

Anno n. 22
APRILE 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
C
H
I**
PER

DAN DARE II

**THE TRAIN:
FUGA IN NORMANDIA**

**STRIKE
FLEET**

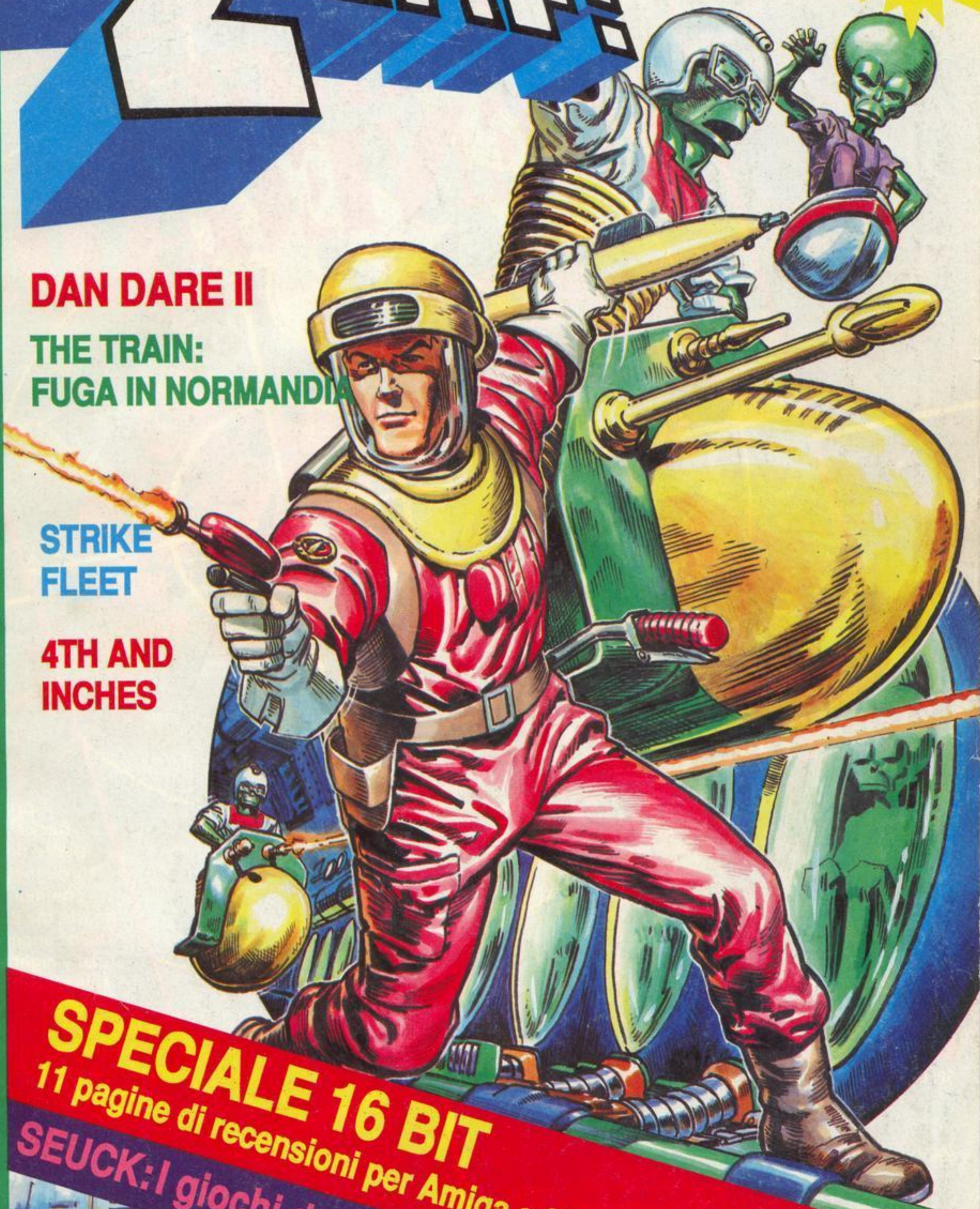
**4TH AND
INCHES**

SPECIALE 16 BIT

11 pagine di recensioni per Amiga e ST

SEUCK: i giochi dei lettori

ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM



TAKE 'EM ALL ON...

IT'S THE ONLY WAY TO LIVE!

TARGET'S RENEGADE



Every move you make, every step you take, they're watching you. Fight your way through the precinct – the back alleys, the car parks, fight your way through the villainous community, the skin-heads, the Beastie Boys, the bouncers. On a hot, steamy night in New York this is just the tip of the iceberg on your chilling quest to confront "MR. BIG". A spectacular arcade style brawl with many hoodlams and hellhounds to encounter – this is target Renegade – if it moves, it hurts!

CASSETTE

SPECTRUM

£7.95
EACH

SPECTRUM

AMSTRAD

£8.95
EACH

COMMODORE

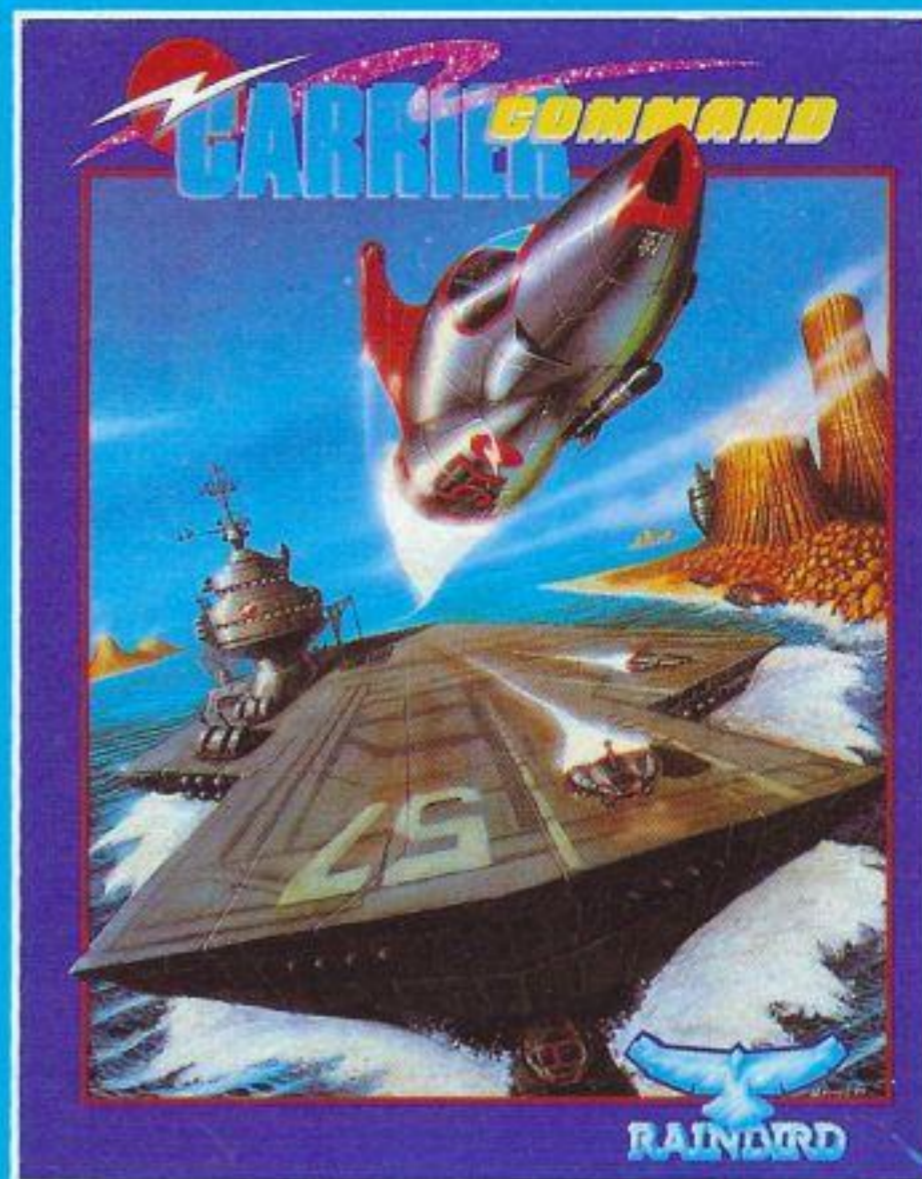
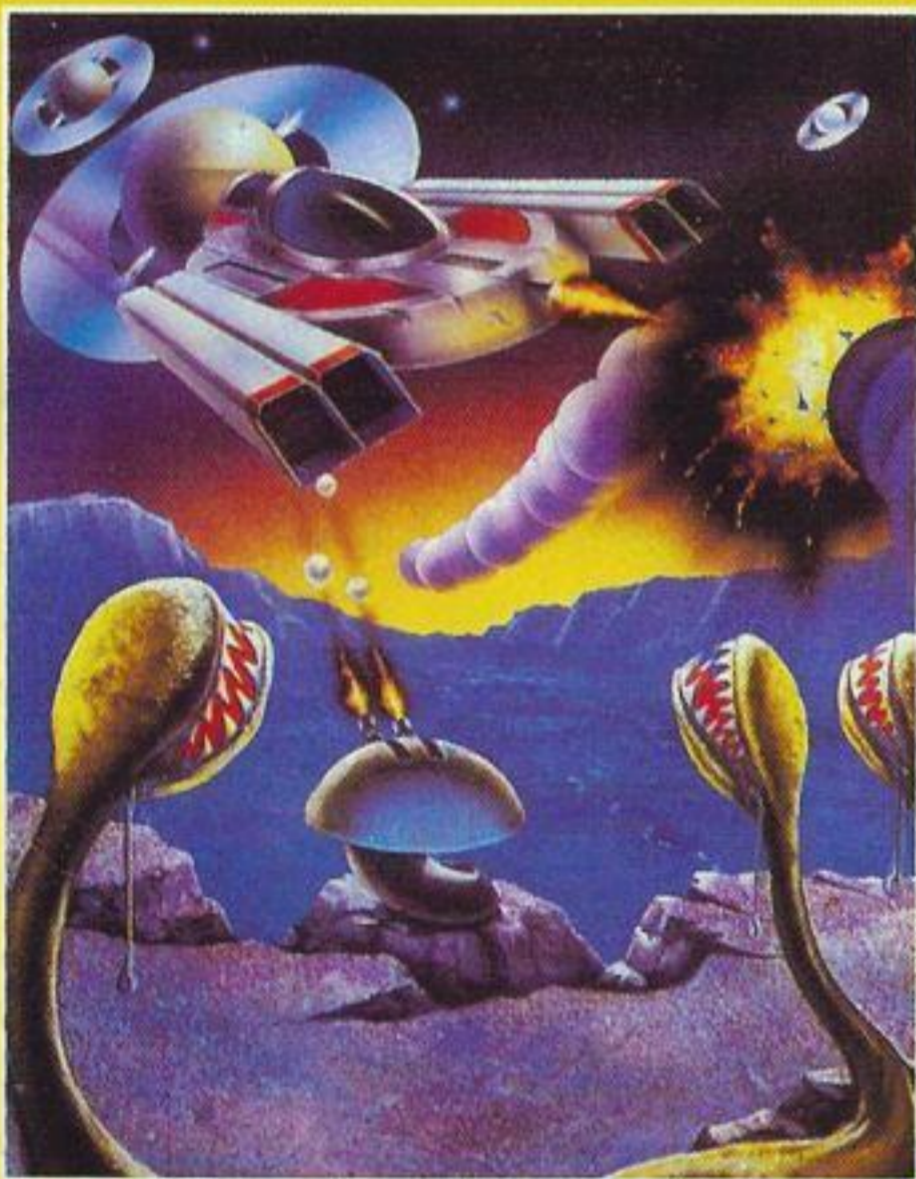
Imagine
...the name
of the game

IO

IO
Brillante shoot'em up che richiede un certo grado di destrezza e di abilità.

IO sfrutta fino in fondo la grafica pirotecnica del Commodore, con mille bonus di tutti i tipi, nemici in formazione multipla e uno scenario sorprendente di alieni grotteschi. Dal talento inconfondibile di Doug Hare e Bob Stevenson.

Per C64 cassetta/disco - ST



CARRIER COMMAND

Nessun'altra battaglia ti coinvolgerà come

Carrier Command.

Sull'orlo di una futuristica portaerei, equipaggiata con caccia e mezzi anfibi d'assalto, devi combattere contro il nemico per un arcipelago di 64 isole.

Per Atari ST - Commodore 64 cassetta/disco.



IKARI

WARRIORS



SYSTEM	FORMAT	PRICE
SPECTRUM	Cassette	18.000
AMSTRAD/SCHNEIDER	Cassette	18.000
COMMODORE 64/128	Cassette	18.000
COMMODORE 64/128	Disc	19.900
COMMODORE C-16	Cassette	18.000
ATARI ST	Disc	29.000
IBM PC + COMPATIBLES	Disc	39.000



elite



SOMMARIO

APPENA USCITI DAL FORNO

DAN DARE II

Dagli al Mekon in questo seguito della Virgin ispirato al personaggio dei fumetti 16

THE TRAIN

Chuff-chuff-chuff! Apritevi la strada nella Francia occupata alla guida di un treno 18

TRAZ

Questo clone di **Arkanoid** della Cascade scrive la parola fine per i clone di **Arkanoid** 22

4th & INCHES

La simulazione del football americano della Accolade che giocherebbe anche Doug Williams 54

STRIKE FLEET

Questo gioco della Electronic Arts/Lucasfilm fa venire voglia di arruolarsi in Marina 58

SEUCK

BELLI E IMPOSSIBILI

La seconda ondata di giochi realizzati dai lettori con il SEUCK 68

A MODO MIO

Folgorato dal successo di Hunter's Moon, Martin Walker racconta la gestazione del suo prossimo gioco nella prima puntata del suo diario 58

PESCE D'APRILE?

SPECIALE 16 BIT

Undici pagine di recensioni e anteprime per i due grandi rivali a 16 Bit: Amiga e Atari St 35

RICONFERMATI

PRIMA PAGINA

Preparate i fazzoletti per il saluto del direttore e della redazione al completo 9

LA POSTA

Si riaprono le polemiche! 12

TOP SECRET

Le mappe non mancano mai nelle pagine più "truccate" di Zzap! Questo mese le mappe di **Platoon**, **Driller** e **Garfield** 48

1987 GRAND PRIX

E gli inglesi come la pensano? Differenze e similitudini di gusti tra i lettori di Zzap! inglesi e italiani. Confrontate i risultati del Zzap! Readers Awards con quelli di Grand Prix 65

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

Studio Vit

Redattori

Daniilo Lamera

Alberto Rossetti

Redazione

Edizioni Hobby
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel. (02) 6468706

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
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6882708-6080156

Distribuzione

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

Su licenza di

NEWSFIELD PUBLICATION

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

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.

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

Dan Dare © 1988 Fleetway Publications
Dan Dare Limited

ATARI ITALIA

SFT

PRESENTA

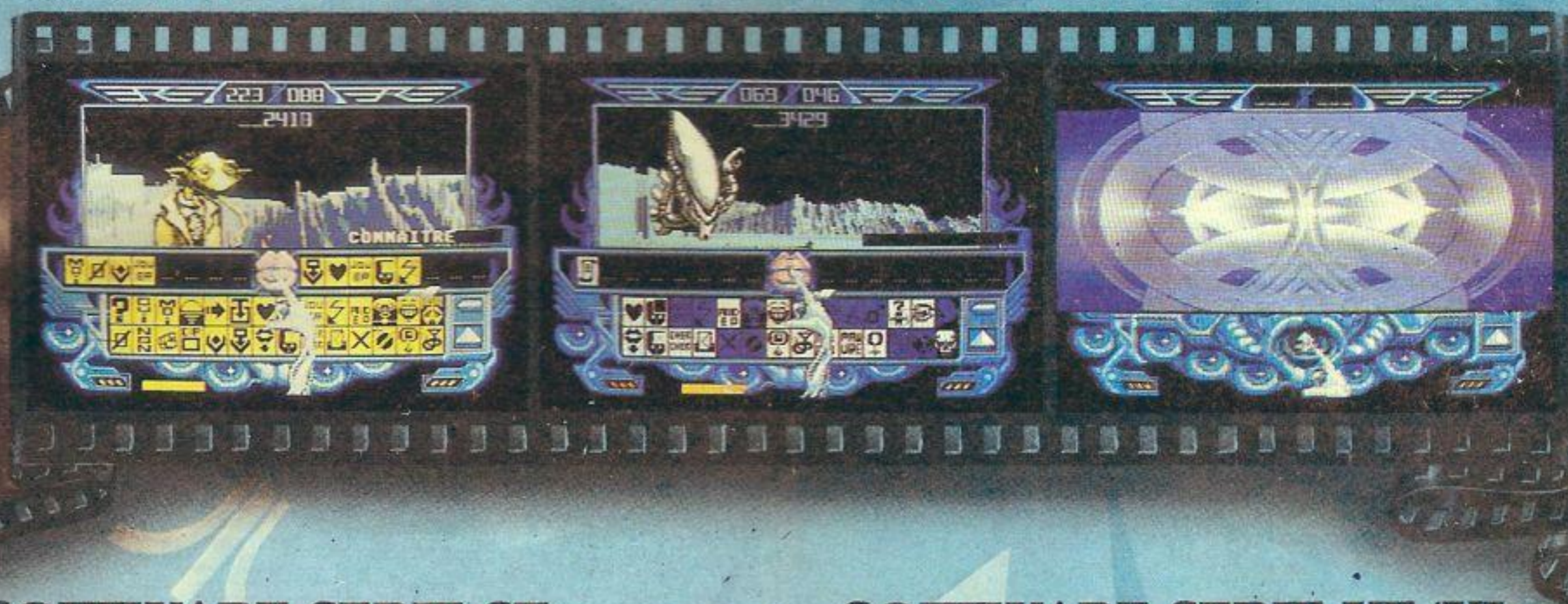
L'ARCA DI CAPITAN BLOOD

PROGRAMMA IN ITALIANO

PER ATARI ST 520/1040

VERSIONE "EXTENDED" CON NUOVI PERSONAGGI

QUANDO L'INFORMATICA DIVENTA FILM...



SOFTWARE SERIE ST

SI 9011 STRIKE FORCE HARRIER
LIRE 89.000

SI 9026 BLOOD
SI 9028 TRAUMA
LIRE 59.000

SI 9027 CHAMONIX CHALLENGE
SI 9029 WATER SKY
LIRE 49.000

SI 9014 PROHIBITION
SI 9015 ALTAIR
SI 9016 CRAFTON
SI 9017 MACADAM BUMPER
SI 9018 EDEN BLUES
LIRE 45.000

SI 9023 BATTLEZONE
SI 9024 JOUST
LIRE 14.900

SI 9021 STAR RAIDERS
LIRE 12.900

SOFTWARE SERIE XE/XL

3 CASSETTE GIOCO A SOLE LIRE 9.900

RXI 8001 SETTORE SIGMA
ULTIMO UOMO
GUERRIERO LASER
RXI 8002 OTHELLO
TIC TAC SNACK
SHOOT MEMORY
RXI 8003 SPACE HERO
LABIRINTO
OPERAZIONE TUONO
RXI 8004 PUZZLE 1
BOMBA CONTRO BOMBA
SUPERSCACCHI
RXI 8005 PARSIFAL
ACROBATA
GRAND PRIX

Il primo gioco italiano con la pistola L. 25.000

RXI 8006 GANGSTERSVILLE
NOVITÀ SU DISCO LIRE 29.900
DXI 1010 COLLEZIONE GIOCHI (3 DISCHI)
DXI 1020 IL PAPIRO DELLA PACE (ADVENTURE)
DXI 1030 COLLEZIONE GRAFICA (3 DISCHI)

L'elenco completo dei punti vendita regionali e locali del nuovo catalogo:
ATARI VIDEOGAMES

sarà pubblicato prossimamente sulle pagine della rivista "ZZAP".

Ulteriori informazioni si possono avere al nostro indirizzo:

ATARI ITALIA S.p.A. - V.le dei Lavoratori, 25 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI) - Tel. 02/6120851

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

ALEX COMPUTER - Corso Francia, 333/4 - Torino - ALL - TRONIC - Via Torino, 84 - Benevagienna (CN) - AMERICAN'S GAME - Via Sacchi, 26/c - Torino - ASCHIERI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 6 - Fossano (CN) - BIT INFORMATICA s.r.l. - Via Vittorio Emanuele, 154 - Ciriè (TO) - CASA MUSICALESCAVINO - Via Ormea, 66 - Torino - CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 25 - Torino - CGD s.r.l. - Corso Peschiera, 160 - Torino - COMPUTER GAMER - Via C. Alberto, 39/E - Torino - COMPUTER HOME snc - Via San Donato, 46 - Torino - COMPUTING NEWS snc - Via Marco Polo, 40/E - Torino - DE BUG - Corso Vittorio Emanuele, 22 - Torino - ELETTRONICA sas - Strada Torino, 15 - Vercelli - INFORMATIQUE sas - Reg. Amerique, 31 - Quart (AO) - M.P.M. - S.p.A. - Via Guarini, 4 - Torino - MAGLIOLA snc - Via N. Porpora, 1 - Torino - MT INFORMATICA s.r.l. - C.so G. Cesare, 56 - Torino - MUSIC'S SHOP - Corso Potenza, 177 - Torino - PAUL & CHICO VIDEOS - Via V. Emanuele, 52 - Chieri (TO) - PUNTO BIT snc - Corso Langhe, 26/C - Alba (CN) - ROSSI COMPUTERS snc - Corso Nizza, 42 - Cuneo - SALOTTO MUSICALE sas - Via Guala, 123/129 - Torino - SUONO snc - Via Po, 40 - Torino - TAUINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferr. (VC) - VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin, 1 - Leini (TO) - TAUINO GIUSEPPE & C. - Via Piacenza, 44 - Alessandria

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza - BIT 84 - Via Italia - Monza - COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano - Ditta SENNA G. E C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia - DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano - HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano - INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia - ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negrolì, 10/A - Milano - LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco - MANTOVANI TRONIC'S - Via Caio Plinio, 11 - Como - SELECT di RANZANI - P.le Gambarà, 9 - Milano - SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano - TINTORI - Via Broseta, 1 - Bergamo - COMPUTER STUDIO - Mantova - FOTO ANNA - Poggiorusc. - MBM - Corso Roma, 112 - Lodi - PRISMA - via Buoso da Dovara - Cremona - SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio

LIGURIA

2002 ELETTRONMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona - ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferrari, 24R - Genova - ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena - COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova - COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia - COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sal. Inf. Noce, 10R - Genova - ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona - ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia - GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova - NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alimonda, 14R - Genova - PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo - SCK COMPUTER snc - Via Piave, 78R - Savona - TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova - UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia - CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona - COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste - COMPUTERLINE - Via C. Battisti, 38 - Padova - FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà - FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago - HAREM - Cavour - Verona - HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona - MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine - SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno - ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Verona, 138 - Rovereto - CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè - ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures - ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano - ELEKTRO TAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro - ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano - ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero - ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano - FERRARI HI-FI - V.le Druso, 2 - Bolzano - LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto - MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano - RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) - RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) - RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano - ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra 56 - Bologna - COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna - BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara - EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini - OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna - ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma - BUSINESS POINT - Via Carlomayer, 85 - Ferrara - BYT CENTER - Via Turati, 18A - Ferrara - ELEKTRO - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) - HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì - S.C. COMPUTER - Castel S.P. - SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto - TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa - ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia - FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia - TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma - A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma - ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma - ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma - ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma - BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma - CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma - CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma - COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma - COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma - COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma - COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina - COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma - D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma - DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina - DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma - GRIS COMPUTER 86 - Via Margherite, 102 - Aprilia - LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma - MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia - MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma - O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma - OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia - RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto - RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabino, 74 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma - RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma - SICOM ITALIA S.p.A. - P.zza Reg. Margherita, 23/24 - Roma - SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina - SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto - LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia - MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia - SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia - C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni - RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide - RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia - SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni

MARCHE - ABRUZZO

DI COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto - COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano - PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi - SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila - STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto

CAMPANIA

CARTOLIBRERIA LEUZI - Catanzaro - CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli - COMPUTER CLUB - Via Degli Orti, 2 - Salerno - FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento - HPE INFORMATICA - Napoli - ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Mariugliano

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta - ELETTRON JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto - EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari - TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto - VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo 13 - Manduria

SICILIA

AP ELETTRONICA sas - Via Noto, 38 - Palermo - BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo - CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese - FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino - LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo - MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina

SARDEGNA

A.T.R.E - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena - AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari - BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari - C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia - CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena - DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari - ERITTO LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali - FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero - G. ELECTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio - IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres - IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano - INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari - LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer - PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortoli (NU) - RIVA ANTELMINI - Via Maniaggi, 16 - La Maddalena - SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro - SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano - SKEMA di HANOZET - Via Acquadotto, 31 - Olbia - TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia



The Atari logo, consisting of a stylized 'A' symbol followed by the word 'ATARI' in a bold, sans-serif font with a registered trademark symbol.

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

4 GIOCHI DA HIT PARADE

CBM64
CASSETTA

L.12.000

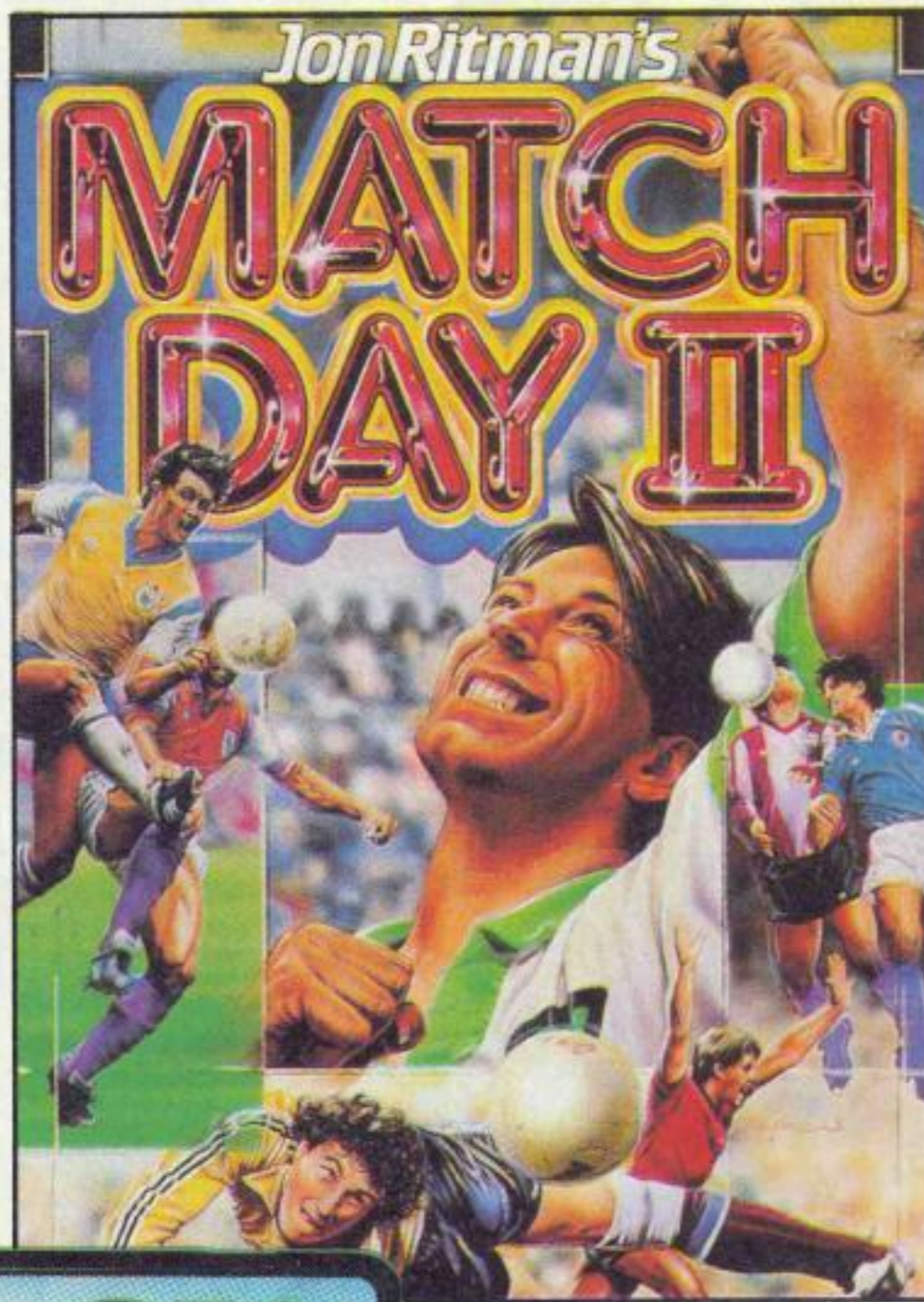
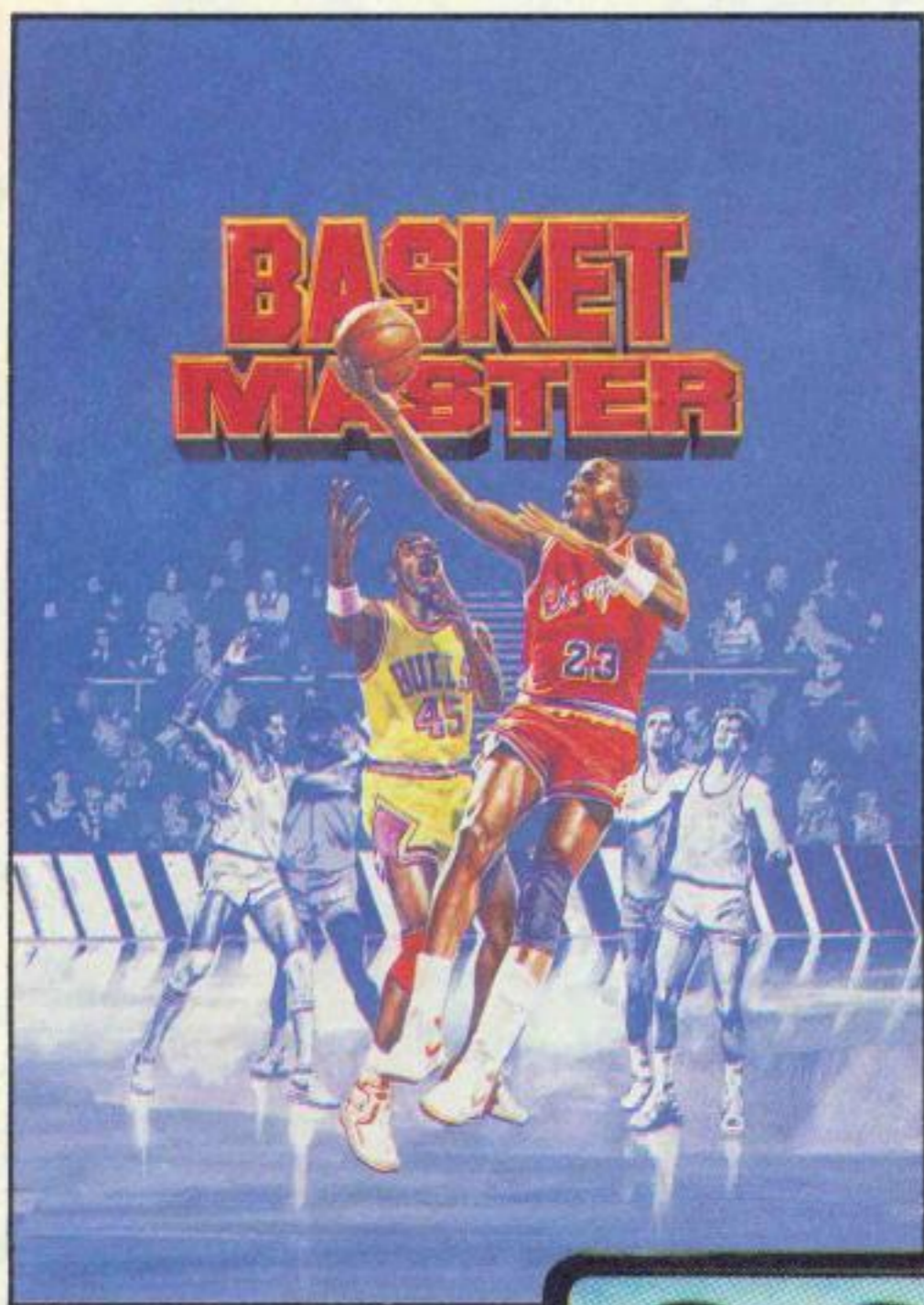
CBM64
DISCO

L.15.000

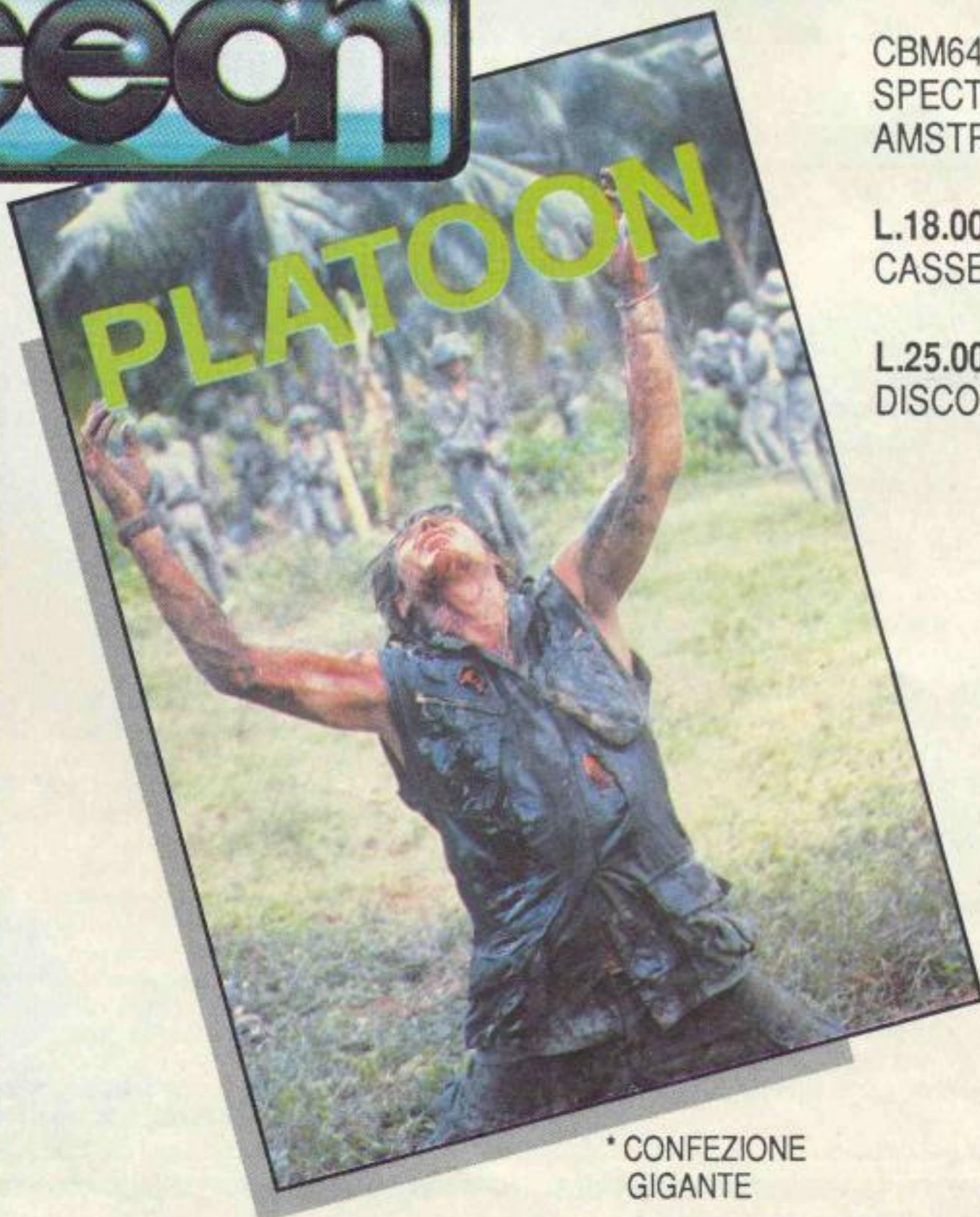
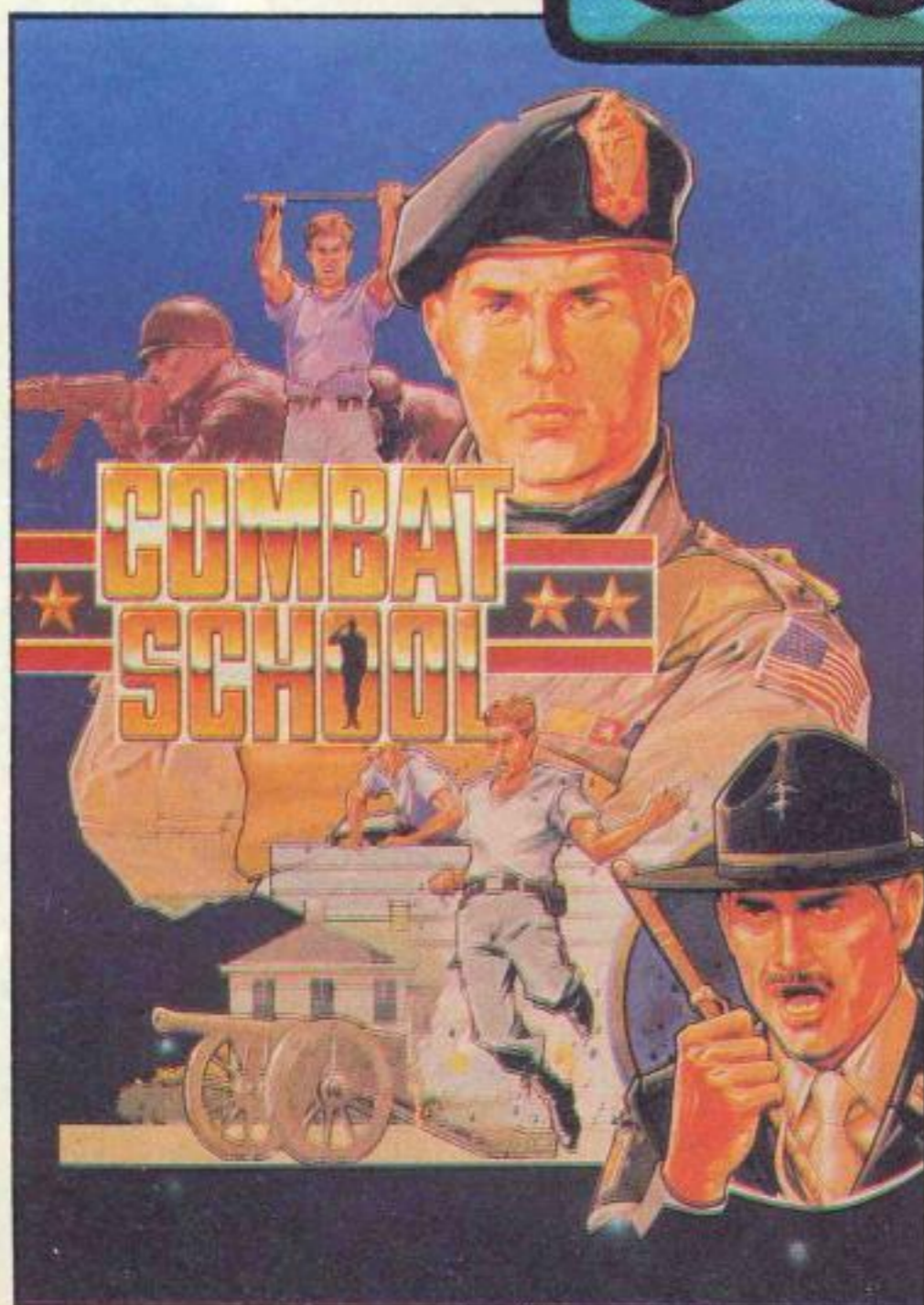
SPECTRUM
AMSTRAD

L.18.000

ISTRUZIONI IN ITALIANO



ocean



CBM64
SPECTRUM
AMSTRAD

L.18.000
CASSETTA

L.25.000
DISCO

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
LEADER Distribuzione s.r.l. via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

* CONFEZIONE
GIGANTE

* IN OMAGGIO CASSETTA CON
LA COLONNA SONORA DEL FILM
E UN POSTER

ARRIVEDERCI E GRAZIE

Questo numero di ZZAP! è l'ultimo numero realizzato dallo Studio Vit - ovvero da Riccardo Albin, Alberto Rossetti e Benedetta Torrani - e dai suoi collaboratori Marco Bill Vecchi e Danilo Lamera.

Dal prossimo numero, la realizzazione di ZZAP! sarà curata internamente dall'editore stesso, le Edizioni Hobby.

Non spetta a noi spiegare le ragioni di questo cambiamento. Spetta a noi, invece, salutare tutti i lettori che in questi due anni (il prossimo numero è infatti il secondo compleanno di ZZAP!) hanno acquistato la rivista, consentendoci di diventare la più venduta rivista di computer-giochi italiana. Spetta a noi, invece, ringraziare tutti coloro che ci hanno scritto e telefonato, facendoci critiche e/o complimenti sempre e comunque con l'intenzione di contribuire al miglioramento della rivista.

Sono stati due anni di duro lavoro, ma l'affetto che ci avete sempre dimostrato ci ha ripagato di tutti i weekend passati in redazione invece che al mare (d'estate) o ai monti (d'inverno).

Sono stati due anni in cui sia il mondo degli home computer che il modo di fare la rivista sono cambiati radicalmente. L'avvento dei computer a 16-bit ha rivoluzionato il mondo dei computer-giochi, mentre l'avvento del Macintosh in redazione ha rivoluzionato la produzione della rivista, consentendoci di realizzare ZZAP! in modo più efficiente e più rapido.

E' difficile dire altro senza rischiare di diventare malinconici, quindi tagliamo qui. Siete stati, comunque, i lettori più simpatici che un giornale possa avere.

Non vi diciamo addio, ma arrivederci alla prossima rivista. Dopo tanti anni - sei per l'esattezza - passati a scrivere di videogiochi prima e di computer-giochi dopo, non intendiamo certo cambiare settore. E poi ci piace troppo giocare per pensare di fare altro.

Ciao!

La redazione

ATTENZIONE!

DA QUESTO NUMERO LE VOSTRE LETTERE O QUALSIASI ALTRO MATERIALE ANDRANNO SPEDITE A:

**EDIZIONI HOBBY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO**

E PER QUALSIASI COMUNICAZIONE TELEFONICA IL NUOVO NUMERO DELLA REDAZIONE E' :

02-6468706

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:

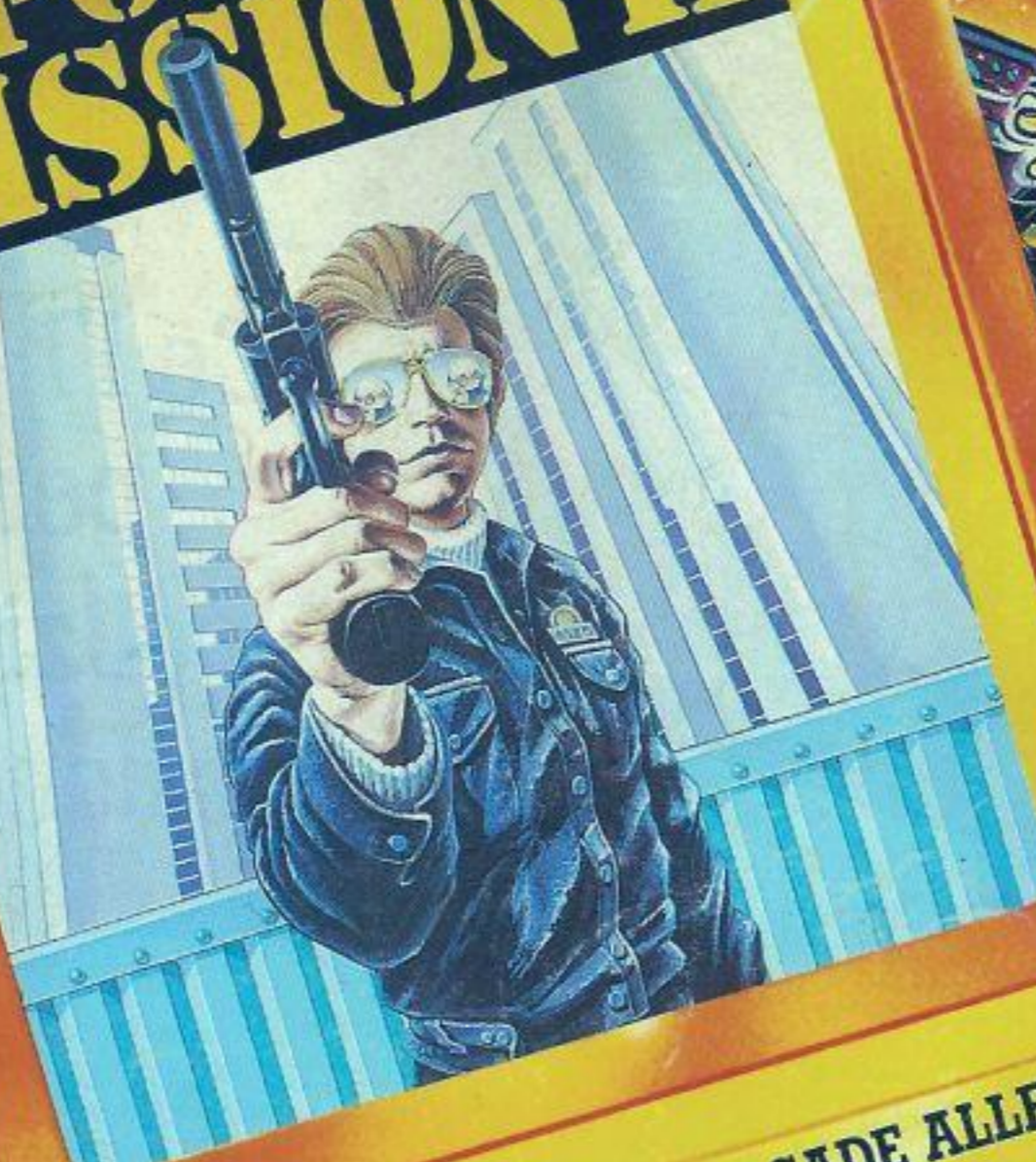
4th & Inches (GC) 54
Ball Raider (16 bit) 38
Black Lamp 20
Chamonix Challenge 61
Dan Dare II 16
Dark Castle (16 bit) 39
Firefly 24
Ghostbusters 63
Golden Path (16 bit) 40
Intrigue! 30
Karting Gran Prix 38
Knight Games II 25
Magnetron 60
Pac Man 64

Rockford (16 bit) 45
Rollaround 62
Run For Gold 63
Scumball 62
Sky Fox II 56
Soko Ban 21
Stratton 26
StrikeFleet (GC) 58
Task III 27
Terramex (16 bit) 44
Tetris (16 bit) 39
The Train 18
Time Bandit (16 bit) 42
Traz 22
Xenon (16 bit) 36

E GOLD HITS



IMPOSSIBLE MISSION II

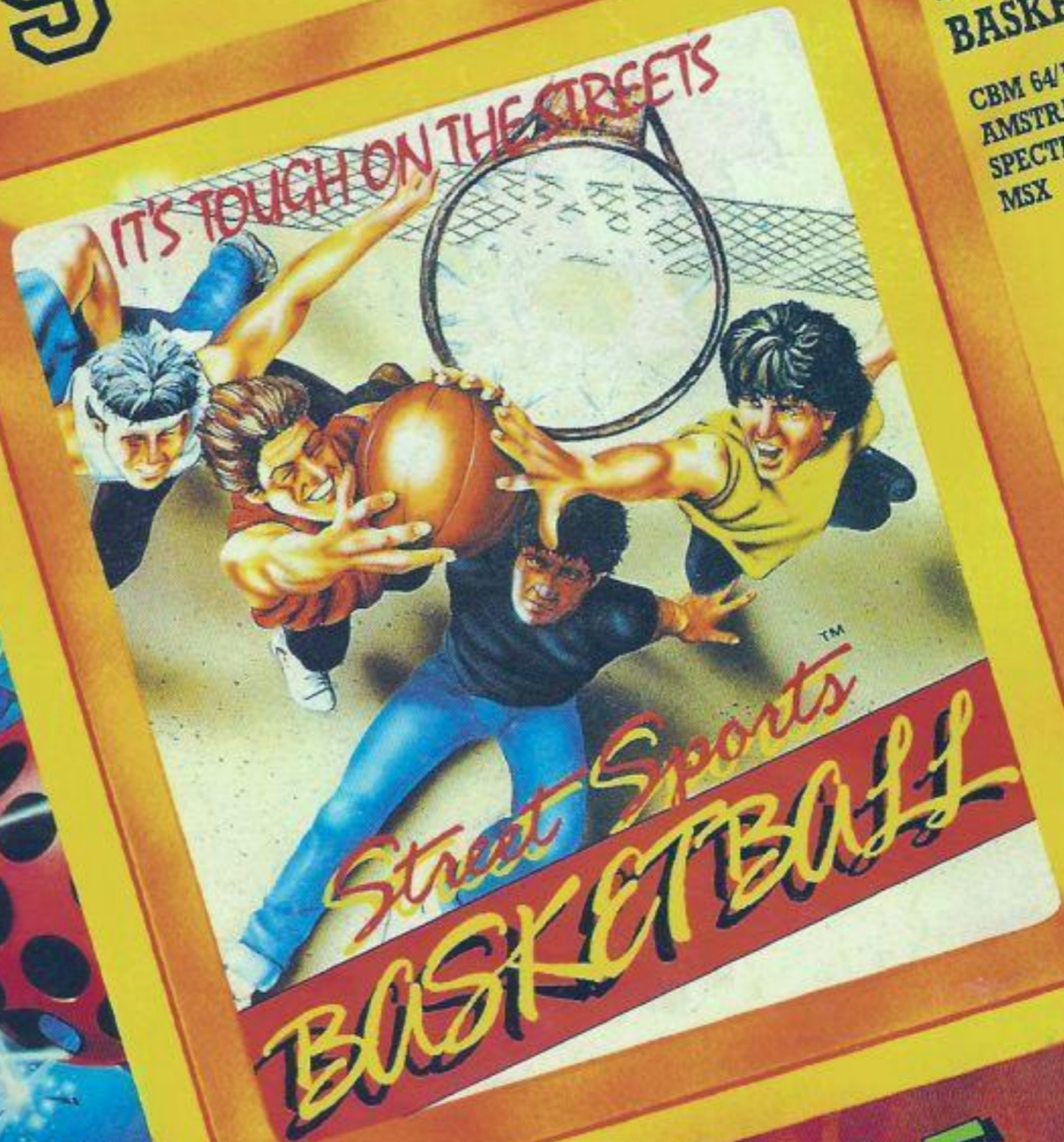


JINKS

CBM 64/128
AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST

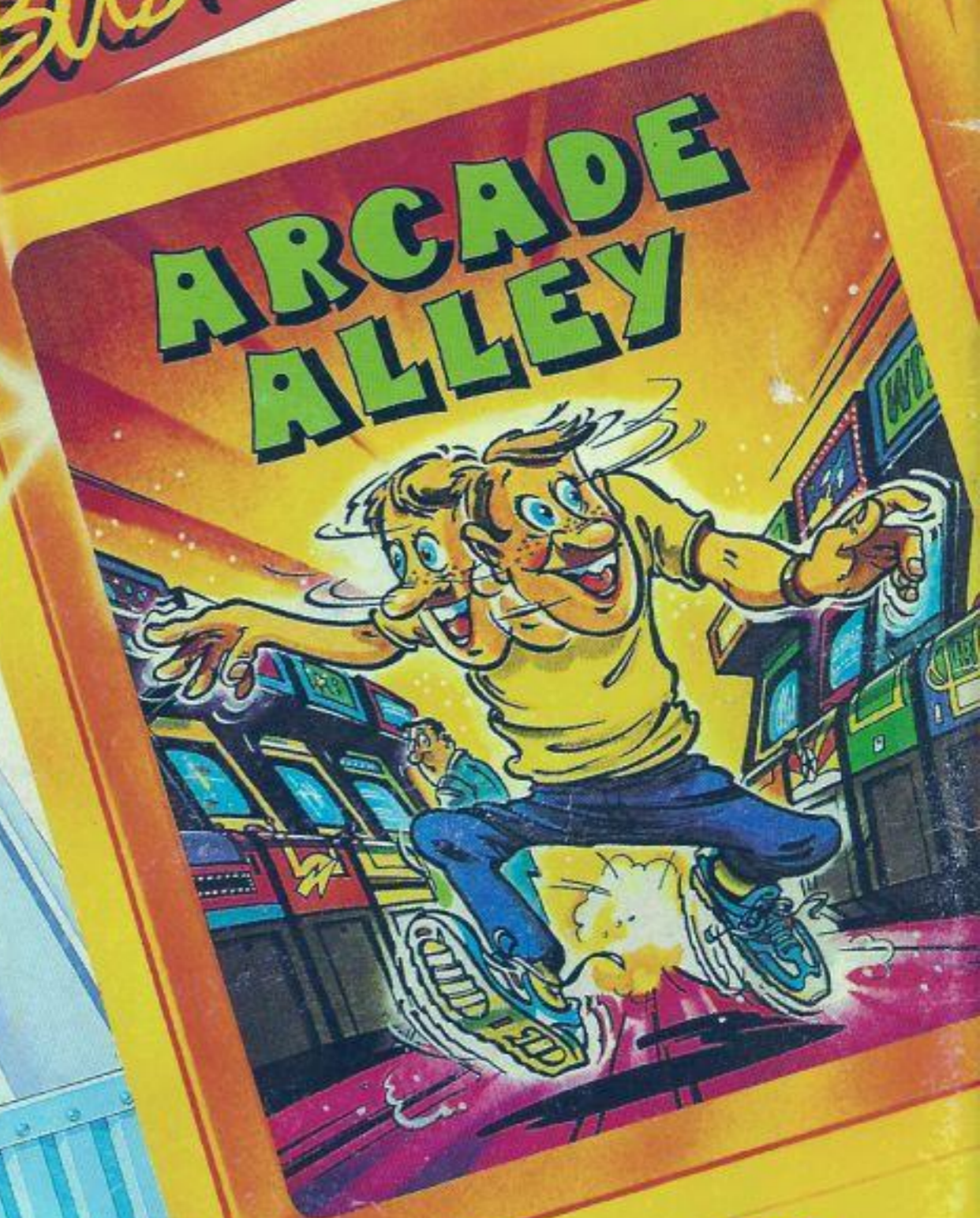
IMPOSSIBLE
MISSION II

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST
IBM PC



STREET SPORTS
BASKETBALL

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



ARCADE ALLEY

ARCADE ALLEY

CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)





SUNCOM

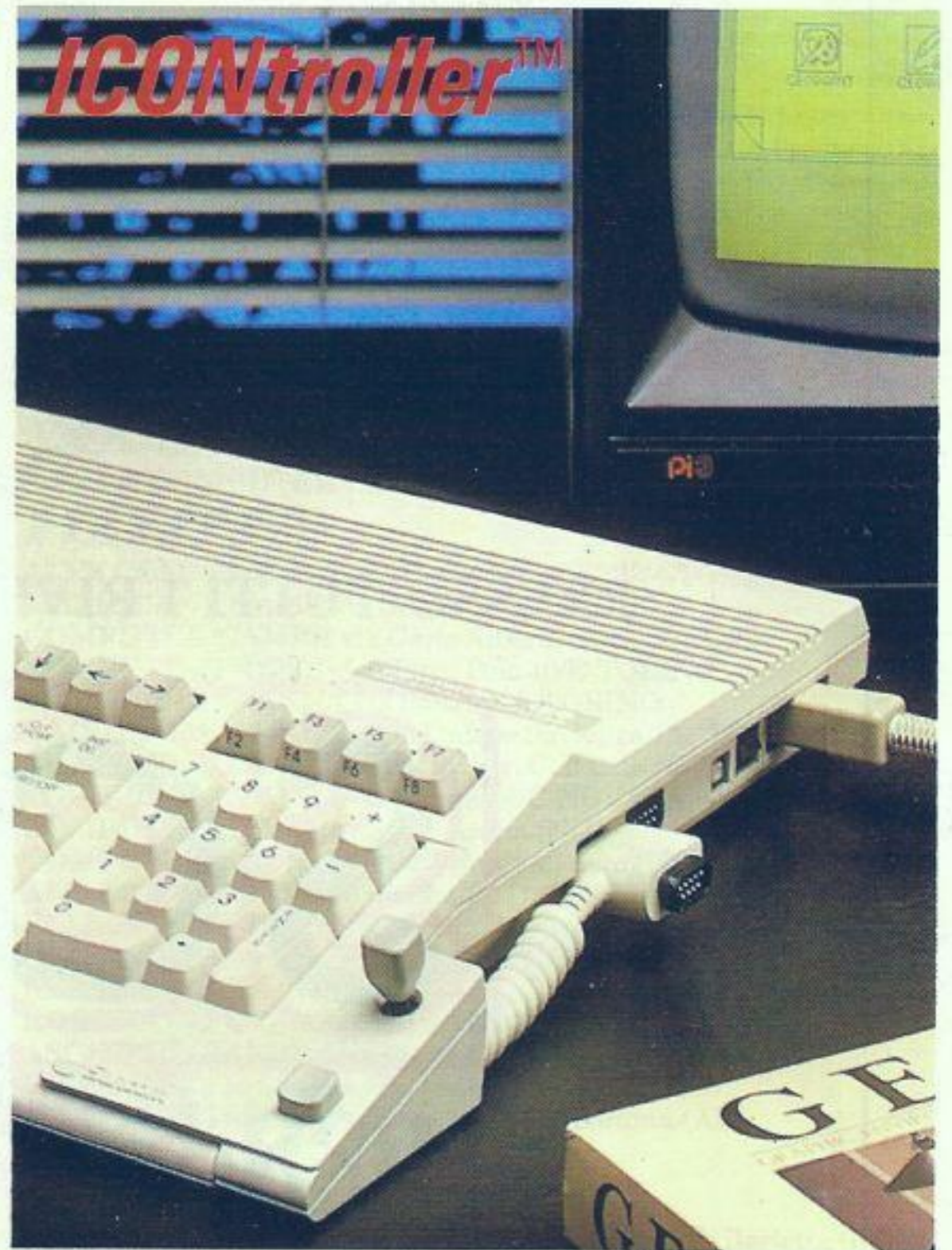
Un nome una garanzia

Slik Stik™



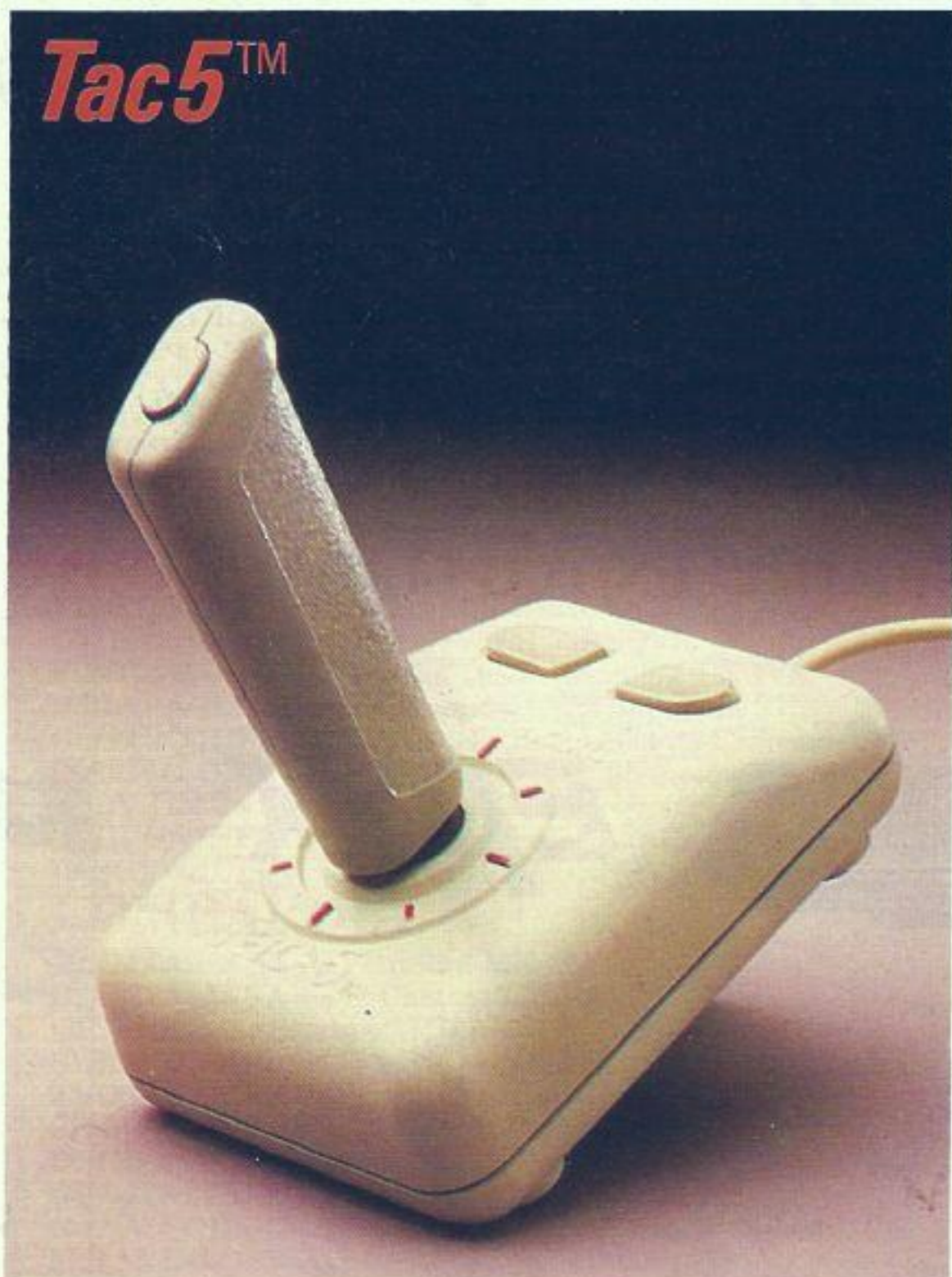
- *Lit. 16.500
- *Garanzia 90 gg.
- *Per migliori punteggi
- *Filo extra lungo

ICONTroller™



- * Lit. 44.000
- *Ideale per GEOS
- *Più veloce di un joystick
- *Più comodo di un mouse
- *Ideale per programmi grafici

Tac5™



- *Lit. 39.000
- *Garanzia 2 anni
- *Digital Micro - Switch
- *Triplo pulsante fuoco
- *TAC: Tactical - Audible - Controller

Tac2™



- *Lit. 28.000
- *Garanzia 2 anni
- *Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
- *Stile "Sala giochi"
- *TAC: Totally - Accurate Controller



Signori e Signore sembra che le acque si stiano smuovendo! Computeristi di tutte le risme si interrogano e si insultano sul loro futuro. Non saremo più noi a soffiare sul fuoco (ormai i nostri polmoni sono spompanti!) ma da un elicottero sorveglieremo le operazioni. Chi pensava che Zzap! fosse solo un suono onomatopeico dovrà ricredersi e chi invece ha molta fantasia ma poca tecnica può dedicarsi all'ormai famigerato SEUCK.

AMIGA VS ST: LA SFIDA COMINCIA

28 Febbraio 1988

"Bollettino di guerra N°2124. Il mio nome in codice è G.C. In questo momento mi trovo vicino alla ricetrasmittente del nostro comando e sto cercando di contattare gli ultimi avamposti rimasti, se ce ne sono. La situazione ormai è disperata, i plotoni atariani hanno praticamente invaso tutto: dalla zona 280 al buon vecchio fortino Sid. Visto come stanno le cose sembriamo essere gli unici rimasti. Quando ci ritirammo qui nell'avamposto 68000 eravamo in 500, ora siamo in 16. Le provviste sono esaurite e le munizioni scarseggiano. Se ci attaccano periremo sicuramente. Chi l'avrebbe detto, all'inizio di questa guerra eravamo i più forti: gli Amighisti erano tantissimi, un esercito così grande da distruggere chiunque avesse trovato sul suo cammino. Poi il tradimento, il generale Blitter, il nostro più forte combattente, abbandonò i nostri eserciti per unirsi agli Atariani. Inoltre uno stranissimo virus decimò i nostri soldati riducendoci a uno stuolo di poche truppe... Ma, un momento! Il capitano sta urlando: "Armatevi. Ognuno al proprio posto!" Mi alzo in fretta e raccolgo il fucile. Siamo pronti... SPRANG!!! RA-TA-TA-TA-TA! ARRGH!!!. Un grido e poi il silenzio... All'improvviso la radio trasmette un ultimo messaggio: "Siamo gli Atariani, plotone N°520, abbiamo conquistato l'ultimo avamposto Amighista, il 68000. Abbiamo vinto!!! AH-AH-AH!"

P.S. Ragguagliateci di più sulla situazione, vostro
Gianluca Coraggio - Prato

Caro Zzap!

Chi ti scrive ha 18 anni ed è un ex possessore di C64 da cui ha avuto tantissime soddisfazioni. Ti scrivo non per aprire una polemica tra i possessori dell'Amiga e dell'ST, ma solo per muoverti una piccola critica. Nel numero 18 era presente un articolo che voleva presentare ai lettori le opinioni dei programmatori sui suddetti computer ed era, secondo me, un articolo molto completo. Tuttavia vi erano alcuni errori dovuti probabilmente al fatto che, nella data in cui esso veniva pubblicato, il prezzo dell'Atari era ancora di L. 790000 più IVA, mentre adesso è di L. 599000 più IVA.

Inoltre bisogna dire che l'Amiga, che è una stupenda macchina, non ha la possibilità di lavorare in VERO multitasking in quanto esistono delle priorità tra i processori che non consentono al compute di far lavorare il 68000 insieme ai coprocessori. Bisogna inoltre dire che non c'era alcun cenno sullo sfarfallio in alta risoluzione o sul cambio di Kickstart che costringerà gli utenti del 500 e del 2000 a spendere ulteriori soldi per la sostituzione della ROM. Sembra, infine, che il chip responsabile dello sfarfallio sarà sostituito, data l'inutilità del monitor ad alta persistenza.

Non si faceva cenno nell'articolo alla possibilità di emulazione MS/DOS, Macintosh e CP/M offerte dall'esseti via software e ottimamente funzionanti.

Ma non è questo che mi ha spinto a scrivervi.

Il motivo che mi persuade a mandarvi questa missiva è l'articolo comparso sul numero 20, denominato Amiga Action.

Capisco che in Italia il computer della Commodore sia più diffuso tuttavia mi dispiace vedere sprecate due pagine della mia rivista preferita per dire che sono in commercio sette nuovi giochi per l'Amiga, di cui sei conversioni e uno solo appositamente realizzato, fra l'altro di mediocre qualità. La cosa che più mi rattrista è che nelle pagine seguenti sono recensiti due stupendi giochi nella versione ST che, come sapete è quella che viene pubblicata per prima, a cui non viene dato il giusto rilievo.

A completare il tutto poi, ci sono le news della Lago che propongono 20 o 30 programmi per Amiga e una decina per l'esseti, ma mentre quelli per l'esseti sono novità quelli per Amiga sono gli stessi che figuravano due, tre o quattro mesi prima!! Tutto ciò ad un utente del computer Atari sembra quasi un complotto contro la propria macchina, fra l'altro diffusissima in Inghilterra e Francia.

