



COMPILATION

100% DYNAMITE

Ocean, cass./disco L. 25/29.000

L'altro giorno vagabondavo errante per la redazione (manco fosse una prateria sterminata) alla ricerca di Power Drift per farmi una bella partitina. Non trovandolo da nessuna parte, cosa che accade non molto raramente (=sempre), stavo per desistere quando mi sono diretto verso un armadio generalmente chiuso a chiave. Mi accingevo a verificarne il contenuto quando echeggia un urlo agghiacciante proveniente dalle mie spalle, ma ormai era troppo tardi avevo infatti già aperto l'antina venendo così letteralmente sommerso da centinaia di confezioni tutte apparentemente simili, ma tutte diverse, era il faticoso reparto delle compilation... Questo solo per dirvi come questo genere di raccolte siano ormai all'ordine del giorno, ogni settimana ne spunta fuori una nuova o aggiornata per qualche altro formato, inutile dire che ZZAP! non ne lascia passare una e così eccovi informati in riguardo all'ultima "raccoltata" in circolazione, anche se ormai avrà già qualche settimana (quando cioè ho iniziato a caricarne i giochi su Amstrad...)

LAST NINJA 2

Iniziamo (e finiamo) subito alla grande con un celeberrimo titolo. Sono del parere, e non credo pro-

prio di essere l'unico (vero Alex), che rappresenti uno dei migliori programmi mai realizzati su 64. Nel gioco indossate il completino nero da ninja per affrontare una serie di nuove avventure ambientate questa volta a New York. Ogni sezione (a caricamento proprio) ha la sua precisa collocazione con le sue insidie, i suoi trabocchetti e i suoi trucchi per uscirne indenni. La grafica è quanto di meglio si sia mai visto a otto-bit, ma le lodi non vanno solo all'aspetto puramente estetico è tutto il programma con il suo grandissimo spessore ad essere un vero capolavoro. Se vi foste per sbaglio dimenticati di acquistarlo a suo tempo ricorrete subito ai ripari perché merita veramente (dovete dimenticarvi però il cappellino da ninja originale made-in-colognomozese, ma sarà poi un gran perdita?).

AFTER BURNER

Famigerato coin-op sconsigliato a chi soffre di vertigini (per l'imponente sistema idraulico) convertito in un programma sconsigliato a chi non soffre di vertigini e apprezzava la versione da sala giochi. Decollate dalla portaerei SEGA (che non è il nome dell'ammiraglia della flotta italiana, ma la marca produttrice del gioco originale) e fatevi largo nei cieli sparando a tutto quello che si muove (che in codice significa metti l'auto-fire e continua pure a fare i compiti che intanto non cambia molto). Ci sono delle conversioni belle e altre conversioni brutte, Afterburner non fa decisamente parte della prima categoria...

WEC LE MANS

Sapete quale è la differenza fra un buon gioco di guida e uno scadente? Con i primi vi sembra di essere effettivamente alla guida del mezzo ed è come se giraste realmente il volante, nel secondo caso a girare sono delle altre cose... Come per il titolo precedente il programma rientra decisamente nella seconda fascia, con tutte le dovute considerazioni in merito.

DOUBLE DRAGON

Data la popolarità del

coin-op era pressoché scontata la sua conversione, cosa che è infatti puntualmente accaduta. Il programma è il classico "picchiadurochessnonleprendiforte" a scorrimento orizzontale in cui dovete affrontare engrammi di vario genere da sconfiggere impegnandovi in violentissimi corpo a corpo. Vi era piaciuto il gioco originale? Sì? Bene, dimenticatevi di questa conversione e continuate a sperare nel suo seguito, che comparirà prossimamente su queste pagine (avreste mai potuto dubitarne?).

Globale 68%

A questo proposito vorrei fare un discorsino per quanto riguarda la votazione delle collection (almeno come la intendo io). Last Ninja 2 da solo merita comunque il titolo di gioco caldo e quindi la raccolta varrebbe sicuramente la pena di essere acquistata, ma qui non stiamo parlando di un solo titolo (altrimenti era una proposta-budget che si beccava il suo bel 96%), siamo invece di fronte ad una confezione che comprende quattro giochi diversi e come tale va giudicata nel suo insieme e soprattutto comparata con le altre in commercio. Dunque una compilation così con un solo gioco buono (anche se veramente eccellente) non può a mio avviso ottenere una grande votazione.





guati.

1942 è una re-release che dovrebbe far sentire la sotto-etichetta della Elite sufficientemente fiera. Un budget classico, con un sacco di giocabilità spensierata che vi dà la sensazione di aver speso le ultime migliaia di lire in modo giusto!

Globale C64:
87%

AMSTRAD

Leggermente più "grezza" la grafica di questa versione, un po' di problemi di scrolling e il sonoro sotto la media, ma l'incredibile giocabilità rimane intatta. Se non avete questo gioco, a quel prezzo vale la pena di portarselo a casa.

GLOBALE: 81%

ovvero Jack lo Squartatore) resta uno di quegli adventure game che una volta giocati... basta. Avesse almeno grafica e sonoro a posto... E invece no, ci troviamo di fronte a fondali più ripetitivi che mai e sprite semplici con animazione ridotta all'osso

mentre gli effetti sonori sono a dir poco osceni. Peccato!

GLOBALE: 57%

1942

Encore - C64 & Amstrad (Re-release)

Vi chiedete che anno sia? Yeah, proprio quello, al tempo della battaglia di Midway. Siete stati mandati in una missione fai-da-muori per saggiare la potenza dei velivoli giapponesi, con un vecchio e malandato biplano che rischia di cadere a pezzi da un momento all'altro. Con le mitragliate giapponesi poi...

32 livelli di azione frenetica vi attendono mentre tentate di respingere l'attacco degli occhi a mandorla. Di rado compaiono sullo schermo delle icone "POW" che aumentano gradualmente la vostra potenza di sparo e a volte vi forniscono di una scorta

(nel senso di protezione, non di riserva) di due aeroplanini. Ma quei nipponici sono tremendi e cercheranno assolutamente di farvi precipitare centinaia di metri più in basso.

Questa ripubblicazione a prezzo di budget ha fatto rivivere una nuova giovinezza a questo gioco. Gli sprite sono sopra la media per un gioco a questo prezzo e, sebbene i fondali non siano spettacolari, lo schema di gioco avvincente riequilibra la mancanza di una adeguata presentazione. Il sonoro di accompagnamento è efficace (anche se non il massimo della vita), con un paio di jingle divertenti e piacevoli e gli effetti sonori sono ade-

JACK THE NIPPER

K1XX, C64

Il caro vecchio Jack è tornato tra noi. Tirar colpi con la cerbottana, rompere oggetti, giravagare qua e là... Probabilmente alcuni di voi non sanno o non ricordano di cosa si tratta, quindi qui di seguito troverete una piccola descrizione. Jack è un bambino molto cattivo (quasi quanto BDB) e il suo unico scopo nella vita non è parcheggiare a pettine ma fare dispetti e divertirsi. Per prima cosa il nostro Jack deve raccogliere la sua fida cerbottana, indi deve andare in giro a portare qua e là oggetti come colla, piatti e così via e romperli al posto giusto. Ad esempio, la colla potrebbe andare dal dentista e la chiave in prigione. Durante il suo cammino Jack deve fare atten-

zione a pericoli quali dannate vecchiezze, poliziotti, cani, passanti e così via che drenano l'energia al semplice contatto tramite potenti scapaccioni laser. Riuscirà il nostro eroe a non farsi fare un culetto così (hem...)? Devo dire che oggi come oggi un gioco così non ha molto senso, e comunque Jack The Ripper (che significa Jack il Dispettoso, facendo il verso a Jack The Ripper,





TEST

1943

Firebird, cass £18.000, disco £25.000
Versioni provate: C64, Spectrum & Amstrad

In questa conversione del caotico coin op della Capcom, prendete nuovamente il comando dell'aereo usato in 1942 per andare addirittura a distruggere la nave ammiraglia della flotta giapponese, la Yamato.

Il programma, che può essere

giocato da uno o da due giocatori contemporaneamente, è diviso in livelli composti di due sezioni: nella prima vi avvicinate al bersaglio indicato, mentre nella seconda parte portate il vostro attacco a quella che può essere una nave (ce ne sono anche di lunghe più di uno schermo), un aereo od una pattuglia di caccia. Durante le scene a scrolling verticale, si incontrano spesso dei bonus che cambiano forma quando vengono



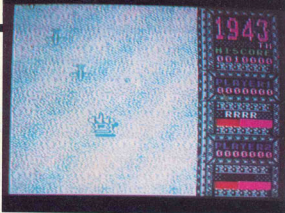
VERSIONE SPECTRUM

Sinceramente, quando si parla di 'portare' sullo Spectrum un coin op mi viene da sorridere: sono finiti i bei tempi di PSSST, di BOOGABOO, di KNIGHT LORE... Conosco lo Spectrum da quando aveva solo

16K, e a quell'epoca non si parlava affatto di conversioni: i giochi nascevano per la macchina sulla quale venivano programmati, e la volontà dei programmatori mirava a trarre il meglio dal computer. Oggi si fa tanto un parlare di 'convertire', e qualche volta ci si riesce anche bene, ma non è il caso di 1943 — era dai tempi (recentissimi) di Dream Warrior che non assistevo ad una 'colorazione' così disastrosa di un videogioco sullo Spectrum. Con l'ansia di ricreare particolari come le onde dell'oceano, i programmatori hanno schiaffato tutto quello che potevano in uno schermo rigorosamente (troppo) monocromatico, e la versione Spectrum di 1943 è finita 'nel blu dipinto di blu...' — tutto ha lo stesso colore: il vostro aereo, quelli nemici, i fondali, le pallottole: in mezzo a una tale confusione si fa presto a lasciarci le penne. L'animazione — rispetto alle altre due versioni — non è malvagia, ed il suono tenta di imitare quello originale procurando un'ernia digitale al povero, glorioso Z80. Diciamo pure, 1943 non è una delle conversioni più felici, e a quanto ho visto non solo sullo Spectrum.

GLOBALE 47%

▼ 1943: la ricchezza di colori della versione Amstrad, rovinata da un'animazione 'sacrificata'...



▲ La versione C64 e, sopra, quella Spectrum di 1943

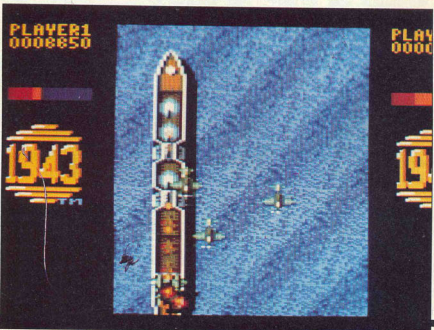
colpiti dai nostri cannoni. Questi rappresentano il nostro asso nella manica, dal momento che rac-



VERSIONE C64

Rispetto al gioco da bar si nota in tutte le versioni una tremenda lentezza ed una struttura di gioco generalmente semplicissima, che ha permesso a due nostri redattori di concludere la versione per Commodore 64 alla prima partita: Un'altra caratteristica mancante è anche la serie di animazioni spettacolari che venivano presentate nel coin op alla fine di ogni livello, insieme alla percentuale di aerei nemici abbattuti. In definitiva, consigliamo a tutti i piloti in ascolto di evitare assolutamente i cieli di Midway a meno che non siano dei veri e propri fanatici dei coin op, nel qual caso troveranno nel programma almeno una buona copia grafica dell'originale.

coogliendoli dotiamo i nostri piccoli (e lenti) areoplanini di una potenza distruttiva immane che va da mitragliatrici a fuoco rapido a siluri a cannoni a tre vie. Un'altro degli effetti possibili di questi bonus è di reintegrare le energie del nostro mezzo, che - indicate da un'apposita barra -



decregono se si viene colpiti da un proiettile o un mezzo nemico. L'ultima opzione di cui possiamo parlare non è presente in tutte le versioni del gioco, ed è costituita dalla possibilità di far compiere al nostro aereo una capriola per evitare i colpi nemici o di scatenare addirittura una tempesta per fermarli.



