

Anno Il n° 13
GIUGNO 1987
L. 3.500

Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta

PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

**V
I
D
E
O
G
I
O
C
C
H
I**

ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD

I GIOCHI CALDI DI GIUGNO
METROCROSS
MEAN 18
GFL FOOTBALL
CHAMPIONSHIP
ZOLYX



LA CARICA DEI 68000

Amiga e Atari ST entrano a far parte della grande famiglia di Zzap!

ENCICLOPEDICO!

Tutto il software numero per numero

ocean

MASTERTRONIC

martech



acquista software originale
ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE
DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI
PROGRAMMI SEMPRE PIÙ BELLI E ORIGINALI.

solo l'originale è garantito!

Konami

elite



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EPYX



SOFT
center

Solo nei negozi autorizzati

Distribuito da MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

SOFT[®] center

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

RIVENDITORI AUTORIZZATI

ABRUZZI

COSMOS 3000, via Mazzini 38 - Pescara
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)
COMPUTER CENTER, via B. Croce Galleria Scalo 147 - Chieti Scalo
POLATO CARLO, via Istonia 71 - S. Salvo (CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO., p.zza M. Pennesi 4 - Teramo
CIABATTONI LUIGI, via Lepanto 40 - Giulianova Ligo (TE)
VITTORIA N. & C., via S. Spaventa - Sulmona (AQ)
MICROSYSTEM, via Circ. Orientale 81 - Pratola Peligna (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

CAMPANIA

COMPUTER CLUB 2021, p.zza Monte Oliveto 8 - Napoli
COMPUTER HOUSE, via Battistello-Caracciolo 95 - Napoli
ELETTRONICA SDEGNO, via Verdi 15 - Portici (NA)
ADELL MARIA CONCETTA, c.so V. Emanuele 42 - Nocera Inf. (SA)
ELECTRONIC CISA, via G. Vacca 52 - Salerno
FLIP & FLOP srl, via Appia 68 - Atripaldo (AV)
ODORINO FRANCO, p.zza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO, via Murri 75/A - Bologna
VIDEOTECNICA, via Mazzini 170 - Bologna
C.A.R.E.M., p.zza Cittadella 40/41 - Piacenza
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE, p.zza Matteotti 20 - Modena
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
BRICOL c/o ESP, via Classicana 408 - Ravenna
EMPORIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
GIO PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia

FRIULI

MOFERT, v.le Unità 41 - Udine
COMPUTER SHOP, via P. Preti 6 - Trieste

LAZIO

ADM Elaborazione Distribuita, via Tacito 88 - Roma
ARICO GIOVANNI, via Magna Grecia 71 - Roma
ARMONIA, primo sottopassaggio staz. Termini - Roma
COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
COMPUTRON SHOP, l.go Forana 7/8 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
DRUGSTORE, via Macchiavelli 58 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
MAUNER, via Apolloni 4 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma
MUSICOPOLI, p.le Ionio 17 - Roma
COMPUTER TIME, via Col di Lana II - Ciampino (Roma)
MEVI, via Marconi 5 - Viterbo

LIGURIA

A.B.M., p.zza De Ferrari 2 - Genova
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129/R - Genova
VIDEO & COMPUTERS, via Cornigliano 338/R - Genova
CEIN, via Merano 3/R - Genova Sestri Ponente
FOTO MAURO, via Canepari 103/R - Rivarolo (GE)
PUNTO COMPUTER, via A. Manzoni 45 - Sanremo (IM)
F.LLI PAQLIALUNGA, via Mazzini 4E/19 - Rapallo (GE)

LOMBARDIA

QBC ITALIANA, via Petrella 6 - Milano
QBC ITALIANA, via G. Cantoni 7 - Milano
GIGLIONI, v.le Sturzo 45 - Milano
MICRO SHOP, c.so P.ta Romana - Milano
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
SHOW ROOM, via P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO, Via dei Platani 4 - Arese (MI)
QBC ITALIANA, v.le Matteotti 66 - Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Verdi 19 - Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA, c.so Roma 112 - Lodi (MI)
BIT '84, via Italia 4 - Monza (MI)

BIT, via Dante Alighieri - Rho (MI)
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
BUSTO BIT, via Gavina 17 - Busto Arsizio (VA)
CURIONI, via Ronchetti 71 - Cavaria (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia
SANDIT, via Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia

MARCHE

CESARI RENATO, via G. Leopardi 15 - Civitanova Marche (MC)
BIT ELETTO QUALITÀ SEDAP, c.so Matteotti 28 - Jesi (AN)

MOLISE

ROSATI COMPUTER, via Martiri della Resistenza 88 - Termoli (CB)

PIEMONTE

AMERICAN'S GAME, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
COMPUTER GAMER, via Carlo Alberto 39/E - Torino
COMPUTING NEWS, via Marco Polo 40/E - Torino
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo 6 - Torino
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
CALCOLODATTILO COMPUTER, via C. Battisti 2/E - Collegno (TO)
LIBRERIA LA TALPA, via Solaroli 4/C - Novara
COMPUTER, via Monte Zeda 4 - Arona (NO)
c.so Sempione 97 - Borgomanero (NO)
SPA, c.so Disegna 21/B - Domodossola (NO)
TRISCONI VALERIA, via Mazzini 90 - Omegna (NO)
ELLIOT COMPUTERS, p.zza Don Minzoni 32 - Verbania (NO)
L'ABACO, via Volpi 2 - Vigliano Biellese (VC)
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti
ROSSI COMPUTERS, via Nizza 42 - Cuneo
ASCHIERI GIANFRANCO, c.so Emanuele F. 6 - Fossano (CN)
PUNTO BIT, c.so Langhe 26/C - Alba (CN)
S.G.E. ELETTRONICA, via Bandello 16 - Tortona (AL)

PUGLIA

DISCORAMA, c.so Cavour 99 - Bari

SARDEGNA

COMPUTER SHOP, via Oristano 12 - Cagliari

SICILIA

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto - Mazara del Vallo (TP)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA, via Bronzino 36 - Firenze
ELECTRIC DREAMS, via Sette Soldi 32 - Prato
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli
I.C.S., via Roma 10 - Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
IL GLOBO, p.zza 24 Maggio 18 - Follonica (GR)
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
C.P.U., via Ulivelli 39/R - Firenze
OFFICE DATA SERVICE, gall. Nazionale - Pistoia
BIG BYTE SHOP, p.zza Risorgimento - Arezzo
DELTA SYSTEM, via Veneto 12 - Arezzo

TRENTINO ALTO ADIGE

ELETTRON MATTEUCCI, via Palermo 33 - Bolzano
ERICH KONTSCIEDER, Gesch Standort Merano: Lauten 313

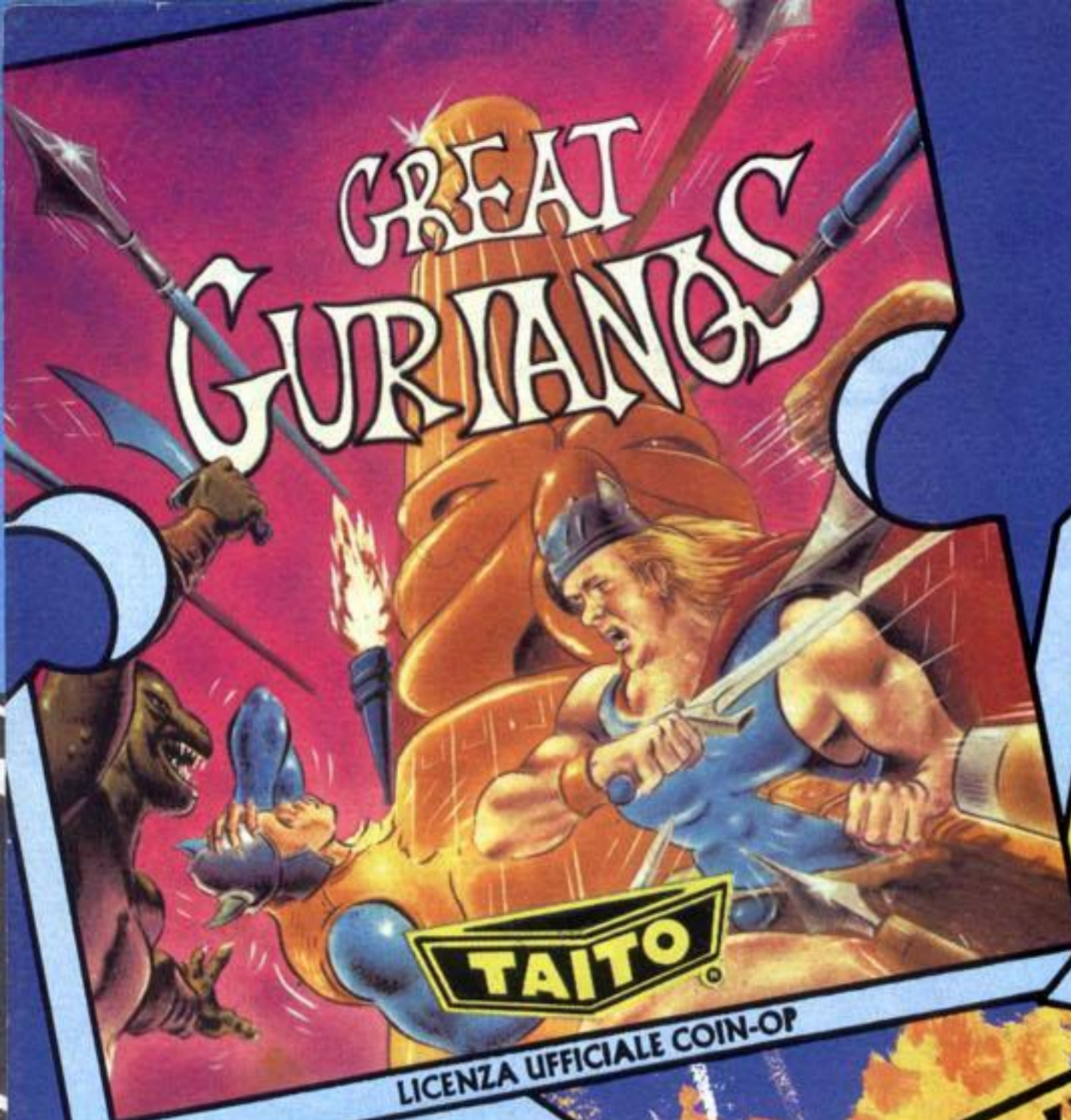
UMBRIA

QBC, p.ta Sant'Angelo 23/A - Terni
STUDIO SYSTEM, via R. d'Andreotto 49/55 - Perugia
COMPUTER STUDIOS, via 4 Novembre 18/4 - Bastia Umbra (PG)

VENETO

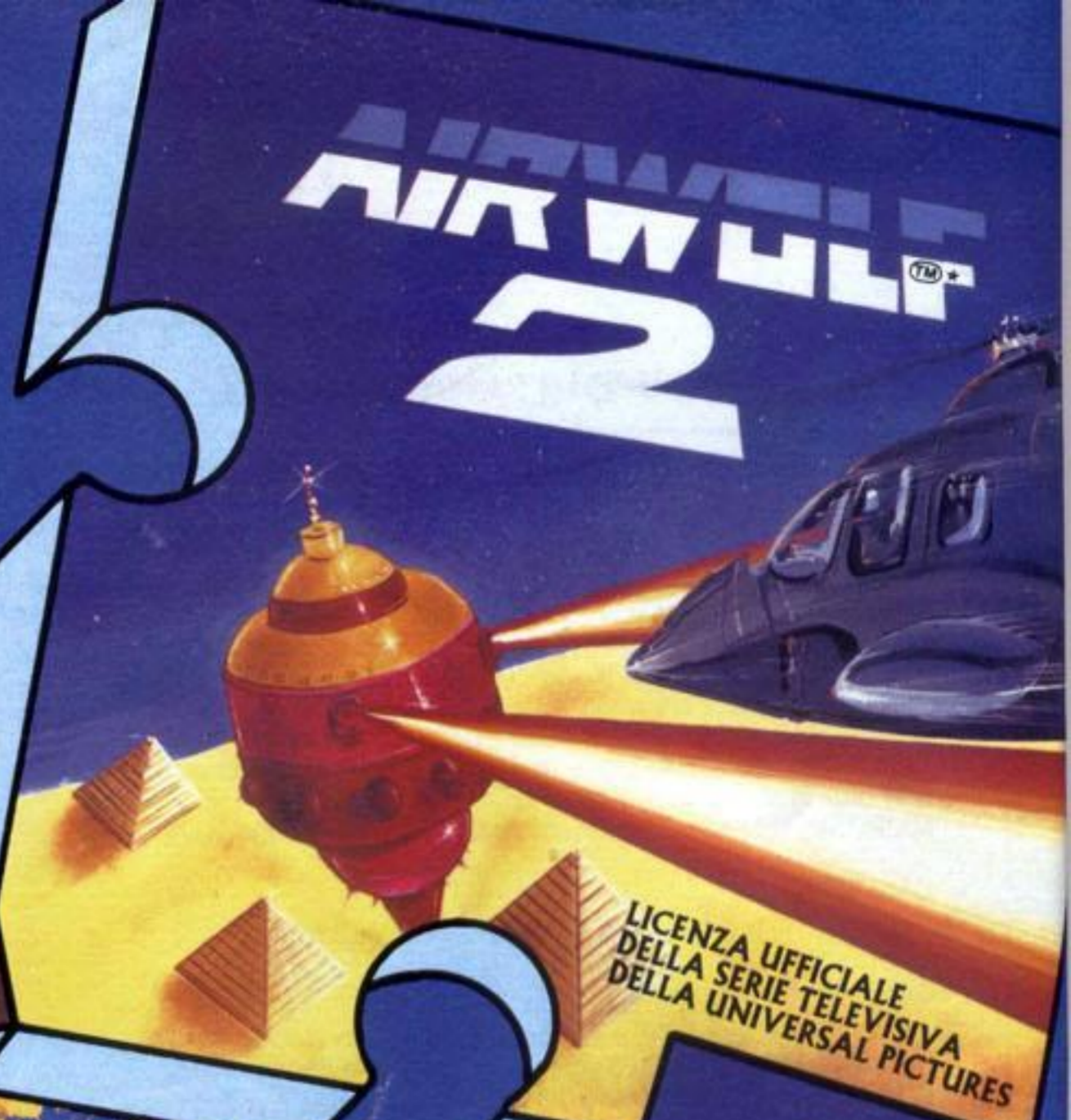
COMPUTER POINT, via Roma 63 - Padova
CASA DEL DISCO, via Ferro 22 - Mestre (VE)
VIDEO PLAY, via G. Bonazzi, 14 - Arzignano (VI)

GREAT GURIANOS

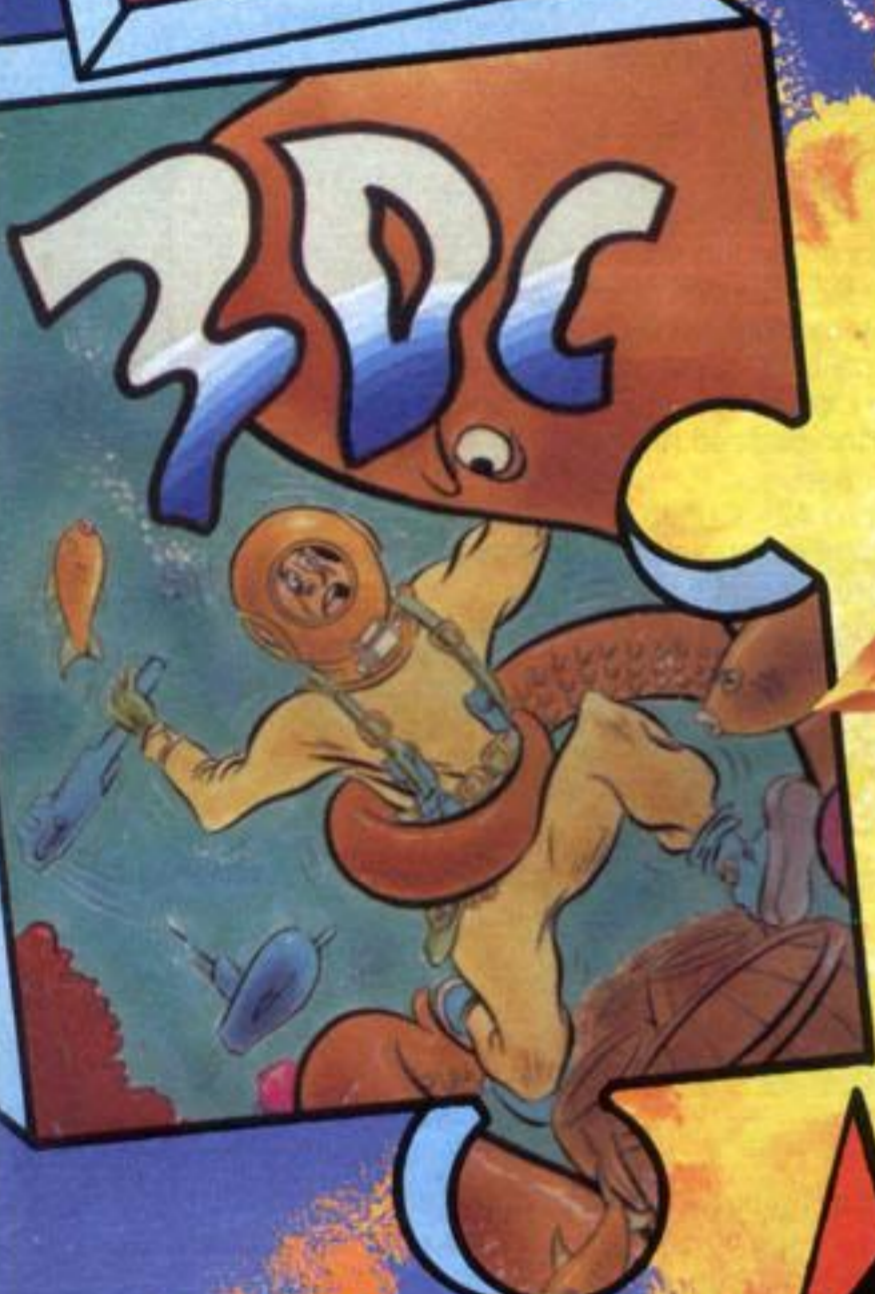


LICENZA UFFICIALE COIN-OP

AIRWOLF 2



LICENZA UFFICIALE DELLA SERIE TELEVISIVA DELLA UNIVERSAL PICTURES



3 NUOVI

GIOCHI AL PREZZO DI 1

TRIO

HIT PAK



CBM 64 Cass. L. 18.000
Disco L. 25.000
SPECTRUM Cass. L. 18.000
Disco L. 25.000
AMSTRAD Cass. L. 18.000

GREAT GURIANOS
Azione classica da coin-op! I grandi Curianos, cavalieri imbattibili, combattono contro ogni genere di avversità. «Su licenza Taito Corp.»

AIRWOLF II
Il tuo pilota è ai comandi del suo elicottero per l'ultimo cruento duello aereo, là dove nessuno oserebbe andare. © 1984 Universal City Studios, Inc. Tutti i diritti riservati.

JDC
Attento ai pericoli delle profondità marine! Riflessi rapidi e molto coraggio per rimettere assieme il sottomarino che ti permetterà di metterti in salvo.

CATABALL
Un nuovo concetto di gioco. Controlla e guida 4 palle attraverso luoghi ostili. L'importante è raggiungere l'obiettivo.



Importatore esclusivo per l'Italia:
MASTERTRONIC s.a.s., via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255 (5 linee) - Fax 0332/212433



SOMMARIO

Editore

Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile

Elisabetta Broli

Direttore

Riccardo Albini

Capo redattore

Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale

Marco Vecchi

Redattori

Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Progetto Grafico

Davide Cestari e
Dario Codognato

Redazione

Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotocomposizione

Tipografia Parole Nuove
Via Torino, 32
Cernusco s/N (MI)

Fotolito

Claudio Lavezzi
Via Teruggia, 3
20162 Milano

Stampatore

Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità

SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
Tel. 02 / 6070403 6080156

Su licenza di:**A NEWSFIELD PUBLICATION**

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione

ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20142 Milano

Arretrati: il doppio del
prezzo di copertina, vanno
richiesti a:

Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

I GIOCHI CALDI DI GIUGNO

GFL FOOTBALL CHAMPIONSHIP

La più realistica simulazione di
football americano mai
apparsa su un computer **pag. 16**

METROCROSS

Da un coin op di media fama,
un'ottima conversione
divertente e immediatamente
giocabile **pag. 14**

MEAN 18

Il golf si dimostra sempre più
un gioco adatto a simulazioni
elettroniche, come conferma
questo ottimo programma
della Accolade **pag. 15**

ARKANOID

La conversione per Atari ST
non ha nulla da invidiare
all'originale da bar **pag. 36**

ZOLYX

Il vecchio Qix, in una fortunata
edizione economica alla
conquista dell'agoniato 76% ... **pag. 22**

ZZAP! CHIACCHIERE

PROCREAZIONE MENTALE

Fiero possessore di una Fiat
X19, Andrew Braybrook è in
piena crisi pre-natale **pag. 51**

BITTEN BACK

Douglas Adams, indimenticato
autore di Hitchikers' Guide to
the Galaxy, ritorna sulla

breccia con un nuovo romanzo
e un nuovo gioco **pag. 57**

GLI INDIGENI

PRIMA PAGINA **pag. 7**

LA POSTA

La più pericolosa rubrica mai
pubblicata da una rivista di
videogames **pag. 10**

VIDEO MATCH

Punteggi scarsi e sparsi **pag. 13**

TOP SECRET

La più attesa dagli italiani **pag. 40**

AVVENTURA

Tempi duri per il mago, ormai
costretto a scrutare nella sua
sfera magica per scoprire
qualche novità degna di nota ... **pag. 45**

NEWS

Mai state così Laconiche... **pag. 68**

PARADE

Ormai storica classifica dei
giochi preferiti dai lettori di
Zzap! **pag. 69**

THE TERMINAL MAN

Addio Cross! **pag. 71**

INDICE GENERALE

Una guida al software
recensito nei primi 12 numeri
di Zzap! **pag. 60**

THE FINAL CARTRIDGE

MANUALE IN ITALIANO



- ★ Pulsante di freezer
- ★ Turbo disk
- ★ Turbo tape
- ★ Pulsante di reset
- ★ Basic toolkit
- ★ L/M monitor

- ★ Interfaccia centronics
- ★ Game killer

L. 89.000

NUOVA VERSIONE



LA CARICA DEI 68000

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE

Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA

Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della

musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'

Quando il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e ri-giocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'

Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE

E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO

Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Arkanoid (GC)	36	Masters of the Universe	26
Auf Weiderschen Monty	28	Mean 18 (GC)	15
Chronos	24	Metro Cross (GC)	14
Death Or Glory	34	Nemesis the Warlock	20
Doc the Destroyer	25	Nether Earth	31
Enduro Racer	31	Romuhis	32
GFL (GC)	16	Shadow Skimmer	19
Goods and Heroes	23	Temple of Terror	46
Great Escape	36	Twin Tornado	18
Jumpin' Jimmy	33	Shadows of Mordor	45
Invasion	30	Zolyx (GC)	22

Benvenuti al più colorato numero della storia di ZZAP!

Le lettere dei molti lettori che chiedevano foto a colori hanno finalmente sortito il loro effetto. In questo numero infatti, come potete constatare, le foto dei giochi recensiti sono tutte a colori.

Ma le sorprese non sono finite qui.

Abbiamo infatti preparato per voi un'altra novità: le recensioni dei giochi per i 68000, cioè per quei computer a 16 bit che usano il microprocessore Motorola 68000 ovvero l'Atari ST e il Commodore Amiga.

Non abbiamo preso in considerazione il Macintosh, il primo 68000 apparso sul mercato, per ragioni di mercato. Pensiamo infatti che l'ST e l'Amiga, pur non essendo esclusivamente computer per giocare — tutt'altro — siano ciò nonostante più legati al mondo del software gioco di quanto lo sia il Macintosh (che non manca però di giochi eccellenti).

Se non altro perché sono prodotti da due case che in passato hanno legato il loro nome e il loro successo ai computer giochi. È probabile infatti che i possessori di un Commodore 64/128 o di un Atari 800/1300 passeranno, disponibilità finanziarie permettendo, a questi nuovi computer una volta che decideranno di aggiornare il loro sistema.

I prezzi, è vero, sono ancora piuttosto alti, ma pensandoci bene, un Atari 520ST costa poco più di quanto costava al tempo un Commodore 64. Il 520ST costa infatti L. 779.000, mentre il primo prezzo del Commodore 64 nel, dicia-

mo, 1984 era di L. 737.000. Una differenza che, tenendo conto dell'aumento del costo della vita e dell'aumento della memoria disponibile, rende l'ST ancora più economico di quanto fosse stato inizialmente il Commodore 64. Considerazioni economiche a parte, è inevitabile che il software gioco debba, come già sta avvenendo, imboccare la strada dei 68000 se non vuole morire d'inedia.

Per quanto alcuni programmatori dichiarino che il C64, ad esempio, non è ancora stato sfruttato appieno, che lo si può spremere ulteriormente è un dato di fatto che i giochi per i computer a 8 bit stanno ormai languendo. Basta vedere con quanta parsimonia abbiamo assegnato le Medaglie d'Oro negli ultimi sei mesi: dopo l'*exploit* del numero di dicembre, dove figuravano tre Medaglie d'Oro, sono dovuti passare cinque mesi per ritrovarne altre: **Head Over Heels** e **Spindizzy**, Medaglie d'Oro del numero scorso.

La verità è che i limiti dei computer a 8 bit si stanno facendo sempre più restrittivi. Ormai i programmatori lottano più con la mancanza di memoria che con la mancanza di idee (anche se, a dire il vero, la povertà creativa sta avvolgendo i creatori e programmatori di gioco come una cappa di piombo).

Quelli di voi che hanno visto, e giocato, il *software* che gira su ST o Amiga possono immaginare quali nuovi ed eccitanti orizzonti si aprono per il mondo dei computer giochi. Non vediamo l'ora che il futuro diventi presente.

Riccardo Albini

THE ART C

TAI-PAN



Dall'autore di Shogun, James Clavell, ecco TAI-PAN, un bellissimo gioco di azione con una grafica strabiliante. TAI-PAN è l'incredibile storia di un uomo e di un'isola. Diventa Dirk Struan — un pirata, un contrabbandiere, un manipolatore di uomini. Entra in un mondo di sangue, peccato, tradimenti, cospirazione e assassinio — un gioco che non ti lascia più.



Autori di Batman, Jon Ritman e Bernie Drummond presentano HEAD OVER HEELS. Hallò! Il mio nome è Mr. Head. Qualcuno pensa che io sia quello con il cervello, ma non penso che il mio amico piedone sarebbe d'accordo. Sono un ottimo tiratore ma senza il mio compagno Mr. Heels non andrei proprio da nessuna parte. Posso saltare come una pulce e anche planare, insieme, se mai riusciamo ad incontrarci, siamo una coppia molto affiatata, e questo è il solo modo per avere la meglio sull'imperatore Blacktooth.

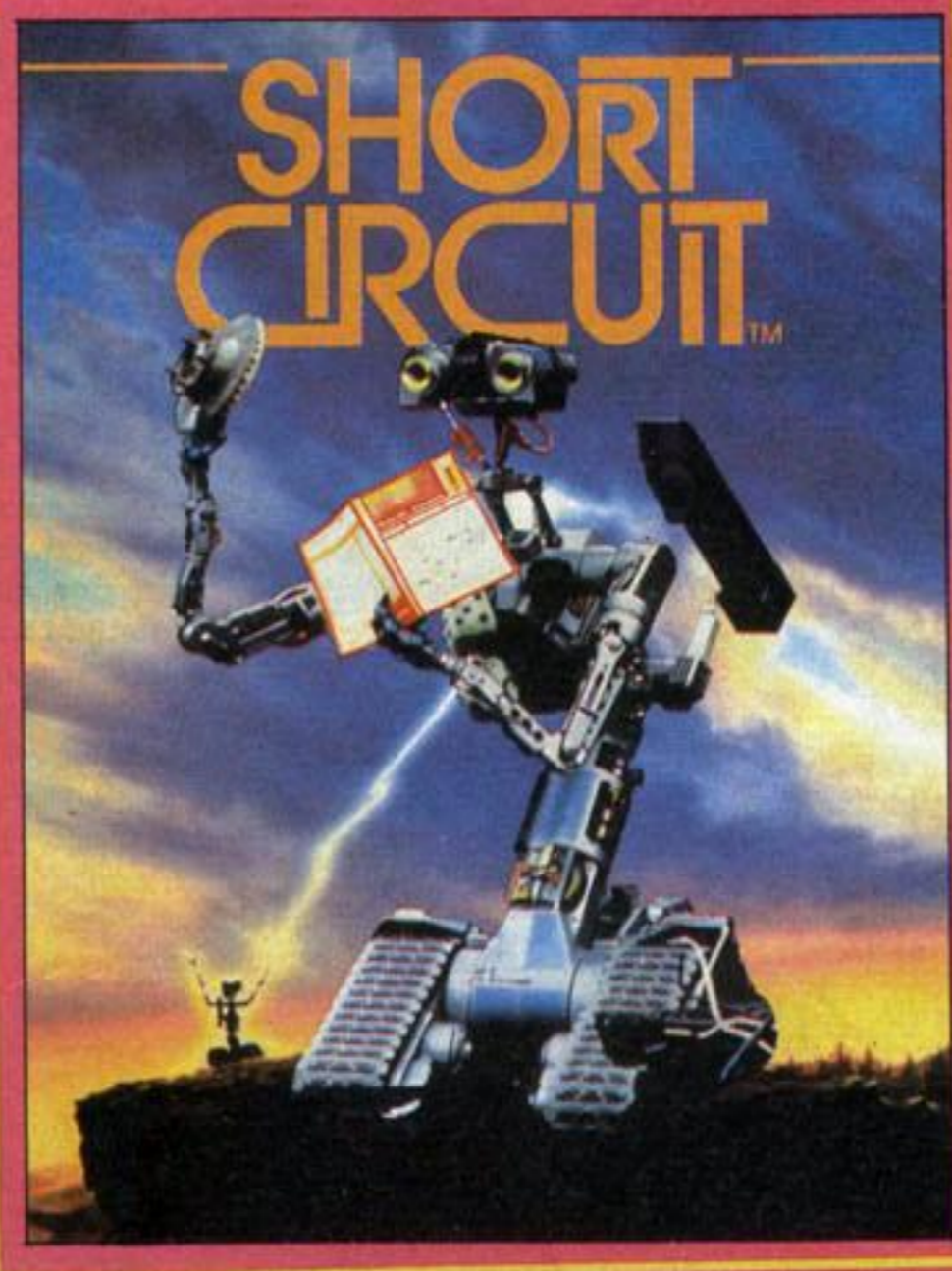
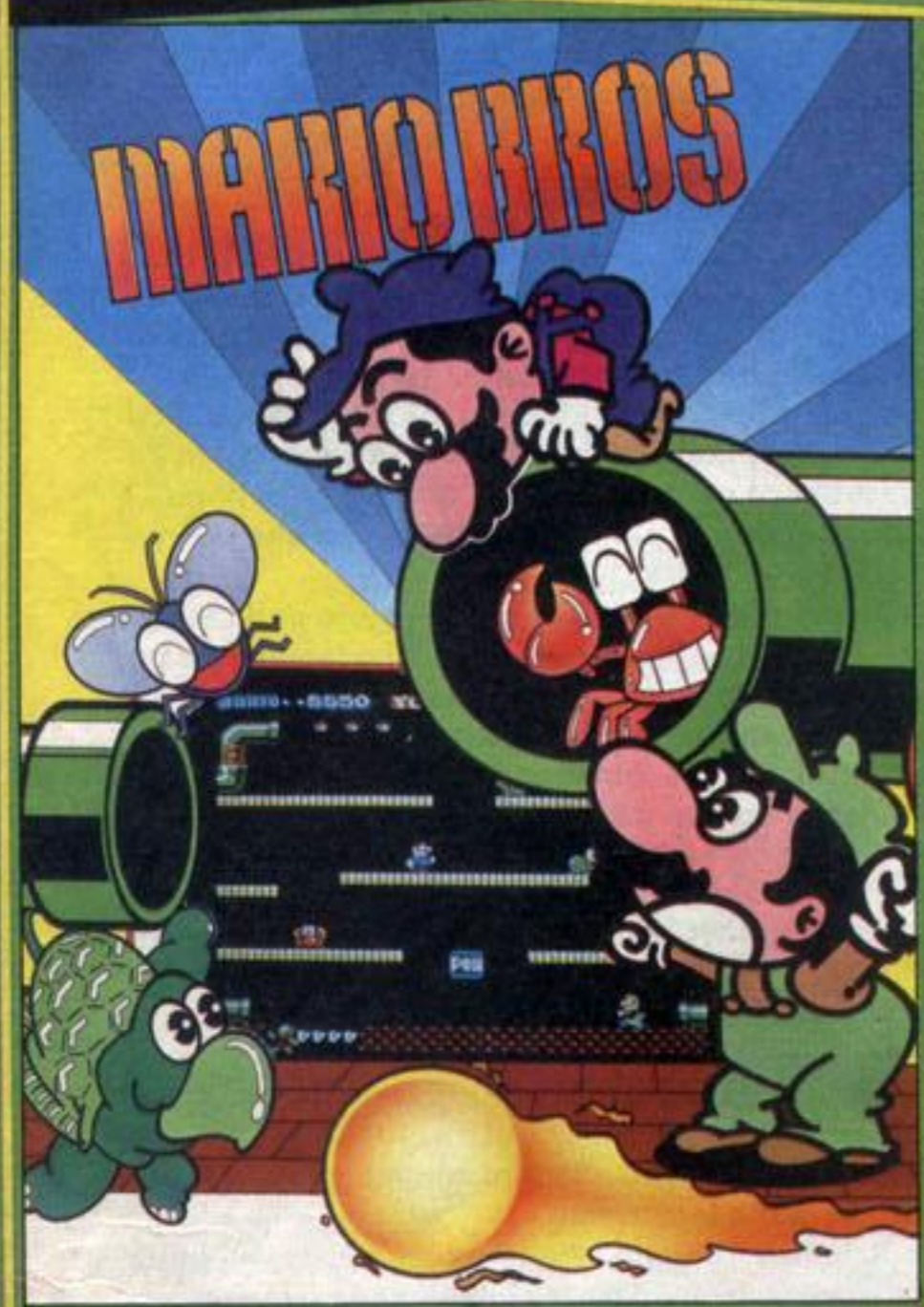


IS PLAYING T

Per tutti i tipi di computer



OF GAMES



Caldo caldo dalla Nintendo ecco «MARIO BROS» per il tuo home computer. Mario e Luigi sono veramente pestiferi. Falli sloggiare dai tubi, ma attento a come cammini, questi pavimenti sono molto scivolosi. Gioca in gruppo, oppure uno contro l'altro, ma comunque il divertimento è assicurato!



Numero 5 è vivo! Una possibilità su un milione eppure il robot ha una sua coscienza. Ora, gli scienziati che lo hanno messo assieme vogliono farlo a pezzi per vedere dove hanno sbagliato. Il Presidente della Nova Robotics vuole catturarlo prima che le armi che si porta addosso possano uccidere milioni di civili. Tu sei Numero 5... Tu sei vivo e vuoi rimanere tale!



THE WINNERS!



Cassetta Lit. 18.000 - Disco Lit. 25.000

ZZAP! POSTA



Spett. Redazione di Zzap!

Salve. Complimenti per la rivista, che soddisfa tutte le mie esigenze di Videogiochiatore, sia da casa che da bar.

Non faccio critiche, a mio parere inutili, sulla rivista nel suo complesso, ma mi limito a *consigliarvi* di evitare noiosi errori che credo avrete già individuato.

Bando alle ciance, vi propongo una serie di domande che, più che assillare me, assillano molti commodoriani.

AMIGA, dopo le versioni 1500 e 2000 che mi hanno entusiasmato, sento che uscirà un Amiga 500 che costerà sul mezzo milione (drive incorporato) e che sarà compatibile con tutti i programmi Amiga. Secondo il vostro parere, che fine farà il glorioso C64 & il nuovo 128 di fronte a questo convenientissimo colosso? Tanto lavoro e tanti programmi buttati?

"Aliens, mi capitasse quello giusto!" perché possiedo già altre due versioni del gioco, una con più obiettivi, raggiungibili con codici, e uno che non è giocato, ma, a quanto pare, si limita ad una "caccia al mostro" su tre piani. Sapete darmi indicazione al riguardo?

"Accademy, il tanto atteso seguito di Tau Ceti è arrivato". Chissà dove, sono nel mese di Maggio (quasi) e qui a Roma non ne vedo l'ombra. Perché?

Scioglietemi uno stramaledetto dubbio, esiste un calcio con punizioni e rigori? (Non intendo boiate come WORLD CUP CARNIVAL, o giochi inventati dai programmatori di quelle stupide riviste che si vendono in edicola, ma quello di A. Spencer).

Mi pare che, per questa missiva, vi abbia già dato troppo da fare e occupato troppo tempo, perciò vi lascio aprire le altre lettere. Ciao e arrivederci. Ah, naturalmente, pubblicatemi (per favore), che ruffiano, direste voi, ma non è vero.

Gualtiero Bemporad

Frena! Non so dove tu abbia trovato un prezzo del genere per l'Amiga 500, ma credo proprio che ci sia un errore. A noi risulta che il prezzo sarà intorno al milione + IVA a cui va aggiunto il monitor (ma puoi anche usare il televisore). Quindi passerà ancora del tempo prima che il buon vecchio 64 se ne vada in pensione.

Le macchine con processori a 16 bit ormai sono una realtà e tra non molto, quando i prezzi saranno più popolari e il software abbondante si affiancheranno ai vetusti 8 bit.

Sul terreno dei prezzi mi pare che la situazione si stia stabilizzando: 800.000 lire per un Atari ST con 512 Kb di RAM è sicuramente un buon prezzo, anche considerando che quando, tanti anni fa, ho comprato il mio primo Commodore 64 l'ho pagato più di 600.000 lire e ora lo si può trovare a meno della metà.

