http://speccy.altervista.org/

K

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

Anno II n.10
OTTOBRE 1989
Lire 5000

Glénat ITALIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

FILM DA GIOCARE

Il nuovissimo sistema CD-I della Philips

HYPERGIOCHI

I giochi del futuro

100 ANNI FA...

La storia del divertimento elettronico

STUNT CAR

Il miglior gioco di guida?



RECENSIONI:
XENON II • STRIDER • SILPHEED • SIMCITY • CONFLICT EUROPE
CASTLE WARRIOR ... e altre ancora

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

DALLO SPAZIO, CON IL SUPER COMPUTER DELL'ANNO

MISSIONE SPECIALE

"ACTION PACK"





Diventa subito Agente Speciale con il supercomputer ZX SPECTRUM e il tuo video si trasformerà in un mondo di fantastiche avventure spaziali.
"MISSIONE SPECIALE" ACTION PACK è il kit completo che hai sempre sognato, con tutto quello che ti occorre per un divertimento senza fine:

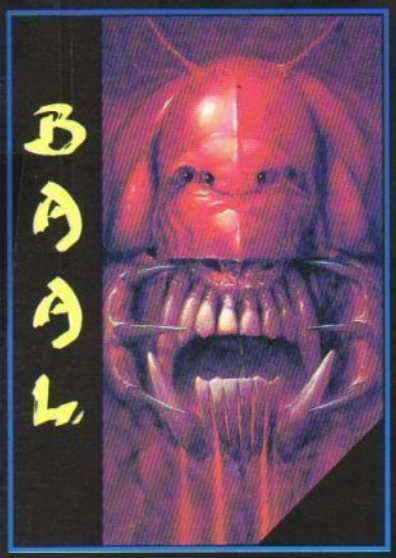
• computer 128KB-RAM • joystick • pistola a raggio • 6 videogames entusiasmanti.

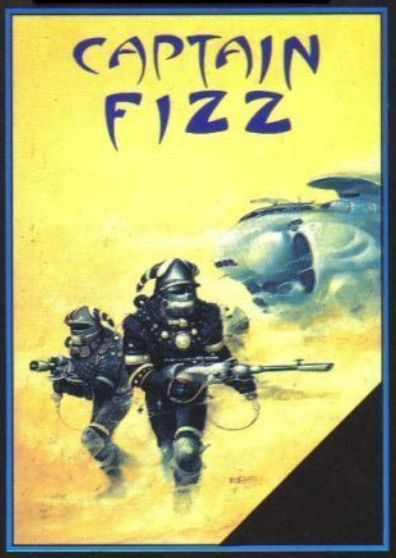
Corri ad arruolarti negli Agenti ZX Spectrum presso tutti i più importanti negozi di giocattoli.

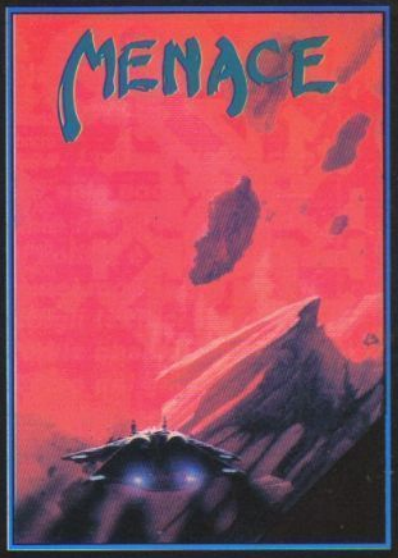
sinclair

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

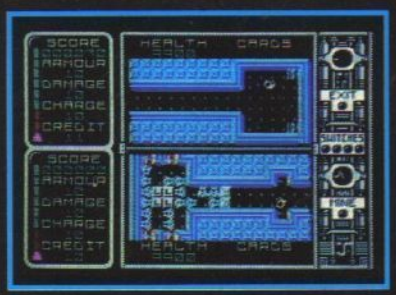
http://speccy.altervista.org/













BAAL

*Il futuro del mondo è nelle mani di una squadra di uomini scelti. **TU** sei il capo dei **GUERRIERI DEL TEMPO** e devi guidarli in una lotta fatale contro il perfido **BAAL** e i suoi seguaci immortali che vogliono distruggere la terra.*
*Pensi di farcela? Ricorda: non c'è alternativa... solo **"L'INFERNO NEL MONDO"!!***

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

CAPTAIN FIZZ

Incontra i Blaster - Trons
Il messaggio è semplice: co-operare o morire!
*I **DUE** giocatori devono collaborare in azione ed in cervello per far si che **CAPTAIN FIZZ** riesca a debellare l'infestazione del pianeta Icarus da parte dei malvagi Blaster - Trons.*
L'azione è veloce e frenetica e si rischia la sconfitta se non si escogitano le tattiche giuste.
*Ricordate: **L'unione fa la forza!***

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C., SPECTRUM

MENACE

Gli ordini sono chiari: devi distruggere il pianeta Draconia.
*In teoria è semplice, ma in pratica... Il pianeta Draconia è stato creato dai più maligni Governatori dell'universo, che lo hanno popolato di esseri mostruosi per terrorizzare il mondo e tentare di distruggerlo. Ora è giunto il momento di porre fine a questa gravissima **MINACCIA**. Devi provarci da solo perchè la terra non può permettersi di sacrificare altre vite... e che il destino ti sia favorevole!*

Disponibile per AMIGA, ATARI ST, C64/128 D., C64/128 C.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

PSYCLAPSE

UN BLITZ A 8 BIT DA PSYCLAPSE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

10 KKKKK

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Alex Badalich

Collaboratori
Vincenzo Beretta, Fabio Castellano, Monica Danna, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Nardulli, Tiziano Toniutti

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20155 MILANO

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000
Abbonamento annuo: L.45000 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

© Studio Vit
KAPPA utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP UK
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

SPECIALI

GIOCHI DEL 2000.....18
Philips, Sony, Panasonic, Technics sono alcune delle case che hanno collaborato alla creazione del primo standard mondiale CDI. Uscirà il prossimo Natale (in USA). Nell'articolo parliamo delle specifiche tecniche, del software in via di sviluppo e del potenziale di quello che potrebbe essere il più potente sistema-gioco mai realizzato.



HYPERGIOCHI 22
Nuove tecnologie di software stanno cominciando a filtrare nel mondo della programmazione di giochi. Significherà la fine degli sparatutto?

100 ANNI FA.....20
Cosa giocava nelle sale giochi vostro bisnonno Ezechiele? Con questo numero comincia una serie in tre puntate sulla storia della tecnologia dei giochi arcade ovvero delle macchine per il divertimento automatico. Questo mese parliamo dei giorni in cui Berta filava.



FONTI D'ISPIRAZIONE 78
Qualche volta una nuova tecnica grafica può dare ad un programmatore l'idea per un nuovo gioco. K sbircia (in esclusiva) per voi alcuni dei nuovi giochi della Psygnosis e scopre che spesso sono le immagini la vera fonte d'ispirazione del programmatore.

SIGGRAPH '89.....76
Quest'anno il Siggraph, la mostra di computer grafica più importante del mondo, si è tenuto a Boston, nel New England. Il nostro inviato è andato a visitarla per raccontarci le ultime novità nel campo delle immagini digitali

PROVE SU SCHERMO

Questo mese ben quattro giochi sopra i 900, tutti superlativi e essenziali per qualunque videogiocatore che si rispetti. Ma anche quelli che non hanno meritato di diventare K-Giochi si difendono bene. Date un'occhiata e lo scoprirete da voi.

K GIOCHI

SIM CITY *Maxis/Broderbund*.....28
STRIDER *Us Gold*.....45
STUNT CAR *Microstyle*.....32
XENON II *Imageworks*.....42

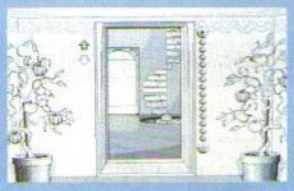
...e il resto...

BASEBALL *Sega*.....38
BASKETBALL *Sport Time/Mindscape*.....52
BLOODWICH *Mirrorsoft*.....41
CASTLE WARRIOR *Palace*.....44
CHARIOTS OF WRATH *Impressions*34
CHUCKIE EGG 2 *P'n'c*.....40
CONFLICT EUROPE *Mirrorsoft*.....30
FAST BREAK *Accolade*.....47
FIENDISH FREDDIE *Mindscape*.....39
GRAND PRIX CIRCUIT *Accolade*....53
HIGH STEEL *Sega*.....51
HORSE RACING *Sport Time/Mindscape*.....49
LEONARDO *Starbyte*.....37
OIL IMPERIUM *ie*.....48
PRO FOOTBALL *Sega*.....50
SILPHEED *Sierra/Activision*.....38
TANK ATTACK *CDS*.....46
TARGHAN *Silmarils*.....40
TRAINED ASSASSIN *DMS*.....36

La tecnologia dei 16-bit sta finalmente liberando i programmatori dalle limitazioni dei generi tradizionali? K scopre un nuovo mondo di idee e concetti di giochi, basato sui sistemi di ipertesto.

HYPERGIOCHI

Cosmic Osmo, recensito da K il numero scorso, non è solo il gioco più grande del mondo, è anche uno dei primi ad essere creato utilizzano un sistema di ipertesto, precisamente Hypercard per Macintosh. Per la prima volta dai tempi di Pong, i programmatori e i videogiocatori stanno per trovarsi davanti ad una nuova esperienza ludica. E le novità non riguardano soltanto il software. Leggete a pag. 18 delle formidabili potenzialità del sistema CDI della Philips.



MOSTRA D'AR

Disegnate immagini elettroniche col vostro computer? Esponetele

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL DOMANI OGGI

Il futuro del divertimento elettronico non è mai stato così roseo. Le tecnologie che ci accompagneranno negli anni '90 sono già qui ora, anche se solo pochi fortunati possono metterci sopra le mani. Le innovazioni coprono tutto lo spettro del mondo del gioco elettronico, dall'hardware al software, e K, come al solito, è sempre puntuale nell'informarvi su tutto quello che succede e succederà nel mondo dei giochi per computer. In questo numero vi riveliamo in esclusiva i dettagli tecnici e non del nuovo lettore CDI della Philips/Sony, ma anche i progetti della casa di software americana Cyan che ha realizzato i primi veri "ipergiochi", ovvero dei giochi di tipo completamente nuovo che potrebbero dominare il mercato negli anni '90. Non vediamo l'ora che sia già domani!

PAGINE GIALLE

I giochi che non potete non avere, aggiornati mensilmente così da inserire le ultima essenziali novità da tutto il mondo, più il CruciKappa, gli annunci dei lettori, la vita, morte e miracoli di N'Gar Trombobo, ecc., ecc.



Aqua Ventura – un'anteprima esclusiva a pag 17



Sim City fa per la città quello che Populous fece per il mondo.

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO.....27
La sezione delle prove su schermo contiene ben quattro K-giochi. L'incredibile *Sim City*, l'eccezionale *Stunt Car*, il magnifico *Xenon II* e lo stupendo *Strider*. Questi sono tutti gli aggettivi superlativi che conosciamo: per fortuna non c'è un quinto K-gioco.

SALA GIOKI.....24
Willow, Willow dove sei? In una sala giochi vicina a casa vostra, insieme al magnifico *Super Monaco Grand Prix*.

NUOVE VERSIONI.....14
Le ultime conversioni per il VOSTRO computer....

TRICKS 'N' TACTICS.....56
Mappe con notazioni e guide dettagliate per arrivare a punteggi di 1 milione e passa.

ANTEPRIME.....12
La Talpa tira un grosso sospiro mentre contempla alcune delle mega-uscite dell'autunno-inverno 89/90.

REGOLARI

NOTIZIE.....9
L'Amiga più grande del mondo e l'Atari più piccolo del mondo; giochi per il piccolo Archimedes; e varie curiosità dall'universo dei computer giochi.

K-BOX.....5
Scoprite cosa pensano i vostro colleghi videogiocatori.

ADVENTURE.....68
Due titoli sezionati per voi: *Curse of the Azure Bonds*: l'ultimo titolo della serie di Dungeons & Dragons, e *Space Quest III*.

ON THE ROAD.....17
Visitate la Psygnosis e date un'occhiata ai loro imminenti titoli.

K IN REGALO!.....8
MAMMA: "Chi era alla porta, Arturo?"
ARTURO: "Nessuno, mamma." (Nasconde sotto il maglione la copia gratuita di K per gli abbonati, appena consegnata dal postino)
MAMMA: "Arturo? Arturoo???" (Non riceve risposta)

TE COLLETTIVA

nella nostra Galleria d'Arte! Le prime sono già arrivate, basta correre a vedere a pag75

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

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

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

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! 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.

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) 30.01.74

PUNTA AL MASSIMO:
SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO!

ACCESSORI

Copri mouse	20.000
Copritastiera A500	25.000
Copritastiera IIGS	39.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Macintosh	99.000
Joy. Mac IV (ADB)	150.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo Pedal	59.500
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Mouse doctor	25.000
Porta mouse	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
Tappetino mouse	22.500

LIBRI/HINTS & TIPS

Bard's tale: vari	telef.
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Gunship academy	25.000
Hillsfar	19.000
Mars saga	19.000
Neuromancer	19.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Quest for clues II	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima: vari	telef.
Wasteland	16.500
Zak McKracken	telef.

AMIGA

A-Max	telef.
Airborne ranger	59.000
Barbarian II	39.000
Battlehawks	29.000
Bismarck	59.000
Blood money	49.000
Castle warrior	29.000
Conflict Europe	49.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Dragon ninja	39.000
Dungeon master1Mb	59.000
Fast break	49.000
Fire brigade	85.000
F.O.F.T.	59.000
Forgotten worlds	25.000
F16 Combat pilot	49.000
F16 Falcon data disk	39.000
Grand prix circuit	69.000
Graphic starter Kit	145.000
Honda RVF 750	telef.
Indy: the last (arc)	25.000
Kick off	29.000
Last ninja II	telef.
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Murder in Venice	49.000
New Zealand story	39.000
Photon paint 2.0	215.000
Power struggle	29.000
Robocop	39.000
Running man	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Scenery FS II #9	39.000
Sex vixens in space	55.000
Silk worm	39.000
Sword of Sodan	69.000
Test drive II	telef.
Data disks	telef.
TV sport football	59.000
Virus Killer ITA	29.000
Where world is CS	69.000
Workbench 1.3	45.000
Xenon II	telef.
Zak McKracken (ita)	49.000

CBM 64/128 CASS.

Add: heroes..lance	29.000
Barbarian II	18.000
D.T. Decathlon	7.500
Defender ... crown	12.000
Dragon ninja	15.000
Forgotten worlds	15.000
Indy: the last (arc)	15.000
Kick off	18.000
Microsoccer	39.000
New Zealand story	15.000
Red Heat (Danko)	18.000
Renegade III	15.000
R-Type	18.000
Rock star	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Speedball	18.000
SS: football	15.000
Vigilante	15.000
Zamzara	7.500

CBM 64/128 DISCO

Add: curse of azure..	59.000
Add: hillsfar	49.000
Annals of Rome	29.000
Barbarian II	25.000
Battle tech	39.000
Defender ... crown	15.000
Fire King	49.000
Forgotten worlds	15.000
GeoChart (geos)	50.000
Grand monster slam	15.000
Indy: the last (arc)	15.000
Journey ... earth	21.000
Kick off	21.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microsoccer	49.000
New Zealand story	15.000
Project firestart	39.000
Real Ghostbuster	25.000
Red Heat (Danko)	21.000
Rocket Ranger	39.000
Running man	21.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Silk worm	21.000
Test drive II	telef.
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Time scanner	29.000
Vigilante	15.000
War in middle earth	25.000
Zak McKracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.

Barbarian II	18.000
Crazy cars II	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Soccer spectacular	29.000
The games: summer	15.000
Vigilante	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"

Add: hillsfar	59.000
Battlechess	59.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Genghis Kan	99.000
Nobunaga's amb.	99.000

MS-DOS 5"

Add: curse of azure..	69.000
Flight simulator 3.0	99.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Grand Prix Circuit	59.000
Grand monster slam	29.000
Heavy metal	telef.
Millennium 2.2	telef.
Prime time	69.000
Sex vixen in space	69.000
Street fighter	29.000
Test drive II	59.000
Data disks	telef.
Waterloo	59.000

MS-DOS 3" & 5"

Adv.dungeon&dragons	*tel.*
American civil war II	59.000
Battlehawks	39.000
C.Y. AFT 2.0	69.000
Defender ... crown	59.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Manhunter SF	69.000
Rocket Ranger	59.000
Under fire	69.000
688 attack sub	69.000

ATARI ST

Airborne ranger	59.000
Barbarian II	39.000
Battlechess	59.000
Battlehawks	39.000
Bio Challenge	39.000
Castle warrior	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon ninja	39.000
Dragon's Lair	telef.
Forgotten worlds	29.000
F16 Falcon data disk	39.000
Grand monster slam	29.000
Indy: the last (arc)	29.000
King of Chicago 1Mb	39.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Red heat Danko	39.000
Renegade	39.000
Robocop	telef.
Rocket ranger	49.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Silk worm	39.000
Virus Killer	telef.
Zak McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.

Add: heroes lance	18.000
Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	29.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Skate or die	18.000
The games: summer	15.000
Vigilante	15.000

MSX CASS.

Barbarians	18.000
Chicago 30's	15.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Game over I+II	18.000
Navy moves	18.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
Passing shot	18.000
3D Pool	15.000

MACINTOSH

Arkanoid	59.000
Cosmic osmo	125.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Gauntlet	79.000
Life & death	85.000
Mac Golf Classic	149.000
Reach for the stars	69.000
Shogun	89.000
Super Hang-On	79.000

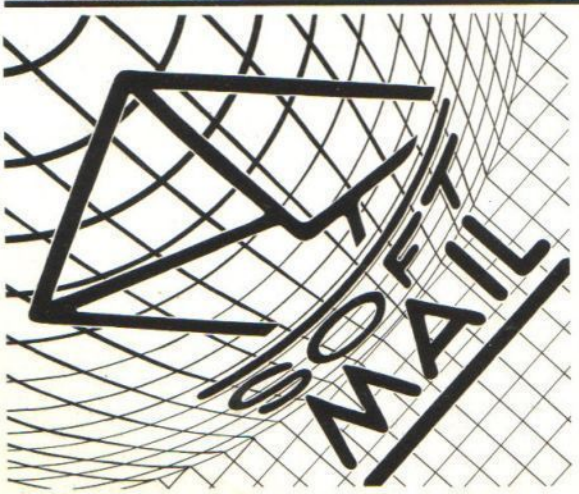
APPLE II GS

Alien mind	89.000
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Final assault	39.000
Neuromancer	79.000
Red october	69.000

APPLE II

American civil war	69.000
Dragon ninja	55.000
GEOS	telef.
Newsroom	39.000
Pac man	35.000
Test Drive	59.000
Tsushima	35.000

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata in ESCLUSIVA a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua un ordine (soprattutto se non sei ancora cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.



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 — Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ 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 _____

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K-BOX

**"Non se tutti hanno capito Ottobre/la tua grande bellezza dai tini gonfi con le pancie piene/regali mosto e ebrezza.
Francesco Guccini - La Canzone dei 12 Mesi"**

E siamo nuovamente qua, abbronzati (chi più, chi meno), e pronti al via del nuovo anno scolastico, del nuovo campionato di calcio, del nuovo anno televisivo...Ma perche allora il capodanno non lo spostiamo al 15 Agosto, dico io, che fra l'altro sarebbe piu congeniale. Vabbene, polemiche a parte, l'ombrellone ha fatto colare dalle menti dei nostri lettori un numero incredibile di parole, perciò bando alle ciance e passiamo alle risposte.

ALL'ARREMBAGGIO!
Cara e spettabilissima nonché illustrissima redazione di K, sono un vostro lettore e scrivo questa lettera per parlarvi della pirateria. Esistono punti a suo vantaggio e a suo svantaggio; comincerò da quelli a vantaggio.
1) La pirateria è economica (Lit.4000 a dischetto);
2) La pirateria è veloce (posso già procurarmi presso il mio pirata di fiducia diversi giochi mai visti sulle varie riviste di software).
Punti sfavorevoli:
1) La pirateria è illegale (anche se in Italia l'illegalità è legale);
2) Nei giochi piratati mancano le varie cosette (mappe, poster, cassette, ecc. che si trovano nelle confezioni legali);
3) In certi giochi non si può proseguire perchè sconosciuti i codici messi dai programmatori (anche se in tutti i miei giochi sono stati sprotetti).

Mega commentone finale: La pirateria è giusta (perchè i prezzi delle software-house sono esagerati) e fa divertire chi ci sta in mezzo (anche se si gioca col fuoco).

Ho circa 80 giochi per il mio Amy (Amiga Was Born Champion) e solo uno originale (TMG Software *Prison*).

■ **M.B.F (Magnus Big Fabio) from Cagliari**

P.S. Perché non viene creata una rivista per pirati, con codici, password, trucchi per copiare e spiegazioni sul gioco?

Caro Fratello della Costa (non la Nikka...l'altra), Francis Drake facendo il pirata per conto di sua Maestà Britannica, ci guadagnò a suo tempo il titolo di baronetto (Sir) e l'eterna riconoscenza del proprio paese. Non tutti però i pirati ebbero lo stesso sviluppo di carriera di Drake e molti di loro finirono i loro giorni in maniera veramente poco invidiabile, dunque valuta tu opportunità e convenienze del caso. Per la rivista della filibusta, direi che la cosa migliore è forse la fanzine fotocopiata; lontana dai clamori della stampa ufficiale e dalle registrazioni che la legge richiede. Ma a questo punto vi conviene entrare in clandestinità.

Mini commento finale: in Italia per quanta riguarda l'acquisto dei pacchetti di software (e mi riferisco anche a quello industriale), veniamo dopo lo Sry-Lanka e la Namibia (o dintorni) mentre per il consumo di floppy-disk siamo secondi solo agli Stati Uniti. Secondo te perché?

SQUILLA IL TELEFONO...
Originale redazione di K, sono un ragazzo di Velletri che vorrebbe mettere un po' di luce nella disputa Amiga vs Atari ST.

Sono un felice possessore di uno splendido Amiga 500 e avete anche pubblicato un mio annuncio sul numero di Giugno per la formazione di un club. Formando questo Club ho trovato molti amici ma anche molti pirati che mi hanno spedito liste a non finire dei loro programmi e fin qui quasi tutto è nella normalità. Ma vengo al dunque; un pomeriggio di Luglio uno sconosciuto mi telefona e subito mi dice: "Abbasso l'Amiga, W gli Atari ST e tu sei un figlio di p.....!!" Dunque una disputa iniziata per gioco può arrivare fino a questo punto? Capisco chi elogia il suo elaboratore ma non chi ricorre a parole molto pesanti per farlo primeggiare.Semmai sono i programmatori che rendono un computer migliore di un altro perchè sviluppano nuovo software e danno al sistema la possibilità di espandersi in qualità e prestazioni.

Vorrei perciò proporre un idea per K: visto che il computer non deve essere usato soltanto per giocare, potreste dare ogni mese un'idea da sviluppare sul proprio elaboratore (ad esempio:musica grafica, animazione ecc) premiando come migliore macchina del mese quella su cui è stata resa meglio l'idea. Complimenti per la redazione e spero che pubblichiate la mia lettera.

■ **Luca Nardini (Velletri)**

Il telefono è purtroppo sovente impiegato per usi che mal si conciliano con l'idea più generale di comunicazione. Pochissimi anni fa Radio Radicale lasciò i suoi microfoni aperti all'intervento degli ascoltatori e quello che ne scaturì fu il maggiore concentrato di maleducazione verbale gratuita che mai si fosse ascoltato prima. Al confronto il Bronx sembrava l'accademia dei Lincei. Sicuramente chi ti ha telefonato era un orfano di questa iniziativa oppure più semplicemente non aveva trovato il proprio psichiatra in casa e così ha preferito rivolgersi direttamente a te. Sul tema da lanciare mensilmente, mi pare che la rivista sia già impegnata nel dare delle valutazioni e ridurre l'analisi ad un solo argomento non avrebbe francamente molto senso.

K-ROMANZO
Lissone, 6 Agosto 1989
PROLOGO. Salve. Sono un vostro lettore sin dal primo numero di "K" e ho sempre voluto scrivervi, ma non l'ho mai fatto. Ora ne ho finalmente l'occasione, l'opportunità e la possibilità.
Questo è ciò che ho da dirvi...

■ **Cristian Ghezzi, Lissone (Mi)**

Comincia così e poi prosegue per altre sei pagine, la lettera del giovane Cristian Ghezzi (pseudonimo dietro al quale si cela con ogni probabilità Alberto Pincherle, in arte Moravia). Ebbene cosa si può rispondere a 18.965 caratteri di stampa (spazi inclusi);non lo so. Francamente penso che se il nostro lettore avrà pazienza, quando la rubrica "K-Post" passerà in mano ad Umberto Eco, sicuramente ci sarà una risposta adeguata per lui.

Scherzi a parte, ci sarebbero volute due pagine solo per la lettera e altre quattro per la risposta. Prova magari a frammentare gli argomenti così tu ci scrivi qualche volta di più e noi possiamo risponderti con un po' più di calma.

BLOOD MONEY É BELLO?
Cari amici di K, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore che sente il dovere di farvi i suoi complimenti per l'ottimo lavoro che svolgete. Così avrebbe dovuto cominciare questa lettera se non avessi però notato un seccante "dettaglio" sul numero di Luglio-Agosto e più precisamente a pagina 28, dove si trova la recensione di *Blood Money* che, a mio avviso, meritava un voto estremamente più alto. E voi starete già pensando: "Ecco un altro di quelli che non

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

sanno fare altro che criticare, in fondo i gusti sono gusti". Ma questa volta vi sbagliate di grosso

Una cosa che mi piacerebbe propio fare è chiedere a chi ha recensito, e quindi provato *Blood Money* un giudizio sulla presentazione, oppure sul secondo o terzo livello (ecco l'imbarazzo comparire sul volto dell'imputato). Insomma diciamoci la verità voi non avete provato il prodotto non finito, ma semplicemente un DEMO giocabile che permette di arrivare sino a metà del primo livello. Ma dico vi sembra una cosa giusta? Avete poi visto la qualità grafica dei livelli successivi o la magnifica presentazione? E non vi sembra di avere toppato? Non riesco proprio a capire come si possano dare dei giudizi su un prodotto senza averlo provato a fondo, tanto che mi sto convincendo che tra poco giudicherete il software solamente guardando le figure sulla confezione. Anche se sono più che sicuro che non pubblicherete questa lettera dato che ci fareste una pessima figura, mi basta farvi sapere che a me non la fa nessuno. Ha, ha, ha.
(E i saluti non ve li faccio, così imparate!!!)

■ **MBC, Vicenza**

Contrariamente a quello che alcuni critici sono abituati a fare, noi non giudichiamo un disco soltanto dalla copertina o un film solamente dai trailer. Blood Money l'abbiamo giocato seriamente e ti posso confermare che il giudizio espresso nel merito è stato sicuramente meno travagliato che non la formazione del nuovo Governo. Che la grafica e il suono siano eccezionali lo abbiamo sottolineato anche noi, mi pare; ma un gioco non si valuta solo su quelle basi. Rileggiti attentamente la recensione (tu forse hai avuto tra le mani una prova di stampa della tipografia) e vedrai che l'unico vero nostro dubbio era e resta quello relativo alla sua effettiva giocabilità, senza nulla togliere a tutto quello che c'è intorno.

Come vedi abbiamo pubblicato la tua lettera. Ha, ha, ha, e per non metterti in imbarazzo non ti salutiamo neppure noi, così impari!!

ABBASSO I VOTI

Gentile Redazione di K, vi scrivo questa missiva abbastanza scosso da alcune vostre pagelle ritenute da me completamente sballate. Premetto che non voglio scatenare polemiche, ma esprimere il mio stramodesto parere che, forse, potrà essere condiviso anche da altri lettori.
1) Dare a *Virus* il massimo dei voti mi sembra eccessivo, prima di tutto perchè in fondo è solo uno"spara e fuggi" con grafica solida tridimensionale, che in ogni caso non può competere con *Carrier Command* o *Starglider 2*.
2) Definire *Obliterator* un gioco mediocre mi sembra decisamente errato;certo, il sistema di movimento è scomodo, ma il gioco è molto profondo, ha una convincente animazione, anche se un po' lenta, e una meravigliosa colonna sonora.
3) *Grand Monster Slam* non merita assolutamente 900; semmai un 750 per il suo schema di gioco ripetitivo.
4) *Double Dragon* sarà anche facilissimo, ma francamente preferisco questo tipo di giochi ad altri impossibili, inoltre da un "pesta-duro" non si può pretendere di non essere ripetitivo.
5) Questo ve lo state portando dietro da sette anni: basta con l'esaltare lo Spectrum: non ha sonoro, ha poca memoria, la grafica è penosa: francamente non m'importa che i programmatori mettano più impegno nella versione Spectrum di un gioco che in quella di Amiga, se quella di quest'ultimo è coloratissima e splendida;per me vedere *Xenon* affogare nella monocromia dello "Spettro" è stato un duro colpo, per cui potere al colore a 16 bit.

■ **Andrea Chirichelli, Milano**

Beh, procediamo con ordine.
***1)** Virus non è proprio uno spara e fuggi tout-cour e forse deve il suo successo proprio alla tridimensionalità e a un livello di giocabilità tutt'altro che trascurabile. E insomma diventato un classico (hai presente "I Promessi Sposi") e parlar male dei classici è francamente un po' difficile.*
***2)** Il giudizio su ogni gioco non è dato solo dalla valutazione di alcuni elementi ma dall'insieme di tutto quello che c'è nel gioco, con un occhio di riguardo più alla sua resa effettiva che non agli effetti speciali e ai colori ultraviolenti con i quali si cerca di stupire i recensori di turno.*
***3)** Grand Monster Slam è tutt'altro che un gioco monotono e non merita la decurtazione di punteggio che tu proponi (anche perchè altrimenti dovremmo sostenere che anche Kick-off è ripetitivo dato che il campo da pallone è sempre lo stesso...e non mi pare il caso) mentre...*
*...**4)** Double Dragon alla lunga è davvero noioso ed anche se si tratta di un "pesta-duro" è lecito aspettarsi comunque qualcosa di più dai programmatori.*
***5)** Sullo Spectrum che cosa posso dirti..."Il primo amore non si scorda mai".*

ANNUNCI VERI O FALSI?

La presente per farvi notare alcune cose che migliorerebbero senz'altro la vostra già ottima rivista:
1) Controllate prima di pubblicarle le lettere che Vi spediscono perchè alcune sono veramente povere e penose nel contenuto tanto da far pensare che la maggior parte dei vostri lettori e utilizzatori di computer siano dei semi deficienti il che NON È VERO. Un controllo più accurato dei contenuti ed una cernita in base agli argomenti che trattano le eventuali lettere da Voi ricevute gioverà senz'altro all'immagine della Vostra redazione.
2) Nella rubrica "K-ANNUNCI" con mia meraviglia ho letto l'annuncio demenziale e completamente senza senso di tale BITTANTI MATTEO, perchè Vi prendete la briga di pubblicare certe stupidaggini di persone che probabilmente non hanno altro da fare che vivere una vita all'insegna del nonsenso? Il danno è solo Vostro che squalificate la Vostra rivista e offendete la sensibilità di tutti gli altri lettori.
In ogni modo voglio ribadire che la Vostra pubblicazione è ottima.

■ **Alberto Schmuckher, Genova**

La qualità della posta è quella che è anche se stiamo cercando di risollevarla e per farlo non nego che anche tu potresti darci una mano. Per il resto, non credevo che ci fosse in giro ancora qualcuno che leggendo gli annunci economici del Corriere della Sera alla voce: Cartomanti e Astro-Occultiste;lo stesso fosse davvero convinto che le signorine in questione esercitassero veramente la professione in oggetto. Alberto, tu mi stupisci.

Come si dice comunemente: O ci fai, o ci sei.

L'annuncio di quell'infiltrato di Bittanti era lapalissianamente fasullo e ci è sembrato un modo simpatico per spezzare il ritmo dei K-Annunci.

Mai che si possa scherzare una volta.....

DOVE SONO FINITI I BEI GIOCHI?

Carissima redazione di K, sono un ragazzo di 18 anni e vi scrivo perchè sento che nel mondo dei videogiochi qualcosa non funziona più. In questo regno del sogno è sfortunatamente entrato il germe dell'avidità e del guadagno. Quante nuove software house sono sorte negli ultimi anni e quanti videogiochi buoni (e per buoni intendo dire giocabili e longevi) sono stati sfornati?

Ebbene troppe sono le software house, pochi i programmi che vale la pena di acquistare originali. Ricordate (e come non potete) il mondo delle consolle? Quanto era bello aprire la scatola di una cartuccia, sfogliare il manuale ed essere sicuri di avere comperato qualcosa di buono. Oggi invece (mi riferisco al mercato dei computer), i programmatori pensano solamente a finire la conversione di uno strepitoso coin-op in due mesi secondo le esigenze del loro boss, senza curarsi se il gioco è bello o meno.
E poi ci si lamenta della pirateria! Inoltre, sembra proprio che senza l'aiuto di cheat mode i giochi non possano essere portati a termine. Prendiamo ad esempio *Populous*. Ebbene sono arrivato al 179º livello (BUGUPIL) e vi assicuro che il computer è incazzato di brutto! (Provare per credere) .A questo punto mi pento di avere speso 55.000 lire per avere un gioco che mi è durato una settimana e mezza. Fortunatamente ci sono delle felici eccezioni. Ad esempio *Dungeon Master* mi è costato 59.000 lire ma mi è durato due mesi e la gioia di vederne la fine. Speriamo che in un immediato futuro comincino a programmare software serio;più Crammond, Braybrook, Bitmap Brothers e meno Tiertex, Go, Infogrames e compagnia brutta. Si ricordino questi miseri programmatori citati per ultimi, che il lavoro serio viene sempre, prima o poi, ricompensato.

■ **Francesco Matarrese, Taranto**

Quantità e qualità sono due binomi che difficilmente riescono ad andare daccordo. Hai perfettamente ragione sul

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

fatto che molti (troppi) si sono buttati a capofitto nella produzione di software senza tenere conto ne delle esigenze degli utenti né del progressivo calo qualitativo che un tale salto di produzione poteva generare. Ti confesso che per orientarsi in mezzo a tutta questa fioritura mucillagginosa di software ci vorrebbe quasi, quasi una rivista " ad hoc" che provasse e valutasse tutto il mercantile in circolazione. Ma ci sarà? Ah, saperlo.....

I VIDEOGIOCATORI SONO RINCRETINITI?

Spettabile redazione di K, ho deciso di scrivere questa lettera in difesa di tutti gli utenti di software ludico che troppo spesso vengono considerati rincretiniti da amici e parenti proprio perchè giocano con i "videogame" (termine non del tutto appropriato). Ah che sbadato, ho dimenticato di presentarmi.

Io sono Francesco, ho 16 anni, studio (o almeno cerco di farlo) e posseggo un'Amiga 500. Mi sento chiamato in causa perchè anch'io appartengo alla schiera dei "videogiochisti" (che strano neologismo). Purtroppo noi videogiocatori siamo considerati tutti dei deficienti perché ci mettiamo davanti al monitor per svariate ore apparentemente senza motivo. Ma le persone (senza esperienza nel campo informatico) non sanno che al di là del monitor esiste un mondo finto, certamente, simulato, ma talmente coinvolgente da regalarci emozioni che non si proverebbero in nessuna altra parte. Chi non si è sentito veramente perso nelle praterie della Kerovnia, in *The Pawn*; chi non ha provato una grandissima emozione nel colpire il "nazi" in *Rocket Ranger* o ad abbattere i castelli in *Defender of the Crown*? E chi non si è mai sentito uno *Zak McKracken*? La lista è lunga e si potrebbe continuare per mesi; ciò dimostra che il computer non è un mezzo per rendere imbecille la gente ma per darle sensazioni di gioia, dolore, commozione (la mamma che piange in *The King of Chicago*). Il dono più bello del computer è di essere noi stessi i protagonisti. Voglio dire se leggiamo un libro o guardiamo un film, potremo piangere, ridere, ma a livello inconscio; infatti cerchiamo di immedesimarci nel protagonista e di condividere con lui le sue emozioni. Tuttavia in un film tutto questo si subisce in modo "passivo". In una adventure possiamo spostarci a piacimento in un mondo simulato, ricco di insidie e tranelli.

Possiamo guardare gli oggetti, prenderli, usarli su altri oggetti e dulcis in fundo, possiamo comunicare con altre persone. Certo con grossi limiti, ma possiamo comunicare. Si va sempre verso l'interattività totale. In questa lettera spero di essere stato chiaro e mi raccomando: FATE L'AMORE, NON FATE LA GUERRA !

Ovvero non usate Operation Wolf e simili.

P.S. Non comprate giochi piratati. UN GIOCO PIRATA NON REGALA EMOZIONI

■ **Francesco Mai, Bardolino (Verona)**

"Da una lacrima sul viso/ho capito molte cose.
Bobby Solo - Sanremo '69"

Ebbene si;non ti nascondo che mi sono commosso nel leggere la tua missiva ed ho pure versato alcune lacrime che hanno fortemente messo in crisi la tastiera del mio PC.

Ti giuro che nemmeno De Amicis si era mai spinto a tanto e se non lo fa la redazione, ti propongo io personalmente per il premio della bontà "Notte di Natale".

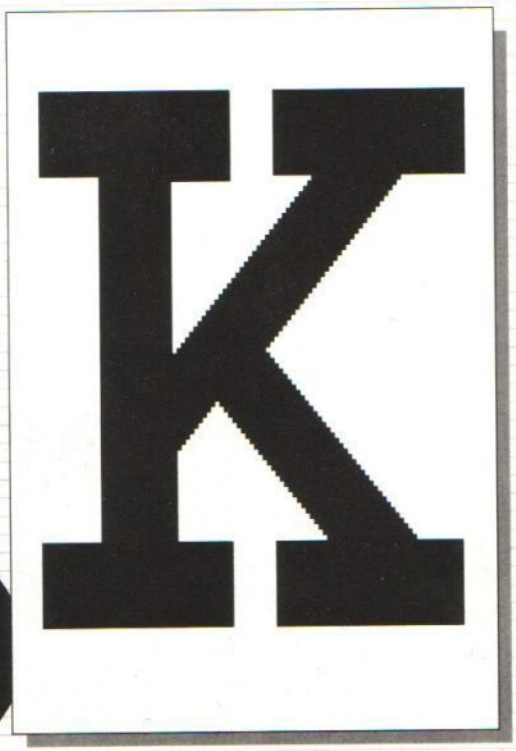
LE LETTERE VANNO INDIRIZZATE A:
K BOX
via Aosta, 2
20155 MILANO



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

11 K AL PREZZO DI 9



- Due numeri **GRATIS**
- Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**
- 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**
- Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese **K**.

notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, crucikappa, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni.....

OFFERTA DI ABBONAMENTO

Mi abbono a partire dal numero.....del mese di.....

nome..... cognome.....

via.....

cap .....città..... prov .....

firma .....

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n°50142207 o vaglia o assegno intestato a:
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K NOTIZIE

STACY, L'ST PORTATILE

L'Atari Italia ha finalmente presentato il tanto atteso ST portatile, lo STacy. E dotato di un display LCD supertwisted retroilluminato, con la stessa risoluzione di 640 x 400 pixel del monitor monocromatico SM124 dell'ST; il mouse è stato sostituito con una trackball, forse ancora più comoda come controller e monta la versione 1.4 del TOS, il sistema operativo dell'ST; dispone di 1 MB. di RAM, espandibile fino a 4 MB.,

Ne sono disponibili due versioni: la prima monta 2 drive da 3.5 pollici e costa attorno ai 2 milioni e mezzo di lire; la seconda monta, invece, un drive da 3.5" ed un hard disk interno da 30 MB. e costa attorno ai ai 3 milioni e mezzo.

IL "PROFESSIONALE" A BASSO COSTO: IL MEGA 1 ST

A completamento "verso il basso" della serie professionale MEGA ST, ecco un sistema più economico dei precedenti, con "solo" 1 MB. di RAM e, a detta della casa produttrice, non espandibile su scheda, ma dotato comunque di tutte le altre catteristiche della serie: tastiera professionale Cherry, slot di espansione interno a 100 pin, chip Blitter, TOS 1.4. Costa 1.150.000 più IVA.

IL PORTFOLIO: IL SISTEMA MS-DOS PIU PICCOLO DEL MONDO

Questa macchina rischia di avere un successone. É un vero PC compatibile, ma delle dimensioni di una calcolatrice tascabile. Il sistema operativo è il Microsoft Dos v. 2.20, ha 512 KB. di RAM (espandibile a 640), un display a cristalli liquidi da 4 righe x 40 colonne e monta di serie in ROM il S/O, un elaboratore di testi, un foglio elettronico compatiblie Lotus e un programma di gestione indirizzi e appuntamenti. Inoltre è interfacciabile via porta seriale RS-232 con personal computer tipo PC o ST. Ovviamente, la memoria di massa non è basata su dischetti, ma su RAMcard, schede di memoria di 128K di capacità. Il prezzo: attorno alle 600.000 lire + IVA.

Un'idea brillante, ma, detto tra di noi, non la vediamo molto bene come macchina da giochi.

IL GRANDE ASSENTE AL SIM: L'ATARI TT

Nelle K notizie del numero scorso, con il titolo "Voci di un nuovo ST", citavamo una nuova macchina dell'Atari, chiamata STE; ora siamo in grado di dare altri dettagli su quel sistema che, in realtà, non esiste. STE era il nome di un sistema mai sviluppato, perché troppo simile al TT, del quale vi parliamo qui di seguito.

La Germania è indubbiamente il maggior mercato mondiale per l'ST, tanto da giustificare una fiera interna dell'Atari tedesca, la Atari Messe di Dusseldorf, tenutasi a fine agosto e dove, finalmente, è stata presentata la versione commerciale del tanto atteso Super-ST. É costruito attorno ad un processore Motorola MC6800 a 16 MHz., con 2 MB. di RAM, espandibile fino a 26, monta il un sistema operativo TOS 1.4 adattato su ROM, ma è in sviluppo il TT/X con S/O Unix System V e interfaccia grafica X/Window.

I modi grafici supportati dal nuovo monitor a colori da 1280 x 960 pixel, sono sette, i tre dell'ST e altri quattro, a partire da una bassa risoluzione con 256 colori da una paletta di 4096, fino ad una altissima risoluzione a 2 colori programmabili o un'alta risoluzione (il modo hyper-monochrome) con 256 livelli di grigio. Di serie anche le interfaccie VME, DMA, SCSI, Centronics, seriali e MIDI

Il prezzo: per la configurazione completa con hard disk e monitor colore si parla di 6700 marchi, altre voci riportano 5700. Staremo a vedere. In ogni caso, l'Atari Italia dice di non essere intenzionata ad importarlo, per ora; in Gran Bretagna e in Germania, la distribuzione dovrebbe iniziare a partire dal marzo 1990.

NUOVI GIOCHI PER L'ARCHIE JUNIOR

Sembra che il piccolo Archimedes della Acorn, l'A3000, stia per ottenere il sostegno di giochi mancato al suo fratello maggiore. Rappresentanti di 30 case di software hanno partecipato di recente ad una conferenza organizzata alla Acorn, dove i pezzi grossi hanno delineato una strategia di mercato (come l'Archie non aveva mai avuto) ed hanno rivelato i particolari del pacchetto approntato per gli sviluppatori di software.

Per quanto riguarda la Acorn (ed i futuri acquirenti dell'A3000) la cosa sembra essere stata una successo; un luminare della stazza di Gary Bracey della Ocean ha detto in seguito: "É una macchina stupenda e sono sicuro che ci programmeremo qualcosa. Da quanto ho visto e sentito oggi, l'A3000 merita soltanto i nostri titoli migliori, quali *Batman* e *The Untouchables*. Le altre case di software hanno espresso opinioni altrettanto entusiastiche e una di queste, la Domark, ha già preparato due giochi, *Trivial Pursuits* e *Hard Drivin'*, che sono stati presentati in anteprima alla PCW Show.



***Hard Drivin'* – presto disponibile per l'A3000**

L'AMIGA PIU' GRANDE DEL MONDO?



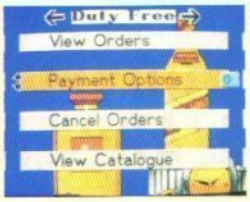
Non sono soltanto gli yankee e i giapponesi a produrre apparecchiature esotiche. In Danimarca hanno costruito l'AMIGA PIU' GRANDE DEL MONDO. Il Tower Amiga vi consente di costruire un sistema su misura per le vostre esigenze all'interno di una cabinato affiancato al monitor. Tutti gli interruttori sono disposti sul pannello anteriore, facili e piacevoli da raggiungere e usare. All'interno avete il vostro normale Amiga 2000, ma c'è spazio anche per ogni sorta di extra, come dischi rigidi, schede emulatori PC, genlock, extra RAM, apparecchiature MIDI e il cielo sa cos'altro ancora. E il prezzo? Non eccessivo. Per circa 1.200.000 lire la Eurotrade di Arhus installerà il vostro Amiga all'interno della cabina e predisporrà ogni cosa. L'Eurotrade ha sede a Finlandsgade 25, DK-8200 Arhus N, Danimarca. Tel. 86166111.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

AEROWARE







L'anno prossimo i noiosissimi voli in aereo potrebbero assumere una dimensione del tutto diversa se il nuovo IFESS (Integrated Flight and Entertainment Services System) si tradurrà in realtà. Tale sistema vi consentirà di giocare giochi per computer, usare canali audio e video ed accedere al telebanking e ai servizi di vendita elettronici, il tutto comodamente seduti (si fa per dire visti i sedili degli aerei) sul sedile del vostro aeroplano. Il sistema comprende un monitor a cristalli liquidi, una cuffia e una tastiera, collegati al sistema via satellite dell'aeroplano usato per le comunicazioni globali. L'IFESS è stato presentato quest'anno alla Fiera Aeronautica di Parigi ed ha destato interesse in più di 40 linee aeree. Naturalmente, per provare il massimo delle emozioni, potrete collegare il vostro gioco di Falcon ai meccanismi di guida dell'aereo...

GIOCHI DI PRESTIGIO

TI ragazzi della Digital Magic Software di Liverpool sono impegnati coi giochi di prestigio. Jules Burt, il direttore della società, spiega: "Faccio giochi di prestigio da quando avevo sei anni e appena ho conosciuto John Law (un altro componente della DMS) ho subito coinvolto anche lui."

Quando abbiamo chiesto loro fino a che punto si spingono tali giochi, Jules ci ha risposto, "Non al livello da richiedere materiale scenico, ma semplicemente giochi da pub con le carte e le monete realizzati con la sola abilità delle mani." Chissà che non si riesca ad organizzare un circo formato da operatori dell'industria dei videogiochi...

LA PIRATERIA UCCIDE...

Mungo Amyatt-Leir, l'amministratore delegato della casa di softwareSoftware Horizons chiusa per fallimento, ha addebitato fermamente la colpa della recente bancarotta della sua società ai pirati del software e alle loro pratiche illegali.

Amyatt-Leir ha affermato: "Naturalmente eravamo a corto di capitale, ma la PIRATERIA CI HA DATO IL COLPO DI GRAZIA. Prendiamo, ad esempio, uno dei nostri giochi per ST, *Dragonscape*. Ha venduto soltanto 2000 copie in tutto il mondo, in un mercato potenziale di oltre un milione di ST. Un vero fiasco." Sulla situazione in generale, ha commentato: "Sono veramente fuori dai gangheri, la pirateria è peggiorata negli ultimi anni e non dà alcun segno di tregua".

La Software Horizons è stata fondata l'anno scorso dall'imprenditore 23enne e ha prodotto giochi come il suddetto Dragonscape (uno sparatutto multidirezionale) e Veteran (uno sparatutto ispirato a Operation Wolf). Ultimamente ha rivolto la sua attenzione a prodotti più seri come il campionatore Mastersound ed il software relativo per ST, nonché il software anti-virus per PC, Sleepsafe.

La società lascia debiti per oltre 370.000 sterline. Amyatt-Leir ci ha rimesso personalmente "una gran somma di denaro". Si rammarica che "è una situazione molto difficile, ma rimarrò nel settore dei computer-giochi."

FRAMMENTI

Interphase, il gioco della Imageworks sulla falsariga di *Mercenary*, atteso ormai da secoli uscirà finalmente ad ottobre per ST e Amiga e sarà seguito a Natale da una versione per PC.
Non avete ancora visto su video il grande film tutto azione di Bruce Willis Die Hard? Se vi è piaciuto il film, sarete felici di sapere che la Activision prevede di proporre per Natale un computer-gioco Die Hard in tutti i principali formati.

★ La Activision ha acquisito la licenza del nuovo film di James Cameron (*Terminator*, *Aliens*), *The Abyss*. Per ora però non si conosce alcun dettaglio sul gioco.

★ Kevin Toms, autore della popolarissima simulazione di calcio *Football Manager*, sta praticamente dando gli ultimi ritocchi a *World Cup Football Manager*, giusto in tempo per Italia '90.

★ I videogiocatori stanno a cuore alla Microprose: ha appena investito altre 2500 sterline per la nuova simulazione di guida *Stunt Car Racer* di Geoff Crammond, solo per migliorarne la presentazione e la grafica.

★ Solo negli Stati Uniti è stata venduta la strabiliante cifra di 9 milioni e centomila cartucce del gioco della Nintendo *Super Mario Brothers*. Quanto ci vorrà prima che ciascuna famiglia degli Stati Uniti abbia in casa una copia del gioco? Ai posteri l'ardua risposta. Alla Mattel sperano probabilmente che succeda la stessa cosa anche in Italia...

★ Nel frattempo, un numero di osservatori del settore reputa che il Gameboy (monocromatico) della Nintendo avrà più successo del Lynx (a colori) dell'Atari per la semplice ragione che la Nintendo esercita sul mercato americano un dominio quasi dittatoriale...

★ Negli Stati Uniti non tutti i giochi si chiamano con il loro nome, o meglio, non vengono chiamati con il nome "europeo". Qualche esempio? *Buggy Boy* è stato ribattezzato *Speed Buggy*, Microprose Soccer è diventato *Pro Soccer*.

Il perché di questi cambiamenti? Solitamente sono motivi commerciali oppure per ragioni di copyright. Un famoso gruppo inglese, The Beat, per poter vendere i dischi in America dovette cambiare il suo nome in English Beat perché un gruppo con quel nome negli Stati Uniti esisteva già anche se non era famoso quanto l'omonimo gruppo europeo.

ITALY '90 SOCCER SI RINNOVA

Anche la Simulmondo si prepara ai campionati del mondo di calcio. Dalla sede di Bologna è stata annunciata una nuova versione del popolare *Italy '90 Soccer*. Oltre alla consueta opzione per un torneo ad 8 giocatori è stata inserita la possibilità di giocare da soli un torneo contro altre sette squadre controllate dal computer. É stata ANCHE inserita un'opzione moviola a 4 velocità per tutte le versioni.

La nuova versione è già disponibile per C64 (L18000c, L25000d) e prossimamente per Amiga, PC, Atari ST (L39000d).

Altri due giochi di simulazione sportiva sono in preparazione: *500cc MotoManger* con 16 circuiti mondiali, prospettiva in soggettiva con qualificazioni e gara e migliaia di variabili che vanno dalla tecnica alla strategia. Infine *Power on the Beach* dedicato allo sport che ha animato questa estate le spiagge italiane e di tutto il mondo: il Beach Volley.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SOFTWARE VERDE

Qualche problema alla Microprose per il lancio del gioco di Greenpeace. In una prima versione era praticamente impossibile salvare le povere foche e il responsabile del marketing della Microprose avrebbe dichiarato: "Se non ne potete più, potete sempre bastonarle". Questa affermazione tiene fede al primo insegnamento dei programmatori che dice che ogni cosa che si muove sullo schermo dovrebbe essere colpita ma ha irritato non poco i membri dell'organizzazione ecologica. Forse non avevano calcolato che i titoli di punta della Microprose sono giochi tutt'altro che pacifisti. Jonathan Smales di Greenpeace ha dichiarato di aver scelto la Microprose proprio per la sua linea militarista nella speranza che *Rainbow Warriors* desse un'immagine più "verde" alla software house. Ma voci di corridoio dicono che sia stata la Microprose a scegliere Greenpeace perché nessun altra software house era disposta a rischiare di produrre un gioco con poca speranza di ricavare un buon guadagno.



Originariamente il gioco era stato offerto alla Telecomsoft dopo che Jane Smith della Logotron, anch'essa membro di Greenpeace, aveva insistito per pubblicare il gioco.

SIERRA STAI IN GUARDIA!

Si chiama **CINEMATIQUE** e viene presentato come un nuovo sistema di videogioco. L'ha realizzato dopo tre anni di duro lavoro il programmatore francese Paul Cuisset ed è stato studiato per gli avventurieri che non sopportano di digitare testi quando giocano (visto il successo dei giochi Sierra dobbiamo pensare che sono tanti). Il primo gioco a sfruttare questo sistema sarà *Future Wars: Time Travellers* della casa di software francese Delphine.

Il gioco prevede emozionanti e complicati salti nel tempo, dal Medio Evo alla Preistoria fino al futuro con lo scopo di evitare, nel 43° secolo, l'invasione della terra da parte di una razza aliena.

Il sistema **CINEMATIQUE** ha nella facilità d'utilizzo la sua caratteristica principale e utilizza una grafica particolarmente spettacolare. In Francia il gioco è stato accolto con entusiasmo ed il sistema viene considerato intelligente come quello della Sierra ma 20 volte più veloce. *Future Wars: Time Travellers* sarà di-stribuito dalla Lago verso la fine di Ottobre.

GIOCHI BOOMERANG

Ci sono giochi che inevitabilmente diventano dei veri boomerang per le redazioni. Negli uffici di K si sfruttano tutti i momenti liberi per sfide e campionati a più giocatori di *Kick Off*. In Inghilterra si è andati oltre e *Kick Off* sta preoccupando direttori ed editori delle riviste di settore. In alcune riviste sono state fondate delle leghe e i campionati si moltiplicano. Questa febbre ha contagiato anche le software house e si parla di ritardi nella realizzazione di giochi e programmi a causa di sfide a *Kick Off*, come già era accaduto tempo fa con Tetris. Un successo incredibile soprattutto da parte della critica perché secondo gli ultimi dati, almeno in Italia, *Kick off* non ha avuto il successo che, per esempio ha avuto *Microprose Soccer* per 8-bit. A K questo non interessa, perché il nostro campionato va a gonfie vele e il direttore ha perso una partita dopo aver subito un gol direttamente da calcio d'angolo. Da qualche giorno è intrattabile.

È LA VOSTRA OCCASIONE

K CERCA UN REDATTORE PART-TIME

K sta cercando un **REDATTORE** part-time di-sposto a lavorare in **redazione**. Deve essere interessato ai **VIDEOGIOCHI**, di qualunque forma e tipo, ma non esserne ossessionato. Deve conoscerli un po' tutti, più che dedicarsi ad un solo genere. Deve saper scrivere bene in **italiano**, ma non deve necessariamente aver mai lavorato in un giornale. Deve conoscere l'**inglese** scritto. Qualche conoscenza tecnica, inoltre, non guasta.

Il posto è destinato ad una persona interessata ad intraprendere la **carriera** di giornalista, con un discreto senso dell'**UMORISMO**, la voglia di dare sempre il meglio e la capacità di rendersi **autonomo** nel lavoro.

Scrivere a: K/Studio Vit, "Redattore", Via Aosta 2, 20155 Milano. Includendo il vostro Curriculum Vitae (studi, lavori precedenti, ecc.) ed il vostro attuale numero telefonico.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

STATUS, STYLE, STEALEY...

LA TALPA METTE LE ZAMPE SUI TITOLI IN FASE DI SVILUPPO...

Bill Stealey, il "Matto" del mondo delle simulazioni su computer, pilota straordinario, sano americano, ha - LO RIVELIAMO IN ESCLUSIVA - fatto il suo primo passo falso su quella china scivolosa ed ardua che porta alla rovina ed alla bancarotta... Ha iniziato ad apparire nei suoi video pubblicitari. Il detto video, che pubblicizza il programma per PC di "imminente uscita" *M1 Tank*, vede Wild Bill vestito in divisa da combattimento mentre legge qualcosa di poco chiaro eppure di stranamente interessante dall'alto di una piccola autoblindo. L'immagine che viene alla mente è quella di tanti venditori di macchine nuove e/o usate che cercano di convincere i clienti che i loro prezzi sono i migliori sulla piazza. Eppure, man mano che il video prosegue, la scena si sposta su uno schermo e Bill inizia a commentare in diretta le azioni che si succedono proprio come un vero telecronista. È entusiasmo genuino quello che trabocca dalle sue parole quando i missili iniziano a volare e l'Armata Rossa ad andare in pezzi. Ecco qual'è il segreto della Microprose. A Bill Stealey piacciono i videogiochi. Ci sono direttori di altre società che sanno di programmazione, direttori che si occupano della contabilità e direttori che si preoccupano di cercare di silurare i concorrenti. Ma quanti di questi tizi alle leve di comando possono dire di essere in prima persona dei giocatori appassionati - con una devozione quasi fanatica? Non molti, amico. Combinate ciò con quella mentalità tipicamente americana di dedicarsi anima e corpo ad una sola cosa nella vita e capirete che non c'è da meravigliarsi se la Microprose sforna un titolo di successo dietro l'altro. *M1 Tank Command*, che dovrebbe già essere in commercio (per PC) quando leggerete queste righe (mentre le versioni Amiga ed ST usciranno verso la fine dell'anno), sembra essere la più dettagliata simulazione tattica di un campo di battaglia che sia mai apparsa su home computer. Il sistema grafico in 3D della Microprose è eccellente, ma questa è solo una delle meraviglie del gioco. I differenti scenari vi mettono al comando di un plotone di quattro carri armati che operano di concerto con altre forze alleate; fanteria meccanizzata, artiglieria, attacchi aerei e supporto di elicotteri sono tutti elementi del gioco. La guerra moderna è un affare complesso e così pure è *M1 Tank*. Questo titolo non dovrebbe avere difficoltà a procurare attacchi di acquolina in bocca. Slurp, slurp!

La filiale inglese della Microprose, intanto, non se ne è stata con le mani in mano, nonostante le nuove Micro-Status e Micro-Style non siano state accolte con grande entusiasmo. Con l'acquisizione delle etichette della Telecom, sembra che ci sia, se non altro, un eccesso di etichette a Tetbury. Eppure c'è in lavorazione un bel po' di roba. Nella recensione a pag. 32 di *Stunt Car* di Geoff Crammond per ST, il recensore s'è dimenticato di far notare che il gioco può essere giocato contro un'altra persona, via collegamento seriale. In questo caso è leggermente più lento, ma ciò non rappresenta un problema. Questa possibilità dovrebbe funzionare anche nella versione per Amiga. Infine, aspettatevi per la fine dell'anno altre versioni: Spectrum, C64 e PC.



Il team di Mike Singleton è al lavoro per la Micro Status. Il gioco si chiama Midwinter ed è ambientato in un futuro molto prossimo (e l'effetto serra dove lo mettiamo,eh?), tra una piccola ed isolata comunità della razza umana. Anche qui c'è il solito cattivo di turno che cerca di rovinare tutto. Il giocatore, in qualità di capo dei "Peace Keepers", può reclutare uomini, dare ordini e manipolare gli abitanti di questo mondo. Non è Lords of Midnight con racchette da neve, ma arriverà nei negozi verso la fine dell'89.



***M1 Tank*: quasi pronto.**

IL SUCCESSORE DI SENTINEL?



Pete Cooke (*Tau Ceti*, *Academy*, ecc) si occuperà della programmazione della versione Spectrum di *Stunt Car* per la Microprose. Nel frattempo, ha appena terminato un gioco straordinariamente buono, sempre per la Microprose, intitolato *Tower of Babel*. È inevitabile che *TOB* sia etichettato come "un gioco di strategia in 3D", ma ciò è ingiusto perché la nuova creazione di Cooke merita maggiore considerazione. *TOB* è un gioco originale ed innovativo, nel quale teleguidate particolari droidi cercando di completare una serie di compiti diversi per ciascun livello. Mmmm... il che è un po' come dire che la teoria degli insiemi fa parte della matematica. *TOB* è complesso, ma, a mio parere, chiunque ha perso le notti dietro a *Sentinel* ne resterà affascinato. Ed il sistema di creazione dei livelli è forse il più sofisticato che abbia mai visto in un gioco per computer.

