MENSILE - ANNO VIII - N. 82

SPECIAL PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI





FAST LOADING "BITURBO"

FANTASIA MALEDETTA

Non dovete lasciarvi andare completamente sulle ali della fantasia. In questo caso potreste e potremmo fare la fine di quei videomaniaci messicani che avevano fatto indigestione di funghi velenosi e che in preda alle allucinazioni più terribili hanno sparato a raffica con un fucile contro lo schermo del computer per debellare una volta per tutte gli odiati e schifosi alieni. Il consiglio che vi diamo è quindi quello di osservare con attenzione le recensioni che presentiamo questo mese ma senza farvi rapire il cervello dalle fantastiche storie di Robin Hood, dei maghi e delle leggende del Nord. E soprattutto non mangiate funghi!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

SPECIAL PROGRAM N° 82 - Periodico mensile - Dicembre 1991 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

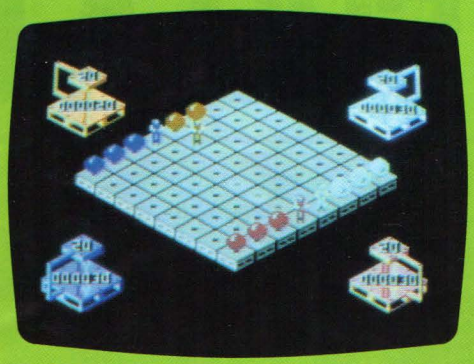
4	CANTONI	A - ENGLAND 4-1	QUEST IN SPACE	D- ITALY 1-2
5	LOLLI	A - IRELAN 8-0	SPLICK	D= SCOZIA 8-0
6	BALZER	A - USA 10-0	WINTER CHALLANGES I	
7	FORT MOLER	A - ENGLAND 5-0	EGG HEAD IV	D - JAPAN 10-0
8	RITELLO	A - URUGUAI 5-0	THE LAST GUNNER	D - INGHILTERRA 6-0
9	CEREBRO	A - BRASILE 3-0	HOT SPOT	D - GERMANI 1-2
10	SALTAPEDINA		DARK KEYS	D-
11	FLYO	A = HOLLAND 3-0	D.E.: THE REVENGE	D -
12	FLIP	GOL F 38 S 1	AMERICAN RALLY	GOL F 26 S. 4
13	SIR ELMER		NEW PENGO	F - RUSSIA 4-0
14	LORDS OF CHAOS: tra maghi e mostri			F. NZELAND 7-0
16	SUPERNINTENDO "BIBLICO": vince sempre Mario			F. IRELAND 10-0
20	ROBIN HOOD: il signore delle foreste			F. CHILE 8-0
24	MAGIC POCKETS: un ragazzetto molto particolare!			F. BRAZIL 3-0
27	HEIMDALL: la battaglia tra il Bene e il Male			F. ITALIA 3-1
30	Vendo, compro, cerco, trovo			F. ARGENTINA 3-0

RATI F. 36
" S. 1

C64

CANTONI

Cantoni è un originale gioco nel quale si affrontano fino a 4 giocatori i quali devono spostarsi su di una scacchiera e riempire il campo di gioco con quante più sfere possibili del proprio colore. Per depositare una sfera il giocatore deve muoversi di una casella lasciando così una sfera nella casella precedentemente occupata. Per muoversi un giocatore deve attendere il proprio turno e spostare l'indicatore luminoso nella casella di destinazione e poi premere lo sparo. Il turno passerà poi al giocatore successivo. Attenzione perchè può esserci un tempo limite entro il quale effettuare lo spostamento. Inoltre se ti avvicini alle sfere avversarie puoi catturarle cambiandone il colore.



JOYSTICK PORTA 2

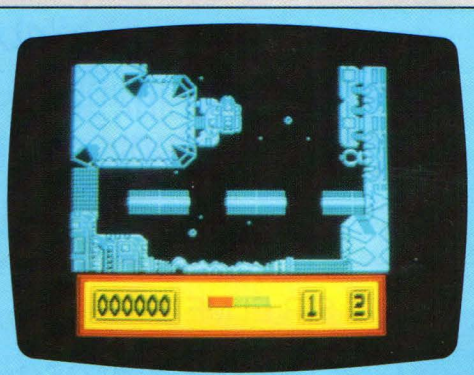
Tasti

0	scelta lingua
9	inizio gioco
numeri da 1 a 8	opzioni

SPECTRUM

QUEST IN SPACE

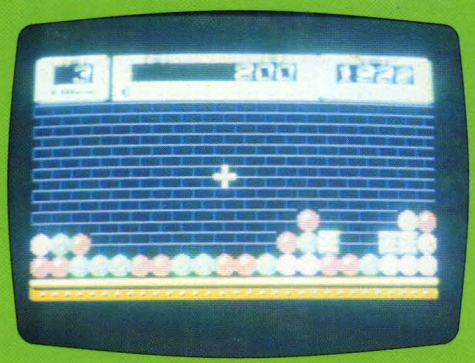
Poteva forse mancare un classico gioco spaziale? No di certo, cari lettori!! La vista è dall'alto e ti trovi a bordo di un'astronave. Il tuo compito sarà quello di annientare tutte le difese della base nemica e raccogliere i "Power Bonus" utili per potenziare, ad esempio, la tua capacità di fuoco. A rendere più sicura la tua nave da guerra hai un certo numero di schermi protettivi che diminuiranno ogni qualvolta verrai a contatto con i colpi sferrati dai tuoi eterni nemici, o con le strutture mobili. Fai quindi molta attenzione a come ti muovi, sei tra due fuochi, basta un movimento sbagliato e per te è la fine. Good Luck!



JOYSTICK KEMPSTON SINCLAIR

Tasti ridefinibili

LOLLI



Questo è un gioco di logica ma non preoccuparti poiché è molto semplice. Scopo del gioco è di far scomparire dallo schermo tutti gli oggetti che cadono dall'alto e che si accumulano nella parte inferiore dello schermo. Per eliminarli devi posizionare un certo numero di oggetti uguali e dello stesso colore in modo da formare una pila verticale la cui base sia a contatto col piano inferiore. Per spostare gli oggetti devi inquadrarli col mirino, premere lo sparo ed indicare il punto di destinazione anche se già occupato (pero' non tutti gli oggetti possono scambiarsi). Se ti mancano delle sfere da impilare, puoi ottenerne altre premendo lo spazio. Hai un tempo limite entro il quale devi terminare un quadro per passare poi al quadro successivo.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

1,2,3,4,5	difficoltà gioco
SPARO	inizio gioco
P	pausa
<-	fine partita

C64

SPLICK



Avete una buona memoria visiva? Siete capaci di memorizzare nel vostro cervello una determinata immagine? Bene, mettetevi alla prova provando a ricomporre, come in un puzzle un personaggio della musica che vi sarà presentato "tutto d'un pezzo" all'inizio di ogni livello di gioco. Contro di voi corre soltanto il tempo, entro cui dovrete riuscire a ricomporre interamente la popstar presentatavi precedentemente. Niente fortuna, stranamente, ma soltanto buona memoria e una certa abilità nello spostare i vari riquadri cercando di perdere il minor tempo possibile. Buon divertimento!!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

C64

BALZER

Questo e' un gioco semplice ma avvincente, da giocare quando non si ha voglia di impegnarsi in ragionamenti complicati oppure in battaglie all'ultimo sangue. Con il joystick controlli una sfera che si trova su un campo di gioco nel quale si muovono caoticamente dei cubi. Devi spostare il joystick in modo che la sfera non venga mai a contatto con i cubi, altrimenti perdi una vita. Se riuscirai ad evitare i cubi per un certo periodo di tempo (indicato in basso a destra dello schermo) potrai accedere al livello successivo. La cosa non è però così semplice come sembra: ci vuole molta abilità e un pò di senso tattico per calcolare gli spazi ed i tempi di movimento dei cubi.



JOYSTICK PORTA 2

Tasti
SPARO inizio gioco

SPECTRUM

WINTER CHALLANGES I

Il momento è ideale, la neve è ormai la incontrastata regina delle vette, e non solo quelle, dei nostri monti, quindi preparatevi ad affrontare in un rapido susseguirsi le più classiche discipline degli sport invernali. Quello che vi si chiede è una buona domestichezza con il vostro joystick tanto da poter brillare e quindi prevalere sui vostri avversari. Non c'è molto altro da dire tranne che augurarvi buon divertimento e un pizzico di fortuna (tanto ce ne vuole in questo appassionante e meraviglioso videogame).



JOYSTICK KEMPSTON
Tasti da menù

FORT MOLER



Johnny è il simpatico individuo che si ritrova ad affrontare, suo malgrado, le situazioni piu' pericolose. Infatti di volta in volta deve respingere gli attacchi di feroci indiani, temibili pirati e tanti altri mortali nemici che vogliono conquistare e distruggere l'edificio, la barca, il forte in cui si trova il nostro eroe. Per difendersi ha a disposizione un martello pneumatico col quale deve colpire i nemici che tentano di entrare oppure le bombe che gli cadono vicino. C'è un tempo limite entro il quale il nostro Johnny deve resistere.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio gioco

C64

EGG HEAD IV



La sagra continua... Nei panni di un simpatico omuncolo, per gli amici "Olmo", dovrai saltare da uno schermo all'altro cercando di recuperare alcuni oggetti utili per risolvere brillantemente l'avventura. Lungo la strada incontrerai dei personaggi che ti aiuteranno a capire l'utilizzo di alcuni oggetti. Nelle schermate a seguire troverai anche dei diamanti che dovrai raccogliere, sia per poter accedere agli schermi successivi, sia per ottenere dei bonus utili allo svolgimento completo del video-games. Fai molta attenzione mi raccomando e... buona fortuna!