Anche la Commodore ha fatto un grosso sforzo per abbassare i costi e credo che in un futuro abbastanza prossimo tutte le software house si impegneranno più decisamente nello sviluppo di programmi per i 16 bit non limitandosi alla conversione (alcune volte patetica) di prodotti per home.

Per finire, non credo che la nuova generazione debba cancellare quella precedente: una bella partitazza con le vecchie glorie fa sempre piacere...

Le versioni ufficiali di *Aliens* sono due: una europea e una americana. Quella recensita da Zzap! è quella europea ed è anche l'unica che ci risulta importata ufficialmente in Italia.

Per *Accademy* nella versione per 64 e per un eventuale calcio con punizioni e rigori dovrai aspettare un pò...

Caro ZZAP! e spett. redazione,

vorrei innanzi tutto complimentarmi con la redazione che, mi sembra, stia svolgendo un ottimo lavoro. Questa mia è decisamente lunga, non vi chiedo di pubblicarla ma spero che la prenderete seriamente in considerazione.

Della pirateria si è molto discusso, analizzando gli aspetti economici, legali e anche quelli etici. Sono stati esposti molti modi per combattere la pirateria: principalmente quello di invitare i ragazzi (che sono i maggiori consumatori di videogiochi) a non comprare più programmi piratati in quanto sono "illegali", mancano di istruzioni e spesso hanno dei bug. Se questa sarà la via che continuerà ad essere battuta, la battaglia sarà ben presto persa.

Invitare i compratori a optare per programmi originali è semplicemente patetico.

Quello che ci troviamo ad affrontare non è un semplice fenomeno di moda (quello, per intenderci, di poter dire: "lo ho 4000 programmi"), ma una precisa legge economica basata sulla domanda e sull'offerta. Dire: "non comprate software piratato" significa: "non comprate più programmi a basso prezzo, comprate programmi della stessa qualità ma ad un prezzo magari dieci volte maggiore", vi sembra logico? È vero che molti programmi piratati hanno dei bug ma tali errori non pregiudicano il buon funzionamento del programma. In quanto alle istruzioni stanno ormai nascendo delle vere e proprie riviste allegate alla cassetta.

Pertanto credo che la pirateria vada combattuta in tutt'altro modo. Innanzi tutto credo che i pirati si possono distinguere in tre categorie: le riviste, i negozianti, i pirati "domestici". Trattandosi di tre tipi di pirateria io suggerirei tre diversi modi per combattere il fenomeno.

Contro le riviste: si potrebbe convincerle a pagare i diritti di pubblicazione dei programmi ed, in seguito, a tradurre tali programmi in italiano. Tali prodotti sarebbero convenienti agli utenti per la lingua e per il prezzo contenuto. Contenuto per la larga diffusione che tali riviste potrebbero avere.

Contro i negozianti occorrerebbe principalmente l'aiuto della legge. Chi duplica software infrange la legge. Inoltre è anche facilmente punibile, basta che qualche compratore non voglia altro che software originale per provocare conseguenze disastrose al pirata.

Infine contro i pirati "domestici": la diffusione di riviste con programmi legali limiterebbe la loro azione, infine qualche sequestro di materiale duplicato e per duplicare, se ben pubblicizzato, convincerebbe gli utenti a optare per le riviste con guadagno indiretto per le case produttrici. In seguito le stesse riviste potrebbero divenire delle vere e proprie software house.

Naturalmente tutto ciò avverrà se vi sarà l'appoggio legale. Per ottenere quest'ultimo credo che sia indispensabile l'insistente richiesta da parte di riviste quali ZZAP! di norme che proteggano maggiormente il software.

Sono a conoscenza di diverse peccie nei miei consigli ma credo che esse potrebbero essere risolte facilmente.

Non ho approfondito il "come" convincere le riviste pirate a legalizzarsi e mi piacerebbe esporvi ciò che penso via telefono o magari venendovi a trovare, siete d'accordo?

Vi porgo i miei saluti e vi ringrazio per aver letto sino alla fine questa mia lunga missiva.

DDD 487, S. Maurizio D'Opaglio (NO)

Be' in effetti qualche pecca c'è. La prima sta nel fatto che le riviste possono proporre 8 o 10 giochi al prezzo di mezzo proprio perché non pagano i diritti. Nel momento in cui fossero in qualche modo obbligati a farlo non esisterebbero più.

Sull'uso della legge ci sono state negli ultimi mesi una serie di sentenze che hanno permesso di fare chiarezza. Il motivo del contendere è il carattere creativo del software. Grazie ad una sentenza della Corte di Cassazione il software è stato finalmente riconosciuto un'opera d'ingegno e come tale protetta penalmente e civilmente dal diritto d'autore. Il passo seguente riguarda l'individuazione e la denuncia degli abusi. Come i lettori sapranno in Gran Bretagna esiste un corpo apposito che si occupa della "sofisticazione" del software.

Un'iniziativa che sicuramente risulterebbe decisiva è un'ulteriore riduzione dei prezzi dei programmi originali anche se credo che ormai non ci sia molto spazio di manovra per gli importatori.

Un'altra considerazione la si potrebbe fare sulla generalità del problema copie. Se nel settore "giochi" il fenomeno è più clamoroso perché immediatamente riscontrabile, nel settore "professionale" dove i programmi hanno prezzi che variano dalle 400 mila lire ai 10 milioni e più, l'utenza è limitata e specializzata, la diffusione di copie piratate ha effetti di dimensioni molto più preoccupanti dal punto di vista economico.

Le visite ci fanno sempre piacere, a patto che non ci capitino nei momenti di furente sbattimento.



Gentile redazione di Zzap!,
Sono un Vostro lettore e Vi seguo ogni mese. Ho deciso di scrivervi perché c'è qualcosa che mi prude le mani...
Mi si sono creati dei sospetti che lì a Milano ci sia la mafia del software...

O meglio... lì in via Ausonio...

Voi siete al numero 27 e certamente siete di fronte a quelli della SIPE... pirati presenti in tutta Italia con le loro cassette (ed ora anche dischi...).

Loro infatti sono al numero 26...

Ho notato una cosetta assai strana: nella vostra (mediocre e scadente) rivista recensite dei giochi, e solo dopo pochi giorni ecco che mi vedo le cassette di quello della SIPE con i giochi da voi recensiti a prezzi sopra le 10.000 Lire mentre con la stessa cifra compro la cassetta di "quelli" e me ne vendono ben dieci! Almeno loro cambiano nome ai giochi...

Ma chi volete fare fesso?

Non è vero forse che collaborate tutti assieme?

Non è vero che comprate i giochi da PERSOFT e dalla NIWA?

Voi vi guardate il gioco e gli fate quelle recensioni sceme, e poi lo passate a quelli della SIPE che ne cambiano nome e se lo registrano su nastro...

Non è forse così?

Per me ZZAP! e SIPE sono la stessa minestra!

Pirati loro come voi!

Ci manca solo che con la rivista ci alleghiate una cassetta... e allora si che siamo a posto!

Ora potete ignorare tutto questo.

Ma sappiate che qualcosa lì in alto si sta muovendo e tra poco tutti voi sparirete!

Non abbiate paura... le prove sono tutte contro di voi!

Continuate pure così... ve la sapremo raccontare. Mi rifarò vivo ben presto! (Vi verrò a trovare...).

Bye, bye.

Mister X

Se verrai a trovarci saremo felici della tua visita, a patto che ti metta i guanti. Se ti prudono le mani probabilmente hai contratto qualche infezione e non vorremmo esporci al contagio.
Sulle tue brillanti deduzioni, caro Ispettore Derrick, mi è già capitato di rispondere qualche tempo fa ad un altro lettore su come stanno le cose...

Spettabile redazione di Zzap!

Complimenti a parte sono un ragazzo di 18 anni iscritto al 1° anno alla Facoltà di Architettura all'Università di Firenze intento, nel prossimo anno, ad iscriversi alla Facoltà di Informatica; comunque sono un vostro accanito lettore, acquistando la bene amata rivista mensilmente dal famoso "Numero 1° anno I" e di questo non posso lamentarmi. Vi scrivo per fare una proposta a tutti i lettori; dunque come voi pubblicate la vostra PAGELLA DI ZZAP penso che pubblicherete la PAGELLA DI PIERO & FRIENDS eccola:

PRESENTAZIONE: 60%

Copertina colorata (anche se disturba un po' la scritta Videogiochi verticale) con un'impostazione accettabile.

GRAFICA: 72%

Realizzata accuratamente e dettagliatamente, ma a volte con disegni un po' scadenti.

SONORO: 0%

No comment.

APPETIBILITA': 68%

A volte ti fa venir voglia di leggerla più volte.

LONGEVITA': 43%

Ti attira per un po' di tempo ma poi viene archiviata.

RAPP. QUALITA'/PREZZO: 97%

Da non farsela scappare neanche una volta: prezzo giusto per una rivista giusta.

GIUDIZIO GLOBALE: 68%

Un prodotto di alta qualità che accetta di tutto ma a volte si perde nel nulla.

Sperando nella pubblicazione di questa lettera propongo ad altri lettori/ici di Zzap di fare anche loro una piccola PAGELLA FRIENDS e alla fine vedremo cosa verrà fuori!! Spero bene per voi! (Sono/iamo curiosi).

Salutoni dagli universitari di Firenze (ricordo che la pagella è stata fatta da un gruppo di 23 ragazzi rappresentanti ben 18 regioni italiane).

N.B. vi preghiamo di pubblicare la lettera siamo solo dei poveri universitari.

Pierluigi C. ARK & CO.

La proposta è messa al vaglio degli altri lettori che, purtroppo so che accetteranno con entusiasmo. Purtroppo, perché chi starà qui a calcolare i punteggi sarò io. Un consiglio: smettetela di dire che il prezzo della rivista è basso oppure dovremo dedurre che siete disposti a spendere di più...

Torino 10/04/87

Spett.le Redazione ZZAPiana

Sono un MSX 27enne affezionatissimo lettore della vostra rivista. Ultimamente vorrei avere però tra le mani, anzi tra i bytes, l'Untore alias colui che si occupa della rubrica TOP SECRET e che ha pubblicato le poke assassine di BOULDERDASH nel n° 8 (gennaio) che io ho usato poco tempo fa.

L'effetto delle suddette poke(50008,0), poke 59009,32 e poi defusr = 49408: A = USR (=) lungi dal dare l'effetto voluto ha semplicemente impiantato il gioco con il povero Rockford bloccato (tipo: OUT OF TIME) al quadro A1. Questo non sarebbe nulla se resettando, spegnendo il computer o ricaricando il gioco si potesse tornare ai valori di default nelle suddette locazioni (valori che sono 255 sia per la locazione 50008 che per la 50009) e se questi nuovi valori non disabilitassero il joystick per moltissimi altri programmi (diciamo che un buon 40% dei miei programmi giocosi non dà più segni di vita o meglio non li danno più i personaggi che dovrebbero essere controllati da joystick o da tastiera) e dato che la maggioranza dei programmi che ho è originale e che io non ho molto feeling con l'Assembler vi sarei grato se mi tiraste fuori dai pasticci in cui mi avete affogato. Magari con una rubricetta di una due pagine che si occupi di pronto soccorso, come nel caso del patatrac capitato con LITTLE COMPUTER PEOPLE nei primi numeri (e ora che il fumetto, peraltro non malvagio come leggo dai pareri di altri lettori, sta per finire si potrebbe utilizzare una pagina in questo senso, che ne dite?)

Chiudo indicandovi che il mio indice di gradimento nei vostri confronti è di circa 80%, potrebbe essere molto di più se ci fosse qualche recensione in più dedicate ad altre macchine che il 64 (i cataloghi Lago e MASTERTRONIC qualche titolo lo riportano... e sulla copertina c'è scritto per C64 e poi i nomi di 4/5 altre macchine per cui qualcosina in questo senso potreste tranquillamente fare).

Cordiali saluti a tutti e continuate così che siete forti.

P.S.

Se qualcuno è in grado di aiutarmi per risistemare il tutto io ho un SO-NY HP 75

CIAO!!!

Enrico Badovini - Via G. Piazza n. 13, 10110 - TORINO

Della serie misteri dei computer

Ogni tanto arrivano in redazione lettere che testimoniano fatti sconvolgenti e assolutamente miracolosi accaduti a qualche lettore. Forse qualcuno di voi si ricorderà di quello che dopo aver battuto "S?" si era ritrovato col computer distrutto. Si è trattato di un caso limite, a cui ne sono seguiti altri meno inspiegabili, ma comunque bizzarri. La testimonianza di Enrico mi ha lasciato molto perplesso. Spesso quando presentiamo delle POKE in Top Secret amiamo definirle POTENTI, ma non pensavo che potessero arrivare a sprogrammare la ROM del tuo HP 75.

Quando inserisci delle POKE queste agiscono sul programma e comunque non possono rimanere attive dopo lo spegnimento del computer. La ROM (READ ONLY MEMORY) che contiene tutte le informazioni non volatili della macchina non è accessibile e quindi non può trattenere istruzioni date dall'utente. Lo stesso discorso vale per il programma che rimane immutato sul suo supporto (eprom, cassetta o disco). Nel caso di LCP da te citato le cose erano un po' diverse, nel senso che il listato agiva direttamente sulle informazioni del programma che venivano riportate alle condizioni iniziali. Morale della favola non sappiamo proprio individuare la causa del tuo guaio...



ZZAP! POSTA



Cari amici di Zzap!

È ora di finirla! (Grrr! come sono cattivo!)

Tutte le volte la stessa storia!

Ogni volta che esce zzap! La mia città, composta da tranquilli ragionieri e pacati operai si scatena per avere 1 delle due copie che arrivano alla mia edicola (in tutto ci sono 4 edicole ma solamente 1 è abbastanza vicina); ieri, per esempio, fin dalla periferia banditi a cavallo tentarono di assaltare il furgone dei giornali, ma l'autista, che non era un allocco, se ne sbarazzò con un candelotto di dinamite, dall'alto, intanto, paracadutisti si lanciarono sul furgone ormai senza difesa, non c'era scampo, se non ché, all'ultimo momento, sbucò fuori un samurai, che con un salto incredibile salì sul furgone e fece a fette sottili tutti i paracadutisti.

Dopo questa ingente umanità di bistecche, volle prendersi il suo Zzap! Nessuno osava contrastarlo, "The Way of the Tiger" era il più forte!

Stava per affettare anche il furgone con l'autista quando una mitragliata lo uccise: era il campione cittadino di "Commando", che con spavalderia si avvicinò al furgone; ma ecco che un tipo, rassomigliante a Jeff Minter, che a cavallo di un cammello, caricò, e da allora, nella città, fu guerra: bambini bastonati, uomini torturati, vecchiette malmenate, donne costrette a guardare Domenica In... e ci fu dolore, pianto e stridore di denti: ecco cosa succede per cuccarsi un Zzap!

Scherzi a parte, non credete che sia ora di aumentare le tirature? Due copie per edicola, a parer mio, son davvero poche, o compri il giornale il giorno che esce, o addio Zzap!

Ed ora cambiamo discorso.

Parlando dell'angolo della posta vorrei chiedervi un favore: per pietà, non pubblicate più di una lettera di proteste al mese, sono stufo di leggere lettere che dicono soltanto cose del tipo "voi siete brutti, sporchi e cattivi"; "a quel gioco, dovevate dare il doppio" o "lavatevi, perché avete le pulci".

Lettere di critiche sì, ma solo se sono costruttive e fondate, gli esempi non mancano; ora per esempio, sono sicuro che vi arriveranno centinaia di lettere di maledizione perché nel numero 11 non c'era neanche un gioco per C-16 (computer che lo ho), e allora, per favore non pubblicatele, visto che di questo fatto se ne è

parlato già abbastanza.

Poi, mi piacerebbe sapere se leggere, e se a qualcuno avete mai risposto via posta.

Chi è il mago Merlino inglese? E quello italiano?

Zzap! Inglese, è solamente in bianco e nero?

Che fine fanno i programmi recensiti? Ve li portate a casa? (magari).

Sto scrivendo un gioco e vorrei mettermi in contatto con qualcuno che conosca il linguaggio macchina per il C-16. Per uno scambio di notizie, potreste pubblicare questo annuncio?

Ed ora vi saluto perché ho lasciato un paio di P.S. Ciao!

Anzelotti Roberto
Via Dello Spizzone, 31
03012 Anagni (FR)

P.S. Tornando a parlare dell'insufficienza di copie, voglio dirvi, che il mio edicolante, si scorda sempre delle prenotazioni.

P.S.S. Salutate mago Merlino e dategli che presto gli manderò un mio adventure.

Sì, purtroppo, leggiamo tutte le lettere che ci arrivano, e devo ammettere che è una sofferenza. Sapessi quante minacce di suicidi, omicidi, redattoricidi e genocidi per mancata pubblicazione ci giungono ogni mese. E il dubbio è sempre lo stesso: lo faranno o non lo faranno? Decidete quali lettere pubblicare è sempre più difficile...

Non rispondiamo ai lettori via posta, qualche volta lo facciamo per telefono.

Mago Merlino è Mago Merlino. Quando chiamate la redazione parlate con Riccardo Albini, ma lui è solo un intermediario. Zzap! 64 ha molte foto in bianco e nero, ma ultimamente su pressione nostra e dei loro lettori, gli editori inglesi hanno deciso di pubblicare un maggior numero di foto a colori.

I programmi una volta recensiti vengono archiviati o restituiti all'importatore. Questa è una domanda che ci pongono in molti, ma non ho ancora capito il perché. Spero non stiate pensando a una visita "notturna" alla redazione...

Spettabile Redazione, non sono un Vostro assiduo lettore, anzi al contrario, conosco la Vostra rivista da pochissimo tempo, ho acquistato infatti per la prima volta il numero 11 di Zzap il mese scorso. A mio parere è una rivista molto completa e ben dettagliata che con i vari servizi, ve lo garantisco, raggiunge il massimo.

Bando alle cince passo subito al mio "problema". Vorrei chiederVi infatti cosa ne pensate Voi del C64, sia come personal ad uso Gestionale.

La domanda che pongo può sembrare forse un po' stupida, ma dai pareri che ho letto sulla rivista del mese scorso (pareri molto discordi) non so se la mia decisione di acquistare il new C64 è stata positiva o negativa, ero infatti un "antico" possessore del vecchio C64 che, pensando di rinnovarsi ha comprato il nuovo computer.

In conclusione Vi chiedo: ho fatto bene o no? Come tutti spero che la lettera sia pubblicata e nel caso che ciò sia fatto Vi ringrazio anticipatamente e Vi porgo i miei saluti.

Un Vostro fedele lettore
Mario (Varese)

In molti si pongono questo dubbio. Sinceramente non posso pensare al 64 come macchina dedicata all'uso gestionale, se non altro per le limitazioni date dalla sua memoria, e devo dirvi che, a meno che il tuo vecchio Commodore non fosse in condizioni disperate, l'acquisto del nuovo non mi pare una buona idea. Il C 64 rimane un buon home computer, insuperato sotto molti aspetti, ma per quanto riguarda un utilizzo professionale il mercato ormai offre soluzioni più "credibili" a prezzi accessibili.



Caro Zzap!,
come avrete notato dal mittente, ZZAP! è seguito anche all'estero. Volevo innanzitutto complimentarmi con voi per quest'ottima rivista che reputo la "THE BEST" in Italia. Ci sono però (secondo me) alcuni punti su cui si può discutere:

1) Per quale enigmatico motivo non dedicate neanche mezza pagina a quell'eccezionale e diffusissimo computer che è l'AMIGA? Questa macchina sta lentamente soppiantando il C-64/128 e probabilmente in poco tempo sarà il nuovo NUMBER ONE. Come mai non lo degnate neanche di uno sguardo mentre dedicate pagine intere al C-16/PLUS4 che è ormai da tempo "OUT OF PRODUCTION"?

Non sapete a quanti lettori farebbe piacere immenso ricevere almeno qualche notizia su SOFTWARE + HARDWARE per l'AMIGA!

Provvedete, se no ci sarà uno sciopero generale di tutti gli amighisti per quanto riguarda comprare ZZAP!

2) Nelle recensioni dei giochi (mi complimento con voi per le foto che sono di molto migliorate) dovrete dare un pò meno spazio alla storia che c'è dietro al gioco (perché se uno il gioco ce l'ha originale, la storia la sa già, mentre se uno il gioco non ce l'ha la storia non gli interessa!) e dare più spazio a suggerimenti puramente inerenti alla strategia del gioco (nella rubrica TOP-SECRET non ci può stare tutto!).

Perciò penso che per rispetto dei lettori che come me l'hanno seguito dalla I puntata bisognerebbe farlo proseguire fino alla fine.

La gente che non tiene conto di queste cose dimostra solo il proprio egoismo nonché un'immaturità congenita!

A parte quei due punti, la vostra rivista è veramente OK anche perché da voi c'è una componente che alle altre riviste di computer sembra mancare, e cioè un pò di umorismo.

Spero leggerete la lettera (se non la pubblicate ci sarà una bomba di un milione di GUFO-WATT che esploderà in via Ausonio)! Questo "attentato" sarà rivendicato dalla F.A.C.A.S. (frazione "armata" Commodoristi + Amichisti svizzeri).

Per concludere spero che andrete avanti così bene come sempre e vi saluto dicendovi PRINT CHR\$(67) + CHR\$(73) + CHR\$(65) + CHR\$(79)!

Carel Helf

Via Carrà Servetta, 22 6616 Losone (TI) - Svizzera

Prima di tutto vorrei salutare tutti i nostri lettori ticinesi. Ciao lettori ticinesi!

L'Amiga è arrivato! Dacci il tempo di testarlo e di organizzare l'arrivo del software e sarai accontentato.

Ma nel frattempo vorrei lanciare un'inchiesta: quanti tra i nostri lettori hanno un Amiga? Per noi è importante saperlo non tanto per motivi veniali (quante copie in più venderemo?), ma per capire, al di là dei dati che ci possono giungere da importatori e negozianti, come si sta configurando il mercato.

Quindi Amighisti italiani e stranieri fatevi vivi.

P.S. Le gufate non ci spaventano siamo difesi dal SAGO (Space Anti Gufo Defence).

ZZAP! VIDEOMATCH

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

via.....città.....

gioco.....

compatibilità..... livello diff

punteggio..... tempo impiegato.....

nota

Enduro Racer (Activision)

1.388.009 / Alberto Rossetti, Zzap!

Gauntlet (US Gold)

916.767 / Renato Rocca, Roma

Super Cycle (Epyx)

263.840 / Mauro Stolf, Roncegno (TN)

240.160 / Marco Grassi, Andria (BA)

134.720 / Andrea Mantovani, Ferrara

99.530 / Andrea Grazioso, Bari

Sanxion (Thalamus)

42.300 / Germano Cesari, Roma

32.580 / Maurizio Maino, Milano

Commando (Elite)

1.262.100 / Luigi Pedace, Rossano Calabro (CS)

Green Beret (Imagine)

1.350.000 / Sergio Fraccon, Padova

Slamball (Americana)

1.095.310 / Massimo Sinesi, Barbaiana di Lainate (MI)

Space Harrier (Elite)

999.800 / Massimo Bertuccidi, Roma

241.900 / Tiziano Bristot, Belluno

Uridium (Hewson)

582.655 / Andrea Mantovani, Ferrara

455.995 / Marcello Salerno, S. Ilario d'Enza (RE)

Fist II (Melbourne House)

343.400 / Leonardo Salerno, S. Ilario d'Enza (RE)

Arkanoid (Imagine)

561.520 / Mario Cherubino, Torre del Greco (NA)

540.700 / Daniele Cipollini, Bologna

500.870 / Adriano Paterlini, Pilzone d'Iseo (BS)

429.550 / Alessandro Moretti Pietrangeli, Roma

The Sentinel (Firebird)

Screen 9999 / Francesco Loreti, Ancona

Screen 0304 / Cristian Ghezzi, Lissone (MI)

Screen 0244 / Massimiliano Santini, Piombino (LI)

Dragon's Lair II (Software Project)

396.736 / Calogero Sana, Tortona (AL)

Bombjack II (Elite)

447.700 / Riccardo Ortolani, Roma

1942 (Elite)

275.600 / Maurizio Carmini, Sesto Fiorentino (FI)

180.630 / Cristian Poggi, XII Morelli (FE)

Uchi Mata (Martech)

302.280 / Andrea D'Accico, Brindisi

215.000 / Daniele Cipollini, Bologna

Express Raider (US Gold)

104.400 / Danele Cipollini, Bologna

West Bank (Gremlins Graphics)

1.000.400 / Mirco Lugli, Valerio Govoni e Cristian Poggi, XII Morelli (FE)



Metro-Cross è ambientato ad Orthema, una cittadina telematica dall'aspetto molto pulito e curato. Un ragazzino con elmetto e t-shirt si presenta sulla pista piastrellata ed appena inizia a percorrere i lunghi viottoli si rende conto che questa metropoli è svizzera solo in apparenza. Latine vuote di coca-cola, fastidiosi topi e vermiciattoli, insidiose botole sono disseminati un po' ovunque.

Un duro lavoro quindi terminare entro il tempo limite (intorno ai 40 secondi) ciascuno dei 24 settori che compongono questa pista artificiale e raggiungere punteggi record. **Metro-cross** è la conversione del simpatico gioco da bar realizzato circa due anni fa dalla Namco.

La corsa contro il tempo inizia con il nostro atletico protagonista pronto a scattare al primo comando. I primi punti sono assegnati ogni tre piastrelle percorse (50). Durante il percorso dovete essere pronti a superare numerosi ostacoli. Indispensabile è saltare le enormi lattine rotolanti ed evitare pericolose botole. Se passate sopra una di queste trappole potete essere storditi da colorati serpenti (botole grigie) oppure risucchiati per alcuni secondi (botole azzurre). Altri rallentamenti possono venire da micidiali topi che possono mordere il coppino del ragazzo oppure correndo sulle piastrelle verdi (la velocità viene ridotta di un quarto).

Non iniziate a disperarvi perché **Metro-Cross** non ha solo particolari negativi. Le lattine blu abbandonate sul pavimento quando vengono schiacciate bloccano il timer mentre se vengono prese a calci danno dei bonus che variano da 100 a 5000 punti a seconda dei colpi ricevuti. Le lattine verdi invece hanno un effetto turbo aumentando la velocità. Da questo punto di vista il massimo è rappresentato dallo skateboard presente in vario numero in alcuni settori e che permette di macinare numerose piastrelle in breve tempo. Lo skateboard garantisce anche 2000 punti ogni volta che viene sostituito in corsa e 10000 punti se si riesce a portarlo fino al termine di un set-

tore. Molto utili sono anche delle pedane elastiche che permettono lunghi ed acrobatici balzi. Le sorprese di **Metro-Cross** naturalmente non finiscono qui ed ogni settore ha difficoltà crescenti e richiede strategie sempre più complicate. Indispensabile è avere un notevole colpo

d'occhio per studiare le traiettorie migliori. Ricordatevi in ogni partita avete a disposizione solo una prova e se fallite solo una volta il vostro eroe si disintegra. In questo caso la vostra unica speranza è di aver realizzato un punteggio degno di essere registrato sullo score-board.

PRESENTAZIONE 80%

Istruzioni in italiano un po' troppo scarse. Il gioco è comunque immediato e quando si gioca al bar nessuno vi spiega niente.

GRAFICA 91%

I programmatori della Probe hanno fatto proprio un bel lavoro.

SONORO 70%

Una musicchetta ben realizzata ma un po' noiosa. Una volta esclusi gli effetti sonori non sono niente di eccezionale.

APPETIBILITÀ 90%

Numerose combinazioni di

bonus e punteggi e 24 livelli di difficoltà sempre più impegnativa

LONGEVITÀ 92%

... non sono male da affrontare e superare

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 77%

Un buon investimento per gli amanti degli arcade.

GIUDIZIO GLOBALE

92%

Un'ottima conversione di un gioco da bar che non ha mai entusiasmato le masse dei videogiocatori incalliti.



METRO-CROSS

Us Gold/Namco, cassetta/disco L. 18.000/25.000, joystick/tastiera.
Per C64/128, Atari ST, Spectrum



Qualche anno fa andava molto nelle sale da bar della riviera. **Metro-Cross** è uno degli arcade game più classici. La versione per home computer è stata realizzata in modo perfetto con un'ottima grafica ed una splendida scelta di colori. **Metro-Cross** riesce a soddisfare anche il più esigente dei videogames grazie alla sua superba giocabilità ed alle numerose possibilità di bonus.

Versione provata: Atari ST



"Gioco"
"Caldo"

MEAN 18

Per Amiga, Atari ST, Apple IIGS Accolade, disco L.59.000



I golf sta imponendosi come lo sport più amato dai programmatori di videogiochi. Le versioni elettroniche di questo sport d'élite non si contano più. Ma quella che vi presentiamo è una produzione particolare, una produzione "deluxe".

Mean 18 è stato realizzato dalla Microsmiths per la Accolade, la software house americana fondata da due transfughi dell'Activision.

In allegato alla confezione trovate il libretto di istruzioni ed il disco programma con quattro percorsi (St Andrews, Augusta National, Pebble Beach e Bush Hill).

L'Accolade ha già realizzato altri tre volumi contenente nove delle più famose course del mondo. Tutte le buche di questi campi di golf sono state disegnate con il COURSE ARCHITECT, lo speciale editor grafico contenuto nel disco programma che consente di creare e modificare qualsiasi tipo di percorso a proprio piacimento.

Mean 18 è per 4 giocatori e può essere giocato in tre modi: **Stroke** un allenamento per un massimo di 4 golfisti, **Match** una sfida all'ultimo par tra due avversari **Best Ball** una partita con due team di due giocatori ciascuno. Per ogni golfista è possibile determinare l'handicap che riguarda il tipo di gara ed il livello di difficoltà. Nel primo caso la scelta è tra professionista e regolare (varia la distanza del "tee" dal "green") mentre nel secondo selezionando il livello principiante

(beginner) il caddy (porta mazze) vi suggerisce la mazza in base alla distanza della pallina dalla buca. Nel livello esperto (expert) dovete fare tutto da soli ed essere molto precisi nel tiro. Prima di affrontare una buca potete consultare la sua planimetria per studiare il tiro migliore. Una volta appoggiata la pallina sul tee nella parte bassa dello schermo sono contenute alcune icone che permettono di modificare il tipo di mazza, la direzione del tiro e controllare in qualsiasi momento lo score e la planimetria della buca (il programma riproduce anche la sequenza dei tiri).

Per colpire la pallina è sufficiente premere per tre volte il pulsante del mouse controllando la barra verticale sulla parte sinistra dello schermo. La prima pressione avvia il colpo, la seconda determina la forza del tiro e la terza stabilisce l'effetto. La prospettiva è sempre da dietro il giocatore e cambia quando si arriva sul green con il golfista ripreso dall'alto. Anche in questa fase si utilizza il mouse per guidare il cursore sulle icone che permettono di determinare direzione ed effetto del colpo. Utilizzando il "Course Architect" è possibile disegnare i percorsi. Il procedimento è molto semplice e consiste nel riempire il prato vuoto con le icone che rappresentano il green, gli alberi, il tee, l'acqua, la sabbia, modificare la pendenza del terreno e stabilire il Par (numero dei colpi richiesti per completare una buca).

PRESENTAZIONE 90%
Una splendida confezione a libro che ricorda quella dei giochi originali americani dell'Electronic

GRAFICA 80%
Un po' deludente per definizione anche se ogni percorso ha numerosi particolari ed ostacoli molto colorati.

SONORO 99%
Effetti stupefacenti con tanto di ovazioni da parte del pubblico.

APPETIBILITA' 91%
Semplice da giocare e allo stesso tempo impegnativo.

LONGEVITA' 95%
La possibilità di giocare in squadre da due e i nuovi percorsi non vi finiranno mai di stancarvi.

RAPPORTO QUALITA' / PREZZO 55%
Forse un po' troppo alto anche se il programma è veramente completo.

GIUDIZIO GLOBALE 95%
Pur rimanendo fedele al buon vecchio **Leaderboard** devo ammettere che **Mean 18** è veramente tosto.

L'Accolade ci ha ormai abituato a giochi di gran classe **Mean 18** si è già meritato la qualifica quale miglior simulazione da parte dell'Associazione Editori Software americani. **Mean 18** garantisce un'ottima varietà di scenari con ogni tipo di terreno e difficoltà. Il gioco comunque ha qualche piccolo difetto soprattutto dal punto di vista grafico. Ma questi sono solo piccoli dettagli per un gioco veramente completo che riesce a soddisfare anche le esigenze del golfista professionista. Max Headroom ne andrà matto. (Provata la versione per Amiga).





GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Gamestar, cassetta/disco L.18.000/25.000/39.000. Per C64, Atari ST

«**N**on sapete veramente cosa vuol dire giocare a football americano», dice la presentazione del gioco, «se non siete mai stati in campo, con un linebacker esterno che punta dritto contro di voi e nessuno che lo blocca». «C'è una parola per questa esperienza: dolore».

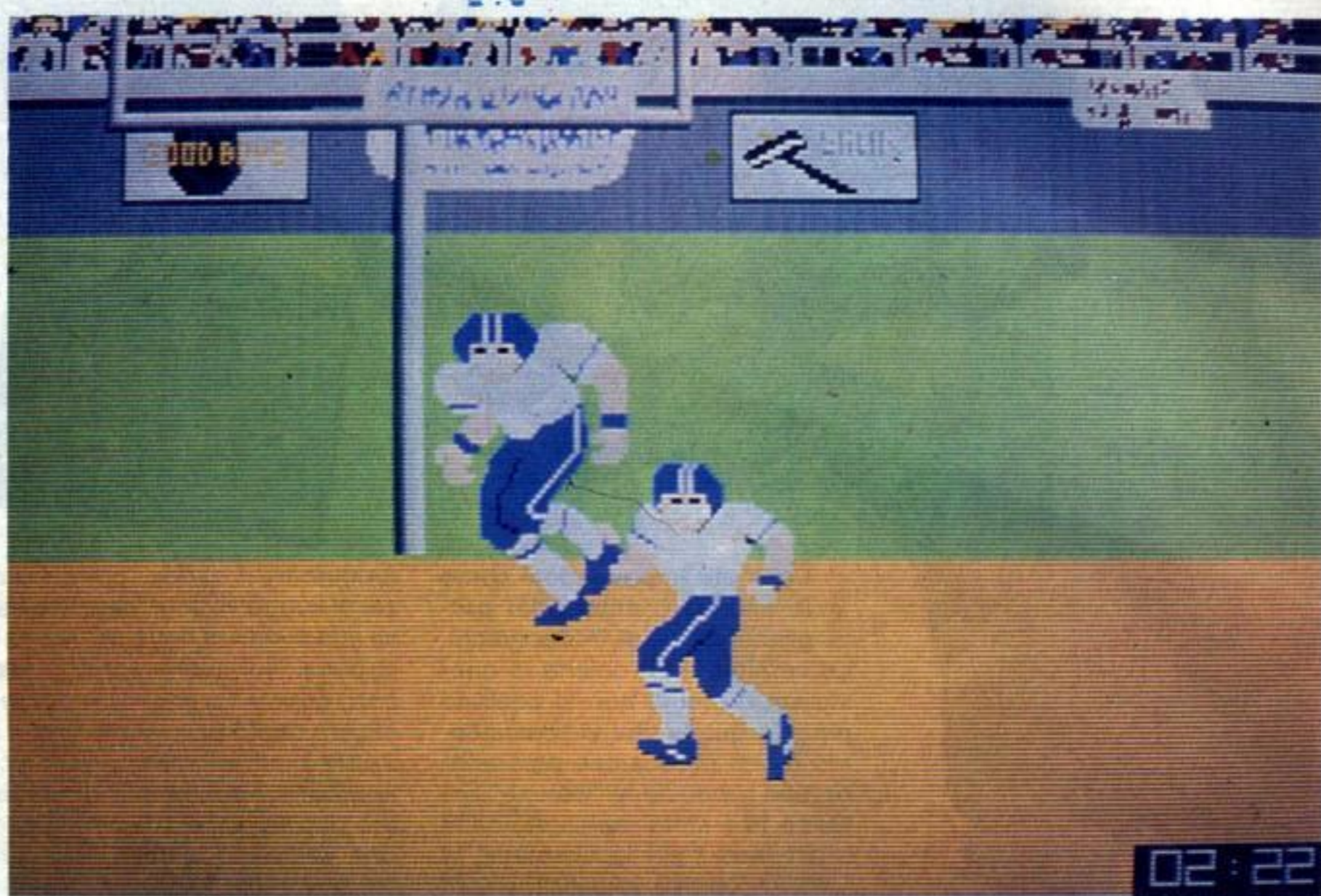
Fortunatamente, si tratta di un computer gioco e non proverete il dolore, ma vedrete almeno il linebacker puntare dritto contro di voi e placcarvi al volo.

GFL Championship Football è indubbiamente una delle migliori simulazioni di football americano presenti sul mercato. E non solo perché gira su un computer a 16 bit. La Gamestar, casa di software americana specializzata in simulazioni sportive, ha portato alle estreme conseguenze il significato della parola simulazione.

A differenza delle altre simulazioni di football, dove si vede l'azione degli spalti — in terza persona —, la visuale di **GFL Championship Football** è soggettiva: vedete il gioco con gli occhi del running back (nelle azioni di corsa) o del ricevitore (nelle azioni di lancio).

All'inizio del gioco dovete scegliere, tramite il joystick, la durata di ciascun quarto (4 o 7 minuti), il numero di giocatori (uno o due) e la squadra che volete guidare tra le 28 che costituiscono la Gamestar football League.

La scelta della squadra è di vitale importanza. Per ciascuna squadra sono indicate otto categorie: QB (quarterback), running back (RB), offensive line (OL), receivers (RC), defensive line (DL), linebackers (LB), defensive backs (DB) e coach (CH). A ciascuna categoria corrisponde un numero da 1 a 3 che indica l'abilità o capacità dei giocatori che la costituiscono. Il vostro tipo di gioco durante la partita è ovviamente legato al punteggio per ciascuna categoria: se avete un buon running back, ad esempio, dovrete sfruttare spesso le corse, giocherete sui lanci se avete un buon QB e dei bravi ricevitori.



Una volta eseguite queste operazioni, appare lo schermo del tabellone luminoso. Nella parte superiore vi sono tutte le informazioni necessarie al gioco: i nomi delle squadre (nei rispettivi colori), il punteggio, il numero di timeout, il down e le yard da conquistare per ottenere un primo down, il quarto in gioco e l'orologio.