Complesso e sofisticato, Parte 2 - Star Lord, programmato da Mike Singleton. Probabilmente il gioco più impressionante fino ad ora pubblicato. Fino a 16 giocatori (per ora) combattono per il dominio di una galassia di un migliaio e passa stelle. Gulp! A questo punto della lavorazione può anche non far colpo, ma credo che possa garantire mesi e mesi di gioco. E non è esclusa una versione via posta.



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FOOTBALL MANIA?

Ci sono un mucchio di giochi di calcio in circolazione e sapete perché? Perché il calcio vende, ecco perché. Si potrà dire altrettanto dei giochi?

Sembra che anche giochi scadenti come Roy of the Rovers siano spariti rapidamente dagli scaffali dei negozi, mentre un gioco favoloso come Matchday II (Jon Ritman torna agli home computer... ti abbiamo perdonato!!!) metta in crisi la produzione mondiale di dischetti e nastri.

Probabilmente avrete notato la tendenza a produrre giochi di calcio ispirati a calciatori famosi. C'è una logica in tutto ciò: dopotutto alcuni calciatori - specialmente i nazionali inglesi - hanno estimatori dappertutto anche se cambiano maglia.

Ma che si può dire di coloro che cercando di



Man Utd - club acquistato, gioco in vendita.

acquisire la licenza di una squadra. Se volete il mio parere è leggermente più rischioso. Il primo gioco di questo genere - se la memoria non m'inganna - fu Liverpool della Grand Slam. Ora sembra che la Krisalis, il braccio editoriale della casa di software Teque, abbia acquisito la licenza per realizzare un gioco sul Manchester United per le prossime tre stagioni.

La Teque, naturalmente, fa molte conversioni: per la Grand Slam, ad esempio. Ci sarà qualche problema?

Conoscendo Tony Kavenha della Teque e Stephen Hall della Grand Slam, probabilmente no. Il primo a scendere in campo sarà comunque Man Utd (l'abbreviazione di Manchester United, n.d.r.): una miscela di un tradizionale gioco arcade di calcio e una roba alla Football Manager. La Krisalis dovrebbe presentarlo al PC Show di Londra, mentre Liverpool apparirà a stagione avanzata: verso la fine di ottobre per Spectrum, Amstrad e PC, mentre le versioni Amiga e ST dovrebbero uscire a metà novembre. Sembra che i 20 milioni di sterline pagati recentemente dal nuovo presidente del Manchester United non comprendano i diritti del gioco... vedremo se ha fatto bene ad ignorarli!





***Onslaught*, programmato per la Hewson dal team di Chris Hinsley e Nigel Brownjohn, già autori di Verminator e Custodian. A vederlo sembra bellissimo. Un bell'effetto raster nel fondale consente di avere uno spettro di 128 colori e benché ci siano soltanto (soltanto!!!) i soliti 16 colori dell'ST per gli sprite, ecc. il gioco ha un'atmosfera molto medievale.**

Quando sarà finito avrà quattro sequenze arcade, più una larga sezione di mondo (10 regni, ognuno con 256 locazioni) alla volta del quale il vostro superguerriero parte con la perigliosa missione di catturare la bandiera nemica. O qualcosa del genere. A novembre per ST e Amiga. Sembra grazioso, vero?

GLI OBICI DELLA HEWSON

La Hewson sta schierando i suoi grossi calibri per il prossimo Natale, con una salva di prodotti originali in gran parte per il mercato a 16-bit. Eccone una panoramica.

C'è ancora spazio per un altro gioco di guida? Lo vedremo, in ogni caso qui abbiamo un gioco con scorrimento verticale, vista dall'alto, gare, scontri a fuoco e la possibilità di truccare il motore della vettura - sempre che le riserve finanziarie ce lo permettano. Il titolo: *5th Gear*. La data di uscita per le versioni ST e Amiga: intorno a novembre.

***Stormlord* è un arcade adventure ambientato nel mondo delle fate. Programmato da Raffaele Cecco (già autore di *Cybernoid I & II*), include sprite e fondali ben realizzati e la consueta serie di enigmi da risolvere. Date un'occhiata agli scaffali dei negozi verso la fine dell'anno.**



Fifth Gear





Stormlord di Raffaelle Cecco, il programmatore di Cybernoid.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

ECCO QUI LE ULTIME CONVERSIONI PER LA VOSTRA MACCHINA...

ST

ROCKET RANGER

Cinemaware, Versione ST L59000d: Versione Amiga recensita su K1, K-Voto 814

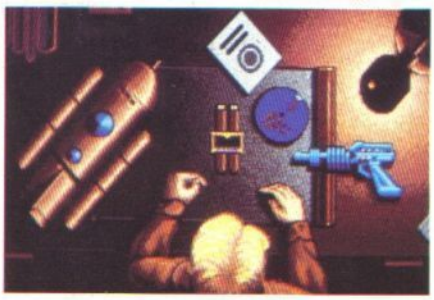
Ispirato alla serie di film King of the Rocket Men, *Rocket Ranger* ci trasporta indietro nel tempo fino agli anni '30. I nazisti stanno costruendo una base missilistica gigantesca, grazie alla quale intendono dominare il mondo. Soltanto una persona può fermarli.

È passato molto tempo da quando *Rocket Ranger* apparve sull'Amiga. Come è tradizione della Cinemaware, presentava una grafica e un sonoro di altissima qualità, accompagnati da una trama e una implementazione superbe. Siamo lieti di annunciare che la versione ST è altrettanto valida, anzi quasi identica. L'unica vera pecca della conversione è il fatto di presentarsi su tre dischi, che costringe cambiare continuamente i dischetti.

Nonostante questo inconveniente, *Rocket Ranger* è un gioco appassionante ed impegnativo, che dovrebbe piacere a quasi tutti coloro che amano i film di avventura interattivi.

K-VOTO 805

Rocket Ranger su ST



C64

NEW ZEALAND STORY

Ocean, Versione C64 L15000c Versione Amiga recensita su K9, K-Voto 875

Grafica estremamente nitida e pulita, sebbene la quantità di marrone e di giallo usati nella distribuzione dei colori lasci un po' a desiderare. Colonna sonora piacevole come sempre, che completa perfettamente il gioco. Ma la cosa più importante, comunque, è che è estremamente giocabile, anche se ha perso qualche punto rispetto al suo predecessore a 16-bit.

K-VOTO 875

AMIGA

JACK NICHOLAS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

Accolade, Versione Amiga L38000d: Versione PC recensita su K9, K-Voto 870

Finora l'unico modo per farsi una buona gara sul green col cattivo tempo era attraverso *Leaderboard*. Finalmente il dominio di tale mercato è stato interrotto dalle versioni PC e C64 di questo gioco. Nel tipico stile Accolade, la versione offre immagini e parlato digitalizzati e splendidi schermi introduttivi che contribuiscono a presentare un gioco altrettanto splendido.

C'è quasi tutto quello che vi aspettereste: colpi con l'effetto, acqua, fango, erba alta e bunker di sabbia; praticamente tutto tranne la folla. L'unica pecca è il tempo necessario per disegnare lo schermo, circa tre secondi (ma sembrano di più).

Il gioco ideale per l'appassionato di golf, si gioca bene, ha un aspetto piacevole, funziona bene. Un bravo alla Accolade.

K-VOTO 890

ROBOCOP

Ocean, Versione Amiga L39000d: Versione Spectrum recensita su K2, K-Voto 807

Poco dopo la comparsa della versione ST, la Ocean promise che il *Robocop* per Amiga avrebbe presentato una grafica a schermo pieno al posto del ridicolo bordo metallico, unita a una serie di effetti extra. Purtroppo le cose non sono andate proprio così e quello cui ci troviamo di fronte è un risultato poco dissimile dall'ST.

Guardando gli aspetti positivi si può concludere che è comunque un buon gioco. Non essendo una vera conversione del gioco arcade, ma piuttosto la licenza del film, la Ocean è stata in grado di apportare qualche piccolo ritocco e modifica alla struttura. Questi comprendono diverse sequenze-intermezzo fra i livelli, come ad esempio un tiro a segno e degli schermi con photo-kit da abbinare.

Peccato che sia semplicemente stato trasportato dall'ST, ma resta comunque una buona e giocabile versione.

K-VOTO 810

SPECTRUM

NEW ZEALAND STORY

Ocean, Versione Spectrum L18000c: Versione Amiga recensita su K9, K-Voto 875

Sebbene sia stato battuto sul filo di lana delle versioni a 16-bit da *Rainbow Islands*, le conversioni a 8-bit di *New Zealand Story* sono sorprendentemente buone (vedere la versione per C64 su questa stessa pagina). Particolarmente spettacolare la versione Spectrum. Come al solito monocromatica, con nero su giallo come scelta di colori. Nonostante questo, è molto giocabile e non sfigura rispetto alle altre versioni. Un gioco degno di entrare nella vostra collezione.

K-VOTO 860

New Zealand Story



http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

UNA GRANDE CONVERSIONE AMIGA

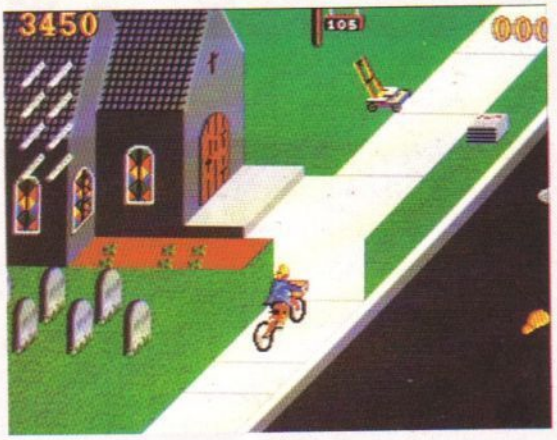
PAPERBOY

Elite, Amiga L29000

Il coin-op più amato da tutti i videogiocatori è finalmente arrivato sull'Amiga e niente prima d'ora s'era mai trovato più a suo agio. Prendete la parola Arcade, affiancatevi l'aggettivo Perfetto ed avrete la definizione ideale di questa conversione dell'Elite. Giusto per sapere come funziona il gioco, siete nei panni di un ragazzo che deve consegnare i giornali alla maniera americana, lanciandoli con molta forza contro gli edifici... abbastanza da abbattere giganti, fracassare finestre e demolire lapidi. Soltanto alcune delle case che incontrate sul percorso sono abbonate e vi consigliamo di fare attenzione a farvi tutte le consegne dovute: se ne saltate una, questa ritira immediatamente la sottoscrizione. Rimanete a corto di abbonati e il gioco è finito.

La grafica è stata riprodotta perfettamente, come anche il sonoro, comprese le voci utilizzate. Gli appassionati dell'originale non devono assolutamente lasciarsi scappare questa versione, ma anche chi non ne ha mai sentito parlare dovrebbe unirsi a loro per non perdersi qualcosa di veramente eccezionale.

K-VOTO 878



UNO SPASSO SUL C64



Microillusions, C64, L18000 c, L22000 d

Firepower non sarà stato un successo strepitoso per la Microillusions quando uscii per Amiga un po' di tempo fa, ma come gioco per due giocatori ha pochi uguali. Ora ristampato dalla Software Company Ltd, la versione per C64 ha finalmente visto la luce del sole in quella che può dirsi un'ottima conversione.

Ecco come funziona. Due giocatori, umani o computerizzati, combattono fra loro una guerra privata. Ciascuno è dotato di un enorme base, zeppa di armi, pareti ed edifici. Alcuni di quest'ultimi contengono munizioni extra, altri medicinali e in uno è conservata la bandiera. Avrete ormai indovinato di cosa si tratta: dovrete penetrare nella base dell'avversario, rubare la bandiera e tornarvene a casa.

Essendo uno sparatutto multi-scorrimento con vista aerea e schermo diviso due, l'area di gioco è talmente enorme che anche solo trovare il vostro avversario o la sua bandiera è un problema. A peggiorare le cose, le armi del nemico vi sparano costantemente addosso, come anche gli elicotteri che vi ronzano sul capo. Ogni colpo vi sottrae energia e una volta che questa è esaurita, perdete un carro armato e ricominciate da capo dalla vostra base.

La grafica è un po' a blocchi ma ben colorata, anche se non ci si potrebbe aspettare altro da un gioco per C64, e l'atmosfera della versione Amiga è stata trasportata in modo eccellente. Il sonoro si limita a un rimbombare costante dei carri armati e a rumori di scoppi, che si adattano bene allo scopo.

La cosa più importante da trasportare, il che (fortunatamente) è avvenuto, è il grado di divertimento. Anche come gioco a 8-bit, Firepower rimane straordinariamente divertente da giocare. Assolutamente da provare.

K-VOTO 841

SU K DI NOVEMBRE

SPECIALE SIERRA:
UN VIAGGIO TRA I TITOLI VECCHI E NUOVI DELLA SOFTWARE HOUSE PIU AMATA DAGLI AVVENTURIERI "DINAMICI".

KONIX:
LA VERITÀ SULL'ATTESISSIMA NUOVA MACCHINA DA GIOCO.

COMPUTER OLYMPIAD:
SFIDE SCACCHISTICHE TRA COMPUTER.

I GIOCHI DEGLI ANTENATI:
RITORNO AL PASSATO: COM'ERANO I PRIMI VIDEOGIOCHI.

GALLERIA D'ARTE:
NUOVE OPERE ELETTRONICHE DAI LETTORI.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT

Dite che sareste capaci anche voi di creare uno spara-e-fuggi di successo? Pensate di poter essere il prossimo Andrew Braybrook?
Bene, dimostratelo!!!

La rivista K e la Lago, distributrice esclusiva per l' Italia dei programmi Palace/Outlaw, invita tutti i lettori a creare uno shoot 'em up o sparatutto per Amiga con il programma Shoot 'Em Up Construction Kit (SEUCK) della Palace/Outlaw.

I migliori giochi verranno "recensiti" su K mese dopo mese e tra questi verrà selezionato, ad insindacabile giudizio di una commissione formata dalla redazione di K e da un rappresentante della Lago, il migliore programma in assoluto che riceverà un premio favoloso. Aspettare per credere!

NOTA Potranno partecipare solo coloro che invieranno insieme al gioco da loro creato, il token o tagliando incluso nel manuale di istruzioni italiano, allegato alla confezione del programma. Verranno scartati tutti quei giochi non accompagnati da detto tagliando.

Inviare i dischi con i giochi completi ed eventuali istruzioni a
K-SEUCK Via Aosta 2 -20155 MILANO

ACCESSORI PC

SuperMouse	69.000
Mouse GM 6000 alta risoluzione	149.000
Mouse GM U2 specifico per PS/2	219.000
Espansione 2 M EMS per AT (senza Ram)	299.000
Software OCR, permette di riconoscere i caratteri da immagini prese con HandyScanner	279.000
Scheda VGA Orchid 800	649.000
Scheda EGA 480	359.000
Scheda CGA+Hercules+printer	139.000
Scheda CGA+Hercules+printer+floppy	199.000
Scheda CGA PAL collegamento a TV	199.000
Scheda Fax	1.249.000
Scheda joystick 2 porte + joystick	79.000

MONITOR A COLORI

Philips 9043 EGA	549.000
Philips 9053 EGA pitch 0.39	639.000
Philips 9082 VGA pitch 0.31	899.000
Philips 9809 VGA pitch 0.29	949.000
Philips MultiSynk	1.299.000

SuperOfferta di settembre:
Monitor Nec MultiSync II
+ scheda VGA Orchid 800
+ Microsoft Windows
il tutto a sole 1.999.000 !

TAVOLETTA GRAFICA

L'ideale per eseguire disegni professionali sul vostro computer! Completa di software grafico d'alta qualità (nella versione PC il famoso Dr. Halo e MenuMaker); trasferimento di dati ad alta velocità, fino a 19200 Baud; opera nel modo SummaGraphics oppure in emulazione Microsoft Mouse. Compatibile con la maggior parte dei package grafici (è consegnata predisposta per AutoCad) e con la totalità dei computer PC compatibili. La versione per Amiga funziona con tutto il software esistente (richiedere il modello apposito per A500, 1000 o 2000).

Per PC e compatibili **999.000**
Per Amiga **849.000**

FLOPPY/HARD DISK

Meccanica 5"1/4 360 K	159.000
Meccanica 5"1/4 1.2 M	219.000
Meccanica 3"1/2 720 K	219.000
Meccanica 3"1/2 1.44 M	259.000
Drive esterno 5"1/4 360 K	279.000
Drive esterno 3"1/2 720 K	299.000
HD 20 M Seagate ST-225	519.000
HD 40 M Seagate ST-251	899.000
HD 40 M Seagate ST-251 28 ms	1.049.000
HD 20 M Nec	689.000
HD 40 M Nec	1.099.000
HardCard 21 M	699.000
HardCard 33 M	799.000
HardCard 44 M	999.000

ROBOT-ARM

Esplora anche tu le meraviglie della robotica, con questo completo braccio automatico; dispone di ben 5 assi di movimento, per una versatilità unica! Controllato semplicemente da una coppia di joystick, oppure dal computer con l'apposita interfaccia (opzionale), che permette di creare lunghe serie di movimenti da far ripetere al braccio oltre ad altre grandi possibilità di programmazione. Completo di accessori come pinze, pale, stabilizzatori ed attacchi magnetici.

Robot-Arm **159.000**
Interfaccia per Amiga **89.000**
Interfaccia per C64 ..... **89.000**
Scheda per PC **99.000**



TOP KEYBOARD

Novità assoluta per l'Italia, questa eccezionale tastiera di adatta a tutti i computer PC compatibili, e migliora notevolmente il lavoro con la sua ergonomicità avanzatissima, ed è un ottimo sostituto per le cattive tastiere di molti PC in commercio; 102 "veri" tasti in stile AT, con un tocco soffice ma preciso, indice di una tastiera di altissima qualità. Con un pizzico di genio: la trackball alla vostra destra, che sostituisce completamente il mouse (molto utile anchein mancanza di spazio), vi farà risparmiare molto tempo e fatica, in quanto potrete spostare il puntatore del mouse senza togliere le mani dalla tastiera. Vi chiederete perchè non l'avete comprata prima!

Per XT/AT compatibili **299.000**
Per Amstrad **329.000**

Commodore, C64, C128 sono marchi registrati della Commodore Business Machines. PC, XT, AT sono marchi registrati della International Business Machines. Microsoft e' un marchio registrato della Microsoft Corp.

Non perdete la pubblicità Floppería del prossimo numero: grosse novità!

FLOPPERIA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PSYGNOSIS

UN PROFILO "ON THE ROAD" DI UNA DELLE MIGLIORI CASE DI SOFTWARE BRITANNICHE.

Ricordate quando l'Atari ST era ancora un emerito sconosciuto per la maggior parte dei videogiocatori? Lanciato negli USA, costituì il punto di partenza per la prima casa di software inglese che si dedicò esclusivamente ai 16-bit.
Questa società di Liverpool ha fatto parecchia strada da quando *Bratacass* - il suo primo videogioco, lanciato per l'ST ancor prima che questo arrivasse in Gran Bretagna - suscitò scalpore sia in America che in Inghilterra. Il suo secondo grosso successo fu *Barbarian*, uscito nell'estate del 1986 contemporaneamente per Amiga e ST.
"Quelli erano giorni", ricorda Ian Hetherington, fondatore della società, "in cui si poteva far uscire un prodotto identico per ST e Amiga. L'unica differenza fra le due versioni erano i 32 colori dell'Amiga. I giochi infatti venivano scritti pensando prevalentemente alla compatibilità con l'ST e quindi non sfruttavano appieno le capacità dell'Amiga e tutti si lamentavano di non poterlo usare al meglio. Così demmo un'occhiata all'Amiga e decidemmo di riservarle un'attenzione speciale."

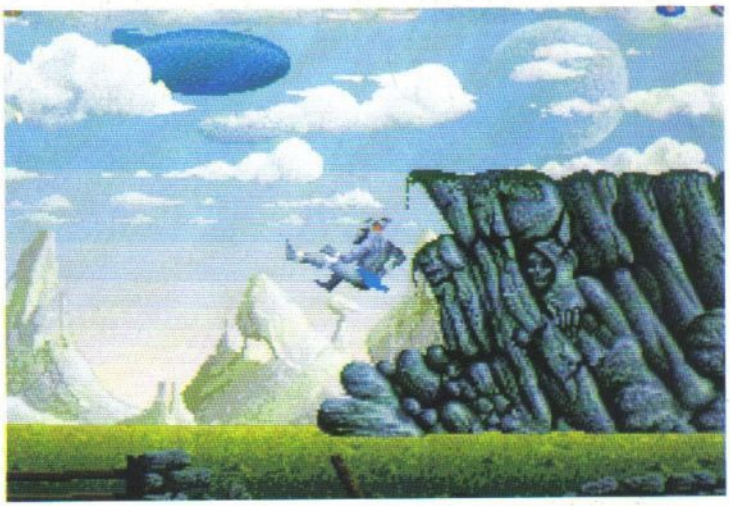
Il risultato fu una serie di giochi tecnologicamente eccezionali, a partire da *Barbarian*, per passare a *Blood Money*, e concludere con la prossima uscita di *Beast*.

Beast è un gioco programmato al 100% per l'Amiga. È su due dischi che hanno una routine di caricamento personalizzata che consente di avere 1040K per disco; inoltre, tutti i file sono compattati di circa il 37%, sfruttando appieno la capacità di memoria dell'Amiga da 1 mega per limitare l'accesso ai dischi.

In tal senso, *Beast* è un tipico prodotto della Psygnosis, che per i suoi giochi privilegia sempre le innovazioni tecniche piuttosto che quelle relative alla "sceneggiatura". Questa politica le dà un grosso vantaggio rispetto a quelle case di software vincolate dai contratti di licenza sia a pagare costosi diritti d'autore che a vedersela con scenari incerti. "Siamo determinati a rimanere in testa per quanto riguarda la programmazione", afferma Ian. "Concentrandoci sull'aspetto tecnologico, i nostri programmatori possono servirsi liberamente della loro immaginazione, e spesso le idee dei nostri giochi sono proprio ispirate dalle innovazioni tecnologiche stesse". E questo non si discute. A pagina 68 e 69 abbiamo delle anteprime esclusive, che dimostrano come funziona l'innovazione tecnologica.

Un'altra differenza fra la Psygnosis e molte altre case indipendenti è che nella casa di Liverpool il settore della programmazione è nettamente distinto da quello commerciale, nelle mani di una "volpe degli affari" come Jonathan Ellis, che entrò nella società poco dopo la sua fondazione. Inoltre, sono i programmatori ad avere la parola per primi. "Non riesco nemmeno a giocare," si lamenta Ellis, "non ho mai tempo per farlo". Infatti, è sempre troppo occupato a mantenere alta la sua fama di "osso duro" nel contrattare con i fornitori o con i distributori dei programmi, per avere il tempo di farsi una partita.

Un'altra ragione che concorre al successo della Psygnosis è che questa casa spende pochissimo per la sua immagine o per i suoi uffici. Soltanto di recente ha abbandonato le stanze nascoste all'ultimo piano di una vecchia acciaieria nel porto di Liverpool, per trasferire la sua sede dietro l'angolo, in un edificio nuovo che si affaccia sempre sul bacino portuale. "Questo ufficio ci costa meno di un posto macchina giù a Londra. Quindi noi possiamo investire di più nel prodotto e, alla lunga, questa è la sola cosa che ci permetterà di continuare ad andare avanti. Non appena s'iniziano a spendere un sacco di soldi per costruirsi un'immagine di prestigio, si smette di utilizzarli per la programmazione" dice Jonathan. Il gran capo programmatore, Ian, chiaramente è d'accordo con lui: "Noi abbiamo soltanto un obiettivo: l'alta qualità tecnologica. E questo costa un mucchio di soldi..."



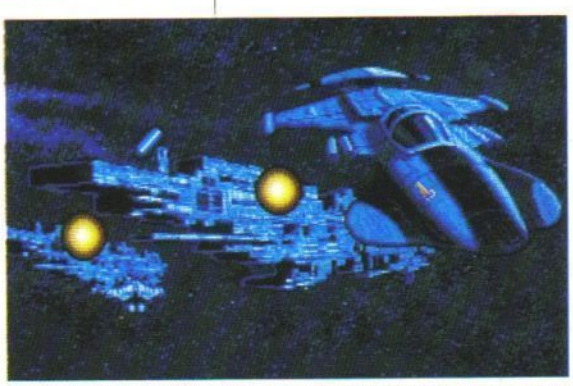
***Beast of the Necropolis* della Psygnosis. A parte il fantastico scorrimento a parallasse (che qui non possiamo mostrarvi!) ci sono anche 900k di musica - più che negli arcade AfterBurner e Thunderblade messi insieme!**

Tra i costi c'è una potentissima rete di PC a 25Mhz che mette in collegamento tutti i programmatori interni, permettendogli di cross-assemblare il codice sorgente per qualsiasi tipo di macchina-target su un unico sistema di sviluppo.

Per quanto riguarda il futuro, Ian ritiene che presto la società avrà bisogno di apparecchiature hardware più potenti, se intende proseguire la sua scalata tecnologica fino alla vetta del gioco arcade con la G maiuscola. "In un certo senso," asserisce Ian, "stiamo già valutando quali saranno i prossimi passi da compiere. Ci piacerebbe scrivere dei giochi per macchine VGA da 30Mhz, o per qualcuna delle console più avanzate, ma al momento in questo campo non esiste ancora un mercato. Comunque, abbiamo bisogno di macchine che ci permettano di sfruttare maggiormente l'elemento grafico."

In realtà il guaio è che, se da un lato l'Atari e la Commodore migliorano e innovano continuamente i loro prodotti, dall'altro le case di software fanno di tutto per stare ancora più avanti. "Abbiamo bisogno di 256 colori su schermo, con risoluzione di 640x400," continua Ian. "E finora, nonostante i miglioramenti apportati, le macchine più diffuse non raggiungono questi livelli. Ci piacerebbe scrivere qualcosa per l'Archimedes, ma preferiamo rimanere fedeli all'Amiga perché siamo sicuri di vendere abbastanza giochi da rastrellare i fondi necessari alla ricerca e allo sviluppo tecnologico."

Nel frattempo, la Psygnosis sta vivendo una grossa trasformazione poiché si avvia a realizzare molti più titoli che in passato. A pagina 68 e 69 ne troverete alcuni. "Per ogni nuovo titolo ci prefiggiamo un obiettivo molto semplice", spiega Ian. "Dal punto vista tecnico, dobbiamo dare il 100%, se non il 110%. Oppure, deve avere un'originalità e una giocabilità tali che uno non può non comprarlo." (E dici poco!, n.d.r.) In attesa di verificare se è proprio così date un'occhiata alle foto. E alle recensioni dei prossimi numeri...



La qualità prima di tutto: delusi dagli sprite disegnati in Paint, la Psygnosis ha materialmente costruito un modello di questa navicella e ne ha digitalizzato l'immagine per la sequenza introduttiva di *Aqua Ventura*.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

UN FILM DA GIOCARE

IL NUOVO STANDARD CD-I OFFRE ENTUSIASMANTI PROSPETTVE DI GIOCO PER GLI ANNI '90



Dopo mesi di speculazioni e di voci di corridoio, ecco la verità sul primo sistema ricreativo basato sul Compact Disk-Interactive. É probabile che questo sarà quello buono...

Il sistema è stato sviluppato congiuntamente dalla Sony e dalla Philips, ed è già stato venduto a sviluppatori di software di tutto il mondo, molti dei quali stanno già lavorando su dei titoli che usciranno nel '90 e '91. Per quelli di voi che si sono persi gli ultimi numeri di K, il CD-I è un sistema che permette di avere simultaneamente e in modo interattivo suono di qualità CD, immagini video fisse e in movimento, grafica da computer, animazione e testo.

Il software è immagazzinato su un disco ottico da cinque pollici, le stesse dimensioni di un normale compact disk. La potenza del CD-I ha provocato una corsa tra gli sviluppatori di software per cominciare a lavorare ai titoli per CD-I. É significativo che non siano solo le case di giochi ad essere interessate; anche gli editori di materiale didattico e le società che organizzano corsi di addestramento professionale hanno mostrato un notevole interesse. La Philips è infatti particolarmente interessata al valore educativo del suo sistema. Un portavoce della casa olandese ha dichiarato: "Pensate ad un'enciclopedia che presenti gli argomenti in più modi. Si guarda una breve sequenza audiovisiva che dà un'idea di base del soggetto e quindi si seleziona un singolo argomento da esaminare più in profondità. Sarà possibile saltare ad un altro argomento senza perdere il segno e, dopo averlo consultato, riprendere la lettura dove era stata interrotta. Oppure si potrà guardare un cartone animato, un concerto o un opera teatrale sfruttando le possibilità del CD-I per richiamare delle informazioni sugli attori o sui cantanti, per visualizzare lo spartito, il libretto o la sceneggiatura in un certo numero di lingue diverse o, anche, per eliminare una voce o uno strumento ed essere, quindi, in grado di suonare o cantare stando dietro alla

QUANDO, DOVE E QUANTO?

Siccome i produttori credono fermamente nelle potenzialità commerciali e professionali del CD-I, verrà lanciata per prima la versione professionale: in USA, quest'inverno.

Philips e Sony prevedono applicazioni in tutti i settori dell'addestramento e come sussidio alle vendite, ad esempio nelle agenzie di viaggi, consentendo al cliente di vedere un filmato interattivo sulla vacanza in questione invece che il solito catalogo.

L'unità di base sarà composta da un monitor e da un'interfaccia utente simile ad un mouse. Attualmente è anche in sviluppo un'unità di controllo a joystick, dotata di diversi pulsanti per un'interazione maggiore. Il software sarà totalmente gestito da mouse, anche se i produttori non escludono la possibilità di produrre in futuro un'eventuale tastiera.

La versione professionale sarà disponibile negli Stati Uniti questo inverno e costerà intorno ai 2.000 dollari (circa 2,8 milioni di lire al cambio attuale). La versione consumer viene descritta dalla Philips come "un prodotto sotto i $1.000" e dovrebbe essere lanciata l'anno prossimo oppure nei primi mesi del '91. Con un prezzo di circa un milione e mezzo, un sistema CD-I, una volta dotato di un buon monitor e di una stampante, costerà quanto un Amiga, ma con una potenza infinitamente maggiore. Con le enciclopedie, i dizionari e gli atlanti già in via di sviluppo, il sistema CD-I potrebbe diventare quello che i computer da casa non sono mai stati: una vera macchina per studiare. Queste potenzialità globali del CD-I lo rendono, potenzialmente, il centro ricreativo/educativo della casa dei primi anni '90. Questo può significare due cose: o che gli home computer dovranno combattere una dura battaglia per sopravvivere o altrimenti - ed è quello che noi crediamo - che i computer quali gli Amiga e gli Atari inizieranno a montare circuiti e interfacce CD-I.

E questo è solo l'inizio. Quando entreranno in scena aziende come la Amstrad, potremo aspettarci un forte calo dei prezzi. Questo, in realtà, significa che, a prescindere dall'evoluzione della tecnologia informatica, nei prossimi tre anni potremo aspettarci un mucchio di cose divertenti per una cifra inferiore a quella che potremmo spendere per un buon computer a 16-bit.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

musica".

Già dall'inizio dello sviluppo della tecnologia CD-I, la Philips, la Sony, la Panasonic e gli altri giganti dell'elettronica che compongono il cartello, sembrano aver superato il problema principale dello sviluppo dell'industria elettronica, ovvero la mancanza di uno standard nell'hardware e nel software. Come già con il "Libro Rosso" che ha definito con successo lo standard per il CD Audio e, più recentemente, con il "Libro Giallo" per il CD-ROM, il gruppo ha fatto pubblicare un "Libro Verde", nel quale sono descritti i parametri di progettazione dell'hardware e del software per la tecnologia CD-I.

L'unità CD-I è, in realtà, due lettori CD in uno. Il primo, dedicato all'audio, è in grado di leggere anche i CD convenzionali. Il secondo, molto più avanzato, contiene i circuiti di decodifica del testo e del video necessari per la riproduzione dei dischi CD-I ed è gestito dal processore M6870, il Multi Media Controller (MMC) ovvero il "cervello" del sistema, che consente l'interazione con il software.

La tecnologia del CD-I è basata tanto sull'hardware che sul software. Sui CD convenzionali, tutto lo spazio è occupato dalle informazioni audio salvo, forse, un minimo di spazio per una pista di 'sotto-codice', usata per le parole delle canzoni o altro. Usando nuove tecniche di codifica digitale, si è ridotto lo spazio richiesto dall'audio per lasciare posto al resto. Tale tecnica è stata denominata Adaptive Delta Pulse Code Modulation (ADPCM), ovvero Modulazione di codice ad impulsi Delta adattabili. Il che significa, in parole povere, che sono previsti tre livelli di audio ADPCM, oltre al livello CD. Il livello A, il più alto, corrisponde all'audio stereo ad alta fedeltà e occupa solo il 50% dello spazio sul disco; il livello C, il più basso, occupa invece solo il 6% nel modo vocale. Tutto il resto dello spazio è occupato dal materiale video, dalle informazioni grafiche e testuali e dal codice relativo ai dati e al programma di gestione. Nuove tecniche di compressione hanno ridotto lo spazio necessario ad immagazzinare le immagini video e le immagini grafiche manipolate dall'utente. È così possibile immagazzinare su un disco tutte le informazioni per un'ora di materiale video a tutto schermo con colonna sonora digitale di altissima qualità.

Questi diversi tipi di media - suono, immagini e testo - possono essere interlacciati tra di loro. Per produrre il sonoro e le immagini, il segnale viene prima separato in vari percorsi di decodifica, con un processo continuo in tempo reale. Il microprocessore della serie 68000, il cuore dell'unità CD-I, poi, riunisce e sincronizza i diversi tipi di informazione, presentandoli sul video e attraverso gli altoparlanti stereofonici. Il CD-I RTOS (Real Time Operating System, ovvero sistema operativo in tempo reale) ed il programma applicativo immagazzinato sul disco CD-I rendono il tutto un processo continuo e scorrevole.

LE SPECIFICHE

FORMATO FISICO:

Capacità di immagazzinamento dati: un incredibile spazio di 650 Megabyte per disco
Velocità di lettura: 75 settori/secondo (circa 170K/sec)

AUDIO

	Stereo/Mono	Canali
Audio digitale CD	Stereo	1
Modo Hi-Fi	Stereo	2
	Mono	4
Modo media fedeltà	Stereo	4
	Mono	8
Modo vocale	Stereo	8
	Mono	16

Durata di riproduzione di 70 minuti per canale

VIDEO

Numero massimo di canali : 32
Un unico formato per gli standard NTSC e PAL
Risoluzione:

	NTSC	PAL
Normale	320*240	384*280
Doppia	720*240	768*280
Alta	720*480	768*560

CODIFICA DEI PIXEL:

Tipo di immagine:

Naturale	Delta YUV ($2:2) Quantizzazione a 4-Bit
RGB	15 Bit/pixel
Paletta di colori	Fino a 256 colori su schermo
Animazione	Fino a 128 colori su schermo

Più una serie di effetti video tra cui tendine, dissolvenze, sovraimpressioni, scorrimento, aggiornamento parziale, ecc.

CD-RTOS

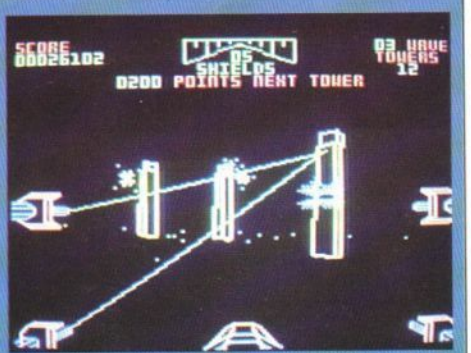
(CD Real Time Operating System)
Software di sistema per la gestione interlacciata, in tempo reale, dei codici audio, video e dati. Fa uso di codice 68000 su disco, insieme a protezioni di file, struttura gerarchica di file, funzioni grafiche standard ed espansioni di sistema. L'interfaccia utente è un cursore, gestito da un dispositivo di puntamento come un mouse, un joystick, oppure una trackball.

CDI - IL LATO SOFT

Varie centinaia di prototipi del CD-I sono stati venduti a sviluppatori di software in tutto il mondo. I sistemi di sviluppo e gli "strumenti autore" sono già in mano ai progettisti e, in America, si aspetta l'uscita dei primi titoli per la fine dell'anno. Tra i programmi CD-I in via sviluppo alcuni tra i più interessanti sono Classic X Men, prodotto in collaborazione con la Marvel Comics, descritto dagli autori come "il primo libro laser a fumetti". Ultimate Athlete's Golf, invece, è stato definito "il sogno degli appassionati di golf". Randy McNally Atlas è un giro auto-guidato dei 50 stati d'America.

A sottolineare il mercato più vasto a cui puntano gli sviluppatori di software per CD-I, c'è Sexual Sphere, che è stato descritto come "una sensibile esplorazione della sessualità umana". In aggiunta ai titoli già citati, ci sono dei progetti della Parker Brothers (uno dei maggiori produttori di giocattoli del mondo, detentore di parecchi diritti della saga di Guerre Stellari), della Polygram, la casa discografica, e di molte case di software. L'Activision, la Cinemaware, l'Electronics Arts, la Mirrorsoft e la Infogrames stanno tutte lavorando a progetti CD-I.

C'è, comunque, un grosso problema, e cioè il costo di sviluppo di un prodotto CD-I. L'animazione di livello cinematografico richiede enormi risorse grafiche e sebbene esistano delle macchine per velocizzare il processo tramite il quale vengono disegnate e animate le immagini su schermo, queste sono al di sopra delle possibilità delle aziende meno ricche. Tuttavia, anche se hanno un minore giro di denaro dei produttori cinematografici, le case di software godono di un'enorme vantaggio:sono molto più avanti in quanto a esperienza nello sviluppo di prodotti interattivi da intrattenimento. Una delle possibili eventualità è la nascita di società miste formate da case di software e case cinematografiche, nelle quali, ciascuna di esse porterebbe le proprie competenze ed il proprio know-how. Quello che è certo, con un sistema ed uno standard bene definiti, è che i titoli non mancheranno. Molti di questi potrebbero essere ispirati ai sistemi di hypertext (per maggiori dettagli, si veda l'articolo Hypergiochi, in questo stesso numero).



Guardate e, provate ad immaginarvi il film. Poi, controllate il conto in banca. Tra non molto ci sarete anche voi... nel film.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

I GIOCHI DEGLI ANTENATI

CHI HA MESSO IL PRIMO GETTONE NELLA PRIMA MACCHINA A GETTONI?

La storia delle macchine a gettoni inizia circa 2000 anni fa, quando un inventore di nome Heron realizzò una macchina che aspergeva acqua benedetta inserendovi dentro una moneta da una dracma. La gente faceva la coda per vederla, ma non c'era né tabella dei record, né guardiani di fine livello e il sonoro era scarso. Il mondo intero dovette aspettare altri venti secoli.

La Rivoluzione Industriale del XVIII secolo portò all'invenzione delle macchine distributrici a moneta, delle bilance automatiche e delle pianole meccaniche. Funzionavano benissimo per far spendere soldi, ma non facevano certo scorrere l'adrenalina in corpo (a meno che non si riuscisse a svuotarne la cassetta delle monete). Gli amanti delle sale giochi dovettero aspettare altri duecento anni o giù di lì, fino alla fine del XIX secolo, quando presero piede le macchine per il DIVERTIMENTO automatico.

Inizialmente, si trattava di macchine molto semplici. Fra le prime troviamo quelle per misurare la forza: i giocatori stringevano o prendevano a calci o a pugni un particolare elemento della macchina, che registrava la potenza della loro prestazione tramite un misuratore. L'idea di base è abbastanza simile a quella di alcuni coin-op moderni, anche se oggi i motivi per dar calci e pugni sono leggermente diversi.

Queste macchine, comunque, riscossero un grande successo, anche se talvolta i giocatori più aggressivi finivano col rompersi le dita dei piedi o delle mani, dato che la macchina era interamente di metallo. Ad esse, seguirono delle versioni più sofisticate, fatte come il tronco del corpo umano col quale ci si poteva confrontare a braccio di ferro.

Anche le macchine che mostravano immagini animate erano piuttosto diffuse. I primi tipi offrivano semplicemente la possibilità di vedere, ad esempio, degli elefanti in fila indiana che si muovevano sullo sfondo di una riproduzione di un paesaggio statico: una vera noia. Quelli che seguirono divennero più sofisticati, con diverse parti mobili - in uno c'era addirittura la scena di una casa degli spettri con tanto di spostamento di mobili e apparizioni di fantasmi. In pratica, queste macchine erano state realizzate sfruttando le idee di base della lanterna magica e del teatro dei burattini, in cui si vedono immagini attraverso un foro apposito, con l'aggiunta di qualche ingranaggio e di qualche molla. Avevano, comunque, un importante punto in comune con le macchine moderne: aprivano la mente alla fantasia e all'immaginazione.



Le macchine sonore apparvero per la prima

COLLEZIONARE COIN-OP

Le vecchie macchine a gettoni diventano sempre più rare, ma se siete o volete diventare dei collezionisti, provate a chiedere nelle sale giochi piu note se ne hanno qualcuna usata in magazzino, oppure rivolgetevi ai distributori delle stesse o nei negozi di modernariato.

Alternativamente, ci sono varie organizzazioni nel mondo i cui membri possiedono tutti (o quasi) i tipi di macchine a gettoni, dal flipper al calciobalilla, ai videogiochi, ai juke boxe.

In Inghilterra c'è la Pinball Owners Association che ogni due mesi pubblica, da ormai quindici anni, Pinball Player, una rivista che tratta dell'intera gamma delle macchine a gettoni vecchie e nuove, con inserzioni per l'acquisto e la vendita.

Il costo della tessera annuale per aderire alla POA è molto basso: 8,50 sterline. Per informazioni scrivete a Pinball Owner Association, PO Box 2, Haslemere, Surrey, GU27 2EQ.

Ovviamente anche negli Stati Uniti, paese natale dei flipper, c'è una rivista del genere, dedicata esclusivamente ai flipper: si chiama Pinball Trader. L'indirizzo è: P.O Box 440922, Brentwood, MO, 63144 USA.

In Francia invece c'è una nuova rivista, edita (o meglio fotocopiata) da Bernard Marrou ogni 4 mesi. Si chiama Partie Gratuite. Per riceverla scrivete a: Bernard Marrou, 21 Impasse de la Gazelle, 84000 Avignon, France.

E in Italia? Beh, nel nostro paese non esiste una vera e propria organizzazione, ma c'è chi sta cercando di fondarla: Federico Croci. Scrivetegli se siete collezionisti di flipper (o se intendete diventarlo). Il suo indirizzo è: Via Procaccini 19, 40129 Bologna.

FLIPPERMANIA

Il flipper è senza dubbio la macchina da bar più famosa. Le sue radici affondano nel biliardino o bagatelle, un gioco che iniziò a diffondersi nella prima metà del 1800. Le prime macchine erano sprovviste di pulsanti laterali ed il giocatore doveva semplicemente lanciare la palla con il dispositivo a molla, cercando poi di fare il maggior numero di punti possibile.



Osservate la tabella dei record ultra-sofisticata.

Tuttavia questa macchina diventò incredibilmente popolare e agli inizi degli anni '30 la sua produzione si centuplicò. Nel 1931 la Bally (ha inventato anche Space Invader, ma purtroppo ha chiuso tristemente i battenti l'anno scorso) lanciò Ballyhoo, e nel 1932 comparve Baffle Ball della Gottlieb (un nome ancor oggi sinonimo di flipper). Entrambi prodotti in grosse quantità, determinarono il boom del flipper.

A parte il totalizzatore elettrico, queste macchine subirono pochissimi cambiamenti finché, nel dopoguerra, non vi fu l'aggiunta di un piccolo dispositivo, che trasformò il boom in fenomeno. Il dispositivo, che permetteva di controllare la palla con i pulsanti laterali, si chiamava flipper (cioè i due respingenti veri e propri), che è il nome con cui diventarono popolari in Italia.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

volta nel 1887. Furono presto utilizzate insieme a delle immagini animate per ottenere orsi danzanti, grotteschi pupazzi negri che cantavano e, addirittura, complessi musicali di orsacchiotti. Siamo ancora molto distanti dalla potenza stereofonica di 720°, ma queste macchine ebbero un successo enorme, e ancora oggi se ne trova in circolazione qualche modello d'interesse, diciamo così, storico.

Un ulteriore passo avanti nel campo delle macchine musicali animate lo si è avuto con le macchine della risata - ci infilate dentro una moneta e per parecchi minuti vi beccate l'orribile e grottesca risata di un giocondo marinaio, di un poliziotto, ecc.

MACCHINE MANGIASOLDI

Le diaboliche slot machine comparvero per la prima volta agli inizi del secolo, nel 1905. Da allora ne hanno fatta di strada. Stranamente, il formato originale a tre rulli subii pochissime modifiche finché, verso la fine degli anni '70, la rivoluzione dei microchip lo fece diventare obsoleto. Ma attenzione, ancora oggi alcune slot machine elettroniche si rifanno al classico modello meccanico ed esteriormente sembrano quasi identiche alle loro antenate! Daremo comunque un'occhiata all'evoluzione delle macchinette mangiasoldi nel prossimo numero. Non perdetelo, è una storia pazzesca!

Le macchine d'abilità come i biliardini o le "gru" a premi, causarono un bel polverone quando apparvero per la prima volta. Infatti, chi le possedeva cercò spesso di comprovare davanti al giudice la differenza fra gioco d'abilità e gioco d'azzardo, onde evitare il pagamento delle più costose licenze sulle macchine per il gioco d'azzardo.

I premi erano molto limitati, spesso era soltanto una questione di prestigio o al massimo si recuperava la propria moneta, ma ciononostante questi tipi di macchine erano molto popolari e delle versioni moderne erano ancora in produzione negli anni '60!

ASTRI E AMORE

Anche le macchine che predicono il futuro facevano parte dei primi coin-op. Questi stupidi aggeggi si limitavano a distribuire un foglio, sul quale c' erano scritte previsioni sconvolgenti del tipo: "Incontrerete uno straniero alto e biondo", o "Rimpiangerete di aver infilato una moneta in una fessura". Il fatto che siano rimaste fra le principali attrattive delle sale giochi fino alla metà degli anni '70, la dice lunga sulla natura della razza umana: probabilmente questa longevità ha molto a che vedere con il marketing delle case produttrici. Le macchine moderne erano più complicate delle loro antiquate progenitrici e recavano scritte del tipo: "Fatevi leggere il pensiero dalla magia della televisione (sic) o "Fatevi predire l'avvenire da Green Ray". Qualcuno tentò il colpo grosso anche con delle macchine con personaggi animati, come Gypsy Rose, ma in sostanza non cambiò assolutamente nulla. Più o meno sullo stesso genere le macchine dell'amore: infilandoci dentro una moneta, si accende una luce con la scritta del vostro tipo di atteggiamento amoroso (romantico, affettuoso, geloso). I responsi in realtà sono del tutto casuali - ciò nondimeno la formula è vincente, visto che ancora oggi queste macchine si trovano nelle sale giochi.



La Green Ray era studiata per i babbei.

UCCIDI, UCCIDI, UCCIDI

I moderni giochi arcade si basano principalmente sulla distruzione di massa, ma non bisogna dare la colpa esclusivamente al XX secolo poiché è una moda nata nel secolo scorso. I tiri a segno sono sempre stati un divertimento popolare. Nel 1887, il primo congegno meccanico per il tiro a segno si rivelò una sorta di pericolo pubblico. I giocatori utilizzavano infatti un'arma ad aria compressa caricata con proiettili veri, e una volta, in Inghilterra, una ragazza che gestiva la bancarella di un Luna Park venne uccisa da un suo stesso cliente. L'uomo si era voltato a parlare con un amico e il grilletto dell'arma gli si era impigliato nei vestiti facendo partire un colpo. I poliziotti lo misero subito in prigione, e il poveretto faticò non poco per dimostrare che si era trattato di un incidente. Per fortuna, non venne processato.

Le macchine dove si tiravano le monete stesse, o dove il bersaglio veniva colpito con delle palline, costituirono un passo avanti in questo campo, e in quello della sicurezza delle persone, ma un mutamento radicale lo si ebbe solo nel 1896, con l'invenzione di una macchina che utilizzava gli impulsi elettrici al posto dei proiettili.

La popolarità di queste macchine aumentò notevolmente prima e durante le due guerre mondiali (in Inghilterra produssero durante la guerra una macchina chiamata "Smash Hitler" nella quel bisognava sparare ai denti del dittatore), raggiungendo il culmine negli anni '50, al tempo della guerra fredda.

Le macchine da tiro a segno non furono comunque le uniche a diventare famose in tempo di guerra. Alcune macchine a gettoni italiane vennero infatti prodotte a fini esclusivamente propagandistici. Una, in particolare, vedeva il giocatore impegnato a mandare le palline nelle buche degli alleati dell'Asse: se ci riusciva, vinceva un premio, se la palla finiva nelle zone nemiche, illuminate da bandiere inglesi e americane, la partita era persa.

Nelle sale giochi si vedevano spesso anche delle macchine di simulazione sportiva e man mano che il gioco del calcio diventava sempre più famoso, comparvero i relativi giochi da bar (tipo calciobalilla). Negli Usa c'erano anche i simulatori meccanici di football americano e di baseball, ma da noi ne vennero importati soltanto alcuni rari esemplari, poiché questi sport erano praticamente sconosciuti.

Per il momento ci fermiamo qui. Il prossimo mese continueremo la storia delle macchine a gettoni portandovi dai primi flipper elettro-meccanici agli albori dei video giochi.

PONG ANCESTRALE

Il 1892 è una data importante nel campo delle macchine gioco a gettoni. Thomas Edison realizzò il Kinetoscopio, una macchina "cinematografica" che, stranamente, era più complessa dei congegni destinati a diventare i suoi successori. All'interno vi era infatti una lunga bobina, e il giocatore per vedere un film brevissimo - di solito a tema "didattico" - doveva farla girare dall'esterno tramite una manovella.

Nel 1897 venne lanciato sul mercato anche il Mutoscopio. Si trattava di una macchina molto semplice, con un rullo di fotografie a inquadratura fissa, che veniva fatto ruotare velocemente, per dare allo spettatore l'idea del movimento. Il costo del Mutoscopio era relativamente basso, così queste macchine divennero subito molto diffuse.

Anche in questo caso, i temi inizialmente erano didattici, ma presto i produttori si resero conto che con del materiale più spinto i guadagni sarebbero aumentati, e così nacquero le prime immagini porno.

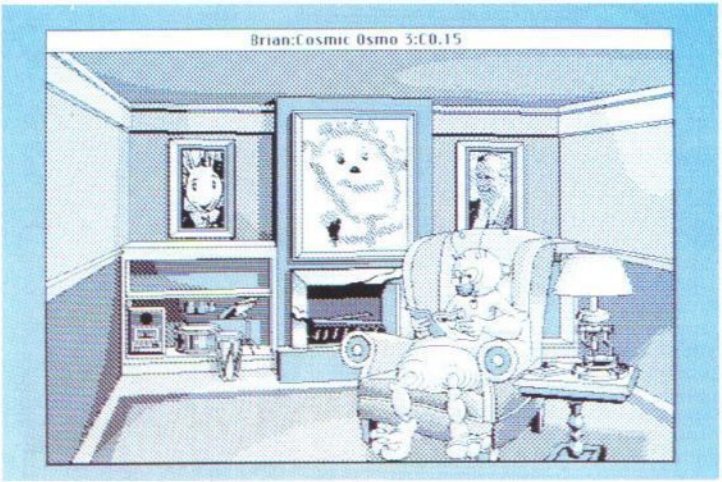
I filmini licenziosi e le foto spinte furono sorpassati soltanto negli anni '70, quando le macchine diventarono stereografiche e multicromatiche, proponendo materiale ancora più piccante - soprattutto le macchine tedesche.

Come potete facilmente immaginare, i Mutoscopi incontrarono parecchi oppositori - ma mai su scala nazionale. Il compito di decidere se costituivano o meno un'offesa al pudore era nelle mani delle autorità locali. Un'episodio particolare accadde in Scozia: un comune impose al proprietario di un'arcade di rendere meno licenziosi i titoli apposti sulle sue macchine. Quando le rinominò tutte con la scritta "Non guardare", i suoi profitti aumentarono vertiginosamente!


Il Mutoscopio

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



***Cosmic Osmo*, presentato su K9, è il primo hypergioco ad essere distribuito commercialmente su vasta scala. *The Manhole*, il primo gioco della Cyan è apparso in poche copie ed è stato subito oscurato dall'uscita del suo successore.**

HYPERGIOCHI

É quello che abbiamo sempre sognato. Un nuovo tipo di gioco che offra totale soddisfazione, interesse duraturo, sfide intellettive ed anche una certa dose di adrenalina. Può essere scritto da chiunque, senza che sia necessario avere una laurea in informatica o conoscere il linguaggio macchina del 68000. Si presta facilmente a qualunque tipo di scenario e può essere giocato sia su console che su computer.

Si chiama "hypergioco" (pronunciato "aipergioco") ed i primi esempi sono ormai in vendita anche in Italia. Ma sarà tutto vero?

Sappiamo benissimo che le idee di gioco che ci hanno accompagnato fino ad oggi sono state più o meno imposte dall'industria dei coin-op. Qui non si vuole criticarle: molte sono idee eccellenti e hanno dato vita a giochi e scenari divertenti ed attraenti. Ma hanno tutti una cosa in comune: hanno un obiettivo finale. In *Defender* è fare il record, in *Blood Money* è riuscire a conquistare l'ultimo pianeta. L'obiettivo finale è un elemento talmente intrinseco ai giochi arcade che ormai viene accettato da chiunque. Ma invece non dovremmo, come vedremo fra un po'.

In parallelo con lo sviluppo dei giochi arcade, abbiamo registrato in questi anni nuove idee di gioco mutuate dall'industria dei giochi di ruolo e dal mercato delle simulazioni di volo. Naturalmente, i giochi da tavolo o con scacchiera ci hanno fornito parecchi piacevoli programmi come *Trivial Pursuit* o *Chessmaster 2000*, ma anche questi giochi hanno un obiettivo finale. Anche *Flight Simulator II*, che a prima vista sembra non avere alcun obiettivo, sfida il giocatore ad imparare a pilotare l'aeroplano in modo efficiente, anche se una volta che ci siete riusciti non resta più gran che da fare.

Tutti questi giochi richiedono una considerevole esperienza di programmazione. Ci sono una o due eccezioni nel mercato delle avventure, dove programmi come *The Quill* e *GAC* hanno permesso a dei non-programmatori di produrre dei prodotti rispettabili, ma queste eccezioni hanno raramente suscitato grande interesse per la loro natura limitata. I bei giochi, sembra, sono prodotti da buoni programmatori. Anche questa è una cosa che ormai accettata da tutti - e invece anche in questo caso non dovremmo.

LIBERTÀ DI GIOCARE

L'idea di un gioco in cui dovete semplicemente divertirvi senza raggiungere una meta e che non vi impegna in termini di punteggi-record, puzzle da risolvere o vittorie contro un avversario può sembrare strano, ma se ci pensate, questo è ciò che offrono libri e film. Un libro o un film richiedono semplicemente di abbandonarsi alla fantasia dell'autore e farsi trasportare nel mondo da esso creato. La gente si diverte a leggere libri e guardare film, quindi se fossimo in grado di fornire lo stesso intrattenimento usando un computer potremmo aggiungere un terzo elemento, l'interattività, così da rendere le cose più interessanti.

Questo era quello che voleva Robyn Miller, un illustratore americano digiuno di computer e programmazione. Aveva provato alcuni giochi d'avventura ed aveva apprezzato l'elemento narrativo di giochi come *Zork* e *Colossal Cave*, ma era rimasto frustrato nelle sue innocenti esplorazioni da morte improvvisa o da un'enigma apparentemente insolubile. C'era anche la scomodità dell'interfaccia testuale, che è OK per la narrativa ma non per le storie animate. Poiché Robyn non era un programmatore, pensò che non ci fosse molto che potesse fare pr cambiare le cose, quindi lasciò perdere e si dedicò esclusivamente al suo lavoro di illustratore.



Non è un caso che è stata l'Activision a lanciare sul mercato un hypergioco. La società americana ha già dimostrato di essere interessata all'esplorazione di nuovi giochi. Un esempio è certamente il curioso Little Computer People, nel quale non fate altro che osservare il vostro LCP che si muove per lo schermo - una vista in sezione della sua casa - con poche possibilità di intervento. L'LCP mette su dei dischi (che potete ascoltare, se riuscite a sopportarli), suona il pianoforte, dà da mangiare al cane, fa la doccia e altre faccende domestiche. Potete comunicare con lui attraverso una macchina da scrivere. Sicuramente un gioco senza obiettivo finale, ma avendo un solo schermo l'interesse svaniva dopo un certo periodo, a seconda della vostra curiosità.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

COME FUNZIONA HYPERCARD

Hypercard suscitò molto interesse ed entusiasmo quando fu pubblicato dalla Apple, ma non si è ancora riusciti a trovare applicazioni pratiche d'uso generale. La programmazione di giochi potrebbe essere una delle sue applicazioni migliori...

Il programma è strutturato attorno al concetto di stacks - schede (o card) di informazioni collegate tra di loro. Potete consultare le varie schede, che possono contenere immagini grafiche, testo o anche musica ed effetti sonori, tutto ciò che vi serve per creare una storia o produrre un mondo di gioco interattivo. Potete curiosare tra gli stack in modo sequenziale, oppure potete usare pulsanti e icone che una volta cliccati richiamano altre schede e aprono nuovo strade d'esplorazione. Hypercard ha un suo semplice linguaggio di programmazione, chiamato Hypertalk, che consente di generare delle applicazioni anche ai non-programmatori.



La "home card" di Hypercard - da qui potete partire all'esplorazione degli stack cliccando sul pulsante o sull'icona corrispondente.

Qualche anno dopo, il fratello di Robyn, Rand Miller, un programmatore che abitava in New Mexico, scoprii il Macintosh e, in particolare, un programma chiamato Hypercard. Hypercard è un "ambiente" basato sul concetto di hypertext o ipertesto (vedi più avanti) che consente all'utente di sviluppare un'interfaccia completamente grafica. Rand comprese immediatamente che si trattava di uno strumento che avrebbe consentito a suo fratello di generare i giochi animati, interattivi e narrativi che aveva sognato. Cominciarono a lavorare su un progetto chiamato *The Manhole* che fu pubblicato dall'Activision agli inizi di quest'anno. *The Manhole* fu il primo vero hypergame o ipergioco. Il gioco comincia aprendo un tombino (in inglese "manhole") dal quale spunta un'enorme pianta di fagioli che cresce a dismisura. *Cosmic Osmo*, presentato nel numero scorso, fu il secondo.

COSMIC OSMO

Osmo nasce da una serie di idee molto semplici. Sullo schermo c'è una raffigurazione della locazione in cui si trova l'utente, il quale può muovere un puntatore ovunque sull'immagine raffigurata. Cliccando su certi "pulsanti" (vedi il box "Come funziona Hypercard"), il programma visualizza un'altra schermata... può essere una nuova locazione o semplicemente una sequenza animata sovrapposta alla locazione attuale, ad esempio, un topo che spunta di corsa da sotto il divano.

Oltre a visualizzare nuove schermate, i pulsanti possono attivare effetti sonori (digitalizzati o no) o addirittura far partire dei sotto-programmi. Volendo è addirittura possibile costruire un nuovo hypergioco basandosi su un hypergioco già esistente. È questa struttura intercorrelata che dà ai programmi la loro potenza e anche il loro nome, visto che è derivata dal concetto di ipertesto, che è alla base dello sviluppo di Hypercard.