JOYSTICK SINCLAIR

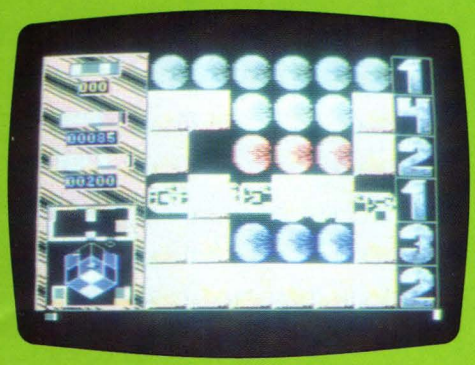
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	salta
ENTER	inventario/ raccogli oggetti

SPECTRUM

C64

RITELLO

Ritello e' un nuovo gioco di logica che vi entusiasmerà moltissimo. Il concetto è piuttosto semplice: bisogna trasformare tutte le sfere che si trovano sullo schermo in cubi per poter passare ad un altro schermo. Per trasformare una sfera in cubo è necessario spostarla orizzontalmente o verticalmente. La distanza (in caselle) di tale spostamento è fissa ed è indicata lateralmente. Per spostare una sfera è sufficiente selezionarla e premere lo sparo; se ha più possibilità di movimento il computer le mostra e voi dovrete selezionare quella prescelta spostando il joystick nella direzione voluta e premere di nuovo lo sparo. Pensate molto bene prima di effettuare una mossa perché dovete sempre lasciare delle caselle libere per i movimenti successivi. Naturalmente il tempo per completare un quadro è limitato!



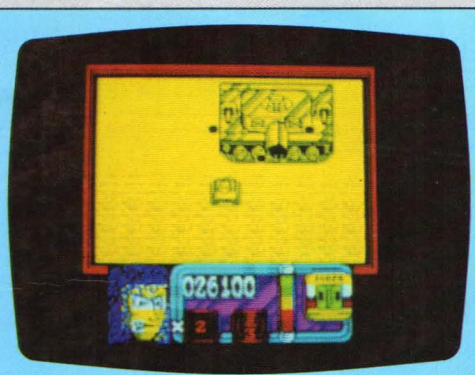
JOYSTICK PORTA 2

Tasti	
SPARO	inizio gioco
N	ricominci il livello
<-	fine partita

SPECTRUM

THE LAST GUNNER

Sei l'ultimo degli eroi, non in senso di ordine numerico, ma in quanto, ormai, sei l'unico sopravvissuto alla tremenda battaglia durata 10 anni e che ha messo a dura prova le capacità psichiche e fisiche delle forze in campo. Ti trovi quindi a bordo di un carro blindato grazie al quale dovrai riuscire a penetrare nelle linee nemiche. Nel frattempo, tra una granata e l'altra, potrai raccogliere dei bonus che aumenteranno le capacità di fuoco del tuo mezzo blindato. Al termine di ogni schema dovrai affrontare un enorme carro-armato, ultimo ostacolo che ti permetterà di passare al livello successivo.

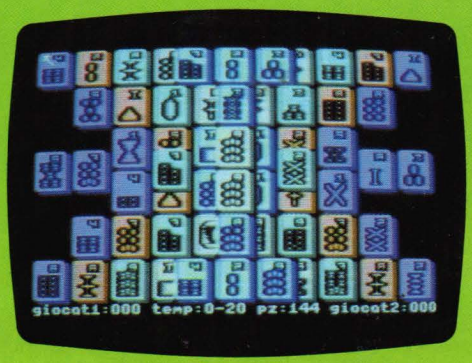


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

CEREBRO

Questo è un gioco originale cinese dove bisogna eliminare dallo schermo le piastrelle che vi sono accatastate. Le piastrelle da eliminare devono essere identiche e non devono essere coperte da altre piastrelle. Il colore della piastrella indica il livello a cui si trova. Per rimuovere una piastrella devi selezionarla e premere lo sparo, quindi devi selezionare la gemella libera. Se hai sbagliato la selezione puoi selezionarne un'altra oppure cambiare coppia ma in questo caso devi sbloccare quella precedentemente selezionata. Sono considerate identiche le piastrelle con una grossa lettera o un grosso numero romano. La partita termina quando hai esaurito tutte le piastrelle.



JOYSTICK PORTA 2

Tasti	
F1	scelta tipo partita
F3 o F5	scelta tempo nel caso di due giocatori
F7	inizio partita
<-	mostra possibile coppia
RUN/STOP	fine partita

HOT SPOT

Simpatico gioco basato sulla classica sfida a freccette. Dovrai affrontare diversi giocatori e diversi tipi di gioco. Ogni giocatore ha a disposizione una descrizione dettagliata dei vari giocatori in modo tale da conoscerne, prima di sfidarli, i pregi e difetti che li caratterizzano. Per lanciare la freccetta devi cercare di mantenere la mano che compare nello schermo verso il centro del bersaglio, quindi tirare premendo il conseguente tasto di fuoco. Per una miglior riuscita consigliamo l'uso del joystick che vi permetterà un controllo più diretto della freccetta. Buon divertimento!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti da menù

C64

SALTAPEDINA

Se vuoi mettere alla prova la tua capacità di ragionare non devi far altro che sfidare il computer (o un tuo amico) in questo gioco. Le regole del gioco assomigliano vagamente a quelle della dama; infatti scopo del gioco è quello di "mangiare" quante più pedine avversarie possibile. Le caratteristiche singolari consistono nel fatto che le pedine blu possono muoversi solo sulle caselle scure mentre le pedine rosse si possono spostare solo sulle caselle grigie. Per mangiare una o più pedine avversarie devi trovarti su una casella adiacente e devi muoverti passandoci sopra. Per muoverti devi assolutamente mangiare una pedina avversaria altrimenti devi passare il turno. Quando nessuno potrà più mangiare vince la partita chi ha più pedine sulla scacchiera.



JOYSTICK PORTA 2

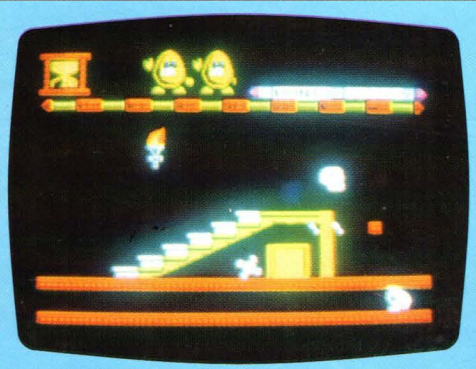
Tasti

F1	inizio partita con 2 giocatori e 2 joystick
F3	inizio partita con 2 giocatori e 1 joystick
F5	inizio partita con 1 giocatore e 1 joystick
F7	dimostrazione

SPECTRUM

DARK KEYS

In questo fortunato videogames che ha imperversato in tutte le sale giochi del mondo, dovrai guidare il nostro amico attraverso il labirinto che ti si presenta, al fine di raccogliere tutte le chiavi e salvare il tuo amico tenuto prigioniero da forze malvagie. Saltando tra uno schermo e l'altro cerca di evitare i dislivelli troppo alti, e anche alcuni animaletti dall'aspetto sicuramente poco familiare, che pullulano in questo bel posto (almeno apparentemente). Solo quando avrai raccolto tutte le chiavi e di conseguenza avrai superato tutti i vari livelli di gioco potrai portare in salvo il tuo caro amico. Buona fortuna, ne avrai bisogno!



JOYSTICK KEMSPTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

FLYO



Flyo rappresenta l'olimpiade dei gladiatori del futuro. Si tratta di una serie di singoli incontri di lotta "aerea" nei quali si affrontano i più potenti combattenti della galassia. Per vincere un incontro bisogna distruggere 10 volte l'avversario volandogli addosso dal di sopra. Per volare è necessario premere ripetutamente lo sparo. Se riuscirai a sconfiggere il tuo avversario potrai affrontarne uno ancora più agguerrito. Auguri!