Nella parte inferiore, divisa verticalmente in due sezioni, vi sono gli schemi: 34 per l'attacco e 12 per la difesa.

Il giocatore in attacco ha 30 secondi di tempo per scegliere lo schema. Per farlo deve far scorrere col joystick le formazioni fino ad evidenziare in bianco lo schema desiderato. Premendo il pulsante di fuoco la selezione verrà confermata. Lo stesso farà il giocatore in difesa, il quale, dopo che l'avversario avrà premuto il pulsante di conferma selezione, avrà solo 4 secondi di tempo per scegliere lo schema difensivo.

Lo schermo cambia e appare il campo di gioco. Il giocatore in attacco dovrà eseguire lo schema scelto per cercare di conquistare terreno. Il giocatore in difesa sta invece a guardare poiché

il suo ruolo si esaurisce con la scelta dello schema difensivo: è il computer che, in base allo schema prescelto, comanda i difensori.

Terminata l'azione, si ritorna al tabellone luminoso che darà l'esito dell'azione. Si sceglieranno nuovamente gli schemi e con questa alternanza si procede fino alla fine della partita. Come nel football vero, le azioni di lancio presuppongono una precisione e un tempismo millimetrico. Ciascuna "pass route" del ricevitore deve essere eseguita perfettamente se si vuole che il ricevitore deve essere eseguita perfettamente se si vuole che il ricevitore si trovi all'appuntamento con il pallone lanciato dal quarterback. Nel libretto d'istruzioni sono indicati i movimenti che il ricevitore deve eseguire per ciascuna «pass route»: il giocatore deve ripeterli esattamente, aiutandosi con delle frecce che indicano la direzione di movimento, visibili nella parte bassa dello schermo.

Le azioni di corsa, pur funzionando allo stesso modo, sono più facili da eseguire poiché hanno una maggiore tolleranza agli errori.

PRESENTAZIONE 90%

Ottima presentazione su schermo e istruzioni esaustive anche se un po' dispersive.

GRAFICA 95%

Convincente nella prospettiva e fluida nei movimenti. Sfrutta bene la qualità della macchina.

SONORO 65%

Deludente se si pensa alle qualità sonore dell'ST.

APPETIBILITÀ 97%

Se vi piacciono le simulazioni di football, vi farà esclamare «WOW!»

LONGEVITÀ 75%

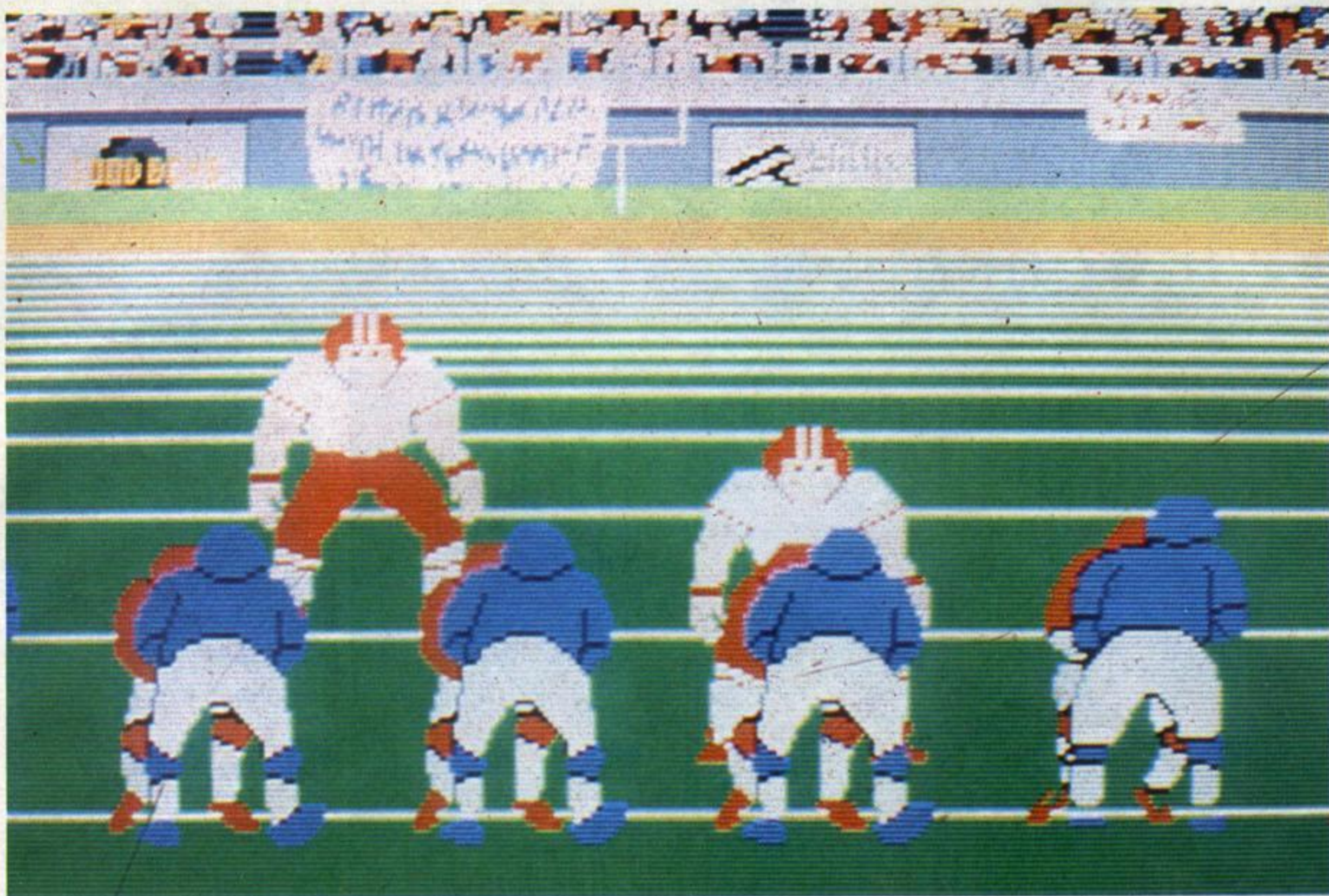
Vi terrà impegnati per un po', ma se non siete football-dipendenti non tarderà a venirvi a noia.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 81%

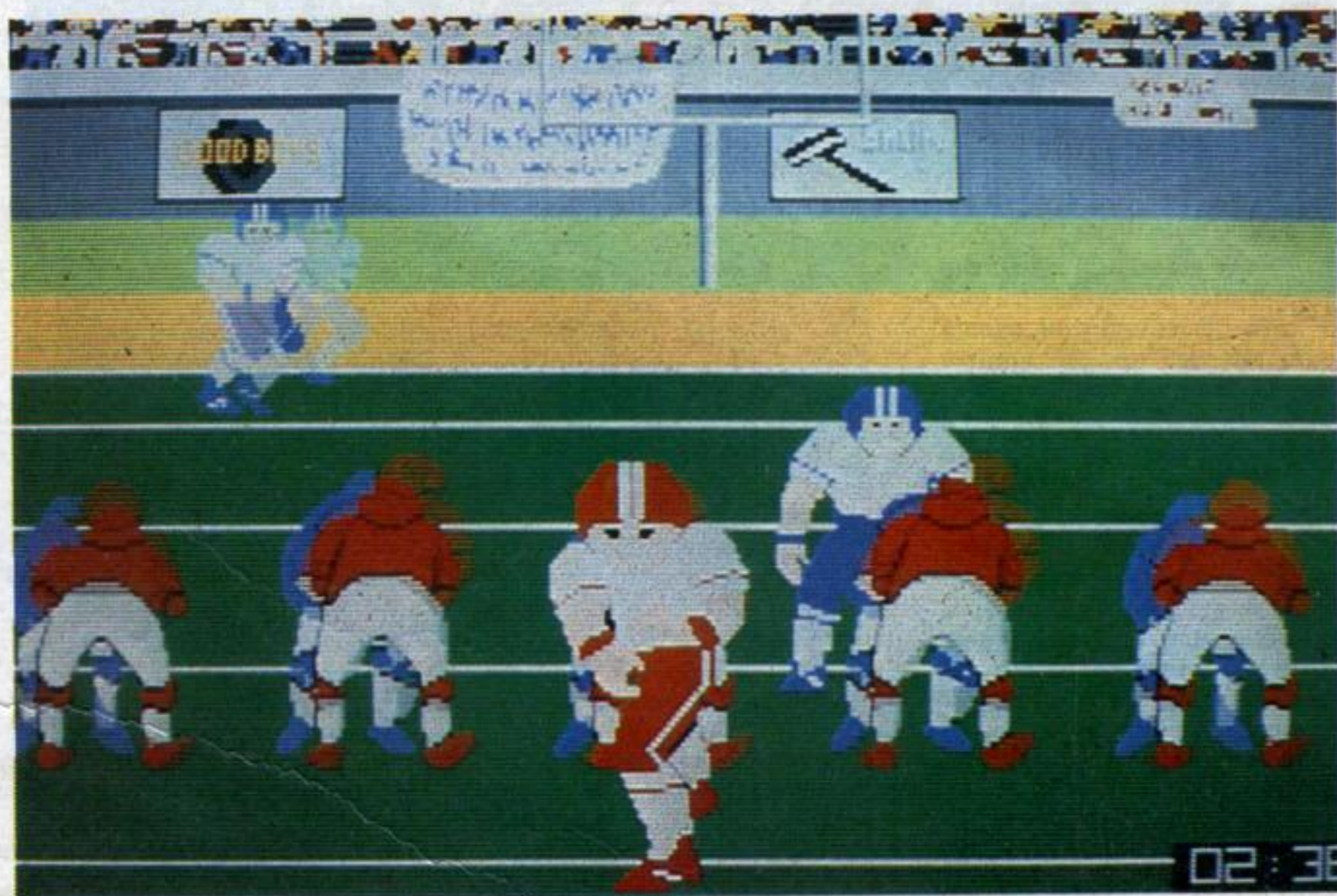
Non c'è niente di meglio

GIUDIZIO GLOBALE 92%

Divertente e impegnativo: una simulazione sportiva degna di partecipare alle Olimpiadi dei Computer Giochi.



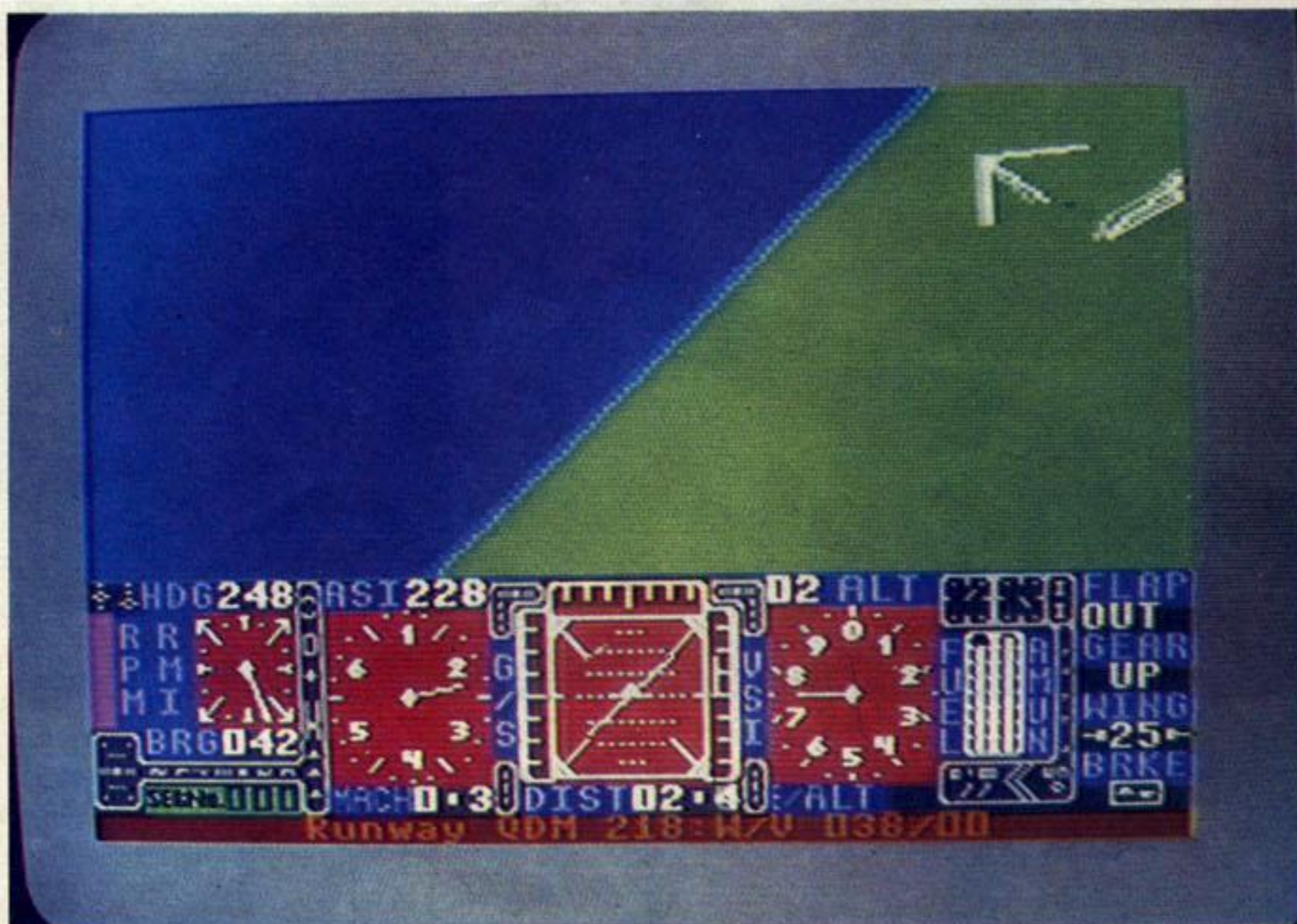
Appena caricato **GFL Championship Football** si resta a bocca aperta. La prospettiva «in the helmet» fa veramente credere d'essere in campo. Quando poi vedi per la prima volta un linebacker tuffarsi contro lo schermo, le esclamazioni di stupore non si contano più. I movimenti dei giocatori sono credibilissimi e **GFL Championship Football** segna dei punti anche per il realismo della simulazione. Il controllo dei ricevitori è la cosa più simile ad una «pass route» mai implementata su computer e nelle azioni di corsa devi proprio infilare il «buco» aperto dalla linea d'attacco. Gli schemi di gioco sono piuttosto vari e consentono di adottare la strategia più idonea ai propri giocatori. **GFL Championship Football** è la definitiva simulazione del football americano e merita il suo prezzo fino all'ultima yarda.



Il football americano è lo sport che in assoluto ha ricevuto il maggior numero di conversioni. **GFL Championship Football** è sicuramente quella più convincente: semplice ed allo stesso tempo entusiasmante da giocare, grafica spettacolare. Interpretare il ruolo del coach e quindi del giocatore in campo non è male e garantisce partite al cardiopalma. Il massimo la Gamestar l'avrebbe ottenuto introducendo la possibilità di partecipare a qualche torneo tipo **Two-on-Two**. Ma questi sono piccoli dettagli che non modificano l'impressione estremamente positiva che mi ha dato questo **GFL Championship Football**.

TWIN TORNADO

Doctor Soft Simulation, cassetta L. 18.000, joystick/tastiera. Per C64/128



Il Panavia Tornado è uno dei soliti jet supersonici ultra moderni ed armati con missili adatti ad ogni tipo di nemico: dallo spericolato turista che si avventura in zone proibite con il suo Piper oppure avversari più minacciosi alla ricerca della risa nell'alto dei cieli.

Caricato il programma appare il classico schermo di ogni simulatore di volo: la parte bassa occupata dalla consolle di comando e quella superiore con il blu del cielo ed il verde del terreno. Premendo F1 si accede al menu principale che permette di selezionare la missione desiderata ed il livello di difficoltà (sono 17) tra allenamento, combattimento contro avversari comandati dal computer e sfida a un amico in un duello contemporaneo. Questa ultima opzione è la vera novità di questo gioco. Questa sfida aerea contro un avversario umano avviene in contemporanea su due schermi collegando due computer con uno speciale cavo venduto su richiesta assieme al programma. In questo modo



Twin Tornado è la solita simulazione di combattimento in stile *Top Gun*? In parte è vero ma **Twin Tornado** ha tutte le carte in regola per diventare il numero uno tra una nuova categoria di videogiochi: i gio-

chi interattivi. Qualcosa di simile è già stato realizzato per lo Spectrum con il programma di corse motociclistiche *TT Racer*. Vi assicuriamo che sfidare un amico senza dover guardare lo stesso televisore è una sensazione nuova ed accattivante.

Twin Tornado si trasforma in un gioco interattivo e i due computer con il rispettivo video si trasformano nel posto di combattimento di due jet. Durante questa sfida l'aereo che appare sullo schermo è quello guidato dal vostro amico avversario. Per utilizzare questo modo di gioco dovrete avere lo speciale cavo di collegamento, caricare il programma in ambedue i computer e selezionare l'opzione 3.

La simulazione in **Twin Tornado** comunque è ben realizzata e richiede un'accurata lettura delle istruzioni per conoscere l'utilità

degli strumenti di volo e i numerosi tasti comando. Le operazioni per il decollo, volo ed atterraggio devono essere realizzate con precisione. I livelli di difficoltà variano nella direzione e forza del vento presenti durante la fase di decollo ed atterraggio. Ogni combattimento avviene sopra i 6000 piedi e strumenti come l'HDG (compasso), ASI (indicatore di velocità), MACH (indicatore della velocità), DIST (distanza dal nemico), VSI (velocità verticale), ALT (altimetro), EIALT (altezza del nemico), AMUN (munizioni), RMI (radar magneti-

PRESENTAZIONE 85%

Istruzioni dettagliate e contenenti i fondamenti del volo aereo. Caricamento rapido e preciso.

GRAFICA 85%

Standard con qualche tentativo di definizione a vettore.

SONORO 82%

Il sibilo supersonico è reso bene. Potete farlo anche voi leggendo il manuale del basic Commodore.

APPETIBILITÀ 90%

Come simulatore è ben realizzato anche se non si differenzia dagli altri in circolazione...

LONGEVITÀ 95%

...ma la possibilità di collegamento con un altro Commodore lo rende molto interessante.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 77%

Ma quanto costa il cavo?

GIUDIZIO GLOBALE 89%

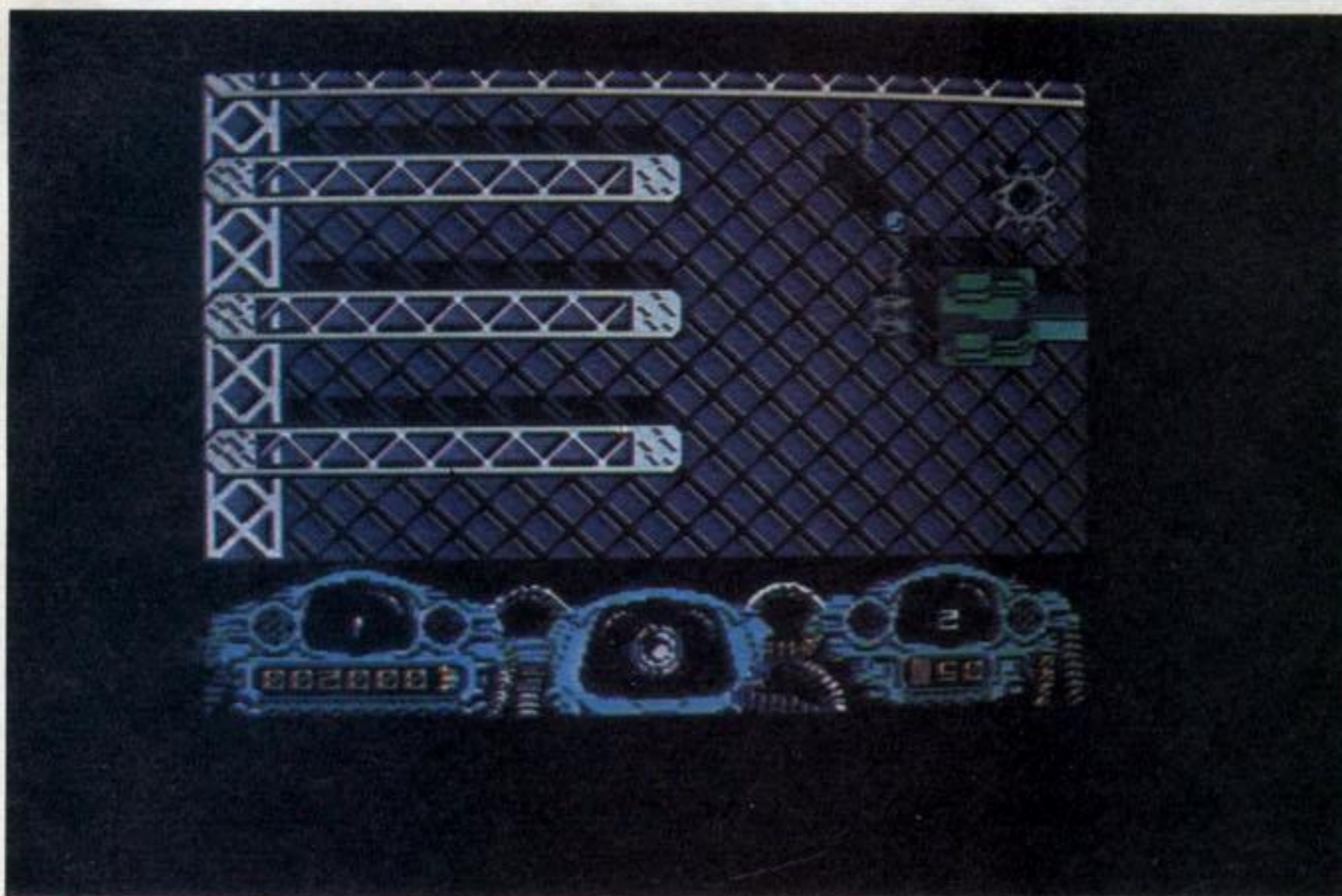
Sarà la nuova moda del 1987?

Al momento della messa in stampa non conosciamo il prezzo del cavo di collegamento. Per informazioni potete rivolgervi alla Lago, tel. 031/300174

co) HORZ (orizzonte artificiale) e ILS (sistema per l'atterraggio) sono indispensabili per l'orientamento, l'individuazione del nemico e per compiere un felice atterraggio. Il ritorno alla base può essere indispensabile nel caso di danneggiamenti ricevuti durante le sfide oppure per fare rifornimento di carburante e munizioni. Per ottenere l'ok dalla torre di controllo dovrete essere ad un'altezza inferiore ai 5000 piedi, avere il Tornado disarmato ed essere distanti almeno 2000 miglia da un aeroplano nemico.

SHADOW SKIMMER

The Edge, Joystick o tastiera, cassetta, L. 18.000, per Spectrum



Chi si è fatto ingannare dalle immagini riprodotte sulla confezione e della storia raccontata nel prologo del libretto di istruzioni, che lasciano intendere di trovarsi al cospetto di una delle oramai abusate saghe stellari propinate su video per la gioia di tutti i novelli emuli di *Sywalker* e soci, può pure mettersi il cuore in pace perché *Shadow Skimmer* di stellare, ha solo l'ambientazione.

La storia è quella di un'astronave del ventitreesimo secolo (mal) controllata da una serie di robot e pilotata dal solito asso dell'aviazione intergalattica, e cioè voi. Nessun problema? Errore, altrimenti non ci sarebbe videogame! Succede infatti che i robot preposti alla cura, alla gestione e alla manutenzione della vostra nave, che per la cronaca si chiama *Monarch III*, d'un tratto si imbezzarriscono e cominciano a pensare che l'unico intruso in quel modo freddo e metallico sia quello strano essere fatto di carne ed ossa che nelle descrizioni corrisponde perfettamente a voi. Le loro intenzioni, naturalmente, non sono delle migliori, ed a voi l'idea di finire appeso ai rostri di qualcuno di quegli stupidi robot proprio non va. Che fare?

Anzitutto riparare nel piccolo veicolo semovente che normalmente serve per gli spostamenti all'interno dell'astronave, poi

procurarsi le armi migliori disponibili sull'esigua piazza e dunque cercate di raggiungere il terzo settore dell'astronave, in cui c'è l'uscita "laterale" per mezzo della quale potrete mettervi al sicuro, nella speranza naturalmente di sfuggire alle orde di robot che vi danno la caccia.

Se questa è la storia di *Shadow Skimmer*, il gioco all'atto pratico è ben diverso dall'avventura stellare prospettata. Andiamo per ordine. Lo schermo anzitutto si presenta in una visione dall'alto della parte di astronave in cui si sta muovendo il quel momento lo *Skimmer* (questo è il nome del mezzo di trasporto che vi servirà per raggiungere l'uscita). L'ambiente è ben disegnato e colorato, ma di un'astronave ha ben poco, fatto com'è di tubi, corridoi ed inconsueti oggetti dispersi a casaccio lungo il percorso. Quando poi si comincia a muovere il joystick per capire come si riesce a spostare quella strana specie di "stella" che è lo *Skimmer*, ci si accorge che il mezzo si muove nell'astronave come...una palla di gomma! Proprio così, se l'ambiente del videogame non è altri che un intricato labirinto un po' *sui generis*, il gioco in se' assomiglia senza ombra di dubbio ad una futuristica partita a flipper in cui voi siete al comando della pallina. Il fatto

è confermato non solo dallo strano comportamento del vostro mezzo di trasporto, che rimbalza contro gli ostacoli, ma anche della reazione che ha quando ha un brusco contatto ravvicinato con uno dei robot impazziti che popolano l'astronave: l'effetto è proprio di una palla da flipper a contatto con un respingente! Chiarito l'equivoco però il gioco si fa apprezzare.

Resta da dire che il compito di condurre la palla...lo *Skimmer*, scusate, all'uscita dell'agognato terzo piano è tutt'altro che banale, sia per i perfidi rimbalzi che prende il mezzo quando ha un contatto troppo brusco con qualcosa, sia per la massa infinita di robot ostili dalle forme più strane che escono all'improvviso dagli sbocchi delle tubature dell'astronave per proporvi una fine precoce. Detto tra di noi, l'idea di nemici e del loro comportamento è stata rubacchiata senza tanti complimenti a *Tutankham*, faraonico gioco a labirinto di qualche anno orsono.

Tra le sue doti nascoste lo *Skimmer*, oltre a sparare (che non è la tattica giusta, come non lo era per *Tutankham*) può anche mettersi "sottosopra" per entrare negli angoli più remoti del *Monarch III*. L'opzione è fondamentale anche per passare i punti obbligati del gioco dispersi qua e là per i tre piani dell'astrona-

PRESENTAZIONE 77%

Anche se non c'è niente di speciale in tutto il resto, il quadro di presentazione ed il sistema di caricamento valgono il voto.

GRAFICA 75%

Grassi e larghi "sprite" ben colorati e definiti. Scrolling a scatti ma velocissimo, forse troppo.

SONORO 80%

Musichetta introduttiva e rumori di sottofondo tipicamente da...flipper (come volevasi dimostrare).

APPETIBILITÀ 66%

Se vi ci appassionare può anche farvi perdere qualche pomeriggio.

LONGEVITÀ 43%

Dopo un paio di settimane lo ammucchierete insieme agli altri.

RAPPORTO QUALITÀ/

PREZZO 50%

Perfettamente nella media.

GIUDIZIO GLOBALE

63%

Può sembrare una delle tante "guerre stellari": non lo è, ma non è neanche la fine del mondo...

ve.

Sullo schermo infine, oltre all'ambiente di gioco capace di un scrolling veloce e multidirezionale, gli unici due riscontri che fanno capolino sono il punteggio (a destra) e l'indicatore — a decrescere — dell'energia che ancora protegge una delle tre vite a vostra disposizione per completare la missione. Detto tutto.



Shadow Skimmer non è un brutto gioco, e riesce

ad offrire un prodotto piacevole e ben confezionato, anche se distante dall'eccellenza, semplicemente mischiando un po' le carte in tavola di altre situazioni videogamiche. Il meccanismo di gioco è interessante ma non perfettamente oliato, mentre la dinamica risente un po' troppo della mancanza di originalità sostanziale. Personalmente comunque non lo ritengo un prodotto disprezzabile, anche in virtù di una certa difficoltà e di una velocità che richiedono doti ben superiori alla media per ben figurare.

NEMESIS THE WARLOCK

Martech, cassetta L. 18.000, joystick e tastiera, per C64



L'ultimissimo lavoro di trasposizione vede la Martech trasportare il fumetto tratti dalla rivista AD 2000 **Nemesis The Warlock** dalla carta ai pixel.

Vestendo i panni di Nemesis dovete fermare Thomas de Torquemada, infiltrandovi nella sua fortezza. Non è un compito facile in quanto gli squilibrati fanatici di Torquemada lo pattugliano. Essendo un supereroe sensibile e socialmente impegnato, lo stregone ha pensato che l'unico modo per venire a capo di questo problema è ridurre in pezzettini qualche tirapiedi. Ma Nemesis non ha bisogno di spezzettarli a mani nude: roteando una spada, sputando acido velenoso e sparando, il nostro eroe li fa saltare tutti per aria.

Lo scenario dell'eroico exploit del nostro uomo è uno schermo

pieno di piattaforme. Uccidendo un certo numero di nemici si apre il passaggio al livello successivo: ma, questo passaggio, non è immediatamente visibile e bisogna trovarlo. Quando cresce la catasta dei corpi è possibile, anzi alle volte necessario, utilizzarli come gradini per salire.

Collezionate le munizioni e sparate contro i nemici premendo il pulsante di fuoco. Quando la scorta finisce il pulsante di fuoco attiva una spada spacca-testa. Un pannello in fondo allo schermo mostra la quantità di munizioni rimaste, il numero dei tirapiedi da eliminare, e una raffigurazione particolarmente raccapricciante di una mano che spreme lentamente un cuore. Questo disegno sanguinolento si riferisce alla forza di Nemesis e ogni volta che entra in contatto con un tirapiedi la mano si stringe un

po': alla fine spremerà tutto il sangue vitale, facendo così terminare il gioco.

La faccia di Torquemada appare lentamente nell'angolo inferiore destro dello schermo e impone la sua presenza spirituale. Questo influenza il fanatismo dei suoi tirapiedi, in modo che anche dopo essere stati sventrati, i provocatori di Torquemada sono spesso pronti a trasformarsi in zombie. A mano a mano che il nostro eroe progredisce nei vari livelli verrà minacciato da nuovi pericoli: appariranno spade volanti e pozzi senza fondo che non aspettano altro che un distratto stregone gli scivoli dentro.

Nella loro missione di purificazione dell'universo i gregari di Torquemada si comportano da fanatici: siate quindi puri, vigili e soprattutto **COMPORTEVI BENE!**

Con solo tre scagnozzi di Torquemada da eliminare, Nemesis troneggia orgoglioso in cima al primo schermo



Non è particolarmente bello ma è riuscito a catturare parte dell'atmosfera del fumetto. Ci sono alcuni aspetti che alle volte interferiscono con l'azione, quali il fatto che non si possa sparare a distanza ravvicinata, il lento passo di Nemesis e che non si possa sparare e camminare contemporaneamente. Ma l'azione è stupenda: fare a pezzi e trucidare, stanare e sparare, vedere i tirapiedi rinculare sotto i colpi e guardare crescere la catasta dei corpi... è una soddisfazione da non credere!

PRESENTAZIONE 87%

Competente sotto molti aspetti

GRAFICA 81%

I contorni dello schermo, la definizione e l'animazione sono belle al contrario del vistoso abbinamento dei colori che confonde i fondali e gli sprite.

SONORO 82%

Motivetto dei titoli evocativo e stimolante e rari, ma abbastanza potenti, effetti sonori

APPETIBILITÀ 77%

Uno spara-e-fuggi semplicistico, aggressivo e piacevole contaminato da alcuni piccoli difetti

LONGEVITA' 57%

Non c'è sufficiente varietà o impegno a lunga durata, ma in qualunque momento è divertente giocarci

RAPPORTO QUALITÀ / PREZZO 68%

È un peccato che il prezzo sia andato a finanziare dei diritti non necessari

GIUDIZIO GLOBALE 72%

Una licenza sprecata, ma un gratificante scoppio di violenza binaria.



E il conto dei corpi cresce ... e Warlock lascia squarci con la sua arma dispensatrice di morte nel secondo schermo



Come picchia-duro questo deve essere uno dei più violenti e sinistri. C'è qualcosa di veramente attraente nell'uccidere così uno sprite dopo l'altro. Può essere che sia il tonfo della spada o del piombo contro i pixel, o forse i corpi morti che volano attraverso lo schermo per l'impatto delle armi nelle loro viscere. Da qualunque cosa derivi questa attrazione vi offre un paio di settimane di macabro divertimento e vale veramente la pena prenderlo in considerazione. L'unica cosa triste è che le società, di questi tempi, pensano di aver bisogno di una licenza per vendere ogni sorta di prodotto. Personalmente penso sia una grossolana perdita di denaro e se un programma è divertente come questo non mi importa un bel fico secco di cosa sto uccidendo.



I fans di 2000 AD troveranno che l'interpretazione del loro idolo è un po' rozza. La Martech ha semplicemente preso un semplice schema alla picchia-duro e gli ha inserito all'ingrosso i personaggi, piuttosto che analizzare la storia del fumetto e intorno a quella costruire il gioco. Da un punto di vista delle licenze questo gioco è un fallimento completo ma come gioco è un ottimo picchia-duro. C'è molta azione e l'effetto dei gregari che volano attraverso lo schermo è stupendo. L'interesse può presto svanire ma, fino ad allora, picchiate sodo.

STERLINO
Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896

STERLINO CLUB
Ipercentro di Megasoftware
SOFT-JOKEY LANDO

COMMODORE 16
64
128
E AMIGA

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

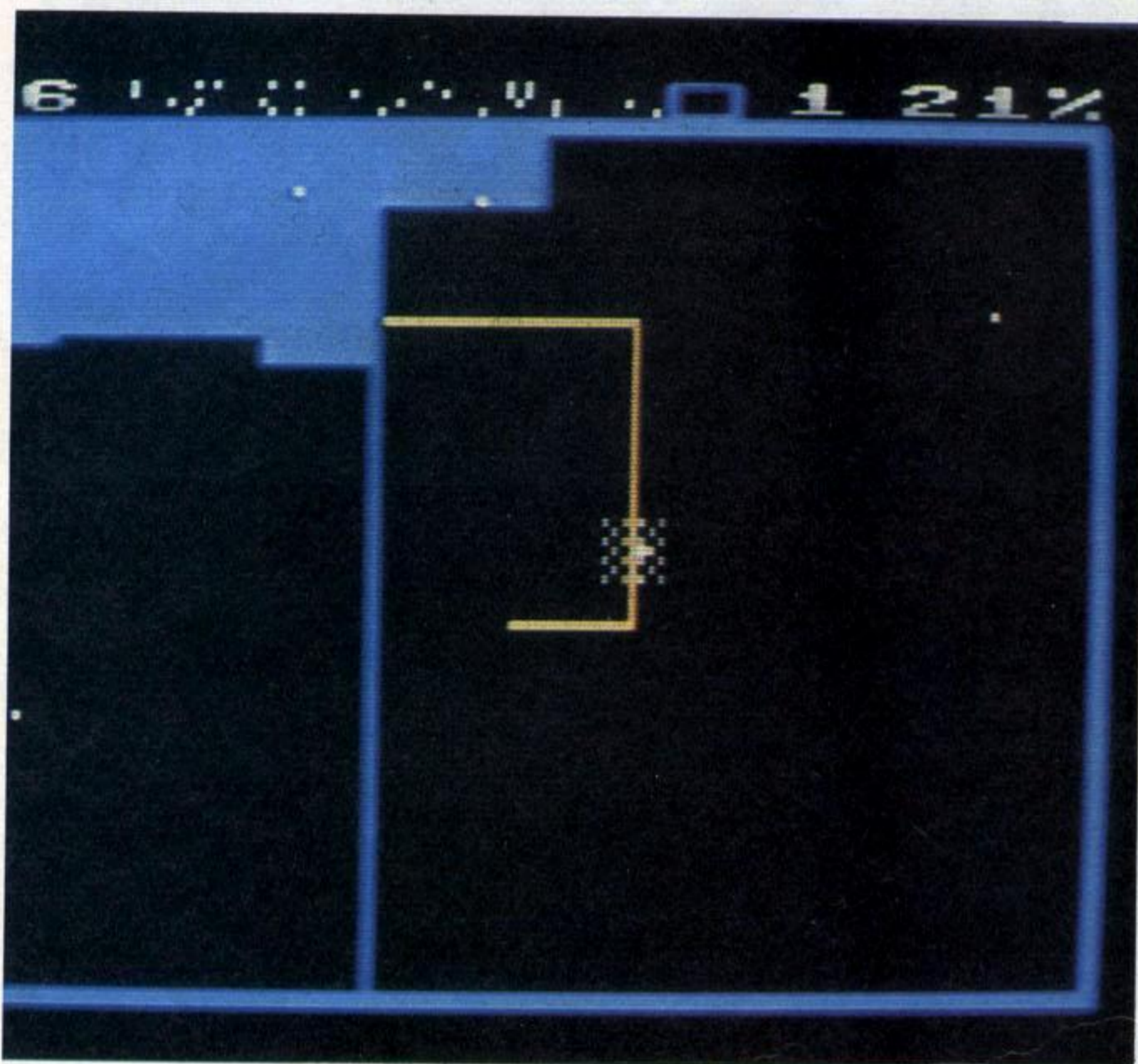
STERLINO NEWS
SERVIZIO NOVITÀ
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Per informazioni Tel 051-302896

Logos: OCEAN, MARTECH, WALTERBONIC, ELITE, FIREBIRD, EPYX, ACTIVISION, MICROPROSE, KONAMI, CAPCOM, TAITO.