IPERTESTO

L'ipertesto è un concetto normalmente applicato alla tecnologia dei database, grazie al quale un programmatore può presentare in modo collegato una vasta quantità di informazioni. L'informazione viene presentata sottoforma di "schede", che sono semplicemente schermi (o finestre) piene di testo. Qualunque parola nel testo può essere designata come una parola-chiave (o, come in Hypercard, un "pulsante") e venir evidenziata, ad esempio con un asterisco. Se l'utente muove il puntatore su tale parola e preme il tasto Enter, viene visualizzata una nuova schermata, che mostra informazioni relative o dipendenti dalla parola sulla quale avete fatto clic.



***Transmutator* della Infogrames - un altro programma di esplorazione di prossoma uscita.**

Ad esempio, potreste avere un quadro contenente il nome John Lennon. Se cliccate sul nome richiamate una lista delle sue canzoni, ciascuna delle quali è evidenziata e accompagna dalla data di composizione (anch'essa evidenziata). Cliccando sui vari titoli si richiamano altri quadri, magari contenenti lo spartito od una riproduzione campionata (se avete abbastanza memoria); cliccando sulla data si può invece far apparire una schermata con una cronologia dell'anno in questione e ulteriori pulsanti per continuare l'esplorazione.

L'idea che sta alla base dell'ipertesto è che la conoscenza umana è intercollegata secondi schemi non lineari. I fautori dell'ipertesto fantasticano di enormi database su CD-ROM, collegati con sistemi di ipertesto, che mettano a disposizione dell'utente l'intero scibile umano in fatto di storia, musica, arti figurative e via dicendo... una sfilza interminabile di immagini, testo e musica.

Gli sviluppi per il mondo dei videogiochi sono legati alla tecnologia del CDI. Immaginate un gioco narrativo, con azione animata, sotto-giochi e infiniti mondi fantastici da esplorare con il semplice uso del mouse. Questi sono i progetti su cui stanno lavorando alcune case come la Cyan, il gruppo di programmazione formato dai fratelli Robyn e Rand Miller.

Manhole e *Cosmic Osmo* sono ancora dei progetti sperimentali, che necessitano di molte migliorie, ma riescono a far immaginare una strada nuova e piena di possibilità.

CYAN - VERSO IL CDI

La Cyan ha sviluppato Cosmic Osmo utilizzando Hypercard e Videoworks II (per l'animazione). Robyn Miller ha utilizzato gli strumenti di disegno di Hypercard per disegnare quasi tutte le immagini (impiegando circa quattro mesi per disegnare i 250 fondali del gioco) ed i "fotogrammi" d'animazione per i personaggi e gli intermezzi. Per la programmazione ci sono voluti altri quattro mesi.

Rand Miller, il programmatore, afferma che un progetto come Cosmic Osmo sarebbe stato impossibile da realizzare senza un sistema-autore come Hypercard: "Lo useremo anche per i nostri progetti futuri. Date le dimensioni del gioco non saremmo andati da nessuna parte se avessimo usato un linguaggio di livello più basso come il Pascal o l'assembler. Il sistema-autore ci consente di sfruttare meglio la nostra creatività e quando incontriamo un problema scriviamo semplicemente una funzione esterna o X-function (un'estensione in codice macchina interna al linguaggio di programmazione di Hypercard) per risolverlo."

La tecnologia del CDI sembra essere la strada più ovvia da prendere per la Cyan, poiché darebbe la possibilità di includere potenti sequenze di animazione, girate con video o pellicola, e grossi file sonori.

"Attualmente, stiamo lavorando su un nuovo progetto che è due volte più grande di Osmo. L'Activision sta scrivendo un sistema-autore che ci consenta di eseguire operazioni simili a quelle di Hypercard, ma per computer diversi dal Macintosh." Questa è ovviamente una buona notizia per quelli che non posseggono un Macintosh, ma se si esclude il PC IBM non è ancora chiaro su quali macchine potrà girare questo nuovo sistema-autore. Tentativamente chiamato "Gametalk", tale sistema offre delle possibilità "ipergrafiche" a colori. Hypercard stesso al momento è un programma solo in bianco e nero.

"È l'hardware che ci obbliga ad avere limiti", dice Rand. "Vogliamo fare cose a colori, mondi alla Walt Disney con animazione completa. Non vediamo l'ora di passare ai sistemi CDI. Siamo entusiasti di quello che ci riserva il futuro."

Dopo aver giocato a Osmo, anche noi di K siamo entusiasti di quello che ci riserva il futuro.



Cliccando sui braccioli del divano esce una famiglia di topini. I loro squittii, la voce digitalizzata della segretaria sono racchiusi in stack di suoni utilizzando delle estensioni di codici del sistema di Hypercard.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SALA GIOKI

IL NUOVISSIMO GIOCO DI GUIDA DELLA SEGA NON E UN PO' CARO?

SUPER MONACO GRAND PRIX

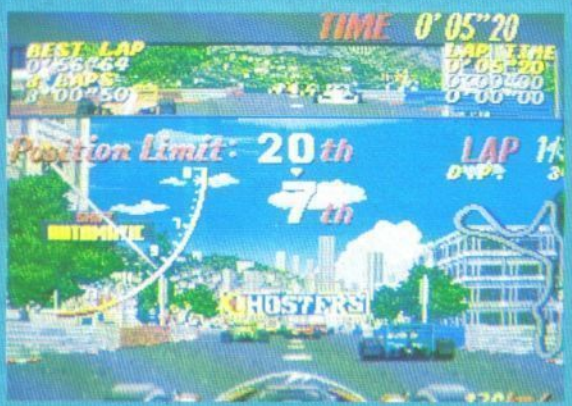
Sega

Il riscatto della Sega

Come cambiano le cose in sette anni. Allora la Sega se ne uscii con *Monaco Grand Prix*, un gioco con quattro colori e veduta dall'alto di alcune rozze automobiline che dovevano "simulare" una corsa di Formula Uno. Che brutta figura!

Nel 1989, invece, la faccia societaria della Sega deve avere un sorriso furbetto perché *Super Monaco Grand Prix* è tutto quello che non era l'originale: un'esperienza di totale sovraccarico sensoriale che vi trasporterà, per alcuni minuti (tanti o pochi dipende da voi) da una sala giochi italiana nell'atmosfera di glamour, emozioni e pericolo che è il mondo della Formula Uno.

Una volta seduti al volante l'unica cosa che manca per sembrare vero è il casco. L'acceleratore, il pedale del freno e, naturalmente, il volante ci sono. Mancano però la frizione e la leva del cambio. Come?, direte voi. Il gioco ha un cambio semi-automatico simile a quello della Ferrari controllato da una leva a farfalla gialla, posizionata proprio dietro al volante e azionata con la punta delle dita.



La gara è cominciata. Sentite l'odore di copertoni sull'asfalto?

Premete la farfalla a sinistra e scalate la marcia, a destra e la innestate. Un'indicazione sul quando farlo vi viene offerta da una sovrascritta sullo schermo, un contagiri, che si trova sulla sinistra dello schermo. In realtà, è improbabile che ci darete mai un'occhiata poiché starete più attenti al rumore del motore - sembra quasi di sentirlo in cuffia - che è molto realistico: la sua tonalità ascendente o discendente è sincronizzata perfettamente con i giri del motore. Ma stiamo anticipando i tempi.

La versione superdeluxe ha uno schermo enorme. Uno di quei nuovi 26' con lente d'ingrandimento. Insomma: grande. Una volta inserite le monete (una somma da far paura, ma è stato dell'arte cari miei) vi viene data la possibilità di scegliere tra tre combinazioni di guida. Cambio automatico: motore a bassa potenza; cambio a quattro marce: motore a media potenza; cambio a sette marce: motore potente ma poco affidabile.

La scelta influenza le vostre probabilità nella gara principale. Cominciate col cambio automatico intanto che imparate a conoscere la pista e poi passate al cambio a quattro e poi sette marce per avere delle prestazioni migliori, ma un controllo più incerto. È un bel modo per prolungare nel tempo l'interesse anche dei giocatori più esperti.

OK, pronti a partire. Innanzitutto bisogna fare un giro di prova del breve circuito per la qualificazione e per conquistarsi un posto nella griglia di partenza.

La buona notizia è che il giro di prova è più facile della gara vera e propria, ma non aspettatevi di qualificarvi al primo giro. La vostra



Schermo delle opzioni: da principiante a professionista.

prima reazione sarà di incredulità nel vedere lo schermo pieno di sprite multicolori muoversi con una fluidità e una velocità che hanno dell'incredibile. La vostra corteccia visiva viene strapazzata dall'impressionante grafica e l'apparato auditivo viene accarezzato dagli strepitosi effetti sonori.

Ma torniamo alla gara. È una gara senza regole con gli altri 19 pazzi furiosi al volante dei rispettivi bolidi per impegnare per primi la prima curva a destra. Fate attenzione alle due cifre che appaiono in sovraimpressione nel mezzo dello schermo: la vostra posizione attuale e la posizione limite. La posizione limite decresce col procedere della gara: se la superate apparirà sullo schermo la grande scritta Game Over.

I comandi rispondono bene, il gioco è realistico eppure perdona parecchi errori, gli avversari sono intelligenti e veloci. Divertente. Roba da sballo. Giocatelo!

SECRET AGENT - DATA EAST

Ecco l'ultima novità della casa che ha prodotto Dragon Ninja: *Secret Agent*. Il gioco sembra molto vario, con scene di stile diverso. Guidate un personaggio alla James Bond, la cui missione consiste nel salvare il Presidente e la First Lady dalle mani dei rapitori. O alternativamente - come possibilità di limitare i danni - assassinare Dan Quayle... ma di questo parleremo il mese prossimo.



Nell'attesa, beccatevi questa schermata di *Golden Axe*. Quando la macchina esplode,e gli sprite vi daranno la caccia quindi è meglio tagliare la corda. L'avete visto per la prima volta su queste pagine, OK?

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

EXTENDED PLAY

Notizie e anticipazioni dal mondo dei coin-op...

DYNAMITE DUKE

È in arrivo un nuovo coin-op con fucile, che sfrutta l'idea di Dead Angle di raffigurare il vostro personaggio come una figura di profilo invece che col sistema di Operation Wolf *in cui qualunque colpo sparato dai nemici va a segno.*

Più giocabilità di Op Wolf, *meno azione di Mechanised Attack. Il gioco vi prenderà subito e vi farà sentire onnipotenti quando fate fuori gli avversari con estrema facilità. Provatelo e poi scrivete una tesi sul perché vi piace...*



***Dynasty Wars* della Capcom, di cui abbiamo parlato il mese scorso, è quasi pronto.**

ALPHA PLUS

Amanti dei giochi "carini" unitevi. Tutti quelli a cui è piaciuto il "coordinato-colore" di Galaga '88 si divertiranno un mondo con questo coin-op a scorrimento verticale poco "intellettuale" ma molto giocabile. Siete alla guida di un aeroplano paffutello rosa (veramente) e quando venite abbattuti vi viene voglia di fare il solletico alla scheda, invece di prendere a calci il mobile. Curioso...

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Sebbene non sia ancora in circolazione in Europa, sono filtrati dei commenti positivi su questo nuovo titolo della Atari Games, il quale sembra fare il verso ai personaggi come Buck Rogers/Flash Gordon (un po' come ha fatto APB con il mestiere di poliziotto). Dovrebbe arrivare in Europa fra non molto. Lo saprete circa 5 microsecondi dopo che ne verremo a conoscenza... e qualche mese prima delle altre riviste di giochi...



***Secret Agent*: vedere il box nella pagina opposta.**



Scegliete un'arma extra in *Willow*, ma vi costerà.

WILLOW

Willow - un film che è stato più un fenomeno di marketing che un'esperienza cinematografica. Il libro, il gioco per home computer (dalla Mindscape), i giocattoli, le bambole di carta ed ora, dalla Capcom, il coin-op. La buona notizia è che il coin-op è probabilmente il migliore di tutti.

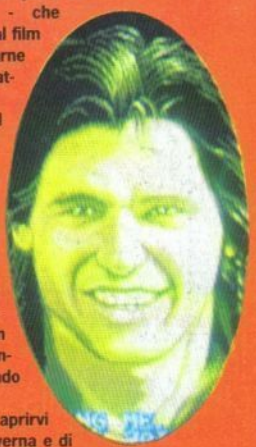
Capcom

Il "Willow" più bello

Il gioco è basato ovviamente sulla storia del piccolo Willow: dovete andare alla ricerca del bambino che -secondo la profezia - sarà la rovina della cattivissima strega-regina. Non proprio Il Signore degli Anelli, forse più il Custode dei Pannolini...

Per lo scenario basta così. Sembra che la Capcom abbia ancora una volta usato la nuova scheda e abbia prodotto un gioco con fondi multicolori, con scorrimento fluidissimo grazie alle routine hardware, e sprite ben disegnati, stilisticamente a metà tra lo stile futuristico di *Forgotten Worlds* e quello "carino" di Legend of Tonma.

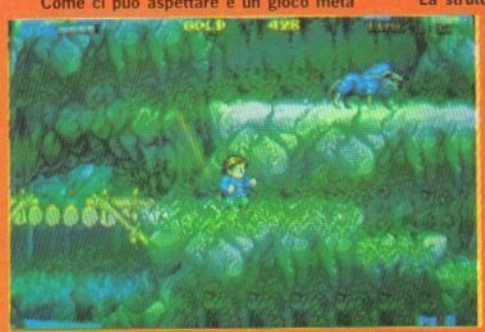
Come ci può aspettare è un gioco metà e metà - salti, salti, combattimenti - ambientato in un mondo fantastico con poche cose originali sia nel contenuto che nella forma - come con la maggior parte dei titoli su licenza - che "ruba" sequenze dal film e cerca di riportarne sullo schermo l'atmosfera.



Quindi nel primo livello c'è Willow che salta e mena fendenti a destra e manca fino ad arrivare allo scontro con un animale sputafuoco nello schermo finale e alla liberazione di un guerriero, che controllate nel secondo livello.

Qui cercate di aprirvi la strada in una taverna e di sopravvivere ad un inseguimento a tutta velocità su un carrello con i vari cattivi che vi stanno alle calcagna. E via di questo passo.

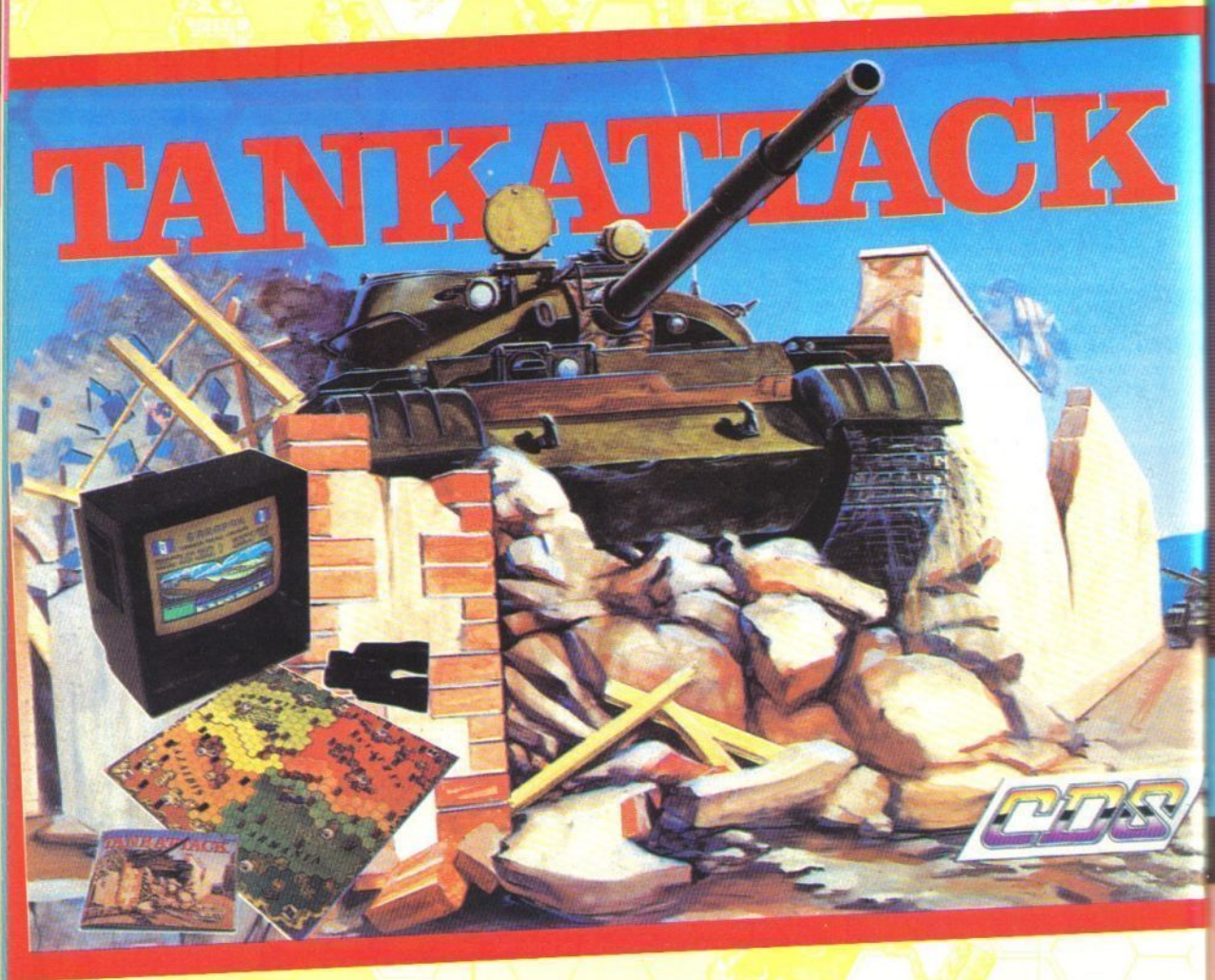
La struttura di gioco è varia e contiene anche un elemento strategico. Quando uccidete un nemico appaiono delle monete che dovete raccogliere per acquistare armi/armature extra in certi punti del gioco. *Willow* è un "tie-in" implementato in modo meraviglioso: è probabile che si meriterà la vostra attenzione per un paio di partite, ma è da vedere se il vostro interesse andrà oltre questo limite. Andrà oltre se vi piacciono le persone piccole di statura e coi piedi pelosi, altrimenti...



Attenzione! C'è un cinghiale viola nei dintorni!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



- Bellissimo gioco di simulazione completo di pannello e di pedine.
- Semplice da giocare, **TUTTO IN ITALIANO.**
- Puoi controllare un'intera divisione di carri armati e autoblindo.
- Possibilità di vedere l'attacco **"DAL VIVO"** sul computer.
- Da 2 a 4 giocatori.

CBM64 cass. **L. 25.000** disco **L. 29.000** AMIGA **L. 39.000**
Disponibile anche per altri formati

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

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO



Fin dai tempi di *Universal Military Simulator*, era atteso il wargame che riuscisse a conquistare il mondo come è accaduto per i giochi di ruolo con Dungeon Master and Ultima V. É *Conflict Europe* della Mirrorsoft così bello da portare i wargame fuori dal ghetto.

I K GIOCHI DI OTTOBRE

XENON II
SIM CITY
STRIDER
STUNT CAR

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

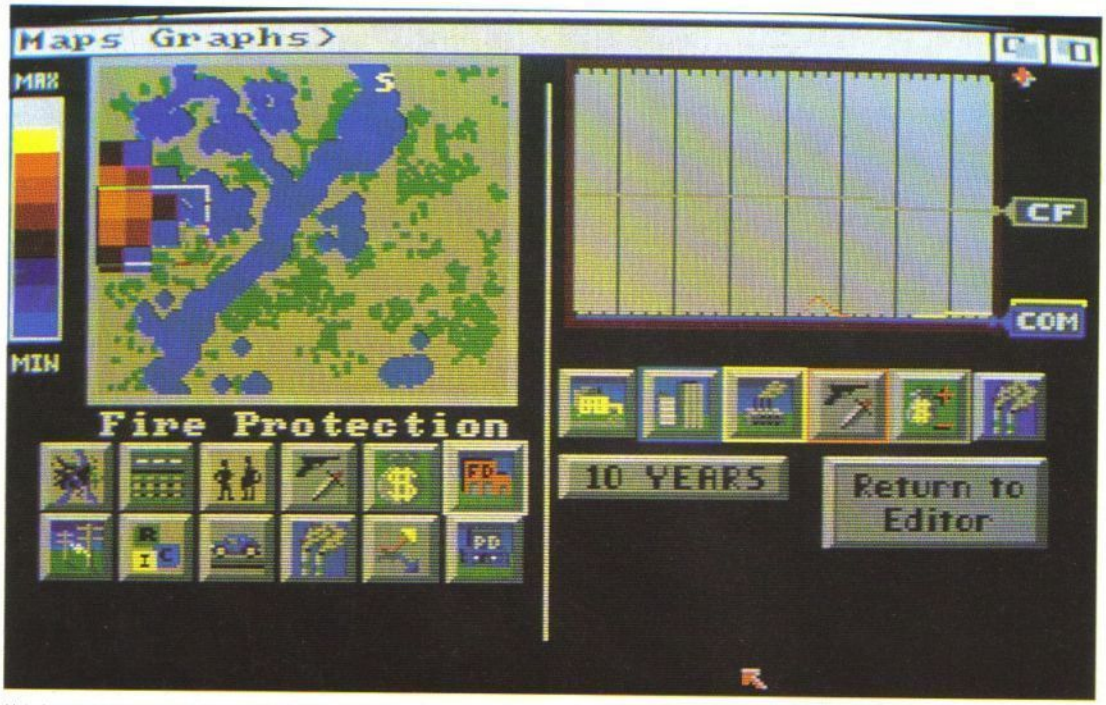
DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi come **Julian Rignall**, campione coin-op e redattore dei tempi d'oro di Zzap!64, **Mark Patterson** ex Commodore User, **Eugene Lacey**, l'uomo che portato C&VG in testa alle vendite delle riviste per computer in Inghilterra, **Steve Cook** e **Pete Connor**. Nella redazione di K fanno parte, tra gli altri, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR** e **Marco Bill Vecchi** già redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap! Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco. Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Un'adeguata protezione anti-incendio è indispensabile nelle aree urbane dove c'è un alto rischio di disastri provocati dall'uomo.

SIMCITY

Giocate a fare il sindaco con il simulatore urbano della MAXIS

SE non ne potete più del traffico di Roma, della disoccupazione di Napoli, dei quartieri fatiscenti di Palermo, oppure dell'inquinamento di Milano, ora avete la possibilità di intervenire. *SimCity* è il sogno di ogni politico (o più semplicemente di ogni giocatore): vi consente di costruire la città perfetta.

Mettete le strade esattamente dove pensate che servano. I ponti, le ferrovie, le fabbriche, i quartieri residenziali, le centrali di energia: è tutto nelle vostre mani appena diventate contemporaneamente Sindaco, Assessore all'Urbanistica, all'Ecologia, ai Trasporti, al Bilancio e perfino Prefetto e capo dei Vigili del Fuoco. E, come se non bastasse, anche Dio (c'è anche un'opzione calamità naturali in stile *Populous*).

L'obiettivo è costruire la vostra città ideale ed evitare una emigrazione che la trasformi in città fantasma. Come per le recensioni di K le città sono giudicate su una scala da 0 a 1000 ed ottenere il punteggio più alto è praticamente impossibile. I problemi che assillano le metropoli sono all'ordine del giorno - l'inquinamento industriale, il degrado della periferia, i quartieri ghetto e la mancanza di pianificazione dello sviluppo industriale. Lasciate crescere questi problemi e ve ne accorgerete: i vostri cittadini non lo apprezzeranno. Non marceranno verso il municipio ma "voteranno con i piedi", cioè abbandonando l'area urbana con il conseguente crollo delle entrate delle tasse e lo spopolamento della città - una grave conseguenza per gli obiettivi di un primo cittadino di una città ambiziosa, diciamo europea.

Come nella realtà il punto di vista dei cittadini può essere verificato con una serie di sondaggi che attestano la loro soddisfazione. L'opinione pubblica esprime il proprio parere su problemi come il traffico, la criminalità, l'inquinamento e gli alloggi (dandovi la possibilità di vedere dove la vostra politica ha avuto effetto) e risponde ad un sondaggio fondamentale: "Il Sindaco sta facendo un buon lavoro?". Viene subito da fare un paragone con *Populous* - le similitudini sono molte, ma *SimCity* mostra di essere più profondo e di essere una simulazione con un grado di utilità che il gioco dell'Electronic Arts non ha.

SimCity è formato da due programmi. Il primo gestisce tutte le immagini sofisticate dello schermo. C'è una mappa a scorrimento che mostra le terre vergini con foreste, fiumi e coste tutte pronte ad essere edificate o, se volete, sfruttate all'inizio del gioco. Il lato destro dello schermo contiene sedici icone, i veri accessori di *SimCity*, che lavorano come i pennelli "prendi e disegna" di un qualsiasi programma grafico. In questo modo potete posizionare e costruire strade, linee ferroviarie, linee elettriche, parchi, zone residenziali, commerciali ed industriali, caserme dei vigili del fuoco, commissariati di polizia, centrali d'energia, stadi, aeroporti e porti. In più c'è l'icona bulldozer che consente di correggere gli eventuali errori del vostro piano regolatore.

Il secondo e più interessante programma di *SimCity* è il vero "cervello" della simulazione, la parte del programma che valuta la qualità della vostra pianificazione e la vostra capacità di gestione della città. Questo è stato studiato su una base di dati reali e statistici riguardanti crimini, crescita della popolazione, valori della proprietà e traffico. In pratica è come se le vostre decisioni venissero costantemente verificate dalla realtà dei fatti.

VERSIONE AMIGA

Avete bisogno di 1Mb ed anche così il vostro Amiga sarà un po' tirato per il collo. Ci vuole un po' per caricare la vastità dei dati richiesti dal programma e ciò è un po' fastidioso. Ma l'attesa sarà subito ripagata quando vedrete i treni e le auto muoversi, gli aerei volare, le navi solcare le acque e i Sim-cittadini animare la "vostra" città.

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

K-VOTO 945

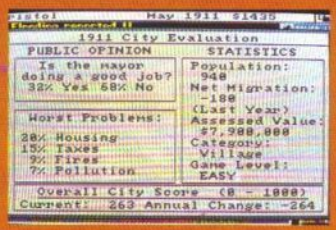
PIANO DELLE USCITE

MAC	prezzo nc	USCITO
AMIGA	prezzo nc	AUTUNNO
IBM PC	prezzo nc	AUTUNNO

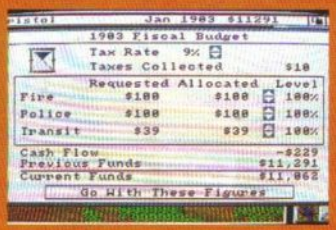
SimCity è distribuito negli USA dalla Broderbund. Presto dovrebbe essere anche disponibile sul mercato europeo anche se non ci sono ancora notizie ufficiali.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Ahi, ahi! Solo il 32% della popolazione pensa che il Sindaco stia facendo un buon lavoro. È meglio che vi diate da fare se non volete che alle prossime elezioni comunali il vostro avversario politico abbia vita facile.



Nelle casse del municipio sono rimasti soltanto $10 - non molto visto che per costruire un Commissariato ci vogliono $1000 e che il mantenimento di una caserma dei Vigili del Fuoco costa $100 all'anno



Ora che avete costruito una bella superstrada dal porto al centro città e una enorme centrale elettrica è meglio che pensiate a costruire case per i vostri concittadini, altrimenti alle prossime elezioni...

Anche se il vostro obiettivo primario è di avere una grande e prosperosa città, presto dovrete affrontare i problemi provocati da una selvaggio ed incauto sviluppo edilizio. Ogni decisione ha il suo lato positivo e negativo ed un sindaco coscienzioso deve considerare queste opzioni con cautela. Prendete ad esempio la questione dell'energia. Potreste valutare che la vostra città abbia bisogno di una centrale nucleare. Ciò può avere dei vantaggi - una grande produzione di energia a basso costo per le fabbriche e le abitazioni - ma anche un enorme svantaggio: il rischio della fusione del nocciolo che può provocare incendi e distruzioni per il resto del gioco in seguito alla contaminazione radioattiva.

C'è l'aeroporto, naturalmente. Che metropoli sarebbe senza un confortevole e capiente aeroporto? Ma se l'area viene scelta troppo vicina al centro cittadino rischiate di vivere con l'incubo di un possibile disastro aereo sulle teste dei vostri elettori.

Se non volete costruire una città potete decidere di misurarvi su una già esistente. Ancora una volta *SimCity* fornisce molte alternative. Potete scegliere tra San Francisco, Tokyo, Berna, Amburgo e Detroit. Non consigliamo ai dilettanti di giocare su una città già esistente perché sono frequenti i disastri. Il grande terremoto di San Francisco, per esempio, avvenne nel 1908 - e in questo caso potete intuire in che anno inizia il gioco se sceglierete questa città. Tokyo ha dei mostri in stile Godzilla appena usciti da film di serie B e ansiosi di distruggere le fabbriche prima ancora che inizino a sfornare videoregistratori e PC Engine.

C.A.D. MUNICIPALE



1 Le centrali possono essere a carbone o nucleari - con i rispettivi rischi di inquinamento o di disastro nucleare.

2 Icona per i parchi. Alcuni di questi sparsi per la città mantengono alto il valore della terra e delle proprietà.

3 Icona per le linee elettriche. Le vostre centrali sono inutili senza di esse.

4 Icona per il Commissariato di Polizia. Appena sale il valore della proprietà, cresce anche il crimine.

5 Dovete costruire un porto se volete che vi attracchino delle navi, con conseguente incremento del commercio.

6 Indicatore della crescita della popolazione.

7 Questa icona richiama la Mappa della città: è un ottimo aiuto per stendere il piano regolatore.

8 Icona per l'aeroporto. La crescita economica subirà un arresto se non ne costruite uno.

9 Icona per le linee di trasporto. Costruendo le linee tramviarie ridurrete gli intasamenti dovuti al traffico privato.

10 Zone residenziali.

11 La costruzione delle strade è molto costosa e bisogna pianificarla con attenzione.

12 Zone Industriali.

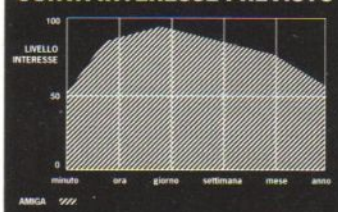
Sono disponibili tre livelli di difficoltà - basati sulla somma di denaro che avete all'inizio. $20000 è considerato facile, $10000 medio e $5000 difficile. Come sa qualunque politicante che si rispetti ogni cosa ha il suo costo, dall'utilizzo del bulldozer su un pezzo di terra alla costruzione di un aeroporto. Tutto è misurato in denaro. Le spese sono bilanciate dalle tasse che raccogliete durante il gioco.

La Maxis deve aver impiegato parecchio tempo a studiare tutti gli elementi necessari a far funzionare una città. I dettagli sono eccezionali. Costruire una centrale d'energia non è sufficiente. Per renderla operativa dovete anche installare, con l'opzione grafica, le linee elettriche che la collegano alle fabbriche e alle case.

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo. È stato programmato da Will Wright per la software house californiana Maxis. Wright è già un nome nel mondo dei giochi ed ha al suo attivo un classico della Broderbund di qualche anno fa: *Raid On Bungling Bay*. *SimCity* è destinato ad assicurare fama a Wright visto che è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi. È una simulazione rivoluzionaria che apre nuovi orizzonti per i creatori di questo genere ed ha la potenzialità di alzare il livello di tutte le simulazioni, ormai da troppo tempo racchiuse in un ghetto militaristico. C'è già chi parla di un utilizzo del gioco nelle università nei seminari di studio sui piani regolatori delle aree urbane.

Ma la grande cosa di *SimCity* è che, nonostante la simulazione sia totalmente basata su modelli reali, rimane sempre un "gioco". Appena vi convincete di essere diventati tanto esperti da proporvi a qualche segreteria di partito come futuro sindaco della vostra città, ecco che fanno la loro comparsa i Godzilla che distruggono tutto e vi riportano coi piedi per terra. Terremoti, inondazioni ed altri disastri naturali sono quegli eventi incontrollabili che danno un pizzico di imprevedibilità al gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Moduli aggiuntivi (alcuni saranno disponibili tramite BBS) e una struttura di gioco dotata di spessore e complessità. Lo giocherete e rigiocherete a lungo.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Il centro di comando: nella parte bassa dello schermo ci sono i monitor di controllo, mentre lo schermo grande dà informazioni sulla mappa e sugli spostamenti di truppe.

CONFLICT: EUROPE

La simulazione di guerra della MIRRORSOFT

CONFLICT: *Europe* presenta diversi scenari futuribili, nei quali le relazioni est-ovest si sono deteriorate fino a rendere la guerra l'unica opzione possibile. La sfortunata Repubblica Federale Tede-sca diventa di nuovo il campo di uno scontro tra la NATO e il Patto di Varsavia della durata di trenta giorni. Non sembra che, al giorno d'oggi, una guerra del genere possa durare più di trenta giorni.

Dalla vostra posizione di capo di stato maggiore della NATO o del Patto di Varsavia, spetta a voi condurre alla vittoria i vostri eserciti. Prescindendo dalle facili dimostrazioni di forza nucleari, in realtà sono le vostre truppe che reggeranno il peso della guerra. Le forze dell'Est hanno (come nella realtà) un grosso vantaggio in termini di uomini, ma conquistare la Germania e la Francia è un compito molto più difficile che non quello di difenderle.

L'impaginazione dello schermo è divisa in un grande schermo con la mappa principale e, sotto di esso, un certo numero di piccoli monitor, usati per le comunicazioni, gli ordini non militari e le informazioni sugli eventi che si verificano. Come informazioni aggiuntive, per ogni quadratino della mappa, vengono forniti il tasso di radiazioni e la densità della popolazione.

All'inizio, le vostre unità sono già in posizione sulla linea di frontiera, davanti al nemico. Sta a voi decidere la vostra prima mossa. I comandi vengono impartiti con il mouse, selezionando uno dei monitor ovvero la funzione che da esso rappresentata. Tra le opzioni vi sono l'aggressione atomica o chimica, lo spostamento di truppe, la trattativa, la lettura di informazioni su zone specifiche ed il controllo aereo.

A seconda della funzione prescelta, apparirà un'altra schermata. Per esempio, il Monitor Tre, quello della spaventosa aggressione nucleare, richiede prima un codice di autorizzazione e poi vi mette a disposizione due possibilità: Launch Fire Mission e Reflex Strike. Nel caso della prima possibilità, una volta immesso il codice appropriato si provoca il lancio di missili atomici su bersagli nemici prestabiliti. "Headbutt", ad esempio, è il nome in codice di un attacco nucleare tattico contro un'unità nemica. "Iron Fist", invece, provoca la distruzione simultanea di otto delle più forti unità avversarie.

Il monitor degli Ordini Speciali vi consente di ordinare ai vostri uomini l'uso di armi chimiche, per aumentare le perdite del nemico; abbattere i satelliti di osservazione nemici con gli ASAT o inviare le vostre truppe speciali in una missione di disturbo.

Il monitor del controllo aereo vi consente di inviare ordini alle vostre unità aeree. Con Assault Breaker potete decidere un attacco concentrato contro un unità nemica a scelta. Strategic Bombing infligge perdite alla popolazione civile del nemico. Deep Strike causa un attacco ai centri di comando e provoca effetti sorprendenti, se viene usato un numero sufficiente di aerei.

Il terminale delle trattative diplomatiche reca messaggi da paesi terzi o permette di inviare condizioni di resa e ultimatum al nemico. Su di esso compariranno anche le proposte di pace del nemico. Come opzione secondaria, permette anche di leggere i dati sull'approvvigionamento: una lettura non molto stimolante, ma maledettamente utile per determinare se un'unità in difficoltà riuscirà a resistere fino all'arrivo dei rifornimenti. Ad intervalli di due giorni, una videostampante sputa fuori i rapporti dell'esercito e della marina sull'andamento delle ostilità.

Gli ordini a tutte le unità vengono impartiti tramite lo schermo della mappa, che copre l'intera Europa e funziona grazie ad una griglia invisibile, sulla quale le unità, a seconda del terreno, possono spostarsi di un quadratino per turno. Questo avviene posizionando il cursore sull'unità desiderata, cliccando il pulsante del mouse e poi cliccando nuovamente sulla destinazione.

Una volta in posizione potete attaccare. Si usa il cursore per selezionare gli obiettivi da attaccare, purché siano sul quadratino adiacente. Gli obiettivi possono essere attaccati da tante unità quante ce ne sono nella zona, generalmente con effetti devastanti. Quindi, viene visualizzato il risultato degli scontri. Secondo il loro esito, le unità possono rimanere intatte, essere ritirate automaticamente o cancellate dalla mappa, se decimate. Questo, ovviamente, vale per entrambe le parti.

Il computer è un'avversario formidabile e combatterà fino alla fine, anche se non ha l'intelligenza tattica di *UMS*. Si è scelto un approccio più diretto e semplicistico, lontano dall'intelligenza artificiale di *UMS* che permette schemi oltremodo complessi di attacchi e contrattacchi. Ma quello che manca in intelligenza artificiale è compensato dall'ottima presentazione e dalle numerose opzioni a disposizione del giocatore.

Per tutta la durata del gioco, c'è un'afflusso continuo di dati sullo schermo principale, un susseguirsi di rapporti che contribuisce di molto alla presentazione e, quando una testata colpisce



Lo schermo d'apertura: le due persone raffigurate a sinistra saranno ancora vive tra qualche ora? *Conflict: Europe* riesce a mantenere l'atmosfera giusta per tutto il gioco, grazie ai diversi tipi di presentazione. L'unico difetto è che la varietà di presentazione non compensa, a lungo andare, la leggera ripetitività del gioco.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

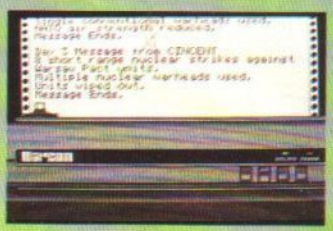
http://speccy.altervista.org/



Ha avuto luogo un attacco atomico. Ecco una rappresentazione grafica del noto fungo che disperde tonnellate di polvere radioattiva nell'atmosfera.



Lo schermo delle radiazioni. In tutti gli scenari di guerra post-nucleari, le radiazioni rappresentano il pericolo maggiore. La permanenza in una zona radioattiva causerà danni e limitazioni notevoli alle unità. I "punti caldi" causeranno perdite gravissime anche alla popolazione civile.



Ecco finalmente il bollettino di guerra. Qui, il comando di terra informa che tutti e otto gli obiettivi dell'attacco nucleare sono stati spazzati via. Nessun accenno ai morti civili. Non vogliamo che la cosa sembri troppo realistica, vero?

WARGAMES: SARÀ VERA GLORIA?

All'inizio, i giochi di guerra erano più orientati al lato strategico/RPG del campo di battaglia. Poi, verso il 1983, aziende come la PSS iniziarono a produrre wargame globali di alta qualità. L'approccio consisteva solitamente in una mappa con delle icone che simboleggiavano lo spostamento di truppe. L'intelligenza elettronica che guidava le risposte dell'avversario era ammirevole, ma aveva la tendenza a compiere azioni poco logiche.

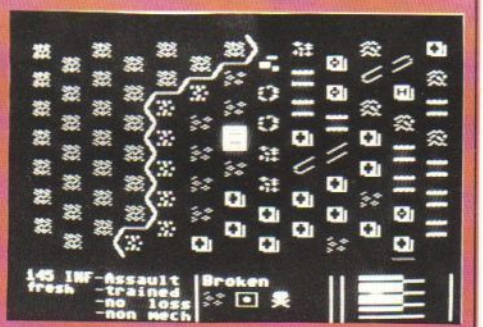
Il successivo passo in avanti, fu compiuto dalla SSI. Usando lo stesso formato grafico dei giochi esistenti, il software che la SSI produceva scendeva molto più a fondo nei dettagli e presentava un'accuratezza storica maggiore, riproducendo alcune delle più importanti battaglie degli ultimi tre secoli. In quei programmi, per la prima volta, il giocatore aveva la facoltà (molto desiderabile) di modificare e di personalizzare alcuni aspetti dello scenario.

Progredendo sulla strada delle opzioni di modifica del gioco, la SSI produsse il *Wargame Costruction Kit*. All'inizio fu divertente, ma la novità si esaurì presto, a causa della mancanza di spessore e dello scarso coinvolgimento dei giocatori.

Poi, nel 1987, la rivoluzione: un gioco chiamato *UMS*. Aveva una presentazione 3D con grafica vettoriale, che permetteva una visione molto più precisa del terreno sul quale si spostavano le unità, un set di comandi molto esteso e, soprattutto, un sistema esperto che permetteva di produrre scontri molto elaborati. Eccellenti concetti molto ben realizzati.

E il futuro? Sembra che sarà necessario combinare più fattori per creare quello che potrebbe essere definito il "wargame ottimale". L'*UMS* offre un'intelligenza superiore, *Conflict: Europe* ha l'ottima presentazione e la SSI fornisce l'accuratezza storica e lo spessore per legare insieme queste caratteristiche, sfruttando il multitasking e/o il CD-Rom così da iniettare maggiori dosi di realismo.

Con i progressi degli ultimi due anni, non ci vorrà molto perché i giochi di guerra seguano la strada aperta dagli RPG ed escano dal loro ristretto" ghetto" di mercato.



***Halls of Montezuma* (SSI) ripercorre la storia del Corpo dei Marines statunitensi. È un esempio tipico dei prodotti più recenti della SSI, che sono migliorati molto in termini di scenario, ma poco per quanto riguarda la presentazione grafica.**



***UMS* combina i paesaggi in grafica vettoriale con opzioni di comando potentissime e bollettini molto accurati.**

il suo obiettivo, appaiono immagini di devastazione nucleare. Anche il sonoro contribuisce a creare l'atmosfera adatta: esplosioni, sibilare di razzi, sirene ed altri effetti, tutti al momento giusto.

Alla fine del gioco, vi vengono forniti una valutazione percentuale della vostra abilità di comando e una lista delle perdite registrate tra i civili, ma non è l'eliminazione dei civili il vostro obiettivo. Ricordate cosa disse Einstein: "Non so che armi verranno usate nella terza guerra mondiale, ma la quarta verrà sicuramente combattuta con pietre e bastoni".

Conflict: Europe è un eccellente wargame, che piacerà sia ai principianti che agli esperti di simulazioni militari. Probabilmente diventerà una pietra di paragone per i wargame che lo seguiranno.

VERSIONE AMIGA

L'intelligente presentazione e gli effetti grafici e sonori catturano il giocatore fin dall'inizio. Per tutto il gioco *Conflict: Europe* fornisce il giusto equilibrio di fattori strategici per un gioco di alta qualità che piacerà a lungo.

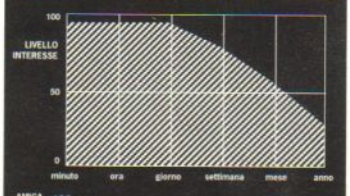
GRAFICA	**8**	**FATTORE QI**	**8**
AUDIO	**7**	**FATTORE GIOCO**	**8**

K-VOTO 882

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
IBM PC	in preparazione	

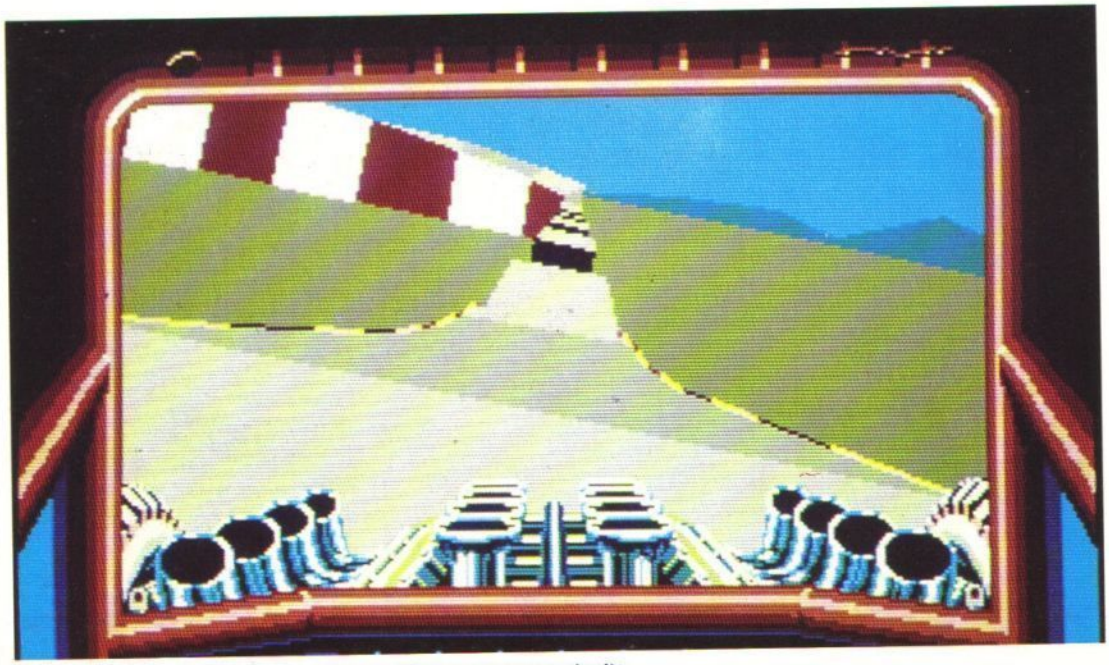
CURVA INTERESSE PREVISTO



Come tutti i giochi del suo genere, *Conflict: Europe* vi terrà impegnati per molto tempo, ma a lungo andare la sua ripetitività potrà stancarvi.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



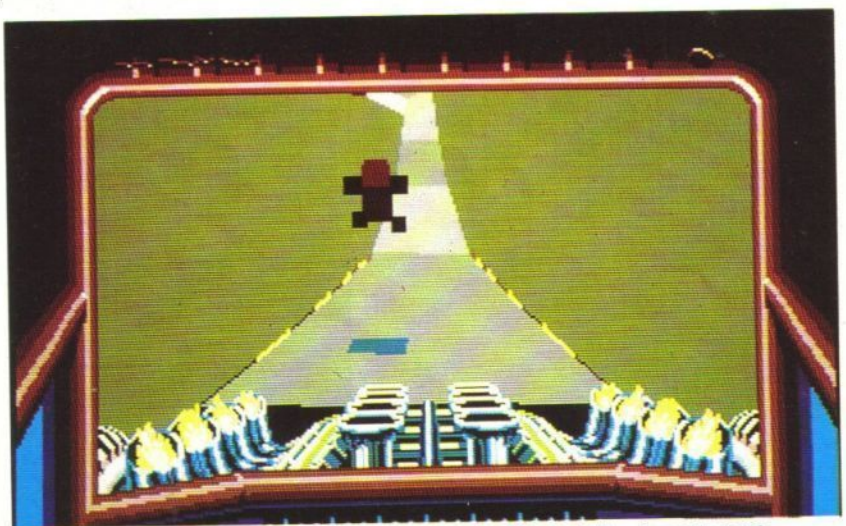
Premendo il pedale dell'acceleratore forse riuscirete a superare quel salto.

STUNT CAR

La MICROSTYLE ingrana la marcia

IN un mese che ha visto il passaggio ai 16-bit di alcuni tra i migliori programmatori per 8-bit (Graftgold e Chris Gray, tanto per citarne alcuni), è bello vedere che tra loro c'è anche Geoff Crammond. Crammond è l'autore di due classici per 64, *Sentinel* e *Revs*, e non è un caso che abbia prodotto una dei migliori giochi di guida a tutt'oggi.

Stunt Car è una simulazione di corsa in 3D con pesanti influenze arcade. Non tenta di creare un gioco da grand prix né un'accurato ambiente da corsa automobilistica. Al contrario, c'è una serie di circuiti tipo montagne russe, visti in soggettiva dal sedile di guida. Dopo alcuni secondi, vi rendete conto che non è un gioco qualunque, la velocità e la sensazione di guida sono mozzafiato: non c'è nessun programma per home computer che gli si avvicini.



Ecco lì il vostro avversario: qualunque cosa facciate è probabile che lui faccia meglio di voi.

Il gioco è strutturato come una lega a più campionati. Cominciate in quarta divisione, insieme a tre altri piloti controllati dal computer. L'obiettivo è di ottenere una serie di risultati che consentano di essere promossi alla divisione superiore e, più avanti, di vincere il titolo di prima divisione. Il gioco non finisce però lì: c'è anche una Superlega che vi mette alla guida di una macchina dalla potenza doppia rispetto a quelle che pilotavate in precedenza.

Si corre uno contro uno e voi guidate una delle auto controllate dal computer. Una vittoria vale due punti e c'è un'opzione di salvataggio per poter continuare il gioco in altro momento. Ne avrete bisogno perché *Stunt Car* è una sfida piuttosto impegnativa: le auto guidate dal computer non se ne stanno lì a guardare e scoprirete anche che se schiacciate troppo il pedale dell'acceleratore

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

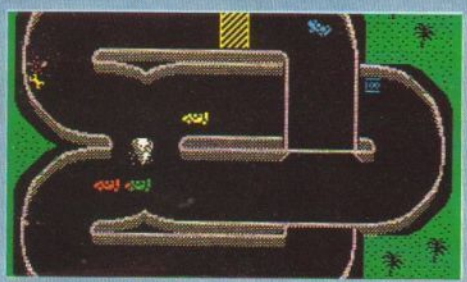
http://speccy.altervista.org/

ASFALTOMANIA

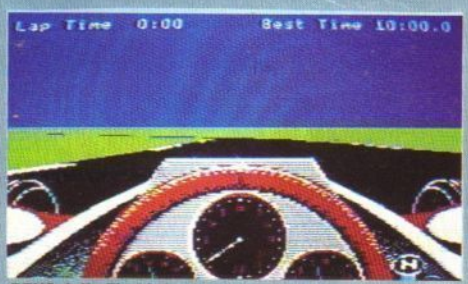
La passione per i giochi di guida su computer è nata nel 1982, quando la Psion lanciò *Chequered Flag* per Spectrum. Il gioco era in soggettiva, con veduta dal posto di guida di una macchina da Formula 1, una strada in prospettiva 3D con scorrimento vellutato e otto diversi circuiti internazionali. Anche se in pista non c'erano altre auto, *Chequered Flag* può essere considerato il precursore delle moderne simulazioni di guida.

Nel frattempo, l'Atari lanciava nelle sale giochi il suo gioco di guida, *Pole Position*. Anche se al tempo c'erano già in circolazione alcuni giochi di guida, essi erano quasi tutti monocromatici e in generale poco giocabili. *Pole Position* regalò al giocatore la possibilità di seguire la corsa da dietro l'auto, una grafica coloratissima e una serie di percorsi diversi da scegliere. Meglio ancora, c'era una particolarità che oggi è del tutto normale: aveva un volante e un posto di guida a sedere con pedali. Al tempo, il concetto di accoppiare aggeggi idraulici con un gioco arcade non era assolutamente originale e nessuno poteva prevedere come sarebbe stato accolto.

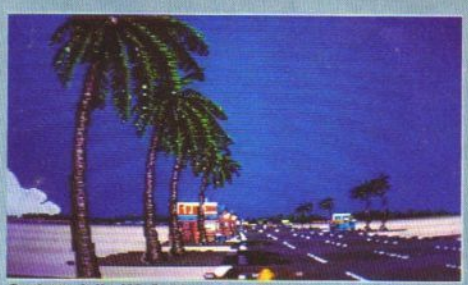
Nei successivi quattro o cinque anni i giochi di guida per computer si ramificarono in due distinte categorie: giochi d'azione e di simulazione. Anche se abbastanza rare le vere simulazioni, come *Revs* e *Formula 1 Simulator* (che era un titolo economico), offrivano un'eccellente giocabilità, anche se non riuscirono a battere i giochi d'azione. A questo punto *Pole Position* era stato convertito per home computer e divenne un successo immediato. *Pit Stop II* della Epyx fu un altro classico:



Championship Sprint



REVS della Firebird



Ourtrun della US Gold

l'azione di gioco per due giocatori simultaneamente fu un successone oltre ad essere una novità per il pubblico.

Poi, nel 1987, fu il boom. Nelle sale giochi apparve *Championship Sprint*, con tre volanti e una giocabilità assolutamente irreale: era divertentissimo. Fu immediatamente seguito da *Outrun*. Il sonoro e la grafica erano anni luce avanti rispetto agli altri giochi - e non solo a quelli di guida. L'apposito sistema a movimento idraulico, che era stato mutuato da quello utilizzato in *Space Harrier*, rese le macchine di *Outrun* un elemento essenziale di qualunque sala da gioco che si rispetti del mondo occidentale.

Le conversioni per home computer di tutti questi titoli fecero venire alla gente l'appetito per i giochi di guida, ma purtroppo non poterono soddisfarlo. L'unico modo per rispondere alla domanda della gente era di cominciare a produrre giochi di guida originali per home computer.

La Electronic Arts lanciò *Ferrari Formula 1*. Era una miscela di simulazione manageriale e di guida, contenente opzioni di personalizzazione dell'auto e tutto quello che potreste desiderare in un gioco del genere. Dopo questo fu la volta di *Test Drive* dell'Accolade, un gioco che dava la possibilità di guidare a alcune delle automobili più care del mondo e, volendo, anche di distruggerle.

Sembra che la strada per gli anni novanta sia asfaltata di cose interessanti. Nelle sale giochi c'è *Continental Circus* (che avrebbero dovuto chiamare *Continental Circuit*) con grafica e occhialini 3D. *Hard Drivin'* è forse il migliore simulatore di guida realistico attualmente nelle sale giochi. Frizione, cinque marce incredibilmente morbide e oggetti vettoriali pieni velocissimi. L'imminente *Super Monaco Grand Prix* è un successo garantito. Su computer ci sono l'eccellente *Grand Prix Circuit*, *Stunt Car*, *Hard Drivin'*, *'Vette* e forse un paio d'altri prima della fine dell'anno (tra cui l'italiano *F1 Manager*) E in futuro? Giochi di guida multi-giocatore? Veicoli intelligenti? La bandiera a scacchi non è ancora stata sventolata...

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L25000c • L29000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
SPECTRUM	L25000c	USCITO
ATARI ST	L59000d	USCITO

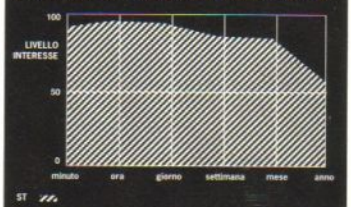
VERSIONE ST

Quelli che dicono che con l'ST non si possono ottenere degli scorrimenti fluidi dovrebbero guardarsi questo gioco. Qualunque dubbio a tale proposito viene dissipato dal gatto che Geoff Crammond ha creato il più veloce gioco di guida in commercio (esclusi quelli arcade). Dà la birra a qualunque gioco di guida.

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

K-VOTO 905

CURVA INTERESSE PREVISTO



***Stunt Car* fa parte di quella rara categoria di giochi che offre grandi emozioni e non chiede altro in cambio che essere giocato in continuazione!**

la vostra macchina potrebbe finire fuori pista. Se finite sul bordo della pista sentirete grattare la carrozzeria sull'asfalto, con tanto di scintille, ma se uscite di pista dovrete aspettare che l'auto venga rimessa in pista dal carro attrezzi. Gli enormi ostacoli da saltare sulle piste e la velocità che dovete tenere per essere competitivi significano che dovrete essere rimessi in pista parecchie volte prima di guadagnare posizioni nella classifica di lega.

Il bello di *Stunt Car* è l'aggiornamento incredibilmente rapido dello schermo. L'effetto visivo dato dalla velocità è strepitoso. Riuscite quasi a "sentire" l'accelerazione e la pista a forma di montagne russe rende la velocità ancora più impressionante. La grafica in 3D solido incrementa l'effetto, e anche se non è molto dettagliata non infastidisce poiché è molto efficace. Vi ricordate la scena dell'inseguimento in Bullit con la Mustang di Steve McQueen che schizza per le strade di San Francisco? Bene, è veloce così.

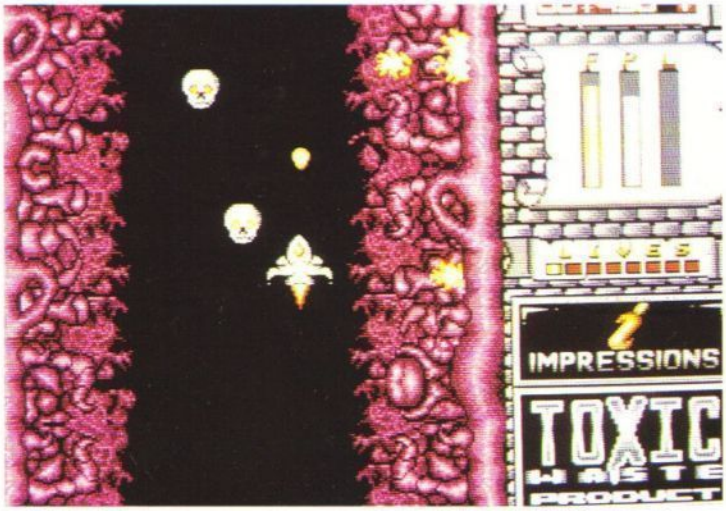
Il sonoro non è sconvolgente, ma gli effetti sonori servono a rendere il gioco più attraente: il suono dell'accelerazione suggerisce che state guidando qualcosa di veramente veloce. Quest'impressione è sottolineata anche dall'immagine del motore, con tanto di tubi di scappamento, che spunta minaccioso dalla base dello schermo. Premete il pulsante del turbo e vedrete fuoriuscire delle fiamme dai tubi di scappamento.

Benché ci siano varie piste sul disco programma, e altre ancora sul disco dati, bisogna dire che il gioco manca di varietà, ma la forza della simulazione è sufficiente per far dimenticare tutto ciò. *Stunt Car* è destinato a restare un fantastico gioco di guida per un bel po' di tempo.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Lo scorrimento in parallasse su tre piani è molto bello, ma quel guardiano di fine livello si sconfigge facilmente. Per fortuna il divertimento continua con altri eventi - come l'evento *Arkanoid*, quello sparatutto sul tipo di *Dungeon Master*, quello a piattaforme, quello simil-Asteroids, ed infine un evento che l'Impressions vorrebbe mantenere segreto. Psst... É quello che dovete completare prima di liberare la stupenda, bellissima, ecc., principessa.



Un ottimo arcade multi-livello dalla IMPRESSIONS

CHARIOTS OF



La "X" segna i vostri avanzamenti - ed è aggiornata alla fine di ogni livello.

AGAR il Principe - un tipetto piuttosto nervoso e carogna - ha oltrepassato i limiti una volta di troppo nel corso dell'ultima battaglia. Così il re l'ha confinato alle mansioni di palazzo. Ma andare a far la spesa per le signore, o portare a spasso i cani reali, non è certo il tipo di vita adatta ad Agar. Sta quasi per uscirci fuori di testa, quando sua altezza - la Principessa Arthena - viene rapita dal Barone cattivo. Agar non ha un attimo di esitazione: indossa la sua armatura e parte per andare a liberarla.

Tutte queste fesserie costituiscono l'ambigua

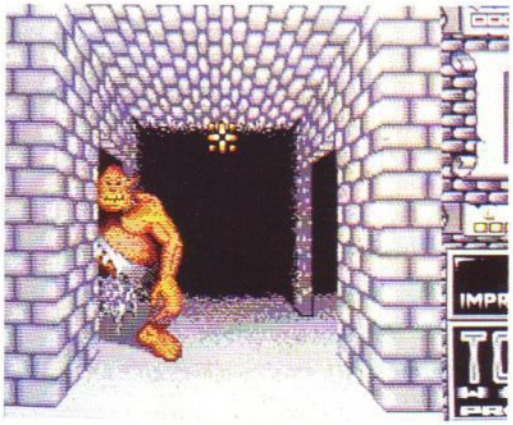
http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

WRATH

giustificazione letteraria di un gioco arcade multi-eventi. *Chariots of Wrath* comunque si rivela interessante. Una mappa che spunta da una roccia vi mostra il vostro punto di partenza - con i vari castelli e le foreste che dovete attraversare, e con la fortezza del Barone situata nel distante nord.

