videogiochi news

N° 44

APRILE
1987
L.3000
FRS 4.50

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES



26 PROVE PER: CONSOLLE SEGA CONSOLLE ATARI C64 - C16 - MSX E SPECTRUM







TUTTE LE MOSSE PER DRAGON'S LAIR II



HOLLYWOOD HI JINX: DALLA INFOCOM L'ULTIMA ADVENTURE

Retro Gaming.it

SPED. IN ABB. POST. GR. III/70%



Retro-Gaming.it

SOMMARIO

4 **TUTTONEWS**
LIBRI

5 **IN EDICOLA**

6 **LA RIS"POSTA"**

8 **LE INTERVISTE**
SOFTWARE HOUSE: ARSCOM, adventure made in Italy
COIN-OP: GECAS, dal produttore al consumatore

9 **TIPS & TOPS: tutto Dragon's Lair II**

10 **IL GIOCO DEL MESE**
HE MAN AND THE MASTER OF UNIVERSE
C64/The Arcade-SPECTRUM/The Adventure

12 **NONSOLOGIOCHI:**
C64/The Evil Crown-American Football-Nuclear Embargo
SPECTRUM/Silent Service

14 **A CHE GIOCO GIOCHIAMO:**
A CASA: CONSOLLE SEGA MASTER SYSTEM/Choplifter
CONSOLLE ATARI JR 2600/Millipede
C64/Bomb Jack II - Mutants - Shao Lin's Road - S.O.S. - Short Circuit - Leviathan - Knuckle Busters
Spectrum/Star Games 1
C16/Zagan Warriors - Megabolts
MSX/D-Day - Ninja - Terminus

22 **FUORI:** Kick'n Run-Athena

24 **ADV'S HELP**
C64/Hollywood Hi Jinx SPECTRUM/SPIDERMAN

26 **GARE: "SFIDA AI CAMPIONI" & "VG GAUNTLET"**
RECORD'S GALLERY

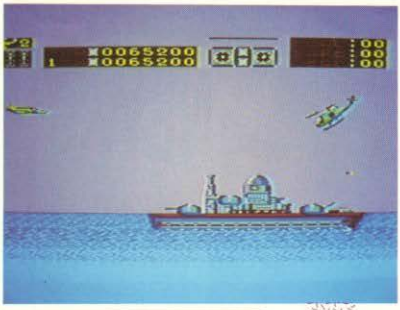
29 **JACKSON SOFT MAIL SERVICE**

30 **IL VIDEOFUMETTO:** Doctor Echo

EDITORIALE

La Activision, "Home Computer Software" recita il sottotitolo, è una grossa società americana che produce programmi, in massima parte videogiochi, per home e personal computer di successo. Con nostro grande stupore, la branch inglese dell'Activision, attraverso una simpatica ragazza di nome Meta Gemert, ci invia una volta alla settimana un pacchettino contenente le ultime novità per C64. Questa settimana è arrivato "Great Trouble in Little China" (sui nostri schermi apparso come "Grosso guaio a Chinatown") in cassetta per C64. Molto comodo per la redazione, che non deve passare i pomeriggi a supplicare per telefono i suoi uomini all'Avana per ricevere in anteprima le novità all'estero. Interpellata sui motivi di tale premura, la signorina Gemert, candidamente ha risposto "Beh, se le case non mandano il software alle riviste per le recensioni, come farebbero a vendere i videogiochi?". Più che logico. Ci sarebbe piaciuto sentire la stessa risposta dal signor Dave Carlos, addetto alle pubbliche relazioni di una software house inglese fra le più quotate, che alla nostra richiesta di campioni e di demo in anteprima ha rifiutato dicendo "Siete italiani? Nemmeno una cassetta, altrimenti fra un mese il mercato sarà invaso dalle copie". Bella soddisfazione.

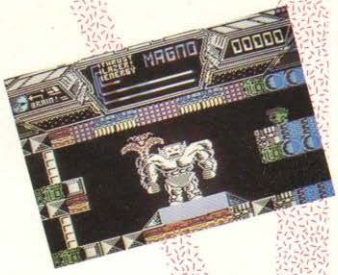
Diego Dasi















Retro-Gaming.it

tutto NEWS

PRINTWARE IN ARRIVO:

Esprimi la tua creatività a scuola, a casa e in ufficio con l'aiuto del tuo computer!

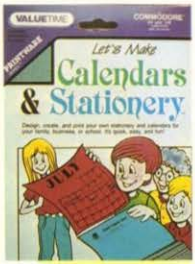
Preannunciati già da tempo, sembra che stiano finalmente per arrivare: distribuiti dalla Lago, sono cinque prodotti della MELODY HALL, che costituiscono la serie "PRINTWARE". Ogni pacchetto contiene immagini grafiche e simboli, bordi decorativi, stili di scrittura e layouts; vediamoli descritti brevemente, uno per uno.

LET'S MAKE GREETING CARDS

Puoi disegnare, creare e stampare i tuoi biglietti d'auguri per la famiglia, il lavoro o la scuola. Puoi anche produrre: inviti per feste, programmi per recite, annunci, ecc.

LET'S MAKE CAL & STAT

Questo programma versatile ti permette di utilizzare il computer e la stampante per disegnare e stampare calendari personalizzati (sia settimanali che mensili) e carta da lettere, fogli per appunti e bollettini intestati. Qualsiasi cosa tu produca sarà unica e personale come la tua firma.



LET'S MAKE SIGNS & BANNERS

Con la pressione di pochi tasti potrai disegnare, creare e stampare cartelli, striscioni e lettere di aggiornamento per la famiglia, la scuola ed il lavoro. Non è richiesta alcuna capacità di programmare o di disegnare. Carichi il programma... e sbizzarrisci la tua immaginazione!

ART LIBRARY 1

75 splendidi disegni da utilizzare con la serie di programmi PRINTWARE. Sono inclusi: cibi, persone, sports, animali, oggetti vari... e molto di più!

ART LIBRARY 2

75 elementi aggiuntivi per dare più impatto e creatività ai tuoi lavori.

Sono inclusi: bandiere e simboli internazionali, lettere decorative, ancora persone, animali e sports e... molto, molto di più!

Tutta la serie sarà disponibile nelle versioni per Commodore 64/128, IBM PC e compatibili MS-DOS, e Atari ST. Sono compatibili con la maggior parte delle stampanti grafiche, quali le Commodore VIC-1525 e MPS-801 o 803, la Star Gemini S610 o 15, la IBM Prowriter, ecc.: Comunque per sicurezza potete controllare la lista sul retro delle confezioni.

libri

COMMODORE 16 "PER TE"

pp. 285 - Lire 35.000

COMMODORE 16 "SEMPRE DI PIÙ"

pp. 310 - Lire. 35.000

GUIDA AL COMMODORE PLUS 4

pp. 457 - Lire. 30.000
di Rita Bonelli, Luciano Pazzucconi, Fabio Racchi
Gruppo Editoriale Jackson

Questi tre volumi, pubblicato nell'arco di un anno completano in modo esauriente tutto il discorso relativo al C16 e al PLUS 4, dalle basi fino agli aspetti più complicati di questi computer.

Il primo libro si propone di insegnare ad usare il COMMODORE 16 e a programmarlo in BASIC servendosi della tastiera, del video e del registratore a cassetta.

La cassetta allegata contiene la presentazione degli argomenti che sono trattati nei capitoli da 1 a 10; i contenuti del libro sono parzialmente anticipati nella presentazione su video, e la lettura risulta quindi facilitata.

Il Capitolo 0 presenta il libro e insegna ad usare la cassetta. Seguono 10 capitoli, ognuno dei quali va letto dopo aver seguito il relativo programma di presentazione sul video.

Il Capitolo 1 riguarda l'uso della tastiera. Il Capitolo 2 mostra le caratteristiche del video. Il Capitolo 3 insegna a usare il COMMODORE 16 come calcolatrice. Con i Capitoli 4 e 5 si incomincia a imparare a programmare usando le istruzioni più semplici del BASIC. Nel Capitolo 6 si trattano le strutture condizionali e i cicli. Il Capitolo 7 riguarda la grafica ad alta risoluzione e multicolore. Il Capitolo 8 tratta l'animazione e il Capitolo 9 il suono. Nel Capitolo 10 si descrive l'uso di un buon numero di istruzioni del BASIC. Il Capitolo 11 riguarda operazioni avanzate e termina con la presentazione di un programma per la gestione di un archivio di dati su cassetta.

Numerose appendici permettono di approfondire la conoscenza del calcolatore: in particolare, l'Appendice A contiene la scheda completa del BASIC 3,5, e l'Appendice E tratta in modo approfondito le segnalazioni di errore da parte del sistema.

Il secondo libro è un seguito diretto del precedente: si presuppone nel lettore una conoscenza elementare del BASIC 3.5, di cui si fa largo uso nei programmi esempio.

In questo volume si approfondisce la conoscenza delle periferiche collegabili al COMMODORE 16, trattando ampiamente il software per la gestione delle medesime.

Altri argomenti centrali del libro sono l'architettura del sistema calcolatore e la sua programmazione in linguaggio macchina e in ASSEMBLER. Viene trattata con mano leggera, ma con chiarezza, la struttura hardware del calcolatore, mettendo in grado i poco esperti di comprendere meglio le caratteristiche dello strumento. Lo stu-



VIDEOGIOCHI NEWS
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Diego Biasi
CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli
REDAZIONE
Stefano Brusasca, Giuseppe Porretti, Maria Brigliadori, Roberto Picelli, Fabio D'Italia, Paolo Cardillo, Andrea Verona, Luca Mantegazza, Claudio Balzi
ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi
IMPAGINAZIONE
Anna Sirtori
FOTOGRAFIE
Maurizio Miccoli, Andrea Verona

REDAZIONE
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

DIVISIONE PUBBLICITÀ
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

CONCESSIONARIA DI ROMA
Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA
tel. (06) 8119803-4 - Telex 630206 UNION I

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 2000 - Frs 3.00
prezzo per l'estero L. 4000
numero arretrato L. 4000 - Frs 6.00

Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

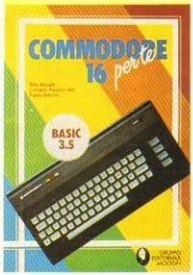
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-6880954-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ IT1
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSOCIATE ESTERE
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir laj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
SPAGNA:
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. 00/34/1/4579424
telex (052) 49371 ELOCE
FOTOCOMPOSIZIONE Bassoli
STAMPA LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

Retro-Gaming.it





dio del linguaggio macchina consente di sfruttare al meglio le possibilità del calcolatore, ma anche di comprendere come, per molte operazioni, sia più comodo servirsi del linguaggio BASIC.
Ampio spazio viene data all'argomento della grafica, al trattamento dei file su disco, e all'utilizzo della stampante.
Il libro contiene molti programmi commentati, sia in BASIC che in ASSEMBLER, che risultano molto utili, dopo attenta lettura, per imparare a programmare. Questi, inoltre, possono essere usati dal lettore, sia nella versione presentata, che apportando alcune modifiche, o adoperando le routine più significative, per il proprio lavoro.
Nella cassetta allegata sono riportati tutti i programmi abbastanza lunghi, quelli cioé per i quali vale la pena di risparmiare il lavoro di trascrizione.
L'ultimo libro vuole essere una guida alla conoscenza del COMMODORE PLUS-4 e all'apprendimento della programmazione in linguaggio BASIC e in linguaggio ASSEMBLER ripercorrendo il cammino tracciato dai primi due.
Viene presentata l'implementazione del BASIC 3.5 disponibile sul COMMODORE PLUS-4. Inoltre, è illustrato il DOS residente sull'unità a floppy disk 1541 e viene insegnato l'uso completo della stampante grafica MPS-803. Lo studio dell'ASSEMBLER viene sviluppato appoggiandosi alle possibilità offerte dal comando MONITOR del BASIC, e viene affrontato anche il problema del linguaggio macchina della CPU 7501 e della sua struttura hardware. Le spiegazioni teoriche sono sempre accompagnate da esempi commentati, e per questo il libro può essere molto utile anche ai principianti.
Particolare attenzione viene dedicata all'uso delle periferiche, compresa la gestione dei file su disco. La grafica è uno degli argomenti più approfonditi, collegandola alle possibilità del processore video.

COMPUTER HARDWARE

di Angelo Cattaneo
e Piero Todorovich
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 145 - Lire 18.000

Il successo riscosso in questi ultimi anni dagli home computers, ha indotto un grande numero di Case produttrici dal nome più o meno celebre, a porre sul mercato una miriade di circuiti atti ad interfacciare i calcolatori con le varie unità periferiche esterne. Chi del computer non ne fa solo un esecutore di videogames, si sarà sicuramente reso conto che particolari circuiti, non solo richiedono l'esborso di una allegra sommetta, ma che addirittura sono introvabili sul mercato in quando dedicati a particolari applicazioni. Esistono numerosi testi di software ma, che ci risulti, nessuno di hardware che possa mettere in grado l'operatore di autocostruirsi senza troppi problemi l'interfaccia necessaria.
Lo scopo che si prefigge il presente volume è appunto quello di colmare detta lacuna fornendo una serie di circuiti rivolta ai cinque home computers in questo momento più diffusi ovverossia: il Commodore C64, il Sinclair Spectrum, il VIC 20, il C16 e gli MSX. Le realizzazioni sono ampiamente commentate e tutte accompagnate dai disegni del relativo schema elettrico e delle basette stampate viste sia dal lato rame in scala unitaria che dal lato componenti; ciò per rendere minime le difficoltà di approntamento dei circuiti stampati e la possibilità di commettere errori di posizionamento delle varie parti. Questo libro si rivelerà quindi particolarmente utile sia come aiuto agli sperimentatori e ai dilettanti che vogliano seguire un apprendimento autonomo, sia come complemento ai corsi universitari sui sistemi di controllo e sui circuiti integrati.
Le applicazioni variano dalle luci ai suoni, dalla telefonia alla strumentazione di supporto ai computer, nonché interfacce, utilities ed altre...

GIOCHI in EDICOLA

I JACKSONIANI

Gruppo Editoriale Jackson
Prezzo L. 8.000 in edicola

"*Xart* non è che un asteroide... le sue terre brulle, abitate dalla primitiva civiltà degli inoffensivi *Ssho*, non sono ancora state intaccate dalla micidiale *Lebbra Cosmica*... Deditì alla pastorizia, gli *Ssho* hanno da poco imparato ad estrare dalle loro miniere il "*Gromm*", facendone rudimentali armi utensili, gingilli da vendere ai pochi turisti galattici che passano di lì.
Xart sembra essere immune alla *Lebbra Cosmica*... non però dalle mire del tiranno *Nubquz*: egli ha escogitato un terribile *Raggio della Morte* per distruggere gli *Ssho* ribelli che non vogliono piegarsi a sudare per lui nelle miniere di *Gromm*."
Sembra un brano di un racconto di fantascienza ed invece è l'introduzione della prima "adventure" di cui sono protagonisti i JACKSONIANI.
Chi sono costoro?



"Provenienti dalla leggendaria terra (le generazioni di *Lug* ne serbavano solo un nebuloso ricordo), i *Jacksoniani* si distinsero subito per lungimirante efficienza fra i più strenui difensori del *Patto Delta* di *Armonia Cosmica*; e mentre gli scienziati ed i filosofi si sforzavano a studiare rimedi alle manifestazioni e alle cause della terribile *Lebbra Cosmica*, i *Jacksoniani* si opponevano, con la propaganda segreta o con la lotta aperta, alle *Forze Oscure*, al monopolio del male".
Siete incuriositi, vero?
Non vi resta quindi che correre in edicola per poter aiutare i nostri eroi di turno, Jack, Sonny e Ann...

NOSFERATU

Jackson Soft Compilation per C64
Prezzo: L. 8.000 in edicola
Questo stupendo gioco dalla grafica



tridimensionale si ispira all'omonimo film di Herzog, con Klaus Kinsky come vampiro protagonista. Amuleti, aglio, crocifissi e paletti sono di rigore per cercare di sconfiggere il conte Dracula, il più noto vampiro della storia. Il gioco si articola in tre fasi: nel castello di Dracula impersonerete Jonathan Harker, un ingenuo impiegato di un'agenzia immobiliare, incaricato di affittare una casa della città di Wismar al perfido "succhiasangue".
Scappati dal castello, vi ritroverete nella città di Wismar, dove potete assumere tre ruoli differenti: Jonathan, sua moglie Lucy e il cognato di lei Van Helsing. Una volta attirato Nosferatu nella casa di Lucy, grazie al fascino che questa esercita sul vampiro, nell'ultima fase non vi resta che cercare di eliminarlo definitivamente a suon di paletti nel cuore.

BLAGGER

Jackson Soft Compilation per C16
Prezzo: L. 8.000 in edicola

Il personaggio protagonista di questa avventura è Roger, un ladro che dovrete aiutare nel suo ritorno, a casa attraverso ben 20 schermi pieni di difficoltà di ogni tipo. Il sistema per superare ciascuno schermo consiste nel raccogliere tutte le chiavi d'oro sparse per il percorso e raggiungere la speciale porta contrassegnata dalla scritta "safe". A differenza di molti altri games in cui volta a volta vi trovate in situazioni di gioco differenti, qui tutto è cronometricamente preciso e altrettanto precisi dovranno essere i vostri spostamenti per riuscire a superare tutti i livelli del gioco. Questa versione per il C16 è praticamente identica a quella per il C 64, tranne per il minor numero di schermi; inoltre per i meno esperti viene fornita addirittura una strategia per superare il primo schermo!

Retro-Gaming.it

la risposta

A PROPOSITO DI RECORD TRUCCATI...

Carissima e gent.ma redazione di VG News, saluti a tutti voi (trascuriamo i complimenti che vi meritate per non allungare ulteriormente la già prolissa mia presente). A distanza di qualche mesetto vi scrivo ancora per annunciarvi che, sebbene a malincuore, ho dovuto cedere: da fedele videoplayer di consolle Atari quale ero fino a poço tempo fa, ho dovuto adattarmi al progresso tecnologico, e cedere così il passo al fenomeno Computer; vi posso assicurare che è stata una lunga lotta, combattuta da entrambe le parti fino allo stremo delle forze, e decisa ai punti.

