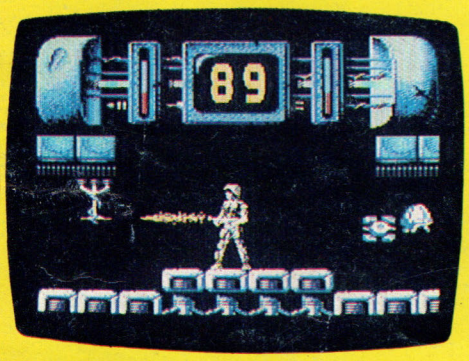
Supplemento
a Top Disk N. 6

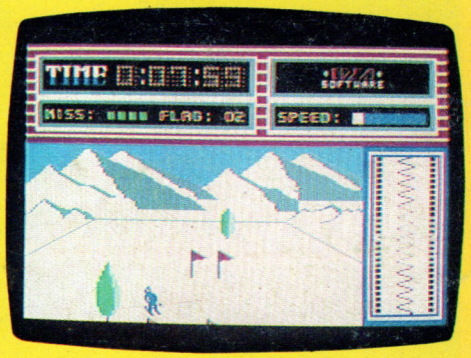
DISK PARADE

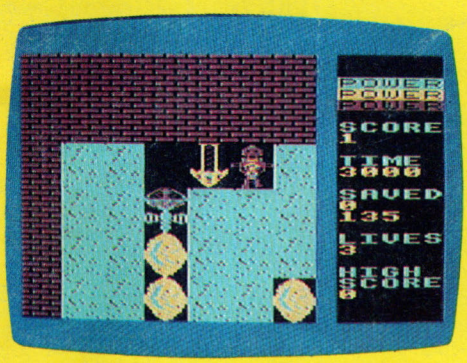
6 STUPENDI TURBO GIOCHI



1 CREEP

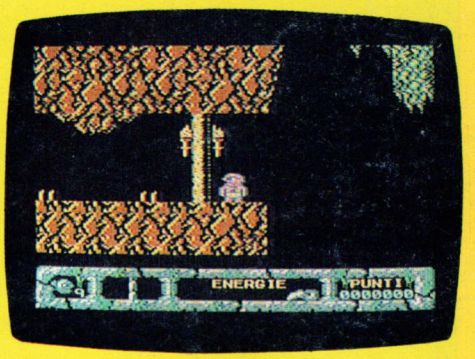
GIANT 2
SLALOM

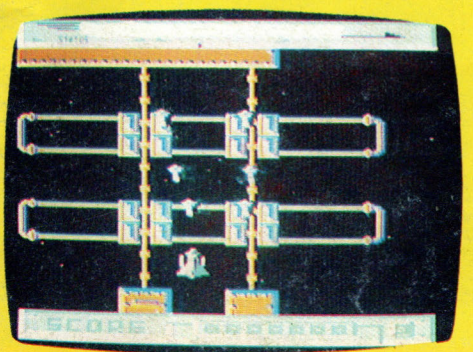




3 BLOCK
BUSTERS

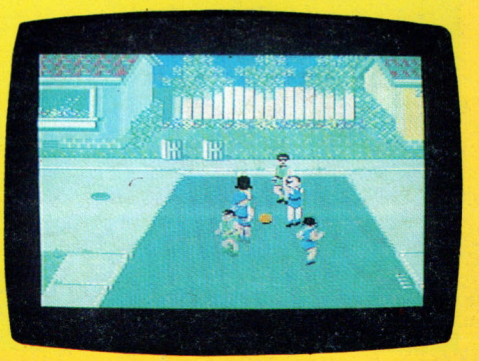
COCONUTS 4





5 HYPER
SPACE

PRO 6
BASKET



È ARRIVATO DISK PARADE

Per la gioia di chi si diverte soltanto con i dischetti gonfi di programmi la nostra casa editrice, leader italiana per quanto riguarda i videogames, ha pensato bene di mettere sul mercato una nuova pubblicazione che accanto a sei splendidi giochi su dischetto presenta 32 pagine di autentiche novità con mille consigli e suggerimenti per conoscere più da vicino (e vincere) i piú famosi giochi del momento. Crediamo pertanto sin da questo primo numero della rivista di aver fatto cosa gradita ai nostri lettori l'aver scelto solo giochi che abbiano avuto una certa fama presso il pubblico dei computermaniaci. Noi, del resto, siamo sempre i primi ad entusiasmarci nello scoprire come si fa a trionfare in questo o quel gioco. Buona lettura.

Sul disco **LATO A**

- CREEP
(sulla rivista a pagina 4)
- GIANT SLALOM
(sulla rivista a pagina 5)
- BLOCKBUSTERS
(sulla rivista a pagina 6)

Sul disco **LATO B**

- COCONUTS
(sulla rivista a pagina 7)
- HYPER SPACE
(sulla rivista a pagina 8)
- PRO BASKET
(sulla rivista a pagina 9)

DISK PARADE - Edizione EPI s.r.l. - V.le Certosa, 288 - Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini
Suppl. a Top Disk n. 6 - Autor. al Trib. di Milano n. 308 del 17/4/87 - Sped. in abb. post. gruppo III/70%
Distrib. MEPE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Stampa: S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

SULLA RIVISTA

PAG. 10/11

STIFFLIP & CO: un visconte senza paure prova a sventare le trame malvagie del conto Chameleon. Gli danno una mano tre simpaticissimi compagni.

PAG. 12/13

ADDICTABALL: un'astronave a forma di mazza colpisce tutto ciò che passa nella galassia. In più c'è un muro di protezione dietro il quale succedono molte cose. Troppe.

PAG. 14/17

ACE 2: una grandissima simulazione di battaglia aerea che permette anche esaltanti duelli nel cielo tra due avversari o tra voi e il computer.

PAG. 18/21

EVENING STAR: protagonista del gioco è una vecchia locomotiva a vapore che non vuole saperne di andare in pensione. Proviamo a scoprire insieme come funziona.

PAG. 23/24

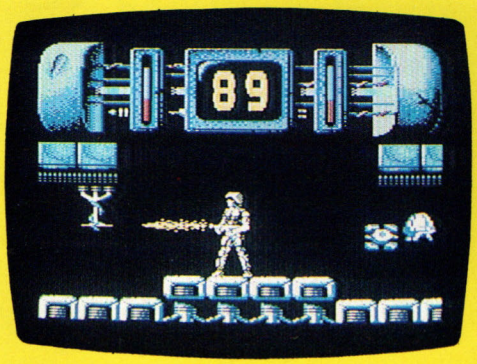
AUTODUEL: nel futuro gli automobilisti si faranno a pezzi per strada e nelle arene dove si organizzeranno delle corse in cui una sola auto riuscirà vincitrice.

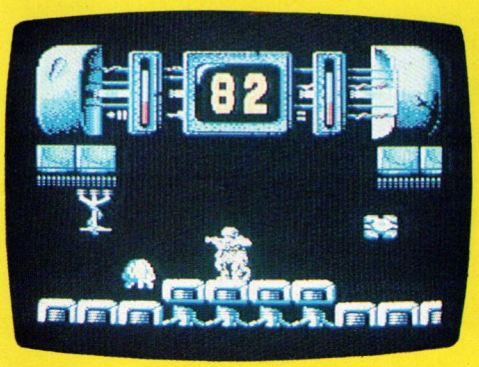
PAG. 28/31

THE ARMAGEDDON MAN: vediamo se riuscite a scongiurare una tragedia nucleare sulla Terra. Avrete il comando delle Nazioni Uniti e dovrete fronteggiare un clima di tensione internazionale.

CREEP

Da quando il servizio segreto ha comunicato al comando galattico che l'immensa fortezza di assalto degli Oscron potrebbe essere distrutta attraverso l'immissione di un opportuno codice segreto, tu sei stato addestrato per questa difficilissima missione. Teletrasportato sul livello esterno della fortezza dovrai aprirti la strada a colpi di spada-laser tra i sistemi difensivi per trovare i terminali del cervellone da cui estrarre, di volta in volta, le lettere del super-codice segreto. L'altra tua preoccupazione sarà quella di individuare i terminali per il costante rifornimento delle riserve d'aria e delle batterie di plutonio che costituiscono l'unico mezzo di sostentamento nell'inospitale fortezza nemica. Spara a più non posso se ci tieni a rimanere in vita.





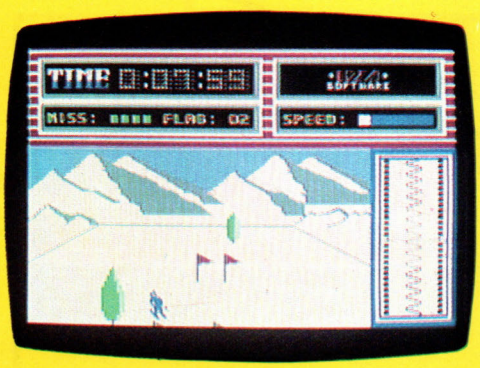
TASTI

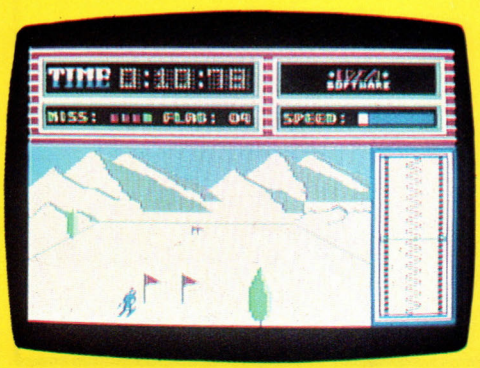
JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
	destra
	sinistra
RETURN	pausa
RUN/STOP	fine
SPAZIO	fuoco

GIANT SLALOM

È arrivato finalmente il momento di far vedere la Vostra abilità sugli sci. Ecco quindi l'occasione giusta: una bella gara tra paletti rossi su una superficie resa insidiosa dal ghiaccio e con qualche brutto e durissimo albero ogni tanto ad intralciare corsa e salvezza. Proviamoci lo stesso a vincere la gara facendo anche attenzione a non farci squalificare per salto di porta.