La mappa riappare ogni volta che completate un'evento e indica con una "X" il vostro avanzamento. Diventata famosa con *Outrun*, questo tipo di rappresentazione grafica degli avanzamenti conferisce un significato a tutti gli spari e le piattaforme da saltare - e in *Chariots of Wrath* funziona particolarmente bene. Non importa quanto tempo ci impiegherete, vorrete veder comparire quella "X" in cima alla fortezza del Barone.



***Chariots of Wrath* - sembra un RPG, ma si gioca come uno sparatutto.**

Di per sé stessi gli eventi sono piuttosto semplici, ma l'azione di gioco è ben fatta. S'incomincia con una sfida nelle segrete del castello, dove diversi tipi di mostri spuntano fuori dai corridoi. Dovete velocemente posizionarci sopra il vostro mirino, distruggendoli prima che riescano a nascondersi di nuovo dietro i muri di pietra. Il numero dei tiri determina la potenza di fuoco a vostra disposizione nel livello successivo. Per rimanere in gioco dovete eliminare ogni singolo mostro, e se indugiate troppo vedrete il vostro sangue schizzare sullo schermo.

Il secondo evento è una copia di *Arkanoid*. Dotato di quella irresistibilità che vi tiene incollati allo schermo, presenta anche qualche novità rispetto all'originale - come la pallina d'energia che elimina i mattoncini finché riuscite a tenerla in gioco. Per il resto ci sono le solite palline doppie, quelle rallentate, e la "pallina smart" che ripulisce l'intero schermo consentendovi di accedere al livello successivo.

Questo è il migliore in assoluto. Si tratta di uno sparatutto a scorrimento verticale, a bordo della vostra biga spaziale. Sono le armi extra a renderlo un evento veramente speciale. Ci sono ovviamente dei cannoncini laterali, ma anche dei cannoncini rotanti, che disponendosi attorno alla navicella la proteggono con un costante cerchio di spari. Verso la fine del livello compare l'inevitabile guardiano, ma non rappresenta un problema se vi è rimasta ancora qualche arma extra. Una di queste è potentissima - sputa fuori dei giganteschi dischi bianchi di fuoco. Un paio di colpi precisi e l'orribile creatura perirà tra le fiamme. L'unico punto debole di questo sparatutto è proprio il guardiano di fine livello: avrebbe dovuto essere un po' più difficile da distruggere.

Comunque, potete essere sicuri della validità della parte sparatutto di *Chariots*, venendo a sapere che certe somiglianze con *Xenon II* non sono affatto andate a genio alla Mirrorsoft, che ha insistito affinché venissero apportate delle modifiche. Conviene sempre dare un'occhiata a tutto quello che presenta un' ipotetica o vaga somiglianza con *Xenon II* - e in questo caso ne è valsa proprio la pena.

Un'altro ronzio del drive - e compare l'evento numero quattro. Ancora una volta ottimo nel suo insieme, si tratta di un raccoglitutto a piattaforme in cui dovete collezionare il maggior numero di cristalli d'energia possibile. I salti devono essere sincronizzati con cura e anche la strategia di percorso dev'essere valutata attentamente.

Il grado di abilità richiesto per completare il gioco è mantenuto piuttosto alto dal fatto che alcuni eventi si ripetono prima che riusciate a raggiungere la fortezza del Barone - ma sono più difficili che in precedenza. In totale gli eventi sono sei - ognuno dei quali costituisce un gioco di ottima qualità di per sé stesso.

Gli effetti sonori e la musica si adattano perfettamente alle sequenze arcade. Ci sono sempre, ma non ve ne accorgete a meno che non vi fermiate ad ascoltarli - e questo è sempre un buon segno.

Estremamente ben congegnato, *Chariots* è un gioco arcade che vi terrà incollati allo schermo. La varietà degli eventi dovrebbe inoltre assicurarne una buona longevità. L'unico neo è il prezzo, 49000 lire sono un po' troppe per un gioco arcade anche se rimarrete alzati a giocarlo tutta la notte.

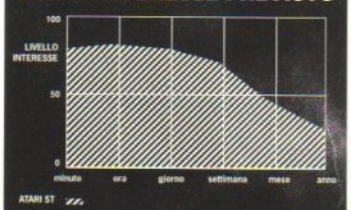
VERSIONE ATARI ST

Presenta uno scorrimento veramente vellutato - soprattutto nello sparatutto a scorrimento paralattico verticale su tre piani. Una prima per l'ST! Ogni evento viene caricato separatamente - ma il caricamento è automatico al termine del livello, e ci impiega solo pochi secondi.

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

K-VOTO 823

CURVA INTERESSE PREVISTO

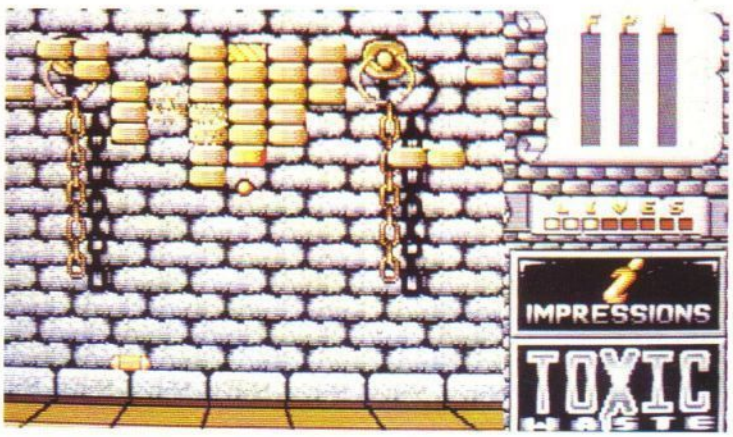


Un sacco di azione e di problemi da risolvere vi terranno impegnati a lungo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni



Afferrate quella "S" per ripulire del tutto lo schermo e passare al livello successivo.

http://speccy.altervista.org/

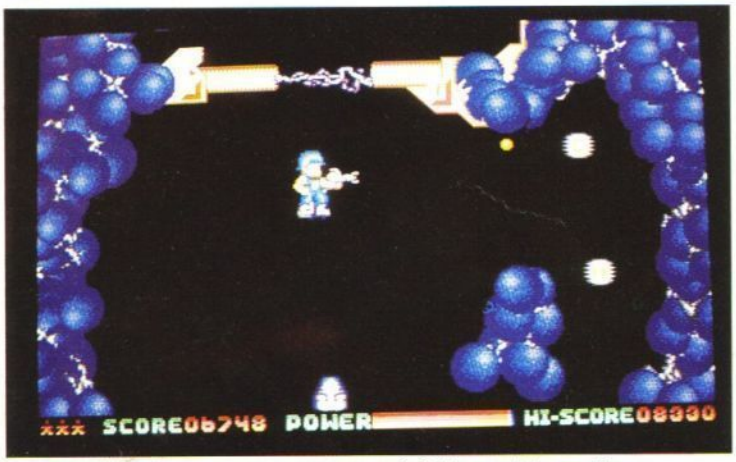
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TRAINED ASSASSIN

L'assassino addestrato della DMS

RE Rhizoflagellates deve certamente aver dato fastidio a qualcuno, visto che siete stati mandati a farlo fuori. Quello che nessuno vi ha detto, però, è che prima di arrivarci vicino dovrete aprivi la strada attraverso cinque paesaggi a scorrimento, popolati da guardie del corpo piuttosto robuste.



Prendete una deviazione sbagliata e finirete stritolati in un cul-de-sac alieno.

Per fortuna, il percorso è pieno di capsule appese (ciascuna delle quali è indicata da una lettera appropriata) che potete usare per potenziare il fuciletto ad aria compressa che avete all'inizio. La più impressionante di queste armi extra è il Power Blast, che distrugge in un sol colpo tutto tranne i guardiani di fine livello, ma altre armi extra sono ugualmente utili in certe situazioni. Il Lazer è un'arma tuttofare con fuoco rapido e potenza sufficiente per far fuori quasi tutti i cattivi; il Wing vi mette a disposizione un mezzo di scorta sopra di voi, vitale per superare il secondo livello a scorrimento verticale; l'Orbit Ball è simile al mezzo di scorta suddetto, ma sta sotto di voi, ed è vitale per terminare il quarto livello. Tra gli altri utili oggetti vi sono Scudi, Lectro Blast (molto utile per le distruzioni a corto raggio) e Exterminator, che distruggono gli alieni al solo contatto.

Con tutte queste armi a disposizione, penserete che sia facile raggiungere il Re; in realtà il vostro compito è reso ancora più difficile da un paio di cose. Primo, il gioco scrolla indipendentemente dal vostro movimento, quindi potete restare intrappolati dal paesaggio: prendete una deviazione sbagliata o prendetevela semplicemente troppo comoda e finirete stritolati da ammassi di metallo o da parti di meccanismi. Secondo, alla fine di ciascun livello c'è un enorme guardiano che impedisce il passaggio al livello successivo. Ci vogliono un bel po' di colpi prima che inizino a preoccuparsi di voi e nel frattempo sputano gragnuole di proiettili che riducono rapidamente la vostra energia.

Il punto debole di *Trained Assassin* è la sua mancanza di interesse a lungo termine. Cinque livelli non soddisfano, per quanto siano meravigliosamente disegnati ed animati (ed alcuni guardiani di fine livello sono eccezionali). In soldoni, è solo un altro sparatutto: normali traiettorie di attacco aliene, impegnative fini di livello e alcune belle armi extra da raccogliere lungo la strada.

Se la mancanza di originalità non vi disturba, questo è un altro discorso. Variare la direzione di scorrimento è una bella cosa in teoria; in pratica rende alcuni livelli tremendamente difficili. Potete attraversare il Livello Uno a tutta birra, ma nel secondo perderete quasi tutte le vostre vite perché gli alieni arrivano dal basso e dall'alto e non avete le armi adatte per affrontarli. Una volta persa una vita, il gioco riparte dall'inizio del livello senza quegli utilissimi extra, quindi è facile che vi troverete in situazioni veramente disperate.



Questo brutto dinosauro è facilissimo da sconfiggere una volta che sapete come fare.



Con soli cinque livelli, fra un mese lo giocherete ancora?

Entrambi queste critiche non sono un ostacolo per il serio appassionato di sparatutto. Il sonoro non è molto impressionante: un motivetto dei titoli un po' sciapo e dei sommessi effetti sonori rovinano un po' l'atmosfera. Ha dei tocchi classe però: il modo di comando consente di sparare mentre ci si ritira semplicemente premendo il pulsante di fuoco - un'opzione molto utile in alcune drammatiche situazioni - e le armi sono ben disegnate e in alcune specifiche situazioni veramente utili. Nel complesso, comunque, non c'è un'azione così frenetica da farvi venir voglia di rigiocarlo e non vi sono abbastanza livelli da mantenere elevato l'interesse. Se lo comprate, per un po' penserete che sia un gioco "carino", ma dopo un mese o giù di lì prenderà polvere nel vostro armadio.

VERSIONE AMIGA

Non il miglior sparatutto del mondo, ma l'impressionante grafica vi spinge a giocarlo per vedere cosa c'è dietro l'angolo. Il sonoro poteva essere utilizzato meglio e l'azione poteva essere più frenetica, ma vale la pena di dargli un'occhiata.

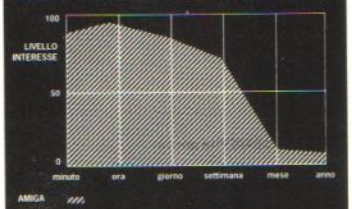
GRAFICA	7	FATTORE QI	8
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	5

K-VOTO 705

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



É uno sparatutto che cattura, ma con soli cinque livelli non ci vorrà molto a finirlo.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



La casa numero 13 porterà sfortuna a Leonardo?

LEONARDO

Un tuffo nel passato con la STARBYTE

AVETE mai giocato con quei giochini di plastica tascabili, dove bisogna spostare i quadratini numerati fino a sistemarli in ordine progressivo dall'1 al 15? Beh, *Leonardo* è un gioco che si rifa alla stessa idea.

La Starbyte ha preso il concetto base di questi classici rompicapo e l'ha sviluppato ulteriormente. Molto più di quanto abbia fatto un paio di anni fa la Domark con il primo computer gioco di questo genere. *Split Personalities*, infatti, era un po' limitato, poiché utilizzando il cursore si poteva muovere soltanto un quadratino alla volta entro i lati del perimetro di gioco.

Invece in Leonardo c'è un personaggio che si muove su un piano di gioco scorrevole largo 4x4 schermi, spingendo certi oggetti in date posizioni e raccogliendo dei bonus.

VERSIONE AMIGA

La Starbyte merita una ghirlanda di rose per aver realizzato un gioco a tutto schermo. Qualunque aspetto di questa versione Amiga è di standard estremamente elevato: dalla tabella dei record alle opzioni di gioco. È facilissimo scoprire quello che bisogna fare e poi metterlo in pratica.

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

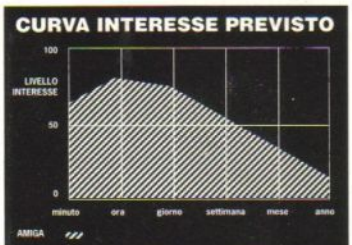
K-VOTO 680

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000d	USCITO
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE

Il personaggio in questione è il ladro Leonardo che, nella sequenza di presentazione, notevole dal punto di vista grafico, si aggira furtivamente nei pressi di un'elegante abitazione.

Lo scopo del gioco è facile. Leonardo deve completare il maggior numero di livelli possibile rubando tutti gli oggetti di valore sui quali riesce a mettere le mani. Per far ciò, deve spingere gli oggetti per il campo di gioco, finché non riesce a metterne tre in fila indiana. All'inizio si tratta di stelle tempestate di diamanti, poi si passa alle collane, dopo ai computer. Ci sono altre decine di livelli, ma K non ha intenzione di dirvi il risultato prima che abbiate visto la partita, quindi devono bastarvi questi primi tre.

Un sacco di altri oggetti sono sparsi sul campo di gioco per renderlo più interessante. Ci sono delle mazzette di banconote che valgono dei punti extra, un macigno per paralizzare il fantasma e la guardia che inseguono Leonardo. Ci sono dei candelotti di dinamite che invece fanno scappare la guardia a gambe levate, delle perle che valgono punti extra nei livelli bonus, e delle chiavi per accedere a questi livelli. Alla fine, la ricompensa per tutta questa fatica, consiste nel poter dare un'occhiata ad una delle collezioni private di stampe di Leonardo. E se, niente



L'interesse è fortissimo finché non si riescono a completare tutti i livelli. Poi cade di tono precipitosamente.

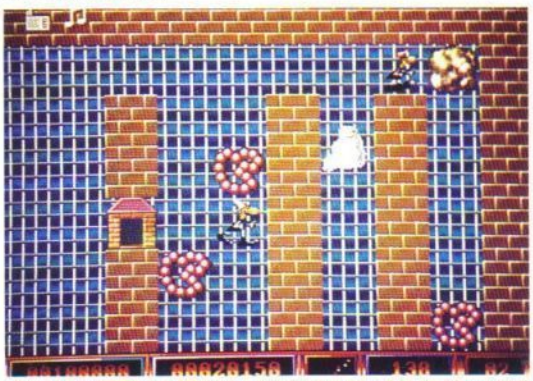
niente, sono simili alla stupenda sequenza del titolo, vale proprio la pena di giocarlo.

La caratteristica migliore di questo gioco è comunque lo Scanner, che vi mostra la posizione di Leonardo e quelle dei tre oggetti da mettere insieme, del fantasma e della guardia. Grazie a questo *Leonardo* diventa qualcosa di più che un gioco in stile *Pacman*, dove bisogna semplicemente portare a termine il percorso. Lo Scanner vi consente infatti di giocare con il fantasma e la guardia come il gatto con il topo, studiando le loro posizioni ed elaborando una strategia per allineare i tre oggetti di valore. E credetemi - avrete proprio bisogno di una strategia, perché i problemi da risolvere sono piuttosto complicati e non c'è molto spazio per gli errori. Spingete un oggetto di valore in un angolo e siete finiti: non esiste alcun modo per andarci dietro e rimandarlo nella posizione giusta.

Un gioco arcade divertente, con un più che gradito elemento strategico. Anche se non è in testa alla classifica del campionato di *Tetris*, milita in buona posizione. ●



La guardia con il cappello a cilindro insegue Leonardo - mentre il fantasma si muove minaccioso sotto i macigni.

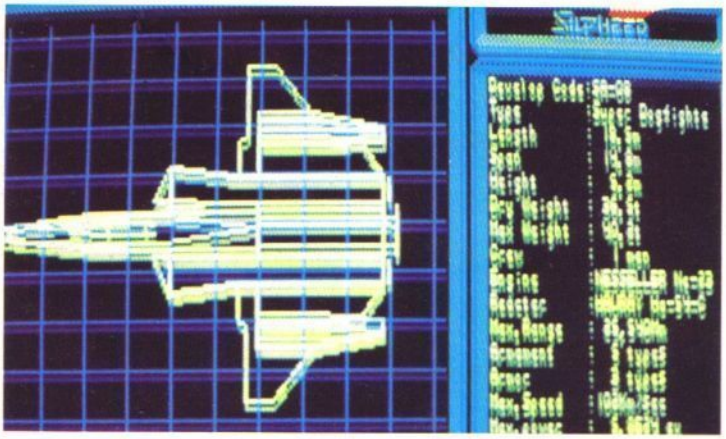


Il numero "138" sul pannello delle informazioni indica i secondi che sono rimasti a Leonardo per allineare le tre collane e passare al livello successivo.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



La grafica del briefing pre-missione vi prepara al combattimento.

SILPHEED

Uno sparatutto giapponese della SIERRA di proporzioni epiche

SINUOSA come una silfide, la vostra astronave viaggia nel nulla spaziale cosparso di stelle e... Basta con la poesia. Bisogna uccidere! Non importa quante volte abbiate già sparato a metà dell'universo, c'è sempre qualcosa di totalmente coinvolgente in uno sparatutto ben costruito, anche se è solo un discendente di *Space Invaders*. Questa variazione giapponese sul tema è molto completa: dalla scelta delle armi tra i vari livelli, alla grande varietà di astronavi nemiche e di scenari. È talmente grande, che suggeriscono di usare un disco rigido!



Nello spazio nessuno vi sentirà urlare, specie nel fragore della battaglia!

Dopo averlo installato in base al modo grafico e alle capacità sonore del vostro PC e selezionato i comandi da tastiera o da joystick (raccomandato per la velocità e la comodità d'uso), vi troverete di fronte ad un test antipirateria di "identificazione del nemico". Vale la pena di sottoporvisi, perché così potrete copiare i dischetti.

Quindi preparatevi ad un lungo briefing, corredato da grafica animata veramente spettacolare e testo a scorrimento. Dopo un "discorsetto motivazionale" alla Star Wars, vi trovate nella cabina di pilotaggio, dove ricevete un messaggio da un'enorme testa animata. Quello che dice è al di là delle capacità del chip sonoro del mio PC. Potrebbe anche essere una serie di barzellette in giapponese, per quanto ne so. Comunque, è bello da guardare.

Poi, è tutta azione mozzafiato contro ondate su ondate di astronavi aliene, ciascuna con la propria traiettoria di volo e particolarità, che si avventano su di voi da lontano o cercano di prendervi alle spalle. Ci si può spostare a destra e a sinistra, e avanzare fino a metà schermo... Come ho detto prima, è un discendente di quei vecchi bastardi verdi, ma *Space Invaders* non fu mai così impegnativo né così vario.

Tanto per cominciare, alcuni cattivi è meglio evitarli, quindi siate pronti a schivarli. Poi ci sono i Golan, che riforniscono la vostra nave di accessori extra, un po' come una stazione interplanetaria IP. Sparategli contro e apparirà un bersaglio che scarroccia da un lato all'altro dello schermo mentre si avvicina. In teoria, sono facili da colpire, ma alcuni vi scapperanno quando, contemporaneamente, sarete intenti ad evitare un'ondata di attaccanti!

Il primo di questi "gettoni" precede di poco la prima ondata d'attacco. Non mancatelo, perché, senza l'arma "W" siete fatti! Più avanti avrete la possibilità di incrementare la velocità dell'astronave e di regolare i vostri cannoncini Laser e Beam su fuoco automatico. Le armi migliori sono comunque Destroy, una specie di bomba smart, Barrier, che ferma i proiettili nemici, e Invincible. Anche Repair vi potrà essere molto utile.

Ogni livello termina con qualcosa di spettacolosamente cattivo. Nel primo, c'è un anello di mine rotanti, che si sposta sullo schermo e che richiede riflessi prontissimi. Il secondo livello è anche peggio, c'è una grossa astronave che vi attacca alle spalle, muovendosi in tutte le direzioni e sparando all'impazzata. Ma *Silpheed* supera il test di giocabilità; quasi ad ogni partita si arriva un po' più avanti.

Qualche parola anche a proposito del sonoro. È facile sottovalutare l'importanza degli spari, dei sibili e delle esplosioni ma, secondo me, fanno fluire l'adrenalina. Anche su un PC, *Silpheed* è ottimo. C'è anche un bel motivo d'apertura, più un pezzo "copiato" da Philip Glass durante le battaglie

Ci sono 21 livelli e, lo confesso, io ne ho solo scalfito la superficie. Dopo il livello nello spazio, c'è quello del volo radente sopra il pianeta, dove non ci sono stazioni di rifornimento. Poi, c'è la fortezza, dove bisogna districarsi tra mura e staccionate. E, per finire, c'è la Cintura di Asteroidi, nella quale bisogna evitare sia la Corazza di Satelliti Guidati che gli ostacoli naturali.

Tra i diversi livelli, avete la possibilità di modificare la configurazione del vostro armamento. I Raggi Anteriori sono l'equipaggiamento di base, ma in alcuni livelli, si renderanno necessari i Raggi Phalanx, che permettono di sparare lateralmente. Ci sono anche i Raggi-V, che sparano in diagonale e i Cannoncini Laser, meno precisi, ma più potenti. Il Puntamento Automatico è molto utile in certe situazioni, ma non nella Cintura di Asteroidi che è troppo affollata.

Tra alcuni dei livelli principali, troviamo anche delle sequenze animate. Non c'è quindi da meravigliarsi che *Silpheed* venga venduto su quattro dischetti da 5,1/4" o due da 3,5". Questo sparatutto è realmente epico, anche per la sua lunghezza. Per fortuna, i programmatori hanno incluso un'opzione che permette di caricare solo l'ultimo livello raggiunto o di ripartire da quello attuale. Molto ben pensata. In parole povere, *Silpheed* è qualcosa di veramente speciale

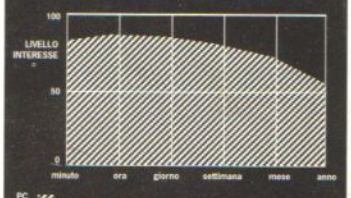
VERSIONE PC

Ci sono pochi sparatutto veramente buoni su PC. Questo è uno dei migliori attualmente in circolazione e sfrutta al meglio le caratteristiche del PC.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 905

CURVA INTERESSE PREVISTO



Spettacolarmente veloce, con azione di gioco frenetica e tanta varietà da coinvolgervi molto più a lungo dei soliti sparatutto.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	IMMINENTE
ATARI ST	L59000d	IMMINENTE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Col numero del proiettile umano volerete come se niente fosse, ma senza radar e cloche.



Lo stimolo iniziale è forte, ma tarpato dalla necessità di accedere al disco in continuazione. Una volta che ci avete fatto l'abitudine, il gioco si riprende abbastanza bene.

FIENDISH FREDDIE

Il grande circo della MINDSCAPE

CHRIS Grey è un nome che si collega subito al C64, per il quale ha realizzato due classici, *Boulderdash* e *Infiltrator*. Benché si trattasse di due ottimi giochi, con *Fiendish Freddy's Big Top O' Fun*, il suo gioco di debutto per l'Amiga, Grey ha dimostrato di possedere un'abilità mai vista prima.

Fiendish Freddy, che è stato in produzione per due anni, è anche il primo della nuova società di Chris, la Gray Matter. Si tratta di un gioco circo con diversi "numeri" da eseguire, anche se questa descrizione non gli rende giustizia, poiché è ricco di dettagli e particolari deliziosi che lo differenziano dalla folta schiera di giochi da circo apparsi di recente.

L'ambientazione viene data da una di quelle sequenze brevi, tipiche dei giochi da bar - quelle in cui appaiono i cattivi e rapiscono la vostra ragazza o roba del genere. In questo caso, i guai arrivano su un'enorme limousine che si ferma davanti al tendone. Dal finestrino viene consegnata una lettera di avvertimento: la banca farà valere i suoi diritti d'ipoteca sul circo, se il proprietario non ripagherà il debito al più presto. Questo significa che per salvare il circo, dovete trovare 10.000 dollari entro il giorno dopo. L'unico modo per farlo, è di esibirvi in una serie di acrobazie mortali, che attraggano un pubblico numerosissimo. La difficoltà di queste prove sarebbe sufficiente a decimare il Circo Togni anche senza la presenza di Fiendish Freddy, uno scagnozzo ingaggiato per sabotare il vostro tentativo.

I "numeri" sono sei: il tuffo dall'alto in una tinozza d'acqua, i giochi di destrezza sul monociclo, il trapezio, il lancio dei coltelli, le acrobazie sulla fune e il proiettile umano. Ciascun numero viene valutato da un gruppo di clown, e i loro punti si trasformano in denaro: se riuscite a ottenerne abbastanza, il circo sarà salvo. Per effettuare queste acrobazie ci vuole tempismo e abilità nell'uso del joystick come per tutti gli altri simulatori, ma qualche problema in più ve lo crea lo stesso Fiendish, che nel bel mezzo delle vostre esibizioni fa del suo meglio per mettervi il bastone fra le ruote. Nella prova del funambolo, ad esempio, quando le luci si spengono improvvisamente e voi scivolate, riuscendo per ad aggrapparvi alla fune con le mani, Freddy sopraggiunge e cerca lentamente di farvi mollare la presa, mentre voi lottate disperatamente per salvarvi la pelle. Lui si diverte così, vedrete.

Ciò che distingue *Fiendish Freddy* da qualsiasi altro gioco del genere è la grafica. Complessivamente è programmato benissimo, ma gli effetti grafici sono veramente superlativi. L'animazione dei grossi personaggi è tale, da essere annoverato fra i migliori "cartoni animati" mai visti su Amiga. Il gioco inoltre è ricco di quei tocchi divertenti che caratterizzano i cartoni animati veri e propri, tanto che il paragone con questi ultimi è proprio meritato.



Scaricate la vostra aggressività nella prova del lanciatore di coltelli...

Ogni cosa però ha un suo prezzo. Tutto ciò comporta un noioso e continuo scambio di dischi simile a quello di *Roger Rabbit*. Anche se qui i dischi sono solo tre, può volerci un minuto buono per passare da un numero all'altro. Per quanto un gioco sia ottimo, un caricamento lento e spezzettato è sempre una grossa scocciatura.

In sostanza, a dispetto del livello di presentazione molto alto, la struttura del gioco non è abbastanza diversa o profonda da giustificare questi continui e ripetuti scambi di disco. Nondimeno, vale la pena di tenere gli occhi aperti su una società come la Gray Matter - uno standard qualitativo di questo tipo merita il successo.

VERSIONE AMIGA

Fiendish Freddy è uno di quei giochi per i quali ci si compra l'Amiga, ma mentre i superbi effetti grafici e l'ottimo sonoro lo rendono del tutto paragonabile ad un cartone animato vero e proprio, l'accesso al disco è a malapena accettabile.

GRAFICA	9	FATTORE QI	5
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 775

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	IMMINENTE
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TARGHAN

La SILMARILS punta alla giugulare

BASTA un esame superficiale di questo gioco per rendersi conto della sua rassomiglianza con *Sword of Sodan*: il viaggio attraverso i boschi sotto l'attacco di guardie dal brutto muso, le armi extra e perfino le schermate di fine gioco sono molto simili. Ma la rassomiglianza termina non appena inizia il gioco. *Targhan* può ricordare *Sword of Sodan*, ma la giocabilità è decisamente inferiore.

Nella loro infinita saggezza gli dei hanno scelto Targhan per liberare la terra di Endengahrn dall'influenza malefica di un oscuro castello sperduto nel nord del paese. Per farlo il nostro eroe deve viaggiare attraverso una foresta farcita di entrate che portano a passaggi sotterranei, valicare le montagne di Clorg e visitare un misterioso tempio prima di raggiungere finalmente le mura del castello.

Costantemente attaccato da un'ampia gamma di creature dall'aspetto appropriatamente malvagio, *Targhan* non ha altra scelta se non quella di difendersi usando la propria spada o una delle armi extra o degli oggetti bonus di cui è disseminato il percorso. Sfortunatamente il numero di mosse eseguibili con la spada è molto limitato (non c'è il fendente dall'alto) ed in alcuni schermi particolarmente convulsi è possibile trovarsi bloccati in un angolo con il proprio avversario, entrambi incapaci di muovere o attaccare.

Il risultato di tutto ciò è un gioco mediocre, una versione abbondantemente annacquata di *Sword of Sodan*, resa ancor più noiosa dagli incredibili tempi di accesso al disco. Un gioco adatto solo agli inguaribili amanti del genere.



Attenti agli elementi dello sfondo: se andate a sbattere contro un ramo potreste essere respinti.

VERSIONE AMIGA

Grafica mediocre ed il solito catalogo di grugniti, ruggiti e tonfi complementano perfettamente l'insufficiente azione di gioco. L'azione con schermi "a stacco" e l'accesso al disco addirittura a partire dal terzo schermo del gioco non riescono a sfruttare al meglio le possibilità dell'Amiga.

GRAFICA	6	FATTORE QI	2
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	4

K-VOTO 488

VERSIONE ATARI ST

Altrettanto noiosa quanto quella per Amiga, con la stessa grafica e gli stessi effetti sonori, anche se i comandi sembrano rispondere leggermente meglio.

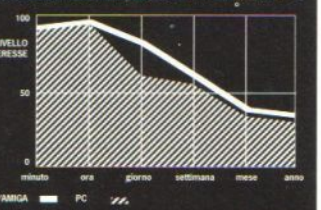
GRAFICA	6	FATTORE QI	2
AUDIO	5	FATTORE GIOCO	4

K-VOTO 488

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Abbastanza facile farci la mano, ma la tediosità del gioco non vi tratteranno a lungo....

VERSIONE IBM PC

La grafica è leggermente più difficile da distinguere in CGA che in EGA.

GRAFICA	5	FATTORE QI	2
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	4

K-VOTO 435

CHUCKIE EGG 2

■ **P'n'C, L29000d, Amiga e Atari ST versoni recensite**

Ah, i bei tempi. Sembra ieri quando provavamo le nuove (per quei tempi) avventure dinamiche sui nostri Zx e C64. Tra tutti gli sprite che si muovevano tra i pixel di *Jet Set Willy*, *Chuckie* era diventato un classico

Dopo quattro anni quella ricetta di piattaforme e scale ha ora sfornato una semplice omelette. Ci precipiteremo a comprare *Chuckie* nella nuova versione a 16-bit? Ho i miei dubbi.

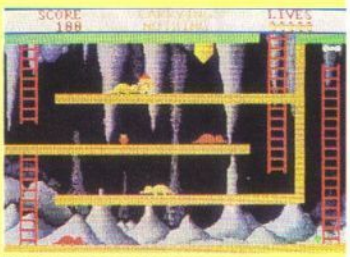
L'obiettivo è mellifluo come il bianco dell'uovo. Hen House Harry deve districarsi in una fabbrica di cioccolato, raccogliendo gli ingredienti per fare uova di cioccolato e i pezzi di giocattoli da mettere al loro interno. Per completare il suo lavoro ha bisogno di altri oggetti che lo aiutino a superare alcuni ostacoli.

Per esempio nel primo schermo c'è un cane che blocca la strada, ma scendendo con una scala nei sotterranei troverete un osso. Non dovete essere un genio per capire che c'è qualcosa che lega le due cose.

Una laurea in destrezza digitale potrebbe essere utile per superare i topi - almeno credo che quegli sprite amorfi siano roditori - che infestano la fabbrica. È necessario essere accurati fino al millimetro anche se sembra essere abbastanza selettivo nel decidere quando ucciderv. E una volta morti tornate di nuovo alla partenza Bleah!

In breve, un irritante schermo iniziale che non fa neanche venire la voglia di continuare. La grafica è, ovviamente, un miglioramento dell'originale su 8-bit, ma la struttura del gioco è a dir poco preistorica.

Se venisse offerto a 12000 Lire potrebbe essere accettabile, ma a più del doppio ci sembra veramente troppo.



Piattaforme e scale impazzano...

GRAFICA	4	FATTORE QI	4
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	4

K-VOTO 350

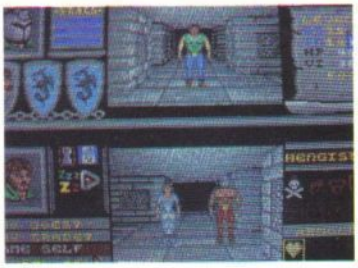
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

BLOODWYCH

La IMAGEWORKS presenta un RPG per due giocatori

DUNGEON MASTER è stato il gioco che ha segnato la rinascita della Mirrorsoft. Esso ha posto termine ad un periodo poco felice di questa casa, durante il quale solo pochi titoli di un qualche valore erano stati immessi sul mercato. Dalla pubblicazione di *Dungeon Master* la Mirrorsoft non se ne è stata con le mani in mano ed ha pubblicato una serie di titoli di successo tra cui *Falcon*, *Speedball*, *Oids* e *TV Sports Football*. *Bloodwych* è quasi sicuramente la mossa più coraggiosa tentata dalla Mirrorsoft dal momento della rinascita. Un gioco sullo stile



Lo schermo diviso in due di *Bloodwych* per giocarlo in coppia: il cuore del gioco.

di *Dungeon Master* pubblicato dalla stessa compagnia deve avere un valore almeno pari a quello del suo predecessore. A prima vista il gioco promette molto di più di *Dungeon Master*. Per la prima volta due giocatori possono giocare simultaneamente allo stesso role playing game. Potete giocare insieme contro il computer oppure mettervi in competizione cercando di essere i primi a completare la missione affidatavi. Ogni giocatore sceglie tra i sedici maghi, ladri, guerrieri ed avventurieri disponibili quello che lo rappresenterà nel gioco.

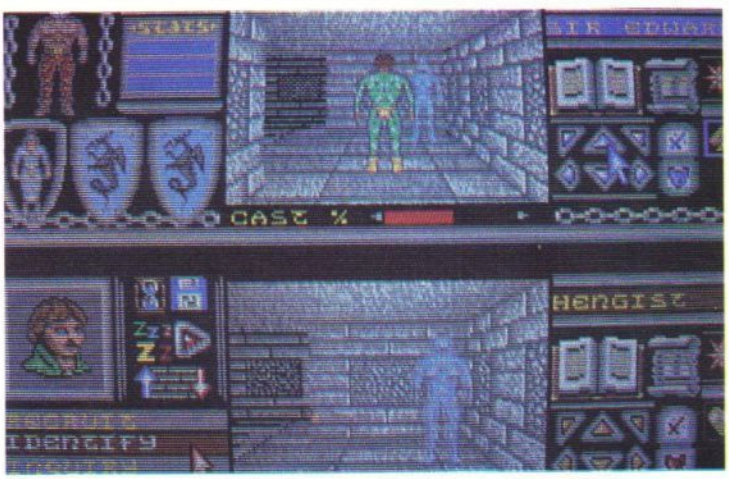
L'obiettivo di *Bloodwych* è distruggere per sempre il malvagio Zendick, ritrovando quattro cristalli e portandoli alla torre per frantumarli. L'avventura



Le icone controllano tutto: battaglie, dialoghi e movimento dei personaggi.

inizia nella terra di Treihadwyl, dove dovete innanzitutto reclutare i vostri campioni e raccogliere gli oggetti necessari a completare la missione.

Come accadeva in *Dungeon Master*, le mosse sono effettuate per mezzo di apposite icone. Le opportunità a disposizione sono molte, così è essenziale leggere attentamente le istruzioni di gioco ed essere perfettamente padroni dell'uso delle icone prima di intraprendere il gioco. Preparatevi ad investire un po' di tempo e qualche sforzo prima di iniziare ad ottenere una reale soddisfazione da *Bloodwych*. Durante l'avventura si incontrano molti strani personaggi ed oggetti magici, come i dardi incantati che certi personaggi possono usare cliccando sulle rune del libro degli incantesimi. I giocatori hanno a disposizione un discreto numero di incantesimi. In *Bloodwych* è molto importante saper manipolare bene i personaggi che incontrerete durante i vostri viaggi. È essenziale spremere da essi quanto più vi è possibile, utilizzando i comandi "corrompi, commercia, insulta, minaccia". La parte di dialogo di *Bloodwych* sembra funzionare bene. L'impressione data dall'interazione con gli altri personaggi è molto convincente. Quando siete soddisfatti della composizione del vostro gruppo, è certamente giunto il momento di iniziare l'avventura. Certi personaggi possono essere piazzati in punti strategici utilizzando l'icona "Wait". Per scoprire in anticipo se un certo luogo è o non è un punto strategico è essenziale fare una mappa del gioco. Nelle segrete di Bloodwych i corridoi sono tutti molto simili ed è facile continuare a girare in tondo senza concludere niente. Il comando "View" vi permette di passare da un personaggio all'altro, facendo avanzare i coraggiosi guerrieri quando incontrate uno dei ghoul di Zendik in qualche oscuro e dimenticato corridoio o permettendo a un mago di entrare in azione con la sua magia. *Bloodwych* ha tutta lo spessore di gioco, il potenziale di interesse, l'interfaccia ad icone e la qualità grafica che i giocatori hanno imparato ad attendersi da giochi di ruolo di prima qualità come *Dungeon Master*. Ci sono stati molti tentativi di detronizzare *Dungeon Master* dalla sua posizione di leader; molti di questi tentativi hanno avuto risultati imbarazzanti, ma certamente questo non è il caso di *Bloodwych*. La versione migliore è quella per due giocatori: voi ed il vostro amico insieme contro il mondo intero, proprio come in *Gauntlet*, con la differenza che in questo caso si tratta di un RPG vero e proprio. Non è proprio della stessa classe di *Dungeon Master*, ma è un gioco avvincente ed impegnativo che non sembra essere a corto di idee originali.



La grafica è di Chris Achillios, artista specializzato in D&D. Questo è i suo primo videogioco.

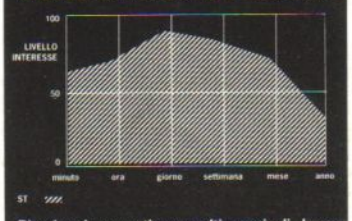
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c• L18000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

VERSIONE ST

La grafica ad alta definizione dell'ST fa ottimamente il suo dovere nel raffigurare alcune delle piccole ma dettagliatissime icone. La grafica è colorata e l'animazione è ben fatta. Buoni gli effetti sonori che aggiungono suggestioni alle segrete ed alle scene di battaglia.

GRAFICA 8 FATTORE QI 9
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 819

CURVA INTERESSE PREVISTO



***Bloodwych* garantisce molti mesi di buon gioco in solitario, ma raddoppia in longevità come gioco per due giocatori.**

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

XENON II

Lo scorrimento supervellutato della IMAGEWORKS

SIETE di quelli che si mettono a sbadigliare dalla noia se vi dicono che è uscito un altro di quegli sparatutto a scorrimento verticale, con il quale cercano di farvi spendere la vostra grana, duramente guadagnata? Beh, se la risposta è sì, dateci un taglio, perché *Xenon II* è davvero un gioco notevole, tanto che la pubblicità questa volta non esagera.

Se vi serve un alibi per comperarvi un buon vecchio sparatutto, allora sappiate che gli xeniti, che magari pensavate di avere definitivamente annientato nel primo *Xenon*, ci vogliono riprovare. Questa volta, quei malvagi esseri hanno piazzato cinque bombe ad orologeria in cinque diversi periodi storici, corrispondenti ai cinque livelli di *Xenon II*. Ne deriva che è in pericolo la trama stessa del tempo e, ovviamente, siete voi, a dover salvare l'esistenza del pianeta.

Così salite a bordo del vostro Megablaster ed eccovi partire alla riscossa. Potenzialmente, l'astronave è una cosuccia maledettamente sofisticata, ma all'inizio, è dotata solo di un motore, di un blaster e di uno scudo. Gli extra dovrete guadagnarveli strada facendo. Come abbiamo già detto, ciascuno dei cinque livelli del gioco raffigura un dato periodo storico e, il primo, ovviamente è una

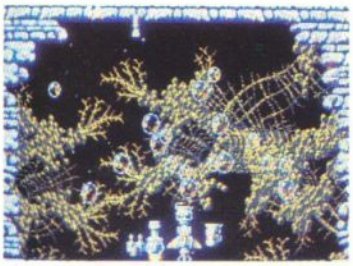


Eccovi Crispino in persona. Vi venderà tutte le arm che volete, finche avrete la fresca.

sorta di preistoria, nella quale si vola sopra formazioni rocciose appese nello spazio cercando di riempire di piombo sciami di alieni disegnati stupendamente che vi saltano addosso.

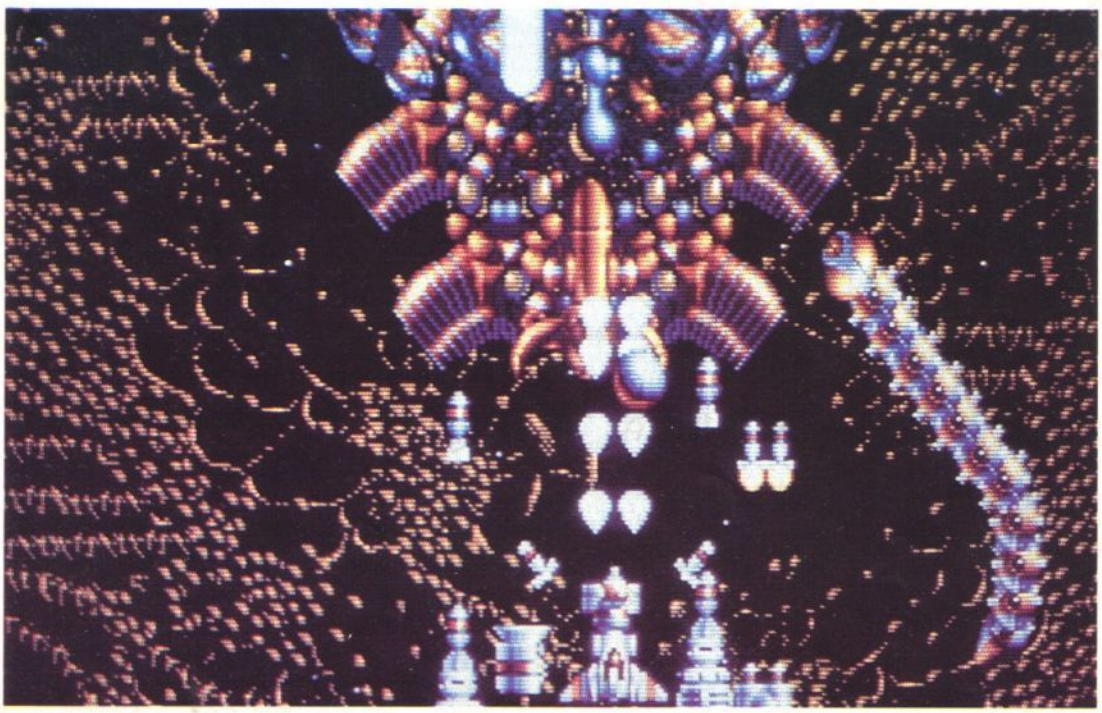
Ognuno di essi, se colpito, si trasforma in una bolla galleggiante che, per voi, significa soldi. Bisogna essere ingordi e raccoglierne il più possibile, perché con il contante si possono comprare un sacco di suntuosi equipaggiamenti extra durante le due fermate di ciascun livello al negozio di Crispino, del quale vi parleremo più avanti. Nei momenti di maggiore necessità appaiono anche dei "gettoni" che vi danno maggiore potenza di fuoco.

Alla fine di ciascuno dei cinque livelli, troviamo il solito vecchio amico, il guardiano di fine livello. Questi esseri immondi sono maledettamente ben



Una volta fatto fuori, il gigantesco alieno svanisce, lasciandosi dietro una nuvoletta di bolle d'energia.

disegnati, maledettamente disgustosi e, soprattutto, maledettamente difficili da ammazzare. Ognuno di essi va affrontato in modo diverso, e trovare la



Adesso la vostra nave è pienamente equipaggiata: la sua potenza di fuoco è micidiale. Notate la citazione di *R-Type*, con il verme che esce dalle viscere del mostro.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Qui siete nella palta; ma ci siete comunque per tutto il gioco...

tattica giusta vi costerà parecchie vite.

Se avrete investito bene il vostro bottino e comperato l'equipaggiamento giusto avrete, ovviamente, più probabilità di successo. Alcuni extra sono roba normale, tipo cannoncini o laser, ma altri, invece, richiedono fiuto. Provate la sonda che vi sta attaccata sul retro, ad esempio; è difficile capire cosa faccia, ma in compenso ha proprio un bell'aspetto, mentre vi svolazza attorno. Il "Super Nashwan Power, invece, vi offre dieci secondi, realmente gratificanti, di distruzione totale. Fate su abbastanza soldi, o raccogliete quel tot di buoni e vi succederà di scorrazzare sparando all'impazzata con tre o quatto sonde al vostro fianco.

Se vi sembra di aver già visto tutto ciò - beh, avete ragione. In *Xenon II* c'è un po' di tutti gli spara-e-fuggi ai quali avete giocato, da *Space Invaders* a *R-Type*, ma la cosa non ha la minima importanza. I Bitmap Brothers hanno messo insieme i pezzi in modo tanto elegante e professionale che, l'unica cosa che vi interessa è prendere in mano il joystick e darci dentro.

La grafica e lo scorrimento (davvero supervellutato!) sono eccellenti in tutto il gioco. Gli alieni sfrecciano soavemente per lo schermo e la possibilità di spostarsi all'indietro consente di giocare su un'area maggiore e di dare una ripassata anche agli alieni che non siete riusciti a finire al primo passaggio.

Come extra c'è anche una colonna sonora campionata da 13th. Precinct Hip Hop, una canzone recente del gruppo Bomb the Bass, che è formidabile. A conti fatti, *Xenon II - Megablast* è uno degli sparatutto più completi che troverete in circolazione da ora al momento di aprire i regali di Natale. Anche se i livelli sono solo cinque, è così zeppo di dettagli e di azione da risultare una bella sfida. Farete un torto a voi stessi se non vi degnerete di farci almeno una partita di prova.



Proprio bello questo guardiano di fine livello, vero? In ogni modo, va fatto fuori comunque.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

VERSIONE ST

Uno dei giochi più belli di quest'anno per l'ST è certamente, uno dei più coinvolgenti. *Xenon II* si avvicina realmente al livello degli arcade. E la colonna sonora campionata gli dà una marcia extra. Davvero notevole.

GRAFICA 9 **FATTORE QI 4**
AUDIO 9 **FATTORE GIOCO 9**

K-VOTO 905

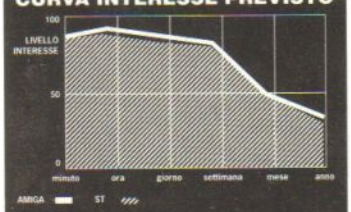
VERSIONE AMIGA

Di gran lunga la versione migliore. Il tema musicale di Bomb the Bass, che accompagna *Xenon II*, è qualcosa di eccezionale. Il chip sonoro viene spremuto al massimo facendovi sentire qualunque scratch, urlo e sfumatura. La grafica è coloratissima, fluida, velocissima. *Xenon II* riesce a spremere l'Amiga come mai nessun altro sparatutto è mai riuscito a fare.

GRAFICA 9 **FATTORE QI 4**
AUDIO 9 **FATTORE GIOCO 9**

K-VOTO 910

CURVA INTERESSE PREVISTO



Divertimento e coinvolgimento garantiti dalla prima partita, è abbastanza tosto da tenervici incollati per un bel po'.

I BITMAP NUOVO STILE



I Bitmap vogliono fare qualcosa di diverso col loro prossimo gioco.

Magari gli appassionati di *Xenon* vorrebbero che il gioco diventasse una serie, sul genere di Scuola di Polizia, ma i Bitmap Brothers vogliono fare qualcosa di diverso "per il gusto della curiosità". Il nuovo gioco sarà comunque un arcade, perché i Bitmap sono convinti che quelli sono i giochi che loro sanno fare.

"Se facciamo un altro sparatutto, deve essere diverso da qualsiasi cosa fatta prima". Gli piacerebbe fare un gioco per il PC Engine, ma non è in previsione al momento. "Siamo interessati alle console tascabili e a quelle a 16-bit, ma non dipende da noi: bisogna avere i sistemi di sviluppo e la licenza di produzione e quelle sono trattative d'affari", dice Eric Matthews dei Bitmap Brothers.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CASTLE WARRIOR

La presa del castello di Zandor dei rivoluzionari della DELPHINE



SPESSO abbiamo criticato i giochi realizzati dai programmatori francesi: sono piacevoli, belli graficamente, ma in quanto a giocabilità, beh... Beh cosa?

Purple Saturn Day aveva grafica e giocabilità superbe, come *KULT*, come *Captain Blood* e come la versione per Amiga di *Operation Wolf*, tanto per citarne alcuni. Così, quando si scopre che una delle migliori case inglesi, la Palace Software, nota per l'ottima giocabilità dei suoi prodotti, si è accordata con la parigina Delphine per la commercializzazione di *Castle Warrior*, si pensa di avere il diritto di attendersi grandi cose da questa "entente cordiale".

L'apertura del gioco è graficamente superba. Siete Edred il temerario, un guerriero che, in una tenzone su sei livelli, deve ottenere dal malvagio mago Zandor l'antidoto al veleno con il quale egli ha avvelenato il vostro re. Ovviamente, come qualunque mago malvagio che si rispetti, Zandor ha al suo servizio una marea di mostri e di demoni, e per riuscire nella vostra missione dovrete farne fuori un bel po'.

Edred avanza lungo un corridoio a scorrimento, nel quale risuona l'eco dei suoi passi. I cattivi cercano di circondarlo, appaiono dai muri e dal fondo del corridoio, che sembra non finire mai. La spada di Edred si manovra premendo il pulsante di fuoco in combinazione con le otto possibili posizioni della leva del joystick. Colpendo uno dei pipistrelli in volo o uno degli artigli, questi svaniscono in una nuvoletta di fumo.

Non è necessario che Edred uccida tutti i cattivi, anche se, facendolo, ci si diverte di più e si guadagnano punti extra. La giocabilità in questa fase, ha qualche pecca dato che non sempre Edred riesce a riprendere velocemente il controllo della spada dopo un fendente per menarne un secondo o per parare un colpo. È frustrante, quando ci si è appena scaldati uccidendo un po' di pipistrelli, morire in modo stupido e, certo, non per mancanza di abilità da parte vostra.

Alla fine del primo livello, per procedere a quello successivo, bisogna far fuori un paio di grossi demoni che sputano palle di fuoco. Per raggiungere lo scopo bisogna colpire le palle di fuoco con la spada, rispedendole al mittente. Anche qui, il gioco poteva essere migliore. Perché la cosa possa realmente funzionare, bisognerebbe ricevere dalla spada la sensazione che da una mazza da baseball, e invece no. Si ha l'impressione che dipenda dal caso, se le palle vengono rinviate o meno. Comunque, ne bastano due, per uccidere l'avversario e sembra troppo facile!

Al secondo livello, per fortuna, si cambia arma. Bisogna uccidere con un ben assestato colpo di lancia il gigantesco drago che difende l'ingresso del terzo livello, quello del Fiume Sotterraneo. Qui si comincia a saltare a destra e a sinistra. Questa sezione è bene animata: sembra proprio che Edred debba realmente saltare per sopravvivere. Il Fiume Sotterraneo ricorda le rapide di *Dragon's Lair*, anche se non è così mozzafiato. In questo livello, Edred dispone di uno scudo per difendersi dalle stalattiti e dai massi che gli cadono addosso, nonché dai serpenti che assalgono la canoa sulla quale è imbarcato. Anche se molti preferirebbero un'arma più letale di un semplice scudo, questo livello è tosto e piacevole da giocare.

Il quarto livello vi porterà vicino alla fine del gioco, che ricorda un po' *Space Harrier* e rivela la natura altamente eclettica di questo arcade. Edred è in volo sul dorso di un drago e lancia palle di fuoco alla più temibile bestia di Zandor: il gigantesco drago Jibba. Se lo elimina deve poi affrontare lo stesso Zandor nel penultimo dei livelli - evitando gli incantesimi che questo gli lancia contro dal suo trono aereo - per impadronirsi della pozione. Poi, in volo verso la gloria, a curare il re avvelenato.

Sembra facile, ma per farcela, ci vorranno parecchie partite. *Castle Warrior* è un miscuglio di elementi coin-op. Raggiunge degli eccellenti livelli di grafica, animazione e sonoro, ma è indirizzato esclusivamente a quei giocatori che vogliono soltanto mettere alla prova i loro riflessi, e conservare il loro intelletto per altre attività.

VERSIONE AMIGA

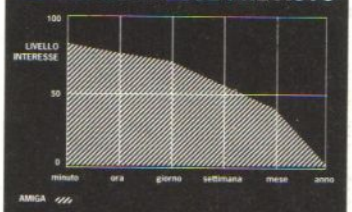
Eccellente uso delle capacità sonore dell'Amiga. C'è la possibilità di scegliere gli effetti sonori o la musica ed entrambi sono eccellenti. È scocciante però dover ricaricare tutto ad ogni partita. Deve esserci un modo per evitarlo.

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

K-VOTO 825

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Bello finché dura. Ma una volta che avrete salvato la pelle al re, dubito che inserirete nuovamente il disco nel drive.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

STRIDER

La US GOLD cammina di buon passo

LANCIATO nelle sale giochi all'inizio di quest'anno, *Strider* si è immediatamente piazzato tra i candidati per il coin-op dell'anno. La grafica intelligente, la colonna sonora coinvolgente e tutte le altre caratteristiche lo hanno subito portato al successo che meritava... e la US Gold si accaparrò subito la licenza.

Anche se a prima vista sembra un gioco a scorrimento come tanti altri, *Strider* presenta parecchie idee nuove, trucchetti, ostacoli e cattivi, che sorprendono continuamente il giocatore. Il Politburo che diventa un enorme serpente, i giganteschi gorilla meccanici, e i superuomini russi, richiedono tutti, per essere battuti, tattiche specifiche. E tutti hanno una cosa in comune: possono incassare un sacco di colpi prima di saltare in aria. La cosa da fare è trovare una zona dello schermo dove non possano colpirvi e da lì farvi strada lentamente, ma tenendo sempre ben presente che c'è un tempo limite.

Il personaggio principale, *Strider*, dispone di un impressionante gamma di contorcimenti e di giravolte per ciascun spostamento del joystick e tipo di terreno. Joystick in giù e slitta, in diagonale e su e fa una capriola. Può addirittura arrampicarsi su muri e soffitti, usando un'uncino.

Per la maggior parte del gioco, ambientato in un Unione Sovietica del 2039, il giocatore deve guidare Strider attraverso i vari livelli, evitando ostacoli e superando montagne, piattaforme e guardie sovietiche.

Armato di una barriera di energia che fa roteare sopra la sua testa, Strider è in grado di infliggere pesanti danni a tutti i suoi avversari. Si possono raccogliere dei minuscoli satelliti, che si mettono ad orbitare attorno al personaggio, e che distruggono tutto ciò che toccano, aumentando la vostra già notevole capacità di distruzione.

Sembrava impossibile trarre una conversione decente dal gioco, ma la Tiertex, i programmatori di Indiana Jones, ha accettato di provarci, e c'è da essere fieri del risultato.



Due tonnellate di gorilla: evitate il suo pugno di acciaio a tutti i costi!!

Dopo avere superato diverse ondate di soldati sovietici con i loro robot, aver scalato edifici ed evitato diverse trappole, ecco il primo guardiano di fine livello; il cattivo di turno è un omaccione muscoloso, intenzionato fermamente a ballare il kasaciock sulla vostra faccia (più avanti verrete attaccati da ballerini veri). Se riuscite a farlo fuori, lo schermo si incendierà, incenerendo praticamente tutto quello che incontra.

Poi, vi troverete all'interno del Cremlino, e si sa, il Politburo non è molto ospitale con i visitatori non invitati. In un attimo, si trasformeranno in un enorme serpente che cercherà di farvi la pelle. Uccidetelo e...via verso la Siberia...

La grafica è stata riprodotta fedelmente, con molti dettagli e un buon uso del colore. La grafica dei fondali è eccezionale e, se anche mancano alcuni particolari, ciò non influisce minimamente nell'insieme. Lo sprite principale è definito perfettamente, anche se un po' di velocità ed alcuni particolari dell'animazione hanno dovuto essere sacrificati, a causa delle limitazioni delle macchine sulle quali deve girare il programma.

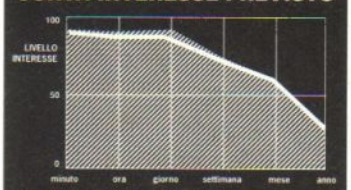
Una modifica notevole, la abbiamo nel livello di difficoltà. I nemici non incassano più tutti i colpi di prima, i salti sono più brevi, riducendo leggermente la precisione all'ultimo pixel richiesta dalla versione arcade.

Colonna sonora funky e ottimi effetti sonori. È un'eccezionale conversione di un gioco eccezionale. Ci sono un sacco di livelli e di cose particolari, più di quanti potreste aspettarvi. *Strider* è certamente una delle migliori conversioni mai realizzate.



Nell'antro del drago: il Politburo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Incredibilmente avvincente, con un'immensa varietà di livelli. Anche se, una volta finito, potreste non sentire il bisogno di ricominciare.

ST VERSION

Molto simile nel sonoro e nella giocabilità, ma con la differenza di essere su due dischetti invece che uno solo. Un gioco da raccomandare.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7
AUDIO	9	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 910

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPEC 128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c • L15000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

AMIGA VERSION

Tutto su un solo dischetto, *Strider* su Amiga vi coinvolgerà immediatamente. La grafica è impressionante e molto colorata. Il suono è della stessa qualità, a partire dalla voce digitalizzata dell'inizio fino al più piccolo effetto sonoro. Un gioco arcade veramente completo ed appassionante.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7
AUDIO	9	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 910

VERSIONE AMSTRAD

La prima versione a 8 bit è davvero notevole. La grafica è molto colorata e ben definita e rende il senso del gioco. Il solo difetto è negli effetti sonori un po' scarsi.

GRAFICA	7	FATTORE QI	7
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 876

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TANK ATTACK

Il Blitz della CDS

I WARGAME tradizionali erano giochi da tavolo, con modellini di territori e soldatini. I calcoli si effettuavano con carta, penna e dadi. La CDS ha ripreso, migliorandolo, il tema originale, sostituendo carta e penna con il computer.

Il gioco è basato su quattro stati immaginari: Armania, Calderon, Kazaldis e Sarapan. Nessuno di essi gode di particolari vantaggi tattici, perciò la scelta è un fatto di gusti personali. Comunque, vedete di coinvolgere un amico, perché bisogna essere almeno in due per giocarlo visto che il computer non controlla nessuna nazione.

Il tavoliere è suddiviso in quattro territori, ciascuno controllato da una nazione. Ciascun territorio offre diversi tipi di terreno, come foreste e villaggi. Di questi, alcuni sono intransitabili per qualsiasi tipo di mezzo meccanico, oppure ne dimezzano la velocità di spostamento. Il Quartiere Generale di ciascun esercito si trova nell'angolo del rispettivo territorio. È l'obiettivo principale degli avversari. Se viene raggiunto, il giocatore che ha lì la sua base è eliminato. Tutta la mappa è suddivisa nella classica griglia ad esagoni e ciascuno di essi rappresenta un'unità di spostamento.