VERSIONE AMSTRAD CPC

Quando ho caricato 1943 sull'Amstrad della redazione mi hanno subito colpito i colori: sembra che le versioni di molti giochi trasportati sul computer di Alan Sugar si facciano notare appunto per la loro ricchezza cromatica. A dire la verità, conoscendo 1943, ero piuttosto preoccupato per il "problema n° 1" di questo computer: lo scrolling. Poi ho scoperto che i miei timori erano fondatissimi: 1943 sull'Amstrad è lento, troppo lento, e questo si riflette anche nella manovrabilità dell'apparecchio. Certo, di colori ce n'è in abbondanza (usati anche bene, del resto, insieme all'ottima definizione grafica), e il suono è piuttosto discreto, ma l'animazione è un vero fiasco. Non siamo al livello di "stortura" di Out Run, ma quasi: se avete voglia di una buona conversione su Amstrad, aspettate qualcosa in scrolling orizzontale (R-Type, per esempio?) oppure un gioco nato direttamente (o quasi) per questo computer (Savage?). Provacvi ancora, Capcom...

GLOBALE 55%

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 55%

Poche opzioni striminzite...

GRAFICA 86%

A parte le sequenze fra un livello e l'altro, sembra proprio quella del coin op.

SONORO 68%

Brutta musica nei titoli ed effetti mediocri durante il gioco.

APPETIBILITÀ 77%

Subito non sembra neanche tanto male...

LONGEVITÀ 6%

Ma dopo che l'avete finito (cioè alla prima partita) lo metterete da parte.

GLOBALE 58%

Una conversione troppo "alleggerita" del gioco originale, di cui viene mantenuta solo la grafica.

STRIP POKER 2+

ANCO, MSX 64K, cass £12.000.; Joystick o tastiera

Ehm... dunque, visto il carattere "particolare" del contenuto di questo gioco se ne consiglia la lettura della recensione ai soli adulti (che nella media dei lettori di Zzap! sarebbero poi quelli fra i 12 e i 14 anni). Scherzi a parte, quelle due stupende fanciulle sulla copertina della cassetta sono più che provocanti... forse è meglio rivoltarla intanto che scrivo, altrimenti vado nel vago.

Dunque, qualcuno di voi ha per caso visto la versione di Strip Poker 2 Plus su un computer a 16-bit? Sì? Allora volti pure pagina, altrimenti rischia un infarto per

Su questa versione di "strip poker" per MSX non c'è molto da dire: non siamo al livello di Red Lights Of Amsterdam o Play House Strip Poker (che intendiamo, ah?), ma non dimentichiamo che qui si parla di MSX 1 e di un gioco su cassetta. Il gioco si presenta abbastanza bene, con la sua facilità d'uso e il tentativo di "dialogo" dato dai commenti che le ragazze fanno sull'andamento della partita in corso. La monocromia per l'immagine della ragazza è purtroppo una scelta obbligata, ma la Anco ha cercato di indorare la pillola aggiungendo più colore agli altri particolari di gioco (carte, messaggi, opzioni). Le carte avrebbero potuto essere più rifinite nei particolari, per esempio visualizzando la Regina, il Re o i Fanti anziché semplicemente le loro iniziali, ed il sonoro avrebbe potuto essere esteso anche alla distribuzione delle carte sul tavolo, ma forse avremmo chiesto troppo in fatto di "memoria" (anche perché la ragazza sta tutta in memoria, per cui sono diversi screen). Sulla "bravura" del computer c'è poco da eccepire, anzi posso assicurarvi che vi darà del filo da torcere. Non saprei se consigliarvi o meno Strip Poker 2 Plus: se non avete già un altro "strip poker", comunque, questa è l'occasione per procurarsene uno, anche perché costa 6.000 lire in meno della versione Spectrum, ed è altrettanto buono.



▲ L'affascinante (ma monocromatica) Donna vi sfida a Poker

'sbellicamento acuto': non che questa versione per MSX sia un obbrobrio, e del resto anche quella per C64 non era il massimo (vedere una splendida ragazza con la pelle blu non è cosa di tutti i giorni...). ma quando si parla di immagini digitalizzate l'MSX (1, naturalmente) non fa certo sfuggire lo Spectrum.

Se però avete già visto la cara vecchia Sam(antha Fox) in versione pixel B/N non rimarrete tanto scioccati, visto che più o meno la qualità è la stessa. Su ogni lato della cassetta è registrato il corpo (e la ragazza sfacciata al Poker) di una fortuna: DONNA sul lato A, SAM sul lato B. Entrambe molto brave a carte e molto spiritose quando si tratta di vincere (un po' meno quando a vincere è il "tastierista").

L'utilizzo delle varie opzioni è realizzato in maniera molto agevole,

con i cursori che "evidenziano" ogni azione (facendola lampeggiare quando selezionata) e la barra spaziatrice a confermare la scelta fatta.

Le opzioni sono le solite: STAY, DROP, RAISE e CALL. Nel caso di un "rialzo" è possibile aggiungere da 5 a 25 dollari al piatto (si comincia con 5 dollari alla prima mano), e si può alzare solo due volte per mano.

Quando i 100 dollari a disposizione sono stati "mangiati" dall'avversario, è ora di barattarsi con un capo di biancheria (preferibilmente intima), e a questo punto il gioco si fa interessante. Riuscendo a recuperare i 100 verdoni e superandoli si ricaccia il capo di vestiario perduto, e la somma viene sottratta dal proprio capitale. Quando voi o il vostro avversario (ehmm...) avrete perso anche le famose mutande, la

partita avrà termine.

Dopo ogni mano il computer vi presenterà cinque opzioni, attraverso le quali potrete rispettivamente continuare col gioco pas-

sando alla mano successiva, vedere la ragazza 'a pieno schermo', ricominciare coi "piatti" integri, scegliere l'altra ragazza o terminare del tutto il gioco (come me dopo la trentaseiesima mano e Donna ancora vestita).

PRESENTAZIONE 79%

Non lasciatevi ingannare dalle due bellezze in copertina, né da quelle digitalizzate sul retro (su questa pagina, tutta la verità). Le opzioni sono comunque complete e facilmente accessibili, e c'è persino uno screen di caricamento.

GRAFICA 80%

Immagini digitalizzate in bianco e nero, ma il resto è ben colorato e dà un tocco di vivacità alla situazione (ce n'è bisogno...).

SONORO 55%

Rumore di "mescolamento" e del mazzo "battuto" sul tavolo prima della distribuzione delle carte, ma niente altro.

APPETIBILITÀ 88%

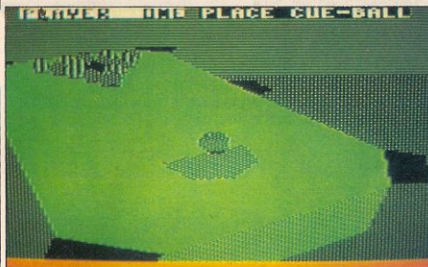
Scusate se rubo la citazione al mio famoso collega, ma anche qui "dipende da quanto siete arrapati"...

LONGEVITÀ 87%

... e dalla vostra conseguente ostinazione nel denudare l'avversario.

GLOBALE 77%

Una buona conversione, in fondo: penso che non si possa fare di meglio su un MSX 1 e tenendo tutto in RAM.



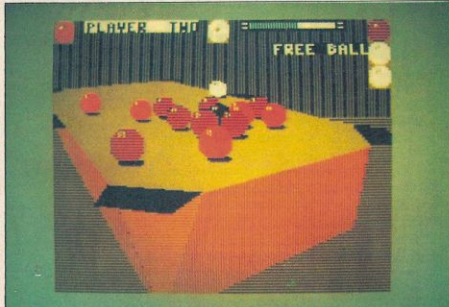
te proprio stufati potrete "co-
struirvi" un tiro posizionando
le palle e emulare gli "sho-
wman" del biliardo.

MSX

Mai vista una scelta cromatica più infelice. Sembra di vivere nella muffa o di essere sotto vetro! Dico io, tavolo verde (e fin qui tutto OK) sfondo verde e palline verdi e nere! Per il resto è identico alla versione C64 (tranne, come già detto l'orrenda monocromia Spectrumiana, vero BDB?) (Un giorno imparerai che il colore non è tutto, Marco; BDB) comprese le opzioni "Edit Trick Shot" e così via. Il sonoro? non ne parliamo...

AMSTRAD

Assolutamente identica sotto tutti i punti di vista alla versione C64, compresi grafica e sonoro (beh, quasi). Purtroppo il bordo è molto invadente e non permette una visione totale del tavolo. La velocità della rotazione è più che accettabile e l'effetto generale è di un certo realismo.



C64 / MSX / AMSTRAD PRESENTAZIONE 80% / 73% / 73%

Caricamento rapido, un sacco di opzioni, istruzioni ampie e simpatica idea di inserire un gioco bonus sulla versione disco per il C64, mentre per MSX ed Amstrad niente Zalaga e un caricamento-fiume.

GRAFICA 68% / 55% / 69%

Rappresentazione 3D tipo Driller nel complesso discreta. Monocromatica su MSX, mentre su Amstrad buon uso dei colori.

SONORO 30% / 30% / 30%

Pochi effetti privi di fantasia.

APPETIBILITÀ 71% / 71% / 71%

Finalmente un biliardo più che decente!

LONGEVITÀ 60% / 60% / 60%

Ci si stufa presto.

Globale 70% / 67% / 70%

Un buon gioco di biliardo con una visualizzazione originale. Provatelo.

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64 + Registratore + 5 giochi 1 joystick	L. 340.000
Commodore 128	L. 300.000
Amiga 500	L. 850.000
Amiga 2000	L. 1.650.000
Monitor 1084 S	L. 550.000
Drive Oceanic (Compatibile)	L. 240.000
Drive 1541 II* Commodore	L. 330.000
Drive 1571 Commodore	L. 350.000
Drive Esterno 1010 Commodore (A. 500)	L. 220.000
Drive interno 2010 Amiga 2000	L. 200.000
Stampante New 1230 MPS per 64 e Amiga	L. 350.000
Stampante Mannesmann Tally per Amiga	L. 330.000
Stampante LQ 500	L. 750.000
Stampante STAR LC 10	L. 430.000
Atari 1040 STFM	L. 850.000
Atari 520 STFM 1 Drive IBM	L. 800.000
Amstrad PC 1640 2 Drive Monitor Mono	L. 1.700.000
Amstrad PC 1640 2 Drive Monitor EGA	L. 2.400.000
Amstrad PPC 1640 Portatile 2 Drive	L. 1.750.000
Amstrad PPC 1512 Portatile 1 Drive	L. 1.100.000
PC-XT Philips 9100 1 Drive 3 1/2 1/2 1 Drive 5 1/4 Monitor 14 1/2	L. 1.750.000

Vasto assortimento software per: COMMODORE 64 - AMIGA

IMB PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SUPERGAMES sas - Via Vitruvio,38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340



TEST

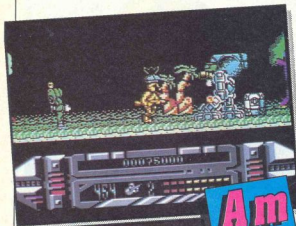
Astro Marine CORPS

L' Astro Marine Corps è un'organizzazione spaziale che raccoglie tutti i più valorosi combattenti esistenti, istituita per fronteggiare ognuna delle possibili emergenze che possono capitare in una regione qualsiasi dell'universo. Questa volta l'allarme è scattato sul pianeta Dendar, dove s'è verificato un'attacco con ingente

spiegamento di forze da parte dei terribili DeathBringers (dall'inglese, portatori di morte?... "tettatori" direbbero alcuni, toccandosi gli innominabili). Dopo un breve calcolo improntato sulla distanza astronomica in anni luce del pianeta in questione dalla base centrale, vi offrite gagliardamente volontari per la missione disperata con la consapevolezza che con ogni possibilità quando arriverete a de-

Dinamic, C64 / Ams.

permette di coprire le stesse distanze in un tempo di gran lunga inferiore. E così quando il calcolatore centrale della navicella provvede a risvegliarvi dal vostro stato di sonno apparente ecco che vi trovate ancora nel bel mezzo dell'attacco alieno. A questo punto il vostro primo impulso sarebbe quello di mollare il tutto e ritirarsi per un periodo indeterminato di meditazione su una qualche luna sperduta, ma all'idea di vedere la pro-



stazione sarà già tutto finito e così non dovrete far altro che rientrare tranquillamente alla base trascorrendo ancora qualche decina d'anni nella camera d'ibernazione riposandosi piacevolmente e senza dover pensare a nulla. Quello di cui voi non siete però stati informati è la recentissima messa a punto di un nuovo propulsore ad impulsi che

pria reputazione (oltretutto acquisita con le bustarelle) così irrimediabilmente compromessa vi fate coraggio e con i debiti scongiuri decidete di scendere ugualmente sul pianeta. Continuando a maledire il momento che avete deciso di accettare l'incarico iniziate a farvi largo fra i nemici sparando senza esclusione di colpi, i pericoli cui andate incontro





sono molteplici e alcuni assolutamente imprevedibili, come quella simpatica pianta carnivora che salta fuori dal nulla (quasi in perfetta sintonia con la distruzione cruenta del dischetto del programma dato in pasto al famelico pastore tedesco del vicino, ndMax). Fortuna comunque che l'astronave di supporto non vi ha abbandonato del tutto, ma continua ad inviarti armi supplementari e altre attrezzature di supporto (occhio però perché ogni tanto i DetathBringers ne cambiano sadicamente il contenuto, invece di trovare un bel fucilone potreste per esempio

trovare una bella confezione con scritto su "A.M.C.", a quel punto il senso di ribrezzo sarebbe tale che vi consegnereste volontariamente nelle mani del nemico, mettendo così definitivamente una fine a tutti i vostri tormenti così poco apprezzati da noi tutti videogiocatori). Se riuscirete ad arrivare fino all'ultimo insediamento sul pianeta potrete impadronirvi del codice che consente d'accendere la nave degli allenati con la quale trasferirsi al loro quartier generale che manco a dirlo deve essere interamente distrutto, fatevi coraggio perché quando si è in ballo... si deve ballare.



