K

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.4
MARZO 1989
Lire 5000

ALLA SCOPERTA DELLA LETTERATURA CYBERPUNK *NEUROMANCER*

FINALMENTE: *SEUCK* PER AMIGA

STORIA E ANALISI DEI SIMULATORI DI VOLO

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

POPULOUS ANTEPRIMA DEL GIOCO DEGLI DEI

Pubblicazione mensile Sped. abb. post. Gruppo III

IN ESCLUSIVA: LA NUOVA CONSOLE KONIX

ITALIA Glénat

OPINIONE Comunicazione Integrata

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

CPC 464 CTM
100.000 lire
di sconto*

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.+ IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.+ IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 699.000.+ IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 899.000.+ IVA

WKS 6128 TV.

Stazione completa comporta da: CPC 6128 CTM; Tavolo a ripiani; Sintonizzatore TV; Antenna amplificata.
Tutto a L. 999.000.+ IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivita che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnia.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come?
Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.+ IVA

AMSTRAD
DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

*OFFERTA SPECIALE VALIDA DAL 6-2-89 AL 15-3-89, SALVO ESAURIMENTO SCORTE.

I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. MALDIVES.
Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. CON LA TESTA PIENA DI PESCI.
Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. MEDITERRANEO VIVO.
Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jinkins. YACHT & VELIERI STRAORDINARI.
Gli incredibili arredamenti lussuosissimi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

Glénat ITALIA

Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

4

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di
Milano n.729 del 14/11/1988

GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
☎ 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit,
via Aosta 2, 20154 MILANO
☎ 02/ 8376394

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Fabrizio Guccione

Collaboratori
Tonino Alleva, Walter Almeno, Ivano G. Casamonti, Alessandro Diano, Fabio Castellano, Adele Nardulli, Paola Riva, Flavio Vida

Grafica e impaginazione
Vittorio Caligara

Consulenza DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12
Sesto S. Giovanni MI
☎ 02/2423547

FOTOLITO E FOTOCOMPOSIZIONE
Graphic Service
via Marinetti, 3
20127 MILANO

STAMPA
Arti Grafiche Perissi
Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi,
via Zuretti 25, Milano

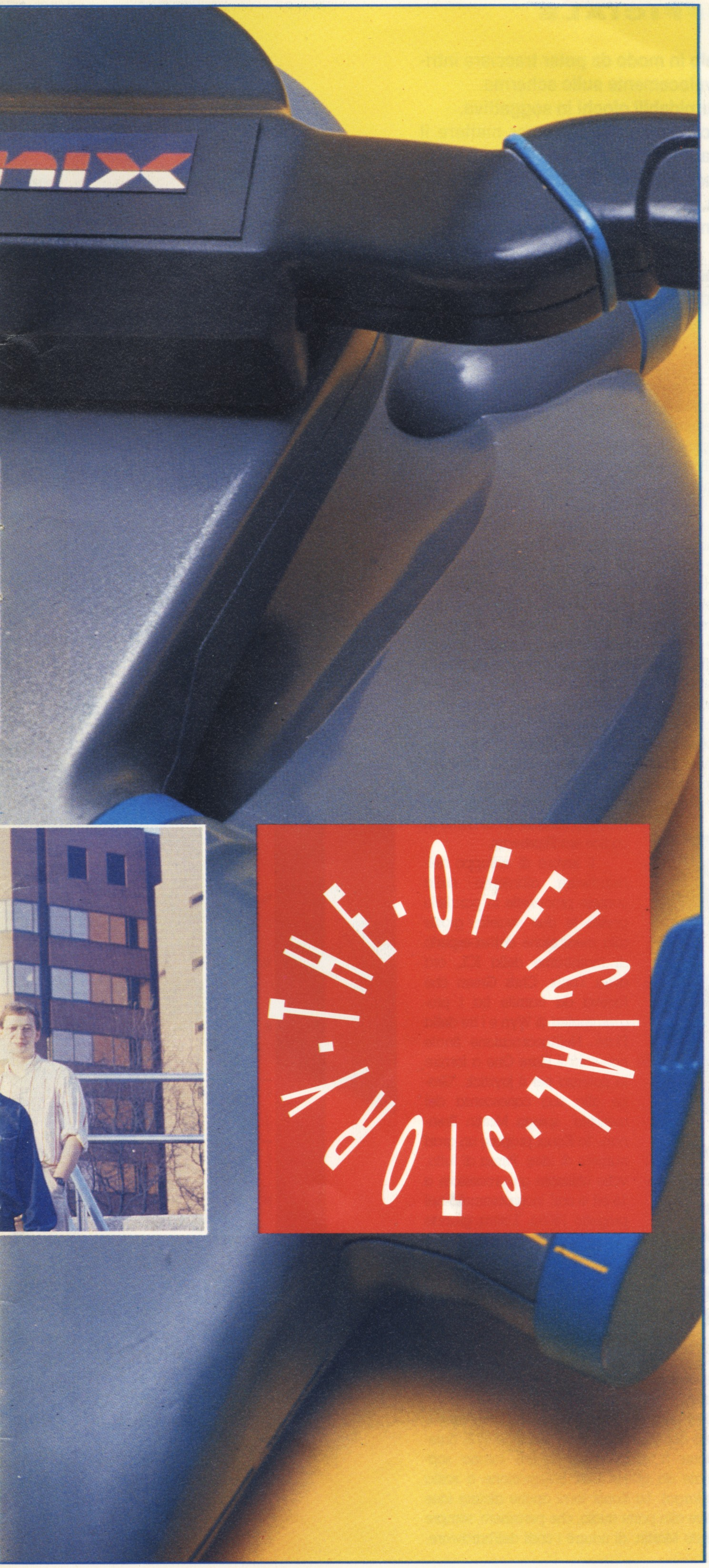
ABBONAMENTI
La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 Milano
Una copia: L.5000. Arretrati: il doppio del prezzo di copertina. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a:
GLENAT ITALIA, via Ariberto 24
20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista ACE su licenza della Future Publishing Ltd, Bath, UK

È un'auto?
È una moto?
È un aereo?

NO...È LA DEFINITIVA MACCHINA GIOCO

(Creata da Wyn Holloway, Chris Green e un gruppo di esperti.)

La storia in esclusiva comincia a pagina 4.



SPECIALI

E LA RANA CREO' L'UOMO 10

Un gioco che vi fa vestire i panni di Dio, anche via telefono se volete. Una speciale anteprima di Kappa.

SPECIALE K ON THE ROAD 14

Kappa va in Germania a visitare quelli della Rainbow Arts per scoprire cosa hanno in serbo per voi.

FATEVI IL VS. SPARATUTTO 18

Una disamina spassionata di *Shoot-Em-Up Construction Kit*, ora disponibile per Amiga.

SIMULATORI DI VOLO 62

Volo simulato o reale? Tutto quello che volevate sapere sui flight simulator e non avete mai osato chiedere. Risponde il capopattuglia Alessandro Diano.

PER GIOCO

PROVE SU SCHERMO 25

I giochi del mese al microscopio della redazione. *Dungeon Master* è l'unico K-Gioco del mese: ci va molto vicina la Cinemaware con la sua prima uscita nel campo delle simulazioni sportive. Poi, la prima recensione di *Denaris* e tre conversioni coin-op: *WEC Le Mans*, *Dragon Ninja* e *LED Storm*.

SUPPLEMENTO 49

Le pagine da leggere se volete sapere cosa succede nel mondo dei giochi economici e delle Nuove Versioni.

TRICKS 'N' TACTICS 71

La soluzione di *Corruption* e*Last Ninja 2* con una bellissima mappa. Il tutto è accompagnato da un mucchio di "modi gabola", listati e codici per tutti i computer, insieme ad alcuni trucchi per la console Sega.

... E IL RESTO

ADVENTURE 67

Pilgrim sta su fino a notte fonda per recensire *Neuromancer*, *Deathlord*, *Legend of Blacksilver* e *Mars Saga*. Riuscirà a trascurare *Ultima V*?

NEUROMANTE ED ALTRO 71

Il nostro uomo dal futuro, Ivano Gladimiro Casamonti, parla della letteratura cyberpunk: mettete da parte il joystick per un attimo e leggete quello che ha da dire.

GRAFICA 73

Il miglior pacchetto grafico per personal computer? Questo è quello che pensa Fabio Castellano, ma per farlo girare avrete bisogno di un Mac II...

IN REGALO

Kappa regala giochi per il vostro computer. In collaborazione con l'organizzazione di vendita per corrispondenza **LAGO-SOFT MAIL**, Via Napoleona 16, 22100 Como, la redazione di Kappa assegnerà, a suo insindacabile giudizio, un gioco alla LETTERA DEL MESE e al TRUCCO DEL MESE. La "busta" deve arrivare in redazione entro il 31 marzo. Gli eventuali vincitori potranno scegliere tra uno dei seguenti giochi: **COSMIC PIRATE** per Amiga, **TOTAL ECLIPSE** per C64, **BARBARIAN II** per Atari ST, ZX Spectrum e Amstrad oppure un gioco di equivalente valore scelto tra quelli elencati nella pagina pubblicitaria del catalogo Soft Mail del mese di aprile.NB Il prossimo numero verranno comunicati gli eventuali vincitori del mese

KONIX: LA STORIA UFFICIALE

Prendete un qualsiasi hardware. Ottimizzatelo in modo da poter tracciare intricate forme in 3D multi-colorate e muoverle velocemente sullo schermo. Proprio quello che serve per produrre dei formidabili giochi in soggettiva.

Inserite poi l'hardware dentro un meccanismo tale da poter mettere il giocatore alla guida di un'auto, nella cabina di pilotaggio di un aereo o sulla sella di una motocicletta. Vendete il tutto per sole 200 sterline, fate in modo che i programmatori ci scrivano giochi su disco per 15 sterline, progettate delle periferiche che trasformino l'unità in una specie di coin-op, e cosa avrete ottenuto?

Una macchina da sogno, che magari non sarà disponibile per un bel po' di anni? No. Il Konix Multi System sarà disponibile nel Regno Unito e in Europa già fra sei mesi.

Dopo mesi di voci e pagine di supposizioni inesatte nella stampa specializzata, possiamo finalmente rivelare tutta la storia di quella che è destinata ad essere una agguerrita concorrente europea delle console giapponesi ed americane. Il Multi System, concepito all'inizio del 1988, è il prodotto della cooperazione di due società: la Konix, produttrice di joystick, e la Flare Technology, un trio di maghi dell'hardware che hanno progettato il loro computer come esempio di tutto quello che per loro deve esserci in una macchina-gioco.

Il tutto cominciò all'inizio del 1988 quando Wyn Holloway, che aveva precedentemente crea-to il joystick Speedking insieme alla relativa casa di produzione, Konix, elaborò il progetto di un dispositivo di comando eccezionale. Consapevole del fatto che i simulatori di volo avanzati richiedevano molto di più di un semplice joystick con comandi di destra, sinistra, sotto e sopra, per volare a dovere, si mise al lavoro per progettare un controller o dispositivo di comando più complesso da collegare ad un PC.

La Konix è una società che tutti associano ai joystick, quali Speedking, Navigator e Megablaster, ma pochi sanno che ha una consorella, Creative Devices Ltd, creata da Wyn Holloway nell'agosto del 1985 allo scopo di acquisire contratti di sviluppo con altre società di alta tecnologia e di lavorare su progetti per la società madre. I contratti esterni conclusi finora comprendono il progetto di un nuovo computer per la Commodore e un progetto per la Hasbro, una socie-tà di giocattoli americana, sfociato in un sistema di gioco interattivo su videocassetta attualmente in commercio sul mercato americano. Attingendo all'abilità del gruppo Creative Devices, la Konix decise di produrre un suo proprio hardware da inserire all'interno del sofisticato joystick... e così cominciò il lavoro di progettazione della macchina-gioco e dei relativi processori.

Proprio nello stesso periodo in cui la Konix stava cominciando a progettare la propria console, la Flare aveva ultimato i suoi prototipi per il computer Flare One. Questi furono mostrati a un certo numero di società di hardware come l'Atari e l'Amstrad. Secondo Martin Brennan della Flare, espressero un certo interesse nell'architettura e nei co-processori LSI (Large Scale Integration), nel DSP (Digital Signal Processor) e nel Blitter, ma non successe nulla di concreto. Quindi, per dimostrare alcune delle capacità del suo nuovo computer, la Flare dedicò un mese o due alla programmazione di alcuni demo e una volta ultimatili, ne parlò a due riviste inglesi: ACE e Personal Computer World.

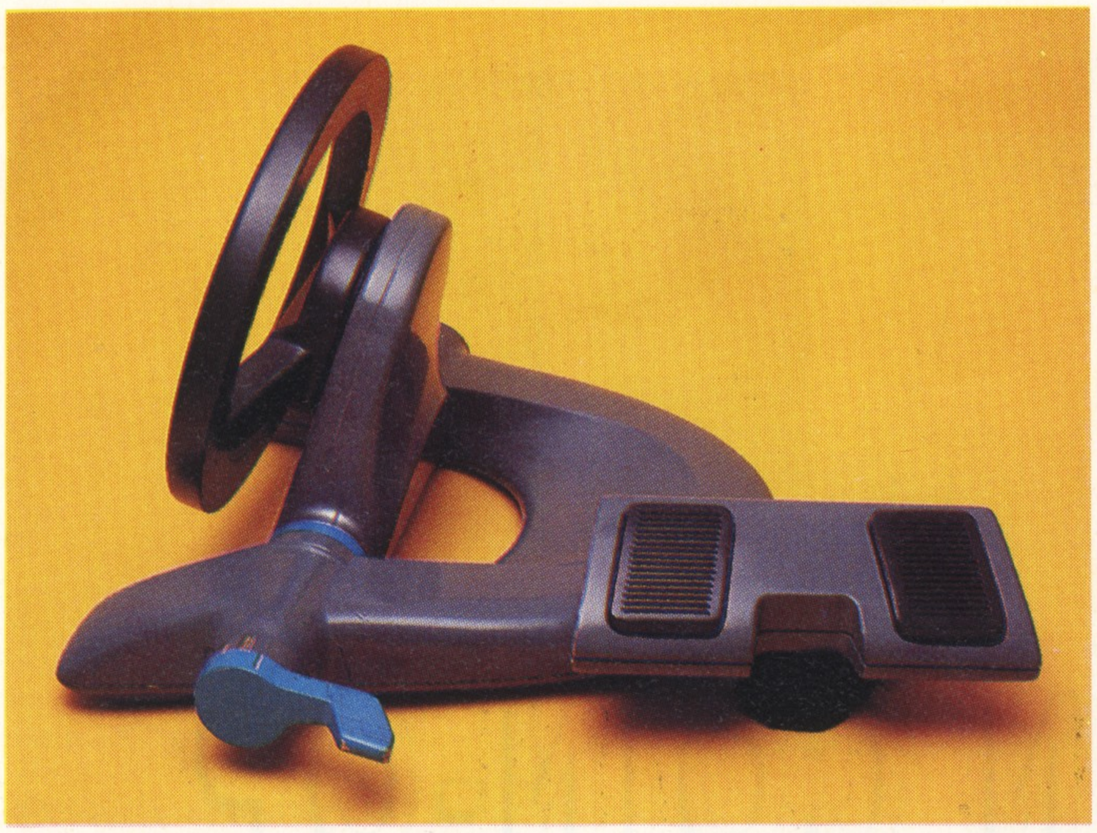
La pubblicità ebbe il risultato di richiamare l'attenzione di molte società. "Alcune erano interessate al DSP, altre al dispositivo di comando e altre ancora all'aspetto musicale", ricorda Martin Brennan. La Konix era una di queste società. "La Konix aveva un'idea per una sua console, che avrebbe avuto una carrozzeria veramente eccellente, il che era molto interessante. Un connubio fra il nostro computer e la loro carrozzeria sembrò la soluzione ideale!" Così nel luglio scorso la Konix e la Flare unirono le loro forze e cominciarono a lavorare seriamente sul progetto console, il cui nome in codice era Slipstream.

I tre programmatori del Flare, raffigurati sulla copertina del numero di Agosto della rivista inglese ACE

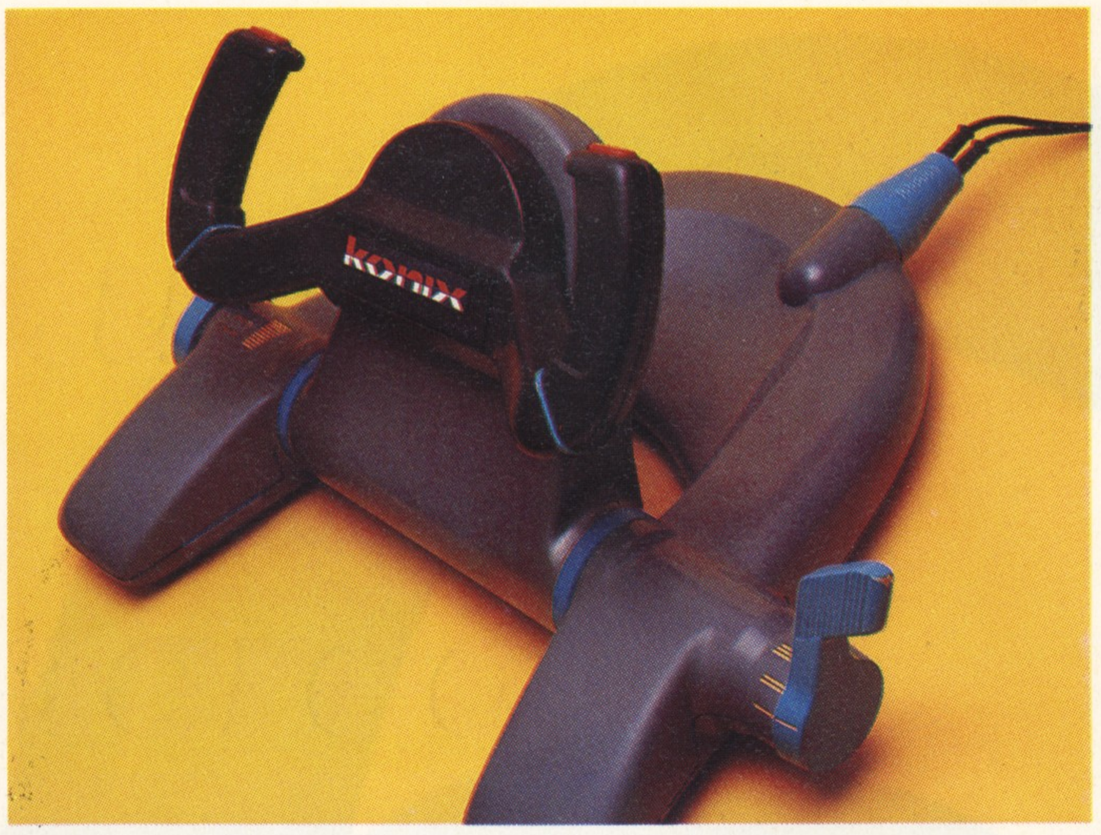
Il lavoro di sviluppo dell'hardware all'interno della console procedette in parallelo presso le due società, grazie alla mediazione dell'ex-esperto di mainframe della ICL, ora della Konix, Chris Green che faceva da tramite fra i programmatori di Wyn e i tre della Flare. Nell'incarnazione finale non sarà il Flare One a fornire la potenza per il joystick. "Grazie alla sua conoscenza del mercato", spiega Martin Brennan, "la Konix propose un gran numero di idee. Prima di tutto, volle utilizzare un processore a 16-bit e così incorporammo nel progetto l'8086. L'altra grande modifica riguardava il prezzo finale. Noi avevamo pensato a circa 250 sterline per una macchina che offriva molto meno della loro. Così per tener bassi i costi di produzione, integrammo tutti i custom chip del Flare One in un unico grande chip per il Multi-System".

Nel progetto della scheda che costituisce il nucleo del Multi System, le tecniche VLSI (integrazione a scala molto larga) furono soppiantate da quelle ULSI (integrazione a scala ultra larga). La Konix fornì anche alcune idee relative alla parte audio, che permisero, sempre secondo Martin, di ridurre i costi dell'hardware,

UN COIN-OP DA CASA



Una veduta laterale del modo auto che mostra la curvatura dell'unità base. Durante il gioco la pedaliera viene messa per terra...



Il modo aeroplano. la presa ed il filo nel retro non esistono più: il design della console è stato riveduto.

VISTA POSTERIORE

Due "PORTE DI SCARICO" pre-stampate, non presenti nel modello nelle fotografie. La Konix ha cambiato un po' le cose.

PRESA DIN 8 PIN, usata per collegare periferiche come pistole elettroniche, sedie semoventi, ecc.

PRESA DIN VIDEO IN/ OUT A 13 PIN

JACK STEREO da 3,5mm: collega il Multi System a delle cuffie per giocare senza far rumore o allo stereo per far casino!!

USCITA UHF

SLOT D'ESPANSIONE - la presa a 56 piedini può essere per collegare in un futuro più o meno prossimo schede RAM da 256K. Potreste anche inserire una cartuccia, ma la Konix non prevede di produrre giochi su cartuccia... quindi qui ci collegherete lo speciale disco da 3,5" fornito nella confezione del Multi System.

PRESA D'ALIMENTAZIONE DA 2,5MM

VISTA FRONTALE

BORDO STACCABILE DEL VOLANTE.
Dei collegamenti meccanici sono collegati ai due pulsanti di fuoco indipendenti, A e B, che si trovano all'estremità del joystick per aeroplano (psservate attentamente le foto e riuscirete a vedere i due pulsanti rossi di cui sopra).

MANOPOLA DI SGANCIO DELLA FRIZIONE – una frizione a tre posizioni governa lo spostamento o il bloccaggio dell'angolazione della colonna centrale. Questo meccanismo è trasparente per il software.

PORTE JOYSTICK 1 E 2
Il controller elicottero, che si innesta nella base della colonna semovente, verrà collegato tramite cavo alla Porta 1. Un semplice cavo consente di collegare insieme due console Multi System per giocare in due: collega la Porta 1 della macchina master (che viene alimentata e fa girare il software) alla Porta 2 della console del secondo giocatore, che non è alimentata e funziona da macchina slave, come fosse un enorme, complicato joystick.

PEDALIERA - collegata tramite cavo nel retro della console. Ciascun pedale contiene due microinterruttori che sono attivati spingendo la parte superiore od inferiore del pedale. Quattro input indipendenti possono essere mandati ai pedali - tocca algame designer decidere come utilizzarli. In un gioco di carri armati i pedali potrebbero essere regolati in modo che il pedale sinistro controlli i freno e l'acceleratore per il cingolo di sinistra, mentre il pedale destro viene usato per il cingolo di destra.

Questo controller può essere usato in diversi modi: può essere considerato dal software come una valvola di regolazione lineare o come leva del cambio: sarà possibile sentire un leggero clic quando lo spostate. Durante il caricamento di un gioco, questa leva viene usata per regolare il volume degli effetti sonori.

START

SELECT

pur migliorandone il sonoro. Chiese anche una paletta di 4096 colori che, "ripensandoci ora", ammette Martin, "fu una buona idea". (Il Flare One non aveva una paletta colore, quindi per modificare uno dei colori sullo schermo era necessario modificare tutti i pixel di quel colore.)

La versione base del Multi System comprende un drive da 3,5". Fondamentalmente, il drive carica i dati nella memoria della console mentre è in corso un gioco. "In effetti è come se fosse una cartuccia ROM da 880K: riuscite ad immaginare quante saranno le possibilità di immagini, suoni e via dicendo in un gioco?", osserva Martin Brennan.

Fu una decisione commerciale calcolata quella di optare per le memorie di massa su disco piuttosto che su cartuccia. I dischi hanno un prezzo ridicolo in confronto

Vroom, vroom - il modo motocicletta. I due manubri sono stati ruotati e la levetta è stata bloccata in posizione.

Ancora il modo motocicletta. Con la scatola di fiammiferi avete un'idea della grandezza del Multi System.

alle cartucce e sono facili ed economici da duplicare: è per questo che la Konix li preferì. "Era l'unico modo per facilitare le case di software", sostiene Wyn. "Se si vogliono produrre cartucce, il minimo ordine di duplicazione si aggira intorno alle 10.000 unità e poi bisogna mettersi in fila ed aspettare fino a nove mesi prima che il gioco sia effettivamente duplicato. Utilizzando i dischi, un gioco da 1 Mega può essere prodotto economicamente e venduto a circa 14.99 sterline.

14.99 sterline è la soglia massima che la Konix ha imposto ai prezzi del software, ma potranno uscire anche giochi economici. Il drive è stato progettato in modo da evitare la pirateria. Solo la Konix saprà come duplicare i dischi che gireranno sul Multi System. Questo significa che la società manterrà effettivamente il controllo del prezzo e della qualità del software che apparirà sulla sua console. Sebbene sia impossibile sconfiggere al 100% la pirateria professionale, la Konix è sicura che il suo sistema di protezione riuscirà a neutralizzare i "crackers", cioè i copiatori, mentre se i pirati professionisti vorranno veramente produrre giochi falsi o 'non-ufficiali', dovranno sobbarcarsi spese da capogiro.

L'OBIETTIVO DI PARTENZA

"Che cosa vuole l'utente?" Ecco la domanda che Wyn Holloway si pose quando si accinse a progettare il suo super-joystick. "Cosa chiede alla sua macchina?", è la domanda che accompagnò il lavoro di progettazione che trasformò lo Slipstream da un superbo dispositivo di controllo in una superba console. Wyn non si considera un inventore, ma piuttosto un innovatore, che ha saputo combinare tecnologie già esistenti in una formula nuova, in modo che il risultato fosse superiore alla semplice somma delle parti. "I lettori di riviste hanno sempre detto a tutti quello che volevano", sostiene Wyn, "bastava leggere la pagina delle lettere e dare ascolto ai potenziali clienti per ottenere le caratteristiche di un prodotto che sarebbe andato a ruba."

Il concetto di base è stato il 'realismo'. Lo slogan, *Experience The Real Thing*, sarà applicato su tutte le scatole dei Multi System. "E' un concetto nuovo", spiega Wyn, "il Multi System è una macchina-gioco. Non siamo nemmeno in competizione con la Sega e la Nintendo: il concetto si estende fino alle periferiche... l'intero sistema è improntato al divertimento e al realismo. Quello che stiamo cercando di realizzare è una macchina da casa che offra simulazioni realistiche, ma che abbia sempre una porta per il joystick così da potervi caricare anche normali giochi arcade." Wyn continua con entusiasmo: "Tu puoi perfezionare un joystick quanto vuoi, ma alla fine un joystick rimane sempre un joystick attaccato a un filo. Fin dall'età di dieci anni, i bambini vogliono mettersi al volante della macchina di papà e provare a guidarla. E' un desiderio connaturato in ognuno di noi. Pensate soltanto alle code che si sono formate al PC Show (il settembre scorso a Londra) dietro il Flight Simulator della Microprose... se gli utenti di computer sono disposti a fare la fila per ore per fare un giro di neanche quattro minuti su un vero simulatore di volo, non ci vuole la scienza per capire che chiunque farebbe un giro se dovesse aspettare solo cinque minuti."

"Tutti quelli a cui abbiamo parlato del progetto e tutti quelli che hanno visto i prototipi hanno esclamato che questa è la macchina dei loro sogni: stiamo dando alla gente la possibilità di avere in casa un arcade! L'elettronica è solo una piccola parte dell'esperienza; è tutto il resto..."

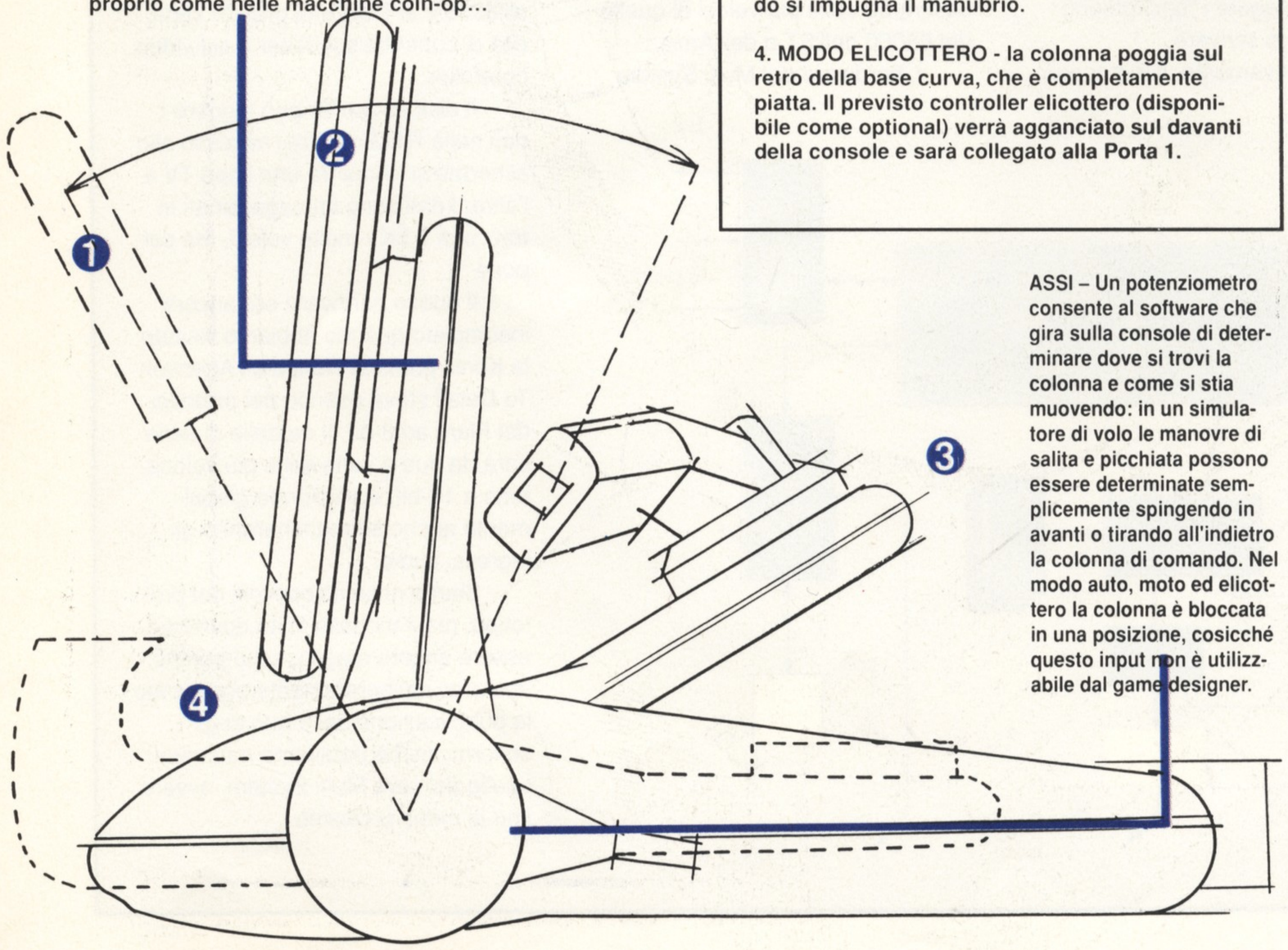
Ma cos'è esattamente tutto il resto? Beh, a parte l'unità base della console che da motocicletta può trasformarsi in auto da corsa o in aeroplano, è stata anche progettata una lunga serie di economiche periferiche da collegare alla console. La più affascinante è un seggiolino, poco costoso, attualmente in fase di progettazione: lo si aggancia alla console e al televisore, ci si salta dentro e tre motori elettrici genereranno un movimento di tipo arcade sincronizzato col gioco.

Dalla sera alla mattina vi ritroverete in

VISTA LATERALE

Ecco le inclinazioni della colonna centrale.

VIBRATORE - Qui si parla di effetti all'OutRun da coin-op. Il perno sul quale ruota il joystick volante/manubrio/aeroplano è anche un relè, che può muoversi su e giù. Se andate a sbattere, il game designer può arrangiare le cose in modo che il controller vibri, proprio come nelle macchine coin-op...



1. MODO AEROPLANO - la colonna di comando può essere spinta in avanti o tirata all'indietro tra due posizioni.

2. MODO AUTO - bloccata in posizione.

3. MODO MOTOCICLETTA - la colonna è poggiata per terra e bloccata in posizione per dare la sensazione di "piegamento sul serbatoio" quando si impugna il manubrio.

4. MODO ELICOTTERO - la colonna poggia sul retro della base curva, che è completamente piatta. Il previsto controller elicottero (disponibile come optional) verrà agganciato sul davanti della console e sarà collegato alla Porta 1.

ASSI – Un potenziometro consente al software che gira sulla console di determinare dove si trovi la colonna e come si stia muovendo: in un simulatore di volo le manovre di salita e picchiata possono essere determinate semplicemente spingendo in avanti o tirando all'indietro la colonna di comando. Nel modo auto, moto ed elicottero la colonna è bloccata in una posizione, cosicché questo input non è utilizzabile dal game designer.

camera un cabinato *Afterburner*, spendendo forse meno di 600 sterline per software, console, televisore a colori e seggiolino...

E poi c'è il controller per elicottero, un dispositivo di comando che si installa sul corpo della console che vi permette di controllare con una sola mano un elicottero (salve *Thunderblade*) e il fucile caratterizzato da un realistico rinculo, completo di caricatori che lo trasformano in una mitragliatrice. Ed ecco che il Multi System diventa una macchina da *Operation Wolf*...

"Quando cominciammo a pensare alle periferiche", spiega Wyn, "le idee ci vennero una dietro l'altra e ci ritrovammo a progettare un'intera generazione di dispositivi da collegare alla console. Alcuni sono già stati applicati su computer, altri sono completamente nuovi."

Si parla anche della possibilità di una cyclette, ad esempio, o comunque di altri optional che permettano di divertirsi mentre si fanno esercizi. Una periferica che la Konix non offrirà è una tastiera alfabetica, mentre è previsto un tastierino numerico. Vogliono una macchina-gioco, non un altro home computer.

IL SOFTWARE

Il Multi System, con la sua famiglia di periferiche, si adatta soprattutto ai giochi d'azione: i simulatori di guida di auto/moto e di volo. Per il momento nessuno ha un sistema di sviluppo su cui lavorare, ad eccezione dei programmatori che stanno elaborando il software dimostrativo e l'ambiente di sviluppo. Nessuno ha ancora cominciato a scrivere un vero e proprio gioco per il Multi System. Quale tipo di gioco possiamo aspettarci di vedere?

Beh, il gioco regalato con l'acquisto della console è una grossa licenza (Wyn afferma: "Abbiamo pagato una cifra per i diritti") e sembra che siano stati coloro che scrivono il software a chiedere dischi da 1 Mega. All'inizio, probabilmente, i candidati principali alla conversione per il Multi System saranno i titoli da alta classifica. Wyn afferma che la Konix ha limitato la lista degli sviluppatori a 35 case di software, le quali sono ora in attesa dei sistemi di sviluppo per poter cominciare il lavoro sui titoli originali o sulle conversioni dei loro successi più recenti, così da sfruttare al massimo tutte le potenzialità della console.

Sul Multi System i programmatori potranno

Wyn Holloway: fondatore della Konix e ideatore del sistema arcade da casa, Multi System. "Non sono un inventore, sono un ideatore." Il taccuino che ha sulla scrivania viene ritirato ogni quindici giorni dal suo avvocato, datato e conservato accuratamente: è qui che molte delle bozze originali dei prodotti e progetti Konix appaiono per la prima volta sotto forma di scarabocchi.

VISITA GUIDATA ALL'HARDWARE DEL MULTI SYSTEM

Tutta l'elettronica sta su una scheda circuitale di 6" x 4,75". Un chip proprietario a 16-bit contiene generatore video, paletta colore, controller del disco, Blitter, ROM, RAM veloce, Unità Logica/Aritmetica da 12 MIP, Digital Signal Processor RISC, compact disc DAC stereo e porte analogiche e digitali.

La risoluzione grafica è adattata ai soli standard televisivi NTSC e PAL. La risoluzione migliore è di 256x200 pixel oblunghi a 256 colori, la quale utilizza un byte per pixel, fornendo una velocità incredibile ma occupando ben 50K per ciascun schermo.

La risoluzione più alta è di 512x200 a 16 colori e occupa anch'essa 50K. Il terzo modo da 25K usa economicamente la RAM interna - quasi tutti i programmatori usano due schermi - ma il limite è di 256x200 pixel a 16 colori per ciascuna linea.

Il processore ed il Blitter si alternano nel controllo della memoria principale - ai prezzi attuali è prevista essere di 128K, anche se c'è spazio, a detta della Konix, per inserire fino a 640K in una cartuccia di espansione RAM se e quando scenderanno i prezzi delle RAM.

L'8086 gira a tre quarti della velocità di un portatile Amstrad. Le grosse operazioni matematiche e di memoria vengono gestite dal DSP e dal Blitter per aumentare la velocità.

Il Blitter disegna automaticamente le linee ed è velocissimo a trattare un byte per pixel; non c'è bisogno di leggere i "background data" prima di scrivere.

Alternativamente, il Blitter può muovere il contenuto della memoria a quasi 5Mb al secondo. Inoltre consente di utilizzare colori trasparenti, molto utili quando si devono copiare aree irregolari sullo sfondo di schermo e può rilevare automaticamente le collisioni.

Il Digital Signal Processor e la paletta hanno i loro propri canali per i dati dentro l'ASIC. Il DSP ad architettura Harvard legge le istruzioni e i dati simultaneamente, ad una velocità di 24 milioni di parole al secondo. Un'unità logica/aritmetica a 16-bit più una tabella di "look-up" di ROM interna, aiuta il DSP a sintetizzare il sonoro in FM e a generare quadri in 3D ad incredibile velocità. Le istruzioni di moltiplicazione possono essere 50 volte più veloci di quelle del 68000 dell'ST o dell'Amiga.

L'hardware del Multi System eccelle nella grafica a pannelli colore in 3D. Insieme, il DSP e il Blitter possono elaborare 4.000 vertici 3D per quadro - ancora di più con qualche algoritmo.

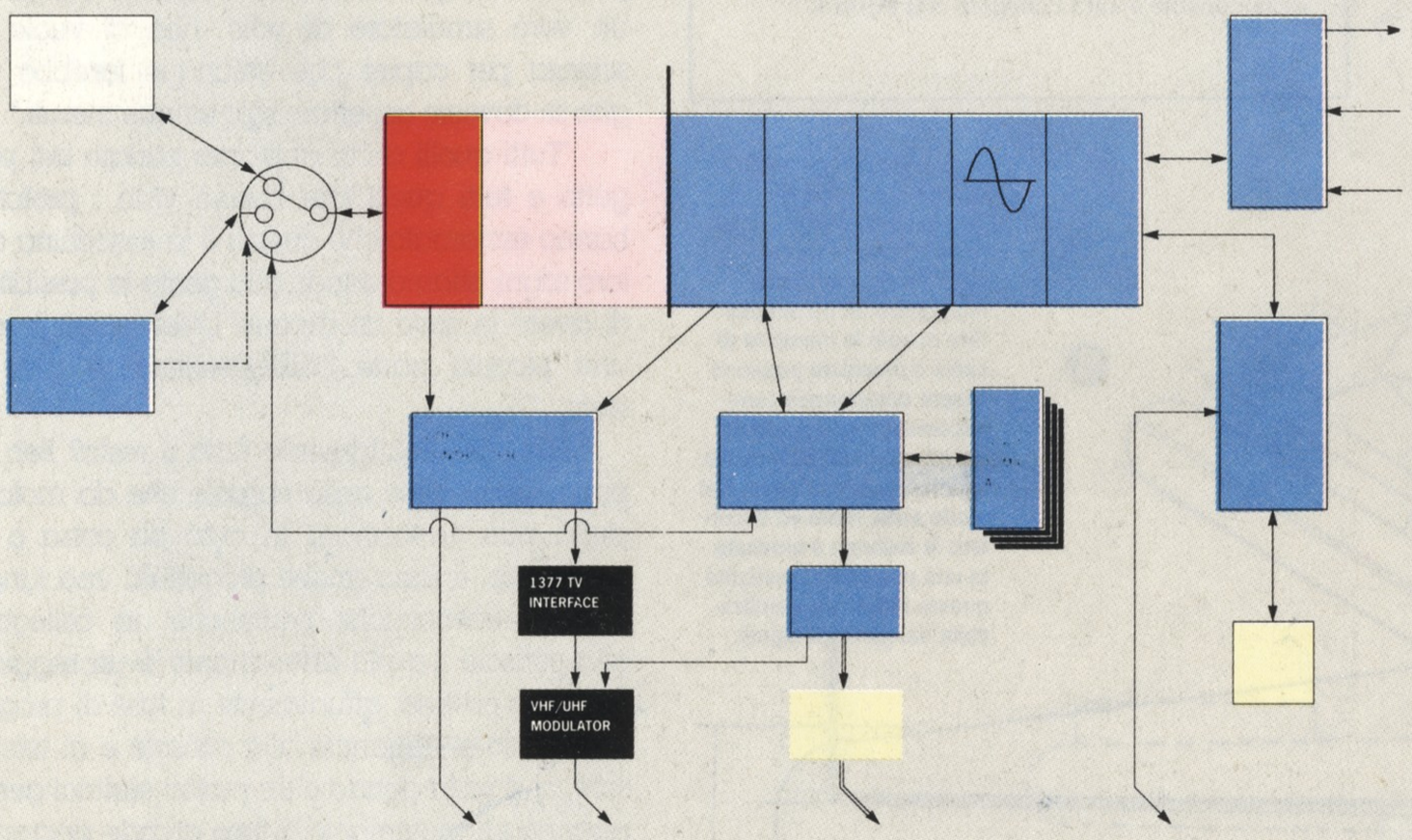
Per quanto veloce, c'è tuttavia un solo DSP, il quale serve anche per il sonoro stereo e le trasformazioni 3D. Entrambi sono operazioni in tempo reale, quindi il codice può diventare un po' complicato. Il DSP viene programmato in "microcode" col sistema PDS, ma non è ancora disponibile un debugger.

Il DSP ha la sua propria RAM veloce, il Blitter può riscrivere tutto il codice RAM del DSP nel tempo di ritraccia di una linea TV. Quasi tutto è a mappa di memoria, dando all'8086 e al DSP una grande capacità di controllo sul Blitter e sul video controller.

Il disk controller può leggere i dati nella RAM mentre l'accesso allo schermo si ferma tra una linea TV e l'altra. I dati sono immagazzinati in tracce di 5,5K - molto veloci, ma corpose.

Il nuovo hardware era ancora incompleto quando abbiamo visitato la Konix prima di Natale e l'Attention To Detail stava usando dei prototipi del Flare ad 8-bit. Il modello di serie sarà da due a sette volte più veloce, tutto a 16-bit, e migliorato globalmente anche se mancheranno gli ingressi audio.

Siamo rimasti sconvolti dal prototipo, ma il modello finito dovrebbe essere ancora meglio, ecco perché abbiamo deliberatamente posticipato la pubblicazione delle foto degli schermi finché potevamo mostrarvi quelle del vero Multi System, ovvero fino al mese prossimo.



elaborare in una nuova prospettiva i tipi di gioco già esistenti: una versione di *Gunship*, ad esempio, che ne conservi tutta la giocabilità ma che non pretenda dall'utente di avere cinque mani per restare in quota, o magari una versione di *Beach Head*, con veduta dalla torretta del carroarmato. Percorsi stradali a scorrimento super-veloce e paesaggi alla *Zarch* o alla *Sentinel* sono relativamente facili da programmare con il Multi System, nonché la grafica a fil di ferro e in 3D pieno. L'ingegnosità nel disegnare giochi sarà probabilmente il fattore limitante: provate solo a pensare a uno scenario con più veicoli tipo quello di *Spyhunter*, *Venom Strikes Back* o persino *LED Storm* implementato su una console che dia la sensazione di sentirsi alla guida di un'automobile, al timone di una barca o nella cabina di pilotaggio di un aereo...

Naturalmente, per essere certa del successo della macchina, la Konix ha bisogno di essere sostenuta dall'industria del software: ma la reazione dei distributori e dei grossisti all'hardware ha rispecchiato l'entusiasmo dei produttori di software, i quali hanno fatto la fila per poter scrivere del software per il Multi System.

Jürgen Goeldner, il responsabile della maggiore casa distributrice di software tedesca, la Rushware, è rimasto talmente colpito dalle specifiche del Multi System che ha immediatamente fatto un ordine di 100.000 unità per il primo anno.

Anche Geoff Brown, il presidente della US Gold, non risparmia gli elogi per il Multi System: "Penso che le specifiche siano fantastiche, ma il vero segreto del suo successo sarà l'aprire la macchina ai produttori di software esterni. É qui che la Konix ha un deciso vantaggio rispetto alle politiche protezionistiche della Nintendo e della Sega. Come software house britannica, la nostra intenzione è quella di sostenere i produttori di hardware che ci sostengono." Come tutti quelli che stanno cercando di mettere le mani su un sistema di sviluppo, la US Gold non ha ancora cominciato a lavorare veramente sui prodotti per la nuova console, ma "non appena sarà arrivato il sistema di sviluppo", sostiene Geoff Brown, "cominceremo a produrre. Un gioco come *Leaderboard* potrebbe essere il candidato ideale per il titolo inaugurale".

"Le reazioni sono state grandiose, ci hanno veramente sorpreso", afferma Wyn. "Avevamo in mente di lanciare la console con una produzione iniziale di 100.000 unità. I produttori di software ci avevano detto, "vendete 100.000 unità e vi sosterremo", ma quando cominciammo a parlarne nel settore della distribuzione, la quota prese a salire sempre più. Gli ordini per il primo anno superano già la nostra capacità di produzione; quindi dobbiamo limitare il lancio iniziale alla Gran Bretagna e all'Europa, per essere sicuri di poter poi rispondere alla domanda."

Nel frattempo, cominciate a mettere da parte i vostri soldini (200 sterline fanno circa 500.000 lire): avete tempo fino a settembre. Se tutto va bene, sarà questo il mese in cui il Konix Multi System verrà presentato e lanciato in Italia dalla Leader.

La tecnologia informatica del futuro è stata imbrigliata dentro quello che può essere definito un completo sistema arcade da casa. Se gli autori del software saranno all'altezza della situazione, potrete presto vivere tutte le emozioni di una macchina arcade dedicata e cabinata standovene comodamente a casa vostra.

I GIOCHI PER IL MULTI SYSTEM

FARE ATTENZIONE AI PARTICOLARI...

L'hardware contenuto nella console della Konix è tutt'altro che roba normale per i programmatori di giochi. Anche se il chip standard 8086 è, a quanto pare, il cuore del sistema, la programmazione della grafica e dei giochi sul Multi System si rivelerebbe piuttosto difficile per la maggior parte delle case di software che comincino da zero.

Allo scopo di facilitare loro il compito, la Konix ha stretto un accordo con la PDS (Programmers Development Systems), la quale fornisce un sistema di sviluppo di giochi basato su PC ai programmatori professionisti fra cui Archer Maclean, Jez San, la Realtime, la Telecomsoft e la Virgin, per citarne solo alcuni degli oltre 250. Invece di scrivere direttamente il codice sulla macchina target, i programmatori che utilizzano il PDS scrivono il codice su un PC, servendosi di potenti strumenti di sviluppo, e poi lo assemblano, lo caricano sulla macchina target e vedono come gira.

Programmato da Andrew Glaister oltre tre anni fa, il software di sviluppo PDS e l'interfaccia hardware, è poi andato via via perfezionandosi con l'esperienza dei suoi utenti e costituisce attualmente il più diffuso sistema di sviluppo di giochi attualmente in commercio. *Star Wars*, *Empire Strikes Back*, *After Burner* e *Barbarian* (quello della Palace) non sono che alcuni dei titoli a 8 bit prodotti con l'ausilio del sistema PDS.

E' stata la Attention To Details (letteralmente "Attenzione al Particolare"), un team di cinque laureati dell'Università di Birmingham, ad ottenere il contratto per la produzione della biblioteca di routine di basso livello che permetta l'uso del PDS per la programmazione di giochi per il Multi System. Oltre a scrivere un apposito pacchetto grafico che consenta agli artisti di lavorare su uno schermo VGA e di caricare poi la grafica sul Multi System, la ATD sta anche producendo un'utility per la sintesi del suono in FM. Quando l'abbiamo visto, il pacchetto grafico era già in fase avanzata. Esso contiene una serie di funzioni utili che la ATD ha deciso di introdurre in seguito all'esperienza acquisita durante la conversione per ST di *Supersprint*. Ad esempio, l'utente ha la possibilità di zoomare su un'immagine e di eseguire modifiche anche con un ingrandimento fino a 100 volte il normale; può poi mescolare insieme dei colori come su una tavolozza e poi spostare tale tavolozza sullo schermo, nei pressi della zona di lavoro, proprio come farebbe un pittore con i colori ad olio.

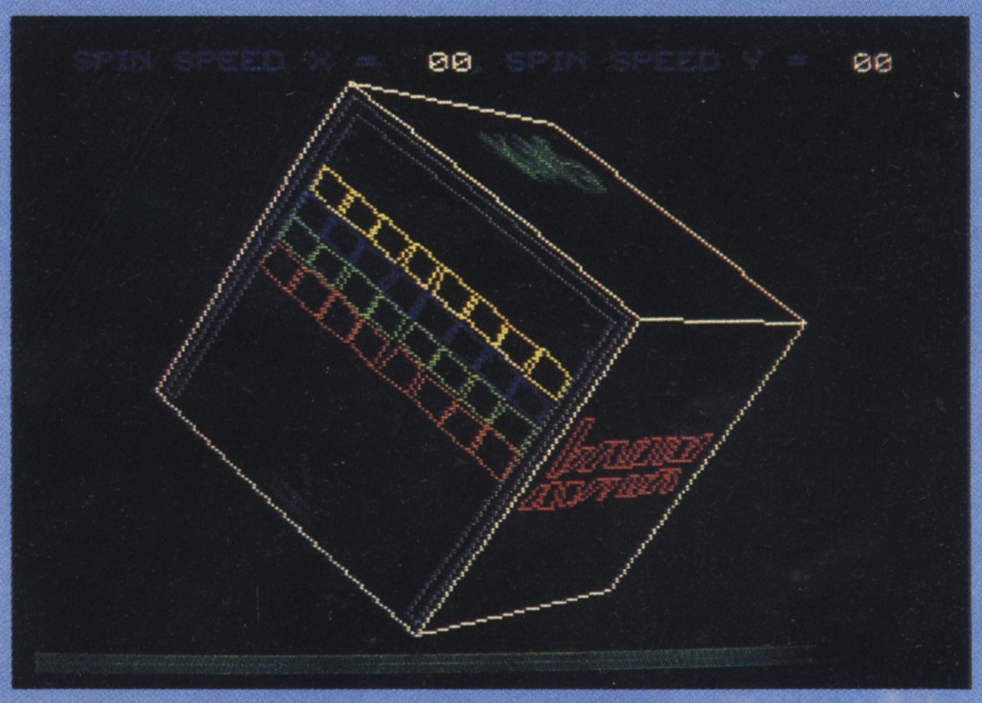
iQuelli della Attention To Details: Chris Gibbs, Fred Gill, Martin Green, Jon Steele e James Torjussen.

Nella produzione del sonoro il Multi System funziona come un sintetizzatore Yamaha DX (cioè come un lettore di CD, solo che crea i suoni al momento invece di leggerli sotto forma di dati da un disco laser). Nella creazione degli effetti e della musica, i programmatori che si serviranno del sistema PDS utilizzeranno un'utility su schermo guidata da cursori; anche se il Multi System può utilizzare suoni campionati, tali campioni non compariranno nei giochi a meno che non ci sia sufficiente disponibilità di memoria.

Quattro dei cinque demo scritti dalla ATD per il lancio del Multi System alla Toy Fair di gennaio erano già a buon punto al momento della nostra visita: il demo del cubo rotante era quasi completa e un percorso stradale e fluviale a scorrimento si snodava già sull'hardware di sviluppo. Era in cantiere anche un programma dimostrativo che utilizza immagini in 3D pieno per mostrare alcuni aspetti del Multi System e delle sue periferiche, mentre era ancora in fase 'sperimentale' un demo con veduta in soggettiva dalla cabina di guida di un aeroplano in volo sopra delle montagne.

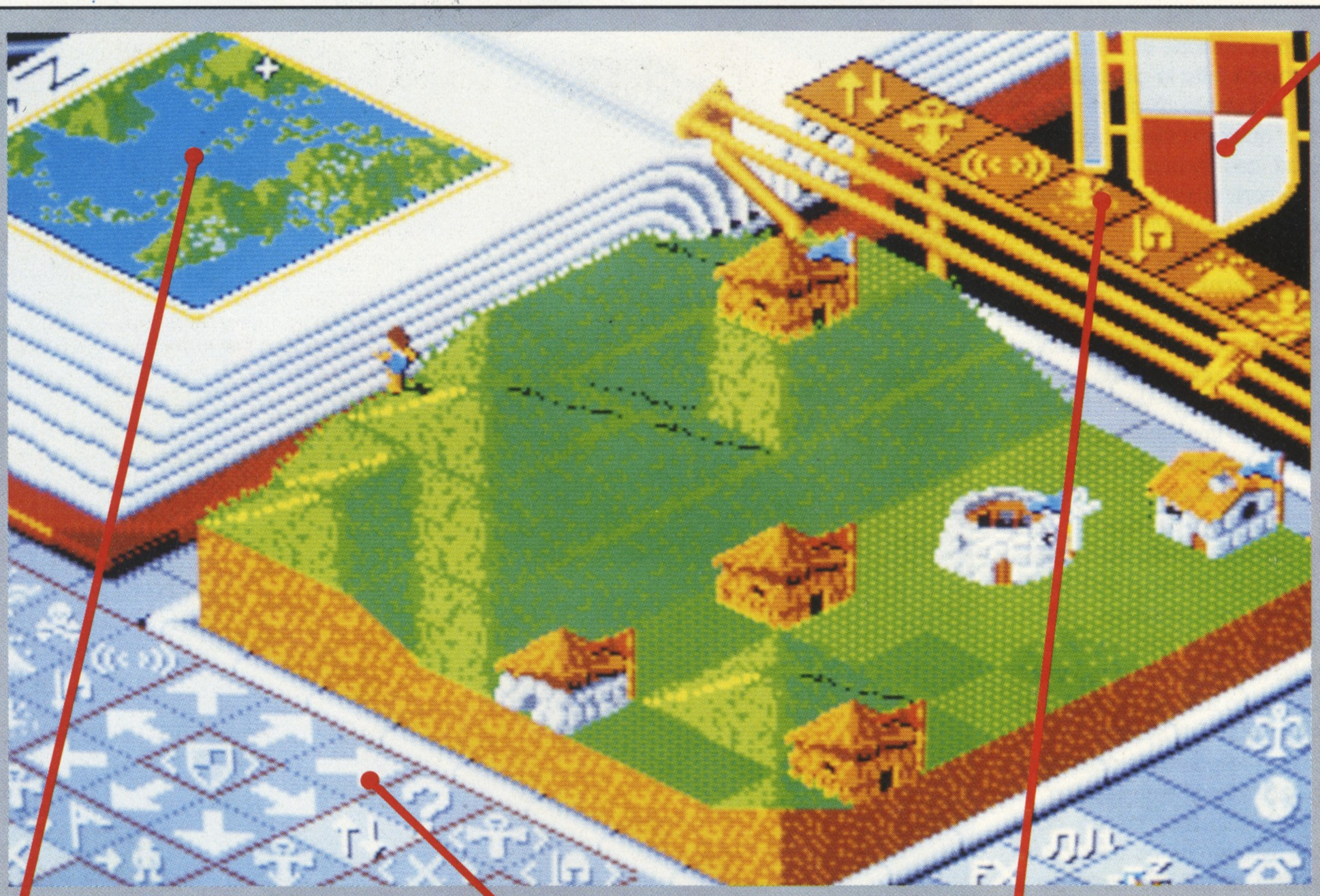
I demo erano davvero impressionanti. Doppiamente impressionanti, tenendo conto che erano completi solo in parte e che, secondo Martin Brennan della Flare, stavano girando su un hardware che non aveva neanche metà, forse solo un terzo, delle capacità della versione finale del Multi System.

Quando viene lanciata una macchina nuova, è necessario un po' di tempo perché i programmatori riescano a sfruttarne al meglio le potenzialità: provate a ricordarvi i primi giochi commercializzati per lo Spectrum cinque anni fa e paragonateli a quelli di oggi. Martin Brennan sostiene che per ottenere il massimo dal Multi System, i programmatori dovranno cambiare totalmente il modo di pensare. Un piccolo esempio: quando fu scritto il programma dimostrativo del cubo a fil di ferro rotante, i programmatori ripulirono lo schermo dopo aver disegnato il cubo in una posizione prima di disegnarlo nella posizione successiva: questo è il metodo logico di fare le cose sulla generazione attuale di home computer. Sull'hardware del Multi System, invece, è più veloce ridisegnare il cubo col colore dello sfondo in modo che sparisca, piuttosto che ripulire lo schermo prima di disegnarlo nella sua nuova posizione. Solo l'esperienza diretta sull'hardware permetterà di scoprire questi piccoli, ma tanto utili trucchetti



La foto di una delle prime versioni del demo del cubo, scritto dalla nuova software house Attention To Details. La versione che abbiamo visto alla ATD era molto più avanzata: mentre la struttura a fil di ferro ruota fluidamente (e in modo terribilmente rapido) su tre assi, su una faccia del cubo si "svolge" una partita di Breakout, su un'altra di Scramble e su un'altra ancora di Asteroids. Le tre facce restanti sono occupate dal logo del Konix Multi System.

Piuttosto che mostrarvi delle foto in anteprima di altri quattro demo dell'ATD non ancora terminati, abbiamo deciso di aspettare fino alla Toy Fair per vederli girare come si deve. Nel prossimo numero, aspettatevi quindi la storia completa del lancio alla Toy Fair e le foto del software dimostrativo ultimato...



Questo scudo vi informa sulla forza attuale delle due popolazioni e sullo stato di un cavaliere, se ne avete creato uno. I cavalieri sono particolarmente fastidiosi poiché continueranno a distruggere sistematicamente i palazzi e la gente.

Il libro aperto mostra una mappa del mondo. Da essa è possibile capire lo stato generale del paesaggio, quant'è la popolazione e dove si trovano le vostre genti.

L'area centrale mostra una parte ingrandita della mappa sulla quale è possibile seguire gli eventi mentre si verificano. É qui che si modifica il paesaggio, appiattendolo cosicché possa essere popolato.

Queste sono le icone che, una volta selezionate, controllano quasi tutta l'azione. Oltre a poter infliggere atti divini sulle popolazioni ci sono opzioni per determinare il comportamento dei popoli: possono concentrarsi sulla colonizzazione o venir spinti ad attaccare il nemico. Ci sono anche delle icone che consentono di richiamare diversi menu coi quali possono essere alterate le abilità dei giocatori. Ad esempio, potete impedire all'avversario computer di essere in grado di provocare terremoti, il che vi rende la vita più facile.

Questa barra indica il vostro livello d'energia. Cresce con l'aumentare della terra coltivata e della popolazione. Lungo la barra ci sono delle tacche graduate, ciascuna delle quali consente di eseguire un atto divino quando viene raggiunta dal puntatore. Salendo per la scala d'energia si incontrano terremoti, paludi, cavalieri, vulcani e alluvioni. Usati con giudizio possono distruggere un'intera zona e costringere l'avversario a spendere tempo ed energia per ridare forma al paesaggio.

GUERRA TRA DEI

Uno degli aspetti più divertenti del gioco è che non solo l'avversario computer è intelligente, ma che potete collegare due macchine insieme tramite interfaccia o modem e giocare contro un amico. Il grosso lavoro è stato cercare di far giocare bene l'avversario computer. Ogni volta che un membro del team Bullfrog trovava un modo per battere il computer, Peter lo riprogrammava per tappare il buco.

E poi non è solo l'avversario che si dimostra intelligente. Anche i singoli personaggi si comportano in modo diverso a seconda delle circostanze, facendo in modo che un totale di 300 intelligenze individuali si trovino a vagare per il mondo del gioco.

Un'altra idea non ancora implementata è mettere il gioco in rete cosicché 16 persone lo possano giocare contemporaneamente. Sarebbe un incredibile gioco multi-utente ma purtroppo è improbabile che si concretizzi a causa della mancanza di persone che lo possono realmente utilizzare. Sembra che per il momento dovremo accontentarci della versione per due giocatori.

E LA RANA

FROG guardò il vuoto e lo trovò un po' noioso, così in un attacco di entusiasmo creò il mondo in sei giorni. Vide quello che aveva fatto e gli piacque. Il settimo giorno riposò e penso a quanto s'era divertito: il lunedì dopo trafficò con il suo Lego e creò Populous, così che tutti potessero giocarci.

Il team Bullfrog - (da sx a dx) Glenn Corpes - grafica e programmazione per *Popolous* e *Fusion*. Andy Jones - design della grafica e dei livelli di *Fusion*. Kevin Donkin - programmazione di *Fusion*. David Hanlon - musica ed effetti. Sean - . Peter Molyneux - design e programmazione di *Popolous*.

Vi piacerebbe, vero, essere onnipotenti, poter giocare con le vite di centinaia di persone, infliggere qualunque tipo di disastro naturale sui non credenti e cercare di calpestare gli altri dei? Immaginavo: a nessuno dispiace ,ogni tanto, essere onnipotente.

Peter Molyneux sembra un ordinario mortale ma anche lui, con la sua scatola di Lego, ha creato un mondo. In questo gioco, due dei rivali si affrontano per guadagnare la supremazia totale cambiando il paesaggio così da renderlo sempre più abitabile per la gente che li adora e quindi stimolare il progresso tecnologico delle loro civiltà.

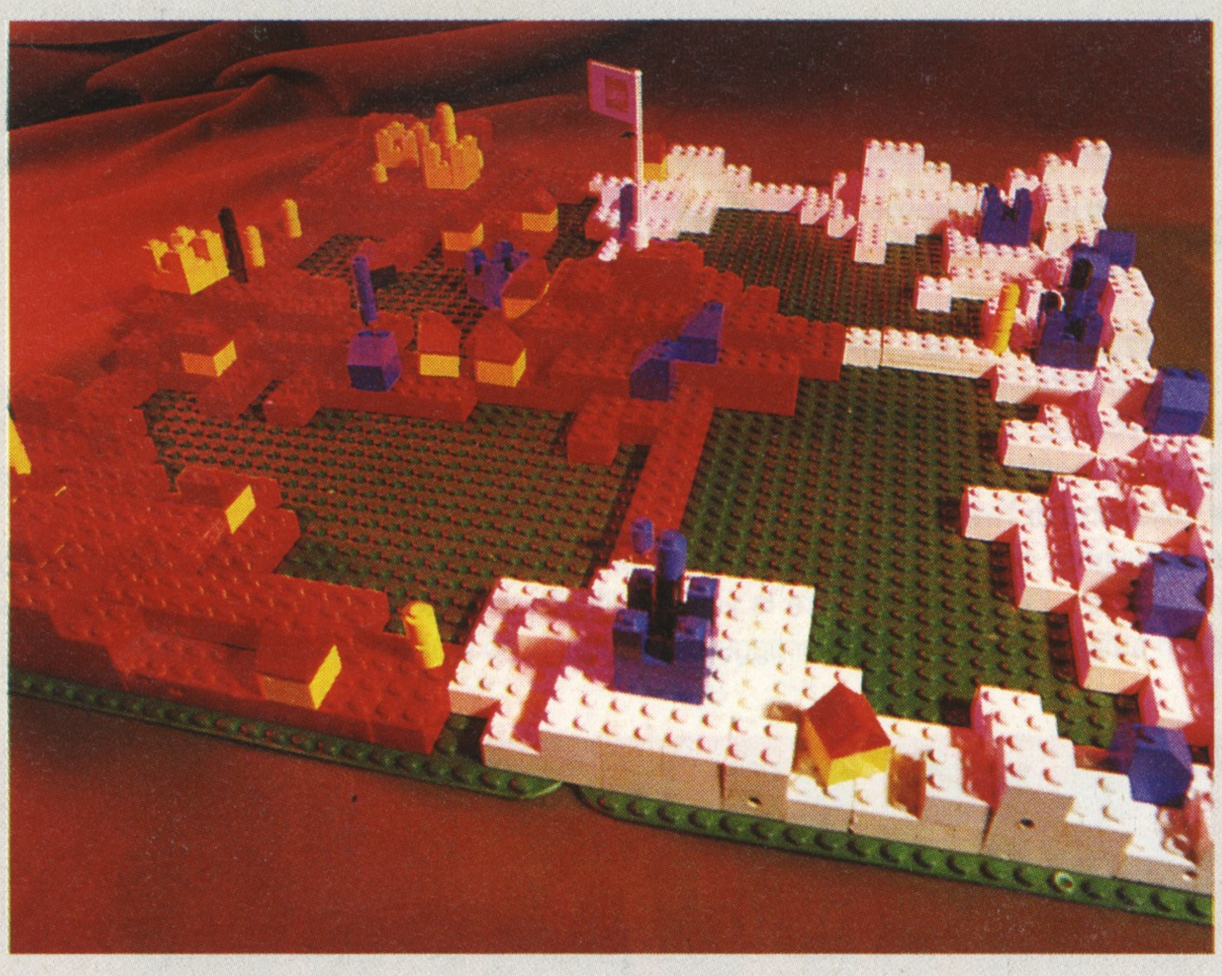
Il gioco ha avuto diversi nomi, compreso il nostro favorito: *A Sea Monster Ate My Leader*, ma col nome *Popolous* è destinato a

UN MAREMOTO COLPISCE LEGOLANDIA

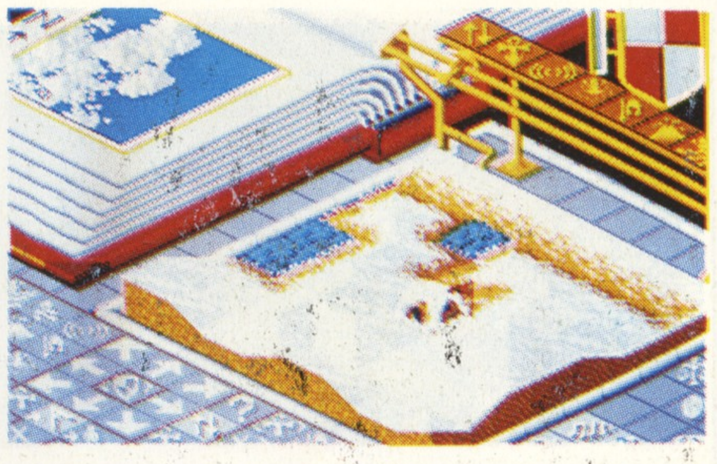
Per disegnare il mondo di gioco è stato usato il Lego e il grande vantaggio è stato che il gioco era effettivamente giocabile anche usando il model-lino. Anche se ovviamente non era così complesso come la versione finale su compu-ter, l'idea base di dare nuove forme al paesaggio e popolare il mondo con le vostre genti poteva essere testata anche in questa forma.
Al momento non c'è alcun progetto di commercializzare Popolous come gioco da tavolo, ma sarebbe adattissimo al genere, quindi non sorprendetevi se un giorno lo vedrete apparire nei negozi in questa forma.

Quello che certamente non troverete in un gioco da tavolo è l'acqua. Non che Peter Molyneux non c'abbia provato.

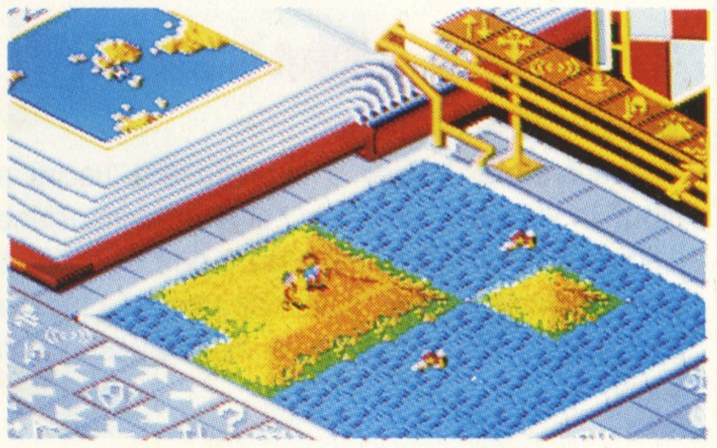
Per testare l'idea dell'acqua sostituita da blocchi di terra, che quindi ne fanno alzare il livello così da allagare le terre basse, ha riempito d'acqua il modellino in Lego. Purtroppo il Lego non è a tenuta stagna e il risultante allagamento lo ha dissuaso dal continuare la sperimentazione. Questa è la vita del game designer



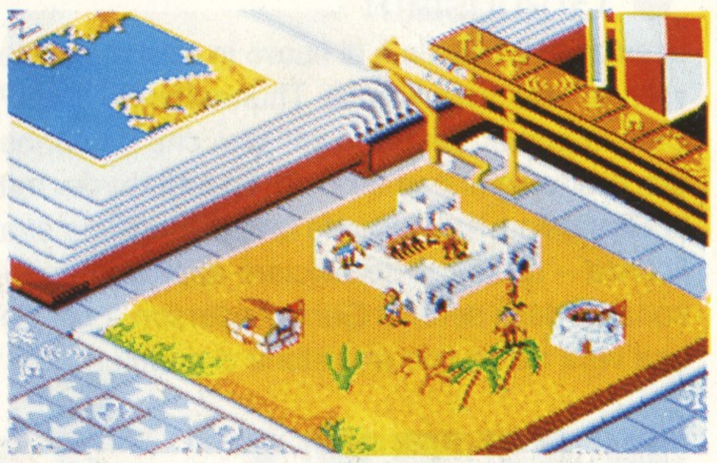
Il gioco per due giocatori con modellino in Lego (blocchi bianchi e rossi) completo di case, castelli e popoli rappresentati da piccoli cilindri gialli.



Le distese ghiacciate sono luoghi inospitali, difficili da abitare per entrambi i giocatori



Un dio poco simpatico ha causato un'alluvione o ha praticamente tolto la terra da sotto i piedi alla gente che è in acqua. Se un dio gentile non gli mette della terra sotto i piedi, moriranno.



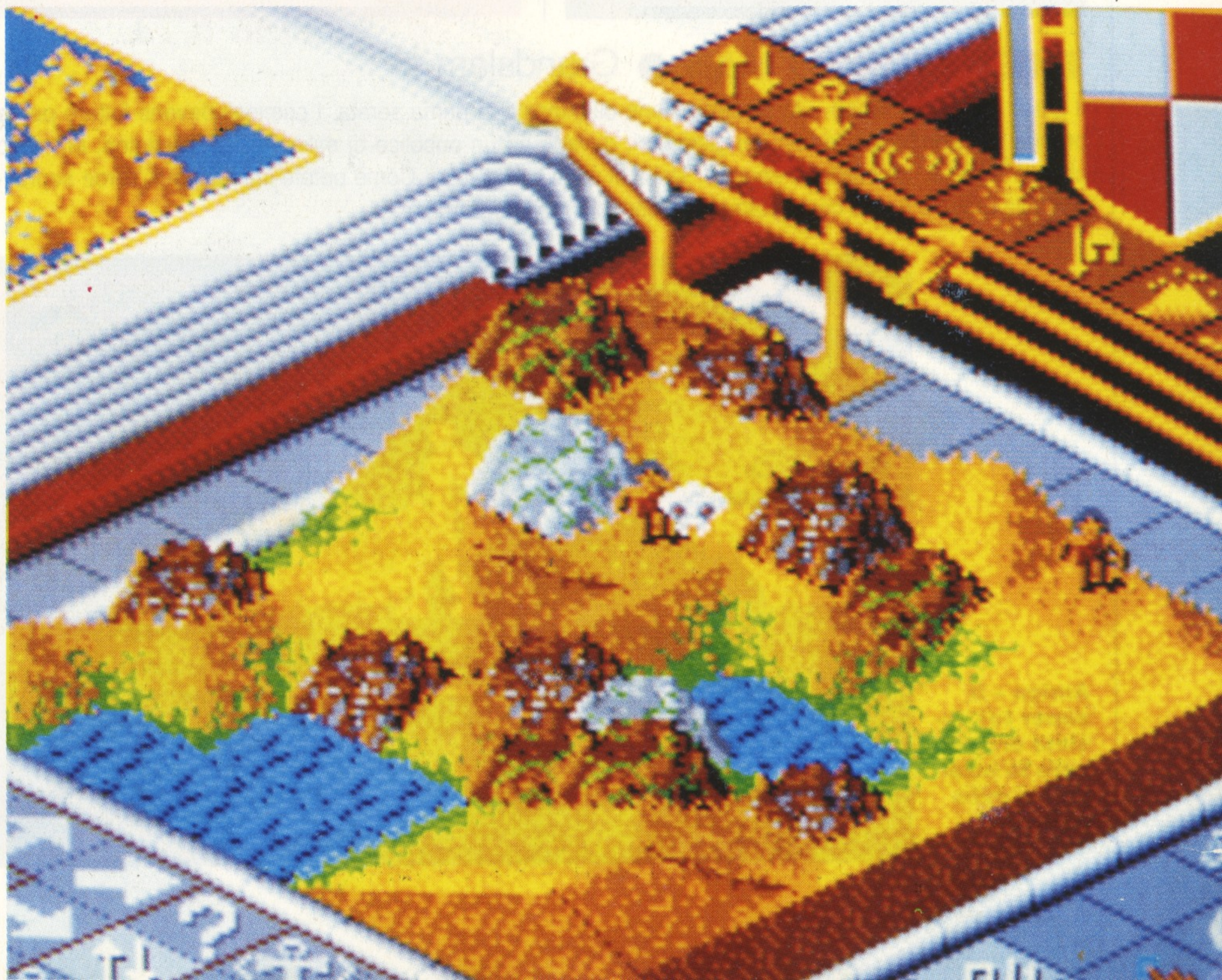
Questo è lo scenario del deserto con un castello, il più grosso palazzo che può essere costruito. In primo piano ci sono degli alberi, che appaiono casualmente, come le rocce.

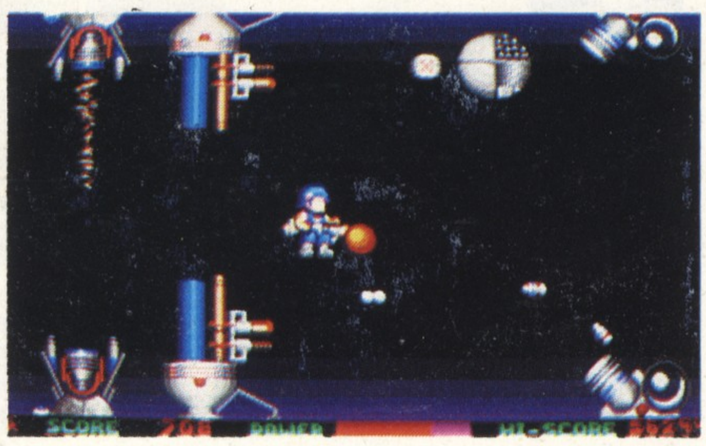
CREO´ L'UOMO

Colpire chiunque con l'eruzione di un vulcano è un vero colpo basso, perché la lava quando si raffredda si trasforma in grosse rocce. L'unico modo per liberarsene consiste nel riportare a livello del mare tutta la zona e ricostruire da capo.

diventare uno dei migliori giochi dell'anno. Come dio, il giocatore ha a disposizione diversi poteri divini per creare il caos o mettere ordine tra le genti. I paesaggi variano da deserti desolati a fertili pascoli a lande ghiacciate.

Prima di scrivere *Popolous*, il team Bullfrog aveva prodotto soltanto altri due giochi: *Enlightenment* su Amiga per la Firebird e *Fusion* per la Electronic Arts, di cui sarà presto disponibile anche la versione per ST. *Popolous* uscirà per la Electronic Arts sia per ST che per Amiga. Sarà anche possibile collegare un ST e un Amiga (o naturalmente ST/ST e Amiga/Amiga) cosicché due giocatori possano affrontarsi l'un l'altro invece che far giocare il ruolo dell'altro dio al computer.





Amiga – Il primo livello: dovete essere un Assassino Provetto per sopravvivere.

TRAINED ASSASSIN

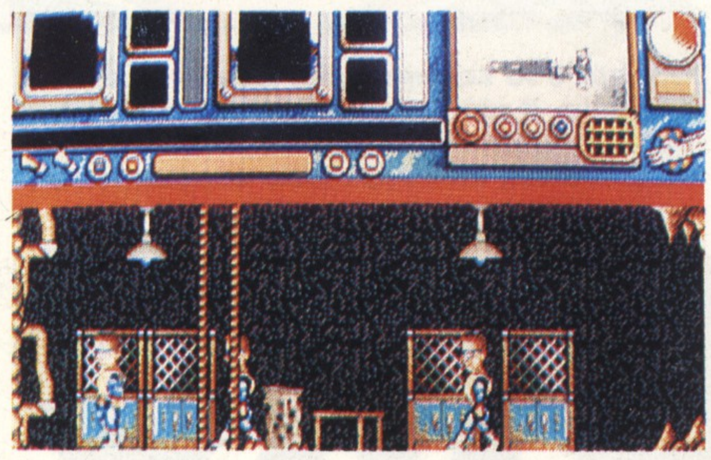
● Digital Magic

Uno sparatutto furioso e sfrenato che uscirà a giorni in versione Amiga, in cui si preannunciano cinque livelli di azione frenetica e ben dieci tipi di armi disseminati qua e là nell'area di gioco a scorrimento. Raccoglietele e distruggete quegli alieni.