In primo luogo, bisogna disporre le proprie forze sullo scacchiere. Ogni giocatore può scegliere otto unità tra carri armati e mezzi corazzati, che vanno dal più potente, un carro pesante, ai carri leggeri, fino alle autoblindo, le unità meno protette. Se i giocatori sono tre, due sono alleati contro il terzo che, però, dispone di un numero doppio di unità. Tra un territorio e un altro, troviamo sempre una zona demilitarizzata, dove nessuno dei giocatori può collocare le proprie unità fino all'inizio delle ostilità, questo per evitare che ci si scanni già dal primo turno di gioco.

I calcoli, dicevamo, sono gestiti dal computer. In ogni turno, la prima schermata che viene visualizzata è quella delle notizie. È realizzata a mo' di pagina di giornale, ed una sezione descrive l'andamento della guerra, un'altra le condizioni metereologiche e come queste influiranno sugli spostamenti di truppe. Non che sia una schermata fondamentale, ma serve a rompere la monotonia delle operazioni. Poi si arriva ai turni dei singoli giocatori. Il computer assegna a ciascuno di essi un certo numero di punti di movimento, corrispondenti ad una data quantità di esagoni sulla griglia. Ciascuna unità può spostarsi per tanti esagoni quanti sono quelli assegnati, salvo per le limitazioni poste dal tipo di terreno.

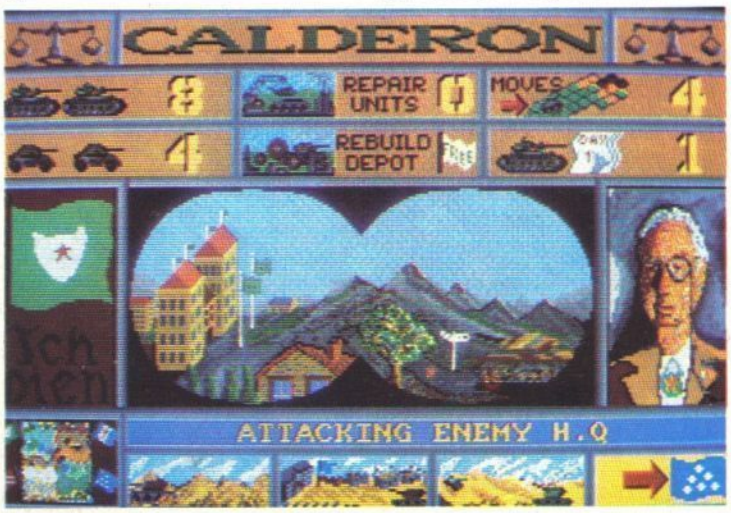


Il tavoliere.

Poi c'è la sequenza di combattimento. Ciascuna unità può attaccare o essere attaccata, quando si trova a quattro esagoni di distanza da una unità nemica. L'operazione richiede che si imposti il tipo di unità che si fronteggiano e la distanza che le separa (da 1 a 4 esagoni). Si ottiene quindi una visualizzazione grafica dell'esito del combattimento, con le unità distrutte, danneggiate o illese a seconda dell'esito dello scontro. L'attacco non è sempre la migliore difesa.

Infine, se si riesce ad arrivare al comando nemico tutto d'un pezzo si può selezionare l'icona corrispondente (in realtà, la si può selezionare in qualsiasi momento, ma sarebbe barare), attaccarlo e distruggerlo, vincendo la partita.

Tank Attack esprime un concetto di gioco originale, anche se non è dello stesso levatura di Football Fortunes, il precedente gioco della CDS. Manca di molti degli elementi di spessore tattico e delle possibilità di spostamento dei veri wargame. Quindi, se siete alla ricerca di un gioco di strategia semplice e divertente dategli un'occhiata.



Una panoramica del campo di battaglia.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO
PC	L39000d	USCITO
C64/128	L25000c • L29000d	USCITO

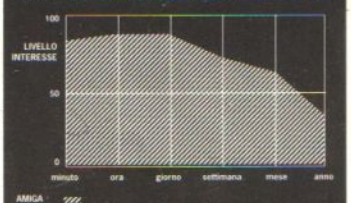
VERSIONE AMIGA

La grafica dello schermo principale è sullo stile dei cartoni animati. Il programma stesso è lungi dall'essere ec-cezionale, ma accompagnato al tavoliere lo rende un divertente gioco multi-utente. Apprezzabile il fatto che il gioco, programma e tavoliere, è tutto in italiano

GRAFICA 7 **FATTORE QI 7**
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO 7**

K-VOTO 782

CURVA INTERESSE PREVISTO



Grazie all'opzione per più giocatori, *Tank Attack* risulta più longevo di quanto meriti realmente. Ma perde punti alla distanza.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FAST BREAK

Il ciuff mancato dell'Accolade

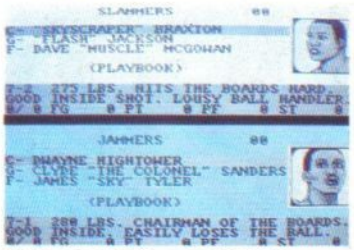
LA RIVALITA' tra gli Slammer e gli Jammers risale ai tempi in cui fu inventata la pallacanestro. Ora che tecnica e tattica cestistica hanno raggiunto livelli sofisticati le due squadre con sei giocatori ciascuna, si affrontano in una partita tre contro tre.

Potete giocare contro un amico, oppure contro il computer e prima che inizi la partita, dovete prendere alcune decisioni tattiche: la durata di ogni quarto (da 3 a 12 minuti), e quali dei sei giocatori mandare in campo. Una serie di schermate con le caratteristiche tecniche e atletiche di ogni giocatore vi aiutano nella scelta.

Il terreno di gioco è visto da centro campo con le due metà campo che si alternano; il risultato è che le azioni a metà campo diventano inevitabilmente confuse. I movimenti con la palla vanno dallo scartare gli avversari, ai passaggi e ai tiri a canestro. C'è la possibilità di impostare prima di ogni azione gli schemi offensivi e difensivi. Ci sono due tipi di fallo personale e niente tiri liberi. Generalmente non controllate automaticamente il giocatore più vicino alla palla; passare da un giocatore all'altro fa perdere tempo e rallenta l'azione.

Potete scegliere tra 14 schemi già disegnati oppure crearne nuovi con l'opzione Playmaker.

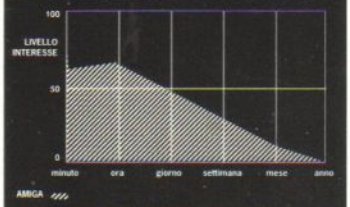
Sulla carta è un prodotto piuttosto sofisticato, sul campo, è una delusione. Gli sprite sono deludenti nella definizione e nell'animazione; il gioco è ostacolato dal dovere alternare le schermate dei mezzi campi, e soprattutto, non ci vuole una grande abilità. Bastano pochi minuti per prendere confidenza con i comandi, e poi, praticamente ogni tiro è un canestro.



Siete voi a scegliere, perciò niente scuse: fuori i brocchi.

Se il vostro sogno è sempre stato quello di correre su un campo con un paio di calzoncini acrilici, palleggiando, schivando, e andando a canestro, continuate pure a sognare. L'Accolade si è fatta una buona reputazione con degli ottimi giochi di simulazione sportiva. Per la pallacanestro dobbiamo aspettare il prossimo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



La curiosità si trasforma in noia non appena diventa evidente la carenza di difficoltà.

PIANO DELLE USCITE

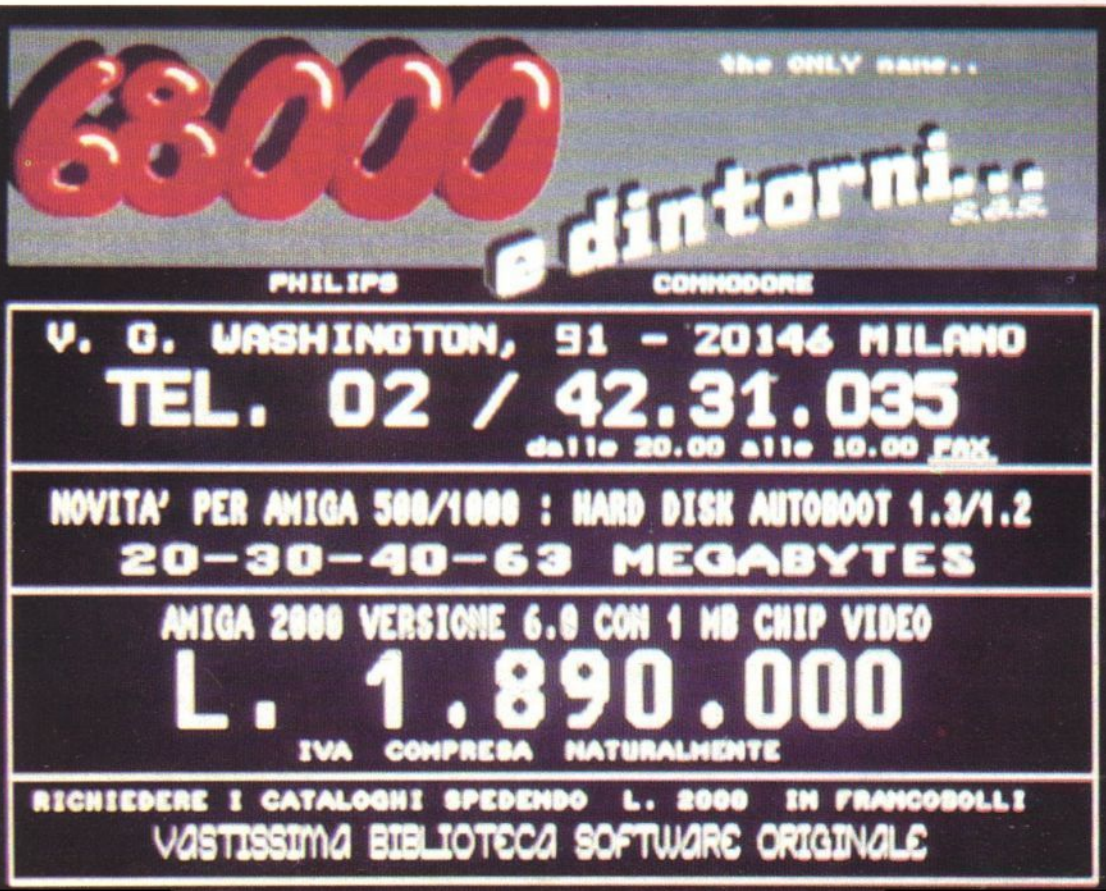
AMIGA	L40000d	USCITO
C64/128	L30000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Sprites con i piedi piatti, grafica mediocre ed effetti sonori decisamente scarsi. Niente a che vedere con le potenzialità dell'Amiga. Insieme alla giocabilità deludente, lo rendono un pacchetto mediocre.

GRAFICA 4 **FATTORE QI 5**
AUDIO 2 **FATTORE GIOCO 4**

K-VOTO 492



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Gli appunti riguardanti tutte le vostre attività sono nascosti in un cassetto della vostra scrivania. Sperate che gli altri non lo scoprano.

OIL IMPERIUM

RELINE trova l'oro nero

GLI uomini veri lavorano nel settore petrolifero. Il che non vuol dire farsela con Sue Ellen ma, significa invece, tenere d'occhio l'andamento dei prezzi, i contratti di fornitura, i sabotaggi, le tecniche anti-incendio ed i bilanci e ciò nonostante avere ancora del tempo per riuscire, alla fine del mese, a ritrovarsi davanti alla concorrenza.

Oil Imperium è una specie di Monopoli molto sofisticato. Quattro giocatori (umani o gestiti dal computer) giocano a turni successivi, ciascuno dei quali equivale ad un mese di tempo reale, durante il quale potete svolgere tutte le transazioni e le operazioni finanziare che riuscite portare a termine. Ma questo non è un gioco di società: alcune operazioni vanno tenute segrete e gli altri giocatori dovranno distogliere lo sguardo dallo schermo. Giocando da soli, si hanno meno complicazioni.

Ci sono da uno a quattro obiettivi, che vanno dal diventare il giocatore più ricco dopo tre anni di attività simulata, al conquistare l'80% della quota di mercato. Il tutto lavorando confortevolmente dalla vostra scrivania, cliccando le icone appropriate per svolgere le varie operazioni. Per prima cosa, dovete commissionare delle ricerche sulla potenzialità dei campi petroliferi di otto diverse località. Scelto quello apparentemente più redditizio, si inizia a perforare, ad acquistare cisterne e, se è il caso, a vendere. Potete consultare il vostro bilancio o le quotazioni aggiornate sui giornali in qualsiasi momento.

I JR in erba potranno anche fare sabotare i pozzi ed i depositi dei rivali, farne rapinare le banche e ricattare gli intermediari. Oppure, potrete fare compiere indagini su qualsiasi danno da voi subito. Se queste hanno successo, verrete compensati con altri pozzi petroliferi.

I sabotaggi, le telefonate e le sequenze animate danno al gioco un tocco di imprevedibilità. Il successo nelle perforazioni, nello spegnere incendi o nel posare le tubazioni degli oleodotti, dipende dalla vostra abilità nelle sequenze arcade. Ce ne sono tre, nelle quali dovrete determinare la potenza e l'allineamento delle attrezzature di perforazione, posare delle sezioni di oleodotto in concorrenza con un avversario e spegnere un incendio con la dinamite senza fare saltare in aria i pozzi. Il telefono squilla ad intervalli periodici per informarvi di nuovi sviluppi o delle offerte dei fornitori. Bisogna usare molto acume per decidere se accettare o meno.

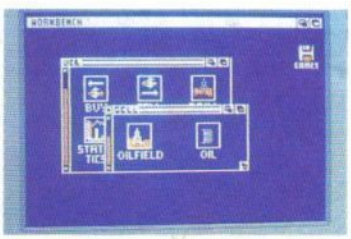
Il petrolio, solitamente, non è un elemento dei migliori giochi di strategia, ma con tutte le varie opzioni di gioco disponibili solo i giocatori arcade più incalliti potrebbero annoiarsi. Ci sono un sacco di piccoli dettagli; è addirittura possibile scegliersi l'arredamento dell'ufficio, le sequenze arcade hanno luogo nei momenti giusti e non ci sono mai due partite uguali. La Rainbow Arts, che non ha una tradizione in questo genere, ha scelto un soggetto molto insolito, curando lungamente i particolari ed ha prodotto un gioco estremamente intelligente, coinvolgente ed originale.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

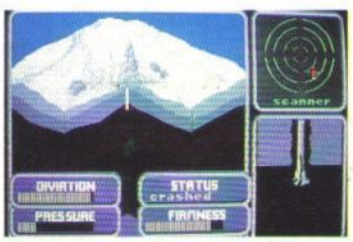
VERSIONE AMIGA

Grafica levigata, comandi 'user-friendly' e colonna sonora molto gradevole, nonché un manuale molto utile rendono Oil Imperium un gioco molto piacevole da giocare. C'è anche un poster in omaggio.

GRAFICA 7 FATTORE QI 9
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 835

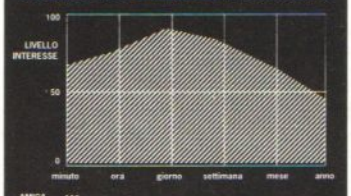


Oil Imperium è pieno di simpatici dettagli, come questo workbench.



Non serve appaltare ad terzi le perforazioni. É meglio farlo da soli: costa meno e, di solito, dà risultati migliori.

CURVA INTERESSE PREVISTO



La perseveranza iniziale è ricompensata da un divertimento di lunga durata. Un gioco coinvolgente e vario.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

HORSE RACING

Una giornata alle corse con la SPORTTIME



Un giorno alle corse con cavalli computerizzati.

QUESTO gioco mi ricorda in modo atroce quei titoli scadenti per Spectrum. Solo che questo non è un prodotto di second'ordine, ma un simulatore dello sport dei re (o meglio, dei presidenti, visto che è ambientato negli Stati Uniti) per PC.

Horse Racing si rivolge a coloro a cui piace infilare qualche biglietto da diecimila nelle tasche degli allibratori: dopo tutto, che gusto c'è a guardar correre i cavalli senza scommettere. Il gioco consiste infatti nel puntare sui cavalli vincenti per aumentare il proprio conto in banca (o altrimenti trovarsi in maniche di camicia). Come in tutti questi giochi, è da vedere però se il "finto" brivido dell'azzardo è in grado di produrre adrenalina.

La presentazione del gioco è molto semplice e incomincia con lo schermo di selezione delle opzioni, che consente di caricare sia l'"Handicapper's Tournament", sia gli altri moduli che presto usciranno sul mercato. In effetti,il gioco richiede lo stesso impegno che ci vuole a compilare una schedina del Totip: cliccate sulle opzioni che vi interessano, e, occasionalmente, digitate qualche cifra; per il resto basta che vi concentriate sulla strategia da adottare.

Il vostro scopo è di sconfiggere una varietà di personaggi tipici dell'ambiente degli ippodromi, ciascuno dei quali ha un diverso livello di competenza nel settore, facendo a gara a chi riesce a guadagnare per primo una certa cifra, oppure a chi vince più soldi in un numero prefissato di corse. Potete giocare contro altri quattro avversari in carne ed ossa, e questo lo rende sicuramente più divertente, mentre gli altri li fornisce il computer.

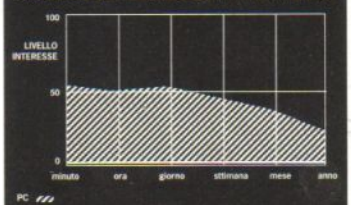
Una volta selezionato il tipo di obiettivo a cui volete puntare, ci si ritrova all'ippodromo. Qui potete leggere il programma delle corse, verificare le precedenti prestazioni dei fantini, e addirittura comprare delle "dritte" da una serie di loschi personaggi. Naturalmente, meno pagate le informazioni del tipo "l'ho sentita dalla bocca del cavallo stesso", più alte sono le probabilità che il vostro informatore abbia l'alitosi. Dopo aver valutato tutto, fate la vostra puntata e guardate la corsa.

Le sequenze animate sono viste di lato lungo i rettilinei, mentre le curve si vedono dall'alto, da un'elicottero che sorvola la pista, con i cavalli che diventano dei numeri quando entrano in curva. C'è anche un display delle posizioni dei vari cavalli che si sostituisce alla radiocronaca di Icardi.

Lo schermo della corsa è circondato da una serie di schermi statici, come quello delle gabbie di partenza o del recinto dei vincitori, che dopo un paio di volte vi faranno sbadigliare di noia. Un ulteriore motivo di irritazione è il fatto che il modo di scommettere americano si differenzia parecchio dal nostro, rendendo il gioco abbastanza estraneo.

A questo, infine, si aggiunge il fatto che nelle corse vere i vincenti e i perdenti non vengono determinati soltanto dai dati statistici: persino un cavallo dato 250 a 1 talvolta taglia per primo il traguardo, mentre il favorito arriva ultimo. Benché *Horse Racing* includa questo fattore di casualità, giocandolo ero sempre ben conscio del fatto che tutti i risultati venivano determinati dal computer - e scommettere dei soldi immaginari contro un microprocessore certo non è la mia massima aspirazione. É la casualità che rende le vere corse di cavalli così appassionanti, e questo nessun video gioco potrà mai simularlo!

CURVA INTERESSE PREVISTO



Senza l'emozione di rischiare soldi veri, questo simulatore ha ben poco da offrire.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L49000d	USCITO

Sono previste altre versioni anche se non si conoscono i particolari

VERSIONE PC

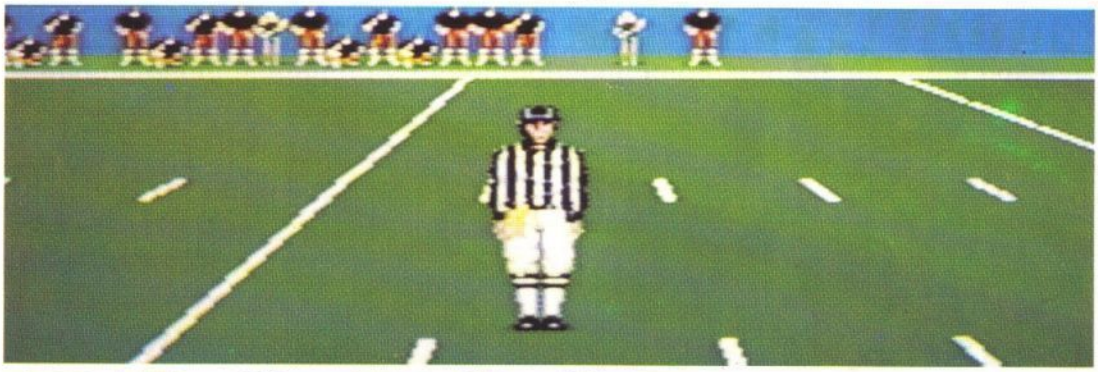
Horse Racing non è destinato a cambiare la reputazione di questo computer. Il PC infatti deve ancora guadagnarsi i gradi di cavaliere nel campo dell'animazione e del sonoro - e l'hardware certo non l'aiuta.

GRAFICA 6 **FATTORE QI 6**
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO 4**

K-VOTO 520

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



PRO-FOOTBALL

La SEGA lanciata in touchdown



4° down a pochi cm dalla linea di meta e 5minuti al termine.



Pronti per un nuovo complicato schema.

SE siete un'appassionato di football americano ed il campionato NFL trasmesso in TV non vi basta, questa nuova eccellente simulazione della Sega è proprio quello che fa per voi.

Un ricco menu delle opzioni nello schermo dei titoli vi permette di scegliere una partita a due giocatori o contro il computer, di cambiare il livello di difficoltà del gioco (nel caso che giochiate contro il computer: facile, medio o difficile), la durata della partita (regolamentare o con quarti di cinque/dieci minuti) ed il tipo di incontro (Monday Night o Road to Superbowl). Monday Night è una partita secca, mentre Road to Superbowl è un torneo ad eliminazione contro altre squadre di professionisti. Il gioco fa uso di un sistema di password per permettervi di proseguire il torneo dal punto in cui lo avevate interrotto.

Quando tutte le opzioni sono state selezionate, potete scegliere la vostra squadra preferita da una lista che comprende tutte le squadre della AFC e NFC - un tocco simpatico, reso ancora migliore dal fatto che ogni squadra è rappresentata nei suoi veri colori sociali. Si lancia la monetina all'inizio dell'incontro per determinare a quale squadra spetta il kick-off, e quindi inizia la partita vera e propria.

L'azione è vista dall'alto e la partita si svolge su un campo a scorrimento verticale. Gli schemi vengono selezionati con facilità da un ricco menu di opzioni. Ogni azione è visualizzata da un'immagine che offre una veduta dettagliata di quello che ciascun giocatore fa durante quel "down". Un'opzione permette di esaminare i propri giocatori ancor più da vicino, mentre l'azione stessa può essere invertita.

La lista degli schemi difensivi, che vengono visualizzati sotto forma di testo, è più breve. Il testo spiega in breve il tipo di schema: difesa contro la "bomba", difesa contro le corse centrali, blitz e via dicendo.

Durante il gioco, il giocatore controlla il quarterback fino a quando questi non passa la palla; in questo caso il controllo passa al ricevitore o al running back. In difesa, il giocatore ha il controllo di un difensore

Pur essendo incredibilmente semplice e facile da giocare, non è compromessa la giocabilità. Coloro che non conoscono bene lo sport possono sedersi davanti allo schermo ed iniziare a giocare fin da subito, mentre coloro che sanno le regole possono sfruttare gli schemi complessi e le strategie che stanno alla base del football americano.

La presentazione è superba, con il miglior sistema di selezione degli schemi di gioco che abbia mai visto in un gioco di questo tipo. È perfino migliore di quello di *TV Sports Football* della Cinemaware! Il livello di difficoltà è perfettamente bilanciato, con il livello più facile in grado di impensierire il principiante per un paio di partite e quello più difficile capace di logorare il giocatore più esperto. È senz'altro un gioco di quelli che durano a lungo e l'opzione per due giocatori aumenta la longevità di *Pro Football* a proporzioni "matusalemmiche".

La grafica è di prima qualità, con i giocatori nitidamente definiti e dei brillanti intermezzi animati che mostrano gli arbitri mentre comunicano le loro decisioni: vi sembrerà davvero di essere in campo!

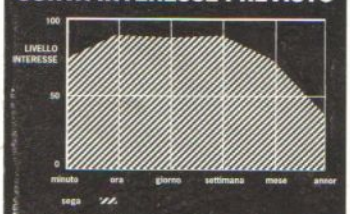
Si può dire, in conclusione, che *Pro Football* è il sogno fatto realtà di ogni entusiasta di questo sport, ma può offrire lunghe ore di divertimento anche a chi non è uno sfegatato di footbal americano. *Pro Football* rappresenta la migliore simulazione di questo sport oggi in commercio: è un grande gioco che merita di figurare nella collezione di ogni utente Sega.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 920

PIANO DELLE USCITE		
SEGA	prezzo nc	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'azione incredibile, le tattiche complesse e l'opzione per 2 giocatori vi terranno inchiodati allo schermo.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THE BASEBALL

La SEGA batte un fuoricampo



Non tutti i diamanti sono per sempre.

QUESTO nuovo baseball della Sega era stato inizialmente distribuito negli Stati Uniti con il titolo *Reggie Jackson's Baseball*, ma dal momento che i campioni d'oltreoceano sono noti nel vecchio continente quanto lo può essere Gullit nel Michigan, la Sega ha deciso rinominarlo più semplicemente *The Baseball*.

The Baseball è il secondo gioco su questo sport distribuito dalla Sega, e costituisce un netto miglioramento rispetto al suo predecessore, *Great Baseball*: nelle opzioni di gioco, grafica ed azioni di gioco. L'azione di gioco può essere seguita da due punti di vista differenti: un primo piano che mostra lanciatore e ricevitore e una veduta a scorrimento dall'alto di una porzione del terreno di gioco quando la palla viene spedita fuori dai confini del diamante.

Le meccaniche di gioco sono fondamentalmente molto simili alla miriade di altri giochi per computer sul baseball oggi presenti sul mercato. Una buona battuta dipende soprattutto dal tempismo con cui il giocatore che controlla il battitore preme il pulsante di fuoco, mentre lanciare la palla richiede una combinazione joypad/pulsante di fuoco per comandare il lanciatore e il giocatore più vicino alla palla ribattuta. *The Baseball* ha una notevole animazione nella schermata in primo piano, ma la vista dall'alto del lanciatore e gli sprite degli interni/esterni sono di qualità mediocre. Il gioco ha alcuni discreti effetti sonori e vocali ed è avvincente, ma con alcuni difetti che alla lunga possono irritare, come gli interni/esterni che corrono troppo lentamente mentre la palla sembra viaggiare a velocità assurda.

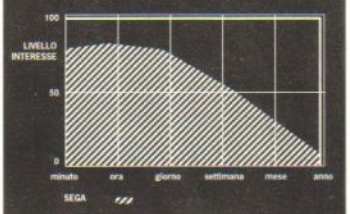
Ciononostante, se siete appassionati di baseball e non avete ancora una simulazione di questo sport nella vostra 'giocoteca', provatelo.

GRAFICA	7	FATTORE QI	6
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 711

PIANO DELLE USCITE		
SEGA	prezzo nc	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco più che discreto che vi divertirà per un po', ma non molto a lungo.

HIGH STEEL

L'impresa edile della SCREEN 7

VI tocca costruire da soli un grattacielo, rispettando i tempi assegnatevi dal vostro committente. Una gru deposita i materiali da costruzione (putrelle e mattoni) sul posto, e sta a voi fissare le putrelle, arrampicarvici sopra e costruire il piano successivo con i mattoni.

Per aggiungere un po' di pepe al tran tran quotidiano, ci sono degli spiritelli maligni che invadono il vostro posto di lavoro, si mettono a mangiare tutto ciò che trovano e scagliano giù mattoni e bucce di banana dalle impalcature. Altri, più gravi problemi li creano dei mostriciattoli striscianti che uccidono al semplice contatto, ma che possono essere annientati tirandogli contro una chiave inglese. Se vi cade in testa qualcosa, perdete energia, e bisogna afferrare subito un panino o avere un thermos sotto mano per ricaricarsi.

Tutto ciò non esaurisce nemmeno le possibilità dello Spectrum, figuriamoci quelle di un computer complesso come l'Amiga. Non solo il gioco ci riporta alla semplicità dei primi giochi di piattaforme, ma non è stato fatto neanche un grosso sforzo per ravvivarlo con grafica o sonoro. Per essere uno dei titoli destinati al lancio di un'etichetta a basso costo, è un po' deludente. ...Speriamo che la Screen 7 abbia in cantiere cose migliori.

VERSIONE AMIGA

La grafica di base, gli effetti sonori limitati e un motivetto da organetto Bontempi non aiutano a migliorare questo gioco di piattaforme veramente poco ispirato.

GRAFICA	4	FATTORE QI	2
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	3

K-VOTO 364



Alla carlona o con impegno, non importa; la ricompensa è sempre la stessa. Finché ci sono due putrelle per piano, tutto va bene.



Non tirate chiavi inglesi ai folletti da troppo vicino; rimbalzano, e vi potrebbero spaccare il cranio.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c • L15000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L15000c • L15000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



La vostra curiosità si trasformerà subito in noia.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

OMNI-PLAY BASKETBALL

Un gioco tutto nuovo dalla SPORT-TIME

BASKETBALL è il primo di una serie di giochi che sembrano destinati a rivoluzionare l'intero panorama sportivo dei computer. Con *Omni-Play Basketball* non comprate un simulatore di pallacanestro qualsiasi, ma comprate una sorta di "intelaiatura" della pallacanestro con due moduli aggiuntivi. Col primo potete essere sia giocatore che allenatore della lega SBA; il secondo vi consente di giocare con una visione frontale del canestro, presa dalla linea mediana, invece che con la classica visione laterale. Essendo già prevista l'uscita di altri moduli, più che un gioco, vi ritrovate fra le mani un sistema che, presto o tardi, vi consentirà di trovare la versione di basket fatta su misura per voi. Non a caso, sulla fascetta pubblicitaria di questo stravagante prodotto c'è scritto che non avrete mai più bisogno di comprare un'altro simulatore di basket.

Di per sé stesso il gioco consiste nei soliti incontri fra squadre di cinque giocatori. Potete scegliere di essere un giocatore, un allenatore, oppure entrambi. Fare l'allenatore è molto semplice. Durante il gioco, sullo schermo, appare a intervalli un menu di opzioni riguardanti l'impostazione tattica dei vari settori della vostra squadra (attacco, difesa, ecc.); tutto quello che dovete fare è sceglierne una. Alla fine, vi viene data la possibilità di cambiare la vostra squadra manualmente oppure - grande idea! - automaticamente.

Scegliete l'opzione Auto e compaiono quattro tattiche per il nuovo quintetto: il computer vi chiederà qual'è la più importante e poi sistemerà la squadra in base alla vostra scelta.

I giocatori da tener d'occhio sono cinque, ma bisogna controllare sempre quello più vicino alla palla. Il metodo è molto semplice ma efficace. Per correre, potete spostare il joystick in otto direzioni - non preoccupatevi dei dribbling perché il controllo del possesso di palla è automatico. Per i passaggi non c'è bisogno di un'estrema precisione, basta spostare il joystick in una delle quattro direzioni diagonali schiacciando il pulsante di fuoco e la palla giungerà al giocatore in quella zona. Se invece lo tenete premuto, il giocatore effettua il tiro. Ed è qui che entra in ballo una grafica stupenda.

I giocatori infatti corrono ed effettuano i passaggi abbastanza realisticamente, ma quello che sorprende sono i diversi modi in cui, a seconda della posizione di tiro, possono fare canestro. Alcuni schiacciano la palla nel cesto, altri ce la buttano con un sottomano, altri ancora tentano un tiro da tre. In tutti i casi gli effetti grafici sono molto fluidi e convincenti, e si accordano perfettamente con tutte le altre grandiose immagini del gioco - ad esempio, quelle statiche che compaiono alla fine dei quarti delle partite. Fantastica la visione del campo presa dalle tribune, che appare a metà tempo.

Questo gioco piacerà anche a chi non è un fanatico di basket. Gli aficionados comunque lo ameranno subito, e grazie ai moduli non avranno di che annoiarsi per un bel po'.

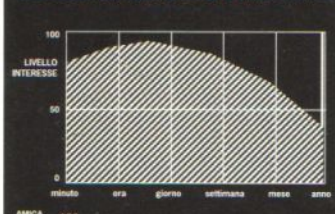


Il controllo del giocatore è piuttosto semplice, ma questo aumenta la velocità del gioco.



La fantastica grafica mantiene vivo l'interesse per tutta la durata del gioco, ma anche la struttura del gioco non è affatto male: fa sì che *Omni-Play Basketball* non sia soltanto un gioco da guardare.

CURVA INTERESSE PREVISTO



All'inizio lascia indifferenti, poi conquista improvvisamente l'attenzione e la mantiene nel tempo.

VERSIONE AMIGA

La grafica è un po' scalettata ma comunque è ben animata. È piacevolissimo da vedere, e l'idea dei moduli ne potenzia la longevità. Il sogno di tutti gli appassionati di pallacanestro.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 852

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/



Scegliete per quale scuderia volete correre. Ma non basatevi solo sulle preferenze di bandiera - controllare anche le prestazioni delle macchine.



Appena lo giocate non riuscirete a staccarvi dallo schermo - ma alla lunga l'interesse è destinato a calare.

GRAND PRIX CIRCUIT

L'ACCOLADE sventola la bandiera a scacchi

L'aspirazione di qualunque pilota automobilistico è quella di conquistare il titolo di Campione del Mondo. *Grand Prix Circuit* vi offre la possibilità di provare a vincerlo, indossando casco e tuta ignifuga e gareggiando su dieci circuiti del campionato mondiale.

Come per i migliori piloti, l'unico modo per ottenere un bolide per poter gareggiare è firmare un contratto con una delle tre grandi scuderie, McLaren, Williams e, l'eterna favorita, Ferrari. Scegliete per chi correre e diventerete il primo pilota. Ma non basatevi solo sulle preferenze di bandiera, è la macchina che conta: quella di una squadra potrebbe essere velocissima ma avere una pessima tenuta di strada, mentre un'altra potrebbe avere un'aderenza leggermente maggiore, che aiuta a prendere meglio le curve.

Come nella realtà la vostra posizione sulla griglia di partenza viene determinata dalle prove. Non lasciatevi smontare dal fatto che quasi sempre c'è qualcuno più veloce di voi - i tempi delle prove di qualificazione non vengono uguagliati tanto facilmente durante la gara finale.

Quando il semaforo diventa verde non vi conviene dare subito troppo gas, anche se viene spontaneo - basta spingere il joystick in avanti con un movimento rapido e deciso. Le macchine infatti partono piuttosto lentamente e prestano la massima attenzione a non finire fuori pista scontrandosi con le altre. La macchina in pole position sulla griglia di partenza, comunque, è spesso la prima a distanziarsi dal gruppo.

Sorpassare le macchine con dei giri di ritardo è piuttosto difficile perché il computer le considera come vetture al comando, quindi continueranno a tagliarvi la strada e a comportarsi aggressivamente. La cosa migliore è tentare di sorpassarle in curva o sulle chicane, visto che le macchine del computer prendono le curve mentre voi potete tagliarle.

Quello che mi ha colpito di più di *Grand Prix Circuit* è la giocabilità, veramente ben congegnata dai programmatori. É veramente facile imparare a giocare e progredire di livello, anche se questi, visivamente, non si differenziano tra di loro.

Mentre *RVF* e *Super Hang On* sono più veloci e fluidi, questo è un simulatore di guida che rende più realistica l'impressione di essere al volante, grazie a un metodo di controllo molto semplice: avanti-indietro per la velocità, sinistra-destra per lo sterzo. Dieci piste però sono un po' poche, e l'aspetto delle soste ai box è limitato - aree in cui fallisce completamente il confronto con Ferrari Formula della Electronic Arts. *Grand Prix Circuit* è tuttavia più facile da giocare ed il divertimento è più immediato. Anche se non siete dei fanatici delle corse, vale la pena provare l'ebbrezza della velocità con *Grand Prix Circuit*.



Appena il semaforo diventa verde ha inizio la gara. Attenti a non dare troppo

VERSIONE AMIGA

La facilità di controllo e l'immediata giocabilità lo rendono semplice ma divertente. La grafica non è niente di speciale, ma fa il suo dovere: le macchine sono ben disegnate e c'è un'ottima routine per il tunnel illuminato. La routine di aggiornamento dello schermo che dà l'impressione della velocità avrebbe potuto utilizzare anche qualche quadro in più, dato che è un po' lenta e si muove a scatti. Gli effetti sonori sono ottimi, soprattutto quando riproducono il rombo dei bolidi che vi sorpassano.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 801

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L42000d	USCITO
IBM PC	L69000d	USCITO
C64/128	L32000c	USCITO

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

MENO BIRRA, PIU' GIOCHI!

I GIOCHI ECONOMICI DA TENERE D'OCCHIO QUESTO MESE...

Vi interessa acquistare un tot di software a prezzo da ingrosso? Basta resistere alla tentazione di farsi una media di quella buona, e spendere quei soldi, invece, in uno di questi classici, rimessi in circolazione a prezzo super-scontato.

BOMBJACK II

Encore • Spectrum , C64• L.7500

Il primo *Bombjack* era un gioco di piattaforme appassionante e divertente che ha avuto un buon successo in tutte le versioni. Ma *Bombjack II* non è dello stesso livello. In pratica il gioco è uguale al primo Bombjack, con un personaggio principale in grado di volare da una piattaforma all'altra. Ma, per un qualche motivo, le dimensioni di tutti gli elementi grafici del gioco sono ridotte, il che, a sua volta, ne riduce la giocabilità... Raccomandato solo ai maniaci della prima conversione.

2 medie





1942

Encore • Spectrum , C64• L.7500

Un'altra ristampa della conversione di un gioco da bar, 1942 è uno sparatutto a scorrimento verticale progressivo. Vi tocca pilotare un aereo su tutta l'enorme distesa dell'Oceano Pacifico. I simbolini POW, che appaiono ogni tanto, dopo che avrete distrutto il nemico giusto, vi permetteranno di accrescere la potenza di fuoco.

1942 ha generato molti cloni, sia da bar da casa, dei quali il più famoso è stato *Flying Shark*. Noi vi consigliamo di giocare l'originale.

4 medie

JACK THE NIPPER

Kixx • Spectrum • L.7500

I giochi come questo dimostrano che lo Spectrum non è del tutto finito. L'eccellente grafica in stile cartone animato e un sadico senso dell'umorismo ne fanno un gioco vincente.

Il piccolo Jack si è stufato di passare il tempo coi suoi compagni di scuola, tanto bravini, così, prende la sua cerbottana e va a farsi un giretto. Scappa da casa e se ne va per il mondo per infastidire il più possibile la gente per bene.

Se può fare un dispetto, facendo schiumare tutte le macchine di una tintoria, piuttosto che spaventando tutti i ragazzi di un parco giochi con degli alieni di creta, lui lo fa.

Un gioco fantastico quando uscii, alcuni anni fa, ma tuttora maledettamente buono. Non c'è mai stato un pretesto migliore per buttare via un deca.

5 medie



MASTERS OF THE UNIVERSE

Kixx • Spectrum , C64• L.7500

Contemporaneamente al film di Dolph Lundgren, uscirono un gioco arcade e un'avventura. Ciascuna ha avuto successo nel suo settore. Questo è il gioco arcade, il primo ad uscire in versione economica.

He Man è fuggito dal castello di Greyskulle ed è stato trasportato nell'America di oggi. Per tornarsene a casa, deve trovare otto accordi che gli permetteranno di attivare la chiave cosmica musicale.



MOTU è ambientato in sei diversi livelli, con azioni di gioco differenti, tra cui una sequenza vista dall'alto sulla falsariga di *Gauntlet*, una sequenza di tiro al bersaglio con mirino e delle classiche sequenze di combattimento.

A suo tempo, la versione originale, per i vari formati, non ci piacque molto. Quella per Spectrum era la meno peggio di tutte e con 7500 lire vi comprate alcune sequenze varie e impegnative.

3 medie

SABOTEUR II

Encore • Spectrum , C64• L.7500

Un altro classico, questa volta dagli archivi della Durell. Nel primo *Saboteur*, il ninja doveva recuperare un dischetto da computer contenente i piani del cattivo. Anche se la missione

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL SISTEMA DI VALUTAZIONE A BIRRE

Ecco qui la guida alle valutazioni dei giochi di questo mese:

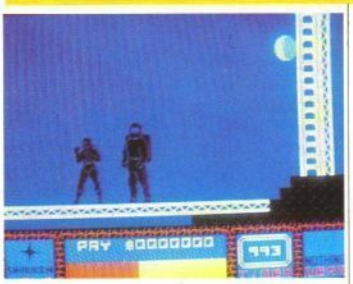
1 media: Totalmente sgasata

2 medie: Insufficiente, non merita più di un sorso

3 medie: Fatevi un bicchiere.

4 medie: Vale un secondo giro. Prendetelo se lo trovate.

5 medie: Una birra da intenditori. Acquistatelo ora o pentitevene per sempre.



riusciva, il ninja veniva ferito mortalmente. Qui, è sua sorella, ninja anche lei, che cerca vendetta. Secondo quei piani, nella base dei cattivi c'è una base missilistica sotterranea. Un posto come un altro per vendicare il fratellino.

Si deve penetrare nella base con un deltaplano, poi trovare il nastro magnetico con il piano di volo del missile e modificarlo. Poi, si deve saltare in sella ad una moto e sfuggire ai robot guardiani ed alle pantere.

700 schermate e un sacco di azione coinvolgente ne fanno un buon acquisto.

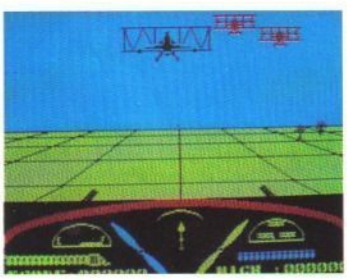
3 medie

DEEP STRIKE

Encore • Amstrad • L.7500

"Ai comandi di un biplano della prima guerra mondiale, siete di scorta ad un gruppo di bombardieri." Per lo meno, questo è quello che c'è scritto sulla confezione.

Uscito la prima volta nel 1986, *Deep Strike* vale questa volta il suo prezzo. Non è un



simulatore di volo, è piuttosto uno sparatutto, ma è comunque divertente. Le routine grafiche e quella di scorrimento girano bene, e c'è un buon uso del colore. Il sonoro poteva essere migliore, anche se è sufficiente.

Non è l'ultima novità ma non è nemmeno pessimo. Buono, anche se un po' datato.

3 medie

GRAND PRIX SIM II

Codemasters • Spectrum , C64• L.7500

Questo gioco per tre giocatori sulla falsariga di *Championship Sprint* saluta il ritorno dei fratelli



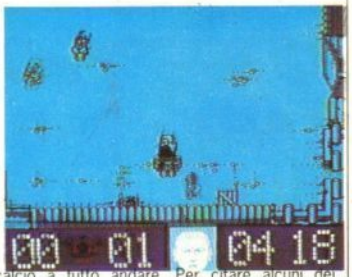
Darling. *GPS II* è uno dei cloni meglio riusciti. I miglioramenti consistono nei danni che le macchine subiscono negli incidenti, nella possibilità di guadagnare secondi in più per la gara successiva a seconda della velocità con la quale avete terminato la gara precedente e nella voce campionata all'avvio. La grafica è morbida e veloce. L'azione e l'opzione per tre giocatori gli danno una marcia in più Un gioco per gli appassionati del genere, ma anche per i principianti

4 medie

STREET CRED FOOTBALL

Players Premier • Spectrum • L.7500

Con l'importanza che sta assumendo questa stagione calcistica internazionale visti l'imminenza dei mondiali di calcio, le case di software hanno prodotto simulazioni dinamiche di



calcio a tutto andare. Per citare alcuni dei migliori, si possono nominare *Microprose Soccer* e *Kick Off*. Tuttavia, *Street Cred* appartiene ad una serie inferiore.

All'inizio del gioco, come capitano della squadra, dovete scegliere cinque giocatori tra un gruppo di giovani degenerati e portarli a tirare calci nel parcheggio più vicino. Le mosse consistono solo in passaggi e tiri, senza alcun fronzolo.

Con una grafica è piatta e scialba, non resta molto da dire sul fatto che lo schermo sia monocromatico. Un gioco nient'affatto eccezionale.

2 medie

SCOOBY DOO

Encore • C64 , Spectrum, Amstrad • L.7500

Siamo tutti bambini, nell'animo. Molti di noi anni fa si appassionavano per Scooby, Shaggy, Fred e la banda. Un buon pretesto per farne un gioco su licenza, ciò che ha fatto la Gargoyle ha fatto nel 1986.

Una volta di più la Macchina Misteriosa si è fermata davanti ad una casa stregata e i ragazzi si apprestano ad esplorarla. E, una volta ancora, c'è qualcosa che non ha funziona-



to; tutti, escluso Scooby, sono stati catturati dai fantasmi. Non essendo particolarmente coraggioso, Scooby esita a cercare i suoi compagni. ma se c'è in ballo qualcosa da mangiare, sarà disposto a fare di tutto.

Difendendosi con pugni e calci dagli attacchi dei fantasmi, dovrà trovare i suoi amici nei quattro livelli della casa. La grafica è davvero da fumetti, a coronamento di un gioco gradevole e divertente. Da non perdere.

5 medie

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TNT

FORGOTTEN WORLDS

Un ottimo e succoso modo gabola per il vostro Amiga.
Nello schermo dei titoli digitate semplicemente ARC e quindi premete il testo HELP.

Inizierete una partita a due giocatori. Se premete il tasto N passate al livello successivo mentre se premete il tasto S andrete direttamente al negozio.

■ **Fabiano Martinuzzi, SAN TOMMASO (UD)**

RUNNING MAN

Qualche consiglio per questo tie-in dalla bella presentazione ma piuttosto noioso e banale nella struttura di gioco

LIVELLO 1

Continuate a correre, altrimenti che Running Man sareste, fino a quando trovate il primo gradino. Spostate il joystick in obliquo e tenetelo in questa posizione fino a quando non superate i gradini di ghiaccio. Correte fino alla fine dello studio, in prossimità della telecamera, evitando i cani (saltare). Aspettate il vostro avversario, Subzero. Colpitelo ogni volta che passa e quando muore correte a destra per passare al prossimo livello. Il metodo migliore per evitare gli assalti dei cani ed aumentare l'energia è colpirli con calci e pugni. (spero che quelli della Lega Nazionale Difesa del Cane non leggano queste righe). Aspettatelo con il pulsante di sparo premuto e poi spostate la leva a destra o a sinistra a seconda della direzione da cui arriva il cane.

LIVELLO 2

Continuate a correre evitando i cani (colpiteli pure se siete a corto di energia e volete fare aumentare il vostro premio/punteggio). Lasciate perdere il mattone e raccogliete la spranga di ferro. Continuate a correre fino a quando incontrate Buzzsaw. Fate attenzione perché ci sono molti cani da queste parti. Non potete saltare Buzzsaw quando è rivolto verso di voi. Comunque la tecnica migliore è mettersi a carponi e lasciarlo passare. Quindi alzarsi e quando si gira, colpirlo per poi rimettetersi a carponi. Ripetete, la tecnica fino a quando non lo eliminate (scena un po' macabra).

LIVELLO 3

Secondo alcuni Dynamo (un nome un po' elettrico) è il più tosto da sconfiggere. Ma non fatevi farvi intimorire.

Solita corsa e soliti cani da evitare. Lungo il percorso trovate parecchi rifornimenti di energia. All'altezza della seconda lampadina compare Dynamo. Evitarlo è dura ma se seguite questi consigli ce la farete. Importante è raccogliere la mazza di legno. Infatti se lo colpite a mani nude, perderete solo energia causa il campo elettrico di protezione di Dynamo.

Quindi allontanatevi da Dynamo. Quando si avvicina con la macchina, saltate ed evitatela e poi muovetevi a sinistra. Continuate con questa tecnica fino a quando non raggiungete la mazza. A questo punto potete colpire Dynamo. Fate attenzione alle scariche che lancia. Potete evitarle con la solita tecnica di mettersi a carponi anche se qualche volta la scarica viene indirizzata verso il basso.

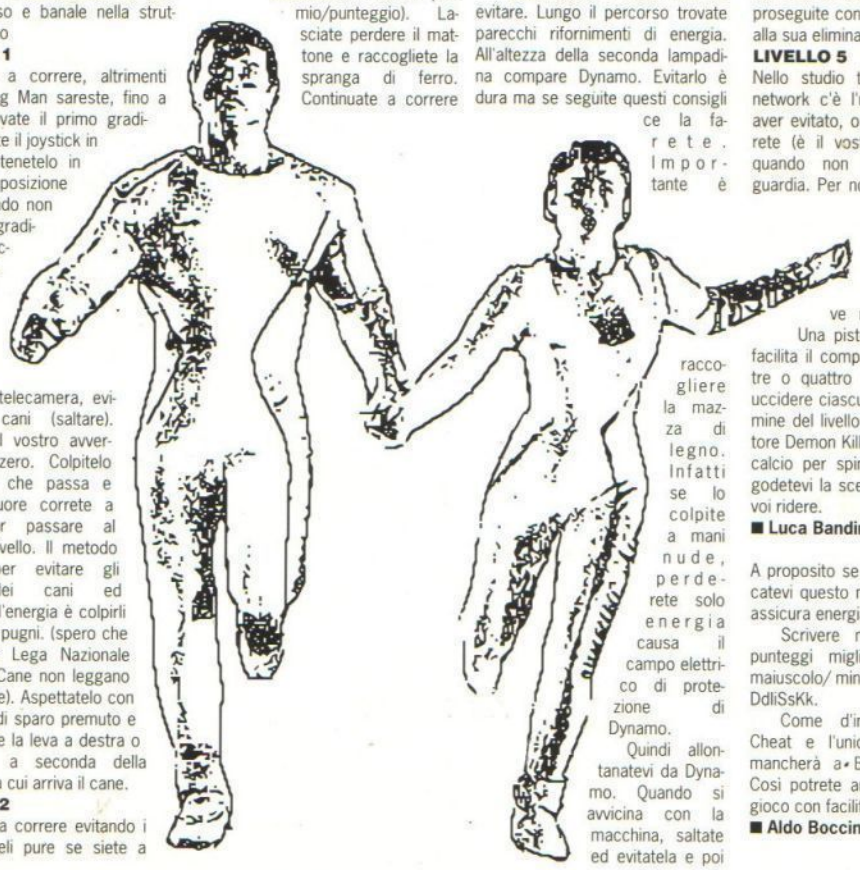
LIVELLO 4

In questa fase è tutto più semplice. Sulla strada c'è il solito mattone e qualche riserva di energia. Per schivare i colpi di Fireball basta mettersi a quattro zampe e colpirlo. Non fatevi sorprendere dal ritorno dopo la sua fuga e proseguite con questa tecnica fino alla sua eliminazione.

LIVELLO 5

Nello studio televisivo della ICS network c'è l'ultima prova. Dopo aver evitato, o colpito il cane correte (è il vostro destino) fino a quando non trovate la prima guardia. Per non evitare i proiettili è valida sempre la solita tecnica (sdraiati e strisciare). Eliminata la prima guardia ve ne rimangono sei. Una pistola mitragliatrice vi facilita il compito. Sono sufficienti tre o quattro colpi a segno per uccidere ciascun guardiano. Al termine del livello trovate il presentatore Demon Killian. Dategli qualche calcio per spingerlo nel tunnel e godetevi la scena .... ora tocca a voi ridere.

■ **Luca Bandini, Terni**



A proposito se siete svogliati beccatevi questo modo gabola che vi assicura energia infinita.

Scrivere nello schermo dei punteggi migliori e rispettando maiuscolo/ minuscolo:
DdliSsKk.

Come d'incanto diventerete Cheat e l'unica cosa che non mancherà a Ben sarà l'energia. Così potrete arrivare alla fine del gioco con facilità.

■ **Aldo Boccini, Genova**

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

RVF



La meraviglia su due ruote della Micro-Style si sta dimostrando abbastanza difficile. Quindi mettetevi il casco, leggete questi consigli e fate impennare la moto.

L'abilità più importante è quella di anticipare e tagliare le curve. Quando siete in prossimità di una curva stretta, rallentate appena gli indicatori della curva sono visibili. Gli indicatori di curva sono delle grandi scatole bianche che appaiono prima di una curva a gruppi di tre, due e uno per indicarne la distanza.

Quando appare la curva portatevi nel centro della pista, poi tagliate la curva accelerando. Quasi sempre la moto avrà preso abbastanza velocità una volta all'uscita della curva da distanziare gli avversari. A volte non basta frenare semplicemente. Dovete scalare una o due marce. Attenti però a non scalare troppo: se mettete in prima è garantito che gli avversari vi sorpasseranno. D'altro canto non frenate in quinta poiché il motore ci metterà un po' a tornare al giusto regime di giri. Provate la terza o seconda per essere sicuri (peraltro in questo modo non fonderete la scatola del cambio).

Kick Off. Non proprio il gioco di football più realistico che ci sia, ma certamente il più divertente.

KICK OFF

Questi trucchi dovrebbero farvi ottenere quei benedetti due punti...

Uno dei modi migliori per fare gol è partendo dal calcio d'inizio. Correte immediatamente verso la porta in linea retta. Quando appare il semicerchio dell'area grande scoccate il tiro tenendo il pulsante premuto (spesso e volentieri sorprende il portiere). Alternativamente entrate in area e quando appare l'area piccola date un colpettino al pulsante per calciare un mortale tiro rasoterra. Se il vostro avversario non ha mai visto una tattica simile sarà fatto. Il modo migliore per impedire che questa tattica funzioni è di falciare il più presto possibile il calciatore con la palla. Un altro modo abbastanza sicuro per fare gol è sfruttare la tattica dei passaggi corti in area, anche se funziona soltanto se ci sono quattro o più calciatori nella zona circostante. Utilizzando questo sistema non ci vorrà molto prima che un calciatore si trovi con la palla al piede davanti alla porta.

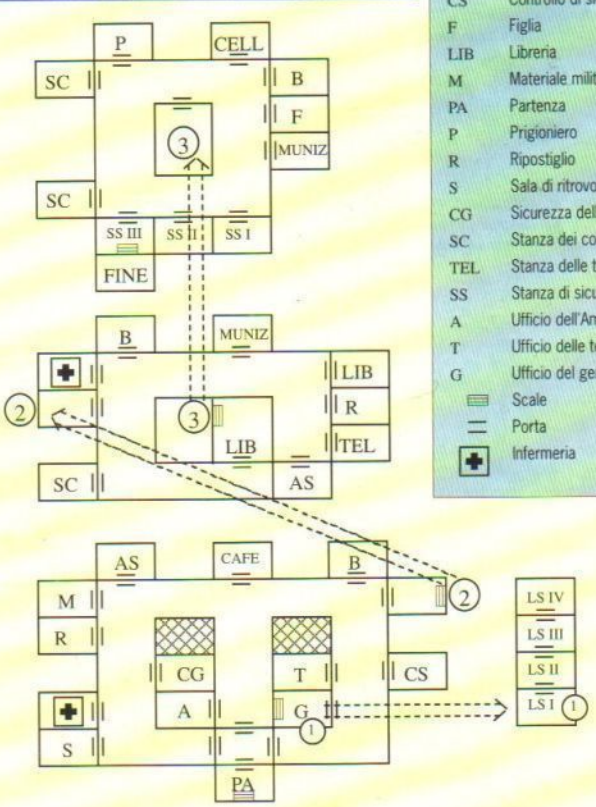
Un modo molto poco sportivo per segnare (adottato spesso da Alberto Rossetti) è quello di "bloccare" la palla sul piede di un giocatore in area. Quindi controllate quanti avversari ci sono nelle vicinanze. Se qualcuno sta avvicinandosi aspettate, altrimenti tirate in porta. Può succedere che i calciatori guidati dal computer tentino un tackle scivolato commettendo fallo di rigore. Se poi lo sbagliate sono fatti vostri! Quando tirate un corner ci sono due modi per fare gol. Uno consiste nel selezionare la freccia che punta diagonalmente verso l'alto nella direzione della porta. Se siete fortunati il vento darà un effetto particolare alla palla spingendola direttamente in porta. L'altro consiste nel selezionare la freccia che punta diagonalmente verso il basso nella direzione della porta. Quando la palla è stata calciata state pronti a prendere il controllo del vostro giocatore che si trova proprio davanti alla porta: scegliete il momento giusto e spingete il joystick in avanti premendo contemporaneamente il pulsante di fuoco. Il giocatore colpirà la palla di testa o di petto (o forse anche di mano, ma tanto il fallo non verrà rilevato dall'arbitro) spingendola in rete.

Per evitare di subire gol su "calcio d'angalo" (è scritto proprio così, n.d.r.) quando siete in difesa, tenete la leva del joystick nella direzione della bandierina da cui viene calciato e premete ripetutamente il pulsante di fuoco. Il vostro portiere dovrebbe eseguire un bel tuffo in quella direzione e, forse, bloccare la palla in presa.

Se siete in grado di mappare, craccare, risolvere o trovare poke per qualunque gioco, allora abbiamo bisogno di voi! Siamo sempre alla ricerca di super-videogiocatori che possano contribuire ad aumentare il già elevato standard dei trucchi e consigli di TNT.

Scrivete al solito indirizzo:
K-TNT
Via Aosta 2
20155 MILANO

MAYDAY SQUAD



AL	Ascensore
B	Baracche
CS	Controllo di sicurezza
F	Figlia
LIB	Libreria
M	Materiale militare
PA	Partenza
P	Prigioniero
R	Ripostiglio
S	Sala di ritrovo
CG	Sicurezza dell'ambasciata
SC	Stanza dei computer
TEL	Stanza delle telecomunicazioni
SS	Stanza di sicurezza
A	Ufficio dell'Ambasciatore
T	Ufficio delle telecomunicazioni
G	Ufficio del generale
	Scale
	Porta
	Infermeria

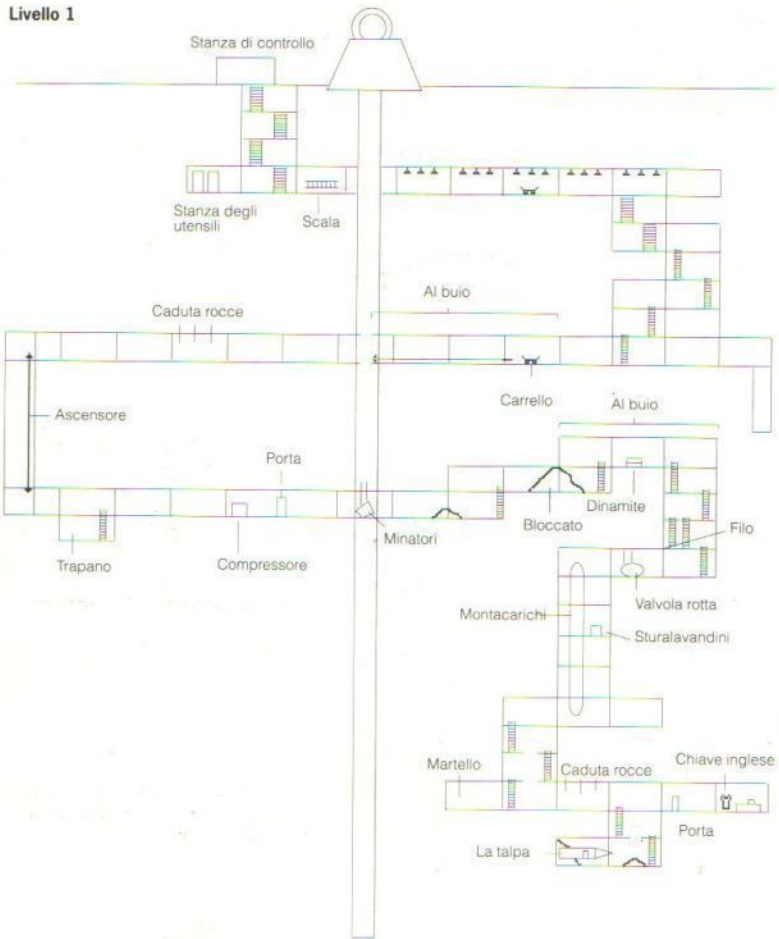
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

THUNDERBIRDS

Mappe e consigli per i primi due livelli. Che tipi fortunati che siete.