La Dinamic è probabilmente una delle software houses più conservatrici che ci siano in circolazione, mi spiego meglio. Army Moves, Game Over, che altro non era che lo stesso gioco

in versione spaziale, Navy Moves, che è indubbiamente il migliore della serie, e poi ancora After the war, e adesso Astro Marine Corps, entrambi costituiti da due sezioni a caricamento separato, con la consueta schermata Interposta fra il solito squallido menù Infile e il gioco vero e proprio, gioco che è sempre lo stesso angoscioso sparaefuggi a scorrimento orizzontale con armi supplementari da raccogliersi. A prescindere comunque dal vergognoso sfruttamento di un'idea obsoleta e ormai sfruttatissima diventa a mio giudizio scandaloso mettere sul mercato un programma che oltretutto è realizzato penosamente. Mi auguro proprio che con questo la Dinamic abbia posto definitivamente la parola FINE a questo genere di giochi se continuerà ad insistere con prodotti superficiali e che niente hanno a che vedere con le rispettive versioni a 16-bit che sono invece molto curate e ottimalmente giocabili... scusate, ma devo parzialmente ritrattare quest'ultima affermazione, ho appena caricato A.M.C. per Amiga...

AFTER THE WAR

Data la sconcertante somiglianza di A.M.C. con il precedente gioco Dinamic, vi voglio, anche se in ritardo, informare su un altro "pacco" colossale che potreste sventuratamente acquistare, visto che date le limitazioni di spazio ci siamo perfino rifiutati di recensire. La pagella in ogni caso sarebbe virtualmente la medesima perché i due giochi nelle loro oscenità sono incredibilmente simili, assolutamente niente a che vedere con l'ottima versione Amiga, anche in questo caso si tratta di un programma da resettazione immediata.

GLOBALE 31%



PRESENTAZIONE 68%

Sufficienza raggiunta a stento, confezione stile Dinamic (con tanto di bollino "Istruzioni in italiano nel inserto"), l'unica opzione riguarda la scelta tra le due sezioni, schermata ai raggi UV-A.

GRAFICA 35%

Masse informi affollano lo schermo mentre una sagoma dalle fattezze mostruose cammina trascinandosi e sparando caoticamente, e il tutto come se fosse un fotomontaggio senza la minima sensazione prospettica.

SONORO 48%

L'impatto visivo è talmente negativo che per fortuna non si ha troppo tempo per stare a sottolineare sul resto.

APPETIBILITÀ 65%

E dire che sono stato proprio a chiedere di farne la recensione perché sul momento mi sembrava interessante, così non escluderei che qualche d'uno (che non legge ZZAPI!) possa ripetere il mio stesso errore.

LONGEVITÀ 18%

L'impulso immediato di sciagurare il tutto giù dalla finestra può essere trattenuto a stento solo fino a quando non ci si accorge che ogni volta che si muore si ricomincia di nuovo, a quel punto il destino del gioco è ormai segnato.

GLOBALE 31%

Gioca a A.M.C. e poi carica Ninja Spirit o Hammerfest, ma siamo proprio sicuri che si tratti dello stesso computer?



UPDATE

ALTERED BEAST

ACTIVISION, cass.

Per la serie "avete mai desiderato di", ecco a voi il kit completo per trasformarsi in bestie varie dall'aspetto più o meno viscido. Altered Beast infatti prende il suo nome dalla capacità dei protagonisti di mutare le proprie sembianze e trasformarsi dapprima in uomo-lupo, poi



PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto, 39/A - 10123 TORINO - Tel. 011/517740

SPEDIZIONI DELLE ULTIMISSIME
NOVITÀ IN TUTTA ITALIA PER
AMIGA - C64 - ATARI ST - MS DOS
SPECTRUM - MSX - NINTENDO
ATARI 2600

TUTTI I PRODOTTI
COMMODORE POINT - ATARI STORE

DISPONIBILITÀ DI
PROGRAMMI GESTIONALI, GRAFICA
PITTORICA, CAD, WORD PROCESSOR
PER AMIGA 500 E AMIGA 2000

SUPER OFFERTA
MODEM PER C64 A L. 39.000
MOUSE PER C64 A L. 39.000

SPLITTER PER RGB AMIGA



Mamma mia, mamma mia... Tutto questo mi ricorda il museo dell'orrore di Madame Tussaud... No, no, no, non fraintendetemi: quello che mi sconvolge non è tanto la presenza di bestie che sputano occhi e sparano teste, ma il gioco stesso. Avete mai desiderato di giocare in un francobollo con uno scroll (scroll?) più che penoso osceno, grafica cubettosa ai confini della realtà e giocabilità... hmmm... (sto cercando sul dizionario) vediamo... Mi dispiace ma non so come definirlo. Beh, per farla breve Altered Beast non è così brutto come lo si dipinge: è anche peggio. Non vedo perché non abbiano optato per una conversione diretta dalla versione Spectrum: sono sempre stato contrario a queste cose, ma visti i risultati...

in uomo-drago e così via. Questa particolarità ha decretato il successo di quello che sarebbe altrimenti stato un coin-op noioso e poco vario trattandosi infatti di un picchiaduro discreto.

Vi sono in tutto cinque quadri con cinque possibilità di diverse di trasformazione, o meglio quattro. Nel primo quadro infatti ci si trasforma in un lupo capace di sparare palle di fuoco e superpedate "ardenti"; nel secondo ci si può trasformare in un drago capace di "emettere" scosse elettriche; nel terzo in un orso vagamente rassomigliante a un parente povero di Teddy Ruxpin dall'ailto pietrificante, nel quarto in una specie di "uomo-tigre" e nel quinto di nuovo in lupo.

Per potersi trasformare però occorre raccogliere almeno tre sfere di energia che si trovano all'interno di alcune creature decisamente restie a morire. Per poter ottenere queste sfere di energia bisogna prendere a pedate codeste creature e mandar-

le al creatore (gioco di parole abbastanza scemo, ma si sa, sempre meglio di quelli di BDB...). Una volta trasformati si può finalmente attaccare il mostro di fine livello che a prima vista risulta alquanto innocuo. Dopo pochi secondi però l'innocuo vecchietto cresce incredibilmente e si trasforma in una creatura orribile diversa in ogni quadro. Nel primo è un tizio strano che si diverte a scagliarvi addosso dei duplicati della sua testa, nel secondo è una strana pianta che sputa occhi (!?!), nel terzo un'enorme lumaca, nel quarto è un aborto volante e nel quinto un'innocuo (si fa per dire) uomo-rinoceronte. Sul C64 Altered Beast si è rivelato un simil-fallimento che presentava grafica rozza, sonoro (di Martin Walker) della stessa qualità nonché giocabilità quasi inesistente. Su Amstrad invece... beh, leggetevi il commento, che è meglio (come disse Puffo Quattrocchi).

PRESENTAZIONE 59%
Multiload leggero, leggero,
leggero. Istruzioni scarse.

GRAFICA 43%

Coloratissima e cubettosissima.

SONORO 67%

Niente di particolare, così così.

APPETIBILITÀ 88%

Il coin-op aveva i suoi fans...

LONGEVITÀ 35%

... peccato che così li perde tutti.

GLOBALE 50%

Lasciate perdere.



UPDATE

APB™

TENGEN/DOMARK, cassetta

Avevete mai sognato di diventare un poliziotto? Beh, e lo che ci posso fare? OK, OK, l'abbiate desiderato o no APB, conversione di un oscuro coin-op molto raro in Italia, vi mette nei panni dell'agente Bob impegnato a combattere il crimine e il severo regolamento.

Lo scopo del gioco è quello di catturare tanti malviventi e trasgressori vari quanti quelli che il vostro capo vi assegna ogni volta. Ad esempio, il primo giorno il vostro difficilissimo compito sarà quello di arrestare due sfuggenti e agili coni di gomma in mezzo alla strada che faranno di tutto (cioè niente) per sfuggire alla loro sorte. Tutto ciò che dovete fare per catturare un trasgres-

sore qualsiasi è puntare il vostro cursore/volante sul soggetto da imprigionare e azionare la sirena con il bottone di fuoco. Alcuni malviventi sono più restii degli altri e dovrete premere il bottone più di una volta. Nei giorni più avanzati vi ritroverete ad affrontare un mucchio di gente come autostoppisti, ubriachi, camioncini sospetti e cattivini vari.

Ogni tanto però prima che possiate uscire dalla stazione e scorrazzare, il vostro capo vi consegnerà un foglio su cui ci sono i dati di un pericoloso malvivente in circolazione. Se riuscirete a catturarlo oltre a riempire la vostra quota di trasgressori giornalieri potrete avere un sostanzioso bo-

nus monetario non prima però di aver fatto dovutamente "cantare" il prigioniero con una robusta smanettata. Quando si hanno abbastanza soldi, ci si può recare allo "Speed Shop" dove si possono acquistare cose utili del tipo freni migliori, accelerazione turbo e una pistola con cui fermare energicamente i malviventi in genere.



Attenzione, se sparate a qualche innocente, gli andate addosso o fate un incidente in generale vi verrà assegnato un punto di demerito. Dieci punti di demerito e verrete immediatamente silurati.

Andando in giro per la vasta città noterete anche cose tipo sacchi e ciambelle: raccoglieteli e avrete rispettivamente soldi e tempo.



Odio vedere una conversione da coin-op quando non conosco il coin-op stesso! Beh, conversione o no APB è realizzato tecnicamente bene fatta eccezione per lo stupidissimo multiload. La grafica è veloce e curata e lo scroll non ha sobbalzi mentre il sonoro non è poi il massimo della vita.

Il problema è che il gioco secondo me non è neanche poi 'sto gran che: l'azione è decisamente monotona e spesso ci si perde andando in giro per cercare questo o quel criminale. Come se non bastasse è troppo difficile ed è una vera impresa non spataciarsi ogni due per tre contro un auto/albero/muro (cancellare le voci che non interessano). Non fraintendetemi, la versione Amstrad non ha nulla a che invidiare alla versione C64, solo lo odio il gioco. Dopotutto, de gustibus non est eccetera, vero?



PRESENTAZIONE 57%
 Pessimo multiload e istruzioni scarse.

GRAFICA 88%
 Colorata e ben definita, in generale molto bella. Scroll fluido.

SONORO 67%
 Una povera musicchetta di Whittaker (non è Maria, Stefano, lasciami in pace!)

APPETIBILITA' 64%
 Un'idea simpatica fa sempre bene...

