

SOFTWARE

e richiede una certa attenzione da parte dell'utente alleivo.

Comunque il grosso vantaggio della macchina che spiega se stessa, come più volte abbiamo sottolineato, risiede nel fatto, che a differenza di un libro stampato, che è fisso ed immutabile, il computer ha un rapporto interattivo con l'utente.

Ecco quindi che accanto ad una parte di semplice spiegazione, è presente anche una parte esempi, ed una parte che consente invece di provare i circuiti da voi realizzati.

I circuiti logici sono basati su tre gate (cancelli) fondamentali, che si comportano come le funzioni AND, OR e NOT del BASIC.

Questi gate hanno due entrate (l'AND e l'OR) ed un'uscita.

A seconda del valore applicato all'entrata, si hanno in uscita dei diversi segnali.

I circuiti lavorano basandosi sulla presenza o meno di tensione sulle varie entrate.

Ovviamente la presenza di tensione corrisponde ad un uno, mentre l'assenza ad uno zero, ed ecco quindi ritrovata la corrispondenza con il codice binario, quello cioè utilizzato dai computer per elaborare programmi ed informazioni.

Lo scopo principale del programma è l'analisi di questi circuiti, partendo dai tre fondamentali, l'AND, l'OR e il NOT.

La prima parte del programma è esemplificativa, di come è composto un computer, ovvero le 5 parti principali dello stesso: unità di entrata, d'uscita, la memoria, l'unità di controllo. I circuiti elettronici possono essere solo in condizione OFF o ON. Il segnale elettrico può essere alto o basso.

Se il segnale è alto corrisponde ad un uno, se è basso, ad uno zero. Ognuno di questi segnali rappresenta un bit, che associati a gruppi di 8, formano un byte.

Vengono rappresentati i tre tipi di gate fondamentali, con le varie condizioni che si presentano a seconda della presenza o meno di un segnale ai capi di entrata.

Il più semplice gate è ovviamente il NOT, che presenta solo due condizioni, avendo un'entrata ed un'uscita.

Gli altri due tipi di gate, presentano invece 4 condizioni ciascuno, corri-

spendenti alle condizioni delle istruzioni AND e OR del BASIC.

Quindi con l'istruzione AND si ha come risultato 1, solo se entrambe le condizioni sono vere (entrambe uguali a 1).

Con l'istruzione OR si ha come risultato 1, se almeno una delle condizioni è vera.

Si passa poi all'analisi di altri due tipi di circuito, ottenuti dalla combinazione di NOT con AND (circuiti NAND) e di NOT con OR (circuiti NOR).

Il circuito NAND si comporta all'opposto di OR. In pratica il risultato è 1, se almeno una delle condizioni iniziali è falsa.

Il circuito NOR si comporta ovviamente come l'opposto di AND, cioè il risultato è 1, se entrambe le condizioni iniziali sono false.

Abbiamo quindi esaminato i 5 tipi di circuiti principali, e considerando che abbiamo appreso queste nozioni facendo girare il programma, ci sembra che lo stesso raggiunga pienamente il suo scopo.

La seconda parte del programma mette a dura prova le conoscenze apprese nella prima parte, proponendo una serie di circuiti composti.

È abbastanza difficile districarsi fra i vari componenti del circuito, e verificare come si comportano nelle varie situazioni.

È comunque preferibile, prima di accedere a questa fase, esaminare molto attentamente la prima parte del programma, per prendere familiarità sia con il comportamento dei vari gate, che con i simboli stessi.

Il numero di gate collegati fra loro varia.

È necessario esaminare il comportamento del singolo gate, e segnarsi il comportamento dello stesso nelle varie situazioni.

In tal modo si riesce ad ottenere il corretto risultato circa il comportamento del circuito, anche manualmente.

Ovviamente questa operazione richiede un certo tempo, ed una certa esperienza.

La terza parte del programma consente la progettazione dei circuiti logici, partendo dai gate fondamentali.

Per progettazione si intende la combinazione fra loro di vari elementi di circuito, al fine di realizzare un circuito logico complesso, del quale l'utente definisce le entrate e le uscite.

Per definire il circuito, si sposta

semplicemente il cursore, sul quadratino che si vuole utilizzare, dopodiché si preme ENTER.

Viene chiesto il tipo di circuito che si vuole istituire, dopodiché si definiscono i contatti fra i vari circuiti e fra questi e il mondo esterno.

È in tal modo possibile sperimentare le proprie reali conoscenze in questo settore, ovvero quanto si è appreso dalle prime due parti del programma stesso.

Ovviamente il tutto richiede un certo tempo, ma sicuramente dopo qualche volta che si utilizza il programma si sarà in grado di progettare circuiti che eseguano quanto noi vogliamo, e verificare immediatamente le nostre supposizioni.

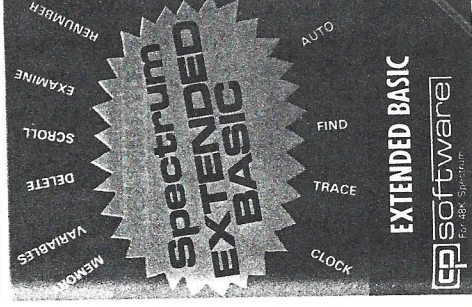
Un programma in definitiva veramente interessante e oserei dire affascinante come un videogioco, che permette di sfidare la logica elettronica con la logica umana.



Casa produttrice:
CP SOFTWARE

Computer:
SPECTRUM 48K

Prezzo: da definire



Chi ha un lavoro che lo tiene sempre ben a contatto con l'informatica e con i computers in particolare può apprezzare ancor di più questo programma della CP Software che permette al vostro Spectrum di possedere determinate funzioni esistenti su altri sistemi non previste nel suo Basic standard.

E così se pensavamo che questo ne

è sì bello ma manca di importanti e comode funzioni quali la possibilità di rinumerare un listado, oppure di numerare automaticamente le linee, ecc. che in pochi secondi possiamo avere in mano un elaboratore che ci permette ciò senza perdere le migliori caratteristiche del nostro Sinclair.

MEMORY STATUS
Ramtop address: 80482
Program : 102 bytes
Variables : 0 bytes
Free RAM : 36507 bytes

Certamente neanche con questo programma si completa tutta la gamma possibile ma è altrettanto certo che abbiamo un sistema ampiamente soddisfacente. Ma vediamo, in ordine, i 10 comandi previsti in questa estensione: AUTO seguito o meno da due parametri; serve a far numerare al computer, man mano che le battute, le linee delle istruzioni di un vostro programma. Se non assegnate alla funzione alcun parametro, la numerazione sarà a partire dalla riga 10 e con intervallo di 10, viceversa dovete battere dopo il nome del comando, prima il numero della linea da cui si vuole far partire la numerazione, poi un secondo numero che riguarda l'intervallo che si vuole lasciare tra i numeri di linea. Per fermare la funzione AUTO, BREAK. Prima di andare oltre è bene ricordare che, per far funzionare il programma, prima di battere la lettera iniziale della funzione che si vuole avere a disposizione, è necessario battere il segno di moltiplicazione.

La lettera poi, deve essere in caratteri maiuscoli: se tutto è stato fatto a dovere, apparirà il nome completo della funzione, e dopo aver premuto il tasto ENTER, il comando verrà eseguito immediatamente. La seconda funzione prevista in questo programma, prende il nome di CLOCK: ha bisogno, per iniziare, di tre parametri, l'ora, in minuti e i secondi, per cui dopo che il computer avrà accettato la parola che indica la funzione, dovete battere tre numeri, negli intervalli ammessi, separati dalla virgola. Apparirà, all'angolo alto alla destra dello schermo, il tempo, che resterà visualizzato finché non premerete CLOCK 0. CLOCK 1 lo farà riapparire quando ne avrete ancora bisogno.

La funzione DELETE necessita anch'essa di uno o due parametri: con uno solo si cancellerà dal listado solo il dato numero di linea, con due parametri separati da una virgola, tutte le linee comprese fra queste date, compresi gli estremi.

EXAMINE, che non ha bisogno di ulteriori numeri per funzionare, serve a leggere l'header di una cassetta sulla quale ci sia inciso un programma: di questo vi darà il nome, il tipo (se è un programma o un file), la lunghezza in bytes, il numero della linea di un eventuale auto-run e altre informazioni riguardanti il programma stesso. Il comando FIND preceduto dal simbolo di moltiplicazione e seguito da uno o più caratteri o istruzioni, chiuderà parentesi quadre, ricerca e posiziona il puntatore di linea sulla prima riga in cui compare il carattere che state cercando.

MEMORY, invece, senza altri numeri, indica lo stato della memoria, l'indirizzo della RAMtop, i bytes che occupano il programma e quelli che sono occupati dalle variabili. RENUMBER, che tornerà utile un gran numero di volte, secondo noi, rinumererà un listado a partire da un dato numero di istruzione, che gli darete voi, facendolo seguire da una virgola e dal numero che volete rappresenti l'intervallo tra le righe. Il comando SCROLL, seguito da 1, non fa comparire la parola

HEADER INFORMATION
File name : ADV. BASIC
File type : Program
Length : 102 bytes
Auto start from line 20

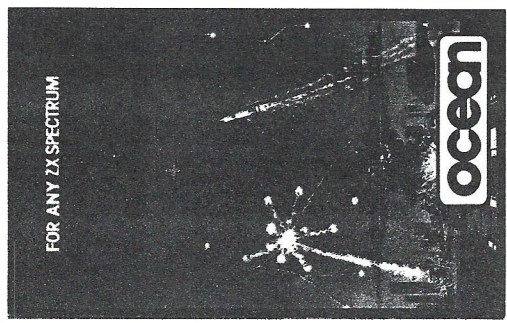
SCROLL? A schermo pieno ma continua il listado o il programma fino alla fine; se lo fate seguire da uno 0 ritornerete alle normali condizioni. Altro comando estremamente utile, per esempio per ricercare un errore all'interno di un programma che non riuscite a estrarre con i metodi più comuni, stampa nell'angolo superiore destro dello schermo il numero di linea (ed eventualmente il numero dell'istruzione all'interno della linea stessa) che viene eseguito in quel dato istante. Anche qui *T e *T 0 servono rispettivamente per attivare e disattivare la funzione. Infine il comando VARIABLES visualizza il valore di tutte le variabili del programma che avete appena fatto girare (o che avete breakato). A questo punto vi diventa tutto estremamente più facile e non ci resta che augurarvi buon lavoro.

Casa produttrice
ULTIMATE

Computer:
SPECTRUM 48 K

Prezzo: da definire

SOFTWARE



missili posta al centro delle sei città in pericolo, resta a voi il difficile compito di proteggerle. Un nuovo videogioco adattabile ad ogni ZX Spectrum, ARMAGEDDON vi offre la possibilità di misurare le vostre capacità nell'intuizione di un vero attacco dallo spazio. Quei furbastri di spaziali usano una tecnica d'attacco alle vostre protette molto sofisticata. Hanno sistemato nello spazio intergalattico proprio al di sopra di voi una serie di astronavi che vi lanciano dei potentissimi razzi nucleari, però loro sono purtroppo per voi totalmente nascosti e perciò per voi impossibili da localizzare, quindi dovrete pazientemente intercettare il razzo che è già entrato nella vostra orbita.

Fate molta attenzione, i missili lanciati dagli spaziali sono molti non avete molto tempo per riflettere, tutto sommato avete un'equipe efficiente. L'immagine che vi si presenterà sullo schermo, sarà una panoramica delle sei città poste in basso dello schermo con la vostra batteria al centro, noterete anche che le bombe in arrivo dallo spazio lasciano dietro di loro una grossa scia bianca che vi aiuterà durante il vostro contrattacco dell'obiettivo. Sotto la crosta terrestre vedrete una serie di bombe, sono le vostre, non sprecatele perché non sono molte. Vi sono anche delle astronavi alleate che pattugliano ininterrottamente l'area di cielo che vi sovrasta, distruggeteli senza ritengo perché sono loro che inviano i messaggi ai propri amici

nascosti nella stratosfera descrivendogli dettagliatamente l'evolversi della situazione. Ogni astronave nemica che riuscirete a distruggere andrà ad aumentare il punteggio da voi acquisito di ben cento punti, dimenticavo di informarvi che avete a disposizione un totalizzatore posto in alto a sinistra dello schermo di gioco e a destra vi è dislocato uno spazio riservato al record realizzato durante la giornata. Se vi sentite un po' stanchi durante il gioco, potrete fermarlo momentaneamente premendo il tasto "H" del vostro ZX Spectrum per poter pensare sulle mosse successive da effettuare per evitare qualche catastrofe a dis-capito delle città.

Comunque per le istruzioni non vi sono assolutamente problemi perché alla fine del caricamento del videogioco vedrete apparire un simpatico ometto che a forza di schiena tirerà un grosso cartellone nel centro del video dove vi sono tutte le informazioni che vi possono servire.

ARMAGEDDON è uno dei molteplici giochi della già nutrita serie galattica, è forse questo il ramo dove ho riscontrato molte nascite.

L'attacco nucleare è dunque in atto, fate molta attenzione agli spaziali perché hanno a disposizione un'infinità di munizioni, perciò cercate di neutralizzarne il più possibile. Se un maledetto missile colpisce una vostra città, non la distrugge completamente ma solo in parte però se veniste colpiti da due razzi allora vedrete a malincuore la città scomparire. Per poter sparare in tutte le direzioni la vostra batteria di difesa ha un puntatore di tiro che potrete vedere sullo schermo sotto forma di una crocetta, è lì che il colpo micidiale da voi sparato andrà a finire prima di esplodere. Questo vi darà modo di calcolare i vari tempi di intervento del vostro missile in relazione alla velocità dei due razzi che dovranno per un buon esito del lancio entrare in collisione proprio dove voi avrete posizionato la crocetta.

Passato un certo tempo, come per incanto tutto si fermerà, il computer elaborerà i dati della battaglia, nel

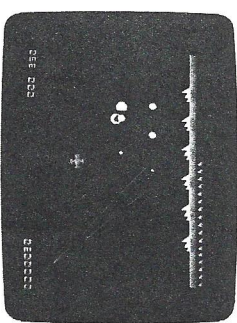
senso che contegnerà le città rimaste intatte e poi... lo vedrete nel momento in cui sarete alle prese con ARMAGEDDON nell'impresa appassionante di salvare molte vite umane.