JOYSTICK PORTA 2

Tasti

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita

C64

D.E. THE REVENGE



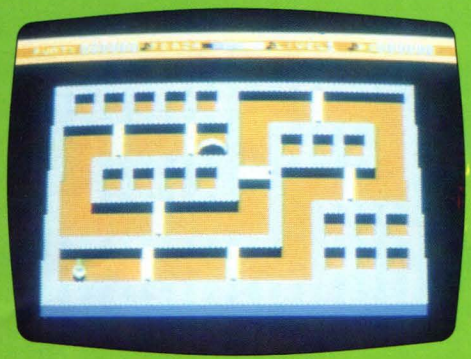
Nei panni di un primordiale essere umano dovrai affrontare una serie interminabile di pericoli che metteranno a dura prova la tua caparbia forza fisica. Animali, esseri strani dalle mille forme, uomini avidi e assetati di sangue (del tuo s'intende) cercheranno di catturarti e quindi di annientarti. Usa le tue armi di cui disponi e distruggi così tutti coloro che insidiano la tua persona. Bada bene, la sorte futura del genere umano dipende solo da te quindi cerca di resistere fino in fondo. Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

FLIP



Flip è un simpatico e divertente programma di simulazione che riproduce un vecchio gioco da bar nel quale bisognava controllare l'inclinazione di un tavolo sul quale scorreva una biglia. Scopo del gioco era di far entrare la biglia nella buca situata in fondo al percorso. Con il tuo joystick puoi controllare l'inclinazione del piano e premendo lo sparo fai abbassare momentaneamente gli ostacoli. Attenzione a non urtare contro le pareti altrimenti ricominci da capo. Attenzione anche all'energia: è limitata e si consuma variando l'inclinazione del piano e per l'abbassamento degli ostacoli.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partilta
F1	fine partita
F7	dimostrazione

AMERICAN RALLY



Ti trovi a volare a bordo di una potentissima auto, attraverso un circuito cittadino tipo quello di Montecarlo. A disposizione hai un numero limitato di turbine, grazie alle quali ti sembrerà letteralmente di volare. Usale con cautela, evitando di metterle in funzione in prossimità di curve o dossi; sarebbe spiacevole, per te s'intende, finire fuori strada, dando la possibilità ai tuoi avversari di sopraffarti. D'altro canto non risparmiare la super spinta, qualora la situazione lo richieda, come ad esempio se devi effettuare un sorpasso in un breve tratto rettilineo. Buona fortuna, mano sul volante, piede affondato sull'acceleratore e... via!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SIR ELMER

Impersona l'eroe protagonista di questa avventura che si svolge nel lontano medioevo in una regione misteriosa! Il tuo scopo è quello di recuperare il tesoro che è stato rubato da un malefico stregone alla sua gente. L'ambiente in cui si svolge la storia è una foresta piena zeppa di mostri e trabocchetti. Tu devi innanzitutto recuperare le armi che trovi sul terreno. Devi poi dimostrare tutta la tua abilita' e coraggio per superare vari corsi d'acqua, burroni, ponti e così via. Naturalmente devi anche cercare di uccidere i mostri che troverai sulla strada. Ogni mostro può essere ucciso da una particolare arma, quindi scegli quella giusta! Con te hai una pozione che ti permette di resistere ad un numero limitato di attacchi nemici. Per ristabilire la tua forza o per acquisire nuovi poteri o punti devi recuperare i vari oggetti che trovi disseminati lungo il percorso.



JOYSTICK PORTA 2

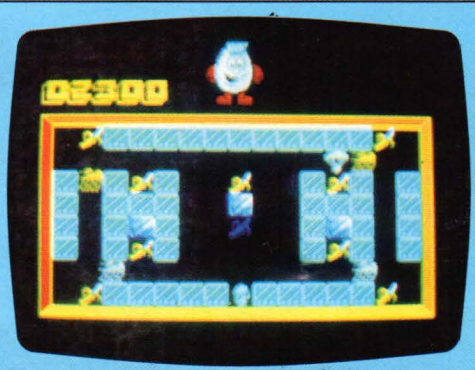
Tasti

SPARO	inizio partita
SPAZIO	scelta dell'arma

C64

NEW PENGO

Il nostro simpatico Dizzy si trova a dover imitare un vecchio personaggio caro a voi tutti: Pengo. Infatti spostando i cubetti di ghiaccio sparsi per lo screen di gioco, il nostro instancabile amico dovrà raccogliere i frutti che gli si presentano seguendo ovviamente un determinato ordine. Ad insidiare "Pengo" ci saranno i soliti mostri che faranno di tutto pur di impedirgli di compiere la sua difficile missione. Anche qui come in tanti altri giochi potrai collezionare dei bonus, ma... attenzione, alcuni di questi potranno rivelarsi svantaggiosi. Buona fortuna e... buon divertimento!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

Anche se alcuni definiscono **Lords of Chaos** un gioco di ruolo, tuttavia certe sue caratteristiche impediscono di farlo rientrare in questa categoria. Non è possibile paragonarlo a giochi come **Dungeon Master** della FTL o **Pools of Radiance** della SSI poiché il giocatore controlla un solo personaggio e il Wizard Designer del gioco (una specie di kit da costruzione), non lascia molto spazio alla costruzione e allo sviluppo del personaggio. **Lords of Chaos si** pone a un livello più semplice e più accessibile, e i programmatori della Blade lo definiscono un gioco strategico di fantasy - e questa è forse la migliore definizione possibile. Possono partecipare da uno a quattro giocatori, ciascuno dei quali controlla il proprio mago, e la vicenda è piuttosto risaputa. Un mondo già devastato dalla guerra viene ulteriormente devastato da un terremoto che lo spacca in tre continenti separati e autonomi. I maghi sopravvissuti si sfidano ed esplorano questi mondi, insidiosi imbattendosi in mostri magici, incantesimi, trappole ed altri pericoli. Ciascuno di essi vuole diventare Signore del Caos e diventare sempre più potente impossessandosi dei numerosi tesori nascosti nei tre mondi.

La Blade ha optato per un'area di gioco bidimensionale, e le immagini piatte che ne risultano fanno sembrare **Lords of Caos** un gioco a 8 bit: ci sarebbe voluto un po' più di attenzione per la grafica e gli sfondi. Come se ciò non bastasse, lungi dal creare l'atmosfera

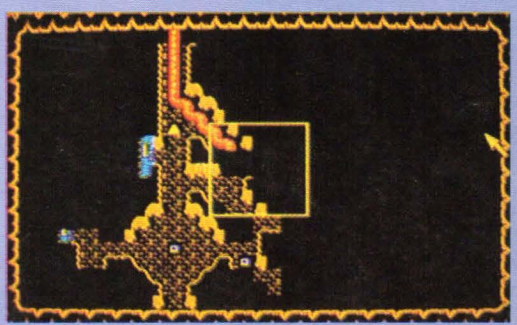
LORDS of CHAOS

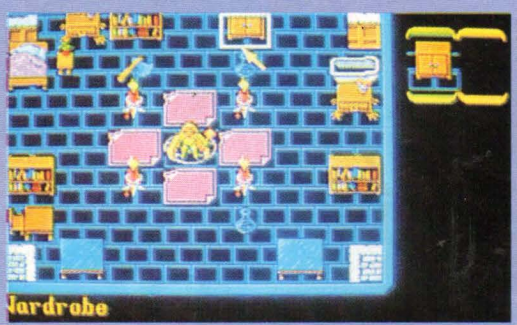


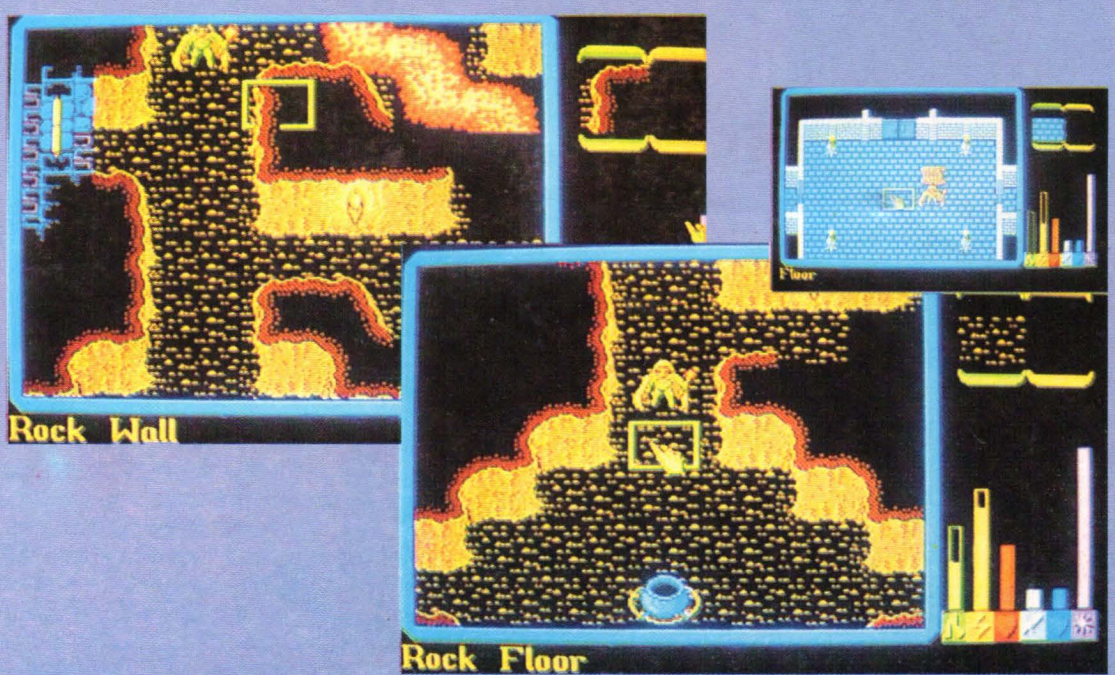
gli effetti sonori sono molto deludenti. Trascurando però le pecche della realizzazione, si scopre che questo è un gioco simpatico: il suo semplice sistema "punta e clicca" permette di eseguire facilmente tutti i movimenti più importanti e quindi di costruire sequenze d'azione logiche e realistiche. Anche chi non conosce questo tipo di giochi nel giro di pochi minuti potrà mettersi a giocare. Ciascun mago dispone di un'ampia gamma di poteri magici. A secondo del mondo in cui ci si trova, ci sono circa quarantacinque incantesimi, dai più semplici a quelli per il teletrasporto e per trasformare i mostri in grigie masse gelatinose. I tre mondi sono la Terra Multicolore, dominata dal crudele Torquemada, la Segreta dell'Assassino, nel cui cuore e custodita un'arma tremenda, e il regno di Ragaril. Quest'ultimo è un vero grattacapo, un mago malvagio ed estremamente potente.