THUNDERBIRDS

● Grandslam

International Rescue è di nuovo in azione, questa volta in una *vera* licenza Thunderbirds. Vera? Beh, la prima non era nient'altro che un carino gioco di enigmi con il nome Thunderbirds, ma la Grandslam sta curando un po' meglio la sua licenza – tanto per cominciare appaiono i personaggi della serie di Gerry Anderson e poi c'è una vera trama con una storia di ricatti...



Amiga – L'International Rescue.

ST –Garvan, il vostro dragoncino, si fa strada nel bosco nella missione di liberazione di Tuvania dalle forze del male.

DRAGONSCAPE ● Software Horizons

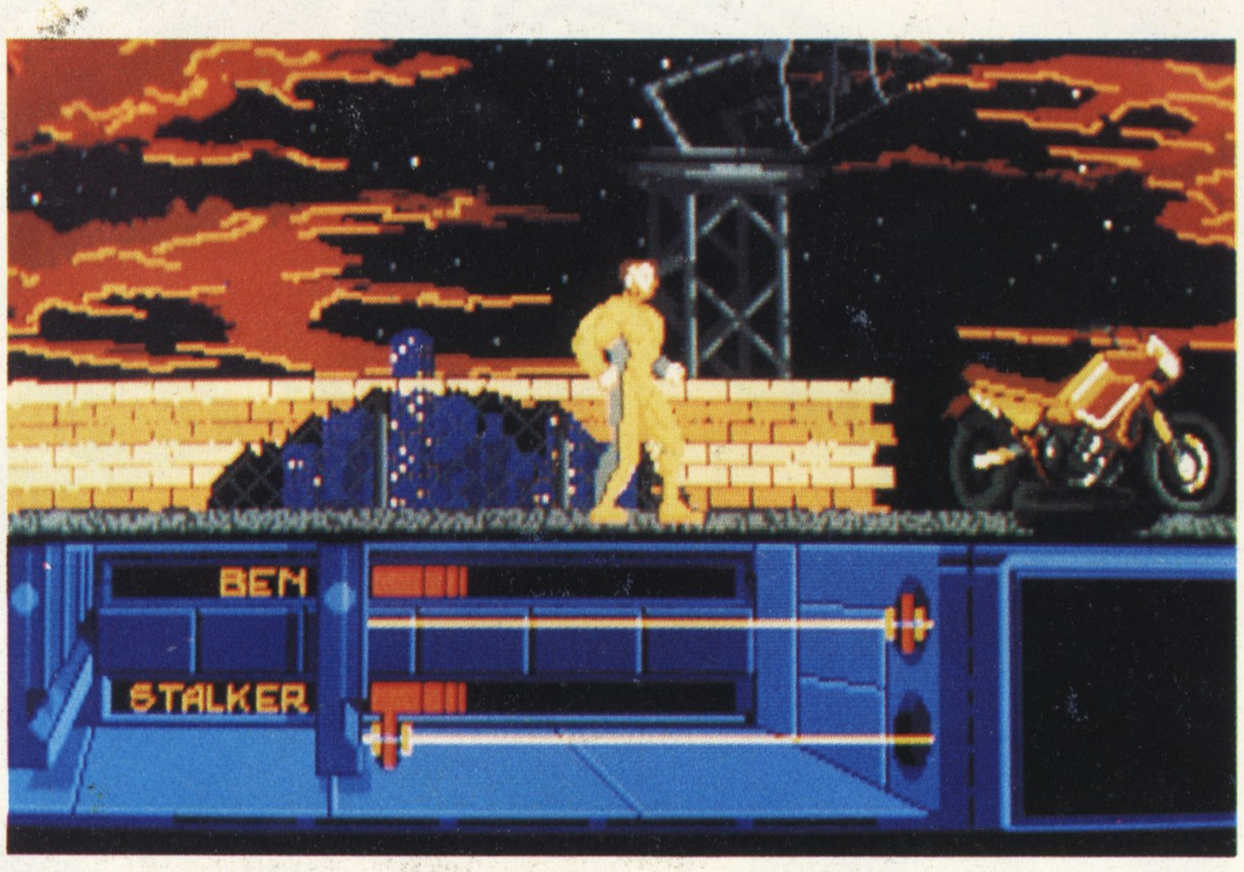
E' raro che i draghi diventino protagonisti dei giochi, di solito compaiono solo come guardiani di fine livello e devono essere abbattuti. Thanatos della Durell (ve la ricordate?) iniziò un po' a riscattarli. Ora la Software Horizons sta per trasformare un simpatico drago nell'eroe di una spedizione che mira a scacciare le forze del male dalla terra di Tuvania.

Per procedere in Tuvania, devono essere trovati otto manufatti disseminati in ciascuna delle cinque zone e sistemati al loro posto. Giusto per rendere la vita più difficile, orde di soldati cercano di fare la pelle al drago e applicano ordigni esplosivi su alcuni oggetti o costruiscono labirinti intorno ad altri...

ARRIVANO I DRAGHI

THE RUNNING MAN ● Grandslam

Il gioco a quiz del futuro – la giustizia viene dispensata in prima serata. I criminali devono lottare per la propria vita combattendo con dei gladiatori, davanti ad un pubblico di milioni di telespettatori. Ma ecco che c'è Arnie S, un bestione enorme, stella di molti film di lotta. Come potete immaginare, l'eroe sopravvive alla prova e rivolta completamente il concetto del programma.



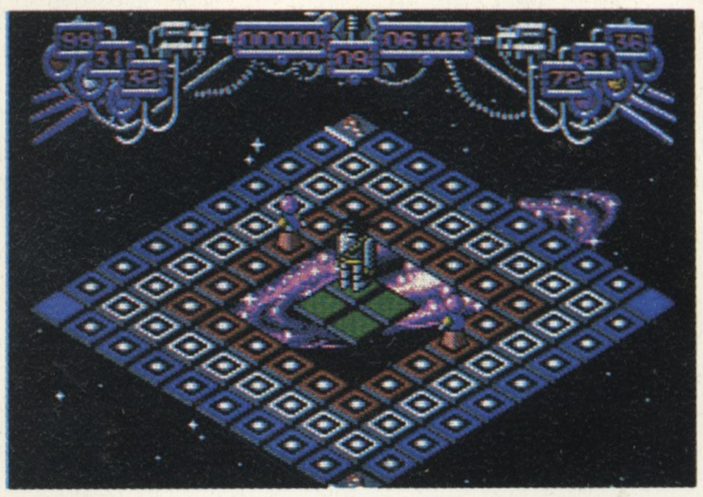
Amiga – Il super tostissimo eroe si apre la strada tra mille pericoli.

Amiga – Se avete la memoria sufficiente, potrete tentare anche voi di salvare Dirk da un'orribile fine.

DRAGON'S LAIR

● Entertainment International

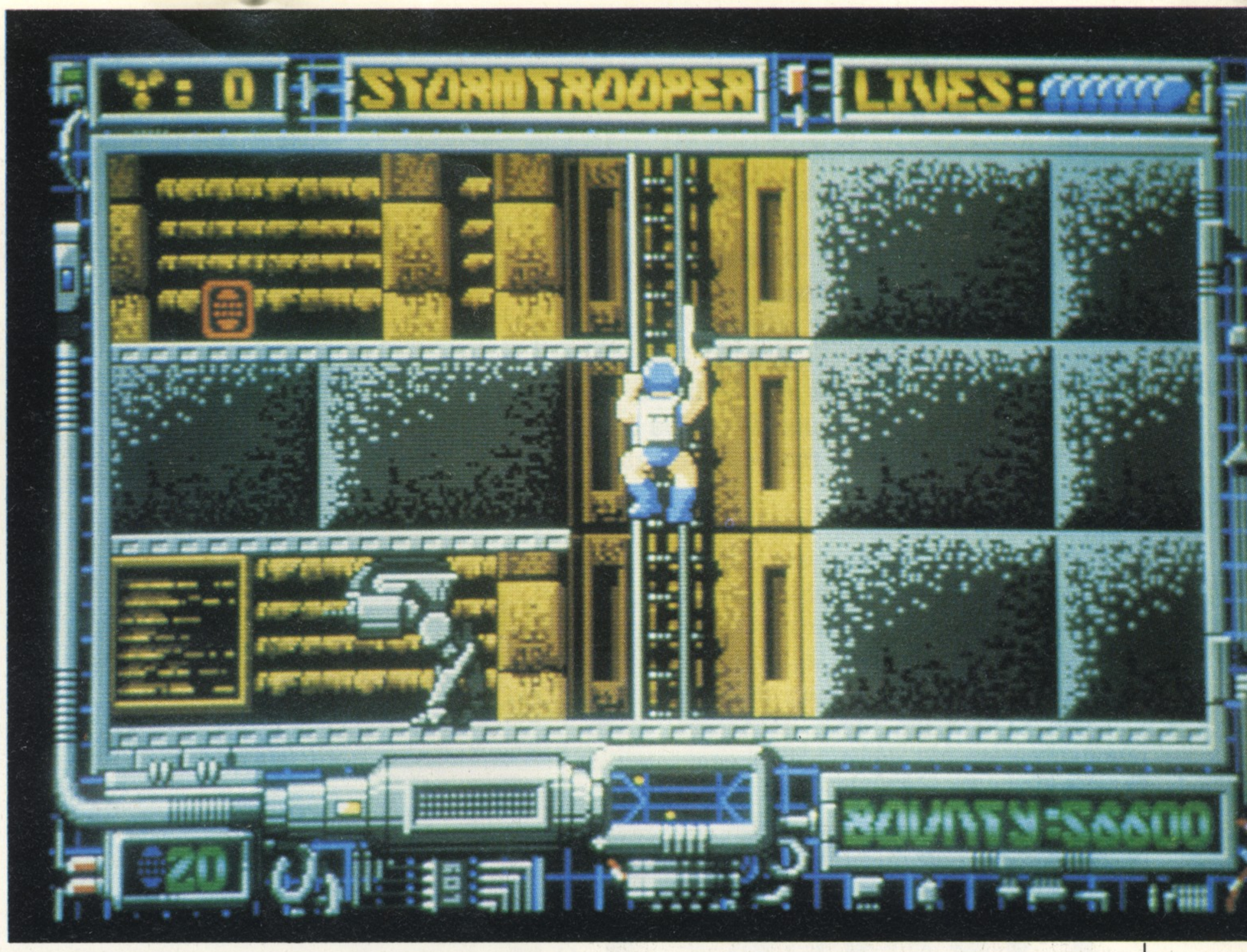
Ritorna Dirk the Daring, questa volta senza l'ausilio del disco laser o del C64, per gentile concessione della Entertainment International, che sta approntando la versione della ReadySoft di questo cartone animato interattivo per i proprietari dell'Amiga. E' necessario un A500 o A2000 con 1 Mega di memoria, a meno che, cioè, non abbiate già un A1000 con 512K. Ed è anche molto carino…



ST – Azione enigmatica nello spazio dalla Alternative.

WRANGLER ● Alternative

La casa di giochi economici Alternative celebra l'89 con l'ingresso sul mercato dei giochi per 16-bit a prezzo pieno. Il primo titolo della loro nuova gamma è Wrangler, un gioco di enigmi a 32 livelli, nel quale bisogna riparare dei pannelli evitando al contempo i proiettili sparati da droidi ostili.

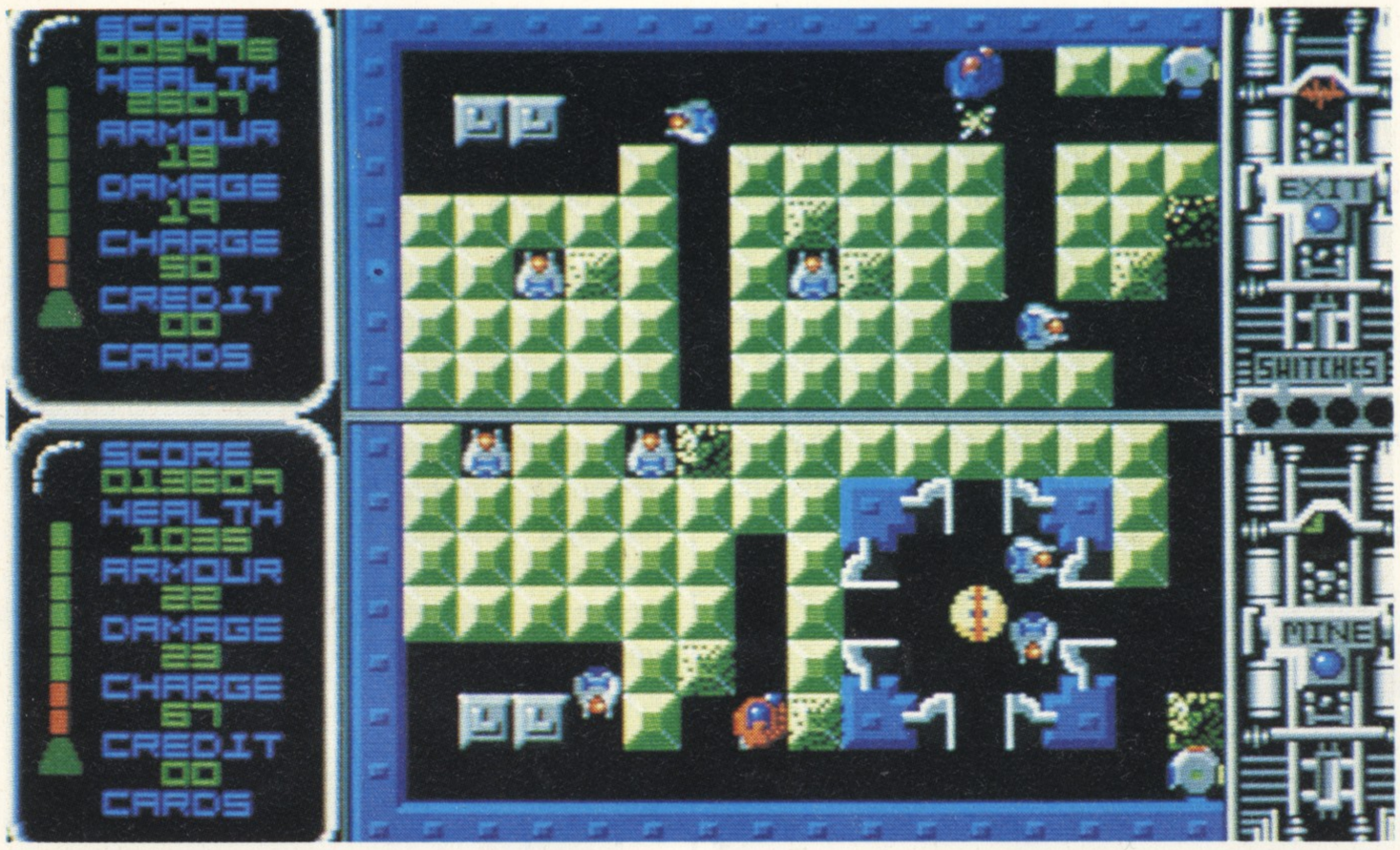


ST – Arrampicandovi su per una scala verso il covo dello scienziato pazzo di *Stormtrooper*.

CAPTAIN FIZZ ● Psygnosis

Captain Fizz è ai ferri corti coi Blaster-tron. Deve eliminarli dai ventidue livelli, in cui compaiono numerosi, se vuole tornare a casa in tempo per ricevere gli onori che spettano agli eroi. Per affrontare la sfida, ci vogliono due giocatori. Per annientare i Blaster-tron ci vogliono la collaborazione fra i due, un certo debole per le sparatorie e una buona dose di strategia.

ST – Azione di gioco simultanea per due giocatori. Il giocatore 1 occupa la parte alta dello schermo, mentre il giocatore 2 si occupa della parte bassa.



STORMTROOPER ● Creation

I mercenari si sono appropriati di un complesso minerario e un folle scienziato ne ha assunto il controllo. Il problema è che la miniera contiene un minerale altamente pericoloso, in grado di annientare interi pianeti. Il governo della Terra è preoccupato e vi manda in missione speciale in questo sparatutto a scale e piattaforme, allo scopo di scongiurare il disastro interplanetario. Capito com'è la faccenda? La versione ST dovrebbe uscire a giorni, subito seguita da quella Amiga.

TEEN QUEEN ● Infogrames

Oh no, un altro gioco di strip-poker! Oh sì, e questa volta sono le immagini digitalizzate di una Lolita disegnata in stile aerografo a titillare il palato dello sfinito giocatore di poker. "Gioca veramente bene a poker", dirà probabilmente il PR della casa di software, ma quanti giocatori lo apprezzeranno veramente? I seguaci di Onan possono già mettere le mani sulla versione per Amiga.

Amiga – Voulez-vous jouer avec moi?

KAYDEN GARTH ● EAS

I prigionieri di un pianeta-carcere si sono ribellati e in questo scatenatissimo gioco francese in stile D&D è vostro compito sedare la rivolta. Trenta livelli sotterranei, irti di trappole e ricolmi di ostili detenuti aspetteranno il vostro arrivo verso la fine di questo mese su C64, Amiga e ST.

Amiga – La rivolta di *Kayden Garth*...

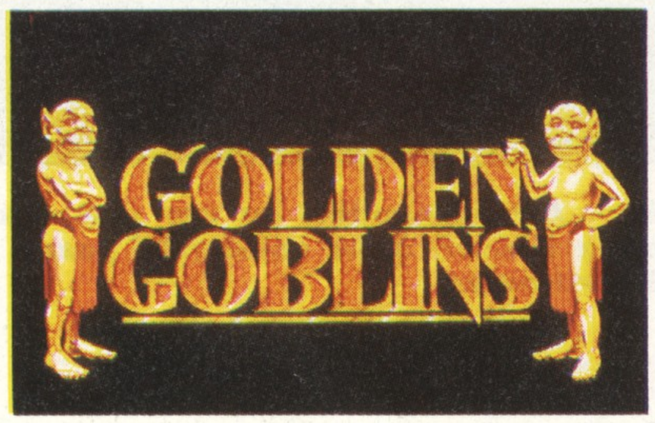
K ON THE ROAD IN GERMANY

Time Warp ReLINE Golden Goblins Rainbow Arts Rainbow Games

RAINBOW ARTS: LA STORIA FINO AD OGGI...

In Germania, un gruppo di compagnie domina l'industria del software gioco: Sunrise. E' la holding che possiede le etichette Rainbow Arts, Time Warp, ReLINE, Golden Goblins e Rainbow Games. Rainbow Arts fu fondata da Mark Ullrich circa quattro anni fa ed è la casa più conosciuta all'estero. tramite la sua associazione con la US Gold.

Durante lo scorso anno la Rainbow Arts è diventata molto rinomata per i buoni giochi prodotti e la competente programmazione, ma la sua buona reputazione è stata accompagnata, almeno tra gli addetti ai lavori, da dispute circa l'originalità. Vi ricordate di *Great Giana Sisters*? Ricevette delle recensioni molto favorevoli ma non arrivò mai nei negozi per le



rimostranze della Nintendo, alla quale sembrava troppo simile a *Super Mario Brothers*. Poi ci fu *Katakis*, un bellissimo spara-e-fuggi super veloce che attrasse l'attenzione dell'Activision, che ci vide troppe somiglianze col loro *R-Type*. Sembra che la US Gold finì per rifiutare diversi titoli della Rainbow Arts perché era preoccupata di infrangere il copyright. Tuttavia nonostante le critiche circa l'originalità della Rainbow Arts, nessuno può negare che in quanto a sonoro, grafica e abilità di programmazione i suoi programmatori sono eccellenti.

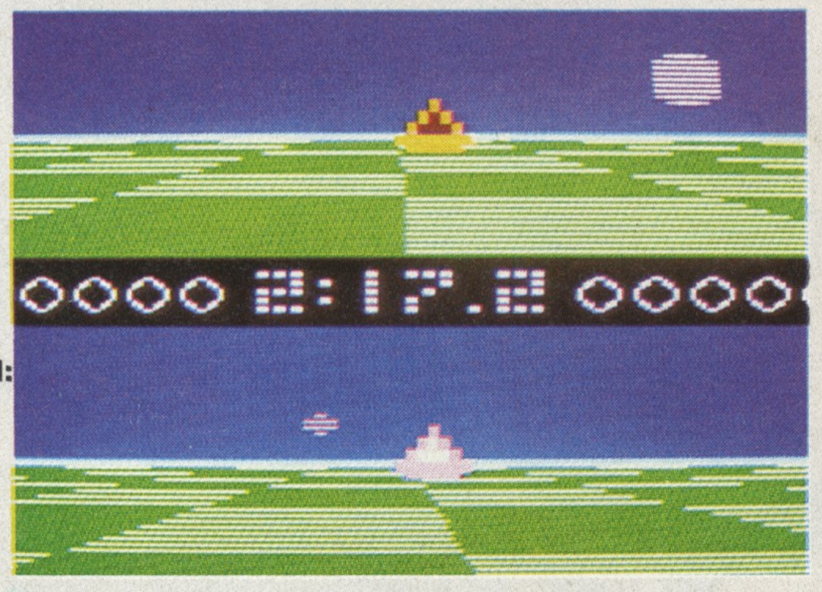
Il direttore della Rainbow Arts Mark Ullrich ammise l'anno scorso, in un'intervista col settimanale specializzato CTW, che la sua compagnia si era "ispirata" ad alcun giochi ma negò che tali influenze fossero così evidenti da costituire una violazione. "Qualche anno fa tutti facevano questo tipo di cose e nessuno si è mai lamentato. Comunque, fondamentalmente esistono solo quattro tipi di gioco quindi è inevitabile che vi siano somiglianze".

Secondo Teut Weidemann, direttore di ricerca e sviluppo del gruppo di etichette, i programmatori tedeschi sono tendenti a copiare o prendere in prestito idee da giochi esistenti: "I nostri programmatori di PC, Amiga e C64 tecnicamente sono la crema, ma hanno bisogno di aiuto per il design: c'è stata una mancanza di originalità e creatività nel design dei giochi", ammette. Ma il gruppo Sunrise sta cercando di cambiare questo stato di cose. come spiega Teut durante la nostra visita. Sono stati assunti un paio di recensori di giochi di riviste specializzate tedesche per contribuire allo sviluppo di idee di gioco. E poi c'è la Golden Goblins, nata da una grossa defezione di massa dalla casa di software rivale Magic Bytes, che si sta concentrando su prodotti totalmente originali. Anche se il talento della "crema" della Germania sarà applicato per conversioni di giochi arcade a 16-bit per altre compagnie, tra cui Activision, Domark, e Lucasfilm, aspettatevi di vedere dei titoli originali firmati Sunrise durante il 1989.

LUCASFILM E MILLE COMPARSE...

Se vi stavate chiedendo se qualcuno si è finalmente deciso a produrre versioni a 16-bit di *Ballblazer*, *Rescue on Fractalus* e altri classici della Lucasfilm, vi farà piacere sapere che la Rainbow Arts sta cominciando a lavorarci. Era logico, d'altronde, visto il loro rapporto con la US Gold e visto che la US Gold e la Lucasfilm hanno firmato un accordo di pubblicazione e distribuzione che copre tutta l'Europa escluso la Germania. Non aspettatevi però di vederli nei negozi prima di Natale, se va bene.

Il gruppo della Rainbow Arts sta specializzandosi anche nella conversione coin-op per 16-bit. Oltre al lavoro per l'Activision (è in arrivo *Ninja Spirit*), hanno firmato un contratto per produrre le conversioni di cinque titoli della Tengen per la Domark. Il primo sarà *Vindicators*, a cui seguiranno APB, *Toobin, Zybots* e *Dragon Spirit*, non necessariamente in questo ordine.



***Ballblazer* per Amstrad: un classico gioco dal passato.**

GOLDEN GOBLINS

Gli otto programmatori e artisti ora conosciuti come Golden Goblins hanno lavorato insieme come team per circa due anni, ma furono assunti dalla Rainbow Arts l'estate scorsa, sono divenuti Golden Goblins e hanno cominciato a lavorare su due giochi: *Gran Monster Slam* e *Circus Attractions*.

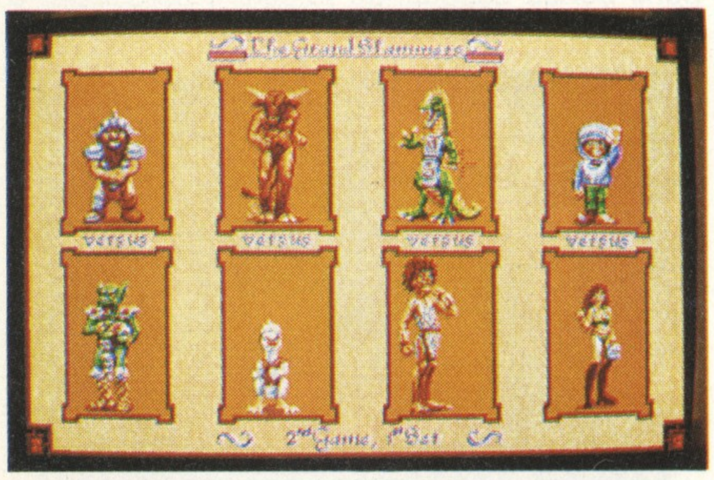
Sei degli otto membri dei Golden Goblins. Gli altri due hanno fatto i cattivi ed erano in castigo quando abbiamo fatto la foto...

Un membro del gruppo, Hartwig Nieder-

gassel è stato una figura leader nel mondo tedesco dei giochi di ruolo/D&D per un certo periodo, lavorando come un illustratore e scrivendo moduli per RPG. "Penso che questi giochi dovrebbero influenzare il software in maniera più decisa", dice, "il mio obiettivo è di creare un mondo completo da cui discendano una varietà di giochi per computer e da tavolo e magari anche dei racconti". Teut Weidemann sostiene l'idea di Hartwig e ne capisce il concetto: è infatti lui stesso un avido giocatore del gioco via posta Rim Wars e di recente è stato a New York per un fine settimana per partecipare ad una convenzione di giocatori di Rim Wars.

La squadra Golden Goblins divide questa visione di un mondo, completo per storia e geografia come la Terra di Mezzo di Tolkien o Forgotten Realms, il mondo di D&D insomma. Un mondo che possa essere usato come base per una serie di giochi che potrebbero essere collegati tra loro, così che un giocatore possa giocare ogni singolo modulo oppure progredire attraverso una sequenza di giochi, costruendo un suo proprio personaggio.

E Grand Monster Slam potrebbe essere il primo titolo di tale serie di giochi modulari collegati. Insieme ad un amico Hartwig ha creato Ghold come un grosso scenario per gioco di ruolo. La terra ha una storia dettagliata, la sua geografia è documentata e la descrizione delle razze che abitano queste terre, inclusi i dettagli delle caratteristiche razziali, sono state scritte su carta. Il gioco *Grand Monster Slam*, descrive un evento che ha luogo ogni anno, una gara che mette l'una contro l'altra i rappresentanti delle razze che vivono in diverse regioni di Ghold per stabilire un campione...



ATutte le razze che competono in *Grand Monster Slam* hanno le loro caratteristiche e si comportano nel gioco in base ad esse. Se un giocatore viene colpito da un Belom volante, sviene temporaneamente - alcune razze svengono più facilmente di altre.
C'è un elemento di auto-controllo incorporato nel gioco, così se un giocatore è ferito giocherà male o comincerà a commettere falli. Gli Ogre sono gente un po' irascibile. I Pelvan (ce n'è uno nella foto: il secondo da sinistra in basso) sono gente logorroica che insulta sempre le altre razze. Ne risulta che tendono ad essere presi spesso a calci, ecco perché un calcio di rigore si chiama Pelvan...

Come campione degli Gnomi, dovete risultare vincitore in un torneo ad eliminazione di 9 competizioni. Due giocatori si affrontano dai lati opposti di un campo, grande circa quanto un campo da tennis. Una fila di piccole creature pelose chiamate Belom sono allineate di fronte ad ogni contendente: l'obiettivo è di ripulire la vostra metà campo dai Belom, calciandoli in quella avversaria. e poi correre in "homerun" nella sua metà campo. Un regolamento completo governa il gioco ed include anche le penalità, chiamate Pelvan, per i falli.

Dopo aver vinto un incontro, il giocatore

PROSSIMAMENTE DA UNA REPUBBLICA FEDERALE VICINA A TE...

ST- Il Wiz cerca di trovare la strada per l'uscita, indicata con IN. Nei livelli successivi, teletrasporti, incantesimi, scudi e altri utili oggetti possono aiutare il necromante a portare la pallina dove vuole.

SPHERICAL

I possessori di PC dovranno dare un'occhiata a questo gioco, quando arriverà questa primavera. La Rainbow Arts dichiara che è il suo primo gioco CGA a 16 colori che, se gira su tutte le macchine CGA, sarà un sorprendente passo in avanti. Il gioco consiste nel manovrare una sfera fino all'uscita in 100 schermi, uccidendo un mostro ogni 5 livelli così da ottenere un codice di accesso per ricominciare il gioco da quel punto. C'è molto da esplorare: l'opzione a due giocatori usa una serie di 100 livelli completamente differente ed inoltre ci sono molti livelli nascosti da scoprire, pieni di opportunità per guadagnare bonus.

IL PORTFOLIO RELINE

Il gruppo ReLINE sta lavorando su 5 giochi che dovrebbero essere pronti entro il 1989. C'è un gioco di elicottero, *Dyter 07*, nel quale un pilota deve far atterrare delle truppe su un'isola deserta e riprendere i feriti mentre è sotto il tiro del nemico; e *Window Wizard* nel quale un giovane arrampicatore sociale partecipa ad un campionato televisivo di pulizia di vetri. Per provare che possono fare giochi di qualsiasi genere, la ReLINE sta inoltre lavorando su *Oil Empire*, un gioco di azione e strategia che pone il giocatore dietro la scrivania di presidente di una gigantesca società petrolifera; un gioco fantasy chiamato *Legend of Faerghail*; e un'avventura dinamica, *Adventures in Arabia*.

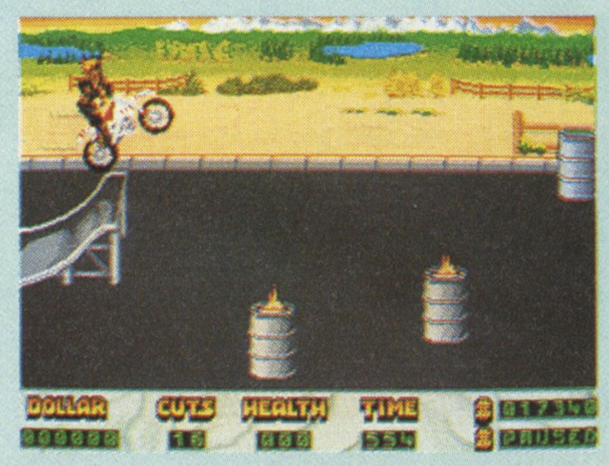
HEAVY METAL

Due robot, Heavy e Metal, sono alla ricerca di diamanti, ma come ci si può aspettare, non è facile a Platformland. Aspettatevi di avere a che fare con un gruppo di cattivi verso la fine della primavera, tra cui serpenti, scorpioni, grossi e piccoli scarafaggi. La versione C64 dovrebbe avere circa 30 livelli, 5 dei quali nascosti, mentre la versione ST e Amiga dovrebbero avere più schermi, un terzo dei quali sotto forma di livelli bonus nascosti.

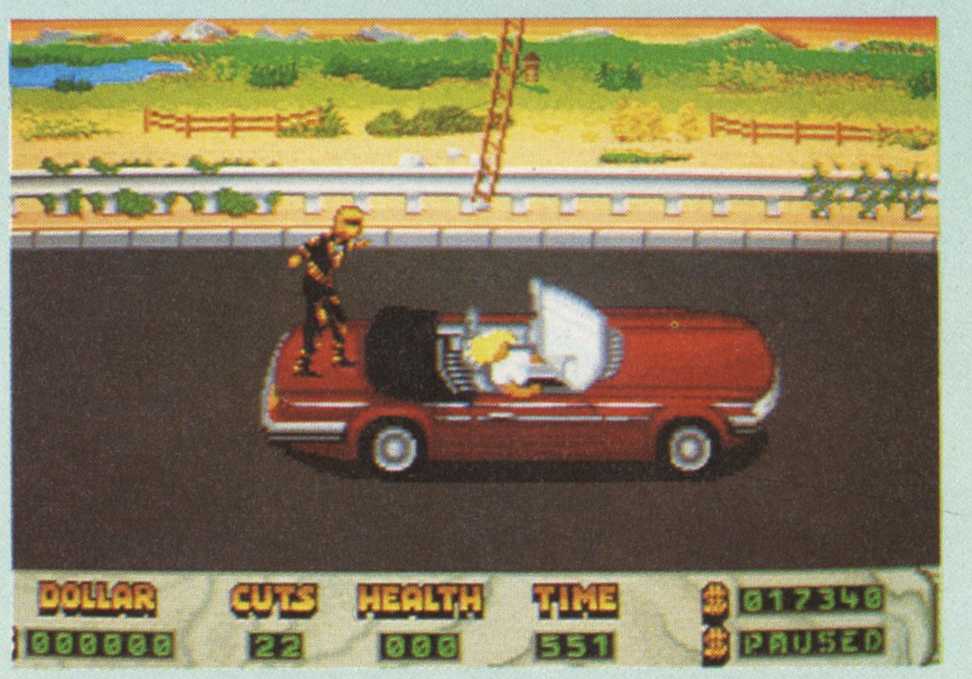
Amiga - Frenetica azione elicotteristica in Dyter-07, in arrivo dalla ReLINE.

DANGERFREAK

Previsto entro la fine del 1989 dalla US Gold, questo simulatore di stuntman o cascatore era ancora nelle prime fasi di sviluppo quando l'abbiamo visto. L'eroe sta lavorando a tre film e deve eseguire 5 cadute in ciascuno. Il tempo sul set costa denaro e quindi non bisogna trastullarsi: si guadagnano soldi portando a termine gli stunt, mentre si prendono dei soldi-bonus in più se si fanno le cose giuste nelle prime riprese.



ST- L'eroico stuntman si lancia da una rampa con la sua motocicletta, facendo soldi rischiando la vita e le ossa.



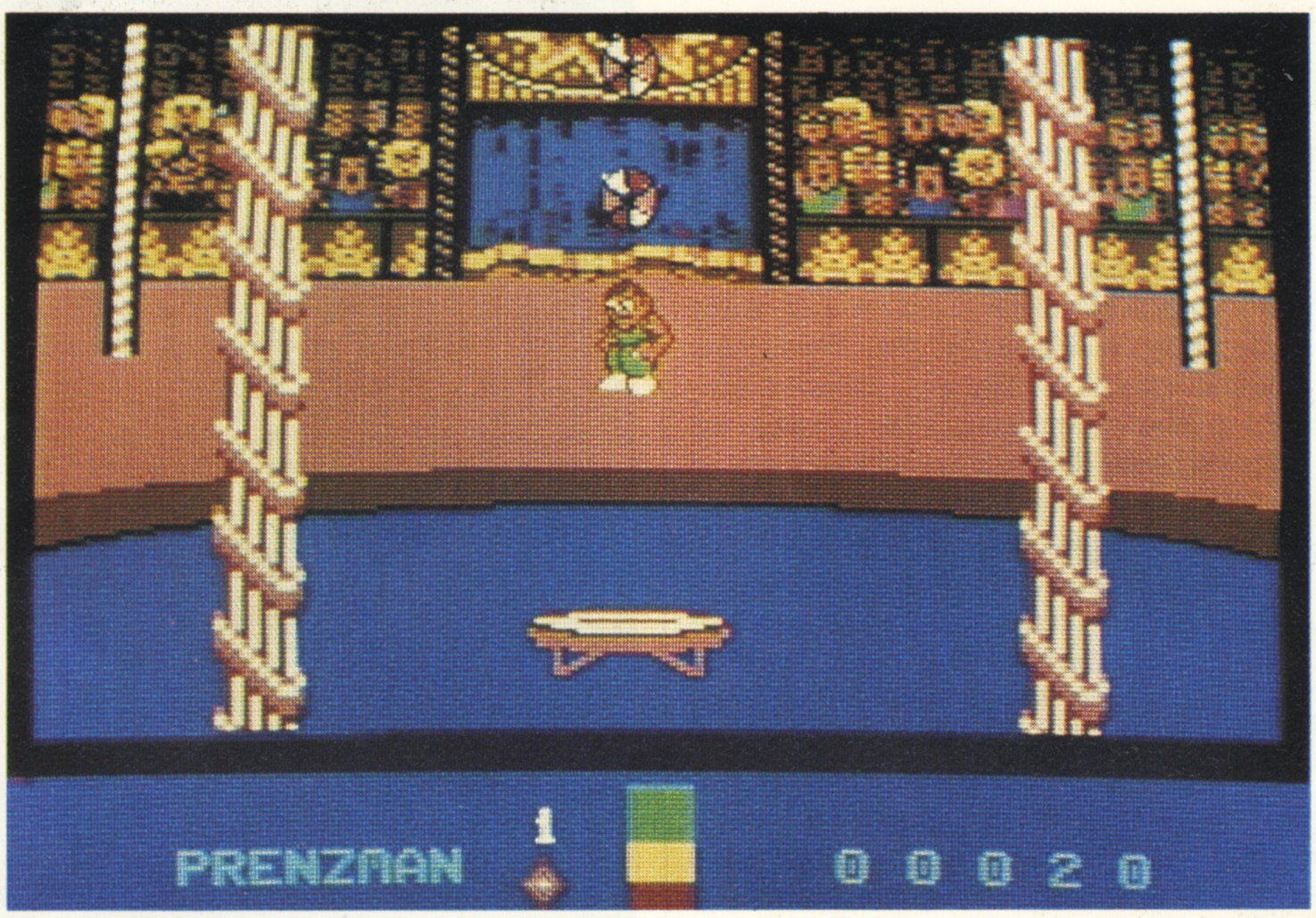
ST - Saltare dal bagagliaio dell'automobile non è un problema per Dangerfreak, ma per completare gli esercizi deve saltare al volo sulla scala che pende da un elicottero.

ST - Heavy e Metal alla ricerca dei diamanti.

partecipa ad un gioco/intermezzo, chiamato "La vendetta dei Belom", nel quale si guadagnano punti extra respingendo un gruppo di Belom che avanzano verso il concorrente. Per vincere il primo round bisogna aggiudicarsi tre partite su quattro, poi c'è un test di qualificazione nel quale i Belom si beccano altre botte. Sei mostri giganti chiamati Faulton sono disposti al lato opposto del campo e il giocatore deve calciare i Belom nelle loro bocche aperte. Ogni volta che un Faulton ingoia un Belom cresce un po', ma ci vogliono un po' di Belom prima che i Faulton siano sfamati completamente e si possa accedere alla seconda fase del torneo.

La seconda fase segue le regole della prima, ma questa volta appaiono degli ostacoli sul campo. Rampe, piramidi e muri riflettenti che deviano la traettoria del Belom volante che li colpisce, e dei buchi appaiono a caso sul campo ingoiandosi i Belom e togliendoli dal gioco.

Nella terza fase si svolge la corsa finale che decide il campione, il campo è pieno di ostacoli, ma non ci sono regole: vale tutto.



***Circus Attractions* per C64 - Saltando sul tappeto elastico nel numero del Trampolino. Sul PC EGA, i Golden Goblins sono stati molto furbi: hanno fatto in modo di avere un doppio scorrimento, così lo schermo scrolla verso il basso e l'acrobata verso l'alto.**

Amiga - I Belom a mezz'aria nella prima fase di *Grand Monster Slam*. Lo scenario dietro il gioco è descritto meravigliosamente e ci sono un mucchio di piccoli tocchi di classe nel gioco e nell'animazione di sfondo. Prendete i Belom, ad esempio. I Belom, narra la storia, vivevano sulla cima delle colline, ma essendo rotondi rotolavano a valle. Questa è la ragione per cui sono soffici: solo i Belom soffici sopravvivevano alle collisioni con gli alberi, e il resto l'ha fatto l'evoluzione... Amano dire che sono emigrati nelle terre basse di proposito, ma nessuno ci crede. Durante il gioco, i Belom allineati sulla riga bianca sono ignari che fra un po' verranno presi a calci - fortunatamente sono sordi, quindi non possono udire che i loro compagni vengono presi a calci. Mentre il giocatore si muove a sinistra e a destra, i Belom a lui più vicini cominciano ad immaginare che qualcosa di brutto sta per succedergli, così iniziano a fare la faccia da preoccupati e, poi, quando il giocatore si prepara a dargli un calcio, il piccolo Belom inizia a tremare di paura.

Amiga - Il gioco d'intermezzo, Revenge of the Beloms, da *Grand Monster Slam*. Il giocatore viene attaccato dai Belom, e può ruotare, parando l'attacco delle creature pelose con un'asta speciale. Alla fine, i pelosetti vincono, ma più riuscite a tenerli a bada, più la folla impazzisce e più punti guadagnate.

In base alle note storiche, il gioco fu introdotto per la prima volta per mostrare il proprio potere politico da una delegazione radicale dell'Unione dei Liberi Belom Combattenti, un gruppo fuoriuscito dalla Società per gli Animali Presi a Calci.

LA PISTA DEL CIRCO

Sei numeri caratterizzano l'altro gioco della Golden Goblins, *Circus Attractions*, in cui 1 o 2 giocatori devono lottare conto la forza di gravità nei seguenti numeri: equilibrio sulla fune, lancio dei coltelli, salto dal trampolino e giocoliere. Oltre a perfezionare la propria abilità nei numeri singoli, il giocatore può collezionare punti bonus eseguendo trucchi o acrobazie, o giocare in squadra con un amico. Nella versione per due giocatori dell'equilibrio sulla fune, per esempio, un giocatore sta sulle spalle del funambolo. I punti vengono assegnati alla squadra ed entrambi i giocatori devono esercitarsi a farlo insieme per eseguire il numero al meglio.

PC - Il numero dei giocolieri in *Circus Attractions*.

Durante l'esecuzione dei numeri vengono usati effetti a doppio scorrimento e differenti prospettive per dare il senso del pericolo o dei problemi associati ad ogni prova e la qualità dell'animazione è impressionante - solo per il funambolo sono stati usati oltre 300 quadri.

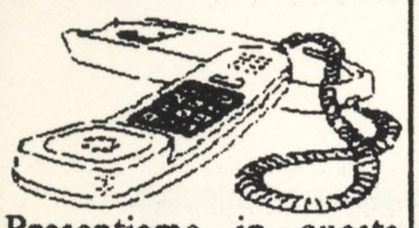
A detta della US Gold la versione a 16 bit di questi due giochi Golden Goblins dovrebbero uscire in aprile maggio: nel frattempo, in uno dei prossimi numeri, potrete leggere ulteriori notizie sulle tecniche di animazione dei goblin dorati.

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.



Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI	
Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Joy.Navigator	39.000
Joy. PC+Interfaccia	99.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. 500XJ Apple/PC	59.000
MouseMat tappetino	22.500
Coprimouse	20.000
Portamouse	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI/HINTS & TIPS	
Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Starflight	25.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA	
Heroes lance hints disk	*tel.*
Bard's tale hints disk	*tel.*
Action service	39.000
Battlechess	49.000
Black cauldron	59.000
California games	25.000
Carrier command	49.000
Cosmic pirates	telef.
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Elite	45.000
F16 Falcon	59.000
Fish	45.000
Gauntlet II	25.000
Heroes of the lance	49.000
Hybris	55.000
Hotball (calcio)1 Mb	49.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
Joan of arc	25.000
Legend of the sword	45.000
Lords of Rising Sun	telef.
Mickey Mouse	25.000
Murder on Atlantic	59.000
Neuromancer	telef.
Operation wolf	39.000
Phantom fighter	45.000
Pioneer plague	59.000
Populous	telef.
Rebel...Chickamauga	telef.
Rocket ranger	59.000
Roger Rabbit	69.000
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Starglider II	49.000
Superman	39.000
Sword of Sodan	69.000
TV sport football	59.000
Tracker	49.000
UMS	45.000
UMS scenery disk 1	19.000
UMS scenery disk 2	19.000
Veteran	25.000
Willow	59.000
Zak McKracken	59.000

CBM 64/128 CASS.	
After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Defender ... crown	12.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	15.000
Dynamic duo	15.000
Exploding fist+	15.000
Fast break	22.000
G.I.Hero	15.000
Giants	29.000
Incred.s.sphere	18.000
Italy 90 soccer	18.000
LED storm	15.000
Menace	18.000
Microprose soccer	39.000
Pasteman pat	5.000
Rack'em	22.000
R-Type	18.000
Robocop	18.000
Serve & volley	22.000
Sport's world '88	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Star Trek	telef.
Taito coi-op hits	18.000
The in crowd	29.000
Thunder blade	15.000
Times of lore	18.000
Tiger road	15.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Wec Les Mans	18.000
4 soccer simulator	18.000

CBM 64/128 DISCO	
Add: Heroes ... lance	telef.
Add: Pool of rad.	59.000
Barbarian II	25.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Exploding fist+	18.000
Fish	29.000
Grand prix circuit	telef.
Incred.s.sphere	25.000
Italy 90 soccer	25.000
LED storm	15.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccr	49.000
Neuromancer	39.000
One on one II	29.000
Powerplay hockey	29.000
Rack'em	29.000
Robocop	21.000
Roger Rabbit	telef.
Serve & volley	29.000
S.E.U.C.K.	35.000
Sport's world '88	25.000
Star trek	telef.
T.K.O.	29.000
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Thunderblade	15.000
Times of lore	25.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Wec Les Mans	21.000
WWF Wrestling Superstars Vol.1 e 2	telef.
Zak McCracken	39.000
4 soccer simulator	25.000
F14 Tomcat	29.000

AMSTRAD 464 CASS.	
Add: Heroes...lance	18.000
Afterburner	18.000
Dragon ninja	18.000
European 5-a-side	5.000
F. Bruno's boxing	5.000
Gunship	29.000
Mickey Mouse	18.000
Pasteman pat	5.000
Rambo III	18.000
R-type	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Strip poker II plus	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"	
Adv.dungeon&dragons: tel.	
Flight simulator 3.0	99.000
PHM Pegasus	59.000
Starflight	59.000
Street sport Soccer	55.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale II	49.000

MS-DOS 5"	
Adv.dungeon&dragons: tel.	
Dark side	39.000
Driller	39.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Flight simulator 3.0	99.000
Football director II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
One on One II	49.000
Patton vs Rommel	49.000
Roger Rabbit	telef.
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
Strikefleet	55.000
Ultima V	59.000
UMS	59.000
Willow	69.000
Zany golf	49.000

MS-DOS 3" & 5"	
Battletech	69.000
Chessmaster 2100	79.000
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
Rocket ranger	59.000

ATARI ST	
Afterburner	39.000
Baal	39.000
Barbarian II	telef.
Captain Fizz	29.000
Carrier command	49.000
Crazy cars II	39.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Empire	49.000
Flying shark	39.000
Game over II	39.000
Heroes of the lance	39.000
F16 Falcon	telef.
Kennedy approach	59.000
Joan of arc	29.000
Leisure suit Larry II	59.000
Manhunter N.Y.	59.000
Menace	39.000
Motor massacre	29.000
Rambo III	39.000
STAC (UK)	49.000
Star Trek	39.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000

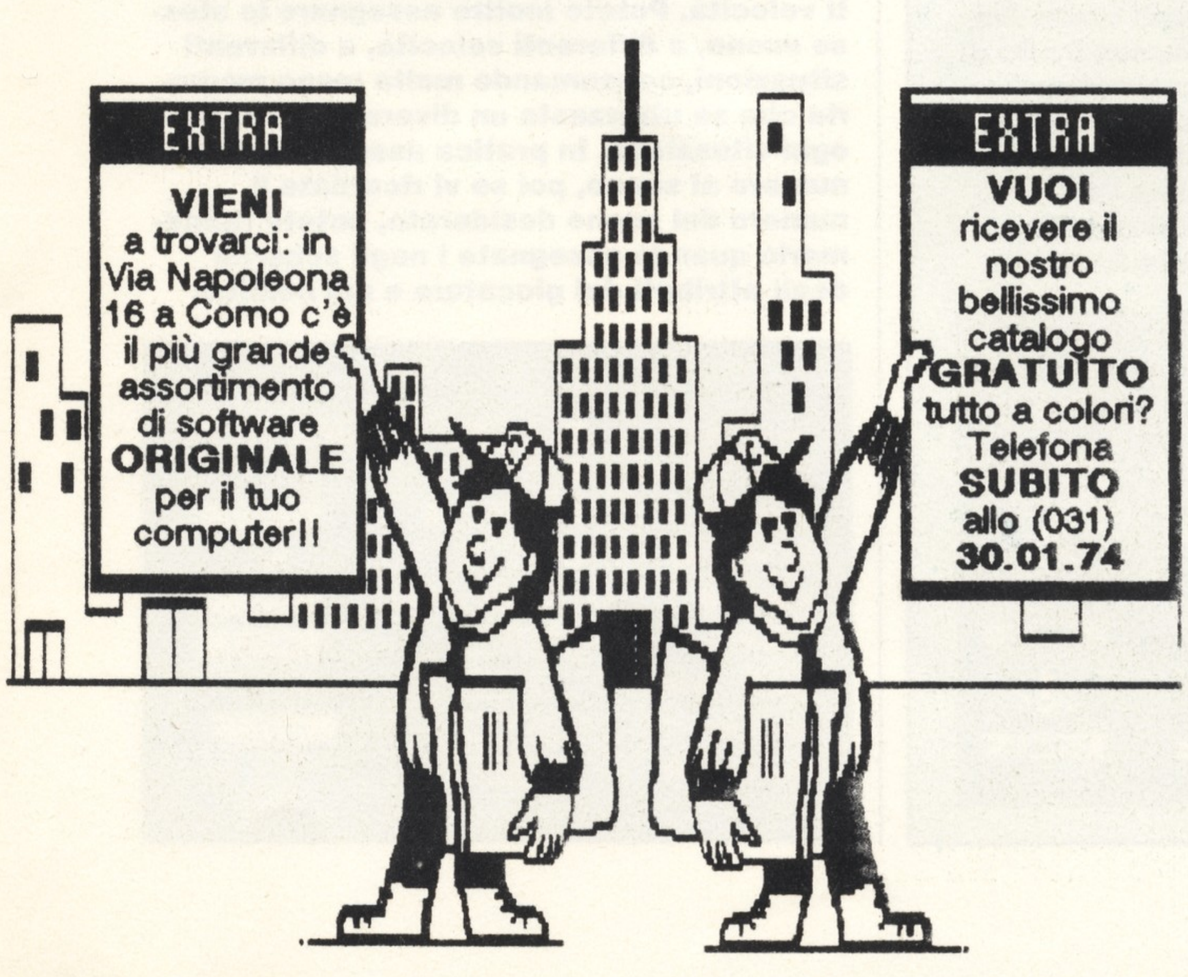
SPECTRUM 48K CASS.	
After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Double dragon	18.000
Exploding fist+	15.000
Game Over I+II (ita)	18.000
Gold silver bronze	29.000
Last ninja II	25.000
Operation wolf	18.000
Pasteman pat	5.000
Robocop	18.000
R-type	18.000
Savage	18.000
Rex	18.000
Shoot out	18.000
The in crowd	29.000
Tiger road	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
Virus	18.000
War in middle earth	18.000

MSX CASS.	
After burner	18.000
Ace of aces	7.500
California games	12.000
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Operation wolf	15.000
World games	7.500

MACINTOSH	
Arazok's tomb	49.000
Corruption	45.000
F16 Falcon 2.0	99.999
Studio/8 (Mac II)	telef.
Trust & betrayal	79.000
UMS & scenery	telef.

APPLE II GS	
Dungeon master	telef.
Gauntlet	79.000
King of Chicago	79.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Shadowgate	99.000
The bard's tale II	99.000
Zany golf	69.000

APPLE II	
Winter edition	79.000
Roger rabbit	69.000
ADD: assistant	49.000
Corruption	35.000
Last ninja	49.000
Platoon	49.000
SSI rpg e strategici	telef.
The bard's tale III	79.000



Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

K — Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

Gli spara-e-fuggi sono i computer giochi preferiti da tutti. Ora potete crearvi il vostro spara-e-fuggi sull'Amiga senza impegolarvi col linguaggio macchina o cose simili. Usando Shoot-Em-Up Construction Kit, con i suoi facili menu e pulsanti su schermo, potete crearvi un gioco con uno schermo di caricamento IFF disegnato col DPaint e i vostri personali effetti sonori. Il programma sarà accompagnato da un paio di giochi demo, creati appositamente col sistema dai ragazzi della Sensible.

FARE GIOCHI CON L'AMIGA
LA VIA SEUCK

Qualche tempo fa la Sensible Software scrisse *Shoot-Em-Up Construction Kit* per C64. Fu prodotto dalla etichetta Outlaw della Palace e ricevette grossi riconoscimenti per la facilità d'uso e la duttilità. Ora che i computer a 16-bit stanno diffondendosi sempre più, sembra più che giusto che la Outlaw si sia decisa a regalare ai 16-bit questo tipo di "kit di montaggio", dato che non esiste un simile tipo di creatore di giochi arcade. Ma questa versione a 16 bit sarà altrettanto facile da usare e sono riusciti ad utilizzare al massimo la grande gamma di colori e suoni disponibili nell'Amiga?

Chiaramente si è dovuto dare dei limiti al totale dei dati che potevano essere manipolati, per rendere i giochi veloci, ma allo stesso tempo bisognava mantenere la flessibilità necessaria a produrre un gioco credibile, colorato e dal sonoro superiore. I programmatori della Palace avevano proprio di che lavorare.

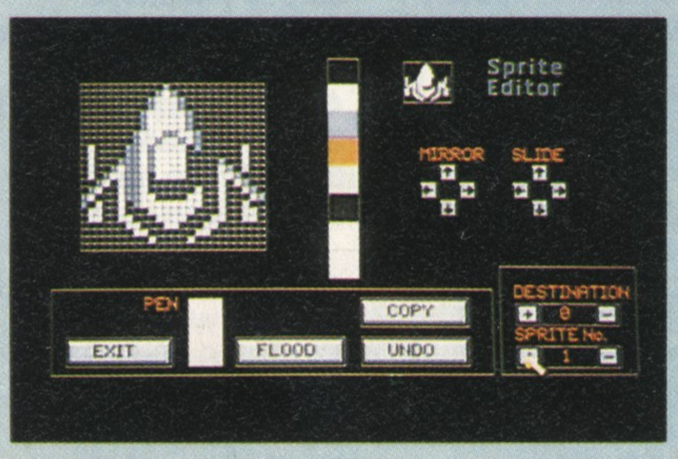
Il risultato è un facile, veloce e potente sistema di editing che produce giochi colorati dallo scorrimento fluidissimo. Ma non stupidi giochi che possono essere fatti su uno Spectrum. Niente paura, questi sono giochi per Amiga.I suoni sono campioni IFF, e se siete stanchi dei suoni inclusi nel programma, potrete campionarne di vostri e caricarli nel gioco. Se la vostra abilità grafica è così scadente da non consentirvi di creare disegni elettronici potete alterare e ricolorare a vostro piacimento gli esempi incorporati nel programma.

E' poco probabile che i giochi creati con la

SPRITE E OGGETTI

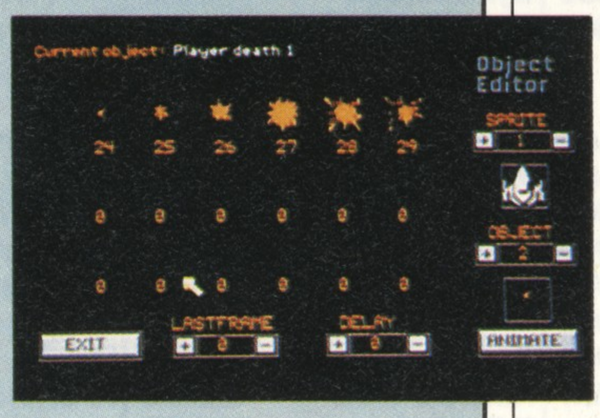
CREARE GLI SPRITE

Gli sprite sono disegnati dentro una griglia di 24X24 nella finestra Edit Sprite. Come in un normale pacchetto grafico, selezionate il colore scelto e poi disegnate. Potete usare otto colori per i vostri sprite da scegliere, ovviamente, tra i 4096 possibili colori dell'Amiga. Se alterate un colore su uno sprite, il colore cambierà in tutti gli sprite. Quindi è consigliabile, una volta decisa una gamma di otto colori, di non alterarli dopo che avete cominciato a disegnare gli sprite.



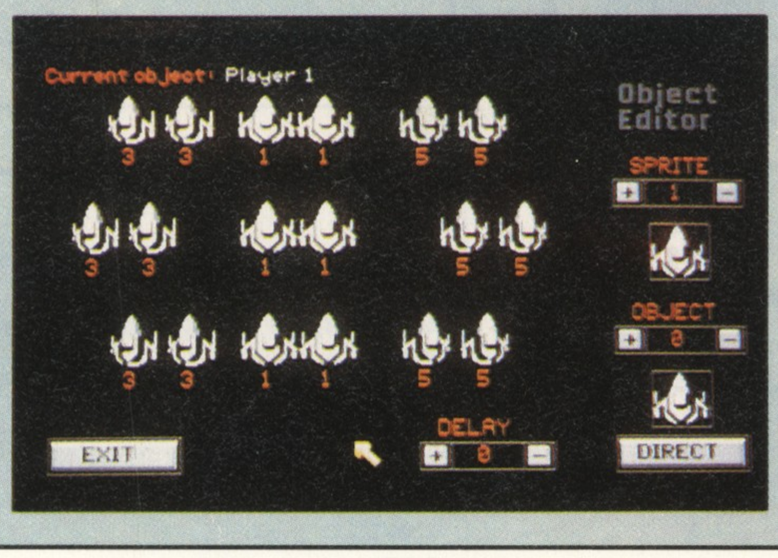
CREARE GLI OGGETTI

Una volta disegnati gli sprite, potete formare gli oggetti. Gli oggetti sono gruppi di sprite animati insieme per creare personaggi di gioco, colpi, nemici, ed esplosioni; in altre parole ciò che in normali circostanze voi chiamereste "sprite" in un gioco. (Non facciamo casino: usiamo semplicemente la terminologia di SEUCK). Dopo aver creato i quadri di animazione nella sezione Edit Sprite, li combinate e li animate nel menù Edit Object. Potete creare fino a 57 oggetti in un gioco: di questi, 35 sono oggetti nemici, 8 sono proiettili nemici e 8 sono esplosioni nemiche. Il resto sono il giocatore uno e due, più i loro colpi ed esplosioni. Il pulsante DIRECT si riferisce al fatto che l'animazione in questo schermo è direzionale o relativa al movimento del joystick. I disegni sono posizionati sullo schermo in relazione al movimento del joystick che rappresentano, così spingendo il joystick in alto a sinistra viene visualizzato il disegno nella parte in alto a sinistra dello schermo di editing. I due disegni si alterneranno, ma ovviamente se sono gli stessi appariranno statici.



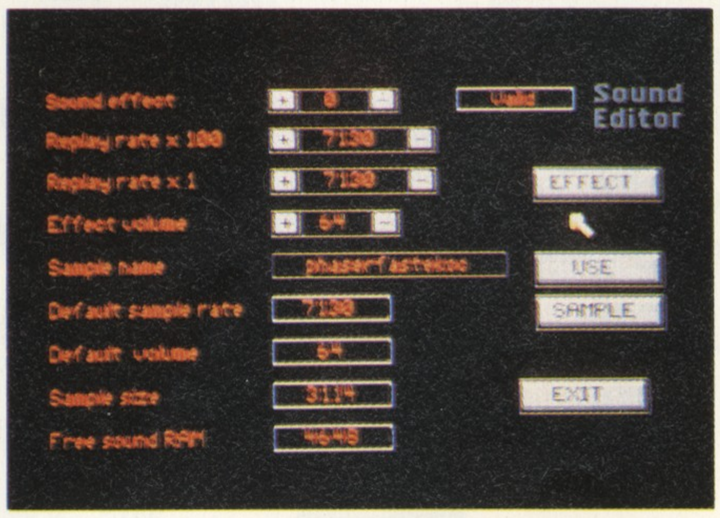
ANIMARE GLI OGGETTI

Un'altra opzione consente di avere un'animazione a 18 quadri per ogni oggetto. Selezionate il pulsante DIRECT e comparirà la scritta ANIMATE. Potrete ora fare un'animazione e correggere l'animazione dei quadri e la velocità.
Quello che fate, in pratica, è di creare le vostre animazioni nella sezione Sprite Edit, saltando da una all'altra usando i tasti + e - del regolatore di numero di sprite. Poi aggiungete ciascun livello di animazione su questo schermo e fate andare avanti il regolatore Last Frame così da poter rivedere l'animazione nella finestrella sopra il pulsante ANIMATE.



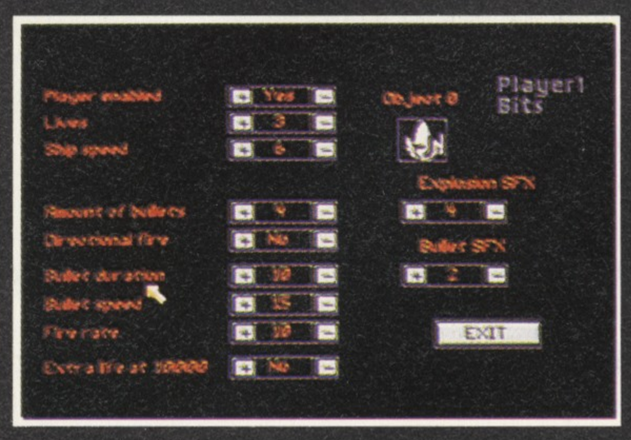
EFFETTI SONORI

Ok, con questo non potete modificare i suoni campionati IFF come potete invece fare con Pro Sound Designer o Audiomaster, ma potete riascoltare ogni suono a differenti velocità. Potete inoltre assegnare lo stesso suono, a differenti velocità, a differenti situazioni, consumando molta meno memoria che se utilizzaste un diverso suono per ogni situazione. In pratica assegnate un numero al suono, poi se vi ricordate il numero del suono desiderato, potete richiamarlo quando assegnate i negli schermi degli attributi del giocatore e del nemico.

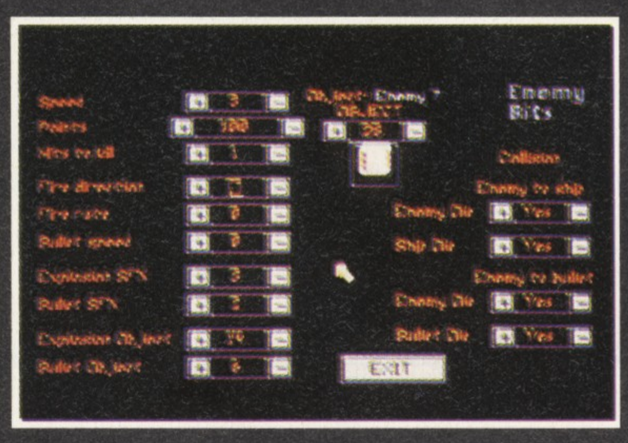


CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI/NEMICI

CARATTERISTICHE DEI GIOCATORI
In questo schermo potete decidere quanti colpi può sopportare il giocatore, se il suo sparo è direzionale (cioè nella direzione di movimento), quale effetto sonoro usare per l'esplosione ed gli spari, il numero di vite, la velocità e il numero dell'oggetto. Potete inoltre decidere se volete avere un'altra vita a 10.000 punti oppure se farvi dare dal nemico 10.000 punti!



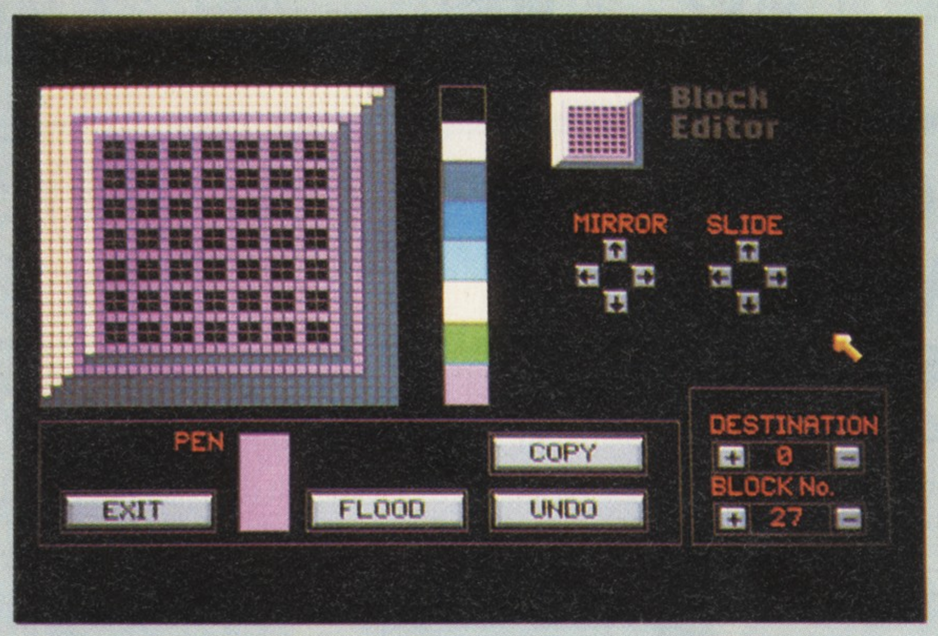
CARATTERISTICHE DEI NEMICI
Come per gli attributi giocatore, potete selezionare la velocità ed il resto, ma potete anche decidere se il nemico è mobile o parte dello sfondo. Potete anche renderlo invisibile, così che sembri come se la vostra nave esploda al contatto di una sporgenza del paesaggio. É anche possibile scegliere la direzione di fuoco: diagonalmente, a destra e sinistra, solo sopra o solo sotto oppure niente del tutto.



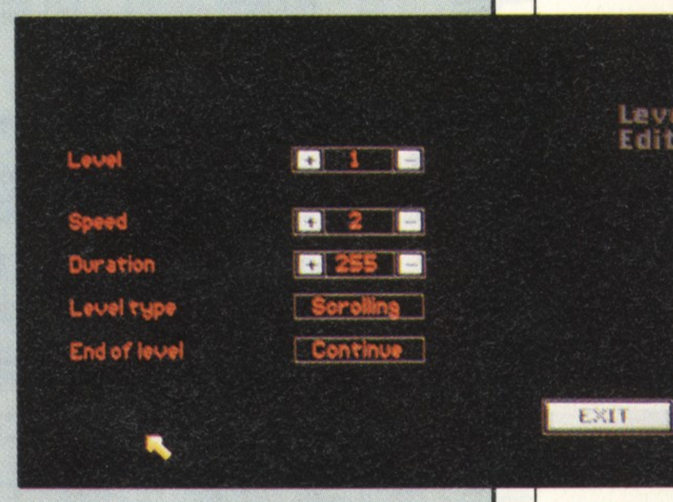
versione Amiga o con l'imminente versione ST del SEUCK, potranno superare i severi standard richiesti dagli editori di giochi, ma il sistema è abbastanza potente da consentire ad un utente realmente creativo di realizzare un gioco che possa entrare nel catalogo di un'etichetta di giochi economici. In ogni caso, uno dei vantaggi principali di un tale sistema non è necessariamente la produzione di giochi finiti. Nel mondo musicale si fanno sempre dei "demo" di un pezzo prima di registrarne la versione definitiva. Perché non si potrebbe fare lo stesso nel mondo dei computer giochi? Con un po' d'immaginazione si potrà produrre qualcosa di più di giochi a solo scorrimento verticale. I giochi sono quasi tutti uguali, quindi è il design che fa la differenza.

Il mese prossimo parleremo con alcuni addetti ai lavori, coloro che valutano i giochi proposti alle case di software, così se siete dei valenti game designer di giochi aspettatevi alcuni consigli e trucchi...

BLOCCHI E MAPPE

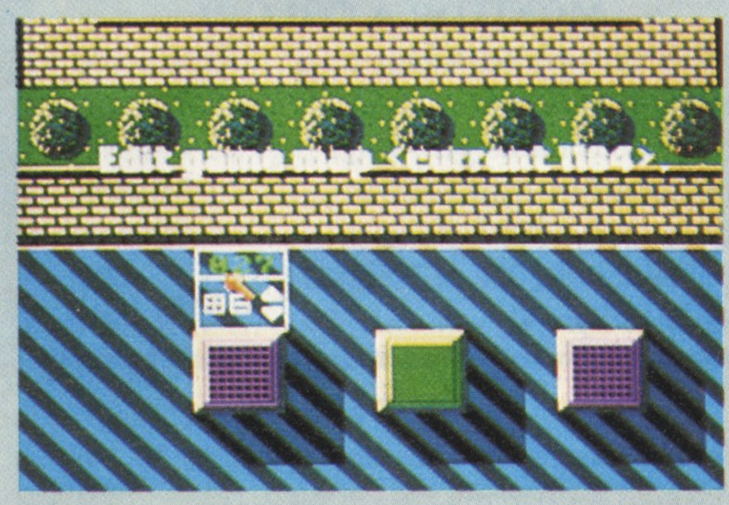


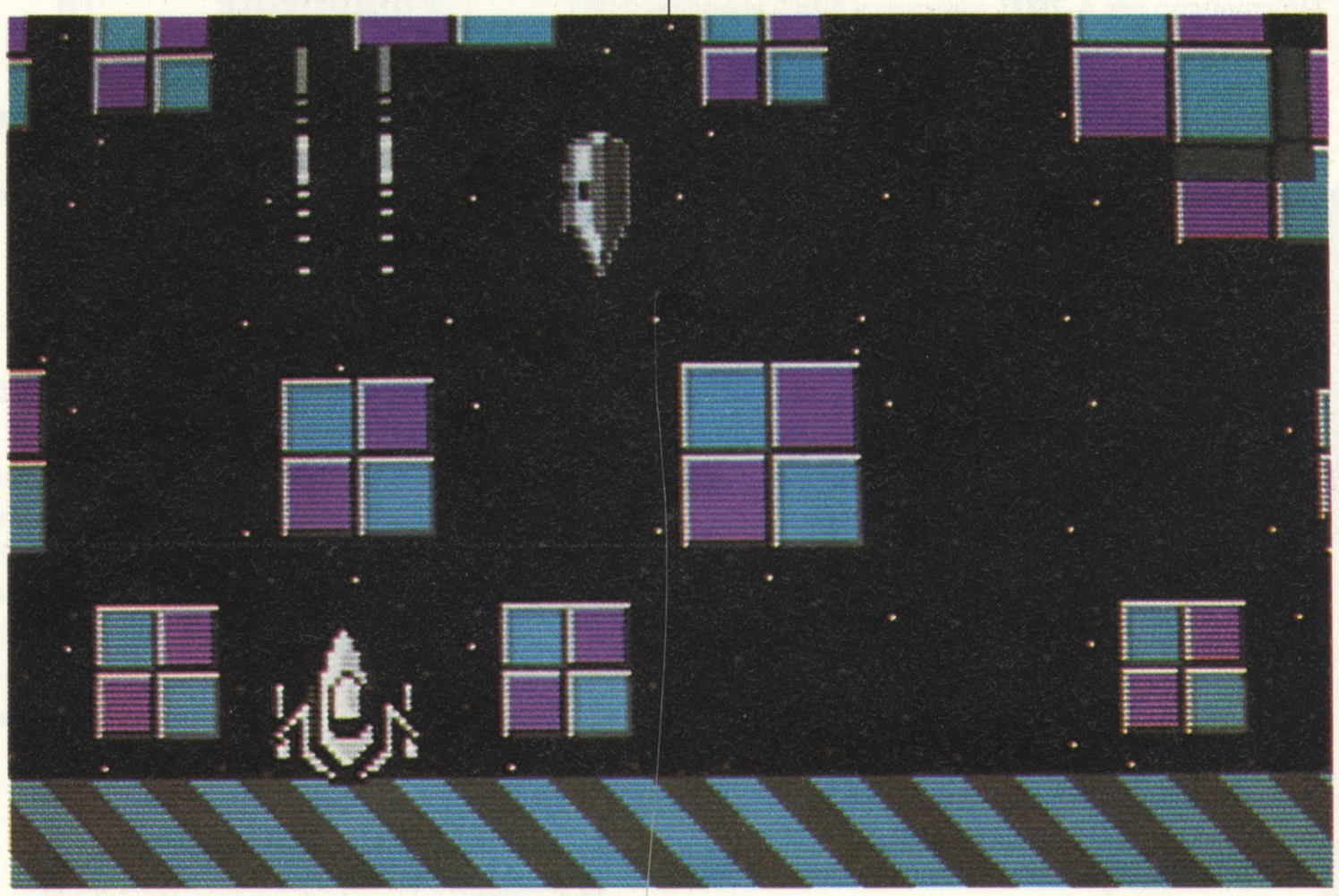
CREARE I BLOCCHI
Una volta che avete creato gli oggetti è possibile creare i blocchi di sfondo per costruirci delle mappe di sfondo. I menu Edit Block vi consentono di creare i blocchi di sfondo usando 8 colori diversi da quelli usati per gli sprite. Come gli sprite e gli oggetti, ad ogni blocco è assegnato un numero che può essere annotato. Utile quando posizionate il blocco sulla mappa.



CREARE I LIVELLI
Una volta creata la mappa, potete decidere cosa farci - se avere dei livelli a scorrimento, statici, ripetibili o a loop. Le altre cose che si possono fara con la lunga striscia di blocchi che avete creato includono il tipo di livello, la durata e la velocità.

CREARE LA MAPPA
Per creare la mappa, selezionate un blocco, sia dal menu Edit Block sia usando i numeri sul cursore. C'è inoltre una funzione di selezione dei blocchi che permette di far apparire i blocchi disponibili e di prenderne uno semplicemente mettendoci sopra il cursore e premendo il pulsante. Dopo aver fatto una striscia di blocchi, se ne possono mettere fino a 32.000, potete procedere a creare i livelli del gioco. I pezzi della mappa possono essere usati ripetutamente per creare l'apparenza di una enorme area di gioco senza doverla generare tutta ex-novo.





IL GIOCO COMPLETO
E finalmente, quando avete fatto tutto ciò, ecco il gioco! Potete aggiungere degli schermi di caricamento IFF, tanto per dare quel tocco extra ai vostri giochi e se siete abbastanza in gamba con il codice macchina potete anche metterci un motivetto. Questo sta a voi. Una volta effettuata una copia del gioco potete darla a qualcuno per giocare, il quale non avrà neanche bisogno del SEUCK per giocarlo. ULTIMA ORA: LA PALACE HA ANNUNCIATO CHE SONO IN CIRCOLAZIONE IN ITALIA ED IN EUROPA DEI DEMO CON VIRUS. ALTRI PARTICOLARI NELLE PAGINE GIALLE.

FLOPPERIA®

SRL

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 ric. aut.
Fax (02) 55.18.81.05

HARDWARE ED ACCESSORI

Amiga 500 + omaggio 930.000
Atari ST 1040 + monitor SM124 ..... 1.250.000
Amiga 2000 con 2 drives 2.200.000
Scheda modulatore TV per A-2000 .....159.000
Janus XT con drive 5" 1/4 360 KB..... 999.000
Janus AT con drive 5" 1/4 1.2 MB 1.899.000
Copritastiera per Amiga 500..... 19.000
Copritastiera per Amiga 2000 ..... 19.000
Kit pulizia testine drive 3" 1/2 .....12.000
Kit pulizia testine drive 5" 1/4 .....10.000
Portadischetti 3" 1/2 150 pz. Posso.....35.000

MONITOR A COLORI

Philips 8802 per 64/Amiga 450.000
Philips 8833 stereo 590.000
Philips 8852 ideale per Amiga 650.000
Monitor colori Atari SM 354 ..... 550.000
Commodore 1084-S stereo 599.000
Commodore A2024 da 800x1024 ..... 1.250.000
Nec MultiSync II 1.790.000

DISK DRIVES

Senator, il nuovo drive passante completo di dispositivo AntiDrive 249.000
GMC drive esterno per tutti gli Amiga con connettore passante e disco utility 235.000
Drive 5"1/4 esterno con alimentatore 279.000
Drive interno per A-2000, meccanica NEC, completo di viti e distanziatori per il montaggio 199.000
Disk drive per Atari ST, meccanica Nec da 1 MB, alimentatore esterno, compatibile al 100% con l'originale 290.000

LEGGII

Per facilitare la battitura di lettere e di listati, anche da riviste, con righello per una rapida lettura.
portatile 25.000
con morsetto 39.000
con base basculante 49.000

VIRUS DETECTOR

Indispensabile accessorio hardware per salvare i vostri programmi dai pericolosissimi virus; si collega ad una porta drive ed avvisa con un suono ogniqualvolta un virus tenta di scrivere su di un disco. Completo di software per distruggere i virus in memoria.
£. 35.000

HARD DISK

A2092 20 MB per 2000 ..... 1.190.000
Amigos 20 MB per 500 ..... 1.090.000
Amigos 20 MB per 1000 ..... 1.190.000
HardCard 21 MB MS-DOS/Janus 699.000
HardCard 32 MB MS-DOS/Janus 830.000
HardCard 40 MB MS-DOS/Janus 999.000

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

STAMPANTI 80 col.

Mannesmann MT-81 ..... 350.000
Commodore MPS 1230 ..... 590.000
Star LC-10 ..... 450.000
Star LC-10 color 550.000
Star LC-24/10 24 aghi 890.000
Nec P-2200 24 aghi 950.000
Nec P6 Plus 24 aghi 1.590.000
Nec P6 Plus 24 aghi color ... 1.790.000

PORTASTAMPANTI

Struttura robustissima in metallo, design originale, con supporto per la carta in uscita.
80 col 29.000
132 col 39.000

CARTA

Modulo continuo da 2000 fogli di carta bianca d'ottima qualità, per stampanti ad 80 colonne.
11" 35.000
11" 80 gr. 39.000
12" 45.000

DRAGON'S LAIR
Finalmente disponibile !