Confidando nell'aumento di attenzione per i computer Atari ST vi saluto e approfitto dell'occasione per rendere nota agli utenti ST la nascita della ST Owners League, e invito tutti gli atariani a scrivere allo STOL c/o Massimo Franzese, Viale Vittorio Veneto 7 83030 Passo Eclano (AV). Tutti coloro che mi contatteranno saranno automaticamente iscritti all'albo e riceveranno il nostro bollettino.

Cordialmente
Massimo Franzese - Avellino

Dalla diafrisa C64/Spectrum eccoci passati a quella Amiga/ST. Il tono di entrambe le lettere, a dire il vero, è quanto mai contenuto: ironico, il primo, professionale, il secondo. Ma per chi ama le polemiche la lettera-resoconto del Filosofo dovrebbe essere sufficiente. La battaglia è dura e la redazione parteggia decisamente per... vi piacerebbe vero?!

ILLUSTRI NATALI

Spett.le Redazione,

ho il piacere, mio forse non vostro, di informarvi che, dopo un'accurata ricerca, la testata della vostra stupenda rivista (Zzap! per chi ancora non lo sapesse) ricorda il nome di un personaggio tedesco, tale Prof. Zzap (senza punto esclamativo), inventore della "trasmissione di messaggi miniaturizzati tramite la tecnica del micropunto" attuata durante la seconda guerra mondiale dallo spionaggio tedesco (Pag. 1297 dell'enciclopedia La Seconda Guerra Mondiale di Arrigo Petacco, Curcio edizioni).

Termino la mia lettera assicurandovi che tutto quanto precedentemente detto non è altro che pura realtà.

Gennaro Picardi - Roma

Per quanto possa sembrare strano, il nostro Gennaro ha ragione. Il Prof. Zzap era un insegnante dell'istituto tecnico di Dresda, e col suo procedimento riusciva a miniaturizzare molti fogli dattiloscritti per volta riducendoli ad un frammento di pellicola rotondo del diametro inferiore al mezzo millimetro. Il procedimento di miniaturizzazione da lui utilizzato è ancora un segreto perché né gli americani né il Prof. Zzap hanno mai voluto rivelare il procedimento tecnico con cui veniva realizzato. Si sa solo che la pellicola con l'immagine miniaturizzata veniva a sua volta rifotografata con procedimenti riducenti in modo da ottenere il micropunto che veniva poi inserito tra le fibre di un foglio di carta e fissato con una goccia di lacca. Per leggerlo si sa che bisognava inserirlo in un'apparecchiatura delle dimensioni di una valigetta e su uno schermo apparivano i dattiloscritti in grandezza naturale.

SARA' UNA POLEMICA CHE VI SEPPELLIRA'

Salve ZZAP!

Penso di aver già rotto abbastanza, ma visto che siamo in argomento vorrei dirvi un paio di cose. Scusatemi, sono affetto da polemicofobia (!) e vorrei mostrarvi una specie di guida di riferimento per il polemico-casinista, una cronistoria dei dibattiti avvenuti in 2 anni su ZZAP! Ok, partiamo. Sul secondo numero la posta aveva come punto focale l'assassinio di Little Computer People, sotto denuncia di Stefano Torri. Sul n°3 la rubrica posta si ingrandiva molto, ed il tema del numero era la pirateria (tanto per cambiare), esaminata da Adriano Franchino, in più un paio di consigli e compagnia bella; comunque, le polemiche erano già in fermento.

Il n°4 conteneva ben 4 pagine tra proteste e insulti, tra cui ben spiccava quella di Filippo Rossetti, il primo dopo Marco Spadini. L'accusa, sostanzialmente, era il troppo approssimativismo della rivista. In effetti non era sbagliato. La vostra risposta non convinse a fondo noi casinisti, ma ci stavamo organizzando per creare un fronte di opposizione. Marco Sivori da Bolzaneto aggiunse notizie sulla pirateria, speravo che T.Max e P.L. The Best venissero massacrati da un prete incapperato per la lettera o per il disegno pornozzo ma, non è successo un capperò, o la vostra censura russa ha fatto un buon lavoro.

Nel n°5 scoppiò la grande rivolta dei piccoli incompresi (Cl6, Plus4, MSX) che, dopo qualche vostra promessa da marinaio, vennero fatti saltare in aria. Iniziava Giacomo Liberti la storia pagelle su ZZAP! ovvero una gran rottura di..... Qualche sentimentale di Videogiochi vi scrisse smascherandovi, ma voi ci nascondete i casini editoriali dietro la morte dei Videogiochi (la Newsfield rapì Riccardo Albini ed il riscatto fu uccidere Videogiochi). Sul n°6 apparve F.F.S. e la grande guerra fra commodoriani e spectrumisti ricominciò più aperta che mai, come su Videogiochi. Ora iniziavamo a divertirci. Carlo Megarotto: sulla sua lettera non ci pronunciamo.

Il n°7 fu l'inizio del grande idolo Marco Spadini: la sua lettera sconvolse i polemici di tutto il mondo e penso anche voi. Con Marco Spadini la polemica si era evoluta.

La posta sul n°8 era un cesso, scritta in modo incomprensibile. Numerose risposte a F.F.S. e la prima ragazza scrittrice. In fondo, un numero un po' scialbo, il mondo doveva riprendersi dopo lo shock "Spadini".

Non ricordo di aver riso tanto come leggendo le polemiche sul n°9. Il gruppo Zzapiano Dislocazione Cotolengo fu per voi un vero pugno in un occhio. Avranno detto capperate ma erano simpatici. Torna alla grande Marco Spadini battendo un record: più di una lettera pubblicata. Capperi! torna anche F.F.S. più incapperato che mai. Vai ferrovie: siamo tutti con te! La scemenza del mese: Federico Gino (non a caso). Qui si chiude la prima parte di guida di riferimento per il polemico. Il n° 9 ci saluta, forse il migliore di tutti.

SECONDA PARTE - Dal lento declino alla veloce rinascita. Il n°10 faceva veramente schifo. La posta poi era illeggibile. A parte le cacchiate sparate dal gentil sesso, l'impaginazione era pessima. Il clan di Massalombarda si scastena mentre un discepolo di Marco Spadini, Luigi Mennella, illumina tutti i suoi fans.

Il n°11 fu grande forse come il 9. Oporky, in quanto a cacchiate, batteva anche F.F.S. che veniva smerdato da tutti. Tranquillo ferrovie: ci siamo ancora noi! In quel periodo andavano molto le sigle e i P.S., soprattutto nelle cartine e nelle mappe.

Indovinate un po' chi c'era sul n°12, scatenando l'ira di tutti? Marco Spadini. Forse la meno geniale fra le tre pubblicate. La cacchiata del mese: Rob 13.3.87.

Dal n°13 in poi comincia, a mio parere, il declino della posta. Si sente nell'aria, solo pochi planetari lo avvertono... Forse perché i 16bit stavano per soppiantare noi piccoli. Tutti pensavano (anch'io) che dopo un paio di mesi Amiga e ST avrebbero soppresso il C64 ecc. Cosa farà ora F.F.S., visto che non può più combattere? Se lo chiedono in molti.

Il 14° numero fece venire un crampo al cuore a tutti noi polemici. Le pagelle avevano invaso Zzap! E' la fine! Le uniche cose salvabili erano le lettere di Jacopo e Roberto e Mr abbasso Amiga. W la peppa nelle braghe!

Il n°15 fu anche peggio del precedente: le insulse e pacchiane pagelle venivano affiancate da inchieste raccapriccianti. L'unico che si salva è Massimo Gorla, che cinque numeri prima di me aveva capito che Zzap! era serio e palloso da un po' di tempo. Speravo che gli rispondessero in molti,

ma nessuno si è fatto vivo. Il grande eroe del mese è Alfredo che con una lettera boom fa scomodare anche Riccardo Albini. Neanche Marco Spadini era riuscito a fare tanto. Bella la risposta di M.F. The Best ecc, finalmente l'altra sponda risponde. Da questo numero ho cominciato ad odiare un certo Alessio, uno schifoso antipolemico zzapizziano. Capperi sotto sale, ma questo è ammutinamento!

Gli antipolemici si rifanno vivi nel numero seguente, il 17, con Claudio Grandi, anzi con il Sig. Claudio Grandi. No Comment! Inoltre la trovata di sopprimere le proteste e gli insulti è una gran str... Ben due pagine vengono sprecate per quelle odiose pagelle, se non fosse per le ultime due polemiche di Tito Tazio e un certo Claudio, avremmo vomitato tutti. E bravi i nostri tortelli, insultiamo un po' Zzap!

Il n°18 è a dir poco vomitevole. La lettera di Emilio Gelosi che è d'accordo con Alessio è peggio di un capperò marcio. Meno male che Superfranz rialza il quoziente di intelligenza della posta mensile, che ora si aggira sul -17.

Il n°19 mi ha annoiato molto, mi aspettavo qualcosa di più. Ora siamo a -37.

Il n°20 si apre con la stupida polemica di Alessandro Costa, espulso dal comitato polemiche italiano. Filippo Michelotti e amici colpiscono ancora con le inchieste stile Telemke: che palle! Meno male che c'è Alessandro Franceschi.

Facciamo ora il punto: le polemiche stanno morendo, F.F.S. e Marco Spadini sono out. Sul 21 io e un altro abbiamo posto il problema alla comunità. Spero che ora rinasceranno casini; d'altronde da tutto quello che ho detto su tutti succederà un gran bel casino. WOW.

Leggo Zzap! solo per la posta e sono felice. Ciao e amici come prima.

Il Filosofo Matteo Bittanti

"Il n°22 ha visto rinascere la polemica ad opera del Filosofo e sul N°23"

DIVENTERANNO FAMOSI

Cara redazione di ZZAP!!!

Vi faccio i miei complimenti per la bellissima rivista che mettete in circolazione. Sono un vostro accanito lettore dal N°6 e finora sono sempre restato soddisfatto dei vostri giudizi. Vi vorrei chiedere una cosa: se un ragazzo come me possiede il SEUCK e costruisce un videogioco, può mandarlo a una casa di software per ricevere dei soldi e farlo girare in circolazione come un gioco originale tipo Sanxion? Ciao da

Antonio di Pelta

P.S. Può divenire in seguito FAMOSO come programmatore?

Caro Antonio, una tiratina d'orecchi! Se leggessi con attenzione le pagine di Zzap! avresti notato la nuova rubrica dedicata ai giochi dei lettori realizzati col SEUCK. E avresti anche saputo che la Redazione offre la sua consulenza per valutare i programmi e, eventualmente, indirizzarli ad una software house. Naturalmente puoi farlo anche tu in modo più diretto, rivolgendoti alla Lago, la distributrice per l'Italia di questo programma.

A TUTTI I PROGRAMMATORI ITALIANI

La Redazione, in collaborazione con la Leader srl, offre la sua consulenza per visionare e valutare programmi di gioco originali realizzati da programmatori professionisti e non.

Nel caso il software pervenutoci fosse di qualità (anzi vi sconsigliamo di inviarci il primo listato in Basic che riuscite a metter giù!) siamo disponibili a fare da tramite per la vendita dei diritti e per la commercializzazione del programma presso software house italiane o straniere. Chiunque fosse interessato deve inviarci un 'demo' o una copia del programma con allegata una breve introduzione e spiegazione (comprese le istruzioni di caricamento e funzionamento) del gioco. Ricordatevi naturalmente di scrivere il vostro nome, cognome, indirizzo ed eventuale numero telefonico.

Il materiale va spedito a:

Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 MILANO



NEWEL srl
hardware software telematica
20155 MILANO - Via Mac Mahon, 75
tel. 02/32.34.92 - tel. 02/32.70.226

NEGOZIO AL PUBBLICO
E VENDITA PER CORRISPONDENZA
CASH & CARRY

COMMODORE AMIGA 500

***AL PREZZO PIÙ BASSO D'ITALIA* »CON GARANZIA & OMAGGIO«**

Amiga-VID Digitalizzatore di immagini per Amiga 500/1000/2000	L. 139.000	EMULATORE 64 per AMIGA L'UNICO EMULATORE VERAMENTE FUNZIONANTE CON L'AUDIO E CON LA POSSIBILITÀ DI SALVARE I FILES SU 3 1/2	L. 49.000
Amiga Syntetic Digitalizzatore Audio per Amiga 500/1000/2000	L. 170.000	VD-AMIGA II Novità digitalizzatore in tempo reale per A 500/1000/2000	L. 950.000
Amiga VIDEOSOUND Digitalizzatore Audio + VIDEO, tutto in uno. Ottimo, per 500/1000	L. 290.000	PENNA OTTICA PER AMIGA 500/1000/2000	L. 149.000
INT. MIDI AMIGA Nuova interfaccia midi per Amiga 500/1000/2000	L. 89.000	TITLE SAVER PLUS « per Amiga (Orologio + testi funzione e molto più!!!)	L. 199.000
DRIVE AGGIUNTIVO AMIGA 500/1000 (SLIM LINE)	235.000	DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (MECC. NEC)	L. 199.000
ESPANSIONE 512 K PER AMIGA 500 INT. con orologio	L. 149.000	Cavo stampante 500/1000/2000	L. 25.000
KICKSTART V.I.2 + ESP. 256 K. per AMIGA 1000	L. 275.000	Cavo Monitor 500/1000/2000	L. 30.000
		Modulatore TV per Amiga	L. 49.000
		HARD DISK per A500/1000/2000	L. TELEFONARE

COMMODORE 64/128 - COMMODORE 64/128

THE NEW FINAL TURBO III
per 64/128 (modo 64) L. 69.000
L'evoluzione continua!!!
Eccovi l'ultima release della mitica cartuccia notevolmente migliorata e modificata. Turbola favolosa routine dello speedos su cartuccia fino a 10 volte più veloce sia in lettura che in scrittura!!! 8 tasti funzione programmati. 24 K ram per i prog. in Basic. Un favoloso protettore di programmi tipo O.M.A. incorporati. Dischi e cassette IN UN SOLO FILE!!! (+ boot se necessita. Inoltre ha incorporato il GAME KILLER (evita la collisione degli sprite ed ha ben 40 comandi Basic Turbo a disposizione ...HARDCOPY "HP". Premendo un solo tasto potrete fare l'hardcopy del video in 12 gradazioni di grigio.
ECCEZIONALE!!!

PROCESSORE VOCALE (VOI-CESYNTETIC)
L. 115.000
Digitalizzatore vocale tipo "Voice Master" notevolmente migliorato composto a interfaccia hardware + microfono software interamente in italiano con ampio manuale di istruzioni. Incredibile, fa parlare, cantare il tuo Commodore 64 puoi programmarlo a fin che conosca la tua voce e ti risponda.

MODIFICA MPS 802 NEW GRAPHIC PLUS
L. 35.000
Eccezionale rende 100% compatibile la tua MPS 802 con tutti i programmi di grafica come (KOLA, PRINT SHOP GEOS ecc...) semplicissima da montare con chiavi istruzione in italiano!!!

EPROM NEW GRAPHIC MPS 801
L. 25.000
Si sostituisce al generatore di caratteri della stampante MPS-801 (per migliorare la leggibilità della scrittura car discendenti).

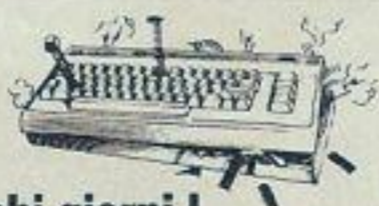
DISPONIBILI TUTTI I PEZZI DI RICAMBIO COMMODORE 64 Sconti particolari per rivenditori e quantitativi TELEFONATE! Per ulteriori informazioni richiedete i cataloghi per il vostro computer specificando il settore, inviando L. 1.000 in francobolli. Ricorda che alla **NEWEL** trovi anche tutto per COMMODORE AMIGA 64-128 MSX, SINCLAIR ZX & QL, ATARI ST e PC compatibili

VIDEODIGITAL 64
Nuovo digitalizzatore in cartuccia, digitalizza le tue più belle immagini con l'aiuto di una telecamera o videoregistratore semplicissimo da usare con manuale in italiano. Inoltre è possibile modificare le immagini con il KOALA ecc.
L. 70.000

CARTRIDGE 80 COL.
L. 39.000
Permette di visualizzare le 80 colonne sul 64.

STARDOS NEW! Eccezionale novità un velocizzatore che supera persino la velocità dello speed-dos attiva i tasti funzione ecc. In una sola Eprom kit da inserirsi nel c64 con manuale in ital. Non necessita di elaborazioni al drive né del cavo parallelo.
L. 39.000

Finalmente ! ecco
l'assistenza che cercavate



1 RAPIDA non più mesi ma solo pochi giorni !
2 SICURA perchè fatte da chi di computers se ne intende
2 AFFIDABILE lunga esperienza maturata nel settore
ASSISTENZA TECNICA a
COMPUTERS e PERIFERICHE COMMODORE

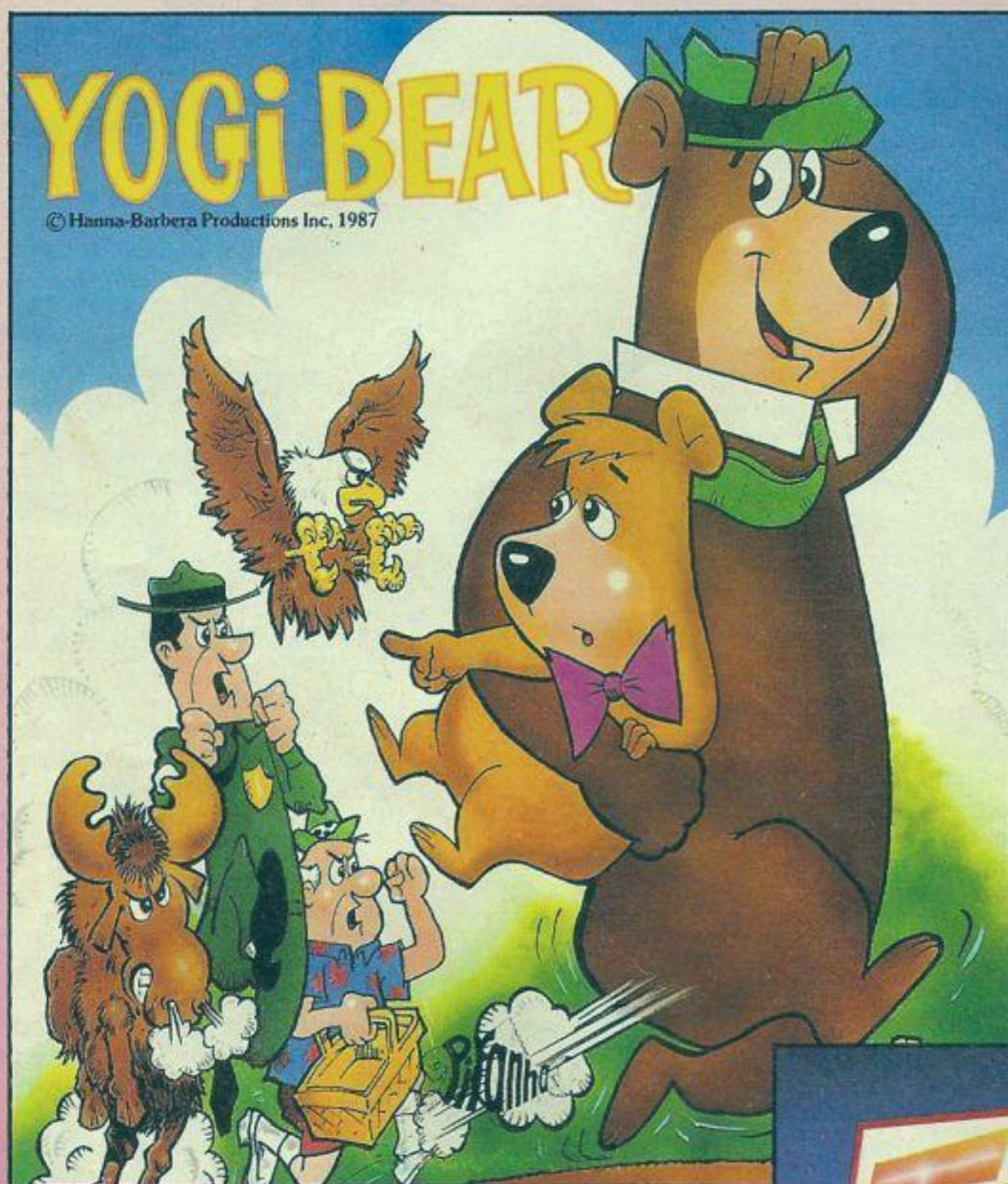
NOVITÀ

THE CARTRIDGE
L. 79.000

la miglior cartuccia oggi sul mercato

PREZZI IVA COMPRESA
SCONTI SU QUANTITÀ
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ITAL VIDEO



YOGI BEAR

*Le avventure dell'orso YOGI
alla ricerca di BOO-BOO
attraverso lo stupendo,
ma pericoloso parco
di Yellystone.*

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

*Una splendida avventura
realizzata con la tecnica dei
disegni animati, alla ricerca
del Professor Eyestrein, l'unico
in grado di distruggere la
meteora che minaccia il pianeta.*

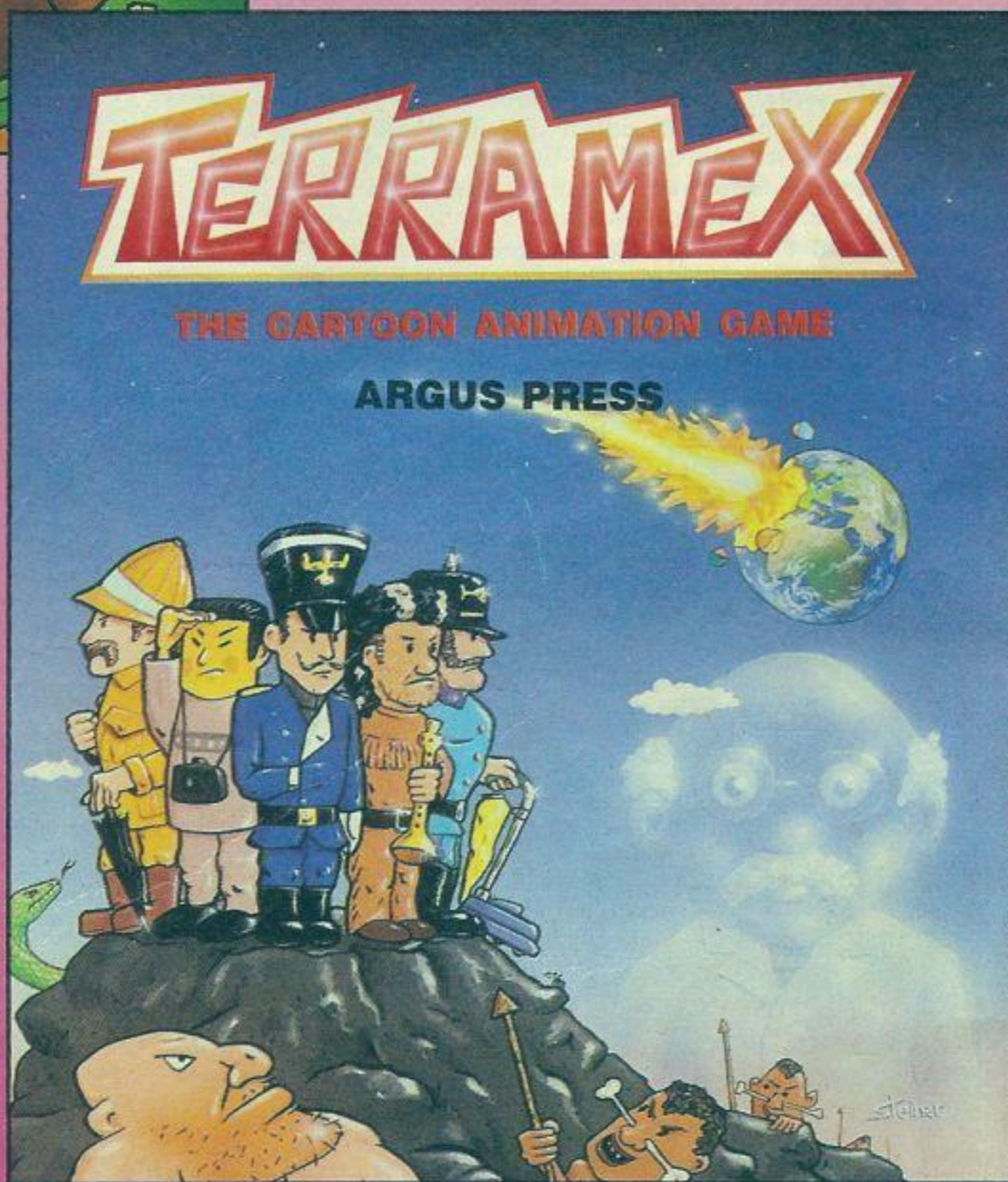
COMMODORE 64 TAPE L. 12.000

DISK L. 15.000

AMIGA L. 18.000

ATARI L. 22.000

MSX L. 12.000



DAN DARE II

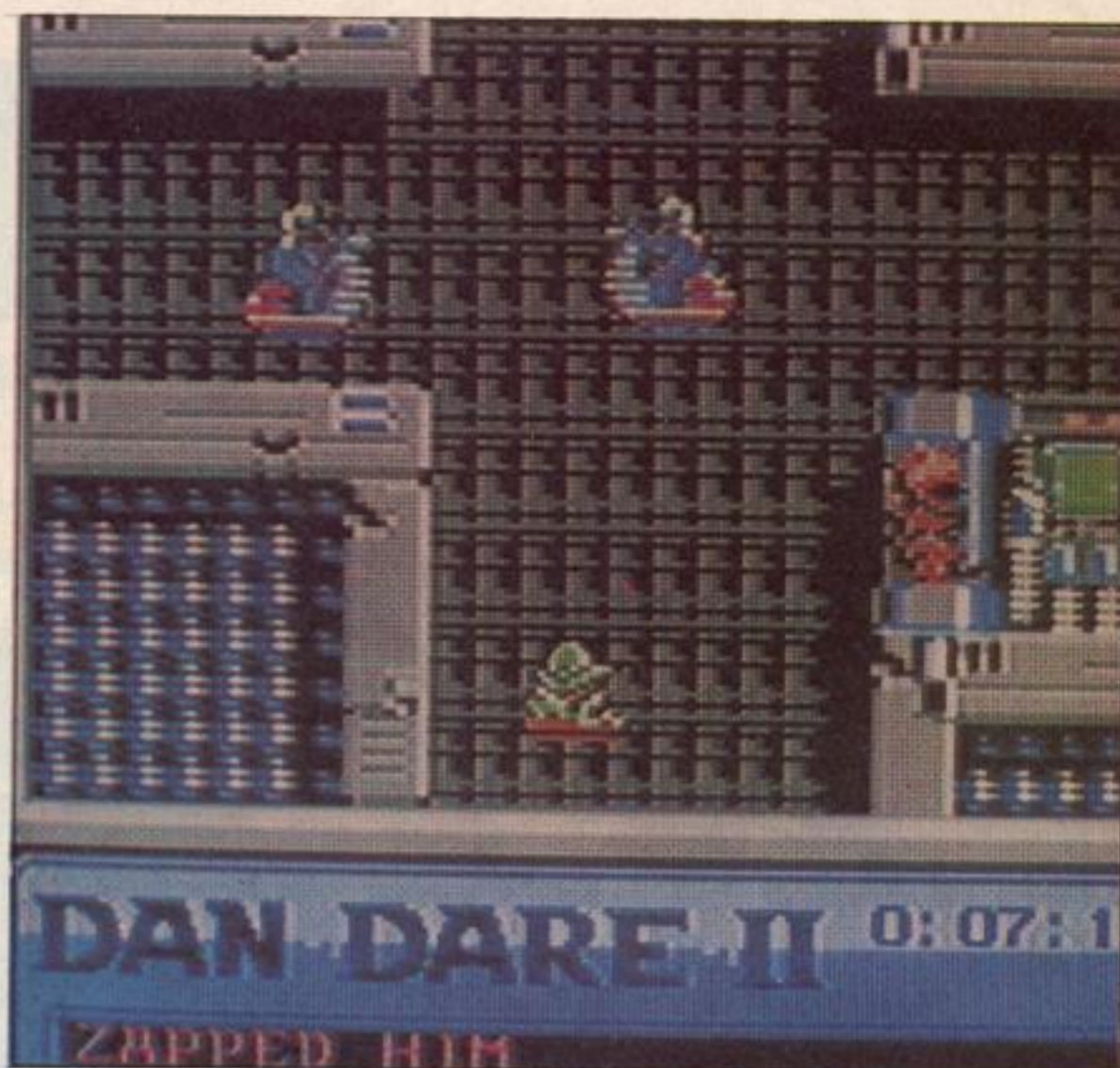
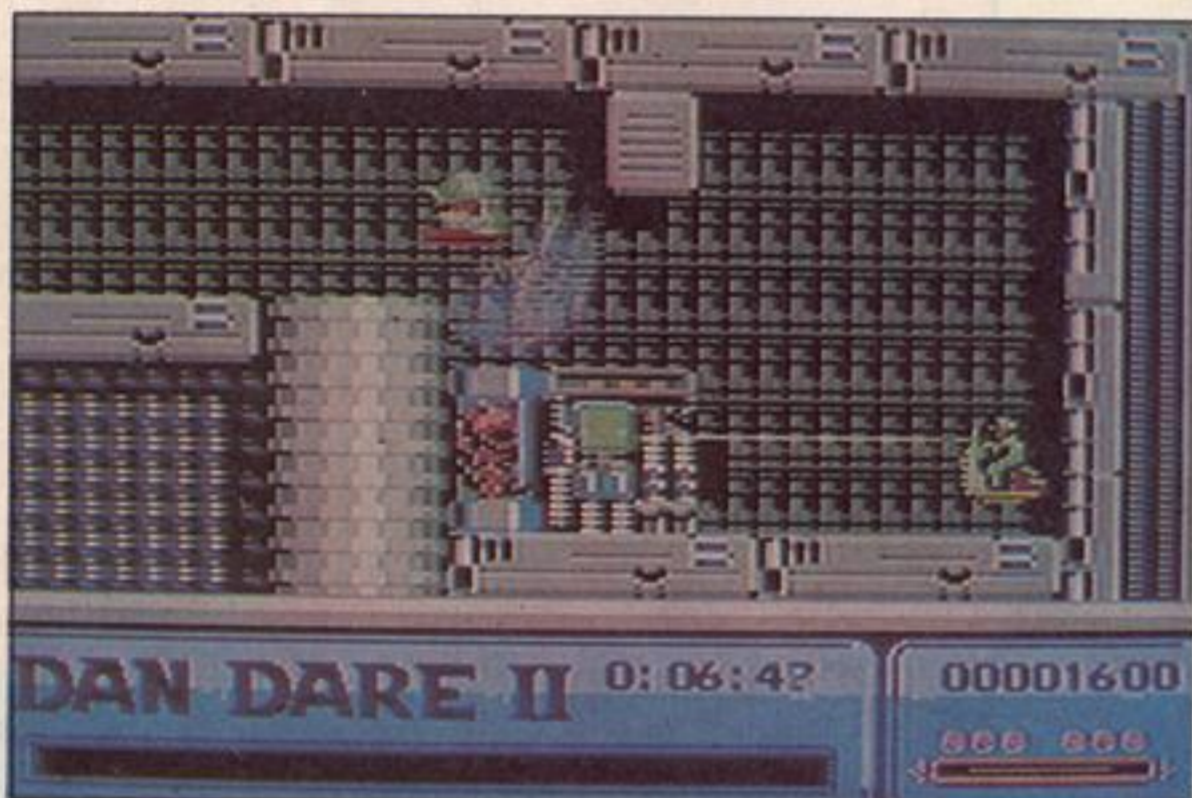
Virgin Games, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64, ZX Spectrum

E' passato un anno dall'ultimo attacco del Mekon al pianeta Terra, quando il Colonnello Dan Dare riuscì ad opporsi al suo vile piano e a deviare la traiettoria dell'enorme asteroide che era stato lanciato contro il nostro pianeta.

Il giocatore può essere Dan o il Mekon.

Dan deve penetrare nell'astronave del Mekon, trovare i Superreen avvolti nelle bolle di plexiglass e distruggere i loro sistemi di sostentamento prima che la sequen-

▼ *Il tempo non aspetta nessuno, tantomeno Dan, in questo seguito della Virgin*



▲ *Disperato, Dan distrugge un'altro gruppo di Superreen*

za di distruzione del livello li lanci sulla Terra.

Per far ciò Dan deve sparare alla scatola di controllo di ciascuna bolla. Il nostro eroe ha 10 minuti mekoniani per distruggerli tutti e il timer parte appena viene ucciso il primo Superreen.

Quando sono stati distrutti tutti i Superreen, Dan si apre la strada fino alle porte blindate, dove può stare tranquillamente ad attendere

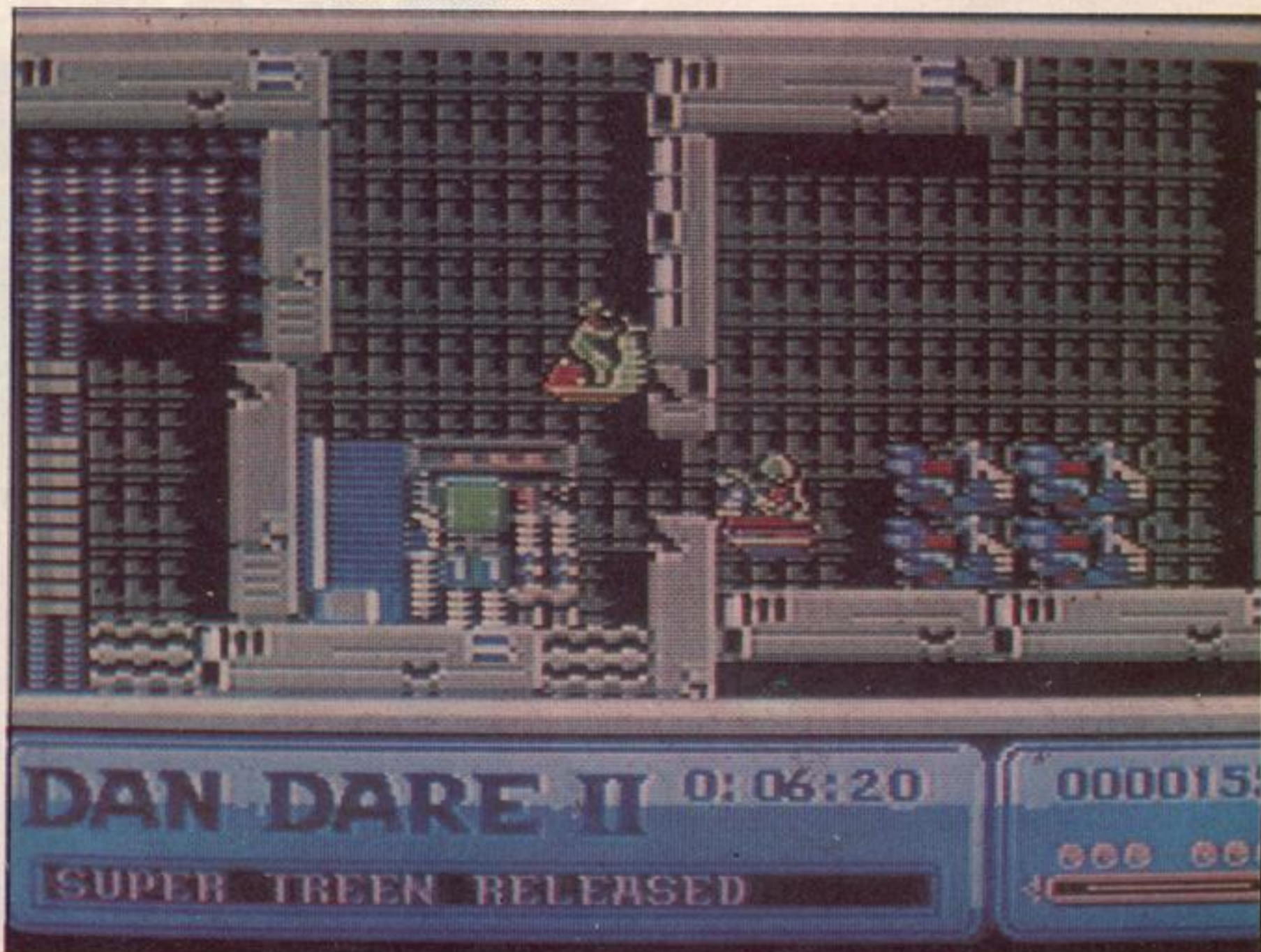
che l'astronave esploda. Se non riesce ad arrivare alle porte blindate o a distruggere tutti i Superreen nel tempo dato, la missione viene cancellata e il gioco finisce. Se invece riesce a portare a termine la missione, Dan passa al livello successivo.

Durante la missione, Dan viene assalito dal Mekon e dai suoi scagnozzi. I colpi andati a segno riducono l'energia di Dan, raffigurata



Quell'eroe di Dan Dare è di nuovo tra noi. Devo ammettere che all'inizio ho avuto un attimo di trepidazione: dopo tutto era difficile creare un gioco che valesse il primo Dan Dare. Per fortuna i miei dubbi erano infondati: Dan Dare II è un degno seguito e un ottimo gioco in sé e per sé. Anche se è essenzialmente uno spara-e-fuggi, è necessario fare una mappa del gioco: il timer è al pelo e il margine d'errore è ristrettissimo. Se si vogliono uccidere tutti i Superreen ed arrivare alle porte blindate in tempo bisogna stare attenti a quello che si fa. La grafica è di prima qualità: gli sprite, piccoli ma ottimamente disegnati, e i fondali riescono a catturare il sapore del fumetto originale. Purtroppo, il sonoro è misero, con alcuni deboli effetti speciali, identici a quelli di Strange-loop. Dan Dare II è molto divertente e anche se ci sono soltanto quattro livelli, dovrebbe garantire una bella dose di frenetiche sparatorie.

▼ *JR il Mekon libera uno dei suoi amici verdolini*



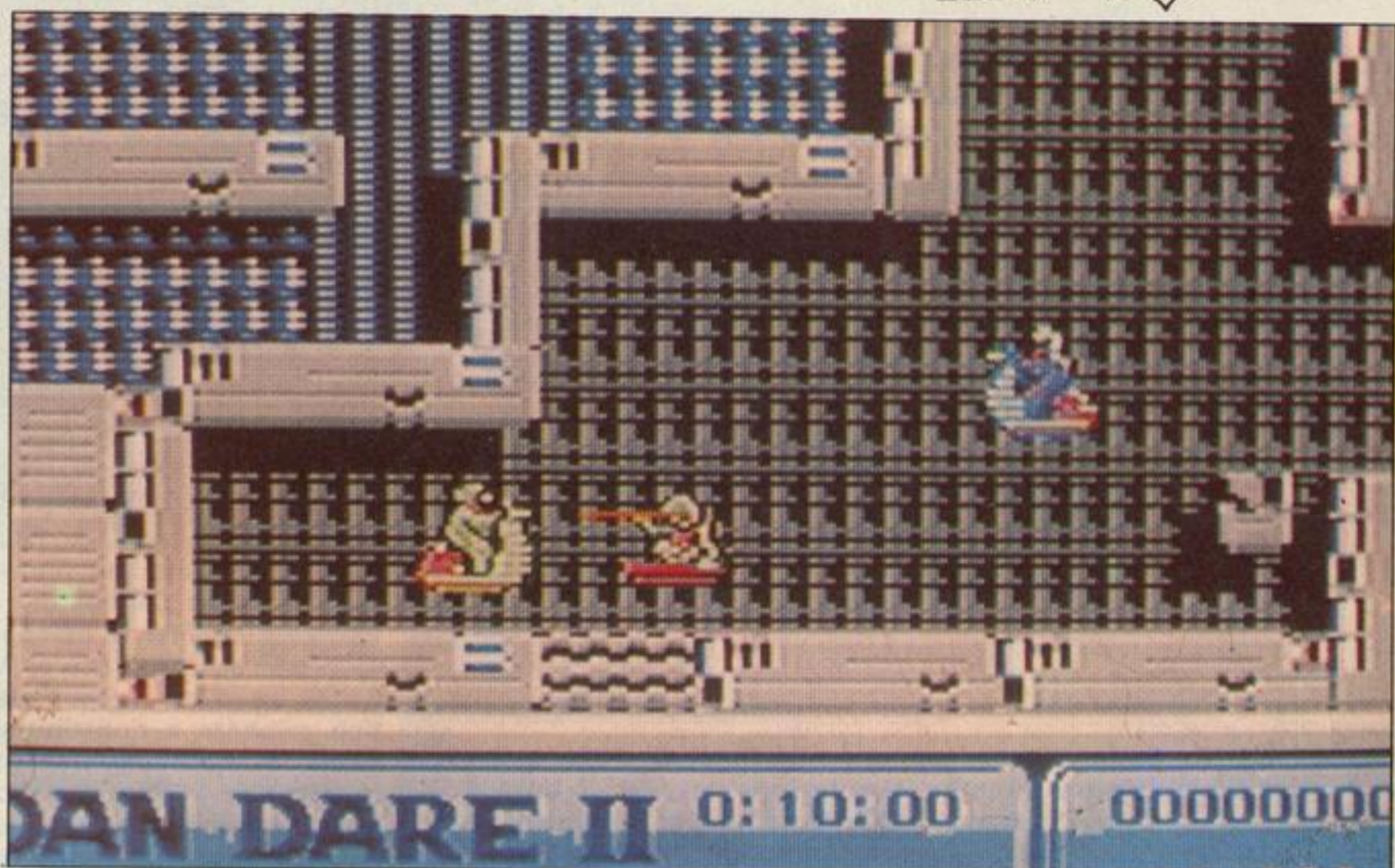


L'implementazione grafica di Dan Dare il dovrebbe far vergognare

molti giochi simili: se volete vedere cosa si può fare con 16 colori su schermo, date un'occhiata a questo gioco! I fondali e gli sprite sono assolutamente favolosi, praticamente senza difetti. La struttura di gioco non è delle più originali, ma l'azione è abbastanza frenetica da farvi venire voglia di rigiocarlo. In realtà l'intensità del gioco sembra creare un'iperattività forzata: vi sembra sempre di avere solo pochi secondi per completare la missione e sfido chiunque a giocarlo per una mezz'oretta e, alla fine, non sentirsi esausto! La limitatezza della struttura di gioco è parzialmente controbilanciata dal prezzo. Per alcuni potrà essere un po' superficiale, ma gli amanti dell'azione e della cartografia hanno di che divertirsi.

da una barra decrescente: quando arriva a zero, Dan perde una vita. Dan ha solo sei vite a disposizione per portare a termine la missione. Se il giocatore ha voglia di fare la parte del cattivo, può guidare il Mekon. In questo caso il suo compito è di attivare manualmente le scatole di controllo delle bolle dei Supertreen, lanciandoli nello spazio così che possano causare stragi e distruzioni sulla Terra.

▼ Dan il temerario si gingilla nell'astronave del Mekon

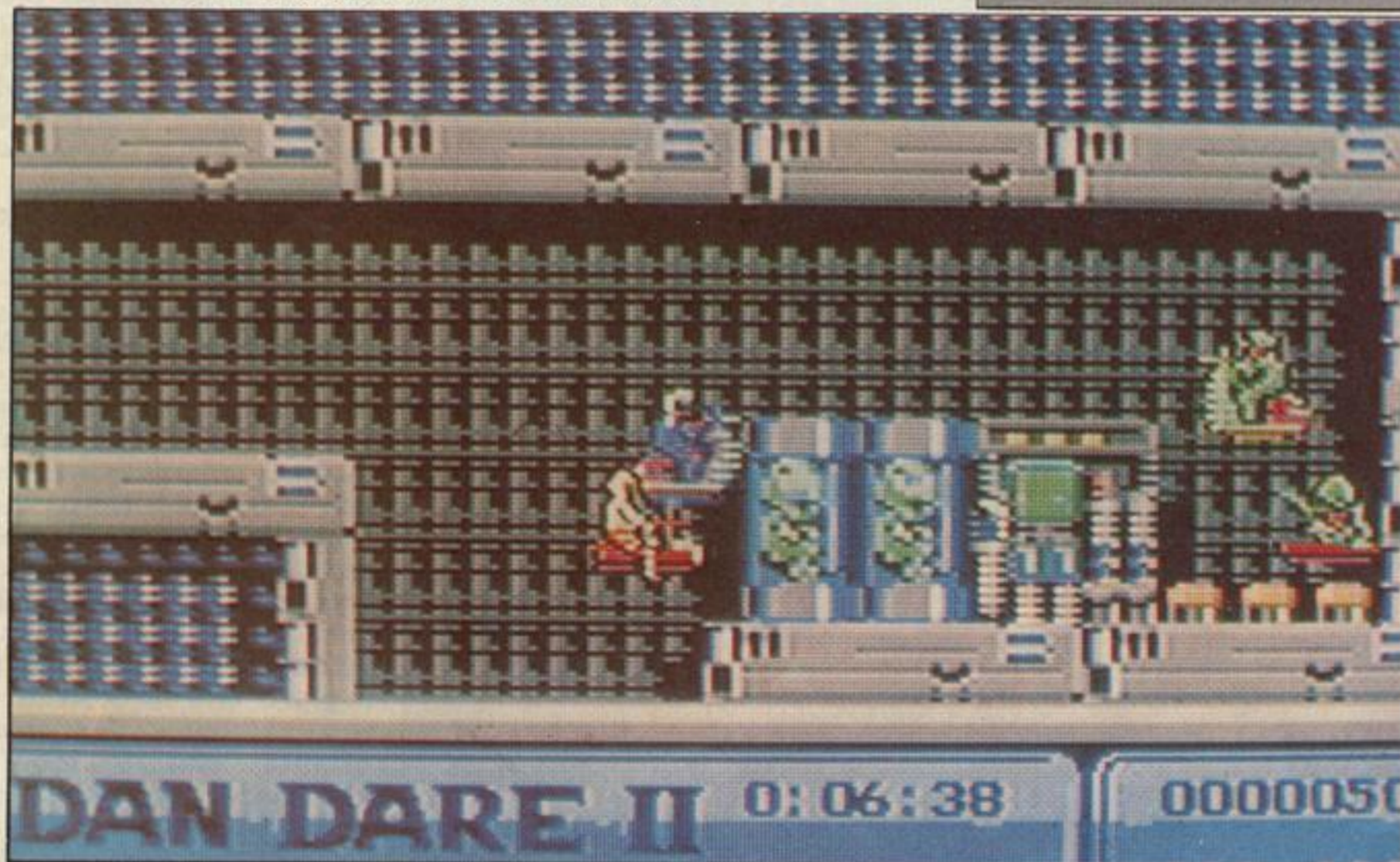


▲ Dan deve fare quello che Dan deve fare

Quell'eroe di Dan ha però predisposto il timer di autodistruzione, quindi, per passare al livello successivo, il compito deve essere portato a termine in 10 minuti mekoniani. Al contrario dello scenario precedente, gli uomini di Dan cercano di impedire al Mekon di portare a termine la sua missione ed è quindi necessario evitare i loro raggi laser per mantenere in salute il "nostro cattivo".



Dan Dare era impressionante perché riusciva a trasferire magnificamente su computer il fumetto a cui si ispirava. Dan Dare II abbandona questa originalità per offrire un più normale spara-e-fuggi, anche se con un insolito modo di controllo. Ad ogni modo, ciò non ne sminuisce la qualità ed anzi alcuni fattori lo distinguono dal resto. Innanzitutto, il dettaglio grafico: le esplosioni, i battiti del cuore e le teste pulsanti dei Supertreen generano un geniale atmosfera, mentre la precisione e i colori degli sprite sono stupefacenti. In secondo luogo, il limite di tempo rende ogni partita emozionante anche se avete un percorso predeterminato; senza il quale, comunque, non avete speranza. Avete però il tempo per vagare per l'astronave per disegnarne la mappa, che è essenziale. La mia unica riserva riguarda la longevità: dopo che avete portato a termine entrambi i compiti l'interesse svanisce. Ad ogni modo, prima di allora avrete un bel po' di enigmi da risolvere, molte simpatiche sorprese e tutte le spatarie che volete, accompagnate da un'eccellente presentazione. Date un'occhiata a questo gioco, sia che vi piaccia o no l'originale.



PRESENTAZIONE 79%

Buone istruzioni. E' carino poter scegliere se interpretare Dan o Mekon.

GRAFICA 92%

Sprite piccoli ma stupendi che si muovono fluidamente sullo sfondo di fondali dettagliati e solidi.

SONORO 31%

Effetti di sparo per niente entusiasmanti.

APPETIBILITA' 91%

La frenesia dell'azione è molto divertente e ti viene subito la voglia di proseguire.

LONGEVITA' 60%

Una volta che avete terminato il gioco, l'interesse svanisce.

GLOBALE 83%

Un buon gioco di spara-e-cerca che produce adrenalina, ma forse un po' scarso in longevità.

THE TRAIN

Electronic Arts, solo disco L. 29.000. Per C64

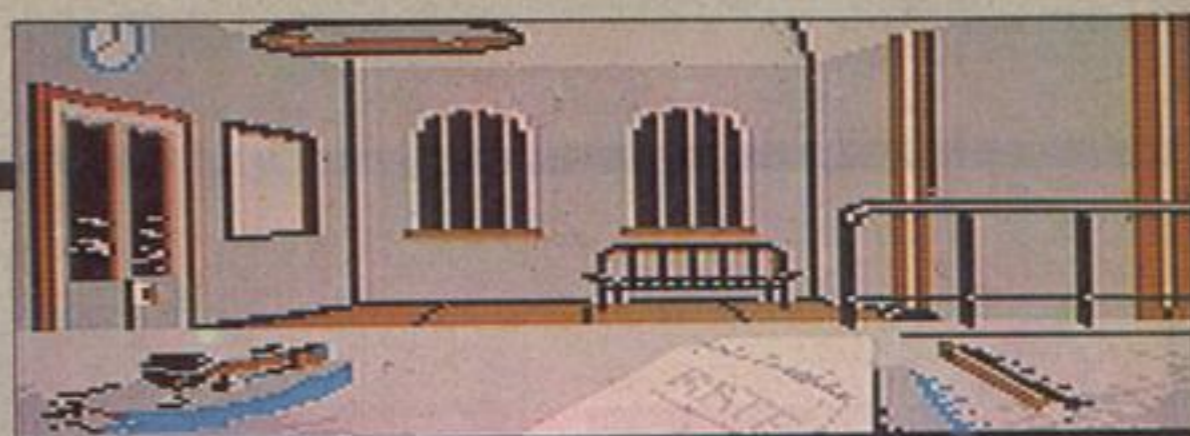
E' l'agosto del 1944. La morsa dei Nazisti sull'Europa si sta allentando e i tedeschi stanno ritirandosi portando con sé un pingue bottino. Alla periferia della città francese di Metz un treno carico di preziose opere d'arte destinate alla collezione privata di Hitler sta aspettando di partire per Berlino. Qualcuno però vuole rovinare la

festa al Führer. Il giocatore veste i panni di Pierre LeFeu, un capo della Resistenza, e deve catturare il treno e portare le opere d'arte attraverso le linee nemiche fino alla città di Riviere in Normandia dove si incontrerà con gli Alleati.

L'azione comincia nella stazione ferroviaria di Metz dove il treno è pronto per partire per la Germania. LeFeu spara per coprire il compa-



Dallo stesso stampino di Ace of Aces arriva un'altra superba simulazione arcade. Il tutto è messo insieme brillantemente per produrre un gioco pieno d'azione, magnificamente evocativo ed irresistibile. La grafica dettagliata non è solo funzionale ed aiuta a creare la sobria ed austera atmosfera di quei tempi. L'interno del treno contiene alcuni impressionanti effetti: il bagliore della caldaia accompagnato da un brontolio cupo e impetuoso, i ritmi variabili del motore, il fischio. Il gioco combina la voglia di guidare la locomotiva con quella di sconfiggere il nemico; c'è il costante bisogno di tenere un occhio sugli indicatori e l'altro a scrutare l'orizzonte per rispondere agli attacchi aerei. E' molto facile farsi prendere e anche se completate la missione, c'è sempre il desiderio di ripeterla uscendone con meno danni o affrontandola ad un maggiore livello di difficoltà. Quello che mi è veramente piaciuto è la totale libertà di movimento: potete azionare gli scambi, rivisitare le stazioni, invertire la direzione di marcia, cambiare binario, qualunque cosa! Ciò però suscita una riserva: la versione su cassetta forse non sarà così fluida. Per il resto è eccellente: buone istruzioni, veloce multicaricamento, utili schermi d'informazioni e buoni effetti sonori. Non ho alcun esitazione nel raccomandarlo.



Intelligence Dispatch RIVIERE
Dear General Deutchheader:
All art work safely in Allied hands
Pride of France has been recovered
See you soon in Berlin
General Y.D.Dandee, U.S. 8th

07:52 HRS
PRESS FIRE BUTTON TO CONTINUE

▲ La fine del binario

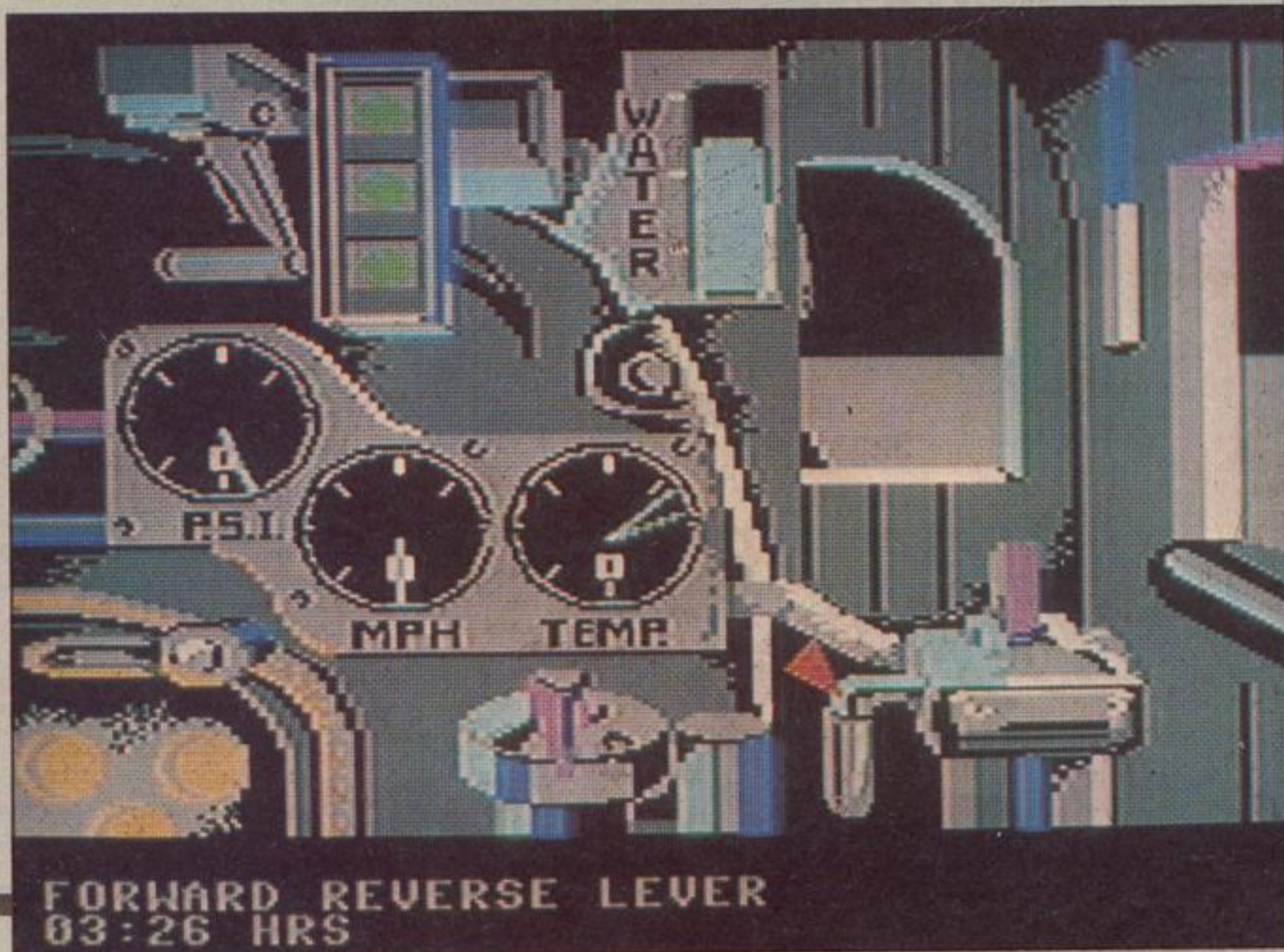


Basato sul film omonimo del 1966 interpretato da Burt Lancaster, The Train gronda atmosfera e giocabilità. L'azione è molto simile a quella di Dambusters e Ace of Aces, ma questa volta siete alla guida di un treno nella Francia occupata. Ciascuna scena è ben pensata e contribuisce a creare un'incredibile sensazione di coinvolgimento: potete fare praticamente tutto quello che volete. Le sezioni degli scontri a fuoco sono emozionanti e le parti in cui entrate nelle stazioni per inviare messaggi alla Resistenza e leggere quelli dei tedeschi sono grandi, soprattutto quando state per pianificare il percorso. La mia parte preferita, comunque, è la guida del treno. Lo schermo di guida è disegnato ottimamente: è pieno di leve da tirare e di manovelle da girare, e inoltre dovete sempre tenere sotto controllo gli indicatori del carburante e della pressione, nel caso dobbiate mettere dell'altro carbone nella caldaia. Poter azionare il fischio a pressione è poi la ciliegina sulla torta! Oltre a guidare il treno, dovete anche tenere un occhio sulla mappa e stare all'erta in caso di attacchi nemici: l'azione vi tiene certo occupati! The Train è un gioco d'azione coinvolgente e divertente: non fatevelo scappare.

▼ A tutto vapore per la Francia occupata



Potete pensare che The Train possa piacere soltanto agli amanti di treni, ma non è per niente così. Lo classificherei più come un film-gioco di guerra interattivo, poiché la grafica e gli effetti sonori realistici gli conferiscono una certa atmosfera cinematografica. Tutti gli scontri a fuoco sono divertenti e la guida del treno è particolarmente ben implementata, grazie al metodo di comando e ai consigli di Le Duc. Quello che distingue questo gioco sono le rifiniture. Come esempio si possono citare il rombo della caldaia e i riflessi del fuoco che appaiono sul pannello di guida quando si apre lo sportello, poi il fischio e gli effetti del motore degli aerei. The Train è un gioco che raccomanderei a chiunque. Speriamo soltanto che il multicaricamento su cassetta non sia troppo lungo. . .



FORWARD REVERSE LEVER
03:26 HRS

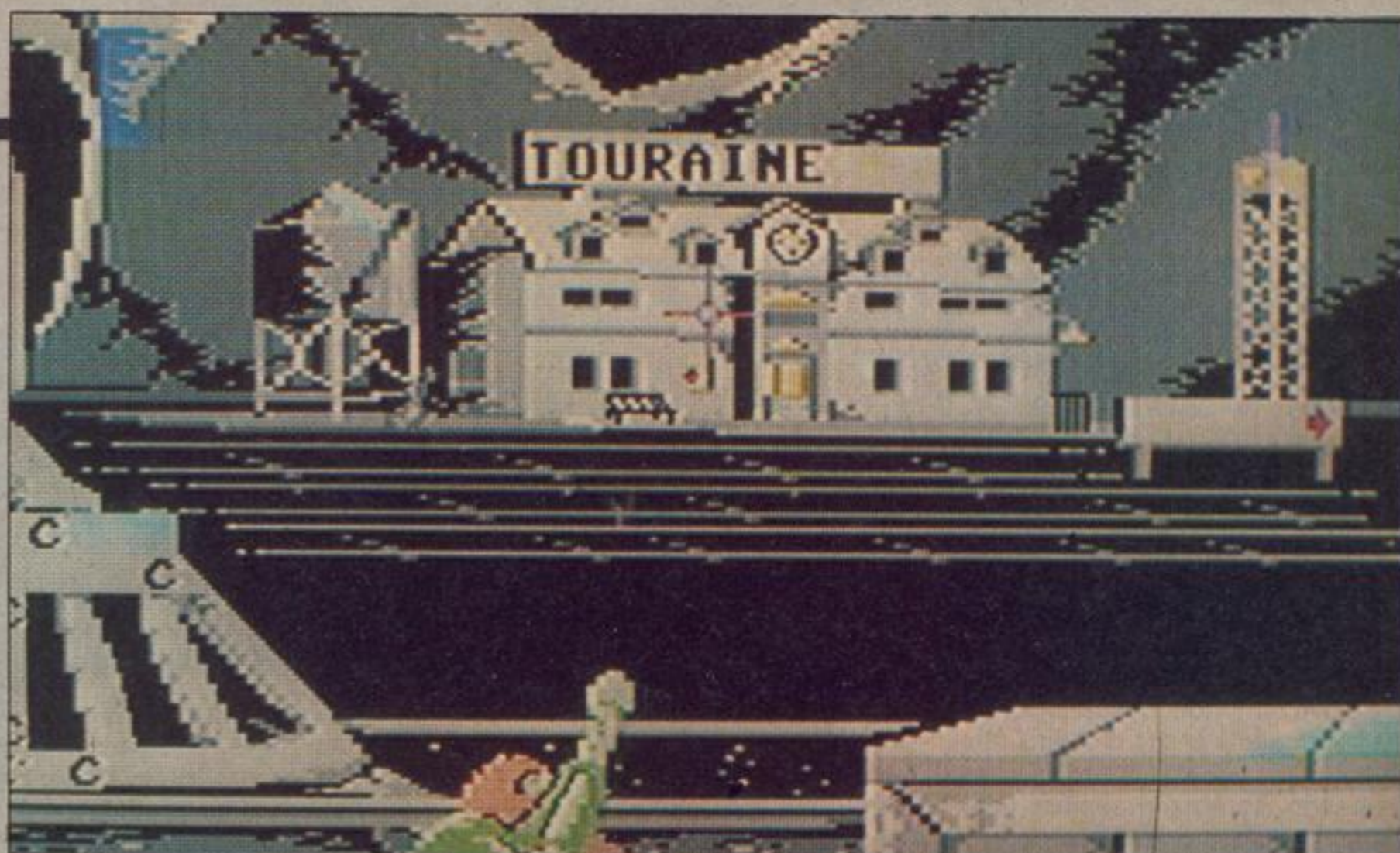
gno Le Duc, il quale attraversa i binari per raccogliere gli scambi dei binari: grazie agli scambi, il giocatore può modificare la lunghezza e la difficoltà del percorso fino a Riviere.

Le truppe nemiche occupano la stazione e dai finestrini si intravedono le loro *silhouettes*, mentre cercano di colpire LeFeu. Le raffiche di mitragliatrice sibilano attorno a LeFeu, che deve gettarsi a terra per non venir colpito.

I colpi di LeFeu sono diretti tramite un cursore mobile e il suo compito è di tenere impegnati i nemici quanto basta per consentire a Le Duc di ritornare al treno.

Una volta che gli scambi sono azionati, LeFeu si mette alla guida del treno e controlla la situazione tramite tre schermi: due mostrano, in prospettiva, il davanti e il dietro del treno consentendogli di rispondere al fuoco in caso di attacco aereo, il terzo gli consente di tenere sotto controllo i comandi del treno. Tutti gli aspetti vitali della locomotiva vengono controllati da qui, compresi l'alimentazione della caldaia, i comandi della valvola e dei freni e la lettura dei vari indicatori.

Le Duc dà consigli durante tutto il viaggio: avverte se alcuni indicatori



▲ *Rifornimento di carbone alla stazione di Touraine*

stanno scendendo a zero o salendo al massimo e preannuncia l'imminenza di stazioni, ponti o scambi, dandovi il tempo di rallentare per fermarsi ad un semaforo o per segnalare la sua presenza con il fischio. Durante il viaggio è inoltre sempre possibile richiamare uno schermo-mappa per vedere cosa succede sui binari.

Le stazioni vengono catturate *in corsa* sparando alle truppe che le occupano. In questo modo LeFeu

può leggere i messaggi segreti tedeschi, riguardanti le condizioni dei binari. Il telegrafo della stazione può essere usato per mandare messaggi alla Resistenza, nel caso si avesse bisogno di uomini per riparazioni o per presidiare ponti o stazioni occupate.

All'approssimarsi di un ponte, appare una veduta del fiume pattugliato da battelli nemici. I battelli non perdono tempo a sparare contro la locomotiva, ma si possono distruggere con il cannoncino da 155 mm montato sul tetto del treno. Se non si riescono a distruggere in tempo i battelli, la locomotiva verrà distrutta da una raffica di proiettili.

La locomotiva è sotto la costante minaccia di bombardamento da

parte degli aerei nemici che spesso incrociano il treno. Bisogna puntare rapidamente le mitragliatrici, poste anteriormente e posteriormente, per respingere questi attacchi.

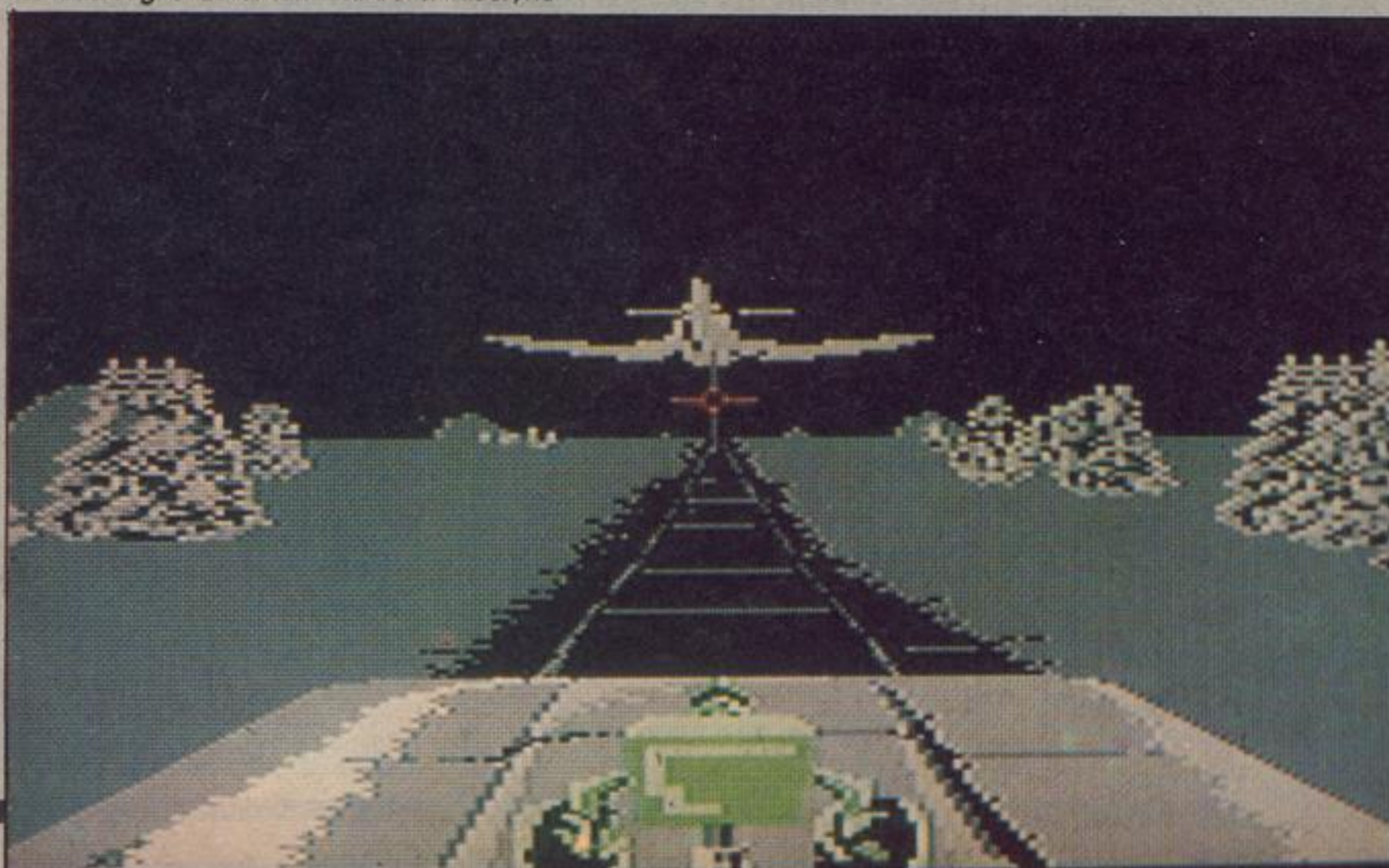
Il viaggio finisce o quando la missione è completata o quando non si può più proseguire per i danni alla locomotiva o alle opere d'arte o per la morte dell'equipaggio. Viene quindi calcolato il punteggio in base agli aeroplani, ai soldati e ai battelli distrutti e viene data una percentuale relativa ai danni alla caldaia, ai freni e alle opere d'arte, nonché al carbone avanzato e al numero di richieste fatte alla Resistenza.