Io che mai e poi mai, avrei acquistato un computer, deciso fino a fondo a mantenere alto l'orgoglio delle consoles (notare il plurale con la "S"), e più specificatamente a mantenere alta la bandiera della ATARI INC., ho acquistato un Commodore C128 (Magnifico!!!!); cosa ne pensate voi? Quindi vi scrivo per annunciarvi che da oggi in poi i computeristi avranno un alleato prezioso, e i consoliari perderanno un valido esponente. No..., non chiamatemi traditore! Sebbene io sia felice della mia scelta, non dimenticherò mai colei che mi ha aiutato a muovere i primi passi nel mondo dei videogames, che mi è stata di grande compagnia in tante ore di gioco e divertimento: verrà sempre ricordata come vengono ricordati gli eroi che cadono in battaglia. Purtroppo è la legge della natura, la legge del più forte, gridiamo tutti insieme: la consolle è morta, viva i computer(s)!!!

Ma ora bando alle ciance e cominciamo: avendovi già scritto una lettera nella quale mettevo in dubbio la buona fede di alcuni giocatori (vedi VG n° 26 "La macchina: lavavuba!!!") e scrivendovi nuovamente per un motivo analogo, non a sproposito mi definisco IL CONTESTATORE.

Prima di immedesimarmi completamente nei computer e nel loro pazzo, pazzo mondo voglio fare un ultimo riferimento alla casa vecchia Videogara (era parecchio che volevo scrivervi, ma colgo l'occasione solo ora).

Innanzitutto tengo a precisare che sono un grande amante dello sport, e da sempre prediligo videogiochi che trattano temi sportivi (Ah! il buon vecchio Hyper Olympic!); il motivo per cui scrivo è quindi un videogioco sportivo: Decathlon! Per i distratti, o gli smemorati, ricordo che il record di DEC. Activision per Atari è di 13.358 pt.s, ed a questo proposito vanno i miei più vivi complimenti ad Enrico Berta di Acqui Terme (AL): Clap!, clap!, clap!, clap! (Applauso). Bene! Diranno molti di voi: "Ma il problema dove sta?" Un solo istante e ci arriviamo...

Ora sfido chiunque, ripeto chiunque, a rifare ciò che ha fatto Enrico (e questo vale anche per Enrico stesso) con un normalissimo e regolare joystick Atari in dotazione alla omonima consolle al momento dell'acquisto!

Come molti (spero), ricorderanno, parecchi mesi fa il record di Dacthlon si aggirava intorno agli 11.324-11.672 (vedi VG n° 19 & 20). Poi improvvisamente è arrivato Enrico, che con la sua eccezionale prestazione ha suscitato scalpore in tutta Italia (di tali proporzioni è infatti la diffusione di codesta splendida rivista).



Poiché ho ritenuto impossibile, dopo svariate prove, che avesse adoperato un joystick nelle condizioni sopra citate (affermo ciò, perché, come ripeto, ho provato in mille modi a "correre" con il joystick Atari, ottenendo scarsi risultati, e, io che scendo tranquillamente sotto gli 8 secondi nei 100 m. a Hyper Olympic, non dovrei certo fare molta fatica... scusate la modestia...) ho pensato che "l'astuto Enrico" (d'ora in poi lo chiameremo così) avesse usato una manopola particolare che forniva prestazioni super! Dopo giorni e giorni passati a meditare, ho considerato l'ipotesi che potesse aver usato il modello Atari. Allora ho cominciato a smontare la mia "vecchia" manopola, e con un po' di pazienza e molta attenzione (e qui già immagino le vostre facce incredule), ho imparato a "correre" direttamente sui contatti del circuito stampato contenuto nella manopola. In tal modo sono riuscito a raggiungere una frequenza di oscillazioni, e quindi slanci e velocità, veramente straordinarie che non avrei mai raggiunto col joystick integro. Come dice Guido Angeli: "Provare per credere..." Poiché "correre" in questo modo è assai difficile, la cosa si fa addirittura impossibile quando bisogna premere il Fire per saltare o lanciare gli oggetti, e contemporaneamente mantenere la velocità al massimo. Per risolvere tale inconveniente (anche se in modo illecito) è possibile, collegando opportunamente due fili, farsi aiutare da un amico a saltare e lanciare... Vorrei concludere domandando all' "astuto Enrico" se per stabilire il suo primato ha agito in modo pressoché simile a questo, oppure ha adottato un'altra tecnica; dato che il suo abbonamento se lo sta godendo, e che difficilmente verrà scalzato dal trono che occupa attualmente, gli conviene vuotare il sacco!

Tantissimi saluti a tutti voi by:

Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI)

Anche noi siamo curiosi di sapere cosa hai da dire a tua discolpa, caro Enrico!



A PROPOSITO DI HANG-ON...

Carissima redazione di V.G. News, sono un vostro accanito lettore che vi porge i più vivi complimenti per la nuova rivista, anche se dovreste aumentare il numero delle pagine che sono pochine.

Mi sono appena abbonato alla vostra rivista e sono un felice possessore di uno Spectrum Plus.

Avrei alcune domande da porvi.

1) Nel gioco Hang On io faccio 32.900.000 punti; è buono come record? Qual è il record italiano?

2) Esiste una versione per lo Spectrum di questo gioco?

3) Potreste elencarmi le ultime novità per lo Spectrum?

Gabriele Santoro - Pescara

Niente male come record! Però ti manca ancora qualcosa per arrivare ai livelli di Stefano Brusasca, che, come puoi vedere nelle pagine dedicate alle gare, vanta un punteggio superiore ai 35 milioni, che è la migliore prestazione conosciuta in Italia.

Se ti capitasse di superarlo, ricordati di fare una foto!

2) La trasposizione "ufficiale" di Hang-on viaggia solo sulla consolle Sega.

3) Per le novità ti rimandiamo alla pagina del Jackson Soft Mail Service: potrai richiederle tranquillamente per posta.

Retro-Gaming.it

SEGA'S FAN CLUB

Cara redazione di Video Giochi, sino a una settimana fa ero possessore di un Commodore 64; ora da qualche giorno mi sono "arraffato" la nuova consolle SEGA con le sega card Hang-on e Ghosthouse, di cui sono rimasto veramente sbalordito, specialmente se messe a confronto con i giochi che avevo per il C64. Ora volevo una risposta alle seguenti domande:

1) A quanto corrisponde in K Ram un megabyte?

2) Come mai non mettete in prova nello spazio "a che gioco giochiamo" i giochi per il Sega?

3) Potete dirmi più o meno quali giochi per il Sega utilizzano meglio le sue capacità!?!

Nicola Spazzini (Genova)

N.B.: Spero che mi rispondiate al più presto!!!

Cominciano ad arrivare sempre più numerose le lettere di ammiratori della nuova consolle Sega!

Risposte telegrafiche:

1) 1 Megabyte corrisponde a 1024 Kbyte

2) Su questo numero di VGnews ti abbiamo già accontentato; sul prossimo probabilmente ci sarà uno spazio dedicato al SMS anche tra i "giochi del mese"

3) Più o meno sono quelli che hanno a disposizione maggior memoria, non ti pare? Se le Sega-Card dispongono di 256 K e le cartucce tradizionali 1 o 2 Mega, è abbastanza evidente la differenza.

NEGATIVI POSITIVI

Spett. Redazione di VG News, sono un vostro accanitissimo lettore sin dai primi numeri del vostro simpaticissimo giornale.

Voglio innanzitutto farvi i miei complimenti per la vostra riuscitissima rivista che va sempre più forte. Volevo avere un chiarimento poi, riguardo un argomento così scottante che ho dovuto accendere il ventilatore -(et ci) per esporvelo; volevo sapere se accetterete i negativi abbastanza nitidi riguardanti i record sui videogiochi da casa. Vedete, io faccio circa tre foto per ogni record, però, purtroppo le foto non vengono anche se, appunto, come ho detto prima, i negativi sono leggibilissimevolmente leggibili; vi dico subito, che la mia è una macchina piuttosto scarsetta, però le foto che non riguardano i record riescono sempre. Ora mi chiedo (e vi chiedo): cosa faccio? Mi mangio la macchina a colazione, mi butto dalla finestra del pianterreno o con una 44 magnum (fregata a Callaghan) la faccio finita... col televisore?

Spero che mi sappiate consigliare bene, perché altrimenti, arriverà il giorno in cui... appenderò il joystick al chiodo per sempre, oppure, (sì, c'è una chance) accettate i negativi dei record, e mi togliete da 'st' impiccio. Spero che illuminiate la mia via. Grazie per essere stati così pazienti da leggere questa lettera e auguri per la rivista.

Alessandro Nocita By Catania.

Ps: vi è piaciuto il disegno sulla busta? Spero che lo pubblichiate (non è ricalcato) e scusate i pasticci sulla lettera. Bye bye.

Caro Alessandro, comprendiamo benissimo il tuo problema, anche perché è comune a diverse altre lettere. Noi vi consigliamo sempre di usare dei rullini per diapositive o delle macchine fotografiche a sviluppo istantaneo; entrambe queste soluzioni offrono risultati migliori a un minor costo rispetto a delle foto tradizionali.

Comunque se tutto ciò che vi rimane in mano dopo molti sforzi sono solo dei negativi, se sono veramente leggibili li faremo diventare "positivi": non siamo poi così cattivi, non siamo degli orchi-mangia-videogiocatori e in alcuni casi possiamo diventare magnanimi (ma che non diventi un'abitudine!).

UN COLECOMANIACO STANCO DI SOLO FORMAGGIO

Spett. Redazione di V.G. News, sono un possessore di un Commodore 64 e adoro i videogames. Questa estate ad una fiera (non dell'est) ho vinto, giocando ad una lotteria, una consolle C.B.S. Coleco - Vision (mod. "guerra 15/18") del 1982.

Nonostante i miei grandi sforzi compiuti alla ricerca di cartridge, sono stato costretto a ridurmi un topo a forza di giocare a Mouse Trap, gioco in dotazione.

Guardando la scatola della consolle mi sono rifatto gli occhi, dato che la grafica di alcuni giochi è di gran lunga superiore agli equivalenti per computer. Quindi bando alle ciance, (e a quel "debosciato" di Mouse Trap) e vi scongiuro in ginocchio sul Cartridge del "debosciato" di fornirmi: indirizzi, numeri di telefono, nomi, gruppo sanguigno, impronte digitali ed altri segni particolari di negozi o case produttrici della CBS Coleco-Vision, dove poter fare scorta millenaria di succulenti giochi, sempre che ce ne siano ancora in commercio.



Sarebbe ancora meglio se si potessero fare acquisti tramite la Vs. rivista (sospiro!).

Inoltre rivolgo un appello a coloro che vogliono disfarsi di quegli schifosi (per Voi) giochi da consolle.

Ora però è giunto il momento di congedarmi perché devo finire la mia 327848esima partita a Mouse Trap (AAAARGGH!). Distinti saluti.

P.S. Per coloro che volessero (sospiro!) spedirmi i giochi il mio indirizzo è:

Orsini Paolo - Via Bone Novelle, 42 67100 L'AQUILA - Tel. (0862) 20965.

Come resistere ad un appello così accorato? Non potevamo certo relegarlo semplicemente in Videobazar.

Amici, lettori, negozianti con qualche residuo di magazzino, date una mano al povero Paolo, che vorrebbe cambiare finalmente il pranzo!

BOTTA & RISPOSTA

... Purtroppo nessuno sa dare una risposta a questi miei dubbi: cosa sono le consolle? Cosa sono le arcade? Cosa sono i coin-op?...

Gianfranco Manzella - Taranto

Le consolle sono in pratica dei computer a cui manca la tastiera e vengono costruite in maniera tale da permettere agli utilizzatori di accedere a un videogioco in tempo reale: basta inserire una cartuccia (o cartridge), accendere la consolle e si può già iniziare a giocare, senza dover "subire" tempi di caricamento più o meno lunghi.

Gli arcade e i coin-op sono la medesima cosa: i videogiochi da bar.

In America infatti le sale-giochi si chiamano "arcade location", mentre il termine "coin-op" è semplicemente l'abbreviazione di coin-operated, cioè "funzionante con monete", caratteristica principale dei videogiochi da bar.

... Per la Record's Gallery bisogna mandare anche il tagliando, oltre alle foto?...

Se non mandi anche il tagliando come facciamo a sapere su che gioco hai fatto il record, dove, quando, come ti chiami, dove vivi, ecc., ecc.? È evidente che più è completa la documentazione del record, più è facile che venga accettato, per cui sono benvenute anche lettere accompagnatorie, con spiegazioni, magari comprensive di trucchi e strategie.

Retro-Gaming.it

SOFTWARE HOUSE

ARSCOM



Ci si lamenta spesso della mancanza di software originale prodotto da italiani, tanto da gridare al miracolo quando compaiono sul mercato prodotti come PIPPO, realizzato da una coppia di programmatori milanesi, Giovanni Zanetti e Paolo Malnati, e pubblicato dalla Mastertronic inglese. Quel videogioco non era niente di eccezionale, ma era eccezionale il fatto che fosse riuscito ad andare sul mercato inglese. Ci fa molto piacere scoprire qualche nuova realtà italiana che cerca di farsi largo in un mondo difficile come quello dei videogiochi: eccoci quindi ad intervistare i soci fondatori della Arscom, venuti a trovarci in redazione da Genova.

VGN: Che ne dite di presentarvi velocemente ai nostri lettori? Chi siete, che cosa fate, da dove sbucate?

ARS: Noi siamo i programmatori, soci fondatori, della Arscom, software house leader in Italia nel campo delle adventure in italiano. Io mi chiamo Roberto Tabacco, sono diplomato in regia, montaggio e sceneggiatura, mentre il mio socio è Hans Piu (un misto di Cecoslovacchia e Sardegna), laureato in architettura e con studi nel campo della grafica e del marketing. Entrambi siamo arrivati a questo lavoro per caso, cominciando con un semplice Commodore 64.

VGN: Hai detto che siete un'azienda leader: come mai allora il vostro nome è sconosciuto ai più?

ARS: Perché finora abbiamo sempre lavorato per delle riviste in edicola, prima per NEXT STRATEGY della Edisoft, poi per EPIC 3000 delle Edizioni Hobby; solo ora, dopo più di due anni di esperienza abbiamo deciso di avere un impatto diretto con il pubblico, vendendo i nostri prodotti per corrispondenza.

VGN: Niente più riviste in edicola?

ARS: No, abbiamo anche fatto un accordo con la Softgraph e verso la fine di marzo dovrebbe uscire il primo numero di una nuova rivista, EPIX 3001.

VGN: Come mai avete deciso di fare il "grande passo", e perché avete scelto questa formula di vendita?

ARS: Abbiamo fatto fare delle rilevazioni statistiche e abbiamo ottenuto dei dati molto buoni: abbiamo un presumibile bacino di utenza di più di diecimila lettori che ci seguono fedelmente, da una rivista all'altra. Le adventure sono un genere di videogioco particolare: ogni software house ha un suo stile, che, se è giusto, permette di avere un seguito costante da parte del pubblico.
La vendita per corrispondenza è stata scelta per motivi di organizzazione, contenimento dei costi e quindi competitività rispetto ai pirati.

VGN: In che genere di adventure vi siete specializzati, allora?

ARS: Abbiamo iniziato con delle adventure solo testuali, poi abbiamo incontrato dei tecnici molto bravi, che ci hanno permesso di offrire anche una parte grafica molto bella; adesso stiamo cercando di fare un salto di qualità offrendo dei prodotti con dei supporti cartacei, tipo fumetti, essenziali alla risoluzione delle adventure.

VGN: In pratica state cercando di seguire l'esempio delle Infocom!

ARS: Esatto! Il nostro obiettivo futuro è di arrivare a quel genere di prodotti, perché pensiamo che solo così potremo combattere in maniera reale i pirati e arrivare addirittura ad offrire i nostri giochi sui mercati esteri.

Maurizio Miccoli

COIN-OP

GECAS

Chi di voi, giocando con i coin-op, non si è mai chiesto che cosa ci fosse a monte di quelle meravigliose macchinette, che cosa si nasconda dietro a quella gettoniera e a quel video? Siamo andati a chiederlo alla GECAS, una delle aziende leader nel campo. Ma facciamo la storia di questa azienda, la cui denominazione significa "Giochi Elettronici Capannini Sanzio". Fu appunto il Capannini, che lavorava nel settore ricerca e sviluppo della Siemens, e che quindi era ed è un conoscitore delle tecnologie più avanzate in questa materia, che nel 1976 fondò la ditta. Subito dopo si unirono a lui un suo amico, il Filini, un ragioniere che commerciava in componenti di sistemi elettronici generali e che divenne anche un tecnico elettronico e Daniele Marchi, il terzo componente di una *troika* che si è rivelata molto efficiente, almeno a giudicare dai risultati ottenuti finora.
È proprio quest'ultimo che ci riceve e gentilmente ci fa da cicerone in questo mondo per molti misterioso.

DM: Il ciclo di un videogioco è ormai abbastanza standardizzato, perché ormai anche in questo mondo non viene più lasciato al caso nulla, e può essere suddiviso in tre fasi: creazione, marketing e collaudo.
Queste fasi si ripetono ciclicamente: vengono effettuate una prima volta dalle case costruttrici, poi vengono ripetute da ditte come la nostra, che manda operatori in tutte le mostre che si svolgono nei vari paesi praticamente lungo tutto l'arco dell'anno: U.S.A., Giappone, Inghilterra, Francia, Germania, Spagna, ecc.
Qui vengono individuati i prodotti che a giudizio dei nostri esperti potrebbero avere un buon impatto con il gusto del pubblico italiano, quindi vengono acquistate delle piastre campione, che subiscono un primo controllo e un test nelle sale giochi campione.
Se i risultati sono soddisfacenti, si acquistano le Royalties dalle case costruttrici, che solitamente ci mandano



solo i custom del gioco e a volte anche gli stampati, oltre naturalmente a un master.
A questo punto parte la fase di montaggio e saldatura, e, una volta assemblate, le schede vengono controllate da un ufficio tecnico apposito; qui si effettuano le eventuali modifiche di alcuni particolari del gioco (difficoltà, vite a disposizione, vite extra, ecc.).
Se tutto è OK, parte la produzione e si passa alla fase di vendita, con un appropriato marketing e l'esposizione alle varie mostre di settore.

VGN: Ci sembra che tutto ciò alla GECAS sia stato organizzato nella maniera più razionale possibile, verso Daniele?

DM: Sì, in effetti la GECAS è in sostanza la capogruppo di altre tre imprese associate, che hanno ciascuna una specializzazione. Così la *Nuova Gecas* provvede alla riparazione delle schede ed alla fornitura di materiali appositamente costruiti per esigenze particolari del cliente. La *Microelettronica Brades* all'assistenza per riparazioni e modifiche delle schede di produzione GECAS; e la *Gecmon* (Gecas montaggio) all'assemblaggio.
L'idea che sta alla base di una struttura così articolata è di far sì che ciascuna di queste unità, amministrandosi da sé, possieda la dimensione ottimale per il contatto personale con il cliente. Le varie aziende, poi, non distano materialmente l'una dall'altra e quindi non esistono difficoltà nei trasporti o nei contatti reciproci.