DUST COVER

Copertina trasparente antistatica, in morbido PVC, protegge da polvere e liquidi dannosi.
per A-2000 ..... 19.000
per stampanti 80 col 15.000
per monitor 14" 19.000

MOUSE

Finalmente disponibile il mouse di ricambio per **Amiga** o Atari ST; in omaggio un mousepad antistatico.
mouse Amiga 99.000
mouse Atari ST 109.000

MOUSEPAD

Indispensabile accessorio per la vostra scrivania, questo mousepad antistatico proteggerà il vostro prezioso mouse da danni causati dalla polvere e dall'elettricità statica.
da £. 15.000

VIDEON

Digitalizzatore video a colori per Amiga, dotato di convertitore PAL-RGB con banda passante di 15 KHz per ottenere fantastiche immagini a colori dalla stupefacente qualità e risoluzione; collegabile con una qualsiasi fonte video PAL, come ad esempio videoregistratori, telecamere, ecc., senza l'uso di filtri.
£. 420.000

PRO-SOUND DESIGNER

Nuovo digitalizzatore stereofonico per Amiga o per Atari ST, con banda passante di 20 KHz, completo di software originale della EiderSoft.
versione Amiga 179.000
versione Atari ST 149.000

ANTIDRIVE

Dispositivo hardware da collegare alla porta drives per Amiga, che permette di sconnettere ogni unità esterna senza dover spegnere ogni volta il computer e rischiare di danneggiarlo. Molto utile per recuperare memoria CHIP preziosa per i giochi e le applicazioni grafiche.
£. 25.000

SCHEDA KICKSTART

Scheda da inserire all'interno di Amiga 500 o 2000, completa di sistema operativo 1.3 (se avete i nuovi Amiga già completi di 1.3, chiedete la scheda con la versione 1.2), con interruttore per selezionare a piacimento uno dei due Kickstart.
£. 129.000

ANTIRAM

Dispositivo hardware per scollegare completamente ogni espansione di memoria dall'Amiga spostando esmplicemente un interruttore, e far funzionare i programmi incompatibili con le espansioni.
£. 25.000

ESPANSIONI

A501 originale per 500 da 512 KB 350.000
Profex da 2 MB esterna per 500 ..... 1.350.000
Gigatron 1.8 MB interna per A500/1000.....1.390.000
Espansione interna da 512 KB per A-1000 .... 499.000
A2058/2 per A-2000 da 2 MB 1.199.000
A2058/8 per A-2000 da 8 MB 2.899.000

GENLOCK

Interfaccia per ottenere ottime sovrapposizioni dell'immagine del computer a quella di un videoregistratore e creare titoli, animazioni, ecc.
per A-500 ..... 650.000
per A-2000 su scheda 430.000
Genlock Magni professionale di qualità broadcast
£. 4.900.000

Disponibile l'intera libreria di software Public Domain di Fred Fish (oltre 170 dischi)
Richiedeteci il catalogo su disco che vi sarà spedito in contrassegno di £. 10.000

PREZZI IVA 19% INCLUSA

I prezzi potranno variare a seconda dell'andamento delle valute estere

C-64, C-128 e Amiga sono marchi registrati della Commodore Business Machines. IBM PC, XT, AT sono marchi registrati della International Business Machines. Pagina a cura della IdeaMatix Srl.

IS IT A BIRD? IS IT A PLANE? NO! IT'S... SUPERMAN!

In volo per il primo livello, pronto ad abbattere qualche cattivo.

SUPERMAN

Taito

Clark Kent, il giornalista affabile e alla mano che lavora al Daily Planet, ha un segreto: è un alieno proveniente dal pianeta Kripton (risparmiatevi però di telefonare a Novella 2000 per comunicare questa sensazionale notizia perché probabilmente lo sanno già) e, come tutti i bravi alieni, possiede dei poteri sovraumani, compreso quello del volo. Fortunatamente per la razza umana, Superman utilizza i suoi poteri solo per scopi benefici: salvare persone, catturare criminali e questo genere di cose. Qualunque ragazzo, in qualche momento della sua vita, avrà desiderato essere come Superman (correndo magari per il giardino con la coperta del cane sventolante sulle spalle) e adesso la Taito gli offre la possibilità di rivivere il sogno con il suo ultimo coin-op. Si tratta di un picchiaduro per uno o due giocatori in cui il giocatore si apre la strada attraverso i tre livelli di ogni round a forza di calci e cazzotti. Nel primo livello, sempre a scorrimento orizzontale, Superman prende i cattivi a pugni e a calci. Procedendo nel livello, i cattivi si accaniscono e richiedono più colpi per essere uccisi. Una volta raggiunta la fine del livello vi toccherà affrontare il guardiano di fine livello prima di poter volare su fino al secondo livello, che è più o meno simile al primo ma è a scorrimento verticale. Troverete anche qui un guardiano di fine livello da scon-

EXTENDED PLAY...

GHOULS 'N' GHOSTS
Capcom

ISono passati tre anni da quando la Capcom lanciò *Ghosts 'n' Goblin*, uno dei suoi giochi di maggior successo (quello che l'Elite convertì molto bene per home computer) ed ora esce il seguito. Arther è l'interprete di questo sparatutto con picchiaduro a scorrimento orizzontale e deve vedersela con un bel po' di cattivi, quindi è fortunato che può raccogliere armi extra lungo la strada. Molto divertente, specialmente se vi è piaciuto l'originale.

IMAGE FIGHT
Irem

Questo è uno sparatutto a scorrimento verticale (in parallasse) visto dall'alto con il giocatore che controlla un'astronave che affronta nemici aerei e postazioni a terra. C'è la solita storia delle armi extra da raccogliere ed è estremamente giocabile ed irresistibile. Potrà forse diventare un successo come *R-Type*? Certo è possibile...

WONDER BOY III – MONSTER LAIR
Sega/Westone

La serie del carino personaggio animato, clone di *Mario Bros*, continua con questo gioco per uno o due giocatori. La novità di questa ultima puntata è la capacità di unire le forze, alla *Head over Heels*, per sconfiggere i grandi cattivi. Piacevole se amate questo tipo di gioco.

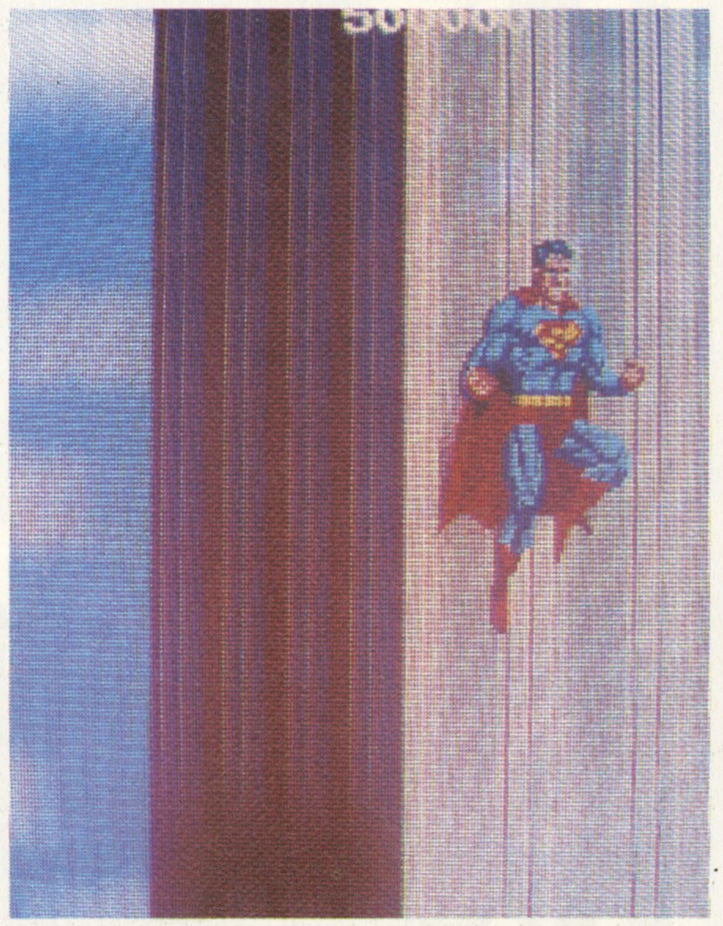
THUNDERCROSS
Konami

Sulla falsariga di *Salamander, Nemesis* e *Vulcan Venture* ecco questo sparatutto a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori. Distruggete le ondate di alieni aviotrasportati - alcuni dei quali si muovono dal fondo al primo piano - e lascieranno dietro un simbolo di arma extra.
Sparate al simbolo per visualizzare alternativamente le armi disponibili e prendete quella che più vi piace. Caspita! Ne avrete proprio bisogno di armi extra quando vi trovate di fronte ai guardiani di fine livello.

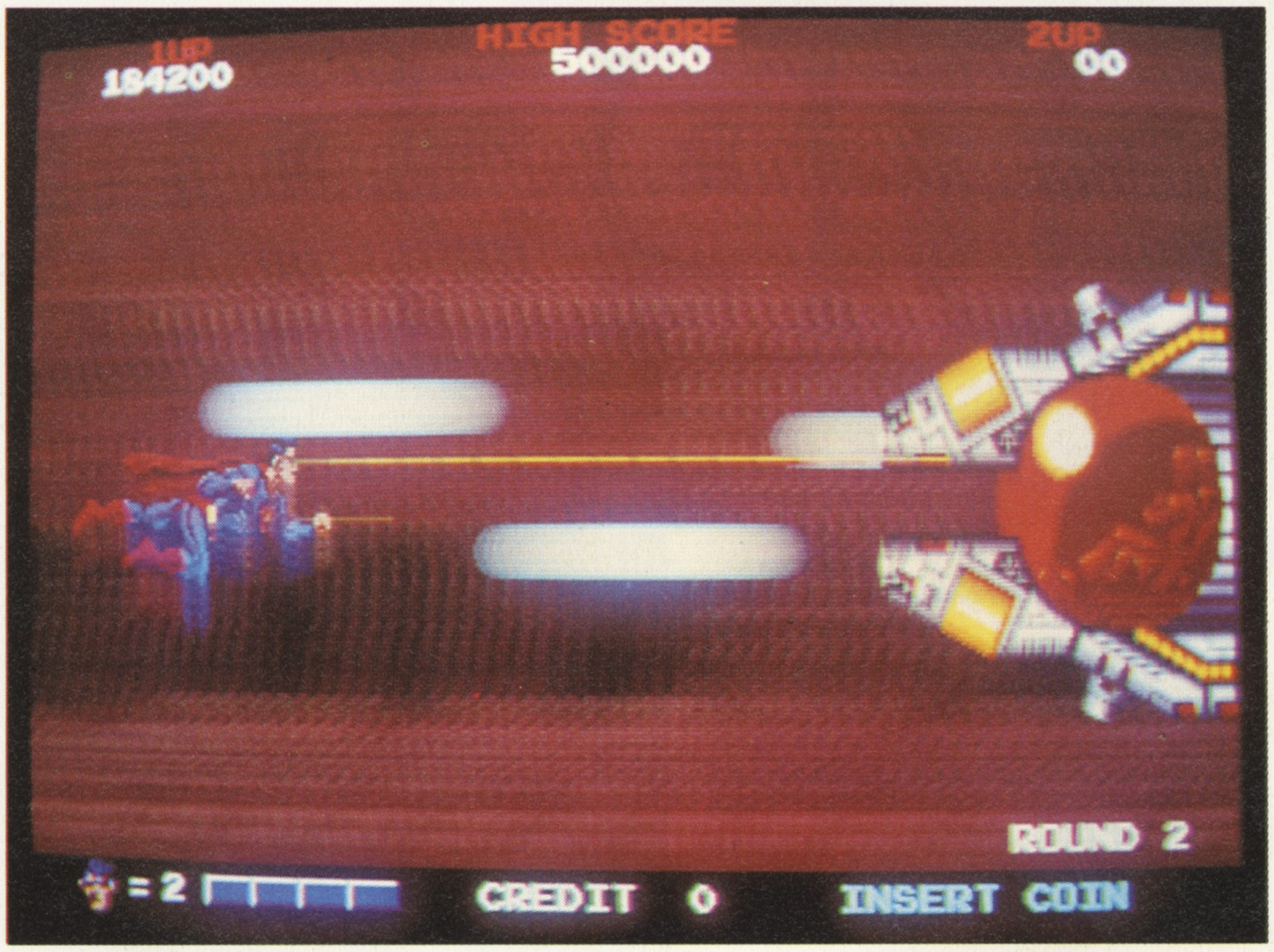
CHELNOV – ATOMIC RUNNER
Data East

La star di questo sparatutto a scorrimento orizzontale è uno sprite alla *Impossible Mission*. L'animazione dei salti sopra i burroni, delle capriole sulla testa dei cattivi e di altre acrobazie necessarie per collezionare le armi extra è superba. É molto bello da vedere, ma non è niente di veramente speciale..

figgere prima di immergervi nello sparatutto del terzo livello del round. In questa fase userete gli occhi a raggi X per superare una tempesta di meteoriti. Se sopravvivete e distruggerete il guardiano di fine livello, vi ritroverete in un'altra città, per un'altra sfida. Ogni volta che Superman viene colpito, la sua barra di energia si riduce di un poco, ma è sempre possibile fare rifornimento distruggendo le casse e i bidoni della spazzatura che scorrono sullo schermo e raccogliendo i rettangoli azzurri che ne fuoriescono. Oltre alla semplice forza delle mani e dei piedi, disponete di un'arma extra: il superraggio laser. Se tenete premuto il pulsante "pugno", il vostro braccio diventerà sempre più incandescente. Più lo tenete premuto, più il raggio laser diventa potente: a questo punto prendete la mira e rilasciate il pulsante per abbattere i cattivi. Nonostante la grafica grandiosa e gli avversari decisamente tosti, Superman non è un granché. E' ripetitivo, anche per un coin-op, per essere veramente coinvolgente.



Il secondo livello a scorrimento verticale: Superman è pronto per l'azione.



Gli occhi a raggi X vi torneranno utili per la distruzione dei guardiani di fine livello.

BIRDIE-TRY ● Data East

Leaderboard della US Gold rimane sempre la migliore simulazione di golf su computer. Quelli che hanno provato il gioco hanno avuto due reazioni: o se ne sono innamorati, affermando che è quasi come giocare dal vivo, oppure ne sono rimasti disgustati. Di fronte a opinioni così opposte, la Data East, producendo una simulazione di golf su coin-op, ha fatto quello che molti giudicheranno una stupidata e molti una mossa coraggiosa. Una stupidata perché dai giochi arcade ci si aspetta che siano carini, rumorosi, irresistibili nel breve periodo e mangiasoldi. Perché coraggiosa? Perché la formula coin-op vincente è nota e quasi tutti i coin-op rientrano in una delle poche categorie standard, ma è incoraggiante vedere una società rischiare grosso e discostarsi così tanto dal solito scenario per tentare qualcosa di originale. Allora, come funziona il gioco? Innanzitutto, ci sono 18 buche. Il golfista è visto dall'alto e lo schermo è quasi del tutto occupato dalla veduta in primo piano del paesaggio circostante, mentre sulla destra è visualizzata la veduta aerea della buca. Prima di tirare la palla, dovete selezionare una mazza, tener conto della direzione del vento e decidere se volete colpire la palla di top spin (in modo che la palla continui a correre) oppure di back spin (per schiacciare il rimbalzo). Poi non dovrete far altro che allineare il vostro giocatore, premere il pulsante per decidere la potenza del colpo e stare a guardare il risultato. Non c'è un sistema delle vite, ma se ve la prendete troppo comoda il giocatore non riuscirà a fare che un magro tiro e il numero di palline che avete a disposizione per completare il gioco è limitato. *Birdie-try* è molto divertente e se siete sempre stati diffidenti nei confronti delle simulazioni, non dovete far altro che *provare*... è incredibilmente irresistibile.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK?

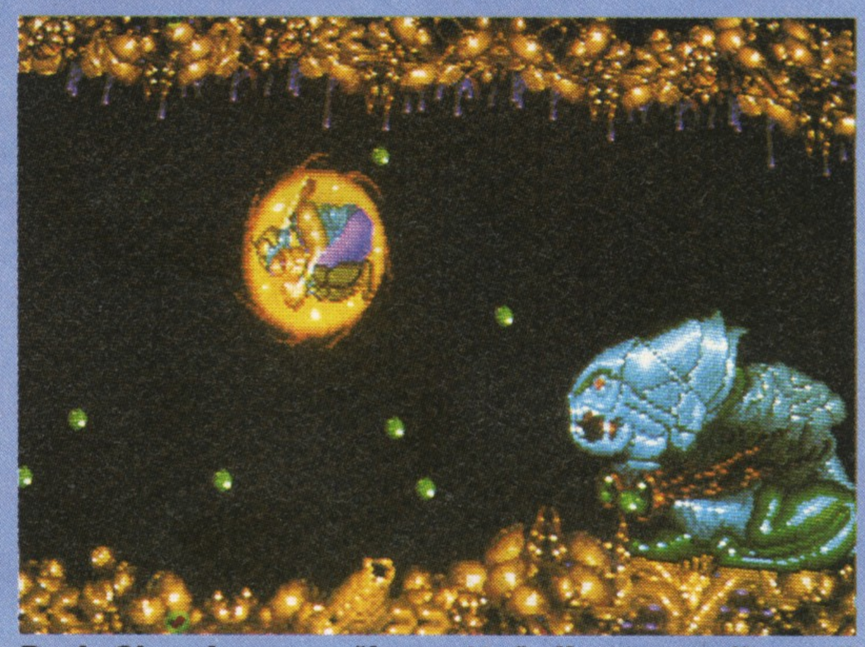
La Rare Ltd non è la sola a lavorare ad una nuova macchina coin-op dedicata (vedi Notizie, K2). Al momento in cui state leggendo, la Rainbow Games - consociata della grande società di programmazione tedesca - dovrebbe aver terminato tre livelli di *Dark Chamber*, il primo gioco arcade che la società sta scrivendo utilizzando la nuova scheda madre Pluto. Con un po' di fortuna, la macchina dovrebbe arrivare in Italia entro la fine dell'anno. Il titolo del gioco può anche cambiare, non la tecnologia. Il sistema offre 128 colori per linea di scansione e per campo di gioco, con una risoluzione fino a 640x480 pixel. É possibile muovere fino a 50 milioni di pixel al secondo e, per aiutare il programmatore in questo compito, è disponibile un'opzione zoom da hardware. Tutta questa attività della scheda è controllata da un processore a 32-bit.

Le prime versioni di *Dark Chamber* viste in fase di sviluppo nel Quartier Generale della Rainbow Games a Dusseldorf appaiono promettenti - la grafica è realizzata da Celal Kandemiroglu su un PC VGA con DPaint e benché solo una minima parte del gioco fosse funzionante quando eravamo lì noi, siamo rimasti impressionati da quello che c'era di pronto.

La storia si incentra su un principe che si imbarca in una missione per salvare la sua principessa, una missione che si svolge attraverso otto livelli, ciascuno dei quali contiene dieci nuovi alieni. Usando degli occhi magici che tiene nei palmi delle mani, il principe inizialmente spara colpi singoli, ma lungo il cammino può raccogliere un bel po' di armi extra, tra cui laser arcobaleno ultrapotenti, bombe in stile *Defender*, spari doppi e tripli e stelle shuriken a boomerang. Se si raccolgono quattro teiere (sì, teiere) e poi si prende un vassoio da the si attiva una bomba smart che ripulisce l'intero schermo; c'è poi un drago verde che attira il fuoco degli alieni oltre ad una "calamita aliena" che può essere lanciata per lo schermo così da distrarre i nemici.

Il gruppo che sta scrivendo il gioco ha creato un nuovo linguaggio di programmazione ADL (Alien Description Language, linguaggio di descrizione degli alieni) che consente agli alieni di modificare le loro traiettorie di volo a seconda di dove vi trovate nel campo di gioco e di quali armi extra disponete - finalmente degli alieni intelligenti.

Heiko Schröder, che ha disegnato l'hardware e sta scrivendo il software è un programmatore di 16-bit, quindi la Rainbow Arts non dovrebbe avere troppe difficoltà a produrre le versioni da casa dei cinque giochi arcade che hanno in programmazione...



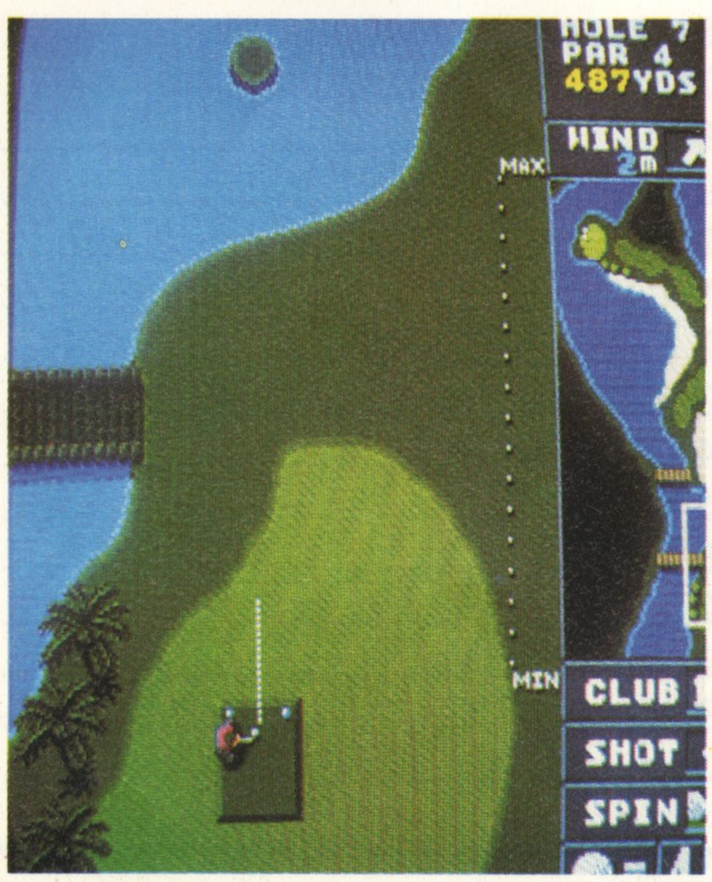
***Dark Chamber* - più avanti nel Livello Test incontrerete Omletty, la creatura a forma di uovo: dalla faccia sembra un po' sconcertata. Sparategli ed esploderà rilasciando un groviglio di serpenti verdi.**

***Dark Chamber* - un "bozzetto" di un guardiano di fine livello. Il supereroe ha attivato lo schermo di fuoco e sta ruotando dentro una palla di fuoco.**

***Dark Chamber* - quel gigantesco alieno marrone schizza fuori da quel coso per aggredire il nostro eroe: non è uno dei dieci nuovi alieni di quel livello, ma fa parte dello sfondo animato.**

***Dark Chamber* - un altro livello: questa volta con dei cristalli sullo sfondo. L'eroe semina morte tra i mostri-occhio.**

Dal tee della buca 7. Riuscirà a superare il corso d'acqua e a raggiungere il fairway?



Quasi - bene, ha superato l'acqua, ma la posizione non è buona.

Ma che scalogna: forse dando più top spin, la pallina sarebbe andata sul green.

Eccoci finalmente: mandate in buca e chiudete con un solo tiro sopra il par.

KLASSIFICA

a cura della readazione di K

1 **ULTIMA V** Origin

2 **CARRIER COMMAND** Rainbird

3 **NEUROMANCER** Electronic Arts

4 **TOTAL ECLIPSE** Incentive

5 **BOMBUZAL** Imageworks

6 **TETRIS** Mirrorsoft

7 **PACMANIA** Grandslam

8 **BATMAN** Ocean

9 **EMLYN HUGHES SOCCER** Audiogenic

10 **F18 INTERCEPTOR** Electronic Arts

11 **ELITE** Firebird

12 **BARBARIAN II** Palace

13 **FERRARI FORMULA 1** Electronic Arts

14 **FISH** Rainbird

15 **DUNGEON MASTER** Mirrorsoft

16 **SERVE AND VOLLEY** Electronic Arts

17 **LOMBARD RAC RALLY** Mandarin

18 **ISS** Electric Dreams

19 **PURPLE SATURN DAY** Infogrames

20 **SPEEDBALL** Imageworks

Questa Klassifica è stata realizzata con un minireferendum redazionale. Non è certo una classifica di vendita o delle novità ma esclusivamente una Top 20 che tiene conto dei nostri gusti e dei giochi che amiamo caricare nel computer nei rari momenti di pausa.

Ora non vi resta che fotocopiare o ritagliare il tagliando e spedirlo alla nostra redazione: K via Aosta 2, 20154 MILANO

NOME: .....
INDIRIZZO:.....-
.....
CAP:.....CITTÀ:.....
computer:.....
I miei giochi preferiti sono
1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
6 .....
7 .....
8 .....
9 .....
10 .....
11 .....
12 .....
13 .....
14 .....
15 .....
16 .....
17 .....
18 .....
19 .....
20 .....

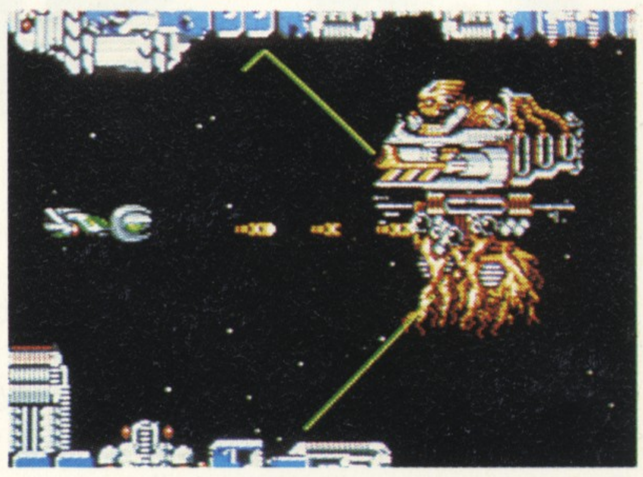
PROVE SU SCHERMO

Salvi in zona Cesarini! L'arrivo di DUNGEON MASTER per Amiga ha evitato un PROVE SU SCHERMO senza K-GIOCHI! Questo comunque non significa che l'industria del software sia vitale, anzi sembra proprio caduta in una fase di depressione post-natalizia. Gran parte dei giochi migliori sono stati messi in circolazione prima di Natale, durante il miglior periodo dell'anno per quanto riguarda le vendite.

Nonostante ciò ci sono dei grandi giochi per passare questi ultimi pomeriggi invernali. TV SPORTS FOOTBALL è il primo della serie di giochi sportivi della Cinemaware ed è anche un gran bel gioco di football americano.

Se siete alla ricerca di sfide intellettuali dopo l'indigestione natalizia di giochi arcade allora date un'occhiata a REBEL CHARGE AT CHICKMAUGA. È l'ultimo war game della SSI, ambientato nel bel mezzo della Guerra Civile americana.

É un buon mese anche per gli amanti della velocità: CRAZY CARS II, WEC LE MANS e LED STORM superano tutti i limiti di velocità. Quindi non statevene lì seduti col freno a mano tirato: scaldate il motore e mettetevi a leggere.



K-GIOCO

DUNGEON MASTER *Mirrorsoft* 38

RECENSITI

BASEBALL *Nintendo* 40
CRAZY CARS II *Titus* 26
CUSTODIAN *Hewson* 35
DARK FUSION *Gremlin* 36
DEF CON 5 *Cosmi* 47
DENARIS *Rainbow Arts* 34
DRAGON NINJA *Imagine* 29
DYNAMIC DUO *Firebird* 28
FAST BREAK *Accolade* 44
GALACTIC CONQUEROR *Titus* 47
GI HERO *Firebird* 35
HELL BENT *Novagen* 47
HYPERDOME *Exocet* 42
KD SOCCER MANAGER *Cognito* 45
LAST DUEL *Capcom* 36
LED STORM *Capcom* 33
MANHATTAN DEALERS *Silmarils* 32
MOTOR MASSACRE *Gremlin* 45
MUNSTERS *Again Again* 30
NIGHT HUNTER *Ubisoft* 39
NO EXCUSES *Arcana* 47
OPERATION HORMUZ *Again Again* 42
QUESTION OF SPORT *Elite* 44
RACK'EM *Accolade* 46
RAMBO III *Ocean* 45
R. CHARGE AT CHICKAMAUGA *SSI* ...37
SKATEBALL *Ubisoft* 28
SPITTING IMAGE *Domark* 46
TIGER ROAD *Capcom* 46
TITAN *Titus* 45
TOP GUN *Nintendo* 40
TRANSPUTOR *Actual Screenshots* 30
TURBO TRAX *Microdeal* 44
TV SPORTS FOOTBALL *Cinemaware* ..26
VICTORY ROAD *Imagine* 46
WANTED *Infogrames* 32
WEC LE MANS *Ocean* 31

SUPPLEMENTO

NUOVE VERSIONI 60
Due pagine di nuove versioni con il giudizio per il vostro computer.

GIOCHI ECONOMICI 58
Panoramica degli ultimi giochi economici.

TRICKS'N'TACTICS 50
I migliori trucchi per battere i migliori giochi.

I K-VOTO

COME VENGONO CALCOLATI...

Le domande che ci si fa prima di comprare un gioco sono: mi piacerà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro inedito sistema grafico, chiamato CIP (Curva d'Interesse Previsto), e avrete le risposte a quelle domande. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallelamente alla perdita d'interesse; un ottimo gioco-enigma può andare avanti per mesi - ma quando risolvete il gioco la curva precipita; i complessi giochi di strategia possono creare esitazioni iniziali, ma prendono quota quando cominciate ad entrare nei meccanismi del gioco. Per quando riguarda i bidoni - partono bassi, restano bassi e possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro interesse, non vi resta che guardare il KAPPA-VOTO, che è calcolato in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo aggiungete i nostri esclusivi fattori: il Fattore QI, Quoziente d'Intelligenza (farà esercitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e divertente. E, naturalmente, non mancano i giudizi sulla Grafica e il Sonoro...per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

PERCHÉ CI POTETE CONTARE...

Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Computer Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di recensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Wilton se la cava sia con le smart bomb che con gli esadecimali. Andy Smith non riconoscerebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dategli un joystick e vi spazza via qualunque alieno. Rod Lawton preferisce ragionare con gli alieni e poi sparargli. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zzap!64 e Amstrad Action) ha giocato più giochi di quanto una persona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici grande quasi quanto la circonferenza della sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Detto tutto).

Ai joystick-maniaci d'oltre Manica si affianca il nostro team che ormai da quasi una decade prova, gioca e si diverte davanti allo schermo di un computer.

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora decidono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto definitivo sul software di questo mese.

CRAZY CARS II

TITUS è finalmente sulla strada giusta?

NONOSTANTE la fredda accoglienza della stampa, il primo titolo europeo della Titus, *Crazy Cars*, aveva venduto abbastanza bene. Questo è presumibilmente il motivo dell'uscita di questo perfezionato seguito. Simile nello svolgimento ai suoi predecessori, *Crazy Cars 2* ora propone un'accattivante Ferrari F40, manovrabile con il mouse, il joystick o la tastiera. Lo scopo è quello di attraversare Utah, Colorado, Arizona e New Mexico, per smascherare una banda di poliziotti corrotti che gestisce un racket di macchine rubate. Le strade che vengono percorse sono la riproduzione di vere strade e autostrade degli Stati Uniti, di cui è inclusa la mappa che deve essere seguita attentamente per raggiungere la tappa chiave in ogni stato. I raccordi stradali permettono di guidare la vettura su corsie separate che poi si distaccano dalla strada principale. Qui è dove *CC 2* si distingue dai giochi di guida precedenti: l'effetto è molto realistico e la necessità di pianificare il viaggio e di prendere le giuste deviazioni aggiunge una dimensione in più. Il viaggio attraverso gli stati è reso avventuroso dai frequenti incontri con i poliziotti corrotti che cer-

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	Fine Mese
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	Fine Mese
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

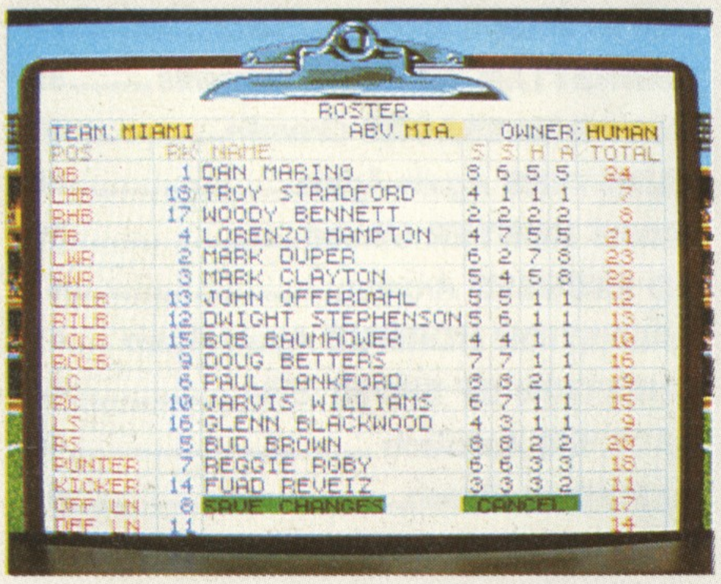
Il viaggio è caratterizzato da un'assenza quasi totale di scenario (al contrario di *Out Run*), ma il gioco trae vantaggio dai pochi elementi visivi, che permette un'esecuzione più veloce e una rappresentazione più omogenea. Il movimento continuo della strada e della vettura e la rpianta stradale autentica, concorrono a costruire un ambiente pienamente credibile. Le sole critiche riguardano l'eccessiva sensibilità dei comandi e la mancanza di variazioni nel percorso: forse la simulazione del viaggio in autostrada è fin troppo realistica!

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 755

Un'autentica mappa dell'America occidentale può essere richiamata in qualunque momento per controllare la strada che si sta facendo.

TV SPORTS

CINEMAWARE in diretta dal Superbowl



"COACH credo di essermi rotto la gamba." "Non fare il pappamolle, torna a giocare." Questa è la vita nel football americano. Fra i gladiatori degli anni Ottanta non c'è posto per i pusillanimi, a meno che non sia un gioco su computer: se ve ne state al sicuro dietro la vostra tastiera, non ci sarà bestione che potrà avvicinarvi. Le simulazioni sportive sono un campo nuovo per la Cinemaware, ma il gioco è stato creato con la stessa attenzione alla grafica e ai particolari che distingue i suoi lavori precedenti. Diversamente dalla maggior parte delle simulazioni di sport, questa è animata da una buona dose di humour. Prima della partita, all'intervallo e quando meno ve l'aspettate compaiono degli schermi di presentazione con personaggi o situazioni simpatiche: commentatori televisivi, ragazze pon-pon, interviste dagli spogliatoi e immagini della folla. Sono scene divertenti da vedere un paio di volte, ma poi è un bene che ci sia la possibilità di saltarle.

Nella Cinemaware Football League (CWFL) sono presenti tutte e 28 le squadre della NFL, con qualche cambiamento di nome, e tutte possono essere comandate da altrettanti giocatori, se riuscite a trovare nei paraggi 27 amici amanti di questo sport. Altrimenti il computer si occuperà di tutte le altre squadre e giocherà le loro partite quando è in corso il campionato di lega. Il modo migliore per cominciare è il modo di allenamento, poiché non è facile imparare ad essere abili in tutti gli aspetti del gioco. Diventerà più chiaro chiamare gli schemi, passare, correre, difendere e calciare dopo che vi sarete impratichiti sul campo d'allenamento. Non dovete essere un esperto di football per apprezzare l'azione di gioco. Il computer può essere lasciato agire da solo, il che è bello da vedere e serve per imparare. Potete chiamare gli schemi e farli eseguire dal computer o fare l'opposto e cer-

(In alto) Il roster della squadra serve per modificare gli attributi dei giocatori.

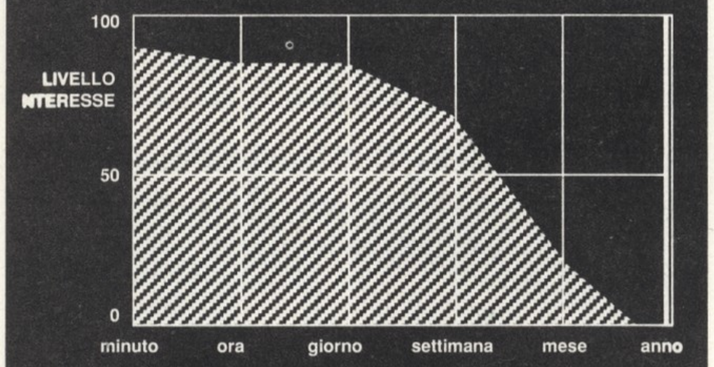
(In mezzo) Tentativo di extra point. Il difensore può saltare e cercare di bloccare la palla.

(In basso) Lo schermo per chiamare lo schema dà anche le informazioni relative alla partita (in alto) e illustra gli schemi offensivi che si possono chiamare.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	Autunno '89
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	L69000d	Autunno '89
Non sono previste altre versioni		

cano di far uscire di strada la F40. Anche i coscienziosi agenti di pattuglia sono infastiditi nel vedere una Ferrari sfrecciare a 200 miglia orarie e quindi fanno del loro meglio per fermarla. Collisioni con altri veicoli, con cartelli, lampioni e indicatori di carreggiata causano l'esplosione della Ferrari, con conseguente perdita di secondi preziosi. È anche fatale abbandonare la strada asfaltata se non vi si ritorna al più presto. Tutte le informazioni sulle prestazioni della vettura, sul tempo trascorso, e sulle deviazioni sono mostrate su un display a LED nella parte superiore dello schermo. Il pannello di controllo vanta anche un radar che segnala i blocchi stradali alle deviazioni, permettendo di programmare un frettoloso cambiamento di rotta!

CURVA INTERESSE PREVISTO



ST

Inizialmente molto bello, ma manca di varietà per poter interessare a lungo.

Oltre alle solite funzioni, the display a LED presenta un indicatore combinato di direzione/timer che mostra alternativamente un timer più i numeri delle autostrade e le deviazioni possibili al prossimo incrocio; a segnalatore di radar che indica la distanza, la direzione di movimento e la posizione della più vicina sorgente radar (un auto della Polizia); e un segnale visivo del funzionamento del segnalatore stesso.

Il display digitale della Ferrari fornisce una messe di informazioni vitali per il successo della missione

FOOTBALL

VERSIONE AMIGA

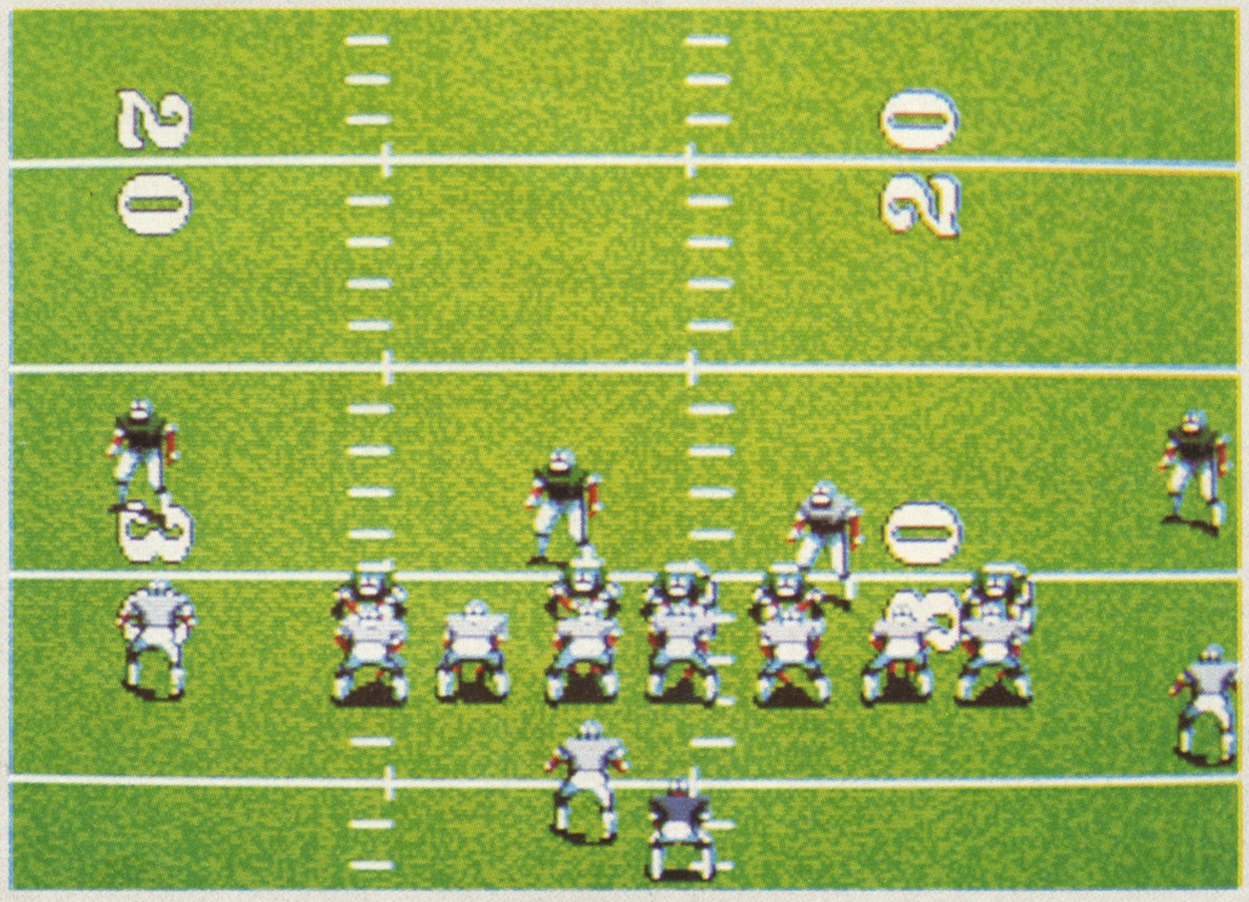
La grafica di classe della Cinemaware è al meglio negli schermi di presentazione e di calcio. ma anche l'azione sul campo è ben rappresentata. C'è anche molta musica, effetti e parlato per soddisfare anche le orecchie. Lo scambio di dischi è minimo: l'unico cambio essenziale è in caso di calcio piazzato o extra point.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 892

care di eseguire le chiamate del computer. La squadra può anche giocare senza che la guardiate se in precedenza avete disposto le cose perché ciò avvenga.

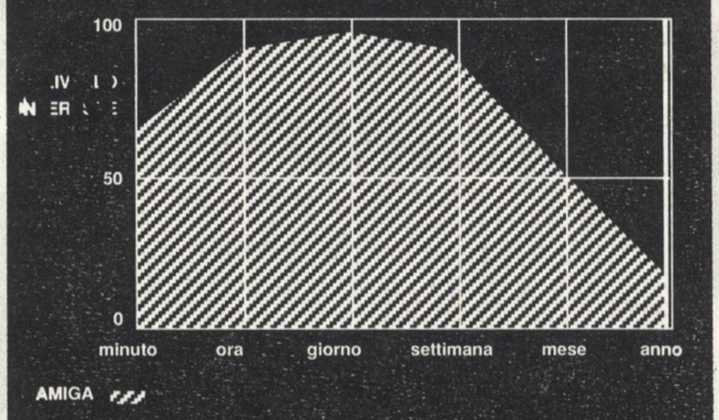
Ogni giocatore ha quattro attributi: velocità, forza, mani e agilità. A ciascun giocatore possono essere assegnati dei punti, la maggioranza dei quali andranno ai giocatori e agli attributi considerati più importanti. I punti non vengono assegnati a tutti i giocatori ma soltanto a quelli principali: quarterback, ricevitori, calciatori, mediani e principali difensori.

Sul campo, l'azione non potrebbe essere meglio di così. La parte più difficile del gioco, come nella realtà, è completare i passaggi. Se vengono eseguiti manualmente, ci vuole grande abilità nel tempismo e nella posizione. Fortunatamente questa abilità può essere acquisita gradualmente e non è necessaria per cominciare a giocare. *TV S F* è pieno di statistiche dei migliori giocatori della lega in tutte le categorie possibili, comprese quelle personali e le statistiche per ciascun incontro. Il programma comprende penalità, timeout, fumble, intercetti, sack, punt e calci piazzati. L'azione e l'atmosfera del football americano non è facile da riprodurre, ma la Cinemaware ci è riuscita in modo superbo. Il gioco è facile da giocare anche per i principianti, seppure all'inizio non capiranno gran che, ma può mettere alla prova anche i giocatori più abili. Titolo essenziale per gli amanti della palla lunga un piede.



Il campo di gioco durante la partita. L'attacco si muove sempre dal basso verso l'alto.

CURVA INTERESSE PREVISTO



AMIGA

Una presentazione mozzafiato e tante azioni da fare, ma può essere difficile per i principianti.

SKATEBALL

La UBI SOFTgioca duro

SECONDO la Ubisoft questa è pura violenza sul ghiaccio e in effetti questo gioco per uno o due giocatori ne ha in abbondanza di entrambi. Lo scenario è semplicissimo: una pista di ghiaccio rettangolare con due porte, una palla e due squadre di due giocatori ciascuna: uno è il portiere, l'altro, che comandate voi, cerca di infilare la palla nella rete dell'avversario. Cinque gol e avete vinto.

Dopo una partita, che è senza limiti di tempo, si ricomincia su un'altra pista. Ad ogni livello, aumenta il numero degli ostacoli: pilastri contro cui schiantarsi e buche nel terreno che inghiottono il giocatore se non le supera con un salto. C'è anche la possibilità di scivolare inesorabilmente in una botola o di cadere su una delle enormi palle chiodate sparse a caso sulla pista nei livelli successivi. Naturalmente, potete cercare di urtare l'avversario e consegnarlo allo stesso destino!

Ma in cosa consiste il gioco? I due personaggi pattinano sullo schermo, cercando di scontrarsi l'uno con l'altro, facendo perdere l'equilibrio all'avversario per rubargli la palla (che va automaticamente nella direzione verso cui è rivolto il giocatore) e poi calciarla nella porta avversaria. Se perdete un giocatore, viene subito sostituito da un altro che giocherà finché non sarà eliminato, non avrà fatto fuori l'altra squadra o non terminerà la serie di partite. Se perdete tutti e tre i giocatori, finisce il gioco.

Controllare il pattinatore non è facile e nei livelli successivi le piste si fanno micidiali. Questo però non fa che accrescere il divertimento, soprattutto nell'opzione per due giocatori.

(Sinistra) Aargh! Uno dei vostri giocatori è scivolato verso la morte.

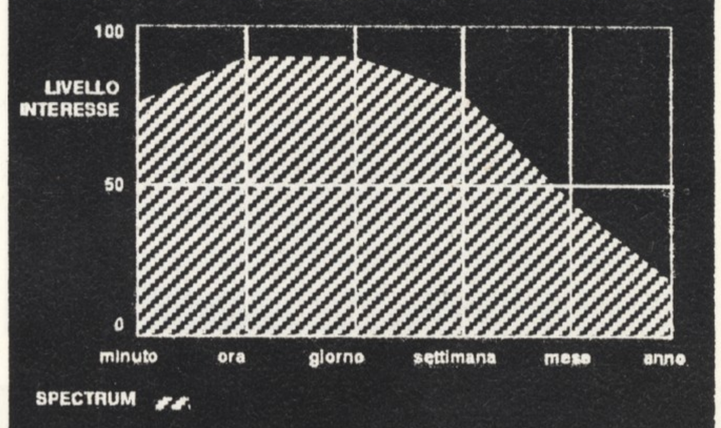
VERSIONE SPECTRUM

Lo scorrimento e a volte anche l'animazione, sono un po' a scatti. L'azione di gioco è, comunque, grandiosa e dovrete faticare per riuscire a staccarvi dal video.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 743

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'opzione per due giocatori aumenta l'interesse.

DYNAMIC DUO

FIREBIRD gioca in coppia

NON sono Batman e Robin, ma un nano e un'anatra a formare il duo di questa avventura dinamica a scorrimento orizzontale per uno o due giocatori.

Lo scopo del gioco è quello di introdursi nella Casa delle Tenebre e cercare i dieci pezzi di una chiave, assemblarla, trovare la Stanza dei Calcoli e, si spera, fuggire I vari pezzi della chiave sono nascosti in bauli che solo il nano può aprire, ma poiché questo non è veloce come l'anatra, bisogna dividere i loro compiti: mandare in giro l'anatra alla ricerca dei bauli e poi chiamare il nano per aprirli. Purtroppo per passare da un piano all'altro della casa la coppia deve essere unita, quindi non potete utilizzare solo un personaggio per risolvere il gioco. Quando trovate un pezzo di chiave, viene raccolto automaticamente, e man mano che li raccogliete, spariscono le Stanze dei Calcoli "fantasma". Quando avete raccolto tutti e dieci i pezzi, apparirà la vera Stanza dei Calcoli.

Lo schermo è diviso in tre settori. Quello in alto entra in funzione quando state comandando un personaggio nell'opzione ad un solo giocatore o quando i due personaggi sono insieme. Il secondo settore visualizza il secondo personaggio quando la coppia è separata oppure una piccola mappa della casa riportante vari oggetti e porte quando la coppia è unita. La parte inferiore dello schermo visualizza il punteggio e il numero dei pezzi di chiave raccolti. Naturalmente ci sono cattivi che tentano di ostacolare il vostro cammino, soprattutto la Morte che vi osserva continuamente e può comparire in qualsiasi momento: se riesce a toccare uno dei vostri personaggi, siete finiti.

Dynamic Duo è un gioco divertente e, anche se non è facile farci la mano, può essere un'avventura dinamica molto coinvolgente, soprattutto se giocato in coppia.

Sdoppiando il duo potrete cercare la casa molto più velocemente.

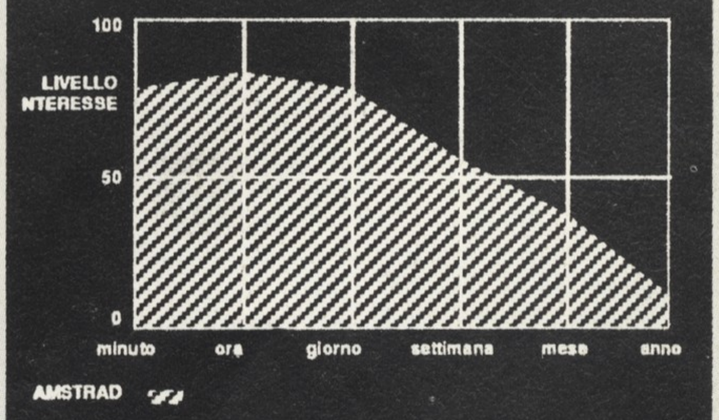
PIANO DELLE USCITE		
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE

VERSIONE AMSTRAD

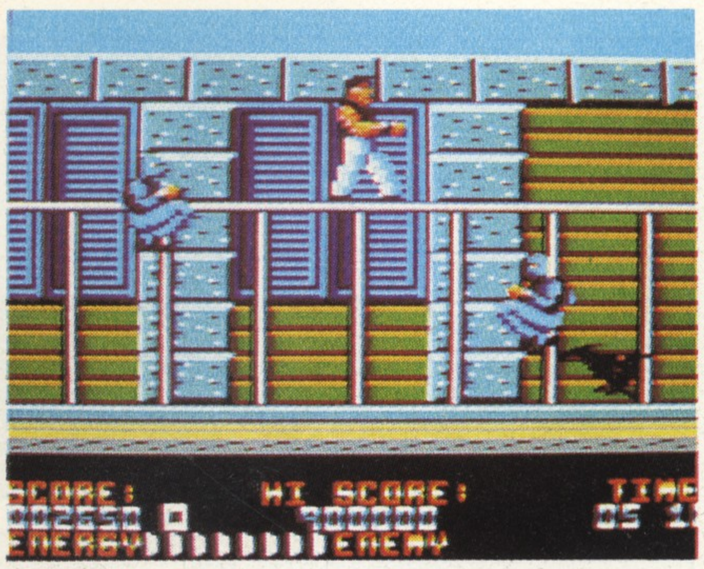
I graziosi personaggi e gli sfondi sono ben colorati. Non eccelle in alcun particolare, ma è divertente, soprattutto nell'opzione per due giocatori.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 644

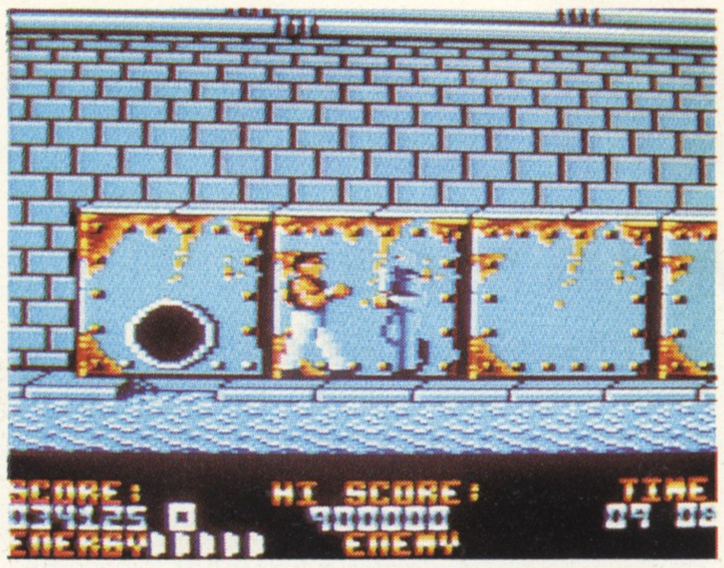
CURVA INTERESSE PREVISTO



Un semplice arcade adventure, che è al meglio quando è giocato con un amico.



Level 1: Ninja blu e cani in stile *Green Beret* sono alcuni dei numerosi nemici.



Level 3: Giù nelle fogne e Bad Dude ci è dentro fino alle caviglie.

Level 4: BD con uno splendido "power-kick" terrorizza i nemici.

BAD DUDES VS DRAGONNINJA

I randa della OCEAN

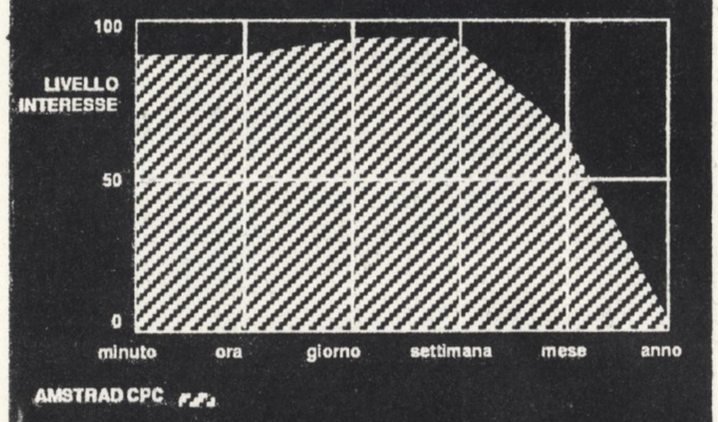
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L15000c • L18000d	IMMINENTE
IBM PC	IN PREPARAZIONE	

VERSIONE AMSTRAD

Dragonninja per Amstrad non potrebbe essere meglio di così. La grafica è ad alta definizione e a colori e ha catturato l'enfasi visiva dell'arcade; è completa di scorrimento parallattico e di una moltitudine di sprite. Come era da prevedersi, il sonoro non vale altrettanto, ma basta per riprodurre il rumore di un pugno in faccia.

GRAFICA 9 FATTORE QI 3
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 856

CURVA INTERESSE PREVISTO



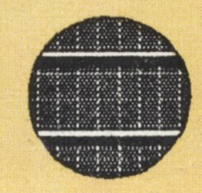
L' azione è più che sufficiente per farti venire la voglia di giocarci ancora.

L'ULTIMISSIMO di una lunga serie di conversioni di arcade di arti marziali giapponesi è *Bad Dudes vs Dragonninja* della Imagine, tratto dal popolarissimo coin-op della Data East.

Uno dei Bad Dudes del titolo si lancia alla ricerca del mitico Dragonninja, una sfortunata creatura con il corpo di uomo e la testa di drago (che sia una pesista sovietica?). La bestia tiene infatti il "Presidente Ronnie" in ostaggio nelle sue prigioni sotterranee e in un infausto attacco di solidarietà, il Bad Dude parte per liberare l'attore più potente dell'emisfero occidentale. La missione porta Bad Dude ad aprirsi la strada combattendo attraverso otto livelli: da una città alla sommità di un autocarro in movimento, dalle fognature a una foresta, in cima a un treno in corsa, in una miniera sotterranea e infine nei due livelli del complesso di Dragonninja. Qui ha luogo il duello finale in cui Bad Dude combatte contro la bestia stessa sui pattini del suo elicottero. Ninja ha sguinzagliato quattro tipi di sicari che cercano continuamente di fare la pelle a BD, consumandogli energia ogni volta che lo colpiscono. Alla fine di ogni livello troverete - sorpresa! - un guardiano di fine livello, ognuno con un proprio metodo di attacco, che deve essere sconfitto prima di passare alla scena successiva. Bad Dude si difende con pugni e calci, ma può anche ricorrere ai calci a mezz'aria e ai super-pugni, liquidando in massa gli assalitori. Quando i suoi nemici in pigiama nero mordono la polvere, lasciano andare a volte delle armi che BD può raccogliere. In questo modo la sua armatura può arricchirsi di un pugnale e di stelle Ninja. Può anche trovare energia e tempo supplementari . *Dragonninja* è una realizzazione molto competente dell'originale ed anche divertente, allo stesso modo di *Green Beret*, *Renegade* e simili. Certo, è un po' tosto, ma il progresso costante provoca un forte stimolo a riprendere daccapo il gioco. Forse non sarà uno dei migliori giochi di combattimento, ma è sicuramente ben costruito ed estremamente appassionante.

(Sotto) Bad Dude salta per evitare il secondo guardiano di fine livello. Notate il tipico ciuffo a banana da randa.

AFFINITÀ' ARCADE



Manca purtroppo l'opzione per due giocatori dell'originale; per il resto gli è molto vicino.

PUNTEGGIO COIN OP 7

THE MUNSTERS

La mostruosa licenza della AGAIN AGAIN

FANTASMI, spiriti maligni e oggetti che sbattono nella notte sono cose normali nella casa dei Munsters, dove l'Again Again ha ambientato questa avventura dinamica. Trasformare un serial televisivo di successo in un buon videogioco è un'impresa ardua per una società così giovane - ci sono riusciti?

Quasi, è la risposta. Nel gioco interpretate la parte di Lilly e dovete salvare Marylin (l'unica persona normale della famiglia) dalle grinfie del vecchio Nick. Per far ciò dovete partire dalla casa dei *Munsters* e girovagare per le stanze alla ricerca di oggetti da raccogliere e di cattivi da distruggere che stanno a guardia delle uscite/entrate di altre locazioni. Siete "armati" di una gamma illimitata di incantesimi da usare al meglio per distruggere le orde di fantasmi che sbucano volando dai muri. Il contatto con i fantasmi drena il vostro livello d'energia, tuttavia la loro distruzione comporta un bonus di punti e un aumento del vostro potere magico: una bottiglia nella parte alta dello schermo si riempie man mano che il potere aumenta. Contro qualche cattivo non bastano i semplici incantesimi: prima bisogna raccogliere gli oggetti giusti. Again Again ha carpito l'atmosfera del serial televisivo, ma lo stile del gioco è vecchio e non resterete attaccati allo schermo a giocarlo per molto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c	USCITO
MSX	L18000c	USCITO

Lilly in giro per il giardino. Fortunatamente il suo livello d'energia è ancora alto, ma quegli zombie continuano ad uscire dal terreno. Toccate uno zombie, e l'energia scenderà rapidamente.

VERSIONE SPECTRUM

Sprite e sfondi sono OK, e in alcuni punti l'animazione è ottima.. Il motivo del titolo è carino ma non c'è gran che in quanto adi effetti sonori. Un arcade adventure giocabile anche se un po' datato.

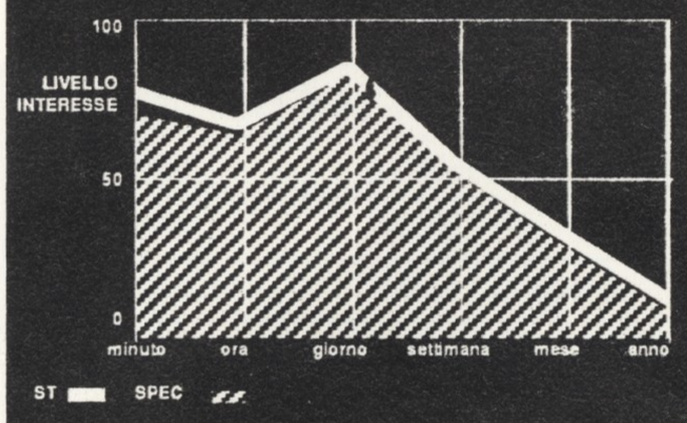
GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 607

VERSIONE ST

Gli sprite e i fondali sono belli,e l'animazione, a volte, è ottima. La musichetta del titolo è piacevole, ma non ci sono pochi effetti sonori. Un'avventura dinamica giocabile, anche se un po' datata.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 613

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco vecchio stile ma ben realizzato.

TRANSPUTOR

CRL fa cadere mattoni

BELLA l'idea, vergognosa la realizzazione. Proprio quando tutti credevano che fosse giunto il momento di accantonare i giochi di palle e racchette, la CRL, si è presentata con un prodotto che non è niente più di un semplice rifacimento del loro mediocre gioco per 8 bit, *Ballbreaker*.

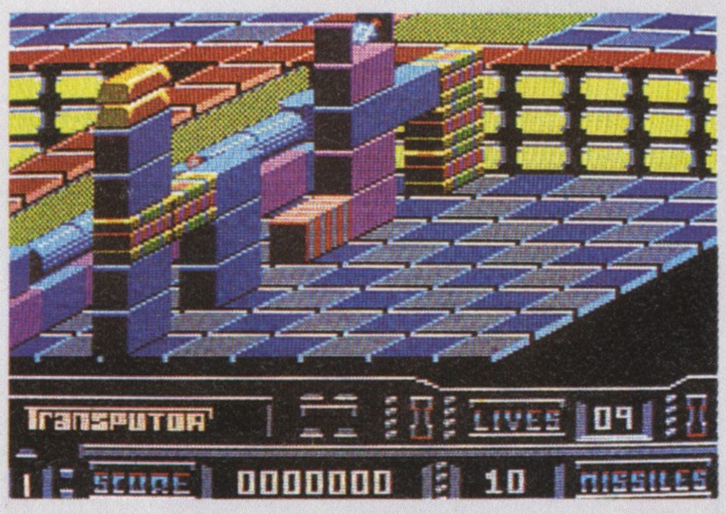
Invece della classica panoramica aerea dell'azione, viene offerta una prospettiva 3D isometrica: *Knightlore* si misura con *Breakout*. La racchetta si muove lungo il lato destro dell'area di gioco e la palla rimbalza su blocchi solidi che, se colpiti, esplodono. Ovviamente, la parete vicina alla racchetta è invisibile. Gli effetti sonori e il parlato digitalizzato allietano l'azione e nelle pareti, che si estendono sia verticalmente che orizzontalmente, si può trovare la tradizionale manciata di mattoni-bonus. Se vi annoiate a giocare i 32 schermi in sequenza, potete iniziare il gioco partendo da uno schermo a scelta

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Non fatevi ingannare dal titolo ultra tecnologico. La grafica penosa e i messaggi digitalizzati poco piacevoli (compresa una bella pernacchia quando la racchetta manca la palla ed esce dallo schermo), uniti ai comandi piuttosto scarsi, ne fanno un gioco poco gratificante e privo di giocabilità. Vale giusto il prezzo di un titolo economico, ma, a prezzo pieno, è un insulto per l'Amiga.

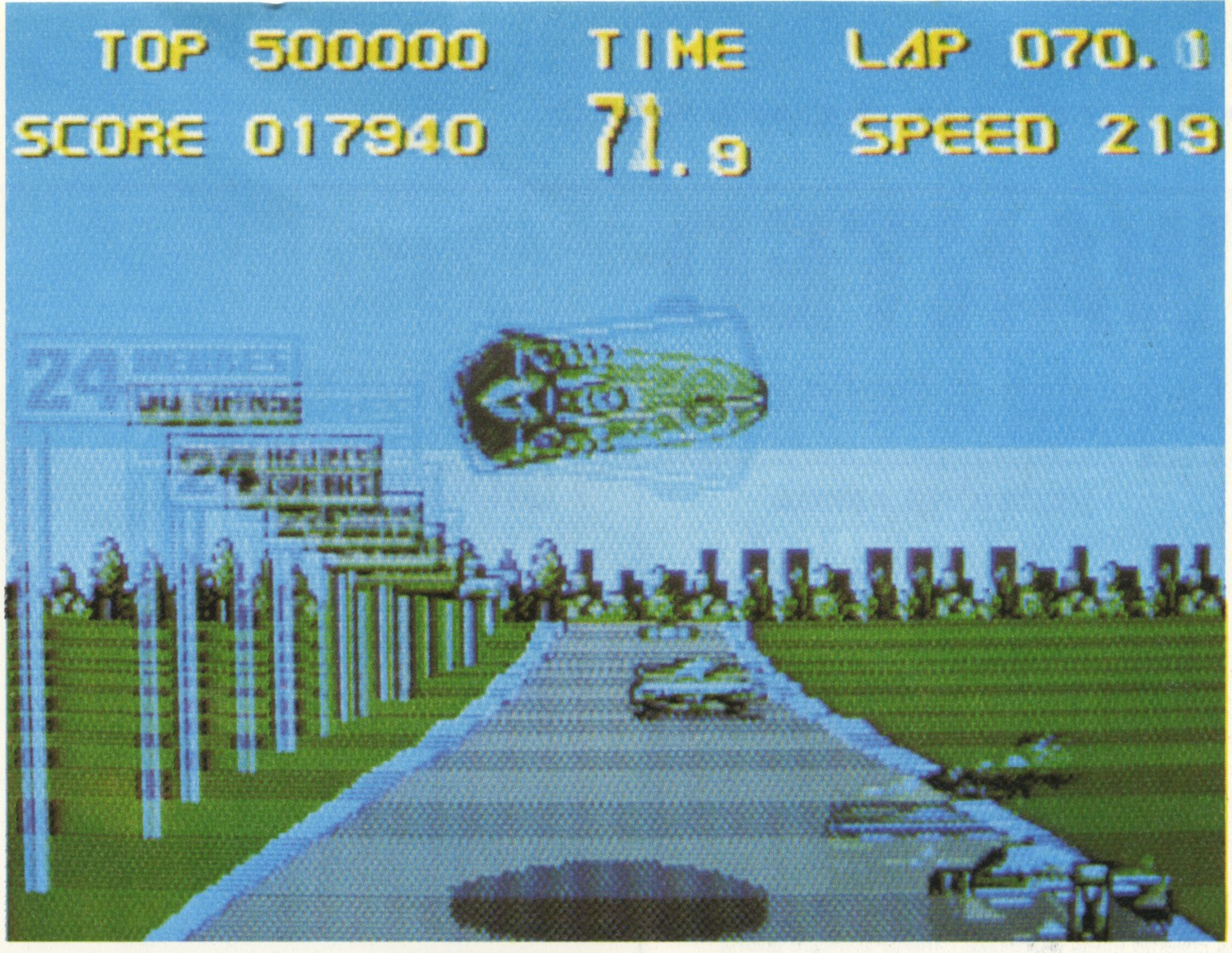
GRAFICA 3 FATTORE QI 1
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 202



***Transputer*: un *Breakout* isometrico in 3D. Il genere è portato al suo illogico e ingiocabile estremo.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un gioco non molto longevo – sola l'estrema determinazione vi terrà impegnati per un po'.



(Destra) Amstrad – Un'auto del computer vi ha fatto volare. Sarà anche spettacolare, ma vi costa parecchi secondi preziosi!

WEC LE MANS

OCEAN innesta la marcia più alta

OUTRUN avrà anche avuto un successo strepitoso per quanto riguarda le vendite, ma a giudicare dalle lettere ricevute in redazione, molti di voi - come noi - sono rimasti un po' delusi dalle versioni ad 8-bit del classico della Sega. L'auto si muoveva in modo poco convincente, era lenta e rispondeva male ai comandi. Riuscirà la Ocean a fare un lavoro di conversione migliore per *Wec Le Mans*?

La veduta è posteriore e leggermente superiore rispetto alla vostra macchina, la quale dovrà gareggiare in un circuito contro altre auto. Il circuito prevede tre posti di controllo e, per progredire, il giocatore deve riuscire ad arrivare ad ognuno di questi entro il tempo fissato, Se ci riesce, guadagna tempo extra per raggiungere il posto successivo. Finito il giro, dovrà ricominciare tutto daccapo finché non avrà completato i quattro giri della pista. I comandi sono abbastanza semplici: accelerare, frenare, sinistra, destra. Non è altrettanto facile, invece, evitare gli ostacoli che si incontrano sul percorso e le altre macchine in corsa. Una volta imparato il percorso diventa meno problematico tenere la strada, o almeno lo diventerebbe se il traffico non aumentasse man mano che si procede; e siccome aumenta, non dovrete stupirvi se vi troverete a zigzagare fra gruppi di addirittura quattro macchine. Fa piacere vedere che non sempre il computer è un pilota esperto, anzi, uno dei maggiori problemi sarà proprio quello di evitare macchine guidate dal computer scontratesi fra di loro e ribaltatesi. Se le tamponate, cominciate a rotolarvi su voi stessi, perdendo tempo prezioso per ripartire e riacquistare velocità.

Quello che *Out Run* non aveva e quello che rende giocabile e appassionante *We c Le Mans*, è il modo in cui la macchina risponde ai comandi e l'impressione di velocità. La Ocean è riuscita a fare bene entrambi, e anche se il gioco non presenta molto di nuovo, è veramente piacevole da giocare e terrà desto il vostro interesse per mesi.

AFFINITÀ ARCADE

La conversione non potrebbe. essere più fedele. Mancano alcuni particolari ma l'ingrediente principale. l'azione di gioco. è stata catturato.

PUNTEGGIO COIN-OP 8

VERSIONE AMSTRAD

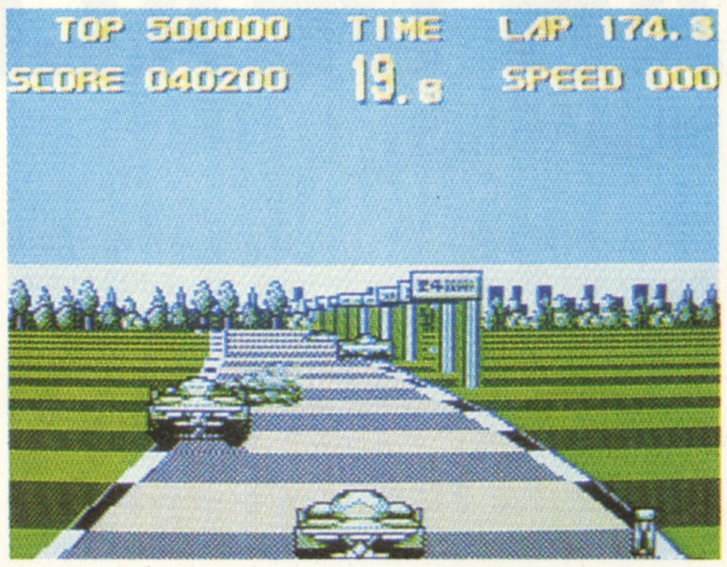
Anche se sono stati usati solo quattro colori e gli effetti sonori non sono niente di speciale, questa versione è unica per il modo in cui si muove la macchina e per lo scorrimento veloce e fluido.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 841

VERSIONE SPECTRUM

É colorata come ci si aspetterebbe da una versione Spectrum, e questo vale per gli effetti sonori. Lo scorrimento è più veloce rispetto all'Amstrad, e crea una maggiore impressione di velocità. Non troverete le macchine del computer che si scontrano l'una con l'altra, e quando tamponate non volate a ruote all'aria. È comunque giocabile ed eccitante, e i fans dei coin-op di guida non rimarranno delusi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 832

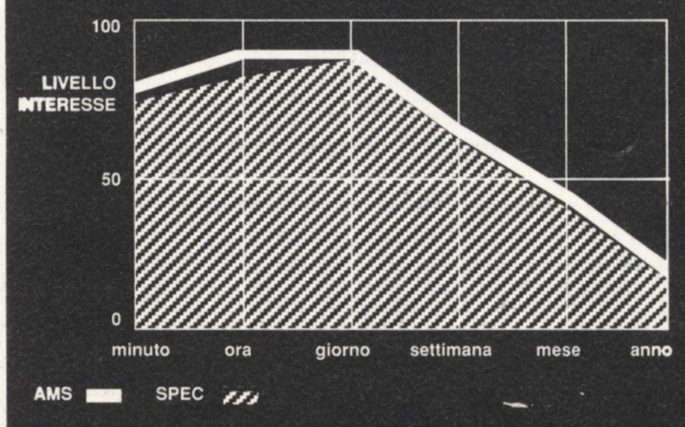


(Sopra) Amstrad – Le auto del computer spesso entrano in collisione e vanno in testa coda. Fate attenzione ai gruppi di auto.

(Sotto) Spectrum – Il tempo sta finendo e non si vedono posti di controllo. Provate a superare l'auto all'esterno.. Se la urtate perderete ogni possibilità di raggiungere il punto di controllo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	Da decidere	

CURVA INTERESSE PREVISTO



La grande giocabilità lo rende appassionante.

WANTED

Cacciatori di taglie con la INFOGRAMES

VERSIONE AMIGA

I vivaci effetti digitalizzati creano un'atmosfera piacevole. Lo scenario e i personaggi, però, sono spesso piatti e sicuramente non sono lo stato dell'arte nel campo degli sparatutto.

GRAFICA 5 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 656

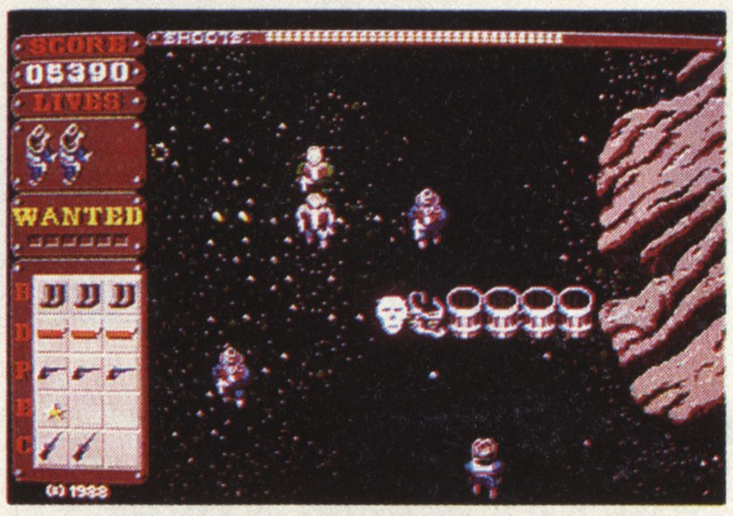
VERSIONE ST

Niente effetti digitalizzati, ma la grafica è buona quasi quanto quella dell'Amiga e l'azione di gioco è la stessa.

GRAFICA 5 FATTORE QI 1
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 644

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L34000d	USCITO
Non sono previste altre versione		

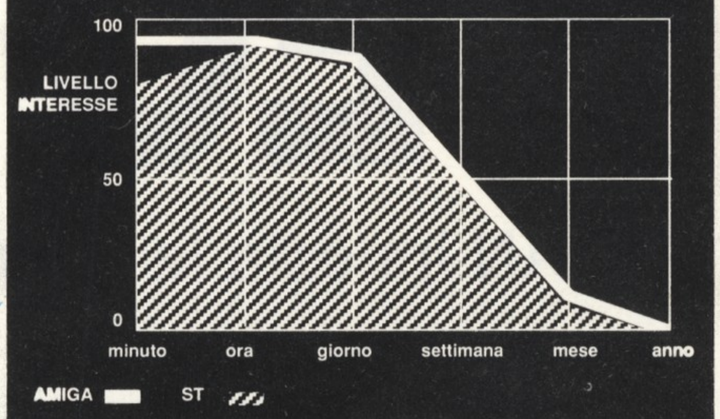
I GIOCHI di sparatorie sono nati con i coin-op e le console e l'anno scorso hanno fatto un grande ritorno con Gunsmoke, lo sparatutto a scorrimento verticale a cui *Wanted* assomiglia in modo più che casuale. Quattro banditi, o piuttosto quattro guardiani di fine livello, devono essere trovati e uccisi. Durante il cammino, trovate più sicari di quanti non ne vengano fatti fuori in un film di Sam Peckinpah. Non mancano pericoli come macigni e barili che rotolano per lo schermo schiacciando nel fango dell'Arkansas i cacciatori di taglie.



Amiga - Sparate ai barili e appariranno i buoni. La tabella in basso a sinistra mostra gli oggetti attualmente in uso.

L'armamentario è nettamente superiore a tutto quello che poteva esserci nel vero West. La potenza di fuoco, la velocità e la portata di tiro possono essere accresciute raccogliendo gli oggetti che escono dai barili colpiti. Attenzione: alcuni barili celano dei teschi micidiali. Particolarmente utili sono i candelotti di dinamite che funzionano da bombe smart. Ci sono anche scudi per fermare i proiettili e cuori che regalano armi extra. Se venite uccisi perdete le armi extra e sarà più difficile affrontare tutti i banditi in arrivo da ogni parte dello schermo, che sparano all'impazzata nella vostra direzione. Di tanto in tanto, nei palazzi compaiono dei cecchini che fanno fuoco. L'unico modo di eliminarli è sempre sparargli addosso in diagonale. Il concetto di gioco non è proprio originale, ma è costruito meglio di *Gunsmoke* e offre abbastanza livelli da tener impegnati per un po' gli aspiranti pistoleri.