Livello 1





Livello 1

La prima cosa da fare è impedire che il livello dell'acqua continui a salire. Per farlo procuratevi innanzitutto la chiave inglese e poi il martello. Proseguite per la miniera finché non arrivate al montacarichi. Utilizzate il martello per riparare il montacarichi, poi salite fino alla cima del pozzo (non raccoglietevi lo sturalavandini!) e poi andate a destra fino alla valvola rotta. Usate la chiave inglese per riattivare la valvola. Ora tornate giù e prendete lo sturalavandini.

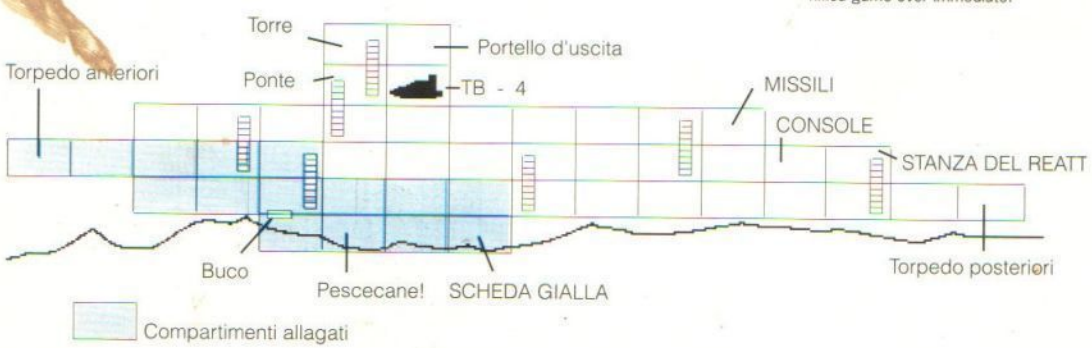
Per passare la zona con la caduta di rocce, usate la dinamite (che è nella zona buia) insieme allo sturalavandini così da aprirvi un passaggio.

Livello 2

La chiave del successo di questa missione sta nel a)chiudere il reattore, b) salvare la squadra rimasta, c) rimettere a galla la Oceanic Star.

Tutte le torpedo devono essere armate e lanciate a turno per alleggerire il peso del sottomarino. Per spegnere il reattore dovete aver prima preso le pillole anti-radiazioni altrimenti la vostra energia scenderà rapidamente man mano che vi avvicinate. Il compito più difficile da eseguire è svuotare i compartimenti allagati. Per farlo dovete girare gli interruttori appropriati nelle vicinanze delle porte, che consentono di allagare o svuotare i compartimenti. Non dovete allagare la nave poiché ciò significa game over immediato.

Livello 2



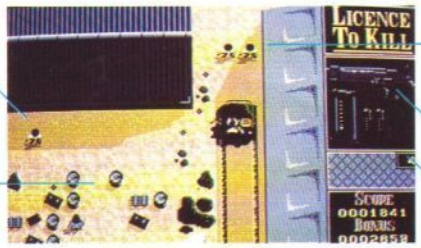
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LICENCE TO KILL

Mettetevi qui per sparare alla jeep. Se sparate a questa guardia lascierà cadere un caricatore extra di munizioni.

Attenti a questi bidoni di petrolio. Se vengono centrati da tre colpi esplodono.



Togliete dallo schermo questi due. Caricate il nemico e scapperanno per nascondersi.

Finestra di stato - mostra il numero di proiettili rimasti nell'arma di 007.

Numero di vite rimaste.

Prendete l'aereo di Sanchez..Costringetelo a lanciarsi col paracadute e stategli dietro.

Rallentate il vostro elicottero e aspettate che l'aereo di Sanchez attraversi la vostra linea d'aria prima di agganciarvi.



Evitate le nuvole. Non potete agganciarvi se volate sotto di esse.

Timer. Dovete prendere Sanchez prima che l'orologio arrivi a zero.

Accoltellate i sub e prendete i loro fucili subacquei.

Dei cecchini cercano di colpirvi sparandovi dalle lance a motore. Immergetevi per evitare i proiettili.

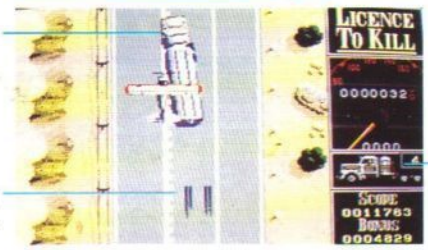


Livello d'ossigeno. Nuotate in superficie per fare rifornimento d'aria.

Se rompete i sacchetti di droga otterrete dei punti bonus.

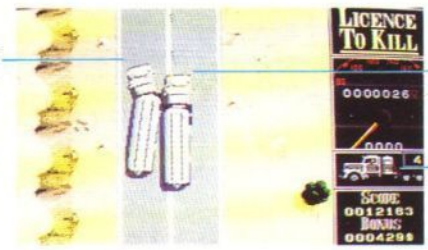
Abbordate il camion e prendete il volante.

I segni dei copertoni faranno slittare il camion.



In questa finestra sono indicati i danni al vostro veicolo. Non fate cose rischiose se il vostro camion è danneggiato.

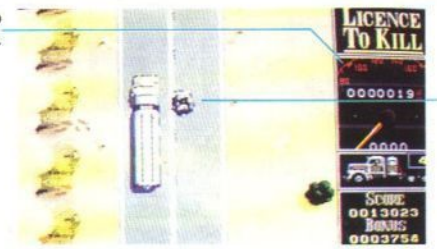
State attenti alle frecce direzionali che vi indicano le curve imminenti della strada.



Spingete fuori strada il camion di droga.

Distruggete tutti i camion e le jeep dei baroni della droga per un punteggio quasi perfetto.

Il contamiglia indica quante miglia mancano per di arrivare a destinazione.



La jeep di Sanchez è dotata di un potente lanciamissili. Spingetelo fuori strada prima che possa usarlo.

http://speccy.altervista.org/

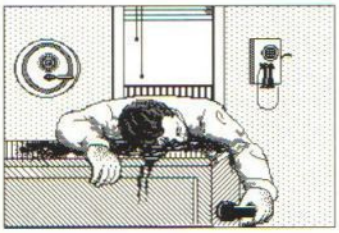
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

DEJA VU

Vi ricordate il primo caso risolto dall'investigatore privato che aveva perso la memoria? Tutto era iniziato nel bagno di un bar con un intontimento del protagonista che sembrava quella dopo una settimana di bagordi a Las Vegas. Poi il detective si trova implicato in una storia di soldi scomparsi e ricatti che deve risolvere per evitare l'incriminazione.

Immagino che abbiate raccolto gli oggetti nell'impermeabile e magari siete riusciti a scoprire il cadavere.

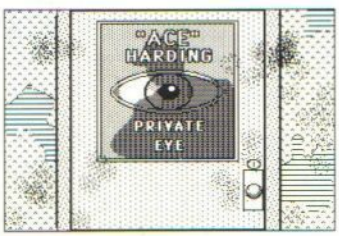


Comunque se vi è sfuggito qualche particolare provate a frugrare in questa pagina per trovare qualche indizio che vi consenta di evitare l'arresto.

Non lasciatevi sfuggire la donna e lasciate perdere il detto: "le donne non si colpiscono neanche con un fiore" altrimenti non vedrete la fine del gioco. Prendete la borsetta.

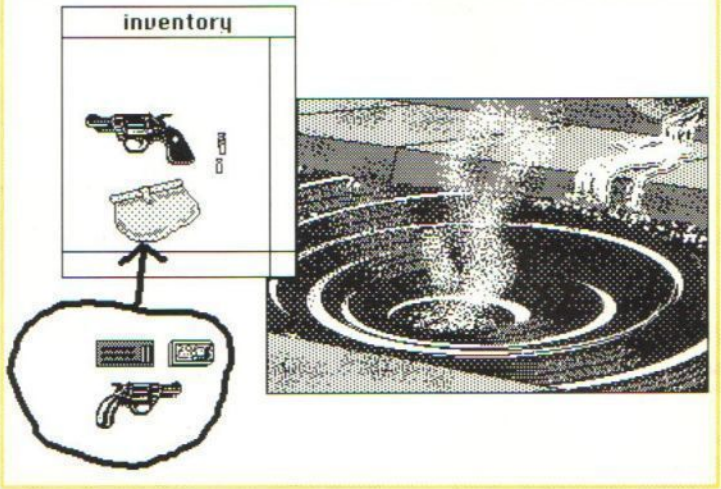


Le fiale di Penthotal sono da usare su tre personee quella di Bisodium ve la iniettate. Queste sostanze le trovate nella seconda stanza dove c'è il vostro ufficio. (A ricordatevi di sparare prima di entrare nel vostro ufficio).



Perché l'ombra è pronta a farvi un bello scherzetto.

Prima di andare dalla polizia dovete liberarvi delle due pistole, delle banconote se le avete, della borsetta, del trucco e delle tre fiale. Altrimenti sarà dura provare la vostra innocenza e ricevere l'attestato. ■ Paolo Levato, Roma



L'IMPORTANZA DELLE CHIAVI



apre l'ufficio.
Si trova nell'impermeabile

apre la porta del bar
Si trova frugando nel cadavere





La chiave della Mercedes apre la porta dell'auto (mi sembra ovvio)
La trovate sempre nel cadavere.

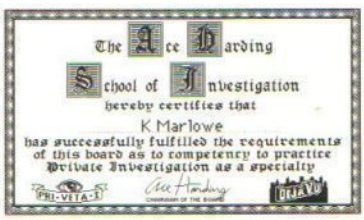
Apre il portabagagli della mercedes.
Si trova nella cassaforte (la combinazione è nel bungalow)





apre l'ufficio dell'investigatore.
Si trovanel bungalow





http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IMPOSSIBLE MISSION II (C64)

Il seguito delle gesta del malvagio Elvin ad opera della Epix è tanto bello quanto difficile e, pertanto, da buoni pigroni è preferibile cercare di rendere la "Mission II" un pò meno "Impossible" digitando il seguente listato che è valido per la sola versione originale su DISCO del game. Al solito è consigliabile un salvataggio del programmino preventivo al RUN per future necessità di:

1- Disabilitare TUTTI i robots in TUTTE le stanze per TUTTA la durata del gioco

2- Bloccare permanentemente il trascorrere del tempo onde prendersela con tutta calma

3- Evitare che l'uso di bombe, lampadine, mine e piattaforme varie (le prese elettriche per i robots non servono più...) non vada a decrementare le relative scorte.

4- Consentire l'uso delle icone di cui sopra anche se il terminale ci comunica che non ne abbiamo; ergo: se le mine a disposizione sono zero significa che è possibile ugualmente impiegarle...

```
10 REM IMPOSSIBLE MISSION II DESTROYER
15 REM (C)'89 ALESSANDRO DIANO X KAPPA
20 DATA 198,1,162,6,189,58,196,149,182
25 DATA 202,208,248,138,32,213,255,162
30 DATA 29,160,196,142,121,173,140,122
35 DATA 173,76,0,172,169,0,141,212,41
40 DATA 141,62,64,141,5,107,141,8,107
45 DATA 141,1,115,162,128,160,8,142,121
50 DATA 173,140,122,173,76,120,173,3,2
55 DATA 255,8,65,196,73,77,80
60 DATA K=50176: FOR A=0 TO 67: READ B
65 POKE K+A,B: C=C+B: NEXT A
70 IF C=8156 THEN SYS K
75 PRINT CHR$(147);"ERRORE NEI DATA!"
```

XYBOTS

Alcuni rapidi consigli per questa conversione di buon livello della Domark. Raccogliete tutte le monete che i vari robot e dischi volanti lasciano cadere. (Sono indicate sulla mappa con un puntino bianco. I puntini blu indicano le sfere di energia o le chiavi). Se utilizzate la chiave al primo livello potrete accedere al passaggio segreto che vi porta direttamente al 7º livello con un bonus in punteggio e un extra di 25 monete d'oro. Attenzione perché il bonus ed il salto è possibile solo all'inizio.

Al termine del 7º livello comprate la WALL MAPPER altrimenti non riuscirete a vedere il percorso. Fondamentale è anche la ENEMY MAPPER per sapere dove sono tutti gli ostacoli e i nemici.

Dal 10º livello diventa indispensabile iniziare ad utilizzare lo Zapper che vi consente di immobilizzare i nemici. Gli Xybots rimangono immobili per qualche secondo e voi perderete il 10% della vostra energia. Lo Zapper può essere usato quando siete di fronte ad un bidone. In questo modo lo disintegrerete e al suo posto troverete un cannoncino che una volta raccolto vi garantisce il doppio sparo e 100 punti. Se ne raccogliete un secondo lo sparo diventerà triplo..

Il trasportatore vi sottrae non poca energia (circa l'8%).

Il master XYBOTS è tosto, altrimenti che master sarebbe. Sparate rapidamente e portatevi sulla destra del monitor. Con un po' di allenamento e di fortuna dovreste farcela. Se perdete dovrete ricominciare dal 7º livello e rifare tutto dall'inizio senza il supporto della mappa. Comunque potete consolarvi perché potrete scrivere il vostro nome nella lista dei migliori.

Visto che le istruzioni non lo specificano ecco i colpi necessari per eliminare i vari XYBOTS ed i punti che vi danno:

DISCO VOLANTE NORMALE	1 colpo	200 punti		
DISCO VOLANTE CON PROTEZIONE			2 colpi	300 punti
ROBOT NORMALE	2 colpi	300 punti		
ROBOT CON RIVESTIMENTO		4 colpi	300 punti	
MOSCONE GIGANTE	3 colpi	600 punti		

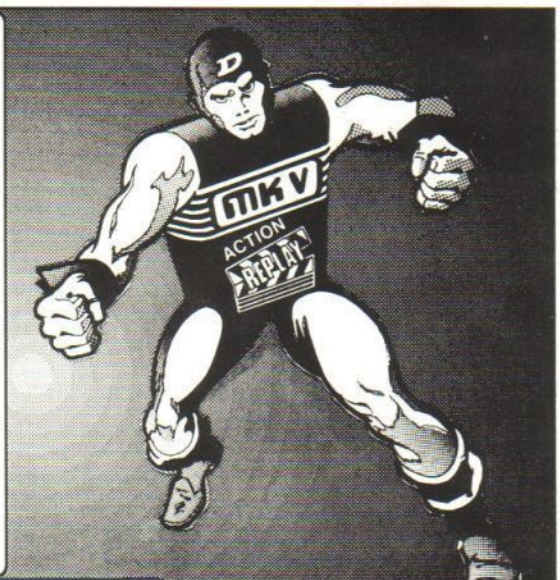
■ **Giuseppe Coniglio, Firenze**

Mk V' non solo è la miglior cartridge per effettuare copie di sicurezza del proprio software, ma è anche il più efficace velocizzatore nastro/disco e la più versatile cartuccia di utility esistente.

La sua peculiarità più innovativa è data dal suo microprocessore interno, appositamente studiato per sovrapporsi a quello del computer, ed assolutamente invisibile al sistema.

Ad esempio, mentre le altre cartucce si fermano ad un banale "Sprite Killer" per facilitare i giochi, Mk V' è in grado di trovare automaticamente le "Poke" necessarie per le vite infinite di qualsiasi programma presente e futuro, senza attendere che siano pubblicate dalle riviste o che qualche smanettone studi il programma. Ora anche voi potete produrre giochi "trainer", senza alcuna conoscenza di linguaggio macchina! Inoltre sprotegge e porta da nastro a disco (e viceversa) qualsiasi programma protetto, anche in multiload (con i parametri in dotazione); può trasferire molti programmi e files dal formato 5"1/4 al nuovo 1581 da 3"1/2; velocizza il nastro 5-6 volte oppure 8-10 volte, con velocità selezionabile; velocizza il disk drive come se fosse parallelo (2 velocità: 202 blocchi in 9 secondi oppure in 6!), ed è sempre efficace, anche con i programmi che disabilitano i fastload normali. Mk V' incorpora un vero e proprio editor di schermo, per poter cambiare più facilmente e velocemente le scritte nelle schermate o nei programmi; funziona da interfaccia parallela, per collegare una qualsiasi stampante standard Centronics al C64/128 ed usarla all'interno di qualsiasi programma, anche grafico; stampa o di salva in qualsiasi momento la schermata o gli sprites di un gioco, per alterarli a piacimento. Aggiunge nuovi comandi al Basic, monitor L/M e disk, crea serie di immagini in sequenza su nastro, e tantissime altre cose ancora.

Per Commodore 64 e 128 (in modo 64), con qualsiasi registratore o disk drive, originali o compatibili.



ASSICURATI ANCHE TU LA MIGLIOR CARTUCCIA PER C-64/128!

Mk V', manuale in italiano, garanzia 5 anni 99.000
Cavo Centronics per Mk V' 39.000
Enhancement Disk - utilities e parametri speciali 19.000
Graphic Disk, nuovo disco di utility per Mk V con SlideShow di immagini, Sprite Editor Deluxe, Message Maker ad altro ancora 19.000

FLOPPERIA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ULTIMA IV

1ª FASE
PER DIVENTARE AVATAR
Dovete per prima cosa recuperare le 8 rune. Dopo dovrete recarvi in ognuno degli 8 tempietti dedicati ciascuno ad una determinata virtù e, cantata la necessaria mantra, potrete diventare AVATAR.

LE RUNE
La runa dell'umiltà si trova nella stanza del tesoro a cui si ha accesso da un passaggio segreto dalla stanza delle guardie, nel castello di Britannia.
La runa della compassione si trova dove finisce il corridoio della locanda in Britannia.
La runa dell'onestà si trova sotto il tesoro vicino a Mariah (Moonglow)
La runa della giustizia si trova in una cella accanto alla GIUSTICE HALL.(Yew)
La runa del sacrificio a Minoc nella fornace vicino al WEAPON SHOP.
La runa del valore a Jhelom, dovrete premunirvi di 3 Dispell e di una Magic Key: nella locanda, entrate nella stanza più a Ovest. Qui trovate un passaggio segreto nella parete Sud e nella stanza a cui si accede tramite questo c'è ne è un altro ad ovest. Superate i 3 Passa nell'ENERGY FIELD a Sud, Est, Est e la Runa sarà vostra nella 2ª torre.
Runa dell'onore: a Trinsic a Sud dell'entrata nel boschetto oltre gli ENERGY FIELD.
Runa dello Spirito: si trova a Paws nell'angolo a Sud-Est nella zona montagnosa.
Ogni tanto recatevi dal SEEKER nel castello e consultatelo su ogni disciplina. Quando sarete pronti vi dirà di raggiungere le SHRINE per elevarvi.



2ª FASE
La 2ª fase consiste nel formare il gruppo con altri 7 personaggi (il personaggio della vostra professione non può seguirvi):

I PERSONAGGI
MARIAH MAGO a MOON GLOW
DUPRE PALADINO a TRINSIC
IOLO BARDO a BRITANNIA (città)
SHADINO RANGER a SKARA BRAE
SAANNA DRUIDO a JEW
SULIA FABBRO a MINOC
GEOFFREY GUERRIERO a JHELON
KATRINA PASTORE a MAGINCA

3ª FASE
A questo punto dovete cercare 8 pietre ed usarle in 3 ALTAR ROOM in fondo ai dungeon, il BOOK OF TRUTH, la CANDLE OF LOVE, la BELL OF TRUTH, lo SKULL OF MONDAIN, il SILVER HORN, la MAGIC WHELL, le MYSTIC WEAPONS e le MYSTIC ARMOURS.

LE PIETRE
La WHITE STONE si trova alle coordinate FAEA, in mezzo alle montagne e per raggiungerla vi conviene mettervi sopra o sotto alla sua locazione (usate le gemme) e poi usare i BLINK.
La BLACK STONE si trova nel MOON GATE vicino a MOONGLOW. Entrateci quando le due lune sono entrambe nere e poi cercate le altre pietre che sono disseminate nei dungeon (generalmente al sesto o settimo livello).

ALCUNI CONSIGLI PER LE PIETRE E I DUNGEON
Prima di entrare in un Dungeon qualunque, vi consiglio:
di essere almeno al 5° livello con tre compagni tra cui un mago o un druido;
di procurarvi più gemme possibili (almeno 30);
di preparare diversi SPELLS: 20 AVVAKEN, 15 CURE, 10 DISPELL, 25 HEAL, 30 LIGHT, 10 SLEEP, 2 X-IT, 12 Y-UP, 12 Z-DOWN
I dungeon sono: 6 NORMALI, 1 di COLLEGAMENTO e 1 ABYSS.
Le pietre sono ai livelli inferiori. Quindi scendete al 6° livello, verificate che non ci sia nessun altare e scendete al 7° e così via (per scendere usate lo Z-DOWN e per risalire l'Y-UP).

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

La missione consiste nel raggiungere i CODEX costuditi nell'ABYSS.
Per avere l'accesso dovrete: Diventare AVATAR nelle 8 virtù.
Formare un gruppo con altri 7 compagni. Raccogliere una serie di oggetti.
Queste tre fasi non vanno condotte separatamente.

PER AVERE LA CHIAVE IN TRE PARTI

Trovate le 8 pietre dovrete raggiungere il castello. Usando la mappa scoprirete che ci sono vari passaggi segreti ad entrambi i piani. Raggiungete la torre a nord-est sul muro a ovest. Continuate ad andare a ovest fino a quando non trovate una porta. Apritela e troverete una scala che conduce al dungeon di collegamento. Scendete all'8º livello. 3 delle stanze alla fine di altrettanti vicoli ciechi sono le famose ALTAR ROOM dove dovrete usare le pietre per avere un terzo di chiave ciascuno:

ALTAR ROOM	PIETRA
COURAGE	RED, ORANGE, PURPLE
TRUTH	PURPLE, WHITE, GREEN
LOVE	WHITE, GREEN, YELLOW

4ª FASE

Riunita la chiave, dovrete vagare per il continente . Procuratevi una barca conquistandola ai pirati e quindi prendete:
Il LIBRO DELLA VERITA' (book of truth) che si trova nella LIBRERIA del Lycaem. La CANDELA DELL'AMORE (candle of love) che si trova in COVE in una nicchia nascosta dietro L'ultimo ENERGY FIELD a sinistra nel tempio della ANKH.
La CAMPANA DEL CORAGGIO (bell of courage) che si trova in mare aperto alle coordinate PF-MF (solo quando entrambe le lune sono nere).
Il CORNO D'ARGENTO (silver horn) in una delle isolette a sud di Spirit Wood.
Già che ci siete raccogliete anche un po' di NIGHT-SHADE che si trova sempre in Spirit Wood alle coordinate JF-CO, nella notte con entrambe le lune nere. La MAGIC WHEEL che si trova nella baia di Cape of Heroes. Solo quando siete AVATAR: Le MYSTIC ARMOURS si trovano all'Emphat Abbey, al centro dell'OAK OF LOVE. Le MYSTIC WEAPONS si trovano al centro della palestra del Serpent'S HOLD al centro della palestra.

5ª FASE

Ora non vi resta che raggiungere l'ABYSS e vi conviene:
1 avere il MAGO, il DRUIDO e un GUERRIERO al 7º livello.
2 preparare il triplo di incantesimi consigliati per gli altri dungeons con una buona quantità di KILL, QUICKNESS, PROTECTION, FIRE BALL ecc.
3 Moltissime gemme e moltissime unità di cibo.
Raggiunto l'ABYSS usate la MAGIC WHEEL all'imbocco a Ovest. Dovrete combattere contro 15 navi di pirati. Seguite il sentiero ed alla fine un cerchio racchiuso dalle montagne con al centro, tra la cava, un CAMPO-FIRE DISPELL-ATELO ed usate il libro, la candela, la lampada ed alla fine il teschio. Entrate:

ALL'INTERNOI DELL'ABISSO

L'ABYSS si divide in 8 livelli come
negli altri dungeon, ma qui non potrete usare Y-UP ne' Z-DOWN.
In ogni livello c'è un tempietto simile agli altri. In questo caso dovrete usare una pietra e dire a quale virtù si riferisce.

PIETRA	VIRTU'
BLUE	HONESTY
RED	VALOR
GREEN	JUSTICE
ORANGE	SACRIFICE
PURPLE	HONOR
WHITE	SPIRIT
BLACK	HUMILITY
YELLOW	COMPASSION

Usate la pietra giusta e se indovinate la virtù apparirà una scala per il livello successivo.

CONSIGLIO:

Molte stanze sono complesse e vi può capitare di sbagliare spesso, quindi fatevi una mappa con la gemma e cercate la via più breve e, prima di entrare in stanze sospette, salvate la vostra posizione su disco.

▼ castello
✣ dungeon
● main gate
✣ tempietto
(shrine)
• city

MODEM

Tutti i modem sono Hayes compatibili e comprendono il software di gestione. I modelli esterni sono dotati di alimentatore proprio e sono compatibili con tutti i computer con porta seriale RS-232; i modelli interni si inseriscono in tutti i PC e compatibili.

300/1200 interno	189.000
300/1200/2400 interno	319.000
300/1200 esterno	239.000
300/1200/2400 esterno	349.000
300/1200/2400/4800 esterno	849.000
300/1200/2400/4800/9600	1.899.000
300/1200/2400 specifico per PS/2	489.000
300/1200 + Videotel interno	229.000
300/1200 + Videotel esterno	299.000
300/1200/2400 + Videotel esterno	739.000

DIGISERVICE

Flopperia mette a disposizione dei propri clienti un servizio unico; digitalizziamo per voi le vostre foto, disegni, diapositive o oggetti con un campionatore professionale, e ve li rendiamo unite alla copia digitalizzata su dischetto. Inoltre stampiamo per voi il vostro materiale con una stampante laser PostScript o a colori InkJet, per darvi con poca spesa una qualità di stampa professionale. Questi servizi sono resi attualmente per PC ed Amiga.
Telefonate a Flopperia!

PORTADISCHETTI

Nuovi modelli in ABS antiurto, antistatico, antiacido ed autoestinguente, dal design modernissimo, geniale e decisamente bello. I modelli più piccoli (portatili) hanno una apertura a ventaglio per consentire una ricerca veloce dei dischetti, ed una chiusura completamente ermetica.

3"1/2 5 pz. colorati	4.000
3"1/2 10 pz.	5.000
3"1/2 20 pz.	15.000
3"1/2 40 pz.	20.000
3"1/2 80 pz.	28.000
3"1/2 Posso 150 pz.	39.000
5"1/4 8 pz. colorati	5.000
5"1/4 50 pz.	22.000
5"1/4 100 pz.	26.000
5"1/4 180 pz. Posso	44.000



COPERTINE PER COMPUTER

Indispensabili per proteggere il vostro computer,monitor e stampante da polvere, graffi, liquidi o umidità che potrebbero danneggiare i vostri investimenti ed il vostro lavoro. Realizzati su misura per decine di marche diverse, sono disponibili nelle versioni in PVC di colore grigio metallizzato, lavabile, antistatico, autoestinguente e molto robusto. In alternativa, per le sole tastiere, sono disponibili in plexiglass rigido trasparente, oppure ancora una pellicola trasparente che va stesa sopra i tasti, elegante ed innovativa, poichè permette di lavorare continuando a proteggere la tastiera.
Diversi prezzi per i vari modelli - telefonare



Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

I prezzi Flopperia sono IVA compresa, sempre!

FLOPPERIA

http://speccy.altervista.org/

PERGIOCO

Il negozio PERGIOCO é a Milano, p.zza Cordusio, in via San Prospero 1 - Tl. 02/808031..... .....un universo di giochi per computer da tavolo e all'aria aperta.....ed altro ancora.

DUNGEONS & DRAGONS

D&D EDIZIONE ITALIANA

SCATOLA BASE		21000
B2 La rocca sulle terre di confine	avventura	11000
B3 Il palazzo della principessa d'argento	avventura	11000
B4 La città perduta	avventura	11000
BSOLO Lo spettro del castello del leone	avventura	11000





SCATOLA EXPERT		21000
X2 Il castello degli Amber	avventura	11000
X3 La maledizione di Xanaton	avventura	11000
O1 La gemma e il bastone	avventura	11000
O2 La lama della vendetta	avventura	11000
XSOLO	avventura	11000

SCATOLA COMPANION 21000

D&D EDIZIONE IN INGLESE

BASIC SET:		*ACCESSORI per D & D:*	
B7 Rahasia	11500	*AC2 Combat shield*	11500
B8 Journey to the ock	11500	*AC4 Book of marvelous magic*	17900
B1-9 In search of adventure	25900	*AC6 Player character record sheets*	10500
B11 King's festival	11500	*AC7 Master player screen*	11500
B12 Queen's Harvest (Nov.)	11500	*AC9 Creature catalogue*	19900
		AC10 Bestiary of Giants and Dragons	17900
EXPERT SET:		*AC11 Book of Wondrous inventions*	17900
B/X1 Night's dark terror	19900	*PC1 Tall tales of the We Folk (oct.)*	17900
X11 Saga of Shadow Lord	21900	*PC2 Top Ballista (dic.)*	17900
X12 Skorla's mirror	15900		
X13 Crown of ancient glory	14900	*GAZETTEERS per D & D:*	
		GAZ1 The grand Duchy of Karam.	15900
COMPANION SET:		*GAZ2 Emirate of Nauram*	14900
CM9 Legacy of blood	11500	*GAZ3 Principalities of Glantri*	17500
		GAZ4 Kingdom of Ierndi	14900
MASTER SET:		*GAZ5 The Elves of Alfheim*	17500
D & D MASTER SET	26900	*GAZ6 The Dwarves of Rockhome*	17500
M4 Five coins for a kingdom	15900	*GAZ7 The northern reaches*	17500
M5 Talons of night	11500	*GAZ8 The five shires*	17500
		GAZ9 The Minrothad guilds	17500
IMMORTAL SET:		*GAZ10 The Ors of Thar*	18900
D & D IMMORTAL SET	26900	*GAZ11 Dorakin*	17500
IM2 The wrath of Olympus	15900	*GAZ12 Golden Khan of Ethengar*	17500
IM3 The best of intentions	11500	*Dawn of the Emperrs boxed set*	26900
SCATOLA MINIATURE			
RAL PARTHA HEROES	26900	*Ad. D&D: richiedete il catalogo.*	

ORDINI TELEFONICI
TEL. 02/808031
CONSEGNE 48/72 ORE
IN TUTTA ITALIA

SPEDIZIONE POSTALE
SOLO IN BUSTA L. 5000
DOVUNQUE

CONSEGNA
CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000

Impaginazione elettronica by: Zed

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compat. * ST=Atari ST
Nella colonna MS/DOS: + =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione. Scorri l'elenco con un righello

VIDEOGAMES: estratto di catalogo comparato

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	18	...	25	18	3D POOL	...	.....	39
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...
...	...	...	22	19	ACTION SERVICE	34	45 **	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49	.....	39
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 **	59
...	...	...	...	...	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
...	...	...	...	...	APOLLO 18	...	45 *	...
...	...	...	22	19	ARCHIPELAGOS	69	.....	69
...	...	...	...	...	ARCTIC FOX	29,5	29,5 **	...
...	...	...	22	19	AUTODUEL	59	59 *	...
...	...	...	49	...	BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	...
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	...	.....	39
...	...	...	21	18	BATMAN 3	29	.....	...
...	...	...	...	...	BATTLE HAWKS 1942	29	39 *	39
...	...	...	...	...	BATTLECHESS	59	59 **	...
...	...	...	59	...	BATTLES OF NAPOLEON	...	.....	...
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 **	49
18	...	...	...	15	BIONIC COMMANDO	29	29 *	...
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29	.....	29
...	...	...	...	...	BLOOD MONEY	59	.....	...
...	...	...	...	...	BLOOD WITCH	59	.....	59
...	...	...	25	18	BOMBUZAL	49	.....	49
...	...	...	15	15	BUTCHER HILL	29	.....	29
...	...	...	12	...	CALIFORNIA CHALL. (DUEL)	24	24 *	...
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	25 **	...
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 **	...
...	...	...	40	...	CAVEMAN HUGH OL.	...	.....	...
...	...	...	22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 **	...
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...
...	...	...	25	18	CIRCUS ATTRACTIONS	...	29 *	...
...	...	...	12	...	COURSE DISK (J.NICKLAUS)	...	.....	...
...	...	...	...	...	CRAZY CARS II	29	39 **	39
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...
...	...	...	18	15	D.N.A. WARRIOR	29	.....	...
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 **	Triad
...	...	...	...	...	DEJA VU II	49	.....	49
...	...	...	49	...	DEMON'S WINTER	59	59 *	59
...	...	...	15	15	DENARIS	25	.....	...
...	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON	29	49 *	29
18	...	...	18	15	DRAGON NINJA	39	.....	39
...	...	...	...	...	DRAGON'S LAIR	109	.....	...
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49
...	...	18	25	18	EMLYN HUGES SOCCER	...	.....	...
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 **	...
...	...	...	29	...	F-14 TOMCAT	...	.....	...
...	...	...	39	25	F-15 STRIKE EAGLE	...	59 **	...
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 **	59
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 **	59
...	...	...	...	...	F-16 FALCON MISSION	49	.....	49
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 **	...
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	.....	...
...	...	...	...	...	FLIGHT SIMULATOR III	...	129 **	...
...	...	...	...	15	FOOTBALL MANAGER II	38	39 *	39
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29
...	18	...	18	18	GAME OVER II	...	.....	...
...	...	...	15	15	GARY LINEKER HOT SHOT	...	.....	...
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...
...	...	...	15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	...	59 **	...
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 **	59
...	...	...	25	...	HALLS OF MONTEZUMA	...	.....	...
...	...	...	25	18	HAWKEYE	49	.....	...
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 **	59
...	...	...	49	...	HILLSFAR	...	59 **	...
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 **	49
15	...	15	15	15	HUMAN KILLING MACHINE	25	29 *	29
...	...	...	15	15	INDY	25	.....	29
...	...	...	22	19	ITALY '90 SOCCER	39	.....	...
...	...	...	20	...	JACK NICKLAUS	38	18 +	...
...	...	...	...	...	JOAN OF ARC	25	29 *	29
...	...	...	21	...	JOURNEY TO CENT OF EAR.	29	29 **	...
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29
...	...	...	...	...	KING ARTHUR	49	.....	...
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59
...	...	...	...	...	KRYSTAL	69	.....	...
18	...	15	15	15	L.E.D. STORM	25	.....	29
15	...	15	15	15	LAST DUEL	25	.....	29
25	...	25	25	25	LAST NINJA II	...	.....	...
...	...	...	...	...	LEISURE SUIT LARRY II	...	.....	59
...	...	...	15	15	LICENCE TO KILL	25	.....	...
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 **	59
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...
...	...	...	22	...	MARBLE MADNESS	29,5	40 **	...
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	.....	...

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2.2	49	49 *	49
...	...	...	...	...	MONEY BAGS	...	59 **	...
...	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 **	...
...	...	...	45	...	NEUROMANCER	...	.....	...
...	...	...	...	18	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...
...	...	18	21	18	NIGHT RAIDER	...	29 **	...
18	...	18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	18	18	15	OPERATION WOLF	29	.....	39
18	15	18	15	15	OUTRUN	25	29 *	29
...	...	...	59	...	OVERRUN	...	.....	...
18	15	15	15	15	PACLAND	25	.....	29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25	.....	29
...	...	...	30	...	PATTON vs ROMMEL	...	.....	...
...	18	...	18	18	PESSING SHOT	29	.....	...
...	...	...	49	...	PHANTASIE III	39	.....	59
...	...	...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 **	...
...	...	...	18	18	PHOBIA	39	.....	39
...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...
...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...
...	...	...	59	...	POOL OF RADIANCE	...	59 **	...
...	...	...	...	...	POPULOUS	45	.....	...
...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...
...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
...	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 *	49
...	...	...	49	...	QUESTRON II	59	59 *	59
18	...	18	25	18	R-TYPE	49	.....	39
...	15	...	18	15	RAMBO III	...	.....	39
18	...	18	25	18	REAL GHOSTBUSTERS	49	.....	39
18	...	15	21	18	RED HEAT	39	.....	39
...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...
15	...	15	18	15	RENEGADE III	...	.....	...
29	...	...	15	15	ROADBLASTERS	25	.....	29
...	18	...	21	18	ROBOCOP	...	.....	39
...	...	...	39	...	ROCKET RANGER	59	.....	...
15	...	15	18	15	RUN THE GAUNTLET	39	.....	39
...	...	...	21	18	RUNNING MAN	29	.....	29
...	...	...	...	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...
...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...
...	...	...	...	...	S.E.U.C.K.	49	.....	...
...	...	...	39	25	SILENT SERVICE	...	59 *	...
18	...	18	21	18	SILKWORM	39	39 **	39
...	...	...	22	...	SKYFOX II	...	40 **	...
...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...
...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59
...	...	...	25	18	SPEEDBALL	49	59 +	49
...	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 **	...
...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...
...	...	...	...	...	STARGLIDER II	...	.....	49
...	...	...	...	...	STELLAR CRUSADE	...	69 +	...
...	...	...	...	...	STEVE DAVIS SNOOKER	39	.....	39
18	...	18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	...
...	...	...	...	...	STRIKE FLEET	...	39 **	...
...	...	...	15	...	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 **	49
...	...	...	12	...	SUPERCAR (DUEL)	24	24 *	...
18	...	...	25	18	SUPERMAN	39	39 **	39
...	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *	49
...	...	...	22	19	TEST DRIVE	33	33 **	...
...	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 **	...
...	...	...	22	...	THE BARD'S TALE II	...	35 **	...
...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...
...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
15	...	15	15	15	THE DEEP	25	29 *	29
...	...	...	20	...	THE DUEL (TEST DRIVE II)	29	32 **	...
...	15	...	15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 **	29
29	...	29	39	29	THE IN-CROWD	...	.....	...
...	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...
...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...
18	...	18	15	15	THUNDER BLADE	25	.....	29
...	...	18	15	15	TIGER ROAD	25	.....	29
...	...	...	29	21	TIME SCANNER	49	49 **	49
...	...	...	29	25	TIMES OF LORE	...	59 *	...
...	...	...	21	15	TOM & JERRY	29	.....	39
...	...	...	39	29	TOTAL ECLIPSE II	...	.....	...
...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59
...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...
...	...	...	59	...	TYPHOON OF STEEL	...	.....	...
...	...	...	...	...	U.M.S.	49	49 *	49
...	...	...	49	...	ULTIMA III	59	59 *	59
...	...	...	49	...	ULTIMA IV	59	59 *	59
...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 **	...
...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...
18	...	...	...	...	VICTORY ROAD	39	39 *	39
15	...	15	15	15	VIGILANTE	25	.....	...
...	...	...	29	21	WALL STREET	...	49 **	...
...	...	...	18	18	WANDERER	29	.....	29
...	...	18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 **	49
...	...	...	22	19	WARLOCK'S QUEST	34	.....	...
...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59
...	...	...	15	15	XIBOTS	25	.....	...
...	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ULTIMA IV

IL GRAN FINALE

Raggiunto l'ultimo tempio salvate la posizione. Vi troverete in una stanza nera. Le risposte alle domande sono: WORD OF PASSAGE: VER AMOCOR seguono 8 domande alle quali dovete rispondere:
HONESTY, COMPASSION, VALOR, JUSTICE, SACRIFICE, HONOR, SPIRIT, HUMILITY, TRUTH, LOVE, COURAGE e INFINITE.

TRUCCHI GENERALI

Le MANTRA sono:

VIRTU'	MANTRA
HONESTY	AHM
VALOR	RA
HONOR	SUMM
JUSTICE	BEH
SACRIFICE	CAH
HUMILITY	LUM
SPIRIT	OM
COMPASSION	MU

Anche se non diventate subito AVATAR non disperatevi, ma proseguite cercando di non rubare, ne' fuggire dai combattimenti, ne' attaccare le creature NON diaboliche e invece di donare oro ai mendicanti, essere onesti ai negozi di erbe magiche e, soprattutto, state attenti, durante le conversazioni con i vari personaggi di non tradirvi e di non essere spavaldi (non dite mai, per esempio, di essere il più umile).
Vi conviene invitare prima il mago o il druido. Per Geoffrey dovete avere una SIMMI-LOCK perché è chiuso all'interno di una delle camere della locanda.

Visto che potete chiedere di raggiungervi ad un solo personaggio per livello anche questa fase va risolta nell'arco di tutta l'avventura.

I muri magici si riconoscono perché hanno un pallino al centro (DISEGNO)

Attenzione perché nei dungeon molti muri normali nelle stanze possono sparire con un congegno che si attiva passando su un quadrettino.

Esaminate il percorso che volete fare nelle stanze "sospette". Cercatelo anche sotto i muri "mobili".

Quando siete AVATAR per avere subito i soldi basta vendere 1 MYSTIC ARMOUR e poi cercarle di nuovo nell'EYPHAT ABBEY vi frutteranno 4500 g.p ciascuna.

Non abbiate paura di morire: vi ritroverete al castello senza però tutte le armi e le armature non indossavate. Il cibo e l'oro verranno fissati a 200 e 300.

Quando vi trovate con pochi punti-vita, raggiungete il castello e dite al re Lord British HEALTH e rispondete NO alla sua domanda.

Il 4º villaggio è il BUCCANEER'S DEN, alla posizione JO-II

I Dungeon Wrong è alla posizione BC-HP.

Per raggiungere il tempietto dello SPIRIT dovete entrate nel MOONGATE vicino a Minoc con le due lune bianche.

Il tempio di HUMILITY è nell'isola dell'ABYSS. Localizzatelo con una gemma e prima di entrare nella valle circondata dalle montagne usate il SILVER HORN.

Per avere un SEXSTANT chiedete alla GUILD OF THIEVES dell'oggetto D: lo dovrete pagare salato: 900 gp A proposito le GUILD sono solo a VESPER e al BUCANEER'S DEN

Gli incantesimi non descritti nel manuale sono:
Il GATE SPELL: Mandrake Root, ASH, BLACK PEARL.
REVIVE SPELL: ASH, GINSENG, GARLIC, SILK, BLOODMOSS, MANDRAKE.
La MANDRAKE ROOT: nel BLOOD PLAIN o nei FENS OF DEATH, nascosta sotto l' erba velenosa.
Il PALLONE si trova all'uscita del DUNGEON MYTOTH Per raggiungerlo, si trova nell'isola dove c'è l'abisso, dovete usare l'ENTRATA SEGRETA del castello e poi uscire con una magia X-IT. Ogni volta che uscite da MYTOTH, ritroverete il pallone. Per governarlo vi conviene usare il WINDS CHANGE Spell. Conviene prepararne molti.

Per accedere a COVE ci sono due metodi: o entrate nel turbine con una nave o arrivate alla locazione FL-HO e lanciate un BLINK a Est.

■ **PAOLO PAGLIANTI MILANO**

STAMPANTI

Star LC-10 per PC/Amiga/Atari o C64	499.000
Star LC-10 versione a colori	599.000
Commodore MPS 1230, per PC/Amiga e C64	469.000
Commodore MPS 1500 a colori	569.000
Commodore MPS 1224 a colori per PC/Amiga/64	1.599.000
Epson LQ-500 24 aghi	899.000
Nec P2200 24 aghi	849.000
Star LC 24/10 24 aghi	849.000
Nec P6 color	1.849.000
Xerox PlusPage 2 Laser PostScript	7.999.000
Xerox 4020 InkJet color	3.999.000

DIGITALIZZATORI

Framer, il miglior digitalizzatore per Amiga, in tempo reale e con una qualità video stupefacente 1.199.000
Sampler 64, professionale campionatore di suoni per C64/128, non si limita a portare nella memoria del computer i suoni ma li elabora per creare effetti incredibili , compatibile MIDI, con un potentissimo live-sequencer ed editor. Fornito con ComDrum, una batteria elettronica professionale, vi farà ricredere sulle potenzialità musicali del vostro C64 ..... 149.000
Digitalizzatore audio per Amiga stereofonico 179.000
Scheda digitalizzatrice video per PC real-time ..... telefonare

SUPER LIGHT PEN

Eccezionale penna ottica di alta qualità, sfrutta componenti elettroluminosi eccellenti per una precisione millimetrica che non si riscontra assolutamente nelle concorrenti; disegnare col computer diventa più facile e veloce, mantenendo la precisione che può dare un ottimo mouse. Il rapporto qualità-prezzo è favorevolissimo.
Per Amiga o per PC con scheda grafica 99.000

MOUSE DI RICAMBIO

Non siete soddisfatti della qualità del vostro mouse? Oppure vi si è rotto e non ne trovate altri? Ecco la soluzione! Costruiti con materiali d'alta qualità, come le guide in teflon per un movimento più preciso, con i contatti metallici dei pulsanti, con accurato counter ottico - 500/mm, e una pallina ad alto coefficente d'attrito. Fate un salto di qualità!
Per PC/Amstrad 99.000
Per Atari ST 95.000
..... 89.000

GENISCAN 4000

Nuovo Handy Scanner con interfaccia per una vasta gamma di computer, permette di digitalizzare velocemente delle immagini su carta portandole nella memoria del vostro computer. La risoluzione è altissima, 400 punti per pollice, la larghezza della campionatura arriva a 105 mm. con 16 livelli di grigio. Completo di controlli di luminosità e contrasto, software potentissimo per modificare le immagini, che sono compatibili con i maggiori programmi di grafica per vari computer. Praticamente indispensabile per il Desktop Publishing e per mille altre applicazioni.
Per PC e compatibili 579.000
Per Amiga 599.000
Per Atari ST 639.000





SHORT-CIRCUIT MAKER

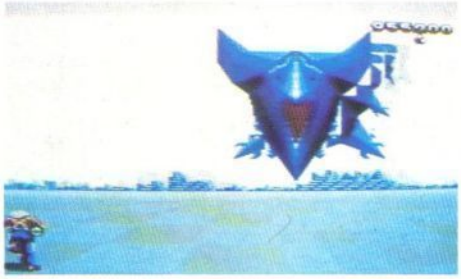
Dispositivo per tutti i computer dotati di porta parallela, crea all'interno del vostro computer uno strano fumo azzurrognolo rendendo inservibile la macchina. Utile per convincere il capufficio o i genitori a cambiare computer con un modello più recente. In offerta a 29.000 rimborsabili all'acquisto del computer nuovo.

FLOPPERIA

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SEGA TIPS



SPACE HARRIER
Richiamate il test audio e selezionate i motivi FX7, 3, 3, 7, 4, 8 e 1. Apparirà uno schermo che vi permetterà di cambiare i parametri di gioco. Quando finite una partita premete il pulsante su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, su, giù per continuare. Funziona fino a nove volte.

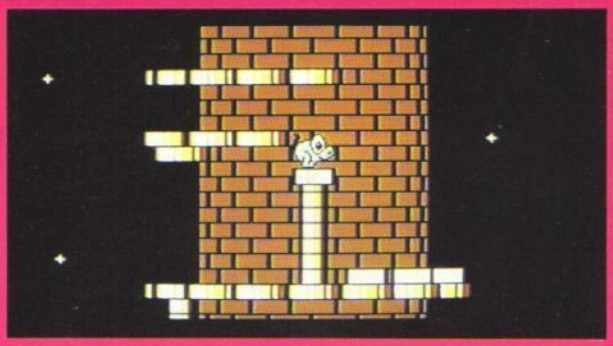


R-TYPE
Collegate entrambi le joycard. Tenete premuto diagonalmente il pad uno verso il basso e a destra e tenete il pad due premuto verso l'alto e a destra. Tenete premuto il pulsante uno ed accendete il Sega. Tenete pulsante e pad premuti finché non appare sullo schermo il logo di R-Type. Ora potete giocare armati fino ai denti!

Nel livello quattro vi troverete in uno schermo pieno di puntini verdi. A metà c'è un'apertura nel paesaggio: entrateci dentro per passare ad un livello bonus.



MY HERO
¡Saltate sopra il lanciatore di coltelli senza toccarlo. Ora dategli un pugno nella schiena ed otterrete una vita extra.



BREVI MA BUONI

Nebulus
Atari ST
Questo trucchetto dovrebbe essere d'aiuto a tutti coloro che sono sull'orlo del suicidio per l'eccellente gioco di Jon Phillip.

Nello schermo dl titolo digitate HELLOIAMJMP, poi premete qualunque tasto da F1 a F10 per passare al livello desiderato.
Federico Gori, Firenze

BARBARIAN
Amiga
Per avere vite infinite in Barbarian digitate sul tastierino numerico 04-08-58.
Andrea Vescovi, Asiago

AFTERBURNER
Atari ST
Mette il gioco in pausa e digitate THUNDERBLADE. Ora provate a premere i seguenti tasti:
G - Missili extra
T - Riduce i missili
> - Livello successivo
< - Livello precedente
N - Vite extra

WEC LE MANS

Desiderate dare un'occhiata alla schermata delle congratulazioni di Wec Le Mans ma non riuscite a finire l'ultimo giro? Chi possiede un C64 può farlo: battete il listato e date il RUN.

```
10 FOR X=400 TO 436:READY:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=4138 THEN SYS400
30 PRINT "ERROR IN DATA"
40 DATA 169,128,133,157,32,86,245,169,32,141,84,3
50 DATA 169,170,141,85,3,169,1,141,86,3,96,72
60 DATA 77,80,72,169,173,141,146,152,104,173,32,208,96
```


http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

POPULOUS

Non avete avuto tempo per dominare le centinaia di mondi di Populous? Consultate questa lunghissima lista che il nostro lettore di Vicenza ci ha spedito e divertitevi...

2 JOSAMAR
3 TIMUSLUG
4 CALDIEHILL
5 SCOQUEMET
6 SWAUER
7 KILLPEING
8 EOAOZORD
9 BURWILCON
10 MORINGILL
11 NIMIHILL
12 BILCEMET
13 RINGMPED
14 WEAVHIPHAM
15 ALPOUTOND
16 BADACON
17 IMMUSILL
18 HOBDIETORY
19 BUGQUEEEND
20 SHADTED
21 CORPEAM
22 BINOZOND
23 SADWILLOW
24 LOWINGICK
25 QAZITORY
26 VERYMEEND
27 MINMPME
28 HAMHIPOLD
29 FUTOUTBOY
30 SUZALOW
31 DOUUSICK
32 SHIDIEHOLE
33 HURTLOPLAS
34 JOSTME
35 TIMPEOLD
36 CALOZBOY
37 SCOWILDOR
38 SWAINGPLA
39 KILLOHOLE
40 EOAMELAS
41 BURMPAL
42 MORPHIPPIL
43 NIMOUTJOB
44 BILADOR
45 RINGGBPAL
46 WEAVINPERT
47 ALPLOPOUT
48 BADTAL
49 IMMPEPIL
50 HOBOZJOB
51 BUGWILLIN
52 SHADOGODON
53 COROPERT
54 BINMEOUT
55 SADMPT
56 LOWHIPBAR
57 QAZOUTER
58 VERYELIN
59 MINGBDON
60 HAMINMAR
61 FUTLOPLUG
62 SUZTT
63 DOUPEBAR
64 SHIOZER
65 HURTIKEING
66 JOSOGOORD
67 TIMOMAR
68 CALMELUG
69 SCOMPHILL
70 SWAHIPMET
71 KILLQAZED
72 EOAEING
73 BURGBORD
74 MORINCON
75 NIMLOPILL
76 BILTHILL
77 RINGOXMET
78 WEAVEAED
79 ALPIKEHAM
80 BADOGOOND
81 IMMOCON
82 HOBMEILL
83 BUGMPTORY
84 SHADKOPEND
85 CORQAZEME
86 BINEHAM
87 SADGBOND
88 LOWINLOW
89 QAZLOPICK
90 VERYYTORY
91 MINOXEND
92 HAMEAME
93 FUTIKEOLD
94 SUZOGOBOY
95 DOUOLOW
96 SHIMEICK
97 HURTDIHOLE
98 JOSKOPLAS
99 TIMQAZAL
100 CALEOLD
101 SCOGBBOY
102 SWANDOR
103 KILLSODPAL
104 EOAYHOLE
105 BUROXLAS
106 MOREAAL
107 NIMIKEPIL
108 BILOGOJOB
109 RINGUDOR
110 WEADEPAL
111 ALPDIPERT
112 BADKOPOUT
113 IMMQAZT
114 HOBEPIL
115 BUGGBJOB
116 SHADASLIN
117 CORSODDON
118 BINYPERT
119 SADOXOUT
120 LOWEAT
121 QAZTKEBAR
122 VERYQUEER
123 MINULIN
124 HAMDEDON
125 FUTDIMAR
126 SUZKOPLUG
127 DOUQAZHILL
128 SHIEBAR
129 HURTCEER
130 JOSASING
131 TIMSODORD
132 CALYMAR
133 SCOUXLUG
134 SWAEAHILL
135 KILLDIEMET
136 EOAQUEED
137 BURUING
138 MORDEORD
139 NIMDICON
140 BILKOPILL
141 RINGINGTORY
142 WEAVIMET
143 ALPCEED
144 BADASHAM
145 IMMSODOND
146 HOBYCON
147 BUGOXILL
148 SHADUSTORY
149 CORDIEEND
150 BINQUEME
151 SADUHAM
152 LOWDEOND
153 QAZDILOW
154 VERYWILICK
155 MININGHOLE
156 HAMIEND
157 FUTCEME
158 SUZASOLD
159 DOUSODBOY
160 SHIYLOW
161 HURTAICK
162 JOSUSHOLE
163 TIMDIELAS
164 CALQUEAL
165 SCOUOLD
166 SWADEBOY
167 KILLOZDOR
168 EOAWILPAL
169 BURINGPERT
170 MORILAS
171 NIMCEAL
172 BILASPIL
173 RINGHIPJOB
174 WEAVOUTLIN
175 ALPAPAL
176 BADUSPERT
177 IMMDIEOUT
178 HOBQUET
179 BUGUPIL
180 SHADPEJOB
181 COROZLIN
182 BINWILDON
183 SADINGMAR
184 LOWIOUT
185 QAZCET
186 VERYMPBAR
187 MINHIPER
188 HAMOUTING
189 FUTADON
190 SUZUSMAR
191 DOUDIELUG
192 SHIQUEHILL
193 HURTTBAR
194 JOSPEER
195 TIMOZING
196 CALWILORD
197 SCOINGCON
198 SWILUG
199 KILLMEHILL
200 EOAMPMET
201 BURHIPRD
202 MOROURHAM
203 NIMAORD
204 BILUSCON
205 RINGINILL
206 WEAVLOPTORY
207 ALPTMET
208 BADPEED
209 IMMOZHAM
210 HOBWILOND
211 BUGINGLOW
212 SHADOILL
213 CORMETORY
214 BINMPEND
215 SADHIPME
216 LOWOUTOLD
217 QAZAOND
218 VERYGBLOW
219 MININICK
220 HAMLOPHOLE
221 FUTTEND
222 SUZPEME
223 DOUOZOLD
224 SHIWILBOY
225 HURTOGODOR
226 JOSOICK
227 TIMMEHOLE
228 CALMPLAS
229 SCOHIPAL
230 SWOUTPIL
231 KILLEBOY
232 EOAGBDOR
233 BURINPAL
234 MORLOPPERT
235 NIMTLAS
236 BILPEAL
237 RINGEAPIL
238 WEAVIKEJOB
239 ALPOGOLIN
240 BADOPAL
241 IMMMEPERT
242 HOBMPOUT
243 BUGHIPT
244 SHADQAZBAR
245 COREJOB
246 BINGBLIN
247 SADINDON
248 LOWLOPMAR
249 QAZTOUT
250 VERYOXT
251 MINEABAR
252 HAMIKEER
253 FUTOGOING
254 SUZODON
255 DOUMEMAR
256 SHIMPLUG
257 HURTKOPHILL
258 JOSQAZMET
259 TIMEER
260 CALGBING
261 SCOINORD
262 SWALOPCON
263 KILLYLUG
264 EOAOXHILL
265 BUREAMET
266 MORIKEED
267 NIMOGOHAM
268 BILOOORD
269 RINGDECON
270 WEAVDIIL
271 ALPKOPTORY
272 BADQAZEND
273 IMMEED
274 HOBGBHAM
275 BUGINOND
276 SHADSODLOW
277 CORYILL
278 BINOXTORY
279 SADEAEND
280 LOWIKEME
281 QAZOGOOLD
282 VERYUOND
283 MINDELOW
284 HAMDIICK
285 FUTKOPHOLE
286 SUZQAZLAS
287 DOUEME
288 SHIGBOLD
289 HURTASBOY
290 JOSSODDOR
291 TIMYICK
292 CALOXHOLE
293 SCOEALAS
294 SWAKEAL
295 KILLQUEPIL
296 EOAUBOY
297 BURDEDOR
298 MORDIPAL
299 NIMKOPPERT
300 BILQAZOUT
301 RINGIAL
302 WEAVCEPIL
303 ALPASJOB
304 BADSODLIN
305 IMMYPAL
306 HOBOXPERT
307 BUGEAOUT
308 SHADDIET
309 CORQUEBAR
310 BINUJOB
311 SADDELIN
312 LOWDIDON
313 QAZKOPMAR
314 VERYINGLUG
315 MINIT
316 HAMCEBAR
317 FUTASER
318 SUZSODING
319 DOUYDON
320 SHIOXMAR
321 HURTUSLUNG
322 JOSDIEHILL
323 TIMQUEMET
324 CALUER
325 SCODEING
326 SWADIORD
327 KILLWILCON
328 EOAINGILL
329 BURIHILL
330 MORCEMENT
331 NIMASED
332 BILSODHAM
333 RINGOUTOND
334 WEAVACON
335 ALPUSILL
336 BADDIETORY
337 IMMQUEEND
338 HOBUED
339 BUGDEHAM
340SHADOZOND
341 CORWILLOW
342 BINNINGICK
343 SADITORY
344 LOWCEEND
345 QAZASME
346 VERYHIPOLD
347 MINOUTBOY
348 HAMALOW
349 FUTUSICK
350 SUZDIEHOLE
351 DOUQUELAS
352 SHIUME
353 HURTPEOLD
354 JOSOZBOY
355 TIMWILDOR
356 CALINGPAL
357 SCOIHOLE
358 SWACELAS
359 KILLMPAL
360 EOAHIPPIL
361 BUROUTJOB
362 MORADOR
363 NIMUSPAL
364 BILDIRPERT
365 RINGLOPOUT
366 WEAVTAIL
367 ALPPEPIL
368 BADOZJOB
369 IMMWILLIN
370 HOBINGDON
371 BUGIPERT
372 SHADMEOUT
373 CORMPT
374 BINHIPBAR
375 SADOUTER
376 LOWALIN
377 QAZUSION
378 VERYINMAR
379 MINLOPLUG
380 HAMTT
381 FUTPEBAR
382 SUZOZER
383 DOUWILING
384 SHIINGORD
385 HURTOMAR
386 JOSMELUG
387 TIMMPHILL
388 CALHIPMET
389 SCOOUTED
390 SWAAING
391 KILLGBORD
392 EOAINCON
393 BURLOPILL
394 MORTHILL
395 NIMPEMET
396 BILOZED
397 RINGKEHAM
398 WEAVOGOOND
399 ALPOCON
400 BADMEILL
401 IMMMPTORY
402 HOBHIPEND
403 BUGOUTME
404 SHADMEHAM
405 CORGBOND
406 BININLOW
407 SADLOPICK
408 LOWTTORY
409 QAZPEEND
410 VERYEAME
411 MINIKEOLD
412 HAMOGOBOY
413 FUTOLOW
414 SUZMEICK
415 DOUMPHOLE
416 SHIHIPLAS
417 HURTQAZAL
418 JOSEOLD
419 TIMGBBOY
420 CALINDOR
421 SCOLOPPAL
422 SWATHOLE
423 KILLOXLAS
424 EOAEAAL
425 BURIKEPIL
426 MOROGOJOB
427 NIMODOR
428 BILMEPAL
429 RINGDIPERT
430 WEAVKOPOUT
431 ALPQAZT
432 BADEPIL
433 IMMGBJOB
434 HOBINLIN
435 BUGLOPDON
436 SHADYPERT
437 COROXOUT
438 BINEAT
439 SADIKEBAR
440 LOWOGOER
441 QAZOLIN
442 VERYDEDON
443 MINDIMAR
444 HAMKOPLUG
445 FUTQAZHILL
446 SUZEBAR
447 DOUGBER
448 SHIINING
449 HURTSODORD
450 JOSIMAR
451 TIMOXLUG
452 CALEAHILL
453 SCOIKEMET
454 SWAOGOED
455 IMMOXILL
456 EOADEORD
457 BURDICON
458 MORKOPILL
459 NIMQAZTORY
460 BILEMET
461 RINGCEED
462 WEAVASHAM
463 ALPSODOND
464 BADYCON
465 IMMOXILL
466 HOBEATORY
467 BUGIKEEND
468 SHADQUEME
469 CORUHAM
470 BINDEOND
471 SADDILOW
472 LOWKOPICK
473 QAZQAZHOLE
474 VERYIEND
475 MINCEME
476 HAMASOLD
477 FUTSODBOY
478 SUZYLOW
479 DOUOXICK
480 SHIEAHOLE
481 HURTDIELAC
482 JOSQUEAL
483 TIMUOLD
484 CALDEBOY
485 SCODIDOR
486 SWAKOPPAL
487 KILLINGPERT
488 EOAILAS
489 BURCEAL
490 MORASPIL
491 NIMSODJOB
492 BILYDOR
493 RINGAPAL
494 WEAVUSPERT
999 KILLUSPAL

Mattia Dal Corno
Vicenza

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ADVENTURE

DALLA US GOLD IL SECONDO GIOCO DI RUOLO BASATO SU AD&D

Lentamente, numero dopo numero, stiamo modificando la rubrica degli adventure. Ogni mese pubblicheremo almeno una recensione di un RPG, accompagnata dalla "pagella" ideata appositamente per la RPG-uida dei numeri scorsi. Questa pagella consente di valutare globalmente, come meritano vista la loro complessità, i giochi di ruolo. Oltre a ciò troverete il Kyriel Korner, consigli e suggerimenti e, quando ci sarà spazio, la K-Conferenza sugli adventure. Quindi scrivete, scrivete, scrivete...