LONGEVITA' 58%
 ...ma il multiload uccide.

GLOBALE 64%
 Una buona realizzazione per un concept abbastanza noioso il tutto condito da un multiload infernale, al quale però gli Amstradiani dovrebbero essere abituati.

BATMAN

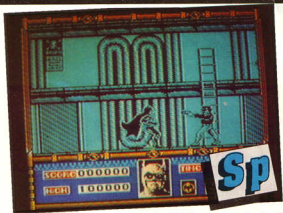
OCEAN, cassetta

La Ocean ha deciso, a quanto pare, di farsi i soliti bei soldi futuando l'affare dell'anno acquistando la licenza del Cavaliere Oscuro. Salgono così a tre le trasposizioni su computer del famigerato uomo-pipistrello da parte della casa inglese. Il primo gioco, ad opera di Ritmann e Drummond, fu un'avventura dinamica in stile Ultimate (in quel periodo andavano forte) che vedeva un Batman grassottello impegnato a salvare quel pasticciatore di Robin che non fa altro che farsi rapire e saltare in aria (a proposito, per tutti quelli che si sono persi per strada e non sanno decidere se Robin è morto o è diventato Nightwing ecco ora una breve precisazione: il primo Robin - Dick Grayson - si è rotto le scatole e ha mandato Batman a quel paese, mentre il Robin saltato per aria è un secondo Robin che era stato cacciato da Batman mentre tentava di fregargli la ruota della Batmobile - non sto scherzando). Il secondo gioco "a ba-

se di Batman" era un'altra avventura dinamica in due dimensioni ad opera della Special Fx e vedeva Batman impegnato a salvare Gotham dal Pinguino e Robin dal Joker (ancoral eh, che pa... sticione!). Arriviamo ora al terzo gioco: la corsa coi sacchi! Ecco, i concorrenti sono pronti e... Scusatemi, mi sono lasciati trasportare. Dicevo, il terzo gioco si rifà al film che furoreggia in questi giorni nel cinema di tutto il mondo e ne segue abbastanza fedelmente la trama.

Il Primo quadro è ambientato nella Axis Chemical e vede il nostro Caped Crusader (non mi va di chiamarlo Crociato Incappucciato, sembra uno scemo!) impegnato a far fuori tonnellate di cattivoni alla ricerca del pericoloso Jack Napier. Una volta trovato lo fa cadere "per sbaglio" in una vasca piena guarda tu che caso di schifezze chimiche varie.

Nel secondo quadro vediamo Batman alle prese con il traffico cittadino che deve far di tutto per non rovinare la carrozzeria della sua costosissima Batmobile e deve ar-



rivare in tempo alla Batcaverna prima che il soufflé che Vicky Vale ha preparato si sgonfi perché se no quest'ultima si arrabbia e poi niente "giochini".

Nel terzo quadro Batman deve capire quali sono i prodotti che combinati formano il letale veleno "Smilex" (Love that Joker!) mentre nel quarto deve tagliare tutti i palloni pieni di Smilex che ballonzolano minacciosi per

al città (mamma mia, i minacciosi palloni che ballonzolano! Non vi pare un po' stupido?). Nel quinto e ultimo quadro Batman deve correre in una cattedrale a fermare il Joker che ha deciso di darsela a gambe. Una volta spacciato il Joker come fosse una banana marcia Batman ha il permesso di ricominciare il tutto con grande gioia di grandi e piccini.

Spectrum

Ragazzi, questo Batman è uno sballo! Scrolli superfluidi e animazione così, devo dire, non le avevo mai visto. L'azione è veloce e frenetica e persino il sonoro non è totalmente fuori posto (roba da non credere). Beh, cosa vi posso dire, aprite il vostro bravo portafogli e tirate fuori i soldi, perché non ve lo dovete fare scappare!

Amstrad CPC

Molto colorato, anche se lo scrolli non è molto fluido. Nel complesso buono, anche se un po' troppo difficilotto.

Amstrad/Spectrum

PRESENTAZIONE 80%
Istruzioni esaurienti, bella schermata di presentazione e caricamento veloce in ambo le versioni.

GRAFICA 77/90%
Colorata ma blocchettata sull'Amstrad e monocromatica ma superveloce sullo Speccy.

SONORO 61%

Mal comune, mezzo gaudio...

APPETIBILITÀ 92%

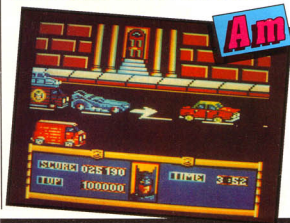
La voglia di giocare si fa sentire subito.

LONGEVITÀ 93%

Ne passerà di tempo prima che riusciate a finirlo...

GLOBALE 89/90%

Un acquisto essenziale per i fan di Batman e tutti gli altri.



BEYOND THE ICE PALACE

ELITE, Cbm64, cass. £ 12.000; Amstrad/Spectrum cass. £18.000; Atari ST disco £29.000; joystick o tastiera

Lo scenario di questo nuovo gioco targato Elite è semplice e conciso: oltre il Palazzo di Ghiaccio, situato nelle Foreste del Nord, giace nascosta una freccia magica che si dice libererà il mondo dai mostri che lo infestano, ed il giocatore deve avventurarsi alla ricerca di questo favolo oggetto.

Quando — come in questo caso — le istruzioni di un gioco riescono a stare su di un piccolo foglietto grande come il palmo di una mano i casi sono due: o si tratta di una porcheria, o di un gioco destinato a fare storia.

Ebbene, Beyond The Ice Palace appartiene fortunatamente a questa seconda categoria, ed il suo arrivo in Redazione ha fatto passare diverse notti insonni a più redattori che, distribuiti su Spectrum, Amstrad e Commodore 64, ed appassionati della sua frenetica azione, dimenticavano di andare a letto (con i prevedibili effetti la mattina successiva) a riposare.

Il gioco vanta un illustre genitore, quel famoso Ghosts'n'Goblins, che salvò le sorti economiche proprio della Elite qualche tempo fa: come nella ottima conversione, infatti, il giocatore può usare diverse armi dagli effetti diversi, nel suo procedere verso il nascondiglio della magica freccia, ed anche qui numerose entità demoniache fanno di tutto per ostacolarlo. I mostri, che vanno da enormi arpie a streghe lancia-fulmini, popolano in gran numero il sistema sotterraneo che il giocatore deve attraversare, e si gettano affamati su di lui non appena questi si avvicina.

Ad aiutare il barbaro che ci rappresenta sullo schermo, senza armatura — ohimè! — ci sono veloci lance, pugnali e potenti ma lentissime e pesanti mazze ferrate. Ma abbiamo anche un'arma segre-



▲ Uccidete questo drago e potrete salire al piano superiore (C64)

ta, che spesso rivela fondamentale: gli spiriti.

Possiamo evocare queste mistiche entità premendo un tasto che definiremo all'inizio del gioco assieme a quello di pausa (per fortuna), ed essi si manifesteranno sotto forma di un grosso mascherone che, raggiungendoci lentamente, distruggerà qualsiasi nemico incontrato lungo la sua traiettoria e ci donerà una temporanea invulnerabilità. Possia-

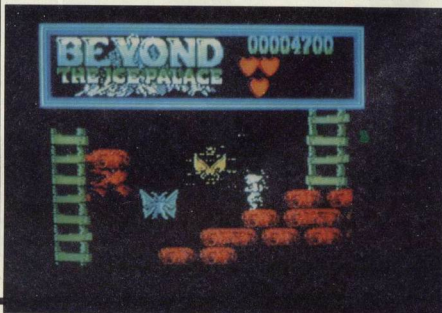
mo evocare solo due spiriti, ma col procedere del gioco, troveremo altri mascheroni che, al momento giusto, ci potranno dare una mano.

La mappa di gioco, da quanto abbiamo potuto vedere, è decisamente enorme, e gli appassionati della versione arcade di Ghosts'n'Goblins troveranno pane per i loro denti (con tanto di bonus nascosti, piattaforme ondeggianti, scale e mostri di tutti i tipi e di tut-

VERSIONE SPECTRUM

Quando ho caricato Beyond The Ice Palace sul piccolo spettro nero della Sinclair temevo di ritrovarmi di fronte ad un'orribile versione in monocromatico, ma quando ho afferrato la spada e mi sono buttato senza esitare nell'apertura che conduce al mondo sotterraneo del gioco ho visto delle enormi arpie giallastre venirmi addosso svolazzando, e mi sono rinfancato. Infatti, distruggendo gli uccellacci sul mio cammino in un'animazione davvero ottima, ho potuto ammirare gli altri particolari grafici, tutti ben colorati a dispetto dei problemi di 'colour clash' tipici di questo computer. Le esplosioni in cui i mostri si disintegrano sono molto ben realizzate, e danno un tocco finale ad uno dei migliori giochi visti sullo Spectrum negli ultimi mesi. Compratelo!

▼ Spreco di colori e di forme — ed un'ottima animazione — anche sul piccolo Spectrum



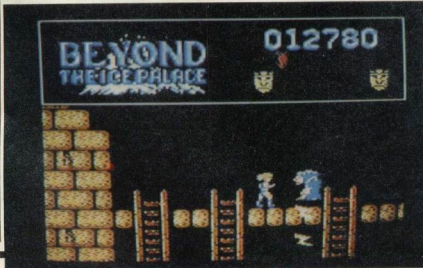


▲ Il biondo vichingo si lancia senza paura contro i mostri del Castello di Ghiaccio (Amstrad)

VERSIONE AMSTRAD

Devo ammettere che non avevo mai visto un videogioco sull'Amstrad CPC 464: scusatemi, amici del Commodore 64, ma i colori e l'animazione su questo mastodontico computer inglese sono se non pari, migliori dei vostri. Tutto, dai fondali al personaggio principale, è stato disegnato con una cura impareggiabile (i lunghi capelli del barbarico eroe svolazzano fluidamente mentre corre, e tutti i particolari del suo abbigliamento sono ben definiti e riccamente colorati), e l'animazione completa il tutto dando l'impressione di trovarsi di fronte ad un vero e proprio cartone animato. Il sonoro poi, per un computer non strettamente progettato per eccellere sotto questo aspetto, è ben realizzato, anche se un po' stridente in alcuni punti (probabilmente questo è dovuto solo al piccolo altoparlante da cui il suono proviene). Ci sono solo due cose che si potrebbero criticare in questa versione del gioco: la lentezza dal caricamento (la presentazione ed il corpo del gioco sono divisi in due parti da caricare una di seguito all'altra, e senza turbo!) ed alcuni problemi nello scrolling verticale (probabilmente causati dalla differenza di risoluzione rispetto all'orizzontale — non dimentichiamoci che l'Amstrad è un computer a 80 colonne, quindi fate voi i conti). Ma una volta che avete caricato ed inizierete a giocare questo favoloso arcade dimenticherete queste piccolezze, e vi godrete le FRAGOROSE esplosioni MULTICOLORI dei mostri e la fluidità di movimento del protagonista fino all'ultimo, irraggiungibile livello. Adesso correte pure a comprarlo, presto!

▼ Uno scoop eccezionale: l'ultimo quadro che vedrete risolvendo *Beyond The Ice Palace* (Cbm64)



te le misure), in particolar modo nei combattimenti contro i draghi che spesso fanno la guardia all'uscita di un particolare livello.

Graficamente, *Beyond The Ice Palace* si trova al di sopra degli standard (e questo su ogni versione, come vedrete) ed alcuni effetti come le dissolvenze fra un livello e l'altro non hanno eguali in giochi anche più costosi.

Alla luce del fatto che anche l'aspetto sonoro del gioco è decisamente di buon livello (anche se non terribilmente innovativo) e che la giocabilità è dir poco meravigliosa, non possiamo far altro che consigliarvi di andare immediatamente a comprarlo, perché oltre il Palazzo di Ghiaccio giace uno dei migliori giochi dell'Anno.

PRESENTAZIONE 75%

Le minuscole istruzioni sono ottimamente sostenute dalla storia del gioco che appare nel ciclo dei titoli, e dalle utilissime opzioni di ridefinizione dei tasti.

GRAFICA 96%

Difficile dire a prima vista se ci si trova davanti ad un gioco arcade o ad un programma da 48/64K!