La lunghezza della partita e dei giochi può essere regolata in modo di dare al gioco un ritmo più o meno sostenuto; se lo si trova troppo facile, anche il livello di difficolta può essere modificato.

L'esplorazione del terreno di gioco, poi, riserva delle gradevoli sorprese. **Lords of Chaos** è un gioco divertente ma privo di brividi, imprevisti e innovazioni: merita certamente di piacere a quanti non si sono mai avvicinati ai giochi di fantasy, ma non è certo abbastanza stimolante per i fans più incalliti di questo filone.







SUPER NINTENDO





"BIBLICO"



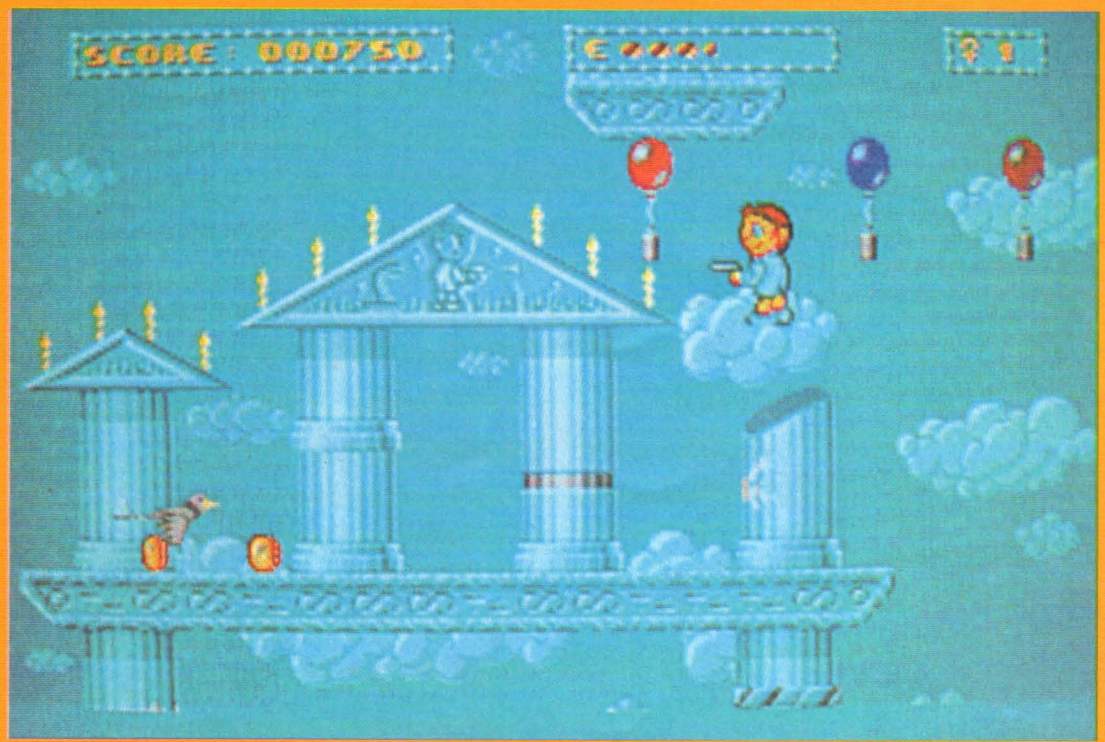
Ce la farà il piccolo Bill a salvare «Baby Mosè» dalle tumultuose acque del Nilo? E quel birichino di Peter sarà sufficientemente svelto da riempire l'Arca di Noè prima che il Diluvio Universale sommerga il mondo e affoghi tutti gli animali? Se Robert non manterrà la concentrazione, andrà a finire che David sarà sconfitto da Golia, con tutte le conseguenze teologiche del caso. Niente paura è solo un gioco. Anzi, è soltanto un video-gioco.

Si chiama «Bible Adventures» avventure bibliche, costa 39 dollari e 95 cents e funziona come un qualsiasi altro «video-game», una corsa a ostacoli fino alla vittoria finale. E' stato immesso sul mercato come risposta educativa ai «video-giochi» violenti. In una parola, è nato il Nintendo religioso.

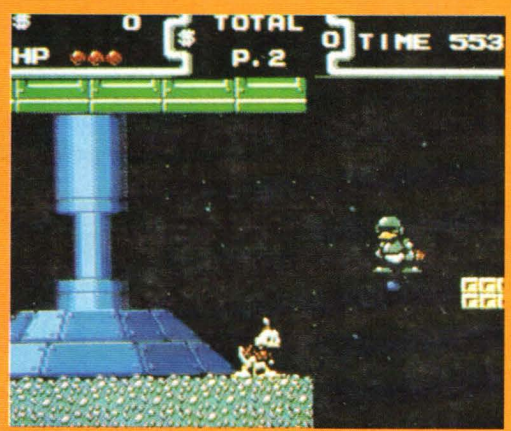
Negli Stati Uniti ci sono scaffali interi dedicati al Nintendo nei negozi di materiale per computer, in quelli di dischi e video-cássette e perfino nelle librerie. Molto più che altrove, non sapere cosa sia, oltre che grave è impossibile.

Bastano un paio di giorni di scuola, a cominciare dalla prima elementare, perché un bambino torni a casa e pretenda l'installazione del Nintendo perché «tutti gli altri ce l'hanno».

E' così che, nelle famiglie, fa il suo ingresso una macchinetta «beige», grande come un mangiadischi e ugualmente dotata di una fessura in cui inserire delle cassette. Appena il collegamentocon la tv è stabilito, «Super







Mario» diventa un personaggio di casa, spodestando senza sforzo il gatto e il canarino. Passando, se abilmente condotto, attraverso numerosi mondi, alla fine libera una principessa prigioniera. Chi lo porta al successo, acquisisce immediatamente stima e rispetto tra i compagni di scuola. Si può giocare a qualunque età e capita anche che dei genitori litighino con i figli per il possesso dei magici pulsanti.

Intervistato da «Newsweek» a proposito di "Avventure bibliche» un dodicenne, molto serio, ha risposto: «Noè è abbastanza facile. Qualche volta riesco anche ad arrivare agli ultimi passaggi di Davide e Golia, ma "Baby Mosè" accidenti se è tosto». In ogni caso, tre giochi in una sola cassetta sono un buon affare. Perdipiù, la Wisdom Tree Inc., con sede in California, ha introdotto nel gioco citazioni letterali della Bibbia. Non per niente Wisdom Tree significa «albero della saggezza».

A Washington, la Nunziatura Apostolica del Vaticano si è trincerata dietro il riserbo:

«Qualunque cosa diciamo - si è giustificato un portavoce - viene riportata al Papa». Ma padre Michel Walsh, della Conferenza Americana dei Vescovi cattolici, ha dichiarato: «Preferiamo non commentare un gioco che non abbiamo ancora visto, ma, in generale, siamo a favore di ogni cosa che spinga alla lettura delle Scritture».
Meno favorevole la Nintendo. Ruby Burkley, della Hill & Nolton che rappresenta la società giapponese negli Usa, dice che il I gioco non ha ancora superato il «test di compatibilità».
Gelosa del suo «copy-right», la Nintendo sta pensando a un'azione legale. E fa sapere che, all'ufficio clienti, sono arrivate molte proteste di compratori delusi.
Dicono che il gioco non funziona. Ma Michel Wilson, vicepresidente della Wisdom e seguace della setta religiosa dei «Born Again» ribatte che il gioco funziona, che ne sono già state vendute quarantamila copie e che ci sono problemi solo con l'ultima versione della macchinetta: la Nintendo vi ha inserito un dispositivo bloccante.

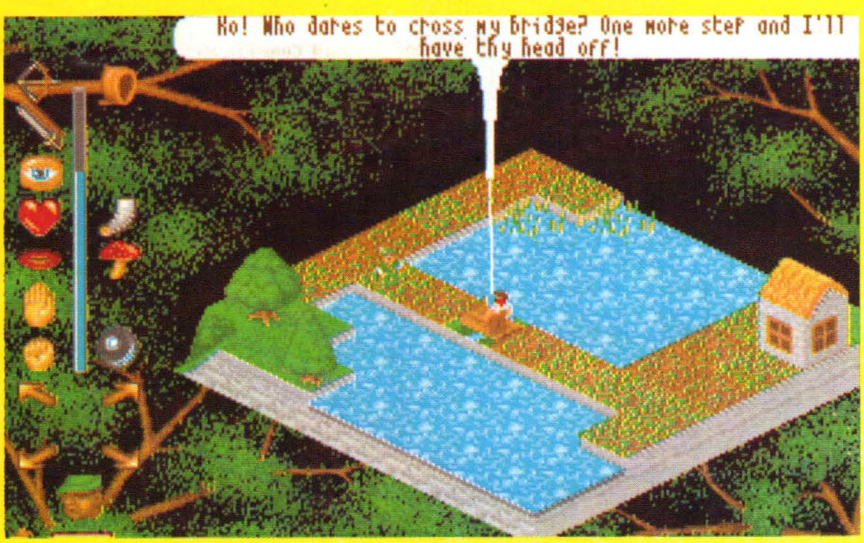


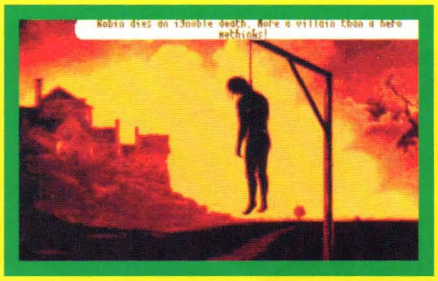




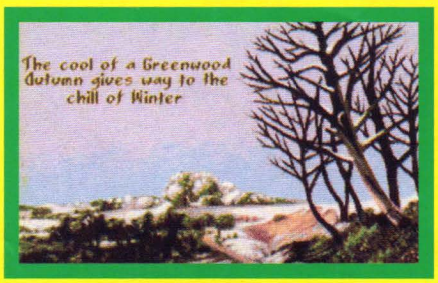
Robin Hood

Torniamo indietro di ottocento anni, a un'epoca in cui l'Inghilterra era ancora boscosa, gli sceriffi si mettevano la brillantina sui baffi e la democrazia era solo un'astrazione. Robin di Loxley si sta facendo gli affari suoi nel suo castello della foresta di Sherwood quando all'improvviso irrompono lo sceriffo di Nottingham e i suoi scherani, che lo buttano fuori e gli ingiungono di non farsi mai più vivo se non vuole passare dei guai. Per nulla intimorito, il coraggioso Robin giura di riconquistare il proprio castello, ma come ci riuscirà dipenderà da voi. Però fate attenzione: presentarsi al Castello insultando lo sceriffo e minacciandolo con un pugnale servirà solo a far si che in men che non si dica Robin si ritrovi appeso alla forca! Sarà meglio cominciare con una ricognizione della zona in cui sorge il castello. Le azioni di Robin vengono controllate tramite una combinazione di mouse e di tastiera: ci sono sette icone che gli permettono di lanciare una