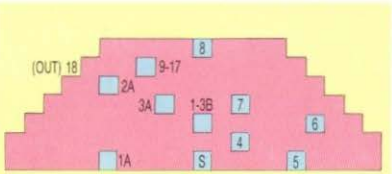
VGN: Abbiamo avuto una prima idea di cosa si nasconda dietro al mondo dei coin-op: nella prossima chiacchierata parleremo di come è strutturato il videogioco come entità fisica, cioé cosa c'è dentro ai mobili che vediamo nei bar e nelle sale giochi. Arrivederci al prossimo numero!

DM: Sempre a vostra disposizione!

Maurizio Miccoli

Retro-Gaming.it

TIPS & TOPS



Legenda: S = Start (Posizione di partenza)
1-3A = Mosse del 1° schema
1-3B = Mosse del 2° schema
4-18 = Mosse comuni ai due schemi

DRAGON'S LAIR II: tutte le mosse per scappare dal castello di Singe!

In questi ultimi tempi sono giunte in redazione moltissime lettere di lettori disperati che implorano un aiuto per risolvere i due videogiochi dedicati al più famoso coin-op al laser.
Come potevamo quindi rimanere insensibili proprio noi, che siamo la bontà impersonificata?
È stato quindi operato un sorteggio in redazione per decidere chi dovesse soddisfare queste richiste; c'è chi dice che il sorteggio sia stato spudoratamente truccato, ma noi vi assicuriamo che tutti qui vogliono un gran bene al nostro caporedattore ed è solo un caso che dall'urna sia uscito uno dei tanti biglietti con il suo nome...
Comunque Maurizio si è prontamente vendicato dedicandosi alla seconda parte di DRAGON'S LAIR, finendola: che ne dite di un punteggio record di 63.037 punti?
Eccovi quindi i suoi consigli per superare gli otto schermi di questo gioco e per scappare dal castello del perfido Singe.

RAPIDE E MULINELLI

È uno dei quadri più simili alla versione originale.
Bisogna superare in rapida successione 12 rapide, 9 mulinelli ed ancora 12 rapide e 9 mulinelli, suddivisi a gruppi di tre.
Per quanto riguarda le rapide bisogna indirizzare il joystick nella direzione dei segnali luminosi che compaiono all'ultimo momento: sinistra, destra oppure avanti.
Nei quadri dei mulinelli invece possiamo regolare anche la velocità della barca di Dirk rallentando o accelerando.

PALLE ROTANTI

Dirk si trova in una strana stanza a forma di "U", inseguito da un enorme macigno; deve quindi correre per evitare di rimanere schiacciato (joystick verso il basso), cercando contemporaneamente di non farsi investire dalle palline che rotolano da un fianco all'altro della stanza; sgradevole novità rispetto al coin-op la presenza di alcune buche da saltare. Ricordatevi che lo spazio utile è largo ben cinque rettangoli: cercate di utilizzarli tutti, specie quando dovete saltare un buco e contemporaneamente superare una pallina, nel qual caso conviene avvicinarci il più possibile al macigno che ci insegue (joystick in alto), poi saltare la buca (premendo il pulsante) ed infine allontanarsi in direzione opposta (joystick in basso).





Per sapere quando sta per finire il quadro vi conviene osservare il numero dei cambiamenti dei colori della stanza.
Particolare negativo di questo quadro è che si ottengono punti (pochissimi) solo completando tutto il quadro.

STANZA DEL TRONO

Per superare questo quadro basta memorizzare queste mosse:
sinistra, per evitare una mano
destra, per evitare l'incantesimo che fuoriesce dalla palla di cristallo
pulsante, per eliminare la mano
avanti, per evitare l'incantesimo sinistra, per evitare l'incantesimo indietro, per evitare l'incantesimo avanti (9 volte), per evitare il disco fatato
destra, per evitare l'incantesimo avanti (9 volte), per evitare il disco fatato
avanti, per evitare l'incantesimo.
Con quest'ultima mossa Dirk si siede sul trono e si passa al quadro successivo.



RE LUCERTOLA

La spada di Dirk è conficcata in una pentola d'oro nascosta a casó nei sotterranei di Re Lucertola: dovete quindi vagare nelle 6 schermate collegate fra di loro da diverse porte; una volta trovata la spada bisogna prenderla schiacciando il pulsante e quindi si deve eliminare il regale rettile prima che ci dia in testa il suo pesante scettro, o che ci morda il suo misterioso alleato (un topo di cui non si sa la provenienza).



CAVALLO VOLANTE

Dirk cavalca un incredibile cavallo volante con il quale deve evitare la collisione di un interminabile serie di meteoriti e di muretti; è solo una questione di riflessi e di pazienza, visto che questo quadro dura più di un minuto, anche se tutto ciò è ben ripagato dal punteggio che si riceve (circa 15.000 punti!).

PANCA DAVANTI ALL'USCITA

Ci ritroviamo in una stanza piena di pericoli, per evitare i quali dobbiamo effettuare delle mosse fisse:
destra, per evitare una fiamma
avanti, per evitare una fiamma
pulsante (2 volte), per eliminare le radici blu
destra, per evitare una fiamma
pulsante, per eliminare un ragno
sinistra, per evitare una fiamma
pulsante, per eliminare un ragno
indietro, per evitare una fiamma
sinistra, per evitare una fiamma
destra, per evitare un ragno
destra, per uscire dalla botola nascosta dalla panca, che è stata bruciata da una fiamma.



PAVIMENTO A SCACCHIERA

Il nostro eroe si trova in una stanza dal pavimento a scacchiera, che scompare secondo una ben precisa successione, composta da 9 fasi.
Maurizio ha trovato due schemi per superare questo quadro, che però differiscono tra di loro solo nelle prime mosse, come potete vedere nella mappa qui a fianco.
Ricordate che l'uscita giusta è quella che va a sinistra, mentre l'altra è solo una trappola.
Se lungo il tragitto vi desse fastidio l'uccello, potete eliminarlo schiacciando il pulsante.



MOSTRI DI FANGO

È l'ultimo quadro, per cui non vogliamo togliervi il gusto di scoprire cosa bisogna fare per finirlo.
Vi diciamo solamente che per arrivare alla magica bottiglietta custodita dal mostro in alto a destra non bisogna saltare il primo burrone...
Giunti alla magica bottiglietta, il mostro di guardia svanirà nel nulla e Dirk scomparirà rapito da una nuvoletta.
Una volta finito il gioco, se volete scrivere il vostro nome schiacciate una sola volta il pulsante, in maniera tale da far comparire la classifica dei primi cinque.

Retro-Gaming.it

HE MAN AND THE MASTER OF THE UNIVERSE

C'era una volta, in un paese lontano lontano, una allegra famiglia di nome Comics. Tutto procedeva per il meglio in quel clima idilliaco e papà Marvel Comics era tanto orgoglioso dei suoi figlioli, tutti bravi ragazzi ed onesti lavoratori come Spiderman, Superman, l'incredibile Hulk e Capitan America, tanto da considerarli quasi dei (super) eroi. Un brutto giorno però ecco presentarsi alla porta di casa Comics un ragazzone grande e grosso che al grido di "Per il potere di Mattel" con abile mossa si insediò nella più bella stanza dell'appartamento, stanza che da allora non ha più abbandonato. Vi è piaciuta la storiella? Beh certamente sarà quella preferita di Mr. Mattel, che con una mossa tanto ardita quanto abile è appunto riuscito ad inserire un proprio nuovo supereroe in quel settore dove ormai sembrava che la Marvel avesse il dominio incontrastato. Il super eroe è ovviamente He Man il signore dell'universo, rampollo supervitaminizzato di casa Big Jim, che nelle doppie vesti di Figlio Di Re e protettore di Eternia ora scorrazza anche nelle CPU dei nostri computer intimidendo ogni bit che incontra, sempre e solo naturalmente "Per il potere di Greyskull". È ovvio che una ditta importante come la Mattel non può permettersi di lasciare qualcuno insoddisfatto; eccovi quindi pronti per l'uso, e compatibili con i più venduti home computer, sia la versione arcade sia la super adventure che ora passiamo a recensire.



HE MAN THE SUPER ADVENTURE

Nella continua lotta per conquistare Eternia, Skeletor, perenne nemico del nostro buon guerriero, ha sviluppato una nuova terribile arma, i Rockbinder, gigantesche creature mangia-roccia che morso dopo morso stanno per arrivare al dessert, rappresentato dalle fondamenta del castello di Greyskull. A te prode Adam il compito di evitare questo scempio culinario e di impedire che i piani nefandi del perfido faccia d'ossi si trasformino in una terribile realtà.
Questa, che potrebbe essere la trama di uno dei tanti cartoni animati trasmessi anche in Italia, è la suggestiva ambientazione della adventure che ci vede proiettati nel fantastico mondo di Shadowland, dove possiamo imbatterci nei più cattivi nemici come nei più fedeli amici, ma sempre con una mano sulla potente spada del potere. Dalle caratteristiche dello stesso protagonista è facile intuire che questa adventure è destinata senza dubbio ad un pubblico giovane, cosa che non può che fare immenso piacere agli adventurosi italiani.
Infatti, pur muovendoci in un gran numero di situazioni molto diverse fra loro, non dobbiamo mai pagare lo scotto di dover dedicare ore ed ore alle lunghe traduzioni di minuziose e poetiche descrizioni di ameni luoghi o di dover cercare strane ed impossibili frasi idiomatiche tipiche nel linguaggio parlato. Tutto questo ovviamente perché il programma è stato studiato e realizzato pensando al livello grammaticale e semantico di un ragazzo tra i 10 e i 15 anni, inglese però!!!
Nonostante questi limiti che si sono posti i bravi programmatori della U.S. Gold, il frasario con il quale dirigiamo il nostro potente sangue blu riesce comunque ad essere sufficientemente ampio per operare nelle più disparate situazioni.
Il gioco ha inizio nella stanza del trono del castello di Greyskull dove Re Radnor, stanco e schiacciato dalle sventure che incombono sul suo regno, chiede al suo prode figlio di partire alla ricerca di He Man, unico possibile oppositore dei nemici di Eternia.
Così Adam, per non svelare la sua doppia identità, deve avventurarsi da solo nella spaventosa terra delle ombre alla ricerca del meccanismo che attraverso raggi ipnotici controlla l'avanzata dei voracissimi distruttori ormai a poche ore di distanza dal primo morso a Greyskull.
Adam fortunatamente può contare sull'aiuto di alcuni amici che incontrerà sulla sua strada come per esempio Orco o the Sorceress, ai quali potrà chiedere informazioni (ASK TO), parlare (TALK TO) o chiedere aiuto (ENLIST) ma d'altra parte deve guardarsi bene di non capitare in zone infestate da personaggi come Evil Lyn, the Beastman o dal mostro del

Retro-Gaming.it

fossato dai mille micidiali tentacoli.
In aggiunta ai soliti verbi di ogni buona adventure che si rispetti, sono stati elaborati alcuni comandi molto utili come ad esempio le opzioni QSAVE e QLOAD, che permettono rispettivamente di salvare e caricare una situazione di gioco direttamente su o da RAM del computer così che in ogni momento della partita, quando pensiamo di trovarci in una situazione di pericolo, possiamo memorizzare il tutto e in caso di precoce dipartita ritornare alla situazione salvata senza armeggiare con il registratore e soprattutto in tempo reale.
Similmente esiste il comando BOM (back one move) che ci permette di tornare sui nostri passi di una mossa.
Ma ora bando alle ciance ed iniziate subito a risolvere questa adventure così da poter passare a giocare con il secondo capitolo di questa saga cioè con:



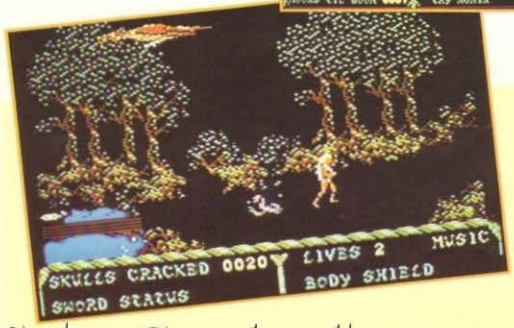
HE MAN THE ARCADE GAME

Stanchi di concentrarvi sull'ennesimo ostacolo da superare con qualche strana sequenza di comandi o di cercare il verbo più adatto ad essere associato



a qualche strano oggetto magico? Niente paura: He Man non ci abbandona e con scatto felino eccolo passare da una meditativa adventure ad uno scatenato arcade del genere "corri e soprattutto uccidi". Non avevamo infatti ancora fermato i piani del lato oscuro della forza (questo l'abbiamo preso a prestito da Guerre Stellari), che ecco che Skeletor trova dentro ad uno dei tunnel scavati dai suoi Rockbindens la potentissima Pietra di Ilearth. Grazie a questa pietra, "faccia d'ossi" acquista poteri magici che gli permettono di impossessarsi del castello di Greyskull e di stabilirvi un forte presidio di Cloni, forti combattenti e fedeli soldati. Una speranza di ribaltare le situazione però c'è: Orco nel tentativo di imprigionare Skeletor ha fatto una magia che come di copione ha avuto l'effetto opposto, imprigionando il piccolo pasticcione, ma se tu, grande He Man, riuscirai a trovare e liberare Orco, l'incantesimo della Pietra Magica sarà spezzato. Inizia quindi l'ennesima eroica missione, questa volta però con un joystick in mano e gli occhi puntati sulla TV e non sulla tastiera. Dopo aver selezionato le opzioni desidera-







te il gioco comincia con il prode liberatore che si aggira per le terre intorno al castello di Greyskull alla ricerca della chiave per entrare nei suoi ex possedimenti. Nella parte inferiore dello schermo è segnalato rispettivamente lo stato della spada, incrementabile raccogliendo delle piccole foglie dorate, il numero di nemici eliminati, il tempo rimanente per completare la missione, le condizioni dello scudo energetico di He Man ed il tipo e la quantità di oggetti magici raccolti, oggetti indispensabili per liberare Orco dal suo stesso incantesimo. Superata questa prima fase fondamentalmente di semplice approccio al gioco, inizia la battaglia vera e propria all'interno del castello, popolato nello stile "Riccione d'estate" di nemici di tutte le razze, religione e ceto sociale. A questo punto diventa fondamentale avere sempre un occhio puntato sull'indicatore di energia dello scudo corporale, unica difesa, oltre alla poco dignitosa fuga, contro la selva di proiettili indirizzatici contro, senza però trascurare di recuperare i già citati oggetti magici, talvolta tanto piccoli da passare del tutto inosservati. Se riuscite ad uscire, se non indenni, per lo meno vivi da questa situazione non vi resterà che trovare la giusta sequenza dei sei ingredienti così da generare una magia che libererà il piccolo mago dall'incantesimo.
Quest'ultimo non potrà che contraccambiare il favore trasformando la celeberrima Spada del Potere addirittura in un demolitore atomico con sommo dispiacere di Skeletor e compagnia bella.

Andrea Verona

Retro-Gaming.it

NUCLEAR EMBARGO

EUROGOLD per C 64
Prezzo: L. 18.000

Nel ventunesimo secolo la produzione di energia sulla Terra viene ottenuta esclusivamente mediante l'utilizzazione di URANIO 235, un minerale tanto prezioso quanto raro da trovarsi sul nostro pianeta. Voi siete un astronauta che ha il compito di raccogliere abbondanti quantità di Uranio 235 dai giacimenti di Saturno e delle sue lune. Disponete di una astronave da carico munita di razzi frenanti antigravità e cannoni fotonici, e nove robot cingolati (tipo il Numero Cinque del film CORTO CIRCUITO), programmati per la raccolta dell'Uranio. I razzi frenanti dell'astronave serviranno ad atterrare dolcemente sulle lune, mentre con i cannoni fotonici vi difenderete dalle presenze aliene (satelliti spia, batterie laser, robots) che ostacolano in vario modo la vostra missione. Il gioco si sviluppa con la seguente procedura: scegliere la luna che si vuole esplorare, localizzare con esattezza i giacimenti di Uranio, atterrare sulla superficie e mandare un robot a raccogliere il minerale, riportare il droide a bordo e decollare per ripetere l'operazione su un'altra luna. All'inizio del gioco appare una mappa astrale divisa in 10 settori per 10, dove vengono indicate le lune non ancora visitate (cerchietti color grigio) e le lune già visitate (cerchietti color marrone). Scegliete la vostra luna e premete il tasto F3 per avere la visione dall'alto della superficie lunare crivellata di crateri, e con la strumentazione efficientissima della vostra nave scandagliante il terreno alla ricerca dei giacimenti d'uranio. Premendo F5 vi trasferirete nella sala di teletrasporto per istruire un droide, caricarlo sull'apposito modulo d'atterraggio e farlo partire. Come già detto, sulla superficie vi sono anche basi nemiche che vanno distrutte con i cannoni laser, nonché satelliti spia e robot simili ai vostri ai quali è opportuno somministrare il medesimo trattamento. Inoltre i barili che contengono l'Uranio sono protetti da altre batterie laser aliene.

Come vedete, la vita di un astronauta addetto ad operazioni minerarie non è meno dura di quella di un membro del SANXION CORP! NUCLEAR EMBARGO è uno strano intruglio di strategia ed azione; potrete amarlo come potrete odiarlo a prima vista, perciò visionatelo dal vostro negoziante prima di acquistarlo. Più che esaurienti le istruzioni.

Fabio D'Italia



THE EVIL CROWN

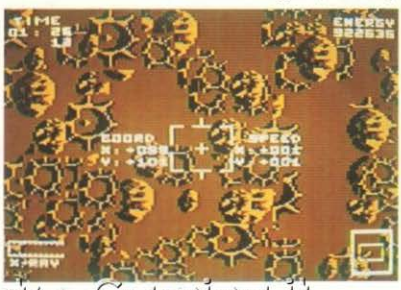
MIND GAMES per C 64
Prezzo: L. 7.500

"Ah! Un nuovo gioco. Bella la confezione, come si chiama? THE EVIL CROWN, la corona maledetta... suona bene.