CURSE OF THE AZURE BONDS

LA US GOLD PUBBLICA UN'ALTRA AVVENTURA DI RUOLO DELLA FAMOSA SERIE AD&D

Finalmente è arrivato il tanto atteso seguito a *Pool of Radiance*, il primo videogioco basato sul gioco di ruolo Advanced Dungeons & Dragons. Non c'è bisogno di avere Pool of Radiance per giocare a *Curse of the Azure Bonds*, ma se l'avete potrete caricare i vostri personaggi e usarli nel nuovo gioco.

All'inizio di *Curse* vi svegliate con degli strani segni blu sul braccio che non riuscite a togliere. Dovete trovare un modo per cancellare quei segni senza arrivare al male estremo di tagliarvi il braccio. Se riuscirete a trovare la Principessa Nacacia di Cormyr e riportarla al padre disperato, avrete inoltre la possibilità di guadagnare dei soldi e farvi degli amici.

Chiunque abbia giocato a *Pool of Radiance* avrà familiarità col sistema di comando del gioco che si basa su una serie di menu e sotto-menu ai quali si accede via i tasti cursore e Return.

Prima di cominciare dovrete attrezzare il vostro gruppo, al quale è stato rubato tutto l'equipaggiamento. Fortunatamente (meno male) hanno trovato un tesoro nascosto con cui possono finanziarsi. Le armi, e le armature, si trovano in un vicino edificio, dove conviene spendere i propri soldi facendo approvigionamenti. Non molto distante, potrete trovare una scuola d'armi dove addestrare il vostro gruppo quando avrete acquisito un po' d'esperienza. Spostandovi per la città fate una mappa così da ritrovare in seguito i luoghi che vi interessano.

Dopo aver giocato per un po' comprenderete il sinistro significato dei "vincoli azzurri" (gli azure bonds del titolo), perché quando mandano bagliori dovete fare quello che vi ordinano e ciò vi metterà in un mucchio di guai con le guardie e le altre varie personalità delle città.

Accluso al gioco c'è un libretto intitolato Adventurers Journal. È essenziale per giocare a Curse, poiché contiene molti indizi associati ad un numero. Durante il gioco verrete rimandati spesso agli indizi numerati e ad altre storie da taverna e dovrete leggere il paragrafo appropriato. Naturalmente non tutti gli indizi vi portano sulla pista giusta quindi dovrete fare una scelta.

Una cosa che rallenta lo svolgimento del gioco è il combattimento. Può volerci molto tempo a terminare uno scontro, soprattutto se sono coinvolti più di un paio di nemici, e anche se il sistema di combattimento è buono in confronto alla maggior parte dei sistemi, potreste annoiarvi a furia di guardarlo.

Curse of the Azure Bonds è un buon seguito di *Pool of Radiance*, ma è ancora principalmente un gioco d'azione all'arma bianca. Ci sono si problemi da risolvere, ma mi sono sembrati troppo semplici e più che altro una questione di trovarsi al posto giusto al momento giusto. Piacerà ai giocatori di ruolo che prediligono menar fendenti, quelli più riflessivi lo troveranno invece carente. Se siete di quest'ultima categoria, continuate a giocare a *Ultima*.



Nonostante la buona giocabilità, i giochi AD&D sono ancora un po' deboli per quanto riguarda la grafica.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L59000d	RECENSITO
IBM PC	L69000d	USCITO

PERSONAGGI 72
Sei personaggi con attributi casuali e molte classi...

INSTALLAZIONE 83
Per salvare i personaggi e le partite ci vuole un disco. È Molto facile cominciare e inoltre si possono caricare i personaggi da Pool of Radiance.

PAESAGGIO 53
Molte immagini, ma la grafica è un po' grezza.

COMBATTIMENTO 78
Tante opzioni di combattimento e tante armi, ed un uso tattico di incantesimi e armi.

MAGIA 68
UN mucchio di incantesimi che coprono il combattimento, le guarigioni e le scoperte e rendono il gioco più interessante.

INCONTRI 54
Si incontra prevalentemente gente ostile, ma si possono ottenere utili informazioni da alcune personalità.

K-VERDETTO 764

LEISURE SUIT LARRY II

Un veloce aiuto per la parte della nave. Prendete la frutta dal tavolo nella vostra cabina a poppa. Leggete il biglietto. Aprite la porta sul lato ovest ed entrate nella stanza. Ascoltate la donna ma non accettate la sua offerta. Andatevene. Mettetevi il costume, spalmatevi l'olio solare.

Uscite dalla cabina, salite e poi andate verso la piscina a poppa. Sedetevi sulla sedia a sdraio e datevi delle arie, aspettando che arrivi la ragazza. Ascoltate la ragazza, ma non andate con lei. Entrate nella piscina e digitate SWIM. Nuotate fino al centro della piscina e digitate DIVE. Prendete il top del bikini dal fondo della piscina. Tornate in superficie ed uscite dalla piscina. Spalmatevi di nuovo l'olio solare, poi tornate alla vostra cabina e cambiatevi d'abito.

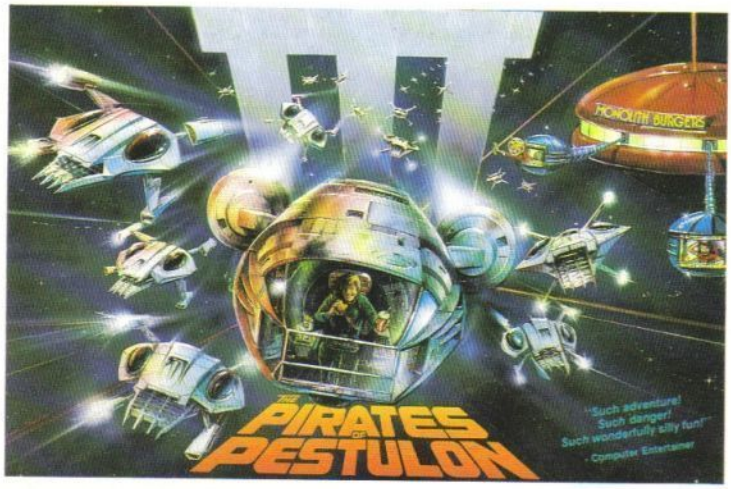
Aprite la porta sul lato ovest. La donna dovrebbe essere uscita. Esaminate il tavolo a fianco al letto, aprite il cassetto e prendete il kit da cucito. Ora dovete andare dal barbiere, prendere la parruca e la salsina di spinaci, tirare la leva della conosle, buttare la salsina e la parrucca fuori bordo e...e...e...beh, non possiamo dirvi TUTTO.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SPACE QUEST III

L'ultima avventura animata spaziale della Sierra-On-Line



Il terzo gioco della serie Space Quest è finalmente sceso dallo spazio profondo per regalarci un'altra dose di enigmi e di spassoso divertimento. Il nostro vecchio amico, Roger Wilco, eroe delle due avventure precedenti, è sempre pronto a sconfiggere i piani delle forze del male, o più probabilmente pronto a morire nel cercare di farlo.

Roger ha avuto dei problemi con la sua astronave ed è stato costretto ad entrare nell'unità di sonno ibernetica. Quando si è svegliato s'è trovato tra i resti della sua astronave su uno strano pianeta.

Nel frattempo il subdolo duo di programmatori di Andromeda è scomparso misteriosamente e sono stati accusati i proprietari della nota organizzazione Scumsoft. La Scumsoft non ha rilasciato alcun commento, principalmente perché nessuno sa dove sono, ma ho la sensazione che Roger li troverà, anzi forse è sulle loro tracce proprio in questo momento.

Le avventure della Sierra sono diverse dalle altre perché hanno una grafica animata cosicché potete vedere esattamente cosa succede e *Space Quest III* non fa eccezione. Il movimento si ottiene cliccando col puntatore del mouse sul luogo dove volete andare, verso il quale Roger si incammina o si ferma se qualcosa, come un muro o un oggetto, si frappone tra lui e la sua destinazione. State attenti alle buche che ci sono per terra a meno che non vogliate dimostrare che l'uomo può volare senza ali.

L'interazione con gli oggetti e gli altri personaggi si ottiene digitando i comandi tramite tastiera come fareste in una avventura convenzionale. Sono disponibili tutti i comandi più comuni, compresi i comandi per le conversazioni, essenziali per l'interazione con i personaggi. Dei menu discendenti vi consentono di dare alcuni dei comandi più comuni come, ad esempio, l'inventario. Un'altra chicca è il comando "repeat last command" che consente di richiamare l'ultimo comando dato per modificarlo o semplicemente per ridarlo nuovamente.

Non si resta indifferenti ai giochi Sierra: o li amate o li odiate. Sono ben disegnati ed è bello poter vedere esattamente cosa succede, ma muoversi può essere una scocciatura perché non potete zoomare da una locazione all'altra, ci vuole del tempo per spostarsi perché Roger deve attraversare fisicamente lo schermo. Un'altra cosa che contribuisce a rallentare ulteriormente il gioco è l'accesso al disco. Ciascuna locazione nuova viene caricata dal disco e a meno che non abbiate un hard disk le cose si fanno un po' troppo lente. Questo rallentamento può essere fastidioso, ma se riuscite a sopportarlo c'è da divertirsi.

PAESAGGIO 87
La solita grafica attraente della Sierra, ma l'azione a volte è molto lenta. Sembra che la Sierra stia attualmente lavorando ad alcune migliorie per velocizzare il loro sistema autore. Era ora!

INCONTRI 56
Gli enigmi, l'esplorazione e l'uso di oggetti sono il nocciolo dei giochi Sierra - c'è molto poco in termini di interazione coi personaggi.

IMPEGNO 65
Un avventuriero esperto non troverà molti ostacoli invalicabili, ma vi ci vorrà un po' per portarlo a termine.

SISTEMA 74
La Sierra ha fatto molta strada dai suoi primi giochi, ma il concetto di avventura animata ha bisogno o di un processore più potente o di un codice più efficiente per migliorare la velocità e l'interazione.

K VERDETTO 740

All'inizio *Space Quest III* è divertente da giocare e da guardare, ma gli avventurieri più accaniti lo troveranno lento e probabilmente si stuferanno. Ma così facendo, si perderanno molte delle cose divertenti che si gusteranno i giocatori più pazienti. I giochi Sierra sono ad ogni modo ideali per i principianti visto che sono graficamente attraenti e dovrebbero aiutare a rendere più diffuso il genere adventure.

MARS SAGA

Mars Saga è un buon RPG, semplice da giocare ma molto divertente. Ecco qui alcuni consigli per tutti gli avventurieri spaziali alle prese con questa saga marziana.

Per cominciare, andate in un bar e trovate un marine con alta abilità auto o rifle. L'abilità rifle è molto più utile. Comprate una buona arma e uccidete mostri finché avete abbastanza soldi ed esperienza da andare al centro di addestramento al combattimento e salire di un livello nell'abilità rifle. Continuate così finché non riuscite a procurarvi una carabina.

Ora dovreste andare a visitare Cybil Graves al negozio Primus Munitions, dove vi dirà di scambiare un microdisco con i nomadi fuori città per ottenere un pacchetto che qualcuno le ha rubato.

Prima di fare quello che vi ha richiesto, andate alla stazione di polizia e prendete l'avviso di taglia per Phelos Fletcher. Lasciate la città ed andate a sud verso le montagne. Incontrerete alcuni nomadi prima o poi, che scambieranno il microdisco per un "finder".

Andate ad est fin dove le montagne vi bloccano la strada ad est e a sud. A questo punto noterete che il vostro finder si metterà a lampeggiare. Muovetevi finché la luce del finder non si fermerà. Ora date il comando EXAMINE AREA. Verrete informati di aver trovato un pacchetto e l'entrata di una caverna. Ora riportatelo a Cybil... e buona fortuna!

ABILITA' UTILI

Tra gli oggetti necessari ve ne sono alcuni difficili da trovare: l'armatura golum, la pistola ad arco, il lancia missili, le pistole automatiche e l'armatura da battaglia.

Per recuperare l'armatura Golum, dovete girare attorno alle officine di riparazione a Progos finché qualcuno dice: "Go to the combat training centre in Parallax and say that Gecko sent you". Una volta arrivati al centro di addestramento al combattimento, scoprirete che potrete addestravi all'uso dell'armatura Golum per 1000 crediti.

A Progos, inoltre, vi sarà stato detto di chiedere di Derahand in un casinò di Progos. Quando sarete lì, girate per i casinò di Parallax finché trovate quello giusto. Lì, per 10000 crediti, potrete comprare un'armatura Golum che ora potrete usare.

Per ottenere le altre abilità: entrate nel sistema e leggete le informazioni sulla WAR GAME ROOM. In questo modo vi prenoterete e diventerete membri. Ora potrete entrare nella stanza del gioco di guerra e apprendere le abilità necessarie.

Anche il denaro dà qualche problema. Un buon modo per ottenerne è quello di uccidere mostri quali i Rookies, gli Agents e i cacciatori, che lasceranno cadere armature riflettenti, a rete, ecc: potrete rivenderle in cambio di denaro contante.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

KYRIEL KORNER

GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA

Questo mese, visto che ormai conoscete i comandi standard per avere utili informazioni su cosa portate e visto che avete imparato ad esaminare tutto meticolosamente, magari salvando la vostra posizione se vi accingete a tentare qualcosa di pericoloso (ormai nei labirinti non vi perdete più vero?), cominceremo a guardarci lentamente intorno e scopriremo che le locazioni di un adventure non sono state create unicamente per fornirci il modo di passeggiare allegramente nei meandri di un universo sintetico, ma che sono popolate, anzi brulicano, di oggetti e creature.

In questa puntata ci occuperemo degli oggetti e nella prossima (che sarà anche l'ultima...sigh) dei vari mostri e personaggi che si possono incontrare nel corso di un adventure.

OGGETTI INUTILI

Innanzi tutto non stupitevi se gli oggetti che troverete sul vostro cammino avranno fogge strane o utilizzi misteriosi. In un adventure vi può capitare di trovare di tutto, dagli oggetti più comuni (si va dalle asce alle forcine per capelli) sino ai più originali ed enigmatici (da un bedistore ad un rivelatore di platino). In un adventure che si rispetti ci sono sempre però sparsi qua e là un paio di oggetti che non servono al completamento del gioco, cose perfettamente inutili, delle specie di pesci d'Aprile (in inglese vanno sotto il nome di "red herring"...) il cui unico scopo è nel migliore dei casi elargire qualche misero punto per la briga di averli notati e raccolti (questo succede spesso negli adventure della Sierra) e nel peggiore quello di far perdere tempo al giocatore che si scervella nel tentativo di trovare loro una collocazione o peggio ancora di usarli (questo è tipico degli adventure della Infocom).

In Planetfall per esempio, giunti alla fine, ci si accorge che la torcia elettrica e la bobina di microfilm sono perfettamente inutili e non sono altro che due altri modi di morire. Del resto si trova anche una chiave d'accensione che serve ad avviare una specie di elicottero ma che non ha nessun utilizzo (quante congetture l'ignaro avventuriero è portato a fare riguardo a quell'elicottero!).

Comunque non allarmatevi,gli oggetti che non servono in un adventure sono di solito il 5% o anche meno (spesso troverete adventure che utilizzano tutti gli oggetti). Resta da dire che voi non sarete consapevoli degli oggetti inutili fino al completamento totale dell'avventura (magra consolazione...).

NON TRALASCIATE NIENTE

Quindi come prima regola non lasciate oggetti per strada quando ne incontrate uno, raccoglieteli tutto perché potrebbe esservi utile in seguito! In genere (ma non fate di questo consiglio una regola) un oggetto serve a risolvere un problema e molto difficilmente servirà una seconda volta (ma è POSSIBILE quindi considerateveli avvisati...) perciò se non avete più spazio per nuovi oggetti posate quelli che avete già usato. Cercate sempre di non lasciare indietro oggetti come sacchi, zaini, borracce e survival kit. I primi servono come contenitori (a volte, se si ripongono gli oggetti nel loro interno la capacità di carico aumenta e potrete portare un numero maggiore di oggetti). Per quanto riguarda i secondi invece (contenitori d'acqua, razioni di cibo e così via) sono di solito molto preziosi (potrete rifocillarvi o bere se ad esempio vi siete perduti in un deserto o potrete offrirli in cambio di qualcos'altro), quindi abbandonateli solo se siete costretti a farlo (magari prima bevete un ultimo sorso, camperete di più).

La funzione di un oggetto può a volte non risultare immediatamente palese quindi non gettate nulla se non capite a cosa serve. Può facilmente accadere che vi venga in mente come usarlo non appena capitate nella locazione appropriata. Il più delle volte i problemi consistono nel portare un oggetto da una locazione ad un altra dove automaticamente si ha un effetto (ad esempio portare un gatto in una locazione dove si trova un topo che ha come risultato la fuga del roditore). Ma quelli più complessi ed interessanti richiedono l'uso dell'oggetto appropriato su un altro oggetto. In questo caso l'azione non ha effetto automaticamente ma bisogna spiegare con una certa precisione al parser l'azione che vogliamo compiere.

In adventure piuttosto evoluti si dovrà usare una frase di tipo avanzato (ad esempio "Insert red card into the slot") ma in genere il verbo USE toglie spesso dai guai (negli adventure della Sierra ha una funzione importantissima) così USE CARD avrà più o meno lo stesso effetto. Non provate neanche ad usare un verbo così generico in un adventure della Infocom o della Magnetic Scrolls perché vi risponderanno di essere più specifici...

OGGETTI MATRIOSKA

Quando vedete un oggetto assicuratevi che non ne nasconda in qualche modo un altro: alcuni oggetti infatti possono contenerne altri (bauli, sacchi, casse) oppure sono posti davanti a qualche oggetto più piccolo, nascondendolo alla vista. Per essere assolutamente sicuri di non tralasciare alcunché di importante guardate sempre sotto i letti, i tavoli e i macchinari più ingombranti. Infine non dimenticate di guardare sopra e dietro ad ogni oggetto (il più delle volte sarà inutile ma è meglio esser sicuri in questi casi).

Se disgraziatamente vi trovate davanti ad un oggetto che non riuscite a portare e pensate che vi possa servire può essere che siate già a pieno carico. Provate a posare qualche oggetto e poi riprovate : se non funziona posate tutto (meno eventuali fonti di luce se vi trovate al buio) e provate a prenderlo da solo. Se non vi riesce lasciatelo stare : probabilmente è stato messo lì per rimanerci o vi serve una cura ricostituente.

Alcuni oggetti hanno invece una funzione che difficilmente si nota: è il caso di amuleti, collane e anelli che permettono, ad esempio, di passare indenni attraverso trappole o che fungono da veri e propri lasciapassare. La loro funzione non è chiara fino a che un avventuriero non cerca di passare senza indossarli. Come consiglio suggerirei di indossare sempre amuleti e pendagli trovati lungo la strada (naturalmente non generalizzate perché in Infidel, ad esempio, si trova un pregevole anello e quando, dopo averlo indossato, l'ago avvelenato che si trova al suo interno vi punge, è ormai troppo tardi).

PAZZI DAL LEGARE

Ricordatevi che esaminare un oggetto potrebbe darvi un'idea sul suo uso o sulla sua origine quindi ripassate le regole della prima parte della guida.

Se non vi viene in mente nulla allora non vi resta che provare di tutto: certe volte, dopo aver provato tutto ciò che sembrava razionale, si cominciano a provare comandi assurdi. Non stupitevi se la soluzione proviene da uno di questi, ricordatevi che non ci sono regole, che tutto dipende dal programmatore e conoscendo gente tipo Scott Adams a Steve Meretzky non c'è da meravigliarsi: sono tutti pazzi da legare.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ARCADES · MOVIES · SPORTS



WE'VE GOT THEM ALL

FOR SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE

HIT NAMES · HIT GAMES

HIT SQUAD

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

DUNGEONS & DRAGONS

EDIZIONE ITALIANA TSR / Editrice Giochi

Con la recente pubblicazione della verde confezione del "Companion Set" l'avventura italiana di D&D è giunta alla terza puntata. A quattro anni dalla pubblicazione del set base, l'ormai mitica confezione rossa, l'edizione nostrana del più famoso gioco di ruolo conferma la sua tendenza a progredire cautamente ed a piccoli passi. Infatti, sebbene anche in Italia D&D può contare su un piccolo ma fedele gruppo di appassionati, la sua importanza nel catalogo dell'Editrice Giochi è relativa rispetto a titoli di maggior successo come Risiko e Monopoli. Va però detto che gli appassionati di questo gioco in possesso di almeno un'infarinatura di lingua inglese hanno a loro disposizione la vasta gamma di avventure ed accessori in lingua originale importati dagli Stati Uniti e reperibili nei negozi specializzati.

Ingiustamente considerato il fratellino minore di Advanced Dungeons & Dragons, D&D ne ha, negli ultimi anni, minato il trono grazie a un'intelligente revisione delle regole e ad una serie di espansioni la cui qualità supera spesso quella di GdR più titolati. Le premesse da cui parte D&D sono le stesse di AD&D: fornire all'appassionato di fantasy gli strumenti per costruire e gestire il mondo dove ambientare le proprie avventure. Ciò avviene attraverso un sistema di gioco semplice e razionale i cui elementi basilari (classe dei personaggi, progressione in livelli, punti ferita ecc...) sono identici a quelli di AD&D. Questo sistema di gioco si arricchisce e si complica mano a mano che i set di espansione aggiungono nuovi elementi. I giocatori possono quindi scegliere il livello di complessità e di dettaglio della loro campagna senza essere costretti a digerire un malloppo considerevole di regole in una volta sola. Il sistema di gioco funziona ed è ben bilanciato, con numerosi consigli che impediscono ai giocatori di diventare dei Conan dopo poche partite ed ai Master di spazzare via intere compagnie con mostri troppo potenti.

L'argomento del set base (confezione rossa) è l'esplorazione delle segrete (o "dungeon"): i giocatori imparano come si crea un personaggio, quali sono gli oggetti e gli incantesimi a loro disposizione, come si combatte e come si conduce un'avventura in un luogo sotterraneo. Il Master, oltre a una lista dei mostri e dei tesori più comuni, riceve consigli su come gestire un'avventura e fare fronte agli imprevisti. Queste regole permettono di giocare con personaggi dal primo al terzo livello.

I personaggi dal quarto al quattordicesimo livello sono l'argomento dell' "Expert Set" (confezione blu), insieme alle regole per spostare l'azione fuori dai dungeon, nei territori selvaggi. Caccia e pesca, viaggi sul mare e nel cuore di buie foreste, accampamenti sotto le stelle, città e villaggi sono trattati con semplicità ed efficacia; il tutto è farcito da nuovi poteri per i personaggi, tesori e mostri sempre più potenti. La confezione contiene un modulo con un'avventura già pronta da giocare.

Con il "Companion Set" (confezione verde) i personaggi possono diventare feudatari, costruirsi fortezze dalle quali governare i loro territori e guidare possenti eserciti in battaglia. Il tutto è gestito con meccaniche semplici anche se talvolta un po' troppo schematiche. Il sistema che permette far combattere, per esempio, 8.000 orchetti contro 400 elfi e 3.000 umani con appoggio di maghi a cavallo di pegasi funziona, ma è tutto o quasi basato su un'arida serie di lanci di dadi e non riesce a creare nei giocatori il "feeling" particolare di una grande battaglia fantasy. E comunque un lavoro di tutto rispetto che può essere adattato anche ad altri giochi di ruolo.

Il "Master Set" (confezione nera) è ancora inedito in lingua italiana. Tratta dei misteriosi piani astrali, dei viaggi in altre dimensioni e della missione ultima di tutti i personaggi che, giunti al trentaseiesimo livello, hanno ormai lasciato alle spalle i problemi della vita quotidiana: la ricerca dell'immortalità.

Se i personaggi riescono nella loro cerca, l'"Immortal Set" (confezione dorata) chiude il ciclo di D&D con le regole per giocare a fare gli dei (subito balza alla mente "Popoulus"! N.d.R.). Ne è passato di tempo da quando ci si aggirava con torcia se spada in polverosi dungeon!

Le espansioni sono ricchissime e molto curate. Esistono moduli di avventura specifici per ogni "set". Il mondo di D&D è descritto con abbondanza di particolari in una serie di moduli denominati "Gazetteer"; ogni modulo è dedicato a una diversa regione e ne presenta la geografia, l'ordinamento politico ed i principali personaggi non giocanti. Questa serie ha avuto così successo che sono state recentemente pubblicate regole per utilizzarla con AD&D.

Purtroppo, come detto, pochissime di queste espansioni sono disponibili in lingua italiana, anche se l'Editrice Giochi sta facendo sforzi per arricchire il suo catalogo di prodotti legati a questo GdR. Il futuro è comunque ancora incerto.

Il punto debole di D&D coincide per certi versi con il suo punto forte: talvolta è eccesivamente semplice e schematico. E comunque un'ottimo punto di partenza per entrare nel mondo del GdR, e Master più esigenti (e ricchi) possono procurarsi i volumi di AD&D ed integrare senza difficoltà i due sistemi.

That's all, folks. Il prossimo mese parleremo di MERP, "The Middle Earth Role Playing"; se il titolo non vi dice nulla, forse risveglierà la vostra attenzione anticipare che è un GdR legato alle opere di J.R.R...

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la loro particolare natura, i GdR necessitano di un sistema di giudizio articolato su più punti, simile a quello adottato da "K" per gli Adventure Game. La nostra valutazione di un gioco di ruolo si basa su tre categorie di valutazione: Ambientazione, Sistema di Gioco ed Espansioni. A queste tre categorie si sovrappone un giudizio globale espresso in punti percentuali che riassume il valore del gioco. Va detto che in un GdR, più che in altri giochi, i gusti personali del giocatore possono influire notevolmente sul giudizio finale. Un mediocre gioco Fantasy può coinvolgere un'appassionato di Tolkien dieci volte di più rispetto ad uno splendido gioco di fantascienza. Un sistema di gioco complesso ma ricco di dettagli può soddisfare un giocatore esigente ma fare sbadigliare di noia un giocatore che pensa solo a divertirsi. Nel nostro commento cercheremo sempre di dare, per quanto possibile, una visione equilibrata del gioco, lasciando che siate voi lettori a decidere per un gioco rispetto che ad un altro secondo le vostre preferenze.

Ecco cosa rappresentano le tre categone suddette:

AMBIENTAZIONE:
Il "background" del gioco. É originale? Eccitante? Si rifa a criteri generali (simulazione di un generico mondo Fantasy) o propone un'ambientazione particolare (simulazione del mondo Fantasy tratto dalle opere di Tolkien)? E in quest'ultimo caso i risultati sono buoni? Il background è accurato e ricco di dettagli? Offre buoni spunti di trama? Tutti questi fattori rientrano nel giudizio ambientazione

SISTEMA DI GIOCO:
Il "cuore" del GdR. Come vengono gestite le mille variabili che entrano in una partita, dal combattimento alla ricerca? In modo semplice o complesso? Accurato o generico? Realistico o irrealistico? Il gioco è veloce o lento? Può soddisfare il giocatore medio?

ESPANSIONI:
Il gioco ha supplementi che lo arricchiscono e ne aumentano le possibilità? Avventure gia pronte da giocare? Manuali di regole opzionali e supplementari? Nuovi mondi in cui giocare? Qual'è la qualità e la quantità di queste espansioni?

AMBIENTAZIONE: 91%
(ricca ma generica, come in AD&D)

SISTEMA DI GIOCO: 82%
(completo e semplice - forse un po' troppo!)

ESPANSIONI (in inglese): 90%
(in italiano): 40%
(meno numerose di AD&D, ma non di qualità inferiore)



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

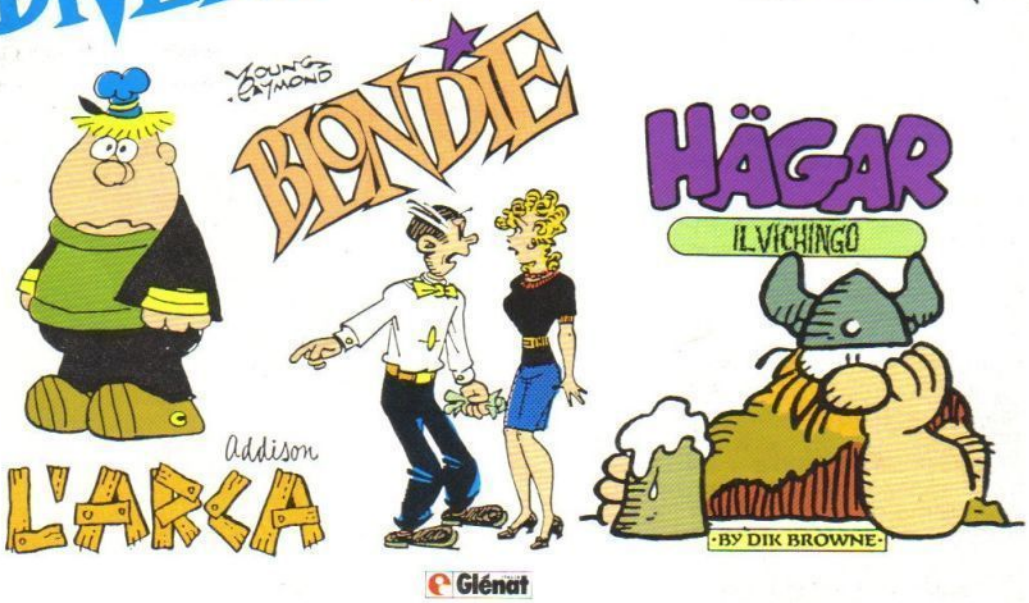
http://speccy.altervista.org/

è uscito

HITCOMICS



DIVERTENTISSIMISSIMO CON



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

AI LIMITI DEL MIDI

IL LATO MIDI DELL'HEAVY METAL...

Abbiamo molto parlato del MIDI nei numeri precedenti di K. Vi abbiamo raccontato come utilizzarlo e cosa ci potete fare. In questo numero vi raccontiamo come lo usa e cosa ci fa Darren Wharton, ex-tastierista dei Thin Lizzy ed ora membro di un nuovo gruppo, i Dare. Darren Wharton ha prodotto un bel po' di codice MIDI col suo ST negli ultimi due o tre anni. KAPPA è andata a vedere cosa usa la nuova generazione dei gruppi Heavy Metal per generare quel suono tanto, tanto duro...



D. Che apparecchi usate, esattamente, tu e Brian Cox, l'altro tastierista del gruppo?
"L'unica cosa che uso dal vivo, è un KX5 fatto su misura. É uno strumento progettato originariamente dalla Yamaha ma, questo, me lo sono fatto fare apposta, soprattutto per l'equilibrio. Prima, detestavo la forma dei KX5, sono impossibili da reggere; così, me lo sono fatto fare con le preselezioni nel manico, mentre il modello originale le aveva sotto la tastiera. Dovendo contemporaneamente cantare e suonare, bisognava fare un sacco di contorcimenti strani (e mima alcune posizioni veramente insolite). Ora è tutto nel manico, anche il variatore di picco, ché dal vivo è molto meglio così. Ovviamente, è solo un controller, che entra nel MJC-28, che è una specie di quadro incroci MIDI, ed è da lì che entra in azione Brian (Cox). Io controllo solamente un JX-10 ed un piano Roland S-50. Come accompagnamento uso vari strumenti a corde, campionati con diversi livelli di preselezione sullo JX-10. A volte, suono anche uno Jamaha DX-7; ne abbiamo due, che usiamo soprattutto come accompagnamento, piuttosto che come strumenti solisti. Li mixiamo con il piano, il che dà un bel suono vivace. Ciò si è reso necessario perché, anche se l'S-50 è un bel campionatore, il suono del piano campionato è piuttosto anonimo. Praticamente, è tutto. Anche Brian suona il JX-10 manualmente. Lo usa come tastiera master, con la quale controlla un D-50 e un AKAJ S-900, che usiamo normalmente per produrre i suoni di voce aspirata che trovi in pezzi come "Raindance" o "Abandon". Insieme al Roland D-50 danno un suono veramente bello. Brian ha anche un JX-8P, che usa manualmente per i fiati. Così, in tutto, ha davanti a sé il JX-10 e il JX-8P, a destra il Roland S-50, una DX-7 ed un Roland D-50; mentre, dietro di sé ha un'altra DX-7, e questo è tutto!".

D. Un bel po' di roba! E per i computer?
"Li usiamo in studio per le incisioni. Secondo me, il meglio che c'è sul mercato è lo Steinberg Pro-24, insieme all'Atari ST, che sono quelli che usiamo noi. Li usiamo insieme all'S-50, che ha in memoria tutti i suoni di batteria. Abbiamo migliaia di suoni di batteria per S-50 su disco. Funziona ottimamente insieme allo Steinberg. A suo tempo, sia con i Thin Lizzy che con i Dare, ho usato un sacco il Fairlight e ho scoperto che il sequencer non è minimamente paragonabile al Pro-24. Lo Steinberg ti permette di fare quello che vuoi semplicemente premendo un pulsante. É così semplice...".

D. Quanto ti è servito il MIDI in studio?
"Non serve tanto per registrare, quanto per creare suoni. Penso che abbia aperto un sacco di nuove possibilità creative, più che essere utile. É stupendo essere in grado di suonare tre o quattro tastiere contemporaneamente, ma la maggior parte dei tastieristi che conosco, non ne usano più di una o due insieme. Se metti troppi suoni nello stesso pezzo, viene troppo impastato.

Dal vivo, in ogni caso, non usiamo molte tastiere contemporaneamente. L'unica cosa per la quale usiamo il MIDI dal vivo, è per cambiare le preselezioni in ciascun pezzo. Siccome abbiamo tutte quelle tastiere sul palco, per Brian è difficile cambiarle tutte manualmente. Così, usiamo un sistema grazie al quale cambiando l'impostazione sul JX-10, cambiano automaticamente anche quelle sugli altri strumenti, in modo da avere i suoni ed i livelli giusti su tutte le tastiere. Sono tutte equilibrate internamente e questo evita al tecnico del suono un sacco di lavoro. Tutta la preparazione la facciamo a casa mia, nel mio piccolo studio".

D. Ci sono momenti nei quali desideri che qualcuno inventi un dispositivo particolare?
"Sì, vorrei che qualcuno costruisse una radiotrasmittente MIDI. Non l'ha ancora realizzata nessuno e per me è veramente scocciante, perché quando, in scena, mi muovo con la tastiera portatile del KX-5, sono impacciato dai cavi. Canto con un radiomicrofono Samson, ed è stupendo, perché non sono legato a niente e, poi, quando devo di nuovo mettere un cavo mi sento veramente incatenato! Spero proprio che qualcuno, prima o poi, tiri fuori una radiotrasmittente MIDI. Tecnicamente è fattibile, ma pare che la lunghezza d'onda da usare sia di quelle fuorilegge".

D. Che materiale raccomanderesti ad un principiante che vuole fare delle registrazioni a casa sua?
"Per prima cosa, serve un buon registratore multipista. Ce ne sono un sacco di ottimi sul mercato. La Fostek, ad esempio, ne ha una buona gamma a basso prezzo. I modelli si evolvono continuamente ed i prezzi variano. Ci si può fare un buon studio a casa per circa mezzo milione, e poi, espanderlo arrivando a spendere uno o due milioni in totale; dipende tutto da quello che si vuole fare. Il sistema che ho in casa io è costato cinquemila sterline e va benissimo per incidere dei demo come quelli che ci hanno procurato il contratto con la A&M. Per uno studio da casa di buon livello, suggerirei di orientarsi verso un Tascam 38, un mixer Alan & Head, 16 su 8 o 16 su 16, e poi, ovviamente, servono gli effetti. I migliori sul mercato sono quelli del Yamaha SPX-90, sia per la qualità che per la versatilità".

D. E per le tastiere cosa raccomandi?
"La Roland ha appena fatto uscire un'incredibile piccola tastiera che si chiama E-10. É una portatile, ottima per un principiante, e costa poco più di 2 milioni di lire. Ha due altoparlanti incorporati e alcuni ottimi suoni campionati di batteria, strumenti a corde e piano, oltre ad un'unità di riverbero che produce un suono veramente da studio. Sai, non c'è nulla di peggio che fare pratica con dei suoni schifosi. Con un bel suono si ha più voglia di fare".

D. Usi mai l'ST per altro, giochi, per esempio?
"No (ride). L'unica cosa che ho mai giocato è stato Space Invaders. Questa è tutta la mia carriera di videogiocatore".

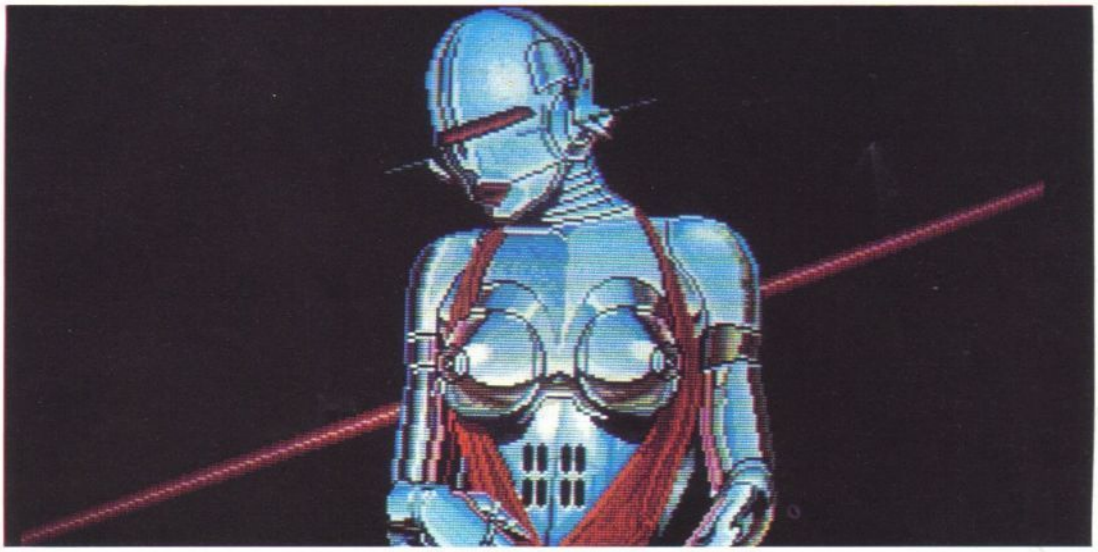
D. Per finire, hai qualche suggerimento per i musicisti da casa che vogliono crescere?
"Registrare a casa è una cosa bellissima e può dare ottimi risultati ma, per un musicista, quello che conta sono le canzoni. Bisogna scrivere continuamente, tanti pezzi quanti possibile. Poi, bisogna paragonarli a quelli dei propri gruppi preferiti e vedere se reggono il confronto. Se fanno schifo a voi, faranno schifo anche alla casa discografica. Quando si inizia a scrivere dei pezzi che reggono il confronto con quelli dei gruppi migliori, allora è il momento di iniziare a mandare in giro cassette-demo".

Per Darren e soci ha funzionato. Il loro primo disco, "Out Of The Silence", vende ancora bene e un altro è in preparazione. Le prospettive, per i Dare, sembrano ottime.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GALLERIA D'ARTE



MONSTER
Vi piacerebbe avere un vicino di casa così cordiale?

▲ SEXY ROBOT
Qualcuno rimane turbato da questa interpretazione erotica dell'automatismo? Può sempre comprare una Y10



La nostra iniziativa per i video artisti in erba ha ricevuto subito consensi. Da Roma arrivano queste immagini realizzate con D Paint da Fabio Rossi. Sicuramente un buon lavoro anche se i soggetti non sono originale. Come inizio non c'è male !

E' L'UNICO

riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE

con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO

non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO

perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO

programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000.
Assurdo farselo sfuggire.

SOFT MAIL

Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc

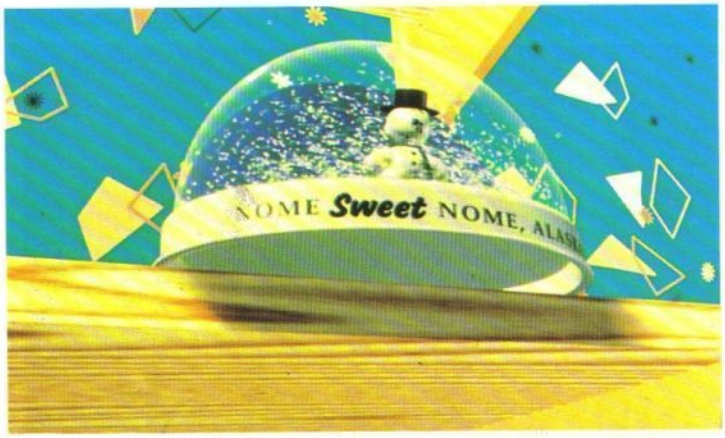
® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore-Amiga Inc. ® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

SIGGRAPH '89

Mario Canali ci racconta le meraviglie della computer graphic viste al Siggraph di Boston



Per la prima volta nella storia, un'opera realizzata interamente con la tecnica dell'animazione tridimensionale, "Tin Toy" di John Lasseter, ha ricevuto quest'anno l'Oscar come migliore film di animazione.

È stata la consacrazione definitiva della strada tracciata dalla Pixar, la compagnia californiana per cui Lasseter lavora, che nell'arco di pochi anni con "Le avventure di André e Wally"(1984), ma soprattutto con "Luxo Jr."(1986), "Red's dream"(1987) e "Tin Toy"(1988) ha dominato festival e manifestazioni in tutto il mondo.

La conseguenza evidente di questo indiscusso primato è ovvia: i lavori di John Lasseter fanno ormai scuola, sono il riferimento obbligato di chi voglia affrontare una storia raccontata con il mezzo elettronico.

Il Siggraph: la più importante manifestazione americana e internazionale di computer grafica, tenutasi quest'anno a Boston, ne ha reso doverosa testimonianza. Due giorni e mezzo di esposizione per visionare tre piani vastissimi traboccanti di meraviglie, ognuna delle quali meritava mezza giornata di riverente attenzione.

I visitatori: migliaia e migliaia di formiche impazzite frenetiche alla ricerca di informazioni.

Per non cadere nella frustrazione e nello sconforto non rimaneva che una cosa da fare: lasciarsi trasportare dal flusso di persone e di informazioni e abbandonarsi alla meraviglia.

Le conclusioni: è probabilmente finita, per il momento, l'epoca delle innovazioni sostanziali, stiamo assistendo ad un momento di assestamento delle posizioni raggiunte.

Probabilmente è finita, per il momento, l'epoca delle innovazioni sostanziali, stiamo assistendo ad un momento di assestamento delle posizioni raggiunte. Il livello di prestazioni sia per l'hardware che per il software è ormai molto alto per la quasi totalità dei prodotti esposti, ma non esiste più il prodotto che si distacca dagli altri per l'originalità e la novità della proposta: ognuno tende a dimostrare che sa fare meglio, più velocemente, più facilmente e con maggiore accuratezza ciò che anche gli altri fanno.

Per quanto riguarda i software di modellazione e animazione tridimensionale che girano su stazioni grafiche dedicate (in genere Silicon Graphics), TDI, Wavefront, Alias, Vertigo e Symbolics sono ormai nomi riconosciuti e consolidati.

Certo Explorer, prodotto dalla francese Thomson Digital Image (TDI), si presenta in piena ascesa e mostra un'interfaccia utente decisamente accattivante, ma non ho sentito nessuno che si sentisse in grado di stilare una classifica definitiva.

Le possibilità di rendering, l'impiego di fonti luminose, innumerevoli effetti di velatura rendono ormai possibili scenografie più belle del reale. L'effetto di luce non rivaleggia più con la nostra comune visione, ma con l'idea che noi abbiamo della visione. La costruzione di forme, praticamente illimitata, è sempre più veloce e consente di generare con relativa semplicità, e con passaggi perfettamente controllabili in tempo reale, le forme più complesse ed asimmetriche: a volte pare quasi di assistere al lavoro di un artigiano di Murano che con pochi gesti riesce, per il piacere dei turisti, ad ottenere un cavallino tirando e modellando una bolla di vetro infuocato.

Altrettanto facilmente gestibili e controllabili appaiono le funzioni che controllano i movimenti: è possibile tracciare nello spazio le traiettorie degli oggetti e i movimenti delle telecamere e delle luci controllando attraverso le relative curve spline accelerazioni e decelerazioni, tensioni e ondeggiamenti.

Con una cifra attorno ai 150 milioni è ormai possibile acquistare hardware e software che consentono animazioni che fino a quattro anni fa non erano possibili con meno di un miliardo.

Merito anche del mercato che si sta finalmente allargando.

A New York la computer grafica, anche se non molto diffusa, lo è comunque tanto da permettere regolari listini prezzi (dai duemila ai cinquemila dollari al secondo), un sogno per noi italiani costretti ad immaginare una tariffa tentando di indovinare negli occhi del potenziale cliente il budget disponibile.

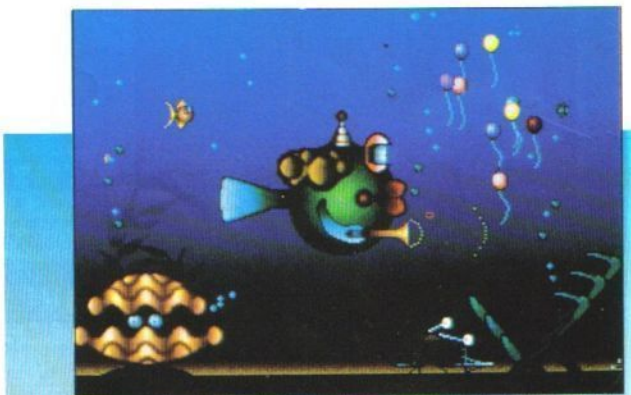
La presenza di un mercato ha invece concesso alla computer grafica americana di fermarsi un attimo, di guardarsi, di consolidare le posizioni e di autocelebrarsi. Non è un caso che il simbolo scelto dal Siggraph per questa edizione sia una teapot, la teiera, il bricco per il té, una topica per rappresentare anni fa i progressi del rendering. La teiera è rappresentata metà a fil di ferro e metà completa, come a dire: "ce l'abbiamo fatta, lasciate che per un attimo, giusto il tempo di una tazza di té, ci gongoliamo un po' allo specchio".

Per poco pero', perché qualcosa è già nell'aria.

Un esempio: accanto alle stazioni dedicate esistono le applicazioni su personal computer. Compaq per i sistemi Ms Dos e Macintosh II hanno ormai raggiunto velocità e potenze di calcolo tali da consentire lo sviluppo di software di modellazione ed animazione estremamente sofisticati.

I prezzi di questi sistemi, hardware più software, sono lievitati, quelli delle stazioni dedicate stanno scendendo, ben presto tenderanno ad incontrarsi, è inevitabile che l'incontro produrrà scintille e una nuova accelerazione della ricerca.

In alto, un fotogramma di "Knick Knack" di John Lasseter/Pixar. Qui sotto, un' immagine realizzata su PC con il programma Autodesk.



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

BUIO IN SALA

Dal Computer Graphics Theater, i film della nuova stagione tridimensionale.

Il Computer Graphics Theater è l'Olimpo mondiale dell'animazione tridimensionale. Al Theater si assiste in una atmosfera da stadio: lo spazio è immenso e affollatissimo. Oltre due ore del meglio della computer grafica per un pubblico di addetti ai lavori eccitati e pronti all'invettiva e all'acclamazione.

Il migliore è sempre lui, John Lasseter, tenuto strategicamente tra gli ultimi: il suo nuovo lavoro, "Knickknack", è la disperata storia d'amore di un pupazzo di neve chiuso in una boccia di vetro con finta neve elettronica in sospensione nell'acqua simulata. L'amata è una improbabile e conturbante hawaiana mollemente adagiata sul bordo di un posacenere.

Il pupazzo innamorato cerca con tutti i mezzi, dal martello pneumatico alla bomba, in un crescendo di disperata impotenza, di rompere l'involucro che lo separa dalla bella. Ogni tentativo di impotenza del piccolo uomo di neve è una dimostrazione fantastica della potenza dell'hardware e del software, nonché della professionalità di Lasseter e del suo sempre più numeroso team. In più, il film, come molti quest'anno, viene visto con l'ausilio di occhiali per aumentare l'effetto di tridimensionalità.

Il pubblico prima ammira, poi esclama, poi ride in modo sempre più travolgente, infine acclama il confermato maestro.

E gli altri ?

Tra coloro che seguono lo strada tracciata da Lasseter spicca "Locomotion" della Pacific Data Images, la storia di una vecchia locomotiva con il suo riluttante vagone che tenta coraggiosamente di superare un ponte pericolante. Ottima scenografia, ottima sceneggiatura. Il film sfrutta la possibilità di deformazione dei solidi per dare al vecchio macinino una nutrita gamma di sentimenti.

Troviamo oggetti-personaggi anche in "Night Cafe" di Sharon Calahan, realizzato con Cubicomp: una pepiera e una saliera danzano sul bancone di un bar. Estremamente pulito, notevole la ricostruzione del bar, esatta copia di un quadro di Edward Hopper.

Gli aspetti deteriori dello stile-Lasseter sono tutti presenti in "L'Anniversaire/Anniversary" del Centre d'Animatique-National Film Board of Canada: troppi oggetti con nasoni, occhietti, occhiacci, mossucce, mossette e svolazzi.Tutto troppo evidente, sopra le righe e ammiccante, poco senso della misura.

Analogamente fastidioso "Sio Benbor Junior" della francese Fantome, una parodia di "Luxo Junior" di Lasseter, ben fatto, ma il tentativo di sembrare più bravi perché più intelligenti ed ironici non fa che confermare l'eccellenza del maestro.

L'attributo pompière (dicasi pompière chi in arte si compiace di effetti appariscenti o grossolanamente emotivi) si addice invece all'altro lavoro francese :"Paris:1789" di Ex Machina, realizzato con TDI, lungo oltre dieci minuti. Bellissima e accurata la ricostruzione della Parigi d'epoca, ma la storia è inesistente e manca assolutamente un'idea unitaria. Il risultato è una serie di scene slegate che vivono di vita propria senza mai legarsi e decollare. Lo stesso difetto si riscontra nell'imponente "Imagination" del Mitsubishi Joint Committee Exotic Showcase '89.

Penso che assisteremo anche in seguito a questi mostri: pure esibizioni di potenza creati per stupire ma privi di qualsiasi idea unitaria. Potremmo definirla la computer-art delle cannoniere.

Interessante e molto curata è invece "Eurhytmy" dell'Ohio State University che rappresenta una danza barbarica e surreale in un paesaggio fosco ed ancestrale.

"Don't Touch Me" della Kleizer-Walczak Constuctin Company mostra finalmente una cantante digitale che riesce a suggerire un'atmosfera sensuale decisamente insinuante, uno dei primi esempi di elettronica sexy.

É confortante vedere che continuano ad esserci tentativi di ricerca autonomi, anche se danno l'aria di essere fenomeni puramente episodici e di risentire di una politica culturale internazionale che non si azzarda certo in percorsi autenticamente originali. Si ha l'impressione che il linguaggio proprio dell'animazione elettronica sia ancora balbettante e non sufficientemente indagato. In questo senso allora sono più interessanti i lavori di derivazione scientifica, che trovano il loro motivo d'essere proprio per le possibilità di rappresentazione specifiche del computer.

Splendida la ricostruzione di una parte, vastissima, del pianeta Marte che si basa sui dati trasmessi dai satelliti, metafisica la visualizzazione delle forze che agitano una nube temporalesca, impressionante la ricostruzione di un intervento ad un'arteria coronaria, affascinante la rappresentazione al rallentatore della caduta e rottura in mille pezzi di una teiera (ancora lei) fatta di uno strano ed improbabile materiale semirigido.

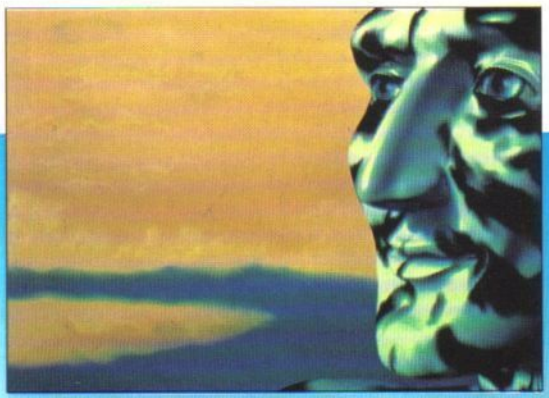
Forse questi ultimi lavori sono la dimostrazione che il mezzo elettronico, se adeguatamente indagato, è in grado di portarci facilmente alla soglia del mistero.

Per questo vorrei finire citando il breve "Megacycle" di John Amantides e Don Mitchell. In primo piano si vede un manichino che avanza in sella ad un monociclo, l'inquadratura si allarga e vediamo una fila intera di identiche figure, le immagini conclusive mostrano 12000 (dodicimila) manichini su monocicli che si snodano seguendo le anse di un immenso percorso labirintico. Leggo che la rappresentazione ha richiesto pochissime istruzioni che occupano poche migliaia di byte di dati. Quello che cogliamo non sono tanto gli oggetti, quanto la visualizzazione di un algoritmo, una idea che si fa visione e, inevitabilmente, mistero.

Forse non esiste solo John Lasseter.

■ **Mario Canali**

Nella foto a sinistra, "The Little Death" della Symbolic Graphics Division.
Qui sotto, un fotogramma del film di 11 minuti, "Anniversary", prodotto dal Computer Animation Center del National Film Board canadese.





http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IDEE GRAFICHE

LA GRAFICA PUO DAR VITA A NUOVI GIOCHI.

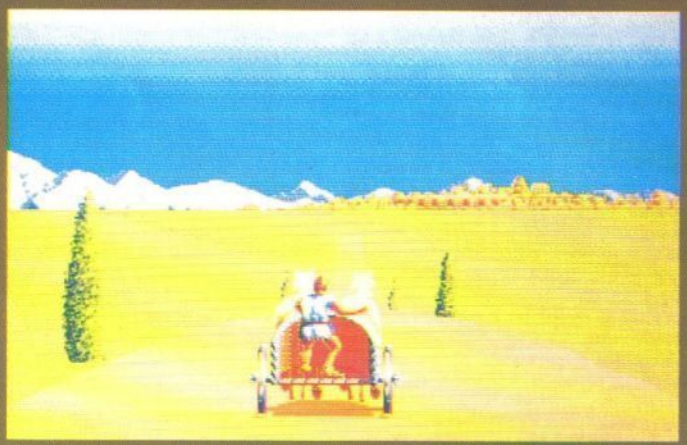
Quando siamo stati alla Psygnosis, non ci aspettavamo tutto ciò! Ci hanno fatto vedere tutti i titoli in lavorazione e ci hanno mostrato come li producono. Potete vedere anche voi!

Ciascuno di questi programmi nacque come una sfida di programmazione e potete un'idea di che tipo di sfida si tratta, gustando come sono costruite le immagini. Spesso si trattava di una complessa routine di animazione che consentiva alla società di andare oltre e sviluppare un gioco completo.

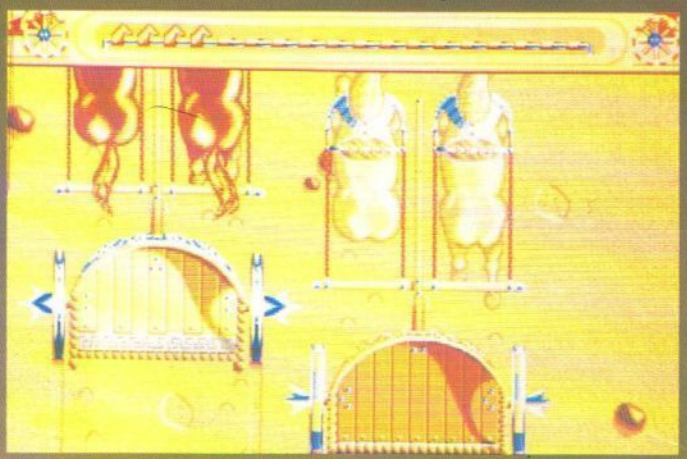
Prendete, ad esempio, il pescecane. Ci sono volute ore di studio per ottenerlo come desiderato ed il risultato è straordinariamente efficace. Potrebbe benissimo far parte di una sequenza di un nuovo gioco... infatti... beh... c'è ancora qualche segreto che non si può rivelare. Per ora.

CORSA DI BIGHE!

Lo sviluppo del gioco di bighe ha richiesto ore e ore di lavoro. In termini di animazione è stata una delle "sfide grafiche" più difficili mai affrontate dalla Psygnosis. Il problema non è stato soltanto la complessità dell'anatomia del cavallo ma anche che il gioco richiedeva dei punti di vista diversi, di lato e dall'alto.



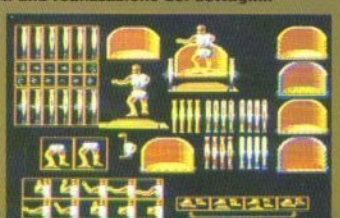
Dal dietro sembra ok, ma anche qui l'animazione e tutt'altro che semplice. Ciascun singolo elemento della biga è stato definito singolarmente.



Ecco la vista dall'alto, sembra facile, ma non è così: e ancora non c'è il guidatore! La foto sotto mostra i problemi dovuti alla realizzazione dei dettagli...



Aargh! Ci sono voluti secoli per ottenere l'ombreggiatura, ma ne è valsa la pena. Si possono addirittura vedere le contrazioni dei muscoli.



Ora tocca al programmatore. Da questo schermo, registrate come "picture file" può prendere i pezzi di cui ha bisogno.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PICCOLO È BELLO

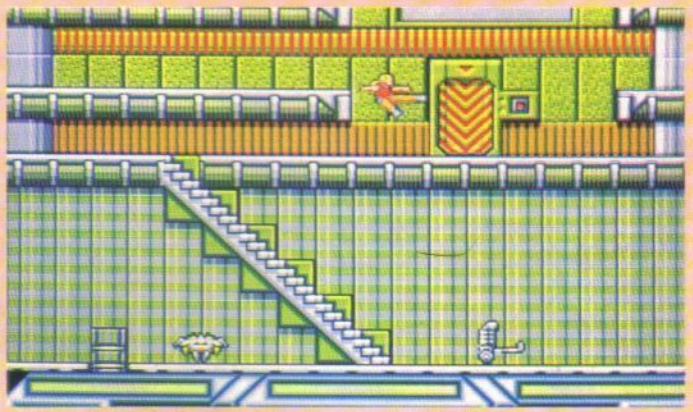
Un'area su cui hanno lavorato recentemente alla Psygnosis è quella delle dimensioni delle immagini animate. "Pensavamo", dice Ian Hetherington, "che c'era forse una dimensione ottimale per la figura su schermo e volevamo trovare la più piccola dimensione ottimale (mostrando così il massimo del fondale) compatibile con l'animazione ottimale.