"Gioco Caldo"

ZOLIX

Firebird, cassetta L.5.000, solo joystick, per C64



Zolix è un puntino che vive in un'arena rettangolare nera delimitata da una sottile linea blu. La sua vita è in pericolo perché è costantemente disturbato da due tipi di puntini rinnegati: uno rimbalza qui e là e l'altro invece scorre lungo il confine dell'arena. Il solo modo per sopravvivere al loro tocco mortale è quello di continuare a muoversi: e qui sorgono i problemi.

Zolix può muoversi abbastanza facilmente sul perimetro dell'arena ma è inevitabilmente destinato a scontrarsi contro uno dei puntini che occupano il bordo. Sembra quindi ovvio che Zolix viaggi all'interno dell'arena vuota: ma purtroppo non è così semplice. Quando Zolix entra nell'arena lascia dietro di sé una linea gialla: non è una bella cosa per-

ché, se un puntino si schianta contro la linea, Zolix perde una delle sue cinque vite. Per di più, una volta che Zolix inizia a creare una linea non può fermarsi: se lo fa muore...

Ma c'è qualche buona notizia. Quando Zolix ritorna sul perimetro dell'arena l'area racchiusa dentro la linea gialla si riempie di blu, consentendo a Zolix di muoversi liberamente al suo interno. Ulteriori incursioni nello spazio dei puntini rinnegati e ritirate vittoriose porteranno il territorio nemico a riempirsi lentamente e a passare sotto il controllo di Zolix.

Alle volte si può separare un paio di puntini. In questo caso nessuna delle due aree si riempirà perché ognuna è occupata da un puntino: di conseguenza

Zolix deve mangiar via entrambe le aree se vuole ridurre la superiorità dei puntini.

Ma il nostro eroe puntiforme ha un asso nella manica. Quando un nemico minaccia lui o la sua linea gialla una veloce pressione del pulsante di fuoco inverte il percorso dei pixel belligeranti. Questo vantaggio è disponibile una volta nel primo livello, due nel secondo, e così via fino alla nausea...

Un contatore situato in alto allo schermo che si aggiorna costantemente, mostra la percentuale di area di gioco che Zolix ha fatto sua. Quando l'eroico puntino ha riempito il 75% dell'arena lo schermo si ripulisce e mostra un'arena vuota, con sempre più puntini rinnegati e Zolix è costretto a costruire di nuovo il suo territorio...

PRESENTAZIONE 47%

È ben imbandito, ma con uno schermo dei titoli molto povero e niente opzioni.

GRAFICA 35%

Chiara e semplice ma d'effetto.

SONORO 29%

Una specie di rumore d'ebollizione accompagna il gioco

APPETIBILITÀ 97%

Irritantemente semplice da afferrare. Orribilmente difficile da lasciare.

LONGEVITÀ 74%

All'inizio può impallidire ma è quel genere di giochi che si possono piacevolmente riprendere mesi dopo.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 97%

Vale la pena dare in pegno vostra nonna per averlo...

GIUDIZIO GLOBALE 90%

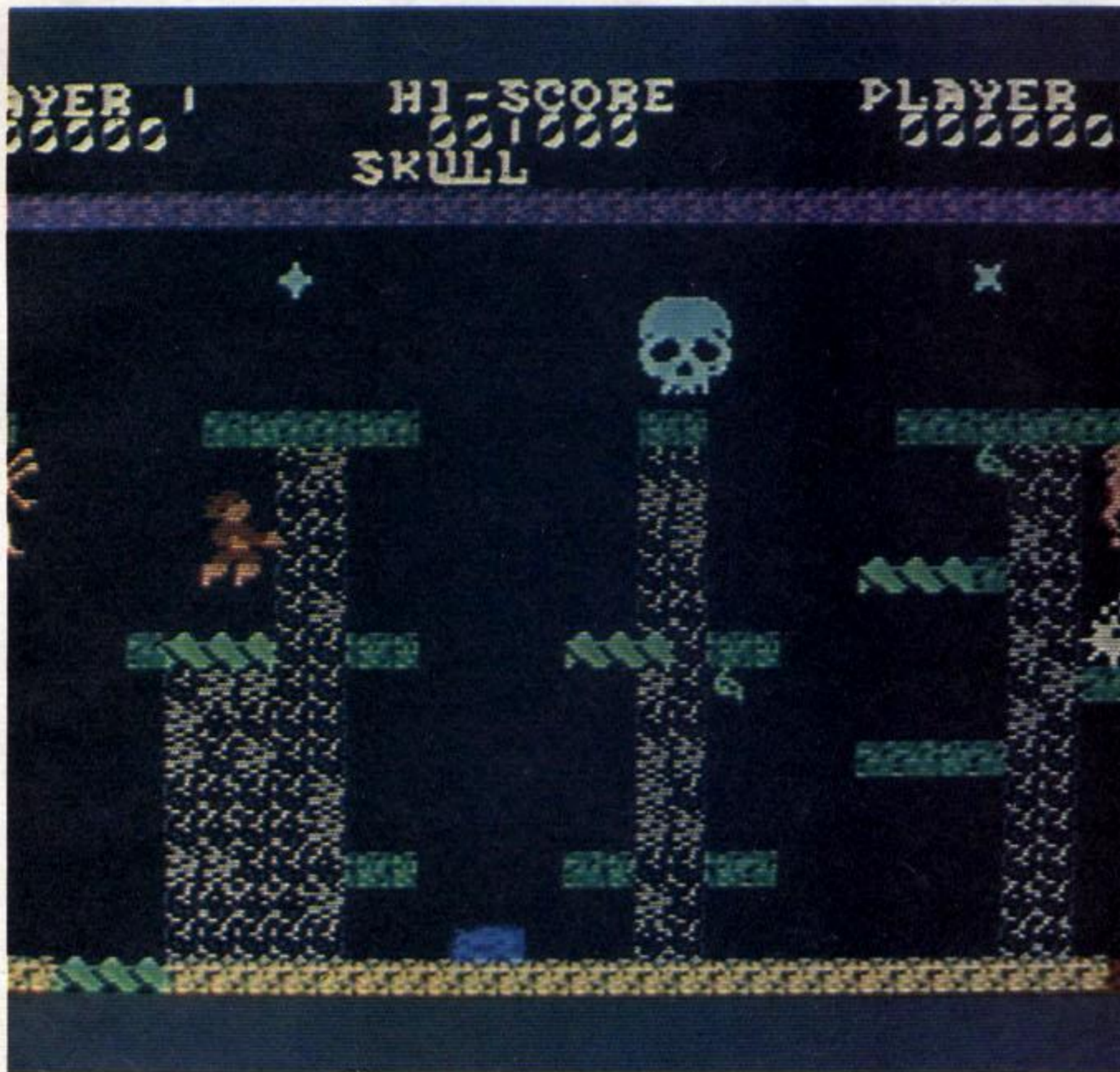
Uno dei programmi più semplici e stimolanti che esistano. Provatelo se pensate di poter reggere il ritmo.



Di questi tempi i giochi a prezzo pieno sono sicuramente sotto la pesante minaccia dei giochi economici e Zolix continua il trend. È senza dubbio il gioco più stimolante a cui abbia giocato da mesi e ho dovuto confiscare tutti i joystick per avere il tempo sufficiente a recensire questo maledetto gioco. A parte la poca varietà tra uno schermo e l'altro, non ho vere riserve nel consigliarvi di andare dritti a comprare questo gioco: è grande!

GODS AND HEROES

Power House, cassetta L. 5.000. Per C64 solo joystick



Se solo una grande "H" può raggiungere la palla e la catena vivrà per combattere... almeno fino al prossimo schermo.

Gods And Heroes: un platform game a 50 schermi. Il giocatore controlla Ercole e lo deve guidare per gli schermi alla ricerca di premi.

L'eroe si muove a destra o a sinistra e si muove verticalmente saltando o arrampicandosi su e giù per le funi.

Le piattaforme sono abitate da vili creature che rendono l'impresa più difficile girovagando qua e là secondo un percorso predeterminato e eliminando, al contatto, una delle tre vite di Ercole. Anche alcuni oggetti (quali stelle e piccole piante) sono mortali al tocco. A peggiorare le cose, delle piattaforme creano dei problemi sia sparendo sia in-

cedendosi non appena Ercole ci mette piede.

Alle volte sembra impossibile raggiungere il premio ma alle volte, quando si salta, appare una piattaforma consentendo di raggiungere quella che sembrava essere una parte irraggiungibile dello schermo. Anche dei trampolini aiutano il nostro eroe a raggiungere quelle zone che altri eroi non riuscirebbero a raggiungere.

Dopo aver preso un premio Ercole progredisce automaticamente nello schermo successivo. Quando il gioco finisce un'utile opzione consente a Ercole di continuare dallo schermo che aveva lasciato utilizzando l'opzione nello schermo dei titoli.



È un platform game dignitoso. Senza pretese di grandezza, **Gods And Heroes** è semplice, immensamente frustrante e semplice. Molti degli schermi sono stati realizzati superbamente e sono sia difficili che gratificanti da portare a termine. È veramente bello; per molti versi anche di più di **Hercules** e certamente è molto più attraente di tutti i recenti titoli di questo tipo. Sembra orrendo, e probabilmente per questo verrà snobbato, ma se vi considerate un ardente appassionato di platform game non potete perderlo e sperare di non avere rimorsi di coscienza.



Il seguito di **Hercules** è difficile, frustrante e accattivante tanto quanto il suo predecessore: arrgh! Raccogliere i premi richiede di superare alcuni pericoli incredibilmente crudeli e proprio quando pensate di aver trovato la strada giusta... la piattaforma vi si incendia sotto i piedi. La grafica e il sonoro sono una completa presa in giro ma la giocabilità si merita un 10 e lode. Sull'altro lato c'è anche una copia di **Robobolt** quel gioco incredibilmente brutto che ha ricevuto la più bassa pagella di Zzap! ora avete ben due motivi per andare a comperarlo.

PRESENTAZIONE 84%

Velocità del gioco variabile, musica sì/ musica no e con in più la possibilità di iniziare da uno qualunque dei 50 schermi.

GRAFICA 30%

Grezza con una definizione e uso dei colori veramente poveri.

SONORO 28%

Un rozzo motivetto accompagna il gioco ma per fortuna si può spegnere.

APPETIBILITÀ 81%

È immediatamente accattivante e stimolante ma incredibilmente frustrante.

LONGEVITÀ 88%

Risolvere i cinquanta schermi è estremamente difficile ma altamente remunerativo.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 92%

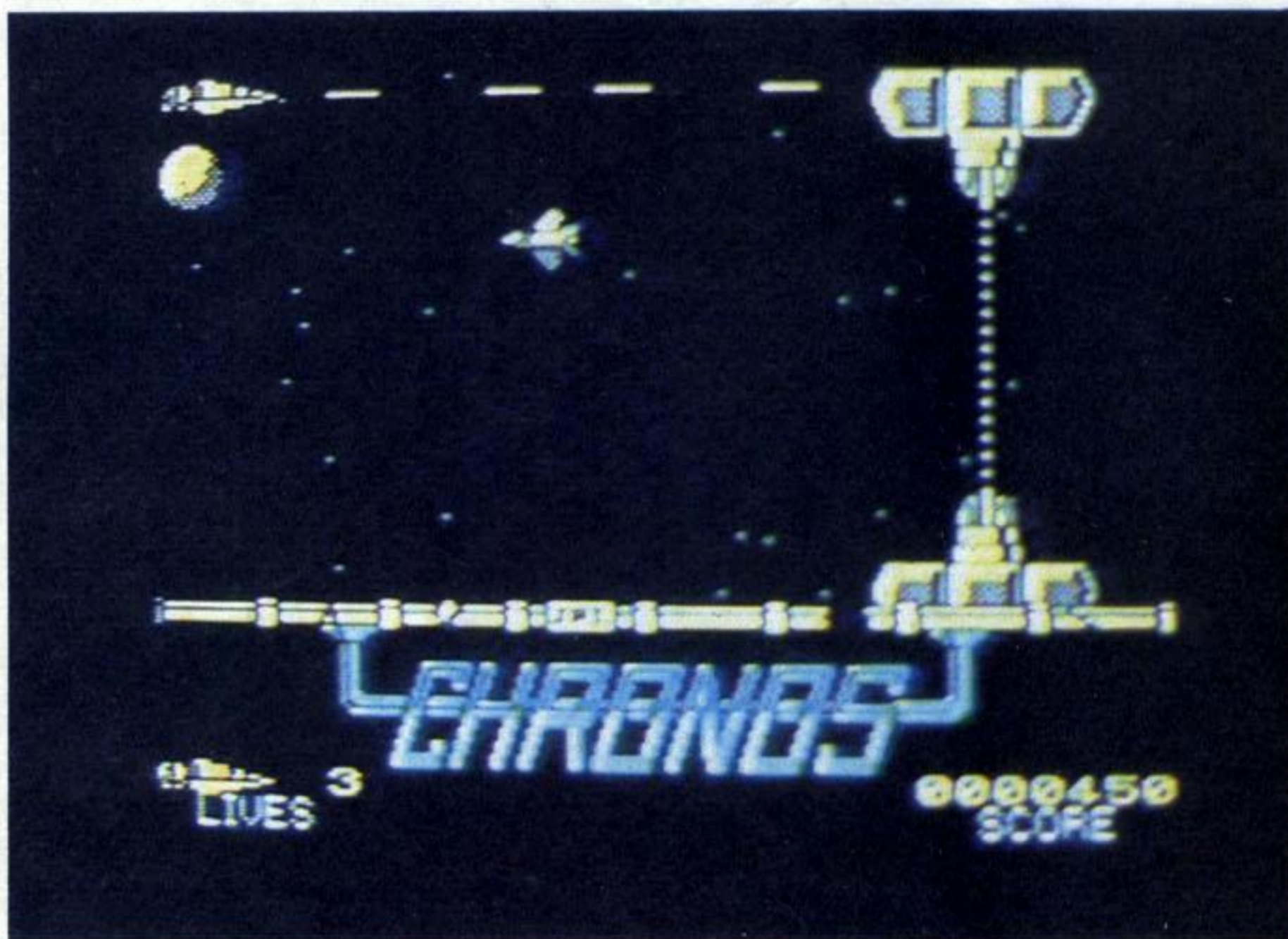
Un vero affare, specialmente con **Robobolt** sull'altro lato.

GIUDIZIO GLOBALE 84%

Un eccellente platform game che può offrire moltissimo a chi sa perseverare.

CHRONOS

Mastertronic, joystick o tastiera, cassetta, L. 5.000, per Spectrum



Quando ho aperto la confezione e mi sono messo a leggere le istruzioni — diligentemente tradotte in italiano — ho pensato subito ad un nuovo Elite al prezzo di un hamburger con patatine: all'inizio dell'Universo — racconta la trama — i sette Signori crearono ciascuno una propria razza... Mica male, no? Poi ho caricato la cassetta e mi sono accorto di essere al cospetto non certo di un Elite a basso prezzo, ma di un più tranquillo e pecoreccio *Scramble*, riveduto e corretto. A proposito, lo conoscete *Scramble*? Si tratta di un gioco preistorico oramai, che ai nostri tempi però (quelli di tutta la redazione) faceva furore soprattutto perché aveva introdotto per primo un decente scrolling orizzontale del video.

Chronos, come anche *Scramble* a cui del resto si ispira senza mezzi termini, ha per protagonista una navicella destinata dalle mani dei programmatori a penetrare una solida e ben piazzata fortezza adagiata su sei livelli temporali (non chiedetemi che cosa vuol dire, così sta scritto!), difesa ad oltranza da una teoria di oggetti dalle più svariate for-

me e dimensioni ed animati dalle più perfide intenzioni, tra cui spiccano palle, razzi, barriere di energia, donne incinta (oops!), *ying-yang* rotanti ed altri ammenicoli di questo tipo.

L'ambiente di gioco, rappresentato lateralmente sul video, si snoda in orizzontale, da destra a sinistra, senza troppa fretta, mostrando alla navicella le sue fattezze man mano che il mezzo procede al suo interno. La struttura della fortezza da conquistare, graficamente simile a quella di *Uridium*, sostanzialmente identica a quella del già citato *Scramble*, ma certamente meno accurata di entrambi, ha l'aspetto di un incubo industriale post-moderno.

Tra i cunicoli che ne disegnano i varchi da percorrere si deve così insinuare la nostra piccola ma determinata protagonista. Alla sua cloche, naturalmente, sta il pilota che negli ultimi anni ha spezzato le reni ai più orribili invasori nelle più remote galassie e cioè voi, con il dito sempre ben pigiato sul bottone rosso e l'occhio attento a non lasciarvi sfuggire tutto quello che si muove sul video. Lo scopo del gioco è quello di liberare Chronos (ecco da

dove viene il nome!) che è prigioniero nel sesto livello temporale della fortezza. Chi è Chronos? Beh, è uno di quei sette Signori dell'Universo cui accennavamo in apertura: oramai è caduto in disgrazia, ma la cosa non ha molta importanza ai nostri fini. Tolta la suddetta storia, detto che **Chronos** (il gioco) è una specie di *Scramble* un po' svogliato (non ci sono neanche le bombe!), non mi sembra di avere granché da aggiungere, ma forse neanche il gioco ne ha, e pertanto vi rimando senza indugi al commento.

PRESENTAZIONE 80%

La presentazione è nello standard Mastertronic. Il voto alto è giustificato da due cose: le istruzioni in Italiano, che non fanno mai male, e la citazione della marca di nastro usato, che è l'ottima garanzia di una qualità (quella del supporto audio) troppo spesso trascurata.

GRAFICA 46%

La grafica è Uridium-like, a "bassorilievo" e abbastanza convincente nello sfondo, molto meno nel disegno della nave e nelle esplosioni. Lo scrolling (e quindi la velocità di gioco) è un po' troppo lento e ricorda tanto — che Dio mi perdoni — lo ZX-81.

SONORO 38%

Per carità!

APPETIBILITÀ 47%

La prima partita non la potete rifiutare, e neanche la seconda. Già alla terza però...

LONGEVITÀ 58%

Una giocata ogni tanto può anche starci.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 50%

Vale quello che costa.

GIUDIZIO GLOBALE 49%

Beh, se non avete troppa fame, potreste anche rinunciare all'hamburger e alle patatine!



Sono sempre imbarazzato quando devo giudicare un gioco da 5.000 lire che non mi ha troppo soddisfatto, e non so se il prezzo basso può e deve mitigare la delusione fino a farmi pronunciare la fatidica frase: "per quello che costa..."

Chronos, in quest'ottica, non è un prodotto da buttare ma non so proprio che tipo di mercato possa avere, visto che di giochi del genere ce ne sono a migliaia e questo non è neppure tra i più originali. Dalla sua comunque ha una semplicità veramente disarmante, tale da consentirvi di giocarlo senza troppo impegno fisico-mentale e senza neanche leggere le istruzioni.

DOC THE DESTROYER

Melbourne House, cassetta L. 18.000, joystick o tastiera, per C64



Doc è un viaggiatore del tempo: generalmente lo potete trovare che scorrazza per le ere in cerca di avventure. Ora però è in difficoltà. Doc si è fermato nel mondo di Domed City pensando che si sarebbe divertito ma ha perso la sua raffinata macchina del tempo e quindi non può scappare. La sua sola speranza è quella di affidarsi a voi, l'unico essere capace di guidarlo al luogo del suo veicolo perduto.

Doc The Destroyer è un'avventura testuale multi-scelta controllata dalla tastiera o dal joystick, con degli schermi-intermezzo di combattimento e qualche situazione da gioco di ruolo.

Per prima cosa bisogna definire il carattere di Doc. Il giocatore inizia con 60 unità che devono essere distribuite tra le cinque caratteristiche della personalità di Doc: Forza, Resistenza, Intelligenza, Fortuna e Carisma. Queta versatile procedura consente un'estrema versatilità del carattere del nostro eroe, che può essere da un fortunato buono a nulla con una personalità magnetica a un tangero tutto muscoli con una sola cellula cerebrale.

Una volta definito il carattere di Doc, appare nella parte centrale dello schermo, il testo che pote-

te far scorrere con il pulsante di fuoco. Una serie di scelte consente al giocatore di prendere le varie decisioni: cambiare direzione di movimento, prendere e lasciare gli oggetti, ecc. Quando avete scelto un'opzione, il testo ritorna e rimane fino a che arriva un altro sollecito.

Alle volte Doc incontra altri personaggi. In questa fase, scegliendo l'opzione di combatti-

mento, lo schermo mostra due personaggi: l'eroe a sinistra e l'aggressore a destra. Il giocatore ha direttamente sotto il controllo Doc che può muovere a sinistra e destra attraverso lo schermo.

Combinando joystick e pulsante di fuoco si ottengono le mosse di attacco o di difesa. L'energia dei combattenti è rappresentata da una scatola piena di quadratini

situata nell'area dei comandi posta in fondo allo schermo. A ogni colpo subito sparisce un quadrato e quando non resta neanche un quadrato si muore.

Durante la sua ricerca Doc incontra ogni genere di creature. Se si vuole riportare Doc nel suo tempo bisogna distruggere: cattivi bitorzoluti, topi di fogna, cani e nemici che brandiscono spade rotanti.



In Doc The Destroyer ci son due sezioni: un debole picchia-duro e un ancor più debole "adventure". Sembra che questo non abbia schemi logici, riappaiono alcune sezioni indipendentemente dall'opzione scelta. Il combattimento è molto semplicistico: per distruggere la maggior parte degli avversari basta puntare a sinistra e premere il pulsante di fuoco. Non mi sono piaciute entrambe le sezioni e la spinta a rigiocarlo era minima.



È un interessante tentativo di creare un gioco di ruolo utilizzando sia il testo che l'azione. Ma la qualità è così discontinua che rovina l'effetto complessivo. La grafica e il sonoro non sono un granchè e non fanno niente per creare un'atmosfera di gioco. Il giocatore comandato dal computer sembra essersi allenato molto di più e ciò rende difficile entrare veramente nel combattimento. Ci son un paio di elementi buoni ma l'impressione generale che ne deriva è scarsa.



Che noia... vedere lo stesso stupido testo scorrere sullo schermo migliaia di volte è infinitamente fastidioso. Dover fare sempre le stesse scelte e continuare a vedere le stesse locazioni è noioso e così pure partecipare a un combattimento mediocre. Se siete un avventuriero comprate un adventure, se siete un combattente è pieno di giochi di lotta disponibili, e ci sono anche moltissimi bei giochi di ruolo. Questo stupido miscuglio non è da considerare.

PRESENTAZIONE 80%

Generalmente ben costruita

GRAFICA 45%

Tozzi sprite nelle sequenze di combattimento e poco altro.

SONORO 69%

Un blando motivetto accompagna il gioco.

APPETIBILITÀ 40%

Un'idea mediamente interessante che non riesce a provocare nessuna eccitazione perchè mal realizzata.

LONGEVITÀ 22%

È molto ripetitivo e noioso: anche le scene di combattimento sono una pizza!

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 23%

Troppo caro e troppo brutto.

GIUDIZIO GLOBALE 32%

Un miscuglio delle cose peggiori di tre generi di giochi.

Doc ha un'aria seria, deve prendere una difficile decisione: decisioni, decisioni...

MASTERS OF THE UNIVERSE

Us Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick, per C64, Spectrum

Dopo essere stati felicemente trasferiti da un famoso fumetto a una serie forse ancora più famosa di giocattoli, i **Masters of The Universe** e il loro nerboruto capo He-Man hanno fatto la loro apparizione su computer, grazie alla US Gold.

Già apparso come adventure (vedi Zzap! n° 11) **Master Of The Universe** ora prende le sembianze di un platform-arcade-adventure-game a scorrimento.

Giocando il ruolo di He-Man, combattete contro Skeletor, il diabolico Signore della Distruzione (e presunto governatore di Eternia). Avendo scoperto l'I-learnth Stone, Skeletor ha sfruttato il suo magico potere per cacciare i Maghi e impadronirsi del castello di Grayskull. Ora sta mettendo in piedi un esercito di guerrieri Cloni per attaccare il Palazzo. Orko, il mago amico di He-Man è rimadto imprigionato

in un suo incantesimo e giace senza aiuto da qualche parte dentro la fortezza.

He-Man deve entrare nel castello di Grayskull, liberare Orko e gli deve consegnare i giusti ingredienti per consentire allo stregone di trasformare la Spada del Potere di He-Man in uno "Atom Smasher". Solo allora He-Man può distruggere la Ilearnth Stone e liberare una volta per tutte la terra della presenza di Skeletor.

All'inizio He-Man appare nel castello di Grayskull. Passando sotto il fuoco dei Cloni di Skeletor, deve cercare Orko che è nascosto in una delle torri. Potete disfarvi dei Cloni con un veloce colpo della spada di He-Man ma, mano a mano che si progredisce all'interno del dominio di Skeletor, questo compito richiede di più che una lama affilata. Per rinforzare il potere della Spada bisogna raccogliere delle icone

magiche che le consentono di sparare palle di energia, uccidendo i Cloni a distanza.

Nel castello, He-Man segue un percorso pericoloso saltando di sporgenza in sporgenza e utilizzando le piattaforme e gli ascensori ruotanti per superare le stanze e i passaggi. Gli ingredienti necessari per l'incantesimo di Orko sono disseminati per il castello e nel sottosuolo. La ricetta è molto specifica e, se usate gli elementi sbagliati, l'incantesimo non funzionerà.

Lo schermo mostra He-Man e ciò che lo circonda, al di sotto un pannello dello status informa della forza della sua spada e dello scudo protettivo e illustra graficamente gli element dell'incantesimo di Orko raccolti.

Se il potere dello scudo protettivo di He-Man raggiunge lo zero, ogni ulteriore contatto con i seguaci di Skeletor sarà fatale: e He-Man ha solo quattro tentativi per concludere la sua missione.

PRESENTAZIONE 62%

Povere istruzioni e opzioni limitate

GRAFICA 85%

Fondali e personaggi colorati, ma tutto il resto è un po' noioso.

SONORO 63%

Un eccitante motivo di He-Man trotterella durante il gioco.

APPETIBILITÀ 37%

L'azione di gioco lenta e l'orrendo sistema di comandi smorzano l'entusiasmo.

LONGEVITÀ 42%

Il castello è grande da esplorare ma alla velocità con cui si muove He-Man possono essere necessarie alcune noiose settimane.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 32%

Il prezzo è alto per un po' di grafica attraente.

GIUDIZIO GLOBALE 44%

Un debole concetto mascherato dietro a un nome di richiamo.



Ai piani alti della fortezza: He-Man è circondato da Cloni di Skeletor. Non è sicuramente un problema per il Signore dell'Universo, vero?



Skeletor avanza per il confronto finale con He-Man: il nostro eroe può salvare la situazione e, insieme, salvare anche Eternia?



Sembra molto carino ma dietro l'aspetto esteriore si cela un platform game assolutamente sotto la media. Non è facile controllare He-man (la possibilità di cadere da una piattaforma uscendo dallo schermo non aiuta) e correre qui e là, saltare di piattaforma in piattaforma e combattere gli scagnozzi di Skeletor è lento, monotono e frustrante. Non è una licenza pagata a vuoto perché sicuramente piacerà agli amanti dei giocattoli, ma come gioco in se stesso: mollalo!



Benedette licenze! Dove siamo finiti! Una volta Signore dell'Universo il povero vecchio He-Man si è ora ridotto a fare lo sprite in un platform-arcade-adventure-game di pessima qualità! La rispondenza del joystick è lenta e lo scrolling è ancor più lento: l'ambiatore steroide deve fermarsi ogni pochi passi e aspettare che appaia lo scenario. Saltare di piattaforma in piattaforma è incredibilmente difficile e ci vuole una precisione all'ultimo pixel per essere sicuri di atterrare in salvo. A ogni partita mi scoccio sempre più e sono stato felice di spegnere il computer. La cosa più ridicola è che i fan della serie televisiva si precipiteranno a migliaia a comperarlo senza nemmeno dargli un'occhiata.



Graficamente Master of The Universe è molto carino. I fondali sono molto chiari e catturano quasi l'atmosfera del fumetto. È solo quando cominciate a giocare che le iniziali speranze vengono brutalmente deluse. He-Man si muove che sembra in letargo e, anche così, è troppo veloce per i fondali. Il controllo di He-Man è orrendo e saltare sulle piattaforme e sugli ascensori è noiosamente difficile. Si spende più tempo per cercare di muoversi più che per raggiungere un qualunque obiettivo. I più perseveranti tra voi forse potranno trovare eccitante giocare ma io l'ho trovato un lavoro ingrato.

Master's Software House

distribuzione: SOFTWARE, HARDWARE, COMMODORE 64-128, MSX, ATARI
 Servizio Modem Centro "On line" 24 ore Novità 0532/464715



cose da favola

Via del Commercio, 13 Tel. 0532/465167 Centro Commerciale Diamante 44100 Ferrara

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Gremlin Graphics, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per C64, MSX, Spectrum

Dopo essere stato imprigionato per aver intrapreso un audace raid in una miniera del South Yorkshire in *Wanted Monty Mole* e dopo essersi messo in salvo in Europa in *Monty On the Run*, l'intrepido Monty Mole è tornato: viaggia per l'Europa in cerca dei soldi sufficienti per comperare Montos, una sperduta isoletta greca.

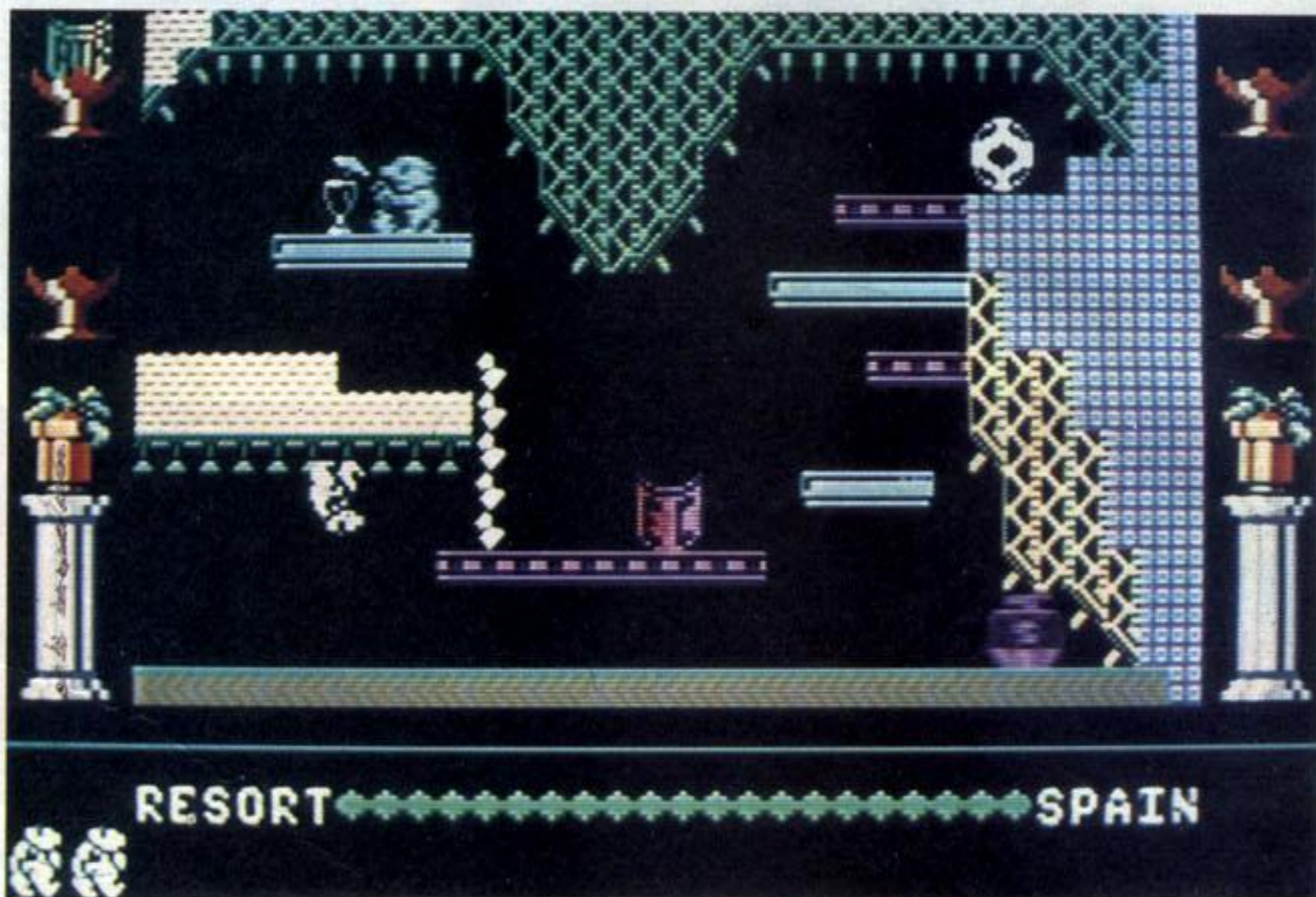
Come il suo immediato predecessore, *Auf Wiedersehen Monty* è un platform game nel quale il giocatore deve guidare la talpa tra i vari schermi pieni di corde e piattaforme. Monty è un animaletto atletico e può scalare, correre e saltare: un'utile serie di azioni se si considera l'ambiente in cui si trova.

Si acquisisce il denaro in due modi: sia raccogliendo gli Eurocheques disseminati qui e là, sia raccogliendo, e mettendo al loro giusto posto, degli oggetti. Per esempio: bisogna rubare la Monna Lisa, aprire un conto in una banca svizzera e iscrivere una macchina al Grand Prix.

Per portare a termine alcune imprese è necessario alle volte volare da una parte all'altra della mappa, e per far ciò bisogna trovare un biglietto aereo e un aeroporto. Quando Monty si trova all'aeroporto, tenendo premuto il tasto Commodore, appare uno schermo pieno di nuvole. Monty è su un biplano e segue un altro aereo simile pilotato da un agente Intermole. Se toccate il dietro dell'aereo nemico con l'elica lo distruggete, facendo guadagnare dei punti bonus a Monty. Appare allora un altro aereo che dà al giocatore un'altra possibilità di guadagnare punti prima di raggiungere la sua destinazione.

Durante la sua ricerca di denaro, Monty è disturbato dai folli abitanti dell'Europa. Questi orrori non sono come gli europei che tutti noi amiamo e adoriamo. Questi europei sono meschini e alterati e fluttuano, pattugliano e saltano per lo schermo secondo dei percorsi prestabiliti togliendo a Monty, se lo toccano, una delle sue sette vite.

Oltre ai vili nemici ci sono: stantuffi mortali che martellano su e giù casualmente, piattaforme elettrizzate che sfiancano e strane acque colorate nelle quali Monty affoga. Inoltre alcuni oggetti all'apparenza innocui, se



No, Monty non è in Australia: può veramente camminare sotto le piattaforme!

vengono raccolti sono invece pericolosi. Le bottiglie di vino ubriacano il nostro morbidone che inizia a inciampare qui e là fino a che smaltisce la sbornia. Brutta cosa perché durante questo periodo è più che probabile che barcolli contro un ostacolo e muoia. Aaah...

Se Monty riesce a prendere il biglietto aereo può dire Auf Wiedersehen al Lussemburgo...

PRESENTAZIONE 73%

Nel complesso niente di speciale.

GRAFICA 68%

Dettagliata, personaggi monocromatici e fondali colorati.

SONORO 79%

Motivetto prevedibile ma piacevole all'ascolto e semplici jingle e effetti sonori.

APPETIBILITÀ 61%

All'inizio è abbastanza interessante ma poi diventa frustrante.

LONGEVITÀ 47%

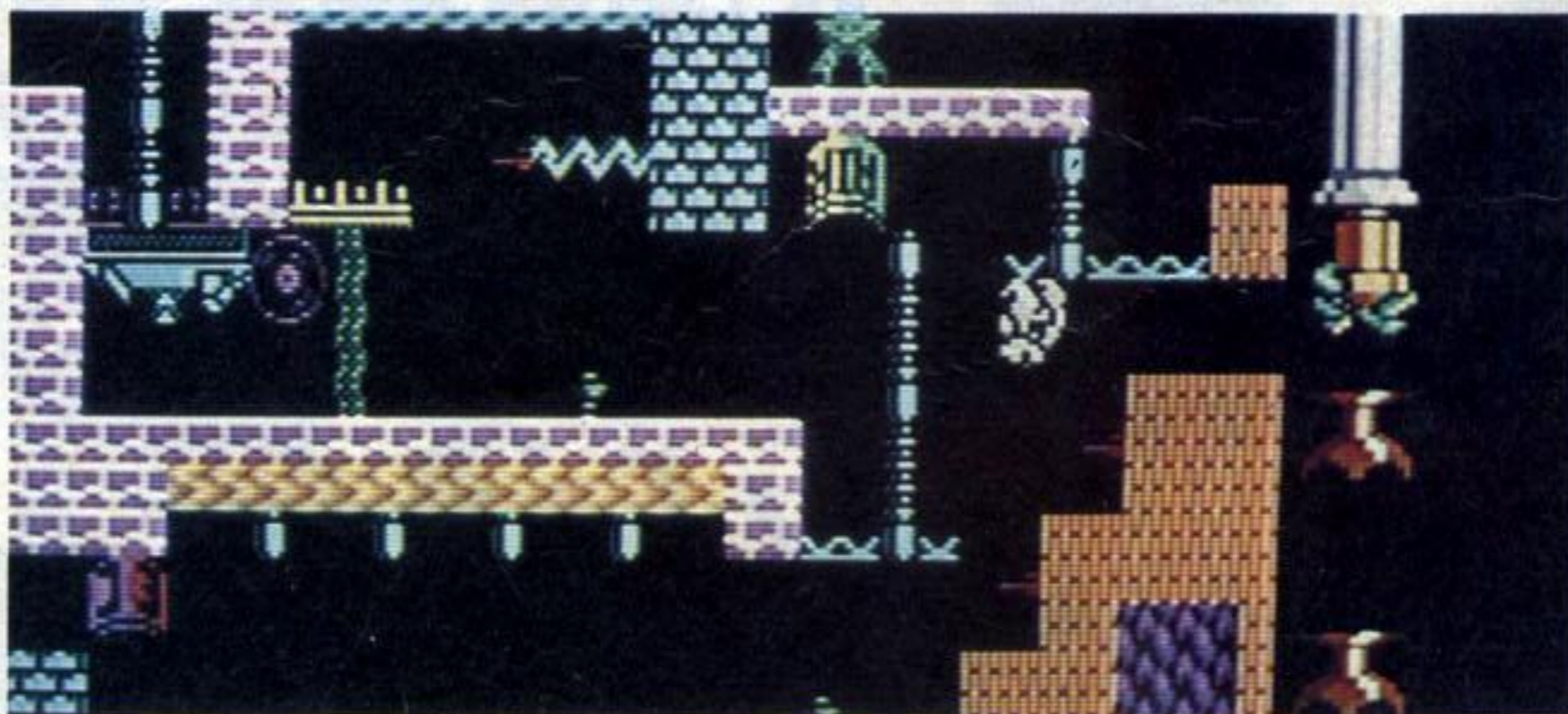
Anche i fanatici dei platform game troveranno l'azione troppo ripetitiva e poco gratificante.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 33%

Absolutamente troppo caro per un'idea così vecchia.