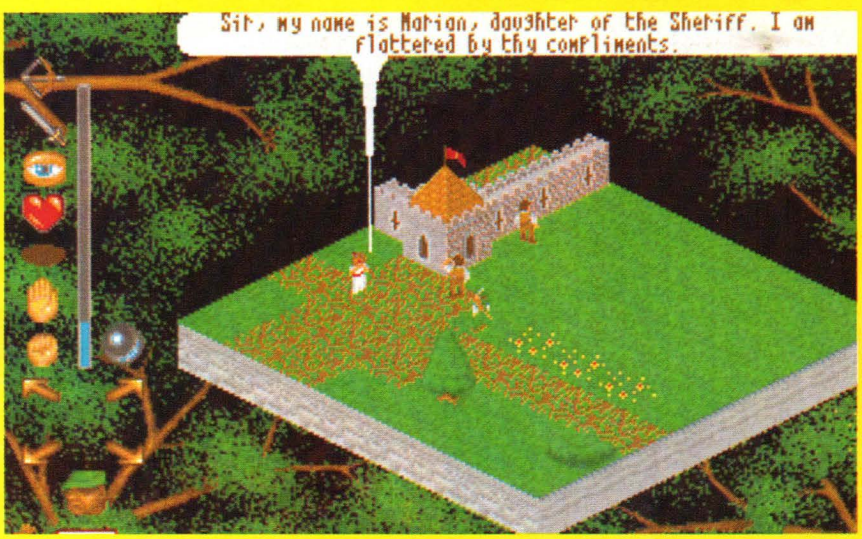






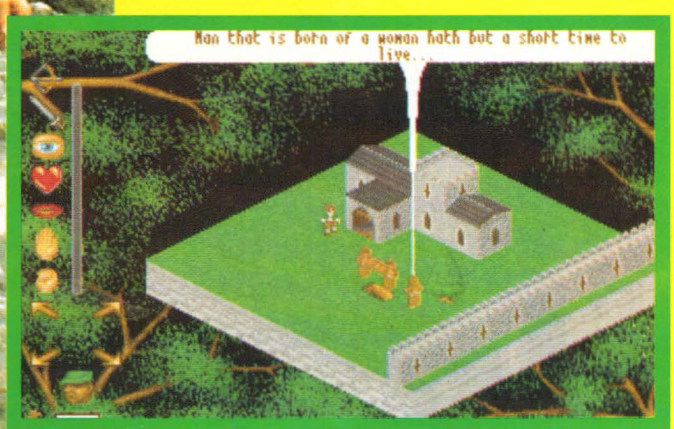


freccia, lottare, correre, focalizzare il campo visivo, parlare con la gente e dare e prendere vari oggetti. Interagendo con gli altri personaggi e raccogliendo gli oggetti, Robin avrà accesso ad altre sette icone, alcune delle quali gli daranno dei magici poteri... dei quali il nostro eroe avrà molto bisogno, se vorrà scacciare lo sceriffo e riguadagnare il castello usurpato. Rubare ai ricchi per dare ai poveri oggi non è più di moda come lo era nel Dodicesimo secolo, ma questo non vi impedirà di godervi **Robin Hood,** che ha una caratteristica molto rara nei videogiochi - l'umorismo. Infatti, mentre Robin combatte per la giustizia, la popolazione bada ai fatti suoi: dà la caccia di frodo ai cervi, va al mercato, ara i campi (lamentandosi del mal di schiena), costruisce monasteri, prega in chiesa muore e si riproduce... e ha sempre qualcosa da dire! La grafica può ricordare quella di **Populous**, ma la somiglianza con il gioco della Bullfrog finisce qui: la mappa è

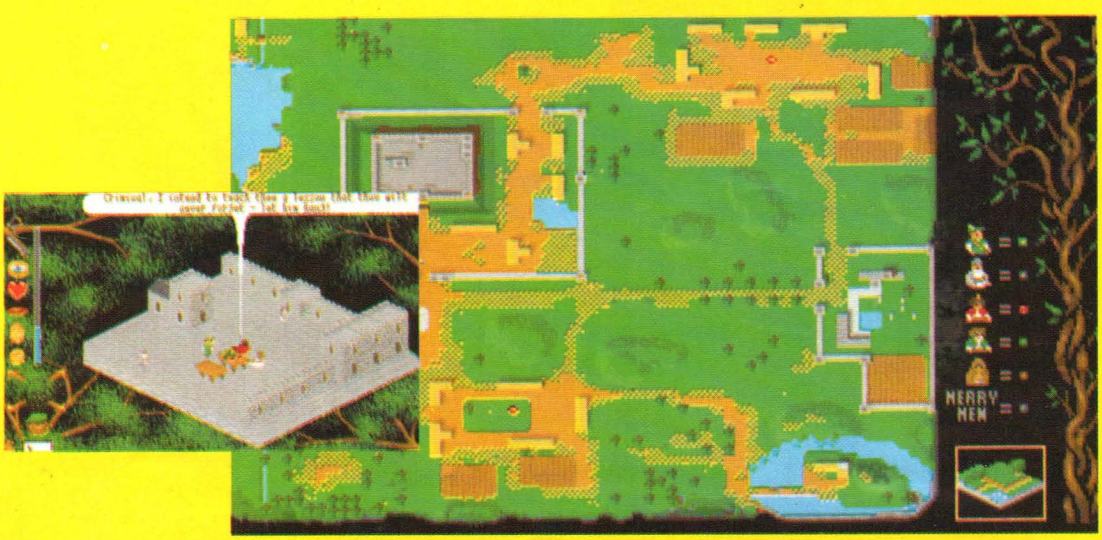



Prisoner, you have been sentenced to death. Is there
anything you wish to say?




Man that is born of a woman hath but a short time to
live...





molto più piccola, e tutta l'azione tende a un obiettivo specifico. Il gioco risulta così abbastanza facile, ma ciò non significa che sia semplicistico. Parte del divertimento sta nell'interpretare le centinaia di messaggi testuali e nel risolvere i problemi che insorgono in diverse circostanze.

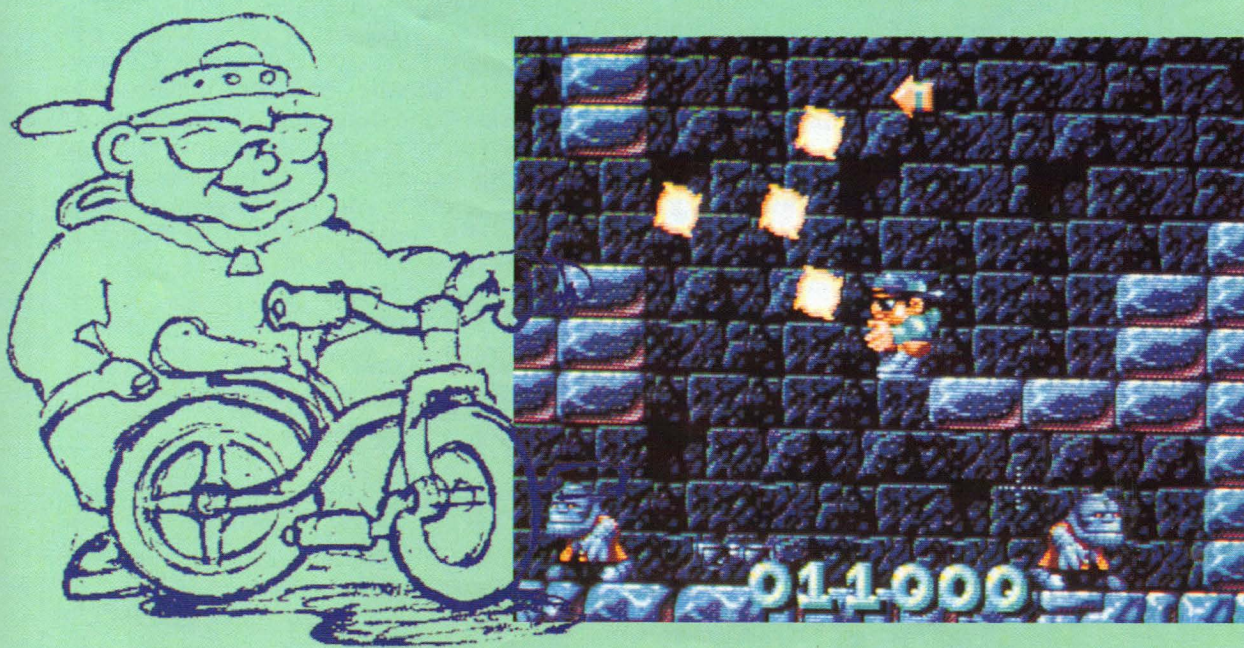
Un altro plus del gioco è l'eccellente colonna sonora; che crea la giusta atmosfera con un misto di ottimi effetti e di strumenti musicali d'epoca campionati.