Proviamo a caricarlo..." e mentre il nostro 64 "leggeva" questi nuovi bytes, cercammo di trascorrere l'interminabile tempo di caricamento traducendo l'intero manuale allegato. Inspiegabilmente ci ritrovammo in pieno Medio Evo, nell'anno di grazia MCLX (1160) impegnati in un ampio salone ad emanare decreti che il nostro consigliere scriveva con infallibile precisione... Visto questo gioco, il confine che separa la realtà dalla fantasia non risulta così ben definito. L'immancabile immaginazione presente in ogni videogiocatore permette questo incredibile viaggio nel passato grazie ad un gioco forse unico nel suo genere. In THE EVIL CROWN non bisogna tirare la fune, uccidere i nemici, andare a caccia di pozioni magiche: bisogna semplicemente (per modo di dire!) gestire un piccolo feudo, decretando leggi e tasse, rafforzando la propria milizia, pagando i giusti tributi al Re per ottenere buoni guadagni che farebbero accrescere la nostra fama di Barone. Il gioco, paragonabile quasi ad un adventure-grafico, è di facile comprensione (abbiamo detto comprensione!) con comandi selezionabili grazie ad icone che permetteranno di decidere le tasse da applicare ai contadini, i pedaggi, il numero dei mercenari, i costi da sostenere per i Tornei e tutte quelle cose che garantiscono la longevità del feudo. Ci vedremo impegnati, oltre che ad emanar decreti, a dar la caccia alla selvaggina nei boschi che circondano il loro castello, a gareggiare nei Tornei e a sedare (se è il caso) le rivolte dei contadini o dei miliziani. E, si sa, avversari senza scrupoli vi potrebbero coinvolgere in qualche battaglia che metterebbe a dura prova la stabilità del nostro dominio. Scopo ultimo del gioco è quello di acquisire così tanta fama e potere da diventare Re dell'intera Inghilterra (pensate che colpo per Elisabetta!!!). Riposto quindi il joystick e oliata la vostra armatura di famiglia, cercate pure di insidiarvi a Palazzo Reale, anche se la cosa è tutt'altro che facile. Infatti (e non vediamo come potrebbe essere il contrario) mantenere e consolidare un feudo è una grazia che a pochi il ciel destina (vero Guicciardini?) facendo della difficoltà l'inconveniente (non si può definire una pecca) più rilevante del gioco. E, se la grafica non è ad alti livelli e non esiste che un solo motivo musicale, possiamo affermare che THE EVIL CROWN è un gioco appassionante e, dopo esservi letti "Il Principe" lo troverete persino troppo semplice!!!

Giuseppe Porretti
Luca Mantegazza





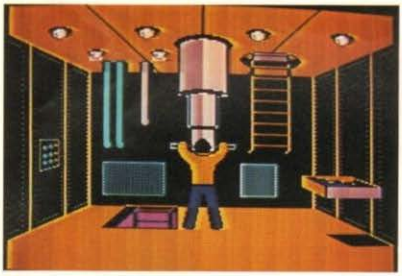
SILENT SERVICE

MICRO PROSE per Spectrum 48K
Compatibilità: Atari ST, Commodore 64, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Sulla scia del successo riportato da alcuni programmi di simulazione computerizzata, le case di software si sono sempre premurate di avere in catalogo almeno un programma di questo genere, concentrando la loro attenzione soprattutto sulle simulazioni aeree, siano esse di imponenti Jumbo 747, di veloci F 15, di piccoli PIPER o di agili elicotteri. Dalla Micro Prose, che può essere senza dubbio considerata un pioniere nel campo (ricordare per esempio Solo Flight), arriva quindi giustamente questo Silent Service, una incredibilmente realistica simulazione sottomarina. Come ogni simulatore che si rispetti, lo scopo è quello di mantenere l'integrità del mezzo e della propria vita il più a lungo possibile manovrando correttamente una serie spaventosa di comandi; su questa nozione di base va



Retro-Gaming.it





applicata però la situazione di un particolare periodo storico in una particolare zona geografica: la seconda guerra mondiale nei mari tra l'Australia ed il Giappone. In SS bisogna insomma semplicemente immedesimarsi in un capitano di sommergibile che oltre al leggero incarico di comandare un mezzo dalle ben note complessità, deve anche sobbarcarsi il compito di affrontare ed affondare una parte della Imperiale Marina Militare giapponese. Se pensavate che i programmatori della Micro Prose si sarebbero limitati a simulare solo virtualmente le operazioni di un sommergibile per fortuna di tutti vi sbagliate: l'effetto sommergibile è completato dal punto di vista visivo da un uso della grafica efficiente, stupefacente e soprattutto realistico. Le possibilità di gioco sono come potete ben immaginare quasi infinite, quasi come gli strumenti ed i tasti che bisogna avere costantemente sotto controllo: pur essendo qualificati come capitani, i nostri compiti si ampliano e di volta in volta assumiamo il ruolo di macchinisti, sonaristi, artiglieri, topografi o lancia siluri, con la conseguente corsa al tasto che potete senz'altro immaginare. Quanto appena detto è uno dei grandi pregi di questa simulazione: infatti pur trattando con lunghe distanze e con un mezzo particolarmente goffo e lento, il gioco risulterà sempre movimentato per lo meno quanto un buon arcade. Un ultimo elogio lo vorremmo fare al manuale che, seppur lungo e complesso, rende abbastanza piacevole l'apprendimento delle regole che governano questo gioco, grazie anche ad una serie di chiari ed intelligenti specchietti riassuntivi.

Andrea Verona



AMERICAN FOOTBALL

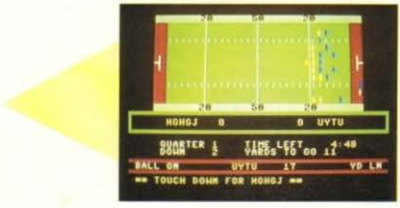
BUG BYTE per C64
Prezzo: L. 5.000

LUNGO caricamento, BASSO prezzo, ALTO grado di veridicità sono le caratteristiche salienti di questa simulazione grafico-testuale della Mind Games (distribuita dalla Bug Byte come "riedizione economica") sul football americano. Questo programma vi mette nelle condizioni di poter impostare le azioni della vostra squadra come un allenatore e di assistere "in diretta" al risultato. Si può giocare da soli contro il computer oppure con un amico; la seconda soluzione è certamente quella più entusiasmante. Il computer vi offre l'opportunità di dare il nome che preferite alla vostra e alla squadra dell'avversario; subito dopo ha inizio il gioco. C'è anche il classico lancio della monetina — testa o corce — per decidere chi parte con la palla in mano, vale a dire chi sta in ATTACCO e chi in DIFESA. Scopo del gioco è riuscire a mettere la palla ovale in TOUCHDOWN, oltre la linea avversaria. Quando la vostra squadra è in ATTACCO, avete a disposizione quattro tentativi per avanzare e guadagnare almeno dieci yard; se ci riuscite vi vengono concessi altri quattro tentativi, e via di seguito. Nel caso invece che i giocatori avversari intercettino la vostra palla o riescano ad arrestare la vostra avanzata, il gioco passerà a loro, e voi starete in DIFESA. Quando vi trovate in attacco



dovete scegliere tra una serie di schemi che potete richiamare digitando i tasti H e E iniziali di HELP. L'elenco comprende: BOMB, SHOT-GUN, CENTRE, DRAW, PUNT, FIELD GOAL, POCKET, SCREEN, REVERSE, SWEEP e KICK, ma anche quattro schemi difensivi: RUN, SHORT, PASS e BLITZ. Altri comandi sono TIME-OUT (tasti T e O) e STATISTICS (S e T). Il TIMEOUT è una pausa che si chiede all'arbitro solitamente verso la fine della partita, quando sembra ormai perduta. Durante questa sospensione radunerete i vostri giocatori e cercherete di istruirli al meglio. Con STATISTICS, invece, passerete in rassegna gli elementi della squadra. AMERICAN FOOTBALL è una simulazione competente e senza fronzoli, dove le parole sembrano contare più delle immagini, come in un war-game. Se di questo sport vi interessa più l'aspetto puramente tecnico che quello folkloristico, comprare questo gioco risulterà un vero affare, altrimenti dovrete dirottare prevedendo di spendere qualcosa di più, magari per il SUPERBOWL della OCEAN. Per maggiori informazioni rivolgersi a Guido Bagatta!





Fabio D'Italia

Retro-Gaming.it

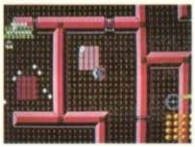
IN a che gioco giochiamo?

MUTANTS

OCEAN per C64
Prezzo: L. 18.000

Stanco di sopportare i capricci di due eserciti stellari il cui conflitto dura ormai da seicento anni, un gruppo di dissidenti sostenitori della Pace Galattica (una sorta di GreenPeace del 2000) decide di sabotare il centro ricerche della Survivor Zero Corporation, che si è scoperto essere fornitrice di armi di entrambi gli schieramenti; ultimamente poi la suddetta compagnia ha sperimentato nuovi ordigni organici, i Mutoidi Macro-Genetici, le prime vere armi biologiche da impiegare in una guerra. Il vostro compito è quello di penetrare in ognuna delle 15 zone in cui sono allevati i mutanti con la vostra astronave, il Rainbow Warrior, e incamerare il componente di un meccanismo di autodistruzione.

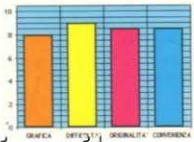




I 15 componenti devono essere depositati poi su un piano di montaggio che si trova all'interno della cosiddetta zona di controllo, una sorta di labirinto da percorrere con il Rainbow Warrior. Assemblati gli ingranaggi, addio Survivor Corporation: si passa al secondo stage. All'inizio del gioco viene visualizzata la vostra navetta agganciata all'incrociatore madre; a sinistra sei icone, due per gli effetti sonori, tre per i tipi di armi impiegabili, ed una rappresentante la vostra navetta per l'inizio delle operazioni. Una volta selezionata quest'ultima, viene offerta sul video la cartina completa delle 15 zone contrassegnate dal corrispondente mutante, più la Zona di Controllo. Scelta una zona vi si approda e si affrontano i rispettivi abitanti: mutanti con ognuno una rispettiva caratteristica, che esplodono tutti in giochi pirotecnici di alta spettacolarità; per ognuno ci vuole una arma specifica da scegliere tra le tre a disposizione, che sono missili, mine da disporre attorno al mutante che genera i suoi consimili e torpedini-fotone.

I mutanti pur non essendo definiti con una grafica eccezionale offrono suggestivi giochi di colore mentre il labirinto invece è ben definito ma ha uno scrolling un poco gelatinoso; l'azione è comunque assicurata e ci vuole un certo grado di abilità per indovinare la giusta arma da impiegare. Inoltre ci sono altri parametri di cui tener conto nel corso del gioco (come un segnalatore della colonia mutanti) che lo rendono ancora più completo; notevoli infine sono gli effetti sonori. I Mutanti vi aspettano.

Paolo Cardillo



SHAO LIN'S ROAD

THE EDGE per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

C'è da chiarire un equivoco: qualche tempo fa abbiamo recensito quello che doveva essere il seguito di Yie Ar Kung-Fu e adesso ne spunta fuori un altro che ha la stessa pretesa!
Che cosa è successo? Molto semplice: Yie Ar Kung-Fu 2 era un miglioramento della versione dell'Imagine in sede casalinga mentre questo invece è la trasposizione dell'arcade-seguito del primo arcade, e il tocco originale della Konami si vede. In effetti questo gioco sovrasta totalmente quel prodotto, frutto di un misero tentativo della Imagine di rinverdire i fasti di un mito. In Shao Lin's Road l'azione e il divertimento sono assicurati: c'è il "solito" Lee che scalcia, salta, vola, scorrazzando attraverso tre rampe su cui vigilano i "cattivi", insidiosi campioni delle arti marziali sotto gli occhi di un dorato Bhudda durante le prime due fasi di gioco. Ma il nostro novello Bruce-Lee ha acquisito ormai nuovi poteri, la sua conoscenza nel campo delle arti marziali è talmente estesa che tocca ormai le soglie della magia. Infatti durante i combattimenti, dopo aver messo K.O. alcuni avversari si



sente pervadere da una nuova vigoria fisica che gli viene infusa proprio dalla magia, che si materializza sottoforma di un globo di energia da assimilare. A questo punto Lee svela le nuove abilità acquisite: lancia palle di fuoco, scaglia ordigni letali, insomma è una vera e propria furia; l'effetto mistico dura per un tempo limitato, alla fine del quale il nostro eroe diventa un po' più docile nonostante un potenziale comunque enorme. Per ogni livello è presente un personaggio che gode di migliori requisiti rispetto ai soliti avversari di Lee: deve essere colpito più volte o può essere eliminato solo con i poteri magici acquisiti durante il gioco. Sopra le rampe fluttuano alcuni oggetti che possono essere scagliati all'indirizzo dei nemici che, se si trovano tutti sulla stessa rampa, verranno sterminati. Questa si che è dimostrazione di potenza, non quella sensazione di 'flaccidume' che Yie Ar Kung-Fu 2 sprizzava da tutti i pori! E non è solo potenza, è anche velocità, scaltrezza tutto ciò che caratterizza Shao Lin's Road: l'unico aspetto non del tutto positivo è la grafica, anche se i furboni della The Edge hanno pensato di pubblicare le foto del gioco da bar sulla confezione, il che non

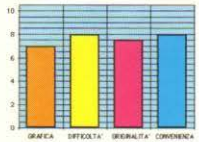


a casa

Retro-Gaming.it

ci è piaciuto; però dobbiamo ammettere che il gioco ci ha proprio soddisfatto.

Paolo Cardillo



KNUCKLE BUSTERS

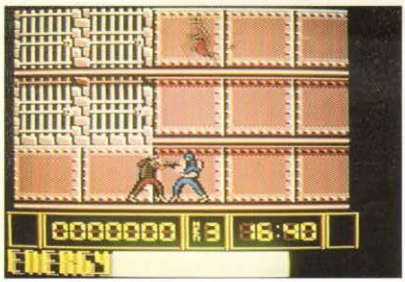
MELBOURNE HOUSE per C64
Prezzo: L. 18.000

Rinchiuso da poco in una scomoda cella l'ardito Deke pensa di darsi all'evasione e alla fuga da un futuristico carcere del 2030 e rotti; subito la sua assenza viene scoperta e il nostro eroe si vece circondato da nugoli di guardie-androidi di potenza varia: quelli del Tipo I hanno la stessa potenza di Deke, mentre quelli del Tipo IV possiedono come principale caratteristica la propensione alle azioni kamikaze.

mente l'edificio in cui si trovano le celle l'edificio delle guardie, il muro della prigione, il quartiere sud, la città, e il perimetro della città stessa. Come in tutti i giochi del genere un possibile aiuto è offerto da alcuni oggetti reperibili sulle tre rampe, alcuni dei quali rivelano misteriose parole che scoprirete di grande utilità, vite ulteriori e altre cosucce ancora. Come in precedenza lasciamo a voi scoprire il resto dei possibili effetti degli oggetti; ricordate comunque che questi si trovano in alcuni contenitori



di olio o in scatole contrassegnate da un punto di domanda che Deke dovrà prendere a calci. Il nostro eroe ha un tempo limitato per raggiungere il suo obiettivo cioè una sorta di santuario dove può ripararsi perché (dimenticavamo di dirvelo) Deke non ha semplicemente innescato il complesso di



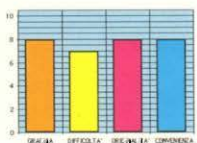
autodistruzione del carcere, ma dell'intera città!

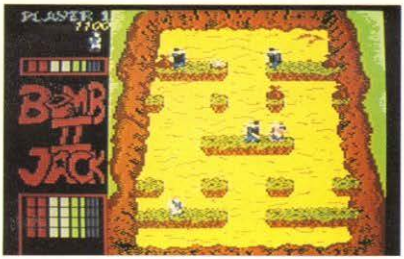
Il gioco è tutto sommato divertente, anche se non è granché originale o speciale, la grafica è accattivamente, mentre si sprecano i complimenti per la colonna sonora, ancora una volta favolosa, di quel mago di Rob Hubbard: ve ne raccomandiamo la registrazione su nastro, da ascoltare a pieno volume sul vostro stereo.

Paolo Cardillo



A voi scoprire le capacità delle altre guardie, che comunque il nostro eroe può combattere usufruendo delle sole mani nude e dei suoi arti inferiori, con cui scalciare all'indirizzo dei nemici. In uno scenario che scorre orizzontalmente e con tre piani su cui scorrazzare, il coraggioso neo-evaso s'imbatte nei maledetti androidi che gli ostruiscono il passaggio verso le uscite, le quali lo conducono in vari punti delle sei zone che Deke dovrà attraversare, le sei zone sono esatta-





BOMB JACK II

ELITE per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Sono ormai lontani i tempi in cui Bomb Jack, giustiziere mascherato, metteva i suoi poteri al servizio degli oppressi.

Oggi la tendenza dei più amati supereroi come Superman, Batman e l'Uomo Ragno è quella di preoccuparsi e lottare più per sé stessi che per gli altri, contagiati dall'imperante cinismo dei giorni nostri. Anche Jack non è sfuggito a questa spietata regola.

Ben presto ha capito che le buone azioni non beatificano lo spirito tanto quanto un bel mucchietto di soldi, e si è regolato di conseguenza.

Jack ha infatti scoperto dentro la bocca di un vulcano spento e in un buco nero i nascondigli di favolose ricchezze: sacchi e pentole pieni di monete d'oro.

Come il primo della serie, BOMB JACK 2 è un gioco di piattaforme, sulle quali non solo si trovano i sacchi di monete, ma dove scorrazzano anche terribili mostriciattoli trasformisti che fanno la guardia al tesoro. Jack dovrà perciò saltare tra le piattaforme, raccogliere il denaro ed evitare preferibilmente lo scontro con le creaturine che cercherebbero subito di spintonarlo verso l'orlo della balconata; se ci riescono, solo questo basta affinché Jack muoia polverizzato.

Tuttavia la stessa cosa potete farla voi con loro, aiutandovi con il pugnale che Jack porta con sé. L'impresa di Jack ruota attorno a due differenti scenari — appunto il vulcano e il buco nero — che vengono replicati per quaranta volte con l'aggiunta di modifiche e maggiori difficoltà. Tutto qui? Tranquilli, c'è dell'altro.

Innanzitutto Jack non può più volare liberamente attraverso lo schermo come prima, ma può soltanto saltare direttamente da una piattaforma all'altra senza poter indulgere in acrobazie varie.

Le piattaforme sono disposte in modo tale che Jack deve seguire una pista ben definita per poter raccogliere tutto il denaro.