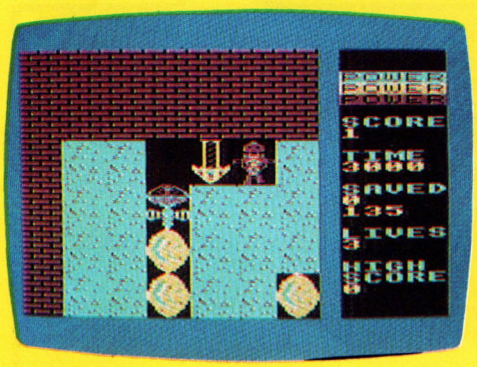


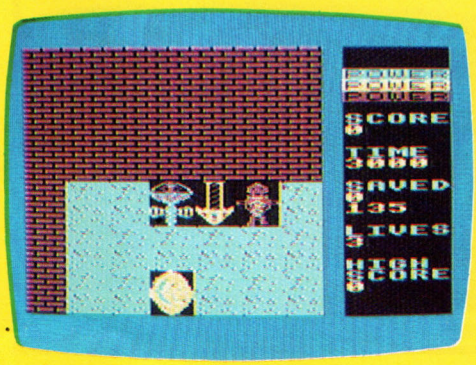
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

BLOCKBUSTERS

Sopravvissuti ad un disastro nucleare, ma bloccati all'interno di un rifugio di ibernazione a forma di cupola, danneggiato dallo scoppio di una bomba, ricercano disperatamente la libertà e chiedono il tuo pronto intervento. Per assolvere la tua missione - trarre in salvo più di mille vite umane - hai a tua disposizione tre ''droids'' che devi comandare opportunamente, secondo le loro specifiche capacità. Ogni creatura infatti ha una differente e complementare funzione: il primo droid può scavare gallerie, spostando tonnellate di terra ad altissima velocità; il secondo è un essere altamente avanzato, in grado di teleportare i sopravvissuti in salvo; il terzo è dotato di una straordinaria forza che gli permette di sollevare e spostare i macigni che si trovano sia all'interno che all'esterno del rifugio. Naturalmente è tuo compito selezionare il droid idoneo alla situazione in cui operi. Attenzione, dato che il danno al rifugio è veramente ingente, il più piccolo passo falso può causare una caduta di massi... e se un tuo droid verrà colpito perderà potere, diminuendo la sua capacità di azione. Evita anche il contatto con le guardie MK1, i cui programmi sono stati alterati dall'esplosione nucleare, rendendoli tuoi agguerriti nemici da alimentatori di vita che erano. L'unico modo per difenderti è schiacciarli o intrappolarli con i macigni.





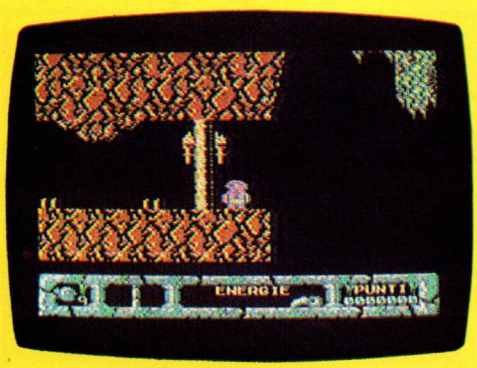
TASTI

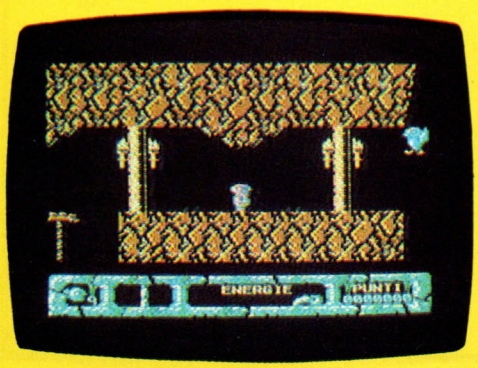
JOYSTICK PORTA 2

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

COCONUTS

Lord Brummer e la sua consorte erano in viaggio nell'Africa misteriosa per cercare di convertire quanti più selvaggi possibili alla loro religione. Durante il loro peregrinare per non lasciarlo nelle mani di sconosciute bambinaie avevano portato il loro figlio. Purtroppo, dopo essere caduti nell'imboscata di una tribù particolarmente selvaggia, i due sposi non trovarono più il loro piccolo. Il bambino probabilmente si era avventurato da solo nella foresta. Tu dovrai aiutare il povero piccolo a ritrovare la strada di casa impedendogli di cadere preda di bestie feroci, guerrieri o trabocchetti. Sulla sua strada fortunatamente il bambino potrà trovare vari oggetti, come palline, cerbottane per difendersi od oggetti preziosi, da usare come arma di scambio.





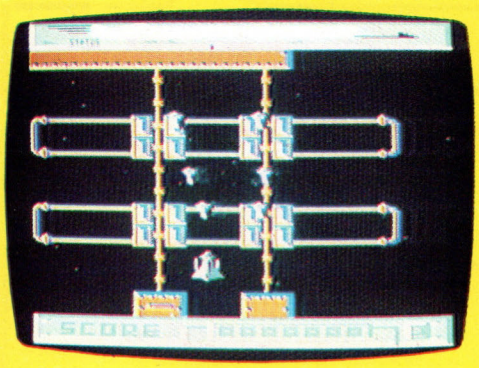
TASTI

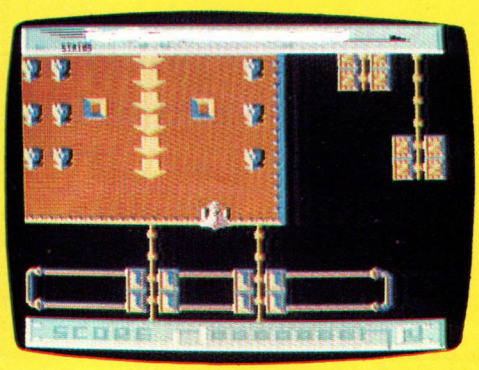
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
JOY VERSO BASSO	prende cose

HYPER SPACE

Un mondo pieno di insidie attende l'intrepido comandante della navicella spaziale che si è allontanata dalla nave madre per raccogliere informazioni sulle forme di vita esistenti sul pianeta da esplorare. Il volo spaziale della navicella inizia abbastanza facilmente ma già le prime meteoriti dal tocco mortale possono destare qualche preoccupazione. E andando avanti sappiate che sarà sempre peggio.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

PRO BASKET

Se noi immaginiamo di essere alti almeno due metri, di avere braccia lunghissime e una buona abilità nel tiro da fuori area, o anche dalla lunetta, siamo già a buon punto per capire come funziona e come ci si diverte con questa bellissima simulazione del gioco del basket. Qui potete giocarlo in tre contro tre e avrete anche la possibilità di scegliere la lunghezza della partita. Palla al centro e conquistatevi subito la sfera arancione a spicchi!





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

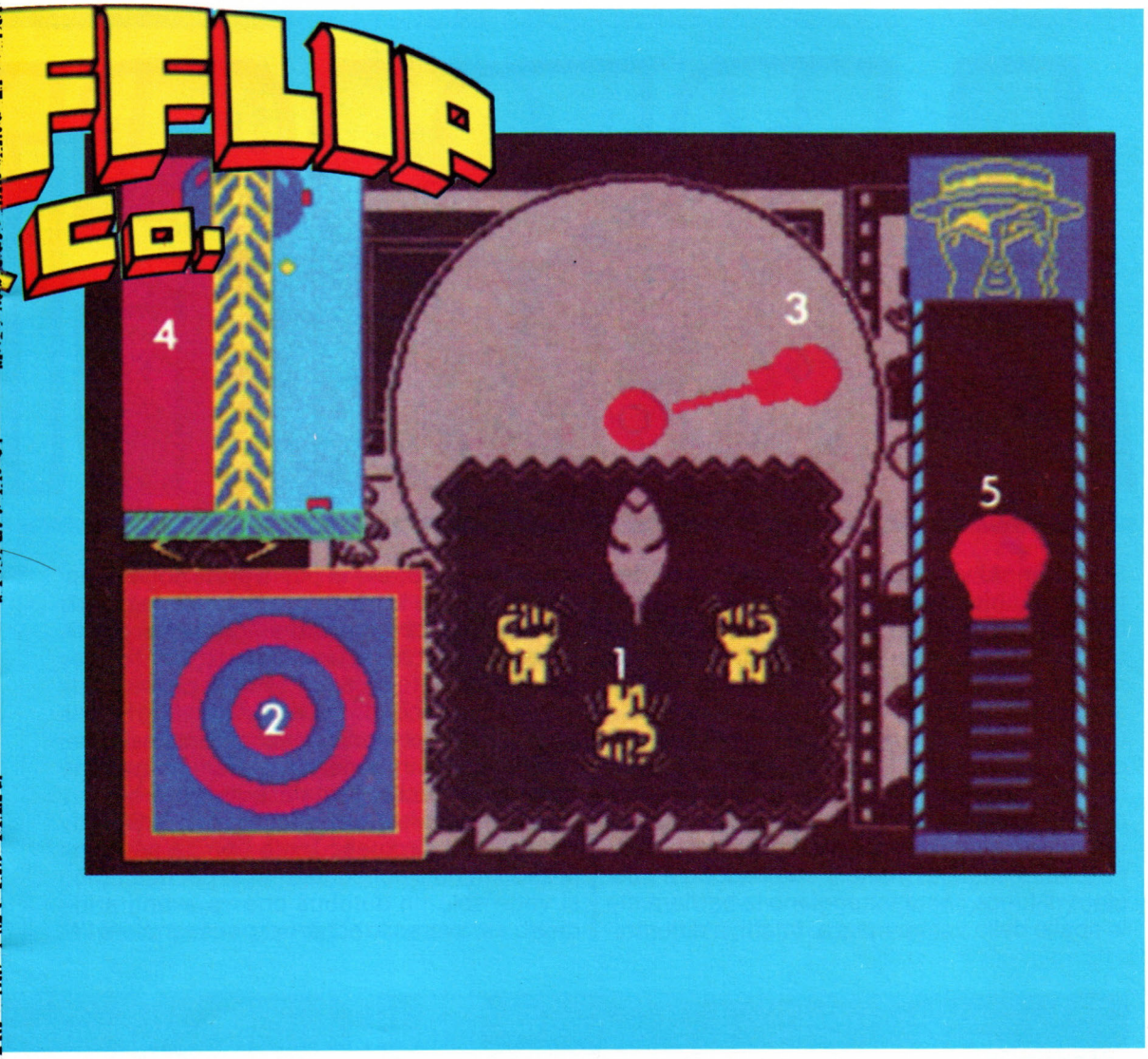


Stifflip & Co. è un gioco davvero alternativo, in quanto si pone come un antidoto alla banalità e alla sciatta realizzazione dei tradizionali giochi avventurosi. L'azione si svolge a cavallo tra le due guerre mondiali: a sventare le trame del malvagio conte Chameleon, maestro del travestimento, interviene il visconte Sebastian Stifflip, eroe a tempo pieno. A dargli una mano ci sono i suoi abituali compagni d'avventura: il colonnello R.G. Bargie, il professor Braindeath (che viene mantenuto in vita da un parrucchino solare), e infine la famosa esploratrice Palmyra Primbottom.