Le sorprese continueranno ad arrivare man mano che il tempo trascorrerà impertinente, voi però non distarerete mai, cercate solo di fare il vostro dovere di capitano intercettando i razzi nemici il più lontano possibile dalle città. Questo è solo un consiglio che mi sono permesso di darvi, perché che quei pazzi spaziali capiscano che mi sono permesso di darvi, perché mi sono permesso di darvi, perché quei pazzi spaziali capiscano di essere alle prese con un vero capitano anzi con un comandante, perciò vi conviene attaccare sempre senza tregua in un modo preciso ed efficace, solo così diventerete degli eroi. Il gioco è accompagnato da una serie di suoni galattici ha un'alta risoluzione grafica e una serie di colori ben intonati alle situazioni, penso che nulla sia lasciato al caso.

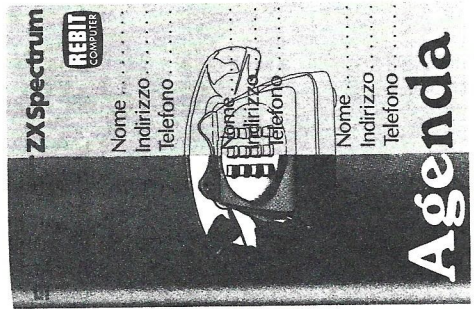
In questo videogioco prevale la legge del più forte e naturalmente quello siete voi, almeno lo spero per l'inconfinità di migliaia di vite.

Bando alle ciarancie è meglio che cominciare fin da questo preciso istante a scrutare il cielo che vi sovrasta perché c'è ARMAGEDDON alle soglie dello spazio, difendiamo la nostra amata terra dalle invasioni di questi extraterrestri che da qualche tempo a questa parte stanno tentando in tutti i modi di impadronirsi del nostro bellissimo pianeta.

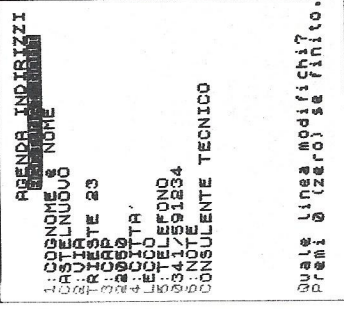
Casa produttrice
REBIT
Computer
SPECTRUM 48K
Prezzo L. 20.000



vuoto: l'unica "mancanza" ci è sembrata, alla fine, così venale che l'abbiamo depennata, per attribuire così un successo completo a questa nostra visita all'interno dell'AGENDA REBIT.



Finito di caricare da nastro, il programma parte subito con una serie di istruzioni che già vi chiariscono una gran parte di quello che il programma vi permette di fare. Se non le avete ben capite, potete riguardarvele: studiatele bene, non sono difficili.

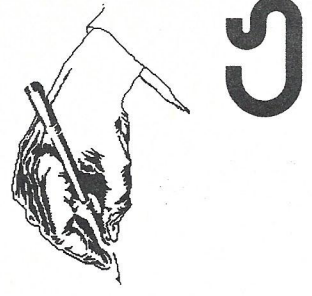


fare con un'agenda: mettiamoci allora a inserire alcuni dati: cognome, nome, via, c.a.p., città, telefono e note. Terminata questa fase si torna al menù e decidiamo se richiedere di visualizzare i soli nomi (tutti, da un singolo nome in poi o solo quelli che rispondono a una data condizione - via o città, o altro uguali-) oppure tutti i dati, nome per nome, con le tre possibilità viste qui sopra. Ovviamente è possibile cancellare un nominativo o aggiungere altri in qualsiasi momento, tanto vengono ordinati immediatamente, di volta in volta, man mano che vengono inseriti. Interessante ci è sembrato il metodo utilizzato per la correzione dei dati, almeno per quanto riguarda ciò che appare su video: voi avete tutti i dati sullo schermo, con il nome dei vari campi e i dati posti nella riga immediatamente sotto a ciascuno di essi. I campi sono tutti numerati; voi premete il tasto con il numero corrispondente al dato che volete modificare e vi si libererà uno spazio dove prima c'era quello sbagliato: e lì ci metterete il nuovo, corretto. Per la stampa potete scegliere tra tutti i dati, il solo nome e indirizzo, o, ancora, solo il nome e numero di telefono. Adesso se volete, potete uscire dal programma; se non avete salvato i dati, c'è prima un avvertimento onde evitare che eventuali distrazioni vi facciano perdere del tempo prezioso. La versione che ottenete inizialmente è la numero 1. Se poi dovrete aggiornarla ulteriormente, la caricherete da nastro, apporterete le modifiche necessarie, e la salverete con il nome versione n. 2. È dunque necessario che vi ricordiate con quale versione avete a che fare, per evitare confusioni o spiacevoli contrattempi. A questo punto avete proprio fatto tutto e potete così riporre la cassetta in un posto non troppo nascosto, perché certamente, come a noi, servirà molto spesso.

Casa produttrice
CAMEL SYSTEM
Computer
SPECTRUM 48K

Avete intenzione di diventare del Picasso con l'aiuto del vostro Spectrum? Uno dei programmi più adatti per realizzare il vostro sogno, è allora, DRAWMASTER. Di per sé semplice, e realizzato per la maggior parte in BASIC, il programma si presenta come un utile strumento di lavoro, soprattutto grazie ad alcune funzioni del quale è stato dotato.

combel
systems
ZX spectrum
ZX spectrum
Drawmaster
the ultimate drawing utility for Spectrum



Nondimeno esistono dei limiti anche in questo programma, primo fra tutti la presenza di una sola immagine, quella che appare sul video.

Il programma si presta soprattutto alla realizzazione di particolari, che sarebbero difficili a realizzarsi con altri programmi e persino con la tavoletta grafica.

Il manualetto di istruzioni, sebbene molto semplice, spiega nel dettaglio le varie funzioni disponibili, che vengono ricordate all'utente tramite un menù richiamabile in qualsiasi momento con la pressione di un tasto.

COMANDI DISPONIBILI

La penna può tracciare linee e punti se si è nel modo DRAW. Può essere usato come gomma nel caso la si usi nel modo ERASE, mentre può servire ad entrambi gli scopi se la si usa nel modo OVER.

Quest'ultimo modo operativo è utile soprattutto per la realizzazione di disegni molto colorati, o scuri.

Deve essere ovviamente possibile spostare la penna sul video, senza disegnare nulla, per posizionarla nel punto del video desiderato, e questo si ottiene grazie alla funzione TRANSPARENT.

LE LINEE

Diversi tipi di linee possono essere tracciati. Innanzi tutto: linee continue, composte cioè da un insieme continuo di punti. Infatti il cursore, che si muove grazie alla pressione dei soliti tasti 5/8,

Ultimate Play The Game

ATC ATAC
Spectrum 48K

Atic Atac appartiene alla schiera, ormai nutrita, delle avventure animate, ovvero dei giochi a metà strada tra arcade e avventure, ma emerge con prepotenza dalla massa per la sua entusiasmante qualità.

La trama, a dire il vero, non ha molto di originale: si tratta di controllare il solito omino che vaga nel solito castello alla ricerca dei soliti tesori cercando di non fare una brutta fine per via dei soliti mostri.

Detto così sembra ben poca cosa, ma l'Ultimate è stata capace di utilizzare un

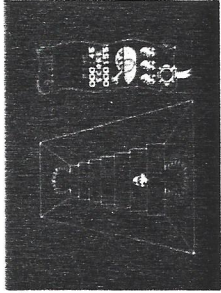


soggetto apparentemente banale per creare uno dei più bei giochi apparsi per lo Spectrum negli ultimi tempi.

L'azione si svolge in una specie di vastissimo castello, composto da cinque piani, ognuno dei quali dotato di un considerevole numero di stanze. Piani e stanze sono connessi fra loro in maniera intricatissima da porte, scale, botole ed addirittura passaggi segreti. Le porte sono di due tipi, quelle normali, che si aprono e chiudono in maniera casuale, e quelle sbarrate. Queste possono essere aperte soltanto con la chiave corrispondente al loro colore, e una volta aperte non si chiudono più. Anche i passaggi segreti sono di più tipi ed è possibile utilizzare soltanto quelli corrispondenti al carattere che si è scelto di controllare: gli orologi a muro per i cavalieri, le librerie per i maghi e le botti di vino per i servi.

Le chiavi colorate (che sono soltanto una per colore) non servono soltanto per aprire le porte sbarrate, ma sono anche necessarie per riuscire a concludere l'avventura quando ci si è stancati di raccogliere tesori, ammesso che si riesca a sopravvivere così a lungo. Solo portandole tutte e tre davanti alla porta principale si può riuscire ad attraversarla e tornare in salvo nel mondo esterno.

Nel castello, ovviamente, si trova un po' di tutto, non solo tesori, chiavi e mostri di tutti i tipi, ma anche una notevole quantità di cibo. Il cibo è necessario per

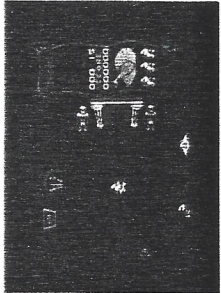


ché si può facilmente morire di fame mentre si vaga per le tante stanze.

Come si vede nelle schermate l'azione viene mostrata dall'alto; la parte destra del video viene sfruttata per fornire le informazioni essenziali: tempo, punteggio, gli oggetti raccolti, le vite rimaste e, soprattutto, un indicatore di energia, spassosamente rappresentato da un pollo che si siccifica man mano che le forze vengono meno. Se queste arrivano a zero si perde una vita e compare subito una lapide a marcare il luogo di una così prematura e tragica fine.

A differenza dei classici arcade Atic Atac non richiede solo velocità e riflessi pronti, ma anche una buona dose di strategia. Durante le prime partite è imperabile riuscire a concludere qualcosa; conviene invece cercare di sfruttare al massimo le vite a disposizione per impa-

rire ad orientarsi nel castello il meglio possibile. Una volta acquisita familiarità con i luoghi, la tattica migliore a nostro avviso è quella di cercare di aprire il più velocemente possibile tutte le porte sbarrate, ammesso naturalmente di riuscire a trovarle le chiavi, per poter poi circolare senza problemi.



A proposito di chiavi, quella gialla è in una posizione alquanto infelice, dal momento che si trova in una stanza dotata esclusivamente di porte gialle. Sembra che si debba quindi inaccessibile, in realtà ci si può arrivare letteralmente piombandoci sopra, grazie ad una botola al piano superiore.

Abbiamo già detto fin troppo: a voi scoprire le altre caratteristiche del castello e dei suoi contenuti. Una cosa però possiamo sicuramente anticiparvi: giocando ad Atic Atac vi diventerete moltissimo.

Produttore:
Ultimate Play the Game
The Green, Ashby de la Zouch
Leicestershire LE65 3JU (GB)

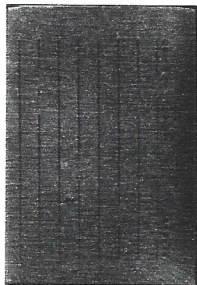
Imagine Software

JUMPER JACK
Spectrum 1648K

Un gioco decisamente originale e divertente questo 'Jumpin' Jack'. Pur non brillando né per gli effetti grafici né per quelli sonori risulta estremamente piacevole da giocare, dimostrando in pieno che non sono solo grafica e musica a costituire la bontà di un programma: ci vogliono anche le idee buone.

La trama è molto semplice. Lo schermo è diviso in una serie di piani, interrotti da buchi in continuo movimento. Questi buchi partono dal piano più alto, lo percorrono da sinistra a destra e poi scendono allo stesso modo di piano in piano; una volta arrivati al piano inferiore cambiano direzione ed iniziano a viaggiare verso l'alto.

Più in basso di tutti sta però Jack il



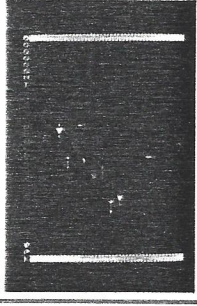
salvatore, il quale, approfittando dei buchi che passano sopra la sua testa, deve cercare di salire un piano dopo l'altro per arrivare in cima. Se calcola male le distanze e invece di centrare il buco sbatte la testa perde una vita; lo stesso accade anche se dentro ai buchi ci cade.

Se riesce a passare di schermo la vita gli si complica ulteriormente, perché non solo deve stare attento a saltare bene ed a non cedere mai, ma si ritrova improvvisamente inseguito da strani figure, il cui letale contatto va evitato a tutti i costi.

Produttore:
Imagine Software
Marons Buildings,
Exchange Street East
Liverpool L2 2 PN

Imagine Software

ARCADIA
Spectrum 1648K



Su questo gioco la Imagine è riuscita in pratica a costruire il suo impero, impero che, come forse saprete, è recentemente crollato in maniera rovinosa, dimostrando che il mercato dei giochi in fondo non è poi quella cornucopia che permette anche ai fessi di fare quattrini. Così adesso la maggioranza delle software house inglesi fa una paura matta di seguire la vecchia concorrente nella fossa.

Lasciamo però stare le vicissitudini del mercato inglese per considerare Arcadia più da vicino.

Se si considera che è uno dei primissimi giochi per lo Spectrum, bisogna riconoscere che la sua fama è meritata. In sostanza si tratta di uno shoot'em up bidimensionale, niente di eccezionale, quindi, da un punto di vista tecnico. Quello che gli conferisce una marcia in più è però la perfetta gradazione della difficoltà: Arcadia è sempre abbastanza impegnativa da far desiderare sempre la classica "partita in più", giusto per vedere se si riesce a migliorare il punteggio, e nel contempo mai così difficile da far venire la voglia di passare ad un altro gioco.

Un gioco da provare, se non altro per ragioni "storiche".

Produttore:
Imagine Software
Marons Buildings,
Exchange Street East
Liverpool L2 2 PN

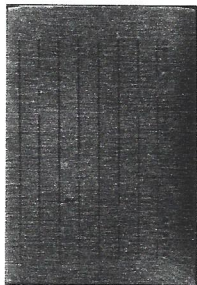
Imagine Software

JUMPER JACK
Spectrum 1648K

Un gioco decisamente originale e divertente questo 'Jumpin' Jack'. Pur non brillando né per gli effetti grafici né per quelli sonori risulta estremamente piacevole da giocare, dimostrando in pieno che non sono solo grafica e musica a costituire la bontà di un programma: ci vogliono anche le idee buone.