Un grosso neo del gioco è il tempo che ci vuole per andare camminando o correndo da un posto all'altro. Quando si gioca per le prime volte questo non è un inconveniente, poiché così si ha il tempo di parlare con la gente e di esplorare il territorio, però quando ci si è impratichiti del gioco e si sa cosa fare è una scocciatura dover aspettare che Robin passi da una parte all'altra della mappa, anche perché può camminare solo in quattro direzioni. Sarebbe però un errore credere che il gioco sia finito non appena portata a termine la missione prescritta: in realtà, ogni volta che si gioca si scopre qualcosa di nuovo e divertente.

MAGIC POCKETS



Nel mondo dei videogiochi, poche cose destano tante aspettative quanto l'uscita di un nuovo gioco dei Bitmap Bros, non solo perché hanno una serie di successi alle spalle, ma anche perché non si sa mai quale ennesima sorpresa aspettarsi da loro. Fino ad ora hanno realizzato giochi avventurosi, sport futuribili decisamente violenti, avventure tridimensionali e avventure su piattaforme-ma sempre mettendo un po' della propria magia in formule già abusate. Con un curriculum come questo, mancava solo un gioco di piattaforme "carino" – anche se il protagonista, Bitmap Kid, più che "carino" è un ragazzetto sovversivo che compie un viaggio nelle proprie tasche (!) per recuperare

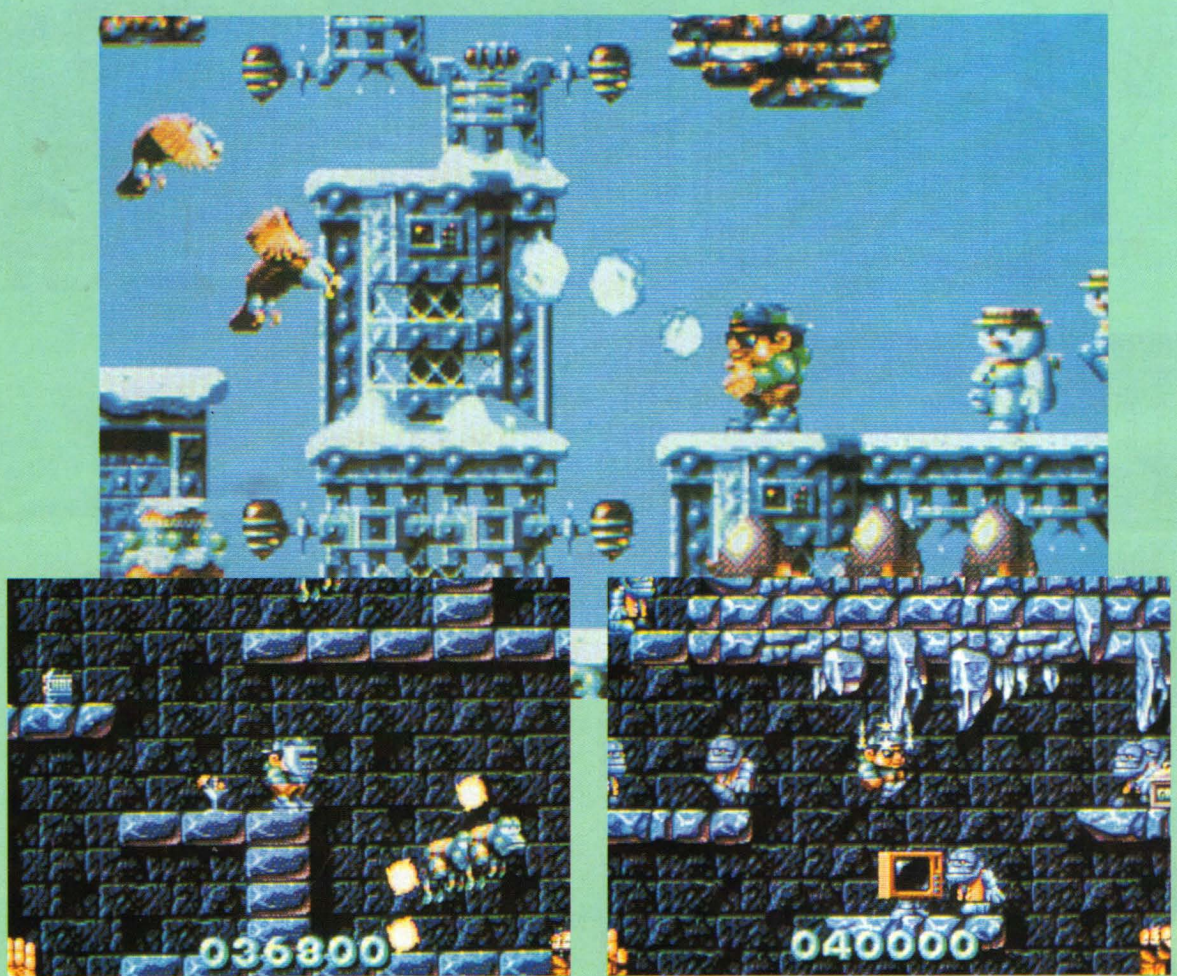




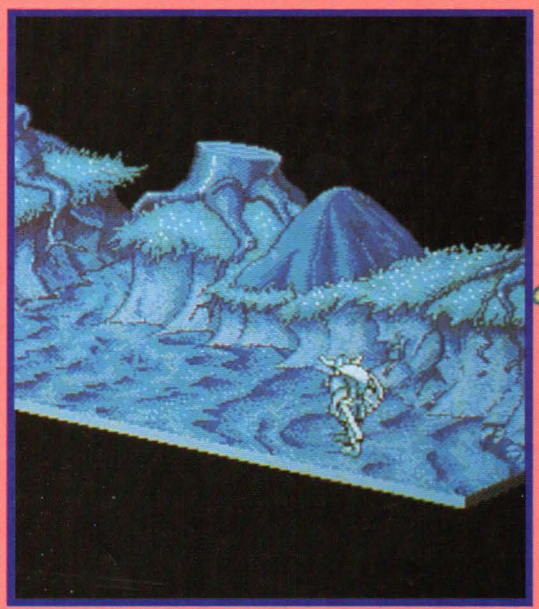




alcuni dei suoi giocattoli preferiti, sequestrati da alcuni malvagi demoni. La cosa, per fortuna, è spiegata molto meglio nel fumetto accluso al gioco. E anche l'azione frenetica di **Magic Pockets** è tutt'altro che "carina". Come al solito, i Bitmap Bros sono riusciti a dare nuova vita a uno schema di gioco ormai risaputo, grazie anche a un'azione serrata che non dà tregua dall'inizio alla fine. Il bello di questo gioco è che si può giocare a vari livelli: si può semplicemente andarsene in giro cercando i giocattoli, e ammazzando tutti gli avversari (simpatici ma micidiali!) oppure usare l'intelligenza per ottenere i massimi risultati. Il segreto di ciò sta nel fatto che si può usare il punteggio a proprio vantaggio: tenendolo d'occhio, si può prevedere quale sarà il prossimo ripotenziamento bonus (che viene annunciato dall'apposita icona in fondo a destra dello schermo) e servirsene per raggiungere l'obiettivo desiderato. Ci sono poi stanze segrete, bonus e persino delle "distorsioni" che trasportano il ragazzino da un livello all'altro – ma bisogna avere buoni occhi per accorgersi di tutte queste cose. Grafica ed effetti sonori sono all'altezza del gioco – che ha decisamente una marcia in più rispetto ai soliti giochi "carini".