SONORO 86%

Negli standard delle musiche computerizzate scritte da un anno in qua con alcuni ottimi effetti.

APPETIBILITÀ 98%

La giocabilità ed il concetto dovrebbero immediatamente piacere ad ogni appassionato di videogiochi...

LONGEVITÀ 98%

... che probabilmente non se ne staccherà fino a che non l'avrà completato (cioè dopo MOLTO tempo).

GLOBALE 92%

Un meraviglioso 'quasi-seguito' del mitico *Ghosts'n'Goblins*, che riesce ad essere ancora migliore del suo predecessore.

LE MANS

Electric Software - Budget

Avete mai sognato di sfrecciare lungo il circuito di Le Mans a bordo di una fantastica monoposto? No? Avete sbagliato recensione. Beh, dove ero rimasto? Ah, sì: (voce nasale) i bolidi rombano lungo la linea di partenza — i piloti fremono dietro i volanti ma ecco! — il semaforo dà il via e le auto sfrecciano lungo la pista. Chi vincerà? Lo zio Pino o Perri Nason? A voi regia.

Les Mans praticamente consiste in un gioco di corsa con visione in prima persona e con tanto di cruscotto (ullallà che novità!). Muovendo il joystick a destra e a sinistra si gira il volante (come nella maggior parte dei giochi di corsa, niente servosterzo) e

muovendo in su e in giù si accelera e si decelera, mentre premendo fire si frena. Le (mele) marce vengono selezionate automaticamente dal computer. La gara è lunga dieci giri e dura un massimo di ventiquattro... ore! No, scherzavo: minuti. In gara ci sono diciannove auto avversarie e si parte dalla sesta posizione. All'inizio c'è un countdown di cinque secondi che vi permette di alzare i giri del motore, dopodiché... Via, verso nuove fantastiche avventure! Hemm...

MSX

Ecco a voi un ibrido tra l'amighevole Test Drive e qualcos'altro. I programmatori della Electric hanno pensato di rimediare alla semipenuria di giochi di corsa pubblicando L.M. Beh, hanno pensato male perché Le Mans è assolutamente mediocre. La grafica a scatti e il sonoro che si riduce a un misero BRMMM BRMMM conferiscono al gioco un che di fastidioso. Una cosa veramente bella è lo screen di presentazione che troneggia in mezzo allo schermo. Purtroppo, è anche l'unica cosa degna di nota. Dategli un'occhiata solo se siete un patito tremendo di queste cose.

PRESENTAZIONE 61%

Le solite opzioni.

GRAFICA 58%

Movimenti a scatti ed auto poco definite.

SONORO 44%

Brrram! Brrram!

APPETIBILITA' 60%

Un gioco di corsa non fa mai male.

LONGEVITA' 50%

Questo sì.

GLOBALE 55%

Un mediocre gioco di corsa senza pretese.

BLACK BEARD

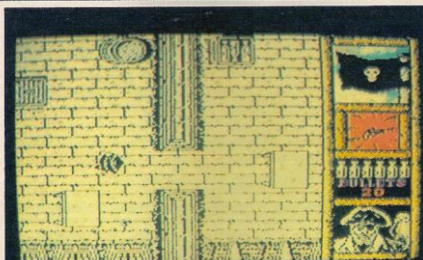
Klxx, Budget

Quindici uomini, quindici uomini... Eh, la vita del pirata (hem...) non è mai facile, e lo è ancora meno quando degli ex-amici quali il pirata Barbarossa ti rubano la mappa del tesoro che avevi recuperato con molta fatica, ti affondano la nave e imprigionano tutta la tua ciurma. Decidi quindi di passare all'azione e ti imbarchi di nascosto sulla nave di Barbarossa avendo saputo che il prezioso documento è in uno dei molti forzieri sparsi per il vascello. Durante la tua ricerca dovrai fare attenzione alla tua ex-ciurma che non aspetta altro che poterti mandare ai pesci. Per difenderti potrai usare un coltello e successivamente una pistola che ti permetterà di aprire i forzieri. Altro oggetto utile è poi la torcia che può venire usata per accendere le micce dei cannoni e provocare così una bella esplosione. Dove ero rimasto? Ah, sì: "Quindici uomini..."



Hmmm... Questo gioco ricorda vagamente un incrocio tra Rambo III,

Gauntlet e qualcos'altro. L'azione è rappresentata con la classica vista "a volo d'uccello" tipica di questi giochi con una grafica così monocromatica da far paura. Mentre si gironzola qua e là per la nave lo scroll paraplegico aiuta a far venire una sensazione di mal di mare ottima per un gioco di ambientazione piratesca. Che dire poi degli effetti sonori? Niente! Beh, a dir la verità i rutti provocati dalla pistola del stor Barbarossa mi hanno costretto ad azzerare il volume del monitor. L'azione in se stessa però in fondo non ha nulla di negativo basandosi su concetti ampiamente collaudati. In definitiva, se non avete abbastanza soldi per il succitato Rambo III, date un'occhiata a Blackbeard.



Pagella MSX

PRESENTAZIONE 68%

Caricamento eterno, istruzioni decenti e un paio di opzioni.

GRAFICA 61%

Monocromatica ma ben definita e scroll a sussulti.

SONORO 36%

Avete mai ascoltato una radio fuori sintonia?

APPETIBILITA' 71%

La difficoltà ben calibrata aiuta ad entrare nel gioco.

LONGEVITA' 65%

A lungo andare vi stuferete.

GLOBALE 65%

Un simpatico "collect'em-up" che lascia il tempo che trova.

Pagella Amstrad CPC

PRESENTAZIONE 40%

Un gioco anonimo con una presentazione anonima in una casetta anonima per nulla appariscente.

GRAFICA 35%

Colori troppo accessi (che confusione!), sprite lenti e impediti, scroll da suicidio.

SONORO 20%

Non ve lo consiglio: è piuttosto indigesto.

APPETIBILITA' 40%

Ancora, ancora!

LONGEVITA' 10%

MUOVITI, muoviti... macché, non si muove! SPARA, spara... macché, non spara! CRUNCH! (rumore dell'impatto di una casetta lanciata da notevole altezza con l'asfalto sottostante).

GLOBALE 35%

Mi sento buono.

Zzap! TEST

"Gioco Caldo"

DRAGON NINJA

Imagine/Data East, VERSIONE RECENSITA: Amstrad CPC

• Un nuovo successo di ultraviolenza marziale targato Data East

Se voi foste semplici lettori di Zzap! ve ne stareste probabilmente a casa, gironzolando oziosamente come il personaggio di Little Computer People, ma noi redattori sappiamo con chi abbiamo a che fare: robusti (a dir poco) tipacci che girano in canottiera esibendo enormi bicipiti e larghi pettorali, le cui smorfie di cattiveria fanno arrossire John Rambo... no? Beh, se non vi sentite parte di questa categoria, allora state alla larga da Dragon Ninja, perché qui si tratta di menare le mani... e i piedi! Infatti, nel ruolo del tizio in jeans e canottiera di cui sopra, la vostra missione sarà quella di ripulire la città da una masnada di ninja (si era capito dal titolo, vero?) ferocissimi e spesso dotati delle tradizionali armi orientali (nunchaku e shuriken) che non esiteranno a lanciare contro di voi. A coadiuvare il "lavoro" di questi assassini marziali ci sono alcune

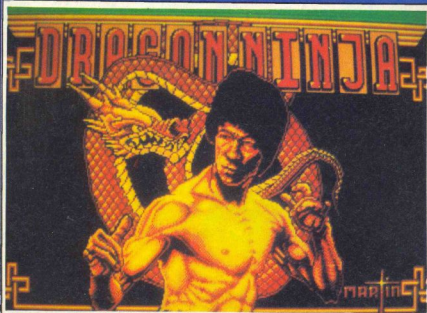
splendide biondazze dalle maniere forti che non cederanno nemmeno alla più spietata seduzione, alcuni cani che **NON SONO AFFATTO** i vostri migliori amici, e — in fondo ad ogni livello — il classico "cattivone" che si dimostrerà piuttosto res-

istente ai vostri colpi di karate e che tirerà fuori un'arma speciale al cui confronto i colpi dei ninja sono delle carezze. Naturalmente ad ogni tipo di avversario viene attribuito un certo punteggio, per cui fatene fuori quanti più è possibile.



▼ Lo screen di caricamento

l'avversario di fine/primo livello



Lo scenario è a scrolling orizzontale verso sinistra, e si svolge su due piani fra i quali potete saltare abbastanza agevolmente per distribuire le vostre forze senza essere travolti da orde di ninja inferociti. A vostra disposizione avrete una serie di mosse offensive e difensive, disponibili con la solita combinazione di movimenti del joystick con o senza pressione contemporanea del tasto di fire: salti di intensità diversa in tutte le direzioni, calci bassi o alti, pugni e... un potentissimo cazzottone magico che è possibile ottenere tenendo premuto il pulsante di fire dalla posizione di fermo e poi colpendo l'avversario o gli avversari. Lo svantaggio di quest'ultima risorsa è che non potete muovervi mentre vi state "concentrando" per raccogliere l'energia da incanalare nel pugno.

Non siete comunque disarmati, visto che calpendo alcuni ninja appariranno delle icone che potrete prendere accucciandovi, e che possono regalarvi, a seconda della forma, un nunchaku, un coltello, un incremento di tempo a disposizione per completare il livello ed un incremento di energia.

Sono infatti questi due, i fattori che possono determinare la vostra vittoria o il GAME OVER: mentre il tempo scorre inesorabile i colpi dei nemici fanno abbassare la barra che indica la vostra energia nella parte inferiore dello schermo; raccogliendo le icone dei bonus tempo ed energia riuscite però ad aumentare le vostre possibilità di vittoria.

Gli avversari di fine livello (una specie di Karnov dall'alto cattivissimo al primo, seguito poi da un tizio in armatura e catene e da un enorme ninja verde più cattivo di tutti gli altri — e che potrebbe banissimo fare il direttore esecutivo, vista la sua capacità di moltiplicarsi) richiedono, come ho già detto, un numero maggiore di colpi, e nella fase di scontro con essi apparirà, di fianco alla vostra, una seconda barra di energia che indica la forza dell'avversario (o il suo stato di salute, se preferite).

Lo scenario in cui si svolge il gioco cambia di livello in livello: mentre nel primo, ad

TANTO PER COMINCIARE:

Le strategie per Dragon Ninja non tarderanno ad arrivare, dato che il gioco sta per uscire in diversi formati per gli otto e i sedici bit. I consigli che possiamo darvi sono questi:

— non correte troppo velocemente verso destra, visto che potreste trovarvi addosso troppi ninja alla volta, piuttosto distribuite le "poccole" a destra e a manca cercando di abbassarvi e colpire quindi basso quando appaiono i ninja lancia-coltelli/shuriken

— non lasciatevi sfuggire i bonus per il tempo e l'energia, sono il vostro passaporto per la fine del livello — il primo nemico, il ciccione spata-fuoco, dopo essere stato colpito una volta si rialza e con un salto si porta dietro di voi, per cui la tecnica per sconfiggerlo consiste nel colpilo e girarsi subito verso il lato opposto, dopodiché ripetere l'operazione fino a sfiancarlo

— il super pugno è pericoloso se utilizzato quando ci sono troppi avversari che vi attaccano da entrambi i lati, per cui...

esempio, vi sposterete su di un'impalcatura o su una strada (a seconda della posizione che raggiungete saltando di volta in volta), nel secondo dovrete passare da un rimorchio all'altro di un "big truck", uno di quei grossi camion che attraversano gli States strombazzando come matti (inseguendo auto come in "Duel" o ammazzando persone come nel film di John Carpenter, oppure guidati da Sylvester Stallone in "Over The Top... mi fermo qui o continuo a sfoggiare la mia cultura cinematografica?"). L'obiettivo, in ogni caso, è

quello di spostarvi verso destra fino alla fine del livello, e superati i tre potenti avversari, ingaggiare una lotta all'ultimo sangue (perché, finora abbiamo giocato?) con una

serie di ninja che tentano di portare via il Presidente degli USA con un elicottero, dopodiché sarà vostro compito condurre in salvo il capo di stato...