**NB: SOLO VERSIONE SU DISCO.
E' STATA ANNUNCIATA UNA VERSIONE SU CASSETTA CHE SARA' PROVATA QUANDO USCIRA'.**



▲ *L'accoglienza al termine della missione*

▼ *Presto! Abbattete quell'aereo della Luftwaffe*



PRESENTAZIONE 95%

Selezione della difficoltà "dentro" il gioco e abbondanza di altri tocchi di classe. Accesso al disco frequente ma rapido.

GRAFICA 83%

Dettagliata e stupendamente evocativa.

SONORO 78%

Gli effetti realistici compensano la fantasiosa ma rauca versione de "La Marsigliese"

APPETIBILITA' 82%

Una volta che avete capito come funziona la sequenza d'apertura il gioco diventa sempre più irresistibile.

LONGEVITA' 83%

Percorsi diversi e sempre più difficili, ma alcune sezioni possono diventare ripetitive.

GLOBALE 87%

Un'altra eccellente "simulazione" dalla Accolade che dovrebbe piacere a tutti.

BLACK LAMP

Firebird, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick con tastiera. Per C64, Atari ST.

Jolly Jack, giullare e cantante di stornelli, è innamorato.

L'oggetto del suo desiderio è la Principessa Grizelda, figlia di Re Maxim, il cui regno, Allegoria, è tormentato dalla discordia da quando le nove lampade incantate furono rubate da una cricca di draghi malvagi.

L'astuto Re Maxim sembra finalmente disposto a concedere la



I giochi di piattaforma stanno purtroppo scarseggiando, ma ogni tanto ne esce uno buono. Black Lamp è uno di questi: c'è un mucchio d'azione e una mappa vastissima. Il gioco è molto difficile e il povero giullare è infastidito dai nemici fin dall'inizio: ma se pensate un po' a quello che fate e osservate le azioni degli avversari, non vi sarà difficile evitare le loro attenzioni. È essenziale disegnare una mappa se volete che Jack riesca ad orientarsi nel labirinto di villaggi, prati verdi e castelli di Allegoria senza perdersi. A sostegno della divertente giocabilità vi sono degli sprite grandi e ben animati, dei fondali colorati e un motivetto veramente psichedelico. Lo scorrimento è un po' misero, ma non vi sono altri difetti. Black Lamp è impegnativo, irresistibile e da raccomandare assolutamente agli appassionati dei giochi di piattaforma.

mano della figlia, ma ad una condizione: che Jack trovi i Draghi e riporti le nove lampade al loro posto, facendo così ritornare la felicità nel regno. Quel pazzo e stupido di Jack accetta...

La ricerca si svolge nella terra di Allegoria, visualizzata con schermi singoli statici per gli interni e con schermi a scorrimento orizzontale per gli esterni. Vi sono uscite in tutte e quattro le direzioni cardinali: davanti e dietro attraverso porte e cancelli, a destra e sinistra uscendo dallo schermo.

Le lampade sono collocate casualmente all'interno del paesaggio ogni volta che si comincia una partita. Il giullare può portarne una sola alla volta, quindi, quando ne ha trovata una, la deve mettere in uno dei 20 scrigni prima di poterne raccogliere un'altra. Le lampadine nere del titolo sono custodite dai draghi, i cui aliti infuocati sono molto nocivi. Per ucciderli bisogna col-



Sotto l'aspetto ammaliante di Black Lamp si nasconde un semplice gioco che cerca (e a volte vi riesce) di venir fuori dal guscio. La grafica è sorprendentemente buona, con un mucchio di bestie ben animate che si muovono davanti a dei fondali bizzarri e dettagliati. Infatti, questo sembra essere il suo difetto principale: ci sono così tante creature ostili, difficili da colpire, non solo da distruggere, che vi sembra di combattere sempre in salita. L'incessante pioggia di "missili" mi ha un po' annoiato, tanto più che Jack non può né saltare né abbassarsi per schivarli. Gli appassionati cartografi dovrebbero apprezzare la vastità dell'esplorazione, ma l'azione soprattutto è troppo intermittente e quella di risalita troppo debole per essere considerate un'estensione di quei generi. Ci penserei due volte prima di acquistare Black Lamp, ma i potenziali acquirenti possono aspettarsi una incredibile colonna sonora, specialmente quella che accompagna la tabella del record, con degli ottimi girl musical in stile anni 70!



Se avessero dedicato più cura nel definire il livello di difficoltà e nello studiare il modo di controllo, Black Lamp sarebbe potuto essere qualcosa di veramente speciale. Ci sono molti punti a suo favore: un libretto d'istruzioni informativo e divertente, un'attraente serie di personaggi e dei fondali ben concepiti. La musica è eccellente, ma sfortunatamente non vi sono effetti sonori, quindi quando vi siete stufati della colonna sonora l'unica alternativa è il silenzio. Il gioco ha alcuni difetti grafici: lo scrolling è a volte traballante e alcuni personaggi sono un po' informi: lo sprite principale però è molto simpatico con quella calzamaglia a strisce e il cappellino da giullare. Il difetto maggiore è nella struttura di gioco: è un po' troppo difficile poiché gli schermi sono sempre zeppi di nemici, la maggior parte dei quali sono più potenti e veloci di voi; anche se avete sette vite, fanno presto a finire. Il modo di controllo accentua ancor di più gli errori: non si riesce a mettersi facilmente di fronte o di spalle, quindi uscire da una porta o salire una scala può far perdere molto tempo, con conseguente perdita d'energia. Se riuscite a sopportare queste seccature, però, il gioco offre abbastanza da tener vivo l'interesse e il divertimento.

piri molte volte.

Jack viene comandato tramite joystick. Può lanciare saette magiche, camminare, saltare e salire e scendere scale. Il giullare, inoltre, ha sette vite e una fibbia magica, regalatagli dal suo amico Pratweezle; con queste sole armi e con la sua abilità ginnica, deve affrontare una

serie di nemici che possono ridurre la sua energia in vari modi: i lupi mannari prendendolo a morsi, le poiane colpendolo con teschi esplosivi, i diavoletti lanciandogli contro vampate di fuoco. Inoltre, Jack perde energia se cade da una piattaforma.

Il giullare può raccogliere oggetti che gli conferiscono dei poteri: ad esempio, gli scudi forniscono una limitata immunità ai "colpi" nemici e il cibo gli dà energia. Per ogni arma raccolta, Jack ha 15 colpi a disposizione. Col progredire del gioco, l'azione si fa sempre più veloce e frenetica.

Se Jack riuscirà a portare a termine la missione, riporterà l'armonia ad Allegoria e avrà in premio la mano della Principessa.

PRESENTAZIONE 80%

Libretto d'istruzioni divertente, buona visualizzazione su schermo, ma modo di controllo inizialmente bizzarro.

GRAFICA 86%

Carina, varia, dettagliata e ben colorata.

SONORO 86%

Eccellente musicchetta iniziale. Altrettanto buoni i motivetti "dentro" il gioco. Però niente effetti sonori.

APPETIBILITÀ 71%

L'elevato livello di difficoltà e il modo di controllo bizzarro potrebbero indisporre molti giocatori.

LONGEVITÀ 70%

Una volta catturati, la messe di locazioni e di creature, più la frenetica azione di sparo-e-ricerca, si dimostrano irresistibili.

GLOBALE 78%

Un gioco di piattaforma-raccogli tutto allettante ma difficile.



SOKO-BAN

Mirrorsoft, solo disco L. 18.000/25.000, joystick con tastiera. Per C64, IBM e compatibili.

Come capo-magazziniere di un magazzino siete incaricati di rimettere in ordine le scatole fuori posto. Per far ciò dovete guidare un magazziniere meccanico attraverso i 50 livelli-labirinto del magazzino, facendogli spingere le scatole da mettere a posto.

Lo schermo dei titoli mostra il magazzino nell'atrio del palazzo davanti a due ascensori: uno conduce allo *screen designer*, l'altro al magazzino.

Se scegliete di giocare apparirà lo schermo di selezione dei giocatori: da uno a quattro giocatori possono inserire il loro nome e scegliere un tempo limite fino ad un massimo di 20 minuti.

Riappare l'ascensore con il tastierino di selezione del livello. Per scegliere il labirinto preferito dovete guidare la mano del magazziniere in corrispondenza di un pulsante numerato (da 01 a 50) e premerlo. L'ascensore vi porterà al livello richiesto, che viene caricato dal disco.

Il magazzino è visto in pianta e contiene quattro elementi principali: muri, scatole, l'area di stoccaggio e il magazziniere meccanico. Le scatole devono essere messe nell'area di stoccaggio spingendole una alla volta. Un pannello informativo nella parte bassa dello schermo mostra il livello, il numero di mosse e di "spinte" fatte e il tempo trascorso. Il punteggio è quindi basato sulle quantità relative di questi elementi.

Una singola mossa errata può essere annullata, ma se l'errore è in

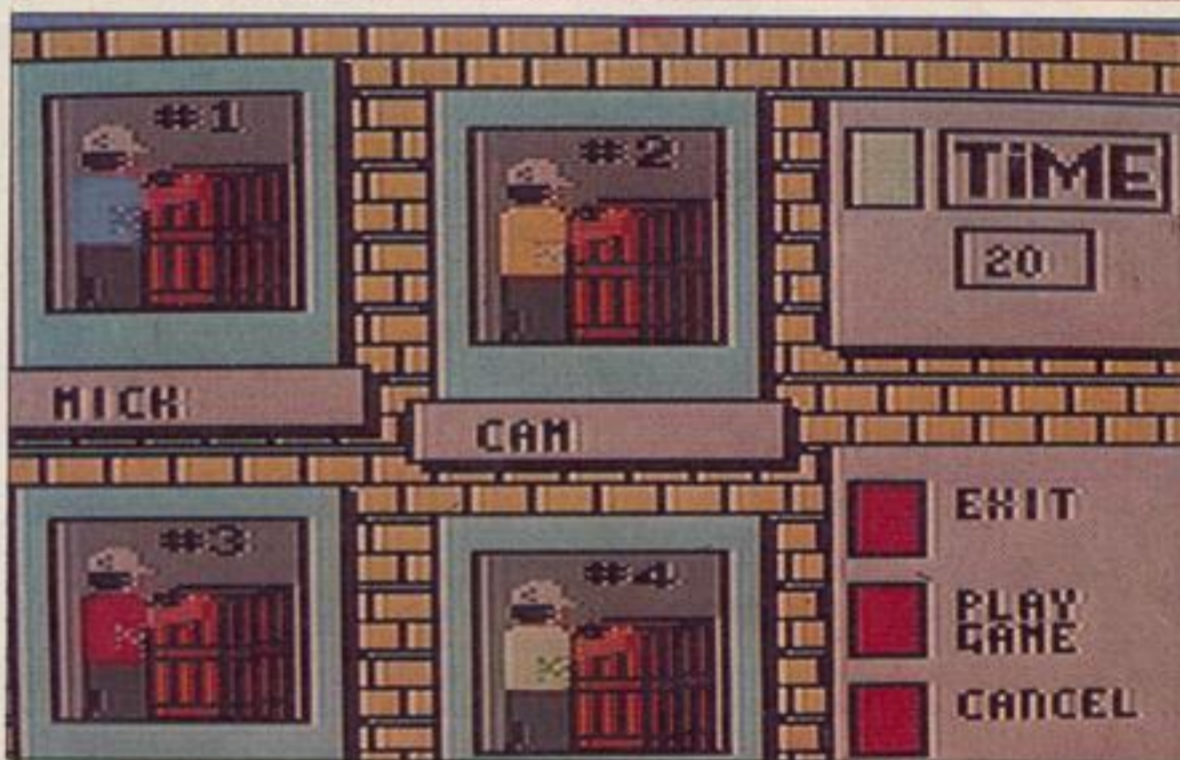


Dopo averci confuso con l'irresistibile Tetris, la Mirrorsoft completa la tortura con Soko-Ban! L'aspetto e l'animazione del gioco sono piuttosto bruttini, ma il gioco è uno dei più intricati che abbia mai giocato. Ogni schermo sembra facile, ma basta una distrazione per costringervi a resettare il labirinto! I creatori del gioco hanno fatto un ottimo lavoro ideando alcuni degli enigmi più subdoli che abbia mai visto; sembra di giocare una partita di scacchi in solitario, dove dovete essere capaci di pensare in anticipo le prossime cinque o sei mosse. La presentazione è ottima ed è guastata soltanto dal lento accesso al disco. Ci sono, comunque, delle cose fastidiose nel gioco, come la scarsità di colori e di varietà negli schermi, la lentezza del gioco e le pause che seguono i comandi di reset dei labirinti e di annullamento di una mossa, ciò nonostante mi sento di raccomandarlo ugualmente a chiunque voglia esercitare il ragionamento logico.

una mossa eseguita in precedenza e la situazione è senza via d'uscita, potete resettare il labirinto o sceglierne uno nuovo. L'opzione di pausa mostra i



Questo è uno dei più semplici e irresistibili giochi-enigma per computer; è anche il più difficile e impegnativo! L'idea è così semplice che ti vien voglia di eseguire una mossa senza pensare: appena perdete la concentrazione, però, fate un errore i cui effetti si rivelano evidenti soltanto una decina di mosse dopo. Quando pensate che la soluzione sia semplice, spingete una scatola nella direzione sbagliata e siete in trappola! Fortunatamente un paio di elementi riscattano l'irresistibile masochismo del gioco: la possibilità di scegliere qualunque livello di partenza e le opzioni di annulla e registra. Alla fine però il successo dipende dalla capacità di pensare in modo strategico. Lasciate perdere la grafica squadrata e a soli quattro colori e il banale rumore di passi: il gioco mette alla prova la vostra abilità mentale in modo irresistibile. L'unico difetto è il multi-caricamento, che però non è né troppo lento né troppo fastidioso. Se amate i giochi d'intelligenza, Soko-Ban è il gioco per voi.



▲ Lo schermo di selezione del numero di giocatori consente di organizzare un quadrangolare

record stabiliti e consente di salvare su disco l'attuale posizione. Una volta completato un livello, un motivetto ve lo segnala, e viene quindi caricato il labirinto successivo.

▼ Uno dei 50 schermi di Soko-Ban. No, non sappiamo cosa voglia dire Soko-Ban...

Ritornando nell'atrio potete accedere all'ascensore "editor". Qui, il giocatore può disegnare i suoi schermi usando gli stessi elementi utilizzati nei labirinti dati. Dopodiché vengono salvati su disco e giocati normalmente.

PRESENTAZIONE 87%

Buon kit di montaggio, piacevole presentazione e buona gamma di opzioni tra cui il save del gioco. L'accesso al disco lento e mal strutturato dà un po' fastidio.

GRAFICA 30%

Fondali a quattro colori squadrati ma efficaci con discreta animazione dello sprite principale.

SONORO 24%

Rumore di passi ben scandito e occasionali musicchette. Per il resto è silenzio completo.

APPETIBILITÀ 84%

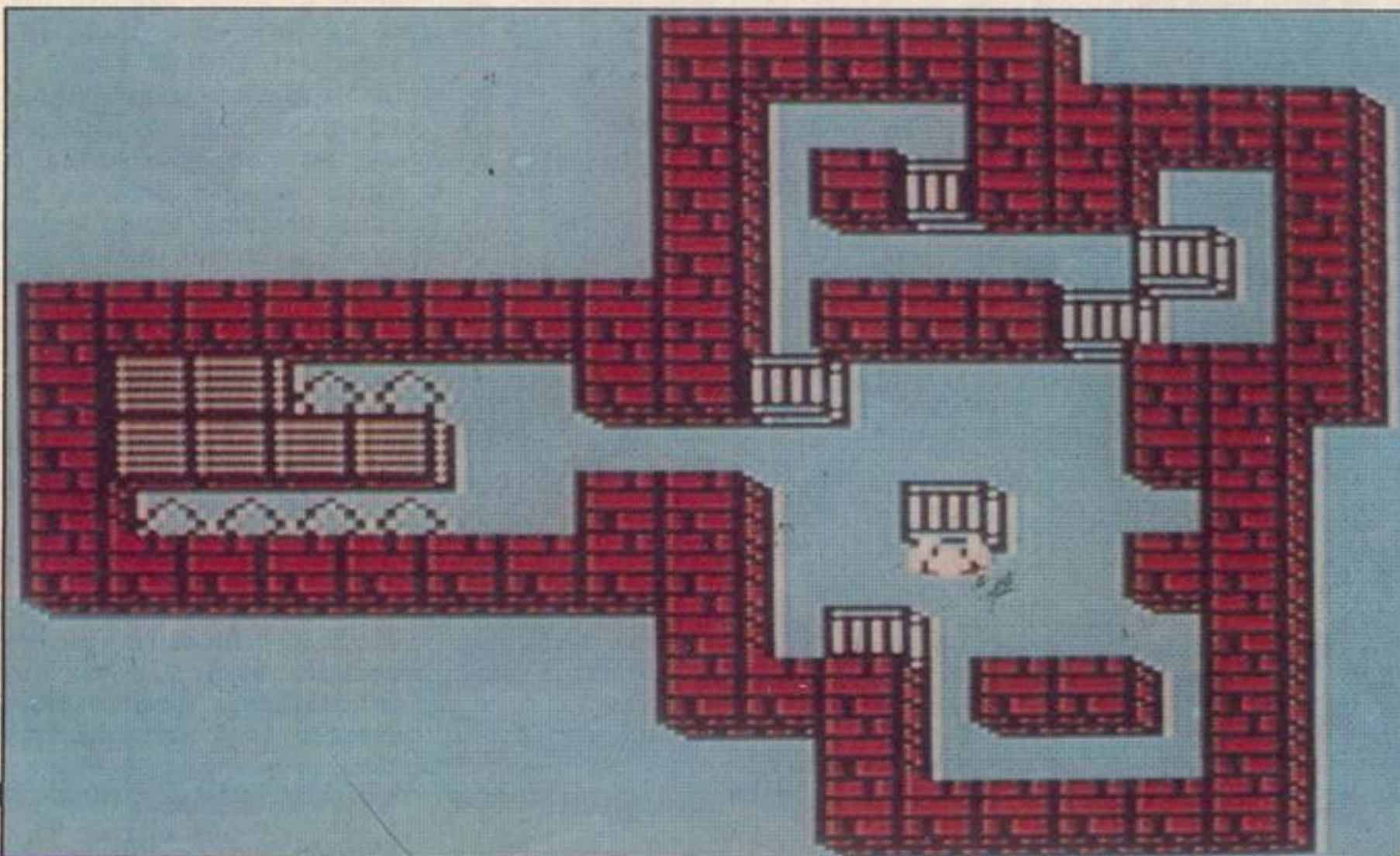
Bastano uno o due tentativi per farsi catturare.

LONGEVITÀ 89%

50 labirinti sempre più irresistibili e frustranti.

GLOBALE 81%

Uno stupendo gioco-enigma che però è poco rifinito.



... TRAZ

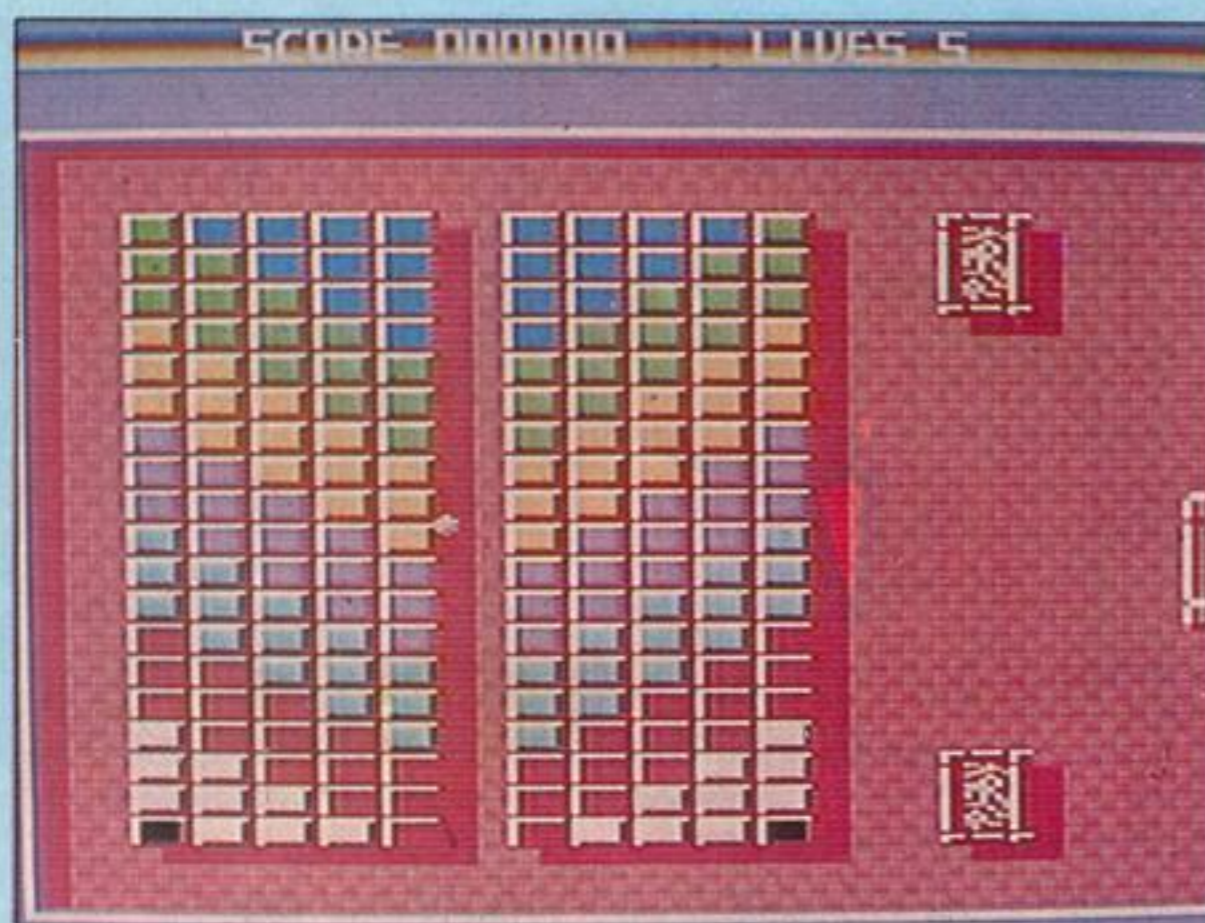
Cascade, cassetta L. 12.000, disco L.18.000, joystick e tastiera. Per C64

Proseguito la grande tradizione di **Breakout** ecco l'ultimo titolo della Cascade, ... **TRAZ** (*Transformable Arcade Zone*).

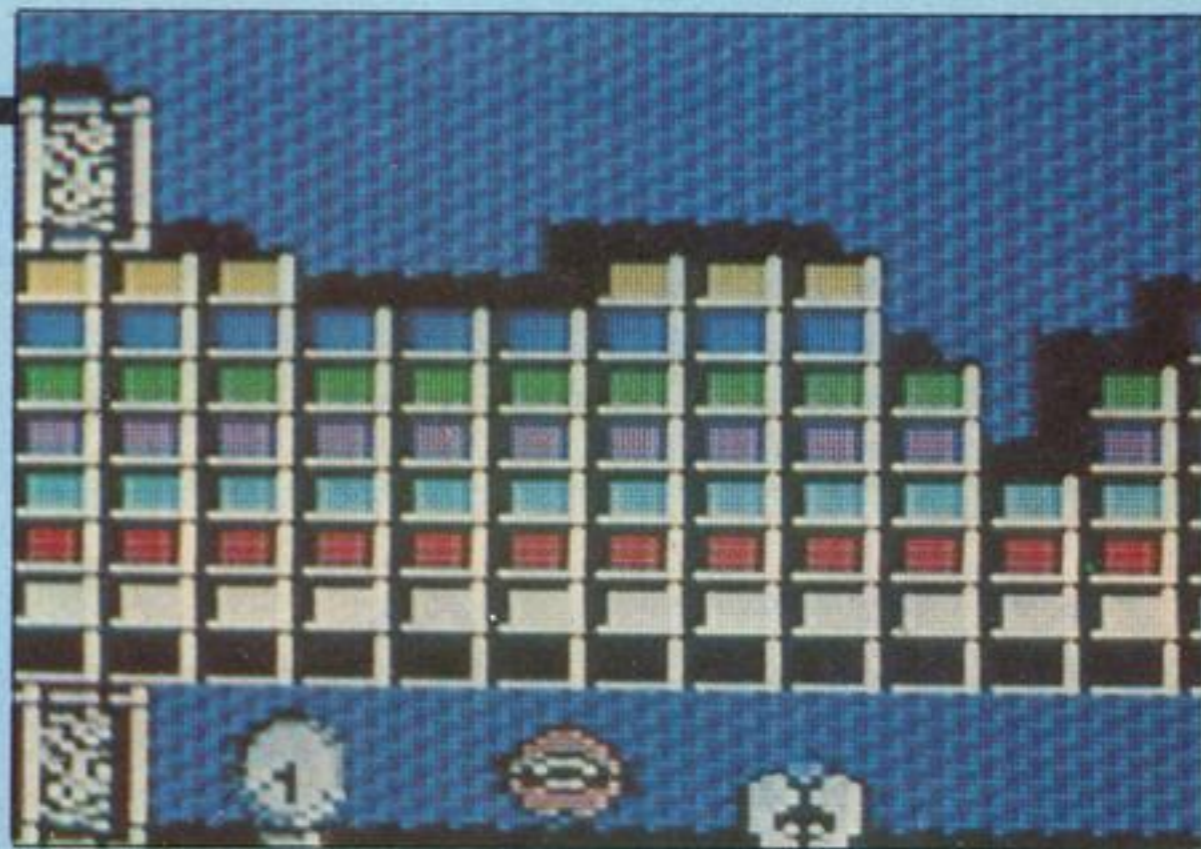
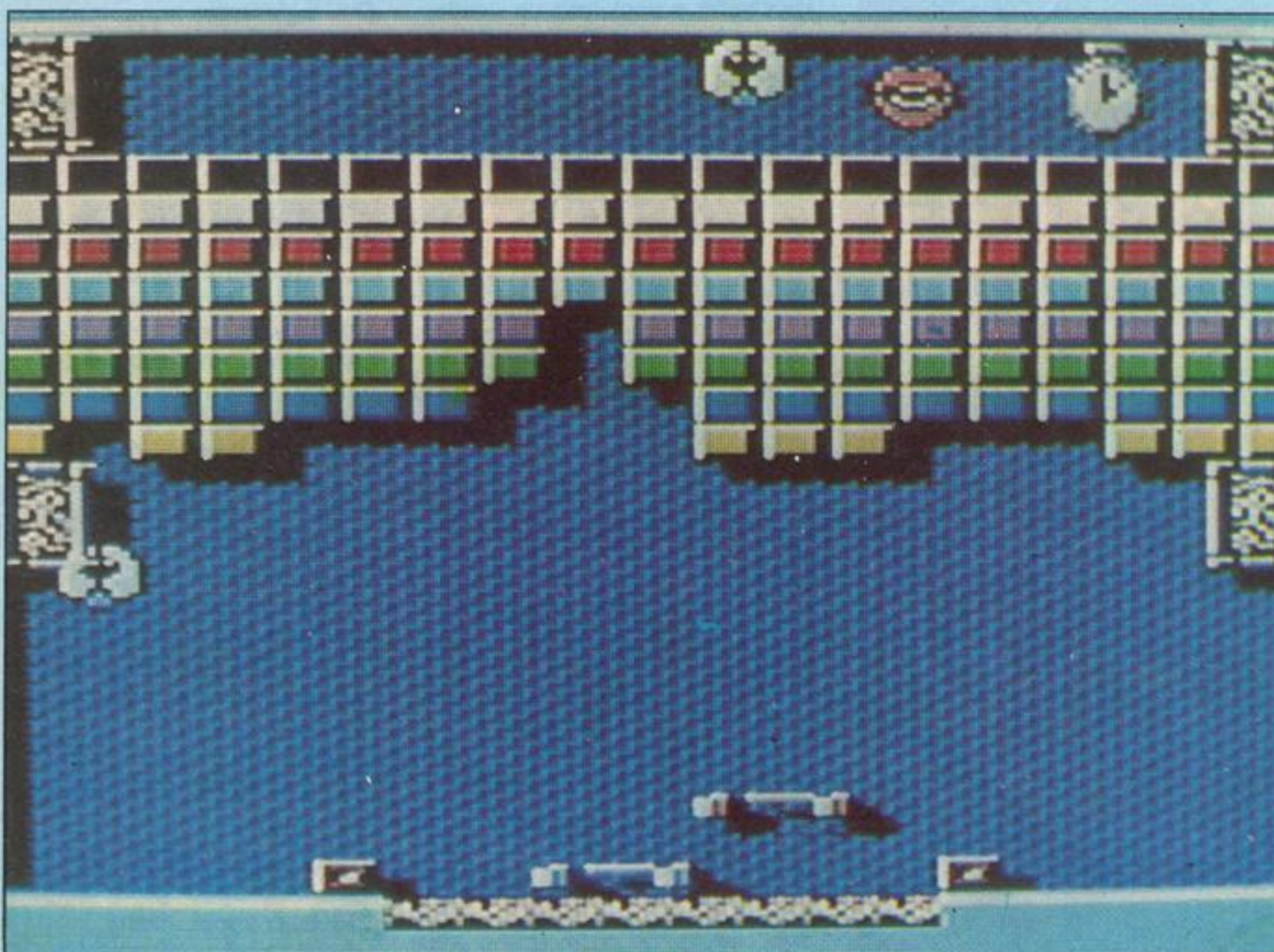
All'inizio, nello schermo dei titoli, vi sono tre opzioni: modo per uno o due giocatori o kit di costruzione. Scegliendo una delle prime due opzioni, si passa al gioco vero e

proprio, il cui obiettivo è quello di fuggire da TRAZ - una prigione elettronica - passando per le 64 celle del penitenziario.

Ciascuna cella è visualizzata a tutto schermo e contiene mattoncini di neutroni, i quali vengono distrutti a contatto con la pallina, così da far apparire possibili uscite. Nelle celle ci possono essere più di una bac-



▲ Breakout trova nuova vita in TRAZ

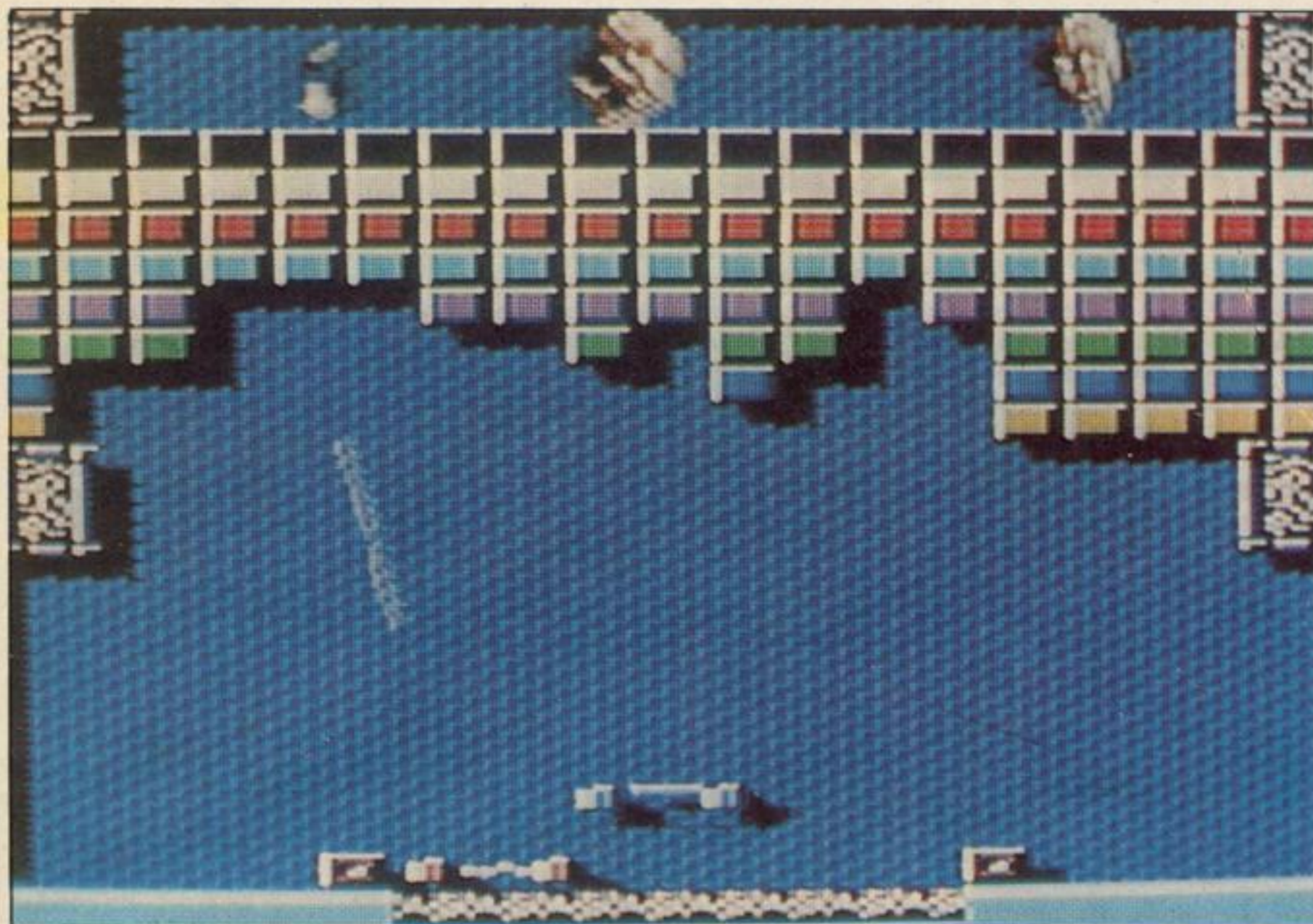


Da quando ... TRAZ è arrivato in redazione, i nostri uffici hanno risuonato di "ooh" e "aah", soprattutto quando lo si giocava in due. Alcuni penseranno che qualunque variante di Breakout che esca adesso abbia perso il treno. Beh, se ... TRAZ fosse una coppia fedele dello stile Arkanoid sarei d'accordo, ma così com'è, ha sicuramente sufficienti innovazioni da renderlo meritevole in sé e per sé. Mantenere freneticamente in gioco nove palline con due bacchette orizzontali e due verticali è un gran divertimento e lo è ancor di più quando raccogliete un punto di domanda e le palline diventano invisibili, si muovono a spirale o schizzano a velocità MACH 4. La varietà e la fantasia messe nel disegnare gli schermi, accoppiate all'idea di legare insieme tutti i livelli così da creare un labirinto, conferiscono un'ulteriore spinta a progredire. Oltre a ciò, il gioco contiene uno dei più completi *screen editor* mai visti finora, facendo di ... Traz un gioco da non perdere.

chetta. Esse vengono comandate tramite il joystick e funzionano a due velocità, a seconda se il pulsante di fuoco è premuto o no. Nel modo a due giocatori, il controllo delle bacchette spesso si alterna casualmente.



Il detto che le idee semplici sono le migliori calza a pennello col genere di giochi alla Breakout e ... TRAZ è un'ulteriore esempio di ciò. Graficamente è ottimo: veloce, vivace e colorato. Il movimento della pallina è fluido e quando ve ne sono in gioco diverse non vi bastano due occhi per seguirle! Ottima l'idea di far apparire casualmente all'inizio uno qualunque dei 64 schermi: rende il gioco sempre diverso. Mi sono divertito molto a giocarlo, anche se non è perfetto: ci sono alcuni piccoli difetti, come i rimbalzi strani alle estremità della bacchetta, la difficoltà di alcuni schermi (completarli tutti e 64 è una bell'impresa) e il fatto che per distruggere gli ultimi mattoncini rimasti ci vuole più che altro fortuna. Ciò nonostante, ... TRAZ è divertente e ha anche un eccellente *screen editor* con cui trafficare quando siete stanchi degli schermi dati.

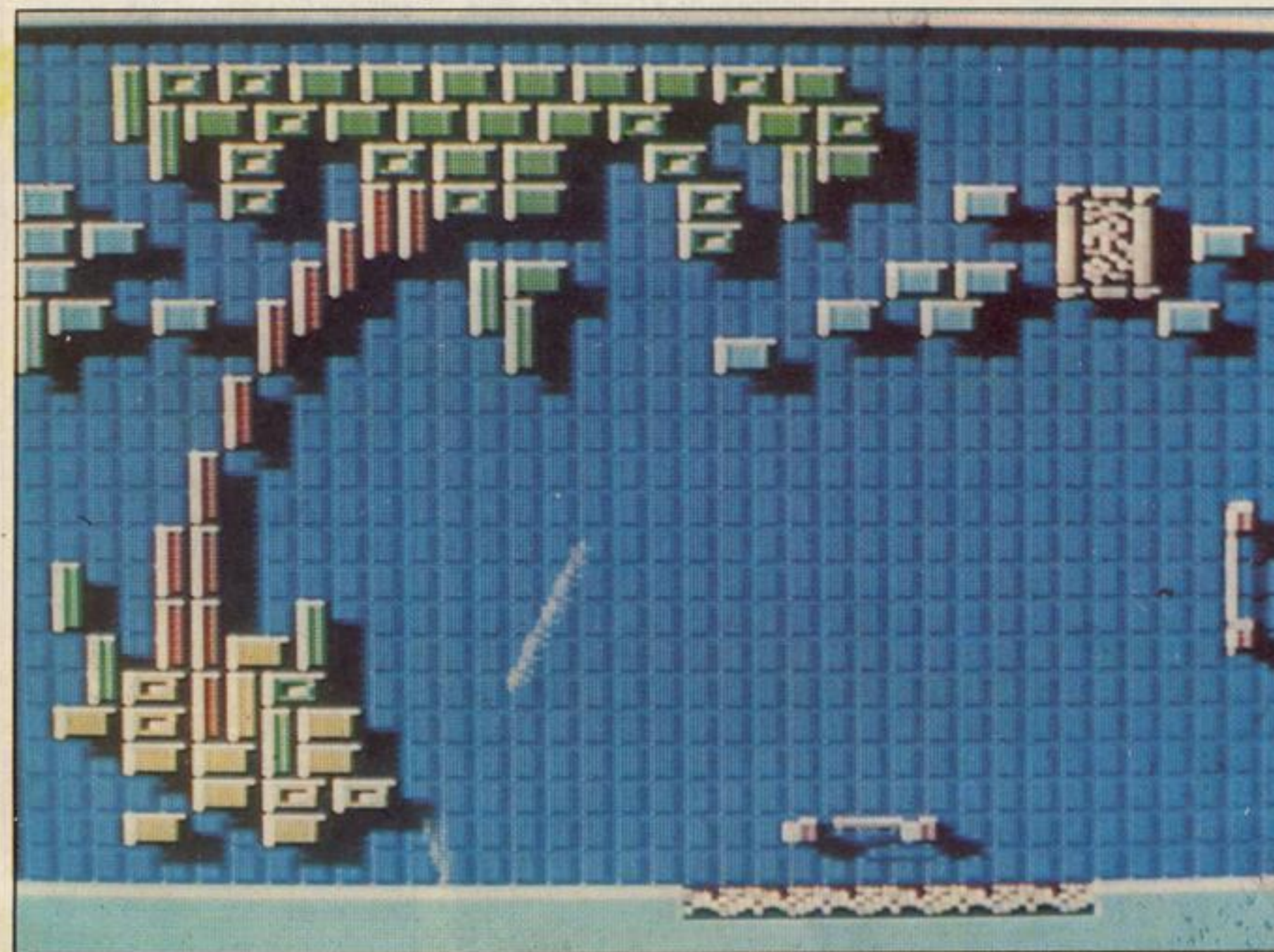


Le celle contengono anche mattoncini indistruttibili e una serie di altri elementi fondamentali, quali trappole, generatori di mostri e vetri rifrangenti, che respingono la pallina ad angolazioni variabili. Quando un mattoncino viene distrutto, a volte libera una pillola a forma di punto di domanda, che ha un effetto predeterminato sulla

pallina o sui mattoncini. Tra questi, palline influenzate dalla gravità, palline lente o veloci, palline e raggi laser doppi. Ogni volta che una pallina supera la "linea di gol" si perde una vita: nel modo a due giocatori, la perdono entrambi. In ogni momento è possibile visionare una mappa di TRAZ che visualizzi le celle già visitate e la loca-

zione attuale. Una volta superati tutti i 64 livelli, si apre un passaggio nel perimetro esterno e si raggiunge la libertà. Il programma ha anche un kit di montaggio che consente di alterare tutti i parametri del gioco oppure di creare una nuova prigione di 64 celle.

▼ Uno dei più difficili schermi del gioco. . .



Era anni che non giocavo un gioco così irresistibile. Per difendere

quattro porte contemporaneamente ci vuole un'agilità mentale quasi schizofrenica, specialmente se ci sono nove palline in campo! Le varianti come i vetri rifrangenti e le pillole misteriose sono geniali e l'azione può diventare incredibilmente frenetica, mettendo terribilmente alla prova i vostri riflessi. Anche la presentazione è eccellente, grazie al disegno astuto e fantasioso di alcuni schermi. Sono tutti comunque irresistibilmente frustranti. Graficamente è ottimo: i fondali sono grandi, vivaci e molto colorati e gli sprite, anche se sempliciotti, sono ben animati. Il sonoro è insolitamente fantasioso per un gioco di questo tipo, con un bel motivetto iniziale e dei decenti effetti sonori. In più il kit di montaggio è il massimo che potete desiderare. . . TRAZ è molto di più di un clone modificato: è uno stupendo gioco in sé e per sé.

PRESENTAZIONE 93%

Istruzioni e opzioni adeguate, eccellente visualizzazione e un completo kit di montaggio.

GRAFICA 81%

Schermi ben disegnati e convincente movimento della pallina; grafica discretamente vivace e colorata.

SONORO 60%

Motivetto iniziale un po' noioso, ma gli effetti sonori sono insolitamente buoni.

APPETIBILITÀ 91%

La combinazione di un insidioso formato in stile Breakout e della possibilità di apporre modifiche personali si dimostra immediatamente irresistibile.

LONGEVITÀ 86%

Sessantaquattro livelli di azione frenetica ed irresistibile e un "crea-schermi" per i pomeriggi piovosi.

GLOBALE 87%

Un ottimo rifacimento di un tema ormai vecchio e un gioco irresistibile in sé e per sé.

FIREFLY

Special FX/Ocean, cassetta L. 12.000, disco L. 15.000, joystick e tastiera. Per C64



Come concetto, Firefly deve molto all'altro gioco "a griglia" della Ocean, Mutants, e ad una serie di innovazioni che lo rendono altrettanto irresistibile. Graficamente è eccellente: dei settori disegnati

meravigliosamente, ben colorati e molto dettagliati fanno il paio con degli sprite ben animati; a volte però, un saltuario sfarfallio sciupa la vibrante varietà cromatica. Il sonoro è della stessa qualità: nonostante un paio di effetti già sentiti (le esplosioni delle bombe a mano di Who Dares Wins), l'atmosfera è stupenda. I rumori di gorgogliamento, rimbombo e ronzio valgono quanto l'altrettanto buona colonna sonora. Nel complesso il gioco è allettante: lo stimolo a disattivare il settore successivo e a raggiungere la *System Power Source* è forte e le *Unconstructed Regions*, la selezione casuale delle locazioni e i sotto-giochi aggiungono un po' di pepe. Gli sprite iperattivi creano un furioso equilibrio di sparo e raccolta. Ad ogni modo, avrei due obiezioni da fare: l'elemento fortuna nell'arrestare il punto d'energia finale è troppo determinante (anche se c'è un modo per aggirarlo); è altrettanto fastidioso dover nuovamente ripulire un settore una volta che si è persa una vita. Ma, accantonati questi piccoli difetti, rimane un gioco innovativo, entusiasmante e divertente.

Di ritorno sulla terra dopo una missione scientifica durata dieci anni, l'astronave interstellare Firefly scopre che il sistema solare è coperto da una vasta griglia di cromo controllata da sovrani Mecanoidi. Vestendo i panni del comandante della Firefly, il giocatore deve distruggere la griglia che contiene la fonte di energia vitale del nemico.

Vi sono due schermi principali: la griglia dei Mecanoidi e l'area di gioco di ciascun settore. La griglia è formata da cinque settori, ciascuno dotato di proprietà particolari: le *Dead Zones* sono controllate dal giocatore, i *Planetary Sectors* sono impenetrabili e le *Robot Occupied Areas*, che pullulano di robot, devono essere disattivate. Il

System Power Source è l'obiettivo finale ed è solitamente nel punto più lontano dalla partenza, ma vi sono anche le *Unconstructed Regions* (indicate da frecce), nelle quali il giocatore viene lanciato in un sotto-gioco che consiste in una serie alternata di pollici verso o in su. Se il giocatore preme il pulsante quando il pollice è verso, la griglia viene riposizionata (talvolta con spiacevoli conseguenze) e la Firefly viene riportata al punto di partenza. I pollici in su danno come risultato la disattivazione del settore.

Entrando in un settore vi ritrovate in un'area di gioco a scorrimento nelle otto direzioni cardinali, al di sotto della quale c'è un pannello. Il pannello visualizza la barra di dire-

zione, l'attuale punteggio, il numero di astronavi rimaste, il numero di unità d'energia (o "Yokas") raccolte, più gli indicatori del carburante e dei danni.

L'astronave può venir danneggiata dalle astronavi aliene e dai loro missili, da operazioni di teletrasporto sbagliate, dalla mancanza di sovraccarico del punto d'energia o dall'entrare nel punto con insufficienti unità d'energia; se il livello scende a zero si perde una vita. Ad ogni modo, l'indicatore principale del pannello è il radar, che mostra tutti gli ostacoli, le stazioni di teletrasporto e i punti d'energia. Per chiudere un settore bisogna distruggere quattro punti d'energia, i quali espellono gli Yokas. Bisogna quindi raccoglierne quattro per entrare nel sotto-gioco. Qui vi sono due mani (pollice verso o in su), che si alternano a velocità

sempre maggiore a seconda del numero di settori già disattivato. Le stazioni di teletrasporto conducono ad un sotto-gioco simile, nel quale un raggio di luce corre attorno ad un cerchio di puntini rossi e verdi: per potersi teletrasportare bisogna indovinare tre contatti successivi con altrettanti puntini verdi.

Sparando agli alieni con le sfere distruttrici a plasma oct-o-fonico si producono dei depositi che, una volta raccolti, possono produrre effetti favorevoli. Inoltre, degli oggetti predeterminati vengono raccolti per far sgorgare delle goccioline dal terreno che hanno effetti positivi sull'astronave. Quando un settore è completato, i livelli dei danni e del carburante vengono ri-



Avendo visto da spettatore l'ottimo aspetto di Firefly ed ascoltato il sonoro di Fred Gray, mi aspettavo un gran gioco. Giocandolo, però, mi sono trovato alla mercé di alcuni terribili test di

reazione. La sezione del labirinto principale è OK: si gioca bene ed ha una grafica veramente ben disegnata e colorata, con un mucchio di fantasia e varietà nell'azione soprattutto. Sfortunatamente si progredisce soltanto attraverso i sotto-giochi. Benché all'inizio non sembrino male, dopo la terza o quarta unità d'energia diventa una questione di "chiudere gli occhi e sperare". Potrà sembrare un piccolo difetto, ma è abbastanza fastidioso dover giocare un gioco altrimenti ben impostato e scoprire che qualunque progresso può venir bloccato da un paio di sotto-giochi minori. Così com'è, Firefly è un gioco di fortuna ed abilità, in quest'ordine di priorità.

▼ Il primo titolo dell'etichetta Special FX - Firefly



PRESENTAZIONE 79%

Istruzioni informative e chiara visualizzazione su schermo, ma privo di utili opzioni come il comando di save.

GRAFICA 84%

Fondali brillanti, vari e dettagliati fanno da sfondo ad una serie di sprite coloratissimi.

SONORO 81%

Colonna sonora decente, più vari e ben fatti effetti sonori.

APPETIBILITA' 82%

Il sistema a griglia e la locazione casuale dei settori stimolano ad andare avanti.

LONGEVITA' 68%

Un mucchio di settori, difficoltà graduata, caratteristiche innovative, ma per alcuni l'interesse può affievolirsi presto.

GLOBALE 79%

Un gioco meravigliosamente presentato e gratificante, guastato da un'eccessiva enfasi sulla fortuna.

KNIGHT GAMES II

English Software, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick con tastiera. Per C64

Dopo aver vittoriosamente sostenuto tutte le forme di combattimento medievale, nuove sfide attendono il giocatore in **Knight Games II**. Ambientato nel 3002, questo seguito comprende tre scenari principali: *Combat Robot*, *In Orbit* e *The Final Tournament*.

Lo schermo dei titoli mostra i record (sia attuali che finali) e, una volta che è noto il codice di accesso, l'opzione di caricamento di uno dei tre livelli. E' disponibile anche un menù delle opzioni per tutti e tre gli scenari del gioco, che visualizza le barre di status e consente

di ottenere informazioni sui combattimenti.

In "Combat Robot", il giocatore guida Robby il Robot per un paesaggio a scorrimento orizzontale bi-direzionale nel tentativo di raccogliere alieni amici e *Robb-Knights* evitando o uccidendo allo stesso tempo i nemici in stile **Dropzone**.

Il salvataggio dei commilitoni di Robby si ottiene volteggiando sopra di loro fino a quando sono stati raccolti; ritornando poi alla rampa di lancio verranno depositati automaticamente e sarete nuovamente pronti per un altro salvataggio. Il

contatto con gli alieni ostili e il paesaggio drena l'energia dello scudo protettivo di Robby: quando arriva a zero si perde una vita.

Nella sezione "In Orbit" il giocatore deve affrontare dei velivoli alieni su uno sfondo spaziale a scorrimento orizzontale bi-direzionale.

In questa seconda parte la battaglia è vista dal dietro dell'astronave, mentre lo stadio finale è visto in 3D dal portello di carico con gli alieni che attraversano il campo visivo di Robby, il quale li deve colpire per guadagnare punti e bo-

nus.

Il "Final Tournament" comprende tre gare: *Jet Jousting*, *Light Sabres* e *Photon Chains*. E' possibile giocare in due o da soli contro il computer, e l'obiettivo è quello di totalizzare il punteggio più alto.

Il sistema di danni adottato è lo stesso di **Knight Games**: un semplice contatto drena l'energia degli scudi, indicata nella parte bassa dello schermo. Quando avete perso tutti gli scudi, il giocatore avversario viene dichiarato vincitore.



▲ Lo schermo in stile Dropzone della prima sezione di Knight Games II



La prima impressione di Knight Games II non è molto favorevole visto il basso livello grafico dello schermo d'apertura: senza dubbio i fondali e gli sprite della prima sezione sono tremendi, con locazioni scialbe e dilettantesche e sprite acerbi. Fortunatamente, la grafica migliora nelle sezioni successive e culmina nelle belle scene del torneo finale. Comunque, ciò non nasconde il fatto che Knight Games II è estremamente scontato: temi ritratti sono riesumati e rivestiti per fare numero; sembra quasi una compilation. Tutte le sezioni sono molto semplici e vi potrà capitare di sbadigliare alla terza o quarta partita. Provatelo prima di consegnare i vostri soldi al negoziante.



Questo gioco è una scusa per programmare due spara-e-fuggi e un rabberciato rifacimento di Knight Games, ciò nonostante riesce ad essere in qualche modo divertente. I tre scenari di combattimento sono vari e offrono un impegno a lungo termine: anche se sono tutti ispirati a qualcosa di già visto. Graficamente varia molto: i fondali nella sezione finale sono belli ed evocativi, ma nella prima sezione sono grezzi e mal disegnati. Sono, comunque, tutti insoliti, colorati e piacevoli, mentre i personaggi, grandi e vivaci, sono simpatici e ben animati. La presentazione è sopra la media, con un meraviglioso schermo delle opzioni e un display chiaro; le istruzioni però avrebbero potuto essere migliori. Knight Games II ha qualcosa di nuovo rispetto al precedente e perciò merita un po' d'attenzione.



Il primo gioco di questa serie non mi aveva entusiasmato poiché

non c'era altro da fare se non smanettare ripetutamente il joystick. E' stata quindi una piacevole sorpresa trovarsi davanti ad una serie di giochi di spara-e-fuggi/raccolta, tutti discretamente giocabili. Infatti, mi stavo così divertendo a giocare gli sparatutto iniziali che quando mi sono trovato davanti ai veri e propri giochi da "cavaliere" non li ho trovati poi molto divertenti: probabilmente sono i peggiori di tutta la confezione. La grafica per la maggior parte è poco evocativa: gli sprite sembrano uscire da Jet Set Willy e i fondali sono mediocri. Nel complesso la trilogia è piuttosto prosaica da giocare, ma almeno c'è varietà: un qualcosa che non avrei detto del suo predecessore.

PRESENTAZIONE 82%

Istruzioni un po' scarse, ma buon display e buone opzioni. Grazie alla struttura del gioco il multi-caricamento non è invadente.

GRAFICA 58%

Da squadrata e noiosa a insolita e attraente. Comunque, nel complesso colorata.

SONORO 54%

Effetti standard da spara-e-fuggi, un motivetto passabile e alcuni decenti rumori di combattimento.

APPETIBILITA' 70%

Facile entrare nel gioco, anche se a volte è frustrante. La superficialità del gioco non stimola granché l'immaginazione.

LONGEVITA' 45%

Potrebbe stancare rapidamente i giocatori più accaniti.

GLOBALE 61%

Un seguito interessante e colorato guastato da una giocabilità semplice e poco originale



STRATTON

CRL, cassetta L. nc , disco L. 29.000, joystick con tastiera.

Per C64, C128.

Lo Stratton Air Terminal, un terminale aereo completamente automatico, fu costruito nel 2870. L'inaugurazione ufficiale fu un disastro: una bomba, che era stata collocata a bordo della navicella imperiale che doveva inaugurarla, esplose, danneggiando il Cervello Centrale. Vennero così attivate tutte le unità di sicurezza e i sopravvissuti restarono intrappolati all'interno del complesso.

La navicella è però ancora in grado di muoversi ed il compito del giocatore è quello di disattivare il sistema di difesa e fuggire dal terminale. Per farlo, deve guidare la navicella attraverso ciascun livello-labirinto, sparando ai numerosi ruttori sparsi per il complesso. Questi ruttori hanno forma piramidale e, una volta distrutti, interrompono il flusso di informazioni che viaggia attraverso i canali di distribuzione. Una volta distrutto l'ultimo ruttore,

si innesca l'arresto di tutti i servizi meccanici e computerizzati del terminale, compresi i sistemi di difesa che si sono guastati.

L'area di gioco, a scorrimento orizzontale o verticale a seconda del livello, è vista dall'alto. Per accedere ai livelli bisogna passare attraverso dei cancelli dai quali si può entrare ed uscire a piacimento.

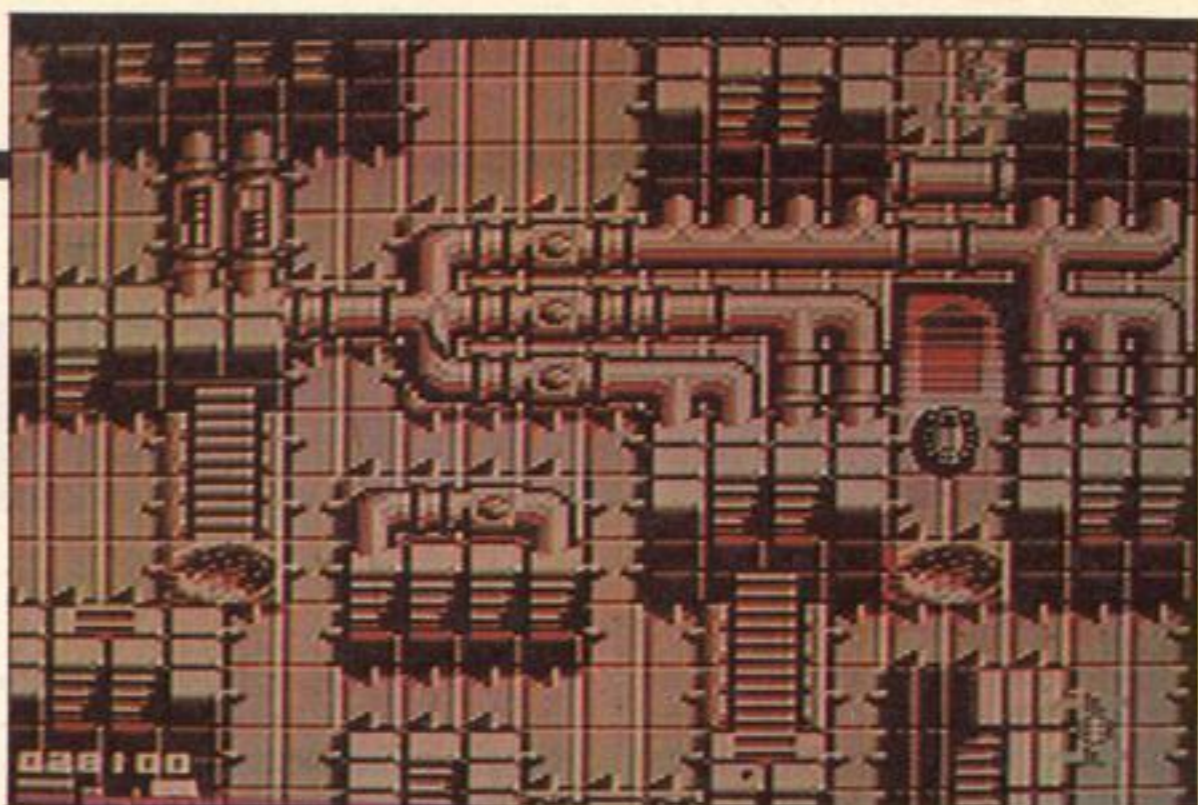
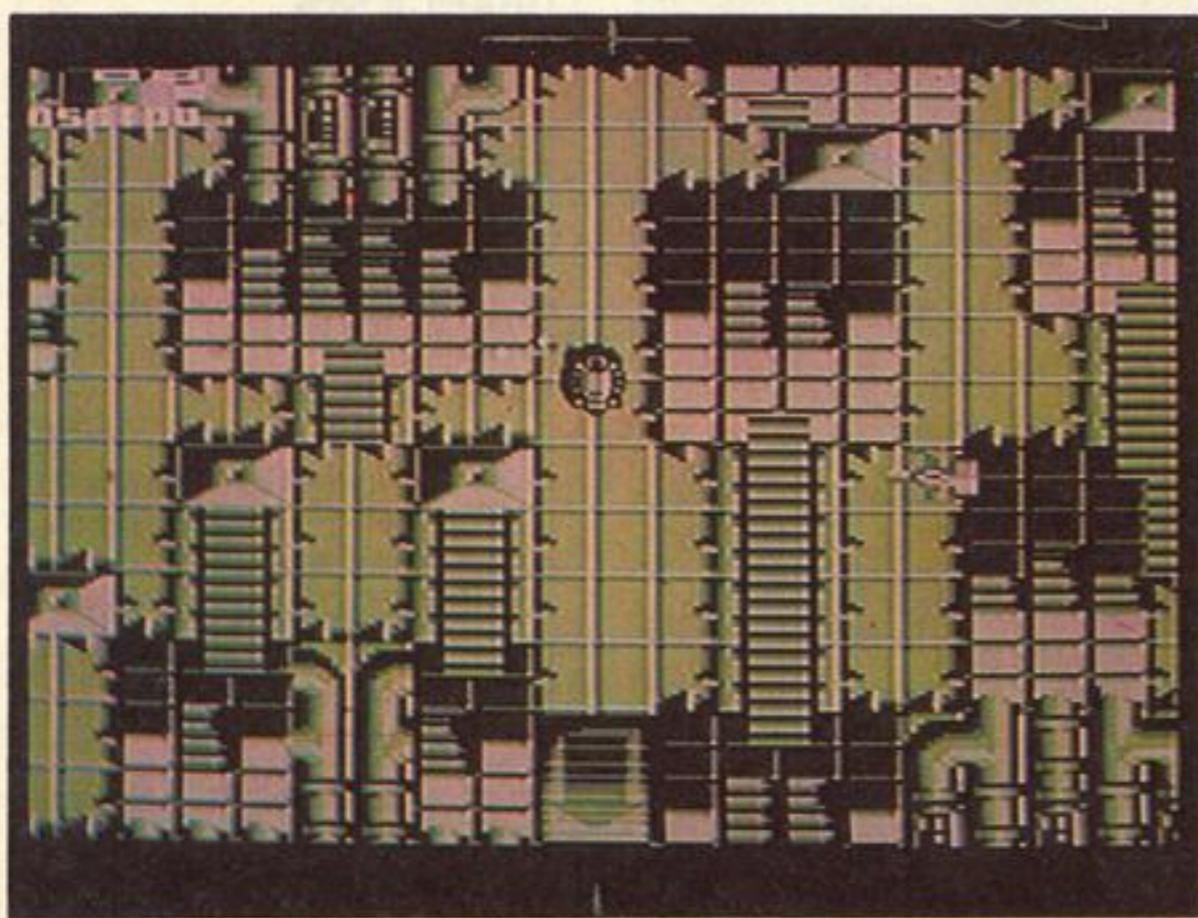
Nella parte bassa dello schermo vi sono due indicatori: una barra orizzontale decrescente che indica l'energia immagazzinata, mentre dei blocchi separati mostrano le vite rimaste. L'energia diminuisce rapidamente in base: al numero di proiettili usati, al contatto con i sistemi di difesa a terra e in aria, al contatto con i macchinari mobili e alle collisioni con i proiettili nemici.

Il programma è disponibile in due versioni, per il C64 e per il C128. La versione per C128 ha un'area di gioco più grande e un maggior numero di macchinari mobili.

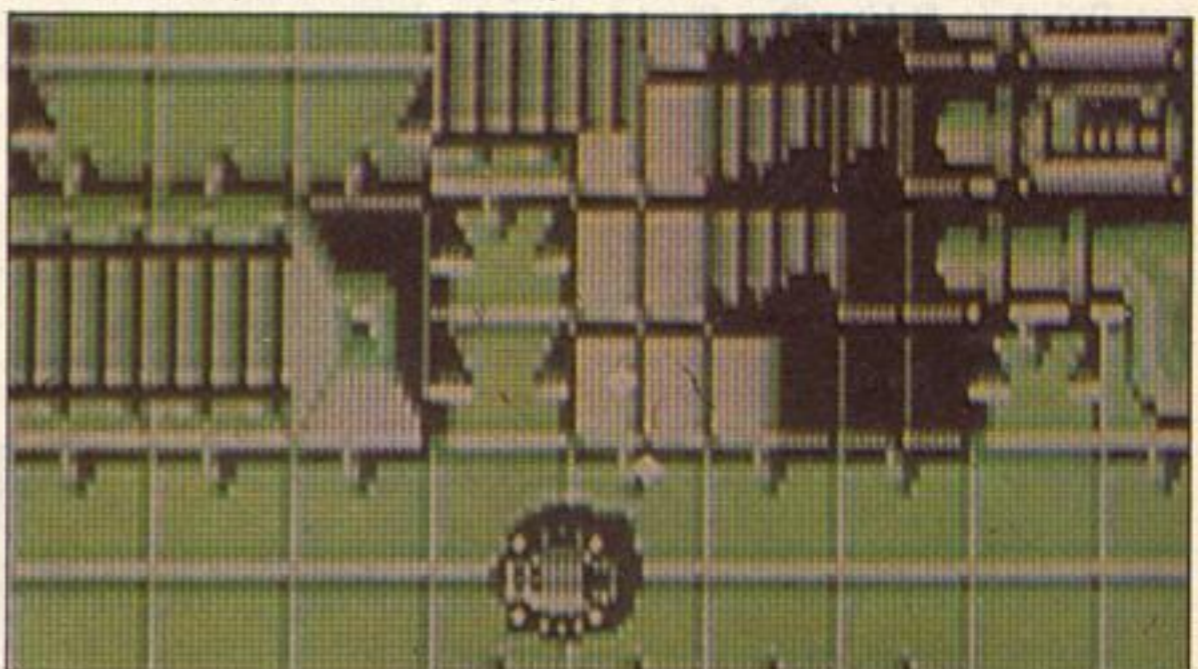


I dettagli grafici di Stratton sono eccellenti: i fondali sono disegnati stupendamente e animati altrettanto bene, creando così una certa atmosfera. L'uso dei colori e delle ombre è geniale e il movimento dei pistoni e l'apertura/chiusura degli

otturatori è da vedere per crederci! Sfortunatamente, la giocabilità non riesce a soddisfare le aspettative suscitate dalla grafica: in pratica si tratta di un semplice gioco di labirinto che prevede la distruzione di installazioni a terra e velivoli aerei. Più andate avanti, più vi accorgete che non c'è nient'altro: dopo un po' diventa veramente noioso eseguire in continuazione le stesse azioni. La versione per C64 è particolarmente frustrante, mentre la versione per C128 è più facile e si riesce ad arrivare un po' più in là. In entrambi le versioni, comunque, la giocabilità è scadente: a quel prezzo non vale proprio la pena.



Stratton è disponibile in versioni per C64 e C128



La CRL merita la mia ammirazione per aver tentato di produrre un altro gioco per il 128, ma sfortunatamente i proprietari di C128 non hanno motivo di festeggiare (e quelli di C64 ancora meno). Stratton è tremendo. Certo, l'aspetto è ottimo: la grafica è eccezionale e ci sono un mucchio di dettagli, ma la giocabilità è del tutto inesistente. Sia che giochiate la versione per 64 o per 128, Stratton è noioso: provate quasi immediatamente quella sensazione di "ma è tutto qui?" Ed è un peccato poiché degli ultimi giochi CRL, Stratton è uno dei meglio presentati e dei più attraenti. Lo scorrimento è ben fatto e la musica è più che decente. Sfortunatamente, è la giocabilità che conta e quella di Stratton equivale a zero.

VERSIONE PER C64

PRESENTAZIONE 41%

Istruzioni scarsissime, ma uno schermo di gioco piacevole e ordinato.

GRAFICA 84%

Fondali bellissimi ma ripetitivi e scorrimento fluido.

SONORO 71%

Un motivetto dei titoli d'atmosfera, ma deboli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 37%

La giocabilità difficile e banale accoppiata all'azione debole producono immediatamente indifferenza.

LONGEVITÀ 24%

Molte locazioni da esplorare, ma la somiglianza dei paesaggi e la natura ripetitiva del gioco spongono qualunque interesse.

GLOBALE 36%

Un gioco graficamente stupendo guastato da una giocabilità difficile e monotona.

VERSIONE PER C128

PRESENTAZIONE 41%

Istruzioni scarsissime, ma uno schermo di gioco piacevole e ordinato.

GRAFICA 86%

Fondali bellissimi ma ripetitivi con un po' più di varietà che nella versione per C64. Lo scorrimento però è un po' più lento.

SONORO 71%

Un motivetto dei titoli d'atmosfera, ma deboli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 41%

Più facile della versione per C64 e ciò lo rende un po' più divertente.