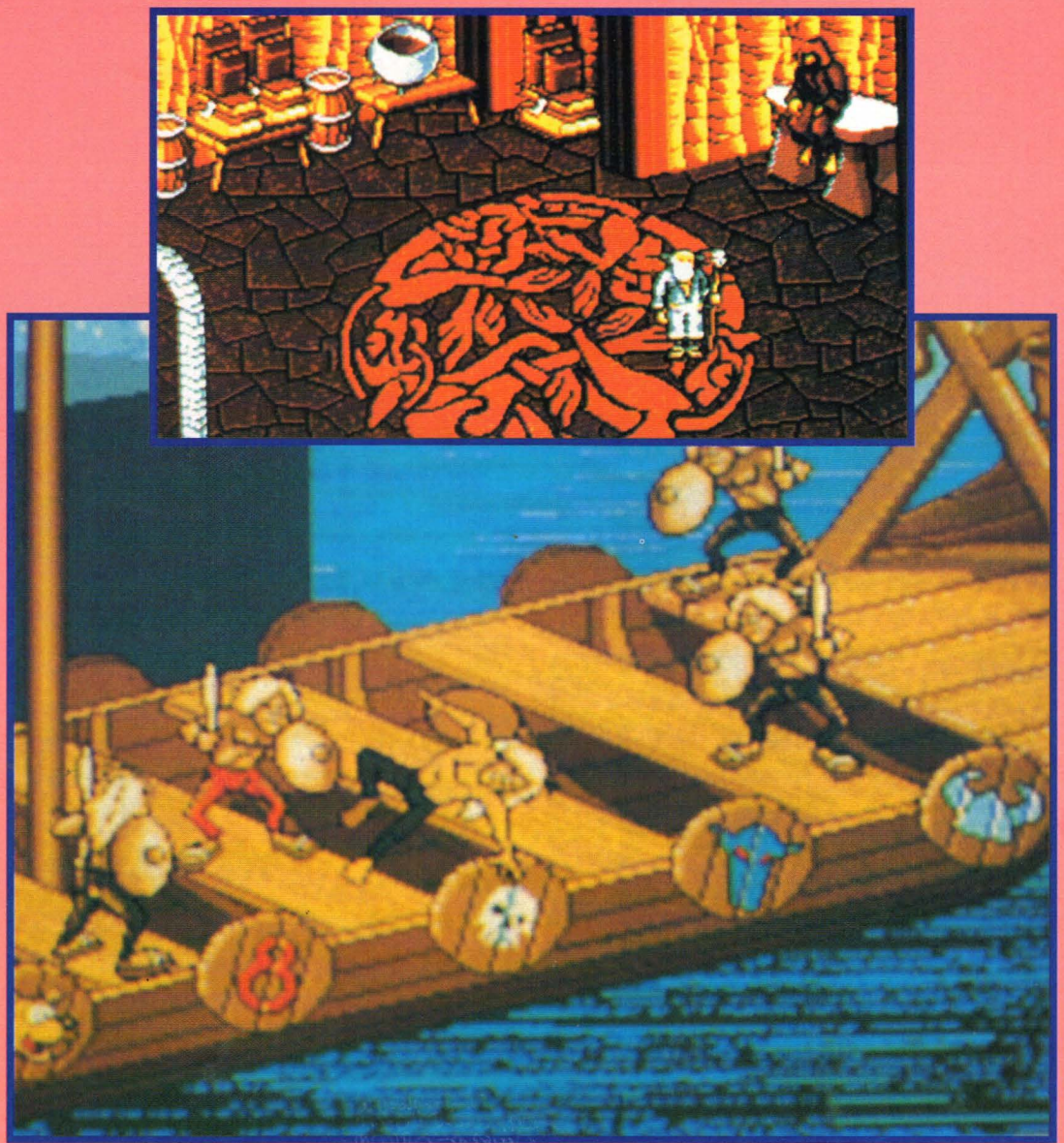
HEIMDALL



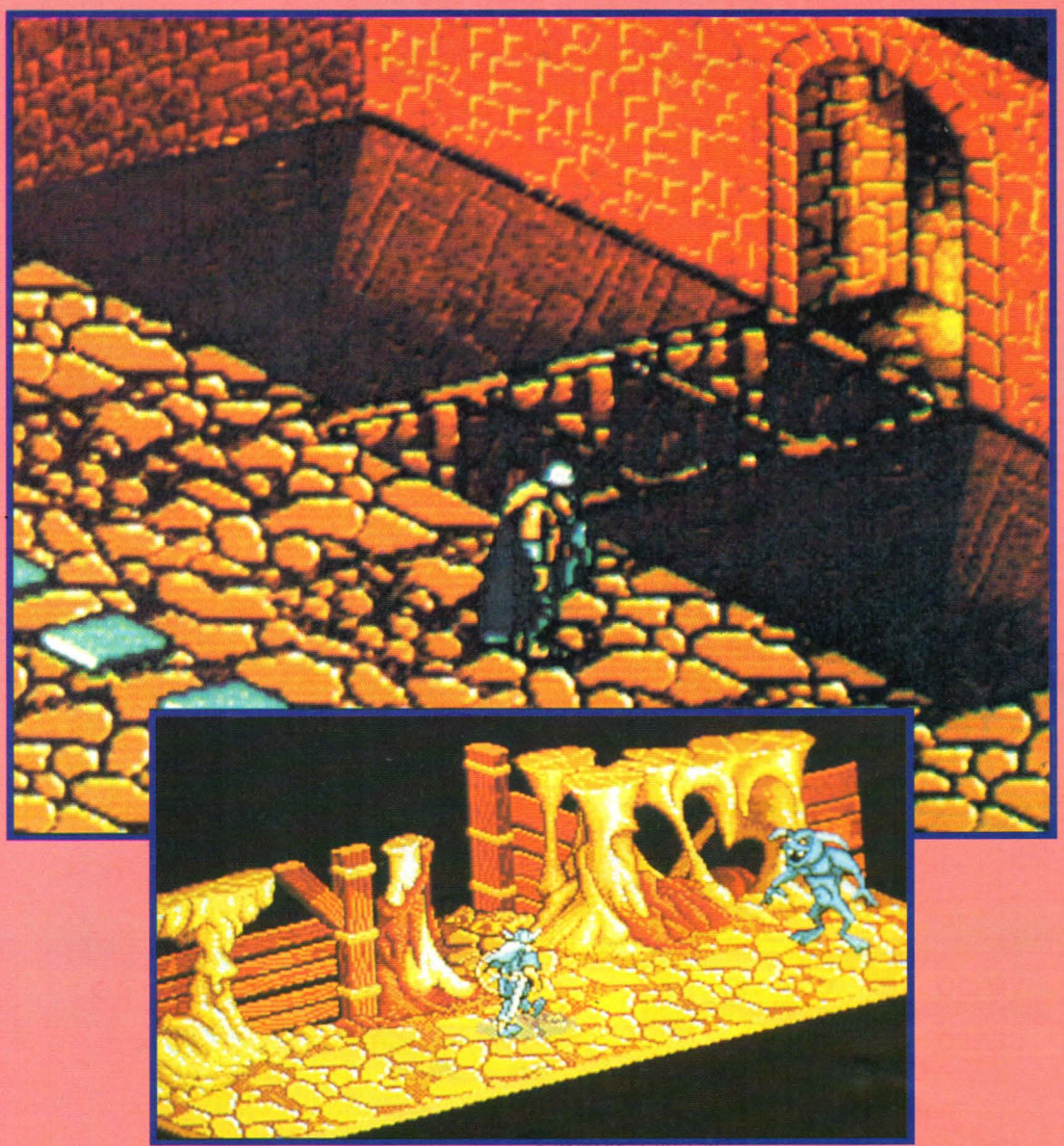




La versione, realizzata dalla Core, della storia di Heimdall è ambientata nella remota epoca di Ragnarok , la leggendaria battaglia tra il bene ed il male degli dei della mitologia nordica. Il malvagio dio Loki penetra nel Valhalla, fa magicamente addormentare i propri parenti e sottrae tre delle loro gigantesche armi: il martello di Thor, la lancia di Freyr e la spada di Odino. Poiché gli dei possono manifestarsi sulla Terra solo in forma umana, Heimdall, guardiano divino del ponte che collega il Valhalla alla Terra, deve rinascere come figlio di una vergine indifesa, Ingrid. Durante una notte tempestosa, Ingrid dà alla luce un



figlio bello e forte, e qui comincia l'impresa che porterà alla restituzione agli dei delle loro armi. L'azione si divide in due parti autonome. Nei tre sottogiochi iniziali che seguono la vita di Heimdall dalla pubertà all'adolescenza, vengono sviluppate le potenzialità dei singoli e si possono scegliere i potenziali futuri compagni. Più alto il punteggio che si ottiene, maggiori sono le possibilità di poter disporre di compagni davvero gagliardi. L'avventura vera e propria si svolge nella seconda parte. A bordo di una nave vichinga, il nostro eroe esplora tre arcipelaghi alla ricerca delle armi, raccogliendo indizi preziosi e risolvendo rompi-capo davvero enigmatici. Per ritornare al Valhalla e alle gioie della vita eterna non bastano però soltanto i muscoli: come in tutti migliori giochi di ruolo, **Heimdall** non è solo pieno zeppo di mostri e orchi e giganti, ma contiene anche numerosi problemi complicatissimi. In tutti e tre i livelli, le isole sono letteralmente traboccanti di trappole,



tesori, chiavi, rune e gioielli. Mettete un piede in fallo e cadrete in un pozzo senza fondo, trascurate di controllare tutti i forzieri, e perderete tutte le vostre energie. Anche gli incantesimi non mancano di certo, e hanno una gamma di effetti generici e specifici, tra cui la levitazione e l'invulnerabilità. Non potrete però tradurre le rune - a meno che nel vostro gruppo non ci sia un sacerdote, oppure che non abbiate bevuto al pozzo della verità. E' importantissimo tenere i gioielli e gli altri oggetti che possono essere utili su altre isole, e consumare oppure gettar via tutti gli oggetti inutili. Se siete incerti, affidatevi al vostro intuito divino. Non sempre però gli errori sono automaticamente fatali. A differenza di **TheImmortal**, il gioco di ruolo isometrico della Electronic Arts, cadere in una trappola non significa la morte immediata, ma solo una perdita di energìa. Attenzione, però: anche un calo eccessivo d'energìa può significare la morte!