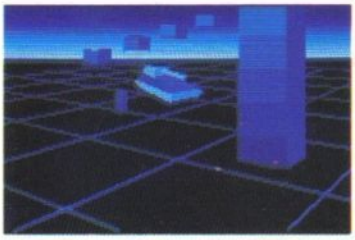
Il team grafico ha sperimentato varie dimensioni per le figure...



...e il risultato è stato uno schermo con la massima quantità di fondali...



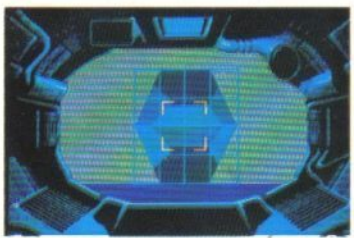
...e con la migliore animazione possibile. Qui potete vedere i vari quadri per la figura centrale, come saranno passati al programmatore.



Sperimentazioni sull'animazione 3D di carri armati. La velocità e qualità dell'animazione ha già entusiasmato i programmatori.



Nevermind! Questo nuovo titolo nasce da uno scenario in cui l'azione cambia continuamente di 90 gradi.



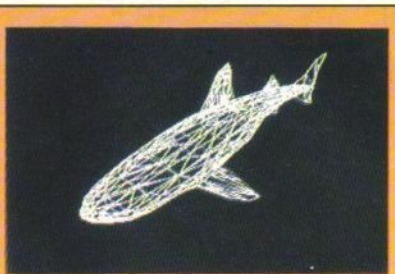
Infestation - basato su un mondo in 3D dove ci si può abbassare e guardare le cose dal basso. Nella foto attraverso una presa di ventilazione.

SQUALO 3D!

Per quanto bravi siate a programmare, un'animazione vellutata dipende tanto dalla grafica quanto dalla routine d'animazione. Qui il grafico Jim Bowers sta sperimentando con Sculpt 4D e potete vedere i tre stadi usati per creare un'animazione su larga scala per un possibile uso in un prossimo gioco (niente titolo per ora). La prima foto mostra lo squalo come una serie di poligoni generati con Sculp. La seconda e la terza immagine sono state fotografate dopo essere state importate in Deluxe Paint III per l'animazione.



La sequenza d'animazione finale è incredibilmente realistica. "Mi sono volute 14 ore per realizzarla", dice Jim. "Ho dovuto consultare un'enciclopedia per i dettagli anatomici. Disegnare un essere vivente è una pratica importante".



Sculpt4D consente di costruire oggetti da una serie di poligoni. In questa immagine ce ne sono più di 200.



Una volta che l'immagine è stata importata in Deluxe Paint III può essere preparata per l' animazione e modificata rapidamente.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

PAGINE GIALLE

Un'edizione particolare delle Pagine Gialle senza il CruciKappa ma con il ritorno alla grande del SOFTWARE CONSIGLIATO DA K. Il romanzo d'appendice continua e, al posto del CruciKappa inizia una mini serie su come

ROMANZO D'APPENDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA: Parte 5

Continua il regno del terrore di N'Gar Trombobo, ma Orazio Maniglia ha forse qualche asso nella manica. Scopritelo leggendo la quinta puntata dell'affascinante Romanzo d'Appendice di K. Poi quando vi siete calmati, provate a completare il Crucikappa o a risolvere il K-Puzzle.

Il Dottor Gattabuia si tolse il soprabito ed uscii. Non c'era altra soluzione se non quella di andare a trovare l'assessore - ma prima sarebbe andato a visitare suo cugino in Australia. Cominciò a camminare.

Orazio Maniglia alzò brevemente lo sguardo quando sentì da fuori i rumori della lotta del Dottor Gattabuia con gli infermieri, poi ritornò alla tastiera dell'Ameba del direttore. Quello che Orazio Maniglia stava scrivendo non era un virus qualunque. La cosa che stava scrivendo aveva una sua propria mente. L'aveva battezzata IRATA (Intelligenza Ricorsiva Attiva Totalmente Annichilente). Proprio mentre stava lavorando sulle subroutine di accumulazione dei dati quando sullo schermo apparve una singola linea:

"Something wonderful is about to happen to your..."

Orazio Maniglia afferrò una delle mannaie da macellaio che il Dottor Gattabuia teneva appese alla parete del suo ufficio e la calò sul filo del modem ancora collegato all'Ameba con tale velocità da tagliar via 17K di codice macchina dal posteriore di N'Gar Trombobo mentre questi si ritirava per il filo.

Ora Orazio Maniglia era furioso. Finii il programma, lo salvò su un floppy, poi uscii di corsa dall'asilo verso la fermata dell'autobus davanti al passo carraio.

N'Gar Trombobo stava facendo le valigie, e ci stava impiegando più di quanto pensasse. C'era, ad esempio, un mucchio di informazioni sulla termodinamica della compressione delle reti fognarie che - beh, gli sarebbero potute servire in futuro...

Gli ci vollero circa tre miliardesimi di secondo per calcolare quanto tempo ci sarebbe voluto per salvarsi su floppy (non si fidava più dei modem) e altri cinque miliardesimi di secondo per penetrare nel database contenente l'orario ufficiale dell'azienda dei trasporti municipale e calcolare quanto tempo ci avrebbe impiegato un fuggitivo lunatico con una mannaia da macellaio per arrivare all'impianto d'epurazione.

Orazio Maniglia trovò il Sig. Tordo nella stanza di pompaggio principale, intento a controllare gli ingegneri che cercavano di disattivare i motori di pompaggio.

"Ah, voi dovete essere certamente la signora della ditta di software." disse il Sig. Tordo, che portava occhiali dalle lenti spessissime che non lo aiutavano affatto a vedere meglio.

"Signor Tordo, ho bisogno di usare il vostro terminale."

"Oh, certo. Ecco qua, ma fatemi prendere il vostro cappotto." disse il Sig. Tordo, prendendo Orazio Maniglia per lo scalpo. "Caspita, mai visto un cappotto così pesante." borbottò il Sig. Tordo. Aprii la porta che portava alla scala principale, pensando che fosse quella del guardaroba, e appese Orazio Maniglia ad un gancio che invece non c'era. "Bene, cosa stavate dicendo signora...?"

Il visitatore se ne era andato.

"Beh, non è strano?" disse rivolgendosi ad un grosso estintore rosso. Poi notò qualcosa di piccolo e piatto sul pavimento. "Ah, una lettera. Deve essere caduta da una tasca della signora." disse, mentre raccolse il floppy disk.

N'Gar Trombobo si era messo a dieta. Aveva cancellato tutti i dati inutili che aveva accumulato sull'impianto d'epurazione, riducendosi ad appena poco più di 500K di codice super compattato. Era di nuovo una macchina da guerra smilza ed affamata - ora aveva bisogno di una via di fuga.

Il Sig. Tordo era seduto a quella che pensava fosse la sua scrivania, cercando di aprire con il tagliacarte quella che pensava fosse una busta. Ci trafficò un po' ma riuscii soltanto a rompere il tagliacarte.

"Maledetto aggeggio!" esclamò. "Ci penserò dopo, per ora lo metto nel cassetto."

Afferrò l'interruttore del drive sulla console davanti a lui e lo strattonò con tale violenza da tirare il telaio almeno dieci centimetri lontano dal muro e strappare metà dei cavi collegati. Scrutò il cassetto aperto, spinse la busta nella piccola fessura che c'era nella parte alta, si alzò, aprii la porta della macchina del caffè e cercò di entrarvi.

Certo che la mente malata, malvagia e torturata di Orazio Maniglia stava minacciando di sconfiggerlo sabotando il mainframe, N'Gar Trombobo si salvò sul floppy che era per un qualche miracolo apparso nell'ultimo drive funzionante una frazione di secondo prima che smettesse definitivamente di girare.

Ma aveva la sensazione di non essere solo. C'era qualcosa lì intorno, qualcosa celato nell'oscurità appena al di fuori della portata della sua percezione. Qualcosa di così terrificante, eppure così irresistibile che...

IRATA!

SOLUZIONE DEL CRUCIKAPPA DEL MESE SCORSO

D	R	U	M	M	O	N	D		P	P		I	O	
R	A	M	B	O		E	X	P	R	E	S	S		
A	I	S		N		C			I	T		O	M	
G	N		T	S	T		P		S	E	T	T	E	
O	B	L	I	T	E	R	A	T	O	R		T	T	
N	I	N	T	E	N	D	O		N		P	A	R	
	R		A	R	N	O	L	D		B	O		O	
	D	A	N		I		O	L	Y	M	P	I	C	
		L		I	S	S			U	Y		M	R	
S	E	U	C	K		U	S	A			F	A	O	
H	L			A	M	S	T	R	A	D		G	S	
A	F	T	E	R		H	A	M		I	N	E	S	
O				I		I	C	A	R	U	S			

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ILSOFTWARE CONSIGLIATO DA K

Non fatevi trovare impreparati alla grande corsa di Natale per arricchire la vostra collezione con qualche CLASSICO che vi manca. I videogiochi citati sono K-GIOCHI, cioè sono da considerare dei capitoli imperdibili della fantastica storia del divertimento elettronico

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 L39000d

Avventura dinamica tridimensionale multicolore 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.

K CLASSICO

BATMAN

Ocean • C64 L18000c • L25000d • Spectrum • L18000c • Amiga • L29000d

Due giochi in uno. Nei panni di Batman dovete sconfiggere in due avventure differenti il Joker e The Penguin; Grafica stupenda che cattura lo stile del fumetto originale. Tutto quello che vi resta da fare è aspettare Batman The Movie di prossima uscita.

K-VOTO 903 - ZX

BATTLETECH

Infocom • Amiga L49000 • PC L 49000 • C64 L39000

L'esordio della Infocom nei giochi di ruolo non poteva essere più clamoroso con un classico di questo genere. Battletech è ambientato nel 31º secolo ed è una buona miscela di combattimento (protagonisti sono robot chiamati Mech) e di esplorazione. Grafica colorata.

K-VOTO 801 - PC

DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L49000d • Amiga 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.

K-VOTO 951 - AMIGA

EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

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.

K CLASSICO

HEAD OVER HEELS

Ocean • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • MSX L18000c

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.

K CLASSICO

POOL OF RADIANCE

US GOLD/SSI • C64 L59000d • Amstrad L18000 • PC L49000

La SSI, specialista dei giochi di strategia è stata molto coraggiosa a tentare di portare il complesso concetto di Advanced Dungeon & Dragons su computer, ma ci è riuscita perfettamente. Un gioco influenzato dagli RPG che piacerà non solo agli appassionati di AD&D ma a chiunque sia alla ricerca di un gioco interessante che li tenga impegnati per mesi.

K-VOTO 921 - C64

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER 1990

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • PC L59000d • Mac L89000d

La versione aggiornata del definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Nuove opzioni per la sfida tra le due superpotenze. Il giocatore sceglie da che parte stare con l'obiettivo di mantenere l'equilibrio politico senza perdere prestigio, influenzando gli altri popoli e creare nuove alleanze. 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). É complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. É roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

K-VOTO 960 - AMIGA

CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L49000d • Amiga L49000d

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.

K-VOTO 927 - ST

JOAN OF ARC

Rainbow Arts • Atari St L39000 • PC L 59000

All'inizio sembra Defender of the Crown ma poi c'è molto più da fare. Infatti quando pensate di aver raggiunto l'obiettivo vi accorgete che siete solo all'inizio.

K-VOTO 912 - ST

UMS

Rainbird • Atari ST L49000d • PC IBM L49000d • Macintosh L59000d • Amiga L49000d.

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 ST e Amiga, le altre seguiranno tra breve.

K CLASSICO

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo o guidate un bob sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

3D POOL

Firebird • Atari St L29000 • Amstrad L15000c • C64 L15000

Uno dei migliori simulatori di biliardo in circolazione con la possibilità di ruotare il tavole e studiare al meglio il tiro. Non mancano gli avversari computerizzati per organizzare un torneo impegnativo.

K-VOTO 839 - C64

BATTLEHAWKS

US Gold/ Lucasfilm • PC L39000d • Amiga L39000 • Atari St L39000

Guidate un caccia o un bombardiere giapponese o americano in questo simulatore di volo/combattimento basato su una delle principali battaglie sul Pacifico nel 1942. É tutto così reale che avete il senso di essere presenti. Emozionante ed entusiasmante.

K-VOTO 928 - PC

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

BIO CHALLENGE

Palace • Atari St L 39000 • Amiga L39000

Giochi di colore stupefacenti e scorrimento parallattico su quattro piani per questo incredibile gioco a piattaforme. Nei panni di un agile cyborg di nome KLIPT dovete terminare sei livelli suddivisi in pianeti.

K-VOTO 919 - AMIGA, ST

BOBSLEIGH

Digital Integration • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c L25000d

Bobsleigh è un gioco emozionante. La strategia aggiunge un'ulteriore dimensione a questa simulazione altamente competente e irresistibile. Siete capaci di qualificarvi nelle prime tre posizioni alla fine della stagione? Sfortunatamente la versione per C64 è scadente in confronto a quelle per Spectrum e Amstrad e non è quindi raccomandata.

K-VOTO 901 - AMSTRAD

CHUCK YEAGER'S AFT

Electronic Arts • C64 L18000c L25000d • PC L29000d • Mac L89000

L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rollii. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

K-VOTO 912 - C64

F-16 COMBAT PILOT

Digital Integration • Atari St L39000 • PC L55000

Quattro giochi base per questo ennesimo simulatore dell'F-16. Il più impegnativo è la campagna militare a cui si accede solo dopo aver completato almeno una missione più semplice. C'è anche la possibilità di sfidare un amico collegandosi via modem

K-VOTO 952 - PC

FALCON

Mirrorsoft • Macintosh L89000 • PC 49000 • Amiga L59000 • Atari ST L59000

Uno stupefacente simulatore di volo che vi offre una dozzina di missioni con cinque livelli di difficoltà. Il gioco è orientato più verso il combattimento anche se la simulazione è ben realizzata. Dopo i primi voli capirete perchè ha fatto man bassa di premi negli Stati Uniti. Inoltre potete anche sfidare un amico con un altro computer anche di marca diversa.

K CLASSICO

FLIGHT SIMULATOR II

Sub-Logic • Atari ST L99000d • Amiga L99000d • PC IBM L99000d

Il venerabile progenitore di tutti i simulatori di volo. Flight Simulator II è il metro di paragone con cui giudicare tutti gli altri. Se avete le macchine per farlo girare è un acquisto essenziale.

K-VOTO

INTERCEPTOR

Electronic Arts • Amiga L45000d

Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto e estremamente giocabile.

K-CLASSICO

LEADERBOARD

Acces/USGold • Spectrum L18000 • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L29000d

Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf comperate Leaderboard. È di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournement Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il Gauntlet Country Club.

K CLASSICO

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.

BATTLE CHESS

Eletronic Arts • Amiga L.49000c • Atari St L49000 • PC L49000

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.

K-CLASSICO

CHESS MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L18000c L29500d • Amiga L29500d • Atari ST L29500d • PC L29500d

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.

K CLASSICO

COLOSSUS CHESS 4

CDS • Spectrum L18000c • C64 L18000c L29000d • Amstrad L18000c L25000d

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.

K CLASSICO

COLOSSUS MAH JONG

CDS • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000 c L25000d

Gioco di carte simile al gioco orientale di strategia e scelta. Un programma "tutor" e un breve manuale lo trasformano in un gioco facile da usare ed appassionate per esperti e principianti.

K-VOTO 937 - C64

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID

Imagine • Spectrum L18000c • C64 L12000 c L15000 d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000 d • MSX L18000 c • PC L39000d

È la conversione dell'omonimo gioco da bar, 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.

K CLASSICO

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 L18000c L25000 d

L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputabolle 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. È molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

K CLASSICO

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.

K CLASSICO

CONQUEROR

Superior • Archimedes L49000d (versioni per Amiga e ST in fase di sviluppo)

Ve ne andate in giro alla guida del vostro carro armato personale! Cannoneggiate il nemico in combattimento ravvicinato e pianificate la vostra strategia vincente. Questo è un gioco difficile da padroneggiare, ma se perseverate è come una calamita. Se però non avete un Archimedes da 1Mb, scordatevelo.

K CLASSICO

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ELIMINATOR

Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.

Un gioco di guida-sparatutto graficamente meraviglioso di John Phillips, che vi farà ingarbugliare il joystick. Vi capiterà addirittura di guidare sul soffitto. Anche se è molto difficile farci la mano, il livello di assuefazione è così alto che continuerete a rigiocarlo.

K CLASSICO

EMELYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Audiogenic • C64 L 18000• AmstradL18000 • Spectrum

Se Kick Off è il migliore calcio a 16 bit International Soccer si guadagna il premio di miglior calcio per gli 8 bit. Sulla base dell'omonimo gioco realizzato anni fa per il 64, è stato realizzato un gioco completo che consente i cambi, calci di rigore e, soprattutto, di fare sfide a più squadre, dal torneo all'italiana a quello ad eliminazione diretta.

K-VOTO 925 - C64

EXOLON

Hewson/USGold • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c

É 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.

K CLASSICO

GRAND MONSTER SLAM

Golden Goblins • Atari St L29000 • Amiga L29000 • C64 L15000 c,d •

Stupenda competizione inventata dai programmatori tedeschi. Una specie di palla prigioniera medievale con tanta atmosfera e particolari divertenti. Una sfida continua al computer.

K-VOTO 900 - AMIGA

KICK OFF

Anco • Amiga L29000 • Atari St L29000 • C64 L

Al momento è da considerare come il miglior gioco del calcio a 16 bit. Su C64 è un po' più deludente ma sempre impegnativo. Il gioco è di una velocità impressionante. Non mancano le ammonizioni, espulsioni, falli da rigore e tattiche per le squadre.

K-VOTO 821 - ATARI ST

NEW ZEALAND STORY

Ocean • Spectrum L15000c • C64 15000c, d • Amstrad L15000c • Atari ST L29000d • Amiga L29000d

Anche se è inevitabile un confronto con Rainbow Islands, New Zealand Story è un gioco da essere preso in considerazione. É estremamente divertente da giocare con una immensa varietà di cose da fare per i vari livelli.

K-VOTO 875

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.

K CLASSICO

PIT STOP 2

Epyx/ Us Gold (Ormai disponibile solo nella compilation Epyx Epics e anche in versione economica per alcuni computer)

Emozionante corsa automobilistica contro un amico od il computer, la prima ad utilizzare lo schermo diviso in due. Varie circuiti di Gran Premi, cambio dei pneumatici, rifornimenti che vi impegneranno a lungo garantendovi l'emozione di una vera gara.

K CLASSICO

POWERDROME

Electronic Arts • Atari ST L49000d • Amiga

Questo straordinaria simulazione di guida futuribile vi coinvolgerà per i prossimi mesi a venire. Inizialmente potrebbe non essere facile da giocare, ma con un po' di perferanza non smetterete più di giocarlo.

K-VOTO 925 - Atari St

PURPLE SATURN DAY

Exxos • Atari St L40000d • Amiga L40000d

Un appasionante mix di giochi che vi colpiscono per la grafica ed il sonoro. La rassicurante giocabilità vi garantisce un buon divertimento per ogni sub gioco. Non è facile prendere confidenza con il gioco ma una volta capiti i meccanismi rimarrete per molto tempo ammirati dal PSD.

K-VOTO 912

RAINBOW ISLANDS

Firebird • Spectrum L18000c• C64 L15000d, c• Amstrad L18000c• Atari St L29000d • Amiga L29000d

É la continuazione di Bubble Bobble ma per questo non manca di fantasia. La grafica e il sonoro sono superbi come stupenda è la sua giocabilità. Una delle migliori conversioni arcade dell'anno che non dovete lasciarvi sfuggire.

K-VOTO 934

RVF

Microstyle • Atari St L49000 • Amiga L49000d

RVF vi permette di provare la vera sensazione di correre con una Honda RVF. I dettagli non mancano durante la corsa, compresa la spinta indispensabile per avviare la moto dopo un incidente. Un eccellente misto di azione e simulazione

K-VOTO 915

SPEEDBALL

Imageworks • Amiga L29000 • Atari St L29000 • C64 L15000 c, d

Fantastica versione di una pallamano futurista. Il gioco è velocissimo, gli effetti sonori sono stupendi e gli incontri tiratissimi. Possibilità di sfidare il computer oppure, (grande), un amico con un'opzione per un torneo della durata desiderata. Un vero sballo elettronico...

K-VOTO 900 - C64

SUMMER GAMES

Epyx/USGold • C64 L18000c L.25000d • PC L29000d

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.

K CLASSICO

SUPER HANG-ON

Electric Dreams • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Spectrum L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Se avete un 16 bit,e vi rilassate con la velocità, non potete farvi sfuggire questa stupenda conversione che vi porta a sfrecciare sulle strade di tutto il mondo.

K-VOTO 910 - Amiga

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 nel gioco.

K CLASSICO

THRUST

Firebird • Spectrum L5000c • C64 L5000c • Amstrad L5000c

Dei comandi terribilmente sensibili e una struttura di gioco basata su veri principi fisici rendono questo gioco economico un acquisto indispensabile. Volando per le caverne di un pianeta in mano ai nemici, dovete raccogliere carburante e distruggere le torrette nemiche senza andare a schiantarvi contro le pareti del tunnel. Già così è abbastanza difficile, in più quando fate il viaggio di ritorno dovete portarvi un grosso peso attaccato all'astronave Molto tosto, impossibile metterlo giù.

K CLASSICO

THUNDERCATS

Elite • C64 L12000c L15000d • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c

Il gioco è basato sulla serie di cartoni animati televisiva. É un gioco a scorrimento visto di lato con tanta giocabilità. Ciascuno dei 14 livelli del gioco è una corsa a tutta velocità dall'inizio alla fine con un mucchio di ostacoli da evitare. Impressionante graficamente e anche incredibilmente giocabile.

K CLASSICO

TV SPORTS FOOTBALL

Cinemaware • Amiga L59000

Il massimo per una simulazione sportiva. Tattica, tecnica di gioco, confronto tra le squadre, campionato simile a quello della realtà, tutto questo è TV Sports Football, la nuova generazione dei giochi sportivi. Per ora c'è il football americano ma tra breve sarà la volta del Basket.

K-VOTO 892 - AMIGA

URIDIUM

Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000c • BBC L18000c

Il gioco per mettere alla prova la vo-

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

stra resistenza negli sparatutto a scorrimento: distruggete l'astronave madre e attaccate le navicelle spaziali, evitando allo stesso tempo le strutture fisse. Il bellissimo stile metallico dell'astronave madre e il fluidissimo scorrimento dello schermo lo mettono al di sopra di qualunque concorrente. Un gioco da non perdere, specialmente ora che la versione per C64 viene venduta insieme all'eccellente Paradroid.

K CLASSICO

VINDICATOR

Tengen • Atari St L39000 • C64 L15000 c, d • Amiga L39000

Dal grande coin-op, una splendida conversione con protagonista un carroarmato che deve infiltrarsi in un paesaggio tecnologico e distruggere tutto.

K-VOTO 806 - ATARI ST

VOYAGER

Ocean • Atari St L39000 • Amiga L39000

Uno dei migliori sparatutto in 3D. Il gioco è un po' troppo ripetitivo ma richiede anche una certa dose di cervello per capire come affrontare i vari alieni senza finire subito il carburante

K-VOTO 862 - Atari St

ZARCK/VIRUS

Superior Software • Archimedes L49000d Firebird • Amiga L49000d • Atari ST L49000d

Oggi come oggi è il gioco a cui idealmente Kappa dà il massimo del punteggio. Un solido spara-e-fuggi tridimensionale con una tale perfezione grafica e un'azione di gioco mozzafiato che è subito diventato un classico. Sono appena arrivate le versioni a 16 bit e sono belle come quelle a 32. Resta da vedere se le versioni per gli 8 bit otterranno gli stessi punteggi.

K CLASSICO

SPECIALI

In Questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

DARK SIDE

Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d

Il seguito di Driller (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

K CLASSICO

DRILLER

Incentive • C64 L18000c L25000d • Spectrum L18000c • Amstrad L25000c L29000d • PC L49000d

Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarcisi in mezzo. É un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

K CLASSICO

ELITE

Firebird • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L.25000d • Atari ST L45000 • BBC L18000c L25000d

Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale, Elite ha stabilito per le altre software house lo standard da seguire. Uno dei primi giochi spaziali ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di contrabbando.

K CLASSICO

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L.39000d

Un mondo a libirinto dove massa, grandezza e inerzia si combinano per rendere più impegnativo il gioco. Rompicapi impegnativi e ostacoli quasi insuperabili vi faranno "rotolare" a lungo.

K-VOTO 923 - C64

MILLENIUM 2.2

Electric Dreams • Atari St L39000 • Amiga L39000

La Terra è stata sconvolta da una collisione tra corpi celesti e l'unica speranza viene da una colonia di 100 persone sulla Luna. Garantire la sopravvivenza della colonia ed avviare un progetto di sviluppo è l'obiettivo principale di questo completo ed appassionante gioco spaziale comandato da icone e che richiede molta strategia.

K-VOTO 941 - ATARI ST

POPULOUS

Electronic Arts • Atari St L40000 • Amiga L40000

Un gioco straordinario dalla grafica strabiliante e che consente al giocatore di sentirsi un vero Dio. Il protagonista è infatti il capo degli dei e deve preoccuparsi del benessere dei suoi sudditi. 1000 mondi metteranno alla prova la vostra bontà e capacità di far felice il popolo.

K-VOTO 963 - AMIGA

QUEDEX

Thalamus • C64 L18000c L25000d

In questo impegnativo gioco dovete guidare in un tempo limite, una palla di metallo attraverso 10 schermi di labirinti, bonus e ostacoli. Gioco semplice con numerose variabili che vi possono far volare ad altri schermi. Grafica stupenda.

K-VOTO 934 - C64

SPINDIZZY

Electric Dreams • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d

Guidate la trottola per superare i vari ostacoli, raccogliere i gioielli e sfidare il tempo. Lo scenario del gioco è un vasto sistema di cunicoli, rampe, torri e trampolini con pericolose voragini.

K CLASSICO

STARGLIDER II

Rainbird • Atari St L39000d • Amiga L39000d

Grafica solida a 3D ottenuta con la grafica a vettorii. Avete molto da fare e parecchi Egrons da distruggere prima di ottenere l'obiettivo finale. Una combinazione di sparatutto e esplorazione per un gioco che è sicuramente uno dei migliori in circolazione.

K-VOTO 927 - ST

TAU CETI/ ACCADEMY

CRL • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c • Atari ST L39000d • Amiga L39000d

Entrambi a metà tra un un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti impegnati in missioni impossibili In Academy potete anche disegnarvi da voi il vostro velivolo.

K CLASSICO

TOTAL ECLIPSE

Incentive • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c

Il terzo gioco con il sistema Freescape è leggermente diverso dagli altri due.

Siete nel 1930 e dovete evitare che la luna esploda. Per gli amanti delle avventure dinamiche e per tutti quelli che impazziscono per gli enigmi il sistema Freescape è vera manna dal cielo.

K-VOTO 907 - Amstrad

ADVENTURE

I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

THE BARD'S TALE III

Electronic Arts • C64 L25000d

L'ultimo gioco della serie Bard's Tale ha molti miglior rispetto ai precedenti. La grafica è meglio animata e le routine di combattimento tengono conto anche della vostra distanza dai rivali. Finalmente qualcosa che ha un ottimo rapporto qualità/prezzo.

K CLASSICO

BEYOND ZORK

Infocom/Activision • C64 L39000d • PC L59000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d

Il tentativo della Infocom di approfittare del mercato dei giochi di ruolo è un gran successo. Localizzate la favolosa Coconut of Quendor in un gioco che combina l'astuzia e la fantasia di una della più originali case di software del mondo con un parser e una giocabilità all'avanguardia.

K-VOTO 902 - ST

CORRUPTION

Rainbird • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • PC L49000d • C64 L25000d • Amstrad 6128 L39000d

Questo racconto di pratiche finanziarie poco trasparenti, infedeltà e bancarotta non piacerà a quegli avventurieri che preferiscono vagare per sotterranei misteriosi alla ricerca di tesori. Ma per quelli che hanno le tasche piene dei soliti adventure fantasy, è una boccata d'aria fresca. Grafica superba, grande atmosfera e una trama appassionante. Un ottimo gioco che vi prende fin dall'inizio.

K-VOTO 920 ST

FISH

Magnetic Scrolls Amiga L49000d • PC L49000d

C'è più da giocare che in Corruption, è meglio disegnato di Jinxter e non è così contorto come The Pawn. Questo è sicuramente il miglior titolo della Magnetic Scrolls dai tempi di

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Guild of Thieves. Ottimo veramente.
K-VOTO

GUILD OF THIEVES
Rainbird/Magnetic Scrolls
La più giovane software house di adventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.
K CLASSICO

INGRID'S BACK
Level 9 • Atari ST L49000d
Un grande seguito a Gnome Ranger. La Level 9 ha veramente imparato ad usare i personaggi nei suoi giochi e a programmarli in modo efficace.
K CLASSICO

JEWEL OF DARKNESS
Rainbird • C64 L25000C • Spectrum 128 L22000c • Amstrad L22000c L29000d • PC L49000d • Amiga L49000d • Atari ST L49000d
La Level 9, la più vecchia casa di programmazione di adventure inglese, ha messo insieme in un solo pacchetto tre dei suoi classici, Colossal Adventure, Dungeon Adventure e Adventure Quest. I giochi sono stati aggiornati con immagini grafiche e un vocabolario più grande e sono in perfetta sintonia con l'originale spirito degli adventure.
K CLASSICO

JOURNEY
Infocom • Amiga L • PC L
La infocom si rinnova e con Journey introduce la grafica nelle sue avventure. Siete nei panni di un gruppo di viaggiatori alla riicerca di nuove terre coltivabili. Un po' avventura e un po' romanzo interattivo.

LURKING HORROR
Infocom/Mediagenic • C64 L39000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d • PC L59000d
Il tributo della Infocom a H.P. Lovecraft e al genere horror vi farà venire i brividi freddi quando scoprite cosa si cela nel sottosuolo del laboratorio dell'università. Stupendo gioco testuale con descrizioni delle locazioni che sconsigliano di giocarlo dopo il tramonto...
K CLASSICO

SHOGUN
Infocom • Amiga L • PC
La nuava linea della Infocom parte da qui, un avventura con tanta grafica e tratta da un famoso romanzo di James Clavell. Il tutto, ovviamente, ambientato nel Giappone.

TIME AND MAGIK
Mandarin • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d • PC L49000d
Questa compilation di giochi Level 9, Lords of Time, Fred Moon e Price of Magik, è stata rimodernata con un parser migliore, un vocabolario più grande e delle immagini in più. Ottimo affare se già non possedete tutti i giochi.
K CLASSICO

ULTIMA V
Origin • PC L69000d • C64 L49000d
Questo gioco non solo mantiene l'alto standard della serie Ultima, ma lo sorpassa. Un superbo gioco d'avventura e di ruolo con centinaia di cose da fare e territori sconfinati da esplorare.
K CLASSICO

WASTELAND
Electronic Arts • C64 L25000d
Un gioco di ruolo epico ambientato in un'America abitata da conigli mutanti giganteschi e da gaglioffi in motocicletta. L'atmosfera forse non è altrettanto suggestiva come quella della serie Bard's Tale, ma l'aggiunta della dimensione strategica, rispetto allo scenario taglia e affetta e lancia incantesimi di Bard's Tale, compensa questa carenza.
K CLASSICO

ZORK ZERO
Infocom • Amiga L
Molto godibile con una varietà di enigmi e sfide che vi conquisteranno all'instante. Se ci fosse un po' più di interazione con i personaggi sarebbe stato un altro classico, ma anche così è uno dei migliori giochi dell'anno.
K-GIOCO

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.

ARCHIPELAGOS
Logotron • Atari St L59000 • Amiga L59000
Grafica tridimensionale e gioco in stile Sentinel. Questi sono le caratteristiche vincenti di questo gioco di strategia. Inizialmente può sembrarvi troppo facile ma con l'aumentare del livello, estirpare la presenza aliena dai 10000 arcipelaghi, diventa sempre più difficile.
K-VOTO 910 - ATARI ST

BOULDERDASH
Prism Leisure Corporation • Spectrum L7500c • C64 L7500c • Amstrad L7500c
Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri 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.
K CLASSICO

DEFLEKTOR
Gremlin/Vortex • Spectrum L12000c • C64 L12000c L15000d • Atari ST L29000d
Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere 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.
K CLASSICO

NEBULUS
Hewson •C64 L12000c L.15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L29000d
Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. È 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.
K CLASSICO

SENTINEL
Firebird • Spectrum L18000c • C64 L.18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d
Gioco di strategia bizzarro 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.
K CLASSICO

TETRIS
Mirrorsoft • Spectrum L18000c • C64 L18000c L.25000d • Amstrad L18000c L39000d • Amiga L39000d • IBM L39000d
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.
K CLASSICO

THINK!
Firebird • Spectrum L7500c• C64 L7500c • Amstrad L7500c
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.
K CLASSICO

XOR
Logotron • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c
Un gioco di labirinto estremamente complesso nel quale il giocatore controlla due scudi e deve raccogliere delle maschere attraverso 15 labirinti, che aumentano man mano di complessità. Nei livelli successivi ci sono pesci e galline che non aspettano altro di cadervi addosso e porre termine al gioco. Più avanti ancora i pesci e le galline sono l'ultimo dei vostri problemi: altri oggetti come bombe, trasportatori e bambole vi daranno ulteriori grattacapi. Scorrimento fluido e grafica semplice. Un gioco che richiede pianificazione per essere portato a termine.
K CLASSICO

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

LE VOSTRE PAGINE

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 pa-gina. 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.

VENDESI

VENDO Olivetti M-19, due anni di vita, Ram di 512 K, 2 Disk-Drives da 5 1/4, video monocromatico, fosfori verdi, ad alta risoluzione (640x400 pixels) standard CGA + Super Mouse con doppia uscita bus o seriale, ancora in garanzia. Tutto a L. 2.000.000 trattabili.
P.S.: vendo PC e Mouse anche separatamente.
Per informazioni telefonare a:
■ Massimo Boz via Moncalvo, 38 bis - 10131 Torino tel. 011/872174

VENDO, a prezzo contenuto, come nuovi, programmi originali per Atari GT: Elite, F16 Falcon, Powerdrome, Virus ,Starglider 2, Speedball, Black Lamp, Strar Trek, Captain Blood.
■ Marco Ramadori Marco c.ne Clodia, 82 - 00195 Roma tel. 06/318564
VENDO per Amiga il programma "Superbase" in versione originale con chiave e manuale italiano, inoltre vendo il gioco "Carrier Command" anche questo in versione originale con manuale e audiocassetta.
■ Per informazioni telefonare allo 0574/810847 (ore serali) Paolo

VENDO cartuccia "Outrun" per console Sega Master System a sole L. 40.000 più spese di spedizione. E' completa di confezione e istruzioni (un vero affare).
■ Gianluca Colantonio via Giuseppe Paone, 18 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/24843 (ore pasti)

VENDO il seguente software originale per C64: Platoon (completo di confezione e istruzioni) a sole L. 10.000, R-Type a L. 10.000, Tiger Road e Street Fighter a L. 8.000 l'uno, Bangkok Knights L. 9.000 e Target Renegade L. 7.000; separatamente o tutti in blocco a L. 48.000.
In più vendo rivista ZZAP dal n. 15 al n. 35 a L. 38.500 (in ottimo stato) telefonare o scrivere a:
■ Gianluca Colantonio via Giuseppe Paone, 18 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/24843

VENDO Adventure Construction Set per Amiga, originale e in italiano perfettamente funzionante, usato una sola volta, a L. 30.000.
Scrivere a:
■ Sérgio Deserti p.za Einaudi, 8 - 10048 La Loggia (To) o telefonare al 011/9629935 ore pasti.

VENDO console Sega Master System con alimentatore, cavi , 2 joystick e giochi come Out Run, Black Belt, Wrestling, Ninja, Fantasy Zone, Calcio, Baseball, Spy vs Spy ecc. 3 mesi di vita L. 195.000.
Cerco contatti per Amiga in Milano essendo nuovo del settore.
■ Niccolò De Lucis c.so Magenta, 48 - 20123 Milano tel. 02/8052237 escluso sabato e domenica

Causa passaggio a sistema superiore VENDO C64 + drive 1541 II + joistick albatros + vasta gamma di giochi originali tra cui: Zakmackraven, Neuromancer, E. H. International Soccer; molte simulazioni di giochi microprose con manuale tradotto + molti altri (sempre originali); tutto a L. 500.000, massima serietà.
Contattare:
■ Gennaro Picardi via Montefumaiolo, 13 - 00139 Roma tel. 06/8177963

VENDO per C64 cassetta originale della Cascade a L. 20.000, disco originale "Maestro" per imparare ad usare il C64 a L. 17.000, Modem modello 6499, con relative istruzioni, mai usato a L. 95.000.
Se acquisterete insieme al Modem il disco o la cassetta, questa sarà gratis.
Per informazioni scrivere a:
■ Gianluca Truffi via Vigna Alta, 14 - 20075 Lodi (Mi)

VENDO questi giochi originali per C64 su cassetta: Bionic Commando (L. 15.000), Night Rider (L. 12.000), Oink (L. 10.000), Barbarians (L. 8.000). Pagamento in contrassegno e spese postali a carico dell' acquirente. VENDO anche tutti i numeri di K, ZZAP, The Games Machines.
■ Fabio Antonelli via Bologna, 282 - 50047 Prato (Fi) tel. 0574/466947

VENDO nuovo Geos + Geowrite + dischi omaggio. Disponibile Disk Drive per 64.
Condizioni e prezzi ottimi. Ideale zona Torino. Telefonate: non potete dire di no!
■ Danilo Aghemo via Rivoli, 49 - 10043 Orbassano (To) tel. 011/9018486

VENDIAMO Spectrum 48K + Spectrum 128 K rispettivamente a L. 100.000 e L. 200.000 con numeroso materiale (programmi, giochi, accessori, manuali, libri e riviste) e un joystick.
Contattare al più presto:
■ Aldo e Andrea tel. 0523/73739 e 0523: 72652 (Piacenza)

VENDO per C64 i seguenti giochi originali: Barbarian 2, Predator, Championship Wrestling, E.H. International Soccer (cassetta), Defender of the Crown, Forgotten Worlds, Thunderblade, Maniac Mansion, Speed Ball, Silkworm (disco).
VENDO inoltre il 4° corso di programmazione "Video Basic" per C64. Comprende 20 cassette e volumi con relativi raccoglitori.
■ Alessandro Pinna via F.lli Vivaldo, 26 - 07100 Sassari tel. 079/245369

VENDO computer Amstrad CPC 464, monitor fosfori verdi, joystick e manuale di istruzione + i seguenti giochi: Driller, Bionic Commando, 3D Pool, Match Day II, Heros of the Lance, Gauntlet II, Hardball, Leaderboard, Footballer of the Year e Silkworm. Tutto a L. 400.000.
Per informazioni rivolgersi a:
■ Antonio Maffei Antonio via S. Abbondio, 37 - 20142 Milano tel. 8460576 chiamare ore pasti

VENDESI Spectrum 128K , con presa stampante RGB, Midi, stampante RS 232, Keypad (per la pistola o tastierieno numerico), multiface 128, motorino microdrive, manuale assembler per lo Spectrum, assemblatore per lo Spectrum, manuale per l'uso del microdrive, manuale Spectrum 48K (italiano e inglese), manuale Spectrum 128K, registratore, giochi da 48K e anche da 128K, il tutto a L. 460.000 trattabili.
Telefonare a:
■ Massimiliano Russi via A. Malignani, 2 - 33052 Cervignano (Ud)
tel. 0431/35059

CERCASI

CERCO possessori di C64 per contatti e scambi di ogni genere.
■ Vincenzo Martella via Rossini, 2 - 71010 Peschici (Fg)

CERCO contatti con possessori di PC
■ Emanuele Malavasi via Togliatti, 14 - 46038 S. Giorgio (Mn)
tel. 0376/370726

CERCO possessori di Amiga per scambio di idee, giochi, trucchi.
Telefonare ore pasti a:
■ Alessandro Toni 0587/56266

COMPRO Amiga 500; possibilmente anche giochi del suddetto.
Rivolgersi a:
■ Andrea Vescia via Bellini, 35 - 71012 Rodi Garganico (Fg)

Cerco numeri di ZZAP! dal n. 1 al n. 29 (compreso) solo in blocco.
Prezzo non superiore a L. 50.000.
■ Dario Parrinello via Lungomare, 45 - 89100 Gallico;Marina (Rc)
tel. 0965/371512

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

CERCO possessori di Amiga 500 per contatti.
■ Christian Bellomo - tel. 02/9602886

Neo possessore di "Amiga" CERCA contatti. Rispondo a tutti. No lucro. Max serietà. Sono disposto a corrispondere in tutta Italia.
■ Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (Fi) tel. 055/642087

CERCO nuovi e vecchi giochi per CBM64 in cassetta es.: Rambo III, Vigilante, Navy Moves, Saboteur II, Project Firestart, Robocop, Stormlord, Impossible Mission II, Last Ninja II, 1943 Midway ed altri.
Cerco sopratutto giochi di guerra.
Chi è interessato telefonare a:
■ Tommaso Casati via Miglioli, 16 - 20045 Besana Brianza (Mi) tel; 0362/940966

CERCO possessori di Atari St (possibilmente in zona Bologna), per scambio di software e informazioni di ogni tipo per questo computer.
Contattate:
■ Daniele Zambrini via T. Tasso, 8 - 40026 Imola (Bo)

Utente ST desidera contatti per RPG e non.
Scrivete a:
■ Franz Contromano str. Lunetta, 3 - Mantova tel. 0376/374124

E' nato l'Imperial Software Club per utenti MS-DOS. Cerchiamo amici e nuovi soci in tutt'Italia.
Inviare a:
■ Imperial Software club c/o Andrea Murru c.p. n. 82 - 08048 Tortoli (Nu)

Siamo due ragazzi di Novara e cerchiamo ragazzi/e di 13/14 anni per scambio e vendita programmi di C64 e A500.
Possibilmente formare un club in Novara e dintorni se seriamente interessati:
■ Alberto Gabbrini via De Amicis, 19 - 28100 Novara

Sono un nuovo possessore di Atari ST 520 e cerco nuovi utenti per CONTATTI e per scambio programmi.
Scrivete o telefonate a:
■ Pietro Pintore via Stanis Manca 5/a - 07100 Sassari tel. 079/299078

C64 Varese Club cerca amici per lo scambio di informazioni e per formare gruppi di giocatori.
■ Telefono 0332/400106 dopo le 20.00 chiedere di Andrea

CERCO contatti per C64 nella mia zona.
■ Fabio Antonelli via Bologna, 282 - 50047 Prato (Fi) tel. 0574/466947

CONTATTO possessori di Amiga scrivere o telefonare nelle ore dei pasti.
■ Simone Pratolini via dei Rossi, 74 - 50018 Scandicci (Fi) tel. 055/256561

Cerco contatti per computer Amiga.
■ Gabriele Messina v.le Vittorio Emanuele II, 2 - 53100 Siena - tel. 0577/270370

Cerco possessori di Amiga per contatti.
■ Alessandro Badii via Parenzo, 36 - 57013 Rosignano Solvay (Li) tel. 0586/790301

Neo possessore di Amiga 500 cerca nuovi amici per scambio programmi, idee, consigli, trucchi ed eventualmente la formazione di un club. Possibilmente zona Marche/Abruzzo.
Contattare:
■ Lucio D'Ambrosi via Kennedy, 39 - 63017 Porto San Giorgio (Ap) tel. 0374/674840

Amiga Club Velletri cerca nuovi "Amighi" che sian desiderosi di scoprire e utilizzare al meglio il loro Amiga.
Contattare:
■ Luca Nardini via colle Perino, 63 - 00049 Velletri (Rm) tel. 06/9624763

In possesso di Commodore 128 e C64 cerco contatti con appassionati di simulatori di volo per scambio esperienze.
Scrivere a:
■ Giorgio Pini via del Pesco, 41 - 41010 Fossoli (Mo)

Cercasi ragazzi da 12 a 14 anni possessori di un PC compatibile per scambiarsi informazioni su animazione e grafica e software-giochi e formare un "PC Club". Scrivere a:
■ Luca Rondolini via Caprera, 10 - 06070 S. Mariano (Pg)

Cerco contatti per computer Amiga.
■ Francesco Granatiero via L.Da Vinci, 1 - 20040 Colnago (Mi)

CERCASI

Zero Defects: scambio programmi per Amiga, disponibili ultime novità. Max serietà.
Scriviamo DEMO totalmente in Assembler.
Per contatti:
Zero Defects: via Amendola, 50 - 07100 Sassari tel. 079/242019 (Sandro), tel. 079/291591 (Candido)

Scambio software per Amiga. Max serietà. Per contatti scrivere o telefonare a:
Di Palmo Maurizio via Crispi, 66 - 74024 Manduria (Ta) tel. 099/805360

Scambio programmi nuovi e originali per C64.
Fava Andrea via Adua, 3 - 21040 Vedano Olona (Va)

Scambio programmi nuovi per Atari ST.
Boschin Massimo via Barile, 29 - 31044 Montebelluna (Tv) tel. 0423/609576

SCAMBIO programmi per Amiga. Max serietà! Non vendo né compro.
Astenersi speculatori. Mandate la vostra lista ed io manderò la mia.
Papariello Francesco via De Gasperi, 58 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/701538

K-PUZZLE N°3

Il professor Otto Esa era di buon umore l'altro giorno. Stava tenendo una lezione sulle "Curiosità numeriche" quando fu sollevato l'argomento dei numeri palindromici. Prese quindi un gessetto e scrisse sulla lavagna il seguente numero:

1 3 3 1 3 9 9 3 1 3 3 1

"Questo", disse, "è un numero palindromico. Come il mio nome -Otto - si legge allo stesso modo sia da sinistra che da destra. Quello che forse vi può sfuggire è che è anche la terza potenza di un numero. Infatti equivale a 110011 per 110011 per 110011. Quindi, come potete osservare, la sua radice cubica è essa stessa un numero palindromico."

A questo punto il professore fece una pausa per consentire ai suoi studenti di copiare i numeri.

Sono certo che sarete in grado di trovare altri potenze al cubo con la stessa proprietà. Il cubo 1331 è palindromico proprio come la sua radice cubica, 11. Non ho dubbi che sarete capaci di incrementare questa lista - in ciascun caso, per una qualche sconosciuta ragione, la radice cubica sarà anch'essa palindromica."

Il professore Esa concluse la lezione con le seguenti parole: "Voglio che troviate un una potenza al cubo che sia palindromica ma la cui radice cubica NON lo sia!"

Riuscirete a risolvere questo indovinello? Provateci, ma invece di usare carta e penna, perché non studiate un listato che vi consenta di risolverlo col l'aiuto del vostro computer?
(La soluzione verrà pubblicata nel numero di dicembre)



http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GAME DESIGN I

Game design - ideazione di un gioco. Che cosa comporta? Quali sono i rischi? Qual'è il procedimento da seguire? Può farlo chiunque oppure occorre essere dei geni? A queste ed altre domande risponde, a partire da questo numero, questa mini serie di articoli che vi sveleranno ogni mistero.

I Game Designer o ideatori di giochi sono una rara setta di idealisti la cui abilità nel programmare è spesso limitata a 10 PRINT "CIAO MAMMA": GOTO 10 - persone che trascorrono tutto il loro tempo inventando nuovi mondi spaziali abitati da viscidi lucertoloidi alieni che spesso finiscono per l'essere chiamati Cyberqualcosa; persone che scrivono appunti su pacchetti di sigarette mentre sono seduti in autobus ed ascoltano la musica dei Pink Floyd per ispirarsi; persone che riescono a scavarsi una piccola nicchia nel mondo dell'industria del software grazie alla loro immaginazione. Potreste farlo anche voi, dunque? Forse, ma prima di cercare di cercare di attirare l'attenzione di una software house, leggete questa piccola indagine sul mondo del "game design". Iniziare la propria carriera da perfetti sconosciuti è una prospettiva inquietante, non c'è dubbio. Esistono numerosi modi per iniziare il processo creativo di un gioco, e tutti richiedono tanta fortuna e molto olio di gomito.

Il primo metodo consiste nel sedersi a tavolino e fare lavorare gli ingranaggi della nostra immaginazione per farci venire in mente un' idea. Ed ecco che già iniziano i guai. Che cosa succede quando la nostra vecchia e fidata materia grigia entra in sciopero e decide di rimanere sorda alle nostre disperate richieste - forse a causa di qualche partita di troppo a Tetris (inserire il gioco di proprio gradimento) la notte prima? Beh, è un modo sfortunato di iniziare, ma purtroppo non ci sono santi: non saranno mai le ditte di software a fare il primo passo; siete voi che dovete farvi avanti per primi proponendo un'idea, non importa quanto ci impieghiate per farlo.

Questo compito può essere notevolmente facilitato se avete giocato, o almeno visto, molti programmi messi in commercio negli ultimi due anni. In questo caso dovreste esservi già fatti un idea su quali giochi sono già stati programmati con successo, e questo può darvi delle indicazioni utili per aiutarvi nel processo creativo. Per quanto difficile possa essere il compito, ricordate che dovrete creare un gioco non solo originale ma anche commercialmente interessante prima che una ditta di software lo prenda in considerazione. A questo punto dovete essere in grado di fornire una completa documentazione del vostro gioco, incluse descrizioni e mappe a colori. Non è comunque necessario fornire programmi dimostrativi. Sollecitare le ditte di software perché si interessino a voi é noioso, frustrante ed irritante. Date un'occhiata al vostro lavoro e mandatene delle fotocopie alla ditta che meglio si adatta allo stile del gioco. Qual'è il metodo migliore di proteggere il nostro progetto? Se è il vostro primo tentativo probabilmente non vale la pena di sborsare il denaro necessario per brevettare l'idea (indirizzare una lettera a sé stessi con dentro il materiale e lasciare la busta sigillata quando arriva può essere un sistema valido, perciò fatelo pure se vi fa sentire più sicuri, ma sappiate che potrebbe non funzionare). Un altro sistema, più economico e gratificante, di salvaguardare i vostri interessi è di inviare un accordo confidenziale ad una ditta di software. In questo documento, che deve essere battuto a macchina, fotocopiato e firmato da entrambe le parti in causa (con l'originale in vostro possesso), specificate la vostra volontà che la ditta mantenga tutta la corrispondenza strettamente confidenziale e che tutto il materiale sarà restituito al legittimo proprietario quando il legame di corrispondenza sarà cessato. Dichiarate che non volete che il vostro progetto sia fotocopiato, duplicato manualmente, alterato o rovinato in nessun modo senza l'autorizzazione dell'autore, e così via. Fate firmare questo documento, così che abbia valore legale. Nel prepararlo, magari fatevi consigliare da qualche amico avvocato o studente di Legge.

Un tale accordo ha valore legale e, nonostante possa sembrare una perdita di tempo, può darsi che esso si trasformi in una manna se la ditta di software si rivela disonesta e cerca di impadronirsi del vostro progetto. Una volta che avete ottenuto una copia firmata del vostro accordo, inviate un ESEMPIO del progetto, diciamo i primi due livelli del gioco, alla ditta. In questo modo se la ditta è interessata all' idea vi contatterà per vedere il resto.

A questo punto potrebbero iniziare a piovere richieste di CONTRATTO, le quali faranno entrare in gioco l'idea di incontrarsi con le persone interessate a noi e, chissà, quella di procurarci un AVVOCATO.

Le pappardelle legali di cui sopra sono necessarie, però, solo nel caso che la ditta di software risponda alla nostra richiesta, la qual cosa nove volte su dieci non accadrà. É un triste fatto della vita (Numero Uno) che la maggior parte delle ditte più importanti non saranno interessate. Altre potranno esserlo, ma per ottenere una risposta occorre sempre diverso tempo, perciò siate pazienti. L'intero processo può essere notevolmente accelerato nel caso che abbiate dei "contatti".

Contatti! Una parola che può mandare brividi di disperazione lungo la schiena dell'aspirante designer. "Come faccio a procurarmi dei contatti?" è il dilemma più comune.

Bene, un altro fatto della vita (Numero Due - spero che stiate prendendo appunti!) è che per la maggior parte gli ideatori di giochi sono giornalisti (purtroppo in Inghilterra, n.d.r.) che cercano di arrotondare i loro magri introiti, programmatori che ideano da soli i loro giochi o persone con amici o parenti in questo campo di lavoro. Una persona con dei contatti può sollevare la cornetta del telefono e dimezzare il tempo che di solito si perde con una corrispondenza postale. La vita è fatta così.

Gli aspiranti ideatori che non hanno contatti all'interno delle ditte di software, non ottengono risposte via posta e vengono liquidati con "spiacente, è in riunione" quando tentano la via telefonica, possono iniziare a pensare ad un'altra carriera (ce ne sono molte altre soddisfacenti, come il chirurgo o il Presidente degli Stati Uniti. n.d.r.). Se vi trovate in questa situazione, forse l'ultima via rimasta è quella di farsi amico un programmatore. Un'amicizia di questo tipo potrebbe portare alla creazione di un "team", ma ricordate (Fatto della vita Numero Tre) che oggi la maggioranza dei programmatori ideano loro stessi i loro giochi, e la cosa non deve sorprendere, se considerate che degli investimenti necessari a mettere un gioco sul mercato il 15% serve per pagare l'ideatore, mentre il programmatore spesso non riesce ad ottenere più del 5%.

Il mese prossimo parleremo del modo migliore di ideare e presentare un'idea di gioco.

SOLUZIONE AL K-PUZZLE Nº 2

Spesso non c'è mai una sola soluzione ad un problema. Ciò si verifica puntualmente anche nel caso del K-Puzzle: diversi cervelli, diverse "metodologie". Tra le diverse soluzioni corrette pervenuteci abbiamo scelto quella di Cristian Ghezzi di Lissone, scritta per l'Archimedes, che sfrutta intelligentemente la capacità e la velocità del computer di simulare situazioni reali: il programma, infatti, "non fa altro che 'leggere' trecento libri di lunghezza indefinita usando le regole descritte, variando il numero di pagine lette inizialmente per ogni libro da una a trecento, fermandosi quando il numero di pagine da leggere è nullo o supera il limite (e ricordando il massimo valore raggiunto). In questo modo scopre qual'è il maggior numero di pagine che è possibile leggere. Infine stampa una tabella completa indicante per ogni giorno di lettura le pagine a cui si è arrivati e quelle lette. Il libro più lungo che possa essere letto è di 1270 pagine e viene letto in 12 giorni. Cristian ha inoltre preparato una versione semplificata dello stesso programma per C64 che, specifica, impiega un minuto e mezzo per trovare la soluzione (contro i 197 centesimi di secondo dell'Archie). Anche Francesco Maragno di Padova aveva trovato un sistema per risolvere il K-Puzzle, ma purtroppo ha scritto il listato a penna. Già è un rischio copiare un listato battuto a macchina figuriamoci uno scritto a mano. Anche se a malincuore, abbiamo dovuto cestinarlo. Ecco, quindi, la soluzione nei due listati di Cristian Ghezzi. Complimenti!

LISTATO PER ARCHIMEDES

```
10 REM >K-Puzzle 2
20 REM by Cristian Ghezzi, Lissone (MI) 2 Agosto 1989
30 CLS:OFF
40 TIME=0:mpag=0:start=0
50
60 REPEAT
70 start+=1:PROCReadBook(start,0)
80 IF pag>mpag mpag=pag:mday=day:mstart=start:PRINT-
TAB(0,0)"SCANNING:Pages";pag;TAB(25,0)"Days ";day" "
90 UNTIL start=300
100
110 PRINT"TIMETABLE:":PROCReadBook(mstart,1)
120 PRINT"End of simulation""TIME REQUIRED:";TIME" cen-
tiseconds"
130ON:END
140
150 DEF PROCReadBook(prod,flag)
160 pag=0:day=0
170 REPEAT
180 pag+=prod:day+=1
190 IF flag PRINT"Day "; day; TAB(15)"Page
";pag;TAB(30)"Read ";prod
200 pS=STR$(pag):prod=1
210 FORa=1TOLENpS:prod=prod*VALMID$(pS,a,1):NEXT
220 UNTIL prod>300 OR prod=0
230 ENDPROC
```

LISTATO PER C64

Ecco la versione semplificata per C64 del programma precedente.

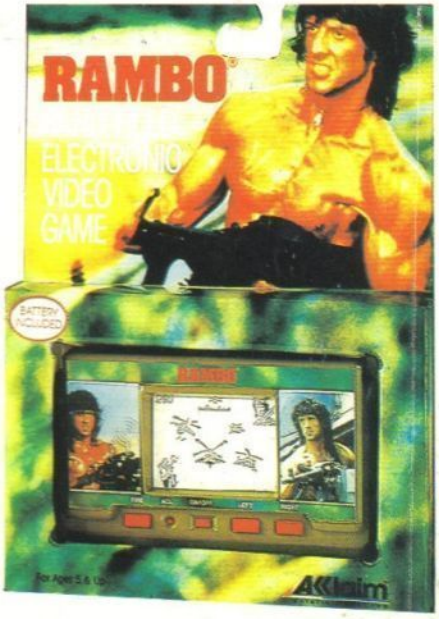
```
10 REM K-PUZZLE 2
20 REM BY CRISTIAN GHEZZI, LISSONE (MI)
30 REM C64-VERSION 6 OF AUGUST 1989
40:
50 FORS=1TO300
60 P=0:D=0:PR=S
70:
80 P=P+PR:D=D+1:P$=STR$(P) :PR=1
90 FORA=2TOLEN (P$) :PR=PR*VAM (MID$(P$,A,1)):NEXT
100 IF PR<301 AND PR>0 GOTO80
110:
120 IF P>MP THEN MP=P:MD=D
130 NEXT
140 PRINT"PAGES"MP"DAYS"MD
```


http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

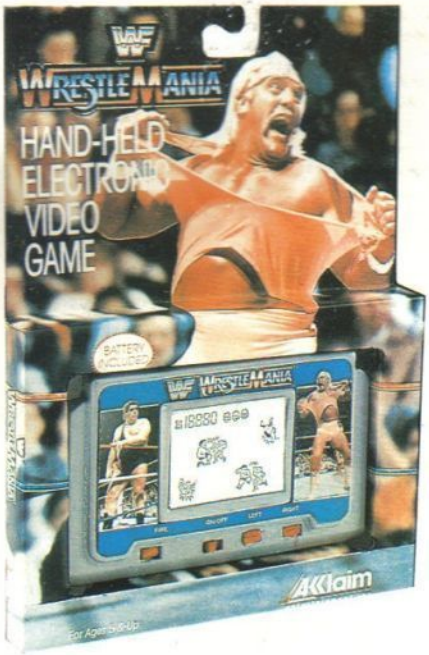
1 RAMBO

Il best-seller cinematografico è ritornato in esclusiva per giochi LCD dell' Acclaim. Rambo non ha pace, deve farsi strada attraverso la giungla, ma gli elicotteri nemici spuntano da ogni parte!



3 WRESTLEMANIA

Hulk Hogan e Andre the Giant, i due eroi mondiali del Wrestling, si incontreranno questa sera! Ma non importa chi vince perchè non smetteranno mai di sfidarsi!



2 AIRWOLF

Riuscirà Hawke a sconfiggere i suoi nemici a bordo di carrarmati, elicotteri e caccia F-14? La sfida è dura ma tutto dipende da te!



Approdati in Italia dopo l'enorme successo incontrato presso il pubblico americano, tedesco, francese e inglese, la LEADER vi presenta i giochi LCD della Acclaim. Solo Acclaim può offrirVi titoli così appetibili come Rambo, Airworlf e Wrestle Mania, per un divertimento "portabile" e azione-video senza fine. La confezione studiata per catturare l'azione e l'estensiva campagna pubblicitaria fanno di questi giochi dei veri best-seller di successo che non faranno tempo a vedere il colore dei vostri scaffali!

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

FIENDISH FREDDY'S



IL CIRCO IN CARTOONS PER TUTTI I FORMATI A 16 BIT!!

MINDSCAPE FROM LEISURE

BIG TOP O' FUN

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/