GIUDIZIO GLOBALE 46%

Niente di nuovo: anche il più ardente seguace di Monty resterà deluso.





Non ho giocato a nessuno dei precedenti giochi di **Monty** (sì, sono uno di quelli) quindi per me **Auf Wiedersehen Monty** è abbastanza nuovo. Anche così, non posso dire che mi abbia particolarmente impressionato. Le soluzioni degli enigmi sono veramente oscure e la morte arriva con troppa regolarità: dopo un po' è noioso. Posso apprezzare il fascino che esercita su alcuni, ma mi sembra che ci sia poca differenza tra questa versione e l'ultima, quindi... perchè preoccuparsi? Provate invece **Gods and Heroes**: offre molto di più per molto meno.



Quello che fa più arrabbiare è che, dopo un anno e mezzo, la sola nuova cosa che **Monty Mole** può offrire è un po' di break dance. **Auf Wiedersehen Monty** non è un grosso miglioramento rispetto a **Monty On the Run**. È bello e ben rifinito ma quando superate la glassa esteriore vedrete che l'azione di gioco è identica, la grafica molto simile e il sonoro, se non peggiore, è comunque un passo indietro. Quando nel 1985 uscì **Monty On the Run** ci colpì con la sua musica divertente e la sua bella grafica ma ora un prodotto simile non piace più. Se ne è andata la spinta a risolvere quegli enigmi oscuri e devianti, se ne è andata l'eccitazione e con essa, per fortuna, quella maledetta talpa.



Sono per le innovazioni ma qui non c'è niente di minimamente innovativo. A ben guardare, **Manic Miner** offre la stessa, se non maggior, giocabilità e innovazione. Ci sono più schermi e piattaforme ma la debole azione di gioco non offre niente di nuovo e eccitante. Lo schermo-intermezzo è totalmente inutile e non offre nessuna sfida. Una formula vecchia e consumata con un nuovo prezzo: **Auf Wiedersehen Monty...e che bella liberazione!**

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

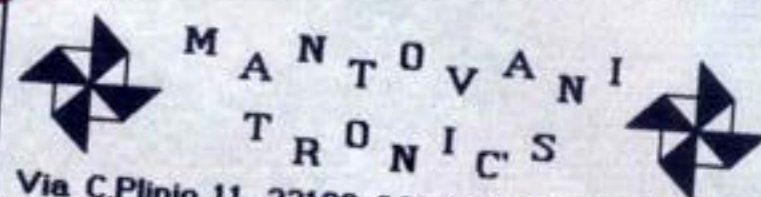
F4 e SOFT e COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI NOVITÀ HARDWARE E
SOFTWARE PER:

**C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 - ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.**

**SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA**

TEL. 0532/48003-47940



Via C. Plinio 11, 22100 COMO - Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO
con novità in arrivo tutti i giorni.

... e consegnando questo coupon
riceverai un simpatico omaggio !!!

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

COMMODORE
MSX

COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI
PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-
SCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960



NUOVA NEWEL s.a.s.
VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO - TEL. 32.34.92

TUTTO PER L'INFORMATICA,
ACCESSORI, HARDWARE
E SOFTWARE

CHI SI PRESENTERÀ NEL NS. NEGOZIO CON
UNA COPIA DELLA RIVISTA, RICEVERÀ UN SIM-
PATICO OMAGGIO.

Alex

COMPUTER E GIOCHI

COMMODORE - AMIGA
SPECTRUM - MSX - OLIVETTI
COMPATIBILE IBM
SOFTWARE - HARDWARE

ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO
TEL. 011/79.91.68



INVASION

Bulldog, cassetta L.5.000, joystick/tastiera. Per C64/128, MSX, Spectrum, Amstrad



Le vostre truppe sono state inviate su un pianeta in una delle numerose galassie dell'Universo per distruggere gli extra-terrestri. Come un'una delle più classiche battaglie del secolo scorso, lo scontro avviene in campo aperto ed il vostro compito è sconfiggere la strenua difesa degli alieni, distruggere la loro stazione meteorologica ed abbandonare rapidamente il pianeta a bordo dell'astronave madre.

Il vostro esercito è composto da una serie di unità dotate di armi e mobilità differenti. La più importante è l'*Explosive Unit* (Unità esplosiva) che trasporta cariche nucleari che una volta fatte esplodere distruggono qualunque cosa le circonda. *Hover infantry* (truppe aeroscivolate) e *Hover Armour* (mezzi aeroscivolati) sono unità semiblandate molto veloci e dotate di un arma-

mento di media potenza. Completano lo schieramento gli *Strider* e i *Radar Unity*.

Gli alieni invece possono contare solo su tre tipi di unità: *Heavy Armour* (Carro pesante), *Fast Strike* (Attacco rapido) e *Droid* che equivale all'*Hover Armour*. Il gioco si svolge come un classico war game: i comandi di attacco o di movimento vengono impartiti alle unità tramite un cursore guidato dal joystick. Per riuscire a distruggere il centro di controllo bisogna proteggere le *Explosive Unit* fino alla stazione meteorologica e quindi farle esplodere. Se le vostre unità vengono attaccate dagli alieni si difendono selezionando automaticamente il bersaglio. Alla fine di ogni battaglia appare una tabella punti. Se avete distrutto la stazione meteorologica il vostro punteggio sarà molto alto. Altri punti si guadagnano per

ogni unità nemica distrutta e per ogni unità terrestre che riesce ad abbandonare il pianeta.



Invasion è un tentativo mal riuscito di realizzare un war game galattico. Il giocatore ha poche possibilità di controllare l'avanzata nemica e quindi impostare la controffensiva più adeguata. Le unità nemiche sono difficili da riconoscere ed uno scrolling orizzontale praticamente infinito riesce solo a confondere le idee. Insomma, in Invasion c'è ben poco da fare e le istruzioni non aiutano perché non spiegano un bel niente.

PRESENTAZIONE 40%

Istruzioni in italiano confuse e poco chiare.

GRAFICA 31%

Niente di particolare.

SONORO 10%

Praticamente inesistente.

APPETIBILITÀ 40%

Non è un arcade e se pensate di aver trovato un buon war game...

LONGEVITÀ 39%

...vi renderete subito conto di essere sulla strada sbagliata.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 71%

L'unica nota positiva è il prezzo sotto le 10 mila.

GIUDIZIO GLOBALE 38%

Poco accattivante.

NETHER EARTH

Argus Press Software, cassetta L.18.000, joystick o tastiera, per C64



Con solo venti crediti a disposizione non potete fare gran ch  quando di tratta di costruire un robot.

Cinque eternit  fa una razza sotterranea chiamata Insignian emerse dalla crosta terrestre su delle enormi macchine scava-tunnel e dichiar  guerra al genere umano. Gli abitanti della superficie non ebbero nessuna possibilit  di difendersi dall'improvviso attacco e l'esile resistenza fu velocemente annientata dalle potenti macchine da guerra Insigniane. La razza umana fu fatta prigioniera e obbligata ai lavori forzati nella produzione di potenti veicoli robotizzati che gli Insigniani usavano per pattugliare il loro nuovo dominio.

Fin dalla prima invasione ci furono molti tentativi di respingere gli Insigniani, ma fallirono tutti. Ora per  c'  una speranza. Un piccolo gruppo della resistenza umana si   impadronito della base nemica Kerberus e utilizzando le macchine da guerra catturate pu  far capitolare le altre tre basi Insigniane: Tarras, Faretra e Dioklos.

Come leader della resistenza comandate l'azione contro il nemico. All'inizio della battaglia guidate un velivolo da ricognizione antigravitazionale che si libra sopra un paesaggio a scorrimento diagonale. Un radar in

basso allo schermo mostra la vostra posizione e la posizione relativa di ogni altro elemento significativo.

Disseminate per il paesaggio ci sono sei fabbriche robotizzate ognuna delle quali produce uno dei sei componenti: telai, moduli di supporto elettronico, armi nucleari, armi laser, missili e cannoni. All'inizio le fabbriche sono inattive ma si mettono in moto non appena gli si avvicina un robot. Quindi   importante condurre i vostri robot alle fabbriche prima che ci arrivino quelli Insigniani.

Atterrando con il veicolo antigravitazionale sulla pista della base catturata si ha accesso a una tabella di produzione che mostra le fabbriche catturate, i componenti disponibili e le risorse attuali, misurate in unit  e visualizzate in fondo allo schermo. Assemblando i componenti si producono dei robot perfettamente funzionanti: mano a mano che costruite un robot diminuiscono le risorse totali disponibili.

I robot si comandano in tre modi. Si pu  controllarli direttamente atterrando con il veicolo antigravitazionale sul robot scelto: lo svantaggio di questo sistema  

che potete controllare un solo robot alla volta. In alternativa si possono programmare i robot secondo delle istruzioni gi  definite o farli agire separatamente in modo che cerchino e distruggano i bersagli nemici che arrivano alla loro portata.

Durante la battaglia i robot nemici attaccano e la perdita di un veicolo della resistenza, di una fabbrica o di una base porta alla visualizzazione di un aggiornato 'status report' e a una diminuzione delle risorse totali.

All'inverso, conquistare una fabbrica incrementa le risorse e le forze ribelli diventano pi  potenti: fino a ch  le forze Insigniane sono distrutte.



L'idea   buona ma la realizzazione e l'azione di gioco sono pessime. Perch  hanno usato la prospettiva tridimensionale? Una visione aerea o laterale sarebbe stata molto pi  interessante e avrebbe permesso all'azione di scorrere con maggior velocit  e fluidit . Purtroppo cos  com'  Nether Earth   lento, monotono e sorprendentemente vuoto. Come molti titoli recenti della Argus Press manca di quella scintilla vitale e indescrivibile che fa di un gioco un buon gioco ed   decisamente privo di raffinatezza. Sono sicuro che la Argus Press sia capace di produrre del software migliore di questo: quindi perch  non farlo?

PRESENTAZIONE 41%

Istruzioni confuse, schermo dei titoli di poco effetto, presentazione su schermo misera e mancanza di opzioni

GRAFICA 22%

Blandi, sprite e fondali con uno sfarfallio dello schermo di dimensioni sismiche

SONORO 29%

Motivetto dei titoli e effetti sonori da dimenticare

APPETIBILITA' 25%

C'  poca azione che affascini, e le inutili istruzioni smorzano ogni tipo di divertimento

LONGEVITA' 14%

Non gratificante, frustrante e assolutamente non attraente

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO 7%

Il prezzo   alto per un titolo cos  inutile

GIUDIZIO GLOBALE 15%

Un'idea potenzialmente buona rovinata da un'esecuzione incapace



  un mistero il perch  la Argus abbia editato Nether Earth in questo modo.

Sembra scadente e non finito, quando lo schermo scrolla sfarfalla sensibilmente, il programma s'inchioda a intervalli regolari, ha molti bug e non ha nessuna giocabilit . Anche la presentazione   molto povera, la grafica non riesce a rappresentare niente di pi  che una serie di anonime forme grigie su una piatta superficie grigia e le verbose istruzioni offrono ben poco aiuto. Non riesco a trovare niente per cui Nether Earth valga la pena:   un mucchio incongruente di schifezze binarie che non avrebbe mai dovuto vedere la luce del sole.

ROMOLUS

Quicksilva, L.18.000, cassetta, solo joystick. Per C64

La società Igos Transputer ha dei problemi: nei suoi mega-chip sono apparsi dei bug intelligenti che non li fanno funzionare. L'ingrato compito del "debugging" posa tutto sulle vostre spalle...

Seduti ai comandi del vostro Vector Module, armati solo dei nuovi FG9 ad alta velocità (la vecchia serie degli FG9 non è mai andata molto bene) vi avventurate nel substrato del transputer chip.

Il canale principale è visualizzato come un fondale a doppio scorrimento orizzontale con velocità variabile e il modulo viene comandato con il joystick. All'inizio i circuiti di controllo di questo canale sono instabili e cambiano casualmente. Un click del pulsante di fuoco li stabilizza e determina le caratteristiche del canale, controllando effettivamente la velocità e l'inerzia del-

la vostra navicella.

Una volta all'interno del canale, per distruggere i bug dovete sparare una carica veloce, guadagnando i relativi punti. L'arrivo ai 100.000 punti annuncia l'apparizione di Alien Miner, la cui intercettazione e distruzione vi fa guadagnare un altro modulo.

Alla fine del canale avete la possibilità di entrare nella "fase di transizione", che si compone di tre sotto-giochi a cui si accede da un menù

La prima fase, disponibile con la distruzione del primo Alien Miner, presenta una serie di colori e di note che dovete ricordare e ripetere secondo la sequenza originale.

La seconda fase visualizza tre paia di scatole: le scatole inferiori contengono uno schema colorato in movimento. Per completare con successo questa se-

zione bisogna abbinare velocemente gli schemi e i colori delle tre scatole superiori con quelli delle loro controparti inferiori.

La fase finale presenta due file di nodi, sei dei quali devono essere collegati al loro numero opposto con una "pile". Per fare ciò dovete posizionare il vostro modulo sotto un nodo e sparare una volta. Appare allora un cavo di connessione colorato, che potete rimuovere anch'esso con un altro colpo. Gareggiate contro un modulo controllato dal computer in una corsa per collegare una fila di sei prima del vostro avversario. Se si spara a una scatola sulla destra della fila si arresta un timer, e con esso il passaggio.

Se portate a termine con successo i tre sotto-giochi ritornate all'interno del transputer chip in un altro substrato.



L'azione di gioco è molto semplice e consente di ammassare alti punteggi senza molta pratica. Dei fondali colorati confusamente e senza gusto rendono quasi impossibile vedere cosa stia succedendo: anche se questo in effetti non ha una grande importanza perché l'insipido nemico offre ben poca sfida. Il vostro sprite è ingovernabile e risponde lentamente ai comandi del joystick. Anche così, l'unica cosa che dovete fare è correre su e giù velocissimi sparandoti tanto in tanto. I sotto-giochi sono semplici e offrono poco in termini di varietà e impegno. Offre anche poco stimolo o guadagno e la noia si insinua molto velocemente. Queste sono alcuni dei motivi per cui non dovete comperare Romulus



Nella fase di transizione il computer si dimostra un valido avversario mentre gareggiate per guadagnarvi il controllo del substrato.



Ci sono un sacco di idee che turbinano in Romulus: è un peccato che nessuna di loro sia originale. Le tre "fasi di transizione" prendono a prestito pesantemente da Batalix, Paradroid e Impossible Mission: qui non c'è niente di nuovo.

Lo scorrimento dello spara-e-fuggi fa male agli occhi, è abbagliante e i sotto-giochi sono un piacevole sollievo dal furioso assalto visivo. Anche se per un po' intrattiene bene, Romulus tende a venire a noia molto velocemente e dopo un paio di partite diventa una vera scocciatura.

PRESENTAZIONE 47%

Inutili istruzioni che non riescono a dare una chiara idea del vostro obiettivo. Buono invece il set di opzioni.

GRAFICA 36%

Colorato ma non di grande effetto.

SONORO 41%

Scarso con effetti sonori scopiazzati.

APPETIBILITÀ 41%

Inizialmente confuso non è quel che si dice "avvincente".

LONGEVITÀ 21%

Non c'è niente di allettante, anche dopo il primo tentativo.

RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 22%

Ci sono giochi migliori di questo per molto meno

GIUDIZIO GLOBALE 27%

Uno spara-e-fuggi mal disegnato, per niente stimolante

JUMPIN' JIMMY

Midas Marketing, cassetta, L.5.000. Per C64

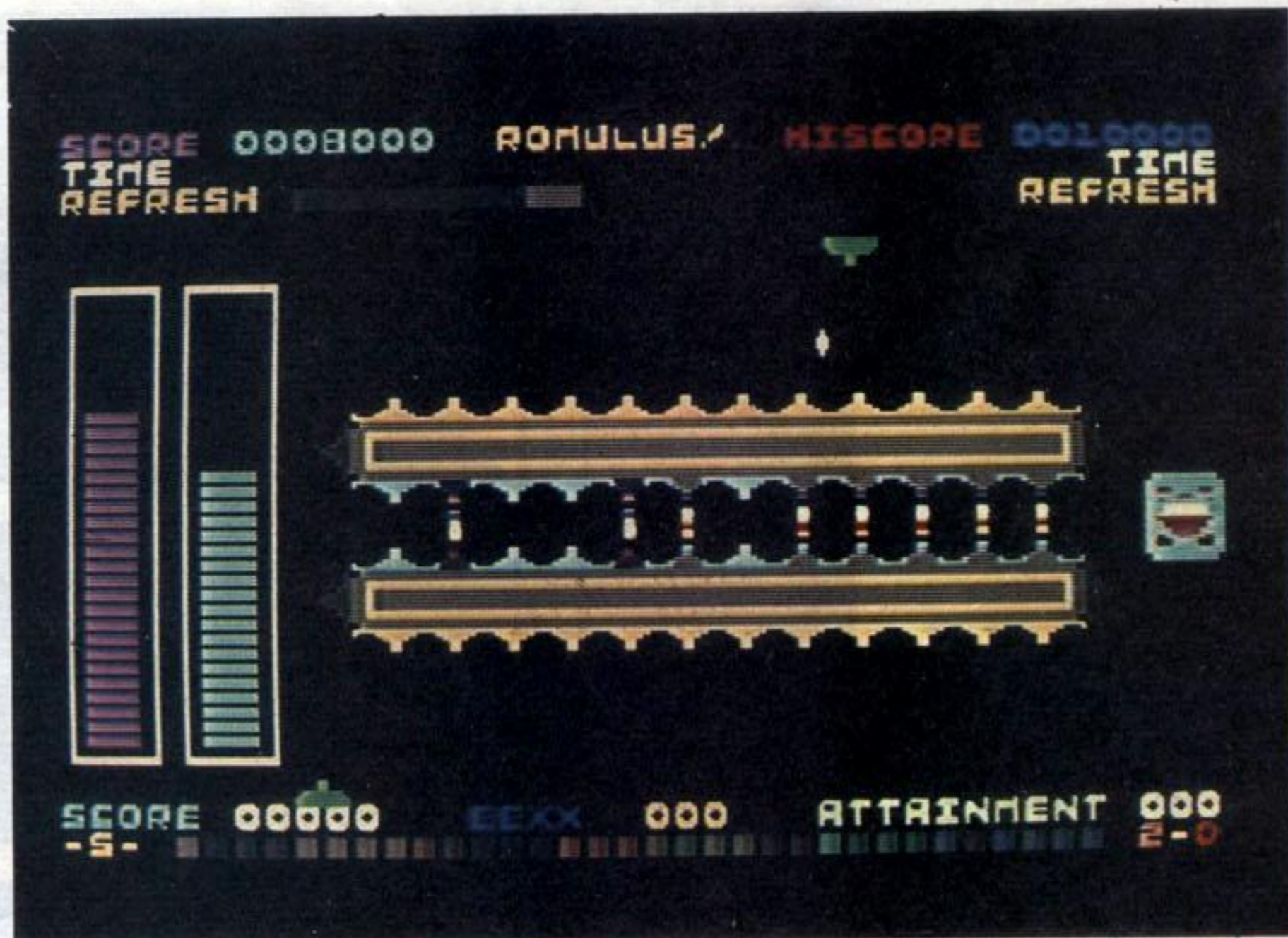
Jumpin' Jimmy è un canguro che va matto per la frutta e che andrebbe fino in capo al mondo per prendere il suo cibo preferito. La sua gola lo porta in un'ampia area piena di piattaforme dove ogni sorta di animali indigeni australiani tentano di sbarrargli la strada. Koala, serpenti e ragni tramano contro di lui, lanciando banane mature e boomerang che lo stordiscono temporaneamente.

Siccome è un canguro-pugile Jimmy può afforntare la maggior parte delle creature con i suoi pugni che le stendono incoscienti, consentendogli di fuggire.

L'area di gioco è dislocata su sei schermi a scorrimento. Quando appare un quello che sembra un ameno paesaggio Jimmy deve iniziare la sua ricerca: ogni movimento del joystick lo fa saltar giù dalla sua pertica e atterrare sulla prima piattaforma sottostante.

Disseminata per l'area di gioco c'è della frutta a forma di numeri: un elemento che risulta più chiaro se lo si guarda dal radar in alto allo schermo. Altri elementi del paesaggio che aiutano o ostacolano il nostro eroe antipode sono le stelle accese (che lo trasportano per il paesaggio) e gli ascensori che gli consentono di raggiungere altre piattaforme. Per accrescere il proprio punteggio bisogna collezionare anche dei cangurini e dei gioielli. Se cade da una piattaforma o si scontra con qualsiasi cosa ostile a Jimmy perde una vita: gli spuntano ali e aureola mentre fluttua come un angelo verso l'alto dello schermo.

Possono partecipare fino a quattro giocatori e competere su quattro livelli che si caricano separatamente. Durante il caricamento vengono visualizzati i dettagli rilevanti relativi a quello schermo con dei consigli su come utilizzare ogni oggetto raccolto.



Jumpin' Jimmy è così difficile che non vale neanche la pena caricarlo. I punti che mi fanno innervosire sono: lo stupido sistema di controllo, Jimmy che muore quando sbaglia di un pixel la caduta (per di più quando salta, si lancia per un'altezza dieci volte maggiore) e le inutili istruzioni che non danno nessuna indicazione su cosa bisogna fare. Dover ricaricare dopo ogni partita è la goccia che fa traboccare il vaso.



I platform game non sono proprio una razza in via d'estinzione ma dovrebbero almeno essere una specie protetta. Jumpin' Jimmy è il peggiore del genere. È difficilissimo da giocare e ha come unico obiettivo quello di raccogliere frutta. Le cose sono anche peg-

giorate da un'azione di gioco priva di logica: come quando salendo da una piattaforma a un'altra si muore. Alle volte ci si chiede se questi giochi vengano sottoposti a test prima di essere immessi sul mercato. Lasciate le 5000 lire nelle vostre tasche e Jumpin' Jimmy negli scaffali a cui appartiene.

PRESENTAZIONE 47%

Buone opzioni ma sistema multi-load ridicolo

GRAFICA 29%

Fondali semplici ma colorati e sprite minuscoli.

SONORO 69%

Alcuni jingle di qualità e effetti sonori.

APPETIBILITÀ 31%

Estremamente difficile, frustrante e noioso.

LONGEVITÀ 25%

Qualunque residuo impulso a giocare viene pesantemente smorzato dal multi-load.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 34%

È troppo frustrante e ingiocabile per valere questo, seppur basso, prezzo.

GIUDIZIO GLOBALE 27%

Un platform game potenzialmente divertente rovinato dal modo in cui è stato realizzato.

In alto sulla piattaforma Jumpin' Jimmy scandaglia l'ambiente. Come può raggiungere tutta quella succosa frutta



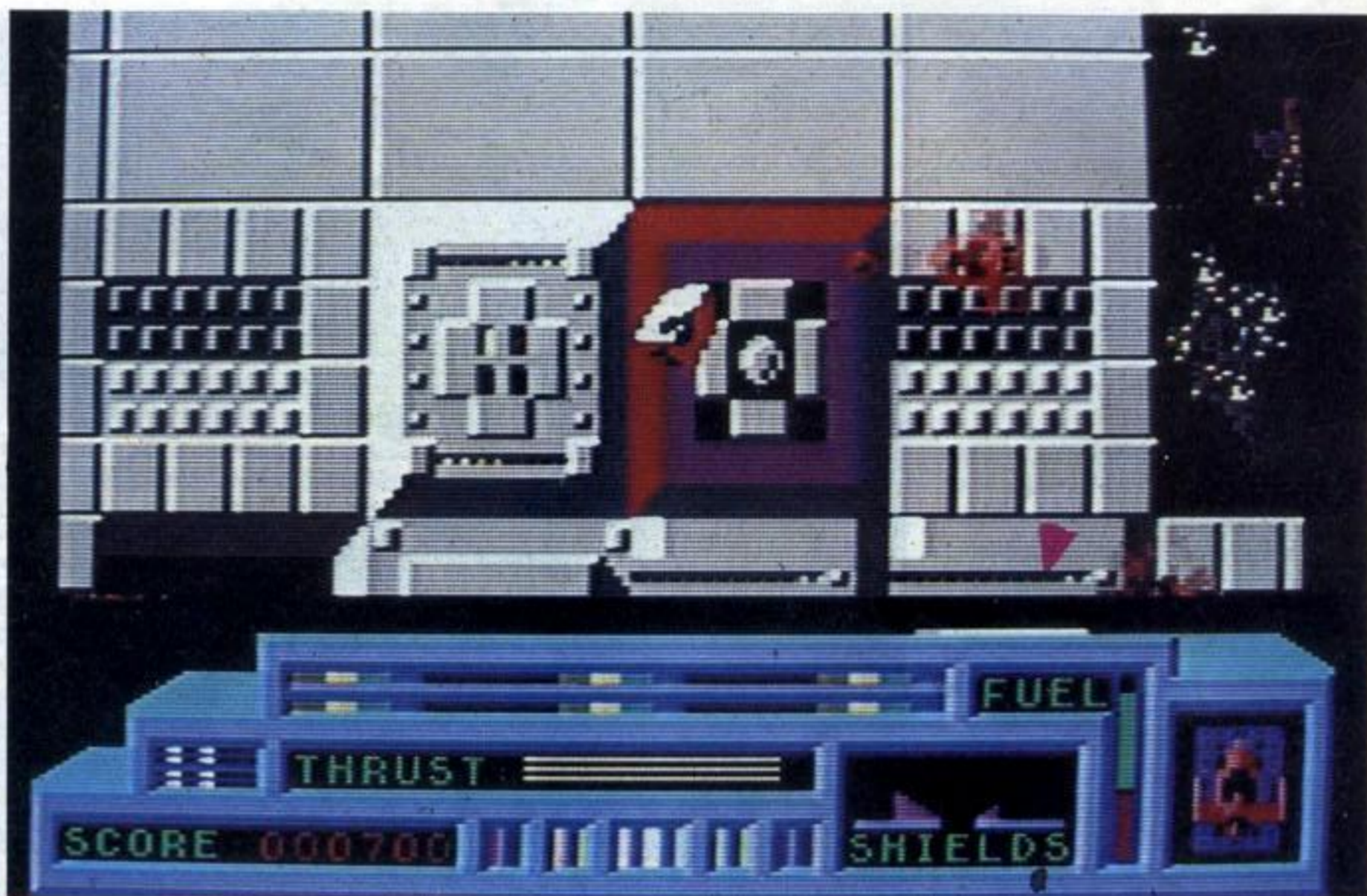
Non capisco perché il programmatore si sia preoccupato di fare le cose così difficili: perdere una vita solo perché il vostro personaggio cade pochi pixel più sotto è ridicolo. Non capisco nemmeno perché il programma richieda il multi-load: nessuno dei livelli scoppia di grafica e sonoro eccezionali o di un'azione di gioco strabiliante, che sfruttati al massimo il 64; quindi...perché fare un gioco già ingiocabile ancora più scomodo usando il multi-load? Alcuni effetti sonori e jingle sono chiari ed efficaci e il gioco ha un suo stile ma manca di varietà e giocabilità: peccato avrebbe potuto essere un buon gioco economico.

DEATH OR GLORY

CRL, cassetta L.18.000, joystick o tastiera, per C64

E' un buffo universo, vero? Un momento siete dei sonnolenti guidatori spaziali che, per guadagnarvi da vivere, distruggete le stazioni spaziali vuote e il momento dopo siete soli ad affrontare un'enorme flotta di invasione aliena... Vi è stato chiesto di investigare su una macchia non identificata ai limiti dello schermo radar. Si pensava che fosse una specie di grande asteroide ma, avvicinandovi all'oggetto, vi rendete conto che non è affatto un banale pezzo di roccia spaziale. Il bip del radar diviene sempre più forte, fino a che realizzate all'improvviso che si tratta di una forza di invasione aliena composta di incrociatori e veloci combattenti androidi e che si sta dirigendo verso il pacifico pianeta di New Stratford. Non c'è tempo di tornare indietro a avvisare il sistema di difesa di New Stratford: dovete liquidare la flotta qui e subito.

L'azione a scorrimento multidirezionale è vista dall'alto con la navicella al centro che vola ad alta velocità sopra la flotta d'invasione. Premendo il pulsante di fuoco si immerge il naso rinforzato e lo si spedisce a squarcicare la corazza esterna dell'incrociatore, che, se viaggiate ad alta velocità si distruggerà. Se si va a una velocità inferiore il risultato è una parziale demolizione. I caccia alieni attaccano attraverso la breccia. Qualsiasi contatto con le navi aliene e con le



bombe indebolisce la corazza di collisione del vostro veicolo, rappresentata da una barra che diminuisce situata in basso allo schermo. Lasciate che la barra raggiunta lo zero e il veicolo esploderà, terminando la missione di salvataggio del pianeta. Quando sono stati distrutti un numero sufficiente di caccia, il vostro veicolo viene promosso a un altro e più difficile livello nel quale un'altra flotta aspetta di essere distrutta.



Death Or Glory è come uno spara-e-fuggi senza spara (se riuscite a immaginarlo) e presto diventa noioso. Svolazzare qui e là lacerando gli scenari è palloso da non credere ed è noioso sentirsi così senza difesa. La grafica e l'animazione sono inconsistenti, le stelle non si muovono durante il volo ma alcuni dei fondali in basso rilievo sono stupendi e sembra un peccato distruggerli. Dirò così: Death Or Glory aveva delle potenzialità; peccato che la CRL non se ne sia accorta quando hanno iniziato a programmarlo.



I fondali di Death or Glory non sono male... ma poi lo schermo inizia a scorrere: la fluidità non è ovviamente il punto forte della CRL. Anche se riuscite a superare lo scorrimento a scatti c'è poco di cui eccitarsi. L'azione di gioco è abbastanza limitata, offre un po' di divertimento iniziale ma diventa sempre più noioso a ogni successiva partita. Sembra un gioco economico e ciò nonostante il suo livello di prezzo è ridicolo.



Anche se graficamente è piacevole, Death Or Glory è molto noioso da giocare. Annoiarsi tra un'astronave e un'altra non è la mia idea del divertimento. Questo compito è reso sempre più pesante dall'orribile sistema dei comandi e dalla illogica progressione da schermo a schermo: alcune volte venite trasportati di colpo e per nessuna apparente ragione. La mancanza di istruzioni non aiuta certo. Mi spiace non è un titolo travolgente.

PRESENTAZIONE 74%

Niente istruzioni ma nel complesso è ben disegnato

GRAFICA 61%

Il bell'effetto di bassorilievo dei fondali è rovinato dallo scrolling a scatti.

SONORO 57%

Il gioco è accompagnato da un ragionevole motivetto e ci sono alcuni effetti sonori appropriati.

APPETIBILITÀ 56%

È semplice e immediatamente attraente,

ma l'azione di gioco non è interessante.

LONGEVITÀ 33%

Ripetitivo e non remunerativo

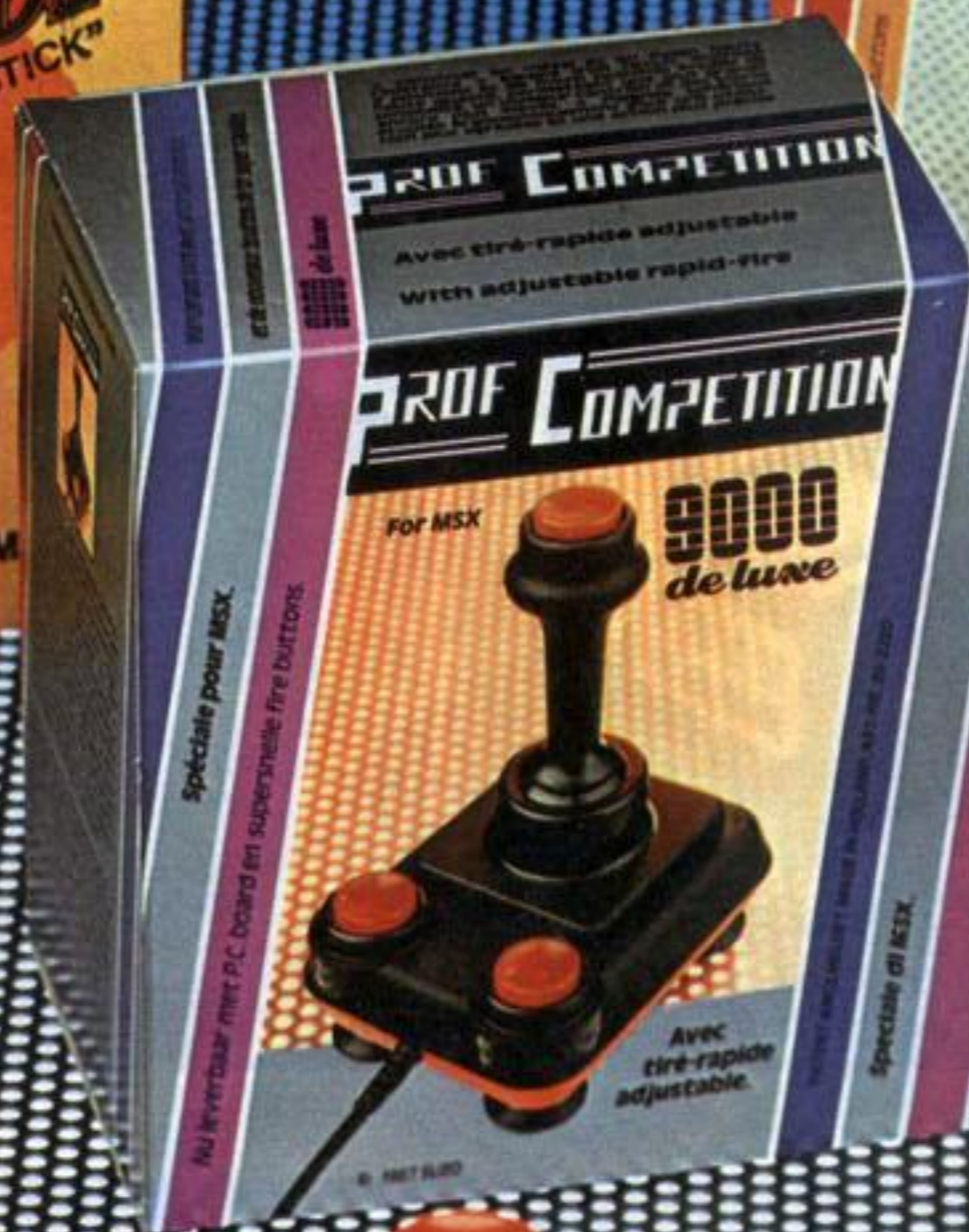
RAPPORTO QUALITÀ/ PREZZO 29%

Non c'è abbastanza varietà o azione da giustificare il prezzo.

GIUDIZIO GLOBALE 37%

Un tentativo appena sufficiente di produrre una nuova forma di gioco distruggi-tutto.

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA



THE ARCADE

- * Extra strong
 - * Botone fuoco rapido
 - * Accurato controllo direzionale
 - * Nei colori: nero o beige
- Lit. 44.000

PROF COMPETITION 9000

- * Due bottoni fuoco
 - * Per tutti i tipi di computer
 - * 1 anno di garanzia
- Lit. 39.000

SUZO

NUOVO! PROF COMPETITION 9000 DE LUXE
CON AUTOREGOLABILE
Lit. 39.000

MASTERTRONIC s.p.a. - Via Mazzini, 15 - 20120 Cinisello B.S. - Tel. 0332/10253

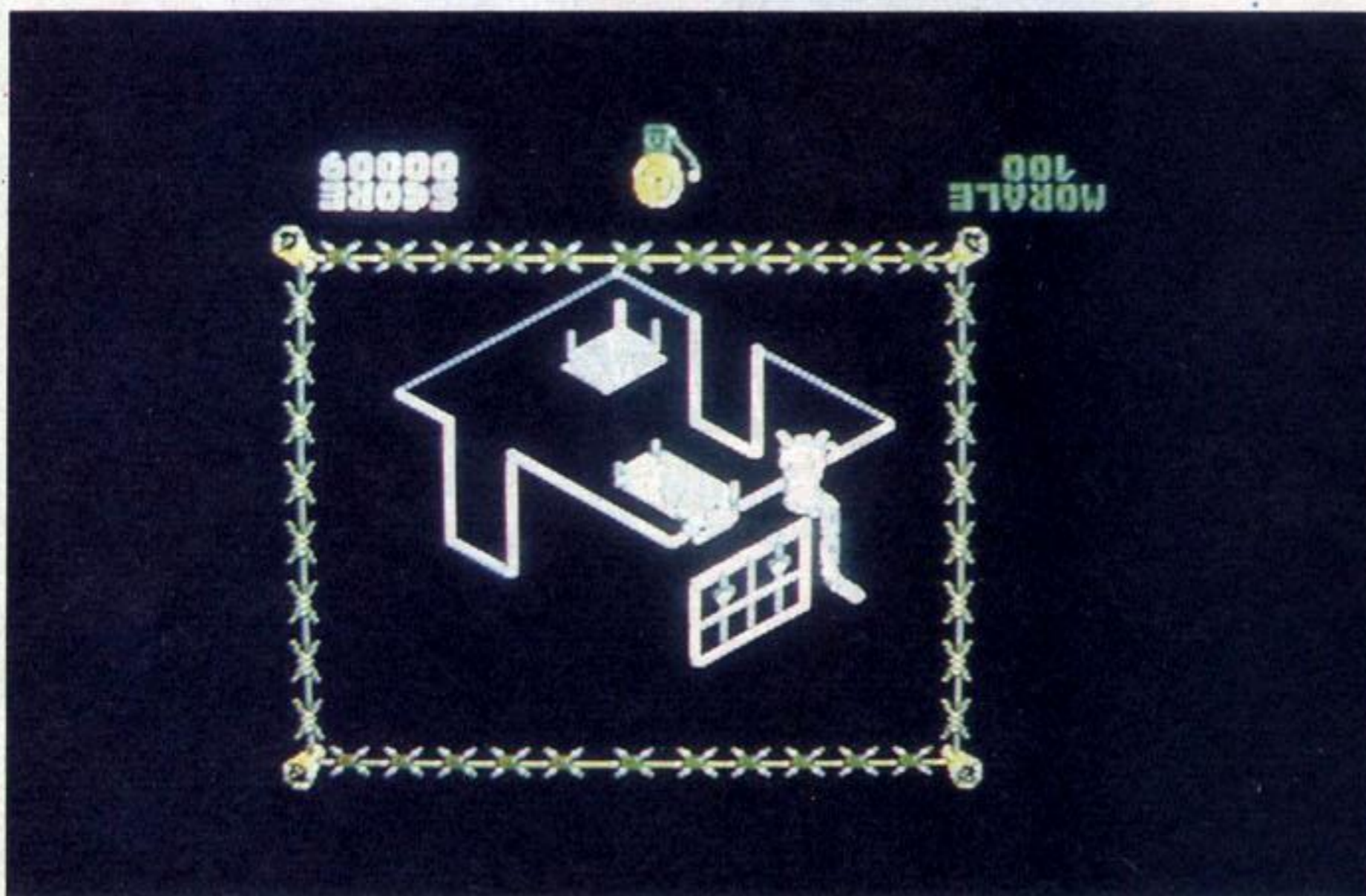
THE GREAT ESCAPE

Ocean, cassetta/disco L. 18.000, joystick/tastiera

The Great Escape è un'avventura dinamica ispirata al film la Grande Fuga. Come spiegato nella recensione pubblicata sul numero 8 di Zzap!

lo scopo di questo gioco è riuscire ad evadere attraverso una galleria da un campo di prigionia tedesco. Il campo di concentramento è disegnato in tutti i

particolari ed il prigioniero deve organizzare la propria fuga senza destare il minimo sospetto e sottostare alle regole imposte dalle guardie.