LONGEVITÀ 27%

La versione per C128 ha più locazioni, ma la somiglianza dei paesaggi e la natura ripetitiva del gioco azzerano questo pregio.

GLOBALE 38%

Un gioco graficamente stupendo guastato da una giocabilità monotona.

TASK III

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

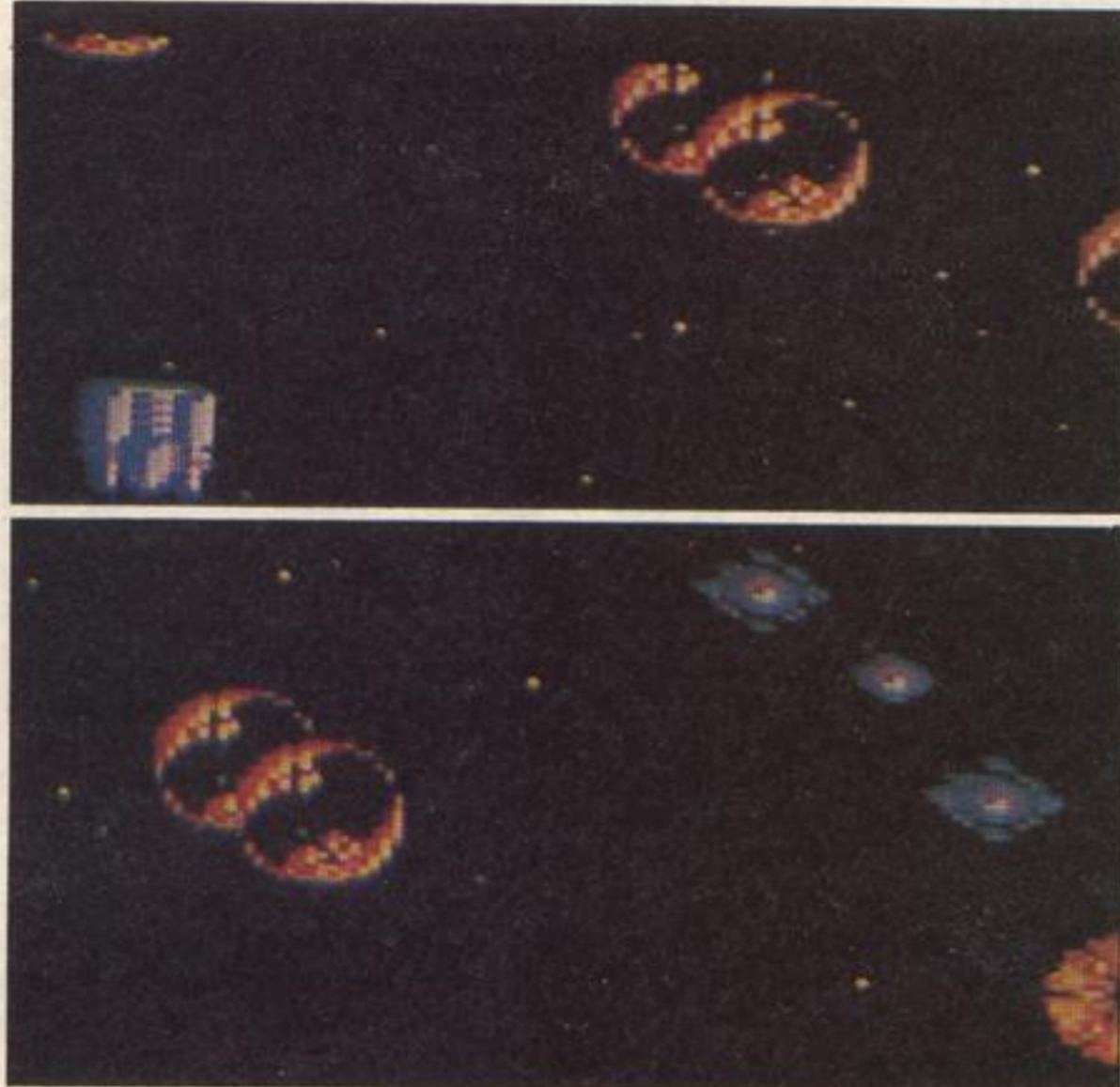
Siamo nel 6038 e gli abitanti della galassia Cybernetica sono minacciati da un imperatore alieno. La loro unica speranza di salvezza è il Principe Troma, il quale si avventura nel sistema stellare privato dell'imperatore nel tentativo di trovare e distruggere il malvagio tiranno.

Il compito di Troma si dipana attraverso 16 stadi a scorrimento verticale: deve guidare la sua astronave tra le strutture aliene e sparare ai nemici che incontra.

Il giocatore comincia il gioco con una dotazione completa di laser e può rifornire il suo arsenale volando sopra delle piattaforme-armerie. Ciascuna piattaforma presenta un'icona relativa all'arma disponibile e sparando ripetutamente al guardiano della piattaforma, che appare regolarmente, si rende disponibile una delle otto armi pre-



Questo primo tentativo europeo della Databyte (tutti gli altri loro precedenti titoli erano licenze americane), cerca di ingannarvi con la sua bellezza: è bellissimo da vedere, ma da giocare è tremendo. Il primo ostacolo per l'aspirante pilota è il bizzarro modo di controllo: l'accelerazione è troppo drastica e l'inerzia eccessiva per lo spazio di manovra disponibile: specialmente nel secondo stadio, che è ridicolo per quanto è difficile. E' quasi impossibile eseguire manovre di precisione a causa della velocità del velivolo e del fatto che è costantemente in movimento: gli spostamenti laterali sono sempre lungo una diagonale. La ridicola precisione e tenacia delle infernali astronavi kamikaze sono tremendamente frustranti, ma la goccia che ha fatto traboccare il vaso è la fastidiosa attesa tra una vita e l'altra, mentre il programma calcola il vostro punteggio. Ci mette *almeno* 11 secondi e ancora di più alla fine del gioco. Fa venire i nervi. 18.000 lire è un prezzo troppo alto, quando quello che ottenete in cambio è solo frustrazione.



▲ Task III brulica di alieni pericolosi



Di spara-e-fuggi a scorrimento verticale ce ne sono quanti ne volete, quindi per distinguersi ci vuole qualcosa di speciale. Fortunatamente, Task III è un ottimo tentativo, con una presentazione ben rifinita, a partire dallo stupendo schermo dei titoli fino ad arrivare all'originale tabella del record. Graficamente è eccellente: gli sprite sono tutti ben disegnati ed animati e sono pieni di dettagli. I fondali sono un po' scarni, ma il ricercato schema-colore contribuisce a fornire al gioco un'atmosfera rifinita e patinata. Anche il sonoro riflette questo elevato standard: è incisivo e compatto e anche la musica del titolo ha i suoi buoni momenti. Il gioco può diventare però molto frustrante, principalmente a causa del modo di controllo troppo sensibile. Muoversi lateralmente è difficile a causa del continuo scorrimento verticale e le cose si fanno un po' complicate quando state cercando di sparare o evitare gli alieni e superare allo stesso tempo il percorso ad ostacoli. Ciò detto, c'è abbastanza nell'azione di gioco da renderlo un gioco attraente e godibile.

senti, tra cui figurano extra velocità, laser più potenti, *smart bombs* e una dotazione d'emergenza, comprendente una serie completa di armi. Ogni volta che l'astronave viene

distrutta, vengono calcolati i nemici colpiti e il punteggio viene aumentato di conseguenza, con un bonus per le armi raccolte e i secondi rimasti nel timer di quel livello.

PRESENTAZIONE 71%

Opzioni per giocatori e joystick e un sistema di selezione delle armi abbastanza semplice. La sequenza di ri-inizio è fastidiosamente lunga e il modo di controllo è studiato male.

GRAFICA 90%

Sprite e fondali stupendi e un ottimo uso dei colori.

SONORO 81%

Effetti di sparo rauchi accompagnano uno strano ma simpatico motivetto.

APPETIBILITA' 73%


All'inizio la frenetica azione sparatutto ti cattura, ma la natura estremamente difficile del gioco diventa subito evidente.

LONGEVITA' 54%

E' molto impegnativo, ma l'elevato livello di frustrazione spegne qualunque entusiasmo.

GLOBALE 77%

Rifinito e curato, ma alcuni troveranno l'azione troppo difficile.



Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896

STERLINO CLUB

Ipercentro di Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

16
COMMODORE 64
128
E AMIGA

Konami

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITA'

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051-302896

elite

EPYX

ACTIVISION

MICRO PROSE



SOFTMAIL



® SoftMail è un marchio registrato da Lago

Grazie ai numerosissimi nostri clienti affezionati e a coloro che ogni giorno si aggiungono al nostro mailing-list, SoftMail è diventata la maggiore organizzazione di vendita per corrispondenza di software ed accessori per computers in Italia. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è possibile effettuare ordini telefonici **SOLO** se è già stata effettuata una spedizione a proprio nome.

Dal secondo in poi accettiamo ordini telefonici. Se avete effettuato un ordine e vi interessa sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione

ESCLUSIVAMENTE di **POMERIGGIO** dalle 14:30 alle 16:30. Chi invece non ci conosce e desidera ricevere informazioni più complete, può chiamare quando vuole: il servizio è gratuito. Ricordiamo che in ogni pacchetto spedito

c'è sempre un aggiornamento relativo agli ultimi arrivi. Le spese di spedizione sono gratuite se l'ordine supera Lit.50.000; per ordini inferiori a tale importo il concorso spese è di Lit.5.000. Nota bene: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.3.500.

COMMODORE 64 (CASSETTA)

Apollo 18	22.000
Arkanoid 2	12.000
Book of the death	22.000
Chernobil	12.000
Firefly	12.000
Frankenstein	22.000
Hunter's moon	18.000
Ikari warrior	18.000
Impossible mission 2	Telef
IO	18.000
Magnetron	18.000
Mini putt	22.000
Morpheus	25.000
Platoon	18.000
Predator	18.000
Prof. BMX Simulator	12.000
Project: stealth f.	25.000
Rimrunner	18.000
Rolling thunder	12.000
S.E.U.C.K.	25.000
Skate or die	22.000
Super hang-on	Telef
Test drive	22.000
Troll	18.000
Wolfman	22.000

ATARI ST

Battle ships	35.000
Black lamp	39.000
Dungeon master	49.000
Predator	39.000
Tau Ceti	39.000
Test drive	69.000

SPECTRUM 48K

Arkanoid 2	18.000
Crazy cars	Telef
Match day II	18.000
Platoon	18.000

ANSTRAD CPC 464

Arkanoid 2	18.000
Basket master	18.000
Match day II	18.000
Predator	18.000

COMMODORE 16/PLUS 4

Ikari warrior	18.000
Indoor sports	18.000

ATARI 130/800

Football fortune	29.000
Rampage	18.000
Winter Olympiad 88	18.000

COMMODORE 64 (DISCO)

Adv. flight trainer	35.000
Alter. world games	15.000
Annals of Rome	29.000
Apollo 18	29.000
Arkanoid 2	15.000
Book of the death	29.000
Chessmaster 2000	29.000
Earth orbit station	35.000
Elite	49.000
Frankenstein	29.000
Hunter's moon	25.000
Ikari warrior	19.900
IO	25.000
Intrigue	25.000
Jack the ripper	29.000
Jinxter	35.000
Magnetron	25.000
Morpheus	25.000
Okinawa	25.000
Platoon	25.000
Predator	25.000
Project: stealth f.	35.000
Rimrunner	25.000
S.E.U.C.K.	35.000
Sinbad	Telef
Sorcerer Lord	35.000
Strike Fleet	29.000
Test drive	29.000
The Bard's tale 1	29.000
The Train	29.000
Troll	25.000
Ultima IV	39.000
Wolfman	29.000

MS-DOS (dischi da 5")

Ancient art of war	75.000
Ancient art...at sea	75.000
Chamonix challenge	39.000
F-16 Falcon (3")	69.000
Gunship	69.000
Jinxter	35.000
Marble madness	59.000
Pirates	49.000
Test drive	69.000

ANIGA

Battle ships	39.000
Beyond Zork	69.000
Bubble bobble	35.000
Crack	49.000
Crazy cars	29.000
Dark castle	49.000
Destroyer	29.000
Ferrari formula one	Telef
Galactic invasion	49.000
Garrison	49.000
International soccer	Telef
Jet	99.000
Jinxter	45.000
Joe Blade	18.000
Jump jet	27.500
Karting grand prix	18.000
King of Chicago	49.000
Kikstart 2	18.000
Mercenary	45.000
Obliterator	45.000
Ports of Call	69.000
Rockford	35.000
Roadwars	35.000
Seconds out (boxe)	35.000
Slaygon	35.000
Star wars	35.000
Strike force harrier	Telef
Strip poker 2	27.500
Tetris	39.000
Three Stoges	Telef
Ultima III	59.000
Western games	39.000
Xenon	35.000

APPLE II

Jinxter	49.000
Solo flight	49.000
Starglider	49.000

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Drive esterno Aniga	299.000
Joy. IBM con scheda	99.000
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mousemat (tappetino)	22.500
Mousehouse (coprim.)	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. 031-300.174

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI:

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA CARTA SI NUMERO: _____

SCADENZA: _____

PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

TITOLO DEL PROGRAMMA

COMPUTER

CASSETTA/DISCO

PREZZO

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Per ordini inferiori a Lit. 50.000 sommare le spese postali di Lit.

5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE)

ZZAP 4/88

TOTALE LIRE

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO _____

N. _____

CAP _____ **CITTA'** _____

PROV. _____

TELEFONO _____

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI



Per carenza di materiale questo mese l'Arlecchino prova per voi un gioco intrigante, *Intrigue!*, e termina la soluzione a dispense di Kayleth (Evviva!). Sfortunatamente lo spazio (o meglio la sua mancanza) rende impossibile la pubblicazione della Valle della Speranza, che tornerà il mese prossimo.



INTRIGUE!

Spectrum Holobyte, solo disco L. 25.000. Per C64

Questo mese dall'Inghilterra non sono arrivate recensioni pubblicabili, quindi la redazione mi ha passato un "giallo" prodotto dalla Spectrum Holobyte che - mi si dice - è specializzata in simulazioni di vario tipo. Vostro fratello Joe, investigatore privato, è scomparso. Frugando nel suo cassetto alla ricerca di una penna trovate un dossier e scoprite che Joe stava investigando su un caso molto pericoloso: qualcuno vuole spandere nell'aria di Washington, D.C., un virus in grado di paralizzare la popolazione. Non appena avete finito di leggere il dossier, una telefonata anonima vi avverte che vostro fratello è stato rapito e vi consiglia di non immischiarvi nella faccenda se lo volete

rivedere vivo e vegeto. Ovviamente, non intendete certo starvene con le mani in mano e quindi vi mettete subito alla ricerca di una pista che vi conduca ai rapitori di vostro fratello.

La prima parte del gioco è un'introduzione alla storia. Essendo però sempre la stessa i giocatori già esperti possono pure "farsi un pisolino" e saltarla, mentre coloro che lo giocano per la prima volta devono cercare di carpire più informazioni possibili dalla lettura del giornale e del dossier.

Prima di mettervi in azione dovete però prendere dei soldi dalla cassaforte dell'agenzia (qualcuno ha preso il vostro cappotto, maledizione!). Per farlo è necessario avere il libretto d'istruzioni poiché do-



Adventure



vete conoscere la combinazione della cassaforte. La combinazione, che cambia di volta in volta, è riportata nelle tabelle del "Little black book", complemento essenziale di qualunque buon detective. Senza combinazione niente soldi e senza soldi non riuscirete a risolvere il caso.

Una volta aperta la cassaforte e presi i soldi comincia il gioco vero e proprio.

Possono giocare fino a quattro giocatori, ciascuno dei quali può scegliere un diverso livello di difficoltà tra i tre possibili.

Lo schermo visualizza la veduta della strada di Washington (o dell'interno) in cui vi trovate, al di sotto della quale c'è una barra che indica il nome del giocatore attuale e della locazione. Idealmente, siete al centro della locazione e muovendo il joystick in entrambe le direzioni orizzontali (o premendo i tasti di direzione) è come se vi giraste per guardarvi intorno. Potete così vedere gli altri giocatori o alcuni personaggi del gioco, come la giornalista Hunter o il venditore ambulante. Nella parte alta dello schermo appaiono le op-

zioni possibili (TALK, SEARCH, ENTER, WALK, HAIL, TAXI, PHONE e ENTER/EXIT). Lo scopo del gioco è trovare la chiave che apre il nascondiglio dove è nascosto il gas, la botola che porta al nascondiglio e lo schema di disattivazione del congegno esplosivo (nonché vostro fratello, che però si trova sempre legato e svenuto nel nascondiglio). Una volta che sarete riusciti a disattivare il congegno, il gioco non è comunque finito. Infatti dovrete ancora scoprire chi è il colpevole del piano criminale. Solo allora verrete ricompensati come meritate.

Questo primo tentativo della Spectrum Holobyte in un territorio a loro sconosciuto è da segnalare più che altro per la buona volontà. L'Arlecchino ama le avventure *mystery* ed ogni volta che esce un gioco del genere è sempre disposto a dargli un'occhiata e un benevolo giudizio. Purtroppo però *Intrigue!* non si distingue granché per la costruzione della trama né per il sistema di indagine. Ad esempio, il ritrovamento della botola del nascondiglio è più una questione di metodi-

cià che di ragionamento o intuizione. Basta battere a tappeto le locazioni del gioco e prima o poi, sia che abbiate o meno scoperto qualcosa sul caso, lo troverete. La Spectrum Holobyte afferma che il gioco ha più di 2000 soluzioni diverse, ma io ho dei seri dubbi su tale affermazione. O meglio, la loro diversità è veramente minima per potersi definire tale. La grafica è bella e bruttina allo stesso tempo: belle sono le immagini digitalizzate dei vari personaggi che si incontrano nel gioco, bruttina invece quella delle locazioni. La cosa che veramente merita è

invece il modo di controllo tramite joystick che è semplice e immediato.

I giochi gialli sono certamente tra i più difficili da realizzare poiché sono fatti di elementi e concatenazioni quasi impalpabili, ma proprio per questo bisogna sottolineare il tentativo coraggioso. Prima o poi, proprio grazie agli esempi precedenti, qualcuno riuscirà a commettere il delitto perfetto.

ATMOSFERA	73%
INTERAZIONE	77%
IMPEGNO	62%
GLOBALE	69%

KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOF
Soluzione, VI puntata

Il mese scorso vi ho lasciato nella sezione della mente facsimile dove (si spera) dovrete essere riusciti a ricongiungervi col vostro corpo Zyroniano. Andate all'ascensore e premete G, prendete la sfera, tornate nell'ascensore e salite al livello M1. Uscite dall'ascensore e scendete nella camera AZAP: inserite il codice EPO. Andate quindi a sud e verrete risucchiati in un tunnel a spirale verde. Andate giù due volte e mettete la sfera nel buco. Vi ritroverete nel vuoto faccia a faccia con il Tecnico Asterion. Esaminatelo e vi informerà che ora che la sfera è al suo posto potrete portare a termine il vostro compito di ripopolare il pianeta Zyron. Vi dirà anche che dovrete avvelenare il sangue vitale di Kayleth con l'essenza di Tae: trovate quindi il bulbo e coltivate. Verrete magicamente trasportati in una radura. Prendete il bulbo, andate a nord e poi giù ed entrate nella camera AZAP. Digitate il codice ELY. Salite e poi prendete l'ascensore. Premete G e andate a sud, sud ed est: troverete il mortaio e la bottiglia che avevate lasciato lì in precedenza. Prendete il composto e la bottiglia e versate l'acqua sul composto e poi piantateci dentro il bulbo. Ora aspettate undici o dodici turni, cioè digitate WAIT, fino a che si apriranno i fiori di Tae. Prendete il mortaio e metteteci dentro i

semi (attenzione che qui il gioco è pignolo e richiede un comando esatto nelle parole: esaminate il mortaio se non riuscite a trovarlo da soli) così da ottenere il KAYLETH'S DEATH WARRANT. Lasciate il mortaio e la bottiglia e tornate all'ascensore. Premete M1. Dirigetevi alla più vicina camera AZAP e inserite il codice DHT. Andate su e digitate la parola HELP. Vi verrà risposto di rileggere tutti i codici AZAP: ROO, DHT, ELY, AKN e EPO. Il computer dice "READ BACK" che vuol anche dire leggerli all'incontrario. Provate e salterà fuori il messaggio OPEN KAYLETH DOOR, che dovrete prontamente digitare. Se farete così penetrerete nel santa sanctorum del perfido Kayleth (entusiasmante, eh?). Ora versate l'essenza nella piscina e apparirà il seguente messaggio (tradotto ad uso e consumo locale): LA PISCINA MASSIMA DIVENTA ROSSA, LA FORMA DI KAYLETH COMINCIA A GONFIARSI. KAYLETH ESPLODE! E' LA FINE DEL SUO REGNO. E L'INIZIO DEL TUO, YUREK IL GRANDE. BEN FATTO!
Facile quando sapete come si fa. E il prossimo mese attendevi la prima parte della mia seconda soluzione a dispendio. Dovrete però aspettare ancora un mese per sapere quale classico dell'avventura ho scelto per voi.



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

A COMO

MANTOVANI TRONICS

Via C. Plinio 11 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.

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"

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. 0532/762054

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

ITALTRONIC s.n.c.

LABORATORIO SPECIALIZZATO
ASSISTENZA
HOME & PERSONAL COMPUTER

Commodore **ATARI**
COMPATIBILI IBM

VENDITA HARDWARE
A PREZZI SCONTATISSIMI

VASTO ASSORTIMENTO
PROGRAMMI DI IMPORTAZIONE

SCONTI PER RIVENDITORI

ORARIO: DA LUNEDÌ A SABATO
9,30-12,30 / 14,30-19,30

20133 MILANO - Via Negrolì, 10/A
Tel. (02) 76.10.546

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

Il Grillo Parlante

VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
DI NOVITÀ
SOFTWARE PER
C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

A MODO MIO

di Martin Walker

Entusiasta per il successo di Hunter's Moon, Martin Walker si è lanciato in un nuovo progetto. In questo diario, Martin racconterà, a modo suo, le gioie e i dolori della programmazione creativa...

Domenica 24 gennaio 1988

Il primo importante passo avanti. I miei progetti sembrano sempre cominciare dal personaggio principale della "storia", a differenza di quanto succede a Andrew Braybrook. Credo che se c'è un eroe con cui lavorare, le cose vengano da sole. Ad ogni modo, lasciamo perdere i preamboli e veniamo al passo avanti. Beh, ho disegnato una navicella che sembra quasi scappata da un Atari ST. Con soli due sprite (l'Hunter di Hunter's Moon utilizzava quattro sprite ad alta risoluzione sovrapposti) sono riuscito ad ottenere una navicella a quattro colori che sembra disegnata a 320x200 pixel. Il realismo è dovuto soprattutto al tempo speso a studiare la luce durante la lavorazione di Hunter's Moon (da ora in poi HM). Non parlo di lampadine, ma dello scafo metallico dell'Hunter che si getta eroicamente verso il massacro perpetrato dalle forze cristalline. Con i laser alla massima potenza, sparando accecanti raggi distruttivi nell'oscurità dello spazio e schivando la pioggia di macerie prodotte dai suoi colpi micidiali... beh, dov'ero rimasto?

Lunedì, 25 gennaio

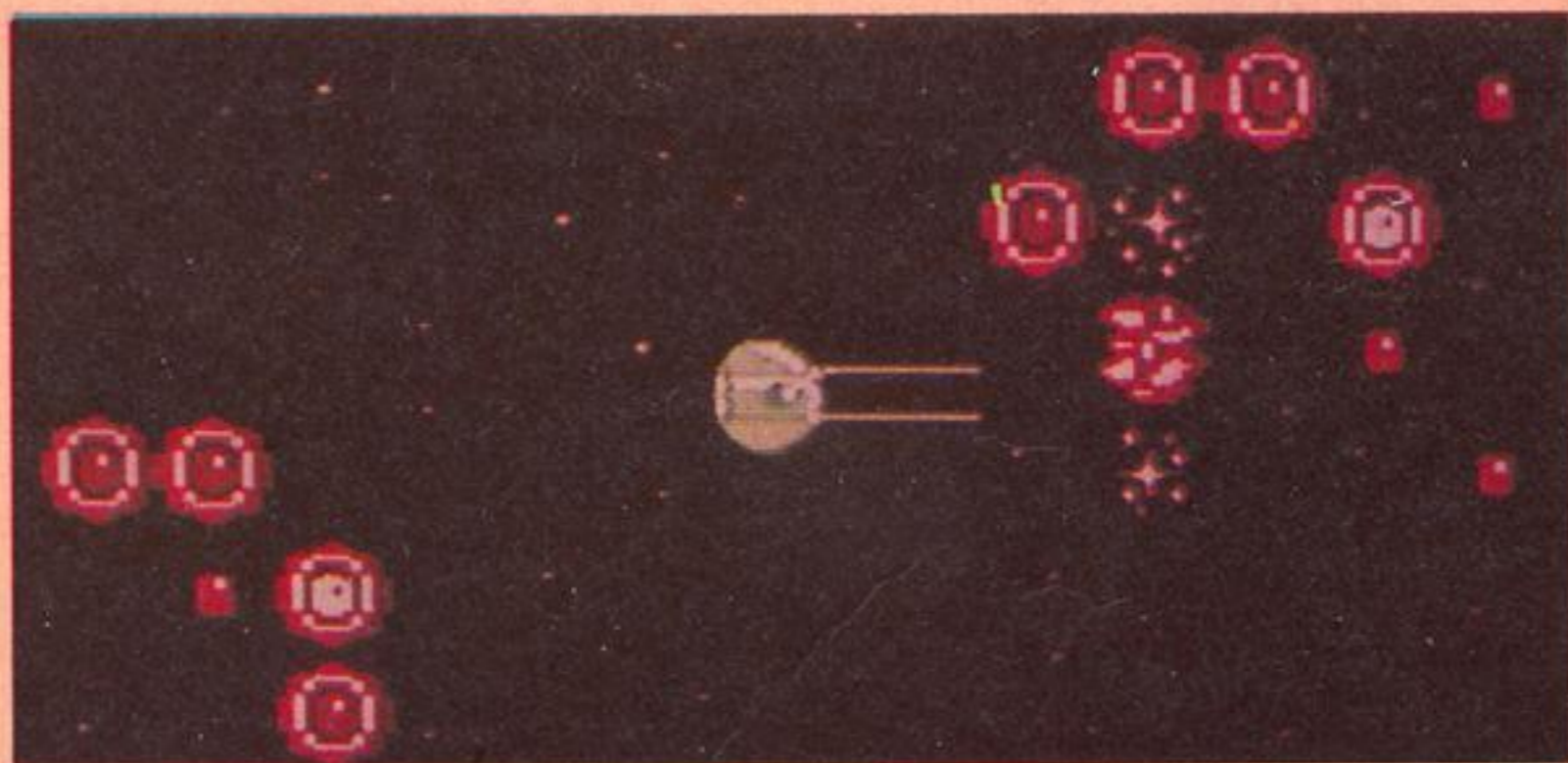
Probabilmente avrete già capito che per me la domenica è un giorno lavorativo. I miei weekend infatti li faccio, quando ho tempo, a metà settimana. Non puoi prenderti un giorno libero quando hai un'idea in testa che sta per venir fuori.

Torniamo alle luci e alle ombre. Se guardate, nella maggior parte dei giochi che usano luci e ombre per ottenere un maggiore realismo, l'immaginaria fonte di luce è collocata in alto a sinistra. Le parti illuminate di un oggetto sono in alto a sinistra e le parti buie sono in basso a destra. C'è voluto un po' prima che capissi perché, ma in HM la sorgente di luce si trova in alto a destra. La risposta è che sono mancino! Se siete di mano destra, per disegnare mettete la luce a sinistra per evitare che l'ombra del vostro braccio cada sul disegno. Inconsciamente io metto sempre il "sole" a destra per la stessa ragione! Che roba, eh?

Mercoledì 27 gennaio

Cosa scrivo oggi? Mi sono alzato. Sono andato a far spesa. Ho riletto l'ultimo numero di ZZAP! Deve essere uno dei miei weekend. Cosa posso rivelare al mondo, o almeno ad un selezionato numero di lettori di ZZAP!, così da attirare la loro attenzione prima che si mettano a cercare di stabilire il nuovo record di un qualunque gioco mega-galattico? A proposito, cos'è che ci attira di un gioco anche se abbiamo vite infinite e la possibilità di partire da qualunque livello? E' l'atmosfera generata in Paradroid, la sensazione che si prova dopo aver completato un'ondata d'attacco in Iridis Alpha o la turbinosa bellezza delle formazioni aliene in Delta? Riuscirò a trovare altre frasi che finiscano con un punto di domanda?

Alcuni giochi sembrano meritarsi "ancora un'altra partita" prima di togliere la corrente al 64. In questo senso, sono contento di come è venuto HM: dopo esserci stato seduto davanti per quasi otto mesi mi diverto ancora a giocarlo. Credo che centri la giusta impostazione del livello di difficoltà. Alcuni giochi danno l'impressione che non vogliono che tu vada avanti più di tanto! La regolazione dei miei giochi è fatta in modo che siano difficili per me. Questo significa che i veri smanettoni lo troveranno abbastanza impegnativo e il resto potrà comunque andare un po' avanti. Il mio punteggio migliore a HM è sistema 14. E' sempre un problema regolare la difficoltà di qualunque gioco dopo qualche mese che lo stai provando. Tu sei un giocatore esperto (e spesso anche l'unico) ma gli altri? Non c'è niente di peggio di un livello di partenza troppo difficile per un principiante, o anche



troppo facile se è per quello. Idealmente dovrete farlo provare ad amici e colleghi senza che loro lo sappiano: ecco qua, prendi il joystick e dimmi cosa ne pensi. Ma non è così facile. Alla gente piacciono diversi modi di comando: ecco perché in HM si può scegliere tra tre diversi motori. Prendete l'astronave di partenza di un medio spara-e-fuggi progressivo. All'inizio sembra una lumaca e dovete aprirvi la strada attraverso almeno due schermi tremendissimi prima di poter raccogliere qualche gettone per acquisire quello che in qualsiasi gioco "normale" è equipaggiamento di serie! Mi piace l'approccio usato in Delta, almeno quando l'hai acquisito te lo tieni per un po', o in Morpheus, dove provi veramente la sensazione di averlo guadagnato (anche se 10 secondi dopo te lo distruggono).

Giovedì 28 gennaio

Ho passato la giornata a pensare ad un nuovo modo di controllo per il gioco. Giù a prendere appunti. Credo che userò di nuovo lo scorrimento ad otto direzioni. Anche se mi costringe ad animare la navicella su 16 direzioni, do-

vrebbe valerne la pena. Ho già fatto un primo schermo e un generatore di scorrimento orizzontale parallattico, ma preferisco avere la libertà di andare ovunque (fondale permettendo). Ho preso altri appunti: tutti questi pezzi di carta in seguito verranno condensati e diventeranno il "Piano di lavoro"!

Venerdì 29 gennaio

Ho pensato che non sarebbe una cattiva idea pubblicare in questo diario una guida completa ai sistemi stellari di HM. Ecco, intanto, un paio di suggerimenti esclusivi per i lettori di ZZAP!: per cominciare il gioco in un qualunque dei primi quattro sistemi, basta premere uno dei tasti 1, 2, 3 o 4 simultaneamente al pulsante di fuoco. Coloro che hanno bisogno di un incoraggiamento sappiano, invece, che c'è una sequenza grafica alla fine del gioco quando si riesce ad arrivare fino al sistema Ludo (starmap 11) o più in là, prima di finire le navicelle a disposizione. Si ritorna al gioco dopo che è scomparsa la tabella dei record.

Sabato 30 gennaio

Oggi sono andato in città. Ho pensato che sarebbe stato interessante vedere cosa c'era di nuovo nei negozi di software. Boots (una catena di negozi inglese, ndr) ha, come sempre, una buona scelta e sembra ricevere i giochi appena escono. Hanno anche delle buone occasioni e delle svendite di fine inventario. Non oggi però. Mi sa che una casa di software deve aver sbagliato i calcoli, perché le occasioni sono in realtà una pila di cassette di un solo titolo venduto al prezzo stracciato di 2.99

sterline. WH Smith (un'altra catena, ndr) invece, sembra ricevere i giochi dai musei. Ho visto titoli che sono già oggetti da collezionisti insieme ad altri che figurano nella classifica dei Top 20, oppure giochi a prezzo pieno di fianco alle loro reincarnazioni a prezzo economico. Ottimo per rivangare il passato, studiare le tendenze grafiche delle copertine delle cassette, ecc.

Domenica 31 gennaio

Oggi ho giocato un po'. Si tratta di lavoro, naturalmente. Gli spara-e-fuggi a scorrimento verticale non sembrano avere abbastanza spazio per vedere cosa sta arrivando dall'alto visto che lo schermo è messo di lato rispetto alla disposizione verticale degli equivalenti giochi da bar. In Salamander lo scorrimento si alterna tra orizzontale e verticale e bisogna adattarsi al cambiamento ogni volta che l'astronave cambia direzione. Recentemente guardavo ammirato un mio amico giocare fino alla fine con una sola moneta e poi arrabbiarsi quando ha perso un'astronave. Penso che gli chiederò di provare il mio prossimo gioco!

Mercoledì 3 febbraio

Ho passato i giorni scorsi a riscrivere il mio *editor* di effetti sonori. In molti giochi sembra che gli effetti sonori glieli appiccichino all'ultimo momento, quando è ormai finito. Io invece preferisco averli pronti con un po' di anticipo. I primi tempi di produzione di un gioco sembra di guardare un film muto, poi magari quando gli alieni aprono la bocca per la prima volta ti prende un colpo! Io sono fortunato perché posso farmeli da solo, cosicché posso aggiustarli col tempo insieme alle altre parti del gioco.

Ho cercato di fare in modo che le cellule in HM avessero una pseudo-voce. Non che parlassero, ma che facessero dei suoni simili alla voce. L'unico modo per far ciò è cambiare continuamente, in tempo reale, i diversi aspetti



del suono fino ad ottenere l'effetto desiderato. Gran parte degli *editor* in commercio sono disegnati in modo che possano essere usati da tutti e spesso finisce che passi più tempo a guardare la tastiera invece che lo schermo. Il mio invece è pensato più come un *editor* per chi vuole "giocare" col suono mentre lo modifica. E' un diversivo allo scrivere linee di programma.

Ho terminato la nuova presentazione. E' quasi tutta controllata tramite joystick, con alcuni comandi via tastiera per commutare i canali e il sonoro. In alcuni giochi l'uso saltuario della tastiera sembra funzionare, ma io non riesco ad andare oltre all'uso della barra spaziatrice e del tasto RUN/STOP. Sembra quasi che ci sia una mini convenzione per i tasti da usare in uno spara-e-fuggi. Pulsante di fuoco per partire, RUN/STOP per mettere in pausa, "Q" per smettere. Alzino le mani quelli che caricano un gioco e poi si fanno prendere dal panico quando il tasto RUN/STOP non mette in pausa il gioco quando suona il telefono!

Giovedì 4 febbraio

Ho visitato la redazione di ZZAP! e abbiamo parlato di cose facete, del significato della vita e di altro ancora. Julian (Rignall) e Steve (Jarratt) sono stati molto cordiali (mi hanno offerto un bel caffè per tirarmi su dato che m'ero svegliato ad un'ora tremenda: noi programmatori abbiamo in genere orari strani). Abbiamo parlato dell'industria: se a qualcuno sono fischiate le orecchie ora sa perché! Ho avuto anche l'opportunità di visionare gli ultimi titoli prodotti, prima ancora che fossero in vendita. Ora so quale sarà il prossimo gioco che comprerò per il mio Atari ST (Oh, che sbadato a dire queste cose!) Ho parlato a lun-



go con Lloyd (Mangram) delle cartucce ROM. Grazie per la piacevole giornata, ragazzi!

Sabato 6 febbraio

Sto ancora valutando la possibilità di usare un *cross assembler* col mio Atari ST (non mi posso permettere un OPUS). Il mio ultimo gioco per il 64 (non ripeterò un'altra volta il titolo!) alla fine aveva sei grossi pezzi separati di codice sorgente e anche con un turbo ci volevano cinque minuti per caricarli tutti. Non sembra molto, finché non vi dà un messaggio di "branch out of range" dopo 4 minuti e 50 secondi e dovete ricaricarlo da capo! Se vi rileggete i numeri vecchi, vedrete che entrambi i "diaristi" hanno deciso di adottare lo stesso metodo e molte case di software stanno facendo altrettanto. La Ocean ha installato un sistema di sviluppo incrociato per i loro programmatori interni che gira su ST e consente anche di produrre grafica e musica per altre macchine. Se volessero venderlo anche agli esterni io sarei molto interessato a comprarlo! Il vantaggio più grosso di un buon sistema di sviluppo è che puoi fare il debug del programma mentre gira: col 64, o hai lo schermo del gioco o hai quello del *debugger*, mai tutti e due contemporaneamente. Usando l'ST con un secondo monitor puoi vedere cosa succede dentro il 64 su uno schermo, mentre con l'altro fai girare lo schermo grafico. E' preziosissimo!

Sabato 7 febbraio

Oggi ho passato al setaccio tutti i foglietti di appunti. Ho valutato tutte le idee e ho preparato un foglio "master" contenente tutte le idee migliori. Ora ho un piano di lavoro, una navicella disegnata e un mucchio di idee che possono essere sviluppate o scartate a seconda dei progressi. Non voglio raccontare tutto adesso, ma aspettatevi uno spara-e-fuggi con dei "cattivi" più furbi del solito. Intendo dargli la stessa potenza di fuoco del giocatore, quindi prima di buttarvi a sparare all'impazzata dovete pensarci un po'. Ho anche ideato un nuovo sistema di disegno dei livelli che consente di definire in 32 byte un livello di 16 schermi di dimensione. Immaginatevi le possibilità!

Lunedì 8 febbraio

Ho pensato alle tattiche per gli alieni. Mi piacerebbe poter usare il multiplexer ma l'aver 32 sprite che schizzano per lo schermo

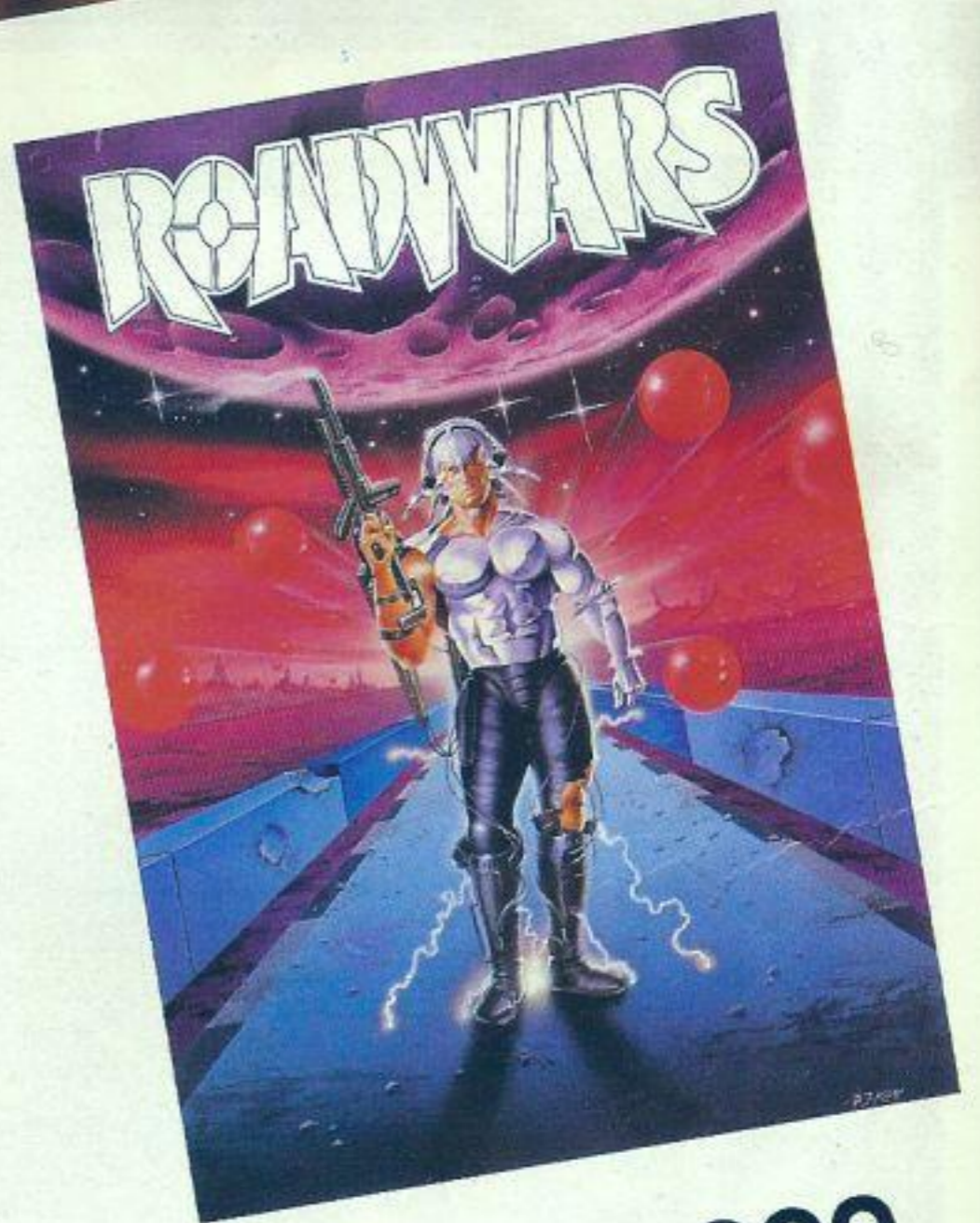
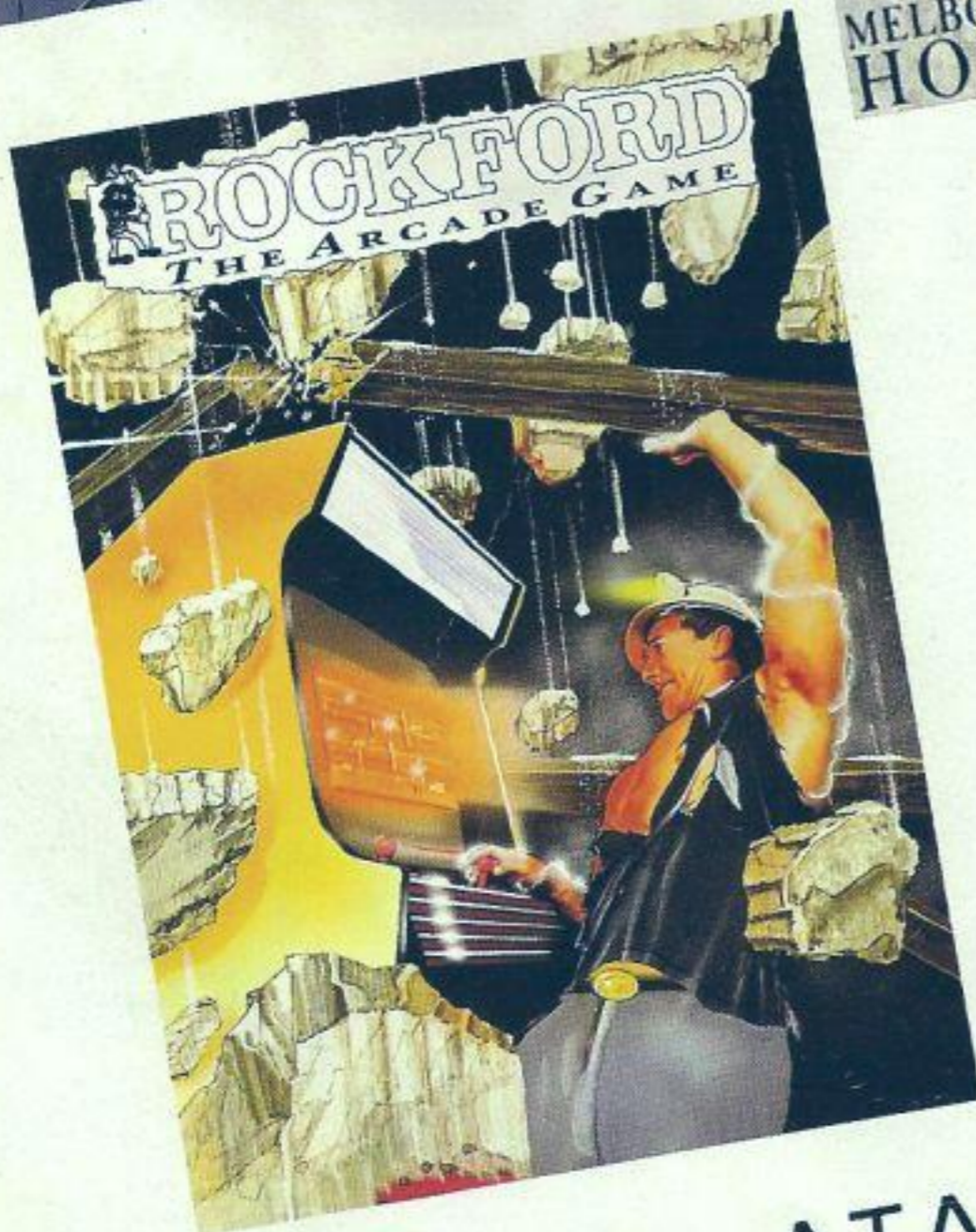
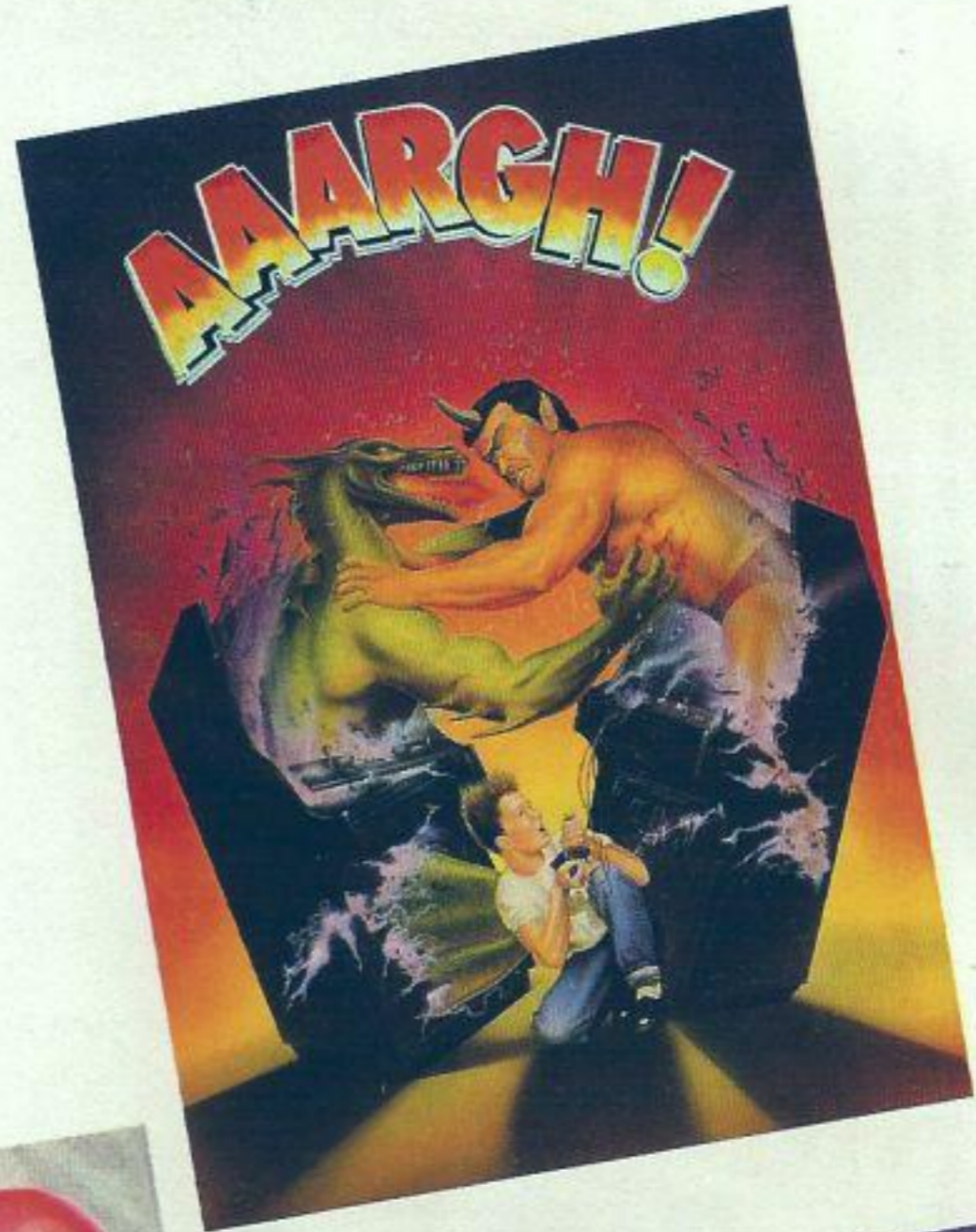
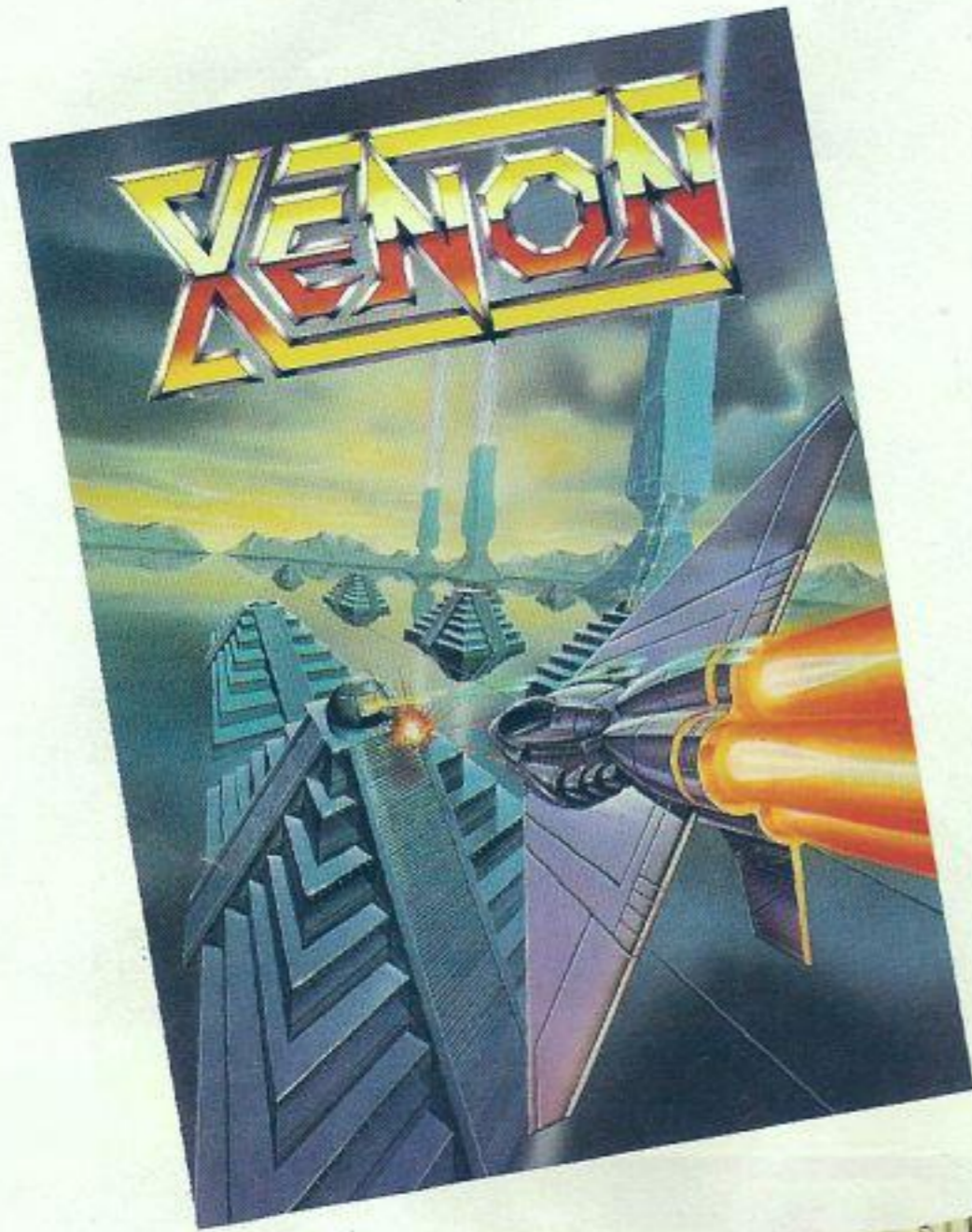
non fa necessariamente un gioco. Innanzitutto devono essere intelligenti e poi devono fare gioco di squadra sia per le tattiche che per gli schemi d'attacco. E' un po' vago, lo so, ma mi piacerebbe provare alcune idee che mi sembrano promettenti. Vi dirò di più un'altra volta. Oggi pomeriggio ho giocato un certo spara-e-fuggi a scorrimento verticale con una poke per vite infinite. Sembra che non l'abbiano neanche provato. La grafica è eccezionale ed ha tutti gli elementi di un classico ma era quasi impossibile da giocare! Se la velocità della navicella standard fosse stata un po' più elevata sarebbe stato *molto* meglio. Nella frenesia dell'azione è capitato spesso che sparassi alle armi extra che m'ero guadagnato: ah, se fossero state invulnerabili... Ma si è verificato anche il crimine peggiore: l'errata rilevazione di collisione. C'è forse qualcosa di peggio di perdere un'astronave quando siete convinti che l'alieno che vi stava venendo addosso vi avrebbe dovuto mancare di almeno 2 pixel? Le risposte su cartolina, grazie.

Martedì 9 febbraio

Questo è l'ultimo giorno di questo mese, dato che domani devo andare a Exeter a visitare la Cyberdyne Systems, che mi ha aiutato a fare il master di HM. Vogliono che io produca gli effetti sonori del loro nuovo gioco Armalite. Da quanto ho visto sembra ben fatto e ben rifinito e se riusciranno a farci star dentro tutto quello che hanno in mente, entrerà sicuramente nella mia lista degli acquisti essenziali. Oggi ho lavorato un po' sul SID e ho messo via un bel po' di effetti sonori di percussione. Tutto aiuta a rifinire la continua ricerca di suoni nuovi ed originali per il gioco. E' divertente, e gratificante e non è dannoso per la salute. Insomma, un divertimento per tutta la famiglia. Quanti giochi avete nella vostra collezione con gli stessi "boing" e "splat"? La prima volta che ho sentito *Paradroid* il suono mi ha subito catturato e molto del fascino del gioco è proprio nell'uso intelligente degli effetti sonori. Che effetto farebbero i giochi di karate senza i grugniti? E la colonna sonora di Delta scritta da "Jabba the Hubbard"? Era uno sbalzo, direbbe un mio collega. Che buffo. La settimana scorsa sono andato in un negozio e mi sono comprato un bel maglione con il disegno di una pecora. Mi piaceva e l'ho comprato.



16 BIT HITS !



AMIGA - ATARI - IBM : L. 39.000

16-BIT

RECENSITE TUTTE LE NOVITA'

INTERCEPTOR:
IL MIGLIOR GIOCO PER AMIGA?



XENON

DALLE SALE GIOCO AI VOSTRI MONITOR

IL VIAGGIO DI **TIME BANDIT**

GOLDEN PATH

PIENO DI ESOTICHE PROMESSE?

XENON

Melbourne House, disco L. 39.000, joystick o mouse con tastiera. Per Commodore Amiga e Atari ST.



▲ Alcuni dei piccoli caccia sputamissili che appaiono dal nulla per infastidirti

Dopo la cinquantennale Guerra degli Aracnidi, l'universo ha vissuto un periodo di tranquillità in cui si è assistito allo sviluppo dei commerci e delle arti. La scienza ha risposto ai misteri fondamentali della filosofia e della religione. Delle astronavi sono state inviate fino ai limiti del cosmo e hanno trovato la strada sbarrata; ciò ha portato i pensatori a credere che non esistano altre specie senzienti. Ma si sbagliavano e se ne

accorsero non appena apparì la razza degli Xeniti, i quali colonizzarono immediatamente 15 pianeti. Ora, dieci anni dopo il loro primo apparire, i continui, repentini e mortali raid degli Xeniti hanno sparso il terrore tra i mercanti che si avventurano nello spazio. Un solitario caccia della Federazione riceve un segnale radiotelegrafico di soccorso: le forze degli Xeniti hanno attaccato la flotta, la quale ha immediato bisogno di aiu-



Se non fosse stato per un paio di cosette fastidiose, Xenon sarebbe potuto essere un gioco geniale. Il manuale è utile ed interessante e la sequenza introduttiva digitalizzata è un buon esempio dei bei tocchi presenti nel gioco. I fondali sono molto carini: il disegno in bassorilievo è efficace e ci sono un mucchio di alieni, di tutti i tipi e ben disegnati; l'uso del colore è stupendo, in particolare le sequenze delle esplosioni. La vasta gamma di alieni è ben studiata e si muovono in formazioni che si dimostrano veramente impegnative. La musica è strana ma efficace e aumenta l'atmosfera del gioco. Ad ogni modo, il grosso difetto è nella l'ipersensibilità del modo di controllo; un'opzione per disattivare il controllo col joystick, lasciando attiva solo la barra spaziatrice, ci sarebbe stata benissimo. Anche le astronavi e le creature di fine livello possono essere una bella noia, visto che per distruggerle bisogna centrare un numero esagerato di colpi. Questi difetti, però, non sono cruciali e l'elemento di sparo è stupendo, particolarmente quando avete a disposizione un numero enorme di missili a ricerca calorica e di laser tripli! Il fatto che la sequenza d'azione sia predefinita non dà molto fastidio e anche se ci sono soltanto quattro zone, Xenon offre un divertimento a lungo termine.



Lasciate stare i confronti con il gioco da bar originale. E' questo l'originale! La grafica è stupenda, con fondali che vanno da strutture metalliche in bassorilievo nel primo livello a cose simili a crescite organiche nel quarto. Gli sprite sono altrettanto belli, con alcuni piccoli ma ben dettagliati caccia nemici e delle gigantesche astronavi madri assolutamente eccezionali, specialmente l'astronave alla fine del secondo livello. Una serie di eccellenti motivi di Whittaker (che assomigliano molto ai primi Ultravox) aggiungono tensione all'atmosfera di gioco. Una cosa che indispette subito è la difficoltà del gioco: all'inizio sembra che non abbiate speranze di vincere. Ad ogni modo, una volta che avete capito quali armi usare e come si muovono le ondate d'attacco - gli oggetti e i caccia alieni appaiono sempre negli stessi punti - non vi sarà difficile andare avanti. La difficoltà però rende l'azione ancor più irresistibile e vi fa venir la voglia di fare "ancora una sola partita". L'unica cosa che annoia un po' è il modo di controllo ultrasensibile, che a volte vi fa trasformare il carroarmato in caccia (o viceversa) senza che lo vogliate. A parte ciò, Xenon è estremamente curato e gradevole giocabilità: non fatevelo sfuggire.

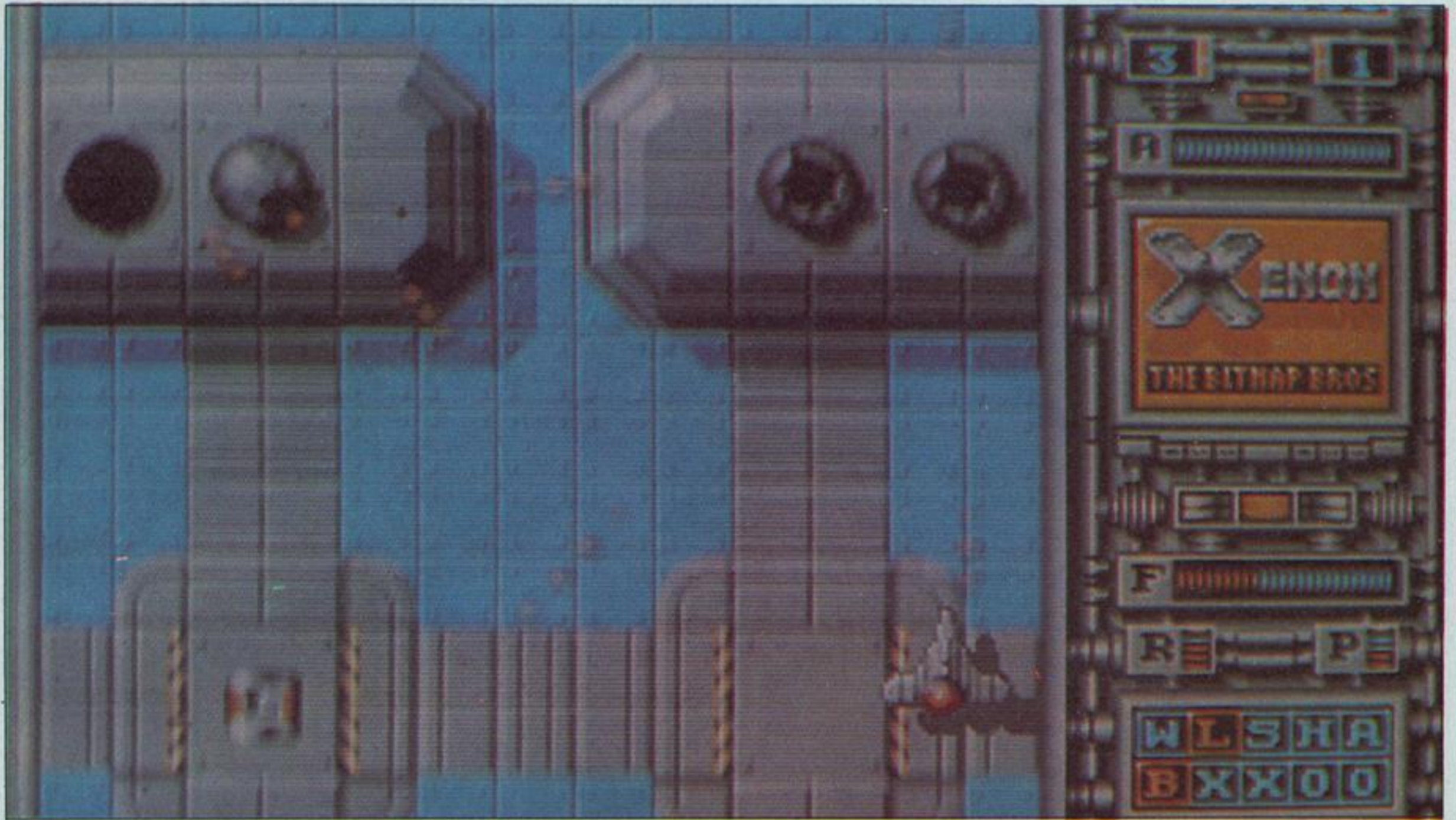
▼ L'astronave di fine livello si dimostra un avversario difficile. . .

to. Purtroppo per il pilota, egli è l'unico caccia della Federazione in quell'area, quindi il destino della galassia è nelle sue mani. . . Prendendo il comando del caccia multi-funzione, il giocatore deve aprirsi la strada attraverso il territorio xenita così da raggiungere la flotta. Il territorio è formato da quattro settori, ciascuno dei quali è diviso in quattro zone planetarie a scorrimento verticale. Il paesaggio è cosparso di postazioni di canno-



Come spara-fuggi a scorrimento verticale Xenon non è per niente male; anzi garantisce questo nuovo credito a questo "antico" genere. Il veicolo multi-funzione è un'ottima invenzione, ma il modo di selezione tra l'uno e l'altro è inaffidabile, poiché a volte cambia da carroarmato a caccia anche se non avete smantettato freneticamente il joystick e ciò vi può mettere in guai seri! Pur non essendosi scostato dal solito stile "bassorilievo metallico", l'aspetto globale del gioco è molto buono. Anche il sonoro è usato bene e il motivetto di Whittaker sostiene l'azione di gioco. Il gioco perde punti per il livello di difficoltà: la prima zona è abbastanza facile, ma poi ti trovi davanti alla prima sentinella, la quale, anche se sei ben fornito di armi, è difficilissima da far fuori. Ma quando poi scopri che, dopo averla fatto fuori, sei ancora a metà del livello, ti viene una rabbia! Beh, almeno ci vuole un po' a vedere tutti e quattro i livelli, anche se non è detto che la frustrazione non vi faccia smettere prima. Insomma, se gli spara-fuggi sono il vostro genere, Xenon potrebbe essere un buon acquisto.





▲ A volo radente sopra i bassorilievi di Xenon

cannoni e di costruzioni, che devono essere superate commutando il caccia tra il modo a terra e il modo in aria. Nel primo caso vi troverete a guidare un veicolo multidirezionale simile ad un carro armato, nel secondo caso un caccia. La commutazione avviene o premendo la barra spaziatrice o smantando lateral-

mente il joystick.

Colpendo le formazioni aliene e le postazioni a terra appaiono occasionalmente delle pillole di potenza, che conferiscono dei poteri speciali al caccia/carroarmato, tra cui: campi di forza, missili a ricerca calorica ad otto direzioni, commutatori raggi laser/proiettili, maggiore potenza di fuoco, mag-

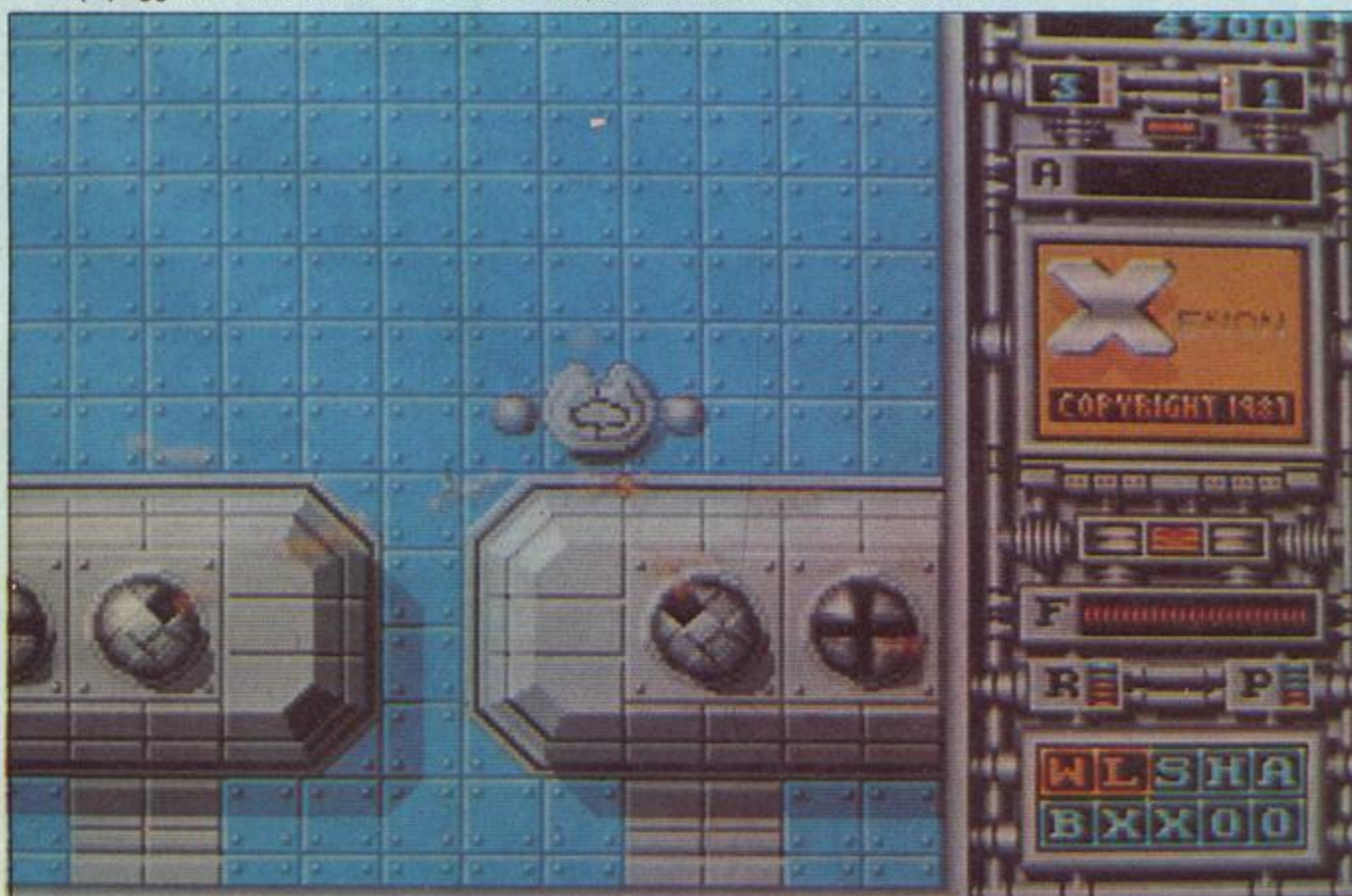
giore velocità di spostamento a terra, laser laterali, bombe "intelligenti" e fino ad un massimo di tre "Multipli" che seguono gli spostamenti del caccia e ne imitano il fuoco.