CURVA INTERESSE PREVISTO

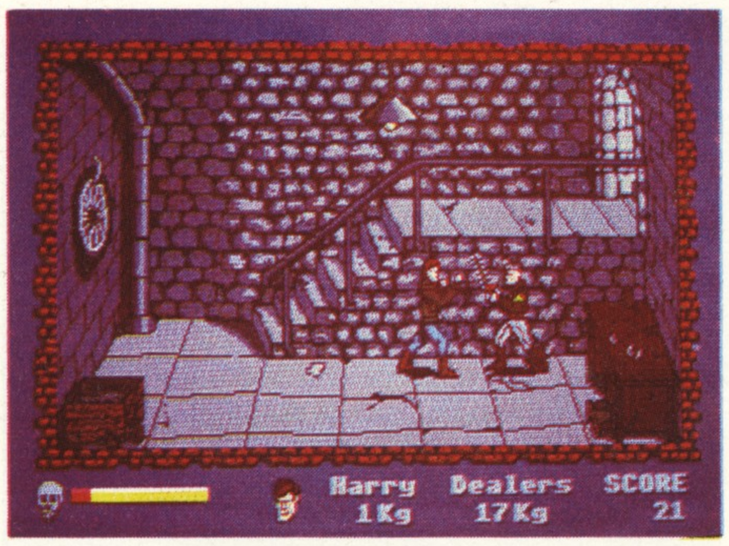


All'inizio è piombo caldo, ma poi si fa ripetitivo.

MANHATTAN DEALERS

Lotta al crimine secondo la SILMARILS

GLI spacciatori di droga sono sempre stati rappresentati come dei tipi piuttosto sgradevoli e quelli di questo picchiaduro non fanno eccezione. Siete nei panni dell'Ispettore Harry, un buon poliziotto che sa il fatto suo, chiamato a scovare la banda di trafficanti di droga e a restituire la pace al quartiere. L'azione è vista lateralmente in pseudo-3D e il giocatore si trova a guidare Harry per le zone più malfamate di Manhattan, cercando di mettere KO punk innocenti e pazzi armati di motoseghe, ma soprattutto gli spacciatori stessi: e una volta a terra, è relativamente facile sequestrargli la droga. Lo scopo finale è quello di raccogliere una certa quantità di sostanze illegali, correre all'estremità destra dello schermo e farne un gran falò gettandola nel braciere appositamente approntato.



Harry si prepara ad affrontare un maniaco armato di sega a motore.

Fate tutto questo e potrete passare alla banda successiva (la prima banda è quella dei trafficanti di caffeina, seguita da quella della nicotina e così via, in ordine di tossicità). L'area di gioco rimane sempre la stessa per ogni banda ma aumentano il numero e la ferocia dei membri delle bande. Se Harry viene colpito troppe volte, il suo indicatore di energia (situato sotto l'area di gioco principale) comincia a scendere inesorabilmente: se raggiunge il fondo, Harry è finito e dovrete cominciare daccapo. Il concetto del gioco non è nuovo e l'azione di gioco presenta alcune stranezze. Ad esempio, è difficile fare in modo che Harry guardi nella direzione in cui cammina, tanto che spesso e volentieri è meglio farlo camminare all'indietro! Una volta viste tutte le locazioni e scoperto come abbattere i cattivi, la maldestra azione di gioco ucciderà il vostro entusiasmo nel giro di poco tempo.

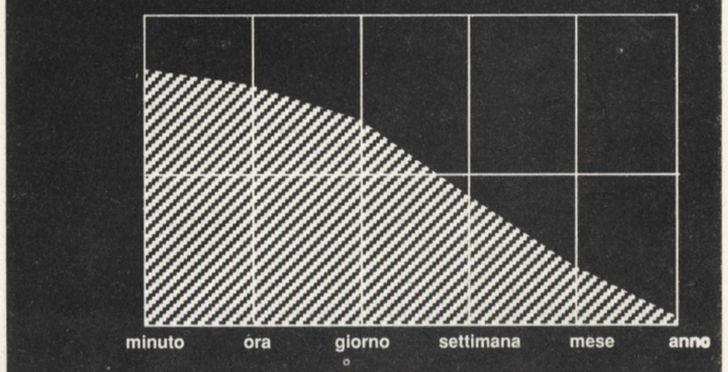
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
SPEC 128	In preparazione	
AMSTRAD	In preparazione	
C64/128	In preparazione	
IBM PC	L29000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

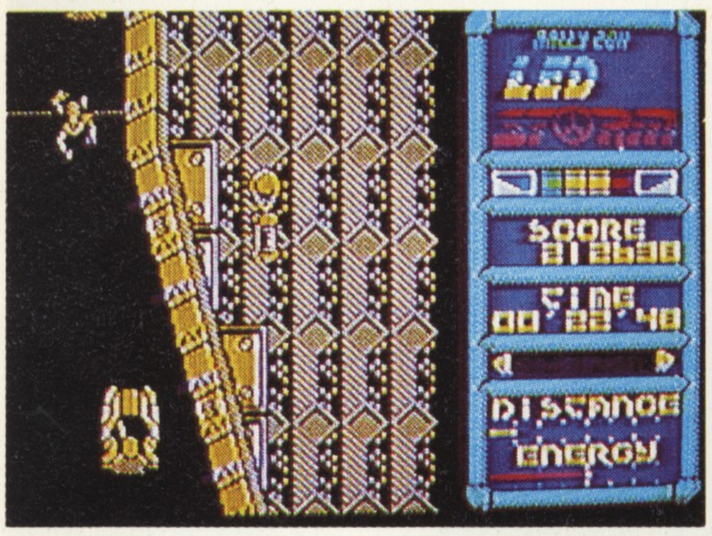
Sfondi colorati e ben dettagliati, buona anche l'animazione degli sprite. Purtroppo non offre abbastanza per tenervi interessati a lungo e le stranezze dei comandi non sono certo d'aiuto.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 8
K VOTO 545

CURVA INTERESSE PREVISTO

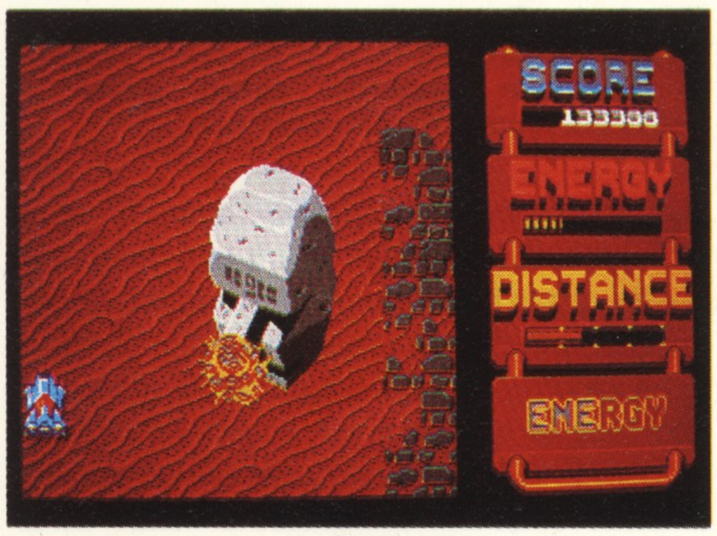


Carente in longevità.



Spectrum – Una importante capsula d'energia vi passa accanto, ma non è possibile prenderla.

Atari ST – Saltate quell'interruzione nella sopraelevata. Sotto di voi il Mare di Corallo Verde.`



Amiga – Siete andati a sbatter contro una testa dell'Isola di Pasqua nella sezione del Deserto di Rovine.

LED STORM

Il fulmine a ciel sereno della CAPCOM

SE state pensando a delle gigantesche nubi temporalesche che scaricano diodi luminosi su una popolazione ignara, scordatevele: il LED del titolo sta infatti per Laser Enhanced Destruction, distruzione a colpi di laser. Ma poiché di distruzione ce n'è ben poca, con o senza laser, dovremo rassegnarci a dirvi la verità.

LED Storm è l'ultima conversione targata US Gold di un gioco Capcom, in cui il giocatore si avventura al volante di un autoveicolo super-potente che sfreccia per le nove regioni di un paesaggio futuristico alla volta di Sky City.

Il percorso è rappresentato da elementi quali autostrade, piste di terra battuta e vallate, che scorrono verticalmente sotto l'auto. La viabilità è continuamente ostacolata dal comparire di altri utenti della strada, quali autocarri, automobili e rane (probabilmente stanno vendicandosi di tutte le volte che sono state spiaccicate in Frogger), che se urtati fanno perdere il controllo all'automobile. Il percorso è reso ancora più difficoltoso dalla presenza di interruzioni nei fatiscenti cavalcavia, superabili tramite rampe, e di caratteristiche del terreno quali rocce ed alberi che devono essere evitati.

Anche a bordo ci sono problemi che assillano il pilota: l'energia è il fattore più limitante, ma è possibile fare rifornimento di energia e carburante raccogliendo le icone lungo il percorso.

Se raggiungete il posto di controllo di fine livello prima che si sia esaurita l'energia, avrete accesso al livello successivo. Se fallite, dovrete ricominciare daccapo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L18000 • L25000d	USCITO
AMSTRAD	L18000 • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

AFFINITÀ ARCADE

Eccezionale sul C64, decisamente minore nelle altre versioni. L'essenza del gioco, comunque, rimane intatta.

PUNTEGGIO COIN OP 9

VERSIONE C64

Un'altra superba conversione arcade dalla Software Creations (autrice di *Bubble Bobble*). Sono stati magnificamente riprodotti tutti gli elementi del gioco originale, fino allo scorrimento a parallasse della strada, rendendolo così molto giocabile. Siamo praticamente tornati ai tempi di *Spy Hunter*, il gioco è comunque grandioso. Ottima anche la colonna sonora.

GRAFICA 9 FATTORE QI 3
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 816

VERSIONE SPECTRUM

Nella versione Spectrum monocromatica manca purtroppo lo scorrimento in diagonale. Tale problema è aggirato, come nelle versioni ST e Amiga, con lo scorrimento laterale in grandi blocchi del percorso. Tenere la strada è impossibile, soprattutto per le dimensioni ridotte dello schermo. Questo livello di difficoltà imposto artificialmente, insieme ad altre pecche, come ad esempio il rimanere "attaccati" al bordo della strada, ne fanno l'unica versione da evitare accuratamente.

GRAFICA 6 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 405

VERSIONE AMIGA

Deliziosa la grafica e grandioso il sonoro, ma deludente l'azione di gioco sempre a causa dello scadente scorrimento laterale. Vanta tuttavia prestazioni più veloci rispetto alla sua controparte a 16-bit e quindi è un po' meglio da giocare.

GRAFICA 8 FATTORE QI 3
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 648

VERSIONE ST

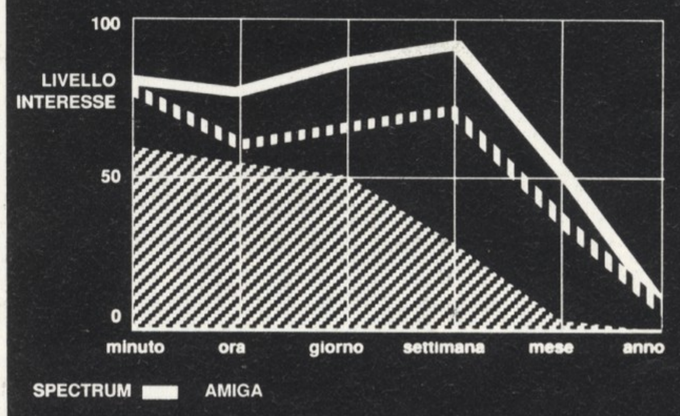
Grafica suggestiva, con scorrimento veloce e incredibilmente fluido (non a parallasse). Soffre dello stesso movimento laterale dello Spectrum, anche se in grado minore. Eccezionale la colonna sonora, con il chip sonoro dell'ST che fa gli straordinari.

GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 645

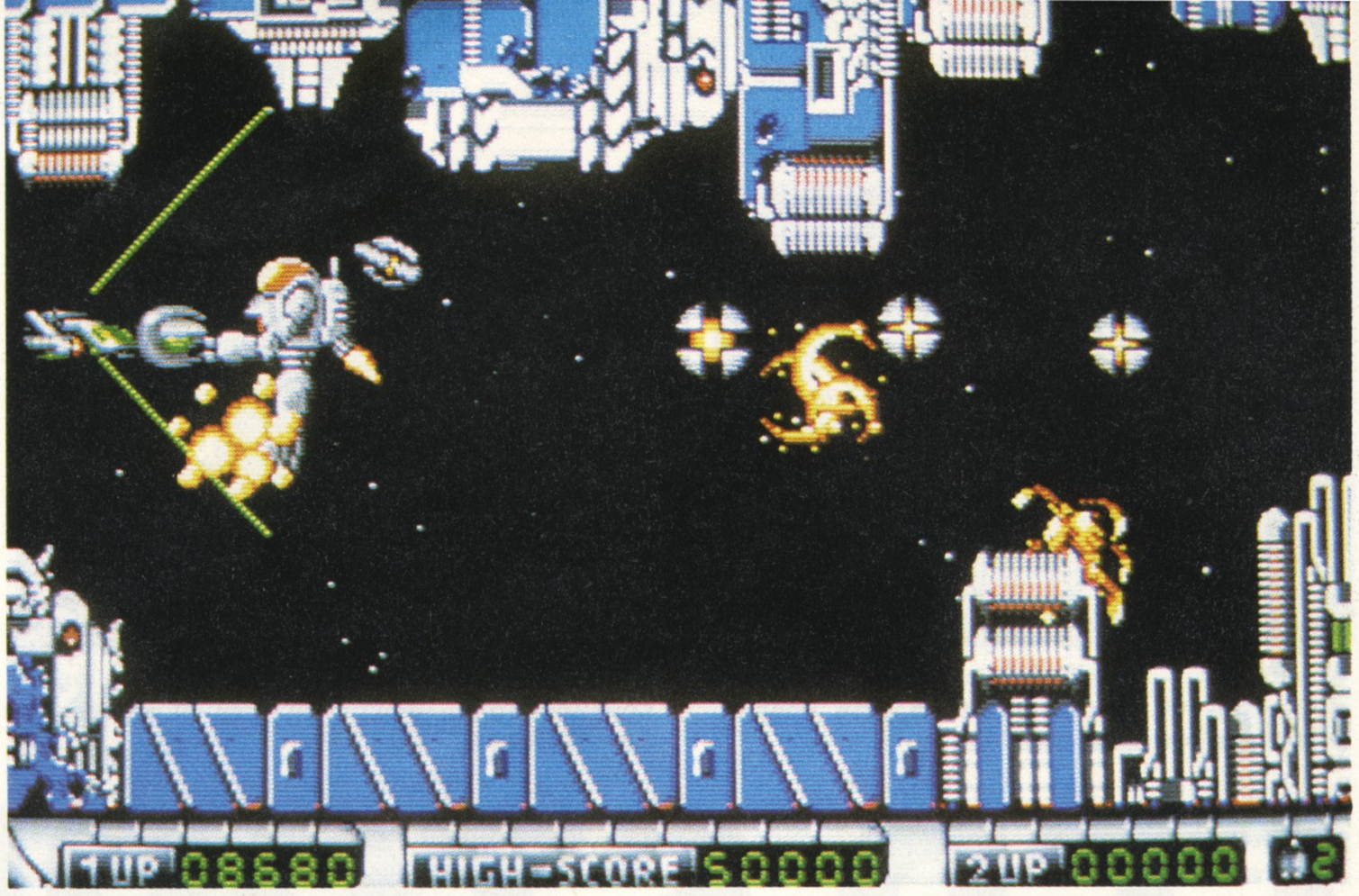
Se raggiungete il posto di controllo di fine livello prima che si sia esaurita l'energia, avrete accesso al livello successivo. Se fallite, dovrete ricominciare daccapo.

C64 – Un disco volante vola sopra di voi, sganciando icone bonus. Se l'auto rossa in derapata riesce a rimettersi in carreggiata, potrà prendere uno scudo verde.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Ci vuole un po' per imparare i percorsi e la cosa è fastidiosa finché non si fanno progressi.



(Destra) Quel tizio continua a sparare missili radioguidati, ma se siete riusciti a prendere qualche arma extra e dovreste riuscire a liberarvene.

DENARIS

Sparare a tutta velocità con la RAINBOW ARTS

DI sparatutto a scorrimento orizzontale ce ne sono così tanti che te li tirano dietro, ma questo, grazie alla sua grafica e alla sua azione di gioco, si distingue nettamente dal mucchio.

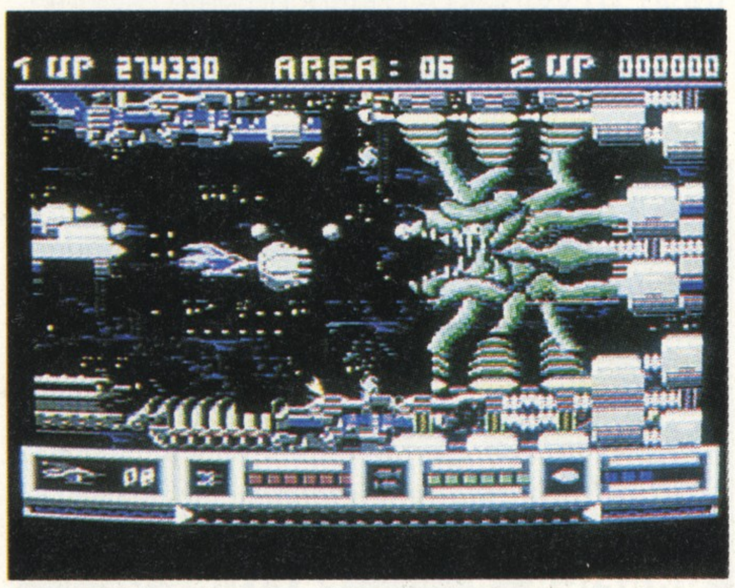
Il giocatore pilota un'astronave attraverso una serie di tunnel alieni. I tunnel cambiano ad ogni livello e non offrono scelte di percorso alternative: dovete continuare a volare da sinistra a destra, distruggendo ondate di alieni che vi piombano addosso da ogni direzione. Altri alieni camminano lentamente sul fondo sparandovi addosso e, come se ce non fosse abbastanza, siete anche bombardati da postazioni a terra, le quali non possono essere distrutte e quindi devono essere evitate.

In vari livelli del gioco, scorrono sullo schermo dei simboli che, se raccolti, arricchiscono la vostra navicella di armi extra, fra cui una sonda che, attaccata al muso dell'astronave, funge da scudo, raggi laser tri-direzionali e navicelle radiocomandate.

Tutto questo è indispensabile per superare i nemici più accaniti, come ad esempio i robot tipo Transformer, che sparano missili radiocomandati, e i guardiani di fine livello. Ad ogni fine livello vi aspetta una sfida diversa: al primo troverete un gigantesco mostro da annientare, mentre al secondo dovrete affrontare una sfilza di alieni turbinanti che richiedono vari colpi per essere abbattuti. Alla fine del terzo livello vi aspetta un guardiano in guisa di serpente, che striscia per lo schermo sputando colpi... è chiara la faccenda?

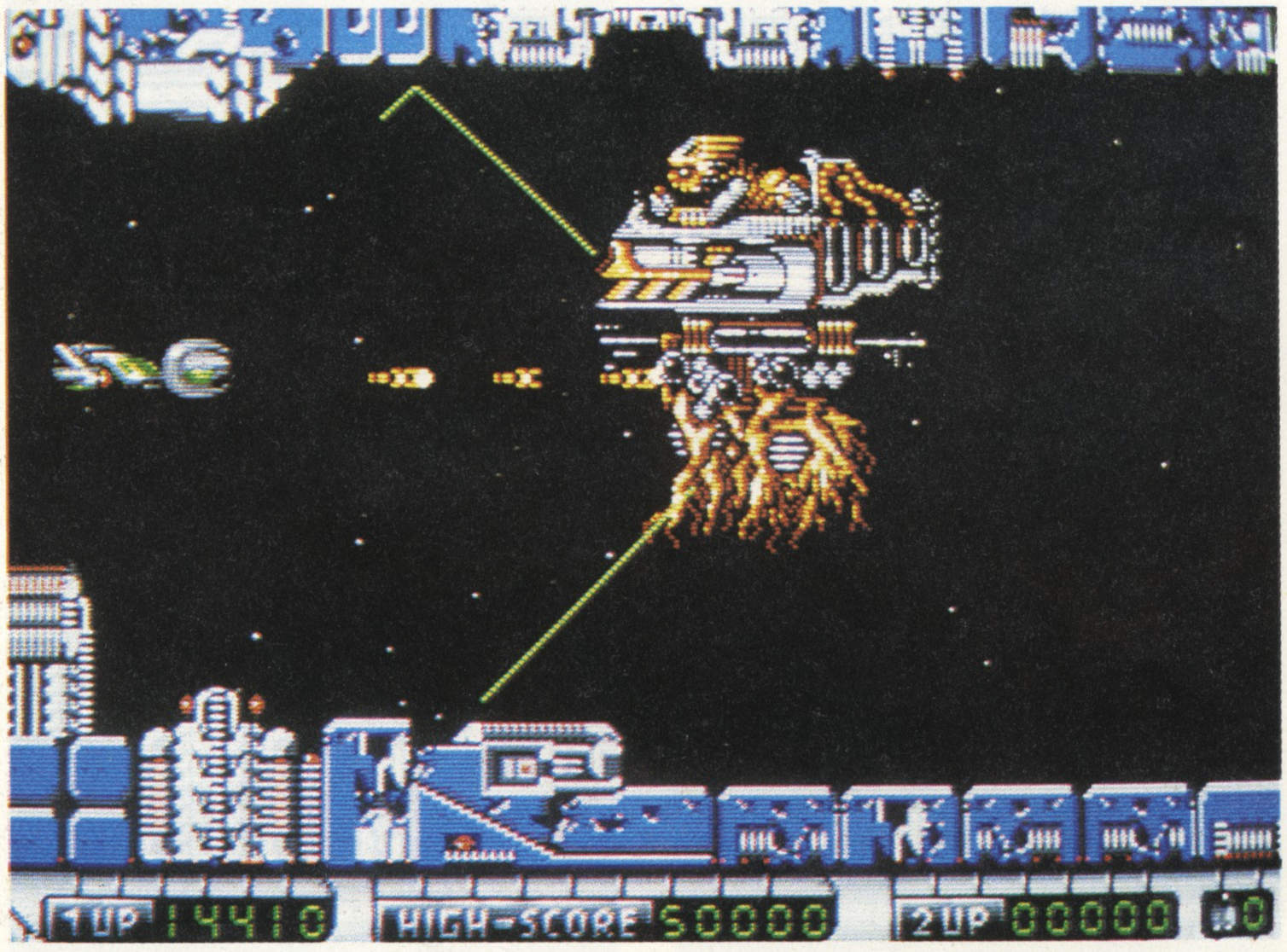
Restate dotati delle armi extra finché non perdete una vita, ma per fortuna non ci vuole molto tempo a ricostruirsi un certo armamentario dopo aver ricominciato (dall'ultimo punto di partenza, che non è mai troppo lontano).

Denaris è una bomba di sparatutto. Non aspettatevi in alcun modo di mettere alla prova il vostro cervello, ma il joystick e il relativo braccio non avranno tregua. Se sparatutto deve essere, questo è uno dei migliori.



C64 - Il guardiano di fine livello-sei. Anche con tutte quelle armi extra, vi accorgerete che non è per niente facile abbatterlo!

(Sotto) Davanti al guardiano di fine livello-uno. Sparate senza fermarvi.



PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L25000d	IMMINENTE
C64/128	L12000c • L15000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

La grafica eccezionale, il sonoro e l'azione di gioco grandiosi concorrono a creare uno dei più irresistibili sparatutto che sia mai apparso da un bel po' di tempo. Ora, quando avete voglia di sparare un po' senza pensare a niente, sapete dove rivolgervi.

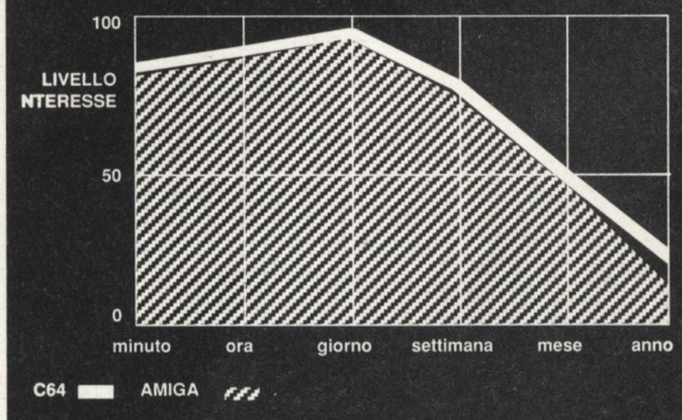
GRAFICA 9 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 887

VERSIONE C64

Completamente diverso dalla versione Amiga. Rimane uno sparatutto a scorrimento orizzontale, certo, ma gli alieni e le loro strategie di attacco cambiano totalmente. È comunque grandioso.

GRAFICA 9 FATTORE QI 1
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 894

CURVA INTERESSE PREVISTO



Immediatamente irresistibile ed impegnativo: ci giocherete per un bel po'.

CUSTODIAN

La HEWSON sta in guardia

MOLTO tempo fa, quando lo Spectrum aveva ancora problemi di "clash di attributi", Chris Hinsley programmò Pyjamarama e rivoluzionò per sempre gli arcade adventure. Ora gli è stata data carta bianca sui 16-bit e, insieme a Nigel Brownjohn, ha prodotto l'ultimissimo spara-e-fuggi della Hewson.

Le tombe aliene, che sono luoghi coloratissimi, sono state invase da parassiti che ne stanno risucchiando tutta l'energia. Dovete raccogliere e distruggere i bozzoli e rispondere a numerosi attacchi alieni.

Ogni livello è un ampia zona bi-dimensionale a scorrimento multi-direzionale, in gran parte tempestata di ostacoli. Volteggiare da un punto all'altro dello schermo non è difficile, ma c'è sempre un fastidioso nugolo di alieni a tenervi compagnia. Hanno dieci diversi schemi di comportamento, quindi esistono dieci tipi di armi per affrontarli. Queste variano in potenza e nella direzione di tiro e ci sono anche bombe smart, missili teleguidati e torrette-laser ad espulsione.

Le armi devono essere acquistate con i punti guadagnati nei silos. Con i punti si può pagare anche l'uso dei silos di teletrasporto, ma questi perlomeno danno in cambio energia. Una volta raccolto, il bozzolo deve essere portato in una camera speciale per essere crivellato di colpi. Se lo mancate, dovrete raccoglierlo un'altra volta. Nel frattempo, il livello di energia della tomba scende sempre più: il lavoro va quindi compiuto alla svelta.

Il gioco è frenetico e illustrato deliziosamente. Non manca mai di sorprendere per la varietà delle armi e degli alieni incontrati. Non diventerà forse un classico, ma ha i suoi grandi momenti.

VERSIONE AMIGA

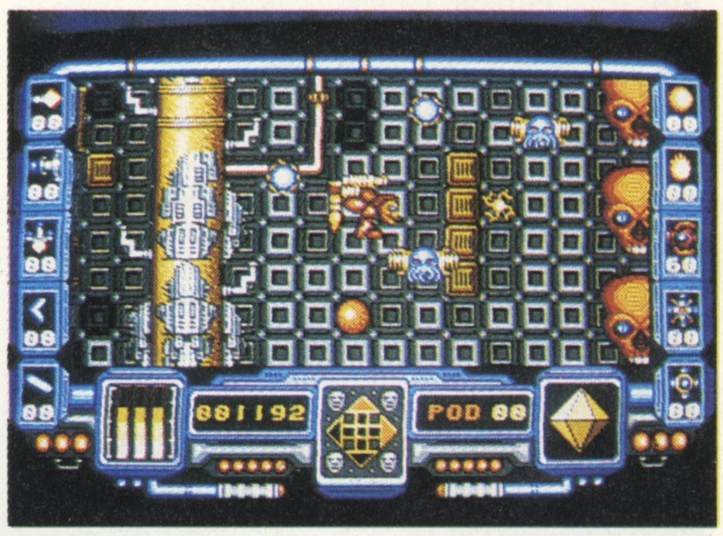
Scorrimento fluido, sfondi deliziosi, alieni terribili ed effetti sonori meravigliosi. A volte è un po' difficile vedere quello che sta accadendo, ma in effetti questa è una caratteristica del gioco.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 781

VERSIONE ST

Grafica e sonoro terribilmente vicini a quelli dell'Amiga e azione di gioco identica.

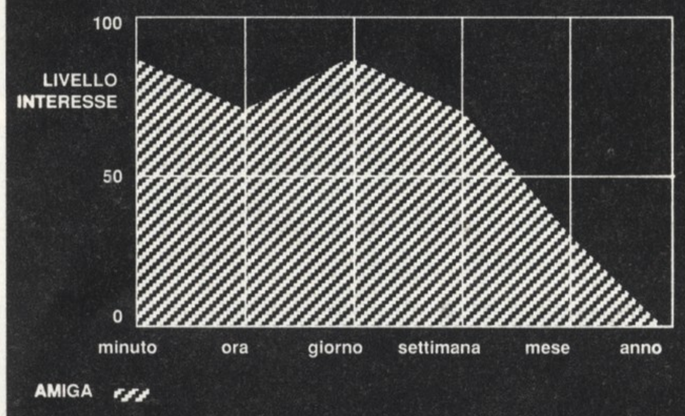
GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 781



Amiga - voi siete quel cosino rosso svolazzante. Sulla destra, un bozzolo da cui stanno uscendo i parassiti (le sfere azzurre) che assorbono l'energia.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
Versioni 8-bit in fase di sviluppo		

CURVA INTERESSE PREVISTO



AMIGA

É molto vario, ma non vi terrà incollati allo schermo a lungo.

GI HERO

FIREBIRD vi manda in missione di salvataggio

LE spie sono già una bella gatta da pelare in condizioni normali, ma quando cominciano a passare al nemico documenti rubati possono diventare delle vere mine vaganti. Quello che ci vuole in questo caso è un eroe, qualcuno che non abbia paura di avventurarsi in territorio nemico per recuperare quei documenti. E quel qualcuno, amici miei, siete proprio voi!

Giusto per rendere le cose più difficili, le attrezzature di cui eravate stati dotati sono ora danneggiate dopo un inopportuno lancio con il paracadute. E per di più Killer, il vostro fedele ed eclettico cane, se l'è data a gambe per la paura.

L'azione vera e propria ha luogo nella parte inferiore dello schermo e la veduta è di lato. Per completare il gioco dovrete svolgere alcuni compiti in una certa sequenza, i cui dettagli vi saranno trasmessi in codice tramite un collegamento via satellite. Per codificare i messaggi dovrete utilizzare il dispositivo di decrittazione e seguire le tracce. C'è uno svantaggio però: il decrittatore (come qualsiasi altra apparecchiatura) costa energia che, come sapete, è limitata.

Anche se venite colpiti dal nemico perdete energia e rispondendo al fuoco perdete munizioni, anche se questo non è un grosso problema dal momento che è possibile liberarsi dei caricatori esauriti e raccogliere quelli pieni che si trovano sul terreno. Se riuscite a trovarlo (seguendo i fari di segnalazione), Killer ridurrà a mal partito qualsiasi guardia nemica.

VERSIONE SPECTRUM

Per evitare il clash di attributi è stato utilizzato lo stesso sistema di cornice di *Dark Sceptre*. Gli effetti sonori sono buoni come anche la musica. Il gioco non scoppia di azione, ma è divertente da giocare e ci vuole un po' per completarlo.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K_VOTO 702

VERSIONE AMSTRAD

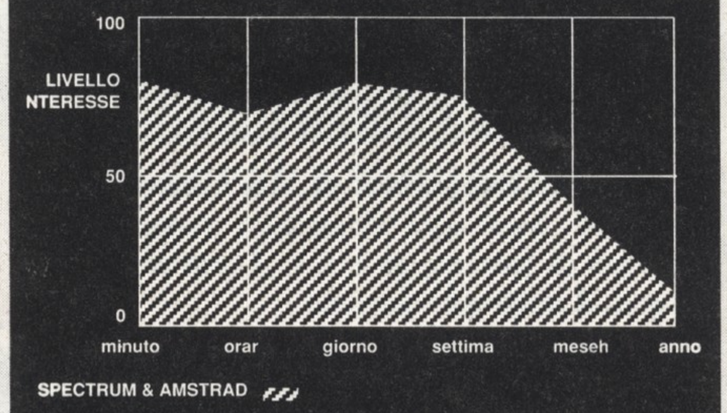
Quasi identica alla versione Spectrum, cosa riprovevole in quanto avrebbero potuto usare più colori. Resta comunque altrettanto giocabile.

GRAFICA 7 FATTORE QI4
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 702

Spectrum - Avete trovato il fedele Killer, ora risolvete il prossimo enigma.

PIANO DELLE USCITE		
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



SPECTRUM & AMSTRAD

Un gioco tosto ma divertente, piacerà in particolare ai cartografi.

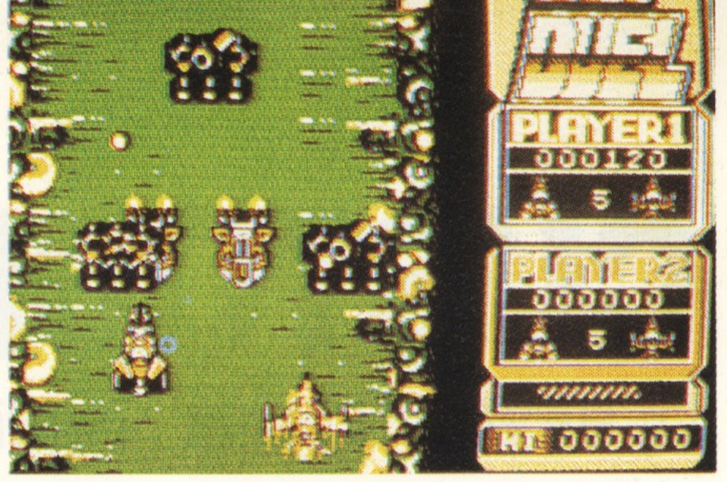
LAST DUEL

L'ultimo duello della CAPCOM

QUESTO gioco di guida a scorrimento verticale della Capcom ricorda un po' *Led Storm*, in cui un'auto fila rombando in uno scenario futuristico. Ma l'aggiunta di aeroplani, di azione simultanea per due giocatori e di tante sparatorie mettono alla prova capacità di tipo diverso.

Dovete aprirvi la strada in sei livelli, con i tradizionali guardiani alla fine di ognuno e innumerevoli forme di difesa che trovate lungo la strada. Nel 1°, 3° e 5° livello il giocatore uno è alla guida di un'auto e dovrà superare degli ostacoli a terra, mentre nel 2°, 4° e 6° livello sarà alla guida di un aeroplano - che invece il giocatore due pilota in tutti e sei i livelli. Le forme di difesa comprendono l'intera gamma delle forze aliene: postazioni di fuoco, auto kamikaze, draghi sputafuoco, ecc. In mancanza di un secondo giocatore, non vi saranno difese aeree nei livelli 1, 3 e 5. Sulla strada potrete raccogliere delle icone per sparare un maggior numero di colpi frontali e dotarsi di sparo laterale. La macchina può saltare ostacoli e buche, ma può anche restare intrappolata nel paesaggio.

Il solito gioco arcade, ravvivato dall'opzione per due giocatori. È OK per i fans degli sparatutto, ma non è niente di speciale.



Amstrad - Due giocatori corrono nel primo livello. Il giocatore 2 guida l'aereo azzurro col mirino davanti. Il giocatore 1 guida l'auto rossa a tre ruote.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	In preparazione	

VERSIONE SPECTRUM

Il movimento dell'aereo è troppo lento, rendendo quasi impossibile il gioco.

GRAFICA 6 FATTORE QI 1
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 5
K VOTO 490

VERSIONE ST

Grafica relativamente buona, ma la finestra di gioco è troppo piccola per poter vedere tutto quello che accade.

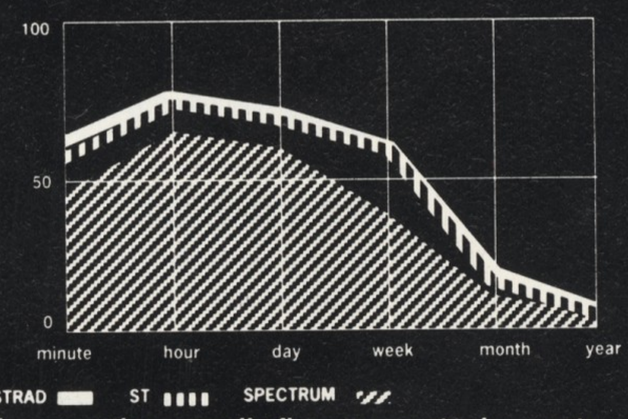
GRAFICA 6 FATTORE QI 1
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 610

VERSIONE AMSTRAD

Grafica molto superiore a quella della versione Spectrum e maggiore giocabilità.

GRAFICA 7 FATTORE QI 1
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 615

CURVA INTERESSE PREVISTO



È impegnativo, ma alla fine poco entusiasmante.

DARK FUSION

La scura fusione della GREMLIN

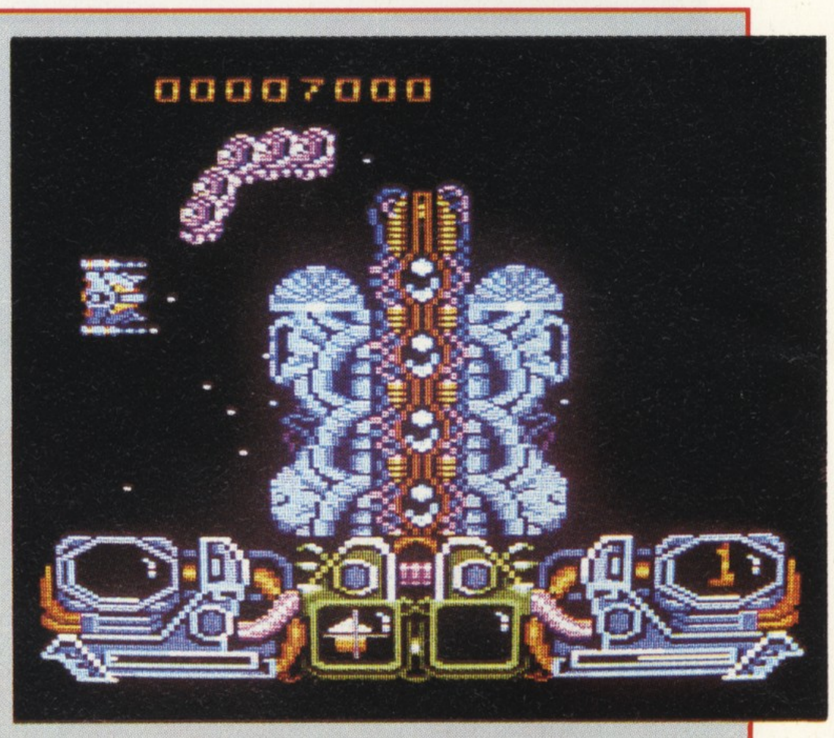
PRIMA di entrare nel corpo dei Guardian Warriors, gli allievi più promettenti devono superare un test che li metta alla prova nella disciplina più ricorrente nell'attività quotidiana di un Guardian Warrior: sparare, sparare tanto.

Perciò la prova si suddivide in tre sezioni. Nella Zona di Combattimento principale si tratterà di superare un corridoio orizzontale infestato di ogni genere di navi aliene, robot e postazioni di fuoco. Il cadetto, che dispone di un'energia limitata e di sole tre vite per giungere alla fine della prova, deve evitarne i colpi e superare indenne gli ostacoli.

Si ottengono armi extra prendendo al volo le icone lasciate dagli alieni distrutti.

All'interno di ogni sezione ci sono tre "bozzoli di fusione", che danno accesso ad altre sottosezioni. Dovrete fare irruzione in due Zone Aliene e distruggerne le mostruose creature. Solo allora la Zona di Combattimento sarà completata e potrete accedere alla Zona di Volo e avventurarvi nel livello successivo.

L'azione di gioco difficile e un po' spenta tende a stufare già dopo le prime partite, tanto che questo sparatutto potenzialmente interessante (che ha un po' di *Northstar*, *Exolon* e perfino di *R-Type*) sarà invece relegato nella terra di nessuno dei giochi mediocri. Tecnicamente ineccepibile in tutte le versioni, gli manca però quel tocco di novità che lo distinguerebbe dai "già-giocati".



AMSTRAD - Il contatto con un bozzolo di fusione manda il giocatore nella Zona Aliena".

VERSIONE SPECTRUM

Colorato e senza troppi clash di attributi, *Dark Fusion* per Spectrum è più o meno uguale alla versione Amstrad, solo un pò più veloce. Il sonoro è un po' debole ma la musica del titolo è passabile.

GRAFICA 6 FATTORE QI 3
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 534

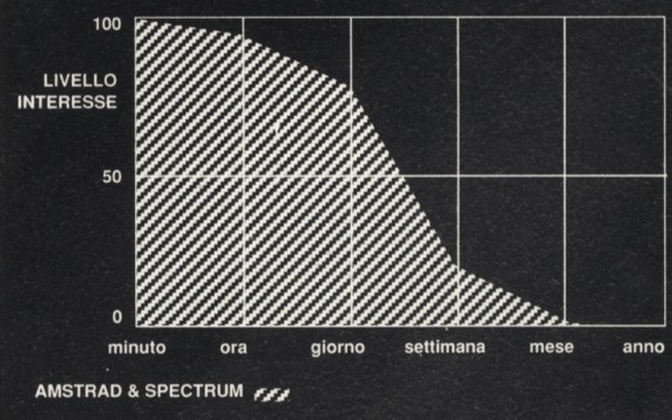
VERSIONE AMSTRAD

Stupende le immagini, ma piuttosto scarso il sonoro. Difficile da padroneggiare, è snervante per la mancanza di progresso immediato.

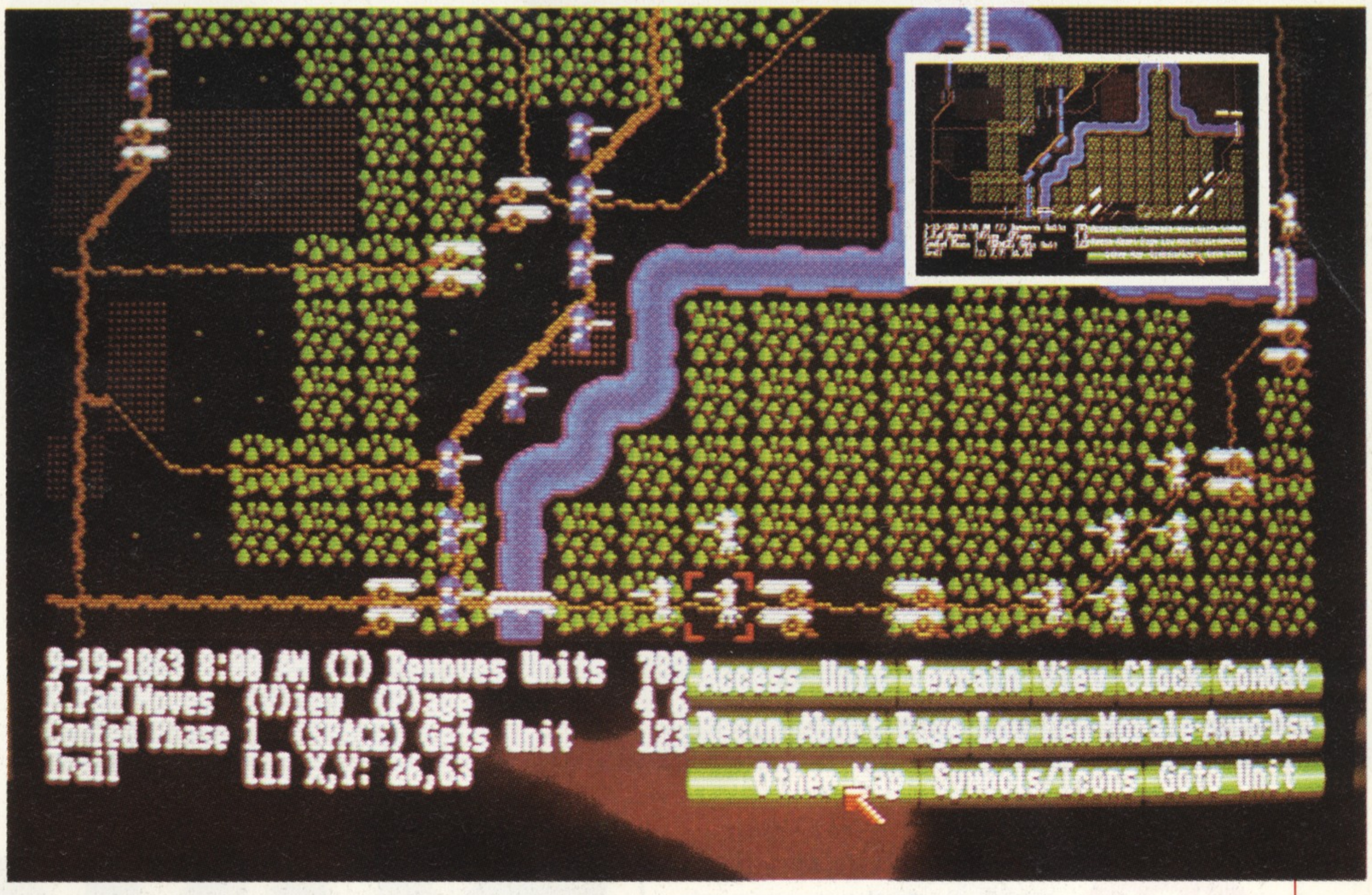
GRAFICA 7 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 534

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO
C64/128	L15000c • L18000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Carino da vedere ma frustrante da giocare



(destra) Zoomate per vedere di quali unità dispone il nemico (selezionate movimento nascosto e la posizione del nemico viene nascosta finché non ci siete sopra).

(foto piccola) I simboli delle unità possono essere cambiati in icone premendo il pulsante.

REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

La carica alla baionetta della SSI

QUESTO wargame tattico per uno o due giocatori tratta della battaglia che molti esperti considerano la più equilibrata di tutta la Guerra Civile americana: la battaglia di Chickamauga Creek svoltasi il 19 e il 20 settembre 1863. Anche se i Confederati vinsero quella che ora è considerata una vittoria tattica, non servì ad aumentare le loro probabilità di vincere la guerra. SSI vi dà ora la possibilità di cambiare il corso della storia mettendo a segno una vittoria decisiva per i Confederati oppure dar loro la mazzata definitiva nel caso decideste di comandare l'esercito dell'Unione.

Il gioco è composto da diciotto turni, ciascuno dei quali rappresenta due ore di battaglia. I giocatori decidono quali eserciti comandare e poi il primo comandante dà gli ordini alle sue truppe. Ciascun comandante cerca di mettere a segno più punti-vittoria possibili catturando delle posizioni strategiche sulla grande mappa del gioco.

Ciascun turno è composto di diverse fasi e si comincia con la fase di movimento. La distanza a cui è consentito muovere un'unità durante ciascun periodo di due ore dipende dalla quantità di punti-movimento di quell'unità, che a loro volta dipendono dal tipo di unità (fanteria, cavalleria o artiglieria), e dal fatto che sia stato dato o meno l'ordine di muoversi a velocità doppia. Dopo aver dato gli ordini di movimento, si possono dare le indicazioni sull'unità nemica da attaccare durante

La mappa strategica su piccola scala dà una migliore visione globale della situazione.

L'opzione view mostra la linea di visione dell'unità. Questa unità spara su qualunque unità nemica all'interno dell'area marrone.

la fase di combattimento, se il nemico è in vista e, naturalmente, a tiro.

Le unità si muovono con il cursore (si deve fare attenzione quando si muovono delle unità vicine l'una all'altra dato che ne potete ammucchiare solo un certo numero su ciascun quadrato e le deviazioni si pagano in punti-movimento). Dopo che tutte le unità sono state spostate, l'altro giocatore può sparare dei colpi alle unità in movimento. Poi si entra nella fase di combattimento dove le truppe all'attacco e quelle in difesa sparano alternativamente. Infine, tocca all'avversario muovere e si ripete il processo fino al completamento del turno.

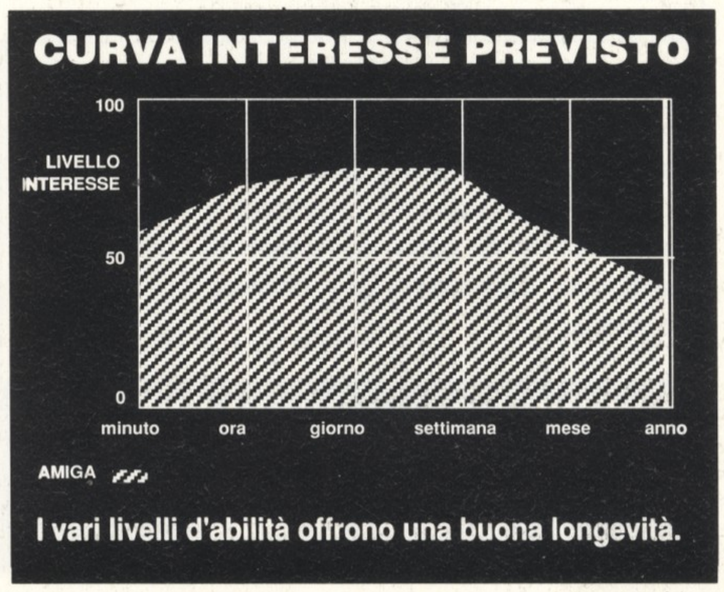
R.C.A.C. è un gioco molto tattico, quindi metterà alla prova le abilità strategiche e di pianificazione tattica. Non preoccupatevi se non avete mai giocato un wargame, poiché ci sono tre livelli di gioco e le opzioni offrono movimento nascosto o visibile, oltre a molte altre opzioni definibili dall'utente che possono far girare le cose a vostro favore. Il gioco è ben strutturato e tiene conto di quasi tutto (morale, terreno, se l'unità sta attaccando, se è in ritirata o anche in che direzione sta muovendosi). La moltitudine di opzioni e di livelli di gioco significa che potete rendere le cose semplici o complicate quanto volete. Se vi piacciono i wargame e avete un Amiga, vale la pena darci un'occhiata.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L69000d	USCITO
C64/128	L59000d	IMMINENTE
IBM PC	L69000d	IMMINENTE

VERSIONE AMIGA

La grafica avrebbe potuto essere migliore, ma è comunque adeguata. É abbastanza facile per i principianti e abbastanza impegnativo nello scenario avanzato per divertire anche gli esperti.

GRAFICA 5 **FATTORE QI 7**
AUDIO N/A **FATTORE GIOCO 6**
K-VOTO 841



I vari livelli d'abilità offrono una buona longevità.

forma di indovinelli; altri ancora richiedono un certo sequenza di mosse all'interno di un'area particolare.

Nessuna avventura fantasy sarebbe completa se non ci fosse un po' di magia e *Dungeon Master* ha la sua buona dose. Ad ogni modo, non dovrete preoccuparvi di raccogliere occhi di tritone od ali di pipistrello, poiché l'abilità di lanciare un incantesimo dipende soltanto dal livello di magia del personaggio. Ad esempio, Gothmog è un mago provetto con un elevato livello di magia, il che vuol dire che può lanciare degli incantesimi niente male. Halk, d'altro canto, non ha il potee di lanciare incantesimi quindi non sarà mai in grade di imparare a farlo.

Dungeon Master è un gioco stupendo che vi divertirà ed impegnerà a lungo: con 14 livelli di gioco, dubito che lo finirete in una partita. E grazie a Dio c'è l'opzione di SAVE.

DUNGEON MASTER

Nelle segrete con la MIRRORSOFT

952

Due sono gli ingradienti principali di questa enorme, giocabilissima e suggestiva miscela di RPG e avventura dinamica: enigmi machiavellici e una gran moltitudine di mostri.

Nei panni di Theron, un apprendista stregone, dovete salvare il vostro maestro Firestaff dalle segrete di Lord Chaos. Come il vostro maestro abbia perso il bastone (e poi sia finito con l'anima divisa in due) è il soggetto del racconto incluso nella confezione. Ventiquattro avventurieri hanno già tentato di recuperare il Firestaff; hanno fallito tutti. Ora, come Theron, avete la possibilità di far risorgere quattro di questi avventurieri per accompagnarvi. La vostra scelta di personaggi è influenzata dai loro attributi personali e avrete bisogno di un buon mix di abilità se volete sopravvivere. Per affrontare i vari mostri ci vorranno dei combattenti, i maghi serviranno per creare e lanciare incantesimi contro i mostri più orribili e i preti verranno utili quando ci sarà qualche ferito.

Il gioco è visto in soggettiva attraverso una finestra che occupa gran parte dello schermo, con delle icone nella parte alta che riportano i livelli di salute, resistenza e magia di ciascun personaggio e qualunque oggetto o arma portino con sé. Il cibo, l'acqua e altre cose trovate nelle segrete vengono portate individualmente da ciascuno in uno zainetto.

Lord Chaos non solo ha riempito le segrete di mostri ributtanti, ma ha anche spruzzato qui e là alcuni ingegnosi enigmi che dovrete risolvere per progredire. Sono enigmi di vario genere: alcuni sono semplici problemi di logica mentre altri hanno la

VERSIONE AMIGA

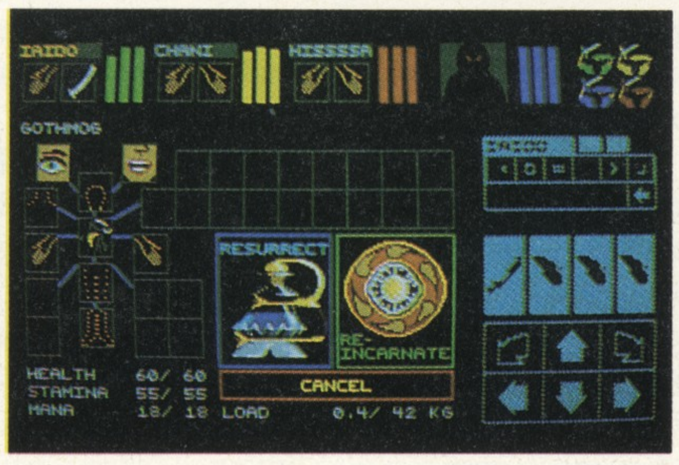
La grafica, anche se molto ripetitiva, è ben disegnata e colorata. Gli effetti sonori sono stati migliorati rispetto alla versione ST. Un gioco emozionante, con un mucchio di cose ed esseri da cercare ed affrontare. Ricordatevi che richiede un mega di memoria.

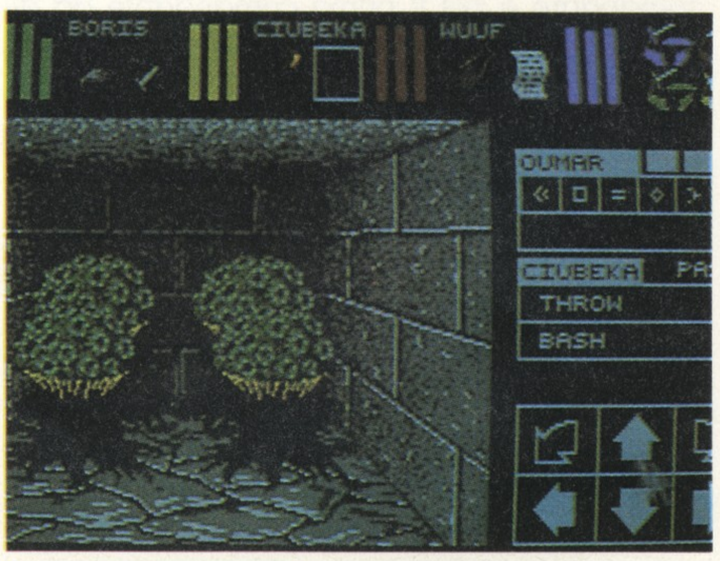
GRAFICA 9 **FATTORE QI** 7
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 9

K-VOTO 952

INFORMAZIONI VITALI

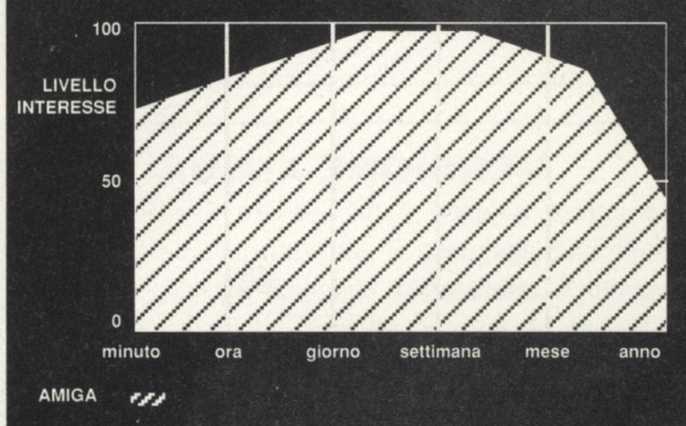
Come tutti gli altri giochi di ruolo, anche in *Dungeon Master* i personaggi si sviluppano durante il gioco, le loro abilità migliorano con la pratica. L'attuale livello d'abilità di un personaggio può essere esaminato selezionando lo schermo di stato e cliccando il puntatore sull'icona a forma di occhio. La parte restante dello schermo di stato mostra quale personaggio avete selezionato, cosa ciascun personaggio porta con sé e i loro livelli di acqua e cibo. (In questo caso lo schermo è riferito al momento in cui dovete selezionare un personaggio. Durante il gioco le icone centrali sono sostituite dalle indicazioni del cibo e dell'acqua). Nell'angolo in alto a destra c'é la posizione dei vari personaggi in relazione al gruppo. Il giocatore può alterare le posizioni dei personaggi ogni volta che lo reputa necessario, così da combinare le abilità del giocatore d'avanguardia con gli immediati pericoli.





PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	RECENSITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Lo giocherete finché resterete bloccati o finché lo finirete. In entrambi i casi lo giocherete a lungo.

NIGHT HUNTER

La UBI SOFT infila i denti in...

IL SANGUE è una strana cosa: la gente comincia a preoccuparsene solo quando c'è il rischio di perderlo. Forse è per questo che i vampiri non sono proprio il genere di persone che si desidererebbe avere per vicini. Nel corso della loro lotta per distruggere il malvagio regno dei vampiri, gli umani si sono appropriati dei sei medaglioni sacri che reggono il precario equilibrio fra il bene e il male...

In *Night Hunter*, il giocatore ha la possibilità, una volta tanto, di indulgere un po' nelle cattive azioni: controllerà infatti il Conte Dracula nel suo ultimo tentativo di dominare il mondo. Partendo dalla sua lignea residenza nel Castello della Transilvania, il Conte intende trovare ed appropriarsi di tutti i medaglioni per poter continuare a seminare terrore.

Le avventure del Conte hanno luogo in più di 30 livelli, per un totale di 600 locazioni (circa 200 schermi diversi). Dracula deve visitare castelli, villaggi, cimiteri e paesaggi rurali alla ricerca di tre pergamene e cinque chiavi che gli consentono di progredire. Le chiavi gli permettono di entrare in alcune stanze chiuse di quello stesso livello, mentre le pergamene gli aprono la porta finale, un portone blu e rosso che dà accesso al livello successivo. Dracula è costantemente attaccato dai cacciatori di vampiri, reclutati dall'altrettanto antico Professor Van Helsing, che compare in persona alla fine di ogni livello. Gli assalitori maneggiano acquasanta, palline d'argento, frecce e il sempre popolare paletto di legno, nel tentativo di privare il vampiro della sua energia e quindi della vita. Un colpetto al joystick e il Principe delle tenebre si trasforma in un licantropo e, ovviamente, in un pipistrello. Il licantropo può colpire i suoi nemici, mentre il pipistrello riesce ad evitare bordate di acqua altrimenti fatali. Entrambe le forme sono una bella botta per la scorta di energia e possono essere utilizzate soltanto per brevi periodi, come si può vedere dalla barra che diminuisce rapidamente.

Il Conte può comunque rifornire la riserva di energia succhiando il sangue dei cacciatori umani, operazione accompagnata dal tipico gorgoglio di degustazione. La sfortunata vittima della creatura malvagia si accascia al suolo ridotta ad un mucchietto d'ossa.

La missione di Dracula è complicata fin dall'inizio ed è seccante che la morte vi rimandi inidetro all'inizio di ogni livello. La pazienza e la perseveranza però pagano ma la voglia di completare i 30 livelli potrà esaurirsi dopo un po'.

Il Principe delle Tenebre, Dracula in persona, mentre sta trasformandosi...

...in un pipistrello così da volare sopra l'acqua che altrimenti lo ucciderebbe.

Gustoso: succhiare il sangue di una vittima.

Il Conte come licantropo.

VERSIONE ST

L'ST è piuttosto abile in questo genere di arcade adventure e *Night Hunter* è sicuramente fra i migliori del genere. Le immagini sono estremamente suggestive con una varietà di sfondi colorati ad alta definizione e con personaggi abilmente animati. Il sonoro è proprio ridotto al minimo ma è utilizzato per creare effetti suggestivi.

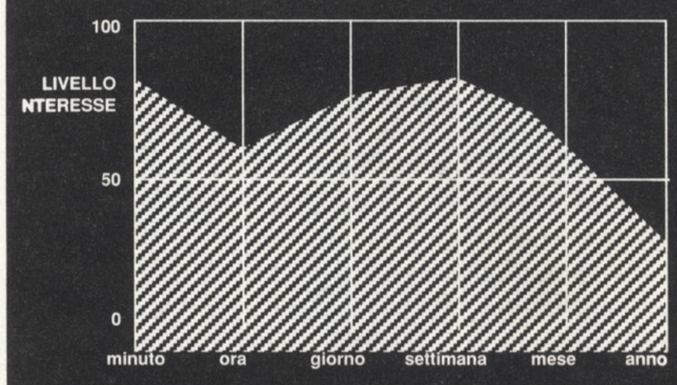
GRAFICA 8 **FATTORE QI 4**
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO 7**

K-VOTO 810

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



ST

Bella grafica e buona giocabilità – una volta che avete messo i denti.

BASEBALL

La NINTENDO ha raggiunto casabase?

TUTTE le caratteristiche del popolare gioco americano sono state fedelmente riprodotti in questa simulazione di sport della Nintendo, dal monte del lanciatore al centro del diamante ai curiosi segnali degli arbitri. Possono partecipare uno o due giocatori e ogni squadra gioca i suoi nove inning per partita e si alterna nella battuta e nel lancio. Si può spostare il battitore intorno all'area di battuta, allineandolo per il colpo e facendone roteare la mazza con un colpetto del pulsante di fuoco. Il lanciatore, invece, può scegliere fra quattro tipi di tiro (veloce, lento, con effetto destrorso o sinistrorso) e per lanciare la palla, dovrete premere il pulsante di fuoco.

Il contatto fra la palla e la mazza è semplicemente una questione di tempismo, anche se una buona battuta non è proprio una questione di frazioni di secondo come in altri giochi di questo tipo. Una volta che la palla è in aria, il battitore si mette a correre automaticamente attorno al diamante, mentre l'altra squadra cerca di prendere al volo o raccogliere la palla; il giocatore della squadra in difesa può poi scegliere a quale base lanciare la palla. Tutti gli aspetti del gioco, come ricevere, toccare, ecc. sono svolti dal computer.

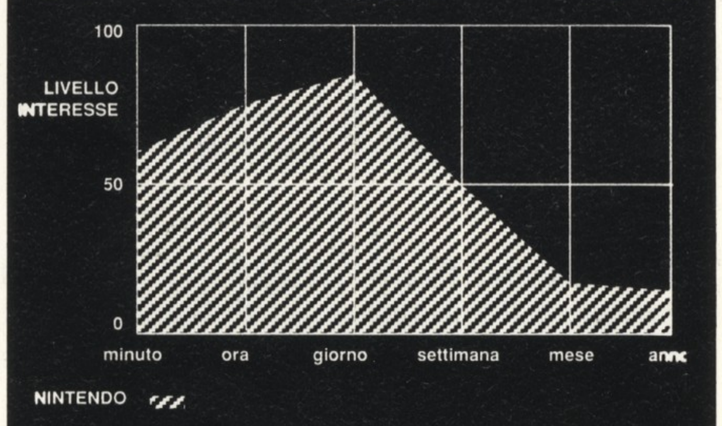
La grafica di *Baseball* è adeguata allo stile di gioco, con sprite piccoli ma ben fatti. L'azione di gioco è abbastanza fluida, ma quando si gioca contro il computer ci sono ritardi a volte scoccianti; nel suo complesso il gioco può essere un po' lentino per coloro a cui piace l'azione. Giocare in solitario è l'opzione peggiore per i fattori casuali introdotti: il computer può passare da prestazioni incredibilmente brillanti ad azioni del tutto insulse e si scatena sempre negli ultimi due inning! L'opzione per due giocatori è la vera forza di *Baseball*, ma il grado limitato di strategia di gioco non garantisce certo un interesse a lunga scadenza.

PIANO DELLE USCITE		
NINTENDO	L750005cart	USCITO

GRAFICA	**6**	**FATTORE QI**	**7**
AUDIO	**4**	**FATTORE GIOCO**	**7**

K-VOTO 624

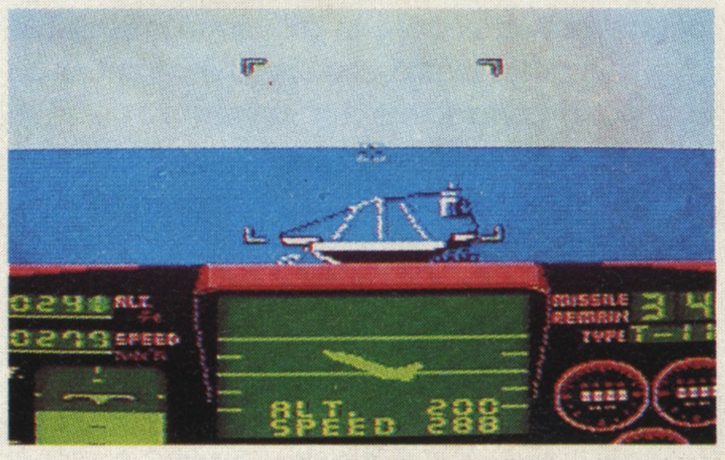
CURVA INTERESSE PREVISTO



Una buon gioco sportivo, troppo limitato dalle poche opzioni e strategie.

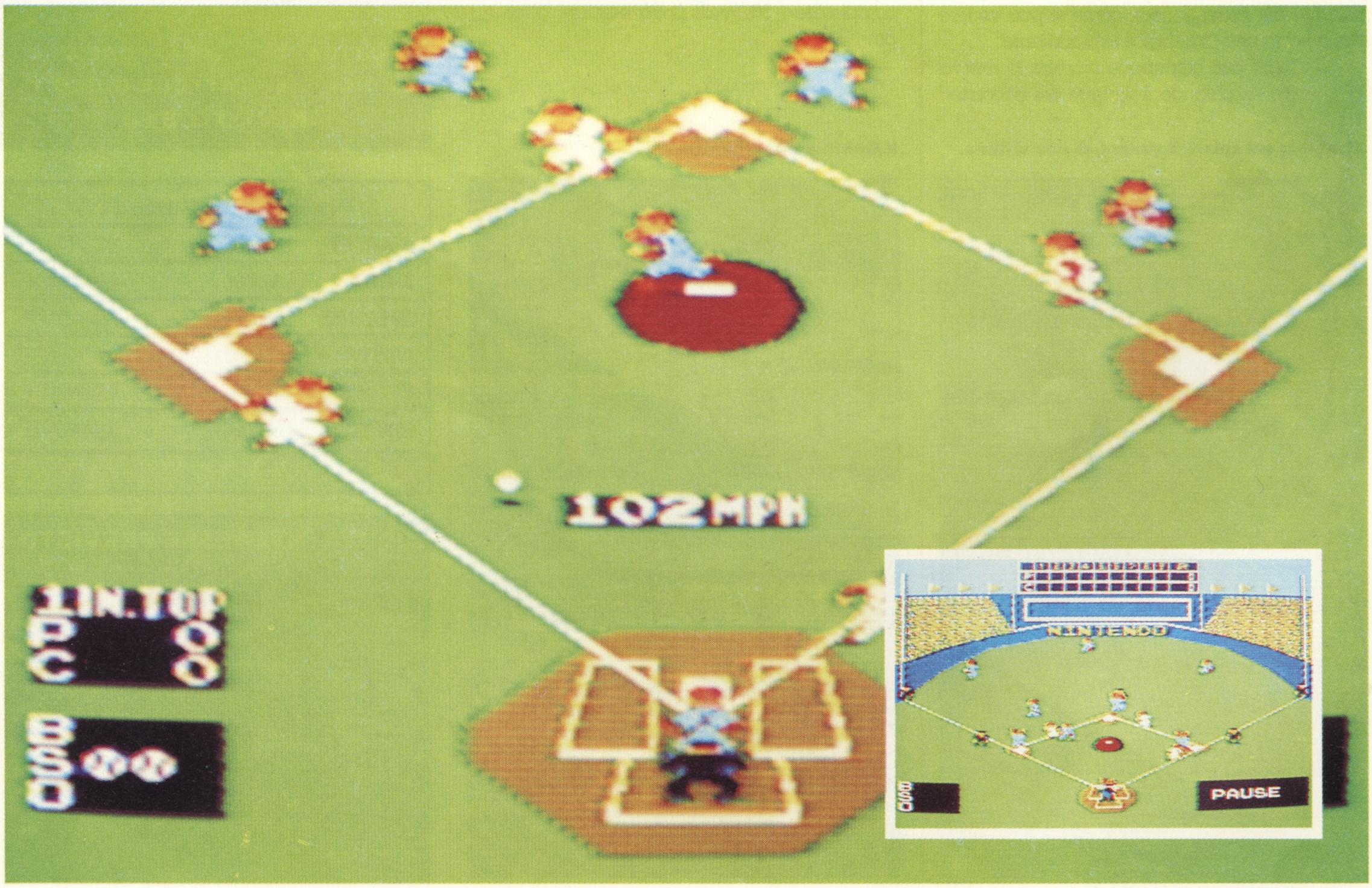
TOP GUN della Konami è la versione da casa del coin-op omonimo. Al comando di un F-14 della marina militare americana, il giocatore ha il compito di respingere un attacco delle forze sovietiche, nel corso di quattro scenari di combattimento.

Dopo l'addestramento in un combattimento aria-aria nel primo livello, l'aereo da 30 milioni di dollari viene lanciato in un attacco aria-mare a bassa quota contro la flotta nemica, della quale dovrà distruggere la portaerei Minsk. Il combattimento continua in territorio



Il ritorno sulla portaerei statunitense da una missione di successo.

(Grande) Dopo un lancio di 102 mph, il giocatore bianco corre sul perimetro del diamante. (Piccola) Una vista del campo dall'alto.



TOP GUN

Il simulatore di Tom Cruise della KONAMI

russo, dove l'aereo deve superare il fuoco incrociato dei carri armati e degli elicotteri e poi l'enorme quartier generale fortificato del nemico che ostacola il raggiungimento del confronto finale nello spazio, contro una minacciosa base missilistica sovietica. (Come se la possa cavare nello spazio un F-14 a reazione lo sanno solo loro.) Fra un livello e l'altro, l'F-14 è richiamato sulla portaerei Enterprise, dove dovrete pilotare attentamente il velivolo sul ponte: se l'atterraggio fallisce, perderete uno dei vostri tre aerei. Le armi comprendono una mitragliatrice con munizioni illimitate, nonché una scelta fra tre tipi di missili, che deve essere compiuta all'inizio di ogni missione. Tanto più i missili sono potenti, tanto minori saranno quelli a disposizione, quindi la decisione deve essere fatta soppesando fra quantità ed efficacia a seconda dell'obiettivo. Poiché il carburante si esaurisce regolarmente durante la missione, l'aereo può fare rifornimento chiamando un aereo-cisterna e guidare la linea di rifornimento al posto giusto, facendo uso dello schermo radar: in caso di insuccesso, l'aereo volerà con il serbatoio vuoto.. con inevitabili conseguenze.

Dal punto di vista visivo *Top Gun* è vuoto, ma gli sprite dei nemici sono di grande effetto, soprattutto nel combattimento aria-aria. Ciò, insieme ad effetti sonori accettabili e ad un'azione varia e avvincente, fa di *Top Gun* un successo fra gli appassionati di sparatutto.

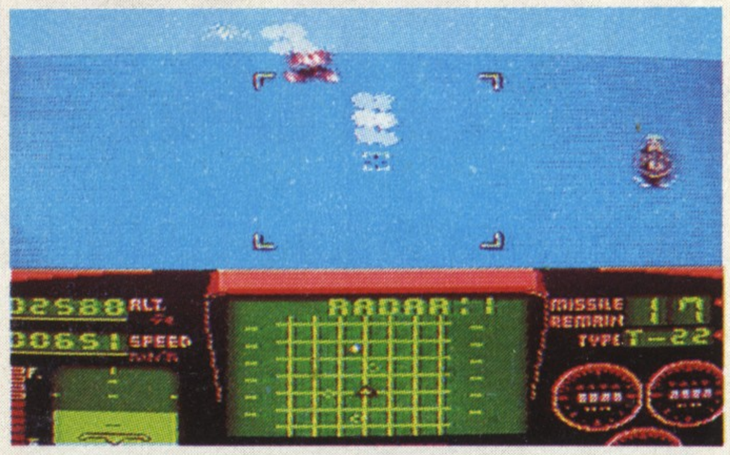
PIANO DELLE USCITE		
NINTENDO	L75000 cart	USCITO

GRAFICA	**8**	**FATTORE QI**	**5**
AUDIO	**8**	**FATTORE GIOCO**	**8**

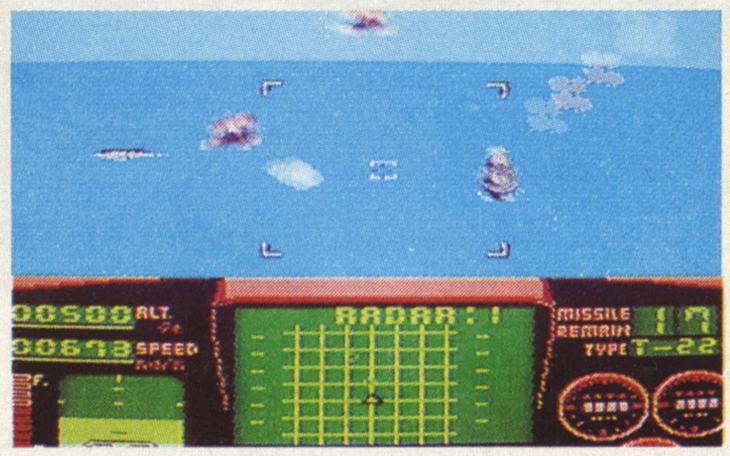
K-VOTO 808

CURVA INTERESSE PREVISTO

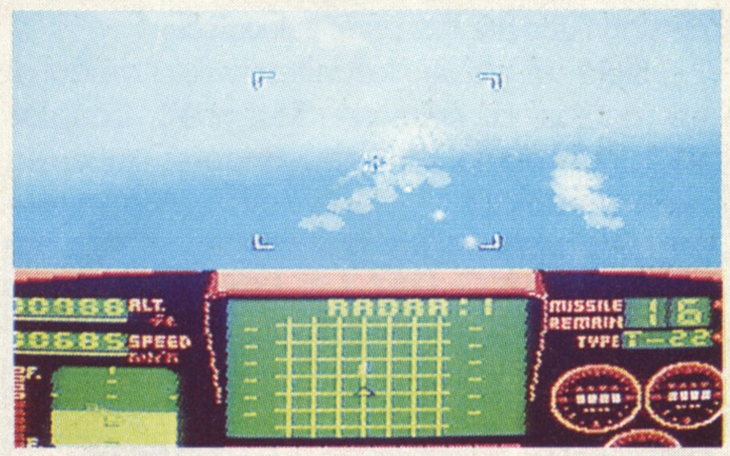
Onesto spara-e-fuggi dalla buona grafica, ben giocabile e con tanta azione.



(Sopra) In volo sull'oceano, con la flotta sovietica che appare all'orizzonte.



(In mezzo) Un sottomarino emerge, è il momento di lanciare un missile e (Sotto) affondare il bersaglio.



Dopo il grande sonno

La rivista dei curiosi

Arbore dixit **TIC** Aiazzone story **TIC** Robert Crumb **TIC** Michele Serra quiz **TIC** Città da bestia **TIC** Pecora elettrica **TIC** Riondino divino **TIC** Santa polenta **TIC** Amore fine secolo **TIC** Guaritori sui banchi **TIC** Canale Amsterdam **TIC** Fate e cobolde **TIC** Fofi su rotaia **TIC** Darwin in barca **TIC** Francesco Salvi in bici **TIC** Lupi mannari a Orgosolo **TIC** Cammelli e diesel **TIC** Leggende urbane **TIC** Aids: i numeri **TIC** Ladri d'auto **TIC** Tappeti: volanti **TIC**

In edicola a marzo

OPERATION HORMUZ

La guerra della AGAIN AGAIN

In volo sul mare, diretti verso la prima base nemica.

Boom! Aereo nemico centrato durante l'avvicinamento alla base.

NEGLI ultimi tempi la situazione nel Golfo Persico si è tranquillizzata, ma rimane sempre un luogo con equilibri piuttosto delicati. Probabilmente è per questo che la nuova casa di software Again Again ha deciso di ambientarvi uno dei suoi primi videogiochi.

Siete un pilota statunitense alla guida di un caccia a reazione McDonell Douglas VTOL, decollato da una portaerei ancorata nello Stretto di H[illegible]uz, e dovete distruggere sette basi missilistiche nemiche sulla costa. Per fortuna il Big Mac è armato fino ai denti con missili aria-aria e aria-nave oltre che con un cannone a fuoco frontale e una grande scorta di bombe. E sono proprio queste che fanno il grosso del lavoro perché per rendere inoffensiva una base missilistica è necessario prima distruggerne i numerosi silos. Con questo non vogliamo dire che le altre armi sono inutili: nossignore, sono insostituibili nell'eliminazione dei caccia Mig che proteggono le basi e nella distruzione degli Exocet che vengono sparati di tanto in tanto contro la vostra portaerei. Ogni volta che questa viene colpita, si riduce il numero dei suoi aerei e se vengono colpiti tutti basta che vi abbattano o che la portaerei venga nuovamente colpita per mettere fine al gioco.

Operation Hormuz non è un esordio brillante per la Again Again: i comandi lasciano a desiderare e l'idea del gioco è debole quanto lo sarà il vostro interesse. Speriamo nei loro prossimi titoli.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	In preparazione
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO

VERSIONE SPECTRUM

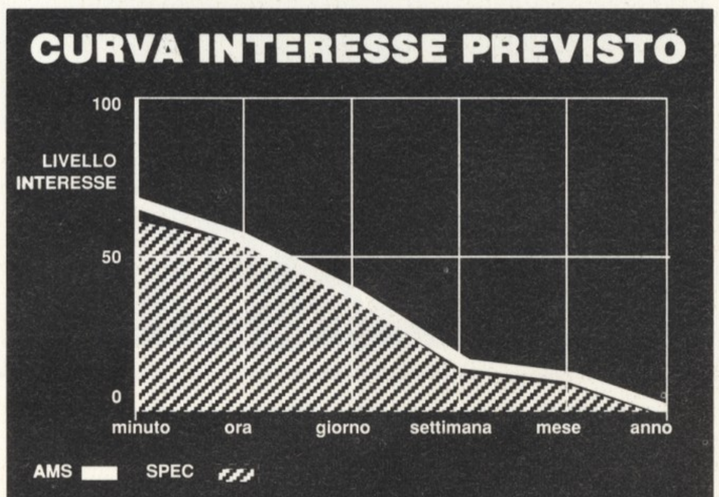
Gli sprite sono piuttosto miseri e, nonostante i tentativi di rendere il gioco il più colorato possibile, rimane sempre troppo vuoto. Tanto quanto gli effetti sonori.

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 326

VERSIONE AMSTRAD

Molto più colorata della versione Spectrum, si presenta migliorata anche negli effetti sonori. Ma tutto questo non riscatta la piatta azione di gioco.

GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 5
FATTORE GIOCO 335



La povera azione di gioco rovina quello che altrimenti sarebbe un discreto spara-e-fuggi.

HYPERDOME

La cupola spaziale della EXOCET

CINQUE anni alla scuola federale di addestramento piloti potrebbero sembrare un tirocinio sufficiente, ma i capi della Federazione sono gente severa. Insistono che devono qualificarsi soltanto i migliori ed è per questo che, per diventare piloti di caccia federali a tutti gli effetti, le reclute devono sopravvivere a una terribile prova finale, l'Hyperdome.

Questo è lo scenario della terza uscita della Exocet, uno sparatutto a scorrimento orizzontale con vista laterale, in cui vi trovate al quadro di comando di un caccia spaziale. Come era da prevedersi, Hyperdome trabocca di cattivi, sia in volo sia con base a terra, che devono essere annientati, ma ricordate che negli ultimi livelli le capacità di volo diventano importanti quanto l'abilità di sparo perché bisognerà evitare vari ascensori mobili.

Dopo la distruzione di un bersaglio a terra appare un gettone che, se raccolto, potrà essere barattato con un'arma extra. Tanti più gettoni, tanto migliore l'arma. Mentre li raccogliete, viene visualizzata sulla destra dello schermo l'arma disponibile. Missili normali, missili ad attrazione termica, sonde radiocomandate e scudi non sono che alcuni dei fantastici premi a disposizione. Ma badate, se perdete una delle vostre nove vite, perdete anche l'arma.

La Exocet non vincerà certo il premio per l'originalità con *Hyperdome*, ma il gioco è esteticamente piacevole e si lascia giocare...per un po'.

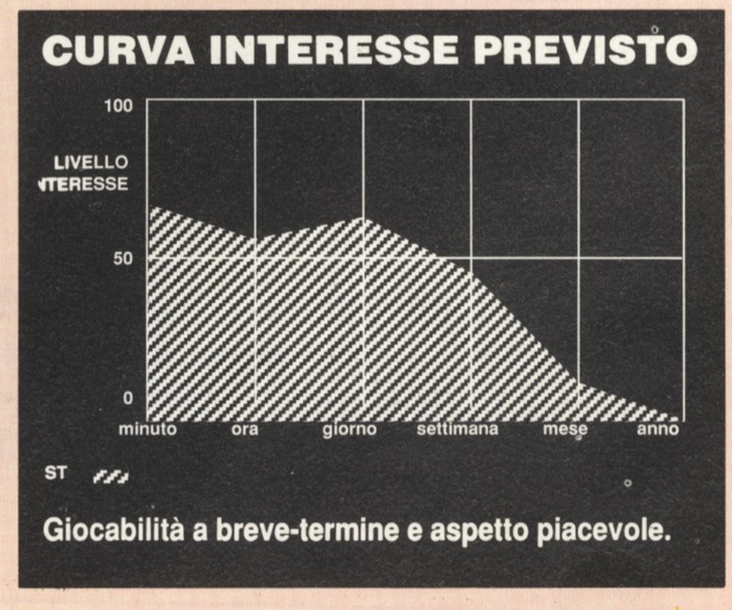
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

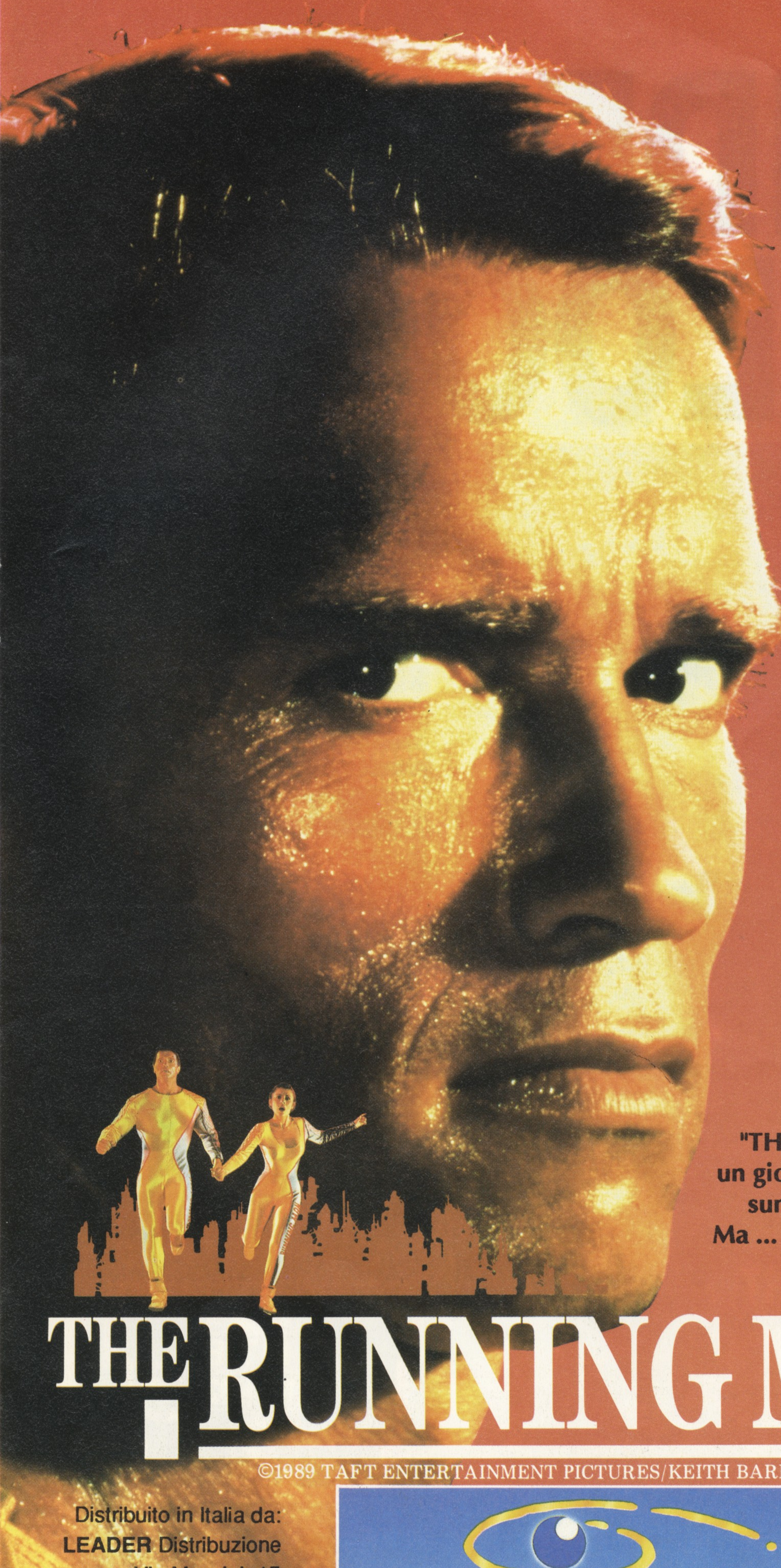
La grafica è grandiosa, soprattutto gli sfondi, ma gli effetti sonori non sono niente di speciale. In un mercato già saturo di sparatutto, non si distingue dal resto.

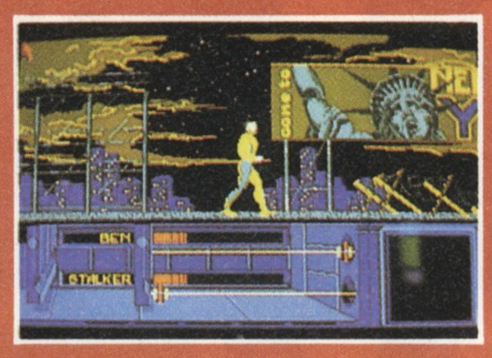
GRAFICA 8 FATTORE QI 1
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 557

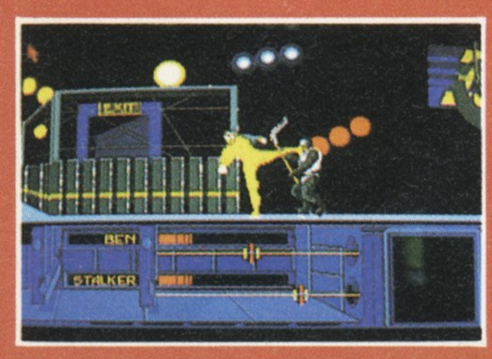
Aprendosi la strada nel Livello Due. Ora dovete anche evitare degli scenari in movimento.

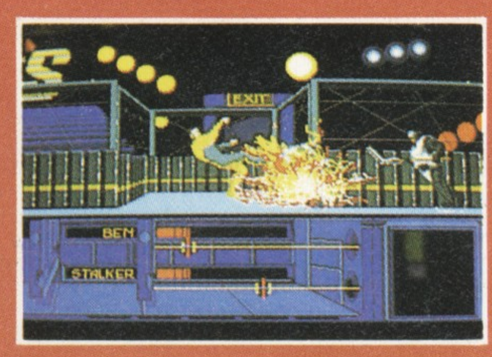


Giocabilità a breve-termine e aspetto piacevole.









AMIGA SHOTS

E' l'anno 2019
"THE RUNNING MAN" è un gioco mortale a cui nessuno è mai sopravissuto. Ma ... SCHWARZENEGGER deve ancora giocare.

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Distribuito in Italia da:
LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/21 22 55

GRANDSLAM

COMMODORE 64
cass. / disco
SPECTRUM cass.
AMSTRAD cass.
L. 15.000
AMIGA
L. 25.000
ST/PC
L. 29.000

SCHWARZENEGGER

RAPIDE E VELOCI

TURBO TRAX

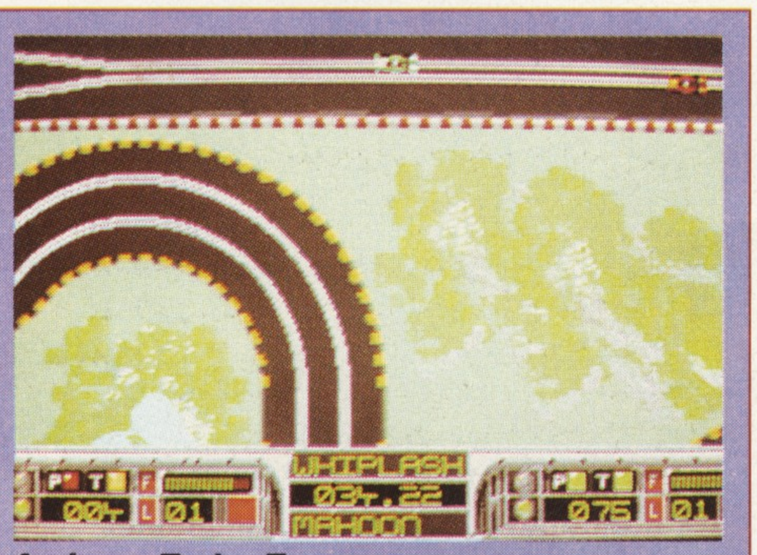
■ **Microdeal versione recensita: Amiga, L.39000d**

La versione ufficiale su computer di *Scalextric* è della Leisure Genius, ma la Microdeal ha prodotto un gioco di guida visto dall'alto che ha una somiglianza più che casuale alle macchinine giocattolo.

Il pacchetto è completo di cinque percorsi già pronti e di un kit di costruzione che permette di creare dei circuiti personalizzati. Per gareggiare (contro il computer o un amico) dovete tenere l'auto al centro della rotaia-alimentatore che corre lungo la pista (altrimenti, perdete secondi preziosi) ed è qui che cominciano i problemi.

Per continuare a correre, dovrete far ruotare il joystick nella direzione del circuito, cosa che dopo un po' diventa noiosa. La grafica non è niente di speciale, per le dimensioni ridotte degli sprite.

Scarsi anche gli effetti sonori. *Turbo Trax* è una buona idea, ma l'azione di gioco è deludente. La possibilità di creare circuiti personalizzati, tuttavia, non mancherà di appassionare per un po' gli appassionati delle macchinine giocattolo.



Amiga – *Turbo Trax.*

GRAFICA	6	FATTORE QI	4
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	7

K VOTO 362

FAST BREAK

■ **Accolade,versione recensita: C64, L27000c**

Gli Slammers e i Jammers sono i protagonisti di questa simulazione di pallacanestro per uno o due giocatori dall'azione eccitante e senza tregua. Scegliete i membri della vostra squadra, decidete gli schemi e via in campo!

Controllate sempre il giocatore vicino alla palla (anche se potete alternare il controllo agli altri giocatori con un colpetto al pulsante di fuoco), il quale, quando si muove per il campo, palleggia automaticamente. Poi è una questione di evitare gli avversari e tirare a canestro.

É una simulazione veloce e divertente, ma disturba un po' la divisione in due del campo e il continuo alternarsi delle due schermate quando attraversate la linea centrale. Comunque è ben costruito e vi divertirà per un po' di tempo.

Naturalmente, è ancora più divertente se giocate contro un amico.

C64 – *Fast Break.*

GRAFICA	7	FATTORE QI	4
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	8

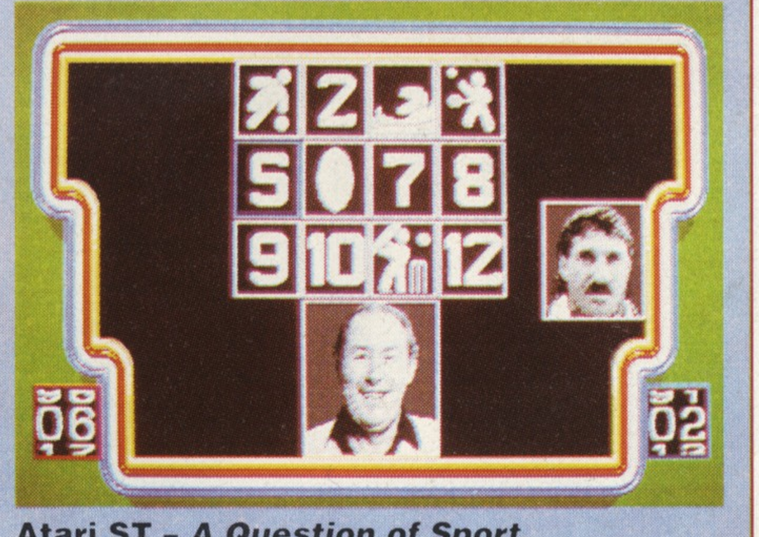
K VOTO 739

A QUESTION OF SPORT

■ **Elite, versione recensita: Atari ST, L39000d.**

Con *A Question of Sport*, la Elite ci dà la possibilità di giocare a casa nostra a qualunque ora del giorno e della notte uno dei più popolari quiz televisivi inglesi, condotto da Dave Coleman, un personaggio che a noi non dice proprio niente. Questo è il problema con questo tipo di giochi: finché si tratta di domande su sport internazionali, tutto OK ma chi di voi se ne intende di cricket a sufficienza da sapere chi ha vinto il Match Test nel 1987.

Ci sono sei round nel gioco, tra cui quelli del vero quiz come "What happened next?" e "Home or Away". Scegliete i membri della vostra squadra, decidete se volete giocare contro il computer od un amico, scegliete l'argomento in cui siete specializzati e pronti via. Se amate i giochi alla *Trivial Pursuit*, specialmente quelli sportivi, troverete *A Question of Sport* un gioco divertente. Se però siete italiani, vi divertirà molto meno, anzi. È comunque un bel tentativo di realizzare una trasmissione televisiva a quiz su computer e potrebbe essere interessante una versione italiana di questo gioco.



Atari ST – *A Question of Sport.*

GRAFICA	8	FATTORE QI	7
AUDIO	3	FATTORE GIOCO	7

K VOTO 672

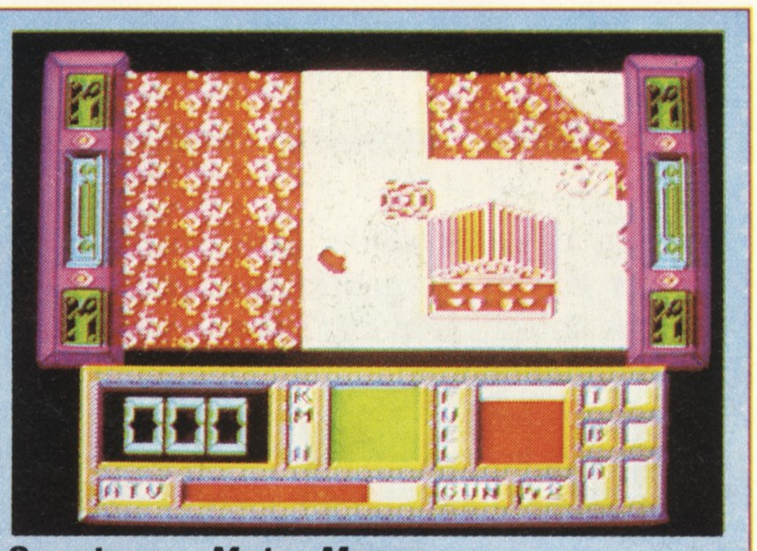
MOTOR MASSACRE

■ **Gremlin, versione recensita: Spectrum, L18000c • L25000d**

Nel mondo del futuro scarseggia il cibo, così il malvagio Dr. A Noid ha cominciato ad estrarre un alimento sintetico che provoca dipendenza. Sta a voi affrontare il dottore e rispondergli per le rime. Per trovarlo, dovete attraversare con la vostra ATV (Armoured Tactical Vehicle o vettura tattica blindata) varie città, raccogliendo cibo, carburante e possibilmente un lasciapassare speciale. Questo vi permetterà di entrare nell'arena e partecipare a un folle "demolition derby", in cui dovrete scontrarvi con le macchine nemiche e distruggerle, per passare alla città successiva.

Per raccogliere gli oggetti dovete guidare la vostra ATV in un edificio e poi lasciarla lì per girovagare per i corridoi, evitando i cattivi e raccogliendo degli oggetti che potrete poi usare per pagarci le riparazioni...

Un'idea originale con un mucchio di roba, però mal realizzata. L'azione di gioco è una delusione e dovrete essere proprio determinati per arrivare fino in fondo.



Spectrum – *Motor Massacre.*

GRAFICA 5 FATTORE QI 3
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 412

K DALGLISH SOCCER MANAGER

■ **Cognito, versione recensita: ST, L39000d**

Il Liverpool ha appena prestato il suo nome a un gioco della Grand Slam, mentre qui è l'allenatore da solo. Siamo sempre sulla scia dei giochi di strategia di calcio come *Football Manager* e *Football Director*. La gestione della squadra prevede l'aspetto tecnico e quello finanziario. Potete incontrarvi con sei persone: il presidente, il direttore di banca, lo scout, il preparatore atletico, il contabile e l'allenatore. Quello che dovete visitare più spesso è lo scout, perché è in questo modo che si possono acquistare i nuovi giocatori.

Quest'ultima partecipa sia alle partite di scudetto che a quelle di coppa, cominciando, come sempre, dalla quarta divisione. Potete modificare la formazione così da adattarla ai giocatori della squadra. Le sequenze delle azioni salienti sono lente e misere, ma possono essere saltate. L'elemento strategia è molto marcato, ciò nonostante è facile vincere. Non aggiunge niente di nuovo ai soliti giochi di strategia, ma è una realizzazione competente che basterà a chi non ne ha altre. Ma forse, forse è meglio aspettare il gioco del Liverpool.

Atari ST – *K Dalglish Soccer Manager.*

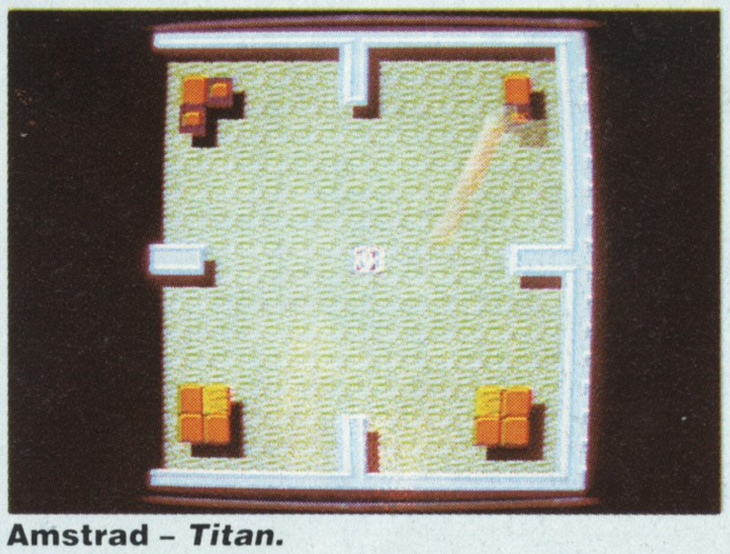
GRAFICA 2 FATTORE QI 6
AUDIO 1 FATTORE GIOCO 3
K VOTO 522

TITAN

■ **Titus, versione recensita: Amstrad, L18000c • L25000d**

Si poteva pensare che fossero ormai state esplorate tutte le variazioni possibili in tema di *Breakout*, ma ora quei furbi dei francesi ne hanno pensata una nuova: invece che su schermi singoli, la palla è lasciata libera su ampie aree a scorrimento.

Lo scopo è sempre quello di distruggere i blocchi, ma cambia la tattica. Invece di una bacchetta, controllate un cursore, che può muoversi liberamente su tutta l'area di gioco. Lo schermo scorre con il cursore, a prescindere da dove si trova la palla. Lo scorrimento è velocissimo e dopo una visione troppo prolungata il vostro stomaco potrebbe ribellarsi. Il cursore fa deviare la palla, ma non è facile farla andare nella direzione desiderata. Oltre ai soliti blocchi che scompaiono con un solo colpo ci sono anche blocchi che richiedono più colpi. Coi livelli, aumentano anche le difficoltà: alieni che distruggono la palla o il cursore, passaggi a senso unico per il cursore e blocchi che diventano insuperabili dopo averli attraversati alcune volte. Sono proprio questi grattacapi a rendere interessante il gioco, ma solo la prima volta di ciascun nuovo livello.



Amstrad – *Titan.*

GRAFICA 4 FATTORE QI 4
AUDIO 2 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 677

RAMBO III

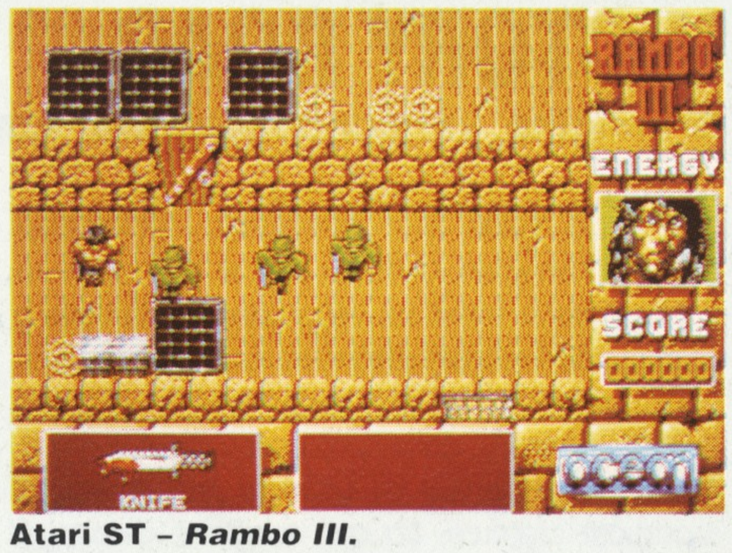
■ **Ocean,versione recensita: ST, L39000d**

Eccolo di nuovo in azione, questa volta a seminare paura e... piombo, fra i sovietici, in Afghanistan. Lo xenofobo più pagato del mondo sta cercando di liberare il suo guru personale, il Colonnello Trautman, dalle torture di quei maledetti rossi. *Rambo III* è un arcade adventure in tre parti con un po' di sparatutto.

Nella prima parte il colonnello deve essere liberato da un'enorme caserma, nella seconda deve scappare e nella terza superare il confine. Le prime due sezioni prevedono la ricerca di oggetti e l'esplorazione della caserma. Vanno risolti alcuni piccoli enigmi e sgominata una serie infinita di guardie, usando coltello, frecce o mitragliatrice.

Ricorda un po' *Into the Eagle's Nest*. Non ha una grafica eccezionale, ma avrete un bel da fare a risolvere gli enigmi e ad esplorare. Cosa insolita, la terza parte deve essere giocata con il mouse, che controlla un cursore per sparare alle forze nemiche che vi attaccano. Comunque, per arrivare a questa sparatoria dovrete prima superare i primi due livelli.

Non spettacolare, ma sicuramente qualcosa in più rispetto al primo gioco di *Rambo*.



Atari ST – *Rambo III.*

GRAFICA 6 FATTORE QI 4
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 5
K VOTO 649

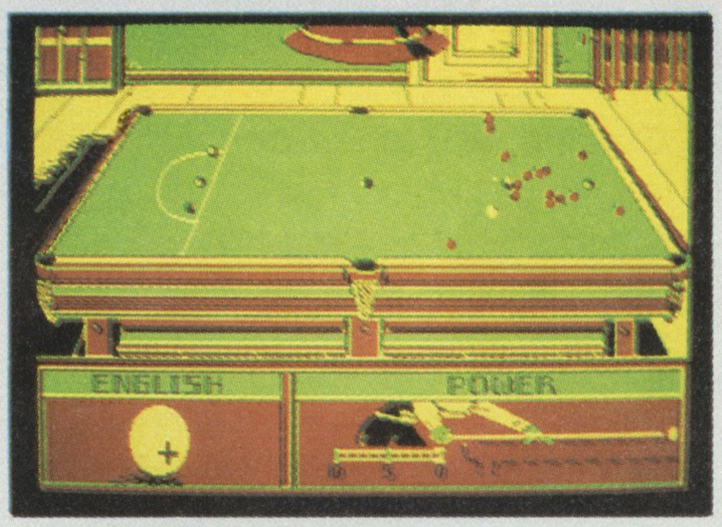
RACK 'EM

■ Accolade, versione recensita: PC IBM, L.49000d

Rack'Em della Accolade comprende sia lo snooker che la carambola, con opzioni per eseguire tiri particolari, per salvare su disco l'ultimo tiro effettuato e per personalizzare il gioco con proprie regole.

Durante la preparazione del tiro, che viene effettuato con i tasti cursore, come è di moda adesso, il tavolo viene ripreso dall'alto. Al momento del tiro si passa poi ad una veduta dal basso e compare un giocatore animato per eseguirlo. E' necessaria una buona dose di tempismo poiché bisogna premere il pulsante di fuoco nel momento in cui la punta della stecca tocca la palla bianca per ottenere un tiro più forte ed efficace. Ogni tiro è accompagnato da una scritta, permettendo agli utenti CGA di distinguere le palle colorate. Naturalmente gli utenti EGA hanno il vantaggio del colore.

Il movimento delle palle è realistico, mentre non lo sono gli effetti sonori che lo accompagnano. L'esecuzione dei tiri ad effetto è fluida e semplice, quindi l'unico aspetto deludente di *Rack'Em* è la mancanza di un avversario computerizzato: siete costretti a giocare da soli o a trovarvi un avversario in carne ed ossa.



IBM PC – *Rack 'Em.*

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 708

TIGER ROAD

■ Capcom, versione recensita: Amstrad, L18000c • L29000d

A continuare la serie infinita delle conversioni Capcom ecco *Tiger Road*, in cui Lee Wong, un bravo ragazzo armato di ascia, si lancia nella missione di salvataggio di un gruppo di ragazzi di un villaggio prigionieri del malvagio Ryu Ken Oh. Se Wong fallisce, Ken Oh li sottoporrà al lavaggio del cervello e li trasformerà in soldati per il suo esercito. Lee Wong deve affrontare a colpi d'ascia il seguito di Ken Oh, che comprende Samurai, giganti, troll e draghi volanti. Una volta poi nel territorio di Ken Oh, dovrà anche vedersela con una varietà di pericoli naturali, come minacciosi macigni che deve evitare o distruggere.

Durante il cammino può raccogliere pergamene e vasi per guadagnare dei bonus, mentre distruggendo le urne che adornano le camere e i corridoi, può sostituire l'ascia con una spada o con un mortale yo-yo orientale.

La versione Amstrad è colorata e comoda da giocare. L'aspetto strategico, però, è un po' trascurato e spesso si tratta solo di fare fuoco all'impazzata o semplicemente di saltare per evitare i pericoli. Per un po' può divertire, ma sicuramente non entusiasmerà molto gli appassionati del genere.

Amstrad – *Tiger Road.*

GRAFICA 5 FATTORE QI 3
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 6
K VOTO 515

SPITTING IMAGE

■ Domark, versione recensita: Atari ST, L39000d

Il programma satirico televisivo inglese basato sulle marionette di Fluck e Law ha ispirato un videogioco (e il programma televisivo italiano "Teste di Gomma", n.d.r.) in cui figurano i sei personaggi più famosi del programma (più la Regina Elisabetta, come arbitro). Lo scopo del gioco consiste nel prendere il controllo di uno dei leader mondiali e distruggere la credibilità degli altri cinque. In che modo? Malmenandoli... sì, tutto qui! Ogni leader scalcia e tira pugni, ma ognuno ha la sua gamma di mosse personali: il Papa, ad esempio, fa uscire una suora pugile da sotto le vesti, mentre Ronald McReagan spruzza addosso agli avversari il contenuto di un tubetto di ketchup. Ogni personaggio può ricorrere poi ad un aiuto durante l'incontro: da quel momento compare di frequente un piccolo omino che attacca l'avversario. La grafica sull'ST è eccezionale, dagli sfondi dettagliati alle caricature parzialmente animate, agli sprite totalmente animati. Tutto fluisce meravigliosamente ed è realizzato con umorismo. Purtroppo, l'azione di gioco sembra un demo: come gioco di combattimento fallisce miseramente e la novità del gioco svanirà immediatamente.

Atari ST – *Spitting Image.*

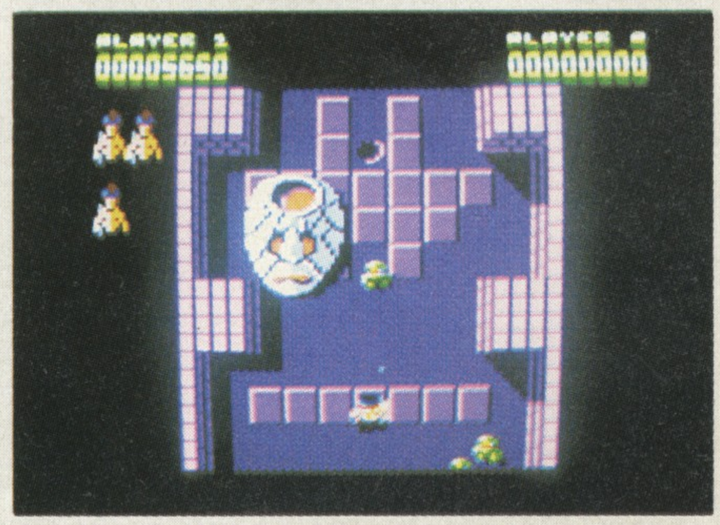
GRAFICA 9 FATTORE QI 3
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 378

VICTORY ROAD

■ Imagine, versione recensita: Amstrad CPC, L18000c • L25000d

Allo stesso modo della precedente conversione SNK della Imagine, *Guerrilla War*, in *Victory Road* il giocatore si trova ad affrontare un viaggio a scorrimento verticale attraverso uno strano e pericoloso paesaggio, in una missione non molto ben definita. Partendo dalla "scala per il cielo", il giocatore deve respingere gli attacchi di una serie di mostruose creature, fra cui vampiri e demoni a due teste. L'armamentario del giocatore comprende granate e un fucile mono-colpo, anche se è possibile guadagnare armi extra raccogliendo le icone abbandonate sul terreno o nascoste sotto blocchi distruggibili. Il fucile può essere allora sostituito con un potente lancia-fiamme e possono essere installati scudi di durata temporanea.

Durante il tragitto il giocatore può venirsi a trovare su botole o montacarichi che lo trasportano nei sotterranee, nelle quali dovrà distruggere delle gigantesche creature ricolme di alieni per poter continuare. Per fortuna, la somiglianza con *Guerrilla War non* va al di là dello stile di gioco: la grafica qui è molto più dettagliata e colorata, lo scorrimento più fluido e l'azione di gioco molto più appassionante. *Victory Road* non è un grande gioco, ma gli appassionati del gioco arcade non resteranno delusi.



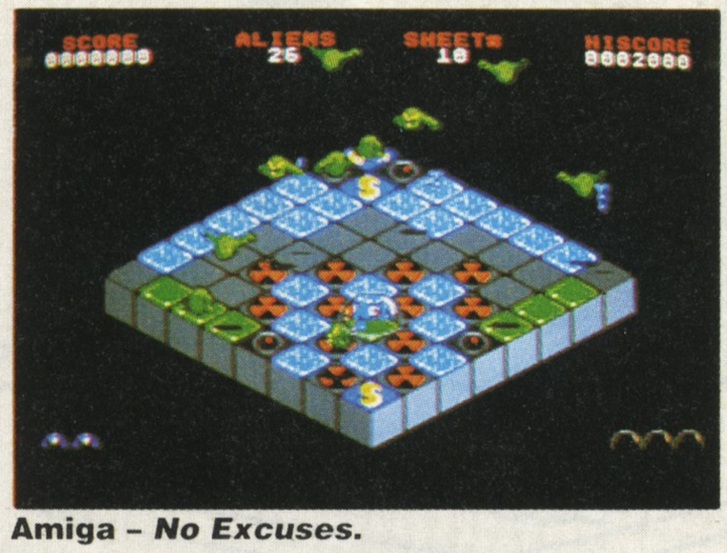
Amstrad – *Victory Road.*

GRAFICA 6 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 642

NO EXCUSES

■ **Arcana, versione recensita: Amiga, L39000d**

Sopravvivere nella terra di *No excuses* non è facile: si vive su una griglia sospesa nel vuoto sotto il bombardamento di strane creature aliene di colore verde. I "verdi" pattugliano lo spazio soprastante la griglia, seguendo delle traiettorie di volo che li portano a muoversi per le righe o le colonne, avvicinandosi sempre più al pavimento dopo ogni passaggio. Mentre si muovono, proiettano delle ombre e ci vuole un certo senso spaziale delle distanze per capire dove si trovano esattamente i mostri di pattuglia. La collisione con un mostro a volo radente costa una vita, a meno che non sia attivato lo scudo protettivo. Voi controllate una creatura a forma di ragno, che spara contemporaneamente in avanti e verso l'alto, può voltarsi sul suo asse e camminare in avanti. La griglia è composta di blocchi con proprietà modificate dalle bombe. I blocchi di gelatina, ad esempio, scompaiono dopo che ci siete passati sopra, mentre i blocchi di ghiaccio vi fanno scivolare in una direzione. Un kit di montaggio vi consente inoltre di creare livelli personalizzati. Una volta padro-neggiati i comandi, il gioco è un rompicapo per tutti i cinquanta livelli. Un gioco divertente.



Amiga – *No Excuses.*

GRAFICA 7 FATTORE QI 8
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K VOTO 768

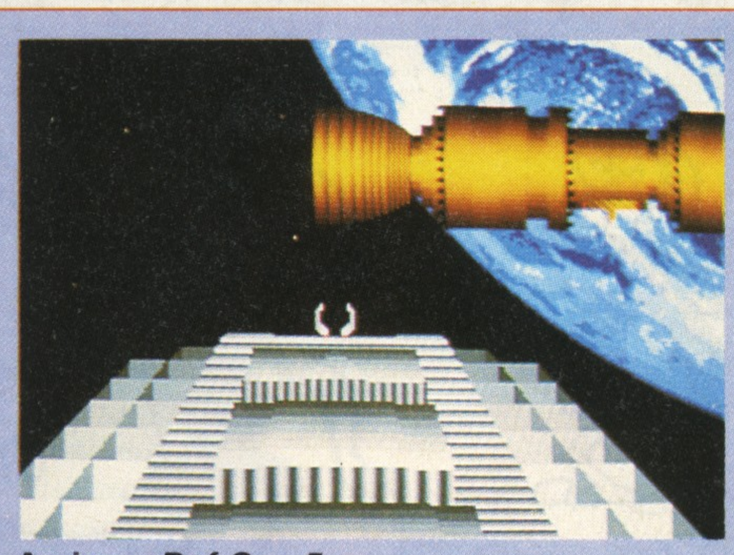
DEF CON 5

■ **Cosmi, versione recensita: Amiga, L.59000d**

Uno dei titoli meno interessanti della attuale produzione Cosmi è *Def Con 5*, una simulazione di SDI che mette il giocatore al comando della complessa stazione computerizzata che controlla i sistemi di sicurezza strategici americani.

Anche se pretende di essere una 'simulazione estremamente autentica', in realtà il gioco è molto confuso e difficile da controllare (che Dio aiuti gli Yankees se ogni volta che appare sullo schermo radar uno stormo di uccelli devono accollarsi tutta questa menata). Una volta individuati i missili in arrivo, comincia il lavoro di intercettazione e di distruzione delle testate nemiche. Dovrete ora sorbirvi una sfilza di superflui schermi di menu prima che comincino le vere sequenze arcade, rappresentanti le armi in azione, nessuna delle quali è particolarmente appassionante o entusiasmante.

La mancanza di giocabilità è un grosso difetto, se si considera la stupenda grafica e le potenzialità dell'argomento. Un gioco rifinito e affascinante, che crolla però in quanto a giocabilità.



Amiga – *Def Con 5.*

GRAFICA 7 FATTORE QI 4
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 3
K VOTO 340

GALACTIC CONQUEROR

■ **Titus, versione recensita: ST, L39000d**

Siete l'unica persona che può salvare l'universo dagli invasori alieni... come se altri migliaia non avessero fatto lo stesso contro le migliaia di minacce precedenti. Fa niente, c'è sempre qualche forza aliena un po' stupida che non vede l'ora di farsi massacrare!

L'aspetto strategico del gioco prevede la decisione di quali pianeti difendere dall'orda aliena: potete sceglierli dalla mappa della galassia, in cui i pianeti alleati sono azzurri e quelli nemici, rossi. Se attaccate con successo un pianeta rosso, l'effetto si ripercuoterà anche su tutti i pianeti vicini. Ogni attacco si divide in tre fasi, che però differiscono di poco e somigliano, in quanto ad azione di gioco, a quelle di *Afterburner*. Dovete sparare ad un'infinità di pericoli, fra cui meteoriti, sonde, caccia, mine e silos. Le collisioni danneggiano gli scudi, ma avrete quasi sempre la meglio.

La grafica sfavillante contribuisce molto alla presentazione: eccellenti schermi introduttivi, sprite vivaci ed esplosioni fantastiche. Nonostante il proclamato elemento strategico, l'azione di gioco è ripetitiva, quindi non vi terrà impegnati a lungo.

ST – *Galactic Conqueror.*

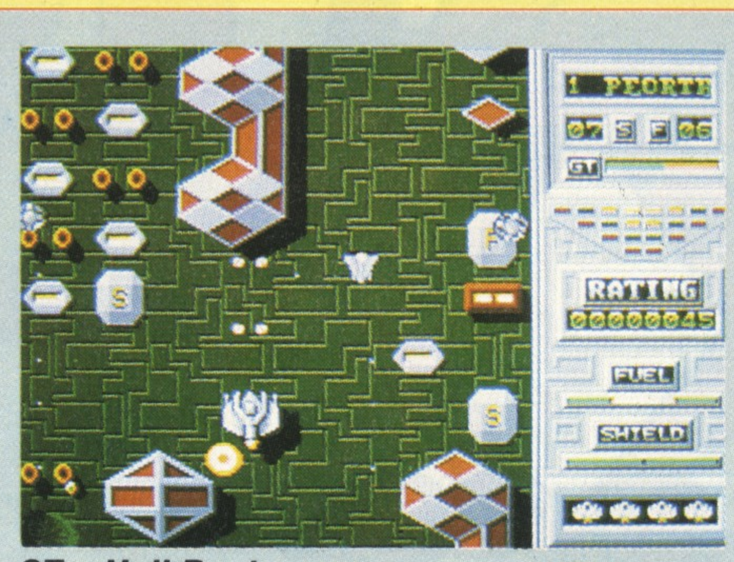
GRAFICA 8 FATTORE QI 2
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K VOTO 708

HELL BENT

■ **Novagen, versione recensita: ST, L39000d**

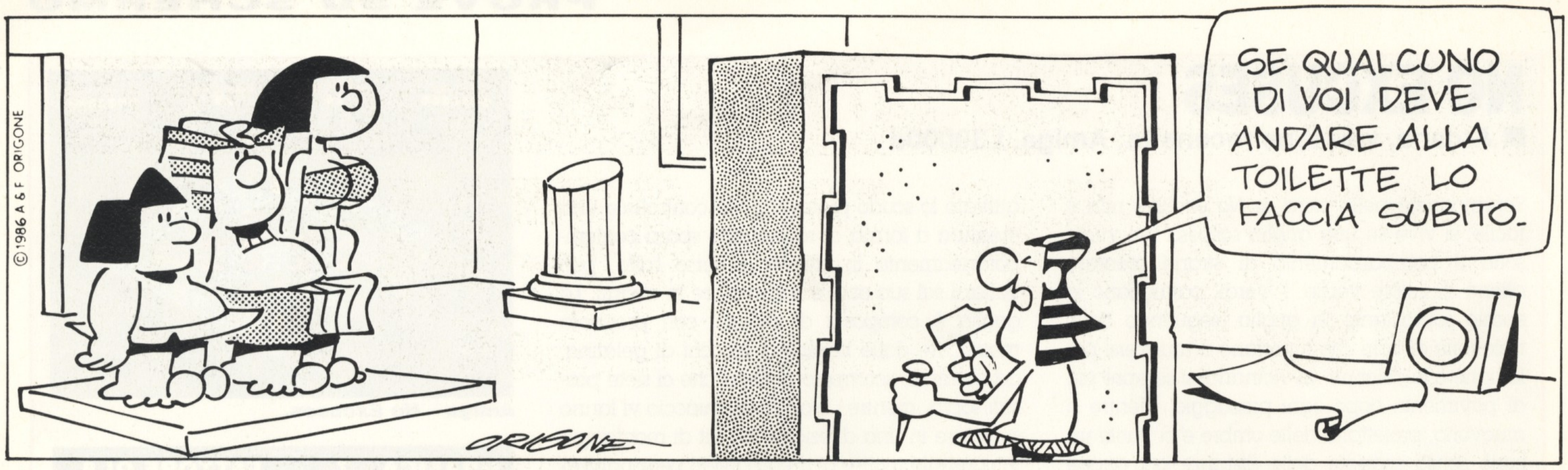
Uno dei primi grandi giochi per ST fu *Goldrunner*, tanto declamato per lo scorrimento superveloce, anche se l'azione di gioco non era così avventurosa. Questo nuovo titolo della Novagen sembra assomigliargli in maniera sorprendente. Anzitutto, per il rapidissimo scorrimento verticale attraverso ostacoli che, se urtati, provocano seri danni. E poi, per lo scopo del gioco, che consiste nel colpire tanti ostacoli a terra da poter accedere al livello successivo.

Durante il volo, la navicella consuma carburante, oltre a perdere l'energia dello scudo in seguito alle collisioni con gli alieni. Entrambi possono essere riforniti volando sulle rispettive icone. Il carburante, però, si esaurisce velocemente e il fatto che le icone possono essere distrutte inavvertitamente con uno sparo non aiuta di certo. Nei livelli successivi, la gamma di ostacoli si complica, ma diventa così difficile che non vi verrà la voglia di andare troppo in là. L'unico modo per riuscire a giocarlo è evitare lo scorrimento veloce perché non si ha il tempo di reagire. Non si può dire che sia un'uscita interessante per la Novagen; Damocles dovrebbe essere infinitamente migliore.

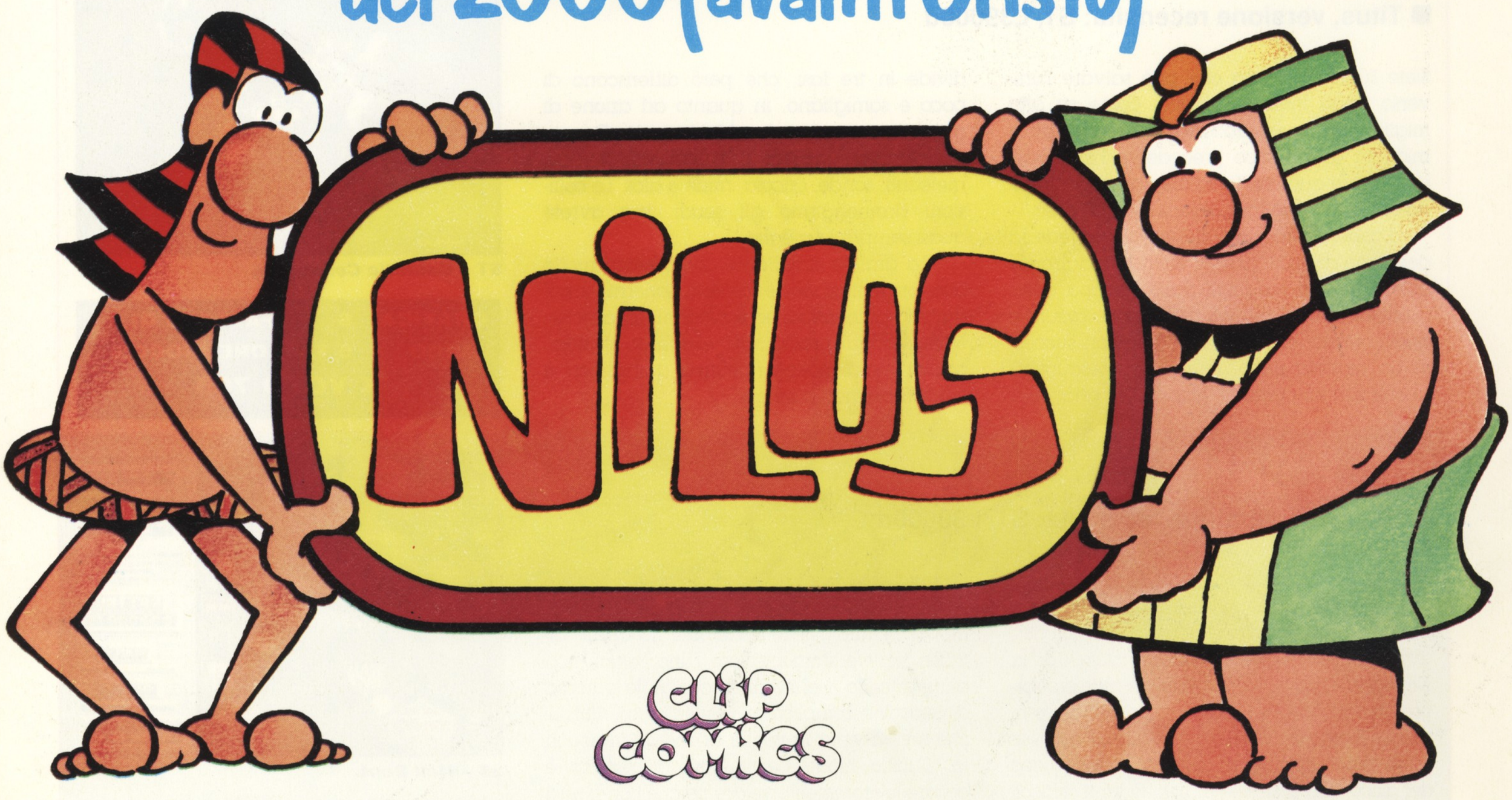


ST – *Hell Bent.*

GRAFICA 5 FATTORE QI 2
AUDIO 4 FATTORE GIOCO 4
K VOTO 473



la vera rivista del 2000 (avanti Cristo)



CLIP COMICS

IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE

PROVE SU SCHERMO

SUPPLEMENTO

Tolte di mezzo le Prove su Schermo, passiamo al Supplemento, il perfetto complemento alla perfetta rubrica delle recensioni.

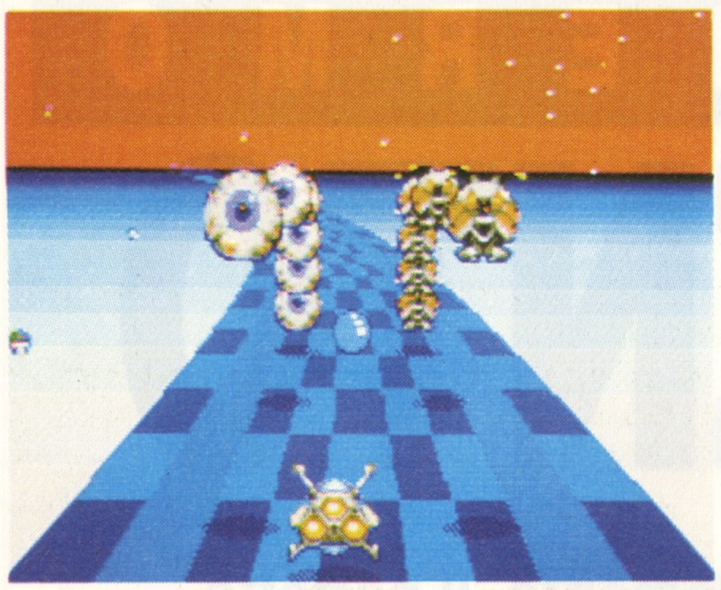
Per primo c'è TRICKS 'N' TACTICS - l'equivalente software della guida dalla A alla Z alle scorciatoie. Questo mese, *Last Ninja 2* riceve il trattamento completo, con una mappa del gioco e vari consigli. Poi ci sono dei listati per *R-Type* e *Batman*, più altri trucchi per i migliori giochi degli ultimi due mesi.

Poi, se questo mese siete un po' in rosso, la rubrica di GIOCHI ECONOMICI dovrebbe illuminarvi su cosa comprare, evitare od esaminare, così da non fare acquisti a scatola chiusa.

Ed infine, date un'occhiata alla rubrica delle NUOVE VERSIONI: leggete come le altre macchine si sono comportate con i giochi che già conoscete e scoprite se la versione che aspettavate da tempo è finalmente arrivata.

Voltate pagina e godetevi la lettura.

TRICKS 'N' TACTICS



ELIMINATOR

Il geniale gioco di guida in 3D con sparatutto di John Phillips - per ST - ha la solita dose di password o codici per passare di livello. Non potrebbe essere più semplice di così. vero?

LIVELLO	CODICE
02	AMEOBA
03	BLOOOP
04	CHEEKI
05	DOINOK
06	ENIGMA
07	FLIPME
08	GEEGEE
09	HANDEL
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

Premete HELP durante lo schermo del titolo e digitate il codice necessario per cominciare un nuovo livello. Ricordate che all'inizio l'Eliminator ha un cannoncino a singolo colpo; finire il livello non sarà tanto facile quanto cominciarlo...

■ Stefano Rodi, Cosenza

BATMAN

Nel cercare di fermare i piani criminali di Penguin e del Joker, anche Batman a volte **ne prende una di troppo. Per fornire quantità infinite di qualunque cosa dovrreste digitare il seguente listato, salvarlo per un uso futuro, e dare il RUN. Scrivete "1" o "2" quando richiesto e assicuratevi che sia caricata la mission giusta. Meglio di una bat-cintura.**

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR X=364 TO 400: READY: C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
30 IF C<>4096 THEN PRINT "ERROR IN DATA": END
40 INPUT "DO YOU REQUIRE INFINITE EVERYTHING FOR PART 1 OR
2?";B
50 IF B=2 THEN POKE 394,210: POKE 395,126
60 SYS364
70 DATA 169, 128, 133, 157, 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169
80 DATA 134, 141, 85, 3, 169, 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80
90 DATA 72, 169, 181, 141, 159, 125, 104, 173, 32, 208, 96
```

■ The Master Hacker

AFTERBURNER

Se non volete sparare all'impazzata per tutti i livelli di *Afterburner* per ST,non dovete far altro che mettere il gioco in pausa, digitare AGES (che non è altro che Sega all'incontrario) e premere il tasto ">" per passare al livello successivo. Dato che gli Argonauts hanno fatto anche la versione per Amiga di *Afterburner*, è probabile che questo trucco funzioni anche sulla versione per ii 16-bit Commodore...

■ Alfio Azimonti, Grosseto

R-TYPE

Lo scassajoystick della Activision Irem può diventare più facile usando il seguente listato per ST. Digitatelo in ST basic e salvatelo per uso futuro. Mettete il disco A di *R-Type* nel drive e date il RUN. Il gioco dovrebbe caricare al solito modo ma con alcune piccole modifiche...

```
10 REM R-TYPE CHEAT, VERSIONE ST
20 ADDR=&H7FD00
30 DEF SEG=0
40 FOR F=O TO 37 STEP 2
50 READ W$: POKE ADDR+F, VAL("&H"+W$)
60 NEXT F
70 BLOAD "RTYPE.DAT", &H50000
80 POKE &H50004, &H100
90 POKE &H50F5E, &H6026
100 POKE &H50EDA, &H6000: POKE
&H50EDC, &H82
110 CALL ADDR
120 DATA 42A7, 3F3C, 0020, 4E41, 46FC, 2700
130 DATA 41F8, 0400, 43F9, 0005, 0000, 203C
140 DATA 0000, 55FA, 20D9, 51C8, FFFC, 4EF8,
0408
```

Le linee dall'80 alla 100 sono opzionali: 80 dà crediti infiniti; 90 installa vite infinite; e 100 mantiene le armi raccolte anche dopo morti. Una qualunque o tutte queste linee possono essere inserite per variare il livello di difficoltà da affrontare.

N.B. La linea 30 è necessaria soltanto per le versioni 1985 dell'ST basic: se usate una nuova versione non scrivetela.

■ Marco Riccardi, Perugia

CARRIER COMMAND

Le versioni a 16-bit dello sparatutto strategico della Realtime hanno un interessante "modo gabola", attivato mettendo in pausa il gioco dallo schermo principale e digitando: THE BEST IS YET TO BE, spazi compresi. Il gioco riparte automaticamente e visualizza la scritta "Cheat Mode Activated" nel pannello dei messaggi.

Quando è in pausa, premete + e - sul tastierino numerico per alternare l'invincibilità dei Manta: i velivoli non sono più vulnerabili agli attacchi aerei, anche se le collisioni con grossi oggetti sono sempre fatali.

Una volta programmato il tragitto del carrier, Manta o Walrus, attivate il pilota automatico e cliccate su pausa. Per evitare di arrancare in tempo reale, premete 3 sul tastierino numerico e togliete di nuovo la pausa: la navicella corrispondente arriverà immediatamente a destinazione.

Allo stesso modo, mettendo in pausa e premendo 2 si sostituiscono gli scudi persi, mentre con il tasto 1 si rifornisce di carburante il carrier in questione. 9 mostra l'attuale livello di difficoltà e 6 richiama la paletta di prova del programmatore!

(con un piccolo aiuto della Realtime)

BARBARIAN II

Avete studiato bene la mappa pubblicata su K2? Non siete riusciti a risolverlo? Allora seguite questi consigli.

LIVELLO 1

PUGNALATORI: sono la vera spina nel fianco e possono creare problemi. Tuttavia possono essere eliminati (cosa molto utile se non volete soffrire). Se dovete combattere vi conviene dare un calcio frontale immediatamente seguito da un colpo d'ascia basso. Il calcio frontale fa vacillare all'indietro il pugnalatore, il colpo d'ascia lo manca ma lo fa indietreggiare permettendovi di colpirlo ancora con un calcio frontale. Con un po' di pratica potrete così sconfiggere i pugnalatori senza paura di subire conseguenze.

SAURAN BEASTS: sono mortali se restate in piedi troppo a lungo poiché vi decapitano. Quando avanzano verso di voi colpiteli con l'ascia e fate un passo indietro. Se lo mancate fate un altro passo indietro e ripetete.

UOMO DI NEANDERTHAL: è spacciato se lo colpite con un colpo d'ascia alla testa. Dovete solamente colpirlo alla testa, fare un passo indietro, colpirlo alla testa e così via.

GALLEGGIANTI: si possono uccidere con ripetuti calci frontali, indietreggiando due passi e colpendo ancora frontalmente. Continuate ripetendo i movimenti e non dovrebbero esserci problemi. Se fallite nell'intento fate due passi indietro e ripetete da capo.

SCIMMIA: colpitela frontalmente non appena si avvicina. Cadrà all'interno ma si avvicinerà ancora, permettendovi di colpire nuovamente con un calcio. Serve solo un po' di pratica per non perdere tempo prezioso.

POLLI MUTANTI: vanno colpiti con un colpo d'ascia. Calcolate il movimento giusto, così quando salterà potrete tagliarlo in due.

LIVELLO 2

ORCO GUARDIANO: vi spinge contro un muro e ci vogliono continui colpi d'ascia per permettervi di ucciderlo. Se comincia a colpirvi, date un colpo d'ascia basso e poi continuate colpendolo alla testa.

COSE SDRUCCIOLEVOLI: si sconfiggono facilmente dandogli continui colpi bassi d'ascia. Se le mancate fate un passo indietro e ricominciate. Se calcolate il tempo giusto potrete decapitarle.

GRANCHIO: lasciatelo avvicinare, calciatelo (cercherà di pungervi ma vi mancherà) e poi colpite basso. É molto importante il tempismo, ma basta un po' di esrcizio. Se lo mancate fate un passo indietro e ricominciate.

PUNGIGLIONE: colpitelo ripetutamente alla testa e non vi toccherà (tutte le altre mosse sono inutili).

CARVNIVORES: sono gli avversari più pericolosi. I colpi bassi sono il modo migliore per affrontarli; se saltano verso di voi colpiteli in fretta alla testa.

CAVE TROLLS: usate colpi bassi seguiti da un passo indietro prima di colpire nuovamente basso. Sono molto coraggiosi e vi conviene cercare di infilzarli.

LIVELLO 3

COSA NEL POZZO: cercate di saltare mentre si ritira nel suo buco e non avrete problemi.

ORCLETS: vengono uccisi con continui e ripetuti colpi bassi.

GLOBBLERS: prendeteli a calci così non si avvicineranno troppo e non potranno rosicchiarvi le estremità inferiori. Se vi sentite particolarmente sicuri cercate di decapitarli colpendoli con un paio di calci, indietreggiando di pochi passi e sferrando un colpo d'ascia al collo.

GIANT GRUBS: sono un po' un grattacapo, ma un calcio ben assestato al momento giusto potrebbe essere un buon rimedio.

EYES: sono facilmente distruggibili colpendoli ripetutamente al capo con l'ascia.

DUNGEON MASTER: è il più grosso ed il più forte di tutti i personaggi. Una combinazione di colpi bassi ed alla testa vanno bene, ma dipende se sta colpendo (colpo basso) o calciando (colpo alla testa). Quando si avvicina cercate di colpirlo al collo: se coglierete il momento giusto il risultato sarà spettacolare.

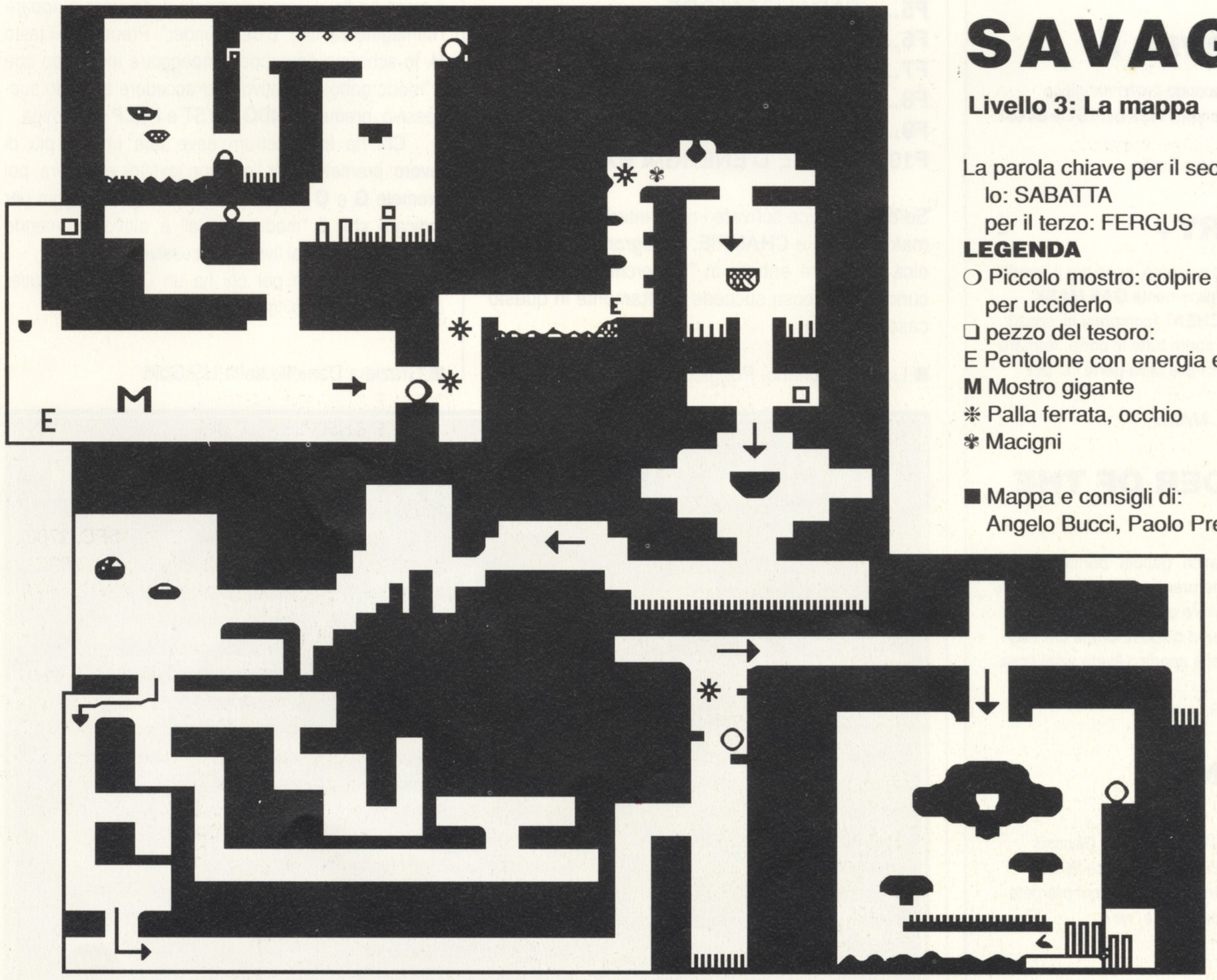
LIVELLO 4

Nel primo schermo giratevi e camminate all'indietro, perderete dell'energia, ma tanta quanta ne avreste persa cercando di combattere.

GREAT DEMON: state indietro e date un colpo d'ascia al collo, subito seguito da uno basso. Ritiratevi il più presto possibile e ripetete la mossa. Se avete problemi ritiratevi dopo il colpo al collo.

Il confronto finale con DRAX è molto complicato. Affiancatevi a BARBY o a MARIANA, così copriranno il cadavere appeso al muro. Aspettate fino a quando il fischio magico di Drax sia quasi terminato e date un colpo al collo nel momento stesso in cui finisce. Il sincronismo è estremamente difficile, per riuscirvi ci vuole una specie di sesto senso...

■ Gianluca Brovelli Ranco VA



SAVAGE

Livello 3: La mappa

La parola chiave per il secondo livello: SABATTA
per il terzo: FERGUS

LEGENDA

❍ Piccolo mostro: colpire più volte per ucciderlo
❑ pezzo del tesoro:
E Pentolone con energia extra
M Mostro gigante
✻ Palla ferrata, occhio
✽ Macigni

■ Mappa e consigli di:
Angelo Bucci, Paolo Prete e Luciano Bucci

BREVI

■ VETERAN

Il sosia di *Op Wolf* per STe Amiga è sostanzialmente più facile se si dà un colpetto al tasto **HELP**: si passa così al livello successivo.

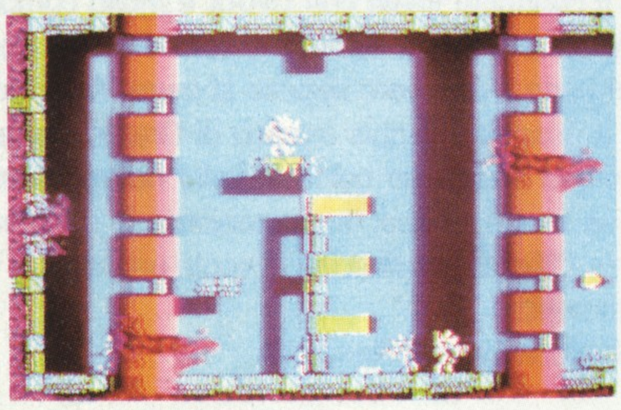
■ Giuseppe "The Best" Corno, Concorezzo

■ STAR RAY

I poveri utenti ST che non riescono a cavare un ragno dal buco del gioco alla *Defender* si tranquillizzino: durante la partita, scrivete **AL** e premete lo spazio per richiamare lo schermo delle opzioni. Digitate **YANKOVIC**, premete il fuoco per riprendere a giocare e premete F5 per scudi infiniti. Ora potete menare quegli alieni senza problemi .

■ Ludovico Torsi, Rovigo

■ REX



Gli utenti Spectrum che non riescono a raggiungere il secondo livello di *Rex* possono ora arrivarci facilmente, digitando questo esagerato codice: **8792898730799608**

■ Giovanni Rossini, Ascoli

■ GAME OVER II

Si può accedere al secondo livello del gioco "made in Spain" digitando **11423** per l'ST e **84187** per l'Amstrad CPC.

■ Vincenzo Bisio, Reggio Emilia

■ SORCERY+

Dopo il trucco del mese scorso, ecco ora il "modo gabola". Digitate semplicemente **GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT** (compresi gli spazi) per essere invincibili, aprire tutte le porte, fermare il timer e riuscire ad entrare nella parte "+" del gioco.

■ Leonardo Lamperti, Milano

■ DEFENDER OF THE CROWN

Una piccola ma simpatica "gabola" per chi ha la versione Amiga: tenete premuto il tasto **K** mentre il gioco carica. Il cavaliere prescelto ha 1024 uomini e 1024 cavalieri a disposizione e un maggiore livello di abilità alla spada. (Avete visto cosa si può fare con una **K**...)

■ Gianluca Brovelli, Ranco (VA)

■ RETURN TO GENESIS

Le versioni Amiga e ST di *Return To Genesis* sono un po' durette. Provate a digitare WASP ASM durante lo schermo del titolo e poi premete F5 per essere invincibili. Facile, no?

Avete un Amiga? Avete problemi a risolvere questo labirinto con sparatutto della Bullfrog? Beh, non disperate perché ecco qua solo per i lettori di Kappa il "modo gabola" - raccontato dalla rana in persona, per così dire.

Cominciate normalmente, prendete l'astronave e volate fino all'estremità in alto a sinistra dello schermo. Scendete dalla nave e guidate il buggy fino all'angolo. Digitate STONKER e rientrate nell'astronave. Ora, premendo "D" appariranno a turno le armi disponib[illegible]compresi gli scudi) e premendo "C" si passerà da un livello all'altro. NOTA: quando si entra in u[illegible]ello, è sempre meglio stazionare l'astronave nuovamente nell'angolo alto dello sc[illegible]rmo, per evitare di apparire in posizione illegale o addirittura fuori schermo.

Nel secondo livello, ripetete la suddetta procedura: riandate col buggy nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e digitate di nuovo STONKER. Premendo "I" l'astronave potrà volare attraverso i muri e premendo "F" mentre passate sopra gli interruttori potrete raccoglierli anche stando in aria.

■ Grazie a Kevin Donkin della Bullfrog

BETTER DEAD THAN ALIEN

Lo sparatutto in stile *Space Invaders* per Amiga e ST della Electra ha un "modo gabola" molto utile, a cui si accede digitando ELV o CHAMP quando vi trovate negli schermi dei titoli, rispettivamente dell'ST e dell'Amiga. Premendo i seguenti tasti funzione avrete a disposizione tutti i tipi di armamenti ed extra possibili con i quali martellare qualunque tipo di alieno...

F1.....SPARABULLONI
F2.....SPARO MULTIPLO
F3.....SPARO A RIPETIZIONE
F4.....MISSILI CORAZZATI
F5.....PARALIZZATORE
F6.....BOMBA AI NEUTRONI
F7.....NAVICELLA CLONE
F8.....SCUDO
F9.....SALTO DI LIVELLO
F10....BARRE D'ENERGIA EXTRA

Se come codice scrivete i nomi interi dei programmatori **ELVIE** e **CHAMPIE**, il programma vi comunica di essere entrato in "Supercheat". Se qualcuno scopre cosa succede esattamente in questo caso, ci scriva.

■ Listato Anonimo, Poggibonsi

THUNDERBLADE

Per passare di livello nella conversione dell'elicottero della Sega per ST e Amiga, digitate **CRASH** quando il gioco ha finito completamente di caricare e appare l'immagine dal film "Blue Thunder". Premendo il tasto **H**, lo schermo dovrebbe lampeggiare indicando che il "modo gabola" è attivo. Per accedere al livello successivo, premete **UNDO** sull'ST e **HELP** sull'Amiga.

Chi ha lo Spectrum deve fare un po' più di lavoro: premete **2** per l'opzione joystick e tastiera, poi premete **G** e **O** insieme. Lo schermo lampeggia per indicare che il "modo gabola" è attivo; premendo **ENTER** si passa al livello successivo.

Brutte notizie per chi ha un C64. Chris Butler non ha previsto un "modo gabola".

■ Grazie a Danielle della US Gold

VINCI UN GIOCO PER IL TUO COMPUTER!

Non siamo qui per vendere, signori, ma per regalare.

Kappa ti regala un gioco per il tuo computer se il tuo trucco, POKE, mappa o strategia viene ritenuto, a insindacabile giudizio della redazione, il migliore del mese.
Cosa apettate, quindi! Per il costo di un francobollo potrete ricevere a casa, direttamente dalla redazione di Kappa, un gioco gratis.
Non ci interessano i giochi per lo ZX81: sono trucchi nuovi che vogliamo, quindi se volete avere migliori probabilità di vincere vi consigliamo di studiare uno dei giochi apparsi in questi primi tre numeri di Kappa.
Insieme al trucco indicate anche il gioco che vorreste ricevere in caso di vincita tra quelli indicati nelle Pagine Gialle.

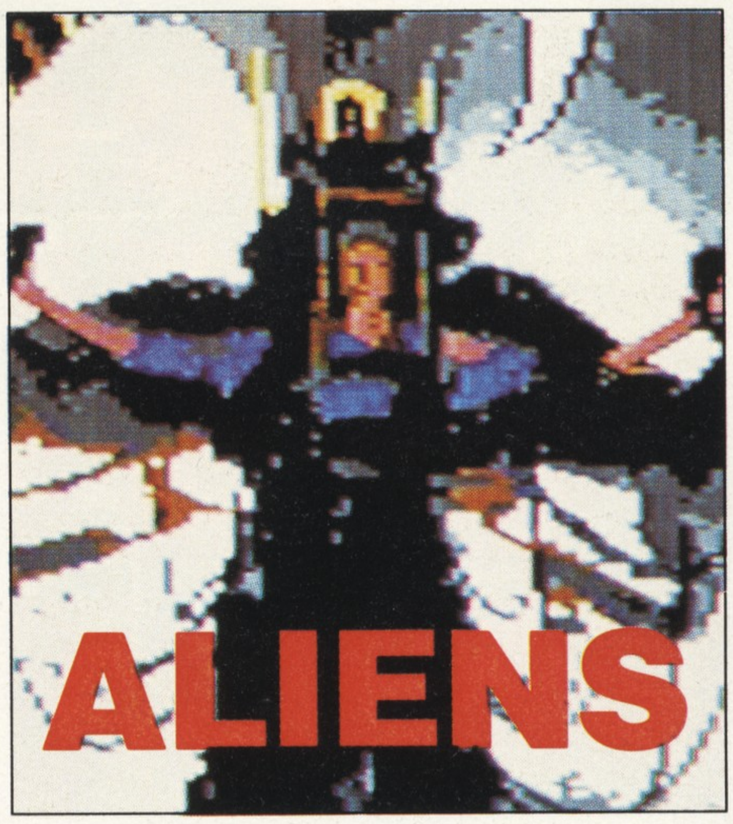
TRICKS 'N' TACTICS
K
VIA AOSTA 4
20154 MILANO

BOMBUZAL

ABBIAMO LA LISTA. Ecco, la lista completa dei codici dell'enigmatico gioco dell'Imageworks: Un grazie a diversi "Amigos": Flavio Camilli e Nicola Quattrini, **Roma** Matteo Piazza, **Omegna(NO),** Alessandro Da Basso, **Valenza** Matteo Sapio, **Frosinone**

LIVELLO	CODICE	LIVELLO	CODICE
8	ROSS	136	BIKE
16	RATT	144	BIRD
24	LISA	152	TAPE
32	DAVE	160	VASE
40	IRON	168	PILL
48	LEAD	176	SPOT
56	WEED	184	PALM
64	RING	192	LOCK
72	GIRL	200	SAFE
80	GOLD	208	WORM
88	OPAL	216	NOSE
96	SONG	224	EYES
104	FIRE	232	HAIR
112	LAMP	240	SIGN
120	TREE	248	MYTH
128	SINK		

Così com'è la lista "funziona" con la versione per Amiga di *Bombuzal*. I codici funzionano anche per le altre versioni del gioco, nel senso che potete usarli, ma non si può dire che livello apparirà!



Vi siete dimenticati della versione americana di *Aliens*? Spero di no e comunque il Dr K vi rinfresca la memoria con questi codici di accesso per superare i vari livelli del gioco:

APC RESCUE	2727H	
OPROOM DEFENCE	1106D	1506E
AIRDUCT MAZE	2361F	5761H
NEWT RESCUE	7140E	0640C
QUEEN BATTLE	7163H	0663F

Digitate uno di questi codici e sarete ammessi al livello finale di *Aliens*.

F/A 18 INTERCEPTOR

Gli utenti Amiga che si vantano di essere gli unici a poter giocare questa superba simulazione di volo, potrebbero anche non riuscire a vantarsi di essersi qualificati per le missioni avanzate. Per evitare questa incresciosa situazione, salvate su disco il seguente listato, e quando vi viene chiesto il disco con il log, inserite invece il disco con la POKE.