La trama è molto semplice. Lo schermo è diviso in una serie di piani, interrotti da buchi in continuo movimento. Questi buchi partono dal piano più alto, lo percorrono da sinistra a destra e poi scendono allo stesso modo di piano in piano; una volta arrivati al piano inferiore cambiano direzione ed iniziano a viaggiare verso l'alto.

Più in basso di tutti sta però Jack il



salvatore, il quale, approfittando dei buchi che passano sopra la sua testa, deve cercare di salire un piano dopo l'altro per arrivare in cima. Se calcola male le distanze e invece di centrare il buco sbatte la testa perde una vita; lo stesso accade anche se dentro ai buchi ci cade.

Se riesce a passare di schermo la vita gli si complica ulteriormente, perché non solo deve stare attento a saltare bene ed a non cedere mai, ma si ritrova improvvisamente inseguito da strani figure, il cui letale contatto va evitato a tutti i costi.

Produttore:
Imagine Software
Marons Buildings,
Exchange Street East
Liverpool L2 2 PN

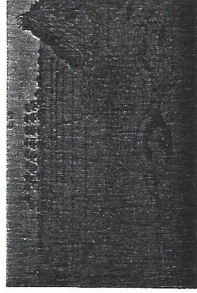
Melbourne House

TERROR DAKTIL 3D
Spectrum 48K

Un gioco in quattro dimensioni: così la Melbourne definisce questo nastro per lo Spectrum 48K. La quarta dimensione è ovviamente il tempo. Anche se la pensare a qualcosa di molto interessante, questo gioco si è rivelato non certo eccezionale.

L'introduzione è forse la cosa più brillante del programma: come annunciano le scritte sul video vi trovate comodamente seduti su di un aereo di linea; sullo schermo potete osservare il panorama fuori dal finestrino: nuvole che passano veloci, qualche montagna...

Improvvisamente il velivolo perde quota. Un guasto irreparabile costringe il pilota ad un atterraggio di emergenza in una zona sperduta, infestata dai terribili Terror Daktils.



Con una pistola trovata vicino al relitto iniziate a difendervi dall'attacco, pur sapendo che non avete molte speranze: solo dopo sei giorni e sei notti (ecco la pretesa di quadridimensionalità del gioco) un aereo verrà in vostro soccorso.

Il tutto purtroppo assomiglia ad un lento space invaders tridimensionale, ravvivato solo nei momenti in cui uno degli uccellacci si avvicina, permettendo ancora una volta di apprezzare la splendida grafica dei programmi della Melbourne.

Produttore:
Melbourne House
Church Yard, Tring
Hertfordshire HP 23 3LU
U.K.

Realtime
3D STARSTRIKE
Spectrum 48K

Che la forza sia con voi: ecco finalmente il gioco che permetterà a tutti gli appassionati della saga di Guerre Stellari di trasformarsi in altrettanti Luke Skywalker.

Anche se il disegno sulla confezione non lo lascia affatto supporre (probabilmente per problemi di copyright), 3D Starstrike è chiaramente basato sulla sequenza finale del famoso film di Lucas, quella in cui i caccia della flotta ribelle riescono a distruggere la Morte Nera.

Il gioco consiste dunque nel pilotare un caccia spaziale all'attacco della base nemica, per tentare di farla esplodere colpendo i suoi reattori nucleari. Lo svolgimento segue molto da vicino la trama del film; per prima cosa bisogna raggiungere la Morte Nera, cercando di abbattere il maggior numero di caccia nemici. Arrivati sulla gigantesca astronave si deve iniziare la fase di volo radente, fino ad arrivare all'imbocco del condotto di raffreddamento della camera dei reattori. Per questa strada si deve infine giungere ai reattori e tentare di colpirli; se la missione ha esito positivo ci si allontana automaticamente dalla Morte Nera per assistere alla sua esplosione, altrimenti si ritorna nel condotto per un nuovo tentativo.

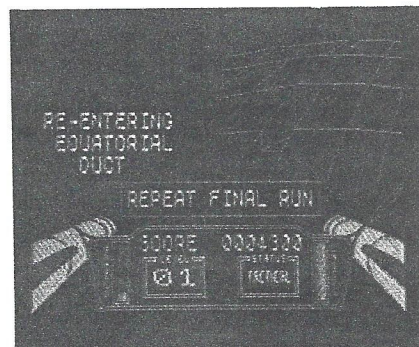
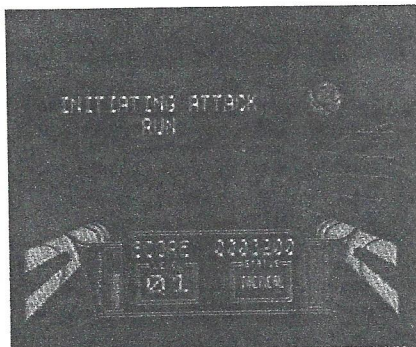
Il tutto viene vissuto con un realismo impressionante, tenuto conto delle limi-

tazioni di un home computer qual è lo Spectrum.

La grafica, di tipo vettoriale, è veramente entusiasmante e le foto non rendono pieno merito alla sua qualità: nono-

colpo singolo, facendo attenzione a rilasciare il pulsante appena è possibile per permettere ai laser di ricaricarsi.

La sequenza più affascinante è senza dubbio quella del viaggio attraverso il



stante la discreta complessità delle scene la velocità di aggiornamento dello schermo è elevatissima e l'azione si volge effettivamente in tempo reale.

La dotazione della propria astronave consiste in due cannoncini laser e in uno schermo di protezione; i primi due sono praticamente infiniti, poiché si ricaricano automaticamente quando il pulsante di fuoco non è premuto, mentre il secondo si indebolisce ad ogni colpo ricevuto. Quando lo schermo cede definitivamente la partita termina e si deve ricominciare da capo.

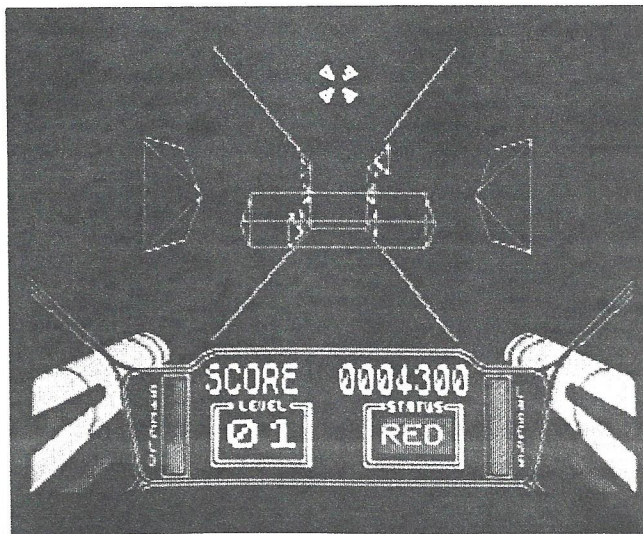
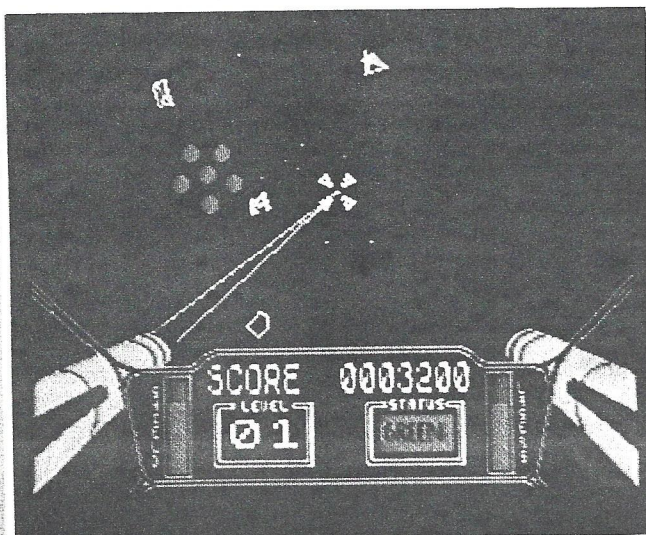
Sullo schermo compare un mirino che può essere controllato sia da tastiera che da joystick: mirare con precisione è piuttosto difficile e abbiamo trovato che è meglio sparare a raffica piuttosto che a

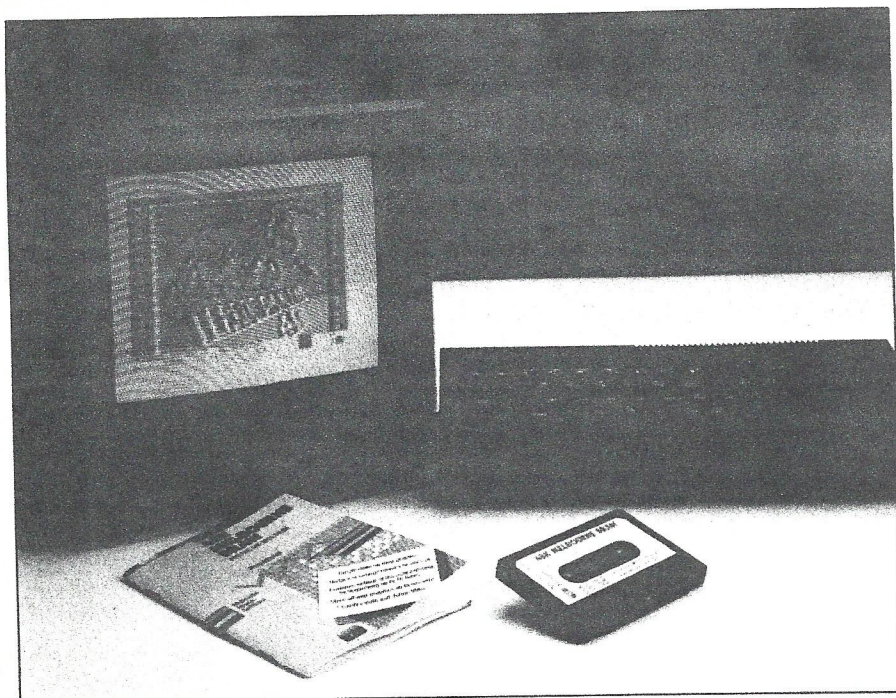
condotto di scarico; qui, oltre ad evitare i colpi sparati dalle postazioni di difesa della Morte Nera bisogna anche cercare di non andare ad urtare contro gli ostacoli fissi che ostruiscono il passaggio.

I comandi sono essenziali e comprendono soltanto quelli già citati di spostamento del mirino e di fuoco; a proposito di mirino dobbiamo far rilevare che nella prima sequenza, con lo schermo affollato di caccia nemici e di colpi in arrivo, è abbastanza facile perdere di vista la sua posizione.

M.B.

Produttore:
Realtime Software
Prospect House
32 Sovereign Street
Leeds, (GB)





Melbourne Draw

per Spectrum

di Maurizio Bergami

Melbourne Draw è una sofisticata utility per disegnare, scritta per lo Spectrum 48K da Philip Mitchell, un programmatore conosciuto praticamente da tutti i possessori di questo computer per essere stato l'autore dell'Hobbit, il popolarissimo gioco di avventura tratto dall'omonimo libro di Tolkien.

L'obiettivo principale di Melbourne Draw è quello di permettere la creazione e l'archiviazione di schermate grafiche a colori con la maggiore facilità possibile; il programma consente inoltre di definire e salvare come file di dati i 21 caratteri grafici di cui è dotato lo Spectrum.

Caratteristiche

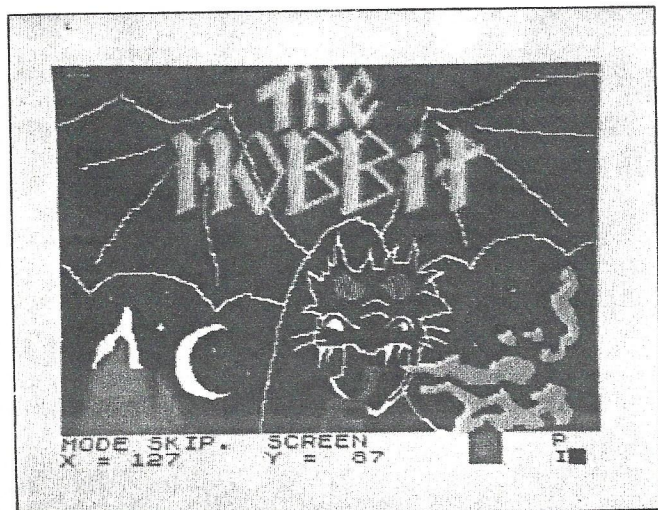
Appena caricato, Melbourne Draw va in autorun, presentando un menu tramite il quale si può iniziare a disegnare — sia sullo schermo vuoto che su una figura precedentemente caricata in memoria — oppure salvare su nastro la schermata o gli UDG già definiti. L'impiego dei microdrive non è previsto, tuttavia è possibile modificare con facilità la parte in Basic del programma, accedendovi con l'opzione (e), in modo da effettuare i salvataggi sulle unità a microcartuccia.

Premendo il tasto P si può cominciare il disegno. La prima cosa da osservare è che esso va eseguito praticamente in due fasi; nella prima si agisce sui singoli pixel, mentre nella seconda si definiscono gli attributi.

Melbourne Draw, infatti, non consente di disegnare immediatamente la figura a colori; si può definire un colore globale di INK e uno di PAPER, ma non è possibile disegnare ad esempio cinque pixel in rosso e poi subito altri cinque in verde: tutto il disegno viene eseguito infatti senza modificare l'area degli attributi. Successivamente le varie parti possono essere colorate scegliendo gli attributi dei singoli caratteri.

La cosa non è affatto una limitazione come potrebbe sembrare; visti i problemi che presenta lo Spectrum in termini di risoluzione di colore si tratta, anzi, della migliore soluzione possibile.

I modi di editing, dunque, sono due: nel primo (SCREEN) si influenza l'area di schermo, mentre nel secondo (ATTR) quella degli attributi. In entrambi i modi si agisce tramite un cursore, rappresentato da un pixel o da un carattere lampeggiante,



Sulle ultime due linee si trova la information window.



La griglia 1 inserita.



che può essere spostato con i tasti Q,W,E,A,D,Z,X,C nelle quattro direzioni cardinali ed in diagonale.

Il cursore si può trovare in uno di questi quattro stati: SKIP, SET, RESET ed INVERT. Nel primo stato si muove senza modificare il disegno sottostante, nei secondi tre lascia invece una traccia che dipende dallo stato attivo: in SET "accende" i pixel sui quali passa, in RESET li "spegne", in INVERT infine accende quelli spenti e viceversa. Questo ovviamente se ci si trova in modo SCREEN; in modo ATTR il cursore non disegna, ma colora carattere per carattere.