Proprio come in un fumetto, i personaggi agiscono in una serie di vignette che vengono ''sfogliate'' man mano che la vicenda procede, si tratta di una raffinatezza visiva davvero piacevole.

Il primo problema da affrontare è che siete tutti prigionieri di un sinistro dittatore: come sfuggirgli? Non ve lo diremo, ma preparatevi a mettere da parte la logica e a prendere in considerazione le ipotesi più folli.

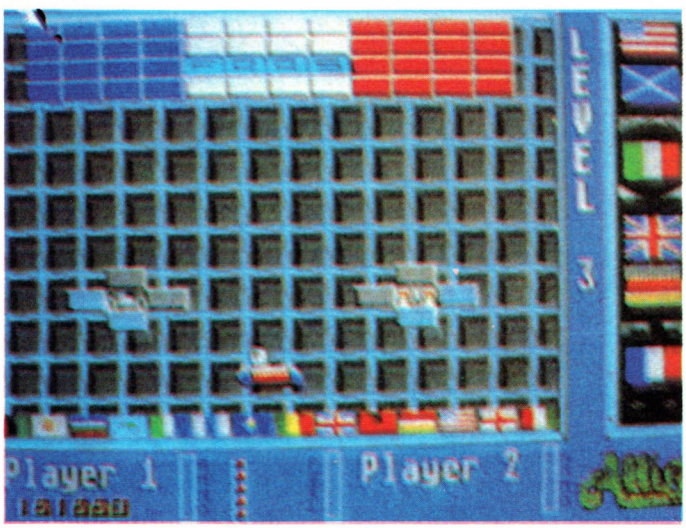
Gran parte delle azioni si eseguono semplicemente usando il simbolo corrispondente. Se per esempio volete passare allo scenario successivo, selezionate l'apposita icona e potrete vedere le uscite a vostra disposizione, selezionate una di esse con un tasto direzionale, premete il pulsante di fuoco mentre è illuminata e ''sfoglierete'' l'avventura. C'è an-



che un'icona che permette di parlare ai propri amici e agli avversari.
A volte però le parole non bastano e, dovrete affrontare gli sgherri del conte Chameleon con argomenti più convincenti: passerete così allo schermo dei pugni, simile a quel gioco da luna park in cui viene misurata la forza del pugno. La procedura però è a dir poco laboriosa, e costituisce l'unico neo del gioco. Si può anche optare - poco sportivamente! - per il classico colpo sotto la cintura, ma se ricorrete ripetutamente ad esso un certo ''arbitro celeste'' (così lo definisce la didascalia) vi punirà.
Stifflip & Co. è un gioco superbo, che non può essere paragonato a nessun'altra avventura. All'inizio farete un sacco di buchi nell'acqua, ma quando sarete entrati nello spirito del gioco nessuno vi fermerà più.
Ed ecco lo schermo dei pugni! Per prima cosa scegliete il tipo di pugno col joystick e poi facendo fuoco (1); il bersaglio comincerà a ruotare, e per dare il pugno dovrete centrare il mirino e poi fare fuoco (2). Il pugno girevole (3) indica la forza del vostro pugno, mentre la vostra forza e quella dell'avversario vengono messe a confronto sulla macchina da luna park (4). La forza del pugno dell'avversario è indicata dalla molla.

ADDICT

Se **Arkanoid** vi sembrava appassionante, date un po' un'occhiata a **Addictaball,** della Alligata, forse il migliore gioco edito ultimamente da questa casa. Fondamentalmente, si tratta di un **Arkanoid** a cui sono stati aggiunti lo scrolling e altri ingredienti extra. Come al solito, c'è una astronave-mazza con cui si colpisce la palla per abbattere dei mattoni. Dovrete poi raccogliere delle armi e dei razzi, nonché dei mattoni-bonus che influiranno in modi diversi sull'andamento del gioco. Fate attenzione ai mattoni che cadono e alle sfere di fuoco che danneggiano la barriera alle spalle della vostra mazza. Infatti, a differenza di **Arkanoid,** c'è in più la protezione di un muro sul quale la palla rimbalza e viene quindi rimessa in gioco: questo vi dà un po' più di tempo per elaborare una strategia per distruggere i muri, che si fanno sempre più vicini di secondo in secondo. Questo muro-barriera si può riparare colpendo i mattoni contrassegnati dalla B, ma in genere è preferibile non far passare neanche una sfera di fuoco.
Ogni livello è ispirato a un tema (i trasporti, lo spazio, il circo ecc.), ma non se ne comprende bene il senso dato che, per esempio, si vede solo un autobus che va avanti e indietro attraverso lo schermo per segnalare l'i-

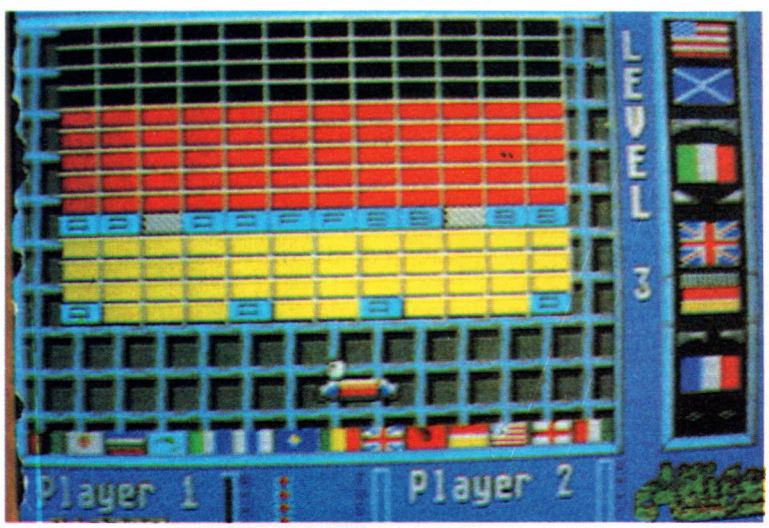




TABALL

nizio di un nuovo livello. Pecca comunque perdonabile, in un gioco così bello.
All'inizio del gioco, prendete il razzo e il disintegratore e conservateli gelosamente. Il disintegratore vi sarà utile per distruggere gli alieni roteanti che si fanno vivi quando colpite certi mattoni. Il razzo vi servirà invece a farvi strada tra le biciclette e gli autobus in cui vi troverete imbottigliati alla fine di ciascun livello. Strada facendo, potete ottenere carburante e munizioni extra colpendo certi mattoni particolari - che però non sempre saranno a portata di mano.
Esistono inoltre altri tipi di mattoni che permettono di interrompere lo scrolling per un breve periodo di tempo, di prendere la palla con la mazza e di aumentare o diminuire la velocità della palla stessa. I mattoni contrassegnati da teschio e tibie causano gravi danni alla barriera, e infine ci sono dei mattoni misteriosi sui cui effetti non vi possiamo dire nulla.
Attenzione ai trasportatori iperspaziali che facendovi viaggiare nello spazio e nel tempo vi portano a nuovi livelli oppure semplicemente a un'altra parte del livello in cui già vi trovate.
C'è un'opzione per due giocatori, e si gioca col joystick oppure col mouse.





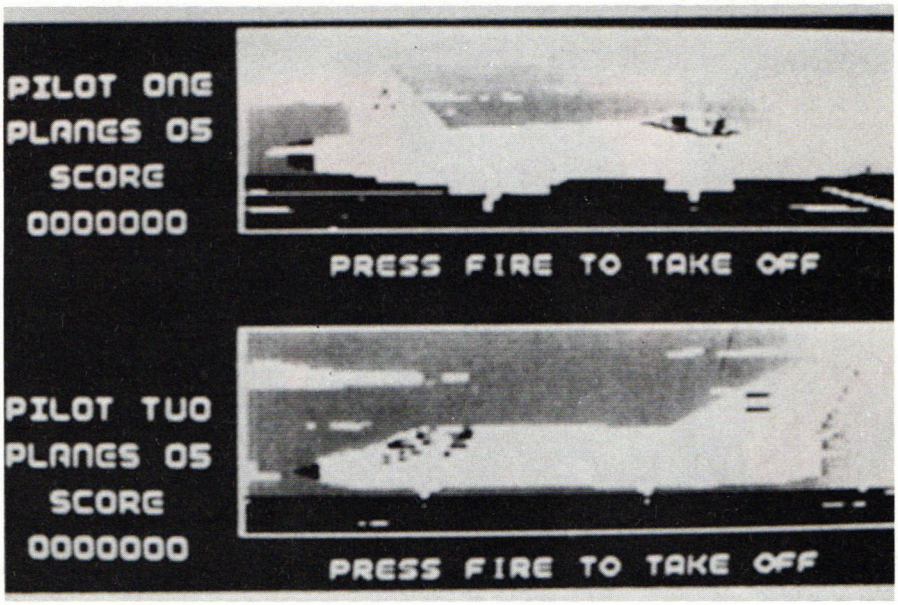


Il primo **Ace** della Cascade era la simulazione di guerra aerea ideale per chi vuole sparare senza preoccuparsi troppo dei dettagli. Diciamocelo francamente: quando state lanciando missili intelligenti e razzi radarguidati, l'ultima cosa che volete fare è di preoccuparvi se avete lasciato abbassato il carrello o se vi siete dimenticati di alzare gli alettoni.