Quando eliminate un mostro, al suo posto ne comparirà subito un altro, magari in posti differenti. Essi inoltre possiedono l'abilità di trasformarsi in esseri via via più irrequieti, forti e pericolosi.

Se avrete l'accortezza di prendere la pentola d'oro per prima, vedrete che



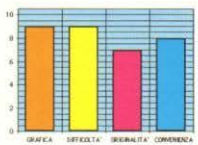


altri sacchi si trasformeranno in calderoni.

Le pentole sono importantissime, perché collezionarne in gran quantità significa ottenere punti bonus e vite extra.

BOMB JACK 2 non potrà certamente deludere come fece il primo (incluso nel prezzo sul lato B della cassetta). L'azione è veloce e il ritmo frenetico: una partita tira l'altra. Jack e i suoi antagonisti sono così piccoli e ben animati da sembrare delle bamboline: simpaticissimi!

Fabio D'Italia



Retro-Gaming.it

IN a che gioco giochiamo?

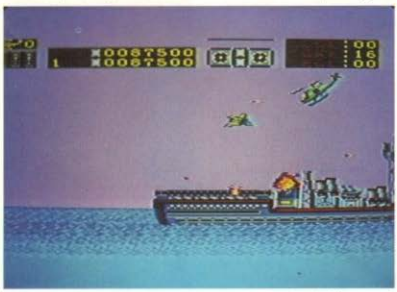
CHOPLIFTER

SEGA per Sega Master System
Prezzo: L. 69.000

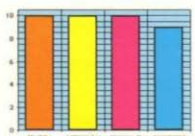


Premettiamo subito che questo gioco è splendido! Mai visto niente di simile su uno schermo casalingo!! Calma, calma non lasciamoci sopraffare dall'emozione e andiamo per gradi; si tratta di un singolare caso di trasposizione di una trasposizione, dato che la prima versione fu realizzata dalla Dan Gorlin per il glorioso C64, da qui passò alle sale-gioco grazie alla Sega, che ne realizzò un bellissimo coin-op ed infine con l'immissione sul mercato della nuova consolle eccolo sulla "tivù" di casa! Vi assicuriamo che il risultato è incredibile: la grafica emula fedelmente quella del gioco da bar e di esso viene riproposta l'azione, la frenesia, il divertimento, sembra di avere il coin-op a casa! Ma descriviamo il gioco: vi trovate alla guida di un affidabile elicottero da guerra, un Hawk Z, con il compito di recuperare almeno 40 dei 64 ostaggi che vengono tenuti prigionieri dai soliti "cattivi" per ognuna delle tre fasi di cui si compone Choplifter. Per fare ciò dovremo nella prima sezione colpire l'ingresso di 4 bunkers (ognuno contiene 16 ostaggi) dai quali in seguito fuoriusciranno i prigionieri, atterrare e accoglierli a bordo, ed infine dovrete tornare alla base a depositarli. Nel secondo stage l'ambientazione cambia: sorvoliamo un tratto di mare pattugliato da alcuni incrociatori e corazzate; in essi sono rinchiusi gli ineri mi ostaggi. Nuovo scenario per il terzo stage: il nostro Hawk Z si dovrà addentrare in caverne dall'aspetto tetro, che celano nuove insidie, ma anche vite umane da salvare. Il compito è duro, perché bisogna saper assumere il controllo del velivolo prima di tutto e poi stare attenti ai mezzi bellici nemici; nella prima parte a contrastare il fido aerogiro ci saranno caccia, carri armati, missili, katiusce, jeep dotate di lanciarazzi, nella seconda sommergibili, torrette cannoneggianti e di nuovo caccia, poi nella terza... beh, lasciamo perdere altrimenti vi spaventate.

Il tutto vi farà impazzire, gioire, soffrire, esaltare; e dire che già il primo Choplifter per il Commodore ai suoi tempi ci piaceva da matti, ora abbiamo raggiunto davvero il top dei top! Il Sega Master System svela la sua potenza: ora non avrete più bisogno di entrare in una sala giochi!



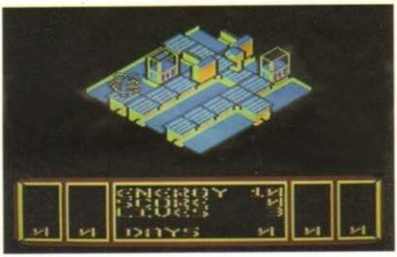
Paolo Cardillo



S.O.S.

MASTERTRONIC per C64
Prezzo: L. 5.000

Se avete un minimo di conoscenza dell'inglese, dalla scarna presentazione iniziale potrete capire che questo è "il gioco senza nome" (forse perché è indefinibile?!?). Probabilmente il titolo sarà scaturito dall'unanime richiesta di soccorso da parte dei temerari che intraprendevano un'avventura con il saltellante droide protagonista di questo gioco. Girovagando per i vari schemi che ci vengono offerti (si tratta, a parere delle istruzioni, di un 3d arcade-adventure) dobbiamo cercare di ritrovare la strada di casa, per salvare il nostro progettista dalle ritorsioni del proprio capo che pretende altrimenti un rimborso di un miliardo di dollari!! Il campo di azione (che ricorda quello di giochi come Batman e The Great Escape) si riduce ad un solo quadrato visto in prospettiva (per dare l'idea del 3d?) che non risulta comunque il massimo della chiarezza. Se a questo si aggiunge la simulazione del passare della giornata con il buio più completo, (soprattutto per chi possiede una televisione b/n) che si verificherà nelle ore notturne, vi potrà venire il dubbio che ci sia un guasto improvviso del vostro monitor. Non certo più agevole è comunque il massimo della chiarezza. Se a questo si aggiunge la simulazione del passare della giornata con il buio più completo, (soprattutto per chi possiede una televisione b/n) che si verificherà nelle ore notturne, vi potrà venire il dubbio che ci sia un guasto improvviso del vostro monitor. Non certo più agevole è comunque il percorso dei fortunati possessori di un tv-color, che stenteranno ugualmente a distinguere i pericoli dagli oggetti che potranno raccogliere durante il percorso, incrementando prima il punteggio e poi le possibilità di concludere favorevolmente l'avventura. Buona parte dello schermo è destinata al "games-status" che riporta il contenuto delle nostre tasche, l'energia del nostro "rospo del 2000", il punteggio (sempre bassissimo!) le vite a nostra disposizione e i giorni impiegati per trovare la strada del ritorno. Ogni qualvolta faremo il "grande salto" (cioè moriremo!!!),



oppure prenderemo un oggetto, ci verrà segnalato (altrimenti è difficile capirlo) da un messaggio che lampeggia nella parte inferiore del video. Se il nostro robot potrebbe ispirare simpatia, il gioco non è certamente all'altezza di altri per CBM 64, con un



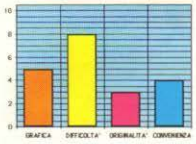
ritornello che si ripete con una tediosa monotonia, una bassa giocabilità per la difficoltà di movimento del nostro eroe e una grafica talvolta sbalorditiva (negativamente purtroppo!!!). Bisogna prendere atto della lodevole iniziativa da parte della Mastertronic, di combattere i "pirati" abbassando i prezzi del software sul mercato per renderli competitivi. Iniziativa certa-

a casa

Retro-Gaming.it

mente riuscita per quanto riguarda il costo dei giochi (5000 lire non sono certo un capitale!!) un po' meno (solo un po'?) per quanto riguarda la qualità dei prodotti offerti.

Giuseppe Porretti



LEVIATHAN

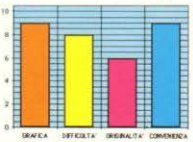
ENGLISH SOFTWARE per C64
Prezzo: L. 18.000

Fino a qualche mese fa, solo l'idea di dover recensire un videogame di fattura "spaziale" ci faceva rabbrividire, consci della saturazione del settore, che aveva portato ad un regredimento della qualità.
Furono prima Uridium e poi Sanxion a smentirci, e solo ora, con le fotografie di Leviathan a pochi centimetri dalla nostra scrivania, ci rendiamo conto che l'era degli "spatial game" non è finita.
Il tutto si può riassumere con poche parole: Leviathan è fantastico.
Il gioco ricorda i famosi e tanto imitati Zaxxon e Super Zaxxon, sia per lo scrolling diagonale sia per il carattere degli obiettivi, ma questa versione si differenzia per una grafica senza precedenti e per una giocabilità ben oltre la norma.
Dopo una brillante presentazione, ci troviamo a dover controllare un'astronave in uno dei tre scenari a nostra disposizione, difendendo le vite in nostro possesso con colpi di laser e abili manovre, districandoci tra ostacoli di ogni sorta (variano a seconda dello schema prescelto) e decine di squadriglie nemiche.
Affascinati dalla grafica, non sarà certo facile reggere il ritmo imposto dal gioco, e le manovre possibili vi trarranno spesso in inganno.
Con il vostro joystick avrete la possibilità di variare la vostra altezza (al fine di evitare una collisione con gli ostacoli tridimensionali), di muovervi lungo la diagonale perpendicolare a quella di movimento, (in pratica di lato, oltre che avanti e indietro), di variare la velocità di scrolling, di volteggiare nell'aria, facendo delle spettacolari piroette, e, infine di variare la "direzione di marcia".
Con il pulsante di fuoco utilizzerete il laser in dotazione.
Non si tratta di un semplice "spara e scappa", ma di una prova di riflessi che vede aggiungersi anche la necessità di rifornirsi di fuel prima di rimanere a secco e di concludere la propria missione in un tempo limite.



Il sonoro rispetta la tradizione dei grandi temi spaziali, e alla già decantata grafica si aggiungono tutti quegli elementi capaci di incollarvi al video per ore e ore. Se siete riusciti a resistere alla tentazione dei tanti spaziali che furoreggiano sul mercato, non potrete certo farvi sfuggire Leviathan, poiché è veramente il "massimo dei massimi!"

Luca Mantegazza







SHORT CIRCUIT

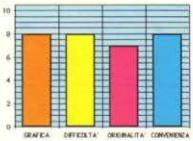
OCEAN per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Qualcosa di meraviglioso è accaduto! NUMERO CINQUE, un robot semiantropomorfo costruito dalla NOVA ROBOTICS per scopi militari, si è ribellato alla programmazione originale ed è fuggito dalla fabbrica di automi dopo aver preso coscienza di sé e del proprio innato carattere pacifico: Numero Cinque è VIVO!
Ora i militari gli danno la caccia, gli scienziati che lo hanno creato vogliono farlo a pezzi per scoprire l'errore. Errore? Ma Numero Cinque non è guasto, è solamente una creatura viva, simpatica, sensibile, e vuole sopravvivere in pace con gli altri: come non desiderare di aiutarlo?
Questo gioco tratto dal film CORTO CIRCUITO (in inglese SHORT CIRCUIT) consta di una PARTE PRIMA e SECONDA, proprio come in un normale lungometraggio. All'inizio Numero Cinque, con i suoi cingoli semoventi e le sottili articolazioni, si aggira sperduto nei locali del grande complesso industriale NOVA ROBOTICS, dal quale deve evadere senza farsi notare dalle guardie armate di sicurezza.
Necessari alla riuscita della fuga sono degli oggetti che Numero Cinque può trovare frugando ovunque: librerie, cestini della carta straccia, scrivanie, gabinetti, dappertutto! Alcuni reparti sono gelosamente sorvegliati da robots simili a Numero Cinque (i ROBOT SAINT), e vi si potrà accedere solo con l'ausilio di un lasciapassare (PASSCARD) altrimenti gli allarmi entreranno in funzione e le guardie accorreranno per arrestare definitivamente (una sola è la vita a disposizione) il nostro incauto droide. Numero Cinque può obbedire a una serie di ordini selezionabili con la barra spaziatrice; può cercare minuziosamente gli oggetti e manipolarli in vario modo (SEARCH e UTILISE), può saltare (JUMP) e sparare raggi laser (LASER). In questi ultimi due casi, però, Numero Cinque non può agire effettivamente se non ha con sé gli oggetti JUMP ROM, LASER GUN e LASER ROM, che appunto lo abilitano a compiere tali azioni. Altri oggetti indispensabili sono la IGNITION KEY (la chiave per l'accensione di un furgone di cui il nostro Cinque si servirà alla fine del gioco) e la CONSTRUCTION ROM (per costruire un robot sosia da impiegare come specchietto per le allodole). Nella seconda parte Numero Cinque, sempre inseguito dalle guardie e dai robot SAINT, deve raggiungere il suddetto automezzo percor-



rendo un lungo sentiero campagnolo irto di ostacoli da evitare nei modi più disparati: cespugli, pozzanghere, e i numerosi animaletti che scorrazzano attorno a lui.
Se volete, potete giocare questa sezione da sola come allenamento premendo F3: vi garantiamo che ne avrete bisogno!
Azione, strategia e un po' di adventures si mescolano perfettamente in questo gioco pieno di sorprese (naturalmente non le abbiamo svelate tutte), con il quale la Ocean è finalmente riuscita a riscattarsi di tutte le bufale su licenza autorizzata rifilateci negli ultimi mesi dell'86.
Orecchio alla musica propostaci da Martin Galway!

Fabio D'Italia



Retro-Gaming.it

IN a che gioco giochiamo?

ZAGAN WARRIOR

BUG BYTE per C16
Prezzo: L. 5.000



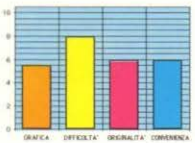
Dalla Bug-Byte, dopo i discreti Aardvark e Skyhawk, ci aspettavamo tutti qualcosa di nuovo, di originale, di rivoluzionario. Le nostre previsioni non si sono avverate, ma lo spaziale Zagan Warrior si distingue, se non per la sua originalità, per un'ottima giocabilità.

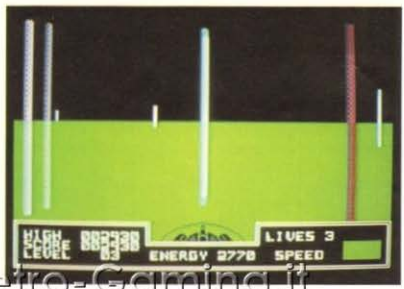
Vi trovate sul pianeta Sirius 3, e l'ordine impartitovi dal quartier generale non lascia dubbi: solo la totale distruzione dei Tycons annidati nella splendida foresta di cristallo potrà fermare l'invasione ormai in atto, e solo voi, con la vostra navetta siete in grado di fermarli. I comandi a vostra disposizione sono i seguenti: movimento orizzontale, pulsante di fuoco, azionatore dei razzi per lo spostamento verticale. La dinamica non è certo nuova, ma oltre a distruggere gli alieni invasori, vi trovate alle prese con i cristalli che costituiscono la foresta, e il cercare con ogni mezzo di evitarli non è certo impresa da poco! Tutto qui? No di certo, poiché, a farvi impazzire maggiormente, il laser è stato regolato in modo da utilizzare la potenza fornita dai reattori, per cui, essendo costretti ad usarlo, siete anche obbligati ad aumentare la velocità fino ai valori massimi, e le probabilità di scontrarvi con "la foresta" saliranno notevolmente.

Vi troverete quindi ad affrontare una scelta forzata: o sparare e morire spiaccicati contro un palo (il quale, graficamente parlando, non è altro che una linea!) o procedere a basse velocità fino a morire per mano nemica, cosa assai più disonorevole!

Ad aggravare ancor più la vostra situazione, si aggiunge la Mother Ship, l'ammiraglia avversaria, dotata anch'essa della capacità di sparare. Pensate inoltre di avere una energia limitata, ed avrete il quadro di un videogame che, sebbene non sia supportato da una grafica di pari valore, conserva un fascino legato ad un'ottima ambientazione. Sonoro a livelli accettabili, velocità di scrolling più che buona. Non ce la sentiamo di "punire" un gioco che avrebbe tutti i requisiti per essere un top dei top, ma, sebbene raggiunga appena la sufficienza, ve lo consigliamo, con la speranza che abbiate un joystick robusto come quello in nostro possesso.

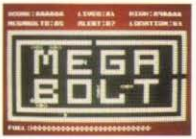
Luca Mantegazza





MEGABOLTS

MASTERTRONIC per C16
Prezzo: L. 5.000



Ebbene sì: ammettiamo il nostro errore! Non dovevamo fare i complimenti a nostro fratello per quanto abbiamo visto sullo schermo oggi pomeriggio, ma dovevamo cancellare subito quel nastro targato Mastertronic! Nostro fratello non sa programmare molto bene, ma a quanto abbiamo visto neanche in Inghilterra scherzano! Pensate che stiamo esagerando? Megabolts è un gioco che non si spiega con semplici frasi, ma ricorrendo a vecchi manuali dello ZX80 non espanso. Forse non avete nel vostro schedario nessun gioco a labirinto, forse odiate i labirinti, ma la componente fondamentale di Megabolts è un labirinto; vi trovate a dover affrontare una griglia di 64 stanze, ciascuna delle quale contiene un ben definito numero di nemici da annientare per mezzo di bombe a tempo, facendo attenzione a una serie di fattori costituiti dal continuo "abbassarsi" del vostro livello di carburante, dalla comparsa di velocissimi mostriciattoli e dagli stessi Megabolts, in grado di far decrescere progressivamente il numero delle vite a vostra disposizione. Ogni stanza è comunicante con almeno altre due, in modo da permettere il passaggio nelle successive come se si utilizzasse una comune scacchiera, e ciascuna di esse ha una forma propria (labirintica, appunto!). Lo scenario si ripercuote su uno sconsolato, piccolo e triste (sareste tristi anche voi se vi inserissero in un gioco simile!) razzetto che vaga inseguito da decine di nemici, spargendo bombe, e cercando di guadagnare i fatidici bonus. Se giocate usando la tastiera troverete molte difficoltà nell'imboccare i giusti "cunicoli", poiché, quando un videogame non ha punti positivi, ci si basa sulla velocità di esecuzione, e in questo caso si superano i 300 KM/h (!!!) Tra le varie segnalazioni presenti sullo schermo troviamo anche varie coordinate, che ci indicano la nostra posizione e quelle in cui i nemici sono ancora presenti. È possibile guadagnare fuel tramite appositi "rifornitori astrali", ma non è possibile riportare il gioco a chi ve lo ha venduto. Se dopo aver letto queste righe vi state aspettando un giudizio sul videogame, può significare due cose: o non avete idea di cosa possa essere un gioco brutto, ma brutto di brutto, o vostro padre è uno dei programmatori di Megabolts (in questo caso siamo disponibile a un incontro di boxe!).