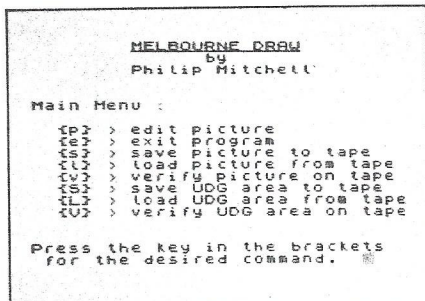
Sia in modo SCREEN che in ATTR le ultime due linee dello schermo formano la "information window", una zona che contiene una serie di informazioni, tra le quali la posizione del cursore, relative allo stato corrente del programma.

La information window può essere spostata in alto per permettere di disegnare anche nella zona che normalmente occupa, in ogni caso essa non influenza il disegno, in quanto il programma non agisce direttamente sulla pagina video, ma su una sua copia posizionata in memoria a partire dall'indirizzo 32768.

Per aiutare il disegnatore a tenere conto delle limitazioni relative all'uso del colore, in modo SCREEN si può disegnare su due griglie, formate da blocchi grandi ciascuno una posizione carattere, oltre che sulla normale pagina bianca.

L'effetto griglia viene ottenuto alternando un carattere normale ad uno BRIGHT; usando la prima griglia non si vedono in pratica gli attributi ed il programma usa in

Produttore:
Melbourne House
Church Yard, Tring
Hertfordshire HP 23 5LU U.K.



Il menu principale.

ogni caso un INK nero ed un PAPER bianco, mentre con la seconda è possibile vedere la figura con i suoi colori. La soluzione più consigliabile è quella di disegnare sulla prima griglia, disattivandola di tanto in tanto per vedere come si presenta la figura con gli attributi già definiti.

Purtroppo l'unica forma di disegno consentita da Melbourne Draw è quella a mano libera; il programma manca infatti totalmente di qualsiasi funzione che permetta di ottenere almeno le forme geometriche elementari, come le linee ed i cerchi.

In molti casi ciò costituisce un problema piuttosto grave: per tracciare anche un

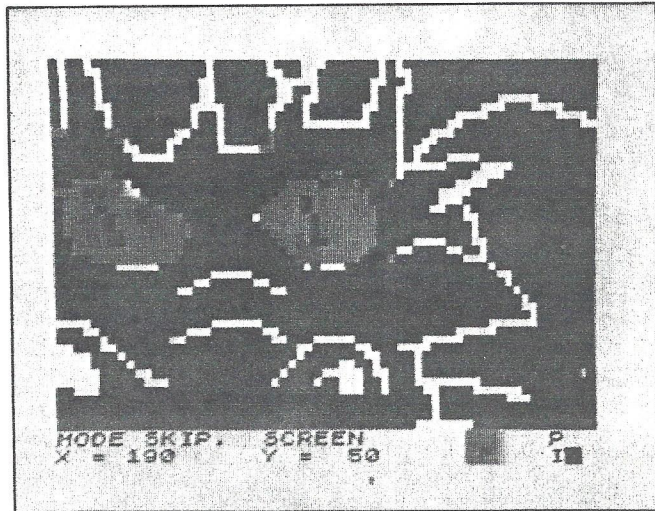
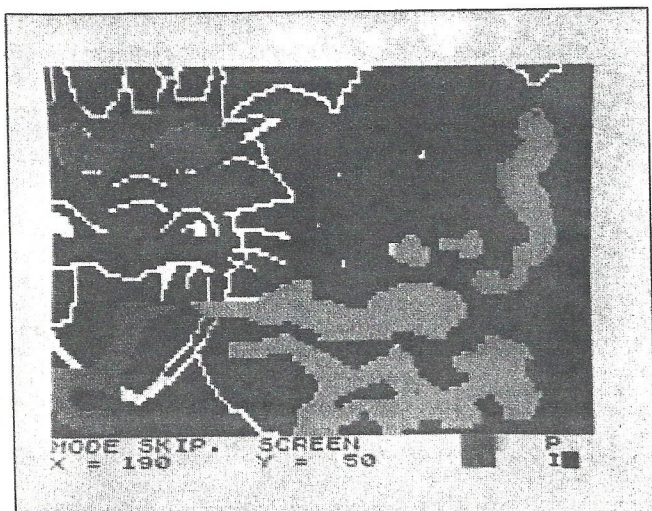
semplice cerchio bisogna possedere una via di mezzo tra l'abilità di Giotto e la pazienza di Giobbe!

Una buona idea può essere allora quella di "abbozzare" il disegno in Basic, utilizzando le normali DRAW e CIRCLE, salvarlo su nastro e poi caricarlo su Melbourne Draw per completarlo e rifinirlo. Nulla impedisce poi di effettuare il lavoro preliminare con un'altra utility per il disegno, come il GraphicComp pubblicato nella rubrica dedicata al software Spectrum sul numero di luglio/agosto; in questo modo la fatica è davvero minima.

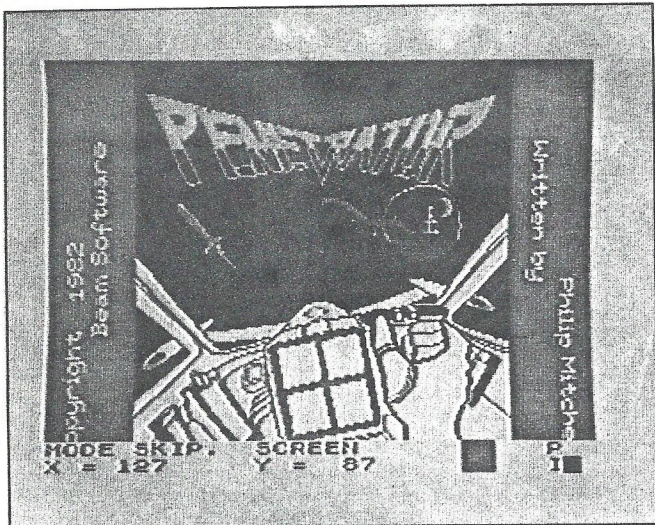
Per farsi perdonare almeno parzialmente questa mancanza Melbourne Draw possiede una potente e rapidissima funzione FILL, che effettua la campitura di qualsiasi area chiusa entro la quale si trovi il cursore. Prima di usarla è necessario verificare che la zona da riempire sia effettivamente chiusa: basta un buco, per quanto minuscolo, sul bordo perché la routine prosegua la sua opera anche all'esterno, con risultati spesso irreversibili.

Molto divertente, anche se di utilità abbastanza ridotta, è poi la funzione di REVERSE, che ruota lo schermo intorno all'asse verticale.

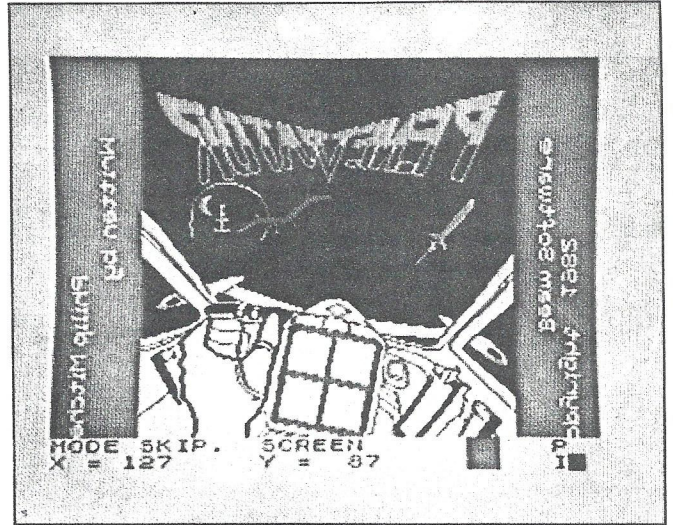
Per poter realizzare una figura precisa anche nei minimi dettagli Melbourne Draw consente l'ingrandimento del disegno di un fattore 4 o di un fattore 16. In questo caso un apposito indicatore, presente nella information window, consente di vedere la zona sulla quale si sta lavorando; il passaggio da una zona all'altra avviene automaticamente quando si sposta il cursore.



Melbourne Draw permette di ingrandire il disegno fino a 16 volte, per poter definire con facilità anche i minimi dettagli.



Basta premere SHIFT L...



...e lo schermo ruota intorno all'asse verticale.

L'ingrandimento dello schermo è possibile sia quando si agisce sui singoli pixel che sugli attributi; in modo ATTR, tuttavia, oltre ad essere meno utile, provoca un certo fastidio a causa del lampeggio irregolare del cursore.

Un'altra funzione molto interessante è quella di scroll, che fa muovere la zona schermo o quella degli attributi in una qualsiasi delle direzioni di spostamento del cursore.

Lo scroll viene effettuato con la tecnica del wrap-around; in altre parole lo schermo viene considerato come se fosse una superficie sferica, e quello che esce da una parte rientra dalla parte opposta.

L'ultima possibilità offerta da Melbourne Draw nella manipolazione dei disegni è l'espansione o la riduzione della figura, da non confondere con l'ingrandimento di cui

abbiamo parlato sopra e che serve a facilitare la definizione dei particolari. Le operazioni di espansione o di riduzione tra l'altro sono irreversibili, quindi, prima di tentarle, è un'utile precauzione salvare l'originale su nastro, per non dover rifare tutto da capo in caso di ripensamenti.

La più utile tra le due funzioni è sicuramente quella di riduzione, che può essere sfruttata, ad esempio, per ottenere con maggiore precisione scritte o marchi particolari, disegnandoli a dimensioni più grandi del naturale per poi rimpiccolirli.

Fino ad ora abbiamo sempre parlato in termini di disegno da eseguire a mano libera; vediamo ora invece come è possibile aggiungere delle scritte alle figure create.

Sotto questo punto di vista Melbourne Draw non offre poi molto; il set di caratteri a disposizione è quello standard dello

Spectrum e le posizioni di stampa sono quelle normali. L'unica differenza rispetto a quello che si otterrebbe con un normale PRINT è la possibilità di scrivere nelle quattro direzioni (alto, basso, destra e sinistra), con i caratteri orientati nel verso in cui si scrive.

Interessante invece è l'uso che si può fare dei caratteri grafici: ognuno dei 760 caratteri di 8×8 pixel che formano lo schermo può essere trasferito in un UDG. In questo modo si può definire una parte del disegno come una serie di caratteri grafici, che poi possono essere stampati su un'altra parte dello schermo. Ciò, in unione con la possibilità di scorrere il disegno, permette di simulare la funzione di copy, e in pratica, di spostare pezzi del disegno da una zona all'altra.

Come UDG editor vero e proprio, invece, il programma non è, tutto sommato, eccessivamente efficace; per questo scopo particolare sono assai più indicate le utility specifiche, come quella pubblicata in TuttoSpectrum di maggio '84.

Conclusioni

Pur essendo ormai abbastanza vecchio, Melbourne Draw rimane con ogni probabilità il migliore programma per disegnare disponibile per lo Spectrum.

La sua caratteristica principale risiede nel modo in cui permette di controllare gli attributi, ideale per un perfetto controllo del colore.

Peccato che sia incredibilmente carente dal punto di vista delle funzioni di base: riteniamo che un package grafico debba obbligatoriamente possedere dei comandi in grado di tracciare automaticamente almeno linee e cerchi (ma rettangoli ed archi certo non guasterebbero).

Le possibilità che offre sembrano comunque più che in grado di compensare le sue lacune, specie considerando che ad esse risulta abbastanza facile porre rimedio preparando gli elementi fondamentali del disegno direttamente da Basic.

Tabella 1

Elenco dei comandi disponibili

Tasto	Funzione	Tasto	Funzione
Q	cursore in alto a sinistra	B=ENTRAMBI	
W	cursore in alto	S=SCHERMO	
E	cursore in alto a destra	A=TUTTI	
A	cursore a sinistra	0	inserisce lo stato RESET
D	cursore a destra	I	inserisce lo stato INVERT
Z	cursore in basso a sinistra	ENTER	inserisce lo stato SET
X	cursore in basso	SPACE	inserisce lo stato SKIP
C	cursore in basso a destra	H	permette di passare dal modo SCREEN al modo ATTR e viceversa
S	modifica il pixel sul quale si trova il cursore in base allo stato di quest'ultimo	K	attiva lo scroll dello schermo
M	ingrandisce lo schermo	T	attiva il modo TEXT
N	riduce lo schermo	U	ridefinisce un carattere grafico
B	cambia il colore di BORDER	SHIFT F	riempie un'area dello schermo
0-7	cambia il colore di INK	G	attiva o disattiva la griglia 1
SHIFT 0-7	cambia il colore di PAPER	SHIFT G	attiva o disattiva la griglia 2
SHIFT B	attiva o disattiva la condizione di BRIGHT	SHIFT 9	muove la information window
SHIFT V	attiva o disattiva la condizione di FLASH	SHIFT L	ruota lo schermo
SHIFT R	pulisce lo schermo e/o gli attributi:	SHIFT 8	espande o riduce il disegno
	P=PAPER	CAPS SHIFT	permette di tornare al menu principale o di uscire dal modo TEXT
	I=INK	+	
		SPACE	

Channel 8 Software

PHASE 4

Commodore 64

Senza dover inventare nulla di clamoroso, una nuova moda si sta diffondendo nei giochi per home computer; l'abbellimento degli scenari, storicamente scarni ed essenziali. La struttura rimane invece la stessa: avversari dalle forme stravaganti, per di più forzati a muoversi sul piano frontale rispetto all'osservatore, vi ostacolano a più riprese, cercando di distruggervi. Certo, anche se sullo sfondo abbiamo le piramidi le difficoltà non aumentano, ma forse ci si abitua in un tempo minore del solito.