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

- Il Club Deca & Deca vende programmi XC = 64 (cassetta e Disco) richiedete le liste gratuite! Continui aggiornamenti, idee, varie, ecc. Siamo alla ricerca per ampliamento liste di RPG ed Adventure grafici di tipo Duck Tale Loors of Doom Escape from Hell, ultimi I?, II, III, IV, V, ecc. Spedizioni in tutta Italia - De Capitani Angelo - Via Don Morazzone - 22053 Lecco (Como) - Tel. 0341/420437

- Cerco possessori di C64 per scambio programmi solamente su disco. Inviare lista su disco solo se ben fornita! Massima serietà!!! Offro vastissima scelta fra programmi come: Dark Man; Last Ninja III; Ultimi 6; Sziv 100% Back to Future 3°; Gremlins II; Dragon Strike, Logical; S.C.I. II, Narc Police; ecc. Rispondo solo a chi invia lista (completa). Cerco anche espansione memoria per C.Vic 20 8-16 Kbyte, inoltre cerco programmi su cassetta per MSX - Grazie - Zanelli Stefano - Via della Chiesa 13 - 33053 Latisana (UD)

- Cerchiamo soci per il club "Amici del Computer". Ogni mese verranno forniti (tramite posta) i listini dei giochi per C64 e Amiga 500. Potrete ordinare tramite posta i giochi da voi scelti aggiungendo f2000 ad ogni disco o cassetta per le spese postali. Per ulteriori informazioni scrivere a: Deidda - Via Famagosta, 57 - Pirri - Fraz. - 09134 Cagliari - Oppure potete telefonare allo 070-500596 chiedendo di Matteo Deidda - Matteo Deidda - Via Famagosta, 61 - 09134 Cagliari - Tel: 070-500596

- Vendo tutti i giochi e i programmi per Commodore 64 Es. (Ritorno al futuro 3, Last Ninja 3, Pang, ecc.) in tutto possiedo circa 6.000 programmi. POssiedo anche dischi aggiuntivi per MK6, Niky 2, copiatori per Speeddos, vari programmi per copiare i multiload - Sgambelluri Nicola - Via Bello II - Traversa 5 - 89048 Siderno (RC) - Tel. 0964/388852 - Età 16

- Veterano del C.64 cerca persone serie per scambio di software solamente su disco! Cerco persone ben fornite, con lista completa, da inviare al primo contatto! Offro ultime novità come: Last Ninja 3, Back to future part 3, Logical, Sci II, Gremlins II, scelta fra più di 3.000 programmi. Preferibile inviare lista su disco - Grazie - Zanelli Stefano - Via della Chiesa, 13 - 35053 Latisana (UD) - Età 24

- Vendo programma che trasforma il Commodore in Spectrum. Inoltre vendo più di 500 giochi originali e non. Ecco l'elenco di alcuni giochi: Total Recal, Rambo 2, Vigilante, Predator 1-2, Super Zonder Boy, Turbo Cutrun, Thunder Blade, Crack Down e tutti i tipi di calcio. Telefonare ore pasti - Simone Costantini - Via Vestina, 308 - 65016 Montesilvano (PZ) - Tel. 085/4682640 - Età 14 anni

- Vendo giochi per CBM 64 di tutti i tipi (sport, avventura, utility, sala giochi, wrestling, spaziali, guerra, ecc.) di seguito elenco solo alcuni dei miei giochi (per questioni di spazio) - Tusker, Last Ninja 1-2-3; Wrestling, Double Dragon, Street Fighter, Garfield, Terminator 2, Karate Kid e tanti altri! Se volete saperne di più sul prezzo o altro telefonatemi durante il pomeriggio. Annuncio sempre valido - Francesco Papeo - Via Canne 76 - 700512 Barletta (BA) - Tel. 0883/529439 - Età 16

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

SPECIAL PROGRAM N. 82

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

• Vendo Amiga 500 V:1.2 con monitor a colori Philips CM 8833, drive esterno Senator, stampante a colori a 9 aghi della Commodore MPS 1500 C con adattatore modulo continuo 4 libri di istruzione sull'uso dell'A500 e tecniche di programmazione, 30 dischetti con vari giochi, mouse e joystick per L. 1.500.000 - Tel. ore pasti allo 041/5410519 e chiedere di Flavio.

•Vendo - Compro - Trovo - le seguenti cassette a L. 1.000 l'una: Batman, GOlden-Axe, Beast, Messico '86, Sueprstars of Zrestling, Double Dragon 82, Shinobi, Toki Mario Bross, Wonder Boy, Street Fighter 1, 2, Robocop Tartar V, Rocky Castelvania, Indiana Jones, Roller II, Out-Run, Olimpiadi; Conan, Dragon Lair. Le spese di spedizione saranno a mio carico - PS cerco disperatamente The Headelan Story per L. 3.000 (La Papera) - Tel. 080/871.35.05 - Leonardo - Via Rapallo n. 23 - 70022 Altamura (BA) - Età 14

•Chiedo se è possibile avere dei numeri in arretrato di Special Program - Possiedo già il n. 79-80 - Se si quanto è il costo? - Vi ringrazio per la vostro risposta - Distinti saluti - Pol. Nach Nanni Michel - Via delle Scuole, 32 - 42019 Pratissolo (RE) - Tel. 981249 - Età 8

• Il Club Fantacommodore 64 cerca nuovi soci attenzione non c'è alcun scopo di lucro. La sola operazione sarà quella di scambiare un pari numero di titoli di giochi. Per di più verranno pagati a L. 1.000 l'uno i vostri giochi che risultino dell'anno corrente inviate le vostre liste e la risposta sarà sicura. La massima serietà è obbligo!!! I prodotti sono solo su disco (no cassetta) - Nello Salesi - Via dell'Arte, 2 - 00042 Avizio (Roma) - Età 15/16

•Cerco Robocop II, possibilmente in cassetta - vendo Barbarian II, Cobra, Targhet Renegad, una cassetta di giochi Dfhare - una cassetta da 35 giochi e una da 30 e altre cassette che vi potrò dirvi telefonandomi e cerco anche il programma (Telefonare al 55.19.84) che trasforma il C64 in Spectrum - Grazie - Cerco anche un Apple-Computer e un Olivetti - a buon prezzo - Bruno Marco - Via Fondo la Manna, 12 - 30135 Palermo - Tel. 55.19.84 - Età 15

• Cerco delle cassette di rombo, di tartarughe ninja, e una cassetta di lotta libera - Cristian - 83056 Treora - Tel. 31573 - Età 9

• Compro - Cerco disperatamente il programma che permette di caricare i giochi dello Spectrum al Commodore 64 - Sono disposto a pagare max 30.000 affrettatevi telefonando alle ore 18.30 - Prisciantelli Daniele - Santa Caterina, 13 - 70023 Gioia del Colle - Tel. 7782153 - Età 18

• Vendo ZX Spectrum 128 K + 2A con accessori L. 200.000 in tutta Italia - Max serietà - Ricioppo Roberto - Via Macchiatavola - 87010 Torano Scalo - Tel. 0984/506072 - Età 23

• Vendo - Cerco Programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48 K. Telefonare ore pasti - Ancillotti Augusto - Via Leppeto, 28 - 51035 Lamporecchio (PT) - Tel. 0573-82184 - Età 14

•Compro N. 1 gioco Messico '86 - N. 1 gioco Toki, N. 1 gioco Manchester United Europe; N. 1 gioco Cabal - Vincenzo Liccardo - Viale Augusto, 140 - 80125 Napoli - Tel. 081-5934542 - Età 9

VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche.
Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

- Il Club Deca & Deca vende programmi XC = 64 (cassetta e Disco) richiedete le liste gratuite! Continui aggiornamenti, idee, varie, ecc. Siamo alla ricerca per ampliamento liste di RPG ed Adventure grafici di tipo Duck Tale Loors of Doom Escape from Hell, ultimi I?, II, III, IV, V, ecc. Spedizioni in tutta Italia - De Capitani Angelo - Via Don Morazzone - 22053 Lecco (Como) - Tel. 0341/420437

- Cerco possessori di C64 per scambio programmi solamente su disco. Inviare lista su disco solo se ben fornita! Massima serietà!!! Offro vastissima scelta fra programmi come: Dark Man; Last Ninja III; Ultimi 6; Sziv 100% Back to Future 3°; Gremlins II; Dragon Strike, Logical; S.C.I. II, Narc Police; ecc. Rispondo solo a chi invia lista (completa). Cerco anche espansione memoria per C.Vic 20 8-16 Kbyte, inoltre cerco programmi su cassetta per MSX - Grazie - Zanelli Stefano - Via della Chiesa 13 - 33053 Latisana (UD)

- Cerchiamo soci per il club "Amici del Computer". Ogni mese verranno forniti (tramite posta) i listini dei giochi per C64 e Amiga 500. Potrete ordinare tramite posta i giochi da voi scelti aggiungendo f2000 ad ogni disco o cassetta per le spese postali. Per ulteriori informazioni scrivere a: Deidda - Via Famagosta, 57 - Pirri - Fraz. - 09134 Cagliari - Oppure potete telefonare allo 070-500596 chiedendo di Matteo Deidda - Matteo Deidda - Via Famagosta, 61 - 09134 Cagliari - Tel: 070-500596

- Vendo tutti i giochi e i programmi per Commodore 64 Es. (Ritorno al futuro 3, Last Ninja 3, Pang, ecc.) in tutto possiedo circa 6.000 programmi. POssiedo anche dischi

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

H-WALES 6-0
H-FRANCE 2-0 +37
H-CANADA 7-0
H-FRANCE 6-0
H-SWEDEN 4-0
H-MEXICO 10-0
H-ARGENTINA 2-0

I-AUSTRALIA 6-0
I-SWEDEN 3-0 +15
I-MEXICO 7-0
I-URUGUAY 0-1
I-
I-
I-

Tagliando da compilare e spedire in busta di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME