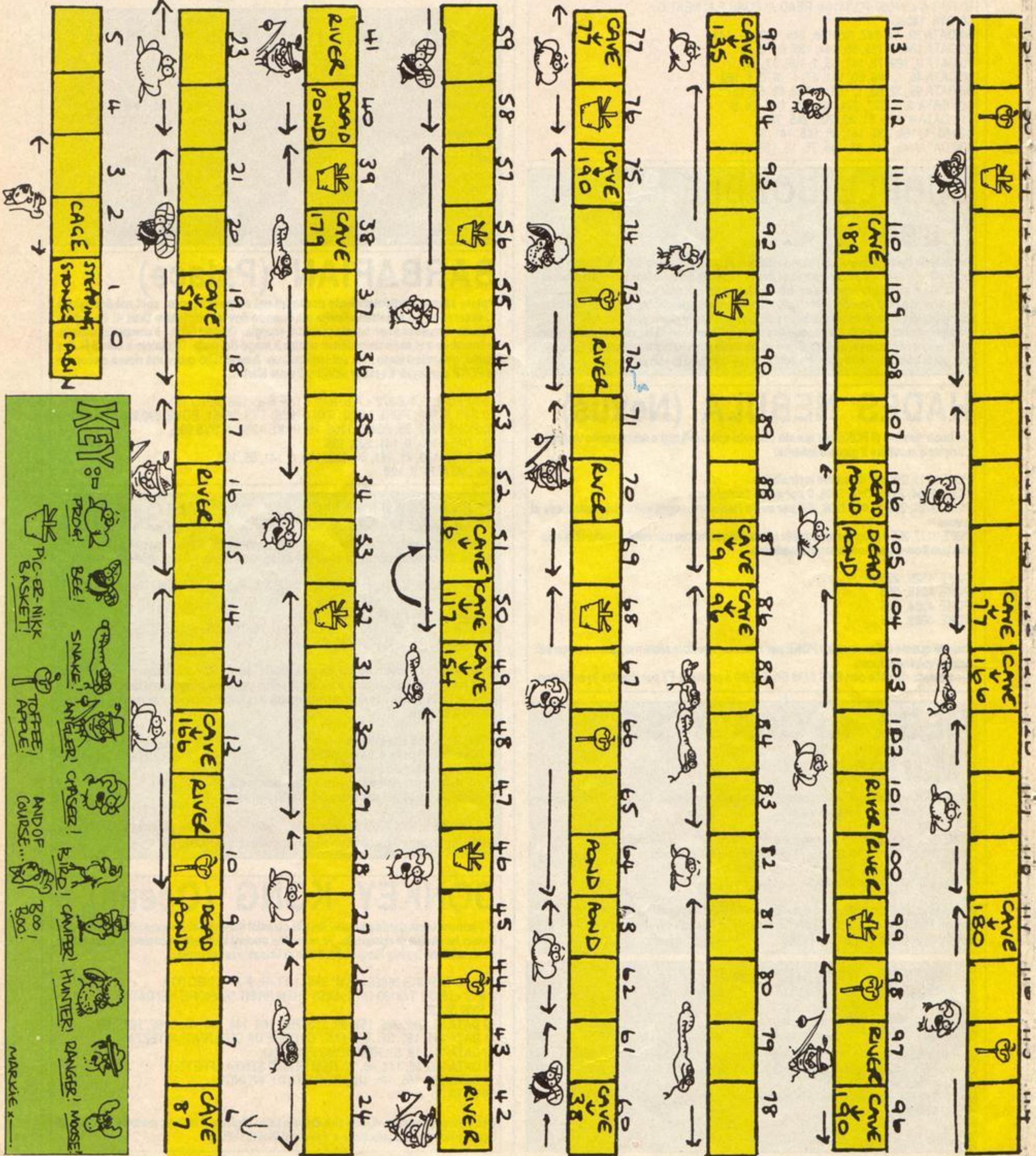
Per ripartire la SYS 2063. Dopo aver fatto potete resettare il gioco quando volete e quindi far ripartire il gioco dopo aver introdotto nuove POKE.

DONKEY KONG (Ocean)

C'è ancora tanta gloria per uno dei più classici videogiochi soprattutto dopo che la Ocean ha deciso di riproporlo. Se non vi ha ancora annoiato beccatevi questo listato che trasforma Donkey Kong in qualcosa di estremamente facile....

```
1 READ B: POKE 36855 + S,B: S=S+1:TT+B: IF B <> 1 GOTO 1
2 IF S <18 OR T<2180 OR T>3883 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA"
3 SYS 36855
10 DATA 32, 212, 225, 152, 32, 213, 255, 169, 144, 141, 85, 5, 96, 169, 169
11 DATA 141, 181, 31: REM PUO' CADERE DA QUALSIASI ALTEZZA
12 DATA 141, 18, 51: REM KONG INATTIVO
13 DATA 169, 96, 141, 46, 17: REM NEMICI SENZA EFFETTO
14 DATA 169, 165, 141, 163, 33: REM VITE INFINITE
15 DATA 76, 4, 1
```

Ora dovrete sapere quello che dovete fare: digitate il listato, mettete il nastro di Donkey Kong nel registratore e date il RUN (RETURN).



KEY:

- FROG!
- BEE!
- SNAKE!
- ANGLER!
- CHASER!
- BIRD!
- CAMPER!
- HUNTER!
- DANGER!
- MOOSE!
- PIC-OR-NIKK BASKET!
- TOFFEE APPLE!
- AND OF COURSE...
- BIRD!
- CAMPER!
- HUNTER!
- DANGER!
- MOOSE!
- PIC-OR-NIKK BASKET!
- TOFFEE APPLE!
- AND OF COURSE...
- BIRD!
- CAMPER!
- HUNTER!
- DANGER!
- MOOSE!
- PIC-OR-NIKK BASKET!
- TOFFEE APPLE!
- AND OF COURSE...
- BIRD!
- CAMPER!
- HUNTER!
- DANGER!
- MOOSE!

MARKIE x

HEEY! HEEY! HEEY! IT'S.....

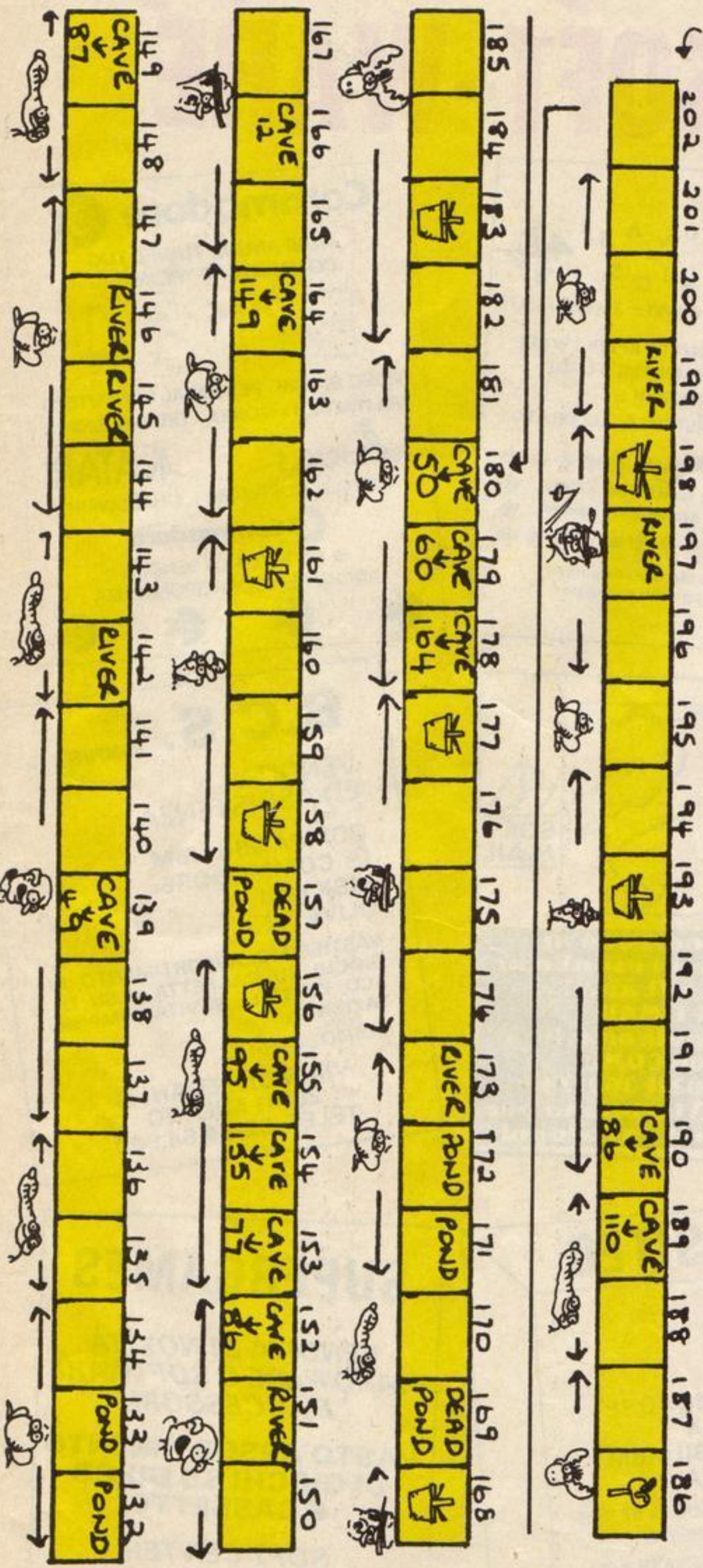
YOOGI BEAR

SMARTER THAN THE
AVERAGE MAP!

MAPPED BY BERTIE BRIE
AND KEITH CHEESE!



BOO-BOO-METER



CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
**ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA**

SOFT center VENITE A TROVARCI

MANTOVANI TRONICS

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

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

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

e consegnando questo coupon
riceverai un simpatico omaggio !!!

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"

BIT 84

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA **ATARI**

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA

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

SOFT MAIL

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

NEWEL S.r.l.

VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO
TEL. 32.34.92

**NEGOZIO
SPECIALIZZATO**

**AMIGA,
HARDWARE-SOFTWARE**

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

SUPERGAMES

VENDITA DI NOVITÀ
HARDWARE O SOFTWARE
E ACCESSORI

VASTO ASSORTIMENTO
DI GIOCHI SU DISCO
E CASSETTE

SOFT CENTER

VIA VITRUVIO 66
20124 MILANO
TELEF. 02/66.93.340

GUIDA PRATICA: COSTRUIRE GIOCHI

Alzi la mano chi ha comprato Shoot'em Up Construction Kit, ma non sa bene cosa farci. Giù le mani. Jonathan "Jops" Hare della Sensible Software vi spiega come impadronirsi del programma giocando con Slap 'n' Tickle.

Shoot'em Up Construction Kit (SEUCK) è come gli scacchi: non ci vuole molto a capire i fondamentali, ma ci potrebbe volere una vita per impadronirsi delle sue infinite sottigliezze.

E' per questo che ho deciso di stendere un documento pieno di gustosi trucchi, consigli e informazioni su SEUCK così da aiutare chiunque, noi compresi, a capire appieno quanto incredibilmente fantastico sia il nuovo programma della Sensible Soft.

E' probabile che la vostra prima reazione a SEUCK sia: "E qui da dove diavolo comincio?" Fatevi fare un rilassante massaggio e bevetevi una tazza di té caldo e poi mettetevi a riconsiderare la vostra percezione del Cosmo. SEUCK non è tipo da "sveltina": è meglio spendere almeno tre picosecondi del vostro tempo prezioso per pensare, almeno approssimativamente, cosa volete ottenere.

OK, come sapete, SEUCK è uno strumento molto versatile: può offrirvi giochi a schermo unico come Robotron 2084 (ve lo ricordate?) o giochi a scorrimento come Slap Fight, 1942 e Astro Wars.

Se necessario, è possibile combinare diversi tipi di giochi - un po' di scorrimento, un po' di schermo unico, ecc. - per ottenere una vera e propria chicca: il gioco degli anni '90, forse.

E' consigliabile impadronirsi di ciascuna delle diverse utilities di SEUCK - EDIT SPRITES, EDIT BACKGROUND, EDIT SFX, EDIT OBJECT e via dicendo - prima di imbarcarsi nella realizzazione di un Gioco Caldo.

A questo scopo vi consiglio di cominciare il vostro corso caricando uno dei quattro giochi che accompagnano il programma e quindi di entrare nell'EDITING MENU. Premete la barra spaziatrice e distruggete pure il mio duro lavoro.

Caricate Slap'n'Tickle e dal menù principale, selezionate EDIT SPRITES e cercate lo sprite dell'astronave principale. Ora comincia il divertimento. Premete 'E' per cancellare lo sprite e ridisegnate lo sprite: metteteci pure il ritratto della vostra pin-up preferita!

Quando siete soddisfatti del lavoro, ritornate al menù principale e selezionate TEST GAME. Bingo! Ora la vostra pin-up preferita è

l'interprete del vostro spara-e-fuggi preferito.

Cosa c'è? Dite che quando vi girate di lato si incasina tutto? Certo, perché la vostra astronave è un oggetto direzionale e quando virate lateralmente lo sprite si inclina, proprio come farebbe una vera astronave aliena.

Per mettere a posto questo pasticcio, andate su EDIT OBJECTS e selezionate l'astronave del Player 1. Premete F7 e troverete, scorrendo il magazzino di sprite, la vostra amata in un riquadro in alto a destra. Quando appare, premete il pulsante di fuoco per riempire tutte le 18 caselle dell'OBJECT con l'immagine della pin-up. Basta che continuiate a premere il pulsante spostando contemporaneamente il joystick: vedrete che ci farete la mano.

Ora tornate al gioco e vedrete che la Miss su schermo non avrà difetti, come (secondo voi) non ne ha in carne ed ossa.

Modificate gli SFX (sound effects ovvero effetti sonori) per il Player 1 Fire e potrete farla gridare di piacere ogni volta che spara.

Ecco fatto, è più facile farlo che dirlo a parole. . .

Ovviamente, potrei andare avanti all'infinito parlando di come fare piccole modifiche al gioco incluso, ma penso che il modo migliore per riempire queste pagine di trucchi e consigli sia fare una dettagliata descrizione del modo in cui ho creato tutti i giochi favolosi - e gratuiti - che sono inclusi in SEUCK.

Quindi, ecco qui un resoconto passo per passo sulla creazione di. . .

SLAP'N' TICKLE

L'idea base di Slap'n'Tickle è di dimostrare che SEUCK è in grado di creare uno spara-e-fuggi a scorrimento pari o anche meglio della media degli sparatutto disponibili sul mercato. Volevo che il gioco fosse scorrevole e semplice da giocare, così è stato costruito con il classico schermo intero a scorrimento, con un'Astronave Madre alla fine di ciascun livello.

Benché ciascun gioco venga realizzato passando continuamente da un utility all'altra per rendere operativa l'intera struttura, ho pensato di dividere la descrizione in parti separate così da potermi spiegare più facilmente. Tutto chiaro?

MODIFICA SPRITE E OGGETTI

Qui si parla di grafica e di tecniche grafiche. La prima cosa che si deve decidere nel disegnare la grafica è da che angolazione viene vista l'azione. Nel caso di Slap'n'Tickle, dall'alto. Dopo di che si deve decidere la direzione della fonte di luce (sempre che ce ne sia una). Ciò è essenziale per determinare in che direzione cadono le ombre e, nella grafica a bassorilievo, per determinare quali bordi di un oggetto sono illuminati, cioè raffigurati con un colore più chiaro, e quali oscurati, cioè raffigurati con un colore più scuro. Si usa questa tecnica per dare un aspetto 3D alle immagini. In Slap'n'Tickle ho immaginato che la luce provenisse dall'angolo in alto a sinistra, quindi tutte le ombre cadono verso il basso a destra.

Una volta definite queste cose, dovrete affrontare un piccolo proble-

ma. Vedete, gli sprite multicolore del Commodore - il formato di tutti gli sprite di SEUCK - sono creati da tre colori base (il colore del fondale è trasparente). Due dei tre colori, una volta scelti, devono essere usati in ciascun singolo sprite per tutto il gioco, quindi dovete essere ben certi di come e dove li volete! Scegliete con giudizio o potreste pentirvene più tardi.