Anzi, la Cascade era così preoccupata che le noiose formalità del volo (come il decollo, l'atterraggio e la quota dell'apparecchio) potessero turbare il vostro divertimento che ha deciso di eliminarle del tutto! Se poi vi schiantate al suolo alla velocità di 600 miglia orarie, cosa che si potrebbe evitare prestando un po' d'attenzione a quei noiosi strumenti, potete anche far finta che non sia successo niente - ma i puristi preferiranno disinserire l'opzione ''tutto va bene''...

Ace 2 è diverso non solo perché dimentica serenamente le realtà dell'aereodinamica, ma anche perché si gioca in due. Come in gran parte delle simulazioni aeree in commercio, potete ovviamente sfidare anche il computer, ma **Ace 2** vi dà anche l'opportunità di uccidere i vostri amici. Irresistibile, no? La confusione non manca, dato che sullo schermo (diviso orizzontalmente) è tutto doppio, in modo che entrambi i piloti possano controllare la situazione.

Il pannello degli strumenti e la veduta della carlinga del primo aereo occupano la metà superiore dello schermo, idem nella metà sottostante per il secondo aereo. A parte alcune piccole varianti nella strumentazione, i due



aerei sono identici. Ciascuno è armato di una mitragliera con una portata di un miglio, di missili infrarossi con una gittata di otto miglia e dei missili radarguidati che possono colpire fino a 25 miglia di distanza. Gli aerei sono inoltre dotati di stagnola e di bengala che, sganciati al momento opportuno, servono a sviare i missili avversari. Per manovrare si usa il joystick nel solito modo (picchiata, ascesa e cabrata). Ciascun giocatore ha un blocco autonomo di tasti per controllare velocità, selezione armi e mappa.

C'è anche un'opzione duello, ma il gioco non si riduce ad affrontarsi con i missili aria-aria. Il paese del primo aereo ha inviato una nave a spiare il paese del secondo aereo, un paese desertico con una costa a ovest. Naturalmente il secondo paese non gradisce la cosa e manda un aereo a distruggere la nave spia. Il primo paese, tipicamente, invia una portaerei a distruggere il secondo aereo e la stazione radar che veniva spiata. Lo scenario è l'unica parte del gioco che abbia un certo realismo!

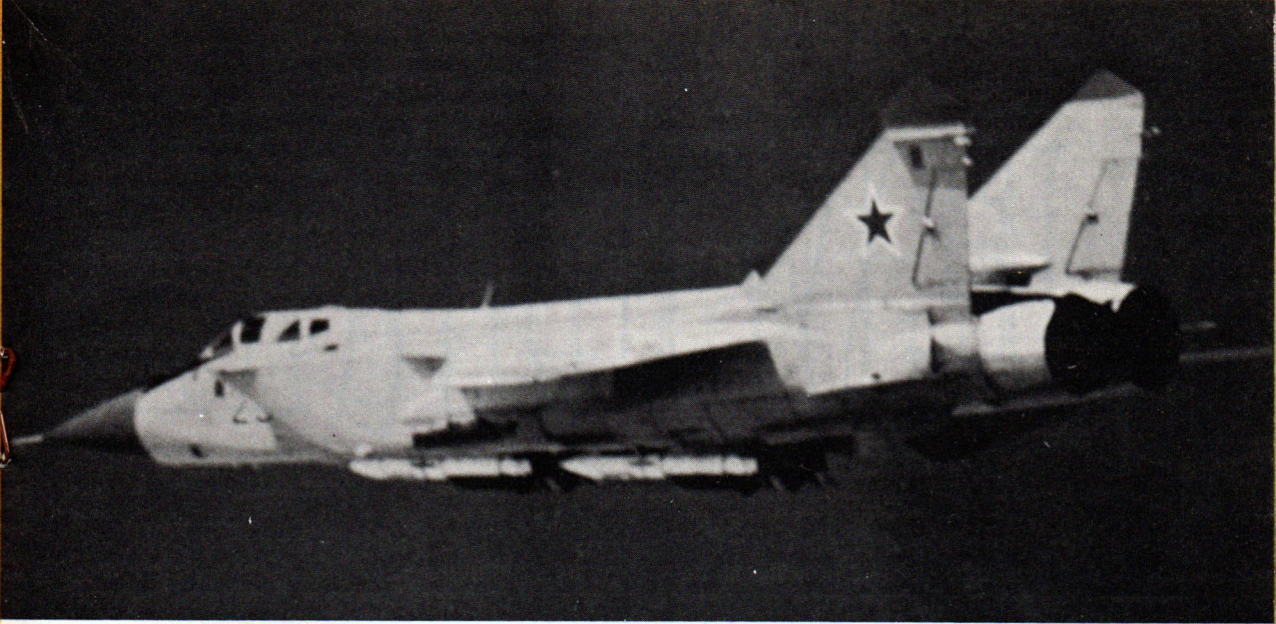
Insomma, oltre a distruggere gli aerei nemici, dovrete attaccare e distruggere la stazione radar oppure la portaerei, dipende da che parte state. Ciò sarà probabilmente più facile se giocate contro un amico: il computer è spietatamente infallibile. Non appena siete a portata utile, vi fa a pezzettini con i missili radarguidati. Potete rendervi la vita più facile mettendo al minimo il livello di difficoltà che arriva fino a venti. Altre varianti sono il numero degli aerei inizialmente a disposizione, la possibilità di sopravvivere o meno quando l'aereo precipita e il numero di missili necessario ad abbattere un avversario.

Un trucco un po' sleale ma utile sta nel disinserire l'opzione ''tutto va bene'' e atterrare sul mare: ciò rende il vostro aereo invulnerabile ai missili, e i vostri avversari non potranno far altro che sorvolarvi in cerchio fino a quando gli scarseggerà il carburante, a questo punto, decollate ed inseguiteli.

Ovviamente ci saranno dei puristi che non apprezzeranno questo genere di cosa in quanto poco realistica. E allora? Il realismo non è tutto: se così fosse, le simulazioni di volo annuncerebbero cose tipo ''oggi non si può volare perché c'è uno sciopero all'aereoporto'', oppure ''non decollare, che la cena sarà pronta tra mezz'ora''. Per i normali giocatori, invece, niente di male. Il problema semmai è che troppe cose sono date per scontate: per esempio, per atterrare basta uscire dal margine della mappa e ci si ritrova a terra.

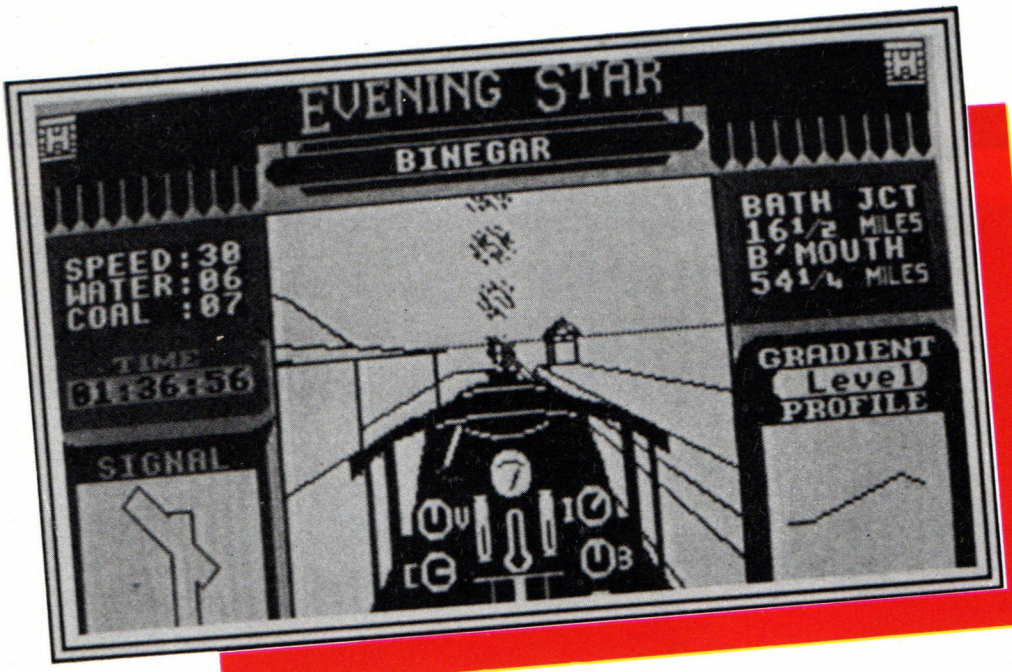
Ace 2 è un gioco di contrasti: a far volare l'aereo ci riuscirebbe anche un bambino di cinque anni, ma gli scontri sono davvero difficili. In ogni caso, **Ace 2** si distingue perché vi permette di misurarvi contro un avversario umano.