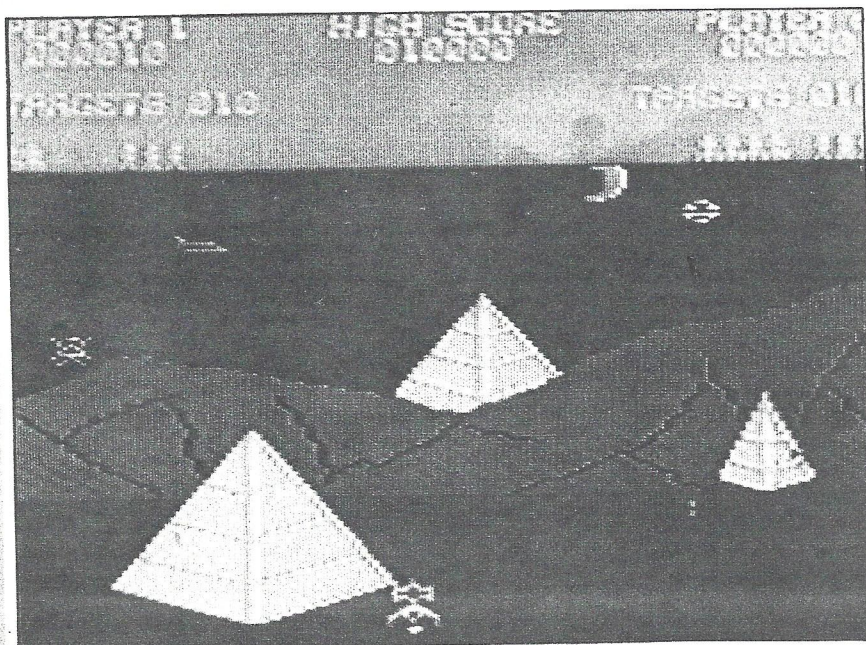
Phase 4 è la solita difesa del pianeta dai cattivi Visitors con la lingua da serpente (bleeh!), ma rispetto alla tradizione offre un caricamento veloce, la grafica un minimo curata di cui sopra ed anche le opportune possibilità di gioco per uno o due difensori del genere umano (oh, gli intrepidi eroi!), che dopo averci salvato vanno all'attacco nello spazio, attraversano le difese della città nemica e finalmente distruggono l'intera città degli avversari, che così non nuoceranno più (molto pittoresco!). La logica del gioco prevede l'eliminazione di un certo numero di nemici nella stessa schermata: una

volta abbattuti si ricomincia da capo. La fase 1 prevede un ambiente di tipo egiziano, in cui bisogna abbattere una dozzina di nemici, impresa questa non troppo difficile. La fase 2 è in pratica uno space invaders a geometria variabile: gli avversari vagano in gruppi di due o tre, e voi dovete colpirli senza scappare, poiché i vostri colpi seguono i vostri movimenti, e quindi se vi scansate mancate il centro. La fase 3 è sempre di tipo spaziale, ma un po' più complicata della seconda: tra le altre difficoltà aggiuntive c'è che alcuni dei proiettili nemici vi inseguono, quindi fate attenzione. Alla fase 4 non ci siamo ancora arrivati...

Realizzato dal solito Mark McKee, Phase 4 è controllato da joystick, ed è predisposto per uno o due giocatori: a nostro parere si tratta di una spruzzata di varietà su un gioco tradizionale.

L.S.

Produttore:
Channel 8 Software
51 Fishergate, Preston
Lancashire PR1 8BH, GB



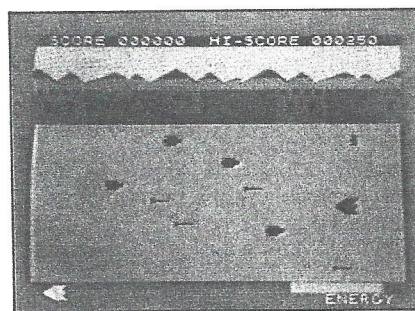
Mastertronic

VIPER III

Spectrum 48K

Anche se il prezzo di vendita è incredibilmente contenuto, dobbiamo confessare che ci aspettavamo di più da questo Viper III.

La trama non è molto originale e consiste nel comandare una piccola astronave



ve cercando di abbattere le astronavi nemiche, che giungono in senso opposto, e di evitare i loro missili.

Quello che più ci ha delusi è stata tuttavia la mancanza di cura nella realizzazione del programma, che si evince chiaramente già dai titoli di testa, che risultano sfalsati.

Il gioco in sé è abbastanza noioso, principalmente per la carenza di varianti, dato che la velocità generale è più che buona; anche la grafica non è da buttare, vista la classe del programma, con i vari oggetti che si muovono pixel per pixel.

Vista la semplicità dei comandi il programmatore non ha ritenuto opportuno prevedere il collegamento di qualche interfaccia per joystick; le istruzioni sono in cinque lingue tra le quali fortunatamente anche l'italiano.

M.B.

Produttore:
Mastertronic,
Via Staurenghi 31, 21100 Varese.

Microdeal
GRABBER
Commodore 64

Se si dovesse giudicare un gioco dalla grafica, allora questo Grabber sarebbe tranquillamente scartato. Per fortuna così non è, e quindi possiamo riferirvi di esserci divertiti nel giocarci. Grab vuol dire arraffare; in questo caso forse è meglio "prendere in fretta", come comprenderete dal prosieguo dell'articolo.

Il gioco si compone di due piccoli labirinti, come potete vedere in fotografia, che vanno affrontati contemporaneamente. Pur giocando in una sola stanza per volta, infatti, potete trasferirvi dall'una all'altra premendo il tasto di fuoco del joystick (che comunque non è obbligatorio). In ogni vertice delle due stanze c'è un osso, per un totale di otto: questi vanno ricondotti in altrettante celle poste al centro di ognuna delle stanze. Il solito nemico, che se vi prende vi uccide, è un altro mostriciattolo simile a voi, per di più invincibile. A lui si aggiunge un maledetto intrigante, che si prende il compito di disfare il vostro lavoro, spargendo ovunque gli ossi raccolti: ma, a differenza del primo, questo può essere (momentaneamente) sconfitto se avete ingerito una delle quattro pillole gialle a disposizione; per ricordarvi fino a quando ne dura l'ef-

fetto, le vostre gambe diventano momentaneamente bianche. Il gioco può ripartire direttamente premendo F1, mentre viene momentaneamente fermato dal Return.

Avete 4 vite, che si incrementano di 1 sia se raggiungete i 20000 punti che se passate il livello; ogni livello, per la cronaca, è composto di 10 tavole. Il caricamento avviene tramite un loader in Basic, che rimane in macchina anche durante il gioco, e si cura anche di gestire parte del programma, che comunque è per la maggior parte in linguaggio macchina: può essere assai istruttivo osservarne la struttura.

La maggior particolarità del gioco è la complessità apparentemente non elevata: grande è quindi l'attenzione che dovrete riporre nel controllare contemporaneamente due schermi (anche se di dimensioni ridotte) ognuno con i suoi pericoli, e non uno solo. Un consiglio che possiamo darvi è di pensare molto alle varie situazioni, eventualmente fruendo della possibilità di fermare l'esecuzione premendo il succitato tasto Return. Utile l'opportunità di usare uno o due joystick con due giocatori; se il joystick è uno solo va messo nella porta numero 2.

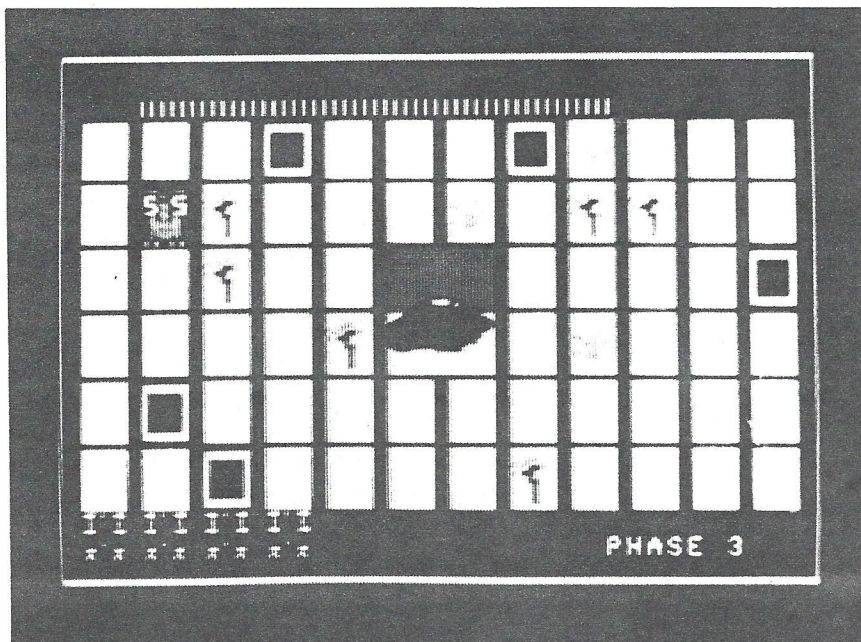
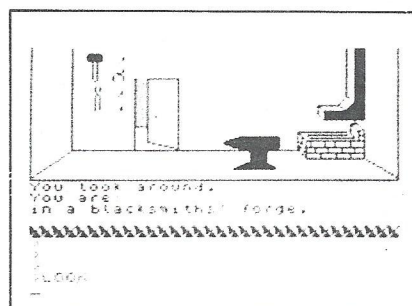
L.S.

Produttore:
Microdeal
41 Truro Road
St. Austel, Cornwall PL 25 5JE GB

Dream
HOLY GRAIL
Spectrum 48K

Il titolo completo di questa avventura, che richiama subito alla mente immagini di cavalieri, maghi e damigelle, è The Quest for the Holy Grail, ovvero La ricerca del Sacro Calice.

Sembra una cosa seria, ma il sottotitolo, che la definisce come la prima avventura comica grafica, fa sorgere dei dubbi sull'eroicità dell'impresa che aspetta l'avventuroso giocatore. Dubbi peraltro giu-



stificati; The Quest ecc. ecc. è stata ispirata dal film "Monty Python and the Holy Grail" e chi conosce Monty Python sa già che lo aspetta un umorismo che non ammette vie di mezzo: o fa sbellicare dalle risate oppure lascia totalmente indifferenti. Questione di gusti...

In ogni caso questa avventura è adatta soltanto a chi lo conosce davvero bene: i doppi sensi ed i giochi di parole del testo rischiano altrimenti di far capire ben poco della trama. A prescindere da essa, comunque, il programma è abbastanza ben fatto, con un vocabolario sufficientemente esteso ed una grafica curata.

Se avete un *sense of humor* molto elastico e non vi spaventa trovare fianco a fianco nella stessa avventura Re Artù ed un flic parigino, Holy Grail è un programma da provare.

M.B.

Produttore:
Dream Software
PO Box 64, Basingstoke,
RG21 2LB GB

Beyond
LORDS OF MIDNIGHT
Spectrum 48K

Non è un'avventura, non è un gioco di strategia; piuttosto una combinazione di entrambi, ed anche qualcosa di più.

Eccone la trama: il giorno del Solstizio è sempre più vicino, e sta per avere inizio la guerra tra Doomdark, il malvagio tiranno della terra di Midnight, ed i Liberi, guidati da Luxor, il Principe della Luna. Midnight, un tempo fertile e prosperosa, ora è trasformata in una landa ghiacciata, poiché è dal freddo che Doomdark preleva i suoi poteri.

Il giocatore prende il ruolo di Luxor; grazie al magico Anello della Luna, Luxor può controllare le azioni di tutti coloro che gli sono fedeli e vedere attraverso i loro occhi, ovunque si trovino; all'inizio i caratteri che Luxor controlla sono Morkin, il figlio, Rorthron, Il Saggio, e l'amico Corleth. Proseguendo nel gioco Luxor dovrà formare le sue armate guadagnando altri abitanti di Midnight alla propria causa.

Ci sono due modi di sconfiggere Doomdark. Il primo consiste nel portare le armate fino alla Piana della Disperazione e cingere d'assedio la cittadella di Ushgarak, quartier generale del tiranno; il secondo è affidato al tentativo, da parte di Morkin, di raggiungere la torre del

Destino per distruggere la corona di ghiaccio, sorgente dei poteri di Doomdark.

Nel primo caso il protagonista principale è Luxor, ed il gioco risulta più simile ad un war game, mentre nel secondo caso si ha una vera e propria avventura basata sulle azioni di Morkin.

La strategia migliore è però quella di seguire entrambe le strade, anche se in questo modo l'azione procede meno rapidamente.

Vediamo come si svolge il gioco. Il giocatore deve comandare Luxor ed i caratteri da lui controllati in modo che le azioni di tutti permettano di raggiungere la vittoria finale. Ogni carattere può viaggiare liberamente per la terra di Midnight; di giorno agiscono Luxor ed i suoi uomini, mentre di notte ha via libera Doomdark. Nel corso del gioco capita frequentemente di dover combattere; ogni tanto si tratta di veloci scaramucce fra bande o di duelli singoli, ma quando sono coinvolte due opposte armate ci vuole parecchio tempo perché si concluda la battaglia. Lo spostamento dei vari caratteri e la scelta delle azioni avviene tramite la pressione di tasti singoli; allo scopo nella confezione è fornita una ma-

schera mnemonica da sovrapporre alla tastiera dello Spectrum.

Sullo schermo appare quello che vede il carattere selezionato, nella direzione in cui è rivolto. Grazie all'astuta combinazione di alcuni elementi fondamentali, in totale si possono ottenere più di 32.000 schermate in alta risoluzione; un vero e proprio record.

Assieme al programma viene dato un completo manuale di istruzioni, che contiene anche un simpatico racconto della passata storia di Midnight. Sulla sua copertina è disegnata una pianta del regno di Doomdark, necessariamente sommaria per la vastità della zona, ma comunque molto utile per non vagare totalmente alla cieca.

Per gli amanti delle avventure e dei libri del genere Fantasy si tratta di un gioco da non perdere.