PRESENTAZIONE 89%

Meritata soprattutto per lo schermo di caricamento e per l'ottima gestione del multiloop. Non mancano le opzioni per la ridefinizione dei tasti in caso non si possiede un joystick (vergonna!), e l'impatto visivo è davvero efficace già dal primo schermo. La giocabilità è ben calibrata e viene data una possibilità di riprendere il gioco dal livello raggiunto la prima volta che perdete.

GRAFICA 95%

Splendido screen di caricamento (ci sarà gente che morirà d'invidia) e sprite ben definiti sia nel colore che nel disegno. L'animazione è ottima, e i fondali sono ben realizzati. Cosa volete di più?

SONORO 85%

Niente male la colonna sonora di stampo "orientale", mentre gli effetti sonori durante il gioco sono piuttosto funzionali.

APPETIBILITÀ 94%

Dovrebbe far gola a tutti gli appassionati di beat'em up, e soprattutto ai fan del coin-op, ma tutti gli altri lo troveranno abbastanza avvincente ed emozionante da andare avanti...

LONGEVITÀ 90%

... almeno fino alla fine. Non chiedetemi però cosa succede una volta salvato il presidente.

GLOBALE 91%

Una delle migliori conversioni degli ultimi tempi e un pezzo da non perdere per tutti gli Amstradiani.

Se state cercando una conversione "tosta" per il vostro Amstrad, l'avete trovata! Cosa? Avete già comprato Thunderblade? Non è abbastanza valida, come scusa: in BDVSDN (e che è, Salsève?) trovate tutta l'azione del coin-op originale, distribuita in uno scenario coloratissimo e con uno scrolling superfluidi. Il sonoro non è il massimo, ma l'atmosfera del gioco ve lo farà certamente dimenticare. La difficoltà è ben dosata, e con un po' di perseveranza potrete superare abbastanza facilmente il primo livello.

Per quanto riguarda il caricamento da cassetta, è alquanto indolore, visto che una volta terminato avrete in memoria i primi due livelli e potrete ricominciare senza altri caricamenti in caso di sconfitta — se poi siete tra i privilegiati che possiedono un disk drive, allora non dovrete avere neanche da aspettare tanto, e se invece possedete un 6128 o la relativa espansione di memoria, il problema scompare del tutto, visto che il gioco andrà tutto in RAM e vi dimenticherete del multiloop. A questo punto io non mi farei fermare né da shuriken né da nunchaku...



**TEST**

OPERATION WOLF

Il nemico ha catturato un gruppo di ostaggi, e li tiene prigionieri in un campo di concentramento situato all'interno del suo territorio. Occorre un soldato capace di infiltrarsi nel territorio nemico facendosi strada fino al campo di concentramento per liberare infine gli ostaggi e riportarli a casa. Il nome in codice di questa operazione sarà Wolf, e l'abile e coraggioso soldato scelto per portarla a termine siete proprio voi (scommetto che l'avevate già intuito, eh?).

Operation Wolf si svolge attraverso sei zone, con visuale in soggettiva, ovvero attraverso gli occhi del soldato. Sarete trasportati attraverso il livello introduttivo di organizzazione delle comunicazioni, attraverso giungle, villaggi, il deposito munizioni nemico ed il campo di concentramento prima della fuga finale.

Con sei aree da attraversare combattendo ed un nemico determinato a trasformare questa nella vostra ultima missione, avrete di che farvi venire crampi al pollice. Il nemico si presenta sotto forma di soldati di fanteria e mezzi militari. I soldati appariranno sparando colpi di fucile, di mitragliatrice e di pistola verso di voi. Ci saranno poi dei commandos che lanceranno granate e cottelli e dei paracadutisti che caleranno dall'alto sopra di voi facendo fuoco appena toccano terra.

A coprire le spalle a tutta questa gente (come se ce ne fosse bisogno!; NdT) ci saranno elicotteri, carri armati e battelli, i quali potranno essere distrutti sia con una granata ben piazzata - che con un abbondante uso di pallottole.

I colpi ricevuti durante la battaglia fanno aumentare il vostro livello di 'danni' che, una volta raggiunto il massimo, provocherà la vostra morte. E' possibile tuttavia rigenerare le proprie condizioni di salute colpendo le bottiglie di energia, e quando completate il livello del villaggio tutte le ferite vengono sanate automaticamente, riportando a zero il livello dei danni.

Nella furia dei combattimenti può accadere che fra i soldati nemici si aggirino dei civili innocenti: attenti a non colpirla per sbaglio, se non volete incrementare ancora di più la vostra 'situazione danni'. Sebbene questi ultimi rappresentino una seccatura, vi incoraggeranno a prendere bene la mira e non far spreco di munizioni.

Infatti non è raccomandabile terminare le pallottole, sebbene sia possibile recuperarle colpendo i depositi di munizioni e le granate e, se siete così fortunati (e bravi, va bene!) da centrare l'icona giusta, vi verrà regalata una splendida mitragliatrice in grado di incrementare notevolmente la vostra potenza distruttiva e la vostra furia omicida.

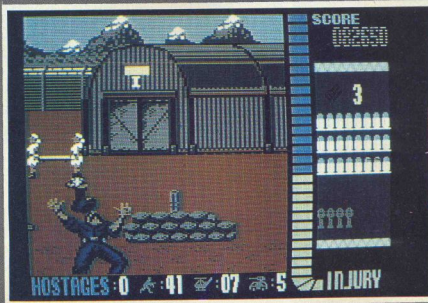
Man mano che la battaglia continua e si passa ai livelli successivi avvicinandosi al campo dei prigionieri, appaiono soldati con giubbotti anti-proiettili, e una volta raggiunta la costruzione e liberati i prigionieri, il nemico diventerà ancora più feroce e sarà sempre più difficile evitare di colpire gli

ostaggi mentre fuggono attraverso l'uscita della prigione - ucciderli sarebbe un ottimo modo per terminare prematuramente il gioco.

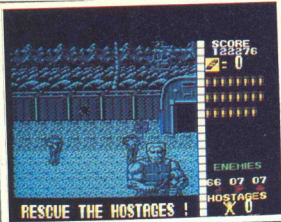
▼ Una delle splendide immagini del gioco in versione Amstrad



▼ La versione per C64: poteva essere un Gioco Caldo — colpa dei programmatori?



Una volta fuggiti dal campo assieme ai prigionieri, comincia la folle corsa verso l'aeroporto dove un aereo da trasporto Hercules vi aspetta per portarvi in volo verso la libertà. Ma in quest'ultima fase la furia del nemico si fa più tremenda, e i soldati vi bersagliano con tutto quello che hanno a disposizione in un ultimo disperato tentativo di fermare la vostra fuga e quella dei preziosi ostaggi. Questo è proprio il momento adatto per utilizzare tutte le munizioni che vi sono rimaste nel tentativo di un massacro finale — dopolutto, non avrete mica intenzione di ritornare qui, più tardi,



▲ L'alta definizione monocromatica dello Spectrum...

voro?

Il fascino del gioco da sala era certamente molto legato alla presenza della mitragliatrice Uzi elettronica — un accessorio abbastanza difficile da riportare su home computer. Fortunatamente, la scelta della Ocean di sostituirlo con un mirino mobile simile a quello di un fucile a cannocchiale ha lasciato intatto il fascino originale del gioco. L'azione inarrestabile e l'ultraviolenza del gioco da sala originale — è stato riprodotto in modo piuttosto fedele su tutto le versioni a 8 bit. Inevitabilmente, però, bisogna tener conto del multiload. Sullo Spectrum 48K e sull'Amstrad 464 ogni livello viene caricato individualmente, mentre le versioni



Gioco "Caldo"

AMSTRAD CPC

La migliore delle versioni 8-bit: non solo possiede il ritmo del coin-op ma ne riproduce altrettanto bene la violenza. Operation Wolf dimostra perfettamente l'abilità dell'Amstrad di combinare assieme l'alta definizione dei dettagli con un uso esteso dei colori. Insieme al diverso stile di gioco per ogni livello questa versione appare, si gioca e in sostanza E' davvero ottima.

GLOBALE 90%



SPECTRUM 48/128

Un esercito di massicci personaggi si fa strada furiosamente lungo ogni livello con una definizione grafica simile a quella dell'originale da sala. Anche se le cose diventano piuttosto confuse quando lo schermo è troppo 'affollato', i soldati più lontani perdono inevitabilmente un po' della loro definizione. Tuttavia, la sorprendente velocità e l'azione ultraviolenza nascondono qualsiasi difettuccio riscontrabile in questa eccellente conversione del coin-op.

GLOBALE 87%

per Spectrum/Amstrad 128 e per Commodore 64/128 caricano tutto il gioco in una sola volta. In entrambi i casi il gioco che ne viene fuori sarà uno di quelli che i fan del coin-op ameranno e coloro che lo vedono per la prima volta impareranno presto ad amare. Indubbiamente Operation Wolf resta la migliore conversione della Ocean di questo Natale, anche perché come coin-op della Taito ha già avuto un enorme successo in tutto il mondo. Sebbene sia semplicemente un'evoluzione del vecchio 'mira e spara', l'aggiunta



Perdendo lievemente qualcosa nella definizione grafica, questa versione riesce

tuttavia a ricreare piuttosto bene lo stile e l'impatto del gioco da sala. Sebbene in alcuni punti l'animazione si presenti inferiore alla media e con alcuni sprite diversi dagli originali o mancanti, il gioco rimane avvincente e molto giocabile. Sfortunatamente viene richiesta un'accuratezza 'al pixel' per l'uso del mirino, per niente difficile se si utilizza un mouse (tipo NEOS), ma con l'uso di un joystick rende il gioco estremamente 'duro' — forse un po' troppo per chiunque. Fareste meglio a sparare qualche raffica prima di acquistarlo, se non volete beccarvi un esaurimento 'da post Vietnam'.

della realistica mitragliatrice Uzi fa un certo effetto anche come accessorio da arcade.

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 78%
Più o meno una 'presentazione da sala giochi', con tutte le sue musiche e la tabella dei titoli. Opzione per mouse o joystick.

GRAFICA 75%
Sprite un po' troppo rozzi su fondi discretamente definiti: l'animazione è buona, ma alcuni particolari (come il mirino che tende a sparire mentre lo si sposta) possono essere molto penalizzanti.

SONORO 78%
Buona musica dei titoli ed efficaci effetti sonori: niente di eccezionale, comunque.

APPETIBILITÀ 89%
Essendo una conversione da coin op, ed essendo il coin op così famoso, si fa presto ad entrare nello spirito dell'ultraviolenza.

LONGEVITÀ 67%
... c'è da chiedersi comunque quanto resisterete alla micidiale precisione dei nemici contro la vostra mancanza di mira 'cronica'. O il piacere di giocare a Operation Wolf potrà giustificare l'acquisto di un mouse (così potrete giocarci anche ad Arkanoïd II)?

GLOBALE 77%
Una medaglia d'oro (o gioco caldo) mancata: limiti del computer oppure l'annoso problema della 'qualità del software'? Ai posteri l'ardua sentenza...

▼ ... e quella stupendamente colorata della versione per Amstrad CPC 464/664/6128





TEST

PACMANIA

Grandslam Entert./Namco, per C64/128, Spectrum 48/128, Amstrad CPC

minciano a saltare rendendo quasi sempre vani i suoi sforzi. Ma niente paura, quando ogni via di scampo sembra chiusa e i fantasmi incalzano ovunque, potrete sempre ricorrere alle fedelissime pillole energetiche disposte come sempre, ai quattro angoli del labirinto trasformando la vostra impaunita pallina gialla in uno spietato cacciatore di fantasmi, coadiuvato per l'occasione da alcuni bonus in grado di rendere Pac più forte, più veloce.

Sullo schermo viene visualizzata solo una parte del labirinto che scrolla nelle quattro direzioni, oltre al numero di vite rimaste, punteggio e un indicatore che segnala la comparsa nel labirinto di

E' tondo, è giallo, è forte, no, non stiamo parlando di un nuovo lavapiatti al limone, ma di Lui, l'unico ed inimitabile primattore di tanti e tanti videogiochi, Pac-Man, ormai stabilmente entrato nel cuore di ogni videogiocatore, specie di quelli più datati.

dirlo, infatti con tutta probabilità il salto di Pac-Man vincerà il premio di opzione-pacco del mese. In un sondaggio "doxa" eseguito in redazione il 92% dei redattori una volta iniziata la partita, forse memore dei passati successi in Pac-Man, cade in amnesia parziale dimenticando completamente l'uti-

lizzo del pulsante di fuoco per il salto e, anche qualora qualcuno dei colleghi più abili (noi diciamo fortunati), nesca a superare questa difficoltà fisiologica, al terzo e quarto livello anche i fantasmi co-

▼ Uno dei livelli di giorno (sin.)... e di notte (destra, Versione C64)



A quasi dieci anni dalla sua prima apparizione eccolo di nuovo sui vostri computer, direttamente dal coin op Pac-Mania, uno dei seguiti di maggiore successo della Namco, in una conversione è stata effettuata dalla Grandslam Entertainment.

Per chi non lo avesse mai visto nelle sale giochi diremo che dopo lo scarpinate da platform game Pac-Man è tornato alla sua vecchia passione, il labirinto, questa volta però non visto dall'alto, ma con una coinvolgente grafica 3D. A dargli la caccia naturalmente ci saranno i soliti fantasmini Clyde, Inky, Pinky e Blinky a cui, per rendere le cose più movimentate, si sono aggiunte due nuove reclute Sue e Funky. Lo scopo è sempre quello, raccogliere tutte le pillole nel labirinto per poter accedere allo schermo successivo dei quattro livelli presenti e se il numero dei fantasmi con il tempo è aumentato anche il nostro eroe non è rimasto con le mani in mano, ha acquisito nuove capacità ed ora può anche saltare per evitare i fantasmi, cosa che in 2D non poteva ovviamente fare. A questo punto sento già cori di "Eh ma così è troppo facile!", aspettate a

▼ Qui sotto: il Parco di Pacman, un altro coloratissimo livello della versione per Commodore 64





VERSIONE AMSTRAD CPC/SPECTRUM

Mettilamola così: il gioco è stato convertito dal 16-bit al C64, e con discreto successo, poi dal C64 allo Spectrum, con la solita scelta monocromatica per lo schermo di gioco vero e proprio, e infine dallo ZX all'Amstrad, senza cambiare una virgola. Rapido ma non indolore, perché nel passaggio gli ultimi due hanno perso entrambi qualcosa: non la definizione grafica, che rispetto al C64 è maggiore, ma la velocità, e di conseguenza il controllo, da cui... la giocabilità. Mentre sullo Spectrum, poi, il mangiapillola rimane giallo (rispettando la tradizione), sull'Amstrad impallidisce del tutto e diventa un vero camaleonte, mimetizzandosi col resto del paesaggio e coi suoi nemici. La strana legge della risoluzione grafica, poi, per cui in orizzontale la velocità è maggiore che in verticale (non stiamo facendo Fisica, mi raccomando), complica ulteriormente le cose. C'è da dire che i fantasmi hanno la vostra stessa velocità, per cui si gioca ad armi pari, ma avreste dovuto vedere i redattori piegare i joystick con una smorfia alla Rambo, sudando e imprecaando, nella speranza di accelerare il rotolamento dei Pacman: una scena a dir poco pietosa. Beh, che dirvi? Se proprio non volete rinunciare a questa conversione, cercate almeno di provare il gioco prima di comprarlo, altrimenti non venite a lamentarvi da noi...

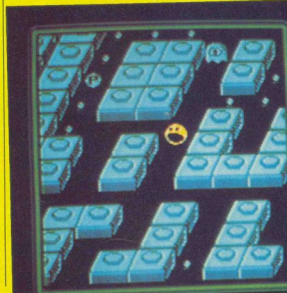
GLOBALE: 63%

▲ La versione Amstrad, totalmente monocromatica...



Non c'è che dire, la Grandslam ha davvero fatto un buon lavoro. La versione per Commodore 64, considerando ovviamente le limitazioni grafiche della macchina, è perfetta. Per quanto ho potuto vedere gli schemi di gioco sono identici a quelli da bar, così come il sonoro, ma soprattutto lo spirito e la fluidità di gioco per niente influenzati da uno scrolling perfettamente realizzato. Graficamente parlando è nello standard del 84 ma per i meno schizzinosi o per chi possiede un monitor in bianco e nero è possibile scegliere l'opzione monocromatica che aumenta notevolmente la definizione grafica. Chiunque sia stato un appassionato del gioco da bar non dovrebbe lasciarselo sfuggire, ne resterà sicuramente soddisfatto. Pur non essendo un appassionato di giochi del genere mi ha fatto piacere farci qualche partitina, chiamatemi pure nostalgico ma dopo tanta ultravioletta ritrovare il caro buon vecchio Pac Man in un gioco tanto tranquillo eppure così coinvolgente nel suo semplice schema di gioco mi ha fatto veramente piacere. Se proprio volessimo cercare qualche neo potremmo parlare della relativa longevità, del gioco ormai stravisto oppure della ridotta finestra grafica che non permette di vedere tutto il labirinto lasciandoti così alla ricerca della faticosa ultima pillola per finire il livello, ma questo dopo tutto fa parte delle regole del gioco...

▼ Monocromia sì, ma LUI resta sempre giallo come lo conosciamo (versione Spectrum)



nella versione da bar.

N.B. Qui sotto, nell'ordine, Spectrum e Amstrad a confronto.



PAGELLA C64 PRESENTAZIONE 84%

Opzione per uno o due giocatori, musica o effetti sonori, grafica monocromatica ben definita, possibilità di partire anche dal secondo e dal terzo livello e simpatiche scenette d'intervallo tra un livello e l'altro per riprendere fiato.

SONORO 85%

Le musiche, un remix dei vecchi ritornelli di Pac-Man, sono praticamente identiche a quelle da bar.

GRAFICA 87%

Bene realizzata, rende bene l'idea di tridimensionalità, specie l'animazione del tondeggiante Pac-Man, anche se non molto varia. Carina la possibilità di selezionare grafica monocromatica per una maggiore definizione.

APPETIBILITÀ 85%

Non deve sfuggire agli appassionati del coin op, e anche se come gioco non è eccezionale potrà risultare simpatico a molti.

LONGEVITÀ 76%

Quattro livelli non sono molti e grazie anche ai fantasmi non troppo intelligenti e al continuo game non è troppo difficile da finire, ma anche una volta completato non dispiace riprenderlo in mano per un'altra partita.

GLOBALE 84%

Waka-waka ha colpito ancora, con uno spirito forse un po' nostalgico per i bei tempi andati...

SAVAGE

Firebird, per C64, Amstrad CPC, Spectrum

Finalmente qualcuno ha ascoltato le mie parole: l'Ultraviolenza è fra noi (Ed)

Questa mitica citazione è il modo più adatto per introdurre la presentazione di questo imponente titolo della Firebird: se non vi fidate del nostro Ed, vi basti sapere che le prime parole che appaiono dopo il (lungo) caricamento dell'introduzione al gioco sono "infiammato dalla furia, Savage si getta in un'orgia di violenza."

od una "sfera chiodata orbitante", un'arma complicata da spiegare che ha il semplicissimo effetto di FARE MALE agli avversari.

La grafica di questa sezione è a dir poco fantastica, con sprite coloratissimi e giganteschi che sembrano essere usciti da un Amstrad superpotenziato. I "cattivi" esplodono in una marea di pixel colorati, ed i rituali guardiani di fine livello diventano sempre più ben definiti nella loro maligna esistenza digitale.

Dopo avere attraversato decine di

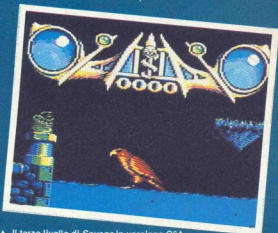


▲ Il secondo livello nella versione Amstrad CPC

tui corridoi, essere saltati in pozzi apparentemente senza fondo ed avere superato pericolanti passaggi su viti e propri fiumi di fuoco, il gioco passa a caricare il secondo livello. Qui si impone un discorso sui caricamenti: in tutte le versioni del gioco questi sono lunghissimi e tediosi, ed inoltre è

possibile giocare a qualsiasi livello del gioco anche senza avere superato quelli precedenti. In questo caso si avrà a disposizione una sola vita, mentre ottenendo la password dal primo e dal secondo livello si affronteranno le avventure con tre vite.

Il secondo livello cambia com-



▲ Il terzo livello di Savage in versione C64...



▼ ... e, nella stessa versione, il 1° (sotto) e il 2° (sopra)

La storia di Savage è quella di un'altro di quei poveracci costretti a fuggire da mostri inimmaginabili, salvare donzelle in pericolo e distruggere demoni e stregoni. Lasciando da parte l'annosa questione di perché mai questi tristi individui non si riuniscano in un sindacato, passiamo a vedere i particolari di questo manifesto dell'Ultraviolenza.

Savage è un guerriero epico probabilmente imparentato con il protagonista di Beyond The Ice Palace, che se ne va in giro armato di una ascia da battaglia. La sua storia comincia nei sotterranei di un castello, abitato da mostriciattoli volanti di tutti i tipi. Savage si muove per i tunnel a scrolling orizzontale lanciando la sua accetta con una traiettoria parabolica, e distruggendo alcuni nemici fa apparire dei bonus che gli forniscono punti extra ed armi particolari. Queste vanno da uno scudo laser ad un lanciafiumini





▲ L'eroe sotto forma di aquila nel 3° livello della versione Amstrad CPC

pletamente la situazione di gioco, presentandoci una rapidissima corsa in soggettiva verso il castello dal quale eravamo fuggiti nel primo livello. Ritornando per liberare la solita principessa in pericolo, dobbiamo evitare una nutrita serie di totem di pie-

tra ed orrori volanti in una sezione particolarmente simile a Space Harrier. L'azione, che viene presentata in una porzione molto ridotta dello schermo, è velocissima e piuttosto difficile da affrontare anche se armati di un'arma laser molto potente. Una volta arrivati al castello dobbiamo sopportare un ulteriore caricamento che ci porta all'interno del maniero.



Fantastica Ultraviolenza! Ogni elemento di Savage è all'insegna della crudeltà più spietata che si sia mai vista in un computer game, con un'azione velocissima e piena di esplosioni organiche. La grafica ha il rapporto dimensioni/definizione migliore possibile, ed anche l'animazione dei singoli personaggi non scherza. Il suono è anch'esso di buona qualità, e per i fanatici delle musiche campionate l'introduzione del programma rappresenterà una vera e propria delizia. Per quanto riguarda la giocabilità, siamo a livelli di coin op e poi... beh, poi ci sono i caricamenti. Sono lunghi, noiosi, angoscianti e spezzano tragicamente il ritmo del gioco, ma questo è il prezzo che va pagato per tre livelli completamente diversi l'uno dall'altro e sempre al massimo delle capacità del computer. Alla prima Impresione Savage sembra un seguito apocrifo di Beyond The Ice Palace, ma non dovete farvi ingannare: è ancora meglio!

▼ Savage flette i suoi muscoli alla Swartzenegger nella versione per Amstrad CPC



Per un attimo ho temuto il peggio dopo aver notato il nome della Probe Software sul foglietto informativo che accompagnava Savage, ripensando alle loro precedenti fregature.

Tuttavia, dopo qualche decina di minuti di gioco, ero sorpreso di scoprire che ci troviamo davanti ad un ottimo trio di giochi. La prima parte possiede un'avvincente sequenza di sparatorie e di acrobazie e una bella grafica (uno dei guardiani somiglia abbastanza al nostro direttore esecutivo). La seconda sezione è un tantino difficile, e dopo una serie di morti violente e premature iniziavo già a chiedermi come mai Savage non andava un po' meno veloce se i monoliti erano un tale problema. L'ultimo livello è per i patiti dei labirinti, ma non mancano pietre che cadono dall'alto e infide trappole per tener desta l'attenzione del giocatore. Se avete vogli di un po' d'azione, provate con Savage — tutti ci troveranno qualcosa con cui divertirsi.

Non potendo entrare dalla porta sbarrata, il nostro Savage utilizza la sua capacità psionica per comunicare e controllare una delle numerose aquile che vivono da quelle parti, nel corpo della quale entra in una sezione a scrolling multidirezionale al termine della quale libera la fanciulla con la quale passerà il resto della sua vita... almeno sino a quando non sarà pubblicato Savage II.