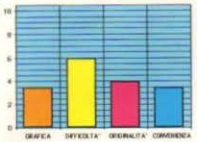


a casa

Retro-Gaming.it

Va bene, 5000 lire non sono tante, ma qui si esagera! Dateci retta: pagate anche 25.000 lire per un gioco, ma che sia bello!

Luca Mantegazza



STAR GAMES ONE

GREMLINS per Spectrum 48K
Compatibilità: Commodore 64 ed Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Non avevamo ancora terminato di spezzare una lancia in favore dei vecchi e cari programmi di alta qualità un po' datati (vedi Spiderman recensito in questo stesso numero) che eccoci recapitare in redazione Star Games One, una interessante compilation di quattro "vecchi" best sellers regolarmente raccolti e venduti dalla Gremlins software e distribuiti in Italia dalla Mastertronic.

L'iniziativa purtroppo già ben collaudata dai pirati da edicola ha invece questa volta coinvolto una ditta seria come la Gremlins che esordisce appunto nei negozi con queste due cassette raccolte in un unico pacchetto e contenenti The Way of the Tiger di produzione Gremlins e Barry Mc Guigan World Championship boxing, Beach Head II e Rescue of Fractalus riprodotti rispettivamente su licenza della Activision, della US Gold e della Lucasfilm. Questo tipo di iniziative non può che far gola sia al giocatore più smaliziato, che per qualche ragione non possiede ancora questi quattro programmi, sia al novello possessore di computer, che in un sol colpo può garantirsi ore ed ore di divertimento sempre vario. Ma passiamo ora alla descrizione dei singoli programmi:

The Way of the Tiger

La strada della tigre non è semplicemente il suggestivo titolo di questo gioco ma è, per lo meno a detta del manuale di istruzioni, il difficile percorso che ogni allievo deve percorrere se vuole diventare un maestro Ninja. Questo antico e misterioso rito ci induce ad affrontare numerosi avversari in tre differenti discipline, al fine appunto di completare la simbolica strada della tigre e diventare maestro

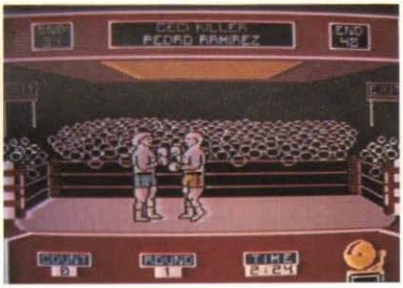


Ninja. Il gioco, che presenta una grafica ben curata e ricca di dettagli e personaggi secondari, comincia quindi con il combattimento corpo a corpo nel migliore stile karateka, per poi proseguire con la tradizionale lotta con i bastoni, che culmina nel livello finale nel duello all'ultimo sangue con le spade. Un ottimo gioco, insomma, che nella categoria dei programmi sulle arti marziali può tranquillamente lottare per la migliore posizione.

Barry Mc Guigan World Championship Boxing.

Un nome eclatante per un programma che in realtà non presenta nessuna caratteristica che faccia gridare alla novità.

Il programma, infatti, seppur ben strutturato e graficamente ben curato, non emerge dalla selva dei programmi simili, che personalmente abbiamo sempre trovato alla lunga noiosi e ripetitivi, anche se in questo caso i programmatori della Activision ce l'hanno messa proprio tutta per rendere il complesso il più gradevole possibile. Purtroppo però, dopo i più



svariati preliminari, dalla scelta del nome a quella del tipo di allenamento da sostenere nelle settimane prima dell'incontro, non ci resta che amarci di pazienza e sperare che a forza di sinist-dest il nostro avversario crolli al tappeto, cosa che oltretutto avviene difficilmente. Niente di trascendentale quindi, anche se almeno sulla carta il divertimento è assicurato.

Beach Head II

Dopo due giochi di sports violenti non poteva che seguire, per la gioia dei più "vivaci", un gioco ancora più cruento: eccoci quindi nelle vesti del



buon soldato (americano naturalmente!!) che si prodiga insieme al suo battaglione di fidi Marines per liberare il povero stato (magari centro americano) oppresso dal malvagio dittatore. La battaglia contro i cattivi di turno avviene in quattro fasi, cioè in quattro diversi schemi così ben strutturati da poter rappresentare da soli giochi indipendenti; se ciò non bastasse, esiste oltretutto la possibilità di giocare anche come dittatore o in due giocatori contemporaneamente. Unendo all'ottima giocabilità una buona grafica ed un discreto sonoro si ottiene questo degno successore dell'ormai celeberrimo Beach Head I.

Rescue of Fractalus

Questo gioco è secondo il nostro punto di vista il momento culminante di questa ottima raccolta.

R of F è infatti uno stupendo arcade fantascientifico che raccoglie in sé il meglio degli altri generi, unisce cioè per esempio la suggestione del volo simulato alla suspense delle esplorazioni spaziali o alla frenetica azione ti-



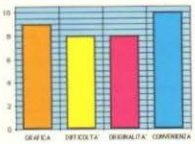
pica delle battaglie aeree o dei bombardamenti al suolo.

L'obbiettivo del gioco è quello di sorvolare il pianeta Fractalus, ormai nelle mani degli avversari, allo scopo di recuperare i nostri compagni piloti abbattuti durante la sfortunata difesa del territorio, evitando e distruggendo allo stesso tempo le varie torri armate, i caccia di pattugliamento, nonché gli extraterrestri che subdolamente si fingono amici per catturare la nostra nave senza colpo ferire. Il tutto avviene come dicevamo su di un caccia che va pilotato attentamente nel miglior stile di Solo Flight.



Insomma avete capito: se appartenete alla categoria di giocatori che seguono il motto "buona qualità, tanta quantità", non vi rimane che accaparrarvi questa Star Games One e barricarvi in casa con le necessarie provviste!

Andrea Verona





Retro-Gaming.it

IN a che gioco giochiamo?

D-DAY

EAGLESOFT per MSX 64K
Prezzo: L. 14.900

Finalmente è "approdata" alle memorie dei nostri 64K una versione decente di un gioco d'azione e strategia. Indossare l'uniforme per compiere un atto eroico quindi non sarà un esclusiva dei Commodoriani, anzi... Se nel loro "1942" erano chiamati dalla US Air Force, il nostro arruolamento nella Marina comporta non meno problemi. A capo di un caccia-torpediniere dobbiamo cercare di smembrare le forze nemiche, indebolirle per poi colpirle nel loro Quartier Generale; evento che segnerebbe la fine della guerra e l'inizio dei nostri sogni di gloria. Un nemico non certo sprovveduto comunque! Senza troppi scrupoli ci vedremo attaccati da intere flotte di siluranti, mentre dal cielo formazioni di bombardieri mettono a dura prova il nostro fuoco difensivo. Ma se i nemici alati si facessero troppo pericolosi, fuoco ai missili terra-aria!!! Con l'ausilio di due mirini, strettamente collegati fra di loro, possiamo quindi occuparci dei nostri accaniti inseguitori, mentre dalle basi radar presenti sulle isole viene notificata al Comando Nemico la nostra posizione. Di conseguenza, per renderci il proseguimento negli stretti canali più agevole e non troppo controllabile dai radar avversari, facciamo uso di una buona dose di siluri terra-terra. Ma non cercate di fare gli eroi! Cambiare bruscamente rotta con un torpediniere è molto più complesso di una "chicha-ne" con un caccia. E quando sarete in vista del Comando, non lasciatevi prendere dal panico per la strenua difesa che vi starà aspettando, perché, se siete arrivati fino a quel punto senza trucchi, non vi sarà certo difficile "spezzare le reni" all'invincibile oppositore.

Come abbiamo già detto in apertura, per un computer non ancora troppo conosciuto (o meglio diffuso), giochi



come D-DAY risultano delle pietre miliari nelle "softwareteche" di tutti i possessori di un MSX (come si può dire: MSXini?).

Con questo non vogliamo certo esaltare un gioco che non convince troppo né graficamente né per quanto riguarda gli effetti sonori; ma consideriamo semplicemente la validità di un programma unico nel suo genere per un computer forse troppo sottovalutato.

Giuseppe Porretti





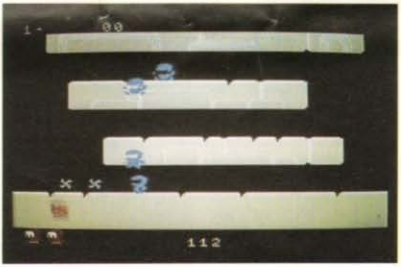
NINJA

EAGLESOFT per MSX 64K
Prezzo: L. 14.900

Le arti marziali hanno ormai occupato un posto fondamentale nelle nostre biblioteche di software, e tra i vari karatekas, judocas, thai-boxeurs, non poteva certo mancare l'affascinante mondo ninja. Si tratta dell'ennesima trasposizione da bar, precisamente dell'omonimo coin-op della Jaleco, in cui un aspirante ninja deve compiere una lunga missione al fine di raggiungere il massimo grado della propria i-



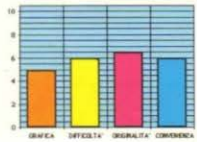
naci; lanciando contemporaneamente le stelle, esse si elideranno vicendevolmente, fino a favorire chi ne lancia in maggior numero. Caratteristica fondamentale è, come già detto, quella di "ripulire" i vari schermi dagli altri ninja, ma come ulteriore difficoltà troviamo un cronometro che scandisce il "tempo limite", privandovi spesso dell'opportunità di raccogliere vari bonus. Esaltante? La trama sicuramente, ma tradotta in pixels non riesce a dare al videogiocatore l'effetto sperato: la grafica è semplice, scar-



stituzione. Vi trovate in una non meglio definita serie di piattaforme, parallele tra loro, e il vostro unico scopo è quello di distruggere tutti i nemici che "infestano" il vostro territorio: maestri ninja, lanciatori di bombe a death-stars (le famose stelle uncinate) e persino malefiche palle di fuoco. Per il conseguimento della vostra missione potete ricorrere alle due discipline in cui vi siete affermati, ovvero le tecniche di salto e di lancio delle stelle, con l'aiuto delle quali raggiungerete e ammazzerete i vostri avversari. Le difficoltà fondamentali risultano accentrate più negli inseguimenti che nei combattimenti, poiché, mentre i nemici scappano in ogni direzione, una volta a portata di tiro non hanno scampo. Gli avversari muniti delle vostre stesse armi sono i più te-

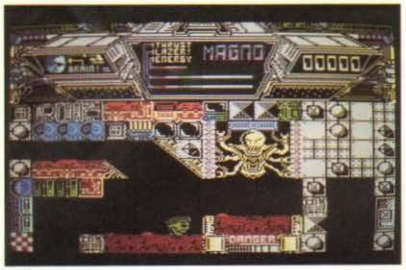
na, ed essendo la componente fondamentale, priva il videogame di un alto giudizio. Si è però cercato di ovviare a questo con una certa spettacolarità e una buona velocità, tuttavia non sufficienti. Al prezzo della cassetta è però possibile comprare un costume da ninja e qualche stella, e provare la stessa ebbrezza del videogioco su fratelli e sorelle: sicuramente vi annoiereste di meno!

Luca Mantegazza



a casa

Retro-Gaming.it



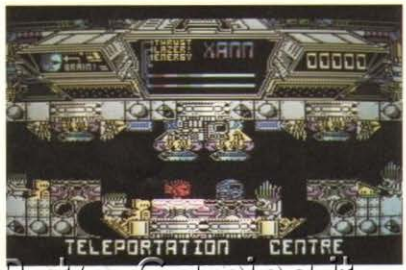
TERMINUS

MAD per MSX
Prezzo L. 7.500

Nell'anno 5027 la più nota banda giovanile è quella dei Wanglers che, con la loro campagna anti-educativa stanno letteralmente mettendo a soqquadro la quiete dell'intera Galassia. L'ultima loro bravata è stata quella di disattivare i computer scolastici in centinaia di pianeti (poveri alunni!!). Bravata che è costata a Brains, il loro capo, la reclusione in Terminus, l'impenetrabile prigione dell'Impero. Sta quindi a noi, sostituendoci ora a Mobod, ora a Xann od a qualche altro componente della banda, entrare nella prigione per riportare a casa il nostro leader. Nei 512 schermi possibili, abbiamo la possibilità di impersonificarci nel Wanglers più adatto, sfruttando le particolarità che li contraddistinguono e li differenziano per poter portare a termine la nostra delicata missione. Più facile a dirsi che a farsi, comunque! Così come gli schermi sono numerosi, i "secondini" della prigione e i trabocchetti sono altrettanto pericolosi. Sarete infatti assaliti da orde di avvoltoi, robot senza scrupoli e animaletti indescrivibili, il tutto mentre sotto i vostri piedi si aprono voragini o state per venire schiacciati da pareti mobili. Poiché solo uno potrà introdursi nelle segrete di Terminus, esclusivamente grazie ai terminali telecinetici dislocati nei vari quadri, potremo scegliere il membro più idoneo alla situazione. Il terminale del centro di comando, dove il resto della banda sta aspettando, vi metterà costantemente al corrente sul vostro stato di efficienza, indicandovi inoltre il componente della banda attualmente guidato e i punti totalizzati. Le schermate grafiche, se pur non di pregevole fattura, lasciano certamente soddisfatti pure i più esigenti, che potranno constatare l'originalità di tutti i 512 (e vogliamo sottolinearlo) schemi disponibili. Buona inoltre la giocabilità, sia per quanto riguarda i possessori di joystick sia per i più sfortunati che dovranno arrangiarsi con la tastiera e che tuttavia non si vedranno costretti a imprese da funamboli.

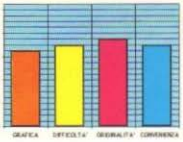


Abbastanza buono pure il sonoro (ricordiamo che è un MSX) anche se gli effetti speciali sono introvabili (guasto del nostro monitor?). Unico difetto: le istruzioni, redatte solo in inglese e necessarie per un gioco di questo tipo.



Quindi, onore a TERMINUS, con la speranza comunque che esso segni, per la programmazione di giochi più dotati, solo "l'inizio".

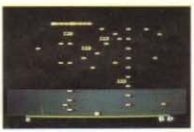
Giuseppe Porretti



MILLIPEDE

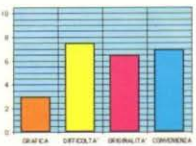
ATARI per Consolle ATARI JR 2600
Compatibilità: ATARI VCS 2600
Prezzo: L. 9.900 (cartuccia)

Tre o quattro anni fa, quando le consolle erano i nostri migliori compagni di gioco, uno dei videogame che più ci appassionava era Centipede. Ora, sulle orme del famoso serpentello, ci viene presentata la versione aggiornata e decuplicata: si tratta di Millipede. Se non avete panico per gli insetti, e la vostra maggior aspirazione è quella di giardiniere, vi troverete alle prese con decine di ragni, pulci, scorpioni, zanzare, api, scarafaggi e millepiedi, intenti ad attaccare il vostro giardino, delimitato da una fittizia linea. Scopo del gioco, facilmente intuibile, è quello di eliminare il maggior numero di insetti senza che il vostro cannone, rappresentato dalla testa di un serpente, venga a contatto con uno qualsiasi di questi nemici. La parte da "difendere" si trova nella parte bassa dello schermo, ed è delimitata da una radura di funghi, dalla quale partiranno i vari attacchi. Per mezzo del joystick potrete spostarvi lungo tutto il vostro territorio, e l'eliminazione degli insetti è agevolata da un'ottima velocità di sparo, ottenibile con la pressione continua del tasto di fuoco. Torniamo al gioco vero e proprio: la dinamica è rappresentata dalla classica espressione "spara e scappa" per cui i consigli da fornirvi sono ben pochi. Contemporaneamente all'inizio del gioco si ha la discesa dall'alto dello schermo dell'antagonista principale del gioco: il millepiedi. La sua discesa è contrastata dai numerosi funghi posti sul suo percorso, e ogni volta che uno di essi verrà urtato si avrà un passaggio verticale. Oltre a tutte le "schifezze" alate e non presenti nel gioco, dovrete anche cercare di abbattere il maggior numero possibile di funghi, sempre destreggiandovi nella vostra piccola zona. Colpi di scena dovuti alla brillante velocità del gioco sono di serie, e con il passare degli schermi capirete che i "shot'em up" sono sempre i più appassionanti. Positivo quindi il giudizio su questo videogame tornato recentemente alla ribalta, che ha tra i suoi punti di forza la sua estrema semplicità concettuale. La grafica e il sonoro, ahimé, sono tra i punti negativi, e se proverete l'omonimo coin-op, potrete rimpiangere questi due punti fondamentali, che fanno di un gioco un top-chart. Ma se non avevate già acquistato Centipede, vale la pena di mettere mano alle proprie finanze, se non altro per rivalutare la vecchia consolle ATARI 2600: cosa sono 9.900 lire per un gioco su cartuccia?