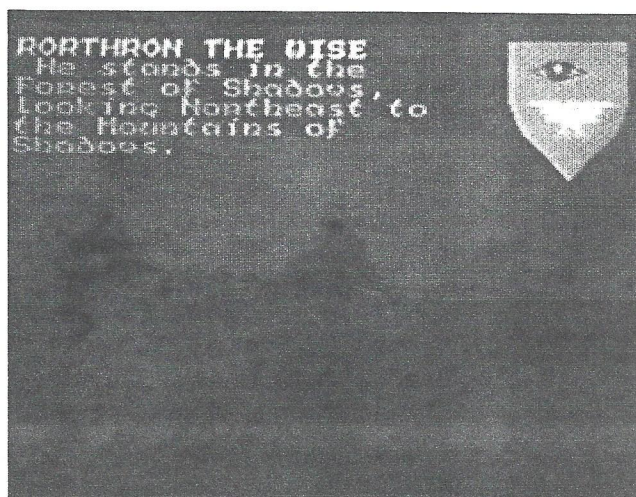
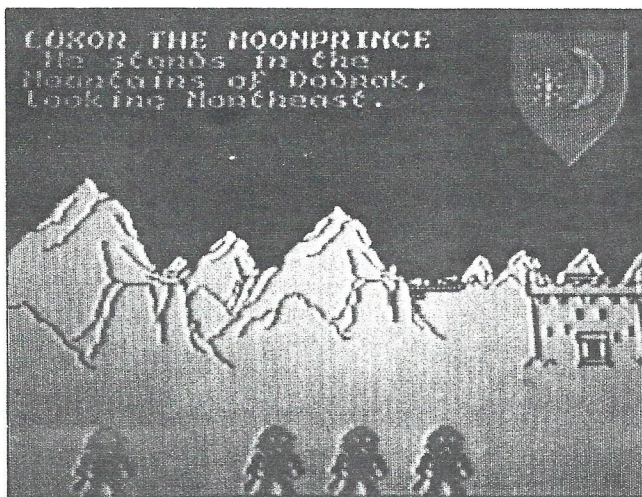
M.B.

Produttore:

Beyond - Farndon Road
Market Harborough, Leics. (GB)

Distributore per l'Italia:

LAGO snc - Viale Massenzio Masia 79
22100 Como - Tel (031) 552276



Psion

CHEQUERED FLAG

Spectrum 48K

Il nome vuole dire "bandiera a scacchi", ed è facile intuire che si tratta della simulazione di una corsa in un bolide di formula 1. Di fronte ad ogni gioco di questo tipo è inevitabile il voler tentare un confronto con il famosissimo Pole Position Atari, recensito sul numero di giugno '84 in versione per il C64 e da poco disponibile anche per lo Spectrum.

Vi avvertiamo subito che tra i due programmi vi è una profonda differenza: Chequered Flag è più una simulazione, mentre Pole Position si avvicina maggiormente ad un gioco. Nel programma della Psion infatti si nota all'istante che sullo schermo non si vede la vettura in pista, come nel caso di Pole, ma si ha soltanto la visione che si avrebbe stando realmente seduti al posto di guida, e cioè il cruscotto ed il muso anteriore.

Proprio questo tentativo di avvicinarsi il più possibile alla realtà ha portato ad escludere la presenza di altre macchine sulla pista (i sorpassi in Pole Position sono decisamente troppi); non si gareggia, quindi, ma si tenta solo di ottenere il record della pista.

Il programma permette un notevole numero di scelte iniziali. Le piste fra le

quali scegliere sono molte, alcune famosissime, come Monza e Montecarlo, altre inventate lì per lì e battezzate con nomi abbastanza ridicoli: Micro Drive (!), Parco Psion, Sabbie di Saturno...

Tre sono le macchine a disposizione, ognuna dalle differenti caratteristiche. La Mc Faster Special farà inorridire parecchi, essendo dotata di cambio automatico, ma è l'ideale per impraticarsi nella guida; ci sono poi la Psion Pegasus e la potentissima Feretti Turbo.

Lo scenario è molto scarso, con un paesaggio ridottissimo e dei box rappresentati da semplici linee tracciate sul terreno, ma la scelta è stata sicuramente necessaria per non far scendere troppo la velocità. Le piste, in compenso, sono digitalizzate discretamente bene, con tanto di salite e discese.

L'unica vera critica che si può muovere alla grafica riguarda il muso della vettura: le ruote non sterzano in curva, e ciò disturba non poco, anche perché dà fastidio essere obbligati a guardare il volante per vedere di quanto è girato. I comandi sono decisamente troppi, con addirittura quattro tasti per sterzare lentamente o velocemente nelle due direzioni.

Anche se le istruzioni non lo dicono, al posto della tastiera, adatta più alla dea Kali che ad un povero umano, si può usare un joystick collegato tramite l'interfaccia Sinclair.

M.B.

Produttore:

Psion - 22 Dorset Square - London NW 1 (GB)

Distributore per l'Italia:

Rebit Computers - GBC Italiana Spa

V.le Matteotti 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

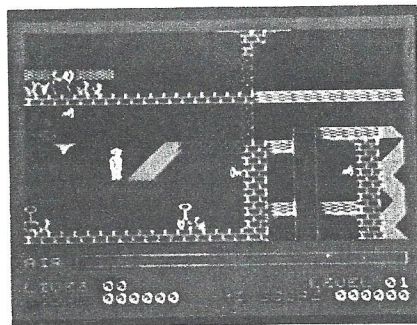
Alligata

SON OF BLAGGER

Spectrum 48K

Ecco un ennesimo discendente di Manic Miner; rispetto all'originale questo Son of Blagger si distingue per avere una zona di gioco unica, invece che divisa in schermate successive.

La cosa, dobbiamo dire, non costituisce affatto un miglioramento, perché lo scroll del fondo, necessario poiché l'area utile è molto superiore a quella del video.



avviene tutto in un botto quando il protagonista del gioco cammina oltre la metà dello schermo, con un effetto abbastanza fastidioso a vedersi.

La trama è quella solita: raccogliere tutte le chiavi presenti evitando di defungere prematuramente andando a sbattere contro qualche ostacolo letale.

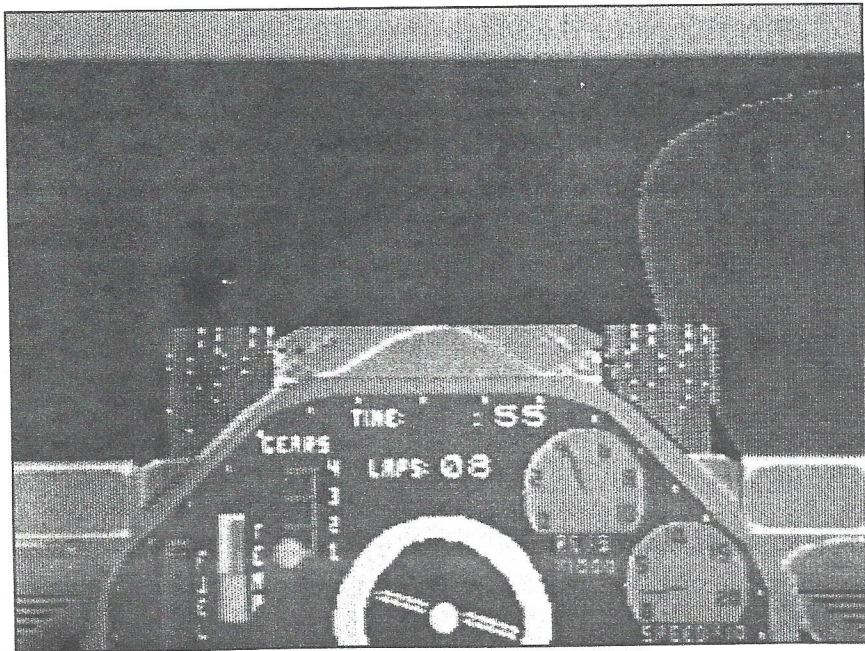
La grafica sfrutta a fondo i colori, ma risulta spesso un po' confusa, rimanendo comunque nella media; molto brutto il pupazzetto protagonista, che non ispira la minima simpatia.

La musica che accompagna l'azione è il famoso Bolero di Ravel; peccato solo che per il programmatore il tempo non abbia avuto nessuna importanza: la velocità di esecuzione sembra assolutamente casuale, e rallenta o accelera in maniera abbastanza poco piacevole.

M.B.

Produttore:

Alligata Software Ltd,
1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, GB



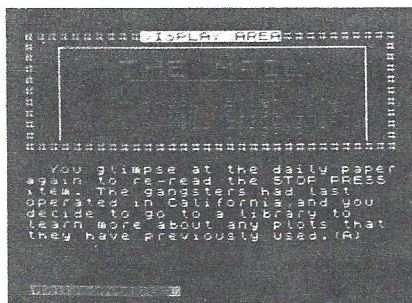
CRL

THE GREAT DETECTIVE

Spectrum 48K

Ecco la vostra possibilità di diventare il detective più famoso del mondo: un informatore vi annuncia che una banda sta preparando il più clamoroso furto del secolo: i gioielli della Corona! Alla vostra abilità è affidato il compito di salvare i gioielli e di assicurare i malfattori alla giustizia.

Nonostante sia quasi interamente in Basic, The Great Detective è un'avventura divertente; niente di particolarmente sofisticato, d'accordo, ma si lascia giocare con piacere.



Il gioco si svolge guidato dal computer, che descrive l'azione e propone una serie di alternative fra le quali il giocatore deve scegliere.

La grafica svolge una parte importante e qua e là vi è anche qualche timido accenno di animazione; purtroppo non sempre il programmatore ha indovinato i colori delle scene, che talvolta risultano non troppo chiare.

La logica del programma è piuttosto interessante, con un unico vero difetto: si muore troppo facilmente. Va bene che fare l'investigatore comporta molti pericoli, ma sentirsi informare che si è appena stati puniti con la morte per non essere riusciti a decifrare un messaggio ci pare un tantino eccessivo!

M.B.

Produttore:

CRL

9 Kings Yard - Carpenters rd.
London E15 2HD

Philips/Sega

ZAXXON

MSX

Gli Zaxxon sono dei temibili robot, che hanno conquistato una cintura di asteroidi importantissima dal punto di vista strategico. Al giocatore spetta il compito di distruggere le installazioni degli Zaxxon, sorvolando gli asteroidi con un potente caccia spaziale; una missione pericolosa, perché le difese del nemico sono oltremodo difficili da superare.

L'astronave a disposizione ha una riserva di munizioni praticamente illimitata; il carburante, al contrario, finisce piuttosto presto e bisogna rifornirsi spesso, distruggendo i serbatoi presenti sugli asteroidi (strano modo di fare un pieno...)

La zona di gioco viene vista tridimensionalmente: l'effetto del movimento viene ottenuto facendo scrollare l'asteroide (che, per la verità, assomiglia stranamente ad una autostrada) verso sinistra, mentre il caccia rimane fermo.

All'inizio è un po' difficile riuscire a

capire esattamente qual è la verticale sulla quale si trova la propria astronave, anche tenendo presente il riferimento fornito dall'ombra; ciò provoca alcuni problemi di mira, e capita spesso di vedere i proiettili passare accanto al bersaglio che si credeva perfettamente centrato.

Dal punto di vista tecnico il gioco è molto ben realizzato: la difficoltà in particolare ci sembra ben dosata, tale da impegnare a fondo ma non fino al punto di far venire la voglia di passare a qualcosa di meno impossibile; i livelli sono quattro, differenziati principalmente dalla velocità di scroll dell'asteroide.

La grafica è ottima e buoni sono anche gli effetti sonori, francamente però siamo convinti che i sistemi MSX possano dare ancora qualcosa di più da questi due punti di vista.

Si può usare sia il joystick che la tastiera; in questo secondo caso si pilota con i tasti di movimento del cursore e si spara con la barra spaziatrice.

Zaxxon è fornito su cassetta; una scelta che approviamo in quanto permette di contenere il prezzo di vendita. Il programma si trova registrato su entrambe le facciate, a due diverse velocità, 1200 e 2400 baud.

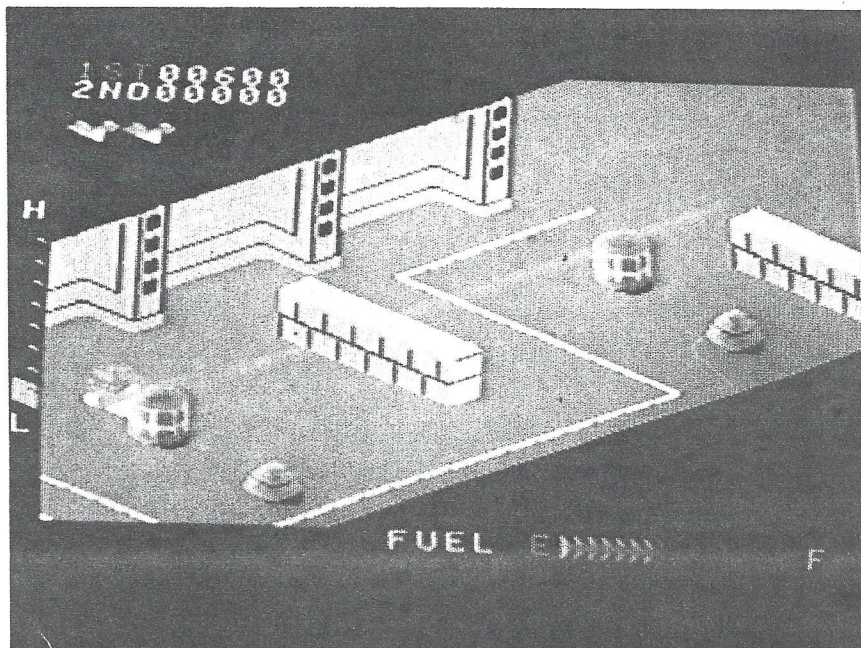
M.B.

Produttore:

Sega

Distributore per l'Italia:

Philips - Piazza 4 Novembre 3 - 20124 Milano



Ultimate Play The Game

ATIC ATAC

Spectrum 48K

Atic Atac appartiene alla schiera, ormai nutrita, delle avventure animate, ovvero dei giochi a metà strada tra arcade e adventure, ma emerge con prepotenza dalla massa per la sua entusiasmante qualità.

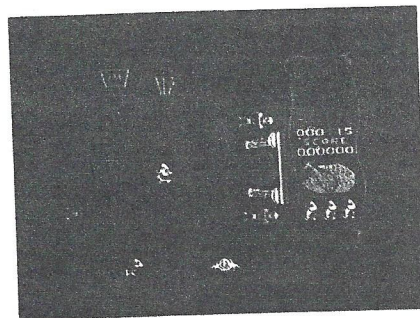
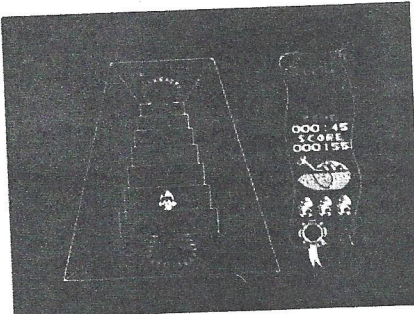
La trama, a dire il vero, non ha molto di originale: si tratta di controllare il solito omino che vaga nel solito castello alla ricerca dei soliti tesori cercando di non fare una brutta fine per via dei soliti mostri.

Detto così sembra ben poca cosa, ma la Ultimate è stata capace di utilizzare un

Le chiavi colorate (che sono soltanto una per colore) non servono soltanto per aprire le porte sbarrate, ma sono anche necessarie per riuscire a concludere l'avventura quando ci si è stancati di raccogliere tesori, ammesso che si riesca a sopravvivere così a lungo. Solo portandole tutte e tre davanti alla porta principale si può riuscire ad attraversarla e tornare in salvo nel mondo esterno.

Nel castello, ovviamente, si trova un po' di tutto; non solo tesori, chiavi e mostri di tutti i tipi, ma anche una notevole quantità di cibo. Il cibo è necessario per

rare ad orientarsi nel castello il meglio possibile. Una volta acquisita familiarità con i luoghi, la tattica migliore a nostro avviso è quella di cercare di aprire il più velocemente possibile tutte le porte sbarrate, ammesso naturalmente di riuscire a trovarne le chiavi, per poter poi circolare senza problemi.



soggetto apparentemente banale per creare uno dei più bei giochi apparsi per lo Spectrum negli ultimi tempi.

L'azione si svolge in una specie di vastissimo castello, composto da cinque piani, ognuno dei quali dotato di un considerevole numero di stanze. Piani e stanze sono connessi fra loro in maniera intricatissima da porte, scale, botole ed addirittura passaggi segreti. Le porte sono di due tipi, quelle normali, che si aprono e chiudono in maniera casuale, e quelle sbarrate. Queste possono essere aperte soltanto con la chiave corrispondente al loro colore, e una volta aperte non si chiudono più. Anche i passaggi segreti sono di più tipi ed è possibile utilizzare soltanto quelli corrispondenti al carattere che si è scelto di controllare: gli orologi a muro per i cavalieri, le librerie per i maghi e le botti di vino per i servi.

ché si può facilmente morire di fame mentre si vaga per le tante stanze.

Come si vede nelle schermate l'azione viene mostrata dall'alto; la parte destra del video viene sfruttata per fornire le informazioni essenziali: tempo, punteggio, gli oggetti raccolti, le vite rimaste e, soprattutto un indicatore di energia, spassosamente rappresentato da un pollo che si scarnifica man mano che le forze vengono meno. Se queste arrivano a zero si perde una vita e compare subito una lapide a marcare il luogo di una così prematura e tragica fine.

A differenza dei classici arcade Atic Atac non richiede solo velocità e riflessi pronti, ma anche una buona dose di strategia. Durante le prime partite è impensabile riuscire a concludere qualcosa; conviene invece cercare di sfruttare al massimo le vite a disposizione per impa-

A proposito di chiavi, quella gialla è in una posizione alquanto infelice, dal momento che si trova in una stanza dotata esclusivamente di porte gialle. Sembra quindi inaccessibile, in realtà ci si può arrivare letteralmente piombandoci sopra, grazie ad una botola al piano superiore.

Abbiamo già detto fin troppo; a voi scoprire le altre caratteristiche del castello e dei suoi contenuti. Una cosa però possiamo sicuramente anticiparvela: giocando ad Atic Atac vi divertirte moltissimo.

M.B.

Produttore:
Ultimate Play the Game
The Green, Ashby de la Zouch
Leicestershire LE6 5JU (GB)

Imagine Software
ARCADIA
Spectrum 16/48K



Su questo gioco la Imagine è riuscita in pratica a costruire il suo impero, impero che, come forse saprete, è recentemente crollato in maniera rovinosa, dimostrando che il mercato dei giochi in fondo non è poi quella cornucopia che permette anche ai fessi di fare quattrini. Così adesso la maggioranza delle software house inglesi ha una paura matta di seguire la vecchia concorrente nella fossa.

Lasciamo però stare le vicissitudini del mercato inglese per considerare Arcadia più da vicino.

Se si considera che è uno dei primissimi giochi per lo Spectrum, bisogna riconoscere che la sua fama è meritata. In sostanza si tratta di uno shoot'em up bidimensionale, niente di eccezionale, quindi, da un punto di vista tecnico. Quello che gli conferisce una marcia in più è però la perfetta gradazione della difficoltà: Arcadia è sempre abbastanza impegnativo da far desiderare sempre la classica "partita in più", giusto per vedere se si riesce a migliorare il punteggio, e nel contempo mai così difficile da far venire la voglia di passare ad un altro gioco.

Un gioco da provare, se non altro per ragioni "storiche".

M.B.

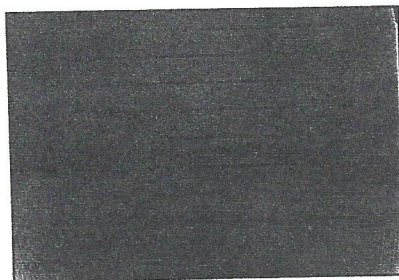
Produttore:
Imagine Software
Marons Buildings,
Exchange Street East
Liverpool L2 3 PN

Imagine Software
JUMPIN' JACK
Spectrum 16/48K

Un gioco decisamente originale e divertente questo Jumpin' Jack. Pur non brillando né per gli effetti grafici né per quelli sonori risulta estremamente piacevole da giocare, dimostrando in pieno che non sono solo grafica e musica a costituire la bontà di un programma: ci vogliono anche le idee buone.

La trama è molto semplice. Lo schermo è diviso in una serie di piani, interrotti da buchi in continuo movimento. Questi buchi partono dal piano più alto, lo percorrono da sinistra a destra e poi scendono allo stesso modo di piano in piano; una volta arrivati al piano inferiore cambiano direzione ed iniziano a viaggiare verso l'alto.

Più in basso di tutti sta però Jack il



saltatore, il quale, approfittando dei buchi che passano sopra la sua testa, deve cercare di salire un piano dopo l'altro per arrivare in cima. Se calcola male le distanze e invece di centrare il buco sbatte la testa perde una vita; lo stesso accade anche se dentro ai buchi ci cade.

Se riesce a passare di schermo la vita gli si complica ulteriormente, perché non solo deve stare attento a saltare bene ed a non cascare mai, ma si ritrova improvvisamente inseguito da strani figure, il cui letale contatto va evitato a tutti i costi.

M.B.

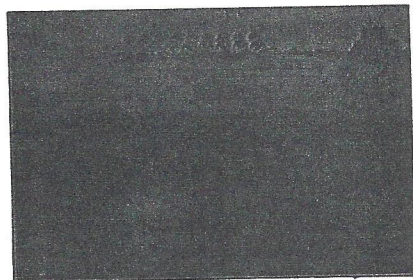
Produttore:
Imagine Software
Marons Buildings,
Exchange Street East
Liverpool L2 3 PN

Melbourne House
TERROR DAKTIL 3D
Spectrum 48K

Un gioco in quattro dimensioni: così la Melbourne definisce questo nastro per lo Spectrum 48K. La quarta dimensione è ovviamente il tempo. Anche se fa pensare a qualcosa di molto interessante, questo gioco si è rivelato non certo eccezionale.

L'introduzione è forse la cosa più brillante del programma: come annunciano le scritte sul video vi trovate comodamente seduti su di un aereo di linea; sullo schermo potete osservare il panorama fuori dal finestrino: nuvole che passano veloci, qualche montagna...

Improvvisamente il velivolo perde quota. Un guasto irreparabile costringe il pilota ad un atterraggio di emergenza in una zona sperduta, infestata dai terribili Terror Daktils.



Con una pistola trovata vicino al relitto iniziate a difendervi dall'attacco, pur sapendo che non avete molte speranze: solo dopo sei giorni e sei notti (ecco la pretesa di quadridimensionalità del gioco) un aereo verrà in vostro soccorso.

Il tutto purtroppo assomiglia ad un lento space invaders tridimensionale, ravvivato solo nei momenti in cui uno degli uccellacci si avvicina, permettendo ancora una volta di apprezzare la splendida grafica dei programmi della Melbourne.

M.B.

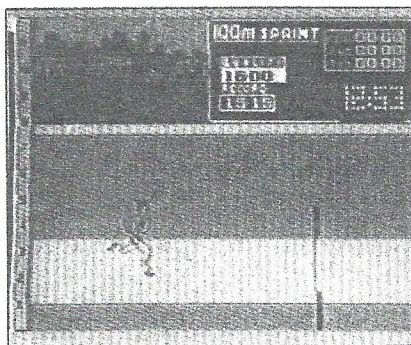
Produttore:
Melbourne House
Church Yard, Tring
Hertfordshire HP 23 5LU
U.K.

Melbourne House
SPORTS HERO
Spectrum 48K

I giochi olimpici della scorsa estate hanno provocato un rinnovato interesse per l'atletica, che puntualmente ha fatto sentire i suoi effetti anche nel campo dei computer game, con la subitanea apparizione di tutta una serie di simulazioni delle specialità più disparate.

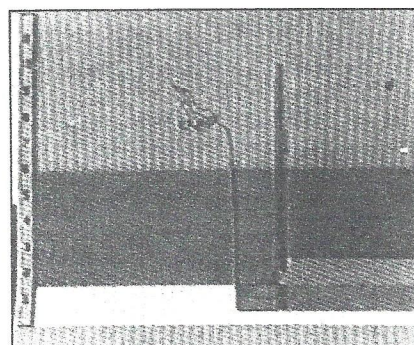
Per lo Spectrum abbiamo questo Sports Hero, che permette ai sedentari di cimentarsi in quattro gare diverse: 100 piani, 110 ad ostacoli, salto in lungo e salto con l'asta.

La simulazione procede attraverso 3 fasi: l'obiettivo è quello di migliorare il proprio record fino ad arrivare a gareggiare nella squadra olimpica. Si inizia in maniera decisamente modesta e precisamente nel campetto sportivo del proprio quartiere (evidentemente ridotto malissimo, tanto che nella corsa, al posto degli ostacoli, vengono usate delle pile di lattine!). Per ogni gara si hanno a disposizione 3 tentativi per qualificarsi; se ci si riesce in tutte e quattro le specialità allora si salta di categoria, con la meta ultima di giungere al podio olimpico. Naturalmente ad ogni passaggio di livello i tempi di qualificazione si riducono di parecchio, rendendo la vita sempre più complicata (ma tanto l'importante è partecipare. O no?).



Vediamo come si svolgono le gare. La prima è la più semplice in quanto richiede solo di correre velocemente, e questo si ottiene premendo in successione il tasto di speed: più in fretta si martella il tasto più spuntano le ali ai piedi.

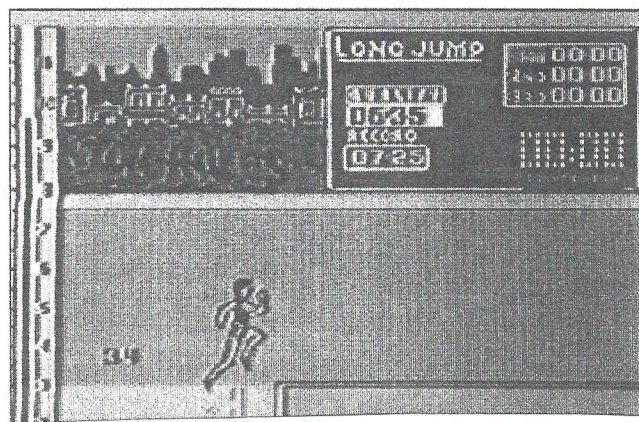
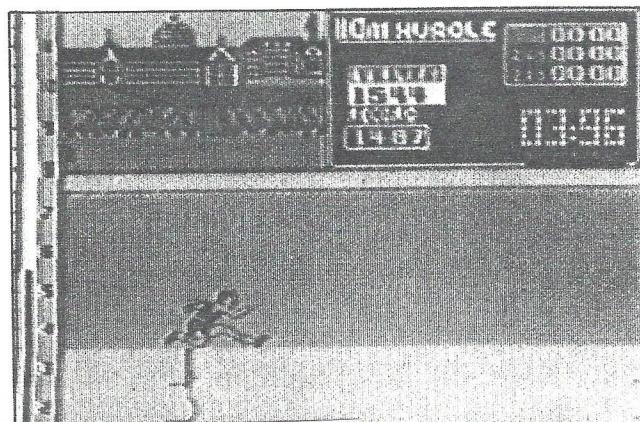
Le tre gare successive richiedono invece l'uso del pulsante di salto, e qui le cose si complicano, perché non è facile scegliere il momento giusto in cui premerlo se si è contemporaneamente impegnati a mitragliarne un altro. A dimostrazione di ciò vi possiamo riferire che noi abbiamo brillantemente esordito sui 100 piani sfiorando addirittura il record mondiale (!), per poi arenarci completamente con



tempi da paralitico. Ad ogni modo il programma è realizzato molto bene ed è divertente da giocare, soprattutto se si fa a gara con qualche amico; nonostante voglia essere una simulazione "seria" qua e là affiora qualche tocco di humor: provate ad esempio a non premere il tasto di jump nel salto con l'asta e guardate cosa succede...

M.B.

Produttore:
 Melbourne House
 Church Yard, Tring Hertfordshire
 HP23 5LU, United Kingdom



Psion
MATCH POINT
Spectrum 48K

Con lo Spectrum oramai si può fare proprio di tutto: pilotare un aereo, un'auto da corsa, gareggiare alle olimpiadi; ora addirittura giocare a tennis impugnando un joystick al posto della racchetta!

Il programma permette di gareggiare sia contro un avversario umano sia contro il computer e a tre livelli di difficoltà differenti, che corrispondono ai quarti, alla semifinale e alla finale; quello che varia è la velocità, ma attenzione: solo quella della pallina, che inizia a filare come un missile, e non quella di spostamento dell'omino con la racchetta, costringendo il giocatore a piazzarsi bene ed a muoversi rapidamente per evitare lisci clamorosi.

Il campo è visto tridimensionalmente ed è colorato in verde, mentre contendenti, rete e pallina sono in nero. La prima cosa che si nota iniziando a giocare è che la pallina spostandosi lascia un'ombra; la cosa non è fine a se stessa, ma, al contrario, serve per riuscire a stabilire l'altezza della palla dal terreno.

Per giocare è praticamente necessario il joystick; il programma li prevede tutti, ma il più consigliabile è sicuramente quello della Sinclair, che permette di uti-

lizzare una seconda levetta per quando si gioca contro un amico.

Con il pulsante di fuoco si effettua lo swing per colpire la palla; la traiettoria presa da questa dipende da vari fattori, tra i quali il principale è il punto di impatto con la racchetta.