COMMENTO VERSIONE AMSTRAD CPC

Favoloso! Questo è uno di quei giochi per cui molti dei nostri redattori hanno rimpianto di non possedere un Amstrad! Se non fosse per il sonoro, un bollino da gioco caldo non glielo avrebbe tolto nessuno, dato che la grafica e l'animazione fanno sfuggire miseramente la versione C64. La definizione degli sprite e dei fondali fa pensare quasi di trovarsi di fronte ad un gioco a 16-bit, e devo dire che era dai tempi di Beyond The Ice Palace che non si vedeva tanta Ultraviolenza sul monitor a colori del nostro Amstrad! Date retta a me, questo sarà uno dei vostri giochi preferiti, e mal come stavolta perdonerete al vostro computer le lunghissime, strazianti attese dei caricamenti.

GLOBALE 89%

Pagella versione C64 PRESENTAZIONE 75%

Bella sequenza introduttiva con musica campionata ed istruzioni pratiche e funzionali, ma la lunghezza dei caricamenti è qualcosa di micidiale. Inoltre non siamo riusciti a sostituire la musica con gli effetti sonori durante il gioco.

GRAFICA 89%

Tantissimo colore e molta animazione uniti a sprite di dimensioni notevoli fanno assomigliare Savage ad un coin op.

SONORO 85%

Belle musiche, ottimi effetti ed una colonna sonora campionata nell'introduzione. Peccato per gli effetti.

APPETIBILITÀ 85%

Se vi piace l'Ultraviolenza fantasy, questo è quanto di meglio si possa trovare in circolazione.

LONGEVITÀ 90%

Tutto il gioco ha un ritmo troppo coinvolgente perché possiate dimenticarvi per più di qualche giorno.

GLOBALE 84%

Se sopportate i lunghi caricamenti, potrete divertirvi per molto tempo con questo strano mixto di Ghosts'n'Goblins e Space Harrier.



TEST

THUNDERBLADE

Sega/US Gold, per C64, Amstrad

• La conversione ultravioleta e megadistruttiva del fantastico elicottero targato Sega



Chi fra voi ha visitato l'ultimo SIM (l'esposizione dell'elettronica di consumo che si tiene ogni anno a Milano) ricorderà sicuramente come una delle maggiori attrazioni lo stand della Leader, che esponeva lungo il suo perimetro diversi coin-op fra i quali Pac Mania, Afterburner e, in esclusiva assoluta, la versione "deluxe" di Thunderblade, il nuovo quasi-simulatore di elicottero della Sega dotato di un sedile mobile, comandi ultrarealistici e grafica incredibile. Quelle macchine da bar, sommerse da una marea di videomaniaci, rappresentavano una sorta di preview di

quelle che sarebbero state le conversioni dei prossimi mesi: se non esisteva nessun dubbio riguardo alla trasposizione di Pac Mania, pensare alla versione per home computer di Afterburner ed ancor più di Thunderblade

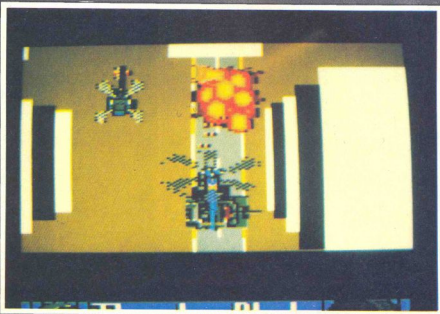
aveva strappato più di un semplice sorriso ai cosiddetti "esperti" del settore. Entrambi i giochi presentano infatti nella loro versione arcade una definizione grafica incredibile, una velocità spaventosa e - nel caso di Thunder-

blade - dei cambiamenti di prospettiva e di scenario assolutamente innovativi. Da quei caldi giorni di Settembre sono passati parecchi giorni, e non passava settimana senza che in Redazione arrivassero notizie

E' il momento d'oro per gli shoot'em up frenetici in soggettiva. Dopo il precursore Space Harrier, Typhoon e Afterburner, ecco arrivare anche Thunderblade, tutti famosi coin-op prevalentemente targati Sega. A causa della grandiosità delle relative versioni da bar, le conversioni hanno dato non pochi problemi ai loro programmatori 8-bit (vedi Afterburner) ma questa è in assoluto una delle meglio riuscite. Anche qui i problemi di definizione grafica sono ampiamente compensati dalla velocità apocalittica con cui gli sfondi sfrecciano sotto il vostro apparecchio lasciandovi con il polso indolenzito a salutare con sollievo i brevi intervalli di caricamento tra un livello e l'altro. Quello che più conta, a parte la cura con cui sono stati realizzati gli effetti tridimensionali (soprattutto nelle fasi in soggettiva) e l'elevata qualità delle animazioni, è che — nonostante la velocità — si riesce a mantenere un'effettivo controllo della situazione. L'alternanza di fasi in soggettiva a sezioni con inquadratura dall'alto (alla Typhoon) dà una certa varietà al gioco, qualità assente invece in soggetti abbastanza ripetitivi come Space Harrier. Se a questo aggiungiamo la distruzione globale (alias ultraviolenza) che si semina per lo schermo con l'uso combinato di mitragliatori e missili, il quadro è veramente completo. Ed ora provatevi, ad acquistare Afterburner!!!

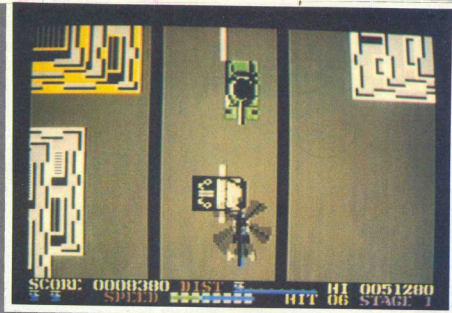


▼ Il potente elicottero in azione sugli schermi dell'Amstrad



riguardanti questi due ultimi titoli: l'attesa era spasmodica, le speranze sempre più vane e quando finalmente abbiamo ricevuto una delle prime copie dei giochi, si è scatenata la solita lotta all'ultimo sangue per accaparrarselo. Afterburner è stato così affidato al nostro nuovo collaboratore PC come regalo di benvenuto, e gli sforzi congiunti della intera Redazione non sono riusciti ad impedire che l'ultraviolento Ed (anche se aiutato ogni tanto dal suo cattivissimo alter ego il Capo Redattore Mascherato) ottenesse l'esclusiva per questa recensione. Sentiamo che cosa ha scoperto...

La trama di Thunderblade è una di quelle che si possono



...in questa
pagina tre
screen della
versione per
C64

tranquillamente dimenticare: il vostro paese è caduto sotto una crudele dittatura militare e voi, che non siete sufficientemente intonati per poter partecipare al concerto di Amnesty International (Grandal) prendete il comando di un elicottero d'assalto di concezione modernissima e vi impegnate a compiere una missione quasi suicida nel tentativo di distruggere il quartier generale del cattivone di turno.

Il gioco comincia con il vostro decollo da una piattaforma sponsorizzata dalla Pepsi (Quella gente ha le mani dappertutto...): l'elicottero azzurro viene visto dall'alto, e la vostra prima preoccupazione è di evitare le forze militari avversarie di stanza in città cercando di raggiungere il primo quadro del gioco.

Il joystick vi dà pieno controllo dell'elicottero nelle tre dimensioni, rendendovi possibili anche picchiate allucinanti in mezzo ai grattacieli e qualche altra manovra mozzafiato, per altro necessario per evitare i numerosi colpi dei mezzi nemici. Questi vengono sotto forma di carri armati, elicotteri neri e jeep con cannoncini antiaerei, e vengono distrutti piuttosto facilmente con un singolo colpo delle nostre armi di bordo.

Il pulsante di fuoco comanda infatti due potentissime mitragliatrici ed altrettanti lanciamissili aria-terra, che riescono a scatenare in pochi



istanti un vero inferno di fuoco su tutto lo schermo. Una volta usciti dalla città, la prospettiva del gioco cambia mostrandoci una visione posteriore (tipo quella di Afterburner o Space Harrier, per intenderci) del nostro elicottero, che dobbiamo nuovamente guidare attraverso i grigi grattacieli della città per raggiungere il mare aperto. I nemici sono gli stessi di pri-



▲ Un'immagine della coloratissima versione Amstrad CPC

VERSIONE AMSTRAD

Devo dire che ad un primo impatto la versione per il CPC mi aveva spaventato un pochino: tutti quei colori sembravano pregiudicare la giocabilità, e il sonoro non aiutava molto a riscattare la conversione. Ma dopo qualche partita ho raggiunto abbastanza facilmente il terzo livello, ho sorvolato la portaerei... e poi mi hanno fatto a pezzi! Comunque, a parte i soliti problemi di scrolling verticale in alcuni punti (come appunto quello della nave, ricco di particolari grafici), Thunderblade è una buona conversione, nella quale le capacità dell'Amstrad sono sfruttate benino... badate bene, ho detto 'benino'. In ogni caso dategli un'occhiata, se le foto di queste pagine vi hanno fatto una buona impressione.

GALE AMSTRAD: 87%



Non ci posso credere! Chris Butler (autore già di numerosi successi fra i quali Space Harrier e Ghosts'n'Goblins) è riuscito a comprimere nel piccolo C64 tutte le caratteristiche del coin-op, arrivando persino ad includere gli effetti prospettici delle picchiate e quella tridimensionalità tutta particolare che rende tanto spettacolare il gioco da bar. Tutti gli elementi del coin-op sono stati riportati anche in questa versione, che arriva persino a riprodurre la posizione esatta dei nemici nei vari quadri. Gli amanti della grafica spettacolare non rimarranno delusi, anche se è evidente che l'attenzione sia stata posta più nell'effetto che non nel particolare specifico: un esempio tipico sono i grattacieli della primissima sezione, che scorrono sotto l'elicottero in una prospettiva perfetta ma senza avere una definizione particolarmente elevata. La musica, che riproduce piuttosto fedelmente la colonna sonora del coin-op, è un altro elemento che crea la giusta esaltazione ultraviolenta, ed i caricamenti sono ridotti al minimo. Questi aspetti, uniti ad una difficoltà calibrata con molta attenzione (fantastica la sezione in cui bisogna passare nelle caverne naturali nel deserto!) fanno di Thunderblade uno dei migliori giochi usciti negli ultimi dodici mesi. Devo proprio essere io a dirvi di correre a comprarlo?



prima, ma questa volta la presenza dei numerosi paiazzi da evitare e la velocità impressionante con cui questi schizzano a pochi centimetri dalle pale del nostro rotore rendono la sequenza una delle più frenetiche e cariche di tensione di tutta la storia dei videogiochi.

Se le nostre cinque vite ci sono state sufficienti per superare questo caos cittadino, il prossimo quadro metterà a dura prova le nostre capacità di piloti tornando alla visione dall'alto, e facendoci questa volta affrontare niente meno che un gigantesco incrociatore dotato di innumerevoli cannoni antiaerei.

Ancora vivi? Il gioco scatterà allora contro di voi tutte le armi a disposizione del dittatore, con jet, treni, camion, missili ed un'infinità di altri mezzi tutti decisi a trasformare il vostro elicottero in una massa contorta di lamiere fiammeggianti.

Il solo quattro quadri del gioco, in realtà suddivisi poi in numerosi sottolivelli molto vari, pongono poi ulteriori difficoltà sotto forma di ostacoli naturali, sbarramenti artificiali e percorsi obbligati che vi porteranno a sorvolare proprio i cattivi più cattivi che la storia dei videogame ricordi.

PRESENTAZIONE 90%

Chiara e semplice. Sullo schermo avete tutte le informazioni necessarie, ed anche i caricamenti sono ridotti al minimo.

GRAFICA 98%

Non particolarmente definita (ma non lo era nemmeno al bar) ma piena di effetti prospettici e di ingrandimento spettacolari, e molto varia.

SONORO 96%

Ottime colonne sonore piene di atmosfera ultraviolenta diverse in ogni quadro.

APPETIBILITÀ 98%

Una conversione praticamente perfetta di uno dei coin-op più chiacchierati degli ultimi tempi...

LONGEVITÀ 96%

... calibrata oltretutto estremamente bene.

GALE 96%

Difficilmente troverete altre conversioni di questo livello.