I colpi degli alieni fanno diminuire la riserva di carburante, raffigurata da una barra decrescente. Quando il serbatoio si svuota si

perde una vita, ma si può ottenere carburante aggiuntivo raccogliendo le pillole di potenza appropriate.

Tra le diverse zone, appare un'astronave sentinella che deve essere colpita ripetutamente in un punto preciso per essere distrutta. Il giocatore ha a disposizione tre caccia per portare a termine la missione, ma ad intervalli regolari durante la missione se ne possono guadagnare di extra.

▼ Equipaggiato di laser laterali, lo Xenon si apre la strada verso l'obiettivo finale



PRESENTAZIONE 64%

Opzioni per uno o due giocatori e buona impaginazione di schermo, ma la commutazione carroarmato/caccia non è ben impostata.

GRAFICA 83%

Sprite dettagliati e fluidi e ottimi fondali in bassorilievo.

SONORO 85%

Motivo veloce ed evocativo di Whittaker, accoppiato ad efficaci rumori di sparo.

APPETIBILITA' 86%

Le carneficine esplosive di questa portata sono sempre irresistibili.

LONGEVITA' 82%

La sua difficoltà fa infuriare, ma comunque è divertente.

GLOBALE 84%

Non è molto innovativo, ma è comunque uno spara-e-fuggi dinamico, rifinito ed irresistibile.

BALL RAIDER

King Size, disco L. 39.000, solo joystick. Per Amiga

Siamo nel 2488. Per entrare a far parte della Gilda dei Guerrieri bisogna sconfiggere **Ball Raider**. Per entrare a far parte di questa elite militare il giocatore deve riuscire a ripulire dai mattoncini 25 diversi livelli usando la solita bacchetta, in perfetto stile **Breakout**.

Come è di norma in questo genere di giochi, alcuni mattoncini

"regalano" poteri speciali che alterano i parametri di gioco: Pallina Lenta, Pallina Veloce, Pallina Calamitata (che consente di tenere ferma la pallina sulla bacchetta e respingerla a piacimento), Pallina Gratis (cioè una vita extra) e Campo Magico (per passare allo schermo successivo senza dover distruggere tutti i mattoncini di un livello).



▲ I bei fondali non riescono a nascondere l'età di Ball Raider



La presentazione grafica di Ball Raider è stupenda, dall'evocativo schermo dei titoli ai bellissimi fondali di gioco. Purtroppo, questi elementi originali sono guastati dal gioco estremamente ripetitivo e noioso. La bacchetta è una stanghetta e nulla più e i mattoncini sono molto semplici, disposti in modi così poco interessanti che diventa quasi un lavoro starli a colpire. Il rimbalzo della palla sulla bacchetta è così poco sofisticato che è addirittura difficile indirizzare la pallina. Il risultato è che conta più la fortuna e la pazienza che l'abilità. I fondali sono bellissimi ma poco vari e alla fine, quando infastidiscono il movimento della pallina, anche la bellezza non conta più niente. Inizialmente, la colonna sonora in stile disco sembra bella, con quella cupa base di batteria, quegli incisivi echi e quelle sferzate sintetizzate. Dopo un po', però, diventa anche lei fastidiosa: non si combina per niente con il gioco. Ball Raider è una rovina per la causa dei giochi formato Breakout.



I fondali sono allettanti, ma purtroppo non altrettanto si può dire della giocabilità. La bacchetta è abbastanza sensibile, ma la pallina rimbalza sempre con lo stesso angolo, rendendo spesso gli ultimi mattoncini difficili da colpire. In questo caso per finire uno schermo bisogna avere più pazienza che abilità. Una cosa che mi ha dato molto fastidio - e non solo in questo gioco - è l'uso di un unico, breve motivetto campionato ripetuto all'infinito così da formare la colonna sonora. Perché i programmatori non si mettono a sfruttare il chip sonoro dell'Amiga e si mettono a scrivere un vero pezzo musicale? Ai fan di Breakout consiglio d'attendere l'uscita di Arkanoid per Amiga.

PRESENTAZIONE 33%

Poco più che una tabella dei record animata. Impossibilità di usare il mouse.

GRAFICA 82%

Favolosi fondali di fantasia, troppo spesso coperti da una grafica di gioco scialba.

SONORO 40%

Sia la colonna sonora disco che gli effetti digitalizzati sono insipidi.

APPETIBILITÀ 40%

Meno della media per questo tipo di giochi, a causa della giocabilità scadente.

LONGEVITÀ 38%

L'unico stimolo a continuare è vedere tutti e 25 i fondali.

GLOBALE 39%

Gli stupendi fondali non riescono a controbilanciare l'insulsa giocabilità.

KARTING GRAND PRIX

Anco, disco L. 19.900, solo joystick. Per Amiga, Atari ST.

Questo gioco della Anco consente ad un giocatore di affrontare una serie di piste di diversa difficoltà contro un massimo di due avversari.

All'inizio, i piloti si trovano davanti ad uno schermo delle opzioni che consente di definire i parametri di gioco. Almeno un'automobile è controllata dal computer, mentre uno o due giocatori possono mettersi alla guida dei go-kart restanti. E' possibile variare anche le condizioni atmosferiche - pista ghiacciata, bagnata e asciutta - e di conseguenza le gomme da usare. Può essere modificato anche il li-

vello d'abilità del giocatore e prima di iniziare la gara vera e propria si può far pratica su una delle otto piste disponibili.

La vista dall'alto mostra la pista e il paesaggio circostante, mentre un pannello informativo nella parte alta dello schermo mostra il numero di giri da fare, il numero di quelli fatti, le condizioni dei pneumatici e il tempo trascorso.

Non è necessaria alcuna qualificazione, poiché qualunque pista può essere affrontata in qualunque momento. La tabella dei record, visualizzata ad ogni fine corsa, registra i tempi migliori totali e di giro



Sono un fan di Super Sprint, ma non posso dire che mi piaccia questo pessimo esempio del genere. La presentazione è misera, con un tremendo schermo dei titoli e un motivo campionato di 10 secondi che si ripete in continuazione, diventando subito fastidioso. Anche se c'è una serie completa di opzioni, non sembrano fare alcuna reale differenza. Il modo di controllo poi è veramente tremendo.

PRESENTAZIONE 51%

Chiaro display di schermo, tabella dei record nella media e una serie di opzioni che non modificano il gioco.

GRAFICA 37%

Abbastanza dettagliata ma troppo sempliciotta e limitata nei colori.

SONORO 27%

Una musicchetta campionata ripetitiva e degli effetti divertenti.

APPETIBILITÀ 37%

Giocabilità frustrante e goffa, aggravata da una grafica ed un sonoro poco interessanti.

LONGEVITÀ 17%

Poco gratificante per il tipo di impegno richiesto e poi ci sono solo otto piste abbastanza simili.

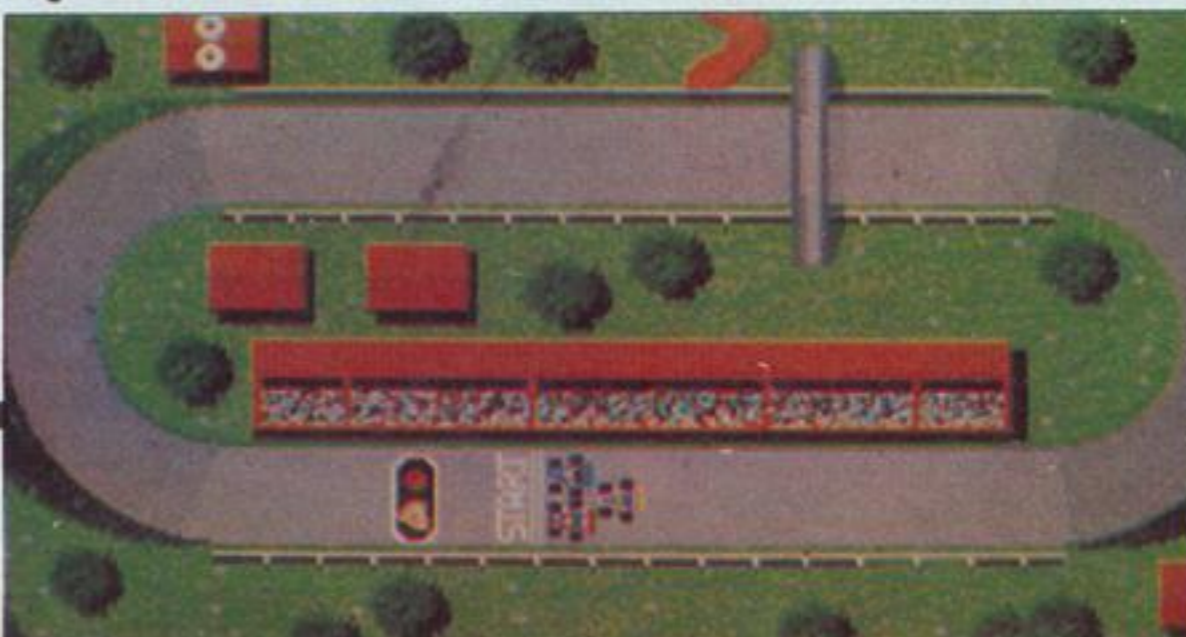
GLOBALE 28%

Anche a quel prezzo, è uno dei più miseri cloni di Super Sprint mai realizzato.



Anche se cerca di emulare lo stile di Super Sprint, questo gioco della Anco pecca nella presentazione, che è pessima. Ci sono sì un mucchio di opzioni da modificare, ma la maggior parte non sembra avere molto effetto sul gioco. Sono solo modifiche estetiche che servono a mascherare un gioco appena abbozzato. Lo si gioca malissimo: un difetto da attribuire probabilmente al modo di controllo, grazie al quale il mio go-kart usciva di pista al minimo errore. Esteticamente non è poi un granché: la grafica è poco realistica e non riesce a creare la giusta atmosfera e l'uso del chip sonoro è ben definito dal termine "crudo". I rumori delle gomme che stridono e dei bidoni fatti rotolare all'inizio fanno ridere, ma una volta finito il divertimento rimane ben poco.

▼ Anche i brillanti effetti sonori campionati non riescono a salvare Karting Grand Prix dall'oblio



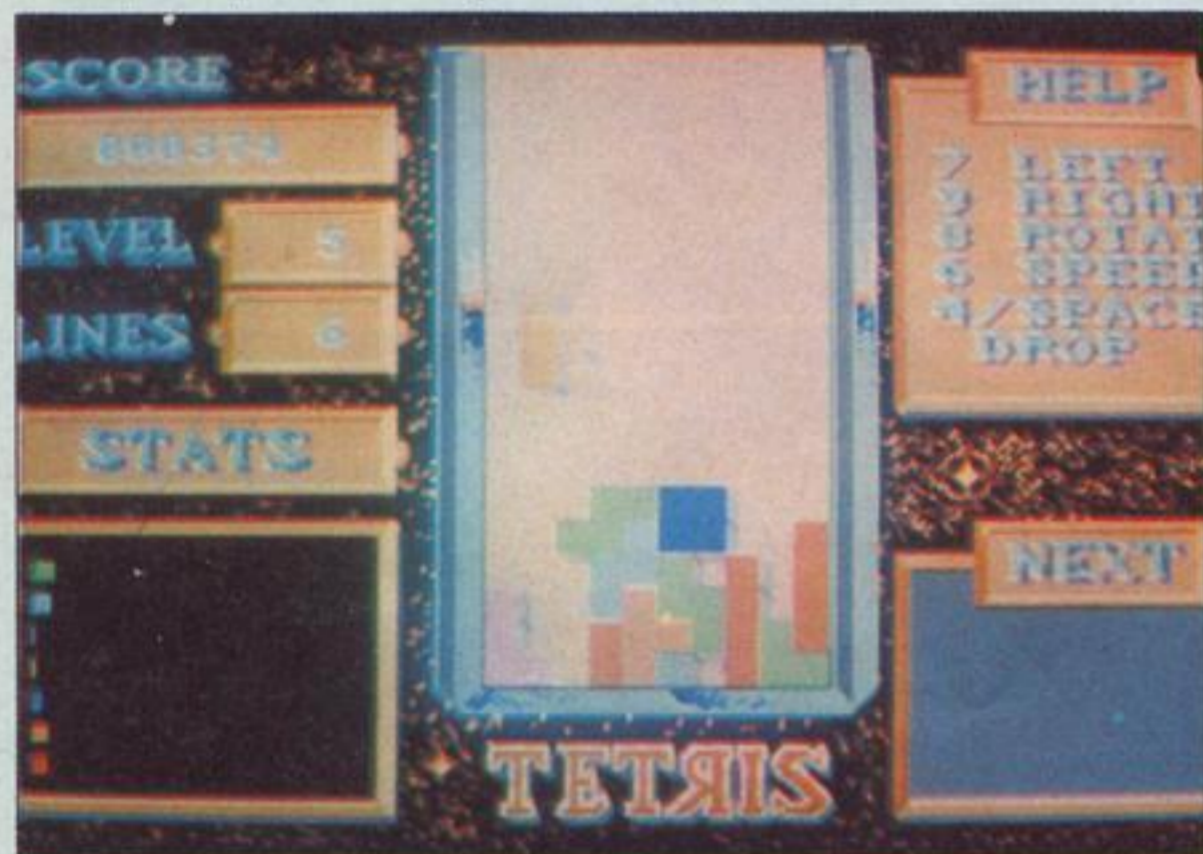
TETRIS

Mirrorsoft, Disco L.35000, joystick/ tastiera. Per Amiga, Atari St.



Di Tetris ne abbiamo già parlato sul numero 19 e gli abbiamo dato un bel Gioco Caldo. Nella versione per Amiga abbiamo esagerato con la Medaglia d'Oro perchè è migliore in molti particolari. La colonna sonora è molto più curata e si adatta perfettamente allo spirito ipnotico del gioco.

Sono stati aggiunti alcuni *optional* come la possibilità di escludere il NEXT, uno schermo di statistica e uno di aiuto (inutile). Il gioco è stato sviluppato dall'università di Mosca su un Ibm e sembra una sorta di *Breakout* all'incontrario. Rapidamente vi ri-



Tetris è qualcosa di sconvolgente e di pericoloso. Se iniziate a giocare è difficile smettere. Ogni volta rimarrete sconvolti dalla semplicità e dalla voglia di migliorare le vostre prestazioni. Se vi sembra che sto esagerando vi basti sapere che è riuscito a conquistare l'attenzione di gente che non ha mai sopportato i videogiochi. Due consigli: fate scendere velocemente i mattoni e non utilizzate il NEXT: guadagnerete più punti. La versione per Amiga è molto superiore a quella per Commodore.



cordiamo di che cosa si tratta. Una serie di forme geometriche tridimensionali cadono dall'alto e mentre scendono il giocatore deve dirigerle a destra e a sinistra e farle ruotare per posizionarle sul fondo. L'obiettivo è combinare i poligoni in modo da formare una linea intera. Ogni volta che la linea si chiude, questa scompare liberando lo spazio. Se il giocatore non riesce a formare linee intere i poligoni si ammassano fino alla cima dello schermo e il gioco finisce.

PRESENTAZIONE 71%

Confezione di quelle che si rompono facilmente.

GRAFICA 86%

Utilizzo dei colori migliore che nella versione per Commodore.

SONORO 99%

Una colonna sonora fantastica che si adatta in modo eccezionale al gioco: sinuosa e magnetica.

APPETIBILITA' 98%

Facile iniziare...

LONGEVITA' 94%

...difficile smettere.

GLOBALE 96%

Semplice, originale e maledettamente seducente.

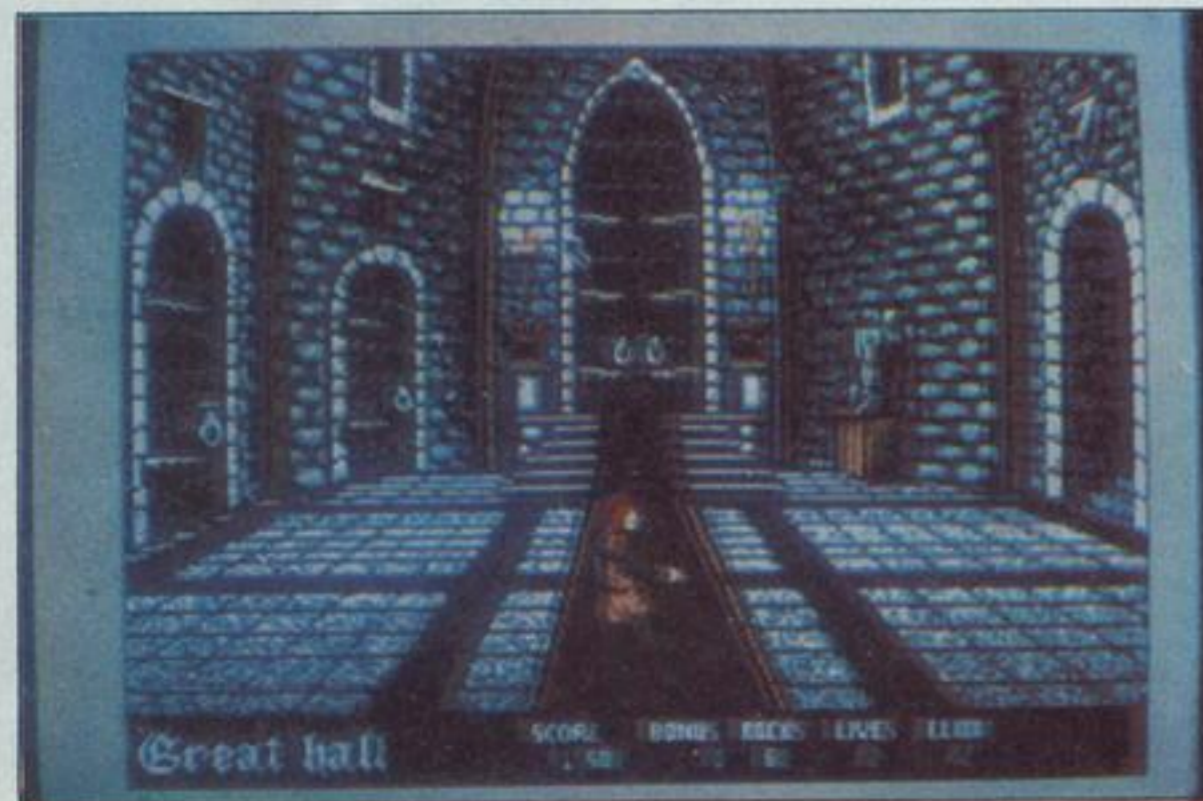
DARK CASTLE

Mirrorsoft, Disco L.49000, mouse-joystick/ tastiera. Per Atari St, Amiga, Macintosh.

Inizialmente il gioco era stato realizzato dalla Silicon Beach Software per Macintosh e in seguito, grazie al suo straordinario successo, è stato adattato per gli altri computer. L'avventura è di carattere medievale e il protagonista è un prode guerriero che si avventura

all'interno di un castello misterioso con l'obiettivo di sconfiggere il Cavaliere Nero e la sua legione di diavoli maligni e restaurare la pace e l'armonia.

Inizialmente il guerriero deve entrare in una delle quattro porte del castello che conducono in vari scenari. Le uniche informazioni dicono



che Merlino, che risiede nel Dark Castle, ha delle palle di fuoco magiche indispensabili per sconfiggere il Cavaliere Nero. Si parla anche di scudi magici nascosti nei meandri della dimora del Cavaliere che garantiscono un potere limitato di invisibilità. Il castello è popolato da pipistrelli e ratti velenosi, mutanti, dragoni, avvoltoi e visceri servitori del Cavaliere Nero. Tutti questi personaggi sono da eliminare attraverso i 14 livelli del gioco. Ogni scenario può essere raggiunto attraverso le quattro porte dell'androne principale e il nostro

eroe inizialmente ha un limitato numero di rocce da usare come proiettili. Ci sono scale, piattaforme, corde che penzolano e trappole da superare prima di raggiungere la fine di ogni livello che consente di recuperare l'arma magica o la chiave per tornare nella stanza iniziale. Lungo tutto il castello trovate alcune bottigliette di elisir che annullano gli effetti dei topi, pipistrelli e anche sacchetti di pietre. Il personaggio è controllato con il mouse e la tastiera oppure tastiera o joystick e tastiera.



Dark Castle si presenta veramente bene con un'ottima grafica e animazione. Qualche difficoltà l'ho trovata nel controllo del personaggio per la combinazione tastiera/mouse che richiede una certa pratica. Se riuscite a prendere confidenza con questo sistema di controllo riuscirete a superare una certa frustrazione e senso di impotenza. Nel complesso Dark Castle mi ha decisamente convinto anche grazie agli splendidi effetti sonori.

PRESENTAZIONE 83%

Originale sistema di istruzioni da video.

GRAFICA 88%

Curata in tutti i particolari dagli sfondi ai vari personaggi.

SONORO 90%

Splendidi effetti digitalizzati.

APPETIBILITA' 79%

Qualche difficoltà iniziale nel controllo del personaggio...

LONGEVITA' 86%

...ma in breve tempo sarete trascinati dall'azione.

GLOBALE 85%

Appassionante e affascinante avventura dinamica.

GOLDEN PATH

Firebird, disco L. 39.000, solo mouse. Per Amiga

Molto tempo fa, prima che fosse costruita la Grande Muraglia, la Cina era governata dal più grande dei suoi imperatori, Y'in Hsi, l'Imperatore d'oro. Sotto il suo regno, la Cina divenne una nazione prospera e su di lui si narrarono molte storie, che col tempo però andarono tutte perdute, tranne una sola: un singolo tomo intitolato "Il sentiero dorato" (The Golden Path). Questa storia

al ragazzo una pergamena, scritta dal padre, e l'anello del comando. Y'in Hsi indossa l'anello ed immediatamente assume la fisionomia che avrebbe avuto suo padre se fosse ancora vivo. L'unico modo per liberarsi di questo incantesimo è mettersi alla ricerca della Luce e liberare il suo popolo dalla schiavitù.

Golden Path è un arcade-adventure che segue Y'in Hsi nella



▲ Le caverne-labirinto di Golden Path

narra di come Y'in Hsi fu preso sotto l'ala protettiva dei monaci buddisti all'età di due anni, quando la sua provincia fu invasa da un signore della guerra, che saccheggiò la regione e uccise suo padre. Allo scoccare del sedicesimo anno d'età il capo dei monaci gli spiega che per entrare a far parte della confraternita dei monaci deve prima mettersi alla ricerca della Luce. Dopo avergli raccontato della fine occorsa a suo padre, il monaco dà

sua ricerca attraverso 37 locazioni abitate da 20 personaggi, 40 situazioni di "vita" e 50 enigmi.

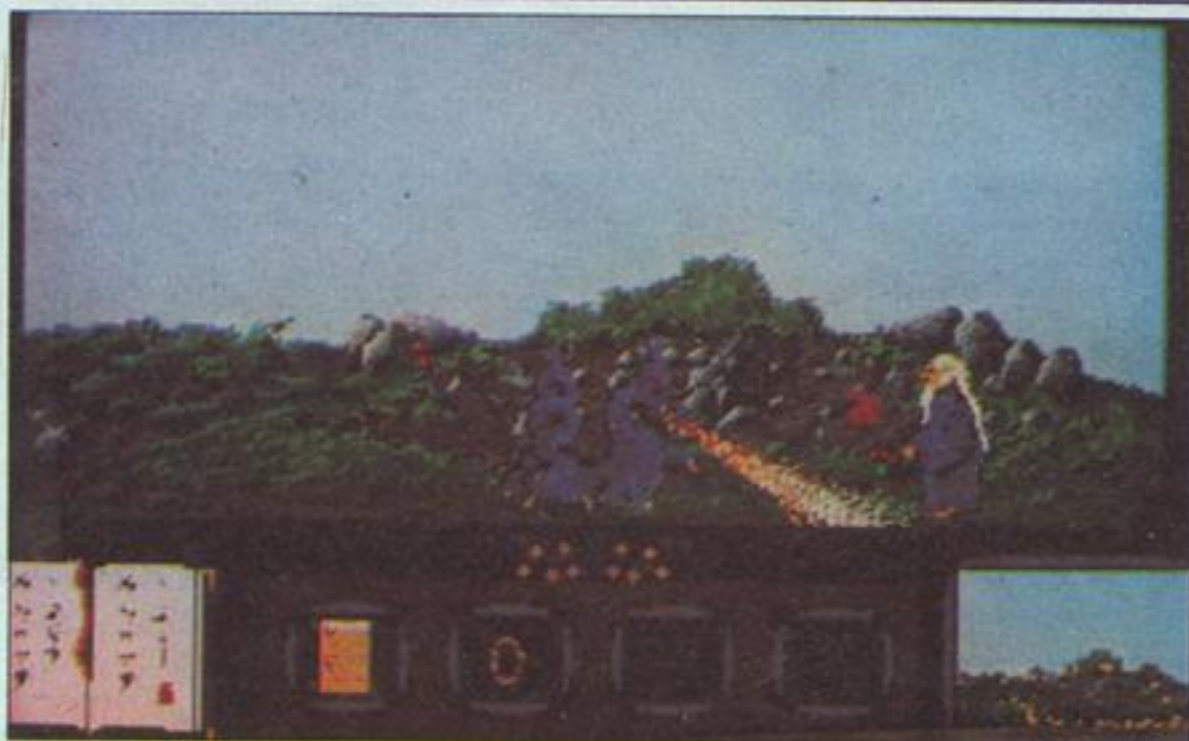
Lo schermo di gioco è diviso in quattro sezioni che vengono controllate tramite un cursore guidato dal joystick. Una grande finestra dove viene visualizzata l'azione di gioco domina lo schermo e mostra la locazione attuale, consentendo di interagire con i personaggi e gli oggetti in essa raffigurati.

Un'icona a forma di "Libro di co-

▼ Y'in Hsi nella sua ricerca della Luce



Golden Path combina un'eccellente presentazione con della grafica stupenda riuscendo a produrre un arcade adventure il quale, se non è originale, contiene abbastanza enigmi da dimostrarsi irresistibile. Il racconto che accompagna il gioco è utile oltre che divertente e fornisce una base narrativa e funzionale allo scenario. Per di più, ogni volta che si muore viene fatto un resoconto molto utile del vostro comportamento fino a quel momento. I dettagli sono impressionanti: pergamene-consigli, personaggi che cambiano aspetto, indicatore di vita a rampicante, raffigurazione miniaturizzata dell'area di gioco con il dettaglio dei percorsi: chiaramente l'immaginazione messa nel pensare il gioco non è andata sprecata. La colonna sonora è abbastanza suadente da risultare evocativa e gli effetti vocali sono entusiasmanti. I fondali sono meravigliosi: vari, molto dettagliati ed estremamente colorati, mentre alcune locazioni sono addirittura incredibili: ad esempio, l'animazione della cascata e di alcuni interni. Il monaco e molti degli altri personaggi sono della stessa qualità. Anche se ci sono soltanto 37 locazioni, ci sono un mucchio di personaggi, di oggetti e di enigmi. L'azione non vale la presentazione, ma il risultato complessivo è buono. Dategli un'occhiata.



noscenza", nella parte in basso a sinistra dello schermo, dà una descrizione verbale della locazione, nonché di qualunque sviluppo dovuto alle azioni del giocatore.

Y'in Hsi può trasportare fino a quattro oggetti, visualizzati all'interno di quattro finestrelle-inventario, si-





▲ Gli stupendi fondali pastello creano l'atmosfera orientale di Golden Path

tuare nella parte bassa dello schermo. Alla loro destra c'è una raffigurazione in miniatura della locazione attuale, con una scia di puntini di "incenso" rossi o gialli che indicano il percorso del Sentiero dorato che porta alle uscite di quella locazione.

Il giocatore guida Y'in Hsi muovendo il cursore e premendo il pulsante del mouse. Y'in può anche

raccogliere, lasciare o usare vari oggetti oltre a potersi difendere da ladri e goblin a pugni e calci.

L'energia che può dedicare ai combattimenti è però limitata, mentre la sua forza-vita è raffigurata da un rampicante, situato nel mezzo dello schermo, che cresce o avvizisce. Risolvendo un enigma, ad esempio, il rampicante cresce, mentre restando ferito in

un combattimento avvizisce. Quando il rampicante scompare del tutto Y'in Hsi muore, decretando la fine del gioco.

Per aiutare il giocatore a portare a



Come c'era d'aspettarsi, girando su un Amiga, la grafica statica di Golden Path è ottima. Ci sono un paio di eccezioni un po' pacchiane, ma nel complesso il gioco è pervaso da una seducente atmosfera orientale. I personaggi di contorno sono ben disegnati ma, a parte Y'in Hsi, hanno un'animazione limitata. Personalmente ho trovato terribile la colonna sonora: quel lamento pseudo-cinese non ha niente a che vedere con i leggiadri fondali bucolici e mi ha fatto soltanto venir voglia di abbassare il volume. Il controllo tramite mouse è sorprendentemente efficace. Si può accedere facilmente a gran parte dei comandi e delle azioni, rendendo confortevoli le lunghe sessioni di gioco. In effetti, la giocabilità ti cattura: c'è molto da fare e da vedere e gli enigmi sono facili da risolvere. L'anello debole del gioco sono le fasi di combattimento, che sono piuttosto semplici, ma meno male che appaiono saltuariamente. Un'avventura piacevole e non troppo impegnativa, che dovrebbe piacere a molti giocatori.

termine il gioco il programma dispone dell'opzione di salvataggio, nonché della possibilità di ricominciare una partita dall'ultima posizione, ma ad un maggiore livello di difficoltà.



Il problema di molti arcade adventure è che sono poco di più che un veicolo per spacciare dell'azione di gioco demodé e aggiungere uno o due enigmi tanto per ovviare al limitato spessore del gioco. Dopo tutto, se steste giocando un gioco d'avventura non vi aspettereste di menare o sparare a qualcuno, no? Golden Path è sicuramente più indirizzato verso l'avventura che il combattimento e l'azione di gioco, controllata col mouse, è più che altro un'estensione del comando "Attack" di un'avventura. Anche se gli enigmi sembrano destinati ad un pubblico di massa (cioè sono abbastanza facili da risolvere), le cose non sono mai così lineari come nelle povere avventure nelle quali il giocatore è guidato da uno scenario all'altro più che altro per la mancanza di fantasia dell'autore nel pensare ad opzioni o possibilità di gioco. Anche se i comandi a disposizione del giocatore non sono molti, non vi succede mai di desiderare un'opzione che non c'è. La grafica carina, la musica allettante e alcuni effetti sonori divertenti sono poi la ciliegina sulla torta.

PRESENTAZIONE 91%

Contiene un racconto pieno di indizi. Buona presentazione su schermo ed utili opzioni di restart e save.

GRAFICA 85%

Sprite e fondali dettagliati e colorati. Piacevoli a vedersi e molto evocativi.

SONORO 59%

Una serie di discrete melodie orientali più alcuni effetti sonori digitalizzati.

APPETIBILITÀ 84%

Facile da entrarci e subito gratificante.

LONGEVITÀ 81%

37 locazioni non sono molte ma sono zeppe di cose da fare.

GLOBALE 85%

Pieno di promesse orientali.

▼ Una delle 37 locazioni di questa avventura raccogli-tutto della Firebird





**"Gioco"
"Caldo"**

TIME BANDIT

Microdeal, disco L. 39.900, joystick con tastiera. Per Amiga, Atari ST

•Una variante di Gauntlet vastissima ed irresistibile

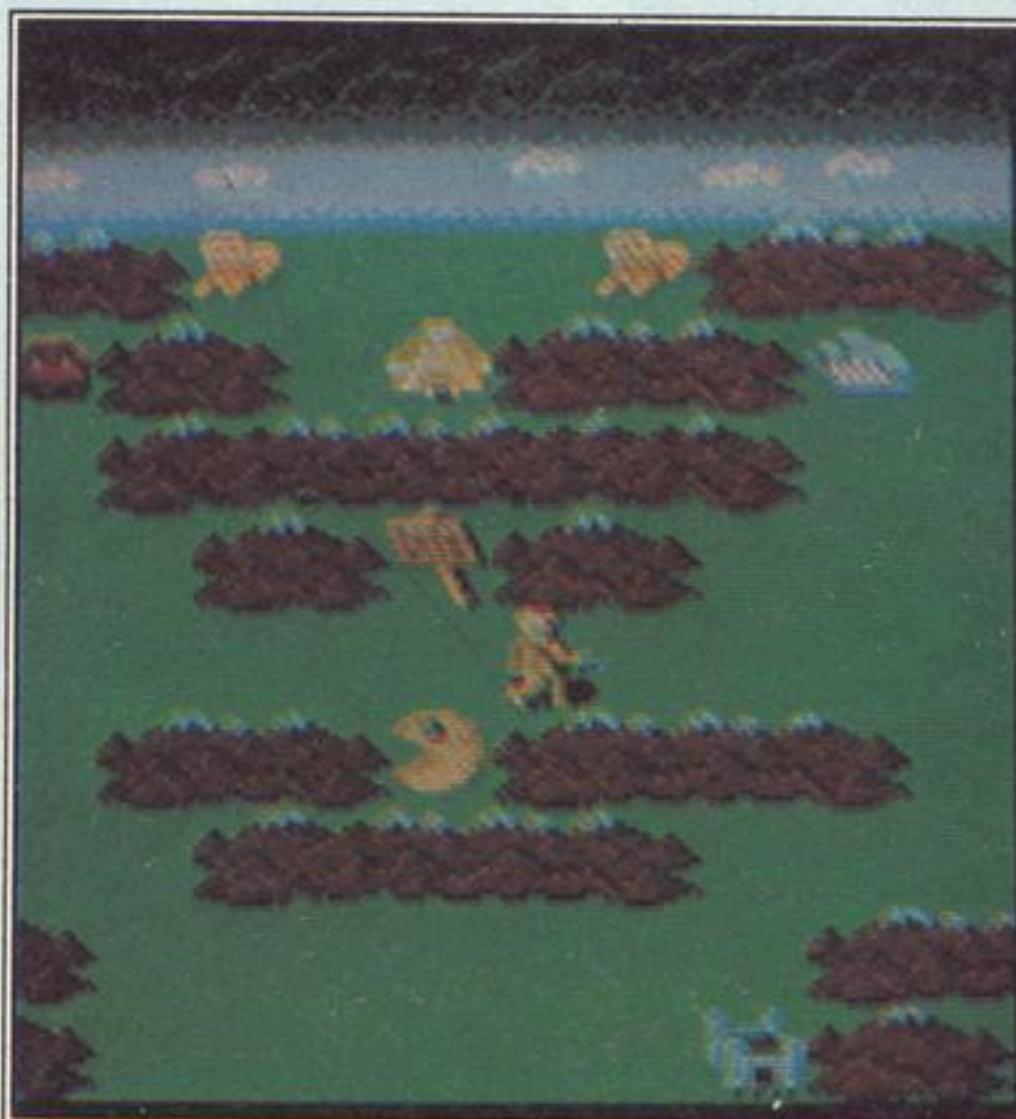
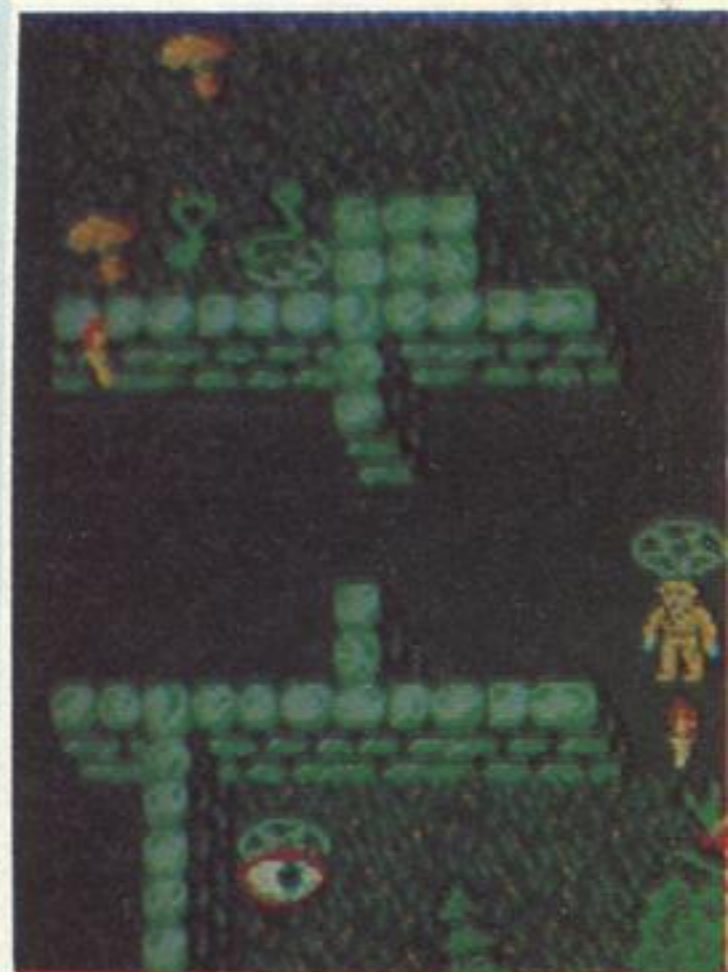
Questa avventura cronologica della Microdeal vi fa indossare i panni di un viaggiatore del tempo alla ricerca di fama e fortuna in periodi storici reali ed immaginari.

Dallo schermo dei titoli è possibile scegliere tra l'opzione per uno o due giocatori, prima di cominciare il gioco. Lo schermo poi cambia a seconda del numero di partecipanti: se si gioca da soli, le azioni vengono visualizzate su tutta

l'area disponibile, mentre se si è in due lo schermo è diviso orizzontalmente, in modo che ciascun giocatore abbia il suo proprio schermo. Il pannello delle informazioni rimane lo stesso, ad ogni modo, e fornisce il numero di cubiti acquisiti, i livelli di vita rimasti (dieci alla partenza che diminuiscono a contatto con i mostri) e il livello di bravura acquisito (che aumenta sparando ai guardiani). Inoltre vengono riportati il nome della locazione e il li-

vello di difficoltà.

Il paesaggio a scorrimento nelle quattro direzioni contiene 16 icone. Toccandole si entra in altri paesaggi sotto forma di labirinti, dai quali bisogna uscire per poterli considerare completati. Ciascun labirinto è basato su un tema diverso: si va dall'interno di un'astronave ad un labirinto in stile Pac Man. Tutti quanti brulicano di alieni da uccidere o evitare e di oggetti da usare appropriatamente. Ciascuna locazione ha 16 livelli e una volta completato l'ultimo livello, quel labirinto si esaurisce per sempre. Per completare l'intero paesaggio bisogna quindi comple-

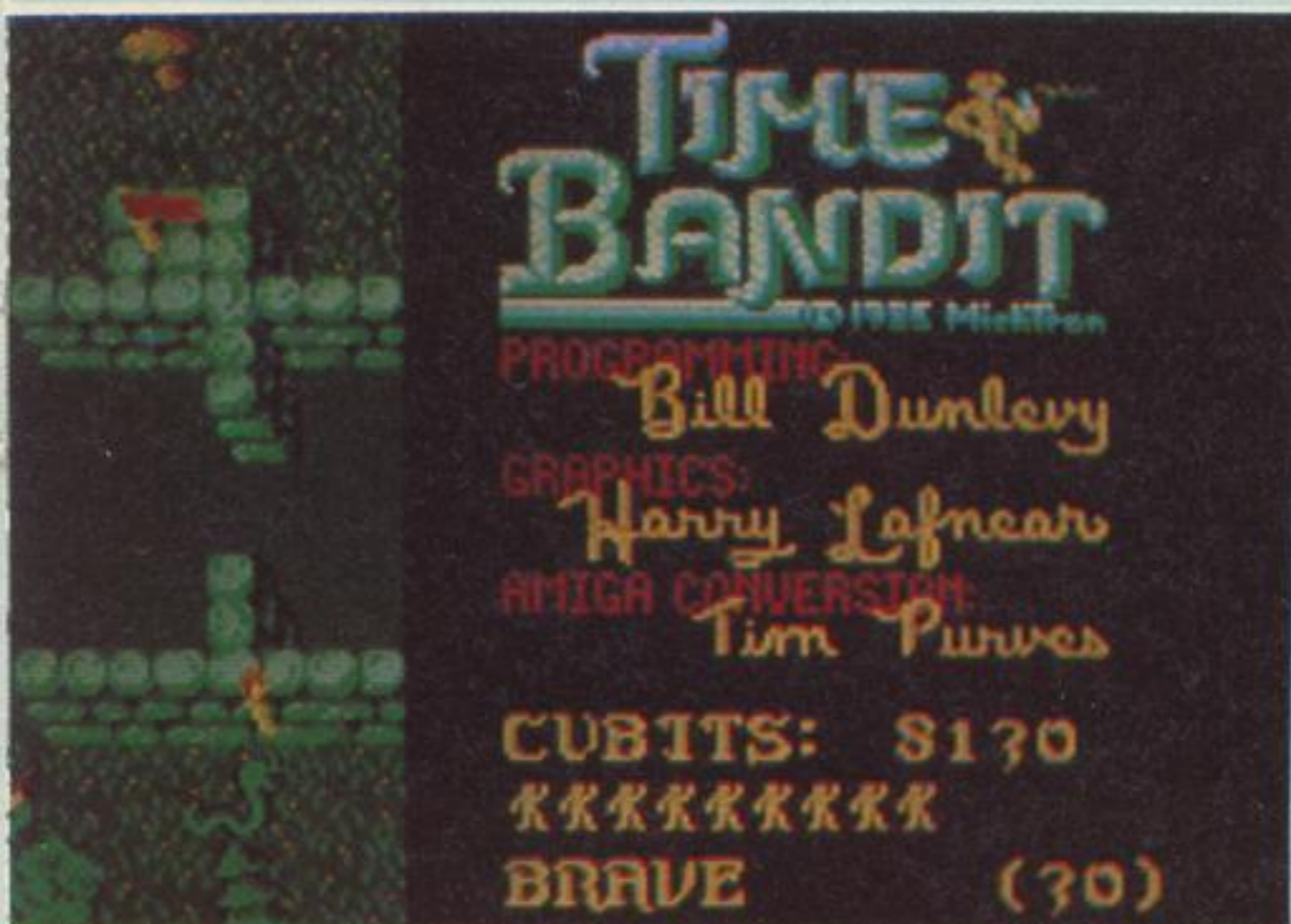


TIME BANDIT
PROGRAMMING:
Bill Dunleavy
GRAPHICS:
Harry Lafnear
AMIGA CONVERSION:
Tim Purves
CUBITS: 1280

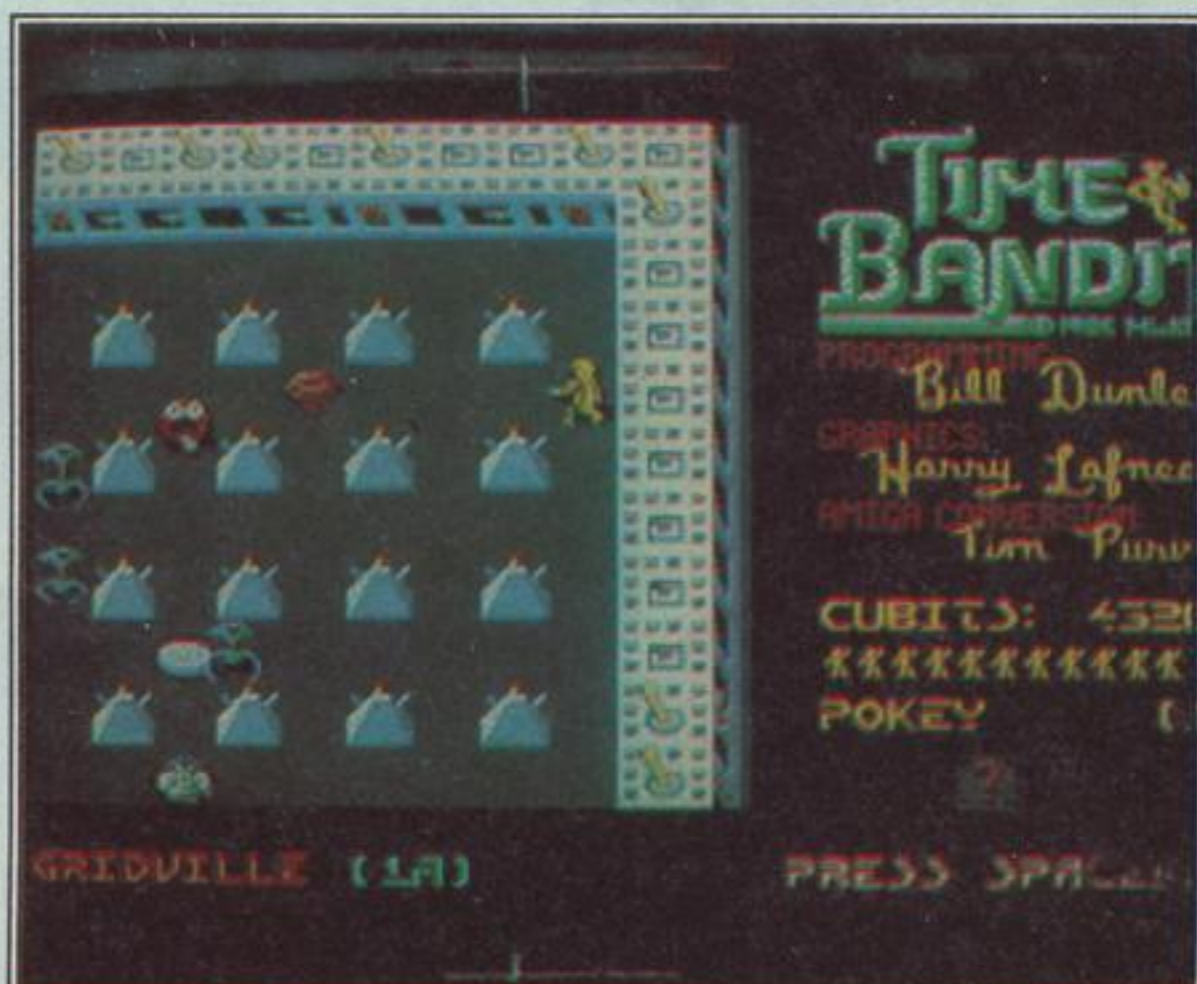


tare 256 labirinti e il compito diventa sempre più difficile ogni volta che si rientra in una locazione. Una sequenza in stile arcade adventure all'interno del paesaggio principale consente di interagire con i

Potrà sembrare un clone di Gauntlet, ma Time Bandit riesce a migliorare il tema di Gauntlet grazie ai sedici scenari selezionabili, ciascuno con sedici livelli, e rendendo il gioco più interessante con alcune mini-ricerche da portare a termine. Il gioco a due giocatori è ancora meglio poiché, grazie alla presenza di un piccolo schermo per ciascun giocatore, consente esplorazioni indipendenti. Proprio perché la visione è ridotta è ancor più importante giocare in gruppo e ciò stimola la socialità e il divertimento. Quello che mi è veramente piaciuto è che è possibile giocare diverse variazioni dello stesso tema (non avrei mai pensato di poter vedere un Gauntlet in stile Pac Man!) invece di un semplice compendio di arcade adventure tutti collegati insieme. La grafica è sempre adeguata e altrettanto dicasi degli effetti sonori, anche se ci si può lamentare della mancanza di colonna sonora. Non abbastanza però da impedirmi di raccomandarlo.



Time Bandit è uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi. In pratica è un clone di Gauntlet potenziato, ma ha moltissimo spessore. La grafica è molto insolita, con dei minuscoli, ma dettagliatissimi sprite e dei bellissimi fondali. Le testoline saltellanti sono particolarmente fantastiche: guardate la loro espressione quando vengono schiacciate! Il gioco è molto vario, con una mini-avventura testuale e una plerora di enigmi da risolvere, un geniale gioco in stile Pac Man e un mucchio di nemici da far fuori. Tutti questi generi sono ben implementati e danno vita ad un gioco coinvolgente ed interessante. Una volta correte su e giù per un labirinto raccogliendo puntini e pillole magiche ed evitando fantasmini, la volta dopo vi trovate nel bel mezzo del Colosseo a combattere leoni e gladiatori, oppure su un'astronave cercando di comunicare con un computer o in campagna nel tentativo di convincere un pastore a darvi una pecora! Vi sono 16 schermi diversi, ciascuno dei quali deve essere affrontato e risolto 16 volte per essere considerato "chiuso". All'inizio le cose sembrano semplici, ma andando avanti il gioco si fa sempre più difficile. Si aprono nuove aree, gli alieni diventano sempre più ostili e veloci e appaiono nuove creature. Per completare alcuni livelli bisogna portare a termine dei sotto-obiettivi, tra cui distruggere un serpente gigante, trovare degli oggetti o guidare un'astronave. Mi piace il modo in cui il gioco può essere affrontato: potete cercare di completare un livello oppure affrontarli in un qualunque ordine. Il gioco è molto impegnativo e sufficientemente gratificante da farvi venire voglia di rigiocarlo volta dopo volta. Time Bandit è un classico e non dovrete perderlo a nessun costo.



AT THE SECURITY DOOR, YOU HEAR A VOICE FROM AN OVERHEAD SPEAKER...
HELLO, DEAR. YOU KNOW I'D LOVE TO LET YOU THROUGH, BUT I HAVE MY PROGRAMS TO FOLLOW. NO ONE GETS BY WITHOUT THE CAPTAIN'S APPROVAL. YOU WOULDN'T WANT TO GET A POOR CIRCUIT IN HOT WATER, WOULD YOU? OF COURSE NOT. GET PRO CLEARANCE OR BE A DEAR AND RUN ALONG COMMAND? !

PRESS FIRE BUTTON TO EX



Non lo definirei il "miglior gioco di tutti i tempi", ma è certo che è uno dei migliori tra quelli apparsi fino ad oggi per l'Amiga e l'ST. Definirlo un clone di Gauntlet è un insulto, perché c'è molto di più. Quello che lo rende speciale è proprio la varietà, con tutti quei mostri dagli occhi allucinati, quegli alieni metallici, quegli occhi misteriosi... date un'occhiata all'espressione di sorpresa che hanno le testoline saltellanti quando vengono colpite! La conversazione con i personaggi è ben implementata e dà una notevole sensazione di interazione. Potete sfogarvi sparando all'im-pazzata per tutti i 16 livelli oppure concedervi una tranquilla partita ad una semplice variante di Pac Man. Vi sono libri, pergamene e cartelli da leggere, enigmi da risolvere e talmente tante creature da tener impegnato anche il più ardente appassionato di giochi di ruolo. Questa giocabilità è implementata altrettanto bene dal punto di vista grafico: i fondali sono disegnati meravigliosamente e sono molto chiari (come dovrebbero essere) e presentano una gran varietà di effetti grafici, masse di colori e dettagli evocativi. Il sonoro, però, è un po' deludente: è nitido ma poco vario; gli effetti sonori sono troppo semplici e guastano un po' l'atmosfera del gioco. Nel complesso, comunque, è vario, pieno d'azione e estremamente divertente. Senza contare che ha un buon prezzo. Non avete scuse per non comprarlo.

vari personaggi, utilizzando un formato del tipo verbo/nome o delle semplici risposte. E' necessario parlare ai personaggi per vincere dei premi o per risolvere degli enigmi che consentiranno di fare progressi.

PRESENTAZIONE 89%

Istruzioni complete. Buona opzione per due giocatori e stupenda tabella dei record, che viene automaticamente registrata su disco.

GRAFICA 78%

Ben disegnata, molto colorata e dettagliata. Gli sprite sono piccoli ma ben disegnati ed animati.

SONORO 18%

Effetti sonori vari ma fiacchi che guastano un po' l'atmosfera.

APPETIBILITA' 93%

Un gioco di presa immediata, con piena libertà di movimento tra e all'interno dei paesaggi.

LONGEVITA' 96%

Moltissime aree, varie ed eccitanti, da esplorare e più si va avanti più diventa difficile.

GLOBALE 92%

Un *potpourri* di generi di prima qualità con incredibili giocabilità e spessore.

TERRAMEX

Grand Slam, Disco L.18000, joystick. Per Amiga, C64, Spectrum, Atari St.

Quando terminò di girare i Diavoli, il regista Ken Russell si dedicò a The Boyfriend, una commedia musicale ambientata negli anni venti. La ragione di questo cambiamento di soggetto fu che l'orrore dei Diavoli lo aveva ampiamente appagato. Una ragione simile ha spinto il disegnatore di **Death Wish III** a realizzare qualcosa di leggero e divertente come **Terramex**.

L'eccentrico dottor Albert Eyestrain ha previsto che un grande e minaccioso asteroide sta per entrare in collisione con la Terra. Una banda internazionale di esploratori e studiosi si è aggregata con l'intento di evitare questo disastro. Lo strampalato dottore è un eremita che vive in un laboratorio sotterraneo e il compito di ogni esploratore è quello di rintracciare il dottore per salvare la Terra.

All'inizio del gioco dovete selezionare uno dei cinque scienziati e partendo dal deserto dovete raccogliere una serie di oggetti, dall'ombrello e monociclo all'aspirapolvere, e quindi le parti di un manifesto. Tutti questi oggetti

sono indispensabili per la soluzione del gioco e ogni esploratore ha la sua tecnica per arrivare al professore. Il francese Henri Beaucoup deve utilizzare il monociclo mentre il tedesco Herr Wolfgang Schmuck deve dimostrare la sua abilità di bevitore di birra.

Il deserto è popolato da velenosi serpenti e da strane creature simili a Pterodattili. Toccando una di queste creature e colpendo una delle gocce di pioggia acida che continuano a cadere si perde una delle tre vite dell'esploratore. Gli oggetti raccolti sono trasportati da piccoli portatori di colore (questo ha scatenato la protesta della redazione contro questa sottile forma di discriminazione razziale). Mano a mano che il gioco progredisce bisogna superare ostacoli e avversità con l'oggetto adeguato: il flauto è per i serpenti ma cosa serve la scatola con scritto Acme? (ndr. Basta leggere le istruzioni tradotte in italiano per saperlo). Per scovare il laboratorio segreto deve essere costruito un Pad (Positronic Asteroid Deflector). Il dottor Eyestrain ha bisogno di alcuni og-



Terramex è un'avventura dinamica veramente impegnativa e richiede anche un pizzico di humor per essere risolta, lo stesso humor contenuto in Jet Set Willy.

La grafica è molto bella in stile cartone animato e alcuni effetti sono veramente carini (provate a caricare il cannone con troppa polvere da sparo e vedrete le risate). I paragoni sono sempre impegnativi ma chi si è divertito con giochi come Monty Mole e Jet Set Willy non rimarrà deluso da Terramex. In più pensate che il tutto è stato realizzato sfruttando le capacità grafiche di Amiga e Atari St e sicuramente non rimarrete delusi.



getti inclusi una tazza di tè, una batteria e le vostre pile atomiche. Raccoglieteli nell'ordine esatto e lentamente il Pad prenderà forma. Lo humor

presente nel gioco è garantito dall'ingegno di Pete Harrap meglio conosciuto come creatore della serie di **Monty Mole**. Per esempio c'è un'opzione di aiuto da utilizzare nei momenti dubbiosi quando l'esploratore non sa cosa fare. Per capire lo spirito umoristico del gioco basta vedere la fisionomia dei cinque esploratori nello schermo principale. Una volta completato dovete utilizzare la vostra abilità di giocatore di flipper e respingere l'asteroide verso altri sfortunati pianeti.



PRESENTAZIONE 81%

Confezione in italiano e un comodo 'help' da schermo.

GRAFICA 91%

Stile cartone animato con una splendida animazione.

SONORO 90%

Colonna sonora a cura di Benn Daglish: una garanzia.

APPETIBILITÀ 80%

Un'avventura dinamica tutta da capire e da scoprire...

LONGEVITÀ 83

... che vi impegnerà a fondo.

GLOBALE 85%

Terramex porta uno dei generi più classici dei videogiochi nell'olimpico dei 16 bit.

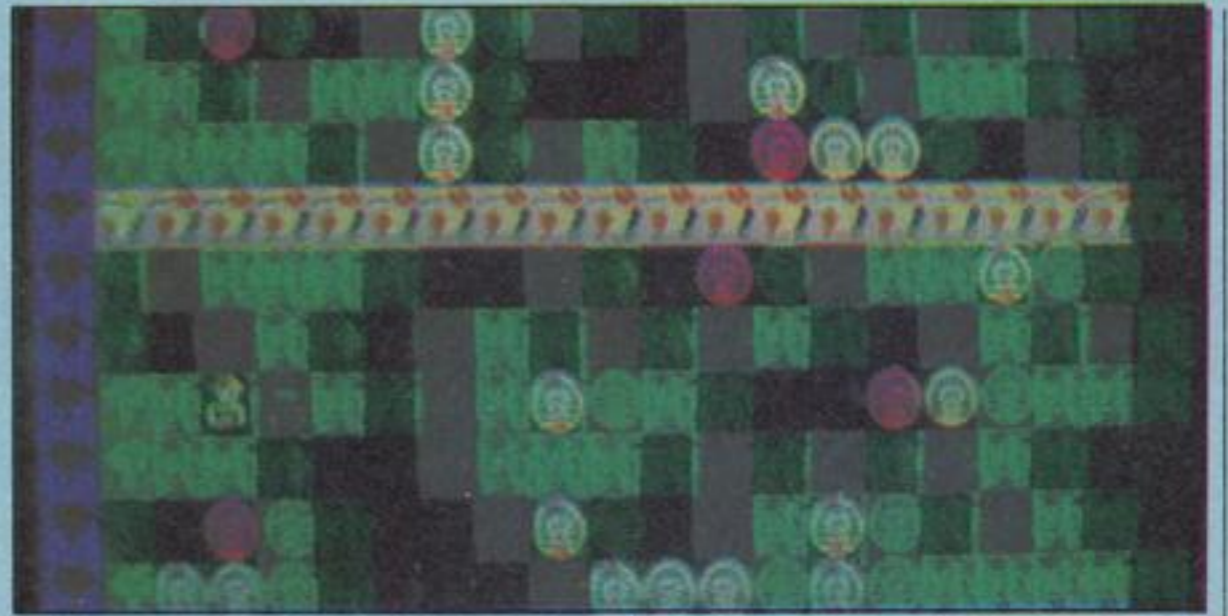
ROCKFORD

Mediana House, Disco L.20000, Joyvita, Per Atari 512 e IBM

Rockford è tornato tra noi con un gioco colorato e molto vario. Il simpatico speleologo è alle prese con vari mondi con l'unico scopo di raccogliere il maggior numero di oggetti preziosi per la sua professione che gli permettano di accedere allo schermo successivo.

Una novità rispetto alle versioni già conosciute di questo gioco è proprio l'introduzione di vari mondi con Rockford che di volta in volta impersona vari personaggi. Si passa dal classico cacciatore alla ricer-

ca dei diamanti per arrivare al dottore che raccoglie i cuori. Anche i nemici sono in sintonia con il tipo di personaggio e così il cowboy ha a che fare con delle pistole impazite. Gli altri "specialisti" sono il cuoco, il cowboy e l'astronauta. Ogni personaggio ha la sua ambientazione e un modo particolare per superare i vari livelli. Per esempio il dottore deve fare sbattere le gocce di sangue con delle fiammelle. In alcuni casi potete anche usare il pulsante di fuoco.



Rockford è una conversione abbastanza deludente. Nel tentativo di migliorare un gioco già valido e sfruttare le potenzialità grafiche del computer a 16 bit si è esagerato realizzando qualcosa di troppo impegnativo e difficile. In alcuni livelli non avrete nemmeno il tempo di premere il pulsante di sparo che venite assaliti da ogni genere di imprevisto. Va bene tutto ma lasciate un minimo di umanità ai giochi!!!

PRESENTAZIONE 81%

Una confezione di classe con un piccolo e utile libricino.

GRAFICA 76%

Tendente al cartone animato ma niente di sconvolgente.

SONORO 60%

Qualche raro effetto mai fuori luogo.

APPETIBILITA' 77%

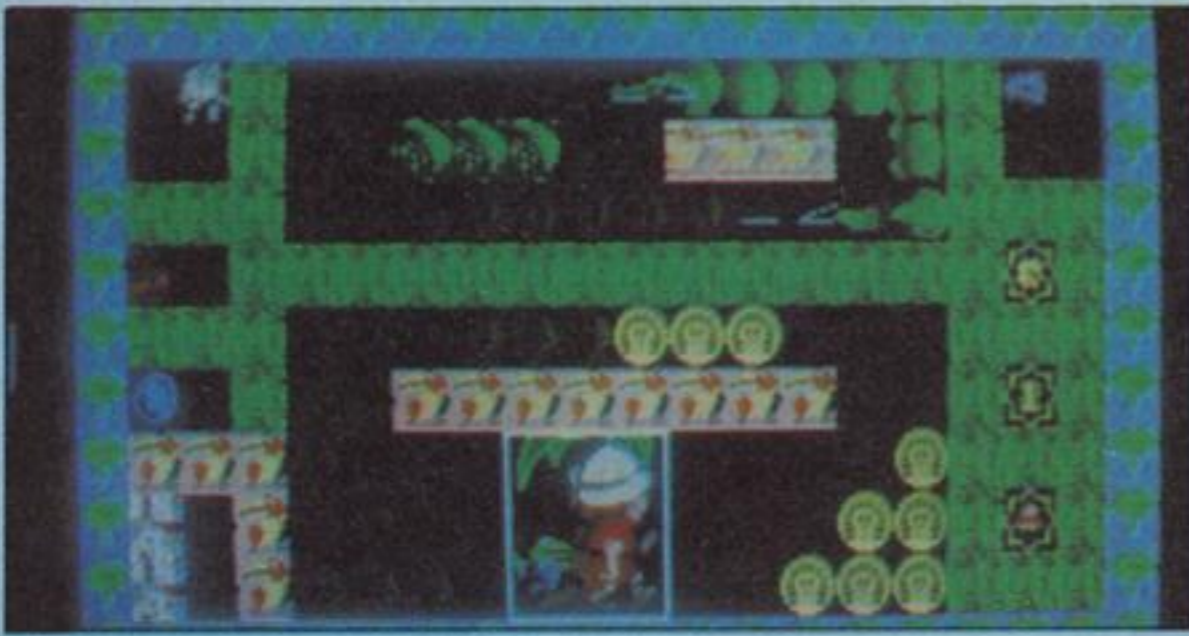
Inizialmente la sfida è avvincente...

LONGEVITA' 59%

...ma in breve tempo vi accorgete che le difficoltà superano la pazienza.

GLOBALE 61%

Se conversione doveva essere, perchè non sono rimasti fedeli all'originale?



SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO

AL VOSTRO EDICOLANTE

**MAI PIU' SENZA
ZZAP!**

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

Nome _____

Indirizzo _____

_____ Telefono _____



PROSSIMAMENTE SUL VOSTRO AMIGA

Con una grafica piena in 3D, singolare e superveloce, **Interceptor** lancia la Electronic Arts nel mercato delle simulazioni di volo/combattimento per Amiga, offrendo agli aspiranti piloti l'opportunità di guidare due veri jet, l'Hornet F-18 e il Falcon F-16.

L'azione, che prevede sei missioni di combattimento (tre per ciascun aereo), ha luogo sopra i cieli della Baia di San Francisco. I piloti dell'F-18 possono decollare ed atterrare da/in tre veri aeroporti della zona, mentre i piloti dell'F-16 possono "provare l'emozione" di decollare ed atterrare dalla/sulla portaerei USS Enterprise.