In Slap'n'Tickle ho scelto il bianco e il nero perché creano un piacevole contrasto e ne risulta un nitido effetto luce/ombra e perché sono anche i colori più intensi del C64. Fanno risaltare gli sprite sul fondale, che è in stile un po' pastellato.

ASTRONAVE GIOCATORE 1/2

Qui la cosa è abbastanza semplice, essendo l'astronave una forma triangolare con un cupoletta nel mezzo. Notate l'ombreggiatura e la fonte di luce di cui parlavo prima. Una volta soddisfatto del disegno, ho copiato l'astronave nel successivo sprite libero usando lo sprite copier "Oh, che facile da usare" di Chris Yates e ho poi inclinato leggermente l'astronave e ridisegnato l'ombra.

Qui è una questione di provare e riprovare fino a trovare il disegno migliore. Per avere un'idea di quello che avete fatto, premete F1 per selezionare lo sprite e alternate i due sprite che state animando. Se vi piace, OK, altrimenti provate di nuovo. Con un po' di pratica non è così difficile come sembra.

Ho poi preso l'astronave inclinata e l'ho copiata nel successivo sprite libero, l'ho riflessa (mirror) cosicché l'astronave risulti inclinata sull'altro lato e ho ridisegnato l'ombra. Facile, eh? Il passo successi-



vo è stato di selezionare il comando EDIT OBJECTS e mettere lo sprite "astronave in posizione dritta" del Player 1 nelle scanalature direzionali avanti, retromarcia e "folle". Ho poi messo lo sprite "astronave inclinata a sinistra" nella scanalatura direzionale sinistra e lo sprite "astronave inclinata a destra" nella scanalatura destra. Quando sapete come fare è facile.

LE TORRETTE

Le torrette sono disegnate in modo da stare proprio sopra le torri: non è un caso. Qui la cosa principale era creare una lunga e fluida sequenza di animazione che non utilizzasse troppi sprite. I quadri (l'equivalente video dei fotogrammi) di chiusura sono quelli d'apertura fatti andare al contrario e i cannoncini incrociati rotanti sono semplicemente tre quadri di una croce ad angolazioni diverse per dare l'aspetto di rotazione quando vengono animati. La torretta è anche tenuta chiusa per alcuni quadri per farla sembrare un oggetto solido.

A proposito, le astronavi Copta usano una tecnica simile: una sequenza di quadri ripetuta per dare l'impressione della rotazione, ma hanno una sequenza di quattro quadri.

ASTRONAVI

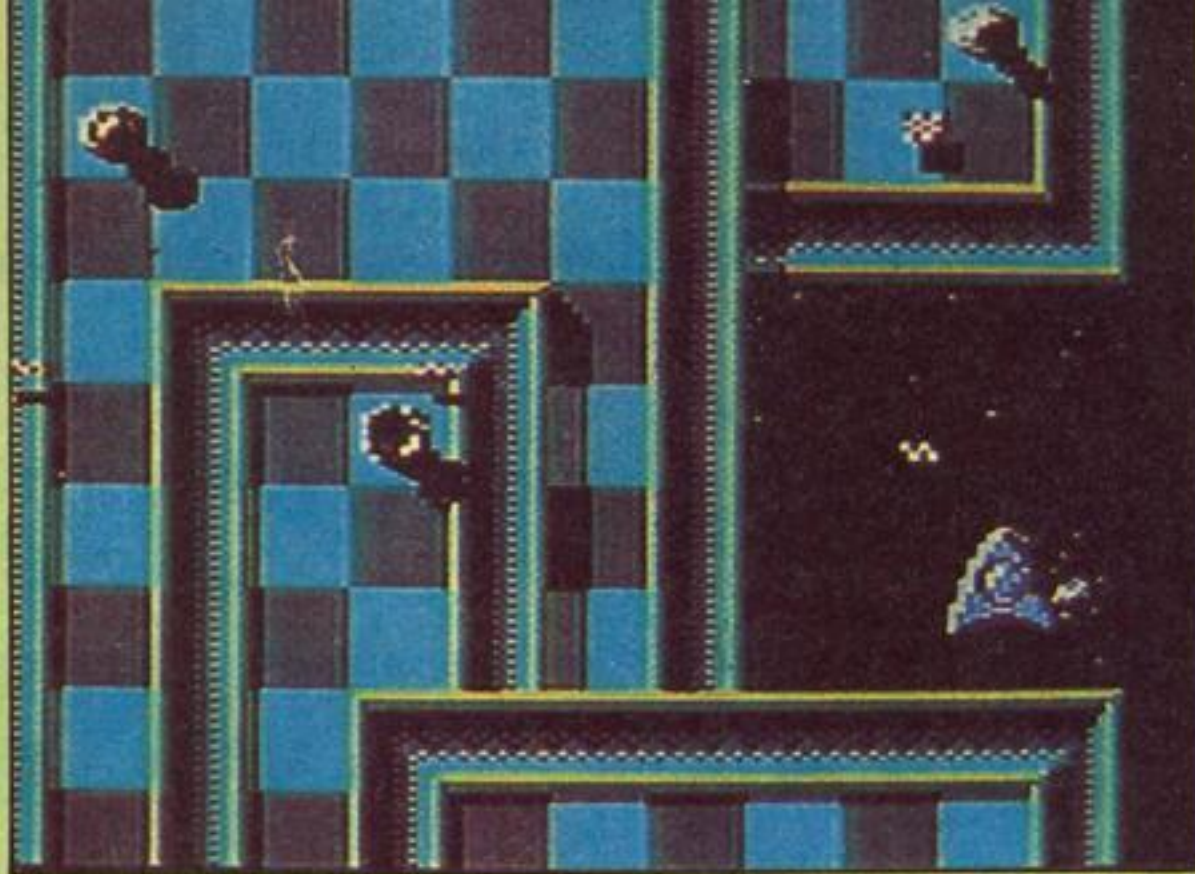
Il Dragone e le altre Astronavi Madre sono letteralmente montate insieme utilizzando il comando JOIN ENEMIES. Ciascuno sprite è stato disegnato con molta attenzione per creare una giuntura pulita tra gli sprite adiacenti dell'astronave. Anche per le ali del Dragone ho semplicemente copiato e riflesso gli sprite e ho aggiustato l'ombra. Prendete nota: questa è una tecnica utilissima che fa risparmiare un mucchio di tempo.

Gli Strobes sono semplicemente un cerchio fatto di anelli di diverso diametro e colore, con i colori che si alternano di posizione nei vari anelli, e animati per dare l'impressione di anelli che appaiono, si espandono e scompaiono costantemente.

I proiettili della Scacchiera utilizzano un'altra semplice tecnica di contrazione conseguente di una forma. Notate anche il modo in cui è animata l'ombra con il proiettile. Tutti gli sprite tranne l'astronave del giocatore hanno ombre, le quali servono a separare distintamente lo sprite dal fondale.

Ovviamente, l'astronave del giocatore è molto più alta da terra e l'ombra sarebbe andata a cadere molto più lontano del velivolo. Non è possibile mostrare ciò con SEUCK, quindi l'ombra è stata omessa.

In un gioco come SEUCK con molti nemici geometrici, il miglior modo per produrre delle buone sequenze animate è adottare un approccio semplice, logico e matematico, ma attenti a non diventare



ossessionati dalla precisione geometrica a discapito di un certo occhio artistico.

E ora: sì, sì, sì. Siamo a...

IL FONDALE

Il fondale ha tre colori che devono essere usati in tutti i blocchi e un colore che può cambiare. Volevo che il fondale di Slap'n'Tickle avesse colori tenui, ma che avesse anche un'ombreggiatura pronunciata e anche delle scene nello spazio: quindi ho scelto il nero per lo spazio e il giallo e un verde scuro per creare un fondale tenue ma allo stesso tempo contrastante.

Alcuni pezzi della mappa hanno dei percorsi sui quali vanno su e giù i carriarmati. Per evitare di perdere tempo a mettere insieme ciascun blocco, ho usato il comando COPY BLOCK e ho modificato solo le parti dei percorsi che dovevano essere modificate.

Questa tecnica è molto usata quando si devono definire i blocchi di un'area specifica della mappa come la Scacchiera.

Se si finiscono i blocchi disponibili può essere un guaio, ma in questi casi lo spazio e l'autostrada possono far risparmiare molto: con un po' di immaginazione si possono anche ripetere le cose.

Una cosa importante di Slap'n'Tickle sono gli schermi unici fermi: volevo che fossero eccezionali, quindi gli schermi finali di ciascun livello sono stati creati con molta cura.

OGGETTI

Attivate il menù EDIT OBJECTS, premete "E" ed eccovi pronti a definire nei minimi dettagli il comportamento dei cattivi. Potrei dire molte cose, ma qui di seguito troverete quello che mi sembrava più significativo.

Rendendo la frequenza di sparo di un oggetto uguale alla velocità di animazione moltiplicata per il numero di quadri della sequenza animata, è possibile sincronizzare lo sparo dell'oggetto con il primo quadro della sequenza animata. Come esempio prendete le torrette e le moto e i blindati dell'autostrada. (Respiro.)

Dando alle sezioni delle Astronavi Madre diverse direzioni di sparo e oggetti-proiettile, si possono creare senza fatica effetti di sparo spettacolari e difficili da evitare.

Provate a sperimentare con questi elementi. Potete aggiungere piccoli tocchi, come il pezzo degli scacchi che deve essere ucciso colpendolo tante volte quanto vale in pedoni negli scacchi veri, oppure creare torrette di forza diversa così che le più forti sparino più spesso, più veloce e richiedano più colpi per essere distrutte. Insomma, la lista è enorme...

ONDATE D'ATTACCO

Questo è il punto cruciale del gioco; anche qui fate attenzione a non restare senza unità. La chiave sta nel fare economia: vi sono delle sezioni della mappa di Slap'n'Tickle che non vengono usate, più che altro perché eravamo rimasti senza ondate d'attacco da mettere in quelle aree.

L'ATTACK WAVE EDITOR (AWE) è incredibilmente facile da usare. Avendo creato dei percorsi per i carriarmati e usando l'AWE ho potuto facilmente farglieli seguire.

I Copta dei livelli successivi decollano da un molo spaziale e atterrano su un altro e i pezzi degli scacchi si muovono proprio come si muoverebbero sulla scacchiera. Caspita, è proprio bello!

Una tecnica da sottolineare è far partire le traiettorie di movimento di un nemico fuori dal perimetro dello schermo, cosicché sembri proprio apparire come se già esistesse nel paesaggio. Al contrario, i dischi rotanti alla Nemesis sono stati deliberatamente fatti apparire nel mezzo dello schermo per creare un elemento di sorpresa.

Le Astronavi Madre sono sprite giuntati. Prendete semplicemente la prima parte dell'astronave e fateli eseguire la traiettoria desiderata. Attenti a non restare senza traiettoria di volo: a me è successo un mucchio di volte.

Ora costruite il resto dell'Astronave Madre usando il comando JOIN ENEMY e non dovrete neanche dare la traiettoria di volo: SEUCK farà tutto automaticamente. Facile, eh? Il segreto per creare delle buone ondate d'attacco è un continuo aggiustamento della loro disposizione.

A questo punto è consigliabile collaudare intensamente il gioco cosicché magari dovrete riaggiustare la frequenza di sparo degli alieni e tutto il resto.

REGOLAZIONI FINI

Ora avete un bel gioco senza sonoro. L'unico vero suono che si nota in Slap'n'Tickle è il rombo all'inizio, che è in realtà il suono continuo dei carriarmati che sparano. Questo effetto ha un decay (decadimento) molto lungo e finisce quando è già cominciato l'effetto successivo. Il rumore della autostrada è reso in modo simile: è l'insieme degli spari di tutti i veicoli più il rumore iniziale del giocatore, di cui sono fiero. Quando due giocatori partono nello stesso momento si sente un accordo. I due rumori iniziali usano lo stesso effetto sonoro, ma uno è più alto di cinque semitoni. Musicali: ecco come siamo alla Sensisoft!

L'inizio e la fine dei livelli sono abbastanza immediati, ma quando arrivate alla fine di un livello e volete avere uno schermo unico fermo, dovete ridisegnarlo per far sì che appaiano gli alieni. Notate il modo in cui pezzi di mappa vanno persi mentre altri, come lo schermo con il bordo assurdo e l'Astronave, possono venir riutilizzati. Inserirli dove volete e non dimenticatevi di dare il loop alla fine della sequenza dei livelli.

Controllate anche i tempi degli schermi unici. Mi ci è voluto un po' per regolare i tempi in modo che lo schermo passasse al livello successivo subito dopo la scomparsa dell'Astronave e non secoli dopo o, al contrario, mentre infuria la battaglia.

LIMITI PER I GIOCATORI

Una volta finito il gioco, il compito finale è decidere quanto aiutare il giocatore. Quanti proiettili può sparare e quanto schermo può attraversare? Ho deciso d'essere generoso e ho dato al giocatore tutti i proiettili che vuole e gli ho virtualmente messo a disposizione l'intero schermo. E' più divertente così, dopotutto.

SCHERMO INIZIALE

Eccoci qua! Ho usato un bel set di caratteri, delle battute spiritose ed ecco qui uno schermo iniziale proprio fuori dal normale.

Ricordate che potete usare le utilities di SEUCK in qualunque ordine (logico). Non esiste il metodo perfetto, ma è necessaria un po' di pianificazione o potrebbe capitarvi di avere una fantastica ondata di attacco in una sezione del fondale che non avete inserito nel gioco. Ci siamo capiti?

E con questo ci siamo liberati di Slap'n'Tickle, ma non disperate: Jops sarà di nuovo con voi il mese prossimo per la seconda puntata di Guida Pratica: Costruire Giochi. Non mancate ad un appuntamento così sensato...



ANTEPRIMA

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR



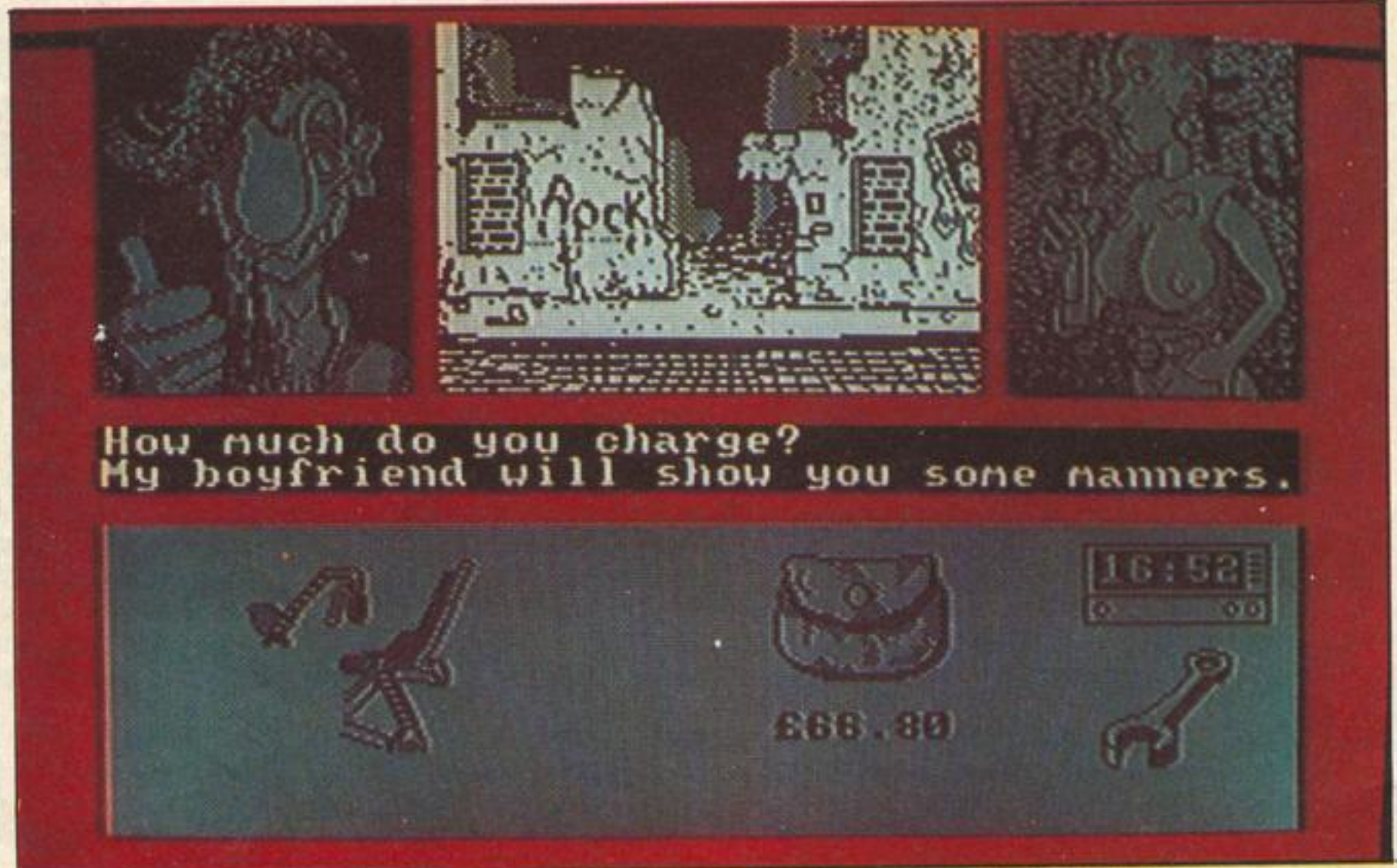
La Gremlin Graphics intende far seguire alla stupefacente perfezione tecnica di Cosmic Causeway un insolito "puzzle game": Deflektor. Il giocatore, utilizzando un gruppo di specchi rotanti, deve condurre un raggio laser per uno strano percorso a ostacoli e distruggere le gocce di energia che coprono lo schermo. Il raggio laser viaggia in continuazione e continua la sua corsa fino a che non viene fermato da un oggetto che lo assorbe. Ruotando gli specchi si può indirizzare la traiettoria del laser, modificando l'angolo di riflessione. Dei trasmettitori, invece, assorbono il raggio ma lo riflettono da qualche altra parte, di solito nelle miniere o da dove è venuto, causando un surriscaldamento. Una volta distrutte tutte le gocce, per portare a termine il livello, dovete guidare il raggio all'interno di un secondo generatore. Deflektor dovrebbe essere disponibile tra poco, sia su cassetta che su disco.



INTOCRAMES



Uno dei giochi più strani visti negli ultimi mesi è Sidewalk della Infogrames. E' ambientato nell'estate del 1985 e il giocatore veste i panni di un ragazzo che vuole andare al concerto di Live Aid. Sfortunatamente gli hanno rubato la moto e i biglietti, il suo e quello della sua ragazza. La ricerca, che si svolge negli angoli più bui della città, è rappresentata in prospettiva tridimensionale. Dovete recuperare tutti i pezzi della moto che una banda di delinquenti vi ha rubato e comperare altri biglietti entro il tempo limite di sei ore-gioco: Live Aid non si ferma per nessuno! La grafica è eccellente e ci sono alcuni diabolici inghippi da risolvere.





C'è qualcuno che non ha mai sentito parlare di Out Run? Il giocatore corre, su un percorso diviso in cinque tappe, sulla sua Ferrari rossa con a fianco la fidanzata. E' un gioco arcade strabiliante che vanta una grafica e un sonoro stupendi.

Ma che c'entra con gli home computer? C'entra, perché la US Gold ne ha recentemente acquistato i diritti e ora sta lavorando alla conversione. Le immagini sembrano bellissime ma bisogna vedere se riusciranno a catturare lo spirito del gioco originale: lo saprete il mese prossimo leggendo la recensione.



ENGLISH SOFTWARE

In seguito al successo di Knight Games della English Software, Jon Williams sta finendo, dopo nove mesi di lavoro, la programmazione di Knight Games II.

Il gioco trasporta le azioni dei cavalieri medievali di KG I nel futuro: il giocatore veste i panni di un cavaliere spaziale che deve andare in un lontano pianeta per partecipare a un torneo. La confezione a doppia cassetta contiene tre giochi da 64K che vanno caricati e giocati separatamente una volta entrati in possesso dei due codici di accesso.

Nella prima sezione il cavaliere lascia il suo pianeta natale e deve salvare una varietà di strane creature in uno spara-e-fuggi in stile Defender. Bisogna attraversare tre paesaggi diversi e all'ultimo si può accedere solo se è raccolto il numero di uomini e bestie richieste.

Terminata la prima sezione, entrerete in possesso del codice di accesso al secondo gioco che rappresenta una battaglia spaziale nel cielo del pianeta di destinazione. Bisogna ancora superare tre scenari: il primo è un semplice spara-e-fuggi nel quale guidate, dalla nave madre, un'astronave telecomandata; lo scenario successivo è un tiro al bersaglio alle astronavi nemiche; l'ultimo è una battaglia alla Space Invaders che si svolge nella



baita d'attracco della nave madre. Dopo aver resistito con successo all'attacco nemico il cavaliere può accedere al terzo gioco e aprirsi la strada sulla superficie del pianeta. Questa terza sezione è più

simile al primo Knight Games e presenta tre combattimenti futuribili: un torneo di jet, un duello a sciabole di luce e un duello a catene di fotoni. Il cavaliere affronta tre avversari, comandati dal computer o da un altro

giocatore, e l'azione si svolge sullo sfondo di stupendi fondali. Non c'è una vera e propria fine del gioco, piuttosto si affinano i metodi di combattimento e si accumulano punti.



ANTEPRIMA

ocean

Gryzor è un gioco arcade abbastanza famoso che è stato scelto dalla Ocean come sua prossima conversione. L'azione, a scorrimento orizzontale, inizia in una foresta aliena nella quale il giocatore corre a destra e a sinistra sparando piogge di

proiettili, schivando il fuoco nemico e superando ostacoli. Alle volte appaiono delle armi extra che consentono al giocatore di accrescere la sua forza distruttrice. Alla fine di un livello il giocatore entra in una roccaforte aliena dove si scontra con corridoi abitati da forze elettriche mortali. Le prime versioni del gioco sembrano belle e sembra che la Ocean sia riuscita a far suoi il *look* e il *feeling* del gioco originale.



THE EDGE

Il 1987 è stato un anno tranquillo per la The Edge. Sono usciti solo due giochi: Shao Lin's Road e RISK. Il loro ultimo titolo, Inside Outing, è abbastanza bello. Meglio definito come un clone colorato di Fairlight, impegna il

giocatore nell'esplorazione delle stanze di una grande casa alla ricerca di dodici gemme. Per completare la missione, una volta raccolte tutte, bisogna portare le gemme al padrone di casa. La casa è piena di oggetti che sono necessari a risolvere gli insidiosi enigmi che nascondono le gemme.

Per ora il gioco sembra promettente e ha una velocissima grafica tridimensionale. A presto la recensione.



GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO - Via Sormani, 67 - Tel. (02) 6134913-6198294