Luca Mantegazza



Retro-Gaming.it

OUT a che gioco giochiamo?

fuori

ATHENA
(SNK 1986)

Dopo una lunga assenza dai "campi di gioco" la SNK ci propone un game abbastanza originale e ben articolato nella sua complessità. La nostra eroina di turno, bisogna ammetterlo, ha un compito assai difficile da assolvere: attraversare ben sette "mondi" infestati dai più incredibili nemici che si possano immaginare. Incontreremo guerrieri con la testa di cavallo, mostri panzuti, leoni alati e chi più ne ha più ne metta. Per manovrarla abbiamo a disposizione l'immancabile joystick e due pulsanti: uno per sparare, l'altro per saltare che, schiacciato più volte (fino a tre) aumenterà la lunghezza del salto. I bonus sono rappresentati principalmente dai sacchetti di denaro che cadono dai nemici uccisi (vanno da 100 a 3.000 pts.); in secondo luogo dai mostri finali (che avremo modo di conoscere più avanti) che ci elargiranno tutti 20.000 pts. a parte il primo (10.000). All'inizio le cose che balzano subito all'occhio sono il time (5 minuti reali iniziali con possibilità di incrementarli negli schemi più avanzati, e lunghi, prendendo un'apposita clessidra blu) e, ben più importante, la cosiddetta linea di vita (LIFE), sulla sinistra del video, dotata all'inizio di 30 unità, che potrà in seguito essere incrementata o riacquistata (ricordiamo a tal proposito che ogni colpo nemico ce ne toglie una o anche più) facendo sbocciare dei fiori, che troveremo abbastanza spesso lungo il cammino, e raccogliendo i cuoricini da essi liberati, che ci daranno ognuno un'unità di LIFE. Durante il percorso è molto importante bucare con l'arma iniziale i massi (che si trovano un po' dappertutto sopra e nel sottosuolo che si raggiunge grazie ad



apposite liane) per poter prendere le varie componenti dell'armatura che ci



renderanno via via più potenti, ma che potremo anche perdere con irrisoria facilità: le più valide sono la palla di ferro con catena e lo spadone di fuoco (molto lungo) che acquisteremo prendendo un anello blu che si trova un po' prima dei mostri finali. Ma attenzione: ogni colpo effettuato con tale arma ci toglierà un'unità LIFE e perciò va usata con molta parsimonia. Piccolo particolare: non provate a prendere le pozioni con sopra il teschio perché ciò vi causerebbe una morte immediata.
Vediamo ora di descrivere succintamente questi sette mondi (tra parentesi il mostro finale che abbisogna sempre di una buona dose di colpi): foresta (albero dalle radici tentacolari); caverna (guerriero di pietra); mare (polipo); cielo (drago a tre teste); labirinto, che si può saltare (e noi ve lo consigliamo vivamente) non prendendo la chiave che appare un po' prima; ghiaccio (diverse teste poste su delle colonne che sparano fiammate); inferno (una specie di verme che ci spara delle rocce) e infine appunto THE LAST WORLD in cui appaiono insieme tutti i mostri incontrati finora negli altri schermi e in conclusione un repellente scorpione rosso guercio che finora purtroppo non siamo riusciti ad eliminare; non vi possiamo perciò dire cosa accadrà poi, anche se, visto l'andazzo attuale, un bel GAME OVER preceduto da congratulazioni varie ci sta tutto.
Da notare che se avremo la fortuna di giungere alla fine con più vite, dopo essere stati uccisi verremo rigettati addirittura nel 1° schermo! Una vera perfidia!

Roberto Picelli



KICK AND RUN
(TAITO 1986)

Ed ecco finalmente giunto a noi l'ultimo videogames sul calcio nostrano: Kick And Run della Taito, che non susciterà forse molte simpatie nel Nord America, dove il Soccer non è uno sport tenuto molto in considerazione, ma che farà la gioia di molti videogiocatori europei; ma riuscirà questo nuovo gioco a sostituire nel nostro cuore il beneamato World Cup? S'impone quindi un confronto con quello che ha offerto l'allora rivoluzionario gioco della Tehkan e sulle aspettative che offre il suo fresco sfidante.
In World Cup abbiamo apprezzato la visione verticale del gioco che ci permette di controllare molto bene la disposizione dei giocatori in campo, le distanze, gli spazi vuoti, eccetera, anche se ciò può andare a scapito della grafica. Ottima anche la manovrabilità dei giocatori (grazie anche alla magnifica scelta fatta dai programmatori sull'uso del comando a sfera), com-

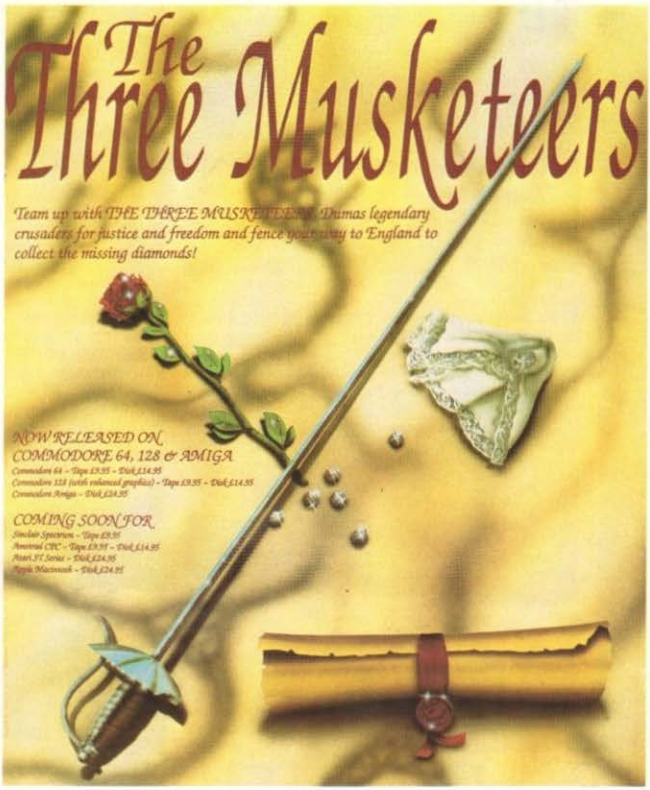


Retro-Gaming.it

presi i compagni di squadra, sempre pronti nelle azioni offensive, nei contropiedi, nella difesa a uomo, nei tackles, anche se alla fine si arriva inevitabilmente all'utilizzo esasperato del gioco schematico, che si rivela l'unica arma sempre efficace a nostra disposizione, soprattutto nelle partite giocate contro il computer. Buona la spettacolarità con scambi al volo, stop di petto, tuffi dei rispettivi portieri, ma niente di più.

Kick And Run si presenta diversamente a partire dal mobile: abbiamo un fac-simile del Gauntlet con l'aggiunta di un pedale per ogni giocatore; la visione del gioco è in diagonale (in parole povere quello che si vedrebbe in una partita vera da una tribuna) con ovvio appiattimento dell'immagine che potrebbe dare una sensazione di obliquità del campo, ma cercheremo di non farci caso.

Il gioco è a scorrimento laterale e viene visualizzata una parte un po' più ridotta del terreno di gioco rispetto al suo predecessore. All'inizio del gioco abbiamo la possibilità di scegliere la squadra di nostro piacimento con le sue particolari caratteristiche di gioco, quali la velocità dei giocatori, il tiro più potente, miglior gioco aereo, bravura nei contrasti, o l'insieme di tutte queste caratteristiche; abbiamo poi la possibilità di decidere se giocare contro il computer, contro un avversario, due contro uno o due contro due o in due contro il computer. All'inizio della partita, formata da due tempi di 45 secondi di gioco effettivo, vedremo le squadre uscire dagli spogliatoi acclamate dal pubblico e dalle ragazze pon pon; pronti per il fischio iniziale noteremo che alcuni giocatori verranno indicati da un numerino, ovverossia quelli che utilizzeremo a seconda del numero indicato vicino ai nostri comandi; abbiamo a disposizione il solito joystick che potremo utilizzare nell'arco di 360°, anche se non si possono fare cambi di velocità come con i roller controller; con il pulsante possiamo effettuare dei passaggi corti o dei tiri a pallonetto, e facciamo effettuare al portiere la rimessa con le mani, mentre con il pedale calciamo il pallone, facciamo effettuare la rimessa al portiere, ma questa volta con i piedi, e effettuiamo dei tackles. Alla fine del primo tempo le ragazze pon pon si esibiranno al centro del campo inneggiando alla squadra in vantaggio, o in caso di parità, a quella che ha segnato l'ultimo gol: da notare che nel secondo tempo le squadre non invertiranno la loro posizione sul campo. Se al termine dei due tempi ci sarà risultato di parità si andrà ai rigori, dove le parate saranno frutto esclusivo della fortuna.



Distribuito in Italia da LAGO *Tel. 031-300174*

Via Napoleona, 16 - 22100 COMO



Giocando contro il computer, potremo durare al massimo la bellezza di tre minuti; essendo la seconda partita una sorta di finale, dobbiamo però ricordarci di cercare di mantenere il vantaggio anche alla fine dei primi tempi, perché, con risultato sfavorevole, la nostra partita avrà termine anche dopo solo i primi 45 secondi di gioco; giocando contro uno o due avversari avremo la possibilità di fare una partita, al termine della quale la squadra perdente potrà effettuare una rivincita inserendo altri crediti o rinunciare, nel qual caso la squadra vincente affronterà la finale contro il computer. La grafica si prospetta un po' più avvincente di quella di World Cup, mentre sul piano della giocabilità abbiamo delle azioni un po' lente, controbilanciate da alcune fasi di gioco spettacolari con colpi di testa e rovesciate in rete e dall'esistenza dei falli con conseguenti calci di punizione e rigori. Abbiamo in più alcune scenette divertenti quali l'esultanza dei giocatori dopo una segnatura (alcuni potremo vederli fare il segno della croce) e lo scoramento del portiere trafitto, che ci ricorda l'atleta di Hyper Sports quando falliva anche l'ultimo tentativo a sua dispsizione; abbiamo altresì la premiazione al termine del gioco con scenetta finale negli spogliatoi. In pratica questo gioco non ci ha deluso, ma nemmeno troppo entusiasmato: spetterà a voi lettori, dopo averlo provato, decretarne il successo o meno.

Stefano Brusasca

Retro-Gaming.it

ADVS' H·E·L·P

Carissimi amici avventuromani eccoci di nuovo puntuali all'appuntamento con la posta.
Questo mese abbiamo ricevuto veramente tantissime richieste d'aiuto che andiamo subito ad analizzare in dettaglio.

TRINITY

La prima lettera è quella speditaci da Carlo De Biasio di Latina che ci chiede come fare per riuscire a prendere il cocco nella adventure TRINITY della INFOCOM. Bene, caro Carlo, innanzi tutto saprai già che tale oggetto si trova in acqua vicino all'isolotto inaccessibile, poi devi sapere che bisogna mandare il delfino per riuscire ad impossessarsi del fatidico "tesoro".

SEABASE DELTA

Luca Calamai di Roma ci chiede: "È così difficile far funzionare l'ascensore nell'adventure SEABASE DELTA? Quando premo il tasto per salire o scendere questo mi scatta fuori e non succede niente." Certo, caro Luca, se tu non blocchi il tasto rimarrai fermo per tutta la vita in quell'orribile posto. Ma per bloccare il pulsante sarà sufficiente masticare del chewing gum (che hai a tua disposizione) e fissarlo al tasto dell'ascensore. Facilissimo.

PILGRIM

Arturo Benolli di Imola vuole sapere se in fondo allo stagno della avventura PILGRIM c'è qualcosa da prendere.
Vedi, Arturo, se non provi ad immergerti non lo potrai mai sapere no? Per farlo è indispensabile lasciare giù tutto quello che eventualmente stai portando con te (per non bagnarlo). Poi prendi la grossa pietra che noterai sulla tua destra e quindi nuota sott'acqua fino a quando non arriverai sul fondo dello stagno. Lì troverai qualcosa di molto utile.

TERRORMOLINOS.

Franca Garibolli di Varese è in crisi perché non riesce a proseguire nella simpaticissima adventure TERRORMOLINOS.
Ci supplica: "Durante lo svolgimento della corrida, il bambino fugge e dopo essere entrato incoscientemente dentro l'arena finisce all'ospedale rovinando così le vacanze estive di tutta la famiglia. Come posso fare per fermare il toro affinché non ferisca il discolo?"
Cara Franca sarò franco! (ah ah) Non mi pare che tu brilli per ingegno; lo sanno tutti, ma proprio tutti che per fermare o distrarre un toro basta fargli vedere qualcosa di rosso e che cosa possiedi tu di rosso nel corso dell'avventura? Semplice, il fazzoletto che la madre dello stupido bambino porta annodato sulla testa.
Disfa i nodi, agita il fazzoletto e il gioco è fatto. E-le-men-ta-re!

CUT-THROATS

Enrico Gentile di Torino vuole sapere come si disattiva la mina in CUT-THROATS.
Gentile Enrico (gentile è l'aggettivo) devi sapere che la mina non va disattivata, bensì va fatta esplodere.
Per fare ciò attacca la calamita alla mina poi la corda alla calamita e quindi tira la corda. Ah, dimenticavo: la calamita la potrai comprare nel negozio che troverai durante il gioco.

ARROW OF DEATH

Nicola Parenti di Milano scrive: "Come posso fare per liberare il prigioniero in ARROW OF DEATH part 2?"
Devi fare così: per prima cosa attacca un capo della corda che possiedi alla grata del tombino, poi lega l'altro capo della corda al mulo. Fatto questo dai il panino al mulo e muovilo verso di te. I prigionieri saranno liberi e tu resterai senza più niente da mangiare. Ma ne valeva la pena.

FEASIBILITY EXPERIMENT

Riccardo Cimini chiede: "Mi manca un tesoro per completare l'adventure FEASIBILITY EXPERIMENT e sto per diventare pazzo se non ci riesco. Aiutatemi!" Caro Riccardo vuoi che ti aiuti, ma non mi dici esattamente di quale tesoro si tratta, cioè non posso sapere quali hai già trovato. Comunque credo di capire che forse ti stai riferendo a quello più nascosto degli altri e cioè quello che si trova nello stesso posto dove avevi trovato il coltello. Troverai quello che cerchi scavando più di una volta proprio lì.

CONSIGLI IN BREVE DAL NOSTRO ESPERTO.

HOLLYWOOD HI JINX

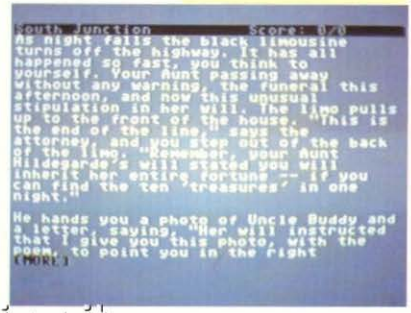
È appena uscita, è appena stata recensita, è difficilotta, ma siamo lieti di comunicarvi che siamo già in grado di darvi alcuni aiuti riguardo all'ultima adventure della INFOCOM.
Stiamo parlando nientepopodimeno che di HOLLYWOOD HI JINX.
Uno dei primissimi problemi che incontrerete sarà quello di arrivare fino alla spiaggia. Le scale sono rotte e non ci sono altri modi di superare questo ostacolo se non quello di indossare un paio di sci trovati provvidenzialmente in uno sgabuzzino.

RED MOON

Per oltrepassare il burrone bisogna lanciare l'incantesimo della ghianda alla ghianda stessa la quale si tramuterà subitissimo in un bel ponte.

DRAGONSWORLD

Per prendere il quarto pezzo di avorio bisogna avere il coltello curvo (DAGGER).



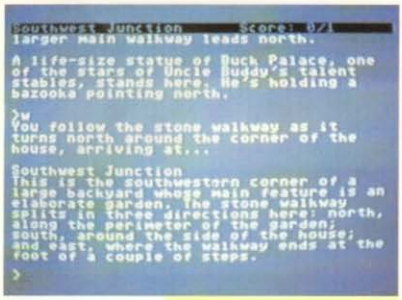
HOLLYWOOD HI JINX

Un'altra ciliegina sulla già succulenta e deliziosa torta che è la nuova produzione della INFOCOM.
Lasciato da parte per un istante il fantastico mondo dei maghi e degli incantesimi (ZORK, ENCHANTER), dimenticato il futuro (PLANETFALL) e archiviati i delittuosi casi polizieschi (DEADLINE, SUSPENDED, WITNESS) ci prepariamo ad una nuovissima serie di incredibili avventure proposteci dalla famosissima casa americana.
Questa volta la INFOCOM ci porta in quel magico mondo di lustrini e paillettes che è Hollywood.
La trama del gioco è tanto semplice quanto accattivante.
Il noto produttore di films Buddy Bur-



bank è morto ed ha lasciato, oltre ad una immensa fortuna, una lettera alla moglie con la quale egli comunica che colui il quale riuscirà a trovare dieci oggetti, cimeli di altrettanti suoi vecchi film, nascosti all'interno della sua bellissima e vastissima villa di Malibu, entrerà automaticamente in possesso di tutti i suoi beni.
Voi, intrepidi protagonisti di questa storia, partirete dal giardino della villa e proseguirete nei bui passaggi sotterranei che conducono alla spiaggia fino a raggiungere così ogni locale inesplorato. Ancora una volta la confezione del pacchetto INFOCOM è sorprendente. All'interno di essa troviamo: un facsimile di una rivista settimanale scandalistica dell'epoca contenente i commenti ai films di Burbank. Troviamo poi una lettera inviataci dalla moglie del produttore con la quale ci viene comunicato lo scopo del gioco ed infine una fotografia dello zio Buddy recante sul suo retro una poesia senza l'interpretazione della quale non sarà nemmeno possibile incominciare l'adventure.
I comandi: fedeli alla tradizione INFOCOM, anche quest'adventure è soltanto testuale ed i comandi vengono espressi solamente digitando frasi anche piuttosto elaborate, laddove la descrizione lo richieda.
Concludendo nell'analisi di quest'ultima novità INFOCOM va detto che, non ci stancheremo mai di ripeterlo, giochi di questo tipo stimolano e di-

Retro-Gaming.it





vertono come pochi altri e ci riservano ogni volta innumerevoli sorprese come ad esempio nel caso di questa HOLLYWOOD HI JINX quando alla fine, trovato l'ultimo tesoro...

a cura di Claudio Balzi

SPIDERMAN

AMERICANA SOFTWARE per Spectrum 48K
Compatibilità: Atari, Commodore 64, MSX, Amstrad.
Prezzo: L. 7.500

Come ci è capitato più volte di affermare, avviene troppo spesso che un programma venga bollato come superato solo perché ha già compiuto il suo primo anno di vita e venga di conseguenza depennato dal catalogo della nostra softeca. Contro questa mentalità estremamente consumistica, insita in molti giocatori, si pone la Americana Software che molto intelligentemente offre a prezzi veramente buoni proprio quel vecchio caro software considerato a torto ormai morto e sepolto. In questa ottica va appunto inquadrato il revival dell'adventure Spiderman, ottimo rappresentante della serie Questprobe ideata dal celeberrimo Scott Adams su licenza Marvel, serie che annovera fra l'altro le avventure di altri supereroi come The Incredible Hulk o i Fantastici 4. Come dicevamo Spiderman non è affatto un prodotto obsoleto, ma anzi merita, secondo il nostro giudizio, il primato nella fascia di adventure relativamente facili e destinate a coloro che l'inglese lo masticano senza però averlo ancora digerito. Il grande pregio di questo programma è infatti quello di contenere descrizioni di ambienti ed oggetti sintetiche e precise senza le suggestive ma inutili descrizioni alla Hobbit (per carità ora non inveite cari lettori: Hobbit è e rimarrà per molto tempo una delle migliori adventure in assoluto). Una seconda caratteristica da tenere in considerazione per poter apprezzare ancora di più questo gioco è che in conformità al personaggio che interpreta il ruolo principale, Peter Parker alias l'Uomo Ragno, tutto avviene e si risolve seguendo schemi strettamente logici e per così dire umani; insomma una volta tanto bando alla magia ed ai poteri dei folletti verdi del sottobosco e benvenuto al ragionamento ed al potere della scienza ufficiale (non dimenticate che Peter ha un hobby particolare). Come ben sapete dove c'è un eroe buono si danno sempre appuntamento anche gli animi cattivi e malvagi, così che il grattacielo del Daily Bugle, dove è ambientata parte di questa adventure, diventa il covo dei più acerrimi nemici del nostro simpatico ragnetto. Abbiamo cioè l'onore e la gioia di batterci con personaggi del calibro di Lizard, Sandman, Hydroman, Mysterio o il potente Ringmaster. A questo punto è d'uopo però fermarsi poiché un'adventure spiegata diventa veramente un'adventure superata, cosa che invece non vogliamo che accada, in special modo per questo stupendo programma saggiamente riproposto ai giocatori più saggi.