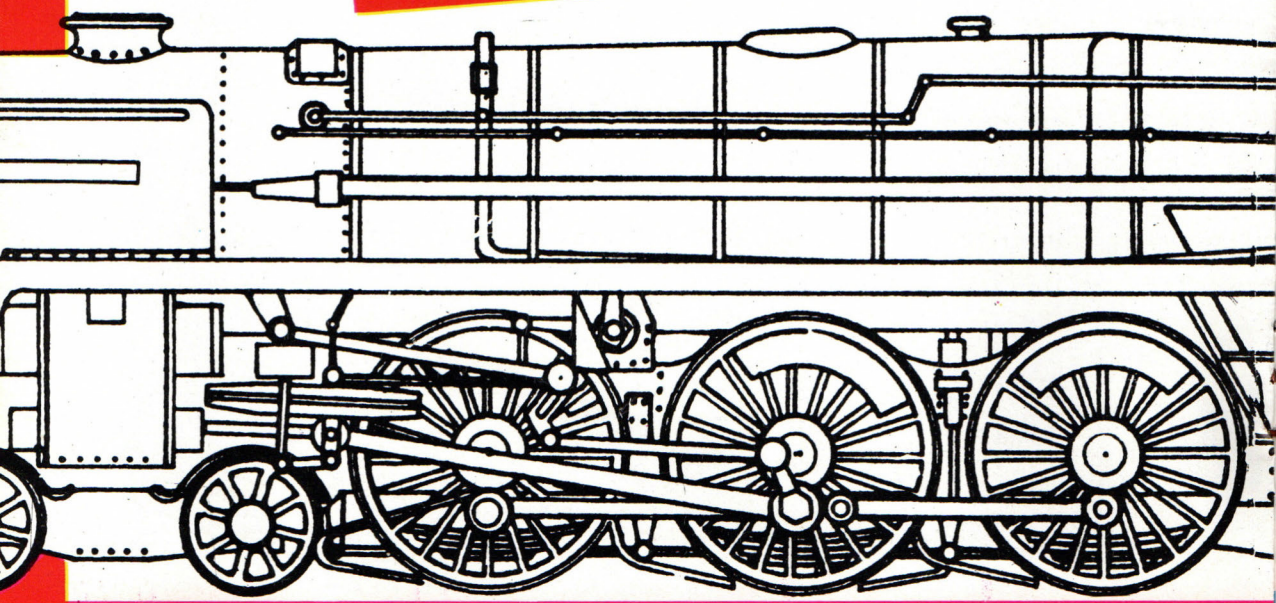
Cristina Barigazzi





EVENIN


EVENING STAR
BINEGAR
SPEED:30
WATER:06
COAL :07
TIME
01:36:56
SIGNAL
BATH JCT
16½ MILES
B'MOUTH
54¼ MILES
GRADIENT
Level
PROFILE



G STAR

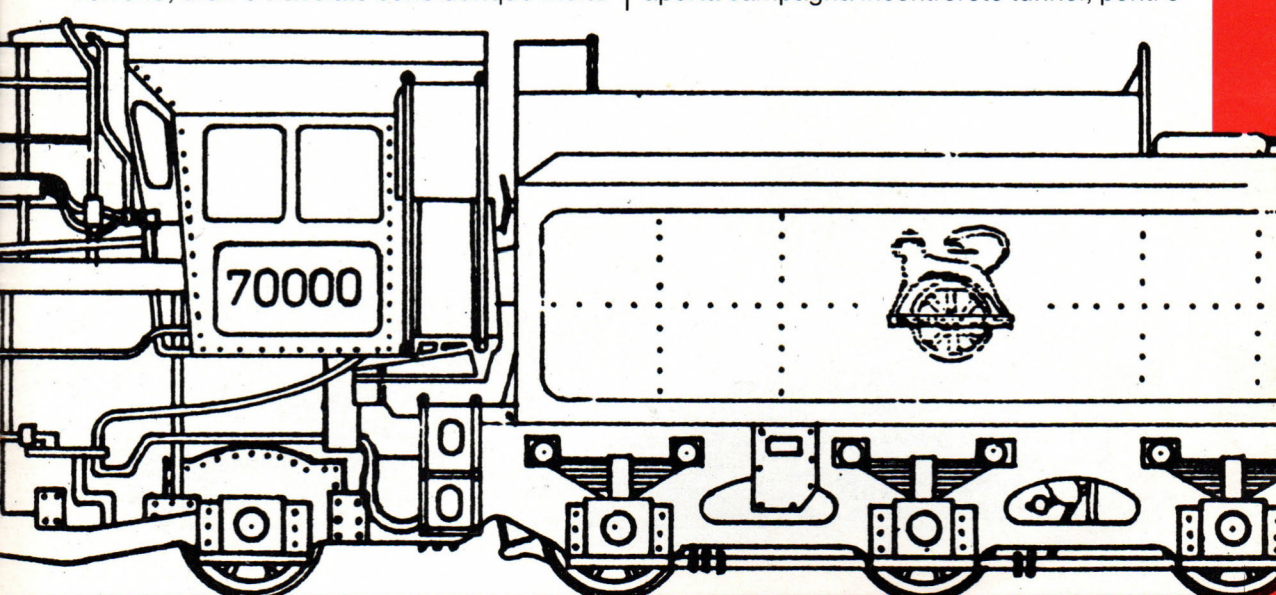
Dopo il grande successo di **Southern Belle,** dell'85, la Hewson pubblica oggi un secondo gioco di cui è protagonista una vaporiera, **Evening Star.** Come il programma precedente, si tratta di una simulazione ferroviaria davvero appassionante che vi dirà tutto ciò che c'è da sapere sulle locomotive a vapore, e anche qualcosa in più: dire che le informazioni fornite sono esaurienti è dir poco.

Questa volta vi troverete alla guida di una locomotiva del tipo BR9F, la leggendaria Evening Star 92220 che trainava il Pines Express sulla vecchia linea Somerset & Dorset prima che venisse chiusa, nel 1966. Le stazioni furono demolite, e le massicciate trasformate in parcheggi per i supermarket. Soprannominata ''Lenta e Sporca'', la Evening Star portava i gitanti da Bath a Bournemouth, passando per le Mendip Hills e le miniere del North Somerset, spesso su un unico binario.

Terreno, orari e tracciato sono dunque molto diversi rispetto a quelli del percorso Londra-Brighton della **Southern Belle,** e ciò basterà a far sì che i possessori del primo programma comprino anche questo - che in apparenza è molto simile.

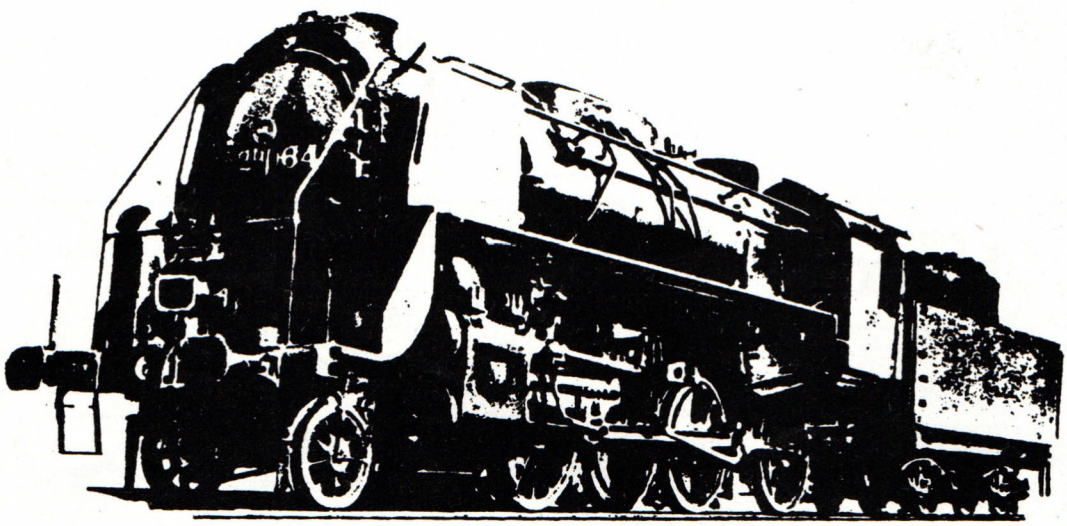
In realtà, **Evening Star** è diverso per più versi: i programmatori Mike Male e Bob Hillyer hanno tenuto conto di suggerimenti e critiche migliorando il display e aggiungendo delle opzioni che permettono di percorrere soltanto in parte la linea oppure di riprendere la corsa se si è disgraziatamente commesso qualche errore fatale.

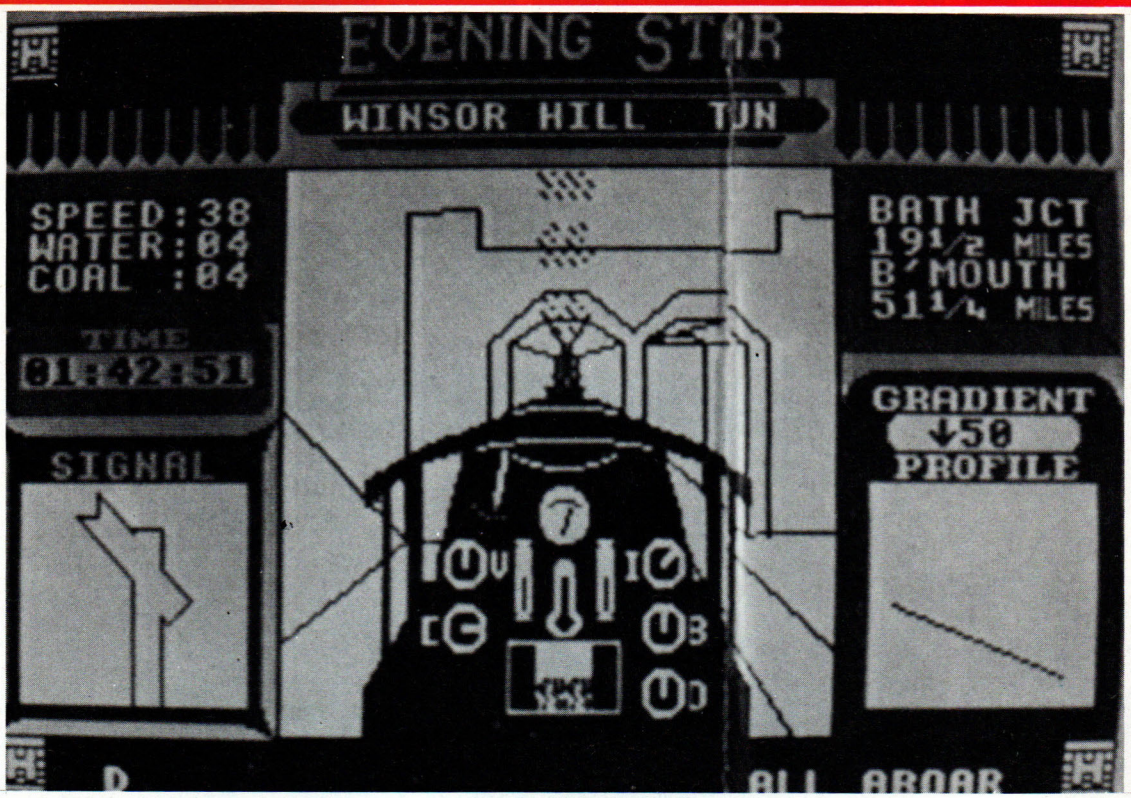
La maggior parte dello schermo è occupata da una visuale della cabina di guida della locomotiva (con relativi controlli) e dei binari e del paesaggio davanti ad essa. Man mano che il treno acquista velocità (con gli effetti sonori appropriati), vedrete sfrecciare oltre pensiline, segnali e gasometri, e una volta in aperta campagna incontrerete tunnel, ponti e