PRESENTAZIONE 70%

Un muscoloso prigioniero con la faccia alla Charles Bronson è il protagonista dello schermo di caricamento. Il gioco inizia subito tra il filo spinato del campo di prigionia. Fate un po' voi!

GRAFICA 80%

Manca l'effetto tridimensionale in stile Ultimate ma il risultato è ottimo.

SONORO nc

Una buona evasione richiede anche il silenzio.

APPETIBILITÀ 95%

Affascinante ed impegnativo...

LONGEVITÀ 87%

...vi impegna fino all'ultimo granello di terra per scavare il tunnel della felicità.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 88%

La voglia di libertà non ha prezzo.

GIUDIZIO GLOBALE 90%

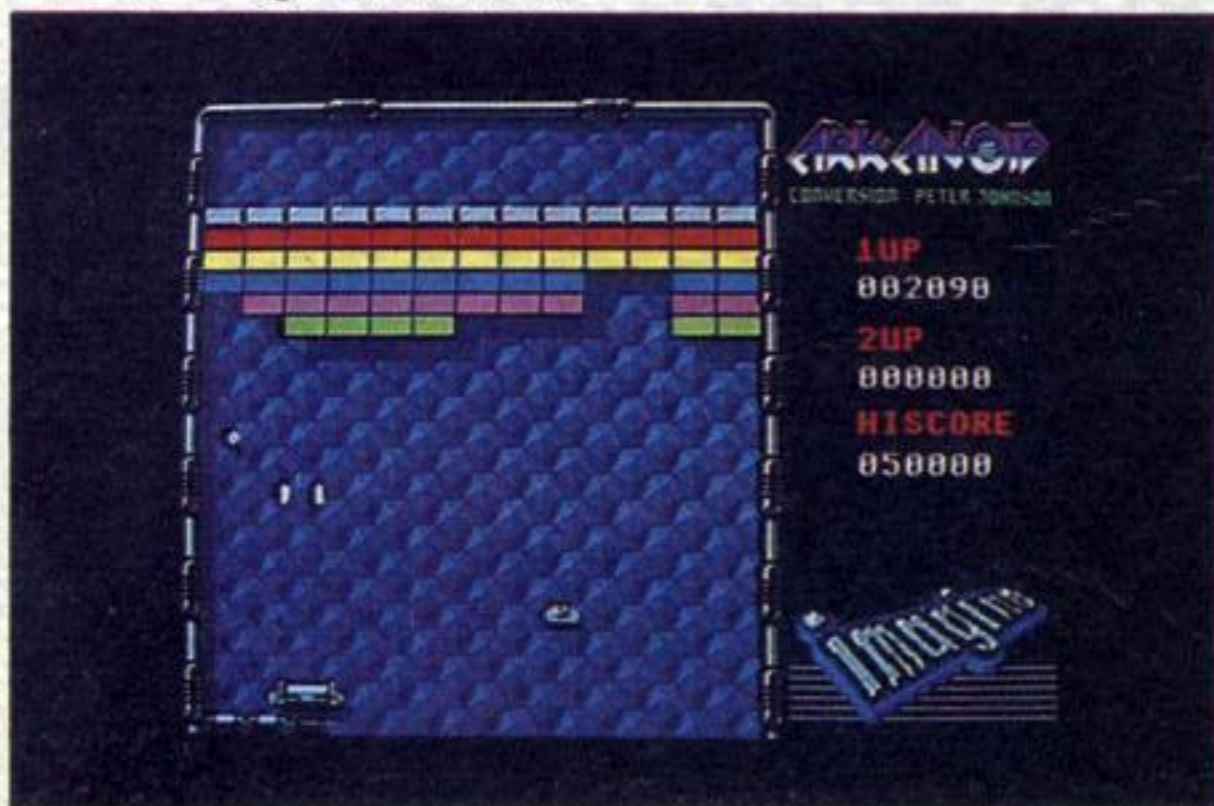
Un'ottima avventura dinamica da giocare in prima persona.

ARKANOID

Imagine, Disco L.29.000, mouse. Per Atari ST

La versione di Arkanoid per l'Atari St è soddisfacente e sfrutta per esteso tutto lo schermo, ha l'opzione per uno e due giocatori ed è controllabile con il mouse. I bonus appaiono meno frequentemente che nel Commodore e gli schemi nei va-

ri schermi riproducono in modo fedele quelli della versione da bar. Se avete amato ed impazzite ancora per questo **Breakout-revival** e possedete un EsseTi, **Arkanoid** è un gioco da prendere senza indugio.



PRESENTAZIONE 90%

Confezione standard con istruzioni essenziali. Caricamento veloce.

GRAFICA 91%

Colori e schemi realizzati con ottima definizione. Indispensabile il monitor a colori oppure la possibilità di collegarsi a un televisore.

SONORO 55%

Deludente. Il motivetto nella versione per Commodore è molto più bello. Gli effetti non sono male.

APPETIBILITÀ 90%

Molto impegnativo. Ha una

velocità impressionante anche superiore alla versione da bar...

LONGEVITÀ 92%

...se riuscite a prendere confidenza con il mouse (sicuramente più preciso del joystick) farete delle partite entusiasmanti.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 88%

Neanche troppo esoso essendo su dischetto.

GIUDIZIO GLOBALE 92%

I fan di Arkanoid possono essere fieri di questa versione per ST.

ENDURO RACER

Activision, cassetta/disco L.18.000/25.000, joystick/tastiera

Su Zzap! di maggio gli avevamo dato la qualifica di gioco caldo. In quel caso **Enduro Racer** era stato provato su Spectrum. Poco prima della chiusura di questo numero l'Activision ci ha spedito la versione su Commodore e purtroppo dobbiamo modificare di molto il nostro giudizio. L'unica nota positi-

va viene dal *background* ben definito. Per tutto il resto dobbiamo dimenticarci gli stupendi effetti di movimento e grafici che avevamo ammirato con lo Spectrum. Il motociclista è piccolo e vestito male e i salti, le curve, le moto avversarie sono goffe ed innaturali. In questa versione per Commodore mancano an-

che piccoli particolari come la sabbia sollevata dalla moto in curva, il sali scendi del terreno. Se non vi fidate di questo giudizio confrontate gli schermi dei due giochi: vi garantiamo che la differenza c'è non solo nella grafica ma anche nella giocabilità. Non ci resta che attendere la versione per Atari ST.



PRESENTAZIONE 80%

Confezione standard con la classica foto di due motocrossisti.

GRAFICA 25%

Il motociclista è piccolo e brutto e l'animazione insufficiente.

SONORO 20%

Gli effetti non sono niente di speciale e la noiosa colonna sonora

APPETIBILITÀ 40%

Deludente e perde tutto il fascino dell'originale...

LONGEVITÀ 36%

...il primo percorso è anche più facile ma la moto si controlla male.

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 40%

Troppo alto per un prodotto così deludente.

GIUDIZIO GLOBALE 33%

Se avete la fortuna di possedere anche uno Spectrum scordatevi questa versione.

SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO

MAI PIU' SENZA ZZAP!

Caro Edicolante, la prego di riservarmi una copia di ZZAP! ogni mese

Nome _____

Indirizzo _____

_____ Telefono _____



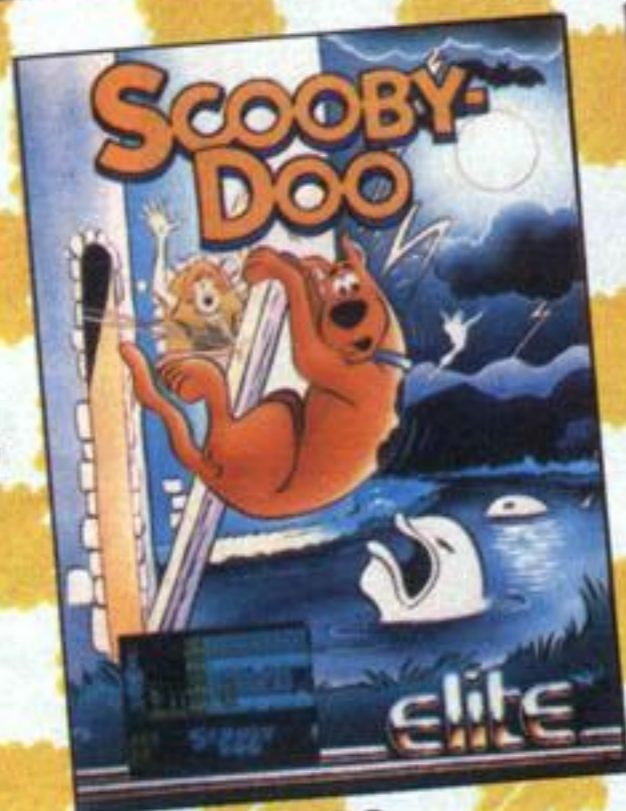
AL VOSTRO EDICOLANTE

6 GRANDI GIOCHI DI SUCCESSO IN UN'UNICO "6-PAK"

HIT

PAK

HIT PAK



SCOOBY DOO



FIGHTING WARRIOR



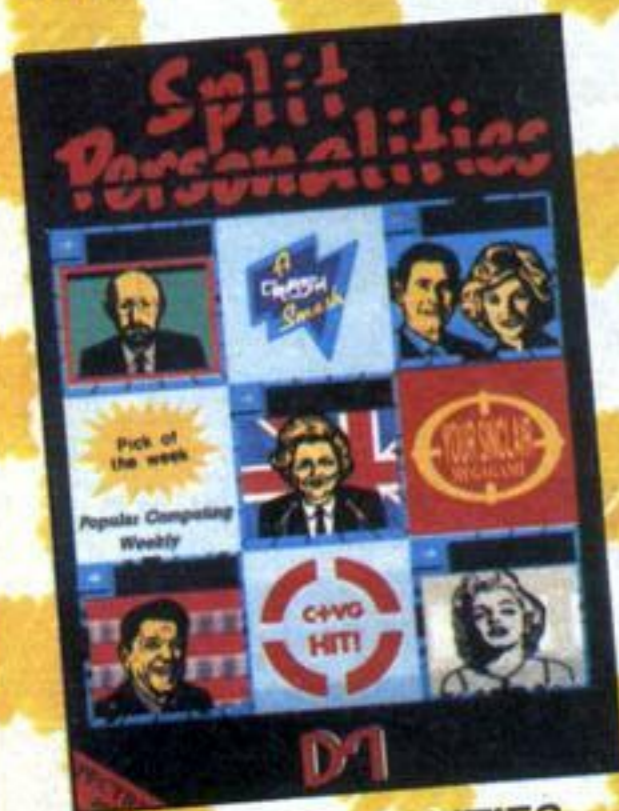
1942



ANTIRIAD



JET SET WILLY II



SPLIT PERSONALITIES



DUET

Più un gioco inedito in regalo, duet: frenetica azione per due giocatori.

6 PAK

Commodore 64
Commodore 16
Spectrum
Amstrad L. 18.000

Presso tutti i rivenditori

SOFT
center

È un'esclusiva
MASTERTRONIC
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. (0332) 212255

**Sono in edicola
le due riviste mensili
con cassetta di
Adventures**

TUTTE IN ITALIANO



AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 7
MAGGIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

**non
perdetele!**

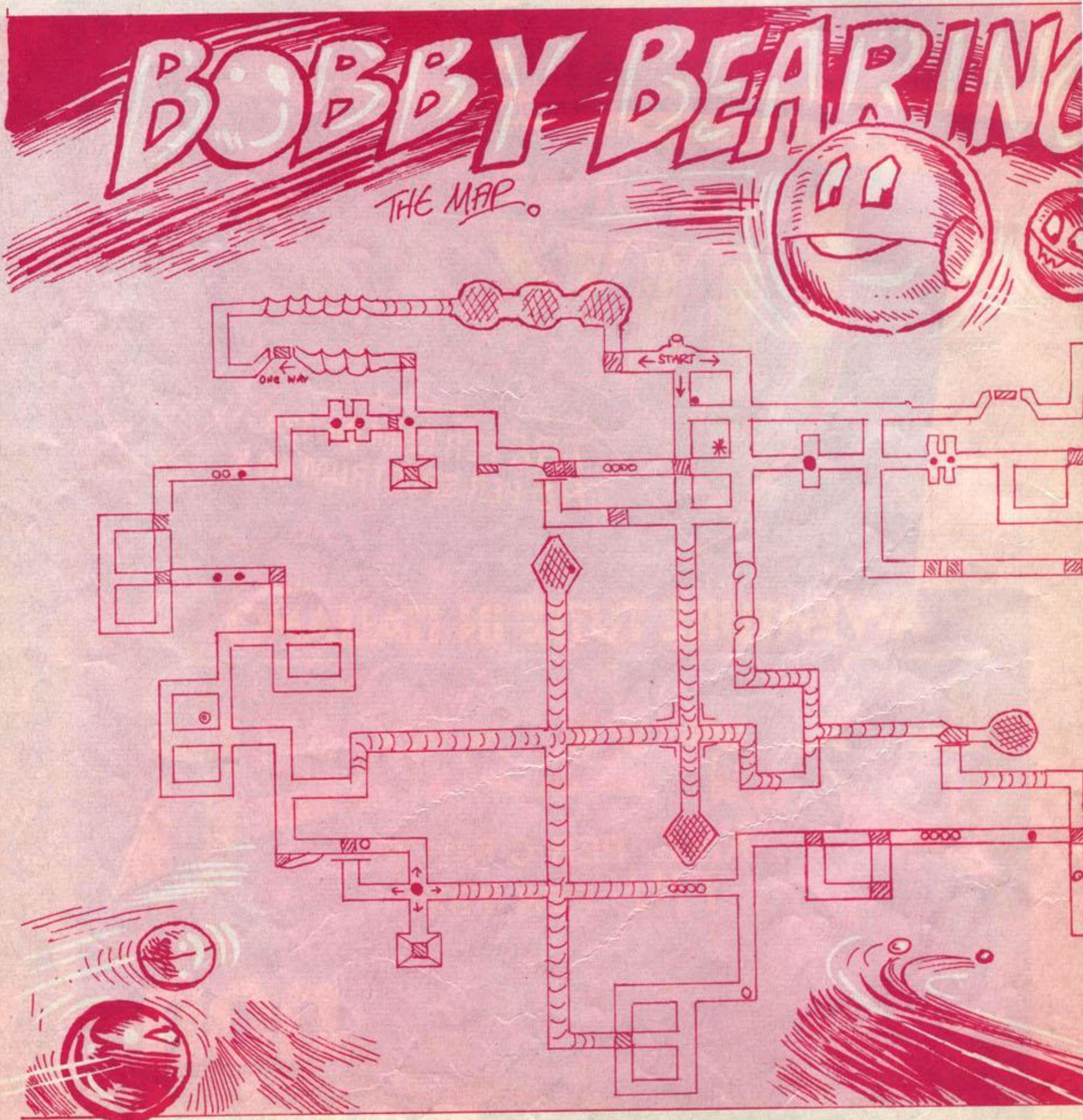


TERRA CRESTA

(Imagine)

Astronavi infinite grazie a Franco Cornacchia di Milano. Digitate il programma, date il RUN e premete PLAY. Il gioco verrà caricato e partirà automaticamente.

1 FORI = 53229 TO 53256:READA:POKEI, A:NEXT:SYS 53229
2 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255,
32, 213, 255, 169, 208, 141, 146
3 DATA 4, 96, 206, 59, 18, 76, 3, 1



TRAILBLAZER

Gremlin Graphics)

tempo infinito per la versione C16 da Mario d'Atri e Luca Tomaseting. Caricate il gioco e premete contemporaneamente **RESET** e **RUN STOP**. Digitate **X** e infilate:

POKE 12000,0:SYS 9408

per giocare con tempo infinito.

ARKANOID (Imagine)

Credevo d'averlo già pubblicato, ma a quanto pare è un trucco abbastanza semplice da scovare per la versione C64.

Comunque, **Perrone** di Torino e **M.P.** e **Skyfox** di Udine ci comunicano che giocando con l'opzione per due giocatori se il player 2 raggiunge i 20000 punti prima del player 1 ogni mattoncino colpito si trasformerà in una vita extra.

Arrivati a 87 vite il contatore non proseguirà nel computo, ma avrete virtualmente vite infinite.

THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD (Palace Software)

Da **Jury Ricotti**, uno dei nostri fornitori ufficiali di poke per Spectrum, un bel listato per energia infinita. Battetelo e date il **RUN**, dopodiché seguite le istruzioni sullo schermo.

5 REM ANTIRIAD BY JURY RICOTTI

10 FOR F=65368 TO 65387

15 READ A:POKE F, A

20 NEXT F

30 DATA 62, 32, 50, 244, 244

40 DATA 50, 226, 224, 195,

141

50 DATA 224, 33, 88, 255, 34

60 DATA 94, 178, 195, 32,

178

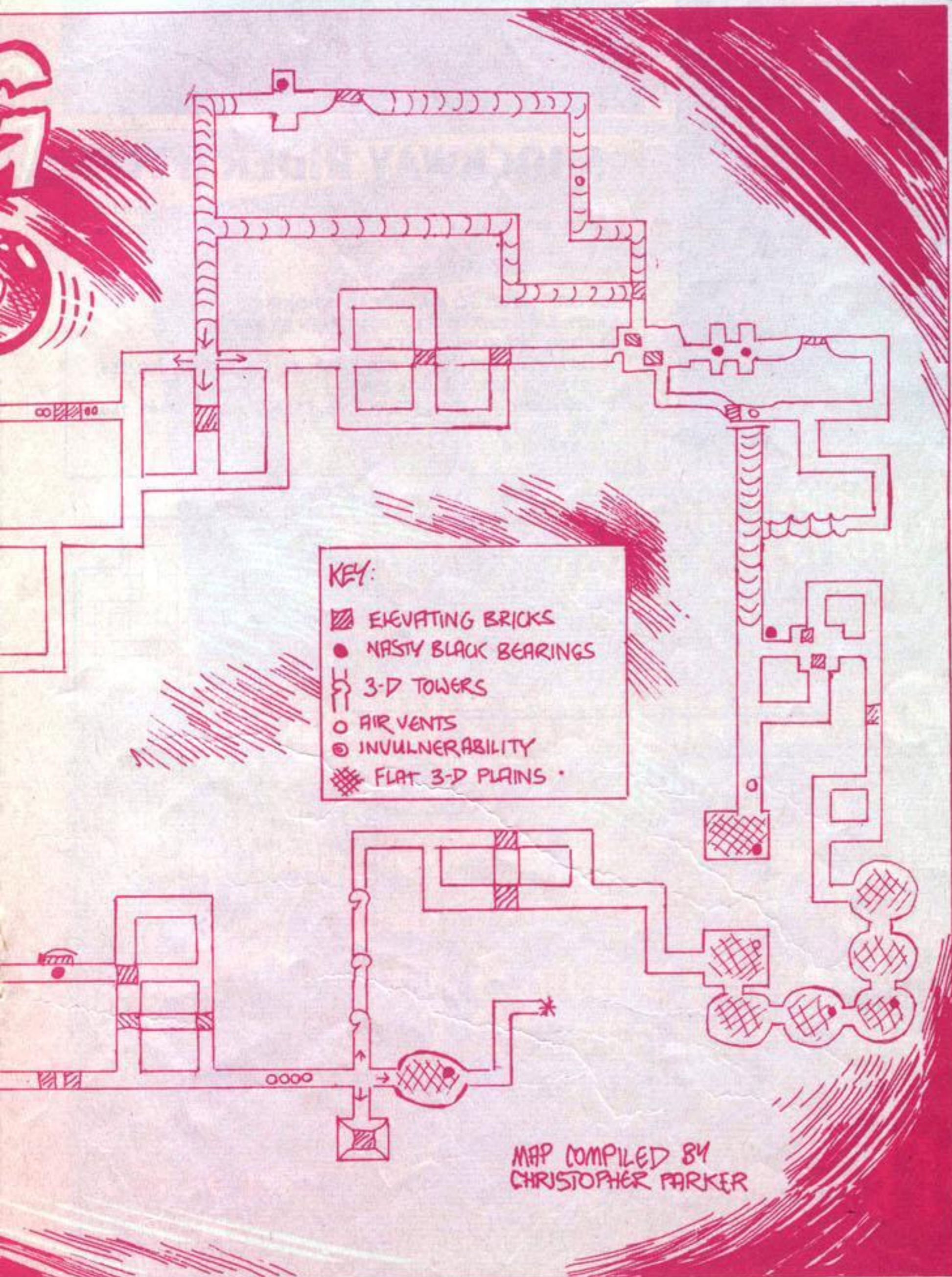
65 PRINT AT 10,6;"START ANTIRIAD TAPE"

70 LOAD "" CODE

80 POKE 25007,99

85 POKE 25008,255

90 RANDOMIZE USR 25000



NIGHTSHADE (Ultimate)

Da qualche parte dovrete avere una copia di questo non poi tanto vecchio classico della Ultimate. Acchiappatela e accoppiatela con questo programma di **Jury Ricotti**.

5 REM NIGHTSHADE POKES 10 BORBER 0:PAPER 0:INK 0:CLS

11 PRINT AT 10,5; INK 4; "START NIGHTSHADE TAPE"

12 FOR N= 1 TO 5

13 PRINT AT 19,0: LOAD "" CODE

14 NEXT N

15 POKE 52660,240

16 POKE 52661,224

17 POKE 52700, 176

18 POKE 52701,176

19 POKE 52730,160

20 POKE 52731,240

21 POKE 52732,7

22 POKE 52733,4

23 PRINT USR 23424

Date il run e seguite le istruzioni sullo schermo.



PAPERBOY (Elite)

Un paio di mesi fa ho pubblicato un listato per vite infinite che a quanto pare (a parte il solito refuso tipografico) non funziona. La questione è piuttosto bizzarra infatti sui C64 della redazione il programma funziona benissimo. Comunque c'è un programma alternativo che ha lo stesso effetto. Mandatelo in esecuzione e battete **LOAD**.

```
10 FOR X=0 TO 28:READ Z:POKE 20100 + X,Z:NEXT
20 DATA 169, , 141, 49, 8, 185, 149, 78, 153, 52, 4, 136, 208, 247,
76, 13, 8, 169, 96
30 DATA 141, 166, 41
40 DATA 141, 107, 40
50 DATA 76, 52, 8, 0
```

Quando il computer resetta, battete **POKE 1012,78:RUN (RETURN)** per caricare il resto del programma.

NEMESIS (Konami)

Programma per vite infinite con intermezzo vocale per C64. Caricate normalmente il gioco e quando comincia a parlare premete **RUN/STOP**. A questo punto potete digitare **SYS 32600** per farlo parlare ancora a **POKE 32628, (0-255)** (il valore normale è 13) per cambiare la velocità della voce. Quando vi siete stufati potete battere:

```
10 FORA = 49152 TO 49165:READ Z:POKE
A,Z:NEXT:SYS49152
20 DATA 32, 86, 245, 169, 165, 141, 179, 3, 169, 174, 141, 182, 3,
96
```

E dare il **RUN**. Quando il computer resetta battete...

POKE 7230,224 per vite infinite
POKE 3803, 224:POKE 3804, 10 se volete utilizzare il tasto "P" per selezionare le armi
 e **SYS 2075** per far ripartire il programma.

SHOCKWAY RIDER (FTL)

Passeggiare sulle strade mobili non è molto sicuro e si finisce presto con la testa mozza. Questo programma è un'ottima assicurazione sulla vita... infinita.

Battetelo date il **RUN**, ecc...

```
10 FORI = 49393 TO 49434:READ A:POKE
I,A:C = C + A:NEXT I:IF C = 5646 THEN SYS 49393
20 PRINT "ERROR IN DATA"
30 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255,
32, 213, 255, 230, 157, 240, 238
40 DATA 169, 193, 141, 103, 207, 76, 71, 206, 169, 173, 141, 160,
26, 78, 140, 19, 206, 75, 27, 76
50 DATA 13, 8
```

aliens

LEVEL FIVE

LEVEL ONE

KEY:

C=CAR

■■■■=START

⊙ = NEWT

//// = BIO-GROWTH

⊠ = QUEEN'S ROOM

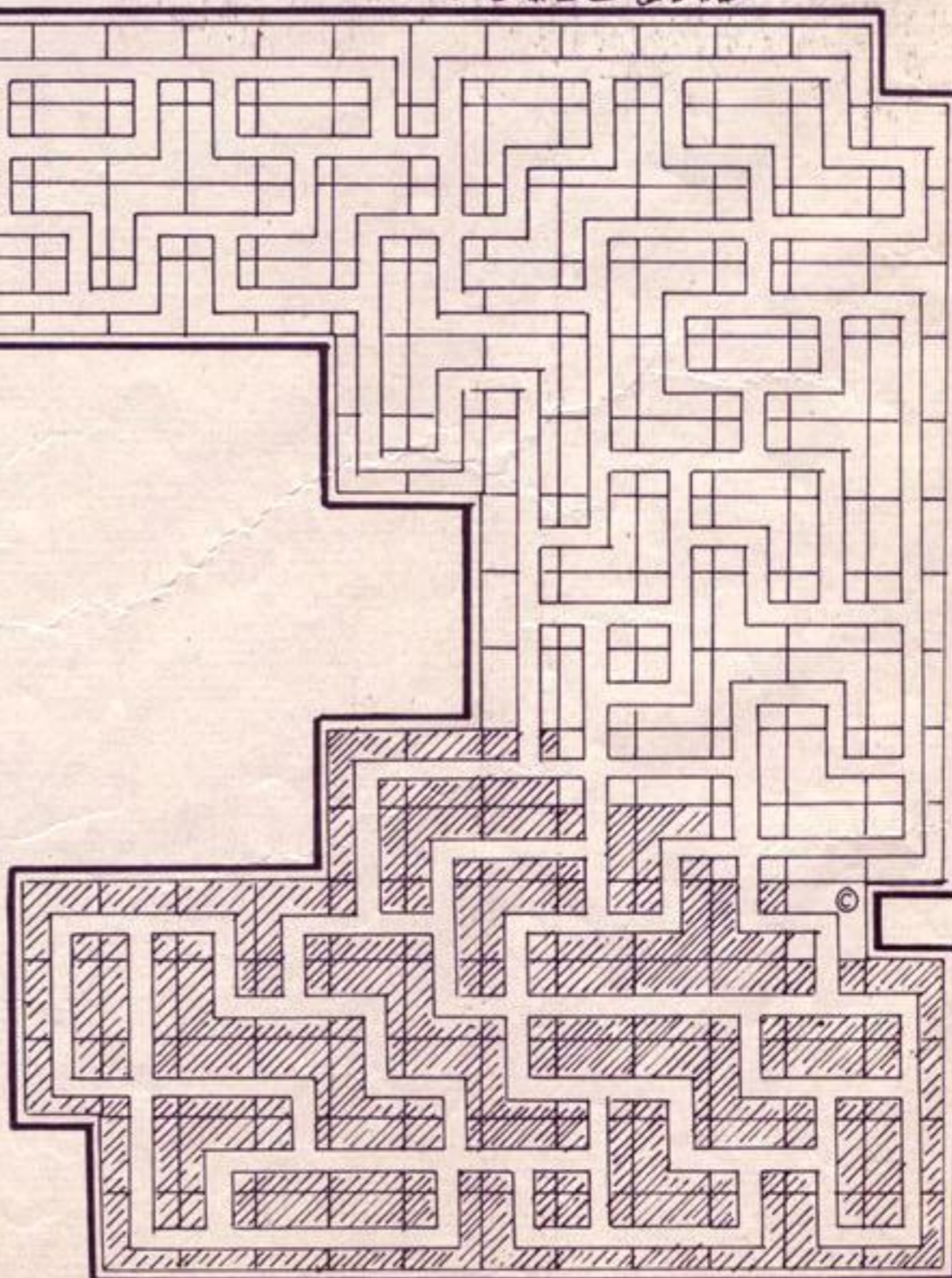
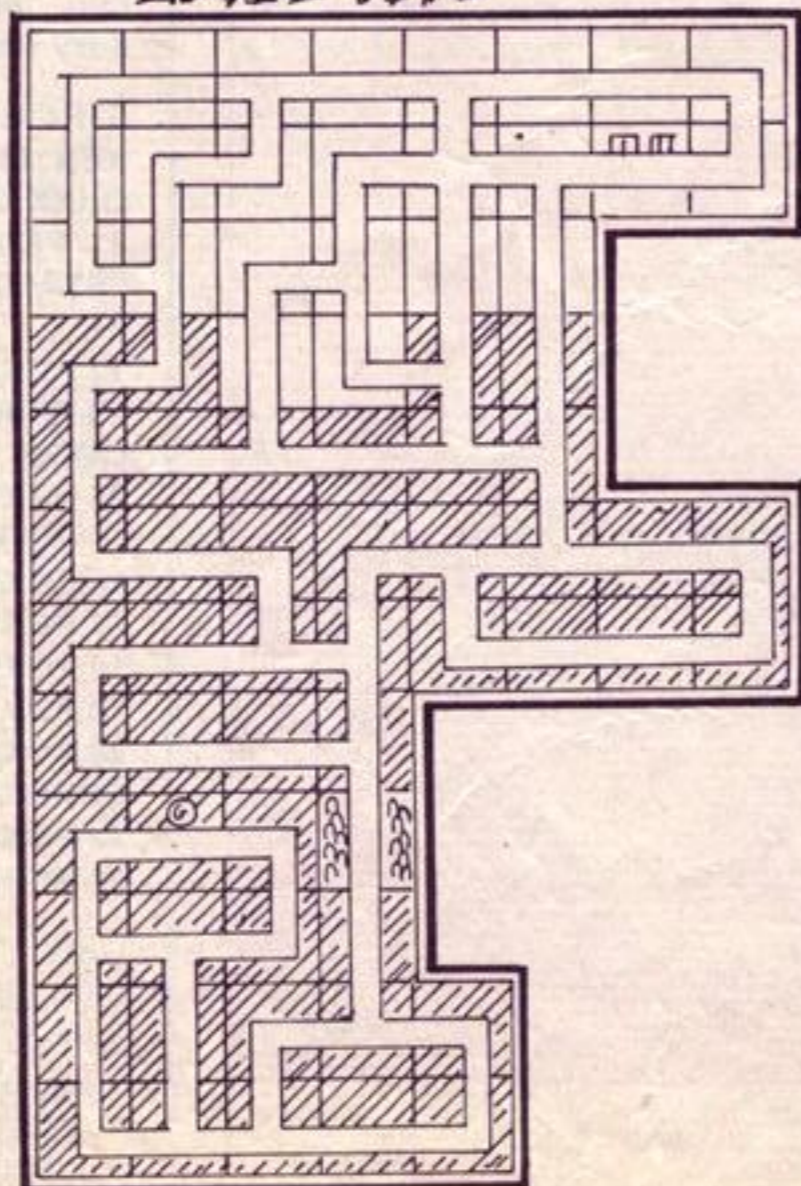
CODES FOR THE
FIRST LEVELS WITH
ALL MEN ALIVE

CODES:

1: 7324G

2: 2727H

3: 1506E



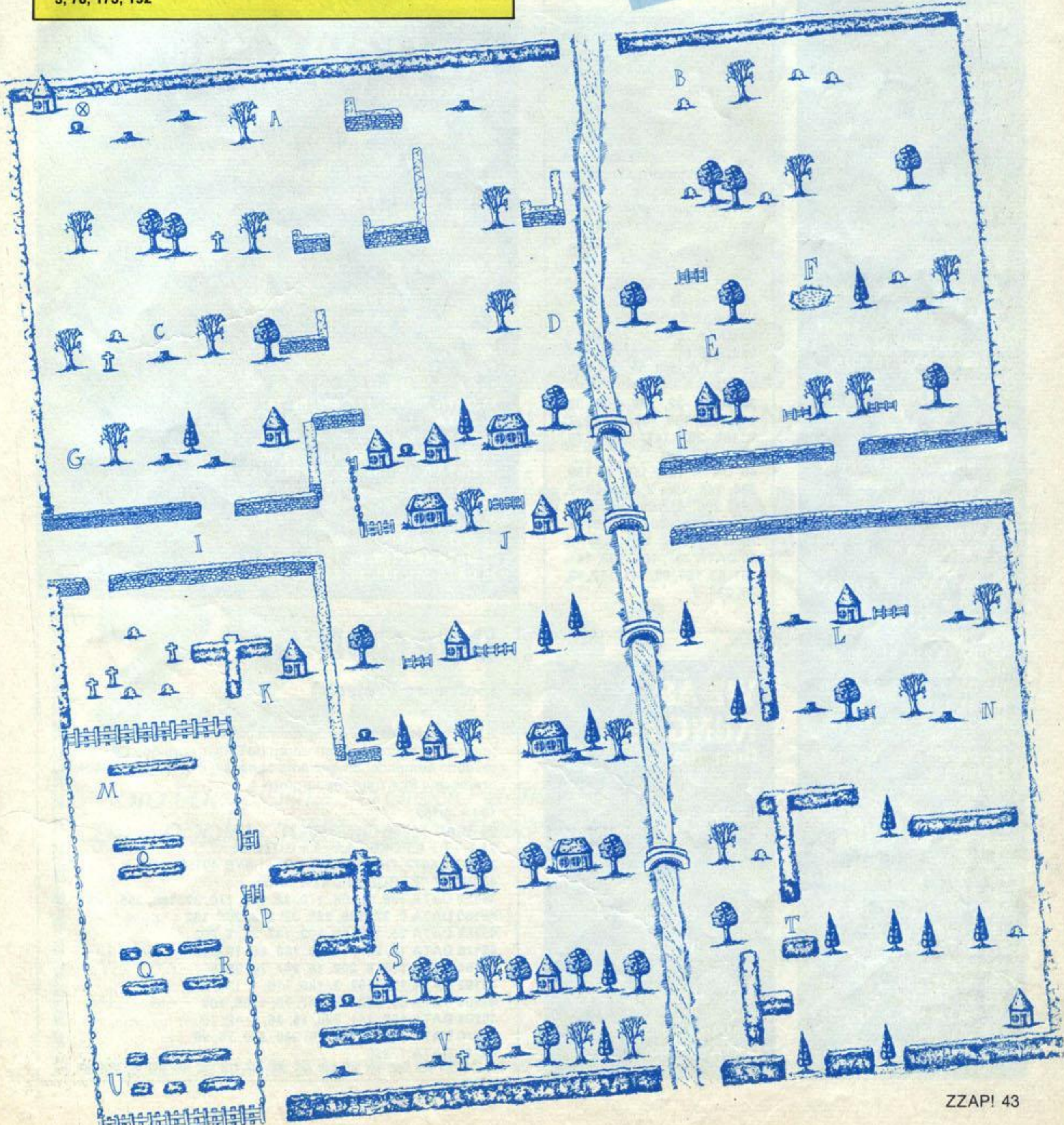
SKOOLDAZE

(Microsphere)

Vite infinite per la versione C64 di questo quasi classico. Battete tutto per bene e date il **RUN** seguito da una bella pigiata sul tasto **PLAY** del registratore.

```
10 FORA = 49796 TO 49844:READ Z:POKE  
A,Z:NEXT:SYS 49804  
20 DATA 169, 165, 141, 101, 29, 76, 132, 255, 160, 152, 185, 107,  
245, 153, 255, 191  
30 DATA 185, 73, 248, 153, 56, 192, 136, 208, 241, 169, 173, 141,  
189, 192, 169, 194  
40 DATA 141, 190, 192, 32, 44, 247, 76, 0, 192, 169, 194, 141, 205,  
3, 76, 173, 192
```

FEUD





SHAO LIN'S ROAD

(The Edge)