Le sei missioni sono basate su scenari potenzialmente attuali. Tra questi: proteggere l'Air Force One, l'aereo presidenziale, mentre cerca di atterrare al San Francisco International Airport con a bordo il presidente; prevenire lo scoppio della 3° Guerra Mondiale distruggendo dei missili balistici lanciati da una potenza nemica; salvare un pilota precipitato in mare; identificare visivamente un aereo ignoto segnalato dai radar e

▼ *Quelli che hanno visto Top Gun dovrebbero riconoscere queste immagini*

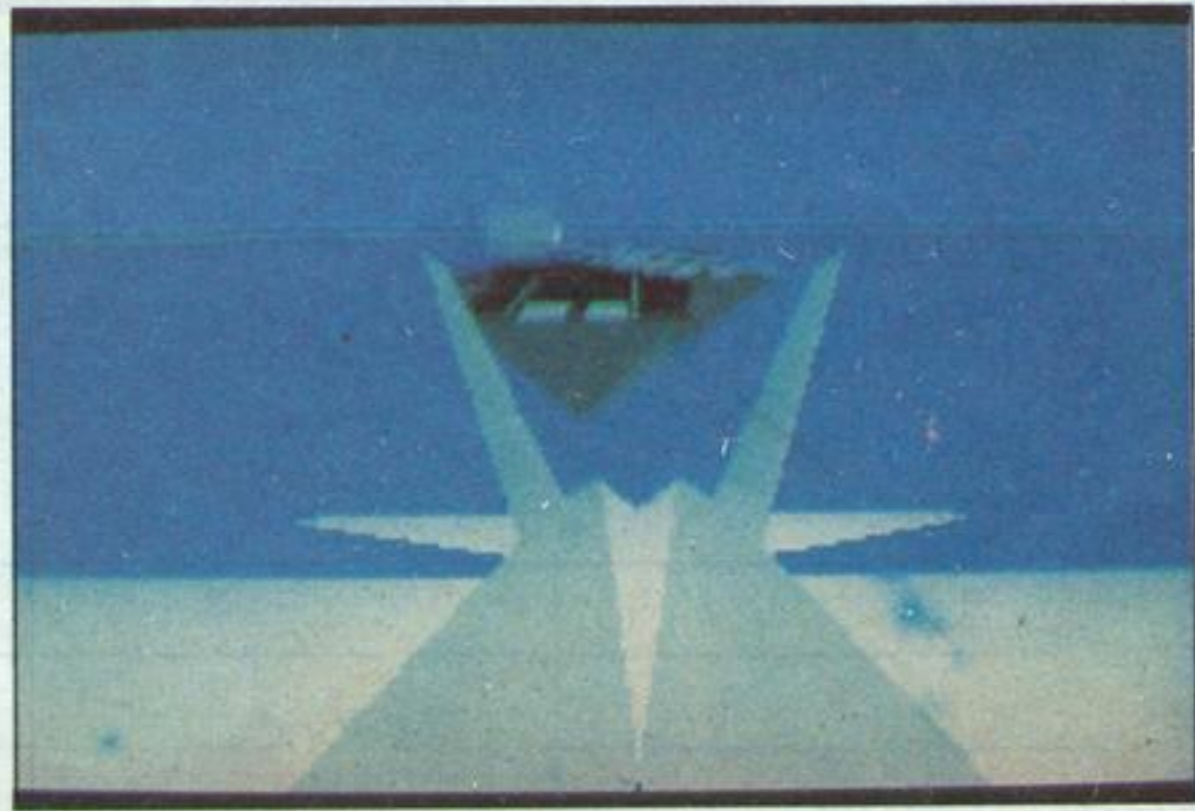
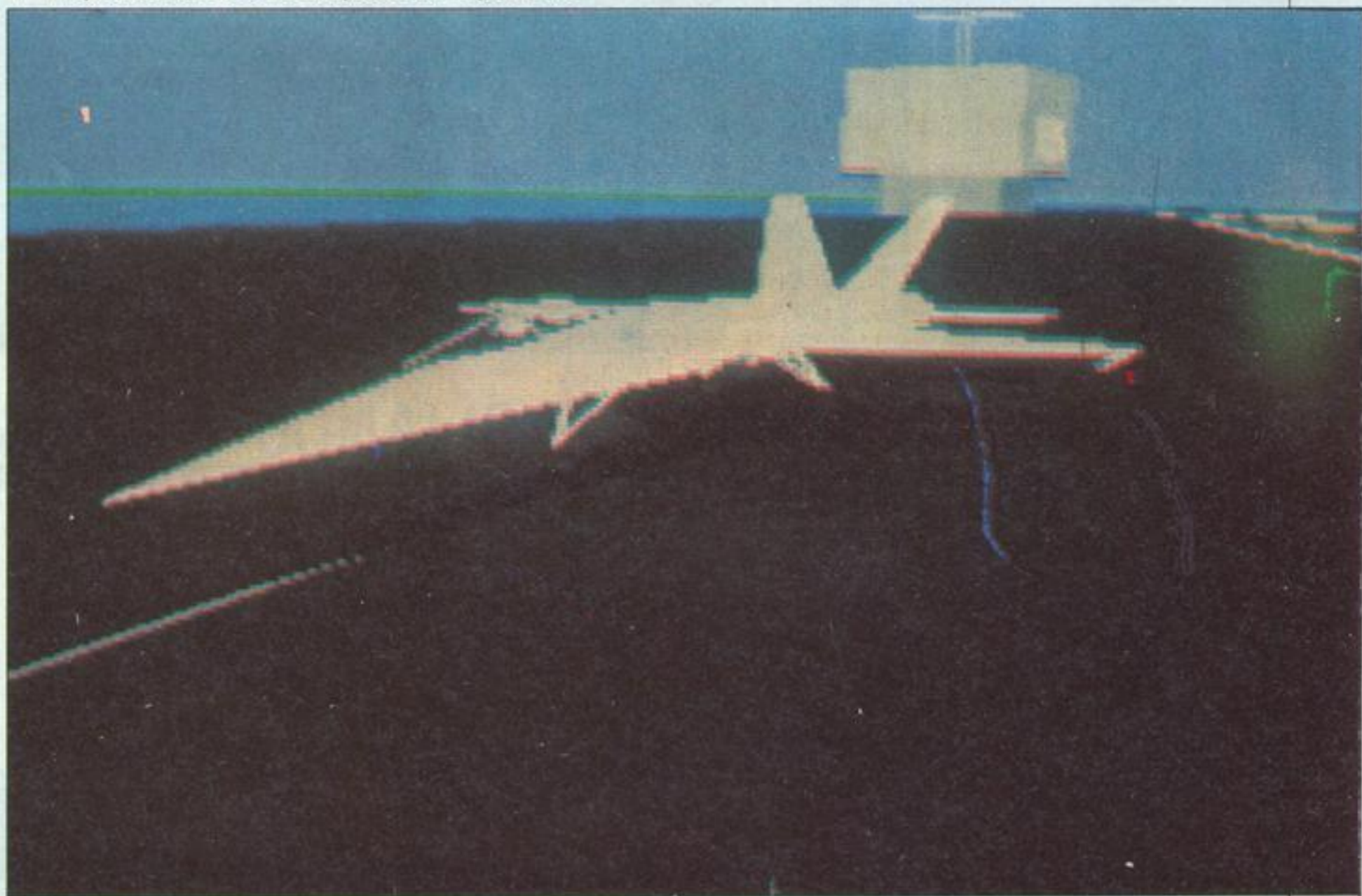
prevenire la fuga di due F-16 rubati. Inoltre, il gioco offre una missione d'addestramento, una missione top secret per piloti esperti e la possibilità di volo libero.

Come potete vedere dalle foto, la grafica di **Interceptor** presenta dei dettagli impressionanti, con una massima libertà di movimento all'interno del gioco. Gli effetti in 3D a solidi pieni consentono al pilota di volare attorno alla Piramide

della Transamerica o di passare sotto i due ponti della Baia, il Golden Gate Bridge e il Bay Bridge. La EA afferma che l'esperienza di volo è "più fluida e sensibile" di qualunque precedente simulatore di volo da loro prodotto. Per un maggiore realismo, sia i palazzi che l'aeroplano hanno le ombre. La finestra del jet occupa quasi il 70% dello schermo e il pilota può selezionare le vedute anteriore o

lateralmente oppure scegliere uno degli otto punti di vista esterni all'aereo. Il combattimento sembra essere piuttosto intenso, una affermazione rafforzata dalla vastità delle armi di cui è provvisto il jet. **Interceptor** è dotato di missili teleguidati, missili Sidewinder e un cannoncino Vulcan che può sparare raffiche di 6000 colpi al minuto. I comandi della cabina mostrano l'altitudine, la situazione delle armi,

▼ *Preparatevi al decollo dal ponte della portaerei*

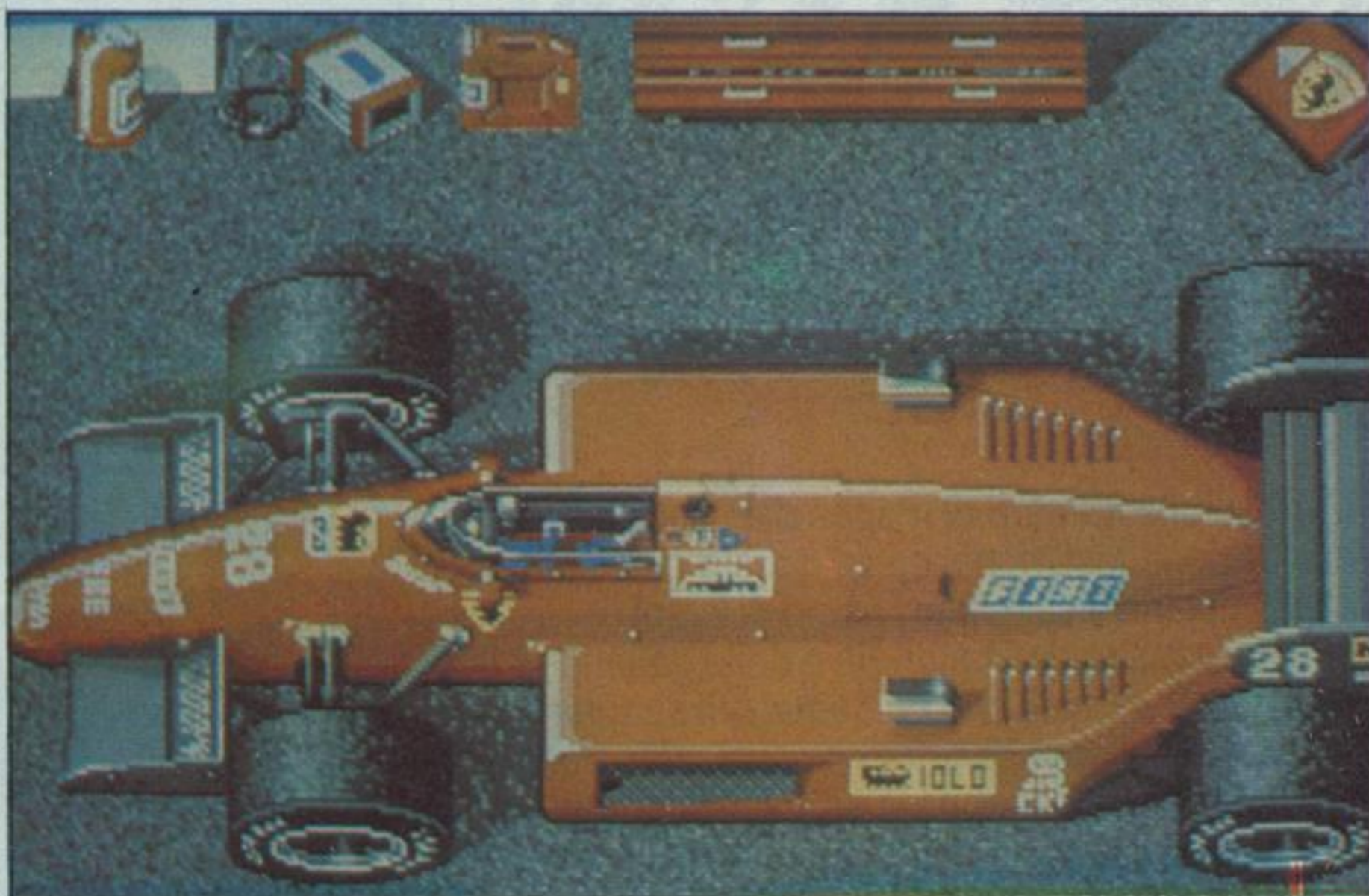


il radar, la velocità di regolazione e la bussola.

Per gli incapaci o i deboli di cuore è prevista una sequenza d'espulsione, che non solo visualizza la calotta del paracadute ma dà anche gli effetti sonori del vento che soffia tra le corde mentre il pilota scende lentamente verso terra!

Interceptor sembra eccezionale e gli effetti tridimensionali sono impressionanti. Vi terremo informati. La seconda simulazione della EA è **Ferrari Formula One**, un'accurata rappresentazione di un'intera stagione di corse nel circuito internazionale delle gare di Formula Uno.

I giocatori guidano una macchina da Formula Uno in 16 delle più famose piste del mondo contro sette dei migliori piloti in circolazione. C'è la possibilità di rientrare ai box e mettere a punto il motore, provare differenti miscele di carbu-

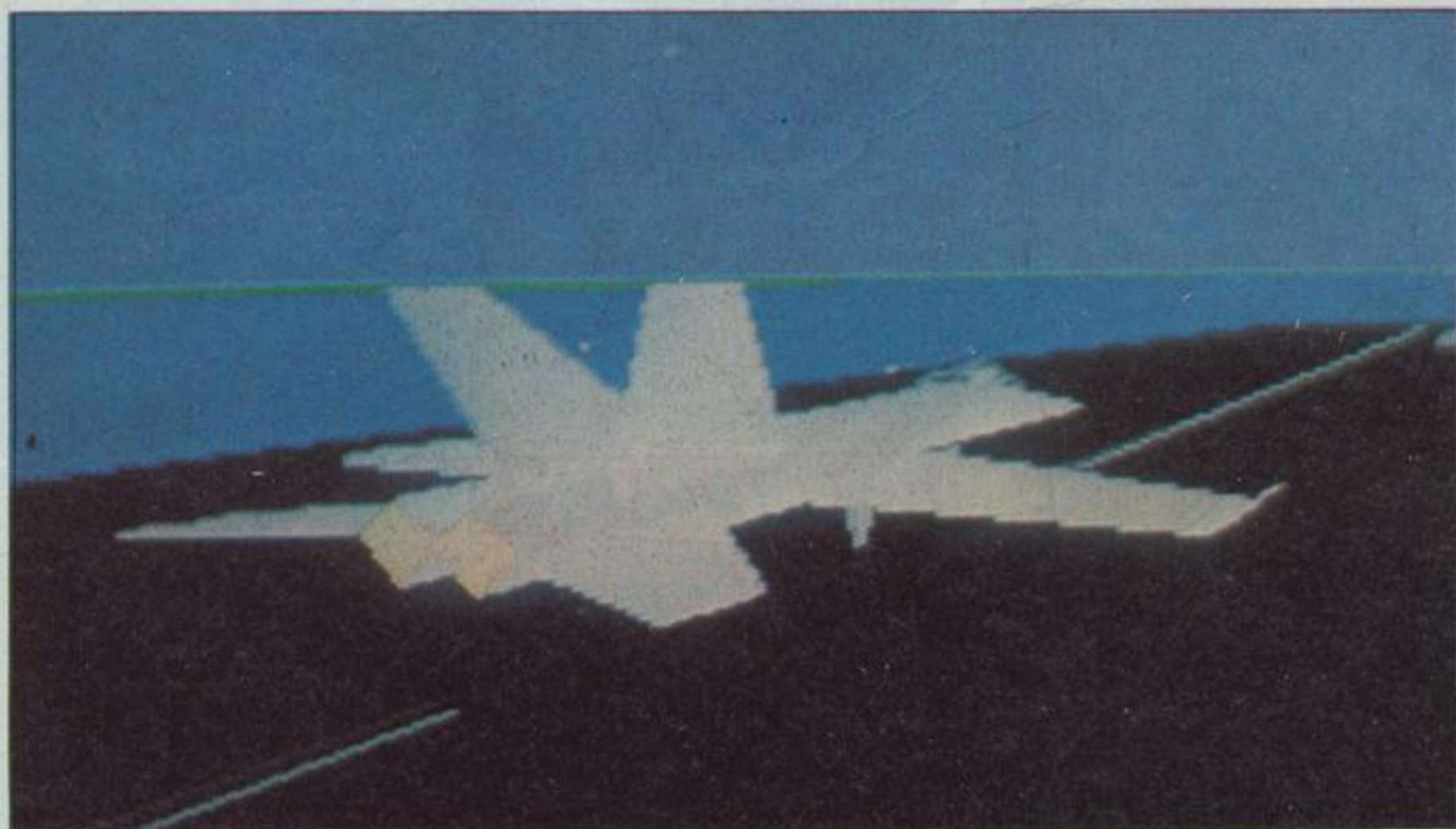


▲ La 'rossa' di Maranello ai box

rante e modificare le sospensioni, le gomme, gli alettoni e il cambio. Si può studiare l'aerodinamica dell'automobile in una galleria del vento e modificarla di conseguenza. Una volta che il giocatore è soddisfatto delle modifiche, si possono fare delle prove su un circuito e quindi apportare nuove modifiche se necessario.

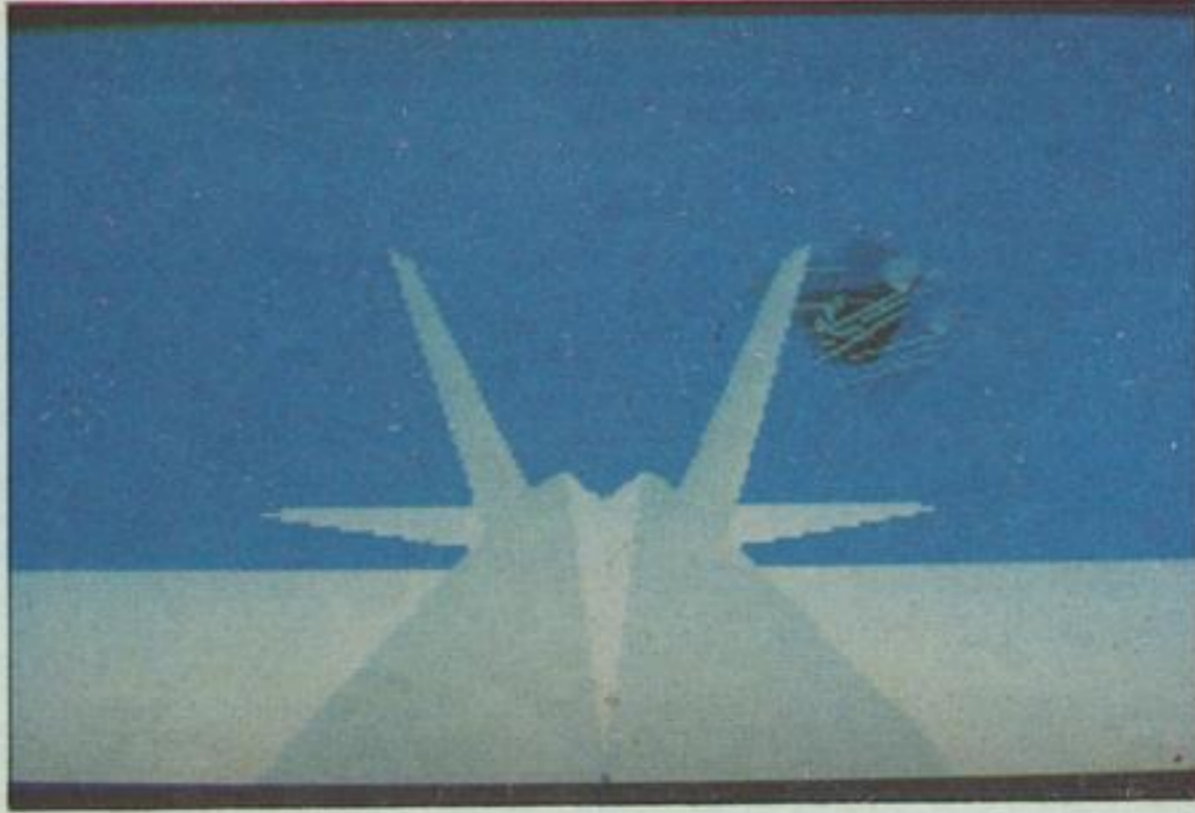
La corsa è visualizzata in prospettiva tridimensionale in soggettiva con il volante e il cruscotto visibili nella parte inferiore dello schermo. Inoltre, gli specchietti retrovisori e il rumore dei motori vi permettono di accorgervi dell'approssimarsi di una macchina alle vostre spalle.

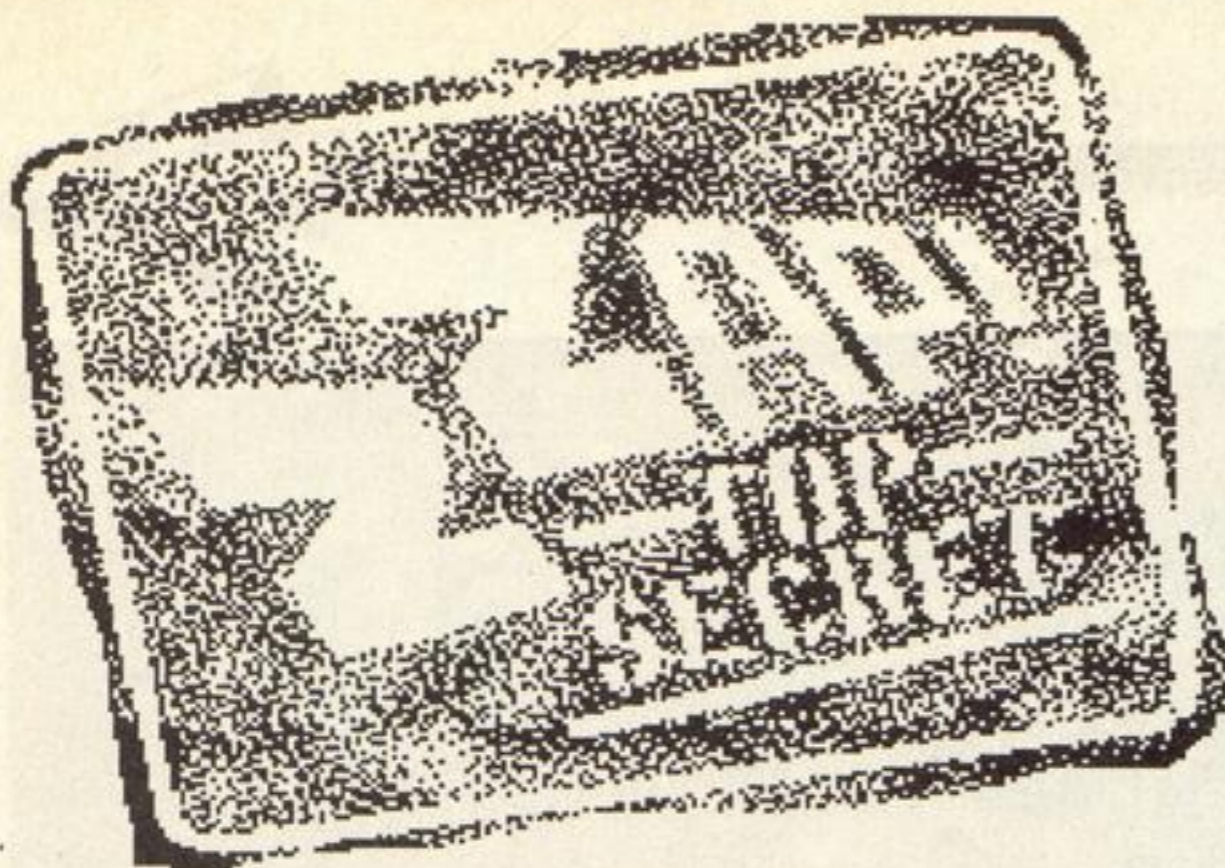
Ferrari Formula One sembra molto promettente e probabilmente il prossimo mese ci sarà una recensione completa.



L'incredibile grafica a solidi pieni e le diverse missioni fanno di **Interceptor** un gioco da tenere d'occhio

I fantastici punti di vista mozzano il fiato...





L'incredibile numero di mappe di Platoon arrivato in redazione testimonia come questo gioco abbia appassionato e coinvolto i lettori di Zzap! Tutti all'assalto della giungla e delle gallerie sotterranee. Per quelli che non amano il sangue e la violenza si possono divertire con quel pelandrone di Garfield: POKE, mappa e soluzione completa. Cosa si può sapere di più su un videogioco?

TAI PAN (Ocean)

Queste POKE vi permettono di riempire il vostro portamonete fino a farlo scoppiare. L'unica cosa che dovete fare è caricare il gioco, resettare il C64 e quindi.. POKE 4952, 177: POKE 4980, 177: SYS 2055 (RETURN) per avere un illimitata linea di credito.

ROADRUNNER (UsGold)

Nella versione su cassetta di questa decante conversione della US Gold esiste un modo semplice e veloce per ricominciare il gioco dal livello in cui il vostro "struzzo" è stato definitivamente pappato dall'estenuante Wile E. Andrea Del Monte di Asti segnala che nello schermo iniziale di RoadRunner compare la scritta SHORT CUT indicante un sentiero tra i massi. Seguendo questa strada raggiungerete velocemente (Oops! Il caricamento non è poi così rapido) l'ultimo livello della partita precedente. Fate attenzione perchè questa scorciatoia appare solo all'inizio di ogni partita.

OUT RUN (UsGold)

Ecco alcune bizzarre POKE da Marcel, Olanda che non ha gradito il passaggio di Gullit al Milan ("Era il mio giocatore preferito e da quando ha lasciato il Psv non vado più allo stadio"). C'est la vie! Marcel, ndr. milanista

Prima di tutto caricate il gioco e quando appare lo schermo principale, resettate il computer e introducete:

POKE 34711, 234 (RETURN)
POKE 34712, 234 (RETURN)
POKE 34713, 234 (RETURN)

Per tenere il timer tra 70 e 80 secondi. Se volete giocare più livelli e incrementare al massimo il vostro punteggio dovete introdurre....

POKE 37198, (1-255) (RETURN)

Dove 1-255 rappresenta il numero di livelli che dovete affrontare prima che appaia la linea d'arrivo. Se volete definire il livello di partenza, provate...

POKE 37188, (0-255) (RETURN)
POKE 34320, 234 (RETURN)
POKE 34321, 234 (RETURN)
POKE 34322, 324 (RETURN)

infine, potete eliminare i colori della strada (migliora la visibilità) con...

POKE 33393, 173 (RETURN)

Una volta che avete fatto le vostre modifiche fate sgommare la Ferrari con la vostra pupa al fianco con SYS 38045 (RETURN). Che San Cristoforo sia con voi.

SUPERSTAR SOCCER (Gremlin Graphics)

Come avere una squadra giovane e sempre al massimo della forma senza spendere un quattrino. Utilizzate questo listato studiato, preparato testato dall'immancabile Alessandro Diano di Milano, vero specialista per trucchi di questo genere. Digitatelo il listato, date il RUN e rispondete alle domande su schermo. Poi inserite una copia lavoro del gioco, (consigliabile, in ogni caso, con questi giochi che continuano a leggere e scrivere dati su disco).

```
10 SUPERSTAR SOCCER DESTROY V1.0
12 POKE 53280, 4: POKE 53281, 4
13 Z (0)=48: Z (1)=50: Z (2)=53: V (0)=26: V(1)=158: V(2)=36: DIM T(53), S
(53), W (2,9)
14 PRINT CHR$(147); CHR$(5); "-=" SUPERSTAR SOCCER'S DESTROY V1.0
"=-"
15 FOR K=0 TO 9: PRINT CHR$(19): PRINT: PRINT: PRINT
16 PRINT CHR$(18); "GIOCATORE NUMERO"; K+1: PRINT
17 PRINT: INPUT "ABILITA' (0/99)"; W(0, K)
18 PRINT: PRINT "(1=CF 2=LW 3=RW 4=LD 5=RD 6=GK)"
19 INPUT "RUOLO": (W(1,K): W(1,K)=W(1,K)*10
20 PRINT: INPUT "ETA' (17/31)"; W(2,K)
21 NEXT K: PRINT: PRINT CHR$(18); INPUT "E' TUTTO GIUSTO (S/N)"; A$
22 IF A$ <> "S" THEN RUN
23 PRINT: PRINT: PRINT "INSERIRE IL DISCO E PREMERE <SPAZIO>..."
24 GET A$: IF A$ <> CHR$(32) THEN 24
25 PRINT CHR$(147); "MODIFICA IN CORSO, ATTENDERE...": PRINT
26 OPEN 1,8,15, "IO": OPEN 2,8,2, "SOCCER DATA,P,R": GOSUB 45
27 PRINT# 1, "M-R": CHR$(6); CHR$(0)
28 GET#1, A$: T(0)=ASC(A$+CHR$(0))
29 PRINT#1, "M-R": CHR$(7); CHR$(0)
30 GET#1, A$: S(0)=ASC(A$+CHR$(0))
31 CLOSE 2: OPEN 2,8,2, "#": GOSUB 45
32 FOR K=0 TO 52: PRINT#1, "U1"; 2; 0; T(K); S(K)
33 GET#2, A$: T(K+1)=ASC(A$+CHR$(0)); GET# 2, A$: S(K+1) =ASC(A$+
CHR$(0)); NEXT K
34 FOR J=0 TO 2: T(J)=T(Z(J)): S(J)=S(Z(J))
35 PRINT#1, "U1"; 2; 0; T(J); S(J): PRINT#1, "B-P"; 2; V(J)
36 FOR K=0 TO 9: GOSUB 45
37 H%=W(J,K)/10: L=W(J,K)-H%*10
38 PRINT #2, CHR$(H%*16+L); NEXT K
39 PRINT#1, "U2"; 2; 0; T(J); S(J): NEXT J
40 GOSUB 45: PRINT: POKE 53265, 11
41 PRINT "LOAD": CHR$(34); """; CHR$(34); ",8,1"
42 FOR K=0 TO 2: PRINT CHR$(145); NEXT K
43 POKE 631, 13: POKE 198, 1
44 PRINT#1 "UJ": CLOSE 2: CLOSE 1: END
45 INPUT#1, A, B$, C, D: PRINT A; B$; C; D,
46 IF A=0 THEN RETURN
47 PRINT: PRINT: PRINT "ERRORE DISCO!": GOTO 44
```

BARBARIAN (Psygnosis)

Avete un Amiga e non siete riusciti a far funzionare il trucco per vite infinite in questa avventura dinamica dalla grafica strepitosa? Niente paura provate questa sequenza e speriamo siate più fortunati: Caricate il gioco e quindi premete la lettera O sulla tastiera principale, poi 4, il segno meno e quindi O (nuovamente la lettera) seguita da 8, il meno, 5 e quindi 9.

THUNDERCATS (Elite)

Ancora POKE per gli amanti dei felini. Dopo aver caricato il gioco e resettato il computer, potete introdurre POKE 35088, 173: SYS 2061 (RETURN) per avere tutti i Thundercats che volete. Facile!

GUNFRIGHT (Ultimate)

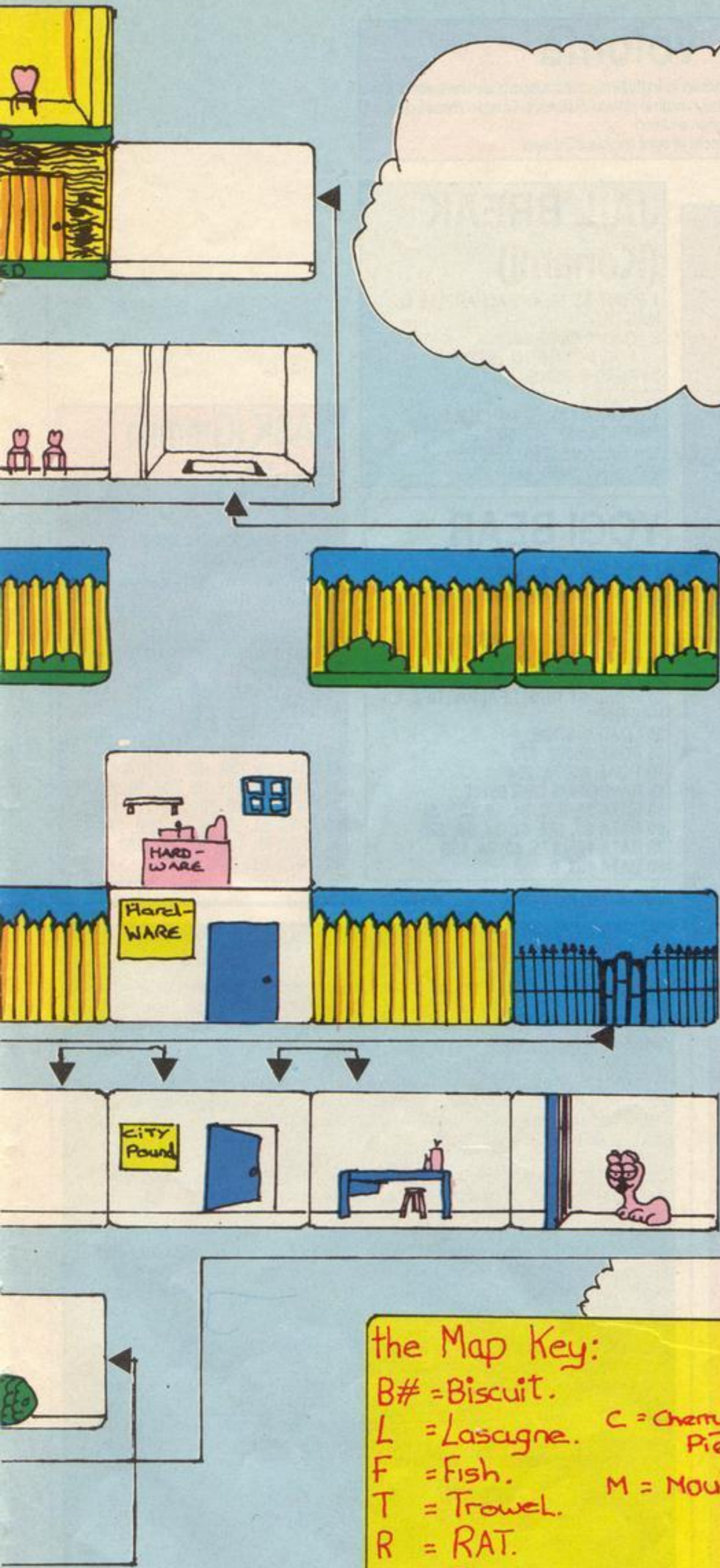
Cristiano Pascucci di Fano chiede in perfetta umiltà di comunicare qualche consiglio per tutti i pistolieri dell'Arizona "armati" di Msx. Quando avete colpito un fuorilegge in città e passate alla seconda schermata premete il pulsante STOP. Il bandito si muoverà più lentamente e quindi il vostro compito sarà più facile. Un ultimo consiglio: cominciate a muovervi per colpire il nemico solamente quando estrae la pistola altrimenti il gioco riacquista la velocità originale.

BUGGY BOY (Elite)

L'agente speciale Kipperman ha colpito ancora. Questa volta è toccato al fantastico gioco arcade dell'Elite. Caricate il gioco, resettate il C64 e digitate...

POKE 39945, 96: POKE 2048, 32 (RETURN)
POKE 2050, 13: POKE 2049, 104 (RETURN)
SYS 2048 (RETURN)

Con il tempo bloccato vi sarà facile terminare qualsiasi corsa.



the Map Key:

B# = Biscuit.	C = Cherry Pie.
L = Lasagne.	M = MOUSE.
F = Fish.	
T = Trowel.	
R = RAT.	
S = Sausage.	
A = Arlene.	
N = Nermal.	



Spectrum a volontà

I fedelissimi dell'ex-computer più venduto in Inghilterra continuano a lavorare sodo. C'è chi ha delle ottime fonti e chi invece fa un ottimo lavoro di ricerca. Questo mese i due eroi dello Spectrum sono Michele Tognon e Marco ormai abilissimi a scovare listati e trucchi in ogni angolo d'Europa.

FLYING SHARK (Firebird)

```

5 LET w=1: LET t=0
10 FOR f = 32768 TO 32902
20 READ a: POKE f,a
30 LET t=t+w*a: LET w=w+1
40 NEXT f
50 IF t <> 865283 THEN PRINT "ERRORE
NEI DATA": STOP
60 PRINT AT 10, 3: "FAI PARTIRE IL
NASTRO"
70 LOAD "" CODE
80 RANDOMIZE USR 32830
100 DATA 50, 21, 255, 122, 254, 46
110 DATA 192, 62, 50, 50, 84, 205, 33
120 DATA 21, 255, 34, 85, 205, 62
130 DATA 195, 50, 58, 0, 33, 32, 128
140 DATA 34, 59, 0, 195, 0, 0, 50, 107
150 DATA 92, 33, 114, 128, 17, 0, 0, 1
160 DATA 0, 0, 237, 176, 195, 61, 0
170 DATA 128, 223, 181, 209, 177
180 DATA 144, 141, 139, 151, 206
190 DATA 198, 199, 200, 237, 123
200 DATA 112, 128, 62, 205, 50, 84
210 DATA 205, 33, 0, 128, 34, 85, 205
220 DATA 33, 109, 128, 126, 50, 22
230 DATA 128, 50, 28, 128, 50, 31
240 DATA 128, 50, 40, 128, 50, 48
250 DATA 128, 35, 126, 50, 42, 128
260 DATA 35, 126, 50, 39, 128, 195, 0
270 DATA 205, 91, 10, 172, 112, 148
300 DATA 33, 0, 62, 34, 190, 212, 195
310 DATA 58, 158, 84, 65, 32, 74, 79
320 DATA 78, 32, 78, 79, 82, 84, 72

```

WIZBALL (Ocean)

```

4 CLEAR 49151
5 LET t=0: LET w=0
10 FOR f=47872 TO 48000
15 READ a: POKE f,a
20 LET t=t+a*w: LET w=w+1
30 NEXT f
35 IF t <> 924342 THEN PRINT "
ERRORE NEI DATA": STOP
40 PRINT AT 10, 6: "FAI PARTIRE IL
NASTRO"
45 LOAD "" CODE
50 RANDOMIZE USR 47872
100 DATA 221, 33, 111, 187, 6, 6, 197
110 DATA 221, 110, 0, 221, 102, 1
120 DATA 221, 78, 2, 6, 0, 17, 0, 125
130 DATA 237, 176, 235, 54, 201, 30
140 DATA 150, 205, 0, 125, 221, 35
150 DATA 221, 35, 221, 35, 193, 16
160 DATA 222, 33, 103, 238, 17, 0
170 DATA 252, 1, 0, 4, 237, 176, 175
180 DATA 50, 115, 255, 33, 80, 187
190 DATA 17, 23, 255, 1, 3, 0, 237
200 DATA 176, 33, 83, 187, 17, 0
210 DATA 96, 1, 50, 0, 237, 176
220 DATA 195, 244, 254, 205, 0
230 DATA 96, 62, 195, 50, 76, 255
240 DATA 33, 12, 96, 34, 77, 255
250 DATA 201, 253, 33, 58, 92, 62
260 DATA 201, 50, 62, 188, 49, 0
270 DATA 97, 251, 195, 128, 143
280 DATA 189, 228, 16, 205, 228, 24
290 DATA 11, 229, 12, 23, 229, 14
300 DATA 37, 229, 25, 73, 229, 11

```

JAIL BREAK (Konami)

```

1 PRINT AT 10, 4: "FAI PARTIRE IL
NASTRO"
5 LOAD "" CODE
10 FOR f=29758 TO 29771
20 READ a: POKE f,a
30 NEXT f
100 DATA 175, 50, 116, 212, 50
110 DATA 117, 212, 50, 118, 212
120 DATA 42, 240, 255, 233
200 RANDOMIZE USR 29696

```

YOGI BEAR (Piranha)

```

5 CLEAR 65535
10 FOR f=65200 TO 65220
15 READ a: POKE f,a
20 NEXT f
25 PRINT AT 10, 5: "FAI PARTIRE IL
NASTRO"
30 LOAD "" CODE
35 POKE 65072, 176
40 POKE 65073, 254
45 RANDOMIZE USR 58112
50 DATA 33, 0, 0, 34, 18, 137, 34
60 DATA 20, 137, 62, 24, 50, 226
70 DATA 175, 175, 50, 84, 136
80 DATA 195, 0, 132

```

MASK (Gremlin Graphics)

```

5 LET t=0: LET w=0
10 FOR f = 32000 TO 32051
15 READ a: POKE f, a
20 LET t = t + w * a: LET w = w + 1
25 NEXT f
30 IF t <> 161993 THEN PRINT "
ERRORE NEI DATA": STOP
35 PRINT AT 10, 7: "FAI PARTIRE
IL NASTRO"
40 RANDOMIZE USR 32000
50 DATA 6, 3, 197, 221, 33, 0, 0
55 DATA 17, 17, 0, 62, 255, 55, 205
60 DATA 86, 5, 193, 16, 239, 221
65 DATA 33, 136, 169, 17, 214, 11
70 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
75 DATA 33, 62, 201, 34, 227, 170
80 DATA 33, 50, 36, 34, 229, 170
85 DATA 62, 134, 50, 231, 170
90 DATA 195, 242, 169

```

GARFIELD (The Edge)

Dalle amene rive di Brighton arriva una soluzione anonima per terminare questa avventura dinamica con grande facilità.

Se consultate questa soluzione utilizzate anche la mappa e salverete Arlene senza alcun problema. Nel caso la mappa e la soluzione non siano sufficienti, sfruttate a fondo le POKE estratte dall'infallibile Yodas Crew di Salerno.

Caricare il gioco, resettare e inserire

POKE 25370, 234

POKE 25371, 234

POKE 25372, 234 per cibo infinito

POKE 25389, 234

POKE 25390, 234

POKE 25391, 234 per energia

SYS24320 per ripartire.

Ed ora l'indispensabile soluzione.

Prima di tutto prendete tutte le polpette ai semi di anice (cosicché Odie vi venga dietro). Andate alla porta sul retro dove c'è un osso. Prendetelo e mettetelo sulla sinistra della porta. Odie aprirà ora la porticina del gatto dandovi libero accesso alle altre locazioni. Andate a prendere la lampada e trovate Nermal. Dategli un buon calcio e prendete il topolino a molla. Andate al negozio di cibo naturalista e fate cadere il topolino ai piedi dell'uomo. Apparirà magicamente una ciambella: raccoglietela ma, mi raccomando, NON mangiatela.

Andate verso il topo gigante, fate cadere la ciambella e il topo se ne andrà via. Aprite la cesta e prendete la chiave che c'è dentro. Tornate alla locazione iniziale e lasciate la chiave. Prendete la cazzuola, andate al negozio di ferramenta e usatela. Dal niente appare un dollaro: raccoglietelo. Tornate al negozio di cibo naturalista, date il dollaro all'uomo e prendete il cibo per gli uccelli. Portatelo sul lato destro del parco, lasciatelo cadere a terra e arriverà un uccello. Lasciate stare l'uccello e andate a prendere la chiave. Tornate al parco e saltate sulla groppa dell'uccello (non lasciate la chiave) che vi porterà fino al City Pound.

Entrate ed andate fino alla cella e avrete salvato Arlene. Garfield ora può vivere per sempre felice e contento...

BANGKOK KNIGHTS (System 3)

Se per voi il picchiaduro thailandese della System 3 è troppo impegnativo, provate a applicare questi veloci e incisivi consigli di Paul Melounan di Farnham, nel Surrey. Grazie a questi suggerimenti potrete diventare velocemente (o quasi) un super campione di boxe thailandese...

MANCHU MAN: Per sconfiggere Manchu non dovete far altro che tenerlo a distanza e prenderlo a pugni. Se si avvicina dategli ginocchiate o calci agli stinchi: dovrebbe allontanarsi nuovamente e a quel punto sarà uno scherzetto finirlo con qualche pugno ben piazzato. Comunque, nessun problema.

DAN FISTS: Basta dargli pugni e calci volanti e non tenterà neanche di avvicinarsi. Se, per uno strano destino, cercherà di farlo, indietreggiate velocemente altrimenti userà i suoi poteri Ninja e sarete spacciati.

BAMBU MAN: Costui se ne sta solitamente molto distante e ciò vi consente di usare alcuni dei calci migliori del vostro repertorio. Se si avvicina troppo, indietreggiate e prendetelo a ginocchiate fino a quando arretra di un paio di passi e quindi riprendete a menar calci.

KILLA KALE: Questo pallone gonfiato è il più duro di tutti! Tenetevi a distanza e dategli dei pugni. Ogni tanto anche qualche calcio. Se si avvicina troppo, scappate perché una volta che inizia a dare calci siete spacciati. State in guardi e la vittoria sarà vostra.

SIAM SALLY: Per sconfiggere questa virago rimanete a distanza e usate o una combinazione di cinque pugni e un calcio o cinque calci e un pugno. Fatele, anche se vi sembra una cosa strana, e vedrete se non vincerete.

MUCHO MIKE: Rimanete a distanza e prendetelo a calci e non dovrete avere problemi. Se Mucho inizia a spostarsi (e siete proprio sfortunati se lo fa) colpitelo con un pugno o con una gomitata.

DADDY KALE: Anche questo è bello tosto. Prendetelo a pugni ripetutamente e non cercate di dargli dei calci. Se si avvicina troppo fate attenzione al suo micidiale colpo di testa.

BB BUTLER: Stranamente l'ultimo pugile è uno dei più facili da sconfiggere. Alla faccia della tensione che monta! Appena suona la campana colpitelo con un calcio volante alla testa, poi con calci allo stinco fino a quando la sua energia si abbassa precipitosamente, quindi liquidatelo con un paio di pugni. Dopo di che, guardatevi il brutto schermo finale e poi fatevi una bella tazza di té.

MANIAC MANSION

2ª Puntata

Eravamo rimasti a Ed che si spostava fino alla stanza della pianta carnivora e le offriva la Pepsi-Cola. O.K. Bernard ora va nella stanza della scala a chiocciola e ripara il telefono con gli attrezzi. Michael (che prima ha preso il pacco e lo ha consegnato a Ed insieme all'Hamster avuto da Dave) sale fino alla 2ª porta del 3° piano (la stanza di Edna) senza entrarvi Bernard telefona al numero scritto sul muro del bagno e Edna risponde. Ora potete far entrare Michael che prende la *Small Key* dal comodino e sale per le scale. Apre il dipinto che nasconde una cassaforte con la combinazione troppo piccola per essere letta. Dave non demorde e sale sulla pianta carnivora e si avvicina alla gettoniera sul muro. Vi inserisce due Dime e preme due volte il *right button*. Usa il telescopio e vede un ragno sul muro. Questo è il numero della cassaforte che Michael si affretta a digitare. Dalla cassaforte esce una busta e dentro la busta c'è un quarto di dollaro. Bernard ripete la telefonata e Michael esce indisturbato dalla camera di Edna. Bernard prende l'*undeveloped film* che si trova ora alla destra delle scale dell'ingresso sale fino al terzo piano e offre a Michael la spugna piena di *developer* e si fa dare da Dave le batterie che si trovano nella radiolina. Bernard entra nella porta vicino alla pianta carnivora aspettando vicino ai *wires* (prima deve innestare le batterie nella torcia). Ora i tre protagonisti devono avere (IMPORTANTE)

DAVE: la *card key* la *yellow key*, la *blowing key*, la *old rusty key*

MICHAEL: la spugna con il *developer*, il *pacco*, l'*hamster*, il *quarto di dollaro*, la *small key* e l'*undeveloped film*.

BERNARD: il *radio tube*, la *torcia* con pile incorporate, *attrezzi*.

Proseguiamo con il racconto/soluzione.

Dave entra nella stanza di Edna e si fa catturare. Arrivato in prigione apre la porta di destra con la *old rusty key*. Nell'altra stanza apre il pannello e chiude i circuiti. La corrente se ne va e Bernard (con la torcia accesa) può riparare i *wires* con gli attrezzi. Dave riattacca la corrente e rientra in prigione avvicinandosi alla porta di sinistra (quella di *secret lab*) e la apre con la *blowing key*. Michael va nella camera oscura e sviluppa il film con il *developer* della spugna e la bacinella. Usciranno il piano di Ed per sconfiggere la meteora. Michael li consegna immediatamente a Ed che promette di essere nel laboratorio entro 10 minuti. Allora Michael va nella stanza dei videogiochi e inserisce la moneta nel gioco *Meteor Mess*. Dopo aver giocato compare il record (SCRIVETELO) che è la combinazione della *inner door* della prigione. Bernard va nella 1ª porta del 3° piano e utilizza il *radio tube* sull'aggeggio al lato della radio. Poi accende la radio e chiama il numero che è scritto sul poster affisso sul muro. Risponderà la polizia intergalattica che promette di arrivare in 5 minuti. Dave digita la combinazione e entra nel laboratorio. Mentre il tentacolo lo acciappa arriva Ed che lo scaccia. Dave può entrare nella porta successiva e, superando Fred (il professore), raggiunge l'armadietto vicino alla porta blindata. Lo apre e indossa la tuta mentre Fred attiva il countdown - 2 minuti reali. Inserisce la *card key* nel dispositivo al lato della porta. Ed entra. Disattiva lo *switch* e prende la meteorite. Passa per la porta a destra e si ritrova nel garage (è passato per la *cement slab*). Mette la meteorite nel portabagagli e lo chiude. Usa la *yellow key* sul turboreattore e provate a indovinare un po'.....

RASTAN (Imagine)

Se avete problemi con l'ultima conversione arcade dell'Imagine, seguite questi consigli spediti dal super esperto di Rastan Alan Sheriff di Withemsea per sconfiggere l'odioso mago. I livelli iniziali non dovrebbero darvi problemi. Fate però attenzione a quando saltate sulle rocce - l'acqua è mortale - e fate a fettine qualunque creatura tanto stupida da mettersi sulla vostra strada.



Il primo vero problema è nel castello ed è rappresentato dalle corde. Queste dondolano secondo schemi prefissati, quindi siate pazienti e attendete il momento più opportuno. Per afferrare la prima corda mettetevi sul bordo della voragine di lava e Rastan prenderà la corda automaticamente. Dovete essere all'estremità della corda per proseguire. La seconda deve essere afferrata con precisione cronometrica, ricordando che alla quinta oscillazione arriva più lontano. E' proprio allora che dovrete fare il salto. La terza corda non è difficile.

Quando arrivano le punte che salgono e scendono, camminateci sotto e abbassatevi quando cadono - sono comunque abbastanza inoffensive. Per eliminare il guardiano maligno alla fine del livello, saltategli addosso e continuate a saltare su e giù menando colpi di spada.

Passiamo al livello successivo. I tronchi galleggianti sono il primo problema e per superarli dovrete saltare appena si muovono verso di voi. Se fate così riuscirete a passare tranquillamente.

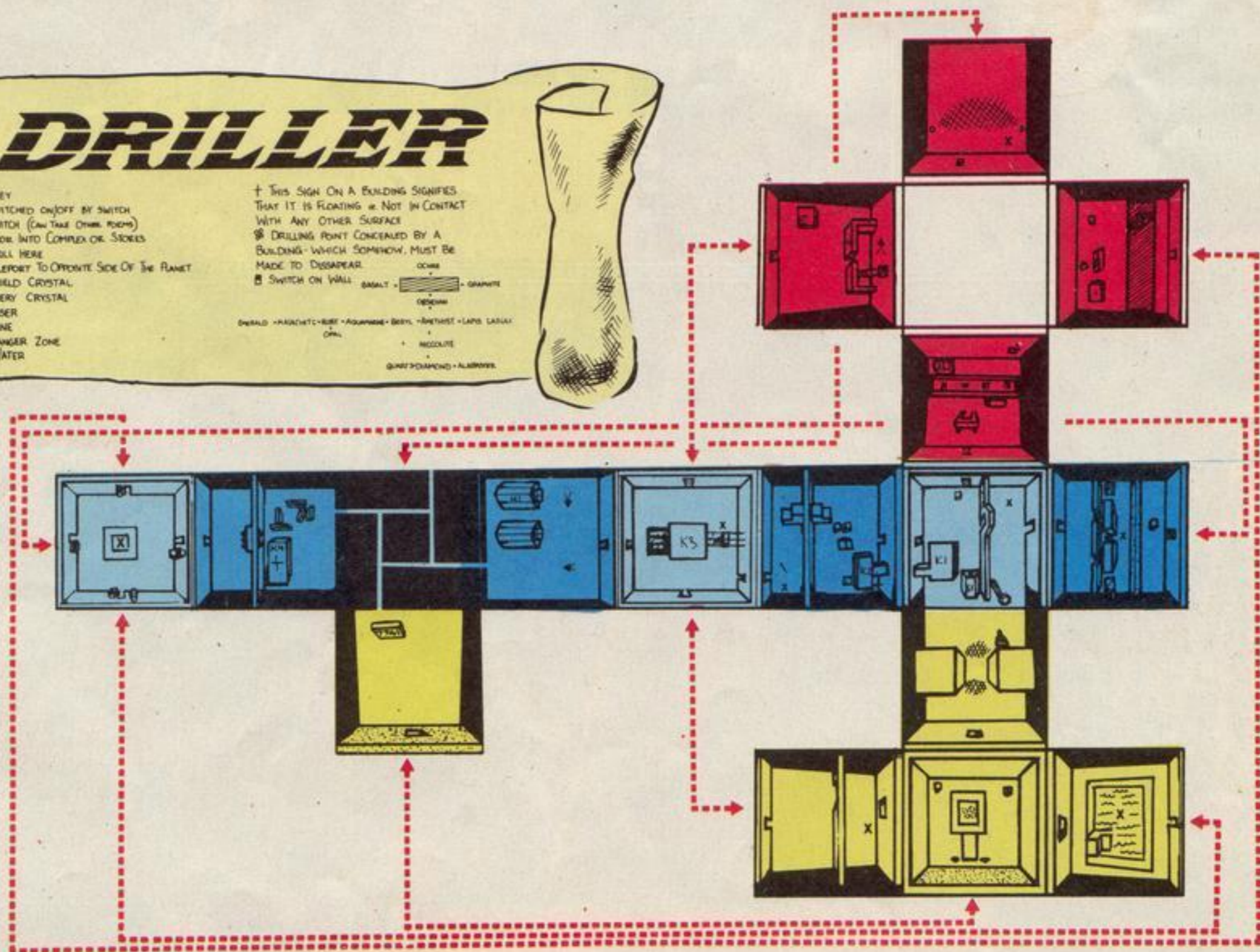
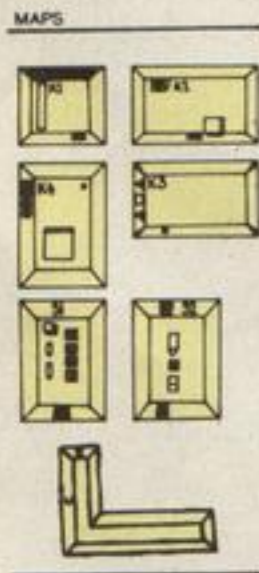
Quando arrivate alle colonne di pietra sul fiume, aspettate fino a quando compare la seconda roccia appena prima della prima, poi attraversatelo saltando e non fermatevi mai.

Nel castello se non saltate dalla corda nel modo giusto dovrete scendere per le scale fino in fondo, altrimenti la corda scomparirà.

Con le punte che salgono e scendono comportatevi come con quelle del primo livello. Il vero problema sono i giavellotti che devono essere evitati in questo modo: tenete una mano sulla barra spaziatrice e calcolate il momento del passaggio tra i giavellotti; se state per essere infilzato, premete la barra. La lancia continua la sua traiettoria ma Rastan è in pausa e non può essere ferito. Superato questo ostacolo salite tranquillamente su per la scala. Ad ogni modo, non potete salire per la corda perché la seconda lancia non si muove fino a quando non è al vostro stesso livello.

Quando arrivate al ponte con le palle di fuoco, inchinatevi e colpitele con la spada. Le palle di fuoco scompaiono. Ripetete questa manovra per tutte le altre palle di fuoco e riuscirete a passare senza problemi.

Uccidete il secondo guardiano come avete fatto per il primo. Quando cercate di uccidere i serpenti, i Gigas, i guerrieri o qualunque altro nemico, abbassatevi sempre. Così facendo non potranno usare le loro armi. L'unica eccezione è l'uomo alato che viene ucciso facendo un salto in diagonale e dando un fendente con la spada all'ultimo momento. Se venite a contatto con i pipistrelli seguite la stessa procedura utilizzata per eliminare i guardiani. E ora che cosa aspettate? Datevi da fare.



4TH & INCHES

Accolade, cassette L. 15.000; disco L. 18.000; joystick con tastata. Per C64

Emozionante azione di gioco in questa stupenda simulazione del football americano della Accolade

Quelli che desiderano fortemente fare una *QB Sneak* o una *Right Dog* o fingere di essere Joe Montana dovrebbero essere soddisfatti di **4th & Inches**. Questa ultima versione dello sport di contatto americano offre ad uno o due giocatori la possibilità di manipolare l'intero corso di una partita, dal calcio d'inizio fino al fischio finale e, se necessario, anche in *overtime*.

Prima di cominciare bisogna confermare i parametri di gioco: il numero di giocatori, i colori delle maglie (rosso e blu) e la durata di ciascun quarto, variabile in 5, 10 e 15 minuti.

Lo schermo di gioco è diviso in quattro parti: il campo, le finestre di selezione delle azioni d'attacco e difesa (colorate appropriatamente) ed un pannello che indica il *down*, le yarde necessarie per chiuderlo e il tempo. L'azione viene visualizzata con una serie di schermi singoli: quando la palla arriva ad un'estremità dello schermo il programma stacca, zoomando, su quello successivo.

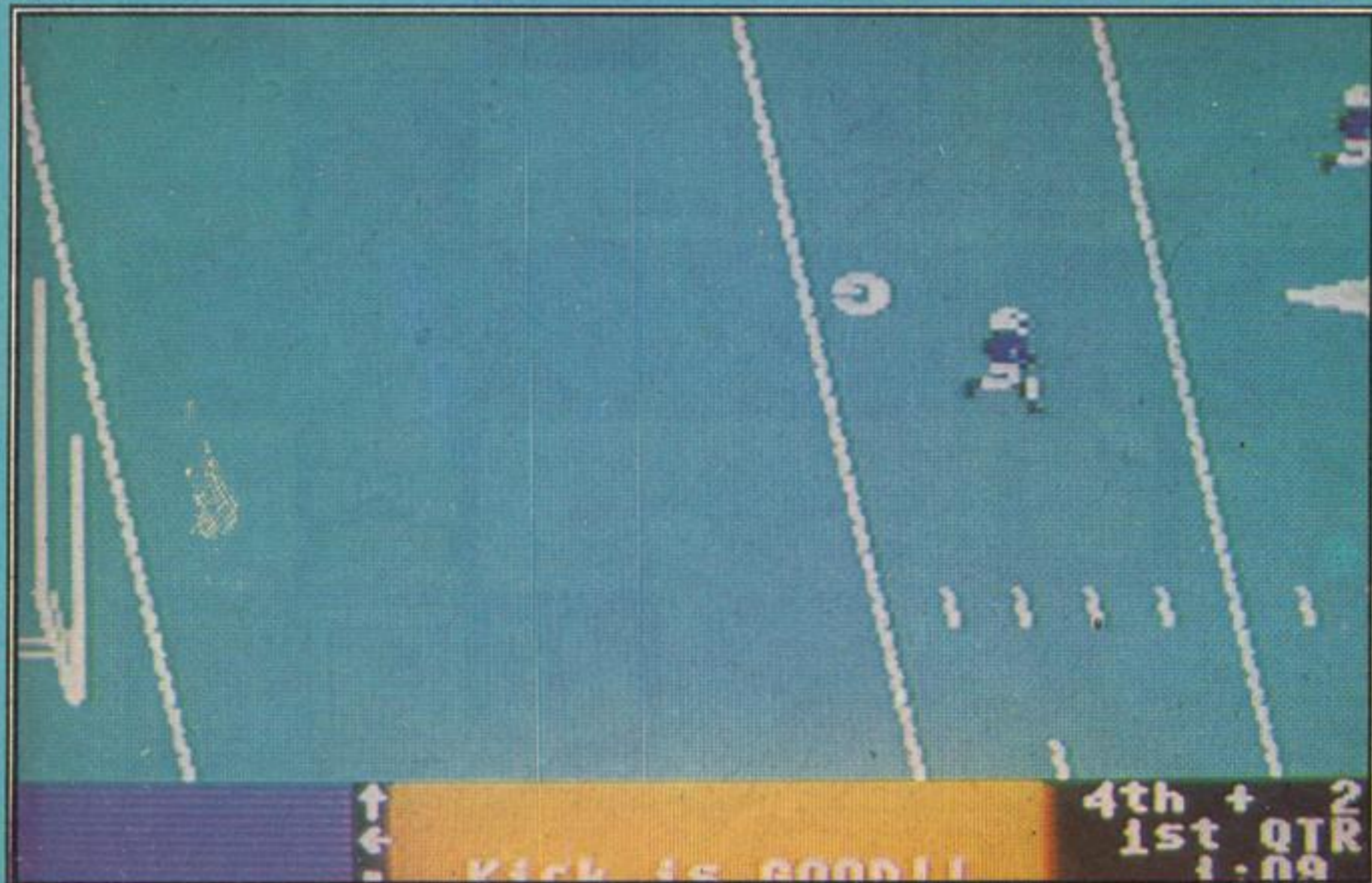
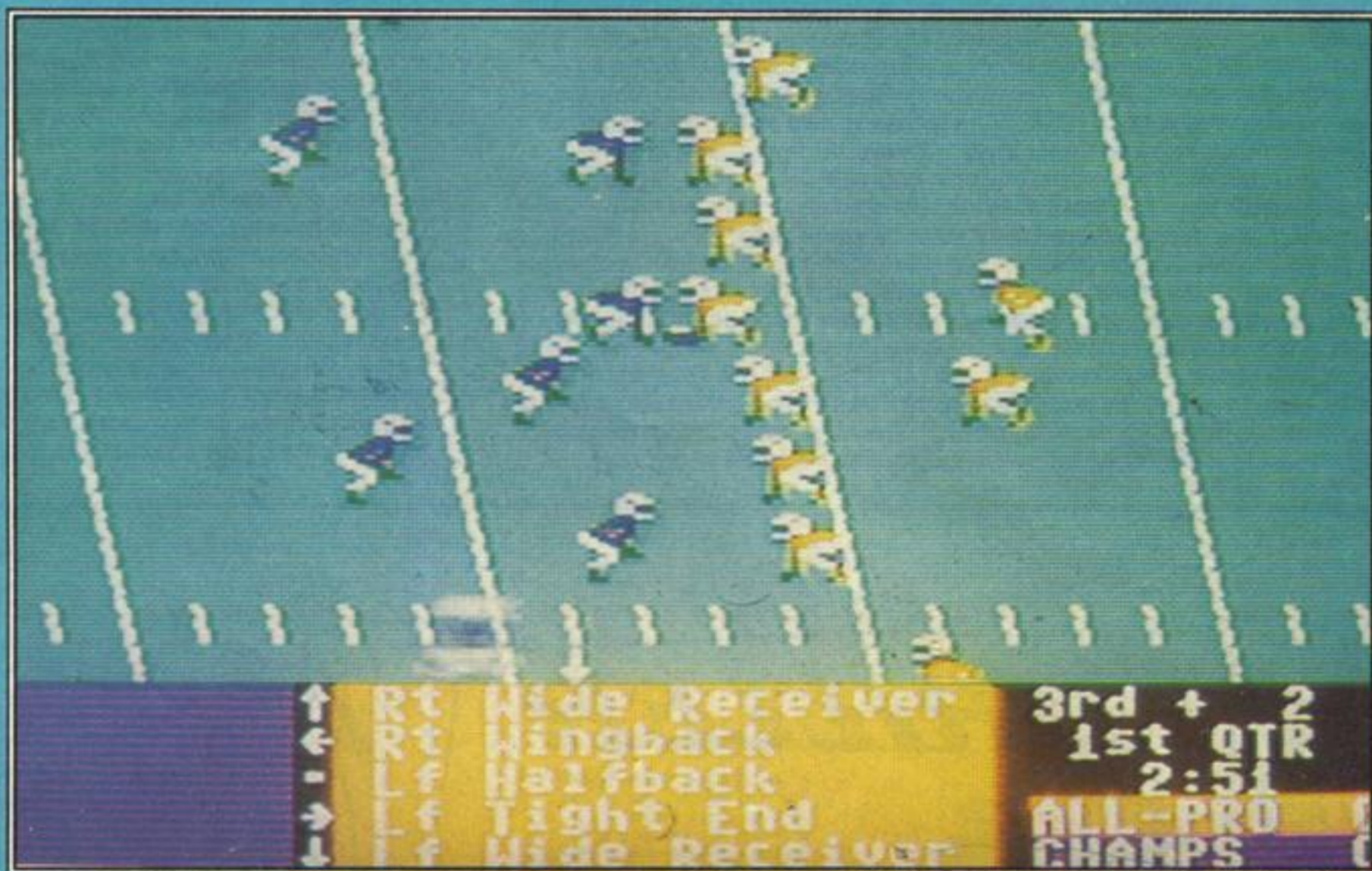
Hut! Hut! Hut! La simulazione di football americano della Accolade

Le azioni vengono selezionate in stile **Hardball**, combinando appropriati movimenti del joystick con il pulsante di fuoco. Per ogni azione si eseguono tre selezioni, a cui si accede tramite menù sepa-

rati che appaiono automaticamente. Il primo menù indica le formazioni disponibili, il secondo le azioni disponibili (di corsa, passaggio o calcio), il terzo determina la posizione del ricevitore in caso

di lancio o la posizione del *runner* in caso di corsa.

Una volta che è stato deciso lo schema, l'azione parte automaticamente e il giocatore può, a seconda dell'azione in corso, lanciare la palla, guidare il ricevitore, controllare un difensore scelto in precedenza o calcolare il momento giusto per il calcio di *field goal* e *punt*. Il giocatore sotto controllo è evidenziato da un colore di maglia diverso. Durante un'azione difensiva (ad esempio, l'inseguimento di un giocatore avversario in possesso



di palla) il controllo spesso cambia automaticamente passando al giocatore più vicino alla palla.

In qualunque momento durante la partita è possibile accedere allo schermo dei *coach* di entrambe le squadre. Si può quindi chiamare un time-out, controllare i dati dei giocatori e modificare la formazione in campo per le diverse azioni. Ogni ruolo ha un titolare e una riserva: il computer seleziona automaticamente il titolare, ma per situazioni speciali (ad esempio, azioni con doppio *tight end*) possono essere necessarie le riserve. I dati includono altezza, peso, anni d'esperienza, velocità e forza di ciascun giocatore.

Le istruzioni spiegano la terminologia del gioco e le regole generali e forniscono una dettagliata spiegazione dei tipi di azioni, dei ruoli dei giocatori e della tattica di gioco.

Il calcio di trasformazione è buono: 3 punti!



Mi sono divertito a vedere la finale di football americano (Superbowl XXII), ma non mi considero un appassionato di questo sport. Ad ogni modo, la scarsa conoscenza delle regole del gioco non mi ha impedito di apprezzare, e molto anche, 4th & Inches. Imparare i vari schemi (e ve ne sono parecchi) ed interagire con l'azione che si sviluppa sul "campo" è un'esperienza veramente entusiasmante: mi sono trovato diverse volte a gridare contro il mio giocatore in possesso di palla, cercando di incitarlo a correre più in fretta mentre undici magliette blu gli correvano dietro.

La miscela di decisioni tattiche e controllo attivo rende 4th & Inches molto allettante. La presentazione grafica è ben realizzata e, anche se un po' piccoli, gli sprite dei giocatori sono ben disegnati, animati adeguatamente ed estremamente convincenti. L'unico aspetto deludente del gioco è il sonoro: i jingle e gli effetti sonori sono sopportabili, ma poveri, e non contribuiscono per niente a migliorare l'atmosfera. Ciò detto, posso tranquillamente ammettere di aver giocato 4th & Inches più di qualunque altro gioco giunto in redazione questo mese. Se vi piace il football americano, le simulazioni sportive o semplicemente i giochi a due giocatori, 4th & Inches è un gioco vincente.

1:09	1	2	3	4	Down	Yards	ToGo
ALL-PROS	3					3	
CHAMPS	0					0	

ALL-PROS Timeout(3)	CHAMPS Timeout(3)
Passe, Hillie	QB Dakota, Joe
Truck, Mack	FB Bigg, Bernie
Knobs, Billy	Knowle, Tim
Darling, Flash	Quick, Rilly
Smersh, Ox	Attrick, Jerry
Harris, Tyrone	Long, Hugo
Hays, Haystack	Pitts, R.M.
Lipz, Harry	Jones, Merlin
Blitz, Woodie	Dawg, Red
Graham, Lyle	Green, Animal
Salott, Tank	Dixon, Slim
White, Casper	Thayer, R.U.
Mills, Buck	Foxe, Sly

CHAMPS Receiving ALL-PROS Kicking

▲ Lo schermo dei coach con le opzioni per la scelta delle formazioni delle squadre



Per coloro che non conoscono il football americano la prima reazione a 4th & Inches sarà di confusione: giocarlo senza leggere le istruzioni può portare a pesanti sconfitte. Ad ogni modo, una volta che scoprite che mosse fare e quando farle proverete la soddisfazione del vostro primo *touchdown*. La presentazione è superba: utili istruzioni, intelligente modo di controllo, tocchi umoristici, libero accesso ai dati dei giocatori e possibilità di modificare i parametri di gioco. L'attenzione ai dettagli fa il paio con gli appropriati, benché non spettacolari, effetti sonori e visivi. Gli sprite sono un po' tarchiatelli ma ben animati: vedere dieci avversari all'inseguimento del vostro giocatore è emozionante! Gli effetti sonori sono appena appena discreti e contribuiscono a creare l'atmosfera di gioco, anche se in misura ridotta (il motivetto prima della partita è particolarmente carino), ma un paio di "hut, hut!" non ci sarebbero stati male. La libertà di movimento è praticamente illimitata e ciò conferisce una sensazione di controllo su tutto quello che avviene in campo senza risultare troppo complesso, raggiungendo il massimo nel modo a due giocatori. La flessibilità del gioco e la stupenda presentazione contribuiscono a creare una simulazione sportiva realistica e divertente: che siate o no un appassionato di football americano, 4th & Inches dovrebbe tenervi occupati, divertendovi, per molto tempo.

Questa volta non ce l'ho fatta. Nonostante la mia ignoranza in materia ero sempre riuscito a sconfiggere il direttore (che passa per vero esperto) nella maggior parte delle versioni di Football Americano per computer. Questo va a merito di 4th & Inches che tiene fede agli schemi e ai giochi richiesti nella realtà. ualcosa comunque l'ho capita: i passaggi sono quelli che rendono di più e sulle corse conviene puntare sul *full-back*.

Comunque non mi resta che studiare attentamente il playbook ufficiale della Nfl e sfruttare al massimo gli insegnamenti che vengono dalle trasmissioni di football americano su Capodistria e Odeon Tv. Grazie ai fondamentali di questo complesso gioco riuscirò a sconfiggere oltre il direttore anche il computer.