Macchine ed attrezzature per ufficio - Riparazioni - Manutenzioni - Occasioni

Olivetti - IBM - Triumph - Canon - Mita



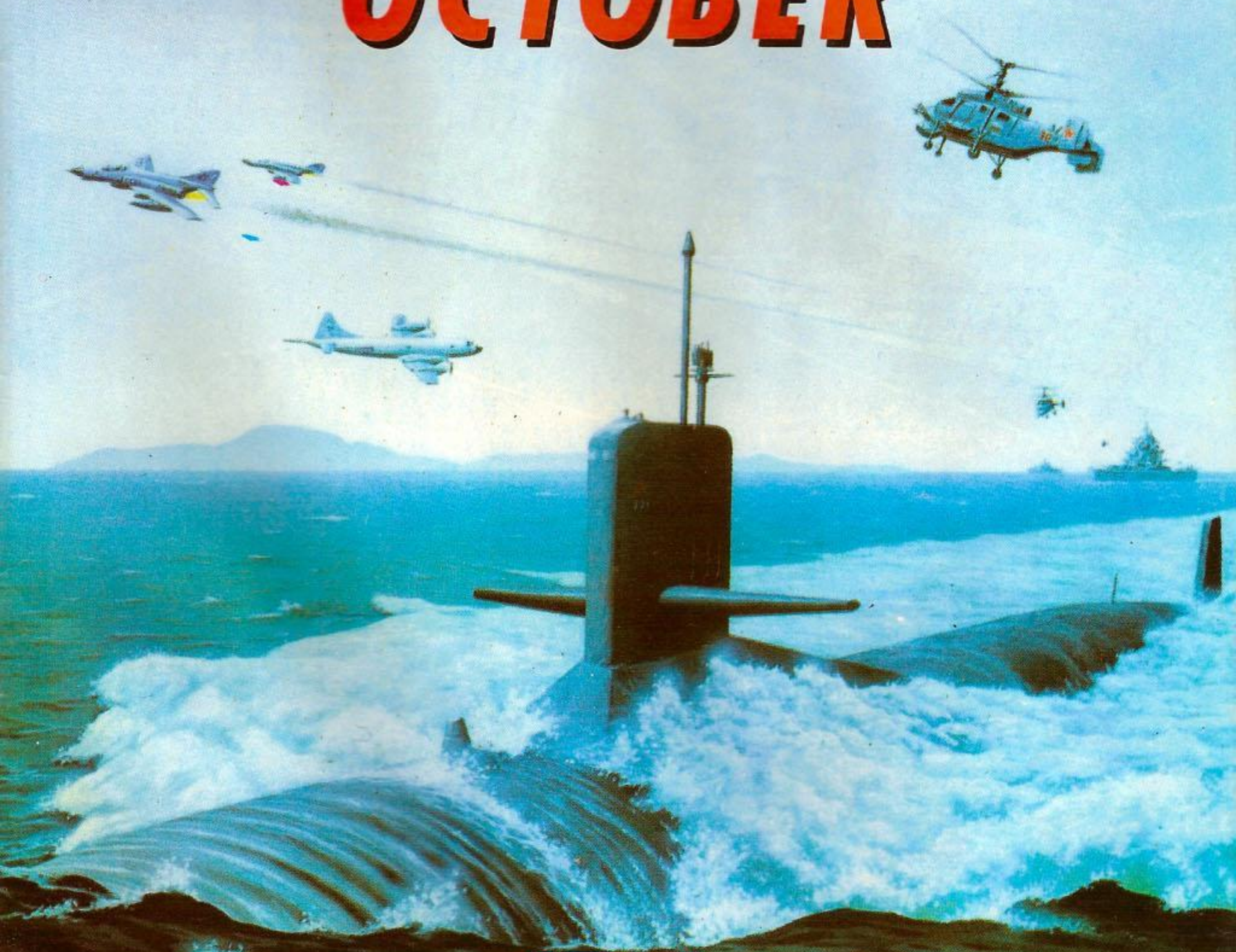
COMPUTER e GIOCHI:

**ATARI • COMMODORE • OLIVETTI PRODEST • MSX
AMIGA • COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
PREZZI ECCEZIONALI**

SOFT
center

Novità Settimanali

THE HUNT FOR **RED** OCTOBER



ITAL VIDEO s.r.l.
Via S. Stefano 11 - Bologna
Tel. (051) 78.40.10

ITAL
VIDEO

ocean

MASTERTRONIC

martech



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

elite



Konami

EPYX

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



SOFT
center

ABRUZZI

COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
POLATO CARLO via Istonia 71-S. Salvo (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA
ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
VITTORIA N. & C. s.a.s. - Via S.Spaventa - Sulmona (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

COMPUTER HOUSE via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI
COMPUTER CLUB 2021 - Piazza, Monteoliveto, 8 (NA)
ODORINO FRANCO p.zza Lala 21 -NAPOLI
CINEMA HOUSE via S. Donato 64/D Pianura (NA)
ELETTRONICA SDEGNO via G. Verdi, 15 Portici (NA)

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
CENTRO COMPUTER c.so Garibaldi, 125A F. D'Arda (PC)
PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PR)
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
G & D SOFT p.le Teggia 18/19 SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE via S. Francesco,15 - CARPI (MO)
SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER via Campo di Marte, 122 (FO)
GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTER LINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA
GAMES & GAMES via Portanova 18/A-BOLOGNA
GIORGIO RONCHINI via Trento, 9 PARMA

FRIULI

MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Reti, 6-TRIESTE
FOTOTECNICA via G. Carducci, 25 - TRIESTE

LAZIO

ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA
DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA
DRUGSTORE via Machiavelli 58-ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA
BIG BYTE via De Vecchi-Pieralice, 35 - ROMA
METROIMPORT via Donatello, 37 ROMA

LIGURIA

A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 5/7R-GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
FOTO MAURO via Canepari 183/R-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)
PLAY TIME via Gramsci 5/R-GENOVA
ATHENA INFORMATICA via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA
INPUT via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

LOMBARDIA

DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
GBC ITALIANA via 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. 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 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)
CIRCE ELETRONICS v.le Fulvio Testi 219 - MILANO
PENATI s.r.l. via G. Verdi, 28/30 - Corbetta (MI)
IL CURSORE via Campo dei Fiori, 35 - Novate Milanese (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP via Ravizza, 8 - MILANO
PER GIOCO via S. Prospero, 1 MILANO
DEMO GIOCATTOLI via S. Maria 54 PARABIAGO (MI)

DOMUS via Ettore Bellini, 3 - MILANO
32 BIT via C. Battisti, 14 - MANTOVA
SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE
BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
CURIONI via Ronchetti 71-CAVARIA (VA)
IL CENTRO ELETTRONICO via Morazzone, 2 VARESE
TINTORI ENRICO via Boseta, 1 BERGAMO
REPORTER C.so Garibaldi 25-CREMONA
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3-BRESCIA
SANDIT via F. D'Assisi 5-BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP via Calchi 5-PAVIA
FOTONOVA via Valeriana, 1 S. Pietro Berbenno (SO)
RIGHI ELETTRONICA via G. Leopardi, 26 - Olgiate Comasco (CO)
RIGHI ELETTRONICA via C. Bernasconi, 12 - Uggiate Trevano (CO)

MARCHE

CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
VISSANI ARREDATUTTO via S. Marco Vecchio, 7/B Passo di Treia (MC)
EMJ p.zza Repubblica, 5 - Jesi (AN)
BITE VIDEO c.so Matteotti 28-Jesi-(AN)

MOLISE

ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-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
CALCOLDATTOLO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-(NO)
COMPUTER via Kennedy 22-Borgomanero-(NO)
ALL COPMPUTER c.so Garibaldi, 106 - Borgomanero - (NO)
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
PROGRAMMA 3 v.le Buonarroti, 8 - NOVARA
RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

PUGLIA

DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI
CEMM MELCHIONI ELETTR. via C.Pisacane 11 - Barletta (Ba)

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
SPADARO ACHILLE via Del Vespro 71-MESSINA

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE
PUNTO SOFT via Viani 126/128- FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE
C.P.U. via Settesoldi, 32 PRATO (FI)
FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S. via Garibaldi, 16 - S. Giovanni Vald'Arno (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO
C.H.S. via Cattaneo, 90/92 PISA