La bassa velocità alla quale si muove l'omino rende il gioco decisamente realistico: anche al livello più basso basta incantarsi un attimo perché la risposta dell'altro diventi irraggiungibile.

Con una pratica sufficiente si riesce ad arrivare a controllare abbastanza bene la traiettoria della palla; le prime volte ovviamente ci si preoccupa soltanto di rimandarla al di là della rete, e nemmeno questo risulta troppo facile.

Quando ci si cimenta contro il computer una tattica buona è quella di scendere rapidamente a rete; prolungando gli scambi infatti si finisce sempre per perdere il punto.

M.B.

Produttore:
Psion - 22 Dorset Square - London NW 1 (GB)
Distributore per l'Italia:
Rebit Computers - GBC Italiana Spa
V.le Matteotti 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Incentive
MILLIONAIRE
Spectrum 48K

Millionaire, ovvero come fare quattrini scrivendo videogiochi di successo. Almeno l'idea è questa, poi dipenderà dalla vostra abilità, non soltanto programmatrice, il riuscirci o meno.

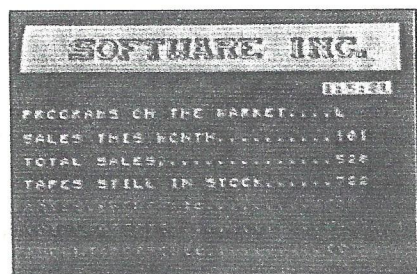
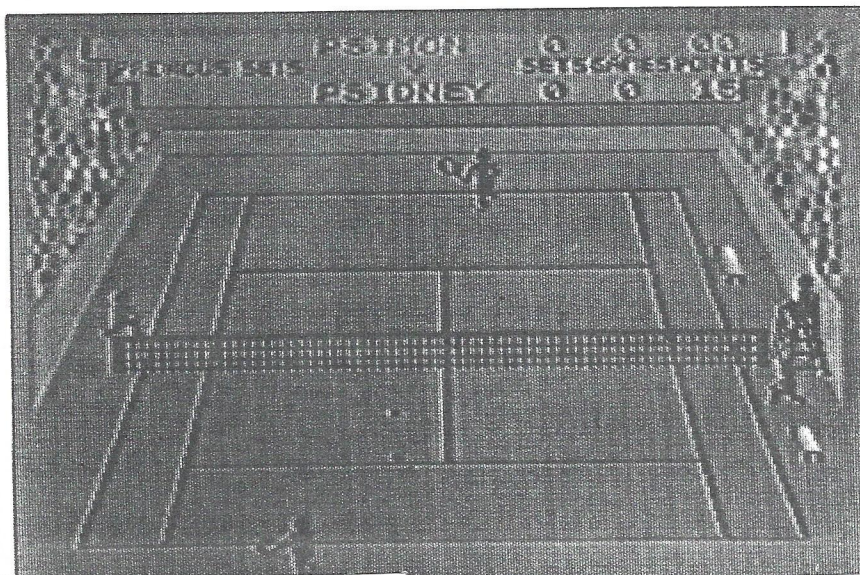
Il gioco, l'avrete già capito, simula tutte le attività connesse alla gestione di una software house; si parte praticamente da zero, con un capitale iniziale di appena 500 sterline, per tentare la scalata al fatidico milione.

Le decisioni da prendere non sono poche: bisogna decidere a chi vendere, quanti nastri comprare, pensare alla pubblicità. Insomma, per arricchirsi bisogna sgobbare, e anche così non è detto che alla fine poi non si finisca con una disastrosa bancarotta.

La simulazione procede a cicli mensili; ogni volta viene fornito un dettagliato rendiconto della situazione in base al quale si decide per il futuro. Inizialmente i guadagni sono forti e non ci sono problemi, ma appena ci si ingrandisce un po' fare progressi diventa molto difficile.

M.B.

Produttore:
Incentive Software
54 London Street
Reading RG1 4SQ



Microdeal
SPACE SHUTTLE
Spectrum 48K

Questo è il mese delle simulazioni: dopo l'atletica ed il tennis passiamo a qualcosa di veramente impegnativo. La Microdeal ci propone infatti di provare a pilotare nientedimeno che uno Space Shuttle.

Il volo nello spazio ha uno scopo preciso: recuperare un satellite danneggiato e riportarlo a terra. L'intera missione è divisa in un certo numero di fasi (decollo, avvicinamento al satellite, cattura...), che vanno superate entro un certo limite di tempo. Se una fase non viene portata a termine in maniera corretta il simulatore passa direttamente a quella successiva, senza quindi costringere il novello astronauta a ricominciare tutto da capo. In questo caso naturalmente il punteggio, che alla fine permette di avere un'idea della propria abilità come pilota spaziale, non viene incrementato.

Il momento cruciale del volo com'è ovvio consiste nel rientro; dato che lo Shuttle viene giù in caduta libera non si ha mai una seconda possibilità: il minimo errore e ci si sfascia sulla pista del deserto di White Sands.

I controlli possibili sono molti e sono

descritti in un manualletto di una dozzina di pagine. In ogni istante si può verificare la situazione osservando i vari strumenti riportati sullo schermo; la zona centrale del video permette di vedere al di fuori dello Shuttle, tuttavia non conviene prestarle troppa attenzione ma piuttosto concentrarsi sul pannello della strumentazione.

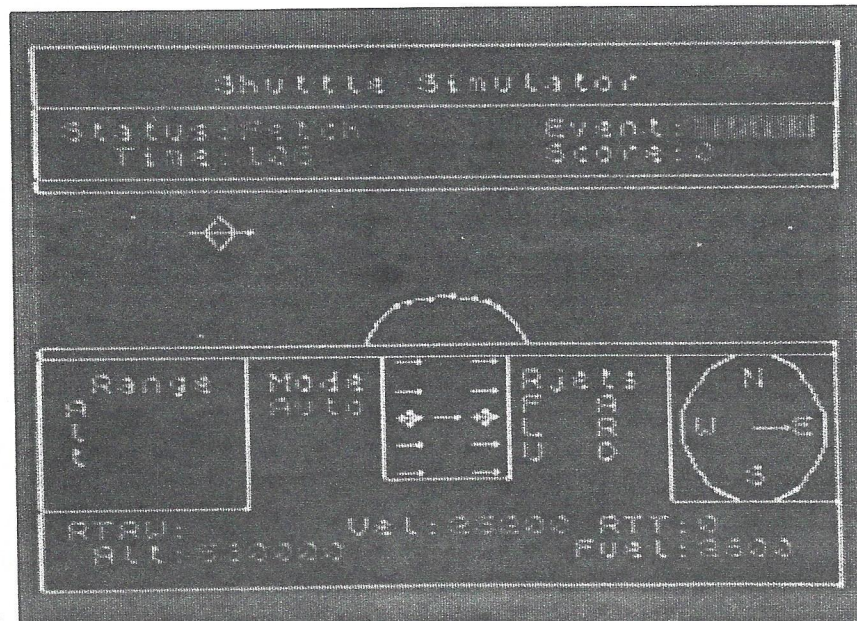
Rispetto ai numerosi simulatori di volo "normali", che ormai abbondano in commercio, questo Space Shuttle è certamente meno realistico, ma vista la complessità dell'oggetto simulato non poteva essere diversamente.

In compenso la presenza di un preciso obiettivo, rappresentato dal recupero del satellite, rende il gioco piuttosto interessante.

Oltre che per lo Spectrum, Space Shuttle esiste anche in versione per il Dragon 32 ed il BBC.

M.B.

Produttore:
Microdeal
41, Truro Road
St. Austel Cornwall PL 25 5JE (GB)



Interceptor Micro's
TILER
Spectrum 48K

Il tetto della casa di Rob Rubbers fa acqua e vi è stato dato l'incarico di rimetterlo a nuovo. In fondo sembra un lavoro facile facile: basta prendere un po' di tegole e metterle a posto.

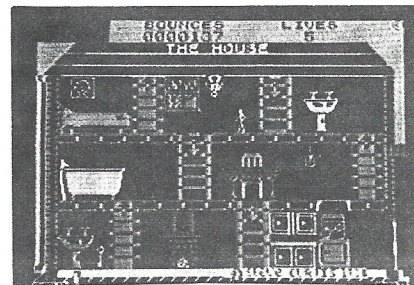
E invece no, perché questo Rob è proprio un tipo strano: invece di starsene tranquillo in poltrona o di andarsene a fare una passeggiata rimbalza letteralmente per tutta la casa, minacciando di schiacciare con la sua mole tutto ciò su cui cade.

Il gioco consiste dunque nell'andare a prendere le mattonelle, che si trovano sul tetto del garage, e portarle il più in fretta possibile al posto giusto, evitando di farsi schiacciare da Rob. Le zone di gioco sono tre: la casa, il garage ed il giardino, che costituisce un passaggio obbligato per il raggiungimento delle tegole.

L'omino che rappresenta il giocatore può essere controllato sia da tastiera che da joystick. Il pulsante di sparo dà la possibilità di essere trasportati istantaneamente in un'altra schermata, cosa, questa, preziosa per cavarcela nelle situazioni critiche, ma che provoca la perdita delle mattonelle che si hanno con sé.

M.B.

Produttore:
Interceptor Micro's
Lindon House - The Green, Tadley, Hants
Gran Bretagna



Quicksilver
BUGABOO
Spectrum 48K

La povera e piccola pulce protagonista di questa storia è precipitata in fondo ad una profondissima caverna.

Per riuscire a rivedere la luce deve saltare fino alla superficie, cosa già difficile in condizioni normali, figuriamoci in una caverna abitata da un mostro alato che sembra considerare una pulce come un boccone da buongustaio!

Lo scopo del gioco è dunque quello di portare in salvo la pulce, controllandola attraverso i tasti 0 e 1, che la fanno saltare a destra o a sinistra. La forza con la quale l'animaletto salta dipende da quanto tempo è rimasto premuto il tasto opportuno; in basso sullo schermo ne dà un'idea un apposito indicatore a striscia. Un'altra utile indicazione riportata sul video è quella del livello, in base alla quale ci si può rendere conto della profondità alla quale ci si trova e di conseguenza di quanto manchi ancora alla superficie.

L'area di gioco è molto estesa e non entra tutta sul video, così ne viene visualizzata soltanto una piccola parte in cui si trova la pulce.

Con i tasti del cursore si può tuttavia

scrollare di mezzo schermo nelle quattro direzioni, sia per riuscire a trovare qualche posto decente verso il quale saltare, sia per assicurarsi che il maledetto mostro non sia nei paraggi, dato che è sin troppo facile finire per saltargli proprio in bocca. Parlando del mostro bisogna dire che, stando alle apparenze, non sembra che sia realmente la caccia alla pulce, ma piuttosto che si limiti a svolazzare qua e là nella speranza che la tapina gli finisca prima o poi a tiro.

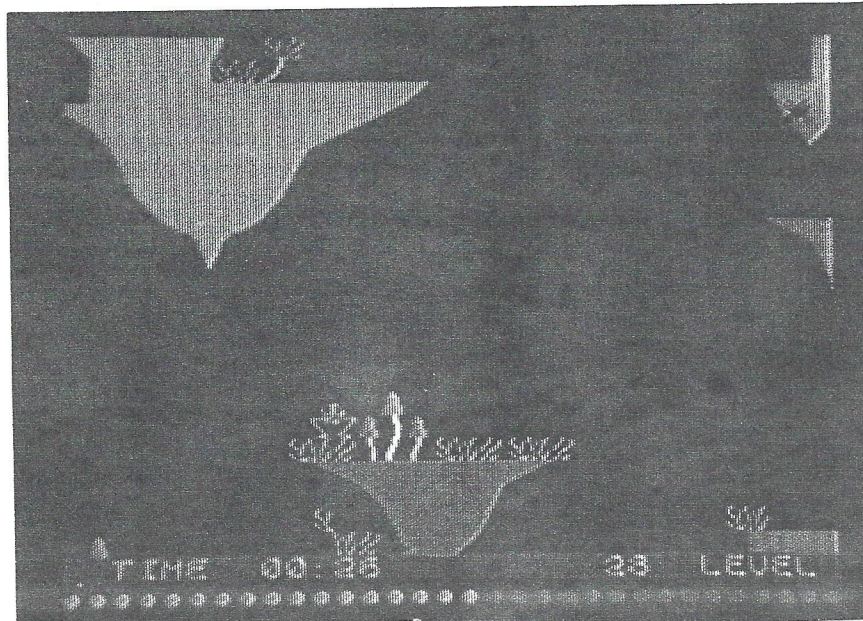
Il controllo della pulce è molto difficoltoso; in particolare ci vuole parecchio prima di riuscire a dosare bene la forza del salto in modo da dirigersi esattamente verso il punto voluto.

Come gioco Bogaboo è decisamente divertente; fa un buon uso della grafica, soprattutto per quanto riguarda i colori, e delle possibilità sonore — ahimé, molto scarse — dello Spectrum.

Ultimamente è stato tradotto anche per il Commodore 64 ed il nuovissimo Amstrad.

M.B.

Produttore:
Quicksilver
Palmerston Park House
Ferdown Industrial Estate
Wimborne, Dorset



Atari
DEFENDER
TI-99/4A

Nel campo dei videogames Atari è sinonimo di qualità e questo Defender per il TI-99/4A non smentisce l'antichissima tradizione.

In un pianeta infestato da alieni la vostra missione è di salvarli umanoidi che si trovano in superficie prima che vengano rapiti dagli extraterrestri per essere trasformati in pericolosissimi mutanti.

Tutto il settore sotto il vostro controllo è visibile sulla scanner, tutto sul video, mentre il resto dello schermo mostra solo la zona nella quale vi trovate.

Gli alieni sono di numero e tipi diversi, ognuno con particolari caratteristiche delle quali occorre tener conto per poterli distruggere. Le armi a disposizione sono un cannoncino laser e delle bombe in grado di distruggere tutti i mostri presenti sullo schermo; nelle situazioni più pericolose si può usare il tasto di iperspazio, col quale si viene trasportati istantaneamente in un'altra parte del settore, anche se non è affatto detto che in questo modo non si finisca dalla padella nella brace!

Defender viene fornito su cartuccia Rom; analogamente a Donkey Dong e Pac Man, recensiti nei numeri scorsi, è giocabile soltanto con il joystick.

M.B.

Produttore:
Atari inc.
P.O. box 61657 Sunnyvale, CA
Distributore per l'Italia:
Essemmecc - Via Cintia 70 - Rieti