PRESENTAZIONE 93%

Una vasta gamma di utili opzioni, metodo di selezione delle scelte non invadente e originale tecnica di "stacco" tra uno schermo e l'altro.

GRAFICA 80%

Basilare ma chiara e colorata, con buona animazione degli sprite.

SONORO 41%

Effetti sonori scarni ma adeguati, più degli occasionali jingle.

APPETIBILITA' 83%

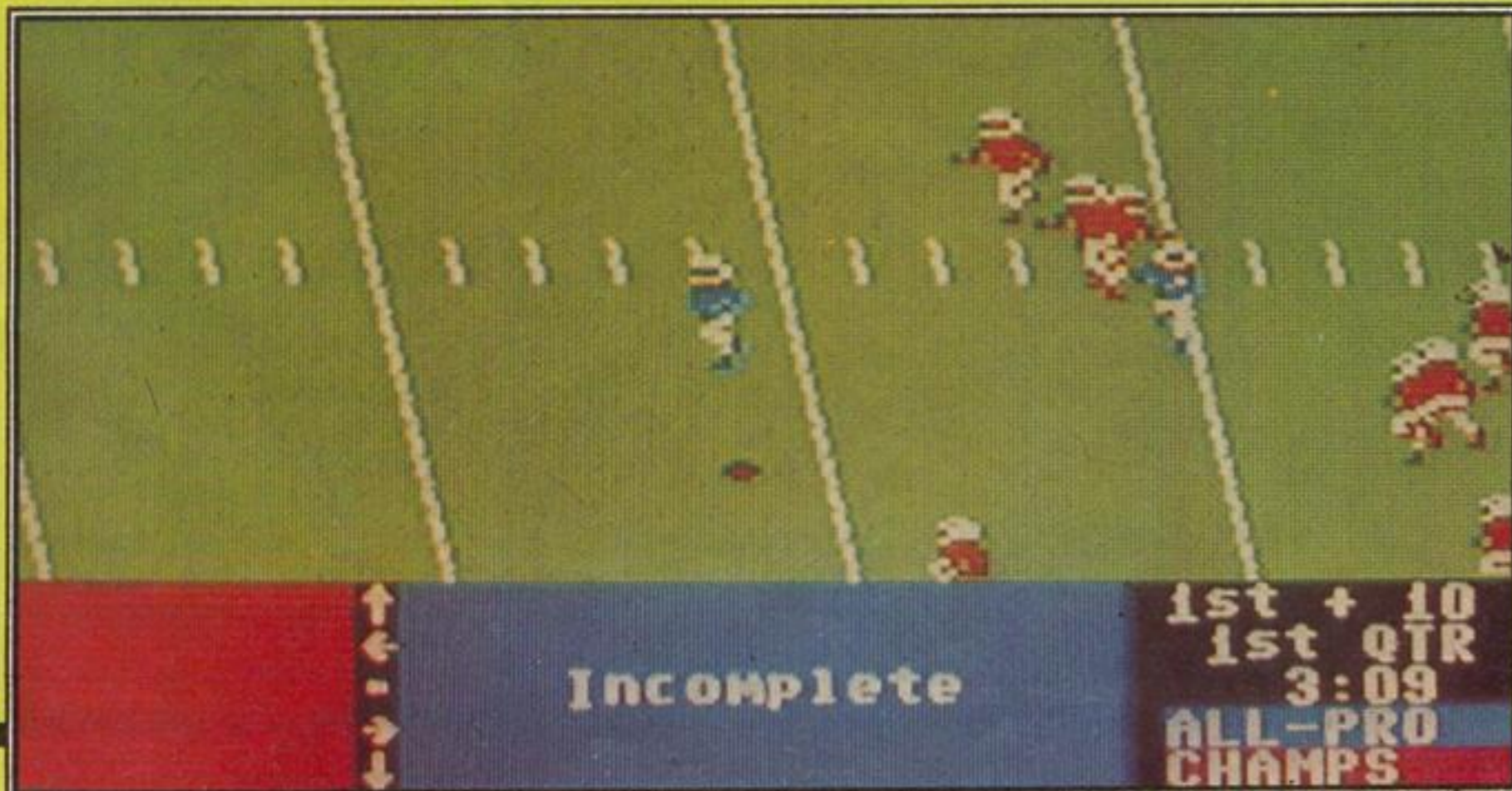
Ti prende subito, ma prima di battere il computer ci vuole un po' di pratica.

LONGEVITA' 89%

Il divertimento a lungo termine è garantito dal buon avversario-computer e dall'opzione per due giocatori.

GLOBALE 90%

La meglio riuscita e la più divertente e realistica simulazione di football americano prodotta fino ad oggi.



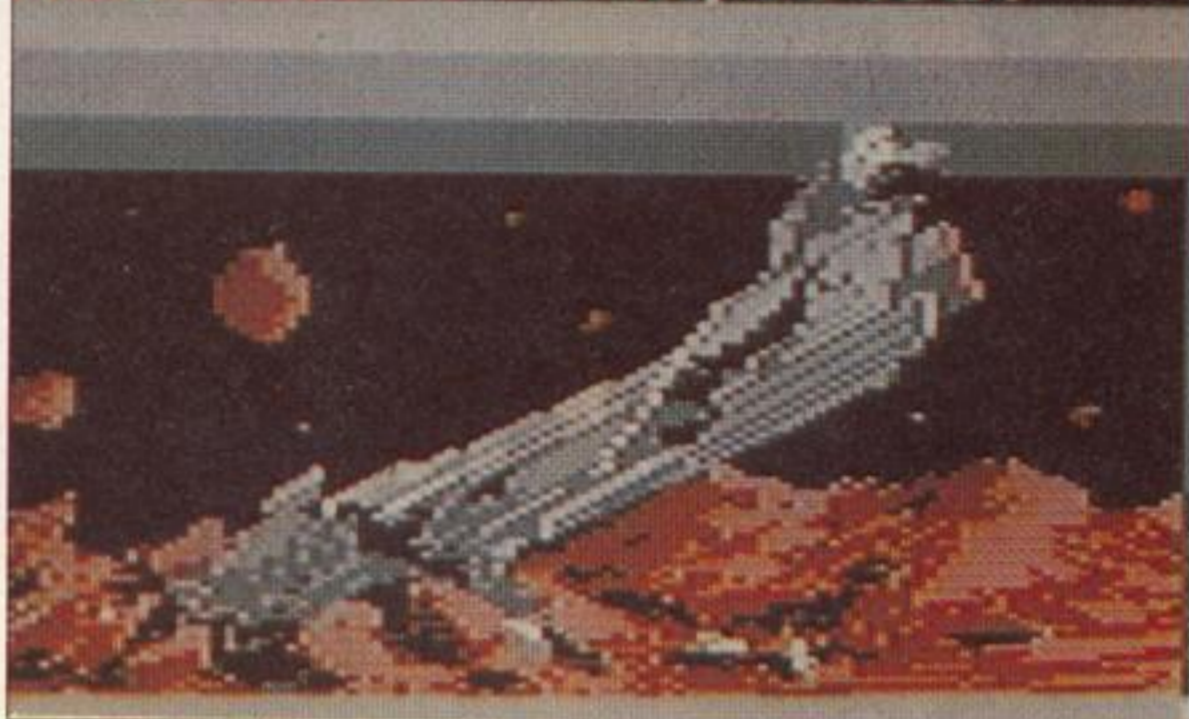
SKYFOX II

Electronic Arts, cassetta L. 22.000, disco L. 29.000, joystick e tastiera. Per C64

Gli Xenomorfi, quei perfidi alieni che cercarono di distruggere le nostre colonie in Skyfox, hanno in programma un'altra conquista galattica. Allora furono sconfitti dall'incredibile aereo da guerra Skyfox; questa volta le nostre speranze viaggiano sulle ali del nuovo ipercaccia Skyfox. Il gioco comincia con il giocatore seduto davanti al computer della Federazione ed ha la possibilità di scegliere uno dei sei livelli di difficoltà, vedere i disegni dello Skyfox, scegliere il tipo di missione (con relativa descrizione) o cominciare la partita. Ci sono dieci missioni, che vanno da semplici missioni "distruggi i nemici" alla missione di ricerca della leggendaria base stellare Boondockia.

Subito dopo il lancio lo schermo mostra una veduta in 3D dello spazio con un display HUD trasparente sopra il pannello degli strumenti. Un monitor radar centrale mostra i caccia in arrivo, nonché le vedute dai finestrini posteriore ed anteriore. I livelli d'energia, potenza e danni degli scudi, rappresentati da tre barre, sono influenzati dai colpi degli Xenomorfi. Il pannello indica anche la velocità, le condizioni dell'autopilota e degli armamenti e l'identificazione del bersaglio. Oltre al distruttore a neutroni, che si controlla tramite l'HUD, lo Skyfox è dotato di un complemento di mine antimateria a lancio posteriore e bombe a impulsi fotonici teleguidate per la distruzione di

ot survived the mission.
has ended for you with
objectives completed.



La presentazione di Skyfox II, con il gran numero di missioni e gli stupendi schermi d'opzione in basorilievo, mi ha subito colpito. Purtroppo, gli scenari delle missioni, anche se paiono interessanti, sono tutti abbastanza semplici e si basano molto sul volare di qui e di là e sullo sparare a tutto quello che si muove. Devo ammettere che ciò è reso molto bene con un aggiornamento grafico del caccia alieni e degli asteroidi molto veloce e fluido, ma c'è un limite al divertimento che si può provare dallo sparare all'impazzata, anche se la cosa è ben presentata. L'azione è inoltre guastata dalla carenza di manovrabilità consentita al "Fox" e dal confuso schermo del radar. Entrambe queste cose rendono meno realistica la sensazione del movimento tridimensionale. Divertente ma non di certo essenziale.

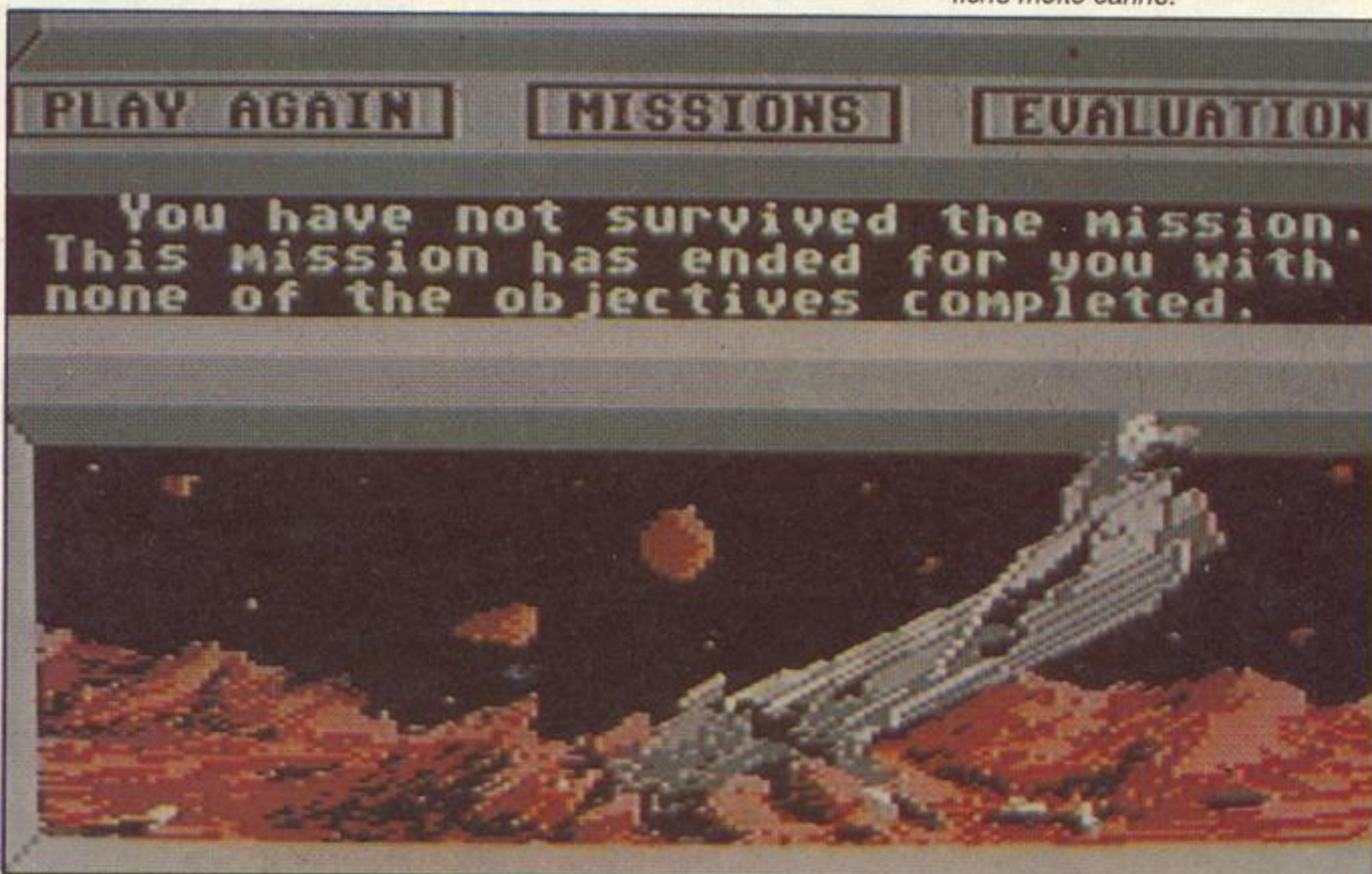
basi stellari.
Una volta conclusa la missione - sia positivamente che negativamente

- viene data una valutazione e viene presentato un resoconto dei progressi del giocatore.

▼ Il resoconto della missione è accompagnato da immagini grafiche molto carine.



Skyfox II ha il potenziale per essere un gran gioco, ma è rovinato da un paio di cose irritanti. La presentazione è superba: le missioni e le valutazioni delle prestazioni sono descritte chiaramente e il display dello schermo è molto efficace. Graficamente è ben fatto, ma manca di varietà: l'effetto in 3D degli asteroidi, delle basi stellari e del caccia alieni è particolarmente impressionante alle alte velocità. Il sonoro è un po' deludente, però, dato che consiste di un noioso rombo di motore e di alcuni deboli effetti. Ancor più serio è il fatto che vi sono dei lunghi periodi in cui non c'è niente da fare se non evitare gli asteroidi vaganti. Il difetto principale è che le missioni sono varie, ma non altrettanto gli elementi di gioco: ci vuole un bel po' di perseveranza per riuscire ad entrare nel gioco e non sono certo che se lo meriti.



PRESENTAZIONE 87%

Eccellente il computer della base. Dieci missioni da completare a cinque livelli di difficoltà. Il multi-caricamento da disco è lento.

GRAFICA 72%

Gli schermi del computer sono ben disegnati e il movimento in 3D delle stelle, delle astronavi e degli asteroidi è sufficientemente convincente.

SONORO 57%

Il motivo del titolo non è male, ma gli effetti sono insignificanti.

APPETIBILITÀ 65%

Almeno una delle missioni è destinata a piacere, ma l'azione non è così eccitante come ci si potrebbe aspettare.

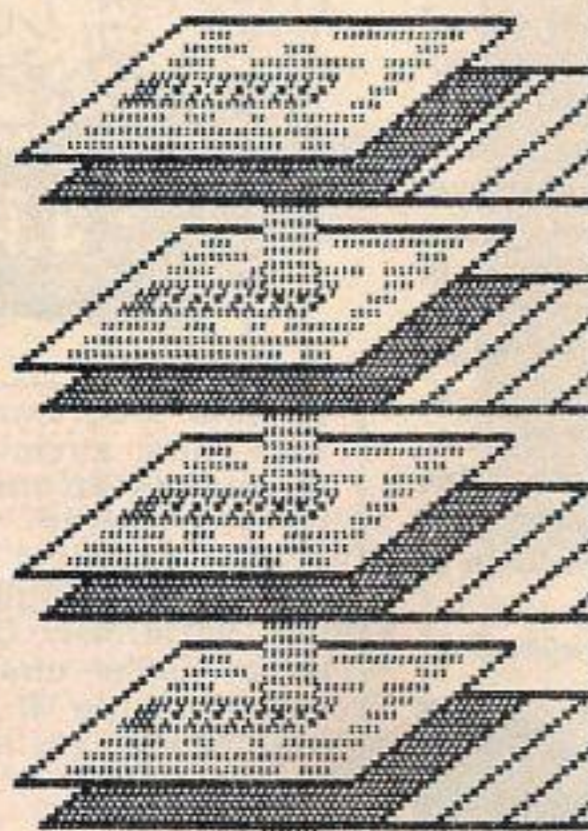
LONGEVITÀ 61%

La giocabilità sporadica e spesso ripetitiva è la sua rovina.

GLOBALE 67%

Non è terribile, ma sicuramente non avrà lo stesso impatto che ebbe il suo predecessore nel 1985.

ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA

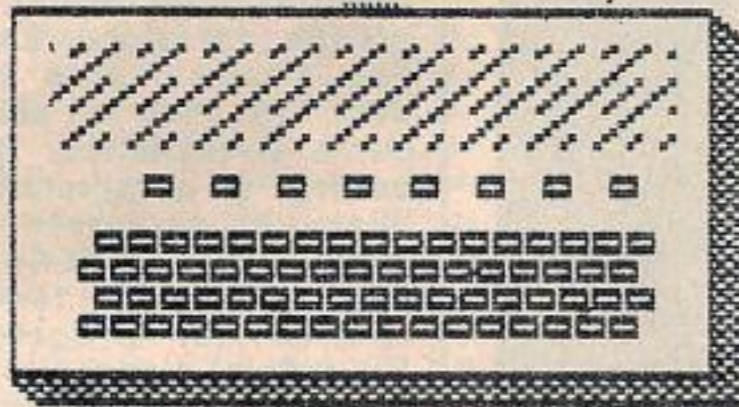


LASERNET 800 800a Op

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:

Comodore 64 128 Amiga
 MSX BBC Atari ST PC
 Spectrum 48K Plus 128
 Ho gia' un adattatore telematico

ABBONATI!

ZAP TEST

"Gioco"
"Caldo"

STRIKE FLEET

Electronic Arts, solo disco L. 29.000, joystick con tastiera. Per C64

• Una coinvolgente simulazione di combattimento navale dalla Lucasfilm



Perché controllare una sola nave da guerra quando potete guidare un'intera flotta in vari scontri navali in quattro delle zone più calde del mondo? Questo è proprio quello che offre **Strike Fleet**.

Lo schermo iniziale di scelta delle missioni offre al comandante della "Strike Fleet" dieci diversi scenari, ciascuno dei quali è accompagnato da una mappa su schermo e da una breve descrizione testuale. Affrontate la flotta sovietica composta da navi, sottomarini e bombardieri nell'oceano Atlantico o in quello Artico oppure difendete le Isole Falkland dalla minaccia della Marina Argentina. Ancor più attuale è lo scenario in cui dovete scortare un convoglio di petroliere attraverso lo Stretto di Hormuz fino al Golfo Persico, mentre siete sotto la costante minaccia dei veloci motoscafi, degli aerei e dei missili terra-acqua nemici. Le missioni possono essere affrontate una alla volta oppure legate insieme così da ottenere una lunga campagna militare. Vi sono infine delle opzioni per riprendere il gioco da una qualunque delle posizioni salvate su disco.

Una volta scelta la missione, viene visualizzato un cantiere navale, dove il giocatore può visionare le navi disponibili. Il giocatore riceve un "budget" in punti che serve per acquisire navi alla sua flotta: ciascuna classe di nave ha un suo equivalente in punti che ne rap-

presenta il valore. E' quindi possibile prendere navi di diverse classi fintanto che il loro valore complessivo non superi il valore in punti del "budget". Il valore in punti delle navi che tornano sane e salve da una missione determina l'eventuale promozione di grado del giocatore.

Le dieci classi di navi vanno dagli incrociatori ai cacciatorpedinieri, dalle fregate ai veloci aliscafi (incluso il PHM Pegasus!). Le navi più grandi trasportano un arsenale che comprende cannoni, tre tipi di missili, torpede ed elicotteri Lynx o Lamp.

Come ultima cosa dovete stabilire quale sarà l'ammiraglia dietro la quale si disporrà il resto della flotta. Fatto ciò è ora di salpare.

Apparirà una mappa dell'area di manovra e potrete richiamare informazioni su ciascuna nave grazie ad una barra situata nella parte inferiore dello schermo. Potrete ordinare alle navi di modificare la velocità, la destinazione, il sistema di ricognizione o di staccarsi dalla flotta per eseguire compiti particolari e poi rientrare in formazione. E' inoltre possibile zoomare su qualunque parte della mappa per controllare la posizione attuale della flotta in rapporto alla costa.

Selezionando "Bridge" vi porterete sul ponte di comando dell'ammiraglia, da dove potrete seguire e dirigere la battaglia. La possibilità di spostarsi da una nave all'altra e perfino sugli elicotteri

A prima vista Strike Fleet sembra molto simile a PHM Pegasus, avendo la stessa impaginazione di schermo e la stessa presentazione generale. Ad ogni modo, la Lucasfilm è riuscita a migliorare il gioco proprio dove Pegasus si dimostrava debole: c'è più azione, la grafica è migliore e la giocabilità più intensa. Un tocco veramente simpatico è che potete prendere il comando, se volete, del PHM Pegasus e farlo partecipare alla missione! Anche se il gioco sembra piuttosto complesso, è incredibilmente facile "entrarci", grazie all'impaginazione chiara e *user-friendly* e all'informativo ed interessante manuale d'istruzioni. L'atmosfera creata è avvincente: vi trovate completamente coinvolti nell'azione, qualunque missione scegliate. Mi è piaciuta molto la missione nel Golfo Persico: sapendo che vi trovate in una situazione reale vi sentite più coinvolti e partecipi. Non c'è niente di eccitante quanto il tenere d'occhio due motoscafi in avvicinamento, mentre allo stesso tempo state tentando di essere distrutti da un missile Exocet e da un Mirage! Gli sforzi della Lucasfilm di minimizzare la glorificazione di un possibile conflitto sono ammirevoli: siete informati più volte di non sparare mai il primo colpo e venite penalizzati per un uso eccessivo della forza militare. Sarebbe stato facile creare uno stupido scenario in stile arcade del tipo "affonda i Rossi". Un altro tocco di classe è che dovete veramente stare attenti a come si comporta il nemico. Usare, come scusa per distruggere un'intera flotta, un solo occasionale colpo sparato dal nemico non è sempre una buona idea: ne può risultare una impressionante *escalation* che porterà inevitabilmente alla distruzione della vostra flotta. La grafica è sempre stupenda, con moltissimi tocchi di classe che incrementano il realismo della simulazione: la colonna di fumo di una nave colpita che si intravede all'orizzonte, l'enorme scia di vapore dei missili lanciati e la lunga attesa dell'arrivo dei proiettili sparati da cannoni lontani: anche gli spruzzi d'acqua sono diversi. La cura dedicata ai dettagli ha dell'incredibile. Il sonoro è po' misero ed è l'unico punto debole di Strike Fleet. Vi sono in tutto dieci missioni, che variano da relativamente facile a molto, molto difficile. Se riuscite a portarle a termine tutte -il che vi impegnerà non poco - potete sempre cambiare la flotta e riprovare di nuovo! Strike Fleet è eccezionale e merita di essere considerata una delle migliori simulazioni di combattimento di tutti i tempi.

▼ Una petroliera del Kuwait in tranquilla navigazione. Ma fino a quando?



consente di seguire l'azione da diversi punti di vista.

Il pannello di controllo è diviso in due da una veduta panoramica dell'oceano. Al di sotto di questa veduta vi sono dei display che mostrano le armi disponibili attivate, il sistema di ricognizione (RADAR e SONAR attivi e passivi, nonché la portata di ricognizione), velocità e direzione attuale, danni sostenuti e stato di allarme dell'equipaggio (*Rest o General Quarters*). Il display commutabile RADAR/SONAR ha una portata di ricognizione variabile fino ad un massimo di 256 Km e rileva i bersagli nemici senza rivelare la posizione della flotta.

Tutti i contatti RADAR/SONAR vengono esaminati commutando

Mi era piaciuto giocare a PHM Pegasus della Electronic Arts, ma ho sempre pensato che ci mancava qualcosa. La Lucasfilm deve avermi ascoltato perché Strike Fleet è in pratica PHM Pegasus con tutte le caratteristiche e le opzioni che mancavano al suo predecessore! Il livello di complessità di questa simulazione è veramente encomiabile e la quantità di frenetica pressione di tasti necessaria a coordinare la flotta dà una carica di vitalità alle missioni un po' troppo tranquille di PHM Pegasus. Se pensate che le simulazioni di combattimento non siano entusiasmanti, provate ad uscire senza danni da un attacco lanciato con tre missili, un Mirage e un certo numero di motoscafi veloci! La grafica è di alta qualità per tutto il gioco e si accoppia benissimo con la tensione generata dal gioco, creando un'atmosfera di combattimento in stile arcade. Con questo non voglio denigrare l'aspetto tattico, poiché se agite in modo sciocco o affrettato verrete immediatamente puniti! Un suggerimento: nel bel mezzo della battaglia ho pensato che una mascherina da mettere sulla tastiera sarebbe stata graditissima, ma potrete farvela da soli con un po' di carta e la mascherina di Gunship come modello, se l'avete. Se volete pompare un po' d'adrenalina, comprate Strike Fleet.



▲ Una nave di classe SAAM di nazionalità sconosciuta prende di mira la flotta



▼ Un dispaccio dal comando di flotta

Nel passato ho giocato un mucchio di simulazioni, ma non riesco a ricordarmi di essere mai saltato sulla sedia mentre, incredulo, osservavo la realistica rappresentazione di un missile Seakiller lanciato contro di me dal ponte di una fregata iraniana di classe Saam. Ma una cosa mi ha veramente impressionato: quando sono stato informato che un missile stava puntando sulla mia nave a MACH 3, non ero neanche in grado di vederlo perché era ancora a 500 Km di distanza, al di là della portata del radar! Lo spessore di ciascun scenario è straordinario e sono tutti, comunque, coinvolgenti al massimo. Infatti, mi sento di poter affermare che Strike Fleet non ha neanche un difetto per quanto riguarda la giocabilità. Se gli effetti sonori fossero stati pensati meglio, non avrei superlativi che potessero rendere giustizia al gioco, ma visto che non è così dirò semplicemente che questa è la simulazione di combattimento che il vostro disk drive stava aspettando da lungo tempo.

un display di puntamento che si trova nella parte superiore dello schermo. Qui, viene visualizzata una veduta binoculare della nave selezionata, con annotazioni sull'identità e il paese d'origine della nave. Vengono indicate anche la direzione (o il bersaglio in caso di missili), la velocità, la portata e il relativo rilevamento. Per evitare lunghi periodi di inattività in attesa dell'avvicinarsi delle navi nemiche c'è una funzione di compressione del tempo, che consente di accelerare l'azione fino a 128 volte il tempo reale. Le missioni portate a termine con successo vengono premiate con medaglie, ma la morte e il disonore sono eventi più frequenti di quanto non siano la vittoria e l'onore.

PRESENTAZIONE 97%

Il gioco può essere modificato facilmente ed ampiamente dal giocatore. La documentazione ed il modo di controllo sono di prima qualità e anche le opzioni di salvataggio e di compressione del tempo meritano di essere sottolineate.

GRAFICA 91%

La rappresentazione dell'azione abbonda di particolari carini e realistici.

SONORO 39%

Gli effetti sonori sono inadeguati e vanno a detrimento del gioco. Un breve ma simpatico motivetto fa da colonna sonora allo schermo dei titoli.

APPETIBILITÀ 95%

Facile entrare nel gioco ed ancor più facile farsi prendere dall'atmosfera di tensione.

LONGEVITÀ 91%

Dieci diverse missioni e la possibilità di modificare, fino ad un certo punto, la flotta.

GLOBALE 96%

Il miglior esempio di combattimento navale simulato mai realizzato.



MAGNETRON

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

Il pianeta Quartech è minacciato da otto satelliti-droidi e al droide KLP-2 del giocatore è stato assegnato il compito di disattivarli, bloccando o sovraccaricando i loro reattori.

L'azione è visualizzata in stile isometrico tridimensionale ed ogni satellite è formato da una rete di paesaggi a schermi singoli. I paesaggi sono composti da sei elementi base: quadrati piatti, calamite, rampe, stazioni di teletrasporto, porte di accesso al computer e area dei reattori.

Le porte di accesso al computer hanno tre icone: sfera, droide e scatola. L'icona sfera visualizza le condizioni del reattore del satellite, indicando il suo stato di carica; l'icona droide indica la condizione del KLP-2 e i suoi componenti; l'icona scatola indica i dati relativi alle armi e ai congegni, ma solo se si dispone del codice di sicurezza. I reattori sono formati da quattro contenitori, ciascuno contenente una barra di carburante (positiva) o un inibitore (negativo). Entrambi i componenti possono venir rimossi e sostituiti dalla barra in possesso del droide; se il KLP-2 non ha al-

cuna barra con sé, l'indicatore indica zero. Per disattivare un reattore bisogna far scendere la sua carica totale al di sotto di -1, così che se ne blocca il funzionamento, o farla salire sopra +5, sovraccaricandolo. Entrambi questi estremi lo destabilizzano e una volta che sono stati destabilizzati tutti e quattro il satellite smette di funzionare. Vengono quindi attivate le stazioni di teletrasporto che consentono di accedere ai restanti satelliti.

I reattori sono guardati da 16 tipi di droidi che bisogna distruggere o agganciare. Agganciandoli si trasferisce qualunque capacità del droide al KLP-2. In caso questo "super-droide" venga disattivato, si ritorna all'involucro originale e la missione continua. Ad ogni modo, una volta che anche questo involucro viene distrutto, termina il gioco.

L'aggancio consiste nell'allineare una serie di tre icone entro un tempo limite, che varia in base alla forza relativa dei due droidi coinvolti. Se l'aggancio riesce, si avvia il processo di trasferimento dei componenti del droide nemico; se non riesce, viene attivato un de-



Prendete il gioco per Spectrum Quazatron, aggiungetegli una buona dose di Paradroid e alcuni dei suoi sotto-giochi e, voilà!, ecco a voi Magnetron. Questa versione a schermo singolo in 3D del classico di Braybrook è molto ben realizzata ed è divertente da giocare quanto il suo predecessore/i. Sfortunatamente le ragioni che lo rendono giocabile sono le stesse che ne sconsigliano l'acquisto: se avete Paradroid, questo non vi serve; se non avete Paradroid, probabilmente questo genere di gioco non vi piace. Il livello di imitazione è tale che il gioco ha lo stesso stile di caratteri di Paradroid e una colonna sonora simile a quella di Michael Winterberg, con reminiscenze di Morpheus e Ranarama. Gli occasionali jingle non creano nessuna atmosfera e anzi diventano invadenti col progredire del gioco. Ciò detto, Magnetron è un bel gioco ed ha un prezzo decente, ma lo raccomando solo ai novizi del genere.

tonatore che distrugge l'involucro.

Il movimento del KLP-2 è influenzato dalle cariche che raccoglie dai reattori. Nella parte a sinistra in basso del pannello di controllo viene indicato il peso combinato del droide e delle barre; se il droide è troppo pesante, sarà più difficile risalire le rampe e controllarne lo sterzo. Le calamite (raffigurate da frecce) rispondono al tipo di carica, negativa o positiva, del droide, rispettivamente favorendone o ostacolando il movimento. La carica è costantemente visualizzata in basso a destra.

I paesaggi diventano sempre più difficili e i droidi sempre più po-

tenti in proporzione al numero di satelliti disattivati. Una volta disattivate la prima serie di otto, appare un'altra serie con un numero maggiore di droidi ancor più aggressivi.



Nonostante lo scenario un po' diverso, questa è una rilettura di Paradroid. La familiarità della struttura di gioco e la mancanza di differenze grafiche e sonore danno luogo ad un gioco giocabile, ma insoddisfacente. Graficamente è stato portato in 3D con dei paesaggi dall'aspetto solido e carino e un impressionante campo stellare parallattico a tre strati. Purtroppo però, il risultato finale non è granché. Lo stesso dicasi dal punto di vista sonoro: gli effetti robotici sono buoni ma non eccezionali e gli occasionali motivetti vanno a detrimento dell'atmosfera e diventano presto fastidiosi. Come sempre nei giochi della Graftgold, la presentazione è eccellente con una grande attenzione per i dettagli. Ciò nonostante, la mancanza di diversità diventa subito apparente: gli schermi sono gli stessi, i sotto-giochi rozzi, anche se inizialmente coinvolgenti, e l'atmosfera carente. Tutto sommato Magnetron è un bel gioco... ma non così bello come si potrebbe pensare.



Perché la Graftgold abbia deciso di sprecare il proprio talento nel produrre questa povera imitazione di Paradroid rimane un mistero, specialmente visto che Paradroid è perfetto. La grafica è incredibilmente misera e non riesce a produrre alcuna atmosfera. Gli sprite dei robot mancano di definizione e in alcune parti l'uso dei colori è veramente pacchiano, rendendo il gioco poco attraente da vedere. L'elevatissimo livello di difficoltà ti smonta subito: le prime due o tre partite sono brevissime e ci vuole un po' per prendere la mano. I livelli sono un po' piccoli e una volta che avete imparato come eseguire i trasferimenti non vi ci vorrà molto a portarli a termine tutti e otto. Magnetron è un'enorme delusione. Se volete un gioco in stile Paradroid, comprate l'originale: è più carino, si gioca meglio, ha più varietà e costa meno.

PRESENTAZIONE 84%

Istruzioni complete, buona gamma di opzioni e display di schermo informativo.

GRAFICA 70%

Fondali convincenti anche se un po' monotoni. Gli sprite, però, sono meno efficaci e il movimento in 3D è a volte difettoso.

SONORO 56%

Rumori alla Paradroid e alcuni fastidiosi jingle.

APPETIBILITÀ 71%

Difficile fin dall'inizio e in seguito diventa ancor più duro.

LONGEVITÀ 51%

La mancanza di varietà grafica e la ripetitività dei compiti ammorbidisce subito il piacere di giocare.

GLOBALE 67%

Un gioco meravigliosamente presentato, guastato dalla struttura di gioco già vista e dalla mancanza di diversità.





CHAMONIX CHALLENGE

Infogrames, cassetta L.18000, disco L. 25000, joystick. Per C64.

Eric Escoffier è uno dei più famosi alpinisti francesi e grazie alla sua esperienza è stata realizzata questa simulazione di alpinismo. All'inizio del gioco avete una serie di percorsi di varia difficoltà che devono essere selezionati assieme alle condizioni del tempo, stagione e orario di inizio. L'ascesa nel periodo invernale è molto impegnativa e difficile rispetto a quella estiva. Ogni alpinista deve fare molta attenzione al suo equipaggiamento. Questa fase è

molto delicata e può compromettere tutta la vostra spedizione solitaria. A vostra disposizione avete una quantità esagerata di accessori compresi quelli indispensabili solo per la comoda vita cittadina come il forno a microonde o il Walkman.

Una volta selezionato, l'accessorio viene automaticamente messo nello zaino mentre quelli per l'ascesa - come chiodi, corde e moschettoni - sono tenuti a portata di mano pronti per l'uso.

Dopo aver selezionato tutto l'equipaggiamento, la strada e il periodo e l'ora di partenza si può iniziare l'ascesa.

Inizialmente vi trovate tra i suggestivi ghiacciai e subito dovete misurarvi con la caratteristica più importante di **Chamonix Challenge**: il ritmo. E' difficile stabilire il controllo ritmico richiesto per la marcia. Il minimo errore nel ritmo sinistra/destra e l'atleta si fermerà. Il cammino su questo paesaggio glaciale è semplice e bisogna solo fare attenzione agli eventuali crepacci. Nel caso si scivoli in un orrido bisogna essere pronti con il joystick e iniziare la risalita. La salita su una parete nevosa è semplice e richiede sempre la stessa sequenza joystick/botone di sparo. La fase più impegnativa di **Chamonix Challenge** è sicuramente la salita sulla parete rocciosa. Lo scalatore è visto di spalle. In alcuni casi dovete evitare le pietre che cadono. In questa fase bisogna avere le scarpe adatte. Con il joystick potete muovere le quattro estremità dello scalatore e dovete capire se avete una buona presa. Nella parte centrale dello schermo appaiono di volta in volta delle piccole icone rappresentanti le mani e le gambe e se le icone lampeggiano significa che la presa non è sicura. Quando avete tre appigli sicuri potete proseguire nell'ascesa. In ogni caso è consigliabile utilizzare, per sicurezza e per evitare spiacevoli cadute nel vuoto, ac-

cessori fondamentali come corda, moschettoni e chiodi da roccia. Inoltre lo scalatore, quando si trova in posizione sicura, può prendere gli oggetti contenuti nello zaino e quindi bere e mangiare.

Durante il cammino sullo schermo appaiono alcuni messaggi che riguardano le condizioni psicofisiche e le esigenze fisiologiche dello scalatore. Premendo il tasto RETURN si ha accesso allo zaino e quindi, muovendo il cursore, si può selezionare l'oggetto o la provvista desiderata. Se si ha con se il floppy si può anche salvare il gioco.



PRESENTAZIONE 81%

Per un gioco così completo erano gradite delle istruzioni più complete.

GRAFICA 88%

Una buona animazione con molti schermi ben disegnati, che vi fanno sentire a contatto con "l'assoluto".

SONORO 80%

Pochi ma incisivi effetti, dal rombo delle valanghe al sibillare del vento.

APPETIBILITA' 79%

La sfida con la natura è appassionante...

LONGEVITA' 81%

... e le numerose salite e la possibilità di variare l'equipaggiamento vi garantiscono sempre nuove emozioni.

GLOBALE 85%

Una splendida simulazione che richiede un po' di pratica per evitare salti nel vuoto.



La prima reazione con Chamonix Challenge è un senso diffuso di frustrazione e quindi di noia. Ma con un po' di perseveranza e un'attenta lettura delle istruzioni riuscirete a salire e superare le varie difficoltà. Il gioco è del tipo multi-load e per questo è consigliabile optare per la versione su disco.



Chamonix Challenge è un gioco di atmosfera che riesce a mettervi in sintonia con l'infinito. La solitudine e il freddo che provano alpinisti come Messner e Bonatti sono garantiti dai perfetti effetti sonori e dall'equipaggiamento che dovete portare con voi. L'alpinista si muove in modo reale e ha esigenze fisiologiche molto reali (bere, mangiare). Un po' impegnativo è capire come arrampicarsi sulla parete rocciosa. Ma se riuscite a superare questo ostacolo non avrete problemi a riuscire a piantare la piccozza con la bandierina sulla vetta.

ALEX

COMPUTERS & GAMES

1° Commodore Point

ATARI COMPATIBILE IBM

LA PIÙ VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
VENDITA DIRETTA PER CORRISPONDENZA

— **ASSISTENZA E RIPARAZIONI** —

C.so FRANCIA 333/4 (Palazzo degli oblò)
Tel. 773.01.84 - TORINO



Una lumata ai giochi economici

SCUMBALL

Bulldog, cassetta L. 5.000, joystick con tastiera. Per C64.

Un'orda di cattivi, guidati da un'orribile e bavosa creatura s'è impadronita delle fogne. Il giocatore controlla LINDA, un pericoloso droide netturbino a cui è stato assegnato il compito di eliminarli. Bisogna recuperare otto bombe a mano sparse per le fogne e quindi usarle per distruggere il melmoso capo dei cattivi. I vari nemici hanno effetti diversi: alcuni distruggono LINDA mentre altri ne drenano soltanto l'energia. Per ricaricarsi LINDA deve trovare

le batterie sparse per la rete fognaria. Il contatto con l'acqua o con le buche o cave appuntite provoca la fine immediata di LINDA. Il giocatore parte con cinque droidi ma può guadagnarne di extra, insieme a oggetti misteriosi e bonus. Una barra d'informazioni in cima allo schermo informa del livello, dei droidi rimasti, delle bombe a mano da raccogliere, del punteggio e del numero della locazione in cui ci si trova.



P.5 Questo insolito giochetto è un piacevole miscuglio di generi e ricorda un po' un vecchio classico come Starquake: anche l'eroe mi ricorda un po' BLOB! Graficamente, Scumball è molto bello: degli sprite vivaci e colorati si muovono fluidamente e rapidamente sullo sfondo di paesaggi altrettanto carini. Il sonoro consiste in un incredibile motivetto sincopato che però, essendo piuttosto breve, si ripete spesso. Anche l'azione perde consistenza dopo un paio di partite, ma rimane un gran gioco economico che senza dubbio vi piacerà.

PRESENTAZIONE 69%

Istruzioni poco informative, ma chiaro display di schermo.

GRAFICA 70%

Non così giocosa come richiederebbe il gioco, ma dettagliata e colorata.

SONORO 81%

Colonna sonora sincopata e divertente ma un po' ripetitiva.

APPETIBILITÀ 71%

Struttura di gioco allettante, parzialmente guastata dalle scame istruzioni.

LONGEVITÀ 80%

Un mucchio di locazioni e un'atmosfera "carina" e attraente.

GLOBALE 79%

Una avventura arcade giocabile e attraente in stile Starquake.

ROLLAROUND

Mastertronic, cassetta L. 5000, joystick o tastiera. Per C64 e ZX Spectrum

L'obiettivo di Rollaround consiste nel completare una serie di livelli sempre più difficili nei quali bisogna raccogliere un dato numero di croci di sei diversi colori da delle griglie a tasselli. Ciascun livello è diviso in una griglia di tre per tre schermi, ciascuno contenente fino a 100 tasselli, alcuni dei quali hanno effetti particolari sul gioco. C'è anche una varietà di alieni e il contatto con uno di loro, oppure il cadere dal bordo del paesaggio o in un buco provoca la perdita di una vita.

L'area di gioco è presentata in prospettiva isometrica in 3D e le informazioni relative vengono indicate in alto e in basso e mostrano il punteggio e le vite rimaste, più il tempo trascorso e il numero di croci da raccogliere.

La pallina rotola nelle quattro direzioni oppure salta ogni volta che si preme il pulsante di fuoco. In questo modo si possono evitare alieni e buchi.

Quando si è completata una griglia, si entra in una sezione bonus dove si possono guadagnare punti o vite extra.



P.5 Imparare a guidare la pallina fa venire il mal di testa, dato che l'azione si svolge per lo più su delle piattaforme sospese nello spazio: una mossa falsa e la vostra pallina cade nel vuoto. Ma dopo alcune partite sono riuscito a imparare a guidare la sfera e il gioco è diventato piacevole. Il sonoro è insignificante e il gioco è veloce, colorato e fluido come in molti recenti titoli della Mastertronic. Un gioco molto "carino" che fa arrabbiare tremendamente. Compratelo.

PRESENTAZIONE 43%

Buone istruzioni, display informativo e pulito ma poche opzioni.

GRAFICA 61%

Spartana ma estremamente efficace, movimenti precisi e fluidi.

SONORO 62%

Un allegro e appropriato motivo e degli effetti sonori discreti.

APPETIBILITÀ 81%

Imparati i comandi, l'azione è frustrante ma irresistibile.

LONGEVITÀ 87%

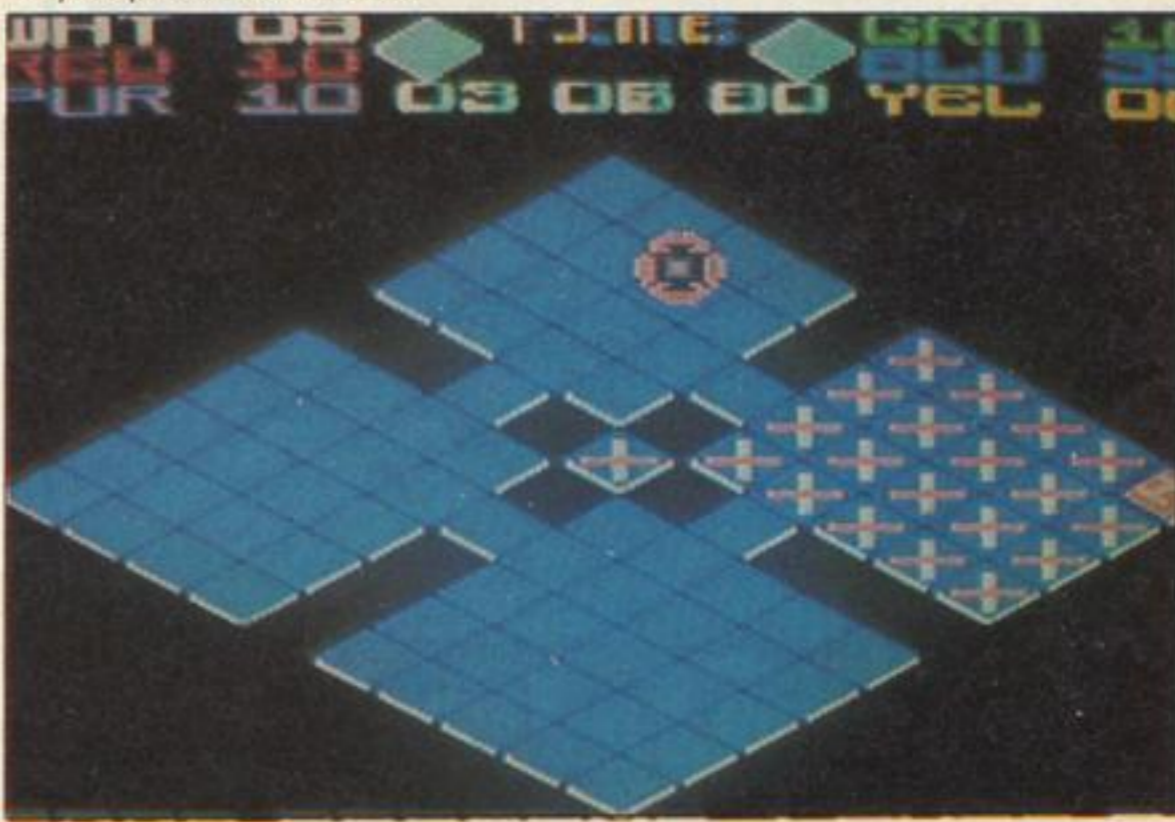
Gli enigmi allettanti e la crescente difficoltà si dimostrano irresistibili.

GLOBALE 82%

Un gioco di enigmi e destrezza divertente e coinvolgente.



▼ Il clone di Spindizzy della Mastertronic e la sua piattaforma di gioco in prospettiva isometrica

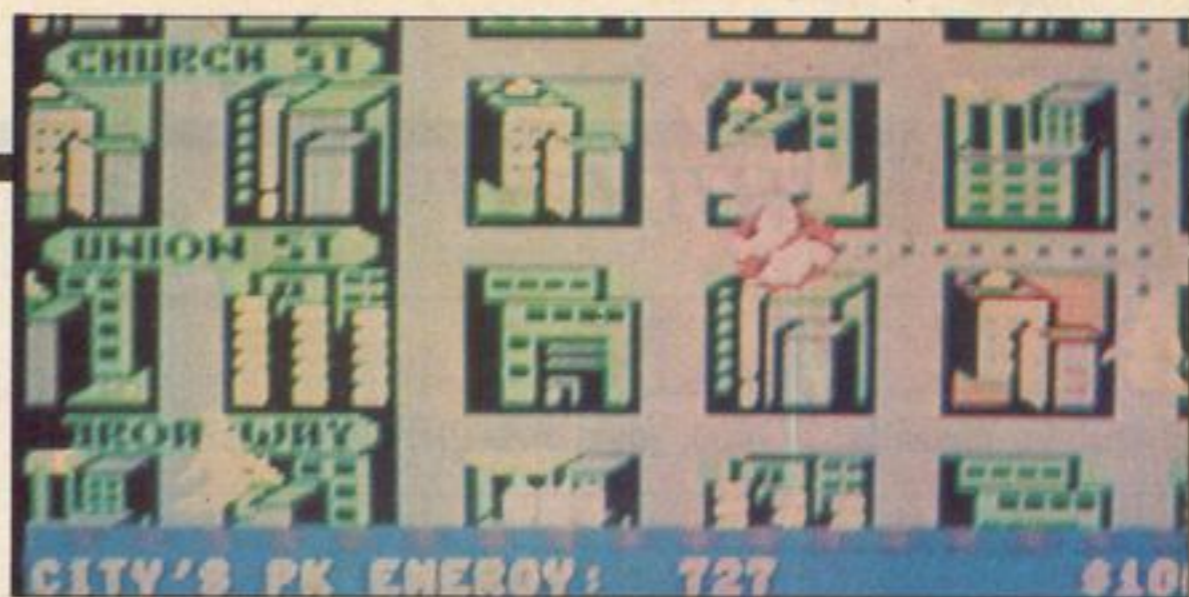


GHOSTBUSTERS

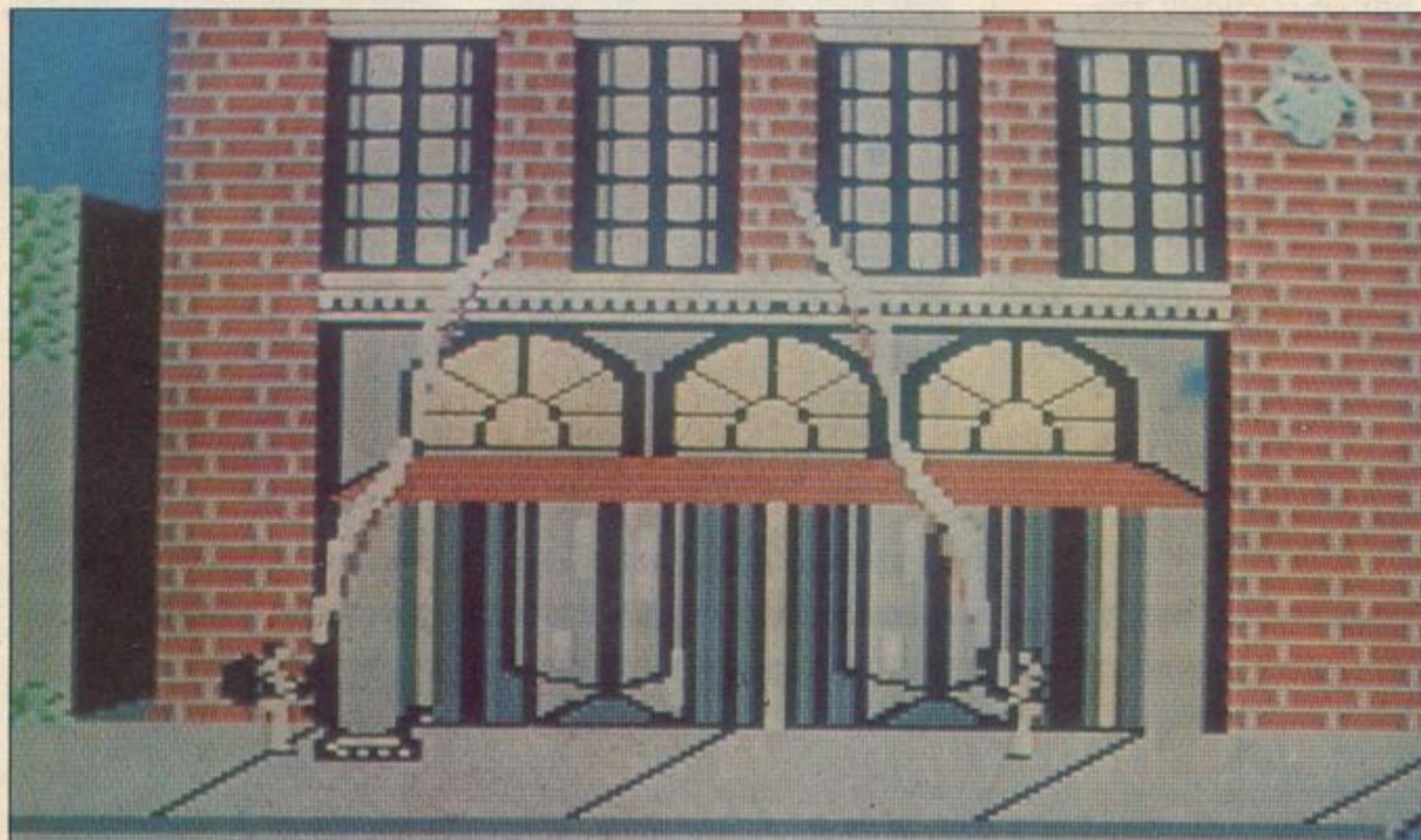
Mastertronic, cassetta L.5000, joystick. Per C64.

Il gioco è a metà strada tra la simulazione, l'avventura dinamica e l'arcade game. Inizialmente dovete investire i vostri dollari nell'equipaggiamento per la vostra pattuglia di pronto intervento. In base alla tecnologia e all'apparecchiatura il vostro lavoro sarà più o meno facilitato. Quindi iniziate a perlustrare le strade della città pronti a intervenire dove viene segnalata una presenza extra-

sensoriale. Una volta raggiunto il palazzo "infetto" due Ghostbuster posizionano la trappola e tentano di catturare il fantasma. Ogni fantasma catturato aumenta il proprio capitale. I simpatici cattura fantasmi devono fare attenzione al gigantesco Marshmallow che può distruggere i palazzi e soprattutto essere pronti quando il Portiere e il Custode si riuniscono nel tempio di Zulu.



Ghostbuster appartiene alla storia dei videogiochi e ha rappresentato il primo tie-in di grande successo. La struttura del gioco dimostra comunque i suoi anni e alla lunga risulta un po' noiosa. Comunque se non avete mai giocato a questo gioco e soprattutto se non avete mai sentito l'urlo Ghostbusters digitalizzato potete fare un piccolo sforzo e aggiungere questa produzione di David Crane alla vostra collezione di videogiochi.



PRESENTAZIONE 87%

Una bella immagine di copertina e un revival di Space Invaders per allietare la tediosità del caricamento.

GRAFICA 79%

Carina considerando l'età del gioco.

SONORO 90%

Avete mai sentito parlare della splendida versione della canzone di Ray Parker Jr.?

APPETIBILITA' 81%

Inizialmente è affascinante ricalcare le geste di Dan Ackroy e soci...

LONGEVITA' 65%

....ma alla lunga vi annoierete anche perchè scoprirete che manca Sigourney Weaver.

GLOBALE 79%

Un classico che ogni tanto fa sempre piacere giocare.

RUN FOR GOLD

Alternative, cassetta L.5000, tastiera. Per C64

Le gare al centro di questa simulazione sportiva sono i 400, 800 e 1500. La competizione è ripresa da dietro il corridore. Due barre indicanti la velocità e l'energia determinano le prestazioni dell'atleta. Durante la gara si può richiamare la vista dall'alto della pista in modo di conoscere la propria posizione e bisogna variare la velocità amministrando l'energia. Per poter fare un buon tempo e aspirare al primato mondiale è importante la partenza. Per ogni distanza sono previste le gare di qualificazione e quindi le finali dei Campionati Europei, Mondiali e infine le Olimpiadi. Dopo aver corso la finale olimpica non è più possibile competere su quella distanza. Al termine di ogni corsa si possono salvare i vari dati compreso i record del mondo.

PRESENTAZIONE 78%

Comodo sistema di menù con la possibilità di modificare le proprie scelte.

GRAFICA 80%

Interessante prospettiva diretta con un buon effetto.

SONORO n.c.

APPETIBILITA' 83%

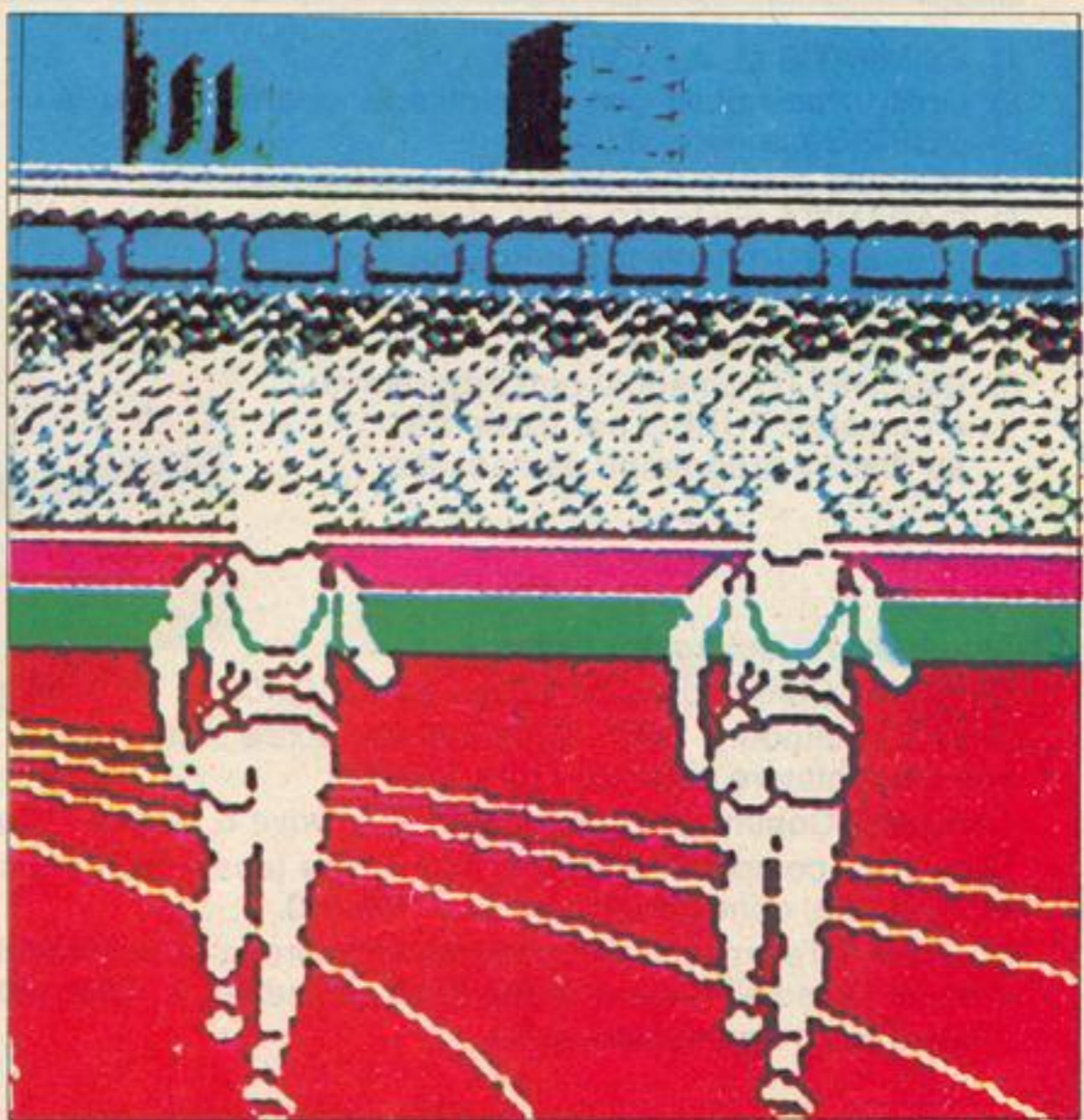
Una sfida continua contro il tempo alla ricerca del record del mondo.

LONGEVITA' 65%

Peccato che anche dopo mesi di allenamento avete poco margine di miglioramento.

GLOBALE 81%

Un'interessante simulazione sportiva a buon prezzo.



PAC MAN

Bug-Byte, cassetta L. 7500, joystick/tastiera. Per Msx

Galaxian, Mappy, Rally X sono alcuni dei giochi appartenenti alla prima generazione degli arcade game e che sono inseriti nella linea budget della Bug-Byte.

Pac Man naturalmente è il titolo di maggior richiamo. Il simpatico mangiafantasmi a mezzaluna è da considerare come il capostipite dei personaggi elettronici e il suo successo elettronico ha permesso la creazione di ogni genere di merchandising dai fumetti alle magliette.

Questa versione per Msx è ben realizzata nella grafica come nel sonoro anche se è un po' lenta. Sinceramente non mi ricordo se gli schemi di movimento dei fantasmini sono uguali alla versione da bar (è passato tanto tempo); in ogni caso il gioco è impegnativo e potete guadagnare un Pac Man ogni 10000 punti.

Non mancano neanche i frutti vari disseminati qua e là e la scenetta di passaggio tra un livello e l'altro.



PRESENTAZIONE 77%

Uno schermo di caricamento simpatico.

GRAFICA 77%

Fedele all'originale anche nella scelta dei colori.

SONORO 80%

Effetti arcade.

APPETIBILITA' 71%

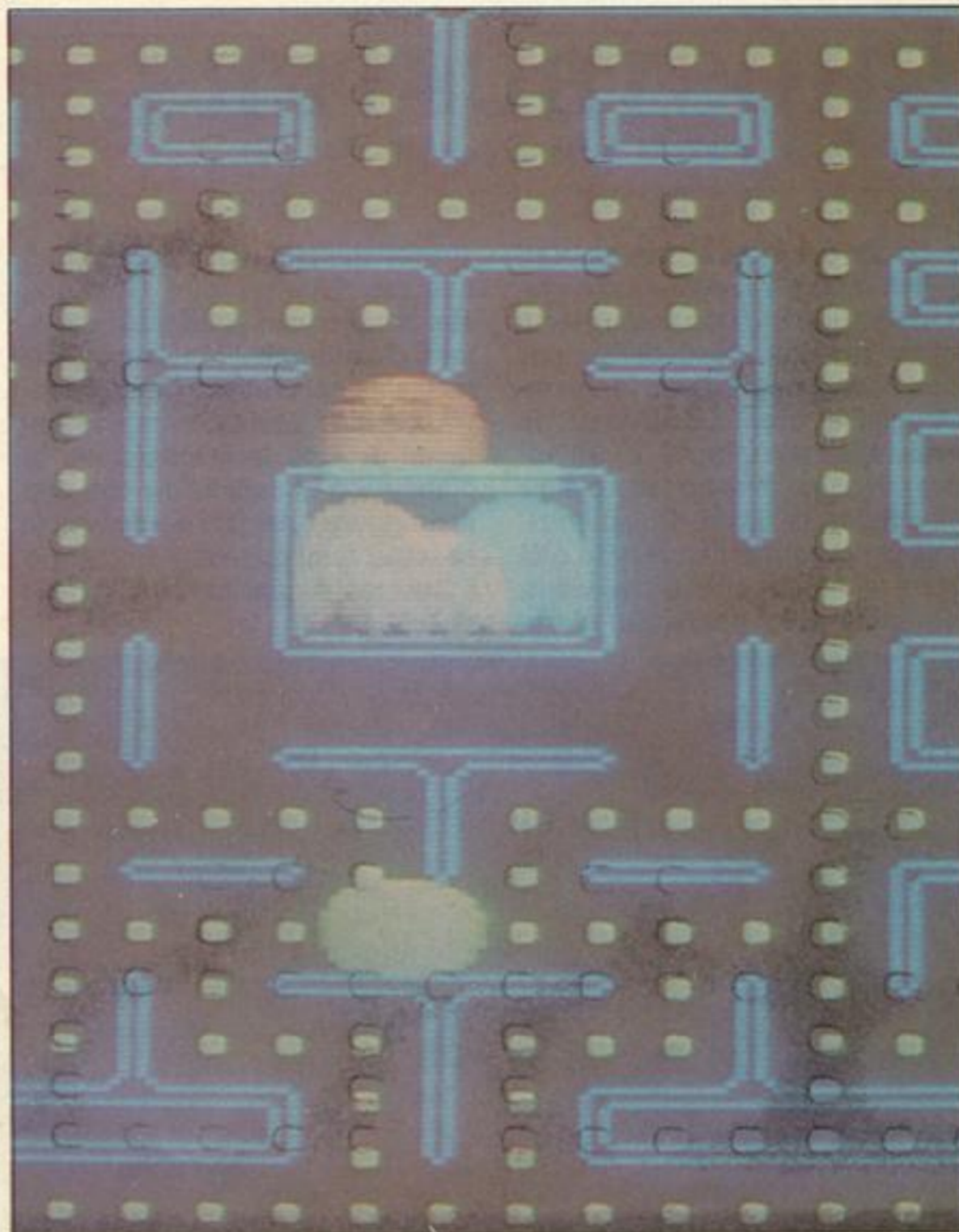
Il labirinto, le pillole e i fantasmi....

LONGEVITA' 75%

....Pac Man ha sempre il suo fascino.

GLOBALE 81%

Ottima e fedele conversione.



Grazie alla recente discesa del dollaro, la CIRCE è in grado di ribassare il costo del suo Drive 1541 compatibile:

**A SOLE 259.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128***

* DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 375.000 LIRE, IVA COMPRESA

- 1) COMPATIBILE AL 100%
- 2) Costruzione SLIM con alimentatore esterno compreso
- 3) DOPPIO connettore seriale
- 4) Robusto mobile SCHERMATO antisturbo
- 5) GARANZIA totale (12 mesi, ricambi e mano d'opera)
- 6) Libretto d'ISTRUZIONI in italiano
- 7) DEVIATORE esterno per cambiare numero di periferica
- 8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi da cassetta.

Alcuni prezzi del nostro listino:

Computer Commodore 64 NEW Lire 319.000

Drive Commodore 1541 - II (nuovo tipo extra sottile, con alimentatore esterno) Lire 379.000

Computer Commodore Amiga 500 con Drive e Mouse Lire 899.000

Mini Drive compatibile esterno per Amiga (costruzione in metallo, Extra sottile, compatissimo) Lire 265.000

Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel, Pagine Gialle Elettroniche, etc.) Lire 120.000

I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA



Nuovo punto di vendita al pubblico:

CIRCE Electronics, Srl

V.le F. Testi, 219 - 20126 Milano - Tel. 02/6427410

**CIRCE
ELECTRONICS**

Rapide spedizioni in tutta Italia mediante pacco postale assicurato, 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 Srl
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)
Per ordini telefonici e/o informazioni telefonare al Tel. (02) 642.74.10
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare i propri dati insieme a L. 1.000 in francobolli.



I GUSTI DEGLI INGLESI

Noi l'abbiamo chiamato Grand Prix 1987, la redazione inglese "The 1987 Zzap! Readers' Awards". Lo scopo era però lo stesso: scoprire quali erano i giochi preferiti dai propri lettori. Abbiamo pensato che sarebbe stato interessante confrontare i risultati dei due referendum. Era un modo per capire dove e come i gusti dei giocatori italiani si differenziavano da quelli dei giocatori inglesi. Dal confronto salta all'occhio soprattutto una cosa e cioè che i gusti al di qua e al di là della Manica sono più o meno identici. E questo cosa significa? Vuol dire che quando un gioco è bello non conosce barriere di nessun tipo. Piace e basta.