Con questo programma di **Tim e Jan Fraser** non ci sono nemici che tengano e il giovane Lee diventerà un invincibile mostro del Kung fu. Prima di tutto dovete battere il listato e controllare che non ci siano errori. Poi salvatelo per la prossima occasione. Quando avete fatto tutto per benino, date il **RUN** e seguite le istruzioni sullo schermo.

```

10 POKE 53280,5:POKE 53281,5
20 PRINT CHRS(153)CHRS(147)
50 FOR I = 49152 TO 49263
60 READ X:POKE I,X:T = T + X:NEXT
70 IF T <> 14032 THEN PRINT "ERROR IN DATA":END
80 PRINT CHRS(147):PRINT "OK - SAVE LISTING FOR FUTURE USE":PRINT
90 PRINT "TYPE SYS 49152 TO START":END
100 DATA 169,0, 133, 90, 133, 88, 169
110 DATA 160, 133, 91, 133, 89, 160, 0
120 DATA 177, 88, 145, 90, 136, 208, 249
130 DATA 230, 91, 230, 89, 165, 89, 201
140 DATA 0, 208, 237, 120, 169, 53, 133
150 DATA 1, 169, 96, 141, 225, 255, 88
160 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255
170 DATA 169, 0, 32, 189, 255, 32, 213 180 DATA 255, 169, 70, 141, 189, 2, 169
190 DATA 192, 141, 190, 2, 76, 0, 4, 162
200 DATA 17, 189, 94, 192, 157, 80, 2, 202
210 DATA 16, 247, 169, 80, 141, 120, 11
220 DATA 169, 2, 141, 121, 11, 76, 32, 11
230 DATA 169, 165, 141, 255, 91, 169, 128
240 DATA 162, 0, 157, 24, 212, 202, 208
250 DATA 250, 76, 15, 64

```

DELTA

(Thalamus)

Se siete dei veri amanti degli spara e fuggi dovete avere una copia di questo gioco, e se avete qualche problema nel superare i livelli superiori, ringraziate **Zoltan Kelemen**, che vive lassù in Svezia. Battete il listato e inserite la cassetta nel registratore. Date un bel **RUN**, andate di **PLAY** sul registratore per caricare il gioco con astronavi infinite.

```

10 FOR I = 53186 TO 53262:READ A:POKE I,A:NEXT:SYS 53186
20 DATA 169, 234, 141, 40, 3, 169, 207, 141, 41, 3, 133, 157, 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169, 0
30 DATA 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 245, 141, 237, 2, 169, 207, 141, 238, 2, 76, 81, 3, 169, 49
40 DATA 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96, 169, 2, 141, 206, 1, 169, 208, 141, 206, 1, 169, 208, 141, 207, 1, 76, 0
50 DATA 237, 169, 193, 141, 161, 63, 169, 60, 141, 162, 63, 76, 235, 2

```

MOLECULE MAN

(Mastertronic)

Per l'uomo molecola un bel listato tutto compreso, un po' lungo ma vale la pena. Dopo aver battuto tutto il programma dare il **RUN** e seguite le istruzioni sullo schermo.

```

0 REM INFINITE EVERYTHING
1 PRINT CHRS(147)
2 FOR I = 46152 TO 49191:READ X:T = T + X:POKE I,X
3 NEXT
4 FOR I = 679 TO 717:READ X:T = T + X:POKE I,X
5 NEXT
6 IF <> 9014 THEN PRINT "ERROR IN DATA":END
7 PRINT "OK-SAVE LISTING FOR FUTURE USE":PRINT
8 PRINT "TYPE SYS 49152 THEN PRESS PLAY ON TAPE TO LOAD AND RUN MOLECULE MAN"
10 DATA 32, 24, 192, 32, 24, 192, 169
11 DATA 76, 141, 147, 44, 169, 167
12 DATA 141, 148, 44, 169, 2, 141
13 DATA 149, 44, 76, 83, 44, 169, 1
14 DATA 168, 170, 32, 186, 255, 169
15 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 96
20 DATA 173, 205, 2, 201, 3, 240, 6
21 DATA 238, 205, 2, 108, 196, 0, 169
22 DATA 173, 141, 157, 16, 141, 167
23 DATA 16, 141, 70, 16, 169, 234
24 DATA 141, 139, 14, 14, 141, 140, 14
25 DATA 141, 141, 14, 76, 146, 46, 0

```

YIE AR KUNG FU

(Imagine)

E riecco il buon **Emanuele Bentivoglia** di Camerino con delle super POKE per la versione MSX. Caricate il gioco con **BLOOD "CAS:"** e digitate:

```

POKE &H92C1,0 per vite infinite
POKE &H9390,4 incrementa incredibilmente il punteggio
Per far ripartire il gioco battere:
DEFUSR = &H-
D000:A =USR(0)

```

DRAGON'S

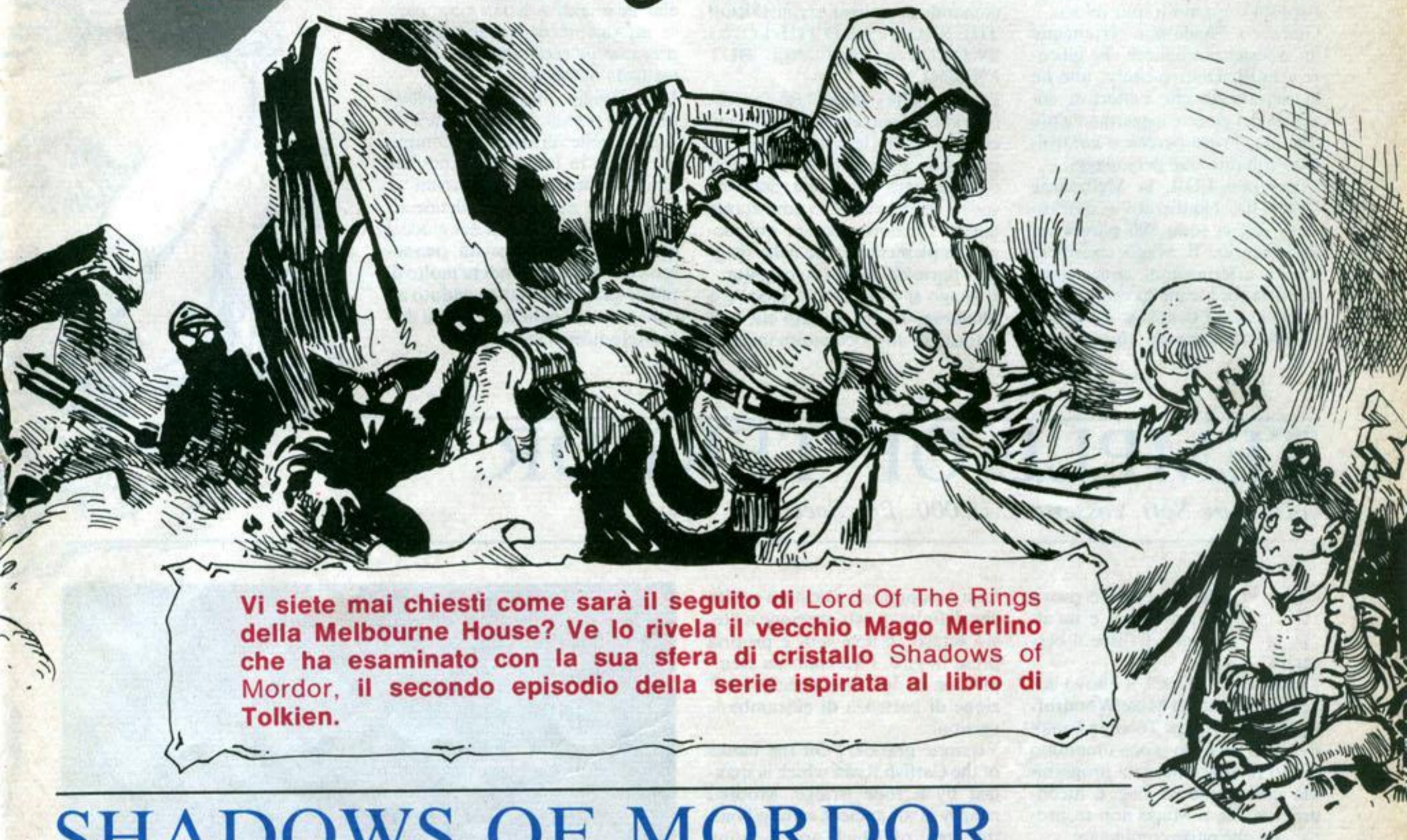
(Software Projects)

A grande richiesta un programma per vite infinite per la prima parte delle avventure dell'intrepido Dirk in versione C64. È tutto molto semplice: dovete solo battere il listato, dare il **RUN** e premere il **PLAY** sul registratore.

```

10 I = 49152
20 READ A:IF A = 256 THEN 30
21 T = T + A:POKE I,A:I = I + 1:GOTO 20
30 IFT = 8477 THEN PRINT "OK": SYS 49152
40 PRINT "ERROR IN DATA":END
49152 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 168, 170, 32, 186, 255, 169
49160 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 162
49168 DATA 25, 189, 40, 192, 157, 96, 1, 202
49176 DATA 16, 247, 162, 6, 189, 66, 192, 157
49184 DATA 156, 8, 202, 16, 247, 76, 32, 8
49192 DATA 120, 162, 2, 189, 119, 1, 157, 245
49200 DATA 69, 202, 16, 247, 76, 1, 68, 169
49208 DATA 165, 141, 229, 15, 76, 0, 12, 76
49216 DATA 111, 1, 165, 10, 240, 250, 76, 96
49224 DATA 1, 256

```



Vi siete mai chiesti come sarà il seguito di Lord Of The Rings della Melbourne House? Ve lo rivela il vecchio Mago Merlino che ha esaminato con la sua sfera di cristallo Shadows of Mordor, il secondo episodio della serie ispirata al libro di Tolkien.

SHADOWS OF MORDOR

Melbourne House, cassetta L.18.000, disco L.25.000

Il vecchio Barbabianca ha avuto per le mani una copia di pre-produzione per Amstrad del nuovo titolo della Melbourne House ispirato a *Il Signore degli Anelli* e non ha potuto fare a meno di esprimere il suo parere, anche se l'Amstrad è praticamente inesistente in Italia.

Come tutti sappiamo (ma io ve lo dico lo stesso), il capolavoro originale di Tolkien, *Lord of the Rings*, è costituito da tre libri: *The Fellowship of the Ring*, *The Towers and The Return of the King*. Il primo programma della Melbourne House — **Lord of the Rings** — segue la trama del primo libro e questo nuovo prodotto, intitolato **Shadows of Mordor**, si basa abbastanza fedelmente su quella del secondo libro.

Questo significa in pratica che dovete tenervi al largo dai Cavalieri Neri (come sempre) e portare l'anello ai confini di Mordor insieme al vostro fedele compagno Sam

Gamgee. Per cominciare, voi e Sam siete stati separati dai vostri compagni (come nel libro) e dovette continuare da soli. Vi vengono in aiuto personaggi improbabili, tra cui l'odioso Smeagol (altrimenti noto come Gollum) che è già apparso nel primo gioco della Melbourne House **The Hobbit**.

Ma com'è il gioi? **Lord of the Rings (LOR)**; fu, dopotutto, piuttosto deludente per molti di noi. I tempi di risposta erano tremendamente lenti, i bug insolitamente grossi e... beh, ce n'è già abbastanza per scoraggiare molta gente. **Shadows**, invece, sembra essere un gioco molto più curato.

L'ossatura del gioco sembra molto simile a quella di **LOR**. Il formato dello schermo è quasi identico e la sintassi dei comandi è la stessa. Si comincia l'avventura scegliendo quale dei due personaggi, Sam o Frodo o tutte e due, si vuole impersonificare. Una volta cominciati non potete cambia-

re idea, quindi è meglio scegliere entrambi: anche se pensate di volerne controllare uno solo. Il *default* del programma vi mette al comando del solo Frodo.

I programmatori dicono che se scegliete di impersonificare entrambi i personaggi allora il computer "animerà" l'hobbit che non state controllando. Se ne scegliete uno solo, allora l'altro hobbit sarà "molto più animato". Ho provato entrambi le opzioni ma non ho capito immediatamente quanta differenza comporta questa "maggiore animazione".

Durante il gioco inserite i vostri comandi in una piccola finestra scorrevole nella parte inferiore dello schermo. Nella versione da me provata si potevano vedere soltanto tre linee di comandi, il che significa che i vecchi comandi vengano rapidamente fatti scorrere fuori quadro. Penso che ciò sia piuttosto fastidioso, specialmente nei labirinti o in posti del genere

dove è utile vedere quello che si è digitato, diciamo, quattro mosse prima.

Come nella maggior parte delle avventure al giorno d'oggi, anche in **Shadows** ci sono personaggi "indipendenti". Niente di sorprendente, visto che questa è una tecnica che la Melbourne House ha introdotto già con **The Hobbit**. Quello che sorprende è quanto poco sia migliorata la tecnica. Ogni tanto il cursore di inserimento dei comandi sparisce mentre il programma manipola i vari personaggi indipendenti: il Mago riconosce che così è meglio perché almeno uno sa che, quando il cursore è assente, il programma è impegnato e non è in grado di rispondere ai comandi inseriti.

Non lo so per certo, ma sospetto che una delle ragioni per cui **LOR** era così lento operativamente è che c'erano troppi personaggi con cui avere a che fare e ciò ritardava il tempo di risposta. **Shadows** ha



La posta del Mago

"Caro Mago Merlino, sono un neo-appassionato di adventure e ho sentito tanto parlare della Infocom. Potresti consigliarmi una avventura di questa casa adatta ad un principiante come me", scrive Paolo (niente cognome) di Savona.

Caro Paolo, la più semplice avventura della Infocom è senza dubbio *Wishbringer*, la quale è stata proprio realizzata per i principianti. Fra l'altro, a mio parere, è anche eccellente. e per una qualunque ragione avessi difficoltà a trovarla puoi allora cercare *Sea-stalker*, anch'essa appositamente realizzata per i principianti. Una volta che le avrai risolte sarai sicuramente 'assuefatto' alle avventure Infocom e potrai cimentarti con quelle più avanzate.

Nel numero di marzo parlando di soluzioni complete inviate dai lettori, lamentai il fatto che spesso non erano altro che una (a volte)

incomprensibile lista di comandi senza ambientazione. Tra le soluzioni arrivate in redazione c'era quella di *Perseus and Andromeda* inviata da Giulio Bercesi di Macerata. Dopo aver letto la Posta del mago, Giulio si è rimesso alla macchina da scrivere (un esempio da imitare!) e ha buttato giù l'intera soluzione di P&A, ambientando ciascuna azione all'interno dell'avventura. Il minimo che potevamo fare era, a questo punto, pubblicare qualche suo consiglio.

I consigli del Mago

Saluti a voi, miei cari apprendisti stregoni. Fate il pieno di questi consigli, inviati da anime nobili di tutta Italia, per affrontare i sentieri tortuosi e solitari dell'avventura. E mentre li leggete abbiate un pensiero di ringraziamento per Alessandro Pace, Giulio Berchiesi.

Kentilla

Lo Staff di Velnor e il Gold Ring preverranno la disintegrazione se usati propriamente; indossate l'anello, dite SAGAGOO e colpite (HIT) il Ward.

Inserite (INSERT) il ROD nell'IDOL per bloccare il SWORD ARM. Per riflettere sulle cose prendete il KARUSH.

Esaminate sempre tutti gli Urgamauls dopo averli uccisi: potreste trovare una pianta dagli effetti terapeutici, la velmista. Quando avete più dell'80% di ferite mangiate la velmista e guarirete.

La sacca nera è molto utile: quando trasportate troppi oggetti basta metterne uno o più nella sacca nera e avrete spazio per prenderne/portarne altri.

Perseus and Andromeda

Dopo aver rubato alle Forcidi l'occhio fatato (GET EYE), restituiteglielo (GIVE EYE): per riconoscenza le Forcidi vi riveleranno la via per arrivare alla Medusa.

Spellbreaker

L'Ogre ha la febbre da fieno: forse un po' di polline potrebbe venire utile.

Kayleth

Intrappolati in uno stomaco? Datagli qualcosa che lo faccia tirar su.

Tass Times in Tone Town

Fungus può venir utile con le creature a guardia di un cancello.

The Institute

Un uomo verde non vi fa passare?

Avete bisogno di un drink, vero? **Leather Goddesses** Imprigionato nella gabbia dei gorilla? Un Mars al giorno...

CONTATTI DIRETTI

Aiuto offresi

Metto a disposizione tutte le mappe e le soluzioni di Bard's Tale. **Aurelio Item, Via Manzoni 122, S. Nicola L.S. (CE) 81020. Tel.: (0823) 351252**

— Soluzioni complete di: Hulk, Zork III, Spiderman, The Dallas Quest, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Voodoo Castle, Mind Shadow, Tracer Sanction, Mask of the Sun, Amazon, Aztec Tomb, Ulysses and the Golden Fleece, Infidel, The Hobbit, Critical Mass.

Paolo Boninsegna, via Capri 8/2, 39100 Bolzano. Tel.: 0471/930828

— Scambio consigli su Kentilla e Hulk.

Alessandro Pace, via Domenico Lupatelli 64, Roma 00149.

Aiuto cercasi

— *Borrowed Time, Tass Times in Tone Town, The Pawn, Masquerade, The case of the Mandarin Murder, Gremlins, Another Bow* — Cerco soluzioni complete.

Paolo Boninsegna, via Capri 8/2, 39100 Bolzano. Tel.: 0471/930828

— *RedHarwk, Robin of Sherwood, The Hobbies, Goonies, Staff of Karnath, Robin of the Wood, The Neverending Story.*

Daniele Cipollini, Viale Audinet 21, 40134 Bologna

— *Kwah!, Kentilla, Seabase Delta, Spiderman* — Cerco e scambio consigli

Antonio Bianconi, Via Guido Monaco 39/1, 50053 Empoli (FI). Tel.: 0571/90081

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendogli presso ZZAP!, Via Ausonio 27, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni qualvolta lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

ZAP! COIN-OP COIN-OP COIN-OP

GRYZOR e TOP SECRET

Il Malcostume degli "END GAME"

In questa rubrica dedicata ai coin-op non è nostra abitudine andare al di là di una presentazione più o meno approfondita dei vari giochi, ma non potevamo rimanere impassibili nel vedere due "colossi" quali la KONAMI e la CAPCOM prendere la stessa cattiva strada. Infatti possiamo anche capire (pur se non ci fa piacere lo stesso) che giochi stupendi e "lunghi" più di un'ora come SOLOMON'S KEY, ARKANOID, WONDER BOY e SUPER MARIO BROS abbiano una fine, ma non possiamo giustificare che un gioco normale (cioè non di guida) si riduca a qualche decina di minuti!

Facciamo quindi un paragone tra questi due giochi, apparentemente molto diversi, ma che in realtà seguono un unico filo conduttore: entrambi sono dei giochi d'azione-guerriglia, alla RAMBO, tanto per intenderci, sono suddivisi in fasi da completare in un determinato tempo ed hanno un bonus finale, dopo sei o sette fasi, che vale più di quanto si possa racimolare lungo tut-

to il gioco: un milione di punti! Dimenticavamo la cosa più importante, anzi la peggiore: in entrambi i giochi si può continuare il gioco dal punteggio raggiunto, semplicemente introducendo altri gettoni, il che vuol dire che è impossibile ottenere un record autentico, perché non si riesce a finire il gioco con un solo gettone e chi lo finisce ottiene sicuramente un punteggio superiore.

Altra cosa in comune tra questi due videogiochi è il giudizio di primo acchito, estremamente lusinghiero: GRYZOR si presenta con una grafica stupenda, ricchissima di colore ed offre un movimento eccellente, la dinamica è velocissima e lungo il percorso si possono, anzi si devono, raccogliere diversi bonus per incrementare la potenza di fuoco del nostro eroe a torso nudo.

Ma dopo poche partite il giudizio si capovolge: il gioco ha dei pezzi troppo semplici, quando si trovano gli schemi (senza difficoltà) diventa una passeggiata; al contrario, nei punti difficili se si possiede l'arma sbagliata si finisce in un batter d'occhio la partita. Micidiale a tal proposito è il mostro finale, che non è altro che un

cuore, graficamente stupendo (pare vero!), che è difeso da un numero impressionante di avversari.

Comunque il gioco è veramente troppo corto: dopo una fase nella giungla, a scorrimento orizzontale, ci sono quattro stanze in pseudo-prospettiva e il primo mostriciattolo difeso da sei stupidi cannoni (sparano sempre negli stessi punti).

Segue una fase nella foresta, a scorrimento verticale, altre stanze in "prospettiva" e un mostro noiosissimo perché non è difficile, ma richiede qualche minuto di tempo per essere abbattuto; infine c'è un'ultima lunga (si fa per dire) fase a scorrimento orizzontale prima del cuore finale: una vera delusione!

Per quanto riguarda TOP SECRET, anch'esso dà una prima impressione favorevole: grafica attraente (anche se di uno "stile" diverso rispetto a quella di GRYZOR), personaggi simpaticissimi (ricordano le STURMTRUPPEN), dinamica di gioco originale (per muoversi verticalmente bisogna lanciare una specie di uncino con la corda e arrampicarsi su questa) e bonus vari paracadutati qua e là.

Ma in questo caso è necessario ancora meno tempo per capire con che genere di gioco si ha a che fare: difficoltà esasperata (ai livelli del quinto quadro di GHOSTS'N GOBLINS, tanto per capirci), già nel primo quadro, dovuta ad una estrema schematicità e ad una velocità spropositata degli avversari rispetto alla nostra.

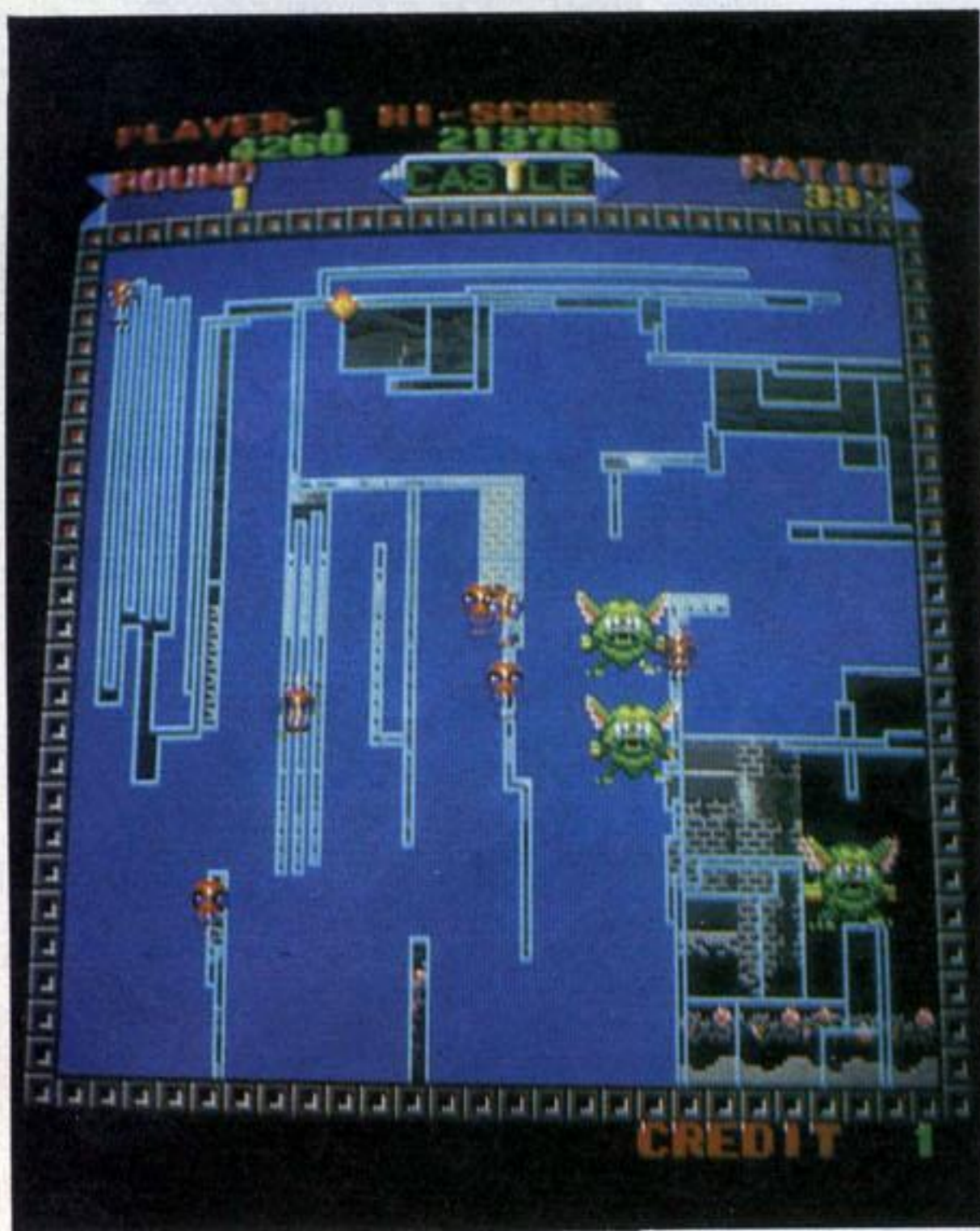
Il numero degli avversari poi è micidiale: gabbie elettriche, trappole con aculei, rami cascanti, sciami di api e un nugolo di soldati, sergenti dalla pelle dura (quanti colpi ci vogliono per ammazzarli?) che ci attaccano con la baionetta e strani animali volanti sono solo il "corredo" del primo quadro.

Vi risparmiamo una descrizione degli altri quadri, di grande effetto grafico, ma anche di estrema difficoltà: l'impressione che si ricava da questo TOP SECRET è che alla CAPCOM abbiano voluto fare un gioco sulla falsariga di RUSH'N CRASH, snobbato dalla maggior parte dei giocatori a causa della sua difficoltà, cercando però di offrire un prodotto maggiormente abbordabile. Ma ci sembra proprio che non ci siano riusciti.



SUPER QIX

(TAITO 1987)



Signore e signori, ecco a voi l'ultimo videogioco della TAITO: QIX! State strabuzzando gli occhi? Pensate che siamo impazziti? Vi state sbagliando: pare infatti che oltreoceano stiano tornando di moda le "seconde versioni" di alcuni successi in voga agli inizi degli anni 80. Dopo il clamoroso caso di ARKANOID, che richiamava il famoso BREAKOUT (e che ha vinto la concorrenza di un gioco simile della SEGA, GIGAS), dopo che la WILLIAMS ha presentato il suo JOUST 2, che abbiamo appena intravisto a Milano, all'ultima "GRANDE FIERA D'APRILE" (ma del resto anche il primo JOUST non aveva avuto una grande diffusione in Italia), ecco che la TAITO ha pensato bene di rispolverare l'idea base di QIX, una delle più semplici in assoluto, integrandola con alcune novità che gli donano una nuova giocabilità. Infatti se pensate di non incontrare eccessive difficoltà giocando a SUPER QIX, solo perché eravate bravissimi a QIX, vi sbagliate. Cominciamo ad esaminare i comandi, e ci accorgiamo subito della prima differenza: c'è sempre un joystick a 4 direzioni, ma

c'è solo un pulsante. Questo vuol dire che abbiamo a disposizione solo una velocità (molto lenta) quando decidiamo di colorare una parte di schermo, il che si ottiene appunto schiacciando il pulsante in maniera da poter abbandonare il contorno della figura già fatta. Una volta abbandonato il contorno, bisogna tenere premuto il pulsante se si vuole proseguire nel disegno, altrimenti dal punto in cui siamo partiti si formerà una fiammella che ci inseguirà finché non schiaccieremo il nuovo pulsante; se ci lasceremo raggiungere, naturalmente perderemo una possibilità. Novità a noi favorevole è il fatto che non si può più "suicidarsi" disegnando una spirale: se si sbaglia si può infatti tornare indietro, cancellando ciò che abbiamo disegnato. Altre novità sono rappresentate dai nostri avversari: al posto di QIX, molla elettromagnetica multicolore dagli spostamenti imprevedibili, c'è SUPER QIX, tipico mostriciattolo orientale (ricordate i draghi e le maschere consimili?), che può rimpicciolirsi in maniera infinitesima o duplicarsi fino a sette volte, in maniera sempre più veloce man-

mano che avanzano i quadri (e fin dove siamo arrivati noi per fortuna non c'era traccia di un "fratello", come invece accadeva dal terzo quadro di QIX); come al solito SUPER QIX ci può colpire solo se stiamo costruendo un nuovo disegno.

Invece i teschi, che hanno le identiche funzioni dei vecchi SPARX e che escono a coppie ogni volta che si colora tutto il bordo dello schermo, possono raggiungerci normalmente solo lungo il contorno del disegno già fatto.

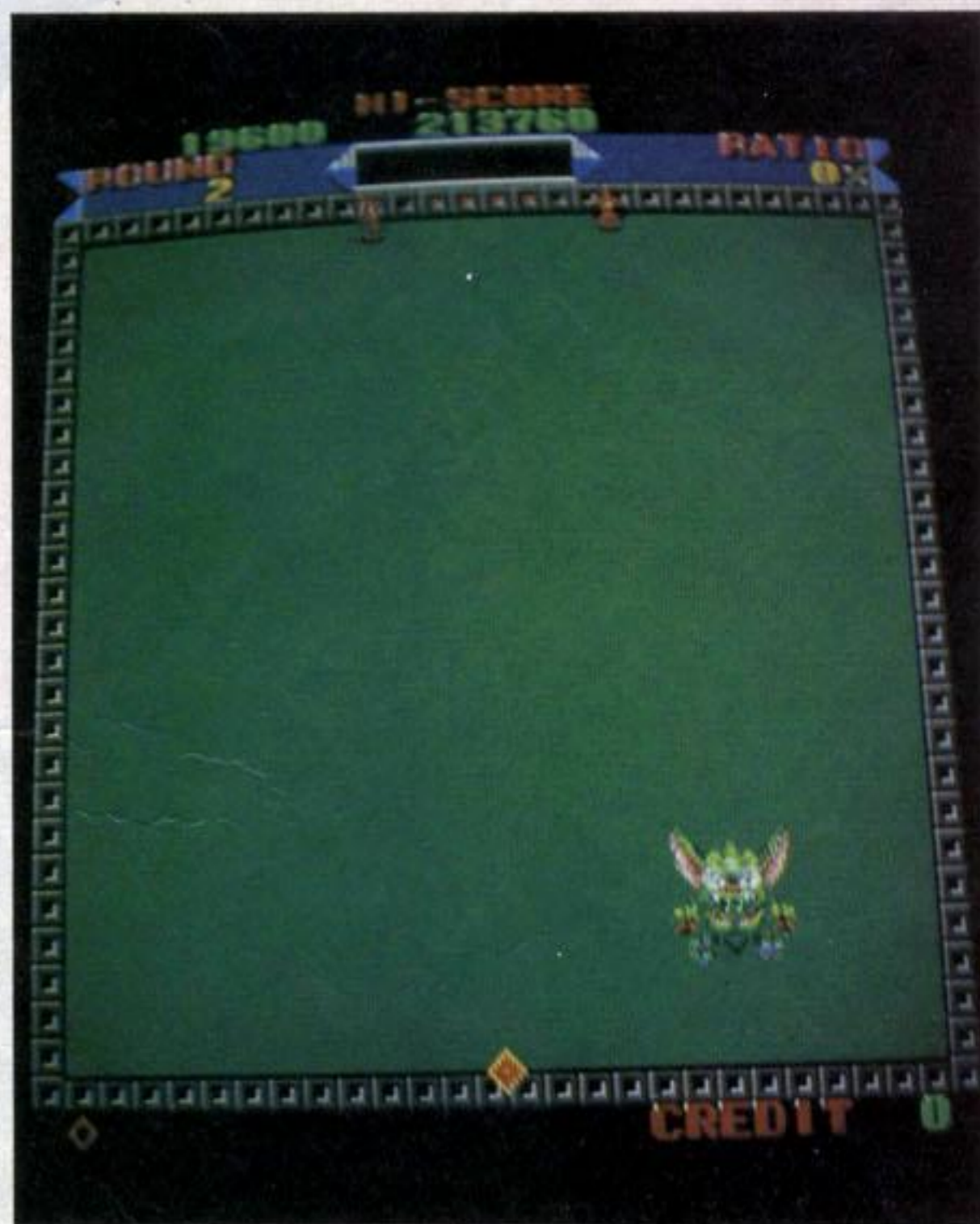
E veniamo alla novità più importante di SUPER QIX: il vero scopo di questo gioco non è lo stesso di QIX, nonostante il gioco stesso, truffaldino, ci sfidi all'inizio con la scritta "CHALLENGE TO TAKE 85% AREA"; infatti, se si cerca semplicemente di completare più dell'85% dello schermo si otterranno pochissimi punti.

Per ottenere molti più punti conviene invece cercare di catturare tutte le lettere che compaiono ogni volta che coloriamo il 2 o il 3% dello schermo, perché già queste ci danno parecchi punti (fino a 500) e se riusciremo a completare la parola indicata in alto (CASTLE nel 1° quadro, THUNDER nel 2°, ROCKMAN nel

3°, ecc.) ci verrà elargito un bonus extra di 10.000 punti a lettera (in pratica 60.000 punti nel primo quadro, 70.000 nel secondo e nel terzo, ecc.) e passeremo al quadro successivo.

Ultima gradita novità sono i cuoricini, che compaiono di tanto in tanto al posto delle lettere, che sono di quattro tipi diversi.

Il più comune contiene una "H" e se raccolto ci dà una maggior velocità di spostamento (HURRY, fino a tre volte); un altro contiene una specie di sigaretta orizzontale, che blocca tutti gli avversari, per cui si può utilizzare quando SUPER QIX è molto piccolo per chiuderlo in uno spazio ristretto. Un altro ancora è di color blu-violetto e ci dà una barriera che permette di passare attraverso un teschietto senza morire (ma non attraverso SUPER QIX!), mentre l'ultimo cuoricino è il più simpatico e naturalmente il più raro: ci regala una vita extra! Per concludere, se osservate la presentazione del gioco, ad un certo punto vedrete apparire una sfida a totalizzare il 98% della superficie: pare che se si riesce nell'impresa (il 98% preciso, perché noi abbiamo fatto il 99% e non è successo niente) si ottenga una partita gratis. Provare per credere.



MASTERTRONIC PRESENTA:

||||| M1-GUNTM



IL RIVOLUZIONARIO JOYSTICK
ADATTO ANCHE PER MANCINI

L'ARMA VINCENTE PER
"SCONTIGGIARE" QUALSIASI
VIDEO GAME

IL PREZZO? SOLO L. **29.000**

PROCREAZIONE MENTALE

di Andrew Braybrook

Dopo quattro mesi di duro lavoro, la depressione pre-natale ha sollevato la sua orrida testa. Uno suscettibile Andrew Braybrook racconta le sue esperienze con i problemi di hardware e software, la pirateria e le recensioni delle riviste di computer.

Mercoledì, 18 marzo

Sono tornato ieri da Chicago e oggi eccomi di nuovo su **Morpheus**. Per compattare gli sprite, mantenendomi la possibilità di usarli, devo scrivere una routine di "de-compattazione", creare gli sprite che voglio e compattarli prima ancora di inserirli nel gioco. De-compattarli è facile: la routine converte semplicemente i data di uno sprite nella loro immagine reale. Poiché le immagini saranno piccole, non sarà altro che un piccolo mucchietto di data con degli zero all'inizio e alla fine. Converterò gli zero davanti e dietro a un *one-byte count* e specificherò le dimensioni del mucchietto centrale di data. Questo dovrebbe convertire ciascuno sprite di 64 byte a un più maneggevole 15 byte o giù di lì: un bel risparmio.

Confessione: al momento non ho ancora disegnato alcuno sprite per questo sistema, non sono riuscito a disegnare niente che m'andasse bene. Per compattare i dati ho deciso di scrivere un programma in BASIC. È più facile da fermare e può riportare gli errori in modo più comprensibile. Naturalmente sarà più lento, ma non lo userò troppo spesso. Ho pensato al sistema per combinare gli sprite e ho deciso che le *riflessioni X e Y* non vanno bene, poiché le immagini saranno disegnate con della luce laterale, quindi ogni riflesso darà luogo ad un'immagine sbagliata. Dovrò produrre da me qualunque immagine riflessa.

Anche la sequenza di materializzazione mi sta dando delle preoccupazioni, ma dividendo il raster dovrei essere in grado di disegnare un secondo set di ca-

ratteri con un'astronave trasparente e combinarla con la vera astronave, che farò poi dissolvere, convertendo i dati per farli passare per le varie sfumature di grigio.