```
10 PRINT TAB(10) "Interceptor POKE by Richard Bedding"
20 PRINT: PRINT "Insert the Interceptor log disk in drive 0:"
30 PRINT "Press any key"
30 WHILE A$=""
40 A$=INKEY$
50 WEND
60 PRINT: PRINT "Please wait"
70 OPEN "R", #1, "dF0: config", 1
80 FIELD #1,1 AS B$
90 LET B$=CHR$ (1)
100 PUT #1,2
110 FOR N=22 TO 27
120 PUT #1,N
130 NEXT N
140 CLOSE #1
150 PRINT: PRINT "Finished"
```

■ Richard Bedding, Peterborough

WHOOPS!

Il listato di *Operation Wolf* per C64 pubblicato il numero scorso non era una POKE da reset, ma un loader. Il listato AVREBBE dovuto essere presentato così: digitate il listato, dategli il RUN e poi seguite il prompt su schermo per caricare *Op Wolf* con qualsiasi cosa in quantità infinita.
Il responsabile di questo errore è già stato condannato a morte. In onore al bicentenario della Rivoluzione francese, la pena verrà eseguita tramite ghigliottina.
Inoltre, se avete avuto dei problemi con il listato del mese scorso per *Football Director II* per Spectrum, provate a caricare prima il Basic +3 e poi seguite le istruzioni: dovrebbe andare meglio.

PANDORA

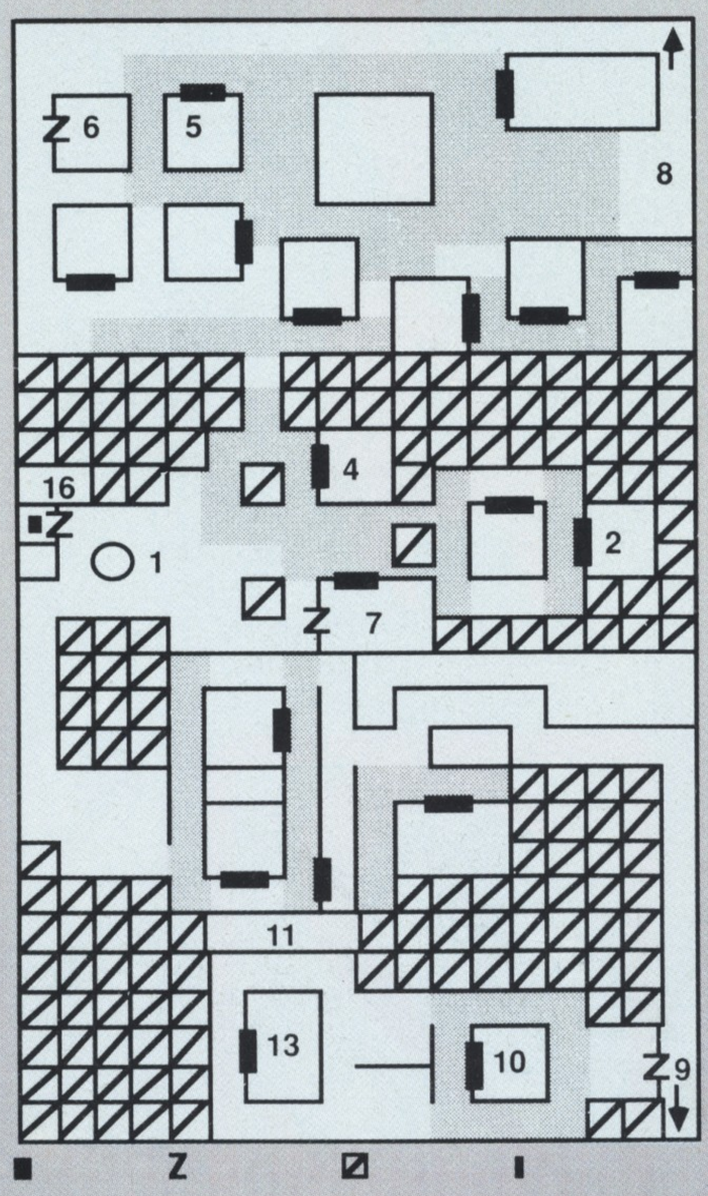
Il tempo per finire questa avventura dinamica della Firebird per C64, Amiga e Atari ST è ormai scaduto... più o meno. Perciò, ecco la soluzione completa, nel caso aveste qualche dubbio:

1 Aspettate che appaia Amy.
2 Prendete l'ID di Amy e trovate il Second Officer. Prendete il Lazer Rifle dal tavolo vicino a lui.
3 Mettete il Lazer Rifle nello zainetto: non usatelo ancora.
4 Trovate l'Engineer, prendete la sua ID e il Sonic Driver.
5 Trovate il Lt. Commander, prendete la sua ID e tenetela (tenere sta per "carry", n.d.r.).
6 Trovate il Commander, prendete la sua ID e tenetela. Prendete anche il Code Blu e e il Code Scarlet.
7 Trovate il Captain, prendete il suo Disco SDI e lasciate l'ID del Lt. Commander.
8 Sparate all'Ice Lord col Lazer Rifle.
9 Tenete la ID dell'Engineer e attraversate il campo di forza.
10 Trovate l'officer AWOL e prendetegli la ID.
11 Tenete il Sonic Driver e dirigetevi verso il Robomechanic.
12 Scambiate il Sonic Driver per il Code Ochre.
13 Tenete il disco SDI e andate al computer SDI.
14 Date al computer SDI questi oggetti nel seguente ordine: Disco SDI, Code Scarlet, Code Ochre e Code Blue.
15 Tenete l'ID dell'Engineer ed uscite dalla Engineering Section. Poi passate alla ID del l'office AWOL.
16 Andate al transporter ed entrate seguendo la freccia.
17 That's all folks.

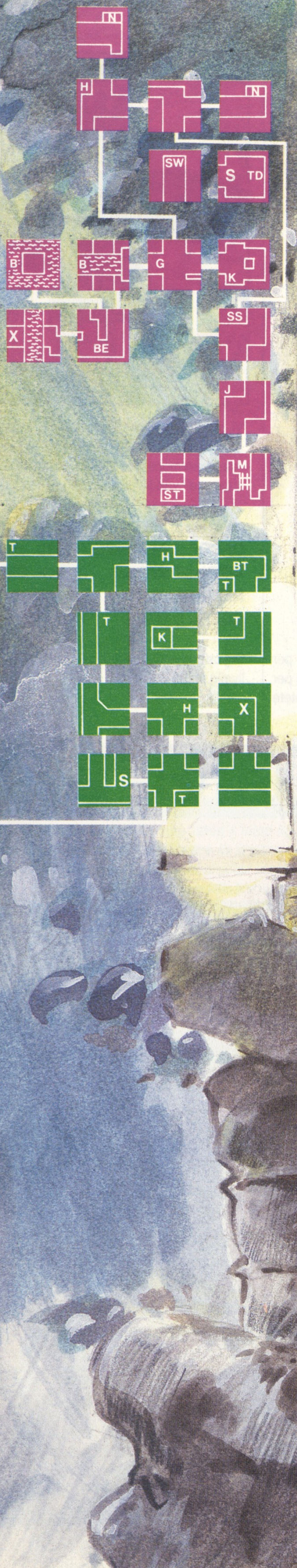
Molti personaggi hanno oggetti, ma solo quelli citati servono per completare il gioco.

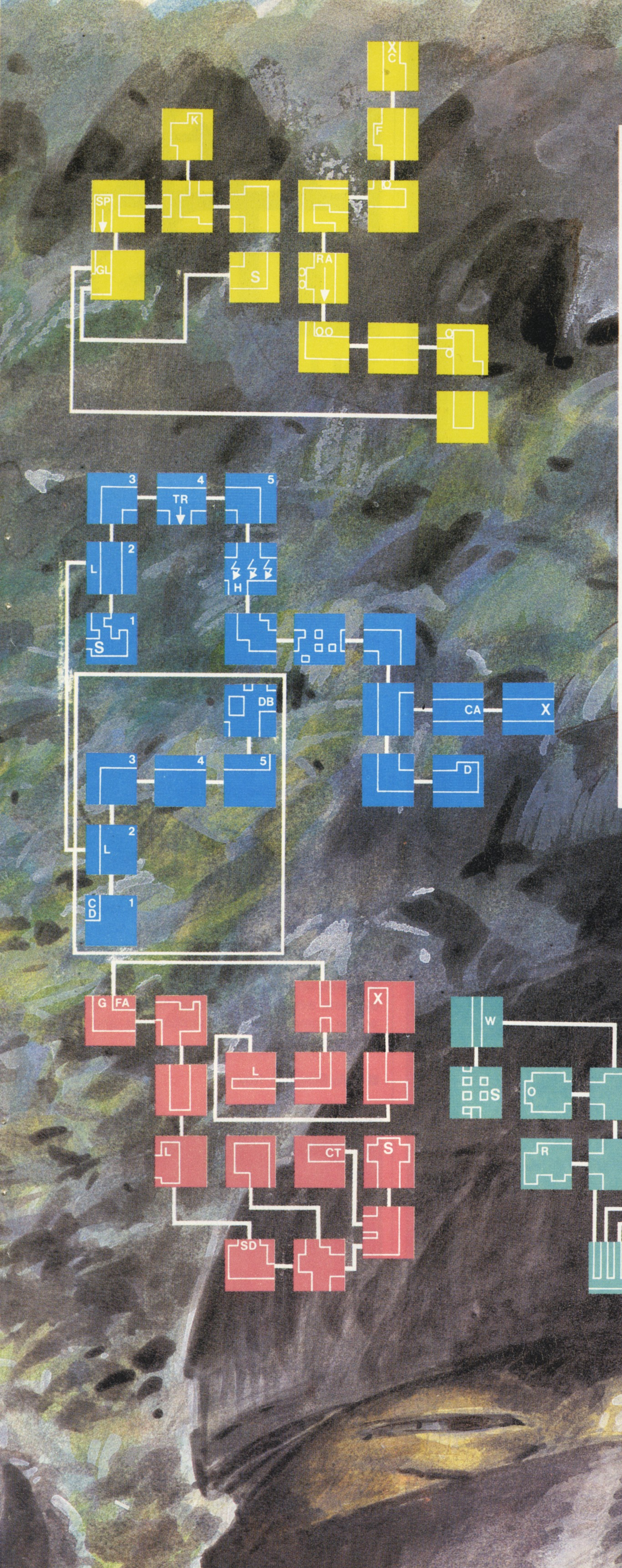
■ Vincent Lawrence, Basingstoke

CARTINA DEL PIANO



LAST NINJA 2





LIVELLO 1

S	Partenza
TD	Botola
K	Chiave
H	Hamburger
SW	Spada
N	Nunchukas
S	Bastone
SS	Stella Shuriken
J	Giocoliere
B	Barca
BE	Api
G	Cancello
#	Quadro per arrampicarsi
M	Mappa
X	Uscita

LIVELLO 2

S	Partenza
K	Tombino
H	Hamburger
SD	Spada
BT	Bottiglia
T	Semaforo
X	Uscita

LIVELLO 3

S	Partenza
GL	Grata
T	Torcia
SP	Ragno
RA	Topi
O	Porta proibita
K	Chiave
C	Coccodrillo
E	Uscita

LIVELLO 4

S	Partenza
D	Droghe
CA	Pantera
CD	Carta di credito
L	Scala
H	Hamburger
X	Uscita

LIVELLO 5

SD	Porta segreta
FA	Ventilatore
S	Partenza
L	Scala
CT	Terminale computer
G	Cancello
X	Uscita

LIVELLO 6

S	Partenza
W	Finestra
O	Uscita bloccata
R	Tiro del campanello
SW	Interruttore
X	Uscita

LIVELLO 7

K	Kunitoki
OB	Sfera

LAST NINJA 2

A seguito della soluzione del primo livello di Last Ninja 2 pubblicata su K2, ecco la soluzione del resto del gioco:

LIVELLO 2:
LA STRADA

Il barbone vicino al negozio di hamburger ha addosso la bottiglia e la chiave per aprire il tombino si trova nella baracca a strisce bianche e rosse.

Ogni volta che attraversate la strada, aspettate che il semaforo diventi verde.

Si accede al secondo livello attraverso il il tombino nel marciapiede. Apritelo usando la chiave e scendete giù..

LIVELLO 3:
LE FOGNE

Raccogliete la chiave della grata, apritela e scendete giù.

Alcune entrate sono vicoli ciechi. Nei primi tre prendete quella in mezzo. Nei secondi tre, prendete l'ultima porta. Ignorate le successive due e prendete la prima porta delle ultime tre.

Accendete la bottiglia del livello 2 con la torcia di fuoco per fare una molotov e lanciatela contro la testa del coccodrillo.

Prendete l'entrata per passare al livello 4.

LIVELLO 4:
IL SOTTOSUOLO

Salite sulla pedana e prendete la credit card. Entrate nella stanza alla fine del passaggio e prendete la carne nella scodella del cane.

Attenti ai cavi d'alta tensione e alle rotaie del tram che ci sono per terra.

Camminate nel sottosuolo fino alla sezione dove si trattano le droghe. Immergete la carne nella sostanza bianca che c'è nella scatola vicino al muro e girate l'angolo per affrontare la pantera. Datele la carne per addormentarla e poi entrate nell'ascensore inserendo la credit card nella fessura.

LIVELLO 5:
L'ISOLATO DEGLI UFFICI

Entrate nella prima stanza per prendere il codice a quattro cifre dal terminale. Ricordatevi di annotarlo: deve essere usato più avanti.

Attivate il passaggio segreto nella stanza coi pannelli prendendo la lampada sul tavolo.

Avvicinatevi al grande ventilatore tenendovi rasente al muro. In questo modo dovreste riuscire a passare senza venir spinto giù dalla sporgenza.

Ignorate il passaggio e passate attraverso l'inferriata per raggiungere il tetto. Poi salite sulla scaletta dell'elicottero e fatevi dare un passaggio al livello successivo.

LIVELLO 6:
LA VILLA

Saltate giù dall'elicottero sulla primissima torretta. Portatevi sulla torretta di destra e poi sul blocco che c'è sul tetto. Da qui passate sul lucernario e scendete giù.

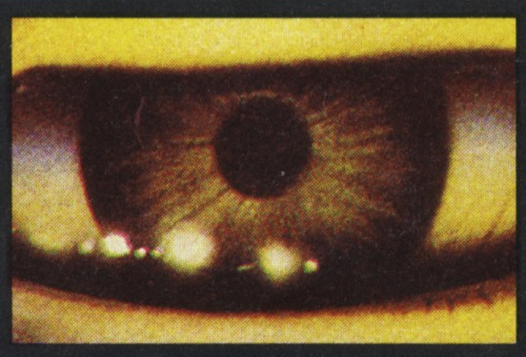
Prendete il filo del campanello nella seconda stanza da letto: servirà come corda. Portatevi nella prima stanza ed entrate nel pannello tenendo la corda e scendete giù fino alla cucina. (Scendendo per le scale suonerà l'allarme e arriveranno le guardie.)

Andate nell'atrio ed prendete la prima entrata che è nascosta dietro la grande pianta punteggiata.

Accendete l'interruttore all'uscita della stanza bunker, illuminando così il labirinto che c'è dopo la porta. Attraversate il labirinto fino alla stanza del caldaia e accendete il secondo interruttore per cambiare la direzione del getto di vapore. Passate al livello finale per l'entrata.

LIVELLO 7:
LO SCONTRO FINALE

Aprite la cassaforte usando il codice a quattro cifre e prendete la sfera per far apparire Kunitoki. Per sconfiggerlo, il Ninja deve accendere tutte le candele del pentagono prima che Kunitoki si svegli. Per completare il gioco, sostituite semplicemente la sfera nella cassaforte.



SEGA TIPS

ZILLION

Quando trovate un vicolo cieco. come la fine di un corridoio o il muro vicino alla tromba dell'ascensore, scaricate un caricatore. Se non è un vero vicolo cieco, il muro cadrà in pezzi e apparirà il corridoio o la stanza adiacente.

SPACE HARRIER

Selezionate il "sound test" prima che cominci il gioco (nel manuale è spiegato come fare) e selezionate gli effetti sonori nel seguente ordine: 7, 4, 3, 7, 4, 8, 1 (non è necessario attendere che l'effetto finisca prima di selezionare il successivo). Dopo aver inserito l'ultimo 1 invece di ritornare al gioco, appare un altro menu che consente di cambiare il livello di difficoltà, i comandi e lo sprite principale. Se tre vite non vi bastano per completare la missione, quando appare la scritta "Game Over" muovete il comando in su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, giù, su, giù e su (lo so che è ridicolo, ma fatelo lo stesso). Il gioco riparte con altri tre "harrier". Questa procedura si può ripetere almeno sei volte durante una partita: non c'è che dire… utile.

GHOST HOUSE

Quando appaiono le frecce, saltateci sopra (ci vuole un po' di esercizio, saltate appena prima che la freccia colpisca per annullarla). Dopo averlo fatto per un po' (deve essere annullato un numero casuale di frecce), Mickey viene avvolto in uno scudo luminoso, che agisce come protezione temporanea anche contro Drac in persona

■ Carlo Bongiorni, Novara

IL MODO GABOLA

La redazione di Kappa, nota in tutta Italia per gli attentati perpetrati alla lingua italiana, che ha contaminato di termini inglese, ha deciso di trovare un termine italiano per "cheat mode". E cosa ha pensato? "Modo gabola", ecco cosa. Da questo numero in poi scompare il "cheat mode" per lasciare posta al "modo gabola". In questo numero tra virgolette perché non può essere considerata di uso comune, ma il prossimo numero lo sarà.
Se non vi piace, non ditelo e basta, inventatene uno voi.

CORRUPTION

Il Pilgrim ve l'aveva promesso e così, pur di mantenere la parola ha chiesto uno spazio nelle pagine di T'nT per la soluzione di *Corruption*. E poio non avevamo già pubblicato mappa il mese scorso? Seguendo questa soluzione riuscirete a sconfiggere la CORRUZIONE anche se otterrete un punteggio finale di 100 su 200. Utilizzatela come traccia e se riuscite a raggiungere un punteggio superiore...l'indirizzo lo conoscete.

Siete nel vostro ufficio con il vostro socio David. Recuperate i documenti (OPEN CABINET, GET ALL IN THE CABINET) e quindi raggiungete la DEALING ROOM per consegnare la LIST avuta da David. Subito dopo, alle 9:06, vi trovate del CORRIDOIO con David: ditegli che l'Ufficio Antifrodi lo sta cercando (TELL DAVID ABOUT SERIOUS FRAUD OFFICE). Appena David entra nell'ufficio di Mr. Hughes (9:07) ascoltate la loro conversazione (LISTEN AT WOODEN DOOR). Recatevi al cubicolo e raccogliete il sacchetto di plastica contenente la cocaina (OPEN CISTERN, GET PLASTIC BAG). Alle 9:16 fatevi trovare nell'ufficio della vostra segretaria e fatevi consegnare l'assegno da Margaret (GET ENVELOPE). Controllate l'assegno (EXAMINE CHEQUE) e scoprirete che l'assegno è per Charpontier. Andate nell'ufficio di Theresa e aspettate fino alle 10 quando lascia l'ufficio. Prendete la lettera (PERFUMED LETTER) e la chiave (OPEN DRAWER, GET BRASS KEY). Entrate nell'ufficio di David e prendete il nastro sulla scrivania (GET CASSETTE).

Andate nel CAR PARK, entrate nella BMW (OPEN BMW WITH DOOR KEY, ENTER) e ascoltate il nastro (PUT CASSETTE INTO STEREO) Recuperatelo e andate nell'ufficio della vostra segretaria e aspettate fino alle 11:20 (WAIT UNTIL 11:20) Prendete il telefono e chiamate Peter (PHONE 06022115386) e, se la linea è occupata, riprovate fino a quando non intercettate la telefonata tra Bill e David. Andate nell'ufficio di Theresa e aspettate fino alle 12:00 (WAIT UNTIL 12) Telefonate a Jenny (PHONE 0706193275).

Uscite dagli uffici e andate alla stazione di polizia. Dite al sergente che volete vuotare il sacco (TELL SERGEANT ABOUT DAVID). Durante l'interrogatorio verrete arrestati per possesso di cocaina. Quando siete in cella chiedete a Gerry la chiave (ASK GERRY ABOUT KEY). Prendetela e dopo aver provocato una rissa e l'intervento del sergente (BEAT GERRY) raccogliete il MATCHBOOK. Andate nell'INTERVIEW ROOM e raccogliete i vostri oggetti (GET ALL ON THE TABLE) e uscite velocemente dalla stazione di polizia (S, W, S). Dopo un po' verrete nuovamente arrestati. Durante il nuovo interrogatorio mostrate l'assegno all'ispettore (SHOW ENVELOPE TO GODDARD) che vi chiederà di Charpontier. Ora (TELL INSPECTOR ABOUT CHARPONTIER) che vi chiede se volete collaborare con la polizia. Accettate (YES) e uscirete con un microfono.

Recatevi all'esterno del ristorante LE MONACO e aspettate Jenny (WAIT UNTIL 1:56). Pranzate con lei fino alle 2:25. Uscite dal ristorante. Qualcuno vi spingerà e finirete all'ospedale. Per uscire aspettate le 2:47 quando l'infermiera esce dalla camerata. Alzatevi (GET UP) e prendete i giornali e la federa sul letto vuoto (GET PAPERS AND PILLOW CASE). Mettete tutta la vostra roba che è sul cabinet nella federa (PUT ALL ON THE CABINET INTO PILLOW CASE) e andate nella TV ROOM (S,S). Aprite l'armadietto (OPEN LOCKER) e mettete tutti i vestiti e lo stetoscopio che ha Boris nella federa (PUT CLOTHES AND STETHOSCOPE INTO PILLOW CASE). Andate nel CORRIDOIO (N,E) e aspettate fino alle 3:06. Raggiungete l'OUTSIDE OPERATING THEATRE (W,W) e sdraiatevi sul letto vuoto (LIE ON THE BED). Fasciatevi la testa (WEAR BENDAGE) e urlate (SHOUT). Vi ritroverete sull'ambulanza privata di Mr.Davis. Per fuggire toglietevi la benda e il pigiama (TAKE OFF BANDAGE AND PYJAMAS) e indossate i vostri vestiti (WEAR CLOTHES). Alzatevi, aprite la porta e quando l'ambulanza si ferma ad un semaforo rosso uscite (S). Vi ritroverete davanti al LE MONACO.

Tornate velocemente all'ufficio di Theresa che alle 3:30 esce dall'ufficio. Entrate in quello di David, spostate il televisore (MOVE TV). Troverete una cassaforte. Indossate lo stetoscopio e posatelo sulla ruota (PUT STETOSCHOPE ON DIAL). Girate il disco 4 volte (TURN DIAL). La cassaforte si aprirà e potrete prendere tutto quello che vi è dentro. Uscite dal palazzo e tornate al ristorante. Mostrate il Matchbook al cameriere (SHOW MATCHBOOK TO WAITER). Verrete accompagnati nel retro. Bussate alla porta (KNOCK ON THE WOODEN DOOR) e potrete entrare nel casinò. Chiedete al cassiere un credito (ASK TELLER ABOUT CREDIT) e vi ritroverete nella stanza privata di Charpontier che vi chiede di riportargli un documento.

Uscite dal casinò, andate nel CAR PARK e prendete il cacciavite che è nella BMW (OPEN GLOVE COMPARTMENT, GET SCREWDRIVER). Andate nell'ufficio di Mr.Hughes dopo aver aperto la porta chiusa a chiave con la carta di credito. (OPEN WOODEN DOOR WITH CREDIT CARD). Aprite il cassetto della scrivania con il cacciavite (OPEN DRAWER WITH SCREWDRIVER) e prendete il documento. Tornate al casinò e date il documento a Charpontier (GIVE DOCUMENT TO CHARPONTIER). Aspettate e poco dopo entrerà la polizia che arresterà tutti. Finalmente avete sconfitto la CORRUZIONE.

NINTENDO

Due codici per due classici giochi a piattaforme :di questa consolle: *KID IKARUS* e *METROID*.
Per il primo gioco selezionate CONTINUE e battete:
AOW2qj R4G000 (3zeri)
M3OOO (3zeri) **HK 50WOO**
Per *Metroid* la complicata combinazione è:
AVt-pv 110(zero)**80**(zero)**8**
NzJU0(zero)**m 00**(due zeri)**A0**(zero)**4Q**
■ Carmine Sani, Reggio Emilia

SWORD OF SOAN

Il Dr.K ha giocato molto a questo spettacolare gioco della Discovery ed ha preparato questi veloci consigli per arrivare velocemente al mago.

1) Fate in modo di raccogliere i Power Shield e i Magic Zapper che troverete lungo il tragitto.
2) Cercare di usare il Magic Zapper o il Power Shield quando avete dinnanzi un ostacolo insormontabile.
3) Usate il Power Shield per il fiume di lava e per annientare il guerriero laser.
4) Lungo il viaggio potete guadagnare 2 "EXTRA LIFE".
5) Controllate sempre l'indicatore delle vite.
6) Montate a cavallo dell'ANIMAL per mangiare la molecola fluttuante, con quest'azione avrete il JUMP necessario per evitare di annegare nella trappola d'acqua.
7) Il duello sarà più equilibrato in proporzione diretta al numero di Power Shield che guadagnerete nel corso del vostro viaggio.

Per quelli che amano i modi gabola ecco qua come fare:
Arrivate al quarto quadro, quella della foresta e fatevi uccidere.
Il gioco (se avete un Amiga con un mega) vi chiede se volete vedere il replay oppure ricominciare il gioco. Premendo R inizia il REPLAY, l'indicatore di vite dovrebbe segnare un punto esclamativo. A questo punto premendo la lettera Q, il gioco ricomincia con vite infinite e premendo il tasto RETURN potete passare da livello a livello fino allo scontro finale.
■ Michele Signorile Bari

CONNECT

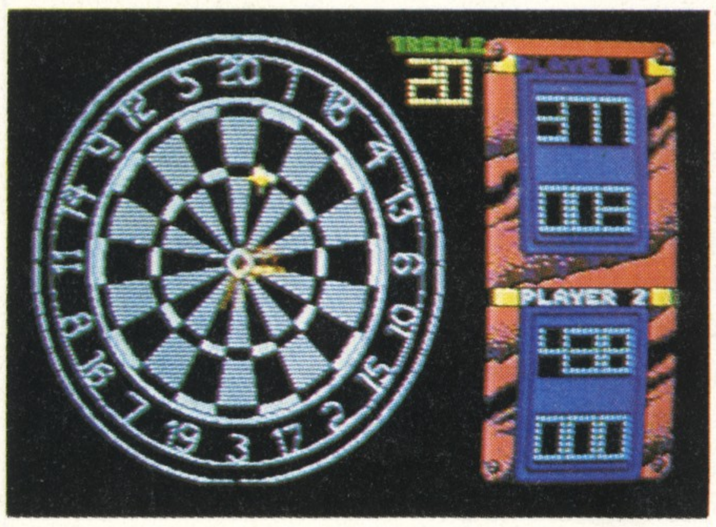
La K redazione o, se preferite, la redazione di K, è sempre a disposizione dei lettori per suggerimenti, consigli ecc.. Per ragioni organizzative, si pregano i lettori di limitare le telefonate al seguente orario: dalle 17 alle 18.30. Per i distratti ricordiamo che il numero di telefono è 02-8376384. La redazione di Kappa è aperta tutti i giorni (purtroppo), da lunedì a venerdì. K ha anche una casella postale elettronica all'interno di Videotel.Il numero è: Studio Vit mbx 013230122

OK ECONOMICI

JOCKY WILSON'S DARTS CHALLENGE

Zeppelin Games

C64. Spectrum:.L. 7500



C64 – *Jocky Wilson's Darts Challenge.*

I giochi di dardi sono apparsi con consistente regolarità durante gli ultimi due anni e sembra abbiano raggiunto il massimo con *180* della Mastertronic. Comunque, senza preoccuparsi dei numerosi predecessori, la Zeppelin fa uscire questo prodotto con la dubbia benedizione della mega star inglese di questo sport, Jocky Wilson.

In cosa consiste quest'ultimo simulatore? Il lancio dei dardi è espresso in modo simile ai giochi precedenti: un dardo fluttua davanti al bersaglio e viene lanciato premendo il pulsante di fuoco. Anche se questo sembra piuttosto complicato all'inizio, ciò introduce il corretto ammontare di casualità nei lanci: i dardi possono essere raggruppati facilmente, ma un 180 è ancora difficile da raggiungere.

Sono applicate le normali regole del "501 down" e il programma consente una sfida tra due giocatori, una sfida giocatore contro computer ed anche una gara a tempo.

E' certamente una buona rappresentazione dello sport, con il solo svantaggio che tutto è già stato visto prima. Buono se non ne avete già uno, altrimenti potete lasciarlo perdere.

K-VOTO 731

ZAMZARA

Rack-It

C64: L. 7500

917

I fans di *Netherworld* dovrebbero essere compiaciuti nel vedere che Jukka Tapanimaki ha usato la sua magica abilità per questo gioco per C64 che dovrebbe far vergognare molti giochi a 16 Bit. Sfoggiando alcuni sfondi e sprite assolutamente entusiasmanti. *Zamzara* pone il giocatore in controllo di un personaggio che combatte in un paesaggio egualmente bizzarro infestato da alieni.

L'eroe extraterrestre attraversa dei livelli a scorrimento orizzontale collegati da uscite ed entrate alla fine di ognuno. La strada è piena di grosse creature aliene e di gruppi di piccoli esseri il cui intento è di polverizzare il nostro eroe.

Comunque, l'alieno è dotato di un impressionante armamentario, consistente in un disintegratore, tre missili e quattro tipi di munizioni a complemento delle normali pallottole. Tre varietà di raggi riflettenti possono essere selezionate insieme a pallottole a fuoco rapido.

Zamzara è molto bello visivamente: lo scorrimento vellutato è completato da una grafica sorprendente e, grazie al cielo, da una irresistibile giocabilità. Da inserire nella lista della spesa.

K-VOTO 917

(Sotto) C64 – *Zamzara.*

BLACKBEARD

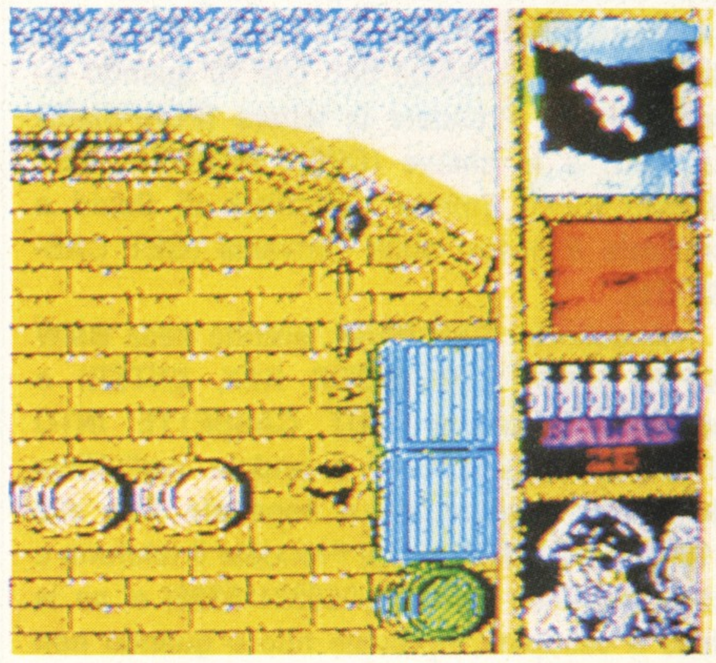
Kixx

Spectrum, Amstrad: L. 7500

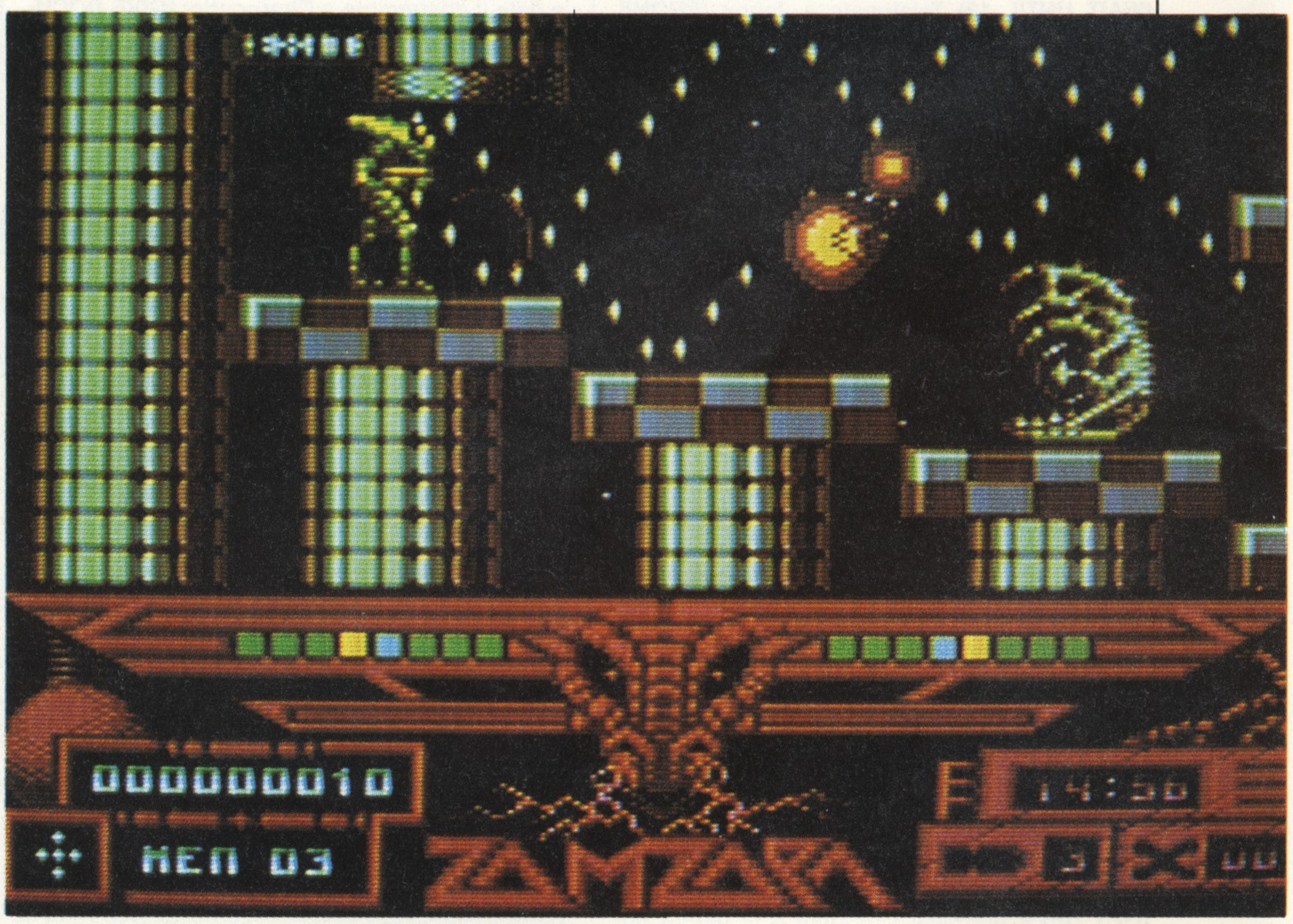
Questo è il primo prodotto originale della Kixx ed è stato programmato dalla casa di software spagnola Toposoft (autrice del gioco della US Gold. *Mad Mix*).

Il gioco segue i tentativi del pirata Blackbeard alla ricerca della mappa del tesoro sepolto che gli è stata rubata dal suo arcinemico Redbeard. La mappa è nascosta in una cesta da qualche parte a bordo della nave di Redbeard. l'HMS Victory. e la missione di Blackbeard è di riprendersela.

Il pirata è visto dall'alto e viene guidato per il ponte. le cabine e i due livelli di stiva del veliero (tra l'altro la pianta della nave è un'autentica rappresentazione della originale Victory, l'ammiraglia



(Sopra) Spectrum – *Blackbeard.*



di Orazio Nelson), con i vari livelli collegati da scale.
In giro per la nave c'è la ciurma di Redbeard e Blackbeard deve raccogliere coltelli e pistole con le quali difendersi dagli attaccanti. Blackbeard può riprendere energia bevendo bottiglie di rum raccolte sulla nave. ma se beve troppo può prendersi una sbornia. che rende difficile il controllo del pirata.

Divertente anche se un po' lento, questo gioco di esplorazione con sparatutto non offre niente di nuovo, ma è poco complicato ed abbastanza interessante da garantirne un ulteriore esame. Piacerà anche ai cartografi con inclinazioni nautiche.

K-VOTO 670

C64 – *Camelot Warriors.*

CAMELOT WARRIORS

Mastertronic

C64, Amstrad, Spectrum: L. 7500

Risplendente in una folgorante armatura, un cavaliere solitario si muove alla ricerca del fantastico castello di Camelot. La sua strada attraverso l'Inghilterra medioevale lo porta ad attraversare boschi, un lago, caverne e finalmente alla casa di Artù.

In ogni segmento di terra, il cavaliere deve evitare di essere toccato varie creature: il contatto può essere fatale ed il cavaliere possiede solo quattro vite. Per passare alle scene successive bisogna raggiungere l'uscita delle precedenti.

Una volta raggiunto incolume il castello, bisogna trovare quattro elementi dalle regioni e darli ai corrispondenti guardiani per distruggerli. La sfida finale è un viaggio enigmatico "per trovare la chiave che svelerà il mistero magico". Hmmm.

Questa difficile avventura diventa leggermente fiacca dopo un po'. Anche se brandite una grossa spada, il cavaliere ha poche possibilità di usarla e deve invece dipendere dalla propria abilità di scavalcare grosse costruzioni in un solo balzo. Il fastidioso modo di controllo e la mancanza di azione immediata ne causano il prematuro declino.

K-VOTO 458

PREPARATEVI PER...

MASTERTRONIC

Tra i prodotti freschi della Virgin-Mastertronic per il prossimo mese ci sono alcuni giochi a 8-bit come *El Cid*, *Strike*, *Speedzone* e *Bombfusion* (tutti i formati). Intanto il loro catalogo per 16-bit continua a rafforzarsi grazie a *Venom*, *Knight Games* (il vecchio gioco a 8-bit di Jon Williams) e *Speedzone* per il PC, più *Bombfusion* (Amiga, ST) e *The Last Trooper* (ST) - ulteriori notizie quando appariranno.Sul fronte delle ristampe, l'etichetta Ricochet continua il proprio assalto al vecchio catalogo Activision, con *Hacker* (C64, Spectrum, Amstrad, ST, Amiga, IBM PC), *Toy Bizarre* (C64, Amstrad, Spectrum), *Pastfinder* (C64) e *Hacker II* e *Alcazar* che aspettano dietro la quinte.

IBM PC – *Knight Games.*

SILVERBIRD

L'etichetta economica della Telecomsoft è stata piuttosto tranquilla negli ultimi tempi, ma per le prossime settimane sono in arrivo diversi titoli. *Antiriad* (o *The Secret Armour of...*) riappare per tutti i formati, mentre *Street Warrior* (C64) e *Night Gunner* (Spectrum, Amstrad) saranno già nei negozi quando leggerete.

É appena uscito di *Rebelstar 2* per lo Spectrum (urla di gioia in sottofondo per gli amanti dell'originale), mentre c'è la possibilità di una nuova gamma di giochi della serie *"Crazy"* con *Combat Crazy* (C64) e *Trick Ramp Crazy* (C64, Spectrum, Amstrad). Tutti i giochi sopracitati costano il prezzo normale di L.5000, ma la Silverbird ha deciso di lanciare una nuova gamma di giochi che dovrebbero costare L.7500, cominciando con "123 Pack" che contiene tre giochi su una sola cassetta; aprono lo spettacolo *Ninja Master*, *Rock'n'wrestle* e *BMX Kidz*.

Più o meno allo stesso modo, la serie *"Double Trouble"* presenta una gamma di seguiti su una sola cassetta. *Starstrike I* e *II* saranno i primi, seguiti subito da *Eyeball I* e *II* e così via. Infine, i migliori titoli a prezzo pieno - come *Bubble Bobble* - verranno ristampati e venduti ad un prezzo ritoccato "perché offrono qualcosa di più"

RACK-IT

Riappaiono per l'etichetta Rack-it della Hewson, *Gribbly's Special Day out* (C64), *Technician Ted* (Spectrum, Amstrad), *Heavy Metal Paradroid* (C64), più le versioni ridisegnate di *Pyracurse*. *Gunrunner* e *Quazatron* per lo Spectrum.

I nuovi prodotti includono *Golfmaster* e *Steel* per C64, dai programmatori di *Slayer*. Orion, ancora per C64, ha un ottimo un pedigree: programmato da Gary Foreman (*Ranarama*), grafica di John Cummings (*Zynaps*, *Firelord*) ed effetti sonori di Steve Turner.

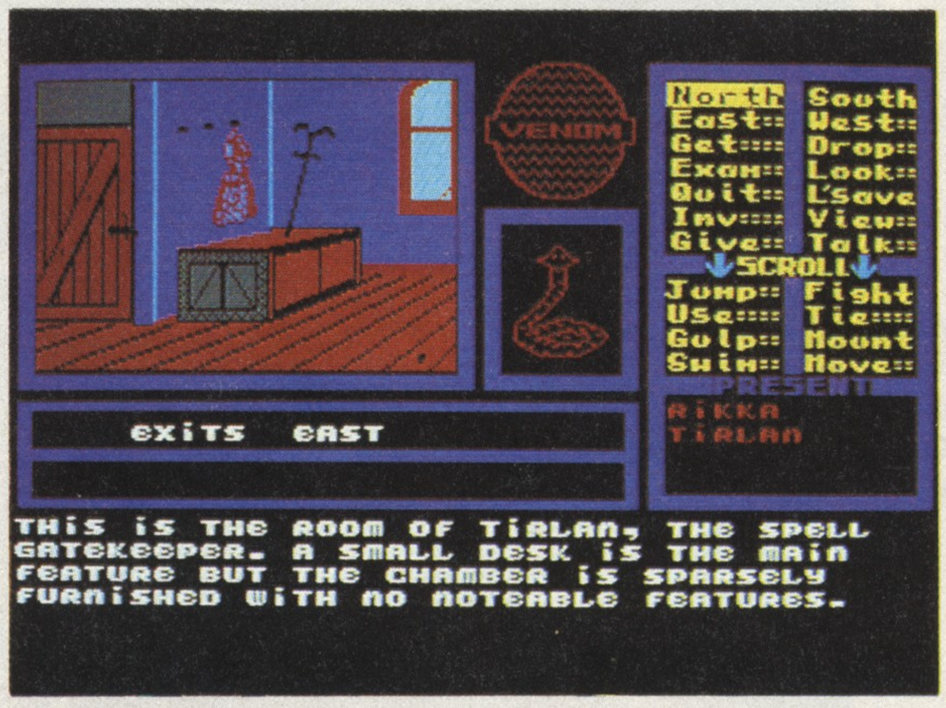
Finalmente gli utenti Spectrum potranno guardarsi *Into Africa*, un'avventura arcade guidata da menù con 10.000 schermate. Wow!

KIXX

Chi è alla ricerca di alcune decenti ristampe dovrebbe dare un'occhiata agli ultimi titoli della Kixx. *Infiltrator* di Matt Gray dovrebbe già essere nei negozi, insieme al passabile *Rygar* e a *World Games* della Epyx (superbo su C64, non tanto sugli Z80). Sempre nei negozi dovreste trovare anche *Trantor* e l'eccellente *Supercycle* della Epyx.

Ai primi di marzo dovrebbe arrivare anche *Road Runner*, che è discreto in tutte le versioni; *Hardball*, una delle migliori simulazioni di baseball; e *Spy Hunter* (cosa, il caro e vecchio *Spy Hunter*?).

I titoli citati sono disponibili per C64, Spectrum e Amstrad a L.7500.



IBM PC – *Venom.*

GUIDA RAPIDA ALLE

AMIGA

IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX L25000d
versione C64
K-Voto 785

Il seguito allo stupendo *Impossible Mission* fu una mezza delusione quando apparve sul C64 e lo stesso dicasi per la versione Amiga. É una divertente avventura dinamica, ma la grafica ed il sonoro sono scarsi. Un po' più di impegno e sarebbe potuto essere molto meglio.

■ **K-VOTO 670**

LOMBARD RAC RALLY

MANDARIN L39000d
versione Atari ST recensita su K2 K-Voto 674

Gli effetti sonori sono migliori: ora sembra più un automobile che un gatto. Il gioco rimane lo stesso, il che è un peccato perché le sequenze di guida avevano bisogno di essere migliorate in termini di effetti e di rilevamento delle collisioni..

■ **K-VOTO 674**

PURPLE SATURN DAY

EXXOS L40000d
versione Atari St recensita K3
K-Voto 912

Difficile distinguere le due versioni, il che è un'indicazione di quanto è fatta bene la versione ST. Le immagini sono splendide ed il gioco vario ed incantevole.

■ **K-VOTO 912**

SUPER HANG-ON

ELECTRIC DREAMS L39000d
versione Atari ST
K-Voto 892

Gli effetti sonori sono veramente speciali, tanto quanto la stupenda grafica. L'azione è entusiasmante come sull'ST e la grafica è stata migliorata un bel po'. Gioco di guida di alta classe.

■ **K-VOTO 910**

(A destra)
Amiga – *Super Hang-On.*

WARLOCK'S QUEST

ERE L34000d
versione Atari ST
K-Voto 630

Un gioco carino alla *Cauldron* per macchine a 16-bit. Bella grafica e ottimi effetti sonori ma ben poco in quanto ad irresistibilità. Raccogliete gli oggetti, sparate ai cattivi, insomma quel genere lì...

■ **K-VOTO 620**

AMSTRAD

NETHERWORLD

HEWSON L18000c • L25000d
versione C64
K-Voto 820

Si gioca quasi come le versioni precedenti ma non impressiona graficamente. Questo però non dovrebbe rovinare il piacere di giocare questo divertente gioco.

■ **K-VOTO 783**

THE TRAIN

ELECTRONIC ARTS L19000c • L22000d
versione C64
K-Voto 641

Siete al comando di un treno a vapore dietro le linee tedesche durante la 2° Guerra Mondiale e dovete portarlo in territorio alleato. Gioco di semplice strategia con occasionali sequenze arcade sempre troppo facile da finire.

■ **K-VOTO 641**

TECHNOCOP

Gremlin Graphics
L18000d
versione Spectrum recensita su K2 K-VOTO 804

Un'affascinante miscela di azione di guida e di esplorazione con protagonista un poliziotto del 2000. La grafica e l'atmosfera.

■ **K-VOTO 805**

ST – *President is Missing.*

ATARI ST

THE PRESIDENT IS MISSING

COSMI L59000d
versione PC
K-Voto 785

Sta tutto su un disco, quindi non c'è bisogno di cambiare disco in continuazione. Il sistema di menu è inoltre migliorato dall'uso del mouse. Tutto ciò accelera notevolmente l'investigazione. Il compito è lo stesso, quindi resta un grande gioco per chi ha voglia di fare un sano esercizio mentale.

■ **K-VOTO 818**

ST – *R-Type.*

R-TYPE

Electric Dreams L59000d
versione Spectrum recensita su K1 K-Voto 871

Lo stupendo classico della Irem è un po' deludente su ST. La grafica è colorata e l'azione di gioco buona, ma non è così eccezionale come ce lo si aspetterebbe dopo aver visto l'eccellente versione Spectrum. Resta comunque un grande sparatutto.

■ **K-VOTO 849**

C64

HELLFIRE ATTACK

MARTECH L19000c • L22000d
version recenstita Atari ST su K2 K-VOTO 554

Migliore della versione a 16-bit, ma neanche poi di tanto. É sempre uno sparatutto ripetitivo ma il nemico si comporta in modo abbastanza pericoloso da renderlo più interessante. La grafica e il sonoro sono discreti.

■ **K-VOTO 607**

MENACE

PSYGNOSIS L18000c • L25000d
versione recensita Amiga su K1 K-Voto 678

Una buona conversione per C64 di questo veloce e furioso spara-e-fuggi, completo di tutto. C'è da sparare a volontà, ma non aspettatevi di giocarlo ancora fra qualche mese.

■ **K-VOTO 678**

RETURN OF THE JEDI

DOMARK L12000c • L15000d
versione recensita Atari ST su K2 K-Voto 854

Un'ottima conversione coin-op piena di frenetica azione di sparo e di volo. Il sonoro e la

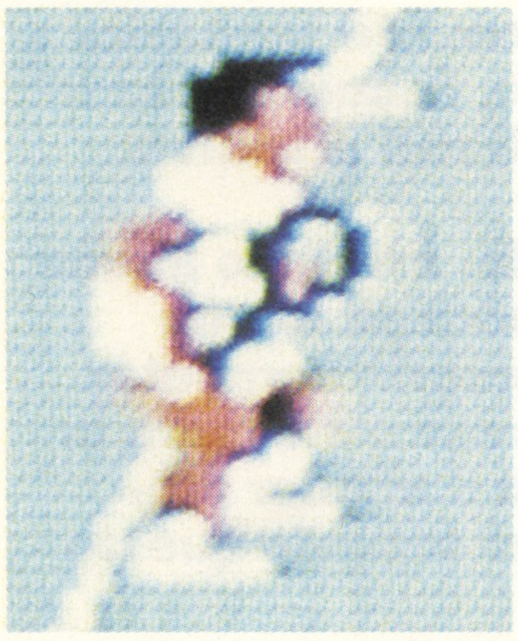
NUOVE VERSIONI

grafica complementano l'altrettanto buona giocabilità. É il più divertente della trilogia dei giochi di Guerre Stellari.
■ **K-VOTO 854**

TECHNOCOP
Gremlin Graphics
L18000c • L25000d
versione Spectrum recensita su K2 K-VOTO 804

Un'affascinante miscela di azione di guida e di esplorazione con protagonista un poliziotto del 2000. La grafica e l'atmosfera.
■ **K-VOTO 850**

SERVE & VOLLEY
ACCOLADE L27000c • L30000d
versione PC recensita su K3
K-Voto 701



C64 – *Serve and Volley.*

Molto simile alla versione PC, include tutti gli stessi elementi. La grafica è appena sufficiente: non si riesce a vedere bene la posizione della palla. Stesso sistema di gioco per tempismo e selezione dei colpi.
■ **K-VOTO 701**

PC

PHANTOM FIGHTER
MARTECH L39000d
versione Amiga recensita su K3 K-Voto 729
A differenza della versione Amiga è solo a scorrimento verticale. La grafica è buona, anche in CGA. Peccato sia troppo difficile.
■ **K-VOTO 688**

HEROES OF THE LANCE
SSI L49000d
versione Atari ST recensita su K1 K-Voto 844

La procedura iniziale è diabolica, ma dovete eseguirla soltanto una volta. La grafica e l'animazione sono attraenti, anche in CGA.
■ **K-VOTO 844**

SPEEDBALL
IMAGEWORKS L39000d
versione Atari ST
K-Voto 834

Dovrebbe rivelarsi altrettanto irresistibile anche per gli utenti PC, dato che tutto è stato riportato magnificamente. É bello e veloce in tutti i modi grafici.
■ **K-VOTO 862**

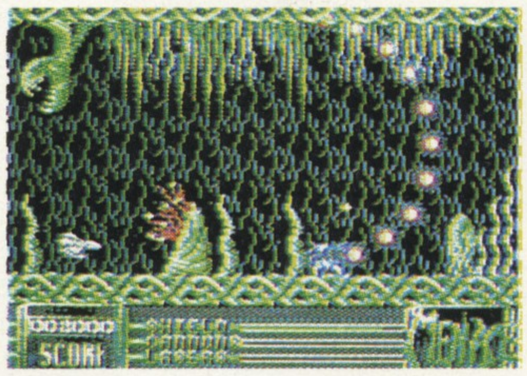
ROCKET RANGER
CINEMAWARE L59000d
versione Amiga recensita su K1 K-Voto 814

Un'altro ottimo lavoro di conversione che lo rende attraente anche per il PC. La grafica è venuta bene, anche se alcune sequenze sono state cambiate. In particolare, non c'è più la conversazione sullo Zeppelin.
■ **K-VOTO 814**

BATTLE CHESS
INTERPLAY L38000d
versione Amiga K-Voto 885
Il livello scacchistico è lo stesso e l'animazione è venuta abbastanza bene.
Ci sono anche gli effetti sonori digitalizzati. La novità scemerà presto ma è un gioco che tornerete a giocare.
■ **K-VOTO 722**

SKATE OR DIE
ELECTRONIC ARTS L45000d
versione C64
K-Voto 878

Arriva su PC dopo tanto tempo e, a meno che non siate un giovane utente PC o un appassionato di skateboard, lo troverete poco vario ed interessante. La possibilità di giocare con altri sette amici ne aumenta un po' il voto.
■ **K-VOTO 655**



C64 – *Menace*

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE L59000d
versione C64
K-Voto 801

Sull'EGA la grafica è appena decente e peggiora scendendo di standard; ad ogni modo, il sonoro è usato discretamente. L'azione di gioco dell'originale C64 resta intatta - anche se un po' lenta - ma lo scrolling è traballante e il gioco comincia a mostrare la sua età.
■ **K-VOTO 748**

SPECTRUM

FIRE AND FORGET
TITUS L18000c
versioni Amiga e Atari ST
K-Voto 618
Attraversate un territorio nemico alla guida di un veicolo sparando a tutto e tutti. Uno spara-e-fuggi veloce e furioso.con una buona grafica, ma in fondo c'è poco per tenervi impegnati a lungo.
■ **K-VOTO 610**

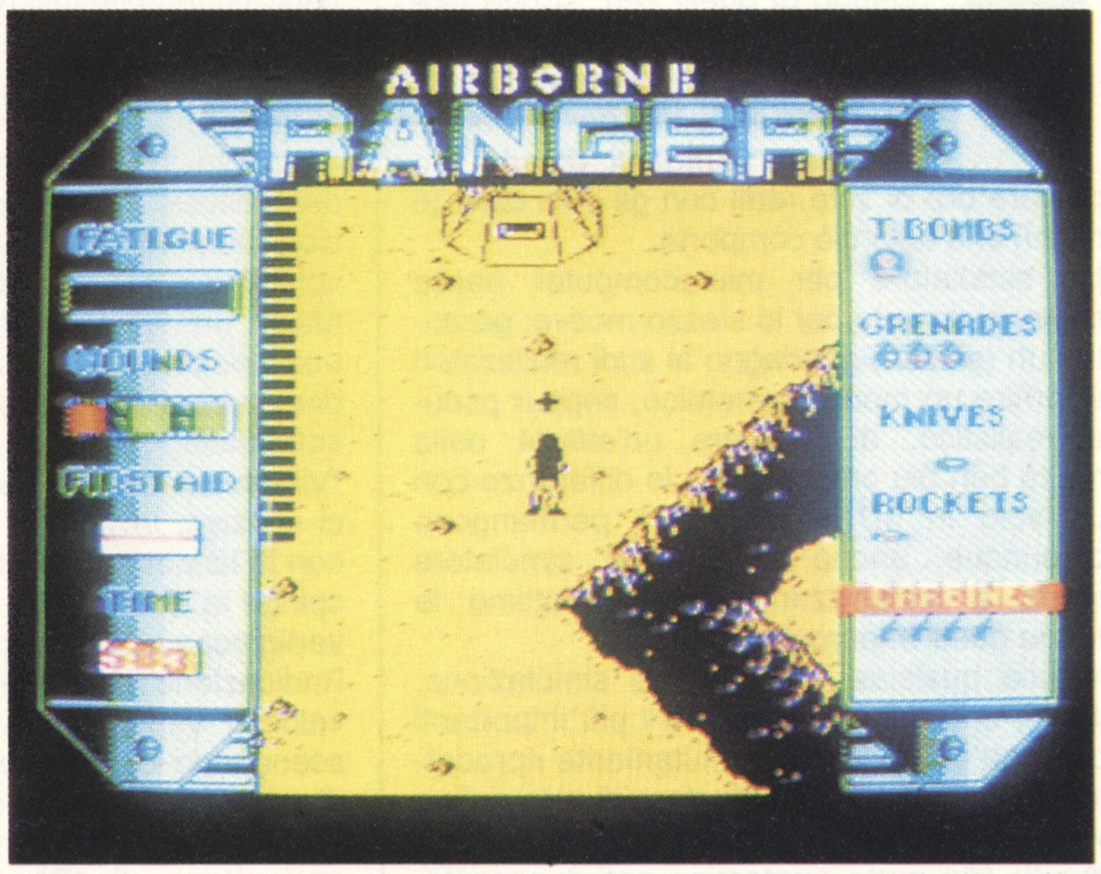
MINI PUTT
ACCOLADE L19000c
versione C64
K-Voto 586
La grafica per C64 non era il massimo, quindi è stata trasferita discretamente. C'è anche l'assurda azione di gioco. La pallina si ferma un po' troppo improvvisamente ma per il resto il gioco si comporta bene.
■ **K-VOTO 623**

E.HUGHES INTERNATIONAL SOCCER
Audiogenic L18000c
versione C64 K-Voto 901
Finalmente un calcio che riesce a fare la concorrenza a *Match Day* nella versione su Spectrum grazie alle sue numerosi opzioni.
■ **K-VOTO 899**

AIRBORNE RANGER
MICROPROSE L18000c
versione C64
K-Voto 801

La schermata monocromatica lascia un po' a desiderare e la struttura di gioco e il sistema di caricamento, poco intelligenti, significano che ogni missione deve essere ricaricata - anche quando volete ripetere quella in corso. Gli impazienti dovrebbero tenersi alla larga.
■ **K-VOTO 535**

Spectrum – *Airborne Ranger*



SPECIALE

VOLO SIMULATO O REALE?

Analizzando i programmi di simulazione se ne ricava un'impressionante sensazione di difficoltà che non è del tutto oggettiva come non lo è, del resto, l'accuratezza di qualcuno dei programmi dedicati al volo, spesso molto più difficili dell'effettiva realtà di un volo.
Kappa ha cercato di confrontare il significato di simulatore di volo, andando anche a curiosare tra quelli "veri" per un'accurata comparazione tra il cockpit di una macchina "che vola davvero" ed il binomio tastiera/joystick del proprio computer. Il risultato è decisamente interessante. Se volete comprendere cosa c'è di vero in un Flight Simulator ed acquisire l'abilità di riconoscere, non tanto il miglior programma del genere, quanto quello più adatto alle proprie esigenze leggete questo articolo.

di Alessandro Diano

Parlando di quelli veri, si può dire che il simulatore è nato per motivi economici inerenti l'addestramento dei piloti, per il quale si sarebbero altrimenti dovute impiegare ore di volo reali con gli ovvi costi (e rischi) che tutto ciò comporta.
Un simulatore per microcomputer nasce sostanzialmente per lo stesso motivo: garantire un (giusto!) guadagno ai suoi realizzatori e fornire un modo economico, seppur pseudo-realistico, di svolgere un'attività nella realtà ben più onerosa. Ma le differenze con un volo in 3D e scala 1:1 permangono comunque, anche se il buon simulatore tende a minimizzarle, mentre l'ottimo le rende quasi impercettibili.
In una qualsiasi macchina di simulazione, infatti, uno dei particolari tra i più importanti che non può essere assolutamente riprodotto è quello che il mio istruttore di volo definiva "la sensibilità del fondo schiena". Il riferimento alla parte anatomica non è casuale, soprattutto nelle fasi di atterraggio del volo in VFR.si ha proprio una sensazione fisica proveniente dal seggiolino che, unitamente alle informazioni visive, comunica al pilota il momento in cui ridurre la velocità verticale del velivolo (in pratica richiamare l'aereo, cioè aumentarne l'assetto tirando a sé il volantino o la barra di comando). Per effettuare un <None>touch-down<None> con una velocità lungo la traiettoria di poco superiore a quella di stallo: il cosiddetto <None> soft-landing<None> o atterraggio morbido.
"Videovolando" con un qualsiasi simulatore ci si trova, invece, a lottare esclusivamente con le lancette degli strumenti: se in aereo si spinge la cloche tutta in avanti si ottiene una vertiginosa picchiata che, oltre a far spostare l'indicazione del variometro (l'indicatore di velocità verticale ovvero di quanto si sta scendendo o salendo) al fondo scala della discesa, comporta lo stomaco in gola su un monomotore da turismo oppure una quantità spaventosa di "G" (accelerazione pari a 9,906 metri al secondo quadrato) negativi e di afflusso sanguigno al cervello (che causa la visione rossa di quanto sta intorno, detta <None>Red Out<None>) su un moderno caccia supersonico. Sul simulatore, invece, ci si riduce esclusivamente ad osservare un brusco spostamento verso il "Down" del VVI non rendendo, quindi, in pieno il pauroso assetto nel quale si trova ora il mezzo aereo, indicato (non sempre) dalla sola casetta a terra che diventa sempre più grande...
In un simulatore vero, inoltre, vi possono essere tutta una serie di limitazioni dovute agli scopi per il quale il simulatore stesso è stato creato: se è del tipo IFR molto probabilmente mancherà il display grafico che rappresenta la visuale dal parabrezza, altrettanto probabilmente sostituita da un plotter che indica su un'apposita cartina il percorso realmente seguito dal velivolo si-mulato, in paragone con la procedura corretta. Inoltre, come ben sanno i piloti dei velivoli con motore a pistoni, a meno di avere un pluri-

LE PAROLE DEL VOLO

Inevitabilmente, parlando di simulatori di volo, si devono usare termini tecnici e acronimi di parole inglesi che risultano incomprensibili al non addetto ai lavori. Per rendere comprensibile la lettura dell'articolo ecco spiegati i termini in esso citati:

VFR • Visual Flight Rules, cioè volo a vista.

VVI • Vertical Velocity Indicator, americanata per indicare il variometro.

IFR • Instrumental Flight Rules, in contrapposizione a VFR quest'acronimo indica le regole del vole strumentale senza, cioè, ausilio visivo esterno.

VOR • Very high frequency Omnidirectional radio Range ovvero radiosentiero omnidirezionale.

DME • Distance Measuring Equipment o equipaggiamento misuratore di distanza.

ADF • Automatic Direction Finding o radiogoniometro automatico.

NDB • Non Directional radio Beacon, cioè radiofaro adirezionale.

ILS • Instrumental Landing System o sistema di avvicinamento strumentale.

BVR • Beyond Visual Range o oltre il limite visivo, cioè un combattimento nel quale il bersaglio non è individuabile otticamente dal pilota.

HUD • Head Up Display, cioè visualizzazione che permette al pilota di non distogliere lo sguardo dall'esterno: quota, velocità, prua, distanze, ecc. sono proiettati direttamente sulla trasparenza dell'HUD.

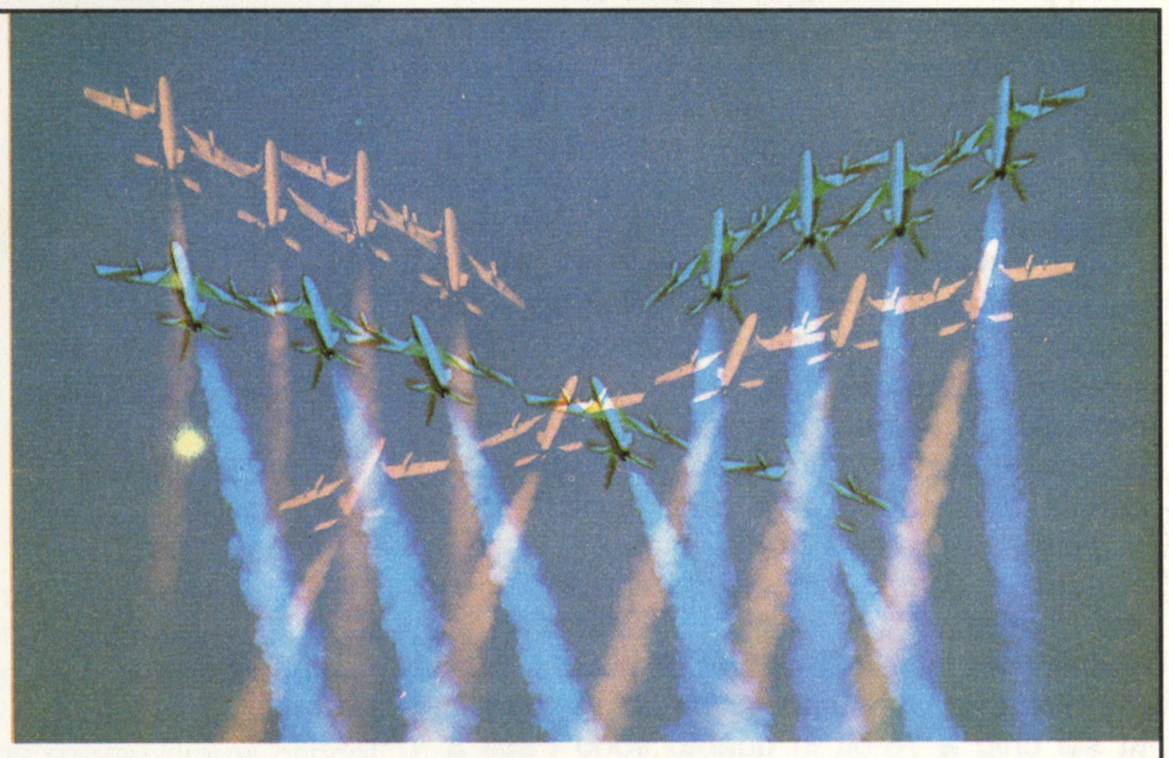
TACAN • TACtical Air Navigation, una sorta di VOR per aerei militari.

motore con eliche controrotanti (una in senso orario e l'altra in senso inverso), dando piena potenza ai motori il velivolo tende a non seguire una traiettoria rettilinea a causa della coppia della/delle elica/e che richiede una correzione di pedaliera nelle manovre a pieno regime quali decolli, salite violente, ecc.
Ebbene nei megasimulatori presenti in svariate scuole di volo il particolare risulta del tutto inesistente mentre nella realtà le notevoli potenze dei motori
ad elica hanno addirittura portato a costruire il muso leggermente disassato per evitare di trovarsi fuori pista in fase di decollo a causa di questo "piccolo" particolare!

SIMULATORI E GIOCHI DI VOLO

Osservando il panorama dei programmi de-dicati al volo, si riscontra la presenza di svariati prodotti il cui numero è inversamente proporzionale alla qualità degli stessi. Non tutti i programmi inerenti il pilotaggio, infatti, sono degni del termine simulazione, che il neofita troppo spesso confonde con gioco, parola che farebbe alterare non poco Artwick & Moment, autori di lavori per i quali persino il termine simulazione corre il rischio di essere riduttivo. Tra gli esempi più clamorosi di bidoni, può essere citato quello che, personalmente, ritengo la più grossa bufala della storia dei videogiochi di volo, Top Gun. La Ocean perlomeno ha avuto il buon gusto di non chiamarlo simulazione, accattivandosi le simpatie di altri programmatori, tra i quali Ian Martin che, pur non creando simulazioni estremamente realistiche, hanno dedicato alla realizzazione di programmi di volo un'attenzione decisamente maggiore: se si è in grado di adoperare un monitor Assembly si provi a fare il dump ASCII della memoria di "ACE 2" a partire dalla locazione $50B6: il simpatico Ian non sarà modesto ma è certamente un gran burlone!
Tornando alle simulazioni propriamente dette, si può osservare che esse sono riconducibili a ben precise categorie sia dal punto di vista tecnico che da quello strettamente interattivo e di azione. Per quanto riguarda la realizzazione del volo i due raggruppamenti principali riguardano la rappresentazione del mondo circostante, la quale può essere ottenuta mediante la celeberrima grafica vettoriale nella quale gli algoritmi di gestione software risultano decisamente più snelli (e quindi più veloci nell'esecuzione): la visione

IL "SOGNO" DELLA SIMULAZIONE



Nonostante i programmi dedicati ai simulatori di volo siano un'enormità, il desiderio di novità, e la voglia di ulteriori prestazioni e caratteristiche richieste dall'utenza, spinge continuamente le case di software alla produzione di nuovi titoli in linea con le mode e le tendenze aeronautiche del momento.
In occasione dell'atterraggio del tedesco Matias Rust nientemeno che sulla Piazza Rossa a Mosca, una casa francese pubblicò subito dopo un singolarissimo "simulatore di volo" con annesse cartine del suolo sovietico, per poter ripercorrere la rotta del temerario giovane pilota, in una nuova sfida con la temibile contraerea sovietica.
La Microprose, forte delle conoscenze in materia del suo direttore (William "Bill" Stealey, Maggiore dell'Aviazione Americana!), è stata una delle prime a seguire la Sublogic nel campo delle simulazioni di volo. Il suo ultimo lavoro inerente un aeroplano militare risale allo scorso anno e si intitola Project: Stealth Fighter secondo la caratteristica in voga nelle costruzioni aeronautiche "made in USA" di rendere i mezzi volanti "invisibili" alle normali emissioni radar del tipo LPD-20, AN-TPS/1-E oppure CT-40 Contraves, tanto per citare quelli della nostra contraerea.
Una piccola casa di software inglese (Database) è persino riuscita a creare un simulatore della pattuglia acrobatica inglese, Red Arrows. Il pilotaggio richiede le caratteristiche che dovrebbero essere proprie di chi vola in formazione anche se, per la grafica mediocre e l'inesistente realismo, il risultato finale non è decisamente esaltante.
L'idea,però, non è male e anche se le pattuglie acrobatiche non sono più "in", dopo aver provato un incredibile numero di simulatori di varia razza, foggia e tipo, non mi capacito di come non sia ancora stato realizzato un simulatore di Aermacchi MB.339-A/PAN (quello della Pattuglia Acrobatica Nazionale, appunto), che i miei sogni me lo fanno immaginare come segue.
Un menu generale nel quale si può optare tra un demo acrobatico della PAN oppure un'opzione di volo basico, intermedio ed avanzato sotto la guida di un istruttore che mentre lo fa, spiega cosa sta facendo e, possibilmente, perché, imparando così anche i fondamenti del volo. Una successiva opzione che, sempre con la doppia possibilità di comando istruttore e/o allievo, inizi al volo in formazione (disassamento sul piano di volo per evitare la scia di chi precede, distanza alare di sicurezza, ecc.).
Una scelta successiva nel quale fare lo stesso con le manovre di volo del programma: tonneau in formazione, diamante, ventaglio, bomba, cardioide, looping, occhio di toro, volo lento, ecc. Una possibilità finale di scelta di quale posizione si vuole occupare nella formazione acrobatica, sia per il volo d'istruzione che per l'opzione di manifestazione ufficiale: solista, capoformazione, gregario, fanalino, ecc. Infine una rappresentazione realistica del cockpit (bellissimo!) del 339 all'interno del quale potersi muovere agevolmente da una vista all'altra con uno scorrimento fluido di quanto intorno.

Personalmente suggerirei il joystick come comando tradizionale di cloche e, con il pulsante di fuoco premuto, per rapidi spostamenti dalla visuale anteriore di default: volando a tre metri l'uno dall'altro a non meno di 250 nodi (462 Km/h) non è ammissibile che si debbano mettere le mani sulla tastiera per la semplicissima combinazione di tasti "ShiftCapAltLockInsF1Del" per guardare se stiamo andando addosso al gregario di destra oppure no.

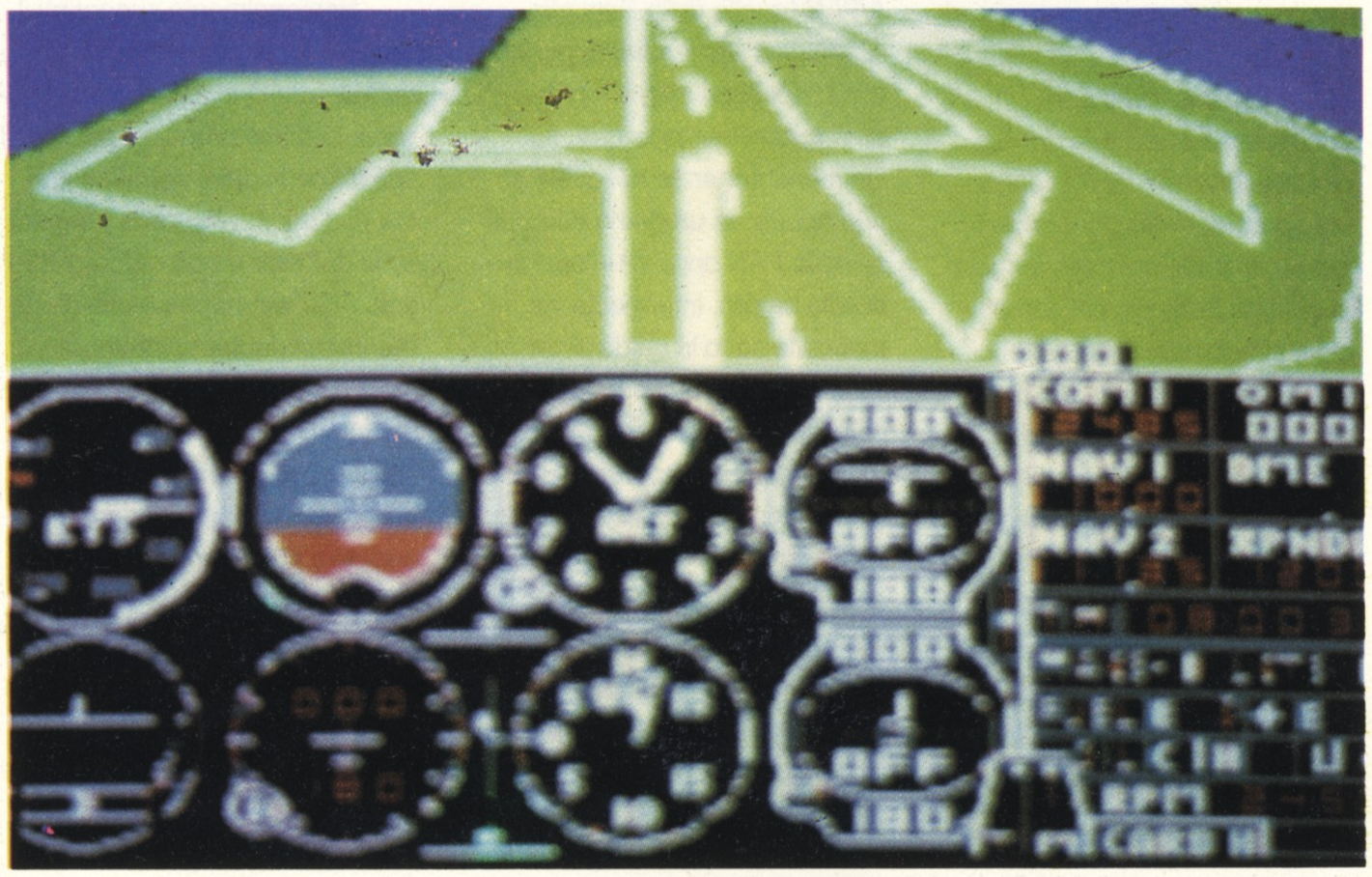
Le mie fantasie sono terminate anche se la speranza è, in tal senso, l'ultima a morire. Nell'attesa ci si può comunque divertire con quanto offerto dal panorama simulativo internazionale che, pur non considerando alcun aeroplano italiano (come il 339, sigh), presenta una gamma di prodotti in grado di soddisfare le esigenze più disparate di chi vuole provare l'ebbrezza di un volo senza subirne i relativi - peraltro pochi e limitati - rischi.

del paesaggio risulta essere definita dai soli contorni e, per esempio, le colline sembrano delle piramidi vuote di fil di ferro così come le case, le torri e tutto quanto nella realtà è "solido". Questo è il sistema più diffuso nei simulatori su microprocessori ad 8-bit, nei quali la velocità in linguaggio macchina è già di per sé appena sufficiente a garantire un aggiornamento continuo dello schermo senza irreali arresti d'immagine durante il volo simulato: i primi due Flight Simulator ne fecero un punto di forza per unire semplicità e potenza in un solo programma.

Salendo di livello si passa alla gestione grafica mediante modellazione di superfici, con la quale si ha una resa decisamente migliore, a scapito della velocità d'esecuzione. É questo il motivo per il quale questa gestione, peraltro di complessa definizione matematica per il povero programmatore, viene esclusivamente impiegata sui chip a 16-bit in quanto sono i soli a poter render giustizia ad una tale rappresentazione. Se poi l'hardware fa la sua parte (EGA e VGA per i PC ed il magico Blitter per l'Amiga), la meraviglia risultante assomiglia ad un vero e proprio cartone animato "pilotato" nel quale si è gli assoluti protagonisti!

Spostando la visuale sulla sostanza delle simulazioni, la divisione distingue i

giochi di pilotaggio, generalmente a carattere militare, dai prodotti più "seriosi" ad alto contenuto tecnico nei quali il realismo della simulazione costringe l'utente ad un approfondito studio teorico prima, durante e dopo l'impiego del programma. Cercando, infatti, un'unità di misura fisica per lo "spessore " di una simulazione si può considerare in prima approssimazione il numero di pagine del libretto di istruzioni. Questo, però, non misura la bontà dell'intero prodotto, ma esclusivamente la sua complessità e, presumibilmente, il suo realismo con la macchina reale. F/A Interceptor per Amiga, ad esempio, possiede minute istruzioni d'uso ma ciò significa solamente che il pilotaggio del vero F18 Hornet della McDonnell Douglas, pur non essendo apocalittico, non si svolge con la semplicità (puramente voluta) che traspare dal programma: l'obiettivo era proprio quello di seguire la filosofia "salta su e vola" per consentire un immediato decollo senza i chilometrici libretti d'istruzioni che io adoro...



STORIA E PIONIERI DEL VOLO SIMULATO

La storia dei simulatori di volo su microcomputer ha poco più di dieci anni, da quando, cioè, un capellone omonimo del Boss, tale Artwick Sig. Bruce, realizzò una routine che plottava vettori sulla pagina grafica secondo un sistema d'assi che poteva "ruotare" dando così l'impressione di una quasi terza dimensione presente sul video fisicamente bidimensionale. Tale individuo amava anche svolazzare per i cieli dell'Illinois ove, tra l'altro, frequentava la locale Università e proprio in Aeroclub nacque la sua passione per il volo, che egli volle unire alle discrete conoscenze informatiche in suo possesso. Conobbe durante il corso un timido signore dal nome piuttosto singolare, Stu Moment, il quale era il complemento di Artwick, in quanto amava interessarsi di calcolatori sebbene le sue conoscenze aeronautiche ne fecero un ben più abile istruttore di volo tra gli allievi del quale figurò Artwick.

In breve tempo i due unirono forze e capacità per partorire (ottobre 1977) la società che avrebbe poi prodotto il primo simulatore di volo meritevole delle maiuscole: Flight Simulator. Il primo programma della neonata società nacque due anni dopo sul mitico Apple II, dove nei soli 4 colori e 16 Kilobyte a disposizione (!), Bruce & Stu liofilizzarono le loro esperienze, grazie anche alle routine di Artwick che servirono, tra l'altro, per la sua tesi di laurea su un package grafico basato sulle sole risorse del microprocessore senza ulteriori ausili hardware come se ne hanno, ad esempio, sui modernissimi simulatori e sui sistemi grafici CAD/CAM, Digital, Catia, Caeds, Intergraph e simili.

Il prodotto finito (Flight Simulator I) risultò essere il primo tentativo di rappresentare quello che un pilota vede quando si trova ai comandi di un velivolo; grafica approssimativa e dinamica penosa secondo gli standard odierni, ma comunque un grandioso programma che permise a molti di provare, per la prima volta, un "volo" tanto irreale quanto divertente: le fondamenta della simulazione di volo si erano finalmente solidificate...

FS A CONFRONTO

Quello che segue è un prospetto riassuntivo, alla luce di quanto esposto, per poter paragonare alcuni tra i migliori simulatori di volo e giochi di pilotaggio aereo apparsi sul mercato del software. La sua funzione è puramente riassuntiva e rappresenta un giudizio comparativo tra l'equivalente soggetto reale (ove possibile) e gli eventuali prodotti analoghi di altre case.

FLIGHT SIMULATOR (Sublogic)

Questo primordiale programma è il papà della simulazione di volo odierna su microcomputer. Senza i numerosi difetti riscontrati (grafica approssimativa, paesaggi irreali, dinamica lentissima), Artwick & Moment non avrebbero potuto farne tesoro per le successive realizzazioni e, probabilmente, il "videovolo" sarebbe rimasto a lungo in stato embrionale. Il suo valore è pertanto da riferirsi maggiormente ad un'importanza storica piuttosto che a validità intrinseche del programma ma, proprio per questo, deve essere ricordato come il 1Pong1 delle simulazioni di volo. Se non lo si prova non si perde nulla, ma se si trova un Apple II in disarmo vale la pena spendere un po' di tempo per quest'origine della specie. Tenero.

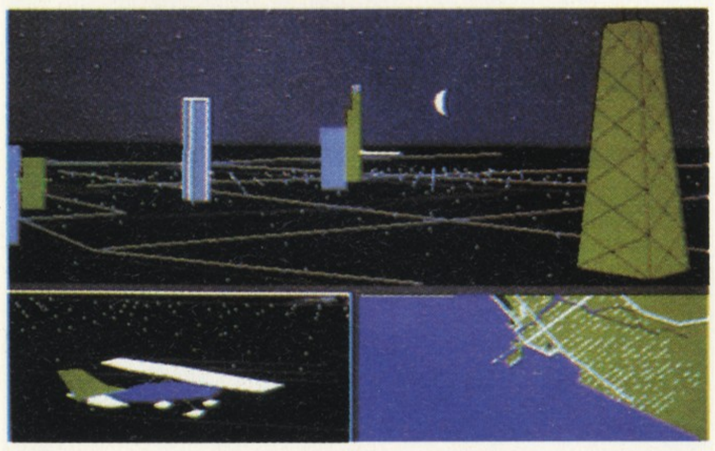
FLIGHT SIMULATOR II (Sublogic)

L'impossibile divenuto realtà: superba simulazione del monomotore a pistoni Cherokee, diffusissimo aereo da turismo della Piper, con il quale ha avuto inizio una leggenda chiamata Sublogic. I difetti del programma coincidono con i suoi pregi: totale completezza nella rappresentazione della strumentazione, realismo nei tempi impiegati durante i voli, funzionamento pressoché reale dei sistemi di radionavigazione VOR, DME, ADF e NDB oltre a tutta una serie di particolari con i quali può essere condita la simulazione: tempo, nubi, vento, posizione ed altro ancora possono essere adattati alla "propria" simulazione per soddisfare tutte le cloche. Se si ha a disposizione solo un 8-bit è senz'altro il più completo programma che si possa avere sulla simulazione di volo propriamente detta. Entusiasmante.

FLIGHT SIMULATOR V3.0 (Microsoft)

La Microsoft ha messo solo il denaro ed il nome, in quanto i cervelli dietro quest'ultima versione sono gli stessi dei FS precedenti. La descrizione di questo programma richiederebbe il conio di un nuovo aggettivo qualificativo, in quanto tutti quelli esistenti risultano essere sminuenti: se ancora qualcosa poteva essere aggiunto a FS II ebbene é

stato fatto. Finestre completamente gestibili per dimensione, posizione e contenuto, modellazione solida del display da cartoni animati, molteplicità di viste impressionante, sistema di navigazione IFR/VFR, atterraggi con ILS con possibilità di visualizzare i box del sentiero ideale di discesa, selezione di ora e condizioni meteo di volo di una completezza spaventosa, possibilità di effettuare una serie di lezioni di volo che vanno dal rullare l'aereo sulla pista alle manovre avanzate (stalli di potenza, tracking di radiali VOR, virate strette) sino alle manovre acrobatiche (looping, otto cubano, Immelman), con la possibilità di pilotare il velivolo da parte dell'istruttore di volo che SPIEGA CIO' CHE STA FACENDO (!) e lo lascia poi eseguire all'allievo (!!). L'elenco è lungo almeno quanto le 220 pagine del manuale di istruzioni che, solamente per la teoria aeronautica in esso contenuta, vale il prezzo di questa meraviglia informatica nella quale si può pilotare un Cessna 182 Turbo Skylane RG II ad elica, un Gates Learjet 25 G a reazione (stupendo!) ed il mitico Sopwith Biplane F-1 comunemente soprannominato "Camel" (vi ricordate l'aereo di Snoopy!). L'unico dettaglio che - come in FS II - non convince pienamente è la scarsa sensibilità dei comandi (comunque distintamente modificabile per alettoni, timoni ed elevatori) che fa sembrare il volo un'attività quasi ristretta a pochissimi eletti "semidei" della manualità, visto il ritardo con il quale vengono effettuate talune correzioni. Nella realtà, per fortuna, non è così ed anche macchine decisamente sofisticate perdonano molto di più di quanto non faccia il simulatore Sublogic ed è forse questo il motivo che lo promuove come validissima alternativa ad un vero corso di pilotaggio: se non si hanno problemi con l'FS si può affrontare un vero brevetto con la certezza di risparmiare denaro e paure. Completo.

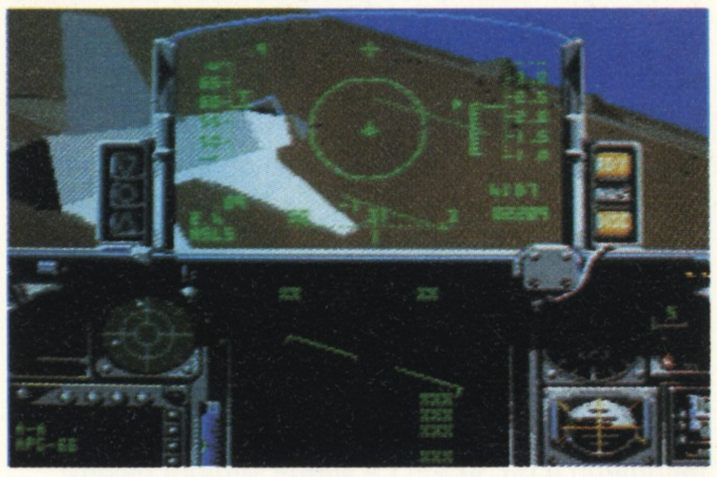


CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR (Electronic Arts)

Questo prodotto esce leggermente dai canoni consueti della simulazione anche se ha dei pregi che ne giustificano tale diversità. Un particolare banalissimo che, però, è presente con realismo solo in CYAFS è la rappresentazione di immaginarie "palle" su tutto il territorio sottostante, le quali costituiscono un riferimento visivo preziosissimo che è quanto di più vicino si sia andati alla preziosa sensibilità del fondo schiena accennata in precedenza. Altra caratteristica esclusiva del programma è la possibilità di scelta del velivolo da pilotare tra un nutritissimo gruppo di aeroplani di varie epoche e tipo: Spitfire, F-16, Spad, XPG-12, SR-71, X-3, per citare i più curiosi. Il realismo è decisamente buono anche se i paesaggi sono alquanto lunari. Scegliendo il mostruoso SR-71 della Lockheed (famosa per altre impossibilità volanti come l'F-104 ed il pauroso C-5 Galaxy!) la resa è perfetta: con il motore è una potenza (3220 Km/h!!!), mentre senza è un sasso. Sebbene la grafica del cockpit sfiguri rispetto al resto, anche qui è possibile il volo d'istruzione con un istruttore che passo passo può insegnare dal decollo alla vite piatta con looping e tonneau incorporati. Curati anche dettagli di minor rilievo: raggiungendo la quota di tangenza (cioè massima) dei velivoli più potenti, il cielo diventa sempre più scuro e volando con aerei sperimentali come l'X-3 si manifestano fenomeni di instabilità che, a pieno regime, provocano la rottura della struttura alare! Quasi realistico.

FALCON F-16 (Microsoft)

Con parecchi particolari propri di un gioco ("Hi scores" e simili), questo prodotto comprende un buon manuale d'istruzioni ed un programma che, addirittura, è stato prescelto dal Pentagono per l'addestramento BVR degli equipaggi NATO.
La grafica dell'abitacolo è curatissima anche nelle viste "inutili" quali la posteriore e le laterali; in quest'ultime sono persino visibili i ganci di fermo del tettuccio a goccia caratteristici del Falcon che è anche il soprannome dell'ottimo F-16 (esattamente Fighting Falcon F-16). Da buona simulazione militare è stato considerato il Black Out (eccessi di G positivi, cioè salite violente) ed il Red Out (G negativi ovvero picchiate) in caso di manovre brusche alle alte velocità. La caratteristica, presente anche in CYAFS, viene qui però resa al meglio: la visione si offusca pian piano sino allo stato di incoscienza nel quale l'intera visualizzazione diviene nera oppure rossa: eccezionale! Pur ammirando in particolare la versione per PC AT, è un vero peccato per i controlli del velivolo, che risultano essere piuttosto irreali (si effettuano tonneau quasi senza volerlo!), e per le goffe modalità di sgancio dell'armamento: se fossero davvero così molti piloti sarebbero già morti. Divertente.



F-16 COMBAT PILOT (Digital Integration)

Insieme a Falcon possiede uno degli abitacoli meglio definiti. Personalmente, lo ritengo però superiore in quanto in Falcon si notano alcune incongruenze rispetto a foto di cockpit reali del Falco Combattente, del tutto assenti in questo lavoro. La simulazione non aggiunge più di tanto a quanto già offerto dalla concorrenza; è però notevole il realismo offerto dall'HUD e dalle routine di rispondenza dei comandi che forse, peccano di semplicità, rendendo una sensazione un po' troppo giocosa (comunque gradevole) per una simulazione dei Re dei Fighters. Bello.

TWIN TORNADO (Doctor soft)

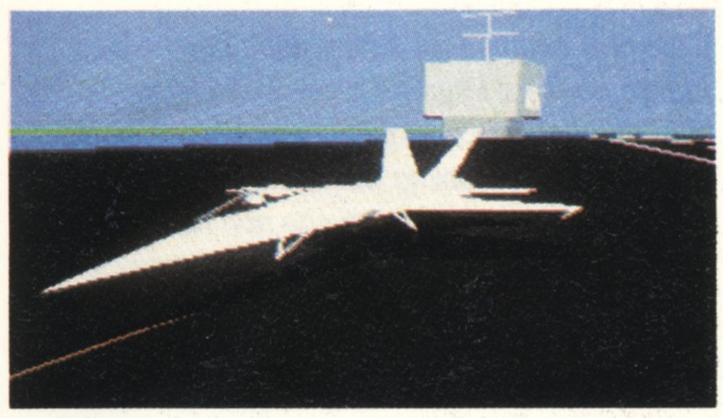
Uno dei primi simulatori di volo a capire che un aeroplano in virata SCENDE se non se ne aumenta l'assetto o la velocità (qualche programma non lo sa a tutt'oggi...) I controlli, decisamente realistici, ne fanno un ottimo gioco di pilotaggio nel quale la simulazione riguarda la presenza della strumentazione classica di un velivolo che non è certo quella del Multiruolo della Panavia. TAC.A.N e Machmetro possono anche essere convincenti, ma è inspiegabile l'assenza di qualsiasi sistema d'arma (missili? Cosa sono?) se si eccettua il misero cannoncino IWKA Mauser da 27mm e 360 colpi. Un'eccezionale caratteristica posseduta da questo prodotto, unico nel suo genere per gli 8-bit, è di potersi collegare ad un altro computer sul quale sta girando il medesimo programma ed effettuare un "dogfighting" a due con l'utente dell'altro terminale, anziché con il metodico computer. Facile.

PROJECT: STEALTH FIGHTER (Microsoft)

L'emulazione di questo titolo riguarda essenzialmente la capacità del "vero" caccia F-117 (denominato F-19 dalla Microprose) di sottrarsi alle rilevazioni radar, facendone il "punto" essenziale del programma. Le capacità tattiche di chi pilota sono qui ben più importanti di eventuali esperienze di volo reale: dalla scelta del munizionamento, alla rotta da seguire, alle modalità di pilotaggio, l'utente è costantemente preso dalla varietà di situazioni presentate in questo programma alternativamente definibile come il più "simulativo" dei giochi di pilotaggio oppure la più giocabile delle simulazioni militari. Il paesaggio è limitato all'essenziale per non appesantire il povero microprocessore letteralmente già schiavizzato dall'eccellente lavoro di Synoski e Hendrick: piste, torri, colline, navi, lanciatori e radar sono quanto la grafica vettoriale contempla in questa simulazione della carriera (più che di solo pilotaggio) di un ipotetico Stealth Pilot americano. La definizione del cockpit è più che accettabile e fornisce un buon HUD, in sintonia con la completa e convincente strumentazione di bordo, metà della quale è dedicata alla gestione dell'enorme varietà di armi, missili, bombe e telecamere di ripresa all'infrarosso previste nel programma. Onesto.

F/A-18 INTERCEPTOR (Electronic Arts)

Questo simulatore di volo, che gira esclusivamente su Amiga, possiede una tra le migliori giocabilità della categoria "Home Sims", unita ad una grafica mozzafiato tale da costringere qualcuno (personalmente ne conosco un paio...) ad acquistare il computer SOLO per farci girare Interceptor! Il realismo di definizione è, però, inesistente: gli strumenti indispensabili ci sono tutti ma non corrispondono né per forma né per posizione al reale abitacolo di un F-18 Hornet o di un F-16 Falcon, i due "plani" presenti nella simulazione. La manovrabilità del mezzo è invece notevole: l'istinto e la destrezza vengono qui premiati più di ogni altra abilità: il concetto dal quale è nata la presente simulazione, infatti, è stato quello di consentire a chiunque un rapido involo senza spendere ore ed ore di teoria: i pixel di Amiga ed i fluidissimi paesaggi fanno il resto. Immediato.



JET (Sublogic)

L'ultimo lavoro dell'inesauribile Artwick rappresenta un po' la risposta a coloro i quali accusavano i classici FS di un tirocinio troppo lungo prima di poter apprezzare in pieno le possibilità ed i piaceri del volo offerti dalla simulazione. La filosofia del "tutto subito" permea completamente questo prodotto dedicato a chi ama i paesaggi dei FS, odiandone in contemporanea le modalità operative. Tutti i dischi scenario dei FS, infatti, sono perfettamente impiegabili anche da JET per volare sopra le stesse località visitabili sino a ieri dai soli PA-28, C-182, Learjet oppure Sopwith Camel. A livello di contenuti il programma consente il pilotaggio di un F-18 (operazioni da portaerei) oppure di un F-16 (missioni da e per basi terrestri) e rappresenta l'equivalente militare dell'ottimo Flight Simulator II in un remix decisamente semplificato ed a carattere "leggero". La sensazione di realismo è buona per quanto riguarda i paesaggi esterni (per i quali si presume l'implementazione delle medesime routine di FS II) mentre lo diventa un po' meno nella rappresentazione dell'HUD, invero fantasioso. Apprezzabile gestione dei comandi di volo (che merita l'ottimo solo su Amiga ove sono possibili varie finestrazioni) e valide opzioni di contorno tipo l'eiezione del pilota visibile dall'esterno. Valido.

ACE 2 (Cascade)

Tradito dal nome della sua software house, che produce essenzialmente videogiochi, questo simulatore di combattimento aereo (Air Combat Emulator cioè ACE che nel gergo dei piloti significa anche Asso in riferimento ad un pilota con almeno cinque vittime nemiche all'attivo), giunto alla sua seconda incarnazione, consente il pilotaggio in contemporanea a due giocatori (poiché di gioco si tratta...) che possono sfidarsi tra di loro oppure affrontare singolarmente il temibile computer che già al livello più facile è pressoche perfetto nel cosiddetto "knife fight" reso in italiano dal concetto di "lotta all'ultimo sangue". L'unica pretesa di questo simulatore è quella di far divertire (musica stupenda di sottofondo inclusa) e, se lo si gioca in due, ci riesce al meglio, grazie anche alla sua semplicità mai banale.Simpatico.

IL LETTORE SCRIVE, PILGRIM RISPONDE

LA PRIMA AVVENTURA NON SI SCORDA MAI

Non sono un assiduo lettore di riviste-giochi, né tantomeno un giocatore accanito, ma giocare mi piace e preferisco definirmi più un adventurista paziente e riflessivo che un frenetico del joystick. In realtà, nel campo degli adventure sono un novellino che non sa dove cominciare per diventare un prode cavaliere o un infallibile Indiana Jones.

Posseggo un PC AT e tra poco avrò un Amiga 2000, quindi vorrei porvi le seguenti domande:
1) Come cominciare?
Cioè, perché non fate una scaletta di consigli e di adventure per poter intraprendere questa non facile carriera?

A pensarci bene ho sintetizzato tutto con un'unica domanda. Spero in una vs. risposta che potrà servire a molti.
Giancarlo (cognome illeggibile) di Velletri

Caro Giancarlo, la tua lettera cade proprio a fagiolo poiché il Pilgrim sta preparando una breve guida proprio su come giocare gli adventure. É prevista per il prossimo numero e sarà molto utile ai principianti e a tutti quelli che non hanno mai giocato un adventure ma vorrebbero cominciare. Nel frattempo ecco una lista completamente personale e necessariamente ridotta di avventure testuali (quindi non cominciate a scrivere dicendo perché hai lasciato fuori questo o quello, a meno che non siate i PR della casa di software, OK?):
- Zork I, II e III
- Hitchhiker's Guide to the Galaxy
- Suspect
- Guild of Thieves
- Fish
- Lurking Horror
- Ingrid's Back

AVVENTURIERO AL 100%

Ho letto con piacere la rubrica degli adventure e devo dire che è la migliore tra quelle presenti nelle riviste italiane. Mi chiamo Marco, sono un grande appassionato di adventure, ho 23 anni, vivo a Torino e lavoro come programmatore Cobol. I miei hobby sono gli RPG e gli adventure. Cominciai a giocarli non appena acquistai il mio fedele C64 (circa otto anni fa) e non sono più riuscito ad allontanarli dal mio cuore. Ora accanto al 64 troneggia un PC-compatibile ma la passione non si è spenta, anzi è raddoppiata visto che con queste due macchine ho a disposizione una gamma di scelta assai vasta.

Tanta è la mia passione per gli adventure e per l'Helpline di C+VG (la rivista inglese Computer and Video Games) che, saputo da Keith Campbell, (di cui sono vecchio amico e corrispondente) che sarebbe venuto in Italia per le vacanze estive, affrontai con impavido coraggio (esagerato...) il viaggio che mi permise di fare personalmente la sua conoscenza. Parlammo per un bel po' di adventure, problemi, consigli. Fu così felice del benvenuto in Italia che mi invitò a Brighton, dove risiede, l'estate dopo. E così alla fine di agosto prendevo il mio aereo (no, non il mio aereo personale) e mi recavo nella città del rock e dei divertimenti. Ero insieme ad un altro avventuriero, il mio amico Massimo Venturini, e devo dire che è stata un'esperienza davvero indimenticabile. Keith è gentilissimo e ci ha invitati perecchie volte a pranzo! Abbiamo passato anche alcune serate al pub parlando del mondo degli adventure. Keith Campbell è veramente simpatico e devo dire che si è riso molto insieme (se per le battute o per l'effetto delle pinte di birra che abbiamo trangugiato non saprei dire...).

Ora scrivo regolarmente in Inghilterra e sinceramente penso che nel campo degli adventure abbiamo ancora molta strada da fare. Innanzitutto là tutti li conoscono e una gran parte dei giocatori li ama e cerca, a danno della propria salute morale e dell'equilibrio psicologioco di risolverli. Se in Inghilterra sono giocati da un 60% delle persone che possiedono un computer, qui non arriviamo nemmeno a un 30%!!! La lingua sembra essere l'ostacolo maggiore ma c'è pure chi li capisce e li trova di una noia mortale. Per questo fa sempre piacere scoprire che c'è della gente che ama questo tipo di giochi...

Ho però un appunto da farvi: per favore, se siete dei veri amanti degli adventure non sviliteli così, NON PUBBLICATE LE SOLUZIONI ma solo consigli e suggerimenti. Non si può rovinare un adventure in questo modo!!! Non rovinate un altro gioco come avete fatto con *Lords of Time*. Non è stata una mossa corretta per coloro che hanno intenzione di acquistare questa 'peraltro ottima compilation!) Lo so, chi vuole fine l'adventure per proprio conto può non guardare la soluzione, ma poi va a finire come per gli Hint dei nuovi giochi della Infocom (puah...) e cioè TUTTI vanno a sbirciarli. Scusa per il mio sfogo ma spero che qualcuno, lì dall'altra parte del foglio, mi ascolti. Cambiando argomento mi sembra che il metro di giudizio espresso in migliaia sia esagerato e difficile da interpretare: è troppo dispersivo. Ottima idea, invece, aver usato le centinaia nell'avventura. Non cambiate il sistema di giudizio ma introducete sempre tutte le varie categorie. Mettetevi però d'accordo. Prima dite che usate Paesaggio, Incontri, Impegno e Sistema poi in *Lancelot* ne inserite solo due e in *Chronoquest* salta fuori l'Interesse e sparisce Incontri. Ma non mi lamento più di tanto visto che era il primo numero. Se poi servisse aiuto posso dare consigli e suggerimenti sui seguenti adventure che ho finito;senza avere la soluzione...(per la lista di adventure vedere nelle Pagine Gialle la K-HELPLINE, n.d.r.).
Ti saluto cordialmente,
Marco Andreoli, Torino

Ho dovuto tagliare un po' la lettera di Marco perché era molto lunga, ciò nonostante ne ho pubblicato un bel po' per varie ragioni. Innanzitutto pone un problema che si ripete fin dalla prima volta che è stata pubblicata su una rivista la soluzione intera di un adventure (la rivista era Videogiochi e la soluzione era quella di Spiderman), e cioè "Pubblicare o non pubblicare soluzioni intere?"

Il dilemma è amletico, un vero essere o non essere del gioco d'avventura. Marco e molti altri sono contrari, ma esiste anche una numerosa fazione di favorevoli. Caro Marco, come rivista, se ci sono dei lettori che vogliono le soluzioni, devo pubblicarle: è il mio compito. D'altronde come dici il problema è che "la carne è debole", cioè che uno non riesce a resistere a non sbirciare, non che la pubblicazione di una soluzione sia errata a monte. Ma cosa posso farci: ragazzi, un po' di auto-disciplina mi sembra essenziale per un avventuriero, quindi... Ciò nonostante sono contento di ricevere lettere su questo argomento da altri lettori-avventurieri, quindi prendete carta e penna e datevi da fare.
Per quanto riguarda i giudizi, non posso che essere d'accordo con te che bisogna mettersi d'accordo sulle categorie - vero, proto?- e per dire le cose come stanno - vero, proto? - colgo l'occasione per ripubblicare la spiegazione delle categorie utilizzate per giudicare gli adventure a beneficio di tutti i lettori.che non hanno letto il primo numero. (E manco a farlo apposta c'è anche una soluzione completa: CORRUPTION).

PILGRIM

Che cos'è IL K VERDETTO

Per la loro peculiarità i giochi d'avventura necessitano un sistema di giudizio diverso da quello adottato per gli altri tipi di giochi. Il K-Voto infatti non riesce a dare un'indicazione appropriata della qualità di un adventure.

Che fare quindi? Abbiamo deciso di sostituire il K-VOTO con un breve commento, intitolato K-VERDETTO, che non è altro che l'opinione personale di Pilgrim. Ma non solo. Per coloro che sono abituati ai voti numerici, Pilgrim ha studiato anche quattro categorie separate, con relativi voti,che, a suo parere, permettono di valutare il livello tecnico di un gioco. Le quattro categorie sono: Paesaggio, Incontri, Impegno e Sistema.

Ecco spiegato qui di seguito cosa rappresentano le quattro categorie suddette:

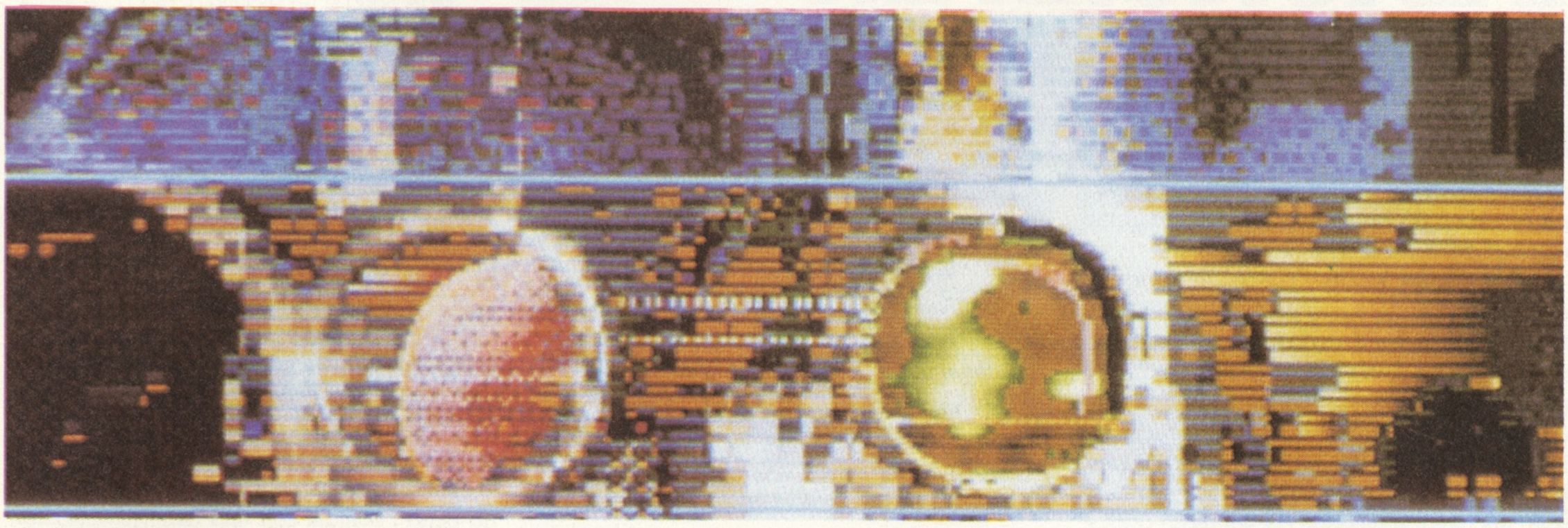
PAESAGGIO Si riferisce alla complessità della mappa, alle sue dimensioni e alla sua struttura. Qui una semplice mappa bidimensionale con brevi descrizioni, poche locazioni e nessuna sorpresa non prenderà mai un bel voto.

IMPEGNO E' facile o difficile? I problemi o gli enigmi illogici non vengono per niente apprezzati, anche se vi terranno impegnati per giorni (cosa che probabilmente accadrà).

SISTEMA Ci sono contenitori di oggetti? Comandi ad alto livello? Opzione RAMsave? Tasti funzione? eccetera, eccetera Più il programma è ben fatto migliore è il gioco e più alto sarà il voto.

INCONTRI Indica la qualità dell'interazione tra il giocatore e i personaggi del gioco: cioè se i personaggi sono ben tratteggiati, funzionali, interattivi e ben programmati; se parlano o se se ne stanno lì a far niente; se si muovono per le

Neuromancer è il definitivo gioco di hacker? Deathlord soppianterà Ultima V? Mars Saga è roba dell'altro mondo? Per le notizie sulle ultime novità dei giochi fantasy e adventure, continuate a leggere...



NEUROMANCER

L'ELECTRONIC ARTS si tuffa tra i cyberpunk...

OGNI tanto arriva un gioco che tenta di creare una propria cultura attraverso l'uso di un linguaggio pazzo, di idee esagerate e di invenzioni che sfuggono ad ogni controllo. *Neuromancer* è un gioco del genere, così come *Tass Times in Tonetown*. Scordatevi hobbit e troll, qui siamo tra i cyberpunk e se non riuscite sopportarlo, cari miei, siete dei wilson (in italiano, tamarri, n.d.r.)...

Il nucleo di questo gioco della Interplay, quelli di *Bards Tale* e *Wasteland*, è una ricerca infinita di indizi tra banche-dati e personaggi del gioco. Nelle vesti di un cowboy del cyberspazio, vi muovete a scatti e balzi per le strade di Chiba City: le vostre azioni sono dettate dal pannello posto in basso a sinistra.

Il vostro principale interesse nella vita è entrare nelle banche dati, ma non intendiamo il solito banditismo da hacker. Qui stiamo parlando del prossimo futuro, quando avrete una minuscola presa di corrente dietro un orecchio per inserirvi delle speciali ROM e

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L45000d	IMMINENTE
C64/128	L34000d	USCITO
IBM PC	L45000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

quando penetrare nelle banche dati significherà letteralmente collegarvi voi stessi dentro la rete per lottare contro il mortale Intrusion Countermeasure Eletronics. Se fate un errore, ragazzi, non potrete semplicemente interrompere il collegamento - vi andrà in tilt il sistema nervoso centrale e chi s'è visto s'è visto.

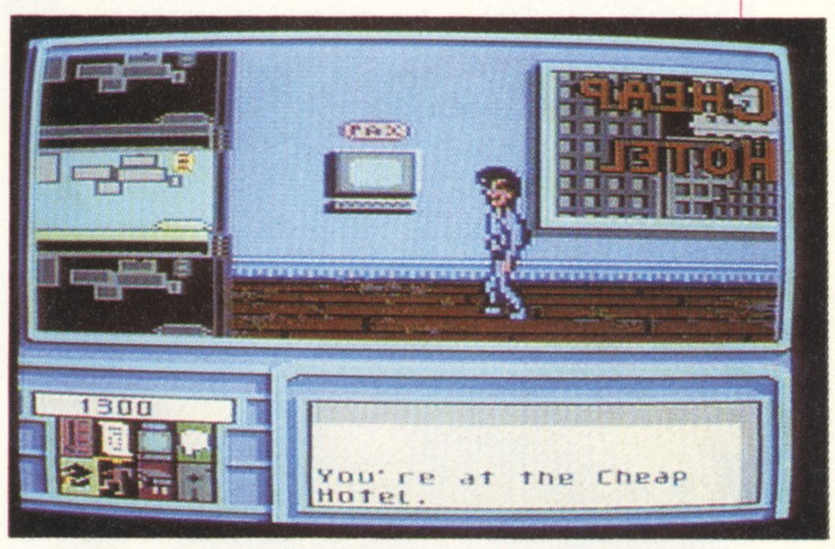
Neuromancer comincia come una ricerca di informazioni: all'inizio farete domande ad alcuni personaggi e visiterete un paio di locazioni. Poco dopo troverete un deck che vi consentirà di collegarvi con le banche dati. Questi collegamenti offrono opportunità di interazione con personaggi non visti, per mezzo della posta elettronica.

Entrare nel cyberspazio è tutta un'altra faccenda. Invece di visualizzare semplicemente del testo su schermo, il cyberspazio rappresenta la rete mondiale di banche dati/comunicazione del futuro come un mondo a sé, attraverso il quale vi muovete come un'entità priva di corpo in cerca del segreto che sta dietro la sparizione dei vostri amici cowboy dello spazio. Per questa ricerca, avete bisogno di apparecchiature più costose e di software più complesso. La ricerca di fondi e di conoscenza vi conduce attraverso un numero di scenari, in un mondo dove la gente vende i suoi organi per denaro, i robot della legge vi arrestano alla minima occasione, la Federazione Mondiale di Scacchi è ingannata da un programma pirata (vostro, naturalmente) e i Biolaboratori Hitachi eseguono dolorosi esperimenti sui vostri polmoni. Tutto congiura nel ridurre a zero la vostra costituzione, ma potete usare la Banca dei Corpi per riavviare il vostro cervello morto.....naturalmente a caro prezzo.

Durante il gioco potete comunicare con altri personaggi in modo limitato, scegliendo fra un piccolo numero di BBS. In risposta, essi vi offrono servizi, informazioni o completa ostilità. Ci sono pochissimi oggetti, intesi come tali, da trovare - e nelle prime fasi del gioco non dovrete neppure perdere molto tempo a fare la mappa. Dovrete comunque insistere nel cercare di infrangere le varie banche dati e assicurarvi la vostra personale incolumità.

Per esempio, uno dei vostri primi obiettivi è pagare il conto dell'albergo. Lo scoprite parlando con un barista e accorgendovi di non avere abbastanza soldi. La prima volta che vi collegate ad una banca dati, avete la possibilità di guadagnare del denaro offrendo i vostri servizi al Maggiore Armitage. Potete ora pagare il conto dell'albergo. Comunque, perseverando riuscirete a penetrare clandestinamente nel si-stema di fatturazione dell'hotel e cancellare il debito.

Il vero grosso pregio di *Neuromancer* è la sua originalità. Il gioco è eccellente e sempre irresistibile. Gli enigmi hanno una struttura abbastanza diversa da quelli a cui si è abituati: per risolverli avrete bisogno degli "skill chip", che dovrete prima trovare, di prendere numerosi appunti dei codici di accesso e degli argomenti delle banche dati e di seguire molti vicoli ciechi. I soli inconvenienti sono la ritardata "carburazione" del gioco - dovrete giocare per diverse ore prima che il gioco cominci veramente a decollare - e lo spostarsi da un luogo all'altro che, nella versione per Commodore, è di una lentezza esasperante.



Siete nel Cheap Hotel. Sul muro dietro di voi una console di Pubblico Accesso, e nel cubicolo davanti a voi c'è una presa per il cyberspazio. Siate pronti a collegarvi...

K-VERDETTO

Un gioco molto impegnativo, dotato di considerevole longevità d'interesse. Comunque, dovrete perseverare nelle prime fasi e vi imbatterete in un bel po' di vicoli ciechi prima di poter entrare nel cyberspazio e iniziare il gioco vero e proprio...

PAESAGGIO	**67**	**SISTEMA**	**89**
IMPEGNO	**94**	**INCONTRI**	**78**

LEGEND OF BLACKSILVER

EPYX/US GOLD chiama a raccolta i Bowel Roots...

LA Epyx è meglio conosciuta per i suoi arcade e quindi eravamo molto curiosi di vedere *Legend of Blacksilver*. Questo gioco è la prova che i giochi adventure/fantasy stanno diventando importanti negli Stati Uniti.

Blacksilver è un gioco di fantasy eterogeneo, con una presentazione su schermo molto simile a quella della serie di *Ultima*, ma senza l'opzione di creazione di un gruppo. Nei panni di un giovane servo, rispondete all'appello della Principessa Aylea per salvare il regno di Bantross dal perfido Barone Tarages. Il re è stato rapito, il nobile mago Seravol è stato rinchiuso, e dipende da voi usare armi e magia nella lotta contro il malvagio.

Durante il gioco, guidate il vostro personaggio per una mappa approssimativa, molto simile nel concetto a quella dei primi *Ultima*. Ogni tanto appaiono malvagie creature che vi sfidano: potete combattere o scappare. Quando siete in città, lo schermo cambia e vi mostra la pianta dell'area e l'interno degli edifici (quando vi entrate).

Blacksilver ha un gran numero di opzioni che vi consentono di mantenere gli attributi di Forza, Resistenza, Destrezza, Intelligenza e Carisma del vostro personaggio. Nella fase di combattimento potete avvicinarvi (e sperare di essere ricevuti in maniera amichevole), avanzare, aspettare il nemico o fuggire. Potete usare le vostre armi in modo prudente o temerario, trovare cibo uccidendo e scorticando animali selvaggi, e guadagnarvi i favori degli altri personaggi facendo loro altri favori. Potete minacciare i personaggi, fare scambi con loro o arrendervi, e perfino lavorare a giornata in alcuni negozi per guadagnare del denaro.

Blacksilver. **La mappa non è tanto attraente, e le città non sono molto meglio.**

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L29000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

La Epyx ha avuto una buona idea per la mappa fornita col gioco - è vuota, ma vi vengono dati un certo numero di adesivi che mo-strano i nomi delle locazioni, che potete attaccare per segnare le posizioni appropriate quando le scoprite.

Sfortunatamente queste caratteristiche di giocabilità, eccellenti in se stesse, non mascherano totalmente la debolezza del gioco. La mancanza di un gruppo va considerevolmente a scapito dell'interesse, soprattutto durante i combattimenti. Inizialmente può essere simpatico essere affrontati da Fetid Wheezes, Bowel Roots e Screaming Nugs, ma presto il divertimento svanisce. Inoltre, la mancanza di controllo sulla creazione del vostro personaggio rende più difficile l'identificazione con esso.

In secondo luogo, la mappa è più piccola di quella offerta da altri giochi dello stesso tipo - *Ultima V* e *Bards Tale III*, per esempio - e le varie locazioni non sono interessanti. I giochi *Ultima* erano soliti avere lo stesso problema, e lo hanno risolto rendendo più interessanti i personaggi con cui si hanno gli incontri, ma non accade niente del genere in *Blacksilver*. Semplicemente vi ritrovate con un adventure passabile, senza tremende sorprese. Troppo poco per reggere l'agguerrita concorrenza del mercato.

K-VERDETTO

Un gioco vi che terrà occupati abbastanza a lungo da ripagarvi dei soldi spesi, ma è poco probabile che rimarrete incollati sull'orlo della sedia. Più incantesimi, un'opzione per la creazione di un gruppo e una mappa migliore lo avrebbero trasformato in uno splendido gioco...

PAESAGGIO	**65**	**SISTEMA**	**72**
IMPEGNO	**88**	**INCONTRI**	**70**

DIAMINE colpitemi con un arco-laser: un ALTRO gioco di ruolo. Lanciata una sfida ad *Ultima* con *Deathlord*, la EA è anche scesa su Marte, nell'intento di dimostrare che è in grado di produrre un appassionante gioco di ruolo che non sia della Interplay. E - sorpresa, sorpresa - c'è riuscita magnificamente.

Mars Saga è un gioiello di gioco - è facile da giocare, ti prende subito e ha bel po' di motivi per tener vivo a lungo l'interesse. Ha anche alcuni tocchi originali che ne aumentano davvero il giudizio. Ecco qua...

Mars Saga è un RPG basato sull'abilità: ciò vuol dire che il successo deriva dalla capacità di formare un gruppo di avventurieri nel quale ognuno sia specializzato in vari campi. Ci sono 21 tipi di abilità tra cui scegliere, che vanno dalle capacità amministrative all'abilità nel maneggiare la spada alle capacità minerarie. Queste abilità si combinano con i 9 attributi di un personaggio in modo da conferire a ogni componente del gruppo capacità e caratteristiche uniche.

Il vostro obiettivo è scoprire perché Marte ha perso i contatti con una delle sue colonie. Partite da Primus, la città più grande, e nel vostro viaggio visiterete sia Progeny che Parallax.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L22000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

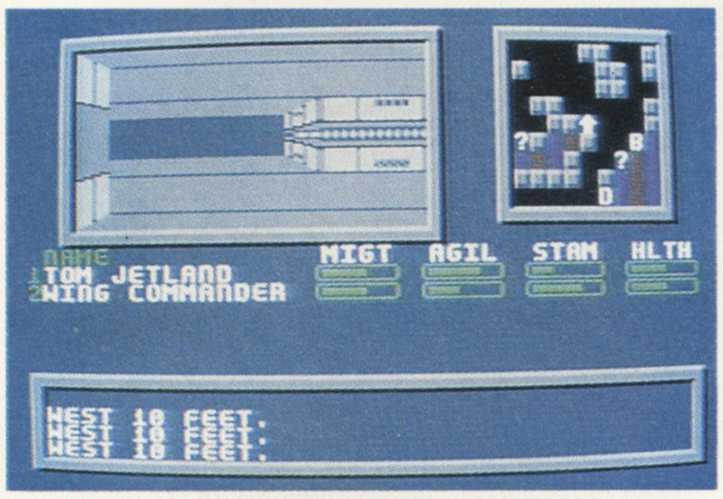
NON contenta della serie *Bard's Tale*, la Electronic Arts ha ora prodotto un gioco che assomiglia in tutto e per tutto alla serie di *Ultima*.

Deathlord sfida voi e altri cinque membri del vostro gruppo a farvi sotto e a sconfiggere un mago cattivo. La prevedibile familiarità di questo scenario è in qualche modo compensata da una buona quantità di arguzie e invenzioni nei vari dettagli. Il vostro obiettivo finale è raccogliere sette parole magiche e sei oggetti che, insieme a un bel po' di allenamento nei combattimenti, vi mettono in condizioni di uscirne vittoriosi. Ai contrario della serie di *Ultima*, la fase di definizione dei personaggi di *Deathlord* è estremamente complessa. Ci sono otto razze, che vanno da quella umana passando per varie forme ibride di razze intelligenti e semi-intelligenti fino ai forti ma stupidi troll. Ci sono anche sette attributi fisici e mentali, che includono la taglia e il cari-sma. Da

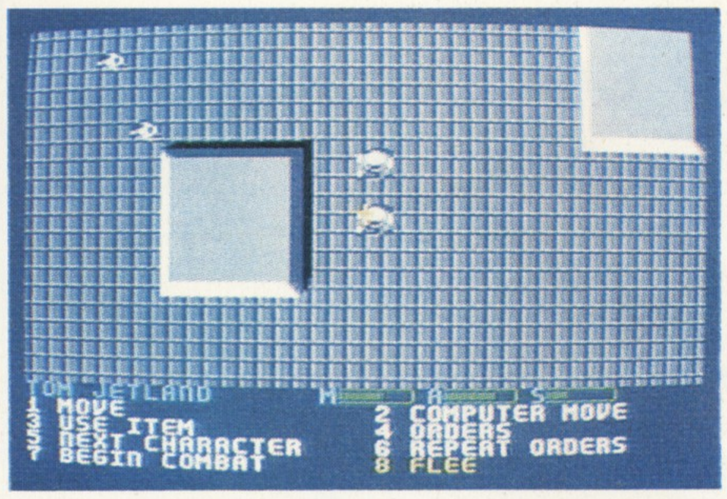
Deathlord **- Un sosia di *Ultima* molto competente, ma sempre un sosia.**

MARS SAGA

L'ELECTRONIC ARTS e la bellezza della semplicità



In giro per la città di Primus. La mappa su schermo di Mars Saga, sulla destra, può, se si vuole, essere espansa fino ad occupare l'intero schermo.



Le fasi di combattimento sono complesse e tatticamente soddisfacenti. Potete impartire ordini a tutti i componenti del gruppo e poi guardarli mentre li eseguono.

Ogni cosa in *Mars Saga* è in scala ridotta rispetto ai più giochi di ruolo più estesi, e questo dà al gioco un fascino particolare. Le barre su schermo indicano lo stato degli attributi più importanti, mentre un'attraente finestra grafica mostra la vostra attuale locazione. Ognuna delle città è sostanzialmente un enorme labirinto a più piani, ma in aggiunta ci sono anche locazioni esterne nelle quali potete entrare solo con un vac-suit. I vac-suit naturalmente costano, così la prima cosa che dovete fare è mettervi alla ricerca di uomini da assoldare e di soldi contanti.

In *Mars Saga* non potete definire con precisione i personaggi. Quello che dovete fare è andare a cercare nei bar, nelle baracche, ecc., e poi scegliere i personaggi da assoldare. Sembra facile, ma non lo è - infatti prima dovete una buona reputazione, e così vi trovate a far fronte alle prime fasi del gioco insieme soltanto a uno o due compagni.

Il gioco è pieno di trovate carine. I personaggi vi raccontano la storia della loro vita. C'è un'eccellente sistema di mappa su schermo che include dei riferimenti-chiave per tutte le locazioni importanti che avete visitato. I SAVE sono veloci e numerati e non richiedono altri dischi. Per finire, c'è uno dei più bei sistemi di combattimento... In queste fasi potete seguire lo scontro dall'alto, come in *Ultima*, ma con una grafica migliore e maggiori opzioni, tra cui la possibilità di invocare il controllo del computer per uno o più personaggi. In effetti, per cominciare è saggio fare in modo che sia il computer a combattere, per poter studiare le tattiche. Dopo una mezza dozzina di combattimenti o giù di lì, cominciate però a rendervi conto che tatticamente è un poveretto e prenderete voi stessi il comando. Durante gli sostamenti potete collegarvi a dei terminali per vedere se trovate qualcosa di interessante. Se uscite in superficie dovete affrontare avversari non umani come i Sand Lions, i Crushers, i Dust Worms e simili. La struttura di gioco è veloce e scorrevole e non richiede continui riferimenti a tabelle di combattimento e a liste degli incantesimi.

Mars Saga dimostra che non occorre essere grandi per essere belli. Molti giochi di ruolo hanno una programmazione insulsa e una visualizzazione poco attraente, semplicemente perchè i programmatori hanno trascorso tutto il loro tempo a pensare un livello in più.

K-VERDETTO

Non della stessa classe di *Ultima V* o di *Bards Tale III*, ma la struttura di gioco semplice e diretta lo rende un diversivo fresco e piacevole.

PAESAGGIO	**89**	**SISTEMA**	**90**
IMPEGNO	**82**	**INCONTRI**	**78**

DEATHLORD

ELECTRONIC ARTS segue la moda.

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L22000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

K-VERDETTO

Scorrevole, svelto, complesso e piacevole - tranne che per la routine di combattimento. Se siete grandi fan del formato di Ultima, allora potrete gradire di aggiungerlo alla vostra collezione. Chi possiede *Ultima V* dovrebbe, comunque, prepararsi a mettere da parte qualche soldino...

PAESAGGIO	**88**	**SISTEMA**	**88**
IMPEGNO	**93**	**INCONTRI**	**80**

personaggi che offrono delle tendenze d'abilità generali, variabili dall'inganno alla capacità di camuffarsi al combattimento corpo a corpo.

Combinate tutto questo col sesso, la "moralità" (buona, neutra o cattiva), le numerose regole che governano il comportamento e le condizioni richieste per ogni categoria e avrete un sistema di personaggi davvero complesso. Perfino con l'eccellente modulo di creazione dei personaggi (che vi dice di quale categoria può entrare a far parte ogni personaggio) dovete mettere in preventivo di dedicare almeno un'ora semplicemente per formare un gruppo. Questa potrebbe sembrare una perdita di tempo, ma in pratica ha l'effetto di produrre un'u-nione molto forte tra il giocatore e il suo gruppo. Dopo tutto, se avete trascorso un sacco di tempo domandandovi se fare di Trumpet un Senshi intelligente, carismatico e assetato di sangue invece che un onorevole Samurai, il suo ruolo nel gioco avrà un'importanza personale. L'unica complicazione a questo punto è l'infatuazione dell'autore con tutto ciò che è giapponese, quindi non solo dovete passare da una tabella all'altra, ma anche ricordarvi la differenza tra un Senshi, uno Shisai e uno Shizen. Fate un solo errore e lo pagherete col sangue.

Deathlord ha una mappa vastissima con più cose di quante ce ne siano in un normale gioco di *Ultima*. Ha anche un sistema migliore per vedere le statistiche dei personaggi e un'interfaccia di gioco più veloce. Sono comprese quasi tutte le caratteristiche di *Ultima* - oceani, navi, sotterra-nei, castelli e così via - e la qualità della grafica è certamente pari a quella di *Ultima IV*. Ci sono comunque due svantaggi. Primo, il gioco è TALMENTE simile per concetto alla serie di *Ultima* da provocare naturalmente una diretta comparazione ed è difficile raccomandare *Deathlord* per altre ragioni che non siano il suo prezzo. Il secondo inconveniente è comunque micidiale e si tratta della routine di combattimento. Per un gioco che riesce a presentare un'eccellente interfaccia utente in così tante aree, la routine di combattimento è inspiegabilmente scadente. Non potete vedere i vostri personaggi nelle loro posizioni di combattimento individuali e quello che è riportato dell'azione è ripetitivo e poco interessante. A parte selezionare l'ordine di battaglia e garantire un buon cocktail di talenti nel vostro gruppo, dal punto di vista tattico non c'è altro da fare.

La morale di questa storia è che se un programma imita un altro così da vicino, deve almeno riuscire a creare un prodotto migliore. Altrimenti deve subire le conseguenze di un paragone svantaggioso. Se potete dimenticarvi di *Ultima V*, *Deathlord* diventa un acquisto molto attraente

GUIDA A LORDS OF TIME (PARTE 2)

L'attesa vi ha snervato? Come darvi torto... ecco, finalmente, la seconda parte della soluzione...

Sulla spiaggia, il guardiano di mare got thin blood, quindi siate generosi con lui. Non vagate troppo finché... beh, lo sapete, vero, con che cosa cominciano tutte le caccie al tesoro? Vedete cosa potete trovare scavando. Se non riuscite a trovare qualcosa ricordatevi di "Descend at your peril..."

Se siete stati gentili con il Norseman, lui ed i suoi amici saranno gentili con voi. Specialmente se avete problemi con un ladro nautico. (BLOW LUR) Date un'occhiata dentro il suo baule prima di andare da qualunque parte.

Bong! Il Medio Evo. Avete raggiunto una VERA pietra miliare all'inizio di questa parte, fate in modo di raccoglierla. Se avete qualcosa che vale la pena barattare, fatevi un barile di birra fresca, ma non siate egoisti. L'assetato messaggero vi darà del cibo in cambio per un po' di... Prendetelo e date da mangiare al verme nel bosco e fatevi dare un passaggio. Arrivati a destinazione ricordatevi in che cosa si trasforma una rana se...

Con l'aiuto del Principe non dovreste avere più problemi con i cavalieri, ma indossate lo stesso qualche protezione personale. Sulla strada raccogliete il guanto. Per ritornare all'orologio, trovate qualcosa di soffice da scavare.

Bong! L'era dei Tudor, mi pare. Suonate la porta per divertirvi un po', ma lui ha più bisogno di scherzare di voi. Prendete il vaso musicale per dopo e raccogliete la frutta candita per tener quieto qualche cane.

Come in tutte le vecchie ville ci sono delle porte segrete: il liuto, suonato nel posto giusto, ne localizzerà una. Segue un labirinto di siepi, ma questo dovrete risolverlo da soli. Non è poi così difficile e non dovrete neanche trovare la via d'uscita. Una volta al centro del labirinto calmate la sete

K-CONFERENZE SUGLI ADVENTURE

Il mese prossimo daremo inizio alla prima delle conferenze di Kappa sull'Avventura/Fantasy. Se avete qualcosa da dire sul futuro della avventure testuali allora potreste vincere un premio: mandate una lettera con le vostre opinioni. Daremo un premio a sorpresa colui che avrà scritto la lettera ritenuta migliore... che naturalmente verrà pubblicata sulla rivista, insieme alle opinioni degli addetti ai lavori che scrivono e producono i giochi. Scrivete ORA a: K-Conferenza sugli Adventure, Via Aosta, 2 20154, MILANO.

IL MESE PROSSIMO

Chi, cosa o quale è Zak McKracken?
... Kings Quest IV è la migliore avventura animata mai realizzata?
... Riuscirà Leisure Suit Larry a broccolare
... e VOI a vincere un premio nella prima K-Conferenza sugli adventure?
La rubrica d'avventura di Kappa ... rifornisce di olio la vostra lampada e affila le vostre spade
Non perdetela!

NO PROBLEM!

Questo mese NO PROBLEM è tutto de-dicato ad una serie di utili consigli per *Bards Tale 2*. Se non riuscite a finire il gioco dopo averli letti, allora lasciate perdere, che è meglio!

CONSIGLI GENERALI:

Quando cominciate, create un gruppo a caso. poi mettete insieme i soldi e fateli tenere ad un solo personaggio. Ora, rimuovete tutti gli altri membri del gruppo e cancellateli dal vostro disco-personaggi. Create un nuovo gruppo e aggiungeteci il "personaggio-cassiere". Fate raccogliere nuovamente a questo personaggio i soldi di tutto il gruppo e cancellate dal disco gli altri membri del gruppo. Procedete in questo modo finché il "personaggio-cassiere" è abbastanza ricco da poter comprare tutto quello che vi serve.

Gli Elfi (Elf) sono buoni maghi. gli gnomi (Dwarf) sono buoni combattenti. Fate in modo che i vostri combattenti abbiano un punteggio-forza di almeno 17 e un'alto punteggio-destrezza.

Scappate dagli utenti magici nelle fasi iniziali del gioco: possono fare un mucchio di danni.

Ogni volta che pensate di avere abbastanza punti-esperienza per salire di un livello. cercate di guadagnarne di più prima di andare al Review Board. Scoprirete che se ne avete di più di quelli necessari otterrete "promozioni" in aree importanti, quali la forza e la destrezza, invece che in quelle meno importanti.

FANSKAR'S CASTLE

Una volta che siete nello snare andate verso la porta Nord.

DARGOTH'S TOWER

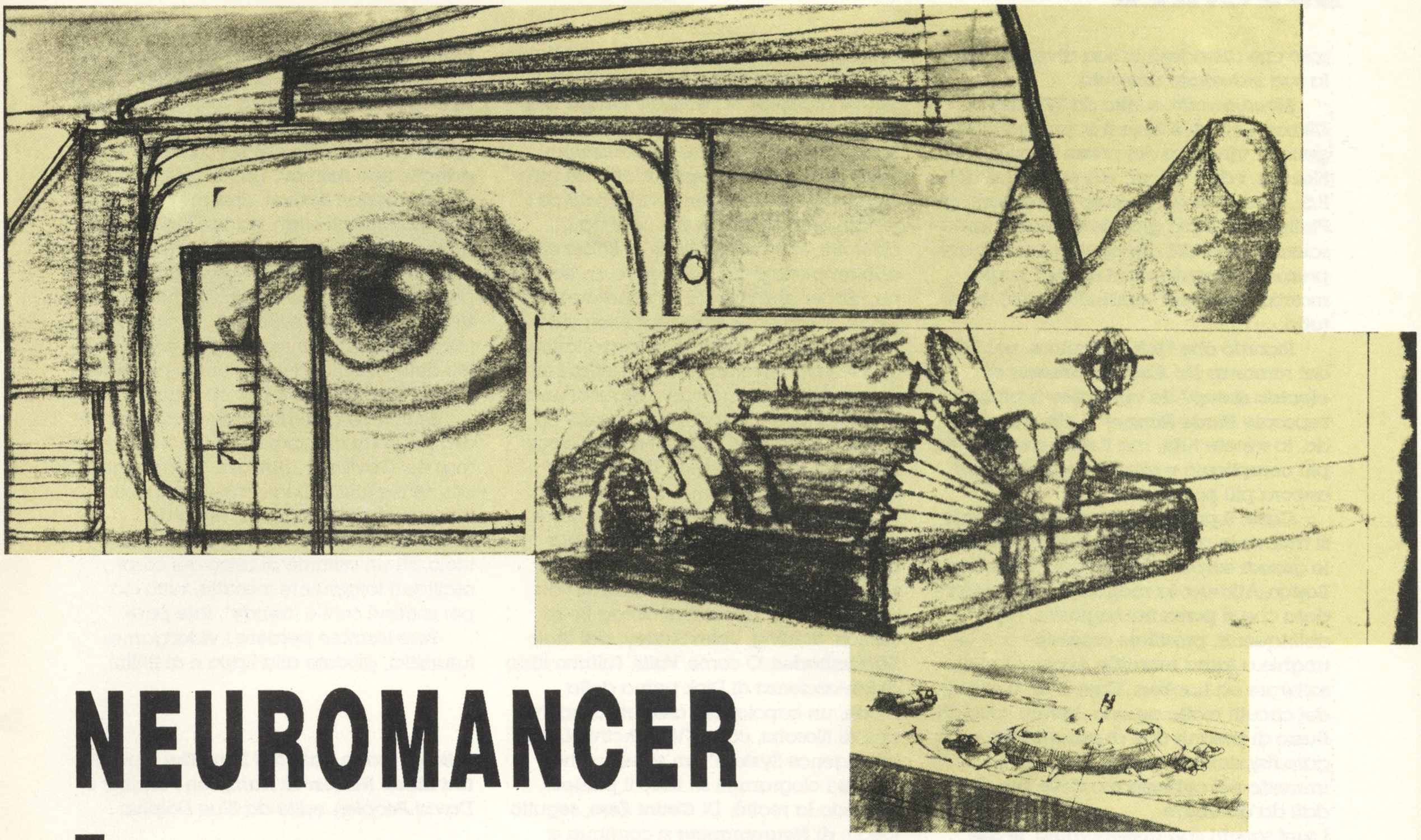
Accertatevi che il vostro gruppo abbia 7 o meno oggetti. Digitate HAVOK. Andate nell'angolo inferiore sinistro della stanza alla sinistra della stanza dove c'è il mago, passate attraverso la porta magica e prendete il segmento del Destiny Wand.

MAZE OF DREAD

Prendete la fiala dal Master e datela alla bocca magica. Digitate ENDURABLE. Seguite le porte per prendere il segmento e poi uccidete il Master e gli allievi.

OSCON'S FORTRESS

Uscite dalla stanza principale, girate a destra, camminate per 2 locazioni, girate a sinistra, camminate per altre 2 locazioni, voltatevi e vedrete le forbici (SCISSORS). Digitate SCISSORS. Andate nelle altre due statue e digitate PAPER e ROCK e aggregateli al vostro gruppo. Mettete Rock in testa, poi Paper, poi Scissors, poi andate alla bocca magica. Seguite le porte per ottenere il segmento 5.



NEUROMANCER E ALTRE STORIE

di Ivano Gladimiro Casamonti

Reale. Non era un gioco. Ender era troppo stordito per rendersene conto. Quei puntini luminosi ripresi da uno schermo che il simulatore riproponeva a tre dimensioni... non erano puntini di luce, erano vere astronavi, macchine possenti che lui aveva affrontato e distrutto. Ed era un vero pianeta quello che lui aveva cancellato dalla faccia dell'universo.

(The forever man, Orson Scott Card 1986 pubblicato in Italia con il titolo "Il gioco di Ender" Ed.Nord 1987)

La fantascienza *neuromantica* o *cyberpunk* nasce negli USA agli inizi degli anni 80, come reazione radicale, anche se ambigua, all'oscurantismo scientifico tipico dell'era reaganiana.

Come ogni fantascientista, il neuromantico specula, a livello letterario, sulla scienza dei suoi tempi, ed essendo la Cibernetica/ Informatica/ Telematica e la Biologia/Genetica i due anelli più affascinanti del panorama del sapere di questa fine di millennio, il neuromante si rivolge soprattutto ad essi per le sue estrapolazioni.

La base etica è molto semplice, ma provocatoria: dato che la genetica e la cibernetica rivoluzioneranno lo stesso concetto di razza umana, dato che innesti di database sub-corticali, trapianti d'organi, ricerche sull'immortalità, modificazione dei genomi e creazione di ibridi uomo-macchina (i *cyborg*, appunto) sono nel nostro prossimo futuro, non è il caso di scandalizzarsi.

Eccita invece immaginarsi questa evoluzione della razza e le sue infinite conseguenze morali, etiche, erotiche, armati del cinismo dei saggi e quindi ben sapendo che tutte le conquiste tecnologiche "in positivo", come il prolungamento deMlla vita o l'innesto di organi (biologici o cibernetici), saranno di proprietà dei potenti. Tutto ciò, però, non cancella la convinzione che anche nel mutante più mostruoso, o nell'hacker più intossicato da innesti con i terminali, ci sarà sempre un essere umano, un eroe romantico, insomma un *Mostro Speran-*

VINCI UN LIBRO

Siete dei veri avventurieri?
Siete anche appassionati di fantascienza?
Speriamo di sì perché chi scriverà il miglior trucco o strategia (corredato da codici possibilmente) per risolvere il gioco della Electronic Arts Neuromancer riceverà in regalo una copia del libro Neuromante di William Gibson, il libro di fantascienza che ha vinto il premio Hugo 1985, pubblicato in Italia dall'Editrice Nord per la collana Cosmo, classici della fantascienza..
I libri in premio sono due e verranno assegnati dal Pilgrim, a suo insindacabile giudizio, ai migliori di voi.

zoso che difenderà la sua diversità con la sua indelebile umanità

Neuromante, scritto da William Gibson nell'84, è forse il capolavoro del genere, vincitore dei premi Hugo e Nebula, i due "Oscar" più prestigiosi della F.S., ed anche del premio in memoria di Philip Dick, il più grande autore di fantascienza "alta" del dopoguerra, scomparso prematuramente ed al quale i neuromantici debbono (ammettendolo) quasi tutto.

Ricordo che Dick fu l'autore, nel '68, del romanzo ***Do Android dreams of electric sheep?*** da cui Ridley Scott trasse l'epocale ***Blade Runner*** Il film è stupendo, lo sapete tutti, ma il romanzo è molto più complicato e speculativo, oltre che ancora più poetico.

Case, il protagonista di ***Neuromante***, si muove in un mondo interfacciato tra le grandi corporazioni giapponesi e l'asse Boston-Atlanta, la megalopoli più degradata che si possa immaginare, tra delinquenti, prostitute assassine con le unghie a lama retrattile, spacciatori di software ed hackers. Case è un cowboy dei circuiti molto esperto, lavora sotto l'influsso di pesanti dosi di adrenalina, collegato fisicamente ad un deck che lo immette nel cyberspazio delle banche dati da derubare.
I suoi scontri con Invernomuto, le sue avventure tra simulazioni omicide e meandri circuitali, il suo amore disperato per Molly, leggeteveli o giocateveli, meglio ancora se farete tutte e due le cose.

Naturalmente Gibson non è l'unico scrittore neuromantico: si pensi al K.W. Jeter di "Telemorte" (Urania 1020 del 13/4/86), con il suo contrabbandiere di microchip che corre nel deserto facendo da bersaglio ai raggi mortali di satelliti-poliziotto, si pensi alla ***Matrice spezzata*** del grande Bruce Sperling, con un futuro ove ogni habitat circumsolare artificiale produce nuove razze, nuove culture, nuove umanità, si pensi all' ***Intrigo Wetware*** del promettente Michael Swanwick, simile come impostazione a Sterling, ma con la Terra ridotta ad un'unica asettica intelligenza artificiale ed i residui dell'umanità vera persi tra gli asteroidi, si pensi al ***Gioco di Ender*** che abbiamo citato all'inizio, dove un bambino , Ender appunto, (il terminatore) viene duramente addestrato con videogiochi complicatissimi che solo alla fine gli verranno rivelati essere strategie fondamentali per il massacro reale di una razza nemica dell'umanità, tramite un genocidio crudele. Ender espierà le sue colpe nel secondo libro, (***Il riscatto di Ender***) meno cyber ma molto poetico.

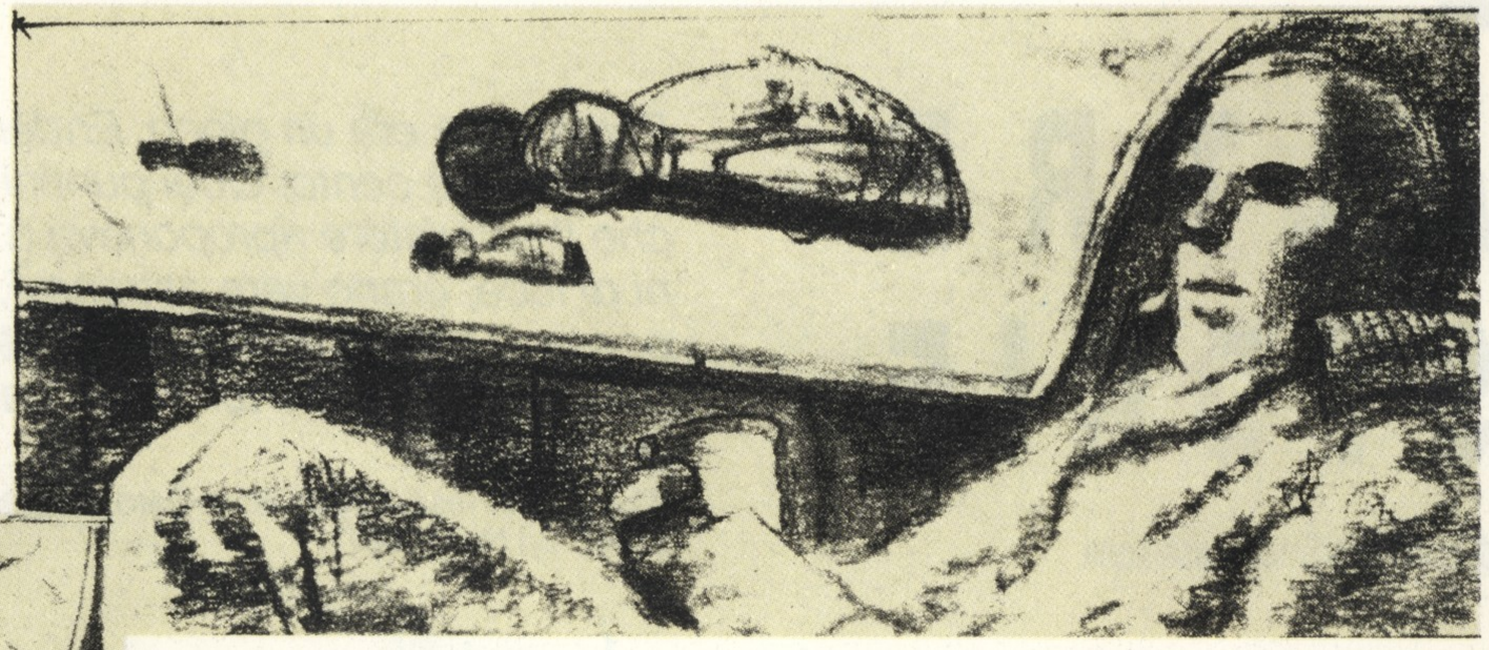
E si pensi a tutto ciò che non viene tradotto come la stupenda antologia personale dello stesso Gibson, ***Burning Chrome***, o come l'antologia curata da Sterling, con i racconti di Greag Bear, Gibson, Sterling, John Shirley, dal titolo ***Mirrorshades***. O come ***Valis***, l'ultimo libro di fantascienza di Dick prima della morte, un capolavoro assoluto di scrittura e di filosofia, con il "Vast Active Living Intelligence System", un satellite che proietta ologrammi su tutto il pianeta, creando la realtà. Di ***Count Zero***, seguito ideale di ***Neuromancer*** si continua a parlare ma, al momento in cui scriviamo, nulla è stato deciso.

D'accordo, allora ben vengano i videogames ispirati al cyberpunk: forse l'interesse di un pubblico giovane è meno condizionato dai miti perenni e stanchi, tipo Asimov, potrà dare coraggio agli editori italiani, che poi per tutti i libri già tradotti citati, tranne ***Telemorte***, si riducono ad una sola, benemerita casa, la Nord di Milano (che non mi ha pagato) diretta dall'eroico Gianfranco Viviani, che vende i libri di cui vi ho parlato (ancora tutti in catalogo e sugli scaffali delle librerie) a prezzi molto contenuti, che vanno dalle 8 alle 12 mila lire.

Se invece preferite andare in giro con sottobraccio una storia (raffinatissima) dei Cavalieri Templari, incomprensibile senza una solida conoscenza della letteratura del Graal, travestita da romanzo esoterico, fondata, anche nel titolo, su un assunto di fisica dei corpi oscillanti totalmente inesatto, tutto ciò per sentirvi colti e "trendy", fate pure.

Però lasciate perdere i videogames futuristici, giocate alla lippa o ai tollini.

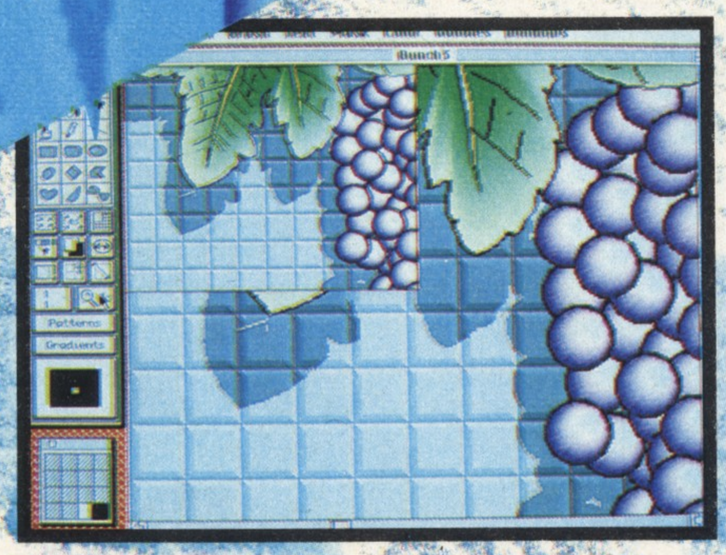
*I disegni sono tratti dal libro **The illustrated Blade Runner** di Hampton Fancher e David Peoples, edito da Blue Dolphin*

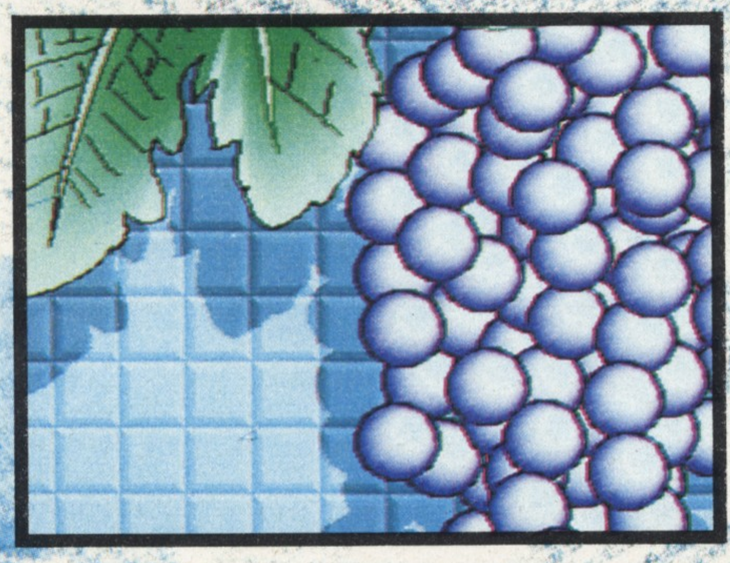


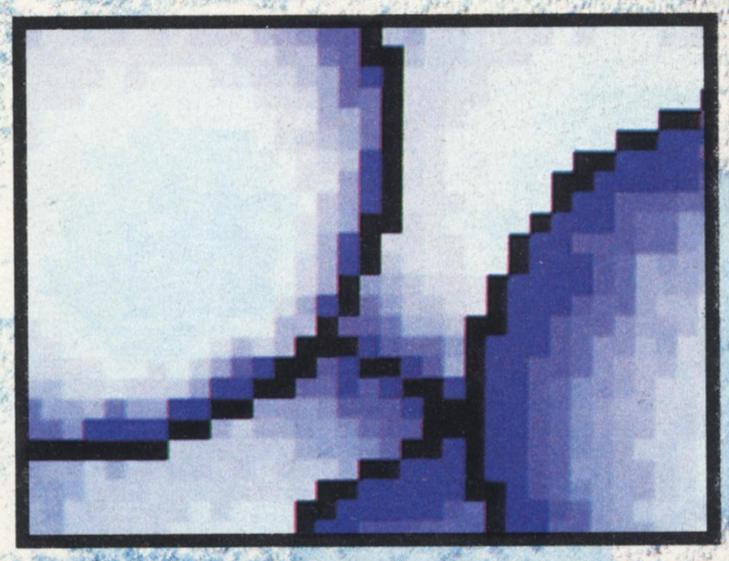
STUDIO IN 256 SFUMATURE DI BLU

In cui il Professor Pixel diventa rosso in faccia per l'eccitazione, verde per l'invidia, quindi blu perché, appena messe le mani sull'ultimo arrivo nel settore

dello "home paint" - Studio 8 della Electronic Arts su Apple Mac II - deve restituirlo.

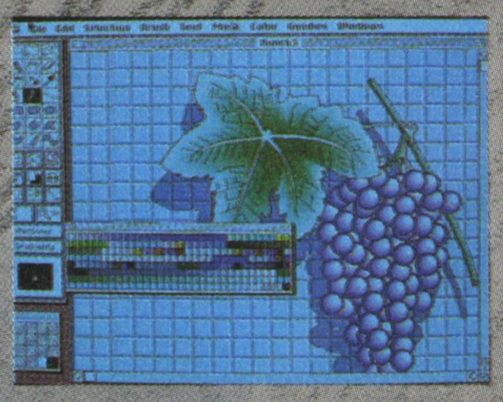


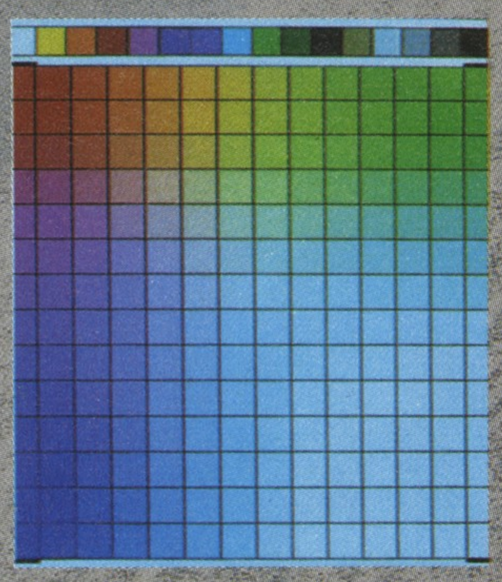




MISCELANDO LA PALETTE

Non potendo diffonderci ulteriormente su *Studio 8*, ci limiteremo alla descrizione di un ultimo tool, la palette, rimandando i più interessati alla lettura delle centinaia di pagine del manuale. Il programma può usare una palette di 256 colori, a cui si può accedere selezionando con il mouse l'indicatore del colore attivo in quel momento. La palette può anche venire posizionata dove preferito. Sotto l'icona del colore attivo sono presenti, in un riquadro, gli ultimi 16 colori utilizzati, che possono così venire attivati direttamente. E' naturalmente possibile la selezione di un qualsiasi colore presente sullo schermo. Quando è attivo il Colour Pickup, inoltre, la doppia selezione di ogni colore presente in palette chiama la finestra di miscelazione dei colori. Questa permette la modifica di ogni colore regolandone le singole componenti RGB o HSV. Il cuore del sistema è la finestra della Palette utente che consiste in un'area di lavoro di 32 colonne per 32 file, 1024 celle totali. Questo consente un notevole spazio operativo per lo spostamento e l'ordinamento dei colori. Da questa finestra è possibile l'accesso a varie tecniche di miscelazione dei colori,





inclusi il "Colour Square" ed il "Colour Mixer". Il Colour Square si utilizza posizionando agli angoli di un quadrato i colori primari scelti, selezionando poi le tinte intermedie desiderate che appaiono nelle celle interne. Il Colour Mixer è simile a quello presente nel paint AT&T GSL TIPS, e come questo ispirato dal software operativo della Quantel Paintbox: l'operatore sceglie alcuni colori e li miscela fra loro su una tavolozza apposita, ottenendo ogni possibile tinta intermedia. L'ideale per l'artista tradizionale, grafico o pittore.
In aggiunta a tutto ciò, ogni selezione personalizzata di parametri può essere salvata e richiamata in seguito.
E' con vero piacere che possiamo scrivere, per la prima volta, di avere trovato un paint perfetto. Non siamo riusciti finora a trovare alcun difetto od omissione, che cercheremo attivamente nei prossimi mesi di felice uso.
Approfittiamo anche di quest'occasione per inviare nuovamente le nostre rimostranze al grande Dan Silva ed alla Electronic Arts: cosa aspettano a realizzare *DPaint III* per Amiga? La vecchia versione non vede né HAM né HalfBrite, e nemmeno lo Enhanced Chip Set, tralasciando difettucci minori come la mancanza di antialiasing nel disegno.
Inoltre, quando avremo la possibilità di vedere *DPaint* o *Studio 8* su macchine 24/32 bit-planes con uscita PAL, idonee alla grafica televisiva? La AT&T ha già venduto centinaia di esemplari della scheda grafica Vista, che permette di assemblare workstations complete per meno di 20 milioni, ed il paint più economico disponibile, l'ottimo TIPS, costa circa 4 milioni; non è forse un mercato sufficiente per la Electronic Arts?

FILL SFUMATI

Altra utilissima funzione implementata sono le sfumature, utilizzabili in modo molto più semplice ed efficace che in altri software di paint. Per consentire transizioni morbide fra un colore ed un altro, o per l'ombreggiatura delle superfici, sono disponibili otto serie di sfumature da 32 colori ognuna, scelti dalla palette utente o dai 16.7 milioni di colori disponibili.
Le sfumature preselezionate sono richiamabili individualmente per l'utilizzo nei tool che lo prevedono, come il riempimento di campiture monocromatiche o il disegno di cerchi e poligoni pieni. Durante l'impostazione di queste forme non ne viene indicato solo il contorno, ma è visibile anche una striscia sfumata, di cui un'estremità parte dal centro della forma. Selezionandone l'altro capo, esternamente al perimetro, viene attivato il riempimento sfumato a partire da quel punto. Semplice e rapido.

A meno che non viviate in California, chiamare il Mac II un 'home computer' può sembrare esagerato ma, com'è già accaduto con il vecchio Mac, il Mac II traccia la strada che percorreranno gli 'home' nei prossimi anni. Proposto con due motorizzazioni diverse, Motorola 68020 e 30, ha una sufficiente riserva di cavalli sotto il cofano per adattarsi ad un uso grafico intensivo; viene offerto con una ricca dotazione di optional qualificanti che comprendono schede video ad 8 bit-planes (256 colori contemporanei, scelti da una palette di 16.7 milioni) e 24 bit-planes (tutti i 16.7 milioni insieme). E' atteso anche l'arrivo di una versione modificata della AT&T Vista, capace di 32 bit-planes, in cui gli 8 bit-planes vengono riservati per l'Alpha Channel, cioè 256 livelli di sfumatura verso il segnale video passante.

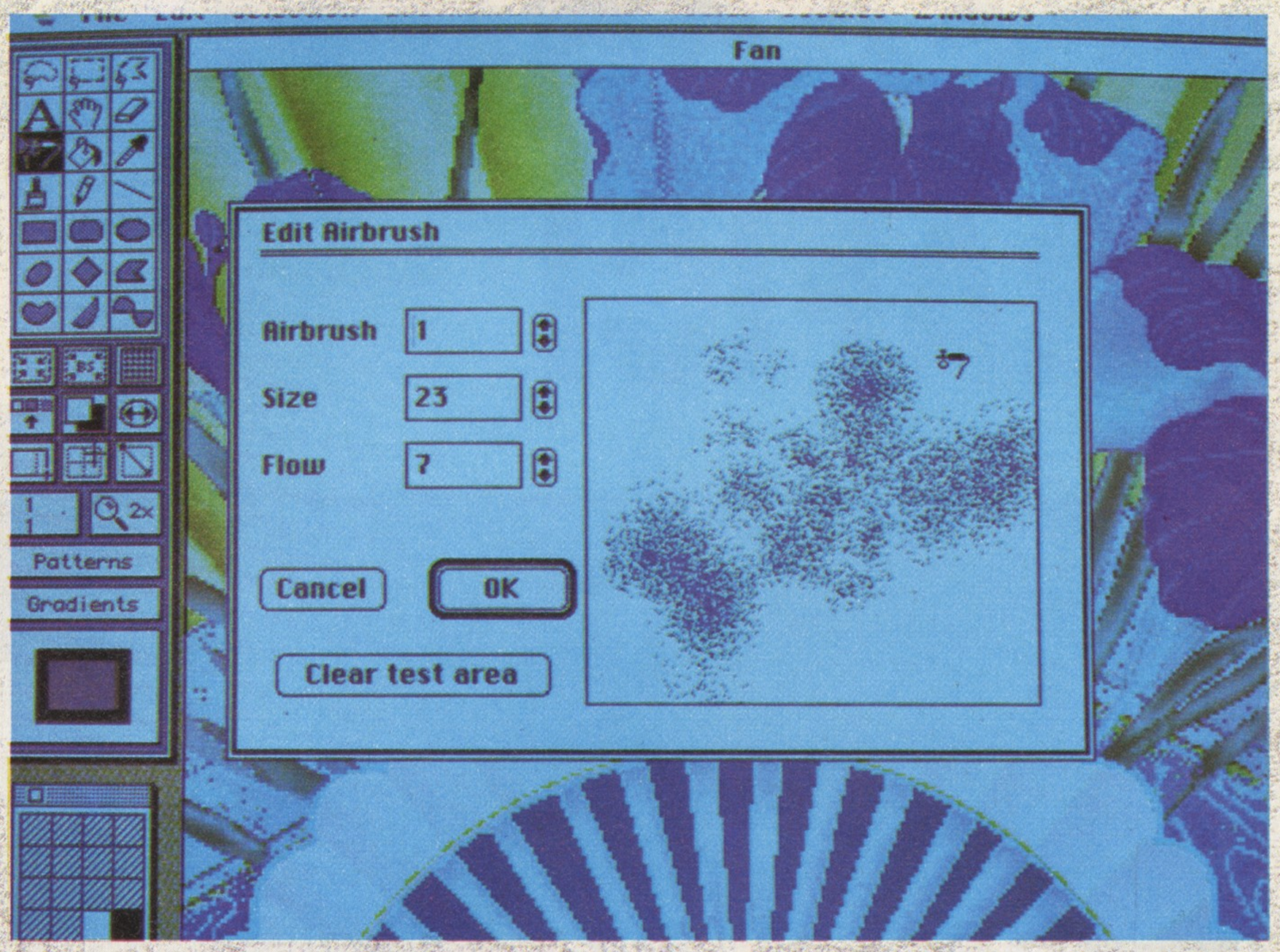
Tornando a *Studio 8*, se ci si può sentir male all'idea di spendere qualche milioncino tra software e hardware, basta caricare sullo schermo un'immagine in alta risoluzione ad 8 bit-planes perchè parole come "costoso" perdano significato, ed i tool a disposizione sono così potenti e facili da maneggiare, che la tentazione di vendersi la casa o la macchina per spargere pixel coloratissimi sullo schermo si fa quasi irresistibile.

INTERFACCIA WIMP

A chi si accostasse per la prima volta al mondo Apple, potrebbe sembrare curiosa la somiglianza fra l'interfaccia di Studio 8 e quelle di *MacPaint*, *Pixel Paint* ed altri paint per Macintosh. In realtà, è la 'Closed System Architecture', una scelta precisa della Apple che impone ai softwaristi di adeguarsi ad un sistema WIMP standard. Questo rende affine l'uso di tutti i programmi, e permette agli utenti di muoversi familiarmente all'interno di pacchetti software sconosciuti dotati di un interfaccia basata su principi comuni. L'Amiga ha avuto meno successo nell'imporre ai "software developers" indipendenti la sua interfaccia utente Intuition: molte case di software si limitano semplicemente ad adattare interfacce meno potenti studiate per altre macchine, come ha fatto, tanto per non fare nomi, la Grafox con *Logistix*.

A prima vista, *Studio 8* non sembra offrire nulla di spettacolare oltre i consueti tool di ogni paint. Le icone visibili appaiono familiari e chiunque è subito in grado di produrre immagini decenti senza toccare lo splendido manuale. É con l'uso ulteriore che si scopre la reale potenza del software: è pre-

Lavorando su un immagine con il sistema Macintosh con menu a discesa



**(Sopra) Definizione dell'aerografo.
(Sotto) L'immagine finita.**

sente quasi ogni tool immaginabile, dai più semplici presenti in video, ai più complessi, raggiungibili tramite menu e submenu. Ne descriveremo solo alcuni, per ragioni di spazio, cercando però di illustrare la struttura gerarchica del programma, ed il modo semplice ed elegante in cui è organizzata.

ICONE MODIFICATRICI

Benché l'interfaccia utente sia diversa, chi conosca bene DPaint non incontrerà problemi nell'uso di icone modificatrici per controllare le opzioni dei tool di uso più frequente. Un blocco separato di nove icone determina la preselezione di opzioni globali, tipo quali colori siano staccati dal disegno nel ritaglio di un pennello utente, o se cerchi e quadrati siano disegnati indicando centro e bordo oppure due punti opposti. Quasi ogni funzione operativa può essere interessata dalla selezione di queste icone, ma solo le opzioni di uso più frequente sono qui riportate. Gli altri parametri possono essere variati muovendosi fra menu e submenu.

MENU