Stavros Fasoulas
Chris Yates e Jonathan Hare
Rob Hubbard
John Twiddy

PREMIO STATO DELL'ARTE

THE SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT
The Last Ninja
California Games
Wizball
Defender of the Crown

MIGLIORE CONVERSIONE DA COIN-OP

BUBBLE BOBBLE
Buggy Boy
Combat School
Out Run
Gauntlet II

MIGLIOR ADVENTURE

GUILD OF THIEVES
Defender of the Crown
Gnome Ranger
Lurking Horror
Knight Orc

MIGLIOR SOFTWARE HOUSE

OCEAN
US Gold
System 3
Epyx
Hewson

IL GIOCO MENO DIVERTENTE

ENDURO RACER
Inspector Gadget
Indiana Jones & the Temple of Doom
Judge Dredd
Breakthru

MIGLIOR GIOCO IN ASSOLUTO



CALIFORNIA GAMES
The Last Ninja
Wizball
Bubble Bobble
Defender of the Crown

MIGLIOR ARCADE ADVENTURE

THE LAST NINJA
Head Over Heels
Gauntlet II
Wizball
Maniac Mansion

MIGLIORE SIMULAZIONE

GUNSHIP
California Games
World Class Leaderboard
Chuck Yeager's AFT
Buggy Boy

MIGLIOR SPARA E FUGGI

WIZBALL
Delta

Mega Apocalypse
Zynaps
Slap Fight

MIGLIOR GIOCO DI PIATTAFORME

BUBBLE BOBBLE
Nebulus
Auf Wiedersehen Monty
Solomon's Key
Thing Bounces Back

MIGLIORI EFFETTI SONORI

WIZBALL
Mega Apocalypse
International Karate +
California Games
Barbarian

MIGLIORE GRAFICA

THE LAST NINJA
Defender of the Crown
California Games
Wizball
Nebulus

MIGLIOR COLONNA SONORA

DELTA
The Last Ninja
Wizball
Mega Apocalypse
Arcade Classics

MIGLIOR PROGRAMMATORE

ANDREW BRAYBROOK

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

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

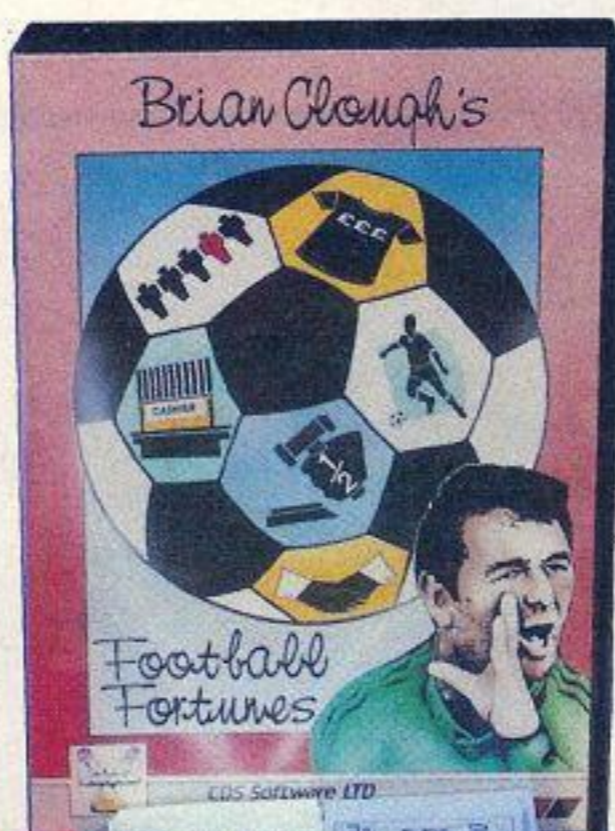
FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:

- UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!



Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000





S.E.U.C.K.

CREA E FUGGI

Secondo appuntamento con questa rubrica dedicata ai lettori più creativi di Zzap! I giochi arrivati in redazione sono sicuramente di buon livello, soprattutto per quando riguarda la grafica. Abbiamo qualche riserva per la difficoltà dei giochi, che è spesso veramente esagerata. Le possibilità sono due: o li avete provati nel modo "cheat" oppure siete davvero dei killer micidiali. Un gioco "impossibile" non è garanzia di successo, anzi. Il livello di difficoltà è proprio l'elemento di più difficile definizione, ma forse anche il più importante. Leggetevi il diario di Martin Walker (alle pag. 32-33): vi aiuterà a capire cosa vogliamo dire. Al di là della difficoltà, quando create un gioco dovrete comportarvi più o meno come se steste producendo un film. Ci vogliono una storia (l'ambientazione), dei personaggi (lo sprite principale e quelli alieni/nemici), una sceneggiatura (le ondate d'attacco e i limiti di percorso imposti al giocatore) e una scenografia (i fondali). Se usate questo sistema il vostro gioco avrà una trama, un obiettivo da raggiungere e diventerà maggiormente il giocatore perché potrà immedesimarsi nel personaggio. Ma soprattutto, visti gli esempi giunti fino ad ora, non fidatevi mai della vostra abilità di collaudatore: quello che a voi sembra facile per gli altri può risultare impossibile. Quindi procuratevi dei collaudatori (fratelli, genitori, amici, fidanzate, ecc.) e metteteli a giocare, osservateli e ascoltate i loro consigli.

RAPTOR

di Silvio Frattini, Bellinzago (NO)

L'idea non è male. Il vostro compito è quello di liberare, o meglio rapire, delle fanciulle. Il paesaggio è di tipo primitivo-bucolico con alcune digressioni nel neoclassico di ispirazione greco-romana. Alcuni passaggi richiedono studio della situazione per essere superati. Alcuni sprite come gli occhi nella caverna, i draghi che spuntano dall'acqua, i fiori che sbocciano o il mostro a due teste (realizzato con due sprite "congiunti" cosicché per ucciderlo dovete colpirle tutte e due) sono di ottima fattura. Non altrettanto si può dire dello sprite principale e delle fanciulle. Ottimi alcuni effetti di distruzione dei nemici (una specie di dissolvenza). Gran finale con un "beato tra le donne" prima di ricominciare tutto da capo. Impegnativo, ma non impossibile. Questo è forse il merito principale di questo gioco "a spinta". Alcune buone intuizioni, come i bonus guadagnati col ratto delle fanciulle. Troppa diversità nella definizione e nel dettaglio degli sprite. Comunque, un ottimo lavoro che richiede abilità e strategia e solo qualche piccola modifica (soprattutto al sonoro).

GLOBALE 79%



IDLENESS

di Nicola Tomljanovich, Roma

Un gioco "a spinta" senza un attimo di respiro. **Idleness** è spesso esagerato e in alcuni casi gli attacchi sono talmente fitti da non avere un centimetro libero da un colpo per muoversi.

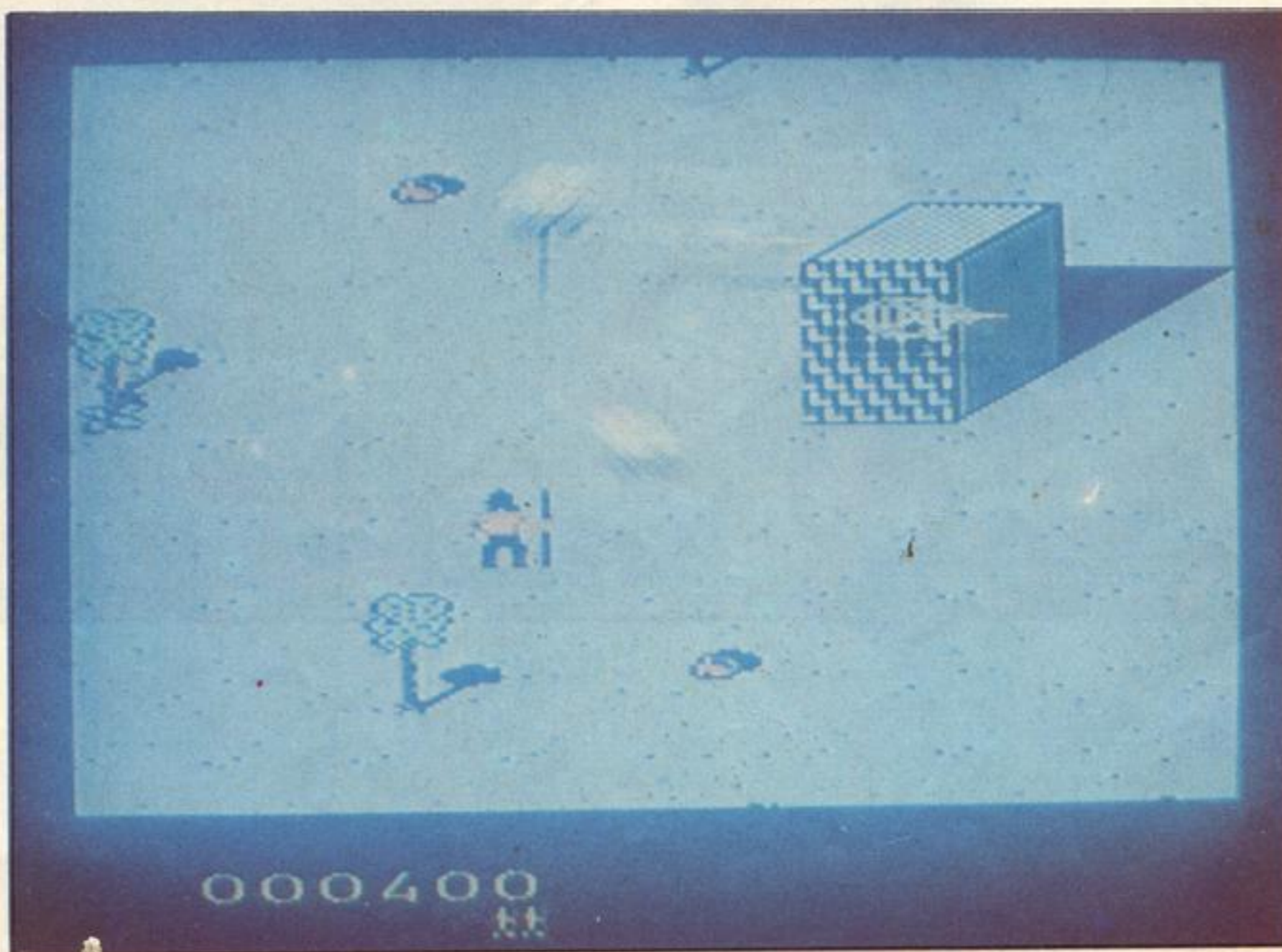
Lo scenario è misto. Inizia in una strada di una metropoli con tanto di striscie pedonali e continua in un paesaggio paraspaziale. Lo sprite principale si apre la strada tra moltissimi ostacoli: robot, alieni, teschi, mostri alati e torrette che compaiono all'improvviso sono alcuni dei micidiali nemici. In

alcuni casi il percorso diventa impossibile con passaggi in cunicoli proibitivi.

Gli sprite di **Idleness**, ben disegnati e colorati, sono i più belli visti questo mese e la camminata dello sprite principale è stupenda.

Buona l'idea delle scritte per terra. C'è però un grosso difetto (da cui deriva il voto basso): capita di rimanere bloccati in un passaggio e, poiché coi giochi del **SEUCK** non si può tornare indietro, non resta altro da fare che spegnere il computer e imprecare. Per concludere il gioco a volte ha dei rallentamenti e non si capisce il motivo.

GLOBALE 55%





SKY LIGHT

di Luca Contoli, Imola (BO)

Genere spaziale a scorrimento verticale. Gli sprite sono un po' banali ma i fondali sono stupendi. I migliori tra quelli visti finora. La splendida cura dedicata ai fondali vivaci, colorati e dettagliati (ricordano un po' quelli di **Stratton**) ha sicuramente portato via molto tempo e così ne deve essere rimasto poco per studiare tutti gli altri elementi del gioco, in particolare la difficoltà e le ondate d'attacco. Le

postazioni a terra, ad esempio, sparano così a raffica che non c'è quasi mai un attimo di pausa. Anche qui vale il discorso fatto nell'introduzione: ma chi sei, Luca, un drago del joystick? Senza il **Game Killer** non saremmo riusciti a vedere neanche il secondo schermo. Il giudizio globale è molto influenzato dalla difficoltà veramente eccessiva. Una risistemazione della difficoltà e una maggiore attenzione agli schemi di movimento delle ondate d'attacco e **Sky Light** merita di figurare in una raccolta di giochi **SEUCK**.

GLOBALE 41%

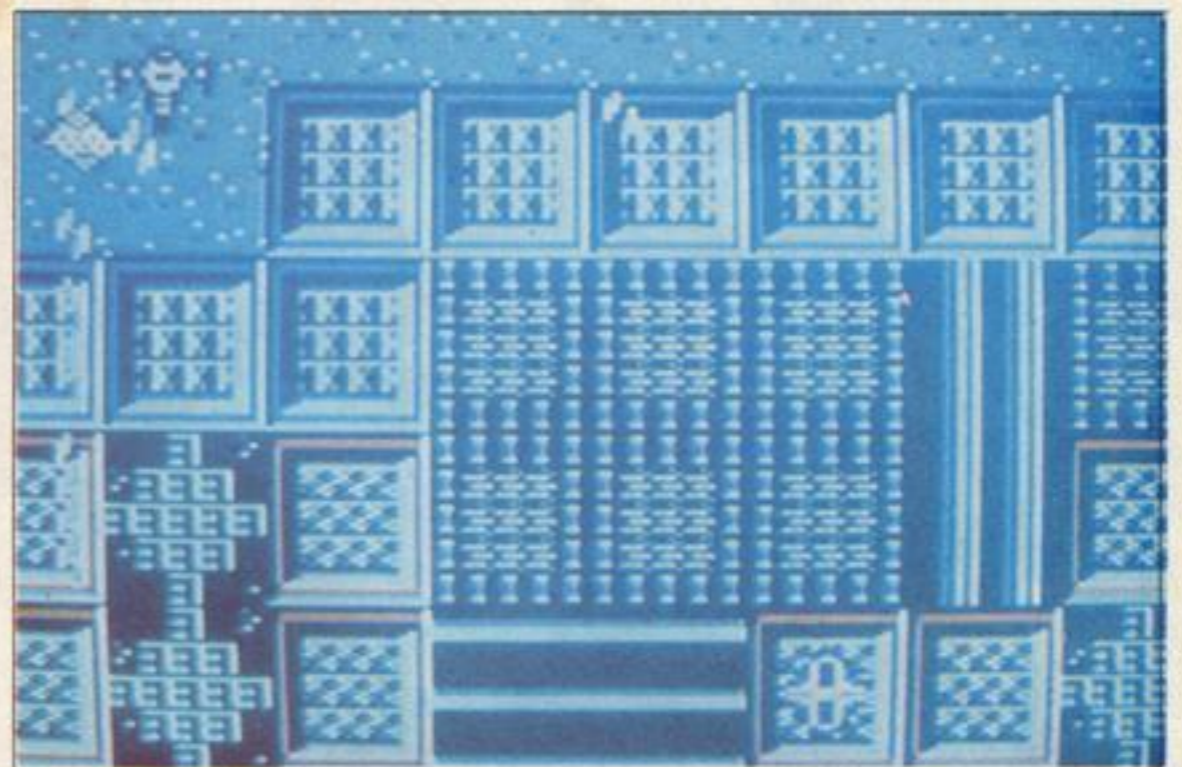
ANDROMEDA

di Marcello Scala, Santa Maria Capua Vetere (CE)

Genere spaziale a scorrimento verticale con sfondi vari ma non troppo (in effetti ce ne sono solo quattro che si ripetono continuamente). L'ambientazione è forse più da gioco "a spinta", cioè con omino invece che con astronave. La grafica dei fondali è buona, ma non speciale. Si inizia volando tra i grattacieli di una città per continuare tra alberi, torri di controllo d'aeroporto e statue dell'isola di

Pasqua. I nemici variano dalla classica astronave, a cannoncini volanti, a lastre (carine) indistruttibili. Interessante l'introduzione di uno schermo bonus anche se poteva essere realizzato meglio. Peccato che il gioco abbia troppo punti morti (in cui bisogna soltanto evitare lastre o pietre che si muovono in direzione contraria) e che le ondate di attacco dei nemici consiglino più di fuggire che sparare. Infatti sparano subito all'impazzata appena appaiono sullo schermo e per sopravvivere conviene evitarli con la conseguente impossibilità di fare punti.

GLOBALE 49%



BERGAMOBIERE SPA

Via Solferino, 7/9
24052 AZZANO S. PAOLO (BG) ITALY
TEL. 035/532111 n. 15 linee R.A.
TELEX 305187
TELEFAX 035/532055



PRESENTANO

WUDUS

29 APRILE - 2 MAGGIO

2ª ESPOSIZIONE NAZIONALE DI

- VIDEOGAMES ● ELECTRONIC GAMES
- SOFTWARE PER PERSONAL E HOME COMPUTER
- GIOCHI DA TAVOLO E DI SIMULAZIONE
- MODELLISMO ● GIOCHI DI SOCIETÀ

★ GUARDA ★ GIOCA ★ ACQUISTA

MIGLIAIA DI ARTICOLI ● GIOCHI ● NOVITÀ ● INFORMAZIONI
PER IL TUO PASSETEMPO PREFERITO

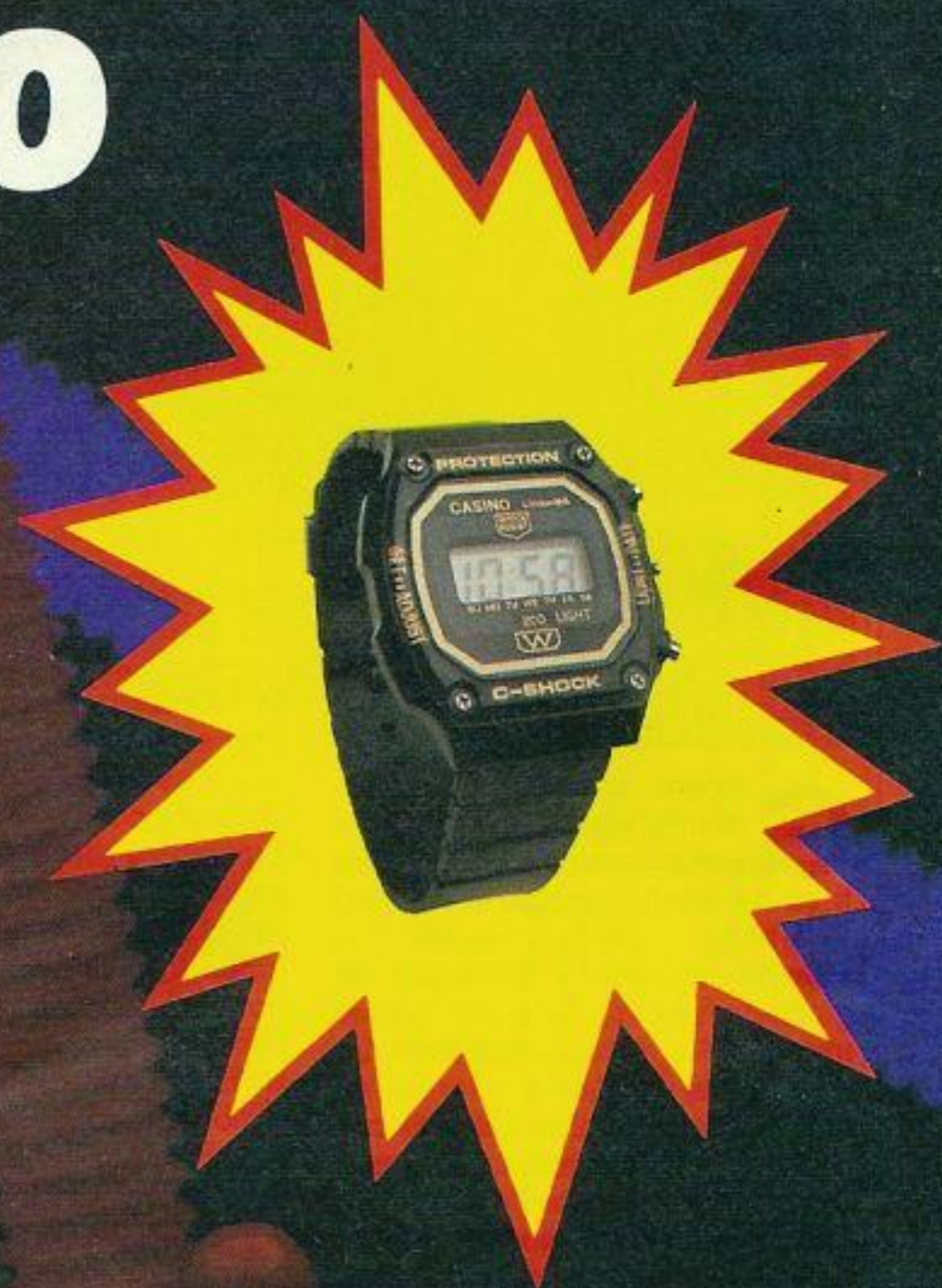
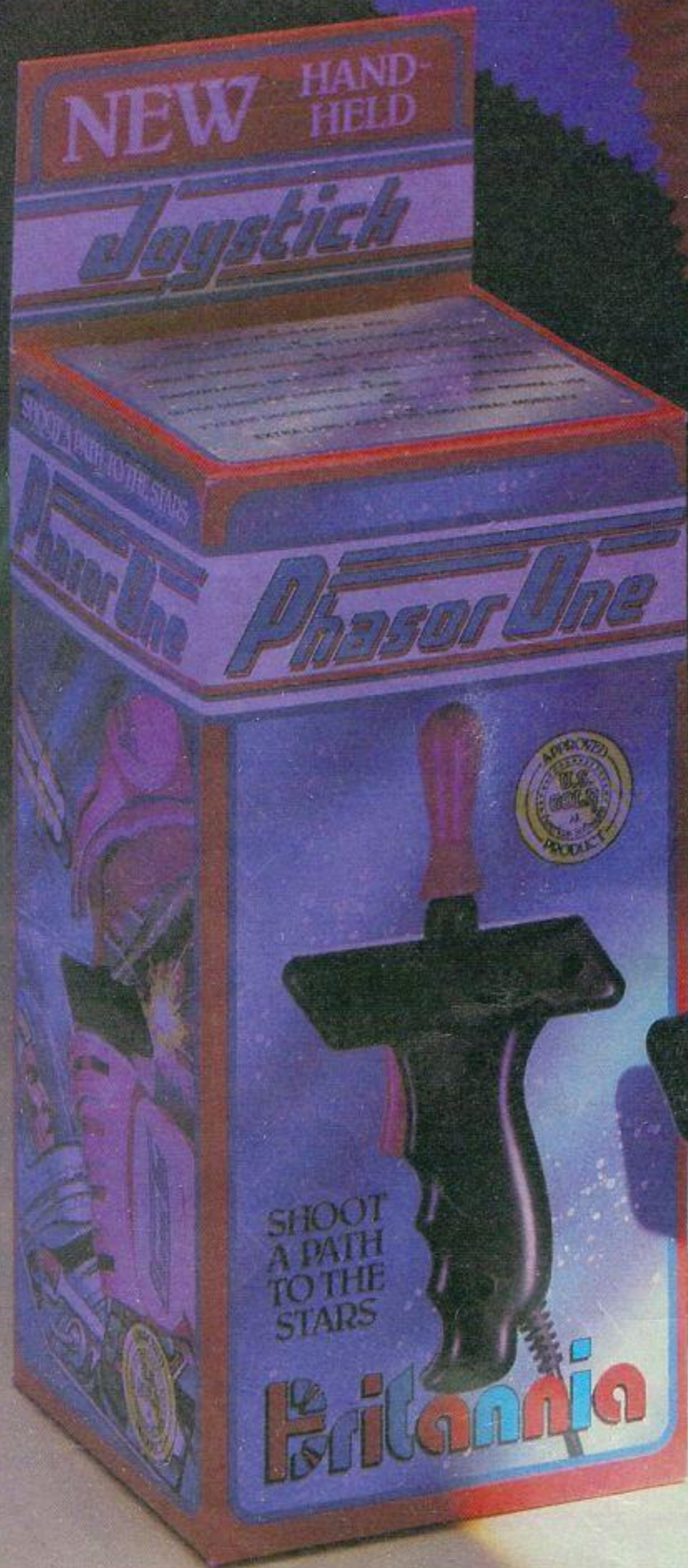
ORARI

Venerdì 29 Aprile ore 16,00 - 22,00
Sabato 30 Aprile ore 10,00 - 22,00
Domenica 1 Maggio ore 10,00 - 22,00
Lunedì 2 Maggio ore 10,00 - 18,00

INGRESSO

INTERI L. 4.000
RIDOTTI L. 2.000

Phasor One TI REGALA*
un **OROLOGIO** digitale subacqueo!!
solo **L. 29.000**



* FINO AD
ESAURIMENTO SCORTE

- GARANTITO
- MICROSWITCHES AD ALTA PRECISIONE
- ULTRA SENSIBILE PER UN GIOCO RAPIDO
- CAVO EXTRA LUNGO PER UNA MAGGIORE LIBERTÀ DI GIOCO

Distribuito in Italia da: **LEADER s.r.l.** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (Va) - Tel. 212255

PASSEGGIERI DEL VENTO

secondo l'opera di F. Bourgeon

UNA SUGGESTIVA 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. Dai 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

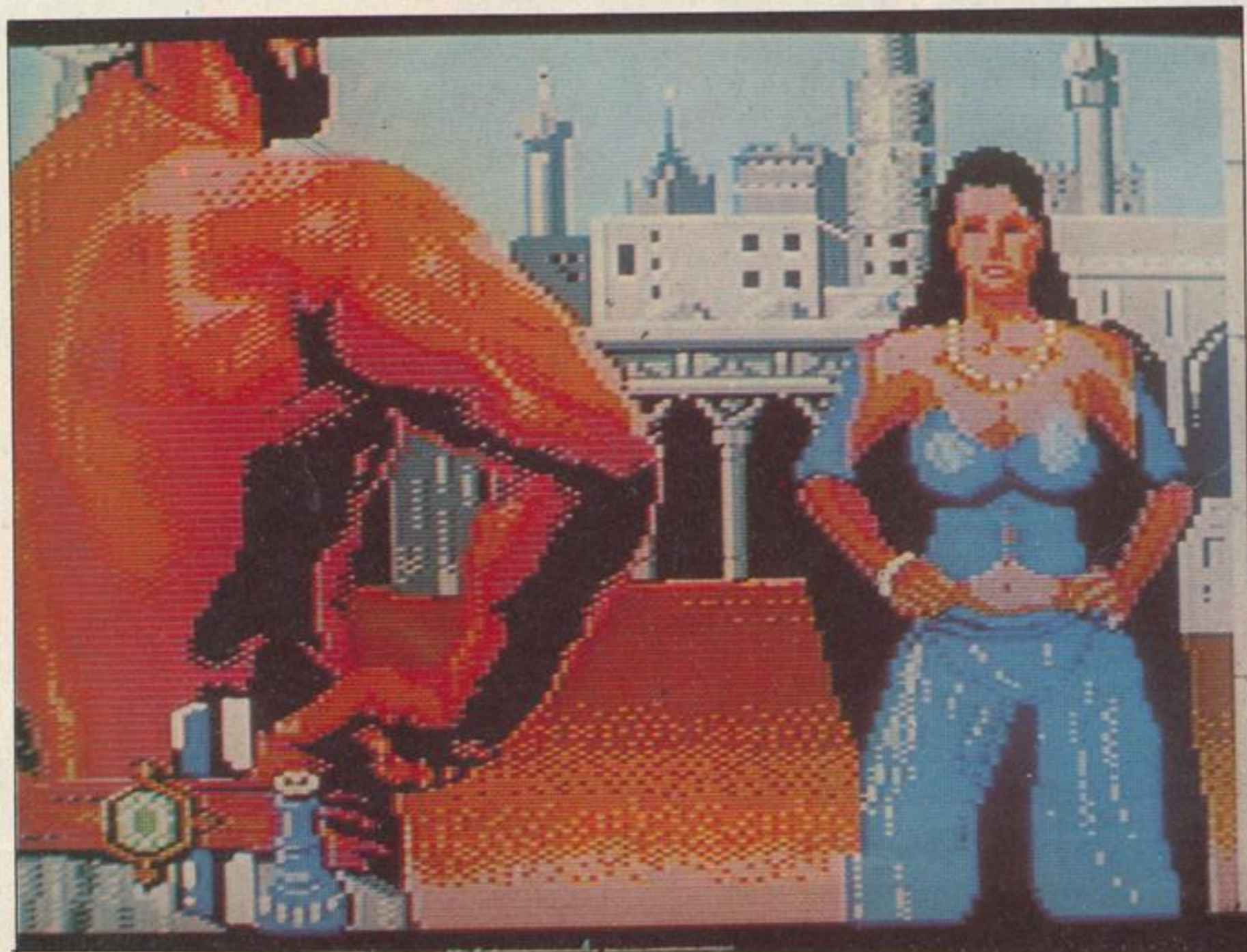
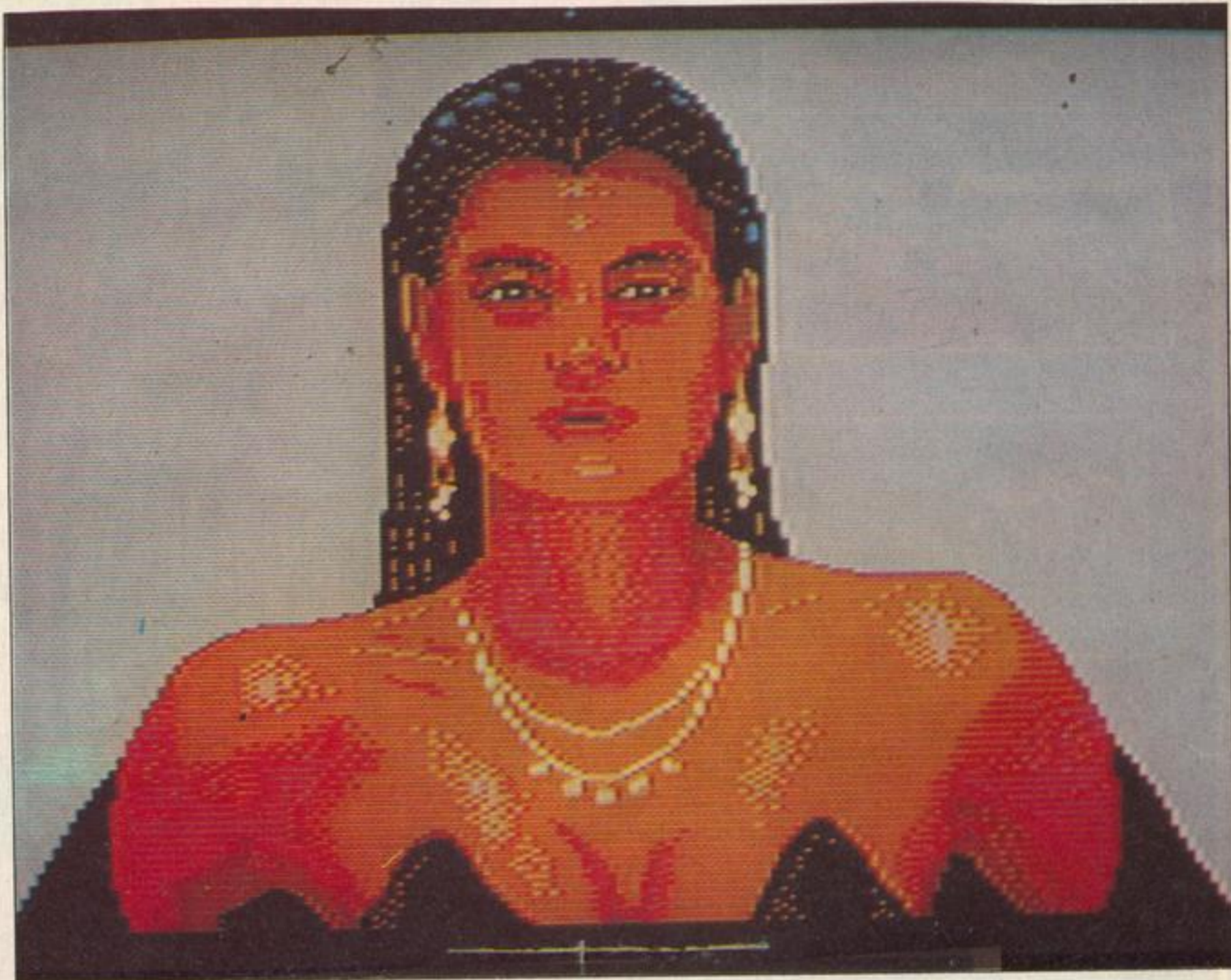
PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Dopo il successo di Defender of the Crown ecco il secondo titolo della Cinemaware per C64, Sinbad and the Throne of the Falcon.

Ispirato al personaggio del classico della letteratura araba del XV secolo, *Le mille e una notte*, e alla successiva serie di film, questo gioco promette una bella serie di scenari interattivi e un mucchio di enigmi.

Sul suo letto di morte, il califfo di Damaron è stato trasformato misteriosamente in un falco. Sinbad si rende subito conto di cosa vuol dire un regno senza monarchia e decide di partire immediatamente da Damaron per mettersi alla ricerca del califfo e restaurare l'armonia nel regno.

Il giocatore veste i panni di Sinbad e si mette al comando dell'esercito del califfo, veglia sul principe e la principessa e intraprende un viaggio pericoloso per scoprire come trasformare nuo-



vamente il califfo in essere umano.

Il gioco combina elementi di strategia, avventura e azione, creando un'atmosfera da vero romanzo interattivo. Sinbad si trova davanti tre schermi principali: una mappa del mondo all'interno del quale si può muovere liberamente, una clessidra che segna il passare del tempo e uno scenario cittadino che visualizza volta a volta i vari luoghi del mondo.

Il maggior avversario di Sinbad è il breve limite di tempo concessogli per portare a termine la missione, ma vi sono altri nemici e ostacoli, sottoforma di personaggi, creature e pericoli casuali. Tra i nemici che si possono incontrare ci sono: il principe Camaral, che vi segue come un'ombra in attesa di un vostro errore, gli immondi Pteranaxos e i leggendari

Ciclopi. Tra i personaggi ambigui si segnala la terribile Libitina, nota per i suoi oscuri poteri, ma essenziale per risolvere il gioco. Altrettanto importanti sono il fedele Genius, la Gypsy che risponde solo a quelli che si comportano cordialmente con lei e lo Shaman, di cui dovete ascoltare le esortazioni.

La Cinemaware sembra essere riuscita a catturare lo spirito della storia, come si può anche vedere dalle illustrazioni; che la giocabilità sia dello stesso livello è però da vedere. Prima o poi lo saprete.

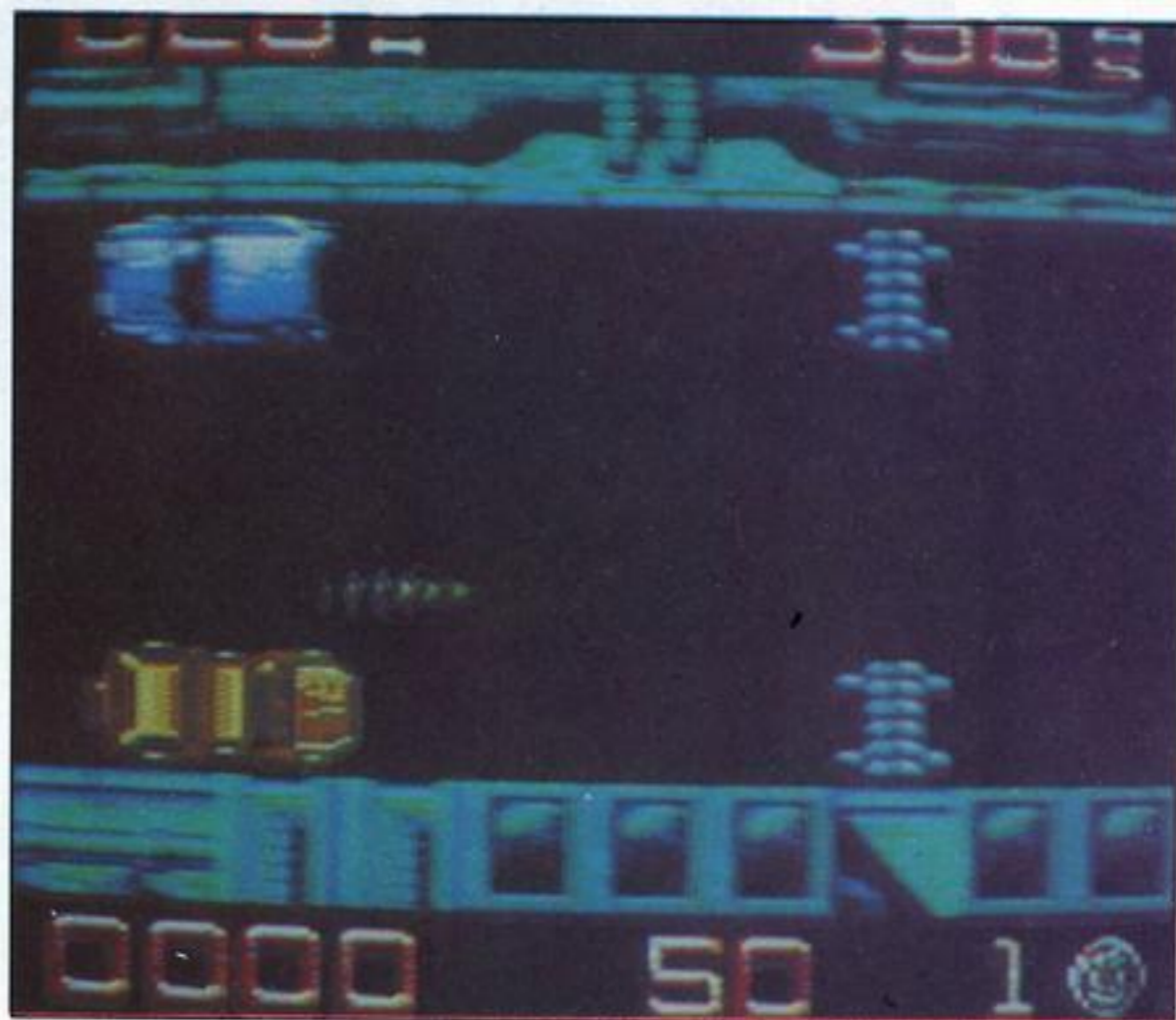
Sull'onda della tradizione degli spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale è in arrivo Road Warrior della CRL, realizzato dagli stessi creatori di Plasmatron e Discovery. Un po' simile a Spy Hunter, il gioco presenta un'azione intensa e una certa dose di irresistibilità e si dipana per una serie di livelli sempre più difficili. Tutte le automobili sono pericolose e devono essere distrutte. Quando ne sono state distrutte un tot, si passa al livello successivo, in

cui i nemici sono più tosti. Nella foto si può vedere una delle prime versioni, non quella definitiva. Aspettiamo quindi che il prodotto finito arrivi in redazione.

L'Electric Dreams ha appena annunciato la conversione del gioco della Data East, Karnov, un gioco molto simile a Ghost 'n' Goblins, in cui il giocatore interpreta il ruolo di un muscoloso culturista che si deve aprire la strada attraverso un paesaggio a scorri-

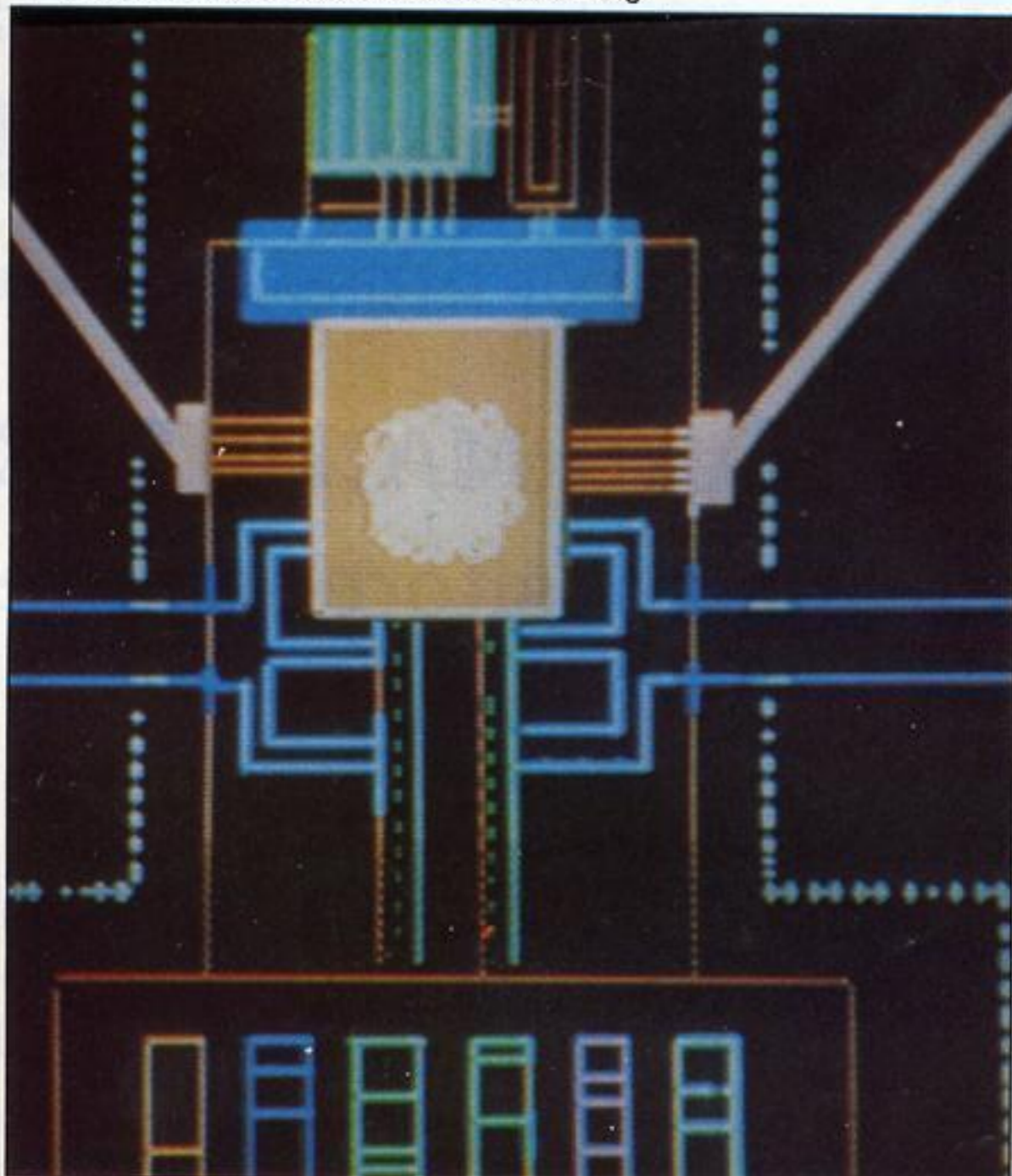


▲ L'imminente variante di Ghost 'n' Goblins della Electric Dreams intitolata Karnov



▲ L'ultimo gioco della CRL è una versione orizzontale del formato di gioco di Spy Hunter

▼ Prossimamente dalla US Gold: Lazer Tag



mento orizzontale. L'obiettivo finale è il castello di un re terribile e crudele che sta conducendo alla rovina la gente di Karnov soltanto per un suo piacere malvagio.

Sulla strada si possono raccogliere oggetti che verranno utili per combattere contro statue animate, zombie armati di spada e enormi draghi. Come si può vedere dalle foto, è molto simile all'originale da bar. Per maggiori dettagli, potete rileggervi la presentazione del gioco da bar pubblicata nel numero 16 di Zzap!, altrimenti aspettate che esca la recensione.

Infine, sull'onda del successo delle pistole elettroniche, ecco Lazer Tag. Ambientato nel 3010, il gioco vi fa vestire i panni di un cadetto alla Scuola di Addestramento Lazer Tag. Il vostro scopo è riuscire ad ottenere successive promozioni, partendo da Neofita fino ad arrivare al grado di Duellante.

Alcune cose, come i prismi a riflettenti e terminali girevoli, complicano la semplice struttura spara-tutto. Dovrebbe esserci azione frenetica anche per i più esigenti, ma per saperlo con certezza dovete aspettare la recensione.

COMPUTER

L'espositore "GRAN



MASTER



RICOCHET



SILVERBIRD



- ✦ di 100 video giochi **originali** per C64, C16, MSX, S
- Una scelta vastissima per un espositore sempre
- ✦ grande
- ✦ novità in arrivo ogni settimana
- ✦ istruzioni in italiano
- Solo il prezzo non cambia

Lit.
5.000

MR GAMES

"DE" di video giochi

TRONIC

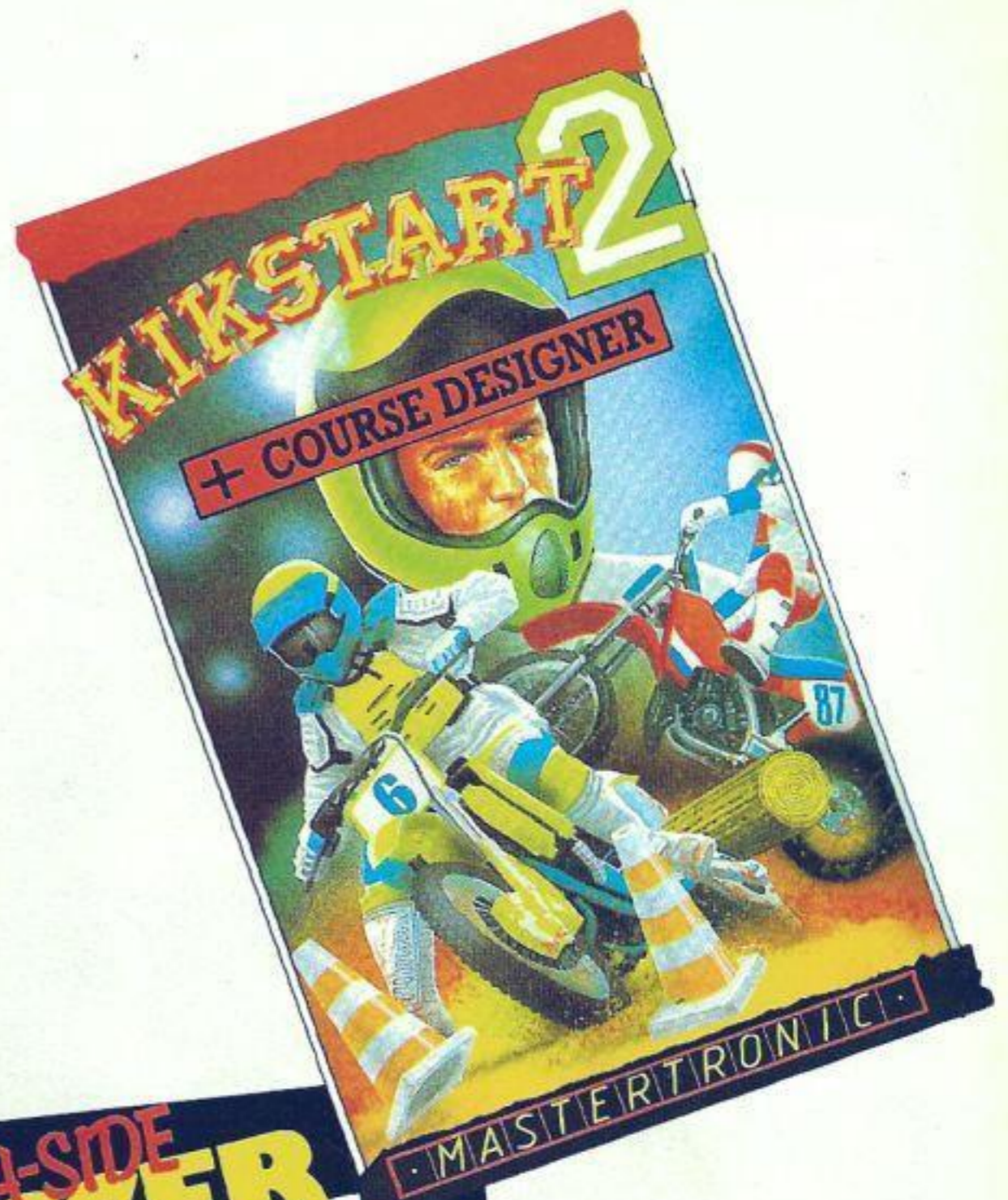
MAAD
MASTERTRONIC ADDED DIMENSION



ENSENSED TO THRILL
AMERICANA
SOFTWARE

SPECTRUM, AMSTRAD

Lit.
500



TOP 10

TOP 10

HIT PAK



1 SABOTEUR

2 SABOTEUR II

3 SIGMA 7

4 CRITICAL MASS

5 AIRWOLF

6 DEEP STRIKE

7 COMBAT LYNX

8 TURBO ESPRIT

9 THANATOS

10 BOMB JACK II

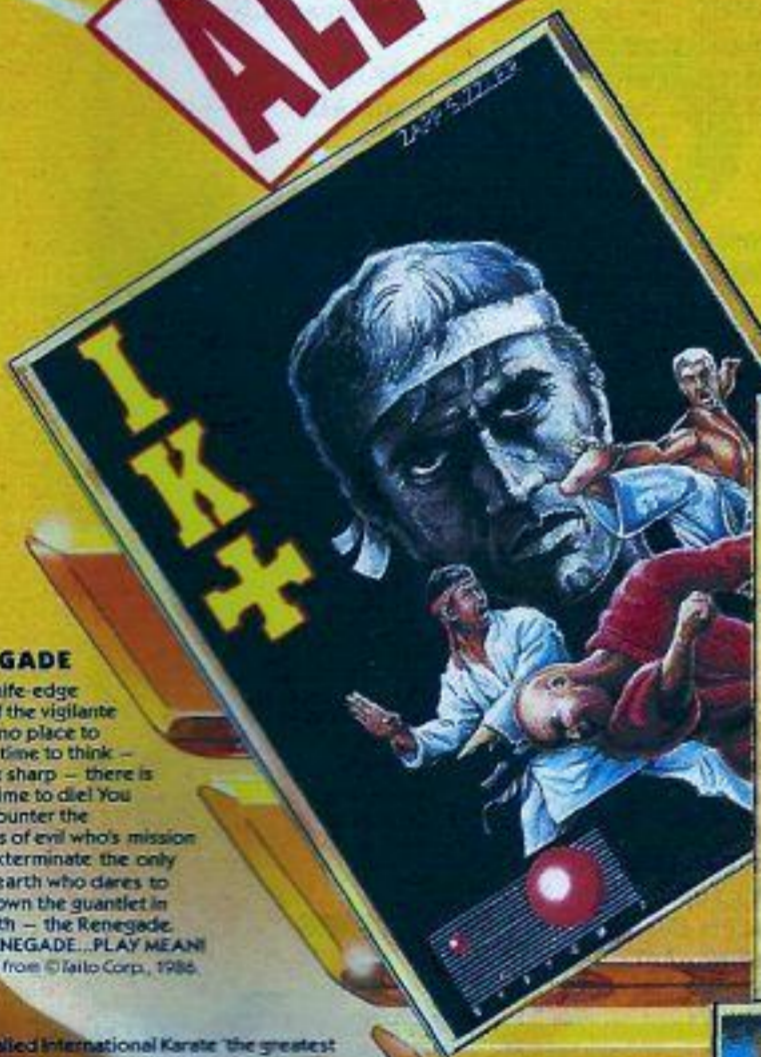
SYSTEM	FORMAT
Spectrum	48/128K Cassette
L.25.000	
Commodore	64/128K Cassette
L.25.000	
Amstr./Sch.	Cassette
L.25.000	



THE ARE THE

CHAMPIONS

ALL THESE CHART TOPPING HITS



IK+

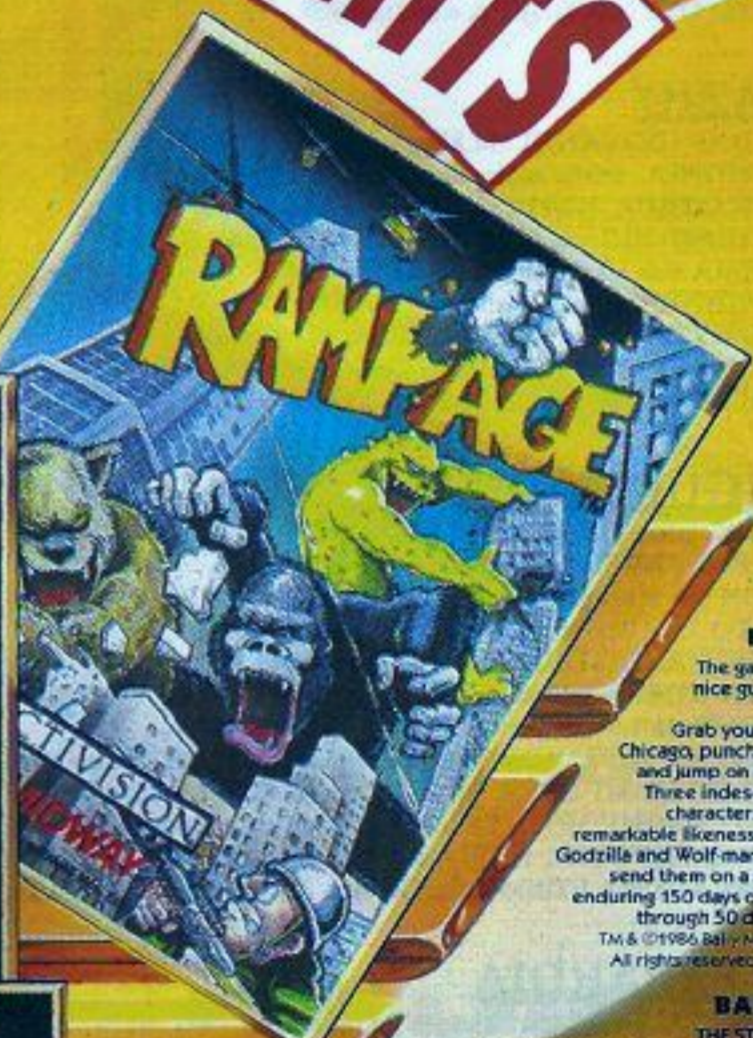
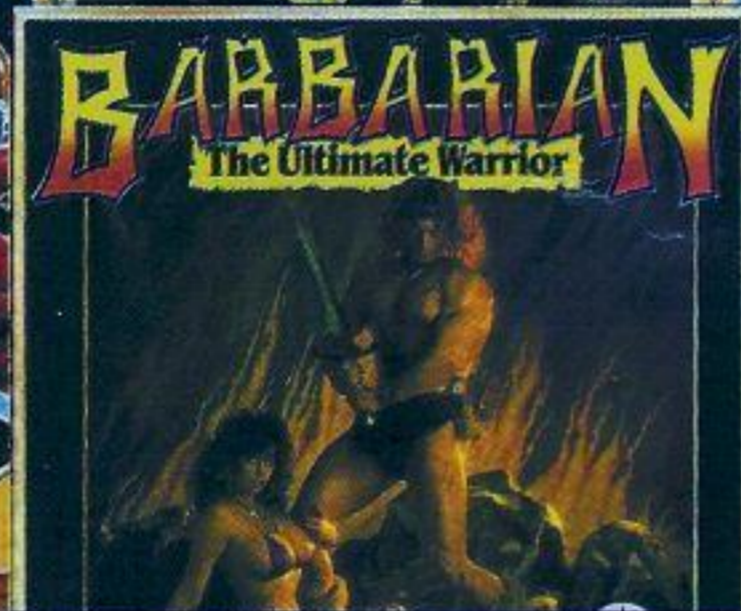
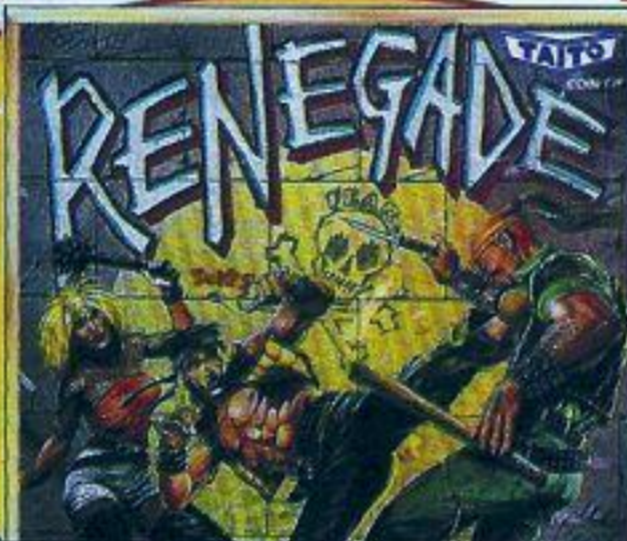
In the knife-edge world of the vigilante there is no place to rest, no time to think — but look sharp — there is always time to die! You will encounter the disciples of evil who's mission it is to exterminate the only man on earth who dares to throw down the gauntlet in their path — the Renegade. **PLAY RENEGADE... PLAY MEAN!** Licensed from © Iatto Corp., 1986.

IK+

They called International Karate "the greatest Karate beat 'em up yet" (Commodore User). And who are we to argue? But ARCHER MACLEAN has come up with a stunner. A third fighter. An amazing animated background. New moves (including double head kick and a spectacular backflip). Re-mixed music by ROB HUBBARD. And balls! ©1987 Archer Maclean ©1987 System 3 Software Ltd.

SUPER SPRINT

Licensed from Atari Games' original money-spinning coin-op, one or two players compete head-to-head over eight gruelling tracks and four levels of game difficulty. Avoid the hazards and collect golden spanners to enhance custom car features — the key to Super Sprint. With detailed animation and sound effects, Super Sprint brings the best driving excitement ever to be experienced on home computers. TM & © Atari Corporation 1986. All Rights Reserved. © Electric Dreams Software 1987.



RAMPAGE

The game where the nice guys don't get a look in. Grab your way through Chicago, punch up New York, and jump on San Francisco. Three indescribably nasty characters which bear a remarkable likeness to King Kong, Godzilla and Wolf-man, need you to send them on a rampage in an enduring 150 days of destruction through 50 different cities. TM & ©1986 Bally Midway MFG. Co. All rights reserved. Activision Inc.

BARBARIAN

THE STORY SO FAR... The evil sorcerer Drax has sworn to wreak an unspeakable doom on the people of the Jewelled City unless Princess Mariana is delivered to him. However, he has agreed that if a champion can be found who is able to defeat his demonic guardians, the Princess will be released. From the wastelands of the North, comes an unknown barbarian, a mighty warrior, wielding his broadsword with deadly skill. Can he vanquish the forces of Darkness and free the Princess? ONLY YOU CAN SAVE... © Palace Software 1987.



IN A SINGLE GIANT PACK

ONLY

£9.95

ocean

OUT NOW!

ABRUZZI

COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA
 COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo - (CH Scalo)
 LP COMPUTERS via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)
 A.T.C. COMPUTER via F. Tedesco 7 - Ortona (CH)
 ELETTRONICA TE.R.A.M.O. p.zza M. Pennesi 4 - TERAMO
 CIABATTONI LUIGI via Lepanto 40 - Giulianova (TE)
 VITTORIA N. & C. s.a.s. via S.Spaventa - Sulmona (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA p.zza Castello - REGGIO CALABRIA
 CAMPAGNA
 COMPUTER CENTRE p.zza Monteoliveto 8 - NAPOLI
 ODORINO FRANCO p.zza Lala 21 - NAPOLI
 ELETTRONICA SDEGNO via G. Verdi 15 - Portici (NA)

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A - BOLOGNA
 VIDEOTECHNICA via Mazzini 170 - BOLOGNA
 C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
 CENTRO COMPUTER c.so Garibaldi 125AF - Fiorenzuola (PC)
 PONGOLINI via Cavour 32 - Fidenza (PR)
 A.T.E. Borgo Parente 14A/B - PARMA
 GIORGIO RONCHINI via Trento 9 - PARMA
 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)
 BUSINESS POINT via C. Maier 85 - FERRARA
 GIO PLASTIK via S. Romano 90 - FERRARA
 BRICOL c/o ESP via Classicana 408 - RAVENNA
 EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
 EASY COMPUTER via Lagomaggio 50/A/B - Rimini (FO)
 COMPUTER VIDEO CENTER via Campo di Marte 122 - FORLÌ
 COMPUTER LINE via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA

FRIULI

MOFERT v.le Unità 41 - UDINE
 COMPUTER SHOP via P. Reti 6 - TRIESTE
 FOTOTECHNICA G. Carducci 25 - TRIESTE
 FOTOTECHNICA FTI p.zza Goldoni 7 - TRIESTE
 AVANZO c.so Italia 17 - TRIESTE
 FOTO OTTICA BUFFA c.so Italia 21 - TRIESTE

LAZIO

ARICO GIOVANNI via Magna Grecia 71 - ROMA
 ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini - ROMA
 DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50 - ROMA
 DRUGSTORE via Macchiavelli 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
 HOBBY VIDEO via Tarsia 41 - 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)
 PLAY TIME via Gramsci 5/R - GENOVA
 INPUT via Lungomare di Pegli 17/R - GENOVA
 CENTRO HI-FI VIDEO via della Repubblica 38 - Sanremo (IM)
 PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45 - Sanremo (IM)
 ATHENA INFORMATICA via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA
 SCK COMPUTER via Piave 78/rosso - SAVONA
 FERRARI E LAZZONI via Genova 33/35 - Ceparana (SP)

LOMBARDIA

GBC ITALIANA via Petrella 6 - MILANO
 GBC ITALIANA via G. Cantoni 7 - MILANO
 GIGLIONI v.le Sturzo 45 - 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 ELETTRONICS v.le Fulvio Testi 219 - MILANO
 PENATI 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 Sacchini 20 - MILANO
 CASA DELLA MUSICA via Indipendenza 21 - Cologno Monzese (MI)
 NAWEL via Mac Mahon 75 - MILANO
 ALPHA COMPUTER via Tavazzano 14 - MILANO
 32 BIT via C. Battisti 14 - MANTOVA
 SUPERGAMES via Carrobbio 13 - VARESE
 COMPUTERIA p.zza del Tribunale - VARESE
 BUSTO BIT via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
 CURIONI via Ronchetti 71 - Cavaria (VA)
 TINTORI ENRICO via Broseta 1 - BERGAMO
 SANDIT via F. D'Assisi 5 - BERGAMO
 REPORTER c.so Garibaldi 25 - CREMONA
 GBC DI CREMA via IV Novembre 56/58 - Crema (CR)
 VIGASIO MARIO c.so Zanardelli 3 - BRESCIA
 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)
 IL COMPUTER DI FERRARI via Indipendenza 88 - COMO
 MANTOVANI TRONIC'S via C. Plinio 11 - COMO
 LECCO LIBBRI via Cairoli 48 - LECCO

MARCHE

CESARI RENATO via G. Leopardi 15 - Civitanova Marche (MC)
 EMJ p.zza Repubblica 5 - Jesi (AN)
 BIT E VIDEO c.so Matteotti 28 - Jesi (AN)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4 - TORINO
 AMERICAN'S GAMES via sacchi 26/C - TORINO
 COMPUTER GAMES via Carlo Alberto 39/E - TORINO
 COMPUTER NEWS via Marco Polo 40/E - TORINO
 MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6 - TORINO
 RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 38I - TORINO
 CALCIOLDATTOLO COMPUTER via C. Battisti 2/E - Coll. (TO)
 LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C - NOVARA
 COMPUTER via Monte Zeda 4 - Arona (NO)
 COMPUTER v.le Kennedy 22 - Borgomanero (NO)
 ALL COMPUTER c.so Garibaldi 106 - Borgomanero (NO)
 ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Manzoni 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 (CN)
 PUNTO BIT c.so Langhe 26/C - Alba (CN)
 S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16 - Tortona (AL)
 GARASSINI ANNIBALE via Roma 14 - Novi Ligure (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
 IL TEMPO REALE via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzio 36 - FIRENZE
 PUNTO SOFT via Viani 126/128 - FIRENZE
 HELP COMPUTER via degli Artisti 15/A - FIRENZE
 C.P.U. via Uliveti 39/R - FIRENZE
 C.P.U. via Settesoldi 32 - Prato (FI)
 CAST ELETTRONICA via dei Marignolli 2/R - FIRENZE
 FUTURA 2 via Cambini 19 - LIVORNO
 WAR GAMES via R. Sanzio 126/A - EMPOLI
 TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A - GROSSETTO
 OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale - PISTOIA
 BIG BYTRE SHOP p.zza Risorgimento - AREZZO
 I.C.S. via Garibaldi 16 - S. Giovanni Vald'Arno (AR)

TRENTINO ALTO ADIGE

ERICH KONTSCHIEDER Gesh Standort Merano: Launten 313

UMBRIA

GBC p.ta Sant'Angelo 23/A - TERNI
 STUDIO SYSTEM via R. d'Andreotto 49/55 - PERUGIA
 MIGLIORATI PIERO via S. Ercolano 10 - PERUGIA

VENETO

BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11 - PADOVA
 COMPUTER POINT via Roma 63 - PADOVA
 CASA DEL DISCO via Ferro 22 - Mestre (VE)
 REBEL via F. Crispi 10 - S. Donà di Piave (VE)



ocean



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



MASTERTRONIC



PRESSO TUTTI I RIVENDITORI AUTORIZZATI



SOFT[®]
1988 *center*

SOFTWARE ORIGINALE

CHIEDILO, E' UN TUO DIRITTO

Konami



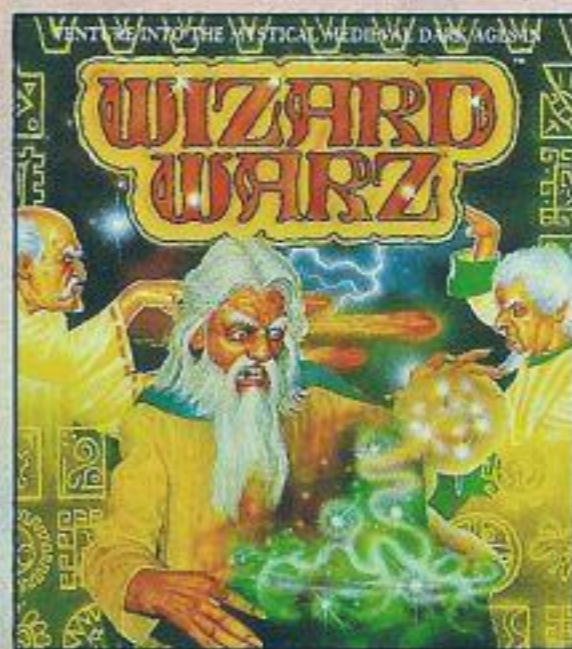
EPYX

elite





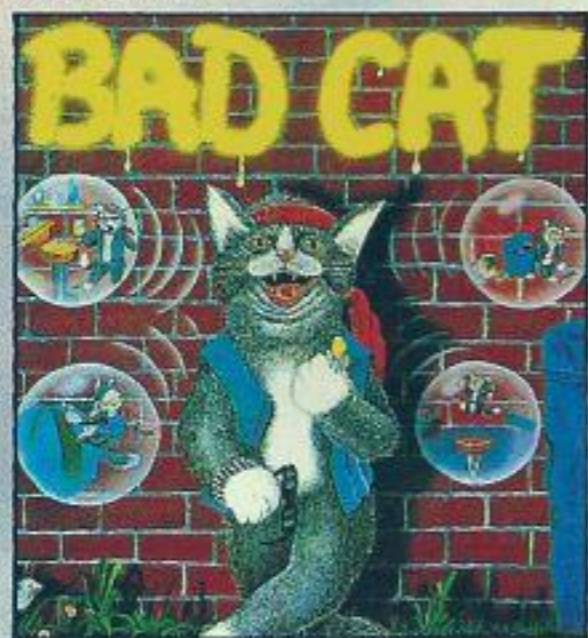
CBM 64/128
SPECTRUM
AMSTRAD
IBM PC



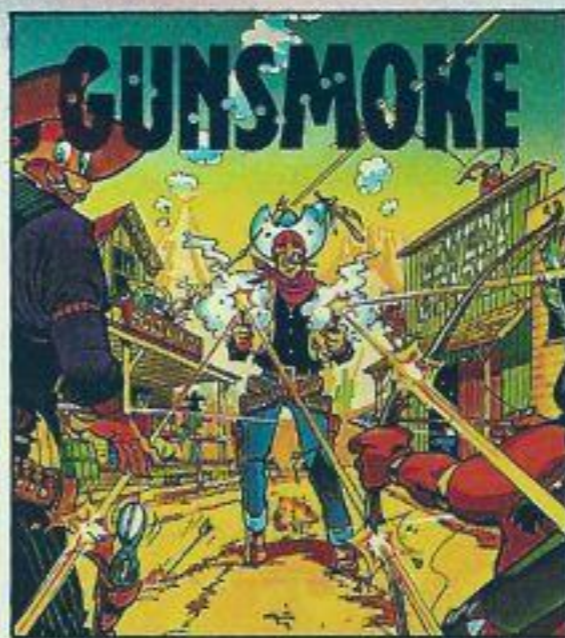
CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

**Vivi
oggi le
emozioni
del
futuro**

CBM 64/128
IBM PC
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
SPECTRUM



CBM 64/128
SPECTRUM
AMSTRAD



GO! (ITALIA) VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)