TRENTINO ALTO ADIGE

ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano:Lauten 313

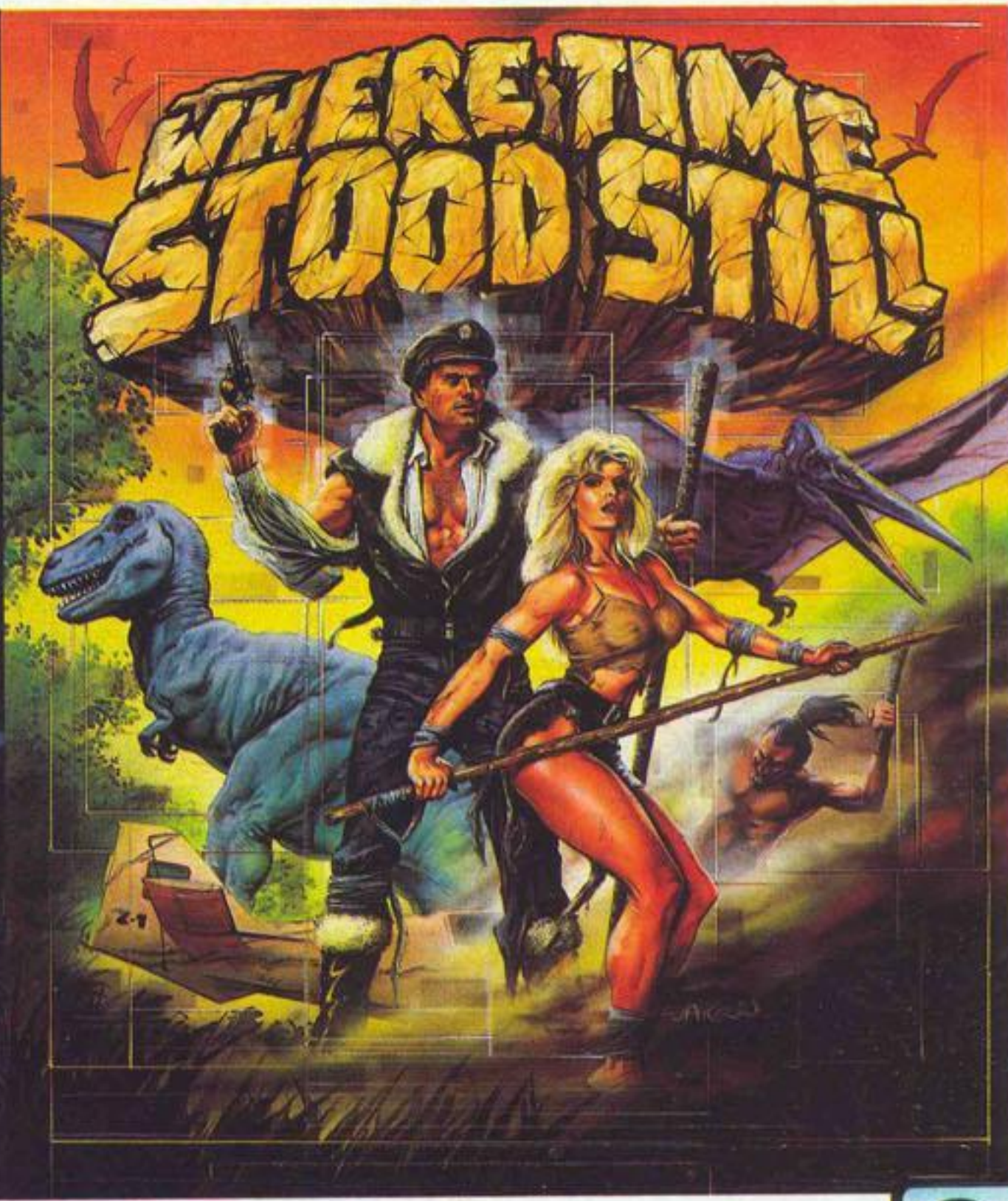
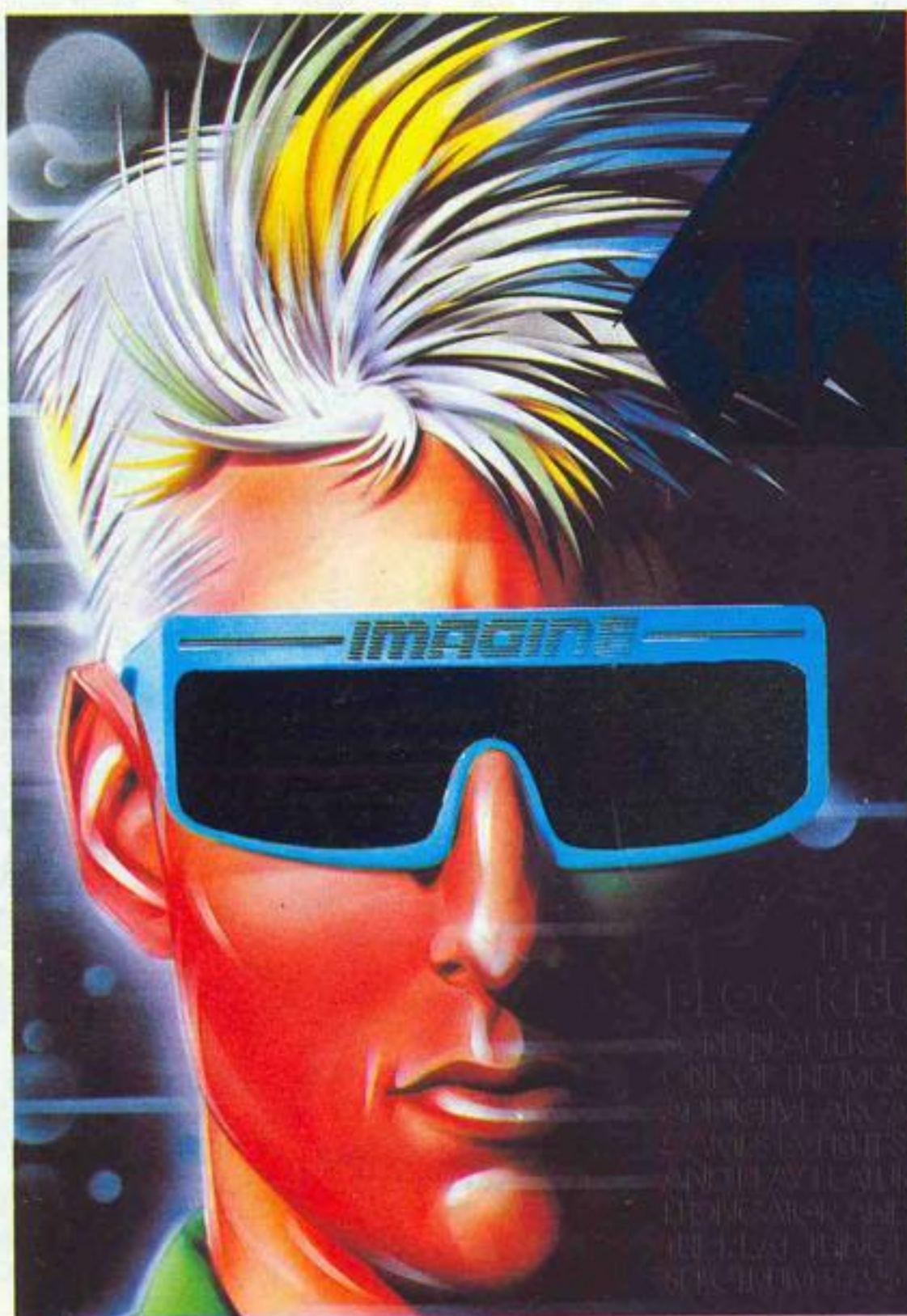
UMBRIA

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)