Andrea Verona









Retro-Gaming.it



G·A·R·E

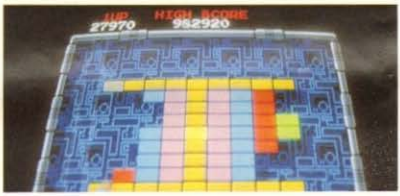
Dove è finita la vostra coerenza, cari lettori?
Prima ci mandate montagne di lettere implorandoci di organizzare delle gare interessanti e poi vi fate cogliere da una improvvisa pigrizia e ci spedite record con i contagocce? O vi siete imbrocchiti di colpo? Noi non ci crediamo e attendiamo fiduciosi una valanga di nuovi record.

Intanto vi ricordiamo i nostri due consigli preliminari: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve essere per motivi tecnici legati al video, 1/15 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4 e così via).
Potete comunque usare anche le solite macchine a sviluppo istantaneo, con l'accortezza di regolare al massimo la luminosità e il contrasto del vostro televisore.
Ricordatevi infine di indirizzare i record a:
VG GAUNTLET (o SFIDA AI CAMPIONI) — VIDEOGIOCHI NEWS — C.SO P.TA ROMANA 1 — 20122 MILANO.

Coin-Op: SFIDA AI CAMPIONI

Questo mese è scaduto il termine di invio dei record anche per la seconda coppia di coin-op in gara e come per la prima ci sono stati dei risultati completamente opposti: Momoko è stato completamente ignorato, mentre per Bubble Bobble ci sono pervenuti molti punteggi superiori a 3 milioni!
Su questo numero non trovate il reportage sulla sfida a Solomon's Key perché abbiamo deciso di effettuarla





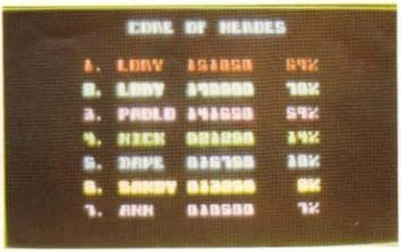
congiuntamente a quella sul Bubble Bobble: l'appuntamento è quindi rimandato al prossimo numero.
Vi ricordiamo che questa sfida è stata pensata principalmente per dare la possibilità ai campioncini di tutta l'Italia di farsi un viaggetto gratis a Milano per conoscere i campioni e farsi conoscere, con una bella intervista su VGnews, per cui cercate di non lasciarvi sfuggire l'occasione.
Come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchietto riassuntivo, al quale si aggiunge una classifica per i punteggi già arrivati. Vi rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.
Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!
Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi!), com-

LEGGETE
strumenti MUSICALI
MENSILE DI STRUMENTI E INFORMATICA MUSICALE
OGNI MESE IN EDICOLA

LEGGETE
Sotto pressione
OGNI MESE IN EDICOLA

Retro-Gaming.it





pilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO), il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HI-SCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale) nella seconda.

Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori. In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

P.S. PER I GESTORI

Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!

A buon intenditor poche parole!

A casa: VG GAUNTLET

Vi ricordiamo il regolamento della sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertronic.

Coloro che vogliono parteciparvi devono documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nella apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocietta nella casellina "CASA"); in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale, affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'originalità del gioco stesso, presentando nome del gioco e della casa produttrice originale (no alle copie!).



Saranno ammessi alla sfida tutti i record effettuati entro il 31 marzo 1987 (farà fede il timbro postale) e comunque pervenuti a VG news non oltre il 10 aprile 1987; i risultati finali saranno pubblicati sul numero di maggio di VG news, mentre i parziali verranno comunicati di mese in mese.

Per ogni gioco della sfida sarà stilata una classifica dei tre migliori punteggi.

Ad essi verranno riservati:

1°PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
1 gioco su cassetta LAGO
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC

2° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news

3° PUNTEGGIO:
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC o LAGO Inoltre, tra tutti i punteggi classificati, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioé quelli con il timbro postale più vecchio, riceveranno:
1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO.



T A G L I A N D I

Questi sono i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a: VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

VIDEO BAZAR

TESTO ANNUNCIO .....

NOME .....
INDIRIZZO .....
TEL. ( ) .....

Vgn's Care

CASA ☐ FUORI ☐

IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!

NOME GIOCO .....
PUNTEGGIO .....
TEMPO IMPIEGATO .....
N° QUADRO RAGGIUNTO .....
VITE INIZIALI ..... VITE EXTRA .....
LIVELLO DIFFICOLTÀ .....
MARCA GIOCO .....
SUPPORTO (VG CASA) .....
COMPUTER (VG CASA) .....
SALA GIOCHI (VG FUORI) .....
NOME GIOCATORE .....
VIA ..... CAP .....
CITTÀ ..... PROV .....
DATA DI NASCITA ..... TEL. .....
NOTE .....

Retro-Gaming.it

1 personal computer EPSON HX 20
2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
1 Joystick "m 1 - gun" MASTERTRONIC
3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO
P.S. Vi ricordiamo ancora che il termine per l'invio dei record è stato prorogato al 31 marzo 1987 e che la documentazione completa di ogni record deve essere costituita da: TAGLIANDO, DUE FOTO del RECORD e UNA FOTO VOSTRA.
Sotto con i joystick, allora, se volete vedervi pubblicati su VG news!
Eccovi quindi uno schema riassuntivo dei giochi interessati alla sfida:

Nome gioco	Punteggio minimo d'ammissione	Campione da sfidare	Termine d'invio del record	Documentazione del record
Out run	7.000.000 punti	STEFANO BRUSASCA	30-6-1987	Tagliando 2 foto del record 1 foto vostra
Rygar	1.000.000 punti	ROBERTO PICELLI	30-6-1987	
Jackal	100.000	da designare	31-7-1987	
Psycho 5	50.000	da designare	31-7-1987	

NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME SFIDANTE	PROV.	DATA
BUBBLE BOBBLE	3.975.220	VALERIO SIPALA	TO	26.2.87
	3.740.940	BIAGIO BANGI	MI	31.1.87

NOME GIOCO	COMPUTER	PUNTEGGIO	NOME GIOCATORE	PROV.
DRAGON'S LAIR	C64	26.076	MICHELE LONGO	PD
TRAILBLAZER	C64	82.150	GIANLUIGI NAVA	MI
	C64	170.000	FRANCO CUSATI	MI
STARQUAKE	C64	219.000	EMILIO DE LORENZI	GE
	C64	151.850	LORY CARBONARI	AN
	C64	150.440	PAOLO AURELI	AN
TRIZONS	C16	106.290	PAOLO BENOCCI	GR
TRAILBLAZER	C16	282.514	PAOLO BENOCCI	GR
GALVAN	SPECTRUM	551.100	MARIO PIERI	PI
	SPECTRUM	241.600	MICHELE TOGNON	PD
DISC WARRIOR	MSX	999.750	DANILO TOGNETTI	MC
	MSX	663.800	ALESSIO LUGLI	CO

NOME GIOCO	(DISTRIBUITORE)	SISTEMA
STARQUAKE	(Jackson Soft in edicola)	CBM64
SANXION	(Mastertronic)	CBM 64
DRAGON'S LAIR	(Mastertronic)	CBM 64
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	CBM 64
ANTIRIAD	(Lago)	SPECTRUM 48
GALVAN	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
BREAK THRU	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
TRIZONS	(Jackson Soft in edicola)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	C 16
WINTER EVENTS	(Lago)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	ATARI 800
S.W.A.T.	(Mastertronic)	ATARI 800
DISC WARRIOR	(Jackson Soft in edicola)	MSX
CYBERUN	(Mastertronic)	MSX
GROG'S REVENGE	(Mastertronic)	MSX

RECORD'S GALLERY

I nostri due collaboratori di Vicenza e di Torino stanno furoreggiando nella nostra galleria dei record: possibile che nessuno cerchi di contrapporsi al loro ritmo incalzante? Non c'è nessuno che voglia seguire l'esempio di Lorenzo, che manda un mega-record da Palermo?!
Vi ricordiamo che sono ammessi tutti i videogiochi, da casa o da bar: basta che il record sia documentato da una foto chiara e che magari sia accompagnata da una vostra foto. Potreste ritrovarle pubblicate entrambe: una splendida maniera per pavoneggiarvi con i vostri amici.



NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME GIOCATORE	PROV.	FOTO SU
ARKANOID	982.500	ROBERTO PICELLI	VI	
BREAK THRU	349.800	ROBERTO PICELLI	VI	VG 4/3
BRONX	9.999.990	STEFANO BRUSASCA	TO	
BUBBLE BOBBLE	3.975.220	VALERIO SIPALA	TO	
GET STAR	1.627.800	STEFANO BRUSASCA	TO	
KANG-FO (in piedi)	35.389.330	STEFANO BRUSASCA	TO	
IRON HORSE	643.000	ROBERTO PICELLI	VI	VG 4/3
NIGHT STOCKER	2.250.600	BIAGIO BANGI	MI	VG 4/7
OUT RUN	44.632.940	STEFANO BRUSASCA	TO	
RETURN OF THE INVADERS	2.068.300	ROBERTO PICELLI	VI	
ROAD RUNNER	2.442.280	STEFANO BRUSASCA	TO	
RYGAR	1.513.630	ROBERTO PICELLI	VI	
SECTION Z	343.380	ROBERTO PICELLI	VI	
SLAP FIGHT	676.340	EMANUELE BELLINI	MI	VG 4/0
SOLOMON'S KEY	8.110.734	MARIO RIZZI	PI	VG 4/6
SPACE FIGHT	1.608.750	ROBERTO PICELLI	VI	
THY-OUT	308.475	STEFANO BRUSASCA	TO	
TRIDENT	894.600	ROBERTO PICELLI	VI	
TWIN BEE-YA	874.900	EMANUELE BELLINI	MI	VG 4/3
VIGILANTE (PB)	3.999.900	STEFANO BRUSASCA	TO	
1942	11.809.720	LORENZO MESSERI	PA	

NOTA BENE Sono record tutti documentati da foto!

VIDEO BAZAR

Compro solo dal migliore offerente ZX-interface 1-2, interfaccia per disk drive, interfaccia voce, tutto per Spectrum; cerco pure tastiera dk - troniks (Spectrum) e tastiera Lucky per Intellivision (+ cart. basic).
Antonio Giusa - via Minghetti 50 - 85014 Ciarre (Ct)

Acquisto cartucce per Coleco: Decathlon - Hazzard - Congo bongo - Rock n'rope - Antartic - Pitfall II - Buck Rogers - Super cobra-cosmic - Tank - Wars - Bee car race - Super cross force - Fatom - Wing war - Spectron e altre.
Sacco - Via Vittorio 76 - Torino
tel. (011) 545641 Orario pasti.

Vepdo Un TI-99/4A con 3 giochi (e altro materiale) a lire 155.000. Il tutto è in perfette condizioni!
Lorenzo Bertocchini - Via Miogni, 14 - 21100 Varese tel. (0332) 232407

Vendo Commodore 16 + Registratore + Joystik + Tastiera musicale + Copricomputer + 65 cassette con oltre 100 giochi. Tutto completo di scatola e istruzioni originali. Tutto a lire 470.000 trattabili. Telefonare ore pasti. Occasionissima!!!!!
Daniele Martino - Via V. Veneto, 1 - Cavallermaggiore (Cn)
tel. (0172) 382325.

Cerco / Compro Commodore C64 con registratore e joystics con programmi.
Gianluca Zarantonello - via Paradiso 73 Vicenza - (0444) 911429 (ore 20-21)

Vendo Commodore Vic 20, perfetto + Joystics + 1 cartuccia + cassette con moltissimi giochi fra i migliori + manuale + vari listati + cavi + riviste + introduzione al basic 1-2 a sole L. 300.000 trattabili.
Guarnaschelli Giorgio - via degli Ulivi 13 - Grottaferrata 00046 Roma
tel. (06) 9459522 (dopo ore 20.30).

Vendo Atari-VCS 2600 + 21 cassette (Mario bros-Pitfall II-Donkey-kong - Kangaroo ecc.) + 2 joystik + 1 Joystik Spectravideo. Tutto a lire 350.000.
Daniele Martino - via V. Veneto, 1 12030 Cavallermaggiore (Cn)
tel. (0172) 382325 (pasti).

Vendo Vic 20 + cartuccia (Clown) + corso completo videobasic + registratore per commodore + 20 giochi (circa) tutti originali in imballaggio originale. vendo anche singolarmente.
Edoardo Rinaldi - via Ugo Foscolo 12 20350 Lesmo (Mi) tel. (039) 6982218.

Compro per Coleco: Time Pilot, Tutankham, Victory ecc. Roma e dintorni.
Carlo Galisch - via Augusto Vera 00142 Roma tel. (06) 5409529 orario: 10-22.

Vendo eccezionale Computer Sony MSX 80 K + Registratore + Software in cassetta circa 200 titoli tra i migliori in assoluto a lire 500.000.
Salvatore Aledda via Sottile 14 - Novara - (0321) 22660.

Cerco urgentemente Consolle per Videogiochi televisivi Vectrex funzionante, possibilmente corredata di qualche cartuccia (es. Pole position). Il tutto per lire 100.000 (trattabili).
Andrea Venturi - via Accarisio, 22 - 44042 Cento (Fe).

Acquisto solo in ottime condizioni: Truckin - Microsurgeon - Dracula - Beamrider - Worm Whomper - Enduro - Night Stalker - Ice Trek - Shark Shark - Ridle of Sphinx - World series baseball per Intellivision.
Rossi Loris - Via 4 novembre 105/8 61032 Fano (Pesaro).

Cerco possessori di Computer Atari per scambio programmi ed esperienze.
Frate Giuseppe - via Martin Luther King, 55 - 70124 Bari tel. (080) 513657 (Ore pasti).

Retro-Gaming.it

JACKSON SOFT MAIL SERVICE

Il nostro servizio di vendita per corrispondenza in collaborazione con la Lago snc
da questo numero diventa computerizzato per potervi offrire un catalogo con più di 350 titoli! Per riceverli comodamente a casa vostra basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare l'apposito modulo, spedirlo alla Jackson, e in pochi giorni vi arriverà un pacchetto dalla Lago, che pagherete in contrassegno.

COD TITOLO GIOCO	PRODUTTORE	G. M. S. COMPUTER
[illegible]	[illegible]	[illegible]

COD TITOLO GIOCO	PRODUTTORE	G. M. S. COMPUTER
[illegible]	[illegible]	[illegible]

COD TITOLO GIOCO	PRODUTTORE	G. M. S. COMPUTER
[illegible]	[illegible]	[illegible]

LEGENDA:

G — Genere

AA — Arcade/avventura (senza testo)
AC — Accessorio
AD — Avventura (con testo)
AR — Arcade
CW — Cinemaware
DB — Database
GE — Gestionale
GR — Grafica
LI — Linguaggio
MA — Manuale
PI — Programma integrato
RA — Raccolta di programmi
SI — Simulazione
SP — Sportivo
ST — Strategico
TA — Da tavolo
UT — Utility
WP — Gestione di testi

M — Manuale in italiano (S = Si - N = No)

S — Supporto
C — Cassetta
D — Disco
H — Hardware
L — Libro
R — Cartuccia
Z — Cartuccia + disco

COMPUTER:

A80 — ATARI 800/130
AM4 — AMSTRAD CPC 464
AMI — COMMODORE AMIGA
AST — ATARI ST
C16 — COMMODORE 16/PLUS 4
C28 — COMMODORE 128
C64 — COMMODORE 64
MSD — MS-DOS
MSX — MSX (E MSX 2)
S48 — SPECTRUM 48 K

BUONO D'ORDINE

Desiderio ricevere i seguenti articoli:

I prezzi sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000		SPESE POSTALI	4.000
Pagamento in contrassegno		TOTALE L.	

Cognome ______________________

Nome ______________________

Via ______________________

Città ______________ **Cap.** ________

Prov. ____________ **Tel.** ____________

Firma (se minorenne quella di un genitore) ______________

Gli ordini non firmati non verranno evasi.
Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a:
Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Retro-Gaming.it



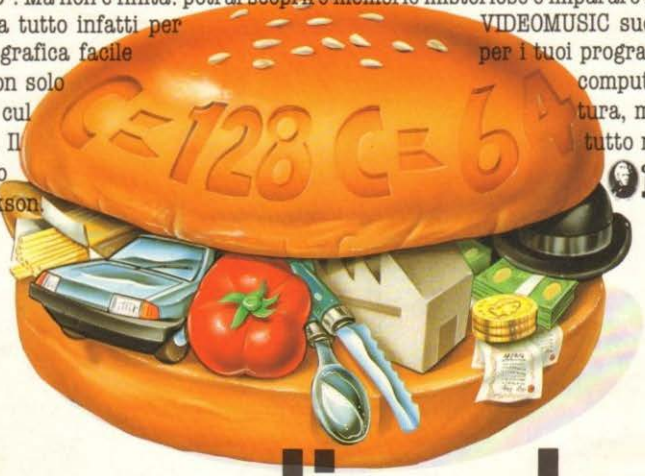
Retro-Gaming.it



Retro-Gaming.it

Noi 128 & 64 per capire e conoscere il tuo computer. Per lavorare, studiare e giocare. In questo numero troverai il foglio elettronico BUSICALC e un magnifico supergioco per provare la tua abilità "BOMBO". Ma non è finita: potrai scoprire memorie misteriose e imparare l'astronomia, e non è ancora tutto infatti per VIDEOMUSIC suonerai Gloria e tanta tanta grafica facile per i tuoi programmi colorati. In 128 & 64 non solo computer ma anche scuola, giochi, cultura, musica e telecomunicazioni. Il tutto naturalmente firmato Gruppo Editoriale Jackson.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



in edicola c'é la tua rivista



la vuoi magazine, TAPE magazine o DISK magazine?

Retro-Gaming.it