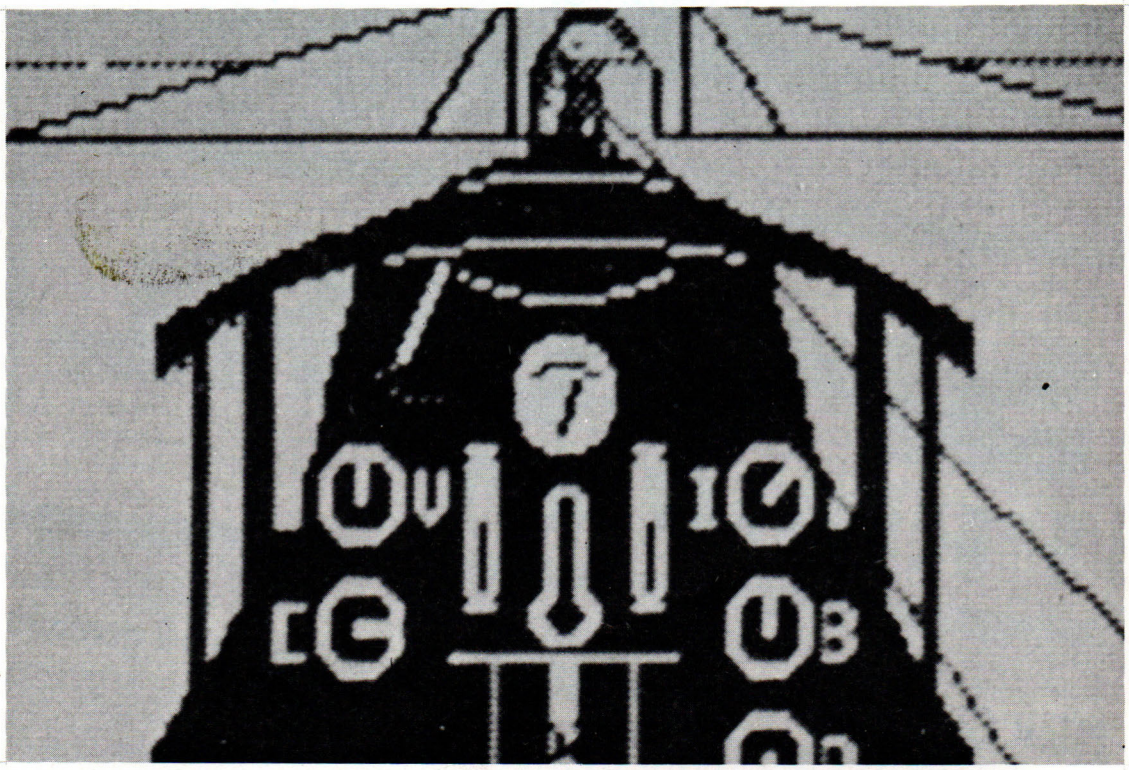


viadotti. I vari dispositivi della linea variano di corsa in corsa, e vengono anch'essi visualizzati. Il tutto è rappresentato con una grafica lineare mobile su sfondo bianco - un mezzo comprensibilmente limitato ma comunque efficace, che rende ogni cosa in modo realistico e facilmente riconoscibile.
Ai margini ci sono i display dei vari dati più salienti, come ad esempio la velocità, le scorte d'acqua e di carbone, l'ora e la distanza percorsa, la pendenza e la situazione del segnale successivo. In alto appaiono i nomi delle stazioni o dei vari punti di riferimento, e sotto c'è una finestra in cui scrollano i messaggi salienti.
Dovrete inoltre tener d'occhio tutti gli indicatori che ci sono nella cabina di guida, e che registrano ogni vostro intervento sulla tastiera - caldaia, leve, iniettore, regolatore del vapore, tiraggio, ecc. Neanche il fumo può essere trascurato, poiché la sua densità dipende dall'aria che immettete. E non scordatevi di dar voce alla sirena!
Siete già confusi? Sappiate allora che le numerose pagine del manuale vi faranno perdere sul serio il sogno di diventare davvero ferrovieri!
Il piacere più immediato di **Evening Star** sta però nel fatto che è possibile sentirsi completamente coinvolti anche a livello di principianti. Una quantità di menù di opzioni permette di impratichirsi poco a poco, cominciando con una corsa tra Bath e la vicina Evercreech Junction, scegliendo il numero dei controlli di cui ci si vuole occupare e lasciando che sia il computer a gestire gli altri. Da qui, passerete gradualmente ad affrontare limiti di velocità e segnali, corse da record senza fermate intermedie e corse rese problematiche dai ritardi e dal ghiaccio sui binari.
Le vostre prestazioni verranno giudicate sul metro della sicurezza, del rispetto degli orari, dell'economia di acqua e carburante. Vi verrà inoltre spiegato dettagliatamente dove avete sbagliato, come ad esempio fermandovi un po' bruscamente a Templecombe oppure dimenticandovi di suonare la sirena all'ingresso del Devonshire Tunnel. Val la pena di sottolineare che i viaggi si svolgono in tempo reale e cioè che per arrivare a Bournemouth ci metterete lo stesso tempo che ci mettereste in treno, cioè diverse ore. Il tempo si può accelerare di quattro o cinque volte, però dovete valutare se ciò vi permetterà di controllare tutte le valvole e i manometri che dovete tenere d'occhio.
Queste poche note non rendono giustizia a **Evening Star,** che è senza dubbio una delle simulazioni più realistiche oggi in commercio. Si tratta inoltre di un gioco che si presta in modo ideale al computer, che permette di ricreare in modo perfetto l'età d'oro delle vaporiere. Per gli appassionati di ferrovie è un acquisto indispensabile, ma per quanti di noi non sanno distinguere una caldaia da un fumaiolo si tratta di un'affascianante ed appassionante fetta di nostalgia.

Dino Stucchia




EVENING STAR
WINSOR HILL TUN
SPEED:38
WATER:04
COAL :04
TIME
01:42:51
SIGNAL
BATH JCT
19½ MILES
B'MOUTH
51¼ MILES
GRADIENT
↓50
PROFILE
ALL ABOAR

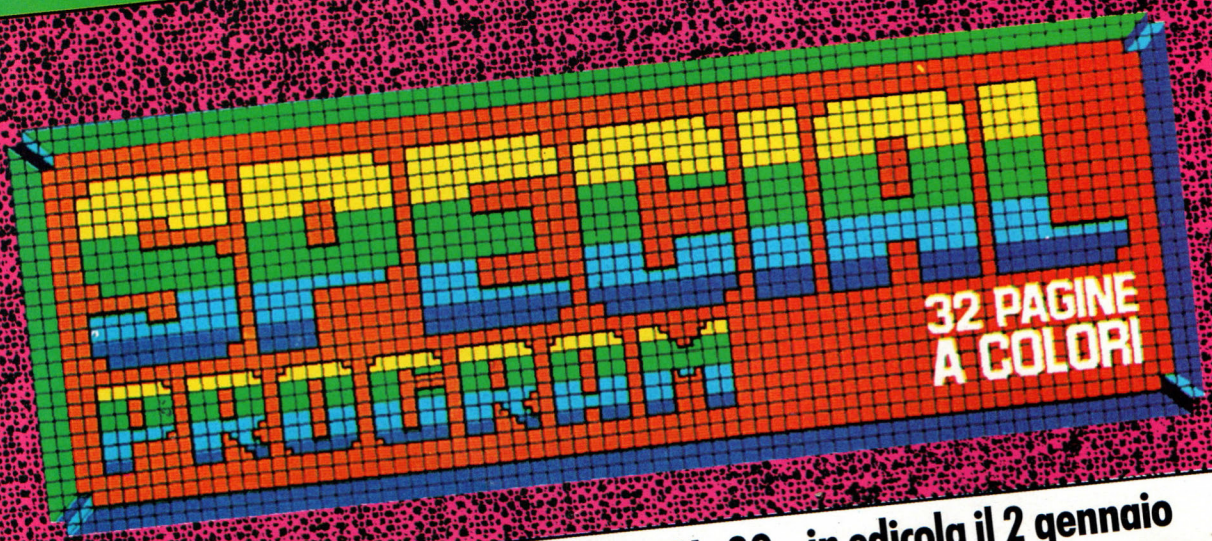


NEW

SPECIAL PLAYGAMES

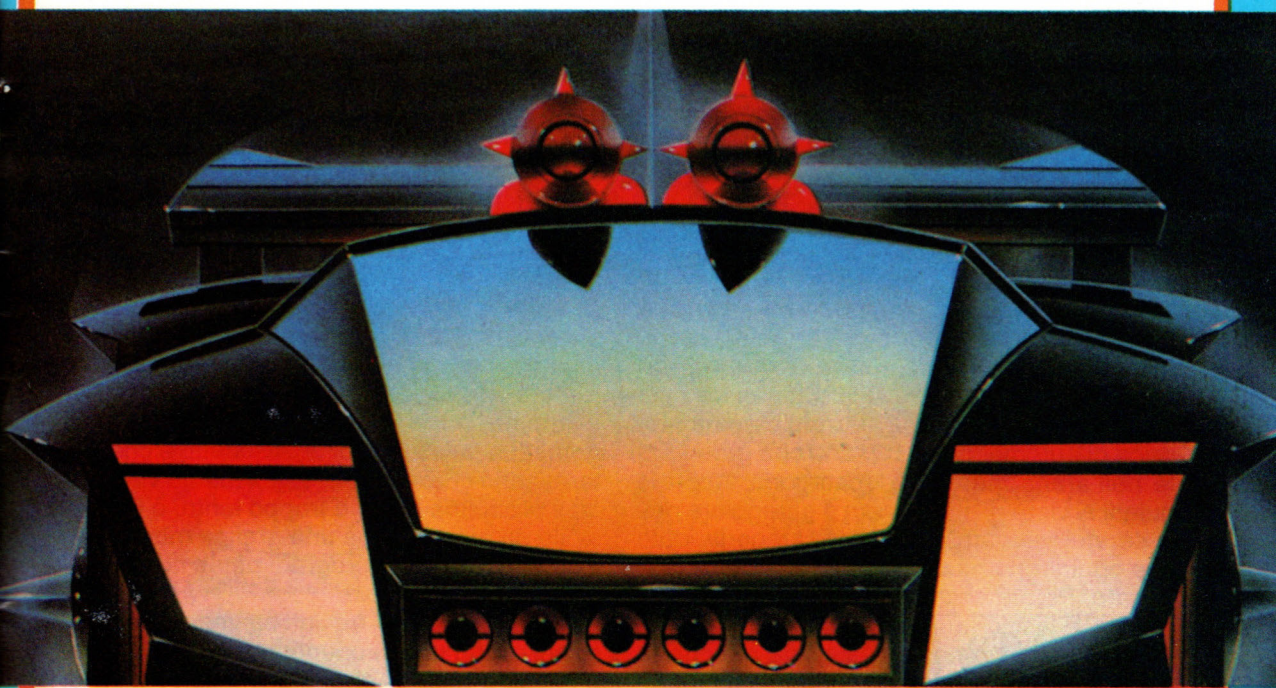
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 5 - in edicola il 2 gennaio

È IN EDICOLA!



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 39 - in edicola il 2 gennaio

AUTODUEL

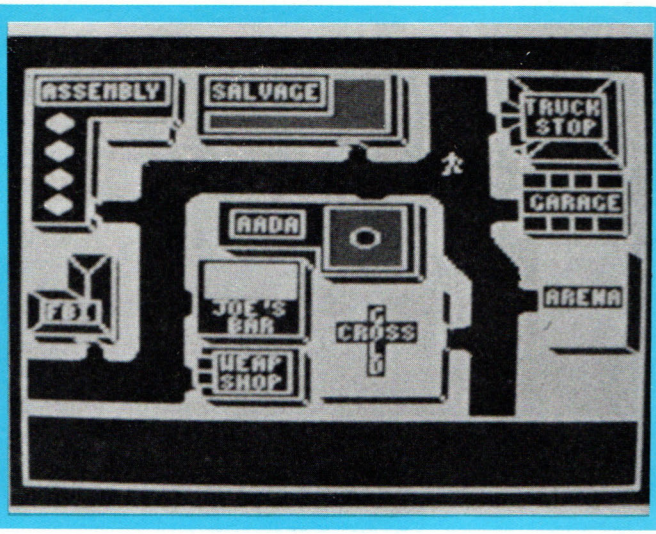


La Microprose afferma con orgoglio che i giochi della Origin durano il doppio degli altri ma il motivo per cui **Autoduel** dura tanto è che è solo su dischetto,e che per ogni accesso al dischetto ci vogliono cento anni! Bé, cento forse no, ma cinquanta sì, e questo è un grosso handicap per un gioco avventuroso che si vorrebbe frenetico!

Ma passiamo alla storia: vi trovate in un'epoca futuribile in cui gli automobilisti non si preoccupano molto della carrozzeria né della clausola bonus-malus, ma si fanno vicendevolmente a pezzi sulle autostrade e nelle arene, dove vengono organizzate regolarmente delle gare di automobilismo terminale. Come la maggior parte degli automobilisti, anche voi vorreste un'auto più grande e più bella. A questo scopo dovrete far soldi vincendo nell'arena, trasportando delle merci da città a città oppure facendo i vigilantes ed eliminando dalle autostrade quanti se ne infischiano del codice della strada.

A parte i massacri motorizzati, **Autoduel** comprende anche alcuni elementi di strategia. All'inizio della partita vi vengono forniti 2000 dollari: per prima cosa vi comprerete un'armatura, poi andrete alla fabbrica a comprarvi un'automobile. Farete ciò specificando le vari opzioni: carrozzeria, armi, cilindrata, telaio, pneumatici ecc. Le istruzioni dettagliate del manuale vi aiuteranno a scegliere.

Con 2000 dollari però non potrete comprare molto, quindi per guadagnare degli altri soldi vi conviene andare all'arena e iscrivervi a una delle gare per dilettanti, in cui vi viene fornita l'auto. Passata la fase del dilettantismo, potrete partecipare alle gare con la vostra auto- e così via. Più soldi guadagnate, migliore sarà l'auto che vi farete costruire e più redditizie saranno a loro volta le merci che trasporterete. Disponendo di denaro, potrete inoltre acquistare armi sempre più potenti per far fuori gli automobilisti più molesti. In sostanza, il gioco è tutto qui.



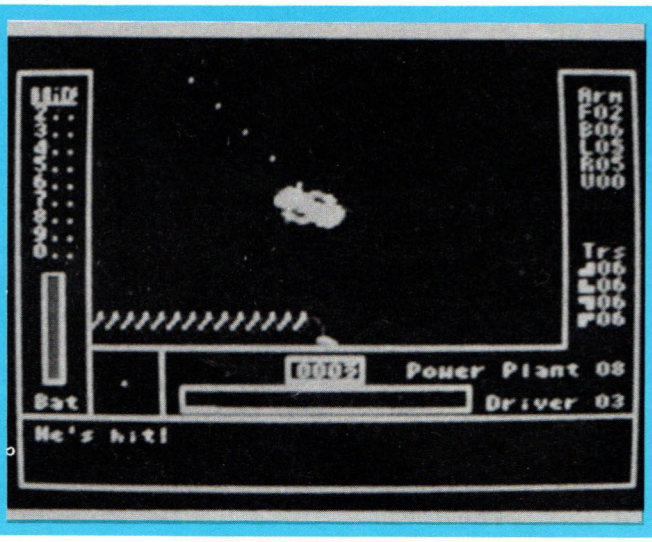
In quasi tutte le città troverete un albergo e un bar (ottimi posti per bere, dormire, ascoltare pettegolezzi e comprare armature), un negozio d'armi e un garage. Solo in tre città (Boston, New York e Pittsburgh) c'è una fabbrica di automobili. Man mano che gareggiate nell'arena, passate di categoria e potete quindi andare di città in città a gareggiare nelle serate riservate alla vostra categoria, dato che ogni arena ha un calendario settimanale di gare. Potete anche comprare delle auto di riserva e lasciarle in varie città.

Questo intreccio non è male, ma ciò che fa affondare **Autoduel** sono la grafica e l'incredibile goffaggine della meccanica del gioco. Sia nell'arena che per le strade, la grafica è terribilmente povera e dilettantesca, e tutte le strade e le città sembrano uguali. Lo scrollng è traballante e la colonna sonora è ridotta al minimo, dato che non contiene nemmeno il rumore dei motori!

Insomma, poco importa che il gioco occupi ambedue le facciate di un dischetto e che per terminarlo ci vogliono probabilmente vent'anni: il problema è che è troppo lento, è impossibile da giocare e ha una grafica miserrima. Possibile che i suoi programmatori non abbiamo mai visto un vero gioco?

Peccato: **Autoduel** ha una confezione davvero bella, con un esauriente manuale di 30 pagine, una mappa stradale e una scheda di consultazione rapida per il giocatore.

Guido Macchia



THE DETECTIVE





Anche se ne avete piene le tasche di investigatori con l'impermeabile sporco e la sigaretta sempre in bocca, sappiate che **The Detective** è un videogiallo più che rispettabile: peccato solo che i programmatori non abbiano saputo escogitare un intreccio migliore, dato che la meccanica dell'indagine è davvero eccellente.

Ma veniamo alla storia: Angus Mac Fungus è morto, e con un nome simile non si può biasimarlo. L'ispettore Snide si reca alla sua villa di campagna armato solo di joystick e di intelligenza, e qui comincia ad ispezionarne le stanze, a raccogliere indizi e ad interrogare i numerosi ospiti del luogo. Nella migliore tradizione di Agatha Christie, troviamo il baffuto maggiore Sludgebucket che si aggira per i corridoi borbottando frasi enigmatiche, un cuoco, una cameriera e l'immancabile mag-

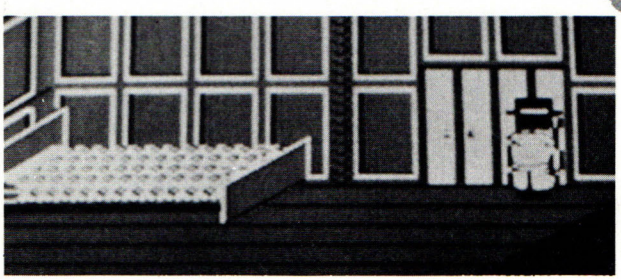


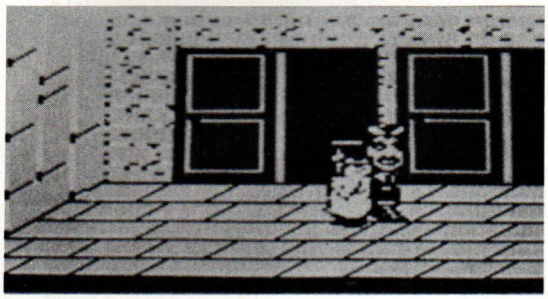
giordomo, Bentley. Incontreremo poi Cynthia (la snobbissima figlia del maggiore), un professore folle, un medico, un vicario e infine un avvocato, il signor Dingle, che è venuto a dare lettura del testamento... ma non si sa se ci riuscirà!

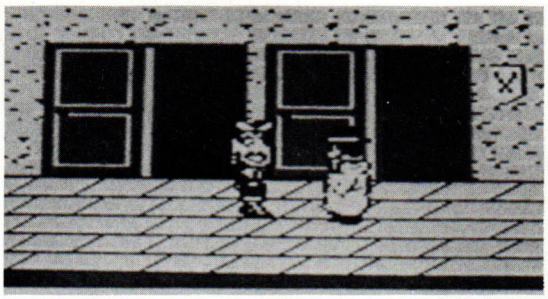
Potete interrogare tutti i personaggi, ma non è detto che vi rispondano. Il cuoco e il maggiordomo sono piuttosto guardinghi, mentre Daniel, la cameriera, è disposta a parlare ma non è molto sveglia. Sia il maggiore che il professore sono matti da legare. Il vicario ha un'aria sinistra, e secondo Daniel avrebbe ucciso sua moglie.

La villa è disposta su tre piani. Ai pieni superiori, potete ispezionare le camere da letto e prendere qualsiasi oggetto riteniate un indizio. Disponete di dieci buste imbottite, e in ognuna di esse deve esserci una prova prima che possiate risolvere il caso. Ricordate che gli oggetti che raccogliete in giro possono essere usati in vari mondi. Al pianterreno ci sono l'ingresso, la biblioteca e la sala da pranzo, mentre la cucina e gli alloggi della servitù sono nel seminterrato.

In realtà, la villa non è affatto grande, e con un po' di pratica se ne memorizza la mappa senza problemi. Occorre poi tener conto che c'è un limite di tempo per smascherare il colpevole: se superate questo limite, può anche darsi che qualcuno spenga le luci e vi spari col favore del buio. **The Detective** sarebbe però un gioco ben noioso se si trattasse semplicemente di andare in giro a far domande: il vero interesse della cosa sta nel fatto che





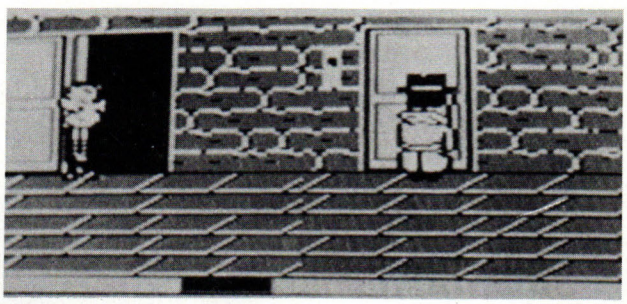


mentre si indaga ne succedono di tutti colori. Ad esempio, può darsi che mentre siete di sopra ad interrogare lo spocchioso Bentley qualcuno spinga giù dal pianerottolo un pianoforte spiaccicando la povera Cynthia, che passava per l'atrio. L'avvocato Dingle invece viene strangolato prima di poter leggere il testamento, però nella sua valigetta c'è forse qualcosa che varrebbe la pena di conoscere. La povera vecchia Gabriel, poi, viene trovata uccisa nella propria stanza.

La Argus ha reso estremamente facile il gioco fornendo una icona per qualsiasi azione o funzione, e per sceglierla basta premere il pulsante di fuoco. Anche i movimenti vengono controllati via joystick. Non c'è assolutamente alcun testo da immettere: per interrogare qualcuno, basta attivare l'icona delle domande, scegliendo poi una persona tra quelle presenti nella stanza; questa persona attenderà poi che vi mettiate davanti a lei. Fatto ciò, potrete rivolgere ad essa o a qualunque altro dei presenti le domande che volete; le loro risposte appariranno in una riga di testo che scrolla... ma sappiate che se ne stanno tutti molto abbottonati.

Dal punto di vista grafico, **The Detective** non è certo un capolavoro: tutte le stanze sembrano uguali, e non è stato fatto alcun sforzo per dare alla casa un'aria un po' vissuta. I personaggi però sono grandi e ben fatti, e i loro visi si muovono mentre parlano: particolarmente simpatico è il vicario, che sembra un vampiro. Anche dal punto di vista degli effetti sonori, il gioco non offre molto: a parte il suono dei passi e un bell'accordo d'organo quando accade qualcosa di terribile, c'è solo una chitarra lamentosa che suona una incongrua sigla musicale.

The Detective è un gioco ben studiato e ben implementato, e anche ricco di chicche inattese. Se per esempio pedinate Bentley, prima o poi lo spocchioso maggiordomo si volterà e vi domanderà sussiegosamente: ''In



cerca di indizi, ispettore?'' Un tipo davvero sospetto!

Insomma, un gioco degno di un intreccio meno banale di quello che la Argus gli ha cucito addosso. Un unico neo: checché ne dica la pubblicità, non siamo riusciti a trovare alcun passaggio segreto nella villa!

Vinicio Ruzante


THE
ARMAGE



Dato che Armageddon (cioè l'Apocalisse) è una situazione piuttosto sgradevole per tutti, la Martech vi affida il compito di scongiurare la distruzione nucleare del mondo. Se non ce la fate voi, non ce la può fare nessuno, dato che avete il comando supremo di un'organizzazione simile alle Nazioni Unite, la UNN: ciò significa grattacapi a non finire.

L'equipe di analisti economici e strategici della Martech ha elaborato il mondo di un futuro non troppo remoto: esso consiste di sedici nazioni principali, tra le quali gli USA e l'URSS (qui denomiante Blocco Orientale). Sono state però introdotte alcune variazioni futuribili: esiste un'Europa Unita, gli stati arabi hanno formato l'Alleanza Islamica, le repubbliche bananiere del Centroamerica si sono federate in un'unica grande repubblica bananiera detta Alleanza Centroamericana, e anche la Cina ha assunto un ruolo più importante.

Si tratta di un gioco strategico in cui bisogna fare in modo che tutte le sedici nazioni siano in pace le une con le altre, promuovendo attivamente delle buone relazioni tra di esse. Va da sé che le nazioni saranno meno propense a guerreggiare se saranno economicamente stabili e prospere; con un po' più di armamenti, invece, certe, nazioni minori potranno sentirsi meno vulnerabili. Degli avvertimenti tempestivi, inoltre, potranno evitare che delle guerre convenzionali si trasformino in un olocausto.

La carica di Comandante Supremo vi darà l'autorità necessaria a raggiungere tutti questi obiettivi, ma la vera difficoltà sta nel prendere le decisioni più tempestive usando i mezzi che ci sono a disposizione.

Lo schermo visualizza una grande mappa del mondo, con delle icone a sinistra e in fondo. Tutti i dati appaiono nelle finestre, e in genere occorre selezionare un'opzione tra quelle listate: il tutto è molto facile da controllare con il joystick. Ecco che cosa offrono le varie icone.

Satelliti - Avete sei satelliti difensivi a laser e tre da ricognizione. Potete schierarli sulla mappa dove preferite, cioè nei punti di potenziale conflitto. I satelliti da ricognizione segnalano con anticipo le manovre militari. Se dislocato in una posizione favorevole, il tipo difensivo a laser può distruggere i missili già lanciati e quindi impedire l'escalation di una guerra.

Informazioni - Vi fornirà le statische di ali-

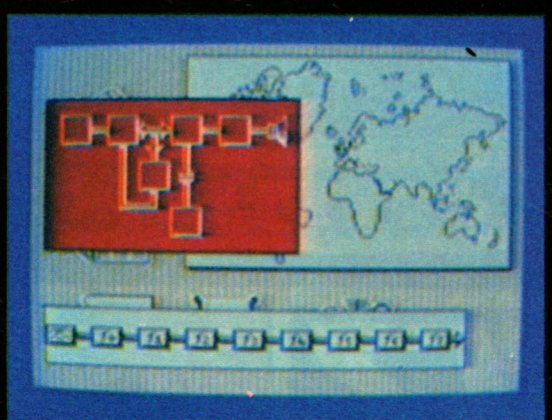
mentazione, missili e risorse tecnologiche di ciascuna nazione. Gli Usa e il Blocco Orientale totalizzano ovviamente i valori massimi; anche la Cina è diventata piuttosto hi-tech, ma il Terzo Mondo è ancora denutrito. Questi dati vi saranno utili ogni volta che un paese richiederà armi, cibo e risorse a un altro paese. Le cifre in rosso rappresentano un deficit, mentre quelle verdi significano che tutto va bene. Tocca a voi decidere se accedere o no a una richiesta e valutarne le potenziali conseguenze.

Forza UNN - Selezionate questa icona e poi decidete in quale dei sedici paesi inviare la task force. Ricordate che questi paesi non gradiranno una vostra presenza troppo prolungata, ma che la Forza li renderà un po' più disponibili a fare ciò che desiderate.

Corrispondenza - I vari paesi vi inviano costantemente delle lettere, e sarà saggio leggerle e provveddere in merito. Anche voi potete mandare delle lettere, ordinando a vari paesi di ridurre o di aumentare gli armamenti, censurando o solidarizzando oppure inviando cibo.

Radio - Vi permette di sintonizzarvi sulle trasmissioni di vari paesi e di cogliere di tanto in tanto delle informazioni utili. Si può usare in due modi: il primo è di programmare lo scan di una delle sei frequenze e riversare in stampante i messaggi captati; il problema è che sono in codice, e dovrete predisporre una serie di filtri per decifrarli. Il secondo modo sta nell'immettere la frequenza esatta (che dovrete scoprire) di una nazione, i cui messaggi saranno immediatamente leggibili.

Nel corso del gioco, appariranno in continuazione dei memorandum sullo schermo: alcuni vi informeranno di ciò che stanno





combinando i vari paesi, altri vi chiederanno di prendere una decisione. Potrete di volta in volta ignorare, solidarizzare, criticare o richiedere dei negoziati. Più giocate, più saranno i memorandum e le lettere che dovrete leggere- e più vi troverete nella necessità di conoscere i bisogni e le aspirazioni di ciascun paese. Su questa base potrete decidere se fornire cibo, armi o risorse, e quale condotta seguire se i paesi si fanno troppo aggressivi. Ovviamente, alcune circostanze si possono



prevedere usando i satelliti e la radio: se riuscite a troncare un conflitto sul nascere, non solo evitate un'escalation, ma guadagnate anche in credibilità. Ad intervalli regolari apparirà una valutazione del vostro ruolo. All'inizio siete solo''adeguati'', con un livello di radioattività ''normale'', ma se fate delle mosse false potete affondare fino ad una valutazione di ''disastrosi'', e qualche paese potrebbe anche chiedere la vostra destituzione!
Purtroppo, mancano delle scene d'azione; ad esempio, sarebbe stato simpatico poter controllare i satelliti per abbattere i missili. In effetti, il gioco consiste nel prendere delle decisioni e metterle in pratica. Inoltre, il gioco non ha una fine vera e propria: se si è tanto bravi da controllare sedici paesi, si deve semplicemente continuare a giocare!
Malgrado ciò, **The Armageddon Man** è un gioco affascinante che guarda al mondo con occhi tutt'altro che ingenui.

Cr.Br.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES GAMES GAMES GAMES

8 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!