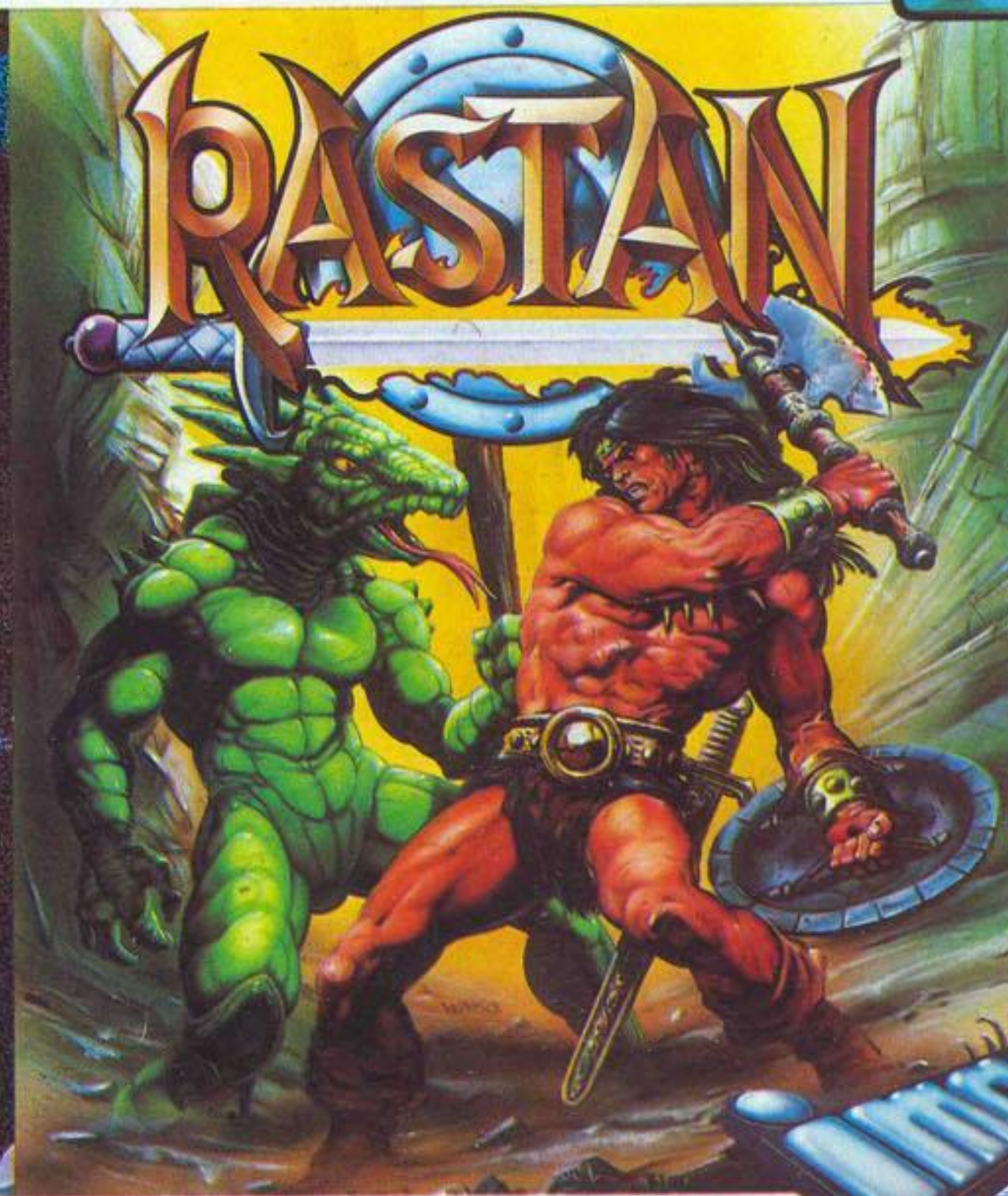
VENETO

COMPUTER POINT via Roma 63-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA
BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11 - PADOVA

Giochi originali



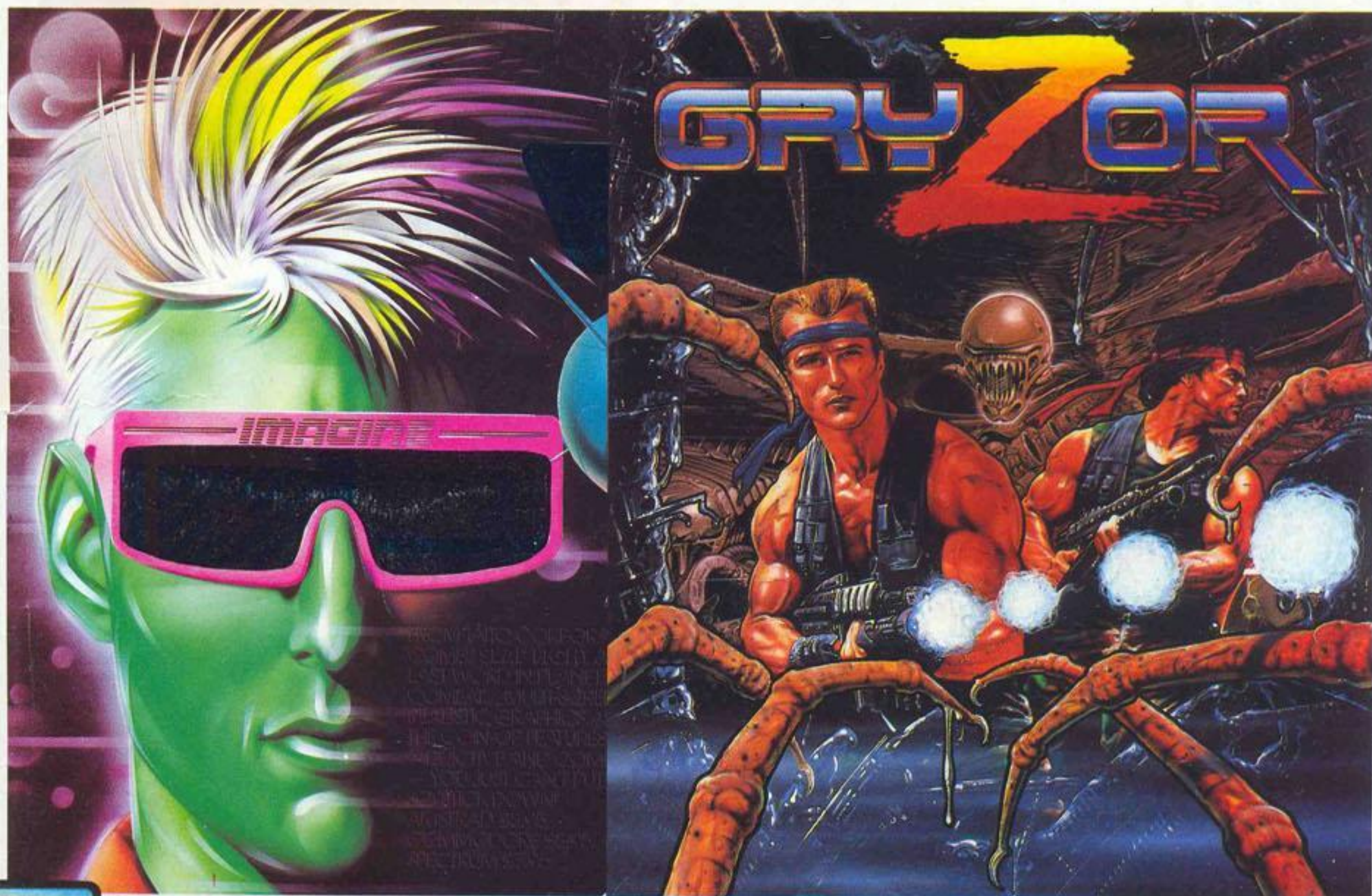
OC



Distribuito e prodotto in Italia da **Leader Distribuzione** s.r.l. - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

...L
of L

L. 12.000 cassetta
L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)



ean



name
game

 **SNK**
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1993 SNK ELECTRONICS CORP.

PASSEGGIERI DEL VENTO

secondo l'opera di F. Bourgeon

UNA SUGGERITIVA AVVENTURA TUTTA IN ITALIANO CON FUMETTO DI 48 PAGINE TUTTO A COLORI PER FARVI CONOSCERE LE SITUAZIONI E I PERSONAGGI PRINCIPALI

Ci sono delle saghe che non si raccontano si vivono. Tratto dall'omonimo fumetto di F. Bourgeon, il software I PASSEGGIERI DEL VENTO è una di esse. Impersonate a turno uno dei personaggi di questa storia ambientata nel Settecento: ISA l'audace protagonista, HOEL coraggioso marinaio bretone e innamorato

quindi il chirurgo della Marina Reale, la libertina intraprendente, e molti altri. Imparati i mestieri "vaudou" incontrando il Re KPENGLA che regna sul Dahomey e affrontate le bestie feroci della savana. Sventate gli intrighi polizieschi o amorosi di uomini senza scrupoli... La bellezza e il rigore della grafica vi faranno vivere momenti di autentica poesia e di meraviglia; attenti a non perdere la vostra lucidità in questa avventura di cui sarete il maestro e gli eroi.



LA STORIA

L'avventura si svolge alla vigilia della Rivoluzione francese nel torbido ambiente del Commercio Triangolare, cioè della tratta dei negri tra le coste bretoni, africane e americane. HOEL, marinaio bretone, fugge dalla Francia per causa di un'ingiustificata accusa di omicidio, è accompagnato da ISA, un'avventuriera che si rivela essere una contessa il cui titolo è stato usurpato. L'uno, per ritrovare l'onore; l'altro, per ritrovare il titolo. Tutti e due percorrono questo strano mondo del Settecento. Dal porti bretoni fino alle rive africane I PASSEGGIERI DEL VENTO incontrano differenti culture e affrontano mille pericoli in cerca della loro verità.

INFOGRAMES



Prodotto e distribuito in esclusiva da: LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15
21020 CASCIAGO VARESE - Tel. 0332/21 22 55