Il sistema di menu del Macintosh, per la sua razionale impostazione è stato copiato o imitato dalla maggior parte dei computer dotati di interfacce WIMP. L'uso dell'alta risoluzione consente inoltre di rimpicciolire le opzioni presenti in modo da spaziarle maggiormente, permettendone una selezione più sicura. Ciò nonostante, la selezione tramite menu è meno immediata che l'attivazione di icone, quindi viene qui usata per l'impostazione di parametri di uso meno frequente, oltre che per duplicare funzioni ottenibili anche per altre vie. Ad esempio, selezionando due volte con il mouse alcune icone di tool appaiono submenu di selezione, evitando il passaggio dal menu principale. Vengono così programmati i parametri specifici dei tool, come dimensioni ed intensità degli 8 aerografi disponibili ed altro.

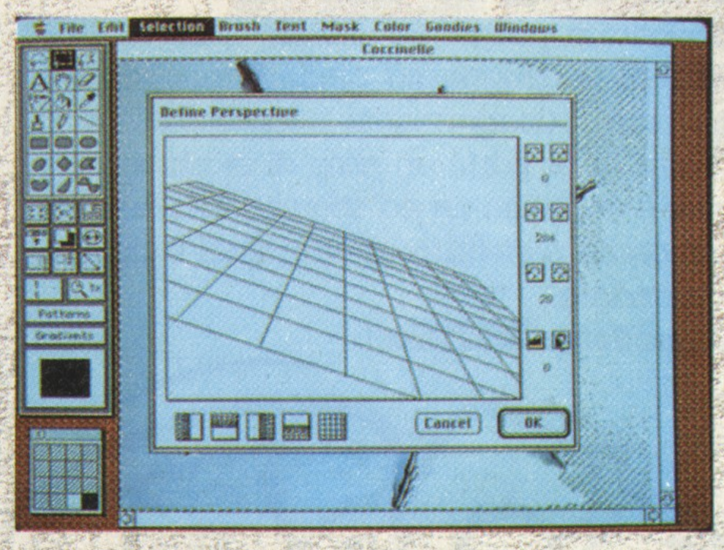
COMANDI DA TASTIERA

Quasi ogni opzione selezionabile con il mouse è inoltre disponibile, con ulteriore immediatezza, tramite equivalenti comandi da tastiera. Le nove icone modificatrici, ad esempio, sono attivabili selezionando i numeri da 1 a 9 del tastierino numerico. Con un po' di esperienza (nel senso di memoria), l'operatività del sistema viene molto accelerata, evitando inoltre che la mano sinistra si senta esclusa e possa annoiarsi.

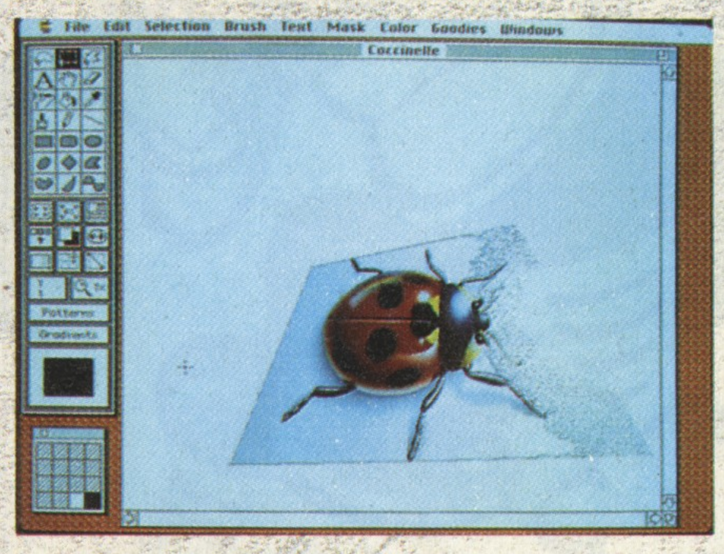
PROBLEMI?

Anche *Studio 8* ha qualche problemino, purtroppo ineliminabile: se *DPaint* si accontentava di 1.5 Mb di RAM per girare bene su Amiga in Hi-Res PAL 16 colori, *Studio 8* vuole almeno 2 Mb ed un hard disk per girare a 256 colori su scheda 8 bit-planes. Inoltre rimangono lente alcune operazioni che implicano calcoli, come i fill o le prospettive, ma questo è comunque inevitabile. Bisogna tener presente che ricalcolare le posizioni dei milioni di pixel di cui è costituita un'immagine raster ad 8 bit-planes - in cui cioè ogni pixel esiste contemporaneamente su otto piani d'immagine diversi, ognuno dei quali permette il raddoppio del numero dei colori presenti (28=256 colori) - è un operazione che porta via tempo; non a caso esistono coprocessori matematici o grafici come il Blitter di Amiga ed il Texas 34012 della AT&T Vista, su cui torneremo presto.

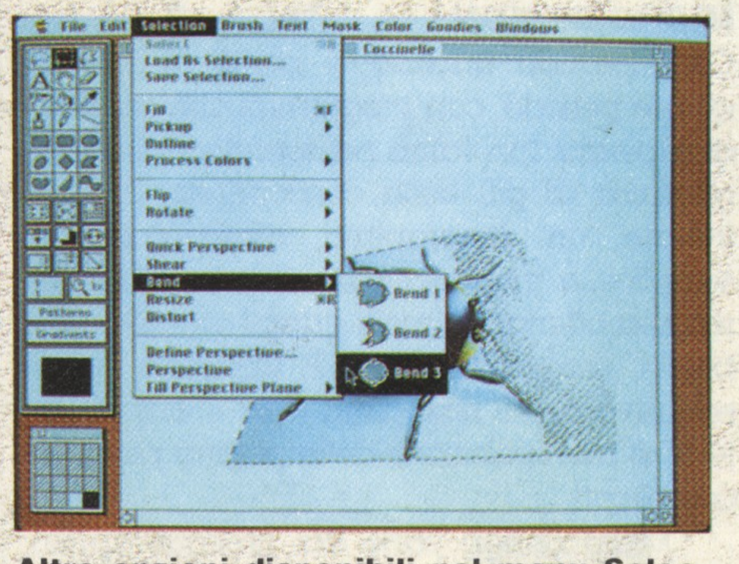
Chiunque conosca il software per Mac riconoscerà il sistema di menu e strumenti visualizzato sullo schermo.



Dal menu Selection l'opzione Define Prospective per ruotare la griglia su cui appoggia l'immagine...



...e produrre una vista diversa.



Altre opzioni disponibili nel menu Selection consentono di giocare con l'immagine in diversi modi: ad esempio piegarla per produrre l'effetto nella foto.

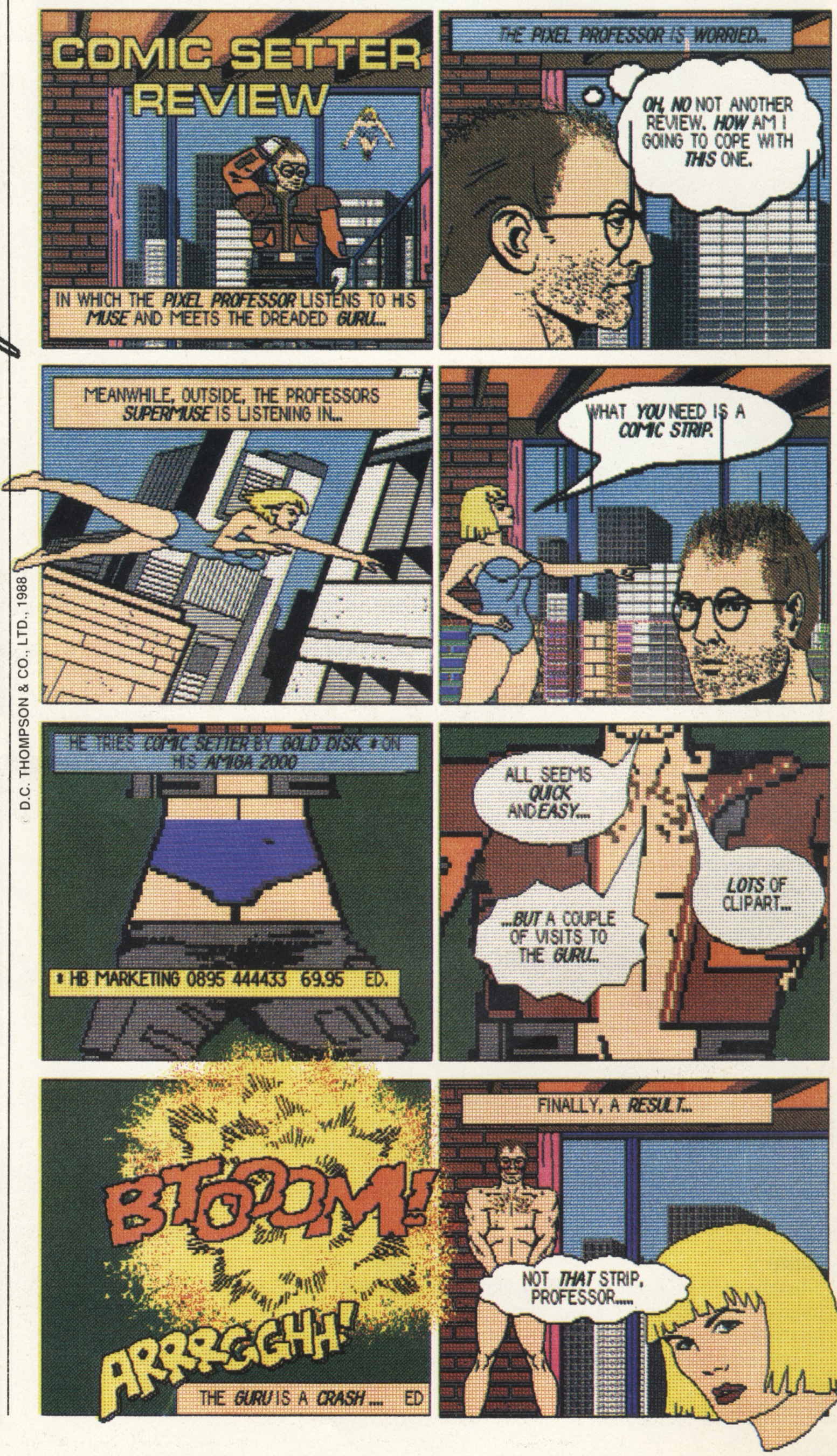
RESOCONTI GRAFICI

LA FABBRICA DI FUMETTI

I fumetti, da Flash Gordon a Nilus, sono l'arte popolare più duratura di questo secolo. Con l'editoria elettronica o Desk Top Publishing si producono ormai tutti i tipi di pubblicazioni (K compresa), e naturalmente anche i fumetti.. Non è un caso che *Comic Setter* per Amiga sia stato realizzato dalla Gold Disk, la casa di software che ha pubblicato il sistema DTP *Professional Page*.

Un programma di "comunicazione" come questo per valere qualcosa deve essere in grado di farsi pubblicità da solo. Il fumetto pubblicato in questa pagina è una stampa su carta da una Xerox 4020 di una pagina di un documento *Comic Setter*. É stata prodotta in poche ore usando quasi esclusivamente i disegni già pronti forniti col programma (leggermente modificati con *DPaint II*). A parte un paio di crash, alcune linee e dei colori un po' sporchi, il sistema ha funzionato perfettamente e quindi è da raccomandare.

Comic Setter **Gold Disk** L.



MICRO DESIGN

Considerando quando si parla di DTP in questo periodo, con programmi che cercano di superarsi l'un l'altro nel tentativo di offrire qualcosa di più della concorrenza, è bello trovare un programma d'impaginazione semplice e immediato da usare. Poiché la stampa bit-map di molti sistemi attuali è orribile, i programmi di DTP utilizzano quasi esclusivamente stampanti laser e quindi sistemi di manipolazione della pagina piuttosto complicati.

Micro Design parte dal prodotto finale: fornendo un dump di schermo di qualità eccezionale anche da una stampante a 9 aghi. Questo vuol dire che si può usare un sistema di impaginazione di schermo-pagina estremamente semplice, anche se mancano certe funzioni esoteriche come la spaziatura proporzionale dei caratteri e via dicendo. La versione per PC di questo programma è molto meglio della prima versione per Amstrad CPC, anche se l'interfaccia è simile. Probabilmente in futuro potrete leggere un recensione completa. Questo è un programma DTP per "editori" non specializzati.

Micro Design **Creative Technology**

ALCUNI TERMINI ESTRATTI DALLA GRANDE ENCICLOPEDIA DELLA GRAFICA E DEL BROADCAST" DI FABIO CASTELLANO

ALPHA CHANNEL: Valore assegnato ad un pixel, che ne stabilisce la trasparenza rispetto ad un segnale in ingresso; a seconda dei bit-planes ad esso assegnati, il bordo di inserzione può essere netto (1 b.p.) o sfumato, fino a 256 livelli (8 b.p.).

ALIASING: Scalinatura visibile nelle linee diagonali, in un'immagine di risoluzione non elevata, che evidenzia gli angoli dei singoli pixels.

ANTIALIASING: Algoritmo studiato per eliminare l'aliasing, agisce aggiungendo sfumature intermedie nei pixels attigui a quelli interessati.

BIT-PLANE: Piano di immagine, indicante lo stato on-off di un colore; ogni bit-plane aggiunto raddoppia il numero di colori presente (es. 24 bit-planes, 8 ciascuno per

RGB: 256 livelli per ogni colore ovvero 16.7 milioni di colori totali.

HAM: Hold And Modify, modo grafico di Amiga che permette di arrivare ad una risoluzione di 320 x 512 interlacciati con 4096 colori contemporanei.

HARD DISK: Disco magnetico sotto vuoto a superfici multiple, con una testina per ogni superficie ed accesso molto veloce; i modelli interni ad un personal hanno capacità va-riabili indicativamente fra i 10 ed i 300 Megabytes.

HSV: Hue Saturation Value, valori di tinta, saturazione, luminosità in cui può essere espresso un colore.

INTERFACCIA UTENTE: Per rendere più facile l'uso di computers all'utente inesperto, si sono sviluppate interfacce software di maggiore immediatezza, che permettono di lavorare minimizzando l'uso di istruzioni da tastiera in favore di una selezione di opzioni effettuabile con digitizers come mouses, joysticks, trackballs, paddles, touch screens, light pens, etc.

MENU: Lista di opzioni selezionabili in un interfaccia utente WIMP.

PAINT: Software di grafica pittorica.

PAL: Phase Alternating Line, standard europeo di trasmissione televisiva a 625 linee - 25 frames/s. interlacciato 2:1.

PALETTE: Tavolozza a disposizione dell'utente, mostra i colori a sua disposizione.

PROMPT: Messaggi di sistema.

RAM: Random Access Memory, la memoria elettronica in cui il computer tiene programmi e dati in uso.

RGB: Red Green Blue, i colori primari come vengono generati da una telecamera od un computer grafico; per la trasmissione e la registrazione vengono codificati successivamente PAL (o SECAM o NTSC).

Nel tv-monitor vengono successivamente decodificati in RGB per pilotare il CRT; naturalmente, potendo collegarsi direttamente in RGB la qualità è superiore.

TOOLS: Utensili software a disposizione.

WIMP: Interfaccia utente Windows, Icons, Mouse, Pointer, cioè con finestre, icone, mouse, puntatore.

UN PESCE DI NOME KAPPA

ALLA RICERCA DEL KAPPA ESAURITO

Il prossimo numero sarà un numero storico nella storia dell'editoria italiana, anzi, europea, ma che dico, mondiale! Kappa regala TUTTI i videogiochi pubblicati nel mondo per il vostro computer dall'inizio ad oggi a chi indovinerà il numero di mattonelle di tutti gli schermi di *Arkanoid*! Pesce d'aprile!

NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA

Ancora altre notizie sul Multi System - in occasione della Fiera del giocattolo di Londra, con fotografie del software dimostrativo.

La recensione di *Populous*, oltre alla solita dose di recensioni ed anteprime.

I giochi via modem - questa volta è quella buona!

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE
PRENOTATELO SUBITO

(meglio ancora, sottoscrivete un abbonamento!)

CARO EDICOLANTE, LA PREGO DI TENERMI DA PARTE OGNI MESE UNA COPIA DI KAPPA A PARTIRE DAL NUMERO DI MARZO 1989.

PASSERO' PERSONALMENTE A RITIRARLO

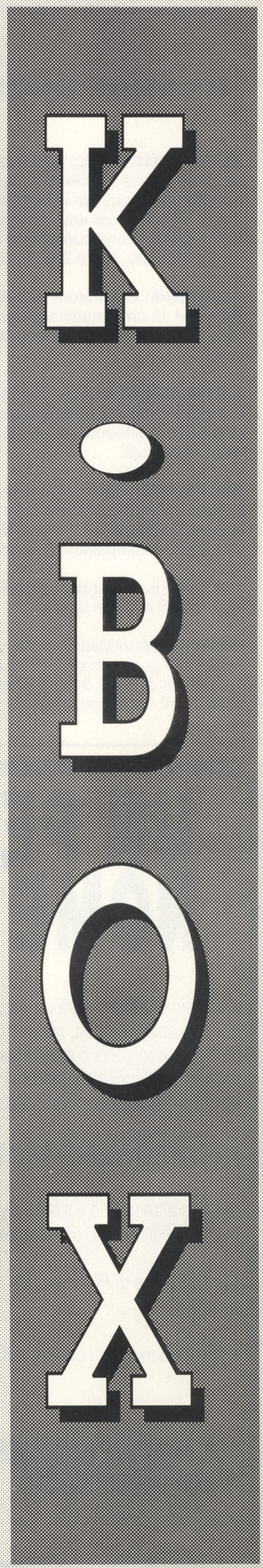
NOME.....

INDIRIZZO.....

.....

.....**CODICE POSTALE**.....

FIRMA.....
(SE SIETE MINORENNI FATE FIRMARE DA UN GENITORE)



Mentre state leggendo chi vi risponde é in una poco amena località assolutamente non turistica dell'Africa Occidentale, non so se riuscirò a tornare in redazione in tempo per il numero di Aprile, ma ci stiamo organizzando per trasmettere via fax le vostre lettere e le eventuali risposte. Sarete quindi per il prossimo numero, almeno per me, corrispondenti dall'estero. Cercate di farvi onore.

B.M.V.

Anche per questo numero Kappa mette in palio un gioco

CITAZIONI

Innanzitutto complimenti per l'impostazione della rivista, che per qualità d'articoli e varietà degli argomenti trattati mi ricorda un pò "la prima e l'unica", almeno nel mio cuore.

Ma il motivo per cui vi scrivo é un altro, forse un pò meschino, ma a mio parere, abbastanza importante: la posta di K.

Ho notato (con dispiacere) che già le prime lettere contengono inviti alla polemica e a quelle stupide discussioni che sono iniziate con il Vic 20 e lo Spectrum inespanso, ma che forse esistono dai tempi dei mainframe.

Mi riferisco in particolare alla lettera di quello pseudo-filosofo di Matteo Bittanti, che dopo avervi fatto i meritati auguri esordisce con un bel "la polemica sia con voi".

Ora, a parte il fatto che Bittanti mi perseguita su ogni rivista di computer italiana, spero che lui e quelli come lui non siano presi in considerazione.

Critica si, ma costruttiva. e tolleranza verso chi non possiede il proprio tipo di computer o non ha i nostri stessi gusti; un qualsiasi rapporto di tipo sociale, anche la posta di una rivista, deve partire dal presupposto che ognuno ha il proprio diritto di esistere e dire la sua.

Infine un commentino sulla dotta citazione del filosofo.

Innanzitutto é scorretto nei confronti di chi legge adoperare una citazione senza darne la fonte (Hénault, in questo caso), poi non mi sembra che una severa ammonizione come quella (Imparino gli ignoranti, e quelli che sanno amino di rinfrescare le loro cognizioni; per coloro che non conoscono il latino) sia adatta al contesto.

Dopotutto anche chi non apprezza K ha tutti i diritti di non apprezzarla, senza sentirsi dire dell'ignorante.

Come ultima cosa riporto il commento del vocabolario Campanini-Carboni, appendice III, pag. LXI, sulla citazione ritenendolo molto pertinente.

"Verso notissimo di autore poco conosciuto. Di tutta la sua opera Abregé Chronologique non rimane che questo verso riportato in molti trattati di cultura generale, in enciclopedie, in libri scolastici, ecc. E molti riportandolo, ignorano perfino chi ne fu l'autore! Sarebbe proprio il caso di incominciare a farne applicazione a loro stessi!"

Emilio Gelosi
Forlì

Generalmente diffido di chi fa uso di citazioni e soprattutto di chi cita in latino. Credo sia una spocchioseria tipica da liceali che tra l'altro mi mette in crisi perché ormai ho totalmente rimosso le mie conoscenze sulla lingua dei padri e il solo pensare al Campanini-Carboni mi evoca visioni di scoliosi (il mio, in versione da battaglia, pesava almeno 15 chili).

Mi riesce difficile prefigurare gli sviluppi futuri di K-BOX, e non posso quindi escludere l'esplosione di polemiche o altro, ma di sicuro, come già detto, il livello non sarà certo quello del "mio é meglio del tuo" o "sono un pirata, sono un signore".

Sono cose che hanno fatto il loro tempo, che non ho esitato, in tempi non sospetti, a utilizzare strumentalmente per aizzare la vena epistolare dei lettori e che devo ammettere hanno dato dei buoni risultati.

D'altra parte vorrei evitare qualsiasi tipo di censura preventiva, che fermerebbe la comunicazione e avrebbe come unico risultato una posta omologata e pallosa. Lungi da me il pensiero che una lettera gonfia di polemiche sia anche divertente e/o interessante, vi assicuro che in genere sono veri manifesti dell'ottusità mentale, ma ogni tanto é salutare creare un pò d'agitazione.

Ora non vorrei che avendo dichiarato i miei intenti strumentali nel creare polemiche o dibattiti qualcuno mi accusi di pilotare le opinioni dei lettori, dopotutto sono un bravo ragazzo.

INTRODUZIONE ALLA GRAFO-PSICOLOGIA

Anche se molto tempo sarà da venire prima che ritorni alla stesura annalistica della fallace storia, ritengo giusto e quasi doveroso deviare dall'impegno storico e immettere il corso dei miei pensieri in una nuova branca del Sapere. Non so se qualcuno mi ha preceduto, né mi interessa: materia degna di discussione e trattazione è la Grafo-psicologia.

Al fine di rientrare nei limiti consentiti da una rivista del vostro genere, citerò qui una parte dell'opera tutta, la parte più consona a questo contesto: la Grafo-psicologia (abbr. G-psi) delle lettere scritte a una rivista di videogiochi italiana degli anni ottanta (con proiezioni verso il novanta) del secolo XX.

Oh, cosa strana e mirabile, spiegare la grafo-psicologia delle lettere in una lettera! Doveroso e necessario sottolineare che anche lo studioso é oggetto dei suoi studi (o presunti tali).

Ecco l'estratto che ci interessa (da "La Grafo-psicologia", libro 4, XI):

LE FINALITA'

"Chi scrive ad una rivista di videogiochi lo fa essenzialmente per almeno uno dei seguenti motivi:

1) Vedere il proprio nome scritto nero su bianco su una rivista a tiratura nazionale che abbia i canoni dell'ufficialità (Autorizzazione del Tribunale...). Questo atteggiamento

può avere più motivazioni:
a) la sfida con se stessi o con gli altri su chi vedrà pubblicata la sua missiva;
b) l'orgoglio di tale impresa;
c) il mero vantaggio economico determinato da una precedente scommessa;
d) la auto-esaltazione come momento di tregua delle frustrazioni scolastiche, sentimentali, psicofisiche in genere, ecc.;
e) la vergogna d'aver spiattellato al mondo afffermazioni insulse (dolo per psico-masochisti).
2) Creare scompiglio, casino, discussioni, lotte, battaglie, crociate, vendette, punizioni (anche corporali), genocidi, conflitti bellici, distruzione planetaria, annientazione cosmica, confutazione del divino e mal di testa diffuso. L'origine di tale tendenza é alquanto complessa da studiare; per eventuali approfondimenti consultare l'opera "Violenza", Edizioni Romanae Litterae, autore il sottoscritto, in particolare é interessante il capitolo "La mia squadra ha perso ergo ti spacco la faccia. La mia ha vinto ma la faccia te la spacco lo stesso".
3) Cercare di comunicare le proprie idee agli altri. Anche qui é opportuno apportare (notate se potete la fattura della figura) ulteriori specificazioni:
a) c'é chi vuole solo imporre le proprie idee sugli altri;
b) esiste chi, sinceramente convinto dell'utilità del dialogo, espone le proprie idee desideroso di ascoltare quelle degli altri per valutare in modo più oggettivo ogni futura deliberazione che possa... (insomma ci siamo capiti);
c) non manca chi, mostrando di volersi confrontare con gli altri, é però tanto convinto della rettitudine del suo pensiero che se ne frega di quello che pensano. E' bene sottolineare che il desiderio di comunicazione é insito nella stessa natura umana; al proposito potete consultare "Comunicare é bello", stesso editore, stesso autore.
4) Chiedere informazioni, notizie, consigli e suggerimenti. Molto spesso una lettera che ha alla base questo motivo é candidata ad entrare nel più autorevole degli annali e a diventare oggetto di riso per il resto dell'umanità.
5) Dare informazioni, notizie, consigli e suggerimenti. Atteggiamento questo, dovuto a:
a) spiccato spirito umanitario (visto che il tour di Amnesty serviva a qualcosa?);
b) tentativo di affermare la proprio superiorità dispensando e rendendo pubblici gli alti segrti della propria conoscenza;
c) puro calcolo egoistico, confidando che l'avere sia almeno superiore al dare;
d) ostentazione e autoesaltazione delle proprie conoscenze e/o capacità.
6) Criticare infidamente o elogiare spudoratamente. atteggiamenti entrambi degni di chi non ha proprio nient'altro da dire.
7) Farsi pubblicità. Motivo, questo, ancora poco sviluppato nelle riviste italiane, anche se qualcuno si sta dando da fare."
Per problemi di spazio, eventualmente vostri e non miei, sono costretto a concludere la citazione ; nel caso siate interessati (anzi, forse in ogni caso) sono in preparazione gli estratti di altri argomenti di questa specifica branca della grafo-psicologia: La modalità di espressione, La replicazio della redatio, Curiosità, eccezioni, esempi ed esperienze personali.
Se qualcuno incontrasse difficoltà ad affrontare la materia di consigliano i seguenti testi sussidiari: "Compendio di G-psi" e "L'esame di G-psi", Ed. Bignami; "Questionario di G-psi", Ed. Remo Sandron; "Esercizi di G-psi", Ed. Tecnos, collana esami (solo per le università). Diffidate dalle edizioni critiche.
Cremuzio Cordo
Somewhere in Wintertime

Se permetti vorrei inserire un nuovo campo d'indagine, sempre che non sia stato previsto. Ho l'impressione che molti lettori-studenti scrivano anche per dimostrare che nonostante le ore passate quotidianamente davanti al monitor e in classe (non so quale delle due frequentazioni vada considerata più dannosa) sono ancora in grado di ragionare. I risultati sono dei più vari, buoni, fallimentari o come in questo caso non classificabili.

A PROPOSITO DI SIERRA (N)ON LINE

Vedo che qualche rivista si preoccupa finalmente del "noioso" PC, con o senza grafica EGA; mi sono interessato parecchio quando ho letto l'articolo a proposito del mercato americano di soft serio per PC.
Visto che anch'io la penso così come quei furbastri della Cinemaware, mi sono deciso a scrivervi per avere alcune informazioni decisive. Tempo fa (cioé due giorni fa) ho comprato l'ultimo nato della mitica serie King's Quest, cioé il KQ IV; dopo essermi ripreso dallo spavento iniziale indottomi dai 9 dischi di programma, ho sfogliacchiato il catalogo della Sierra contenuto nella scatola, scoprendo così l'esistenza di una lunga serie di Space Quest, di Police Quest e del seguito del maniaco Leisure Suit Larry. Ho subito polverizzato il porcellino e mi sono imbarcato in una soft quest al cui confronto quella del Graal é un picnic ai Giardini Pubblici. Ma esiste un distributore Italiano della Sierra? Dove posso trovare con sicurezza queste serie? Non ditemi: "Dove hai trovato King's Quest" perchè il negoziante scaltro (così si crede) mi risponderebbe col nastro: "Ah! Sì! Ci devono arrivare".
Abbiate pietà!
Leisure Suit (Mingatrop) Giò D.N.
Milano

Proprio in questi giorni é arrivato in redazione "Leisure Suit Larry goes Looking For Love (In Several Wrong Places)" per ST proveniente dalla Leader, é quindi probabile che la società di Casciago sia on-line con la Sierra anche per il software basato su MS-DOS. In ogni caso ti consiglio di telefonare alla Lago e di chiedere a loro se sono in grado di procurarti i Quest in questione, certo non é come comprarli in negozio, l'attesa può anche essere pesante, ma per lo meno la risposta che ti daranno sarà un pò più sicura di quella del tuo negoziante.

SOFT-PROBLEMS

Vi scrivo questa lettera per mettervi al corrente di una situazione che a Roma appare ormai insostenibile.
É importante che voi la pubblichiate, perché si possa migliorare la qualità del servizio software della Leader che ora è penoso!!!
Prima di Natale ho ordinato un gioco...*Heroes Of The Lance* presso un grande negozio di software... ancora sto aspettando... o almeno dovrei, visto che dopo un mese non è arrivato niente. Dopo un po' di tempo sono andato in un altro negozio di software, ho ordinato "AAARGH!" ed ho versato l.10.000 di acconto... Dopo aver aspettato una ventina di giorni "utili" sono tornato al negozio... il gioco non era più in catalogo. Per giunta l'acconto non poteva essermi restituito (essendo già stato battuto lo scontrino) e così mi hanno dato in cambio dei dischetti. É inutile soffermarsi sulla differenza di poter d'acquisto tra banconote e dischetti per Amiga, certo che se vado al bar per comprarmi due cornetti non li pago certi con i dischetti.
Non è finita! Infatti ho ordinato Rocket Ranger presso un altro negozio, anticipando la modica somma di L.20.000, tutto questo il 9/12/88. Vi scrivo questa lettera il 13/1/89 e non è ancora arrivato niente. Devo comunque ammettere che sono stati gentili e mi hanno promesso la restituzione dell'intera caparra.
Il problema comunque resta... non si può comprare software originale a Roma; infatti i negozi specializzati non se la sentono di ordinare giochi per paura di non venderli (pirateria, ecc.) e così preferiscono richiederli su esplicita ordinazione del cliente: andrebbe bene se funzionasse...
Scrivete se potete alla Leader!!!
Alessandro Patti, Roma

Caro Alessandro, abbiamo tolto i nomi dei negozi da te citati poiché non abbiamo potuto verificare la loro versione della storia e quindi non ci sembrava corretto pubblicarne i nomi, abbiamo però chiesto alla Leader di rispondere personalmente alla tua lettera. Ecco la risposta:

"1. É importante precisare che la Leader è importatrice e distributrice di software, cioè serve da collegamento tra le varie case editrici (per la maggior parte straniere) e i rivenditori italiani. Premesso ciò è chiaro che alcuni problemi, come per esempio, i ritardi nelle uscite dei giochi e la mancata assistenza da parte di un rivenditore verso un utente finale, non possono essere risolti dalla Leader, ma dalla casa editrice nel primo caso o dal rivenditore nel secondo. La Leader può fare pressione perché le case di software rispettino i loro impegni oppure sperare nella serietà dei rivenditori, ma non molto di più.
2. Heroes of the Lance *per Amiga è uscito il 14 Gennaio 1989 dopo lunghe attese.* Aaargh! *É stato tolto dal catalogo dopo sei mesi di presenza. Comunque è probabile che in un prossimo futuro verrà riproposto in versione economica. Il riassortimento per Rocket Ranger per Amiga è arrivato di recente dopo un mese e mezzo di attesa, il che spiace moltissimo anche a noi.*
3. La Leader non è favorevole al sistema di acconti così come viene raccontato dal lettore, ma si tratta sempre di una scelta del punto vendita che non compete certamente alla Leader.
4. La Leader in Cinque anni di attività è riuscita ad offrire i seguenti vantaggi:
- disponibilità e diffusione di nuovi prodotti spesso (ma non sempre) in anteprima rispetto al mercato inglese.
- prezzi spesso inferiori a quelli degli stessi prodotti in vendita negli altri paesi europei.
istruzioni dei giochi spesso (ma non sempre) in italiano.
5. Certamente il nostro sforzo è teso a migliorare il nostro servizio. Comunque possiamo suggerire al Sig. Patti di provare a servirsi presso uno dei seguenti punti vendita Soft Center:
ARICO - via Magna Grecia 71; ATLAS - via Tuscolana 224; DISCOLAND - via Ubaldo degli Ubaldi 45; METRO IMPORT - via Donatello 45; MUSICOPOLI - p.le Ionio 17; SISCOM - primo sottopassaggio Staz. Termini.

PAGINE GIALLE

Benvenuti alle Pagine Gialle, la rivista dentro la rivista. State pensando di acquistare un computer a 16-bit? Leggete tutto quello che c'è da sapere nella guida hardware. Volete comprare un videogioco "classico", di quelli che fanno e hanno fatto la storia del software gioco? Controllate i voti nella rubrica del software raccomandato da Kappa. Siete stufi di usare mouse o joystick? Prendete una penna e risolvete il Crucikappa. Tutto questo e altro ancora nelle pagine più gialle di K.

10 COSE CHE NON SAPEVATE (QUASI CERTAMENTE) SUI RICCI E NON VI É MAI VENUTO IN MENTE DI CHIEDERE...

I ricci (Erinaceus europaeus) sono creature simpatiche e amate da tutte, ma sapevate che...

1. Un riccio adulto ha approssimativamente 5/7000 spine.

2. Dare da mangiare pane e latte ad un riccio non è una bella idea, anzi può fargli male. Un riccio in genere mangia scarafaggi, bruchi e vermi.

3. La parola inglese per riccio è hedgehog.

4. I giocatori della squadra di calcio di Hitchin (UK) sono soprannominati "The Hedgehogs" ovvero, come da punto 3, ricci.

5. Dei ritrovamenti fossili indicano che delle creature simili ai ricci esistevano già 15 milioni di anni fa.

6. Il programmatore della versione a 16-bit di Fernandez Must Die della Mirrorsoft si fa chiamare Spiny (Spina) Norman.

7. Nell'antichità i ricci erano un cibo.prelibato (?). Venivano prima ricoperti di creta e poi messi in forno. Quando la creta veniva staccata, le spine venivano via con lei.

8. La Firebird produsse tempo fa un gioco economico in cui il personaggio principale era un riccio di nome Spiky Harold.

9. Come si accoppiano i ricci? Con molta attenzione (non stiamo scherzando).

10. Togliendo tutte le zecche ad un riccio gli si possono causare crisi d'astinenza.

INDICE

80 Ricci e altro...

81 Guida Software

83 K-Annunci
Finalmente il mercatino.

84 Guida Hardware

86 I Roster NFL
Le vere formazioni delle squadre della NFC.

87 Videomusic
Il quotidiano telematico

88 Il crucikappa
Il primo Crucikappa scritto da un lettore

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA KAPPA

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal • Atari ST L.39000d
Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L.49000d
Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L.29000d • Atari ST L.29000d.
Questo è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, Eagle's Nest non dovrebbe deludervi.

HEAD OVER HEELS

Ocean •- Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • MSX L.18000c
L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic • *Knight tyme* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c- *Spellbound* • Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c • *Stormbringer* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c
Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovete salvare il Mago Gimball dal terribile Castello di Karn; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L.49000d • Amiga L.49000d
Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.

UMS

Rainbird • Atari ST L.49000d • PC IBM L.49000d • Macintosh L.59000d •- Amiga L.49000d.
L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su STe Amiga, le altre seguiranno tra breve.

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufi di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L.18000c L.29500d • Amiga L.29500d • Atari ST L.29500d • IBM PC L.29500d
Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali.
Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

COLOSSUS CHESS 4

CDS • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.29000d • Amstrad L.18000c L.25000d
La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna arrocchi e scacco alla Regina.

BATTLE CHESS

Eletronic Arts •Amiga L.49000c
Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animaioni ed effetti sonori moa fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

INFOGRAMES' BRIDGE

Infogrames • Amstrad • Msx
Graficamente è la più bella simulazione di bridge, con grandi carte da gioco disegnate sullo sfondo di un appropriato "tavolo verde". Il gioco è buono (soprattutto per un computer che dopo tutto è un po' corto di immaginazione e intuito) e dispone di un'ampia gamma di opzioni e di dichiarazioni che potete inserire o no a seconda del vostro stile di gioco.

SPECIALI

n questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

DARK SIDE

Incentive • C64 L.18000c L.25000d • Spectrum L.18000c • Amstrad L.25000c L.29000d
Il seguito di Driller (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

DRILLER

Incentive • C64 L.18000c L.25000d I Spectrum L.18000c • Amstrad L.25000c L.29000d • IBM PC L.49000d
Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. E' stipato un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di esserci in mezzo. É un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L.49000d-Atari ST L.49000d • IBM PC L.49000d • Mac L.69000d
Il definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH

Prism Leisure Corporation • Spectrum L.7500c • C64 L.7500c • Amstrad L.7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli inca-stri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex • Spectrum L.12000c • C64 L.12000c L.15000d • Atari ST L.29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve di-struggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.

NEBULUS

Hewson •C64 L12000c L.15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L.29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. É un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

SENTINEL

Firebird • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • Atari ST L.39000d • Amiga L.39000d

Gioco di strategia baizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

TETRIS

Mirrorsoft • Spectrum L.18000c • C64 l.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.39000d • Amiga L.39000d • IBM L.39000d

Questo puzzle russo trasforma l'arida pratica dell'incastro geometrico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

THINK!

Firebird • Spectrum L.7500c• C64 L7500c • Amstrad L.7500c

Pubblicato come gioco a prezzo pieno dalla Ariolasoft, è ora disponibile come gioco economico dalla Firebird. É un gioco terribilmente irresistibile giocato su una griglia 6x6, da uno o due giocatori, nel quale dovete collegare quattro segnapunti orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Un puzzle coinvolgente che incorpora molte funzioni addizionali e diversi livelli d'abilità.

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e a alto impegno

ARKANOID

Imagine - Spectrum L18000c • C64 L12000 c L15000 d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000 d • MSX L18000 c • IBM PC L39000d

E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante.

BOUNDER

Gremlin Graphics • Spectrum L18000c • C64 L12000c L15000d • Amstrad L18000c

Un grande gioco di "rimbalzo"; per di più veramente irresistibile Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Atterrate sui quadrati segnati e potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdete una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo - ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE

Firebird • Spectrum L.18000 c • C64 L. 18000c L.25000 d

L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputa-bolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Per farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiore capacità di fuoco e vari bonus. E' molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

BUGGY BOY

Elite • C64 L12000c L15000d • Amstrad L18000 • Amiga L29000d • Atari St L29000d

Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più fanatici appassionati di Out Run. Raccogliete i bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente irresistibile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella giocoteca del vero appassionato di giochi di guida.

EXOLON

Hewson/USGold • Spectrum L18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c

E' uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le difese aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone e un lancia missili, ma se le cose si mettono male potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

OIDS

Mirrorsoft • Atari ST L49000d

Un magnifico sparatutto in stile Thrust. Gli Oids contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale.

SUMMER GAMES

Epyx/USGold • C64 L.18000c L.25000d • IBM PC L.29000d

Le simulazioni sportive della Epyx sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale, Summer Games, e del suo immediato successore, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento.

SUPER SPRINT

Electric Dreams • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Spectrum L18000c • Atari ST L39000d

Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà un'auto messa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti.

K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato a pié di pagina. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDO

Vendo **Spectrum 48K** con tastiera professionale, disk drive, centinaia di programmi, decine di libri, manuali e riviste. L.500.000 trattabili.
Gianluca Brovelli, Via Acquedotto 10, 21020 Ranco (VA), Tel.: 0331 976542.

Vendo **Videobasic** per CBM/128 della Jackson come nuovo, completo di 20+1 cassette e 20+1 libretti. Prezzo L100.000 trattabili.
Telefonare ore pasti o scrivere. Fabrizio Felici, via Unione Sovietica 23, 58100 Grosseto, Tel.: 0564/450142.

CERCO

Cerco **Utility** per la visualizzazione di grafica e movimento sprites.
Alessandro Podestà, Via Salutati 7, 20144 Milano.

AMICI

Cerco **possessori di Amiga 500** (zona Alessandria) per scambi. Vorrei anche formare un club.
Luca Parisso, Via San Giacomo 50, 15100 Alessandria.

Avventurieri di tutta Italia scrivetemi per scambi di idee e altro.
Michele Thiella, Via Luigi Einaudi 23/5, 30174 Mestre (VE), Tel.: O41/952715

MESSAGGI VIDEOTEL

Dal mercatino di Videomusic

Vendo personal computer tascabile Sharp Pc-1350 con visore LCD grafico, Basic esteso a L.200000.
Mbx 017070149

Cerco Olivetti PC 1 oppure Prodest 128/s Commodore Amiga 500 o 128 con Drive incorporato in zona Torino
Mbox 012110358

Cerco OP WOLF per il Commodore 64
Mbox 016070076

Vendo tavoletta grafica Philips Msx a L.70000
Mbox 020050279

HELPLINE

Posso dare consigli e suggerimenti sui seguenti adventure che ho finito (senza avere la soluzione...):
Infidel, Seastalker, Planetfall, Stationfall, Enchanter, Sorcerer, Hollywood Hijinx, The Lurking Horror, The Hitchhiker's Guide To The Galaxy, Witness, Wishbringer, Plundered Hearts, Voodo Castle, The Dallas Quest, Imagination, The Hobbit, Zim Sla Bim, Hulk, Spiderman, Kobayashi Naru, The Institute, Aztec Tomb, Goblins Tower, Gruds In Space, The Golden Baton, Ten Little Indians, Perseus & Andromeda, Stranded, Avventura nel castello. Posso inoltre aiutare in Spellbreaker (sono a 500 punti su 600)
Marco Andreoli C.so Unione Sovietica,445 Torino

Posso aiutare amici avventurieri con mappe e soluzioni di Shadowgate e Tass Time in Tone Town.
Marco Penzo, Cannareggio, 5384 Venezia.

Spedire gli annunci al seguente indirizzo:

K - ANNUNCI
c/o Kappa
Via Aosta, 2
20154 Milano

OOPS!

Cose strane succedono nell rubrica delle recensioni, in particolare nella parte dedicata ai giochi economici. Per il solito errore del proto il K-VOTO di Mutant Zone (Mastertronic), apparso nel numero scorso, è stato abbassato di ben 232 punti. In realtà il K-VOTO, come potete calcolare tutti voi che avete 7 in matematica, è 856. Ai lettori e alla Mastertronic le nostre scuse.

ATTENZIONE: PIRATI!

RICEVIAMO DALLA OUTLAW E VOLENTIERI PUBBLICHIAMO:

UNA VERSIONE PIRATA DI SEUCK SI AGGIRA PER L'EUROPA.
É UNA COPIA DI UNA DELLE PRIME VERSIONI DEL PROGRAMMA CHE NON É IN GRADO DI PRODURRE GIOCHI CHE GIRANO DA SOLI ED É INCOMPATIBILE CON LA VERSIONE UFFICIALE.
É QUINDI DI USO MOLTO LIMITATO.
CHI É IN POSSESSO DELLA VERSIONE PIRATA DOVREBBE FARE MOLTA ATTENZIONE POICHÉ CONTIENE UN **VIRUS** PARTICOLARMENTE NOCIVO CHE É IMMUNE A MOLTI DEGLI "**AMMAZZAVIRUS**" IN COMMERCIO.

UOMO AVVISATO...

8 BIT OLTRE GLI 8 BIT

	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati.
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM della Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L.1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati:
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342 ,mentre il Mac II ha una risoluzione di1027x760 con 16 colori, scelti tra una palette di oltre 16 milioni di colori!
MONITOR	B/N-video composito; colori - RGB + sync; non c'è modulatore TV	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La manciata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes . Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimede non fa ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non milgiora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata aquesto settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttar via	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA 5 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 1 Qualità 2 Sviluppo 2	GRAFICA 3 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 5 Sviluppo 4

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "clone" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il prezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST; L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la mag-gior parte delle macchine disponibili monta il vecchio drive a singola faccia.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è ancora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	I prezzi partono da L., per un mono PC, ma una macchina con 640K, scheda EGA e monitor ad alta qualità costa non meno di L. . C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno.
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x512 a 16 colori per altre applicazioni. La paletta è sempre di 4096.colori	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schemi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Uscita SCART per il monitor 1084 della Commodore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche disponibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo.	Normale standard RGB. Niente uscita TV.
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia.	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille dei PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestirne soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari).
L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio.	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di sofwtare per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochini. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli ai leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore.	Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad.
Un eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. E' il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove.
GRAFICA 4 SONORO 3 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 5 SONORO 5 SOFTWARE: Disponibilità 3 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 4 SONORO 1 SOFTWARE: Disponibilità 5 Qualità 5 Sviluppo 4

ROSTERS

Le formazioni delle squadre NFL

TV Sports Football è senza dubbio il miglior gioco di football americano mai realizzato. Per darvi la possibilità di goderlo al meglio il nostro esperto in materia ha preparato una lista dei nomi dei giocatori delle squadre della NFL, così da poterli sostituire a quelli finti inseriti nel programma.
Essendo le formazioni della NFL variabili - c'è chi gioca la 3-4 chi la 4-3, chi gioca con un back e due Tight end, ecc - non è stato sempre possibile far corrispondere i giocatori veri con i ruoli previsti dal programma.
Comunque anche se farete giocare all'interno un Ouside Linebacker nessuno avrà niente da dire.
Questo mese presentiamo le squadre della NFC, la Conferenza a cui appartengono i San Fancisco 49ers, vincitori del Superbow. Il mese prossimo sarà la volta delle squadre della AFC. Buon divertimento.

NFC WEST

SAN FRANCISCO 49ERS
QB - Joe Montana
HB - Roger Craig
HB - Terrence Flagler
FB - Tom Rathman
WR - Mike Wilson
WR - Jerry Rice
ILB - Mike Walter
ILB - Jim Fahnhorst
OLB - Bill Romanowski
OLB - Keena Turner
CB - Tim Mckyer
CB - Eric Wright
S - Jeff Fuller
S - Ronnie Lott
P - Max Runager
K - Mike Cofer

NEW ORLEANS SAINTS
QB - Bobby Hebert
HB - Rueben Mayes
HB - Dalton Hilliard
FB - Buford Jordan
WR - Eric Martin
WR - Lonzell Hill
ILB - Sam Mills
ILB - Vaughan Johnson
OLB - Rickey Jackson
OLB - Pat Swilling
CB - Milton Mack
CB - Michael Adams
S - Gene Atkins
S - Toi Cook

LOS ANGELES RAMS
QB - Jim Everett
HB - Charles White
HB - Greg Bell
FB - Donald Evans
WR - Henry Hellard
WR - Alan Cox
ILB - Jim Collins
ILB - Carl Ekern
OLB - Mel Owens
OLB - Mike Wilcher
CB - Jerry Gray
CB - Leroy Irvin
S - Nolan Cromwell
S - Johnnie Johnson
P - Dale Hatcher
K - Mike Lansford

ATLANTA FALCONS
QB - Chris Miller
HB - Gerald Riggs
HB - Kenny Flowers
FB - John Settle
WR - Stacey Bailey
WR - Floyd Dixon
ILB - Jessie Tuggle
ILB - Michael Reid
OLB - Tim Green
OLB - Aundray Bruce
CB - Scott Case
CB - Bobby Butler
S - Tim Gordon
S - Robert Moore
P - Rick Donnelly
K - George Davis

NFC EAST

WASHINGTON REDSKINS
QB - Doug Williams
HB - Timmy Smith
HB - Kelvin Bryant
FB - Jamie Morris
WR - Ricky Sanders
WR - Art Monk
ILB - Monte Coleman
ILB - Neal Olkewicz
OLB - Wilber Marshall
OLB - Mel Kaufman
CB - Barry Wilburn
CB - Darrell Green
S - Alvin Walton
S - Clarence Vaughn
P - Steve Cox
K - Chip Lohmiller

NEW YORK GIANTS
QB - Phil Simms
HB - George Adams
HB - Joe Morris
FB - Ottis Anderson
WR - Lionel Manuel
WR - Stephen Baker
ILB - Harry Carson
ILB - Pepper Johnson
OLB - Lawrence Taylor
OLB - Carl Banks
CB - Mark Collins
CB - Perry Williams
S - Terry Kinard
S - Kenny Hill
P - Sean Landeta

PHILADELPHIA EAGLES
QB - Randall Cunningham
HB - Keith Byars
HB - Anthony Toney
FB - Michael Haddix
WR - Mike Quick
WR - Cris Carter
ILB - Byron Evans
ILB - Mike Reichenbach
OLB - Seth Joiner
OLB - Dwayne Jiles
CB - Eric Allen
CB - Roynell Young
S - Andre Waters
S - Terry Hoage
P - John Teltschik
K - Paul McFadden

DALLAS COWBOYS
QB - Steve Pelluer
HB - Herschel Walker
HB - Darryl Clack
FB - Todd Fowler
WR - Michael Irvin
WR - Ray Alexander
ILB - Eugene Lockhart
ILB - Mike Hegman
OLB - Ron Burton
OLB - Jeff Roher
CB - Ron Francis
CB - Everson Walls
S - Bill Bates
S - Michael Downs
P - Mike Saxon
K - Roger Ruzek

PHOENIX CARDINALS
QB - Neil Lomax
HB - Stump Mitchell
HB - Tony Jordan
FB - Earl Ferrel
WR - J.T. Smith
WR - Roy Green
ILB - Niko Noga
ILB - Ken Harvey
OLB - E.J. Junior
OLB - Anthony Bell
CB - Carl Carter
CB - Cedric Mack
S - Leonard Smith
S - Lonnie Young
P - Greg Horne
K - Al Del Greco

NFC CENTRAL

MINNESOTA VIKINGS
QB - Wade Wilson
HB - D.J. Dozier
HB - Darrin Nelson
FB - Allen Rice
WR - Anthony Carter
WR - Hassan Jones
ILB - Scott Studwell
ILB - Chris Martin
OLB - David Howard
OLB - Jesse Solomon
CB - Issiac Holt
CB - Carl Lee
S - Brad Edwards
S - Joey Browner
P - Greg Coleman
K - Chuck Nelson

CHICAGO BEARS
QB - Jim mMcMahon
HB - Neal Anderson
HB - Thomas Sanders
FB - Matt Suhey
WR - Willie Gault
WR - Dennis McKinnon
ILB - Mike Singletary
ILB - Will Johnson
OLB - Ron Rivera
OLB - Otis Wilson
CB - Mike Richardson
CB - Vestee Jackson
S - Shaun Gayle
S - Dave Duerson
P - Tommy Barnhardt
K - Kevin Butler

TAMPA BAY BUCCANEERS
QB - Vinny Testaverde
HB - James Wilder
HB - Lars tate
FB - Jeff Smith
WR - Bruce Hill
WR - Mark Carrier
ILB - Ervin Randle
ILB - Jeff Davis
OLB - Chris Washington
OLB - Jackie Walker
CB - Ricky Reynolds
CB - Rod Jones
S - Bobby Kemp
S - Ray Isom
P - Frank Garcia
K - Donald Igwebuike

DETROIT LIONS
QB - Chuck Long
HB - Garry James
HB - Gary Ellerson
FB - James Jones
WR - Karl Bland
WR - Pete Mandley
ILB - Dennis Gibson
ILB - Chris Spielman
OLB - Michael Cofer
OLB - Jimmy Williams
CB - Bennie Blades
CB - Bruce McNorton
S - Raphel Cherry
S - James Griffin
P - Jim Arnold
K - Eddie Murray

GREEN BAY PACKERS
QB - Don Majkowski
HB - Brent Fullwood
HB - Keith Woodside
FB - Kenneth Davis
WR - Sterling Sharpe
WR - Phillip Epps
ILB - Brian Noble
ILB - Johnny Holland
OLB - Tim Harris
OLB - John Anderson
CB - Dave Brown
CB - Mark Lee
S - Mark Murphy
S - Ken Stills
P - Don Bracken
K - Max Zendejas

VIDEOMUSICVIDEOMU D M ICVVIDEOMUSICVIDEO
IDEOMUSICVIDEOMUS EO IC EOMIDEOMUSICVIDEOM
DEOMUSIVIDEOMUSIC OMUSICVI OMUDEOMUSIVIDEOMUS
EOMUSICVIDEOMUSICVIDEOMUSICVIDEOMUSIEOMUSICVIDEOMUS
OMUDICVIDEOMUSICVIDEOMUSICVIDEOMUSICOMUDICVIDEOMUS

Avremmo voluto iniziare quest'articolo con "Chi l'avrebbe mai detto! una perfetta organizzazione televisiva in mezzo alla campagna toscana. Colline coperte di ulivi e un piccolo monte a cui si arriva dalla provinciale" e poi bella foto del Ciocco e della redazione.

Invece per parlare di questa nuova iniziativa di VideoMusic ci siamo attaccati alla tastiera del computer senza lasciare la redazione e ci siamo collegati via modem con il VideoTel.
Pagina 440 "I": quotidiano telematico", ecco l'indice: "Prova a vedere se possiamo andare a qualche concerto stasera. Programmi TV... Posta Elettronica... Concerti, eccolo, il numero 3! Niente sono tutti per la settimana prossima, torna all'indice!" Dopo due ore eravamo ancora lì a cercare messaggi, leggere risposte, sfogliare pagine su pagine. E ricordarsi i numeri è peggio che sfogliare il New York Times della domenica!
L'iniziativa nasce all'inizio dell'anno scorso, quando Videomusic prese uno spazio sul VideoTel, il servizio telematico della Sip, e iniziò un servizio di posta elettronica basato essenzialmente su messaggi personali e mercatino dell'usato.

Poi, nel mese di ottobre, in collaborazione con l'Olivetti, VideoMusic presentò "I", il quotidiano telematico: 80 pagine elettroniche, 11 rubriche fisse, 41.600 caratteri sul video (avendo ogni pagina la dimensione fissa di 13 righe per 40 battute).

"I" è suddiviso in varie rubriche, ognuna dedicata ad un argomento: dall'economia allo sport, dagli spettacoli alla salute, dall'ambiente agli spettacoli, dalla moda alla tecnologia. La redazione interna del quotidiano si concentra esclusivamente sulla parte musicale. Sfruttando le conoscenze acquisite con il lavoro televisivo e in collegamento con varie banche dati americane e inglesi (tra queste Master Mail e Easy Street) curano la rubrica Sounds che è forse una delle più seguite del quotidiano telematico. Le altre rubriche invece sono a cura di varie testate specializzate che si incaricano di fornire giornalmente o settimanalmente le notizie che occupano rubriche quali: High Speed (rubrica sportiva a cura del Corriere dello Sport), Diario Ambiente e Diario Salute (ecologica a cura di Greenpeace e Riza Psicosomatica) Economico (a cura di Italia Oggi).

La realizzazione del quotidiano è stata possibile grazie a un software di gestione che organizza e archivia le informazioni, crea la gabbia grafica delle varie pagine e si incarica di inserire i testi che arrivano via modem dai vari collaboratori nelle griglie di impaginazione predefinite. E parlando di software arriviamo alla caratteristica principale del quotidiano telematico: l'interattività.

Infatti che senso avrebbe dare solo notizie che gli utenti leggono come se leggessero un giornale, anche se invece della carta c'è il vetro del monitor? Ecco quindi le rubriche interattive, che fanno di "I" una fonte di informazione particolare, diversa dalle altre.

Attualmente la parte interattiva consta di due sezioni. La prima è quella della corrispondenza dei lettori: quesiti, problemi, domande trovano risposta tra le "pagine" elettroniche. Non c'era bisogno di un quotidiano informatico per fare questo, direte voi, ma provate a pensarci: quanto tempo passa generalmente da quando spedite una lettera ad un giornale a quando viene pubblicata?

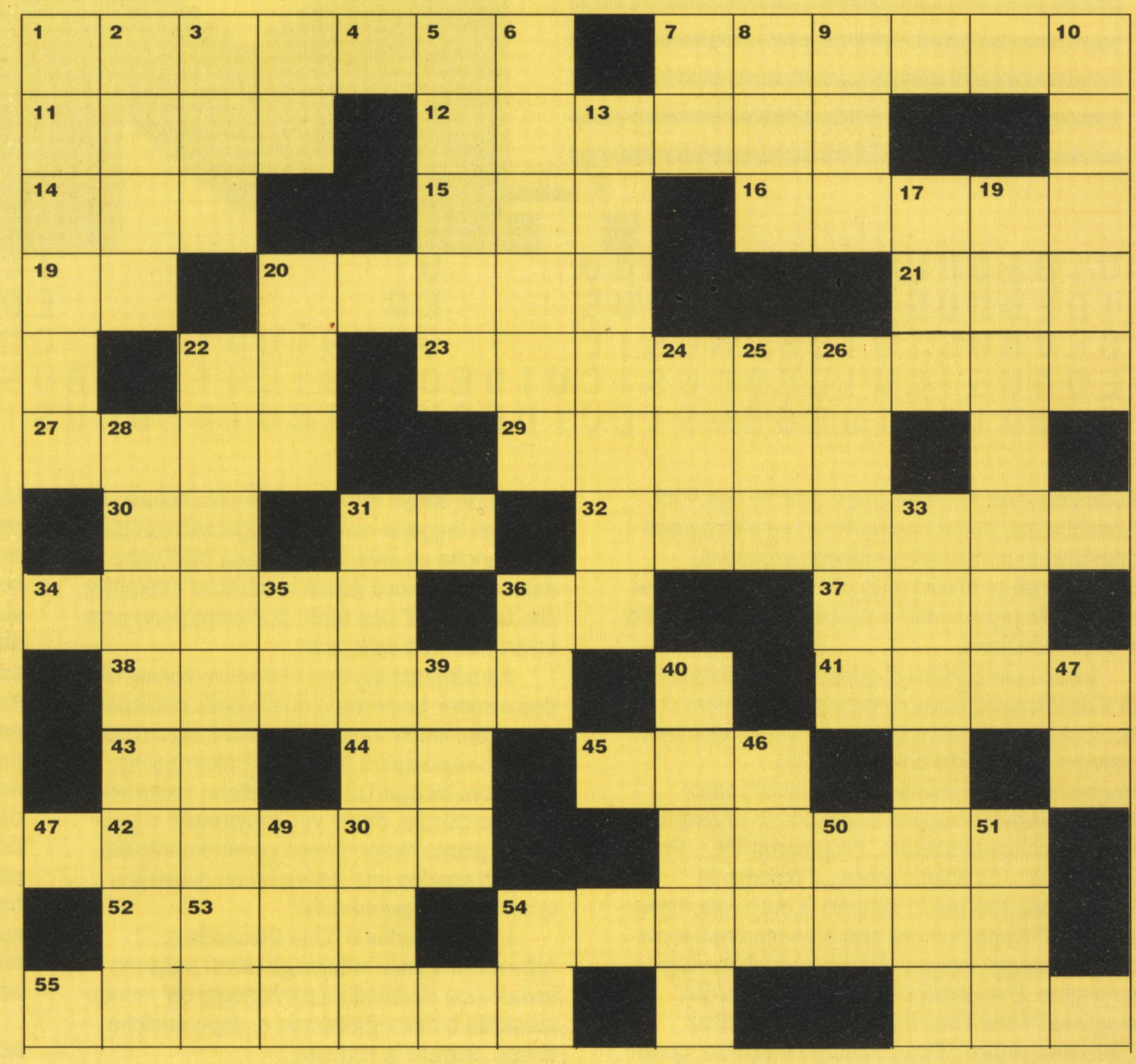
L'altra sezione è "Una domanda a....". Attraverso questa rubrica gli utenti possono inviare una domanda a personaggi del mondo musicale e dello spettacolo e, dopo qualche tempo, trovare la risposta.

Per quest'anno i progetti interattivi sono però più ambiziosi e si rivolgono al gioco elettronico. "Il problema era quello di trovare un modo per coinvolgere sia gli utenti del Videotel che quelli della televisione" dice Luigi Veronesi uno dei redattori di VideoMusic, "e così stiamo preparando una specie di caccia al tesoro telematica in cui gli utenti Videotel gareggiano contro quelli televisivi. I primi prepareranno dei percorsi, daranno, diciamo, l'ambientazione, lo scenario in cui si svolge la caccia al tesoro. Questo scenario verrà illustrato graficamente al computer e mandato in onda in un'apposito programma televisivo. A questo punto entrano in azione i telespettatori che dovranno cercare di risolvere la caccia al tesoro proposta dai loro colleghi telematici. Se riusciranno a risolverla la TV batterà il Videotel se invece non riusciranno ad arrivare in fondo sarà il Videotel che batterà la TV!". Ma questa è solo una delle idee a cui stanno lavorando gli ideatori del quotidiano telematico, le altre sono nel cassetto e dovremo aspettare ancora un po' prima di poterne parlare.

K però si è sintonizzato con loro, qualche nostro messaggio giace tra i pixel e chissà che qualcuno di voi non riesca a trovarlo, o forse a mandare, a sua volta,qualche messaggio a noi!

Benedetta Torrani

CRUCIKAPPA



ORIZZONTALI

1. La fantapolizia secondo la Ocean.
7. 4 ruote in *Karting Grand Prix*.
11. Il gioco più *suino* di tutti i tempi.
12. Gioco di gangster della Actionware.
14. Compact Disc Interattivo
15. Pensare senza i dispari.
16. Tasto che ha pressochè le stesse funzioni di RETURN
19. Iniziali di una conduttrice di Discoring
20. Precede *Harrier* in un gioco dell'Elite
21. L'ora dei poeti
22. Ancona.
23. Nome di un joystick della Konix.
27. Precede *Attack* nella guerra da tavolo della CDS.
29 Software house svizzera.
30. Touchdown!
31. Texas Instrument
32 L'ultimo gioco realizzato col sistema Freescape.
34. Conosciuto anche come *Virus*..
36. Iniziali di una conversione coin op di successo.
37. La mira inglese.
38.Lo fa lo *Jedi* e lo preme il programmatore che va a capo.
41 Creatore di videogame per ST.
43. Iniziali di uno sparatutto verticale dell'Elite.
44. New Entry.
45. Memoria di sola lettura.
47. Iniziali di un recente gioco 3D della Incentive per PC.
48. Rotta Dei Caraibi.
49. Coin op house del mitico *Bubble Bobble*.
52.R- ____ Conversione dell'Electric Dreams.
54. Tie-in di guerra della Ocean
55. L'*avventuriero* di Kappa.
56. Clone di *Operation Wolf*.

VERTICALI

1. Precede *Ranger* nel gioco giudicato il più ambizioso mai programmato.
2. Il miglior gioco d'azione della Mirrorsoft.
3. Banca Nazionale Italiana.
4. Risporta alternativa a yes
5. Celebre software house di Manchester.
6. Un linguaggio di programmazione.
7. Software house che converte su home computer i coin op Capcom.
8. *One on* uno dei primi giochi sportivi su home computer
9. L'inizio di *Kentilla*.
10. Trasporti Internazionali Rapidi.
13. Anteprima, prossimamente.
17. Indica un totale.
18. "Malattia" dei vari *Superman, Batman, Hulk*.....
20. Coin op house nipponica.
22. Il nome di Braybrook
24. Abbreviazione commerciale americana corrispondente a SPA in Italia.
25. È.....quasi sempre in testa!
26. Sta tra il nomed'arte e quello di battesimo..
28. "Nemici" degli Amighisti.
31. Precede *Blade* nella conversione coin-op natalizia della US Gold.
33. Simulazione automobilistica un po' vecchiotta con tanto di sosta ai box.
35. L'allenatore della nazionale.
36. Il contrario di off.
39. Tasto per registrazione su cassetta (abbr.)
40. Precede *Eclipse* in un gioco della Incentive.
42. Recente conversione da coin op della GO (iniz.)
46. Il mouse ____ è il tappetino su cui fare scorrere il mouse.
48. Role Playing Games.
50. Spara e fuggi a scorrimento orizzontale della Firebird.
51. Organizzazione Nazionale Omeopatica.
53. Gli estremi dell'urlo inglese.
54. Post Meridian.

Il cruciverba questo mese è stato realizzato da un lettore: Tony, alias Antonio Visca di Alessandria. Ci ha messo 10 giorni per farlo, c'è qualcuno che pensa di impiegarci meno tempo?

Comunque non importa, potete anche metterci un mese perchè Tony ha capito lo spirito di queste pagine colorate: uno spazio a vostra disposizione sia perché contiene informazioni utili al videogiocatore, sia perché sono pronte ad accogliere i vostri contributi creativi. E Tony è in buona posizione per aggiudicarsi il premio mensile alla lettera migliore.....

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

D	A	R	D	A	R	I	▒	J	O	R	D	A	N	
U	M	S	▒	M	A	R	I	O	▒	B	A	R	▒	
N	A	▒	E	▒	▒	A	N	K	H	▒	▒	F	M	
G	R	E	M	L	I	N	▒	E	▒	▒	▒	I	I	
E	A	S	Y	▒	N	▒	F	R	A	N	K	▒	N	
O	▒	▒	▒	O	K	E	Y	▒	S	E	▒	A	T	
N	H	L	▒	▒	Y	▒	▒	▒	C	L	I	V	E	
M	O	U	S	E	▒	▒	D	R	I	L	L	E	R	
A	▒	P	I	▒	A	▒	▒	T	I	E	I	N	▒	
S	P	I	N	D	I	Z	Z	Y	▒	▒	A	G	E	
T	S	▒	B	A	U	D	▒	P	▒	I	D	E	A	
E	I	▒	A	T	O	M	B	E	N	D	E	R	▒	
R	O	A	D	▒	L	▒	I	▒	▒	E	▒	▒	▒	
▒	N	B	▒	W	E	S	T	▒	A	M	I	G	A	

UBI Soft presents

IRON LORD

"The Crusader Of Justice."

For the past 5 years you have been away fighting in the Holy Land. When you finally return home, your father, The King, has been deposed by your brutal uncle, and terror and oppression now rule this once serene Kingdom.

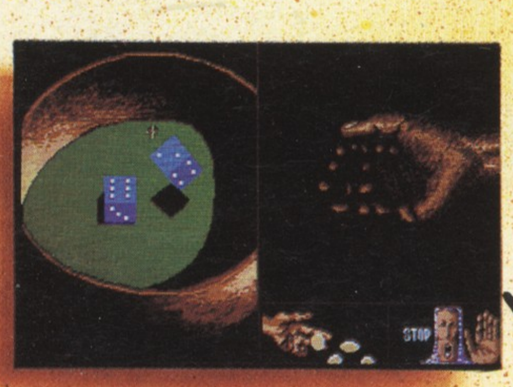
You must recover the throne.

However, deceit and treachery are everywhere and you must prove your birthright through guile and trials of combat in archery, arm-wrestling and sword-play...

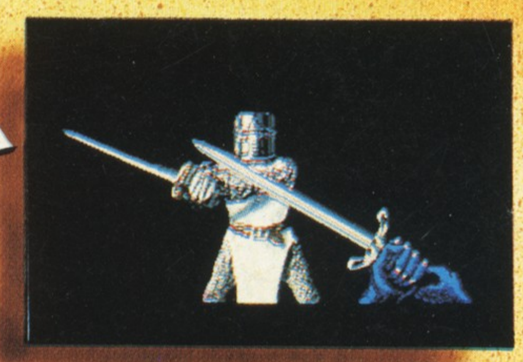
This is a magnificent adventure set in a medieval world, where your strategy is as important as your strength.

Screenshot on ST

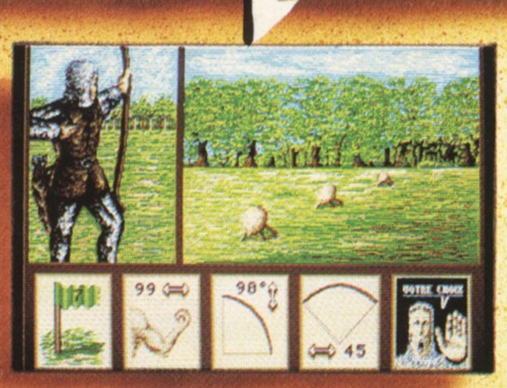
Screenshot on C 64



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on Amiga

Available on Amiga, ST, PC, Amstrad, C 64 and Spectrum

Distributed in UK by ELECTRONIC ARTS

Screenshot on ST

UBI Soft

ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN,
TÉL. : SLOUGH (0753) 46465, DEALERS PLEASE CALL (0753) 40906.

DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

FULL WARNING STATUS: CONDITION RED

BLASTEROIDS®

AMIGA SCREEN SHOTS

THRUSTER • LAUNCH!
WARRIOR • LAUNCH!
SPEEDER • LAUNCH!

DIRETTAMENTE DAL FAMOSO GIOCO DA BAR, BLASTEROIDS.

Azione per uno o due giocatori, questa sarà la conversione da Coin-op per il 1989.

ATTENTO - MUKOR TI ASPETTA!!

Presto per C64, SPECTRUM, MSX
Cass. **L. 18.000** Disco **L. 25.000**
AMIGA **L. 49.000**
ST **L. 39.000**

image works™

© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

HEADWAY HOUSE, 66-73 SHOE LANE, LONDON EC4P 4AB, TEL: 01-377 4645.

LEAF-BLA

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascaigo (VA) - Tel. 0332/21 22 55