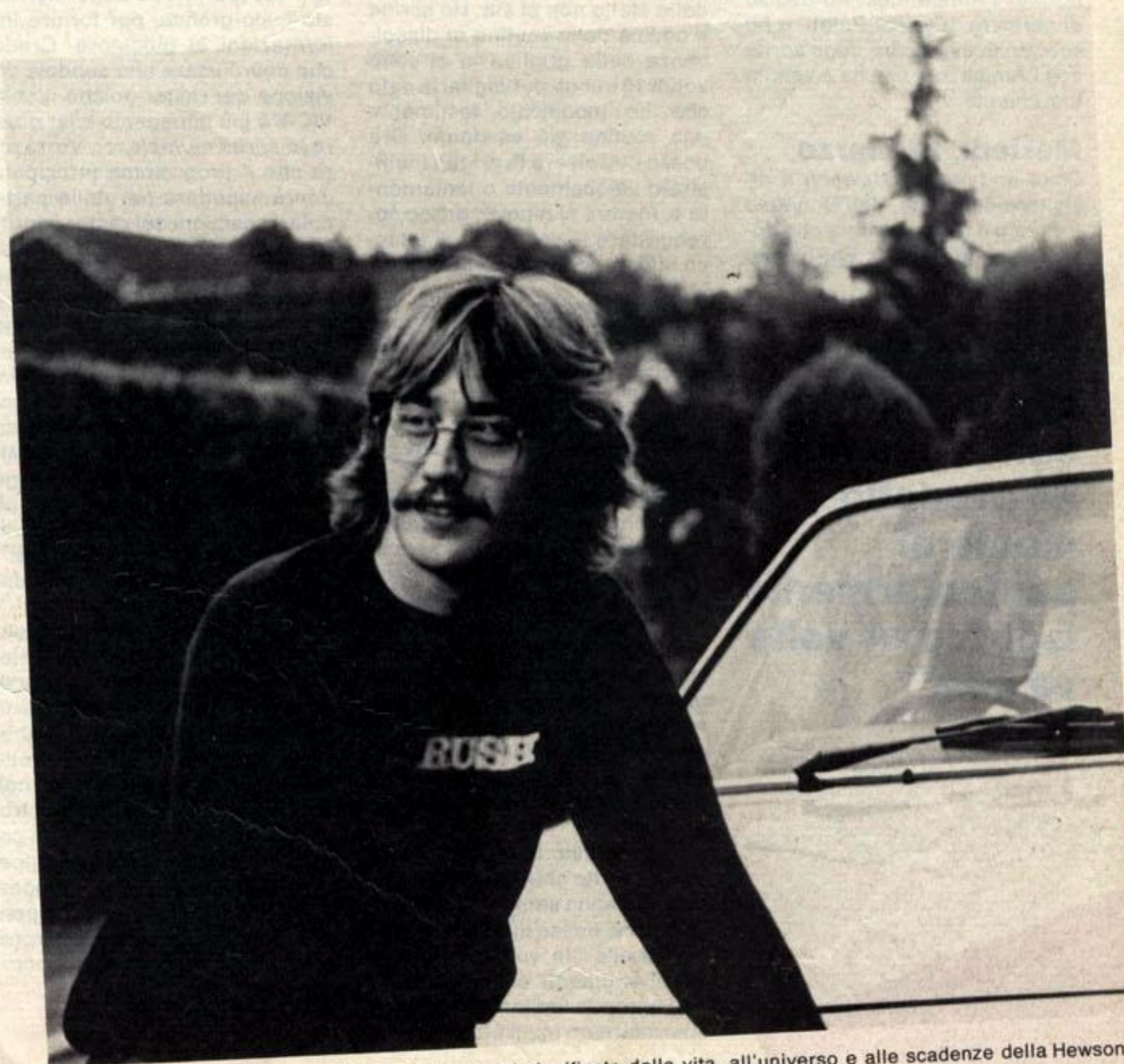
Giovedì, 19 marzo

Questa cosa della dematerializzazione è tutta sbagliata. Inizialmente l'ho pensata in terza persona, come fosse un film. Il regista vedrebbe l'astronave allontanarsi dal molo di attacco fino a scomparire, poi l'immagine sva-

nisce e riappare in un'altra parte dello spazio dove si materializza l'astronave. Invece penso che dovrei guardare la cosa dal punto di vista dell'astronave o almeno dal punto di vista di una telecamera associata all'astronave. In questo modo, una volta che l'astronave è partita, la griglia e le stelle si dissolverebbero nel nulla e poi apparirebbero le nuove stelle. Il mio grosso problema è stato quello di separare la griglia dall'astronave: non posso

semplicemente dividere lo schermo poiché l'astronave può sovrapporsi alla griglia fino a un massimo di due caratteri e entrambi sono costruiti dallo stesso set di caratteri. In un certo senso mi sono messo nei guai da solo nel tentativo di fare sempre meglio.

Credo che la ragione per cui c'è stata un'invasione di giochi a scorrimento verticale o orizzontale è che questo tipo di giochi è



Un momento pensieroso in cui Andrew pensa al significato della vita, all'universo e alle scadenze della Hewson...

particolarmente adatto alle capacità del C64. È bello estendere il campo di gioco di un gioco, e il C64 è ideale per fare ciò. In **Morpheus** sto tentando di non usare le capacità di scorrimento fluido che costituiscono gran parte del particolare *look* del Commodore. Devo quindi trovare altre strade per ottenere un prodotto soddisfacente.

Non ho molta fortuna nel disegnare sprite. Ho trafficato con lo "sprite editor" ma non ho prodotto niente di particolarmente ispirato. A volte va così.

Venerdì, 20 marzo

Giorno libero

Lunedì, 23 marzo

Ho cercato di disegnare degli sprite con lo "sprite editor". È difficile visualizzare il gioco quando non sai come sarà la grafica. Ricordo che a **Paradroid** successe la stessa cosa. Voglio evitare i soliti modelli di astronavi e con un sistema d'animazione a sedici "frame" dovrei farcela a produrre qualcosa di originale...

Dopo un paio di ore ho lasciato perdere, non essendo riuscito a produrre niente di utile. Oggi ho portato l'Amiga, così ho deciso di caricare "Deluxe Paint" e ho cercato di disegnare degli sprite con l'Amiga, ma non ne è venuto fuori niente.

Martedì, 24 marzo

Sono andato alla Hewson a discutere della vita, dell'Universo e di tutto il resto. Sembra che dovrò finire **Morpheus** entro quest'anno!

"Ho trafficato con lo 'sprite editor' ma non ho prodotto niente di particolarmente ispirato. A volte va così"

Mercoledì, 25 marzo

Un giorno da segnare sul calendario. Credo di aver trovato uno stile per gli sprite. Anche lo scenario del gioco sta evolvendo. All'inizio c'era una stella in mezzo al nulla. Una piccola reazione nel nucleo della stella produceva due particelle separate che si allontanavano in direzioni opposte. Ciascuna di queste si divideva in altre due, le quali a loro volta si dividevano in altre due ancora. Queste particelle cominciavano poi ad andare alla deriva e quando si incontravano erano fuochi d'artificio. La tua missione Jim, nel caso tu accettassi, è di congiungere, catturandole, più particelle possibili di carica opposta. Due particelle di carica uguale ma opposta si elimineranno a vicenda, ma due particelle dello stesso segno si combineranno e diventeranno più forti. Spero anche di poter inserire cariche neutre e fotoni per ingarbugliare la situazione.

Per quanto riguarda il codice, non sono molto contento della rotazione delle stelle, è lenta e usa troppa CPU.

Deve già far girare 32 oggetti in movimento, quindi la rotazione delle stelle non ci sta. Ho scritto il codice della routine di dissolvenza della griglia: mi ci sono voluti 15 minuti per digitarla dato che ho modificato facilmente una routine già esistente. Ora posso dissolvere la griglia moltiplicata velocemente o lentamente e, mentre si muove, posso coreografare la sequenza di attacco utilizzando routine esistenti.

Giovedì, 26 marzo

Sono finalmente riuscito a metter giù qualche sprite: suonino le trombe! Avevo bisogno di una sequenza d'animazione per visualizzare due oggetti che si cancellano a vicenda, così ho disegnato una sequenza d'implosione che comprende un cerchio di puntini che si muovono a spirale verso l'interno, seguiti da uno scintillio. In totale ci vogliono quattordici "frame" d'animazione. Ho anche migliorato gli sprite del molo di attacco e li ho messi tutti insieme per includerli nel gioco. Ora sto capendo meglio come usare la memoria, cosicché possono mettere vari pezzi di data al loro posto definitivo.

Ho poi definito la tabella colore per gli sprite che ho disegnato, i quali saranno sempre dello stesso colore. Posso modificare questa tabella "in volo" ottenendo effetti raggianti e affini, quindi non è troppo limitante, e mi fa risparmiare un mucchio di tempo,

non dovendo preoccuparmi di ottenere i colori giusti durante il gioco.

Abbiamo dei piccoli problemi tecnici: il 1570 sta diventando un po' stizzoso, il 1541 non legge niente, ST ha fatto saltare il C64 e l'analizzatore del disco del 1541 dà un errore in lettura! Sto inoltre cercando di ripulire la tastiera dell'Amiga dal caffè che ci è caduto sopra rendendo alcuni tasti un po' appiccicaticci. Insomma non è proprio un giorno fortunato. ST sta digitando la routine sonora sul PC per farci ulteriori miglioramenti.

Venerdì, 27 marzo

Ho cominciato a definire la struttura del gioco. Richiederà frequenti ritorni al molo d'attracco per aggiornamenti sulla situazione e riparazioni dell'astronave. Invece di ottenere nuove unità per potenziare l'astronave, voglio rendere la cosa un po' più realistica costringendo il giocatore a commissionare unità da costruire e depositando in anticipo i soldi. Ciò potrà richiedere un po' di tempo, quindi non le si otterranno immediatamente. Sarà necessario uno schermo misto testo-grafica, per fornire informazioni al giocatore. Credo che dovrò usare una subdola divisione del raster poiché il chip VIC-II è già impegnato a far girare lo *sprite multiplexor*. Vorrà dire che il programma principale dovrà aspettare per delle particolari posizioni del raster ogni 1/50 di secondo oppure dovrò usare l'NMI. Preferisco quest'ultimo sistema poiché è più flessibile e funziona anche da protezione contro le cartucce. I copiatori non potranno rimuovere i codici NMI poiché sono parte integrante del gioco. Ciò dovrebbe incasinare "Supadupahackem MK 999: la cartuccia che protegge qualunque cosa fino all'anno 1997 e automaticamente spedisce 26 copie ad amici e parenti". Ma non riesce ancora a copiare **Uridium Plus**, ha ha!

Ho anche scritto e inserito i data e il codice per far sì che il sistema visualizzi una delle tre configurazioni base dell'astronave, completa di sistemi e armi extra. Ora che posso usare etichette locali col *cross-assembler* non devo spremere le meningi a trovare nomi unici di sei lettere come RFLOP3, posso semplicemente mettere... LOOP dappertutto. Scommetto che me ne pentirò quando cercherò di interpretare questo codice fra un anno.

"Il mio Amiga invece sembra essere decaffeinato!"

Lunedì, 30 marzo

Oggi ho battagliato a lungo contro il *cross-assembler*. Volevo fare l'equivalente di un GO TO DEPENDING ON usando un macro, che è praticamente un modo di inventare i propri comandi assembler. L'assembler comunque insisteva nel produrre 27 messaggi d'errore, tutti per una sola linea, proprio dove dovevo usare questo nuovo comando chiamato JUMPY. Non dava alcuna indicazione, soltanto un mucchio di messaggi d'errore del tipo "Qui non sono consentite etichette". Dove, maledetto testardo di un assembler? Dammi un'indicazione. Alla fine abbiamo deciso che l'assembler ha un bug dato che non valuta propriamente i parametri in un "loop" FOR-NEXT. Quindi ho dovuto digitare la stessa cosa nove volte, due volte ciascuna. Questa è la tecnologia moderna!

Abbiamo risolto alcuni problemi tecnici. Il 1570 non legge i dischi soltanto quando è acceso il PC. Viene fulminato dalle radiazioni magnetiche. La soluzione? Spegnere sempre il PC quando si carica da disco. Probabilmente no, meglio spostare il 1570 su altri pascoli. Questo significa che posso rimetterci sopra nuovamente il coperchio, dato che attualmente ho il modello 1570 Ghia cabriolet per una facile manutenzione! ST pensa che il C64 che abbiamo mandato a riparare non è andato del tutto. Il mio Amiga invece sembra essere decaffeinato!

Per quanto riguarda **Morpheus**

so a malapena cosa dovrebbe fare il modo di controllo, ma darò al giocatore più libertà quindi sarà un po' più complicato da imparare. Cercherò di inserire le nuove funzioni durante il corso del gioco piuttosto che averle tutte disponibili all'inizio. Il gioco deve essere istantaneamente accessibile.

Martedì, 31 marzo

Ho provato le nuove routine per visualizzare le tre configurazioni dell'astronave. Dopo un paio di prove ho notato che non appariva alcuna astronave. Questo perché non gli avevo detto quale delle tre astronavi volevo. Per fortuna che non si è impiantato dato che leggeva data casuali, ma sfortunatamente le mie routine hanno molte clausole di "uscita su errore" per evitare tali catastrofi. Ora, dopo aver corretto un paio di blocchi con i numeri sbagliati, sono il fiero proprietario di un kit di montaggio di astronavi di metallo.

ST ed io abbiamo avuto una discussione sul fatto se debba disporre l'astronave con il davanti a sinistra o a destra; la volevo a sinistra poiché sarebbe diverso dalla gran parte degli altri giochi. Avete notato che la maggior parte dei giochi si gioca verso destra? Ad esempio: **Scramble**, **Nemesis**. Non me ne viene in mente uno che si gioca verso sinistra. In parte, perché leggiamo le cose da sinistra a destra e il nostro cervello è più abituato a questo movimento. Se metto la direzione dalla parte opposta potrebbe creare confusione mentale, indisponendo i giocatori. Quindi, anche se la mia astronave si muoverà in tutte le direzioni (non contemporaneamente, a meno che non abbiate surriscaldato i motori), la configurerò in modo che il davanti guardi verso destra. Questo significa che due degli undici blocchi che ho creato fino ad ora sono già ridondanti poiché guardano soltanto a sinistra; credo che alcuni prototipi siano destinati a restare tali. Comunque ciò mi libera un po' di spazio per la grafica.

"Spero di non restare mai bloccato in un ascensore con uno di questi meschini a cui non è piaciuto lo scherzo!-!"

Mercoledì, 1 aprile

Ho tre astronavi di diverse dimensioni sullo schermo e questa mattina ho pensato un'altra configurazione, e così sono quattro, che per un programmatore è un buon numero con cui avere a che fare. Funziona anche il sistema che ignora o visualizza i bacelli delle armi extra. Questo sistema può inoltre visualizzare la piattaforma d'atterraggio da cui lanciare la navicella telecomandata.

Ora il gioco può visualizzare il molo d'attracco di sua spontanea volontà. Non devo più regolare le sue variabili usando il monitor. Le cose stanno cominciando ad incastrarsi. Ho cominciato a notare che nella parte bassa dello schermo non venivano visualizzate molte stelle. Dopo un controllo ho scoperto un avanzo dai giorni del campo stellare rotante. Un rapido colpetto al tasto di cancellazione ed è sparito.

Mi sono anche gingillato con la grafica per disegnare alcuni nuovi pezzi dell'astronave, e ho digitato la tavola di conversione da polare a vettoriale: 512 bugie di succosi esa per consentire otto velocità in 32 direzioni. Dovrei essere in grado di generare migliori movimenti circolari.

So che alcuni hanno provato il mio piccolo acceleratore per il 6510. Okay non fa andare il C64 a mega velocità, ma dovete farvi una risata. Sembra che ci sia voluto da quindici minuti a due ore per digitarlo, a seconda della destrezza manuale. Fortunatamente non l'ho fatto troppo lungo, eh? È interessante studiare le reazioni della gente allo scherzo; una o due persone erano apparentemente molto incavolate e hanno lanciato insulti in tutte le direzioni. Credo che ciò riveli l'animale Uomo per quello che è. Molti s'erano fatti prendere

dall'ingordigia al pensiero di guadagnare spazio nella CPU a gratis. Spero di non restare mai bloccato in un ascensore con uno di questi meschini a cui non è piaciuto lo scherzo!

Giovedì, 2 aprile

Ho disegnato della grafica per quelli che chiamerò blocchi di sistema. Ciascuna configurazione dell'astronave può trasportare un certo numero di questi blocchi: due sull'astronave più piccola, fino a otto sulla più grande. Questi blocchi di sistema serviranno per i sistemi "passivi" addizionali dell'astronave; niente armi, ma energia addizionale, caricatori d'energia, raggi trattori e roba del genere. Questi saranno i bersagli principali per il nemico e possono essere distrutti. Ho preventivato fino a 32 blocchi di sistema, ciascuno con il suo schema colore. Il blocco di visualizzazione dell'energia consiste di otto "frame" d'animazione e la sua velocità di rotazione indicherà l'energia delle astronavi. Ho bisogno di un sistema per inserire questi blocchi nel set di caratteri. Nell'astronave più grande sono necessari solo otto blocchi di quattro caratteri ciascuno, quindi ho riservato 32 (di nuovo questo numero magico) caratteri per questo scopo. Non potevo permettermi lo spazio per 32 blocchi diversi nel set di caratteri poiché ce ne sono disponibili soltanto 256, quindi il loro inserimento nello schermo implicherà l'aggiornamento del set di caratteri in volo. Non voglio spingere al limite il tempo quindi dovrò ideare una routine per inserire i quadri di esplosione solo nei cicli dove non vi sia il visualizzatore d'energia. Dovrò forse mettere in fila qualunque ulteriore esplosione, benché non penso che avverranno molte esplosioni contemporaneamente.

"In circa 1/400 di secondo farò suonare la campanella e tu andrai a cambiare il set di caratteri"

Venerdì, 3 aprile

Per un certo periodo volevo visualizzare il campo stellare con il set di caratteri testo. La difficoltà stava nel fatto che richiedeva 48 caratteri stelle in entrambi i set di caratteri. Volevo usare questo fatto per combinare simultaneamente su schermo testo e grafica. Non semplicemente uno schermo separato ma una cosa più integrata.

Questo comporta una divisione del raster e crea il dilemma citato in precedenza (27 marzo). Non potendo usare una vera e propria divisione del raster per le modifiche dello schermo, devo cercare di usare il tempo NMI che è come un timer, una sveglia che ribalta il letto, cioè vi fa cadere dal letto svegliandovi immediatamente. Non riuscivo bene a capire come usare un solo set di routine di *interrupt* per far girare o solo della grafica o uno schermo misto. Ho poi calcolato quanto extra codice è necessario per dividere lo schermo, ed è poca roba. Quindi un set di *interrupt* gira tutto il tempo, ma nel solo modo grafico la divisione *si tiene* lo stesso set di caratteri invece di uno differente. Il gioco deve funzionare correttamente in entrambi i modi comunque, quindi non è un vero spreco far girare una piccola quantità di codice non necessario per tutto il tempo.

Naturalmente l'approccio strutturato sarebbe di duplicare semplicemente un kilobyte e mezzo di codice per creare due sistemi di *interrupt* e cambiare una istruzione; comunque, su un sistema di memoria limitato questa non è una cosa pratica da fare. Ad ogni modo ho implementato il sistema del timer NMI che *prende il via dal top interrupt del raster* che definisce i primi sprite. Questo fa partire un timer che praticamente dice: "In circa 1/400 di secondo farò suonare la campanella e tu andrai a cambiare il set di caratteri".

Questa routine regola quindi il timer per la prossima divisione, quattro volte per tutto lo schermo. Questo ha anche l'effetto benefico collaterale che incasina TUTTE le cartucce, comprese quelle che affermano il contrario (non le provano su **Alleykat, Uridium Plus, Terra Cresta**, ecc.).

"Mi dispiace ma non le ho trovate nei negozi". Bene, stavano cercando nei fruttivendoli! Un test molto esaustivo devo dire. Il mio nome è Ben Elton, buona notte!

Lunedì, 6 aprile

Ho trovato piuttosto fastidioso leggere una delle lettere di risposta di Lloyd Mangram nel numero di maggio di "ZZAP! Rrap" riguardante le recensioni, che diceva:

"Quale preferite, una recensione anticipata in bianco e nero... o una recensione completa a colori un mese dopo?" Questo discorso è stato echeggiato da Commodore User (una rivista inglese concorrente di ZZAP!, ndr) che afferma di essere il primo con questa e quella recensione. Beh, dato che sono all'estremità ricettiva delle recensioni penso che avendo speso sei mesi a produrre un gioco, questi si merita una recensione accurata, e non di essere trattato come un pezzo di niente in una catena di montaggio. Come può essere recensito accuratamente se i recensori stanno semplicemente cercando di essere i primi ad uscire in edicola?

Il gioco dovrebbe essere giocato per un paio di settimane, o come si può giudicare la longevità? Certamente uno preferirebbe leggere una accurata recensione di un gioco, quindi che differenza fa se è un mese più tardi una pessima recensione. Se siete come me *aspettate* comunque tutte le recensioni, cosicché chi pubblica la recensione per primo sarà il primo ad essere dimenticato!

Inoltre, poiché le riviste ricevono copie di pre-produzione per le recensioni allora la recensione può apparire addirittura prima che il gioco sia disponibile sul mercato. Questo è frustrante, dà fastidio ai negozi e fa perdere tempo a tutti. Applicando questo a **Morpheus**, spero di finirlo per la fine di giugno, ma è improbabile che sia pubblicato prima di settembre.

Credo che spetti a voi, ai giocatori, scrivere alle riviste, specialmente se lo standard delle recensioni sta scadendo. Dite loro che volete accuratezza di fatti e un mucchio di dettagli. Il colore è ovviamente preferibile dato che è così che molti di voi vedranno il gioco, e non volete istruzioni rigurgitate, tutti possono farlo, voi volete una recensione obiettiva di come lo si gioca, quali caratteristiche originali contiene il gioco. Ho ragione o ho ragione?

Oggi ho messo insieme gran parte delle sequenze di attracco. L'astronave ora accelera verso destra, mentre le stelle e la griglia si muovono nella direzione opposta. La griglia poi scompare e le stelle cambiano. Il cambia-

mento di stelle mi dà la possibilità di costruire gli sprite necessari sopra i data della vecchia griglia. Manca il movimento relativo del molo d'attracco: dovrebbe scrollare con fluidità, ma al momento se ne sta lì fermo. Questo verrà collegato al sistema di movimenti degli sprite, quindi per ora lo lascio lì.

Martedì, 7 aprile

Ho risolto uno dei maggiori ostacoli nella teoria del gioco.

Volevo due particelle o centri di ricarica che si dividessero da una stella. Questi sarebbero dovuti essere di polarità opposta, volevo quindi che si dividessero di nuovo in due particelle di polarità opposta le quali, infine, si sarebbero divise nuovamente. Il problema è che una particella negativa non può dividersi in due particelle, negativa e positi-

va. Dovrebbe dividersi in un'altra "dimensione", non necessariamente fisica ma, ad esempio, matematica: materia/antimateria, positivo/negativo, senso orario/senso antiorario, rosso/blu, una qualunque, basta che i due opposti si cancellino l'un l'altro; l'ultimo esempio è semplicemente una regola arbitraria, che è poi quello che realmente è un gioco, un insieme di regole arbitrarie. Sta poi al programmatore associarle ad uno sport o ad una simulazione di un processo fisico o a qualcosa di totalmente astratto. Credo che questo possa definire l'originalità di un gioco o di un *clone*, per cui un *clone* è un gioco che ha tentato di copiare le regole arbitrarie di un altro.



Il pilota Braybrook posa a fianco della sua Fiat X19... "Ehi bella, vuoi fare un giro?"

Ma torniamo alla divisione delle particelle. Non posso quindi giustificare la divisione multipla; complica soltanto la situazione. Ho risolto la cosa con una sola divisione da una stella centrale, ma in più di due parti.

Facendo prove con i vettori polari ho cominciato a comporre la sequenza dello schermo del titolo, usando delle routine che verranno usate anche nel gioco. Ora ho una stella centrale multicolore che può sputare particelle a casaccio, a cerchi o a spirali. Questo mi ha anche permesso di controllare la tabella dei vettori polari che ho digitato recentemente. Ho detto alle particelle di fermarsi appena uscivano dallo schermo, abbastanza sensato pensai, non volevo certo che si mettessero a vagare per la memoria. Invece quelle che uscivano rimbalzavano dentro e scendevano a pioggia nello schermo. Ciò ha fatto lanciare il tipico grido di guerra del programmatore: "Questo non può succedere!" Molto spesso i bug fanno accadere delle cose che non sono state ancora programmate o succedono delle cose che non saresti capace di programmare, se ci provi, in un mese di sole domeniche. Ho scoperto che si trattava di dati digitati male nella tabella dei vettori polari. Sono contento di aver scoperto la cosa a questo punto invece di quando i dati verranno usati per i movimenti di sprite.

... abbiamo deciso che l'unica azione possibile era di operare...

Mercoledì, 8 aprile

L'Opus ci dà qualche problema poiché non legge correttamente dal "Drive A"; è un guaio perché è il drive che legge tutte le istruzioni di *boot-up*, quindi non possiamo caricare niente. Su consiglio del fornitore abbiamo deciso che l'unica azione possibile era di operare: una semplice esplorazione per scoprire se era guasto il drive o il *disk controller*. Abbiamo sostituito i fili dei due drive e abbiamo caricato col "Drive A", problema risolto, probabilmente era semplicemente un contatto.

Un'ulteriore organizzazione dei dati di equipaggiamento dell'astronave significa che potrò essere in grado di interpretarli in maniera utile. È molto bello poter essere in grado di equipaggiare queste diverse astronavi, ma il gioco avrà bisogno di fare riferimento a questi dati più tardi, quindi sono necessari vari puntatori in tutte le tabelle per essere in grado di accedere velocemente all'informazione giusta.

Una cosa che mi rende perplesso è che tutti gli sprite spariscono nel passaggio dallo schermo del titolo allo schermo principale del gioco. Volevo comunque che questo avvenisse, ma non gli avevo detto di farlo. Ho compreso che ciò succede perché lo *sprite multiplexor* ripulisce la tabella degli sprite per prepararsi alla posizione successiva, che non arriva se è occupato a predisporre lo schermo: allora cosa faccio nel modo di pausa? Tutti gli sprite spariranno. Qualche suggerimento?

Giovedì, 9 aprile

Ho preso il toro per le corna e ho cominciato a lavorare sul modo di controllo. Dal punto di vista della programmazione questo è il più complesso che abbia mai fatto. È certamente la parte più importante del programma, essendo l'interfaccia tra il giocatore e il gioco. Deve quindi essere regolato molto attentamente per consentire al giocatore di avere la massima libertà possibile, di poter fare i propri errori senza poi imputarli al gioco!

Ci è voluto un po' per far partire le cose dato che userò il pulsante di fuoco per spostarsi da una sezione dell'astronave all'altra; ma lo usavo anche per tornare al monitor cosicché ogni volta che cercavo di muovermi sullo schermo ritornavo al monitor. Una veloce alterazione ha messo a posto le cose, ma il quadrato blu lampeggiante che indica la posizione attuale rifiutava di muoversi. Questo perché credeva di essere in due posti contem-

poraneamente. Compreso l'errore ho corretto la routine della posizione di partenza iniziale che è localizzata nella stanza del motore. Ho cominciato muovendomi a velocità supersonica. Muoversi di una posizione di carattere per ciclo è troppo veloce. Gli ho dato un ritardo di tre cicli. Avendo fatto in modo che premendo il vecchio pulsante di fuoco si disinnesti un particolare sistema e si introduca il movimento, avevo bisogno che la routine ri-innestasse un altro sistema e lo identificasse cosicché possano accadere le cose previste quando lo si usa. Non è bello mettersi a sparare missili sul molo d'attracco. Lì ho bisogno di poter accedere alla tabella di regolazione dell'astronave.

Venerdì, 10 aprile

Oggi ho pensato che posso spostare l'astronave di alcuni caratteri a sinistra cosicché l'area primaria di gioco sia sul lato destro dello schermo. Questo farà sì che l'astronave vada a toccare la struttura del molo d'attracco, ma non è un male. Forse lo proverò. Sto inoltre pianificando la sequenza del titolo e prendendo in considerazione la possibilità di un modo demo: ma non mi sono mai piaciuti. È piuttosto difficile dimostrare bene un modo di controllo piuttosto complesso. ST ha finito di lavorare sulla nuova routine sonora per il C64. La sta migliorando per ottenere un sonoro e una musica più complessi. Ha cercato di spiegarmi alcuni dei nuovi modi per produrre effetti sonori ma è molto difficile collegare dei numeri a degli effetti sonori. Devi fare delle prove. Non inserirò il modulo sonoro fino alle ultime settimane, quindi forse ST mi manderà a fare un corso sugli effetti sonori dell'IBM in Florida!

Continua...



SANDIT S.r.l. & COMPUTERLAND S.r.l.

Accessori e periferiche per SINCLAIR e COMMODORE

Computer Sinclair ZX 81	L. 49.000	Espansione 16K per C 16	L. 59.000
Computer Sinclair Spectrum Plus	L. 269.000	Adattatore joystick C 16	L. 5.000
Opus Discovery 1 (disk drive)	L. 418.000	Adattatore reg. 1530 C 16	L. 6.900
Kit trasformazione Spectrum Plus	L. 78.000	Duplicatore cassette per C 16	L. 19.000
Kit trasformazione Spectrum Plus + Esp.	L. 115.000	3 cartridge C 16 giochi e utilities	L. 10.000
Amplificatore di suono per Spectrum	L. 21.500	Stampante GP 500 VC Seikosha per CBM	L. 250.000
Box amplificato per Spectrum	L. 8.000	Stampante SP 1000 VC Seikosha per CBM	L. 599.000
Tastiera per Spectrum in plastica	L. 9.000	Stampante Epson LX 90 + int. CBM + tratt.	L. 568.000
Registratore per Spectrum con contagiri		Registratore compatibile Commodore 64	L. 38.000
alimentazione a-batterie e rete	L. 38.000	Copri CBM 64 VIC 20 C 16 in plastica	L. 5.000
Stampante Alphacom 32 carta termica	L. 95.000	Copri CBM 64 VIC 20 C 16 in plexiglass	L. 11.500
Microdrive per Spectrum	L. 85.000	Copri C 128 in plexiglass	L. 14.000
Confezione interfaccia 1 + microdrive	L. 180.000	Copri C 128 D in plexiglass	L. 11.500
Stampante GP 500 AS Seikosha	L. 250.000	Copri CBM 64 nuovo in plexiglass	L. 13.000
Copri Spectrum in plexiglass	L. 6.000	Copri Reg. 1530 - 1531 in plexiglass	L. 7.000
Copri Spectrum Plus in plexiglass	L. 7.500	Copri Amstrad CPC 464 in plexiglass	L. 17.000
Confezione 6 cassette gioco Spectrum	L. 10.000	Tasto di reset per CBM 64	L. 7.900
Confezione 6 cassette utility Spectrum	L. 10.000	Duplicatore cassette per CBM 64	L. 17.000
Espansione 32K ram per Spectrum	L. 47.000	Deviatore TV computer	L. 7.800
Interfaccia singola per joystick	L. 28.000	Interfaccia per utilizzare qualsiasi	
Interfaccia doppia per joystick	L. 37.000	registratore con CBM 64	L. 10.000
Carta per stampante GP 50 S Seikosha	L. 2.000	Programma AZIMUTH CONTROLLER	
Carta per stampante Alphacom 32	L. 4.000	per CBM 64	L. 10.500
Pacco 250 fogli carta 80 colonne	L. 4.000	Programma TURBO 150 per CBM 64	L. 44.000
Dischi 3,5" sing. GBC by Goldstar	L. 4.800	Mouse per CBM 64 - C 128 + software	L. 109.000
Interfaccia joystick program. per Spectrum	L. 47.500	Penna ottica per CBM 64 + software	
Antiblack-out per Spectrum	L. 9.000	su disco o cassetta	L. 35.000
Penna ottica per Spectrum + software	L. 45.000	Alimentatore per C 16	L. 16.000
Disk Drive DD 50 + interfaccia per QL	L. 429.000	Alimentatore per CBM 64	L. 26.000
Disk Drive DD 40 per QL	L. 309.000	Fast disk per CBM 64	L. 23.000
Stampante SP 1000 Seikosha per QL	L. 639.000	Disco Pulisci Testine + liquido	L. 8.500
Monitor PRISM QL 14 colori 85 colonne	L. 499.000	Moviola per CBM 64	L. 32.000
Espansione 128K RAM per QL	L. 115.000	Motherboard switchabile per VIC 20	
Programma TOOLKIT "Sinclair" per QL	L. 37.000	memoria comandi BASIC aggiuntivi	L. 45.000
Programma ASSEMBLER "Sinclair" per QL	L. 37.000	Confezione 5 cartridge per VIC 20	L. 10.000
Programma PASCAL "Computerone" per QL	L. 39.000	Confezione 6 cassette gioco VIC 20	L. 10.000
Programma FORTH "Computerone" per QL	L. 36.000	Portadischi 5,25" 10 posizioni	L. 1.900
Programma MONITOR "Computerone" per QL	L. 30.000	Portadischi 5,25" 40 posizioni 3M	L. 19.000
Copri QL in plexiglass	L. 13.000	Portadischi 5,25" 80 posizioni Futura	L. 21.000
Cartridge per Microdrive	L. 5.500	Portadischi 5,25" 90 posizioni Posso	L. 31.000
		Portadischi 3,5" 70 posizioni	L. 21.000
		Taglia dischi Clipper	L. 5.500
		Portacassette audio POSSO 16 posizioni	L. 13.500
		3 portacassette SANBIT DATA 27 posiz.	L. 10.500
		10 cassette SONY C 10	L. 10.000
		Monitor FENNER 40 col. fosf. verdi con audio	L. 169.000
		Monitor FENNER 80 col. fosf. verdi per C 128	L. 197.000
		Joystick Quick Shot II autofire	L. 16.000
		Joystick PRO 5000 microswitch	L. 33.000
		Joystick Dataline	L. 11.000
		Joystick Flashfire C 16 autofire	L. 19.000
		Joystick a raggi infrarossi	L. 39.000

NOVITÀ

Spectrum + 2 128K + joystick + 6 giochi manuale in italiano	L. 429.000
QL versione italiana + 4 utility + 4 cartucce per microdrive + manuale	L. 399.000

I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA

Si accettano ordini scritti e telefonici
Spedizioni in contrassegno + spese postali

Richiedete: SANDIT MARKET (hobbistica-Computer-Elettronica-Ricetrasmittitori). Il catalogo di 150 pagine illustrate con oltre 2.200 articoli.
Prezzi stabili fino al 31/8/1987 - Inviare L. 7.000 in francobolli per costo catalogo e contributo spedizione.

SANDIT S.r.l.

Via S.F. D'Assisi, 5 - Tel. 035/224130 - 24100 BERGAMO

COMPUTERLAND S.r.l.

Via S. Robertelli, 17B - Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO

BITTEN BACK...

DOUGLAS ADAMS è un autore di successo. La sua trasmissione radiofonica HitchHiker's Guide To The Galaxy è stata lo spunto per quattro libri che raccontano la storia di Arthur Dent, l'unico uomo sopravvissuto alla distruzione del nostro pianeta in seguito a una circonvallazione interstellare che doveva passare proprio per la nostra orbita. Mr Adams ha lavorato anche con la Infocom all'omonimo gioco per computer, che ha ottenuto il premio Newsfield come Miglior Avventura Testuale del 1985. Il suo ultimo progetto riguarda un nuovo libro **Dirk Gently's Holistic Detective Agency** e una nuova avventura elettronica, **Bureaucracy**, prodotta in collaborazione con la Infocom. Graeme Kidd ha passato qualche ora con

Douglas Adams a parlare della Vita, dell'Universo e del Tutto... in particolare tutto ciò che riguarda i computer.

"Per lungo tempo il mio lavoro consisteva nel prendere in giro i computer, poi all'improvviso si sono rivoltati e mi hanno sistemato..." Una delle stanze dell'appartamento di Douglas Adams a Islington è piena di attrezzature audio. Un paio di Macintosh occupano la scrivania e vengono usati per scrivere: sia musica che parole.

Il suo ultimo libro narra le avventure di Richard McDuff: un protettore di grammatore, affascinato dalle applicazioni della matematica frattale alla musica elettronica, che è anche sospettato di aver ucciso il suo capo. Richard si trova imbrigliato in una ragnatela

di intrighi che viene alla fine sbrogliata da Dirk Gently, un detective privato la cui metodologia poco ortodossa richiede di trovare l'intera soluzione ai problemi. Ah dimenticavo: mentre Dirk chiarisce la posizione di Richard, salva anche l'intera razza umana dall'estinzione...

Dirk Gently's Holistic Detective Agency è stato scritto e stampato con un Macintosh Plus, utilizzando, come software, il word processor Laser Author. Nella presentazione si sottolinea questo fatto e nella trama i computer sono un elemento importante. "Questo è il primo libro che ho scritto interamente col computer, dall'inizio alla fine: otto dieci ore al giorno davanti a un Mac... è inevitabile che si insinuino da qualche parte"

Douglas Adams usa i computer come strumenti del mestiere: come veicolo per i suoi lavori con la Infocom e come strumenti ricreativi per produrre musica. Come ha iniziato a occuparsi di tecnologia elettronica?

"A Los Angeles avevo comprato un DEC Rainbow per il word processor... gli unici programmi compatibili, a parte il software tipo Wordstar, erano quelli della Infocom. Allora non sapevo niente di computer game: avevo visto giochi dove dovevi dar la caccia a delle creaturine dentro a un labirinto, o sparare a dei piccoli alieni, ma non mi piacciono granché. Poi mi sono imbattuto nei giochi della Infocom e ho pensato 'ottimo... questo è colto, intelligente, arguto'. Poi mi hanno presentato alla società ed è finita che ho fatto il gioco **HitchHiker** e ora ho collaborato con loro a un altro gioco, chiamato **Bureaucracy**. Mentre lavoravo alla Infocom un giorno mi capitò di entrare nello studio di progettazione e c'era quella buffa macchina che avevano appena comperato. Era uno dei primi Mac in circolazione, e l'ho visto mentre girava il Macpaint: da allora mi ha accalappiato.

Quando fu registrata per la radio la prima serie di **HitchHiker's** Douglas stava lavorando come

capo redattore a **Dr Who**: ha lavorato con la redazione radiofonica della BBC a entrambe le trasmissioni. Ora la strumentazione nel suo studio di lavoro è più sofisticata e potente di quella usata per gli effetti sonori e musicali di **Dr Who** e **HitchHiker's**. Ti distrae: spesso il musicista prende il sopravvento sull'autore "Devo stare attento... Mi capita di sedermi al mattino a scrivere e di decidere, prima di iniziare, di suonare per qualche minuto un motivetto. All'improvviso è pomeriggio avanzato e non ho scritto niente..."

Sono sempre stato una specie di musicista, suonavo la chitarra. In effetti, non sono mai stato un buon tastierista soprattutto perché quando avevo undici anni non mi esercitavo, come dovevo. Sono anche mancino e non sono molto abile con la destra. La cosa eccezionale del computer è che se sai scrivere la musica, puoi semplicemente scriverla su schermo e il sintetizzatore lo suona il computer: non solo suona il sintetizzatore ma può suonare molti sintetizzatori contemporaneamente ed è come avere un'intera orchestra a tua disposizione. Se sai scrivere la musica puoi anche suonarla. È una rivelazione assoluta.

Per il momento la musica è solo un hobby e la sto studiando. C'è

moltissimo da imparare e ho imparato a usare buona parte del software: programmi quali Performer, che è stupendo. A un certo punto — non so quando, certamente tra qualche mese perché devo scrivere un altro libro — mi piacerebbe mettermi lì e registrare un album. Sembra assurdo ma non è molto più assurdo dell'idea che ebbi qualche anno fa, che avrei potuto mettermi lì e scrivere un libro!"

La Infocom ha appena editato **Bureaucracy** in America, e tra poco dovrebbe essere disponibile anche su questi lidi. Il titolo suggerisce che la trama riguardi uno degli argomenti favoriti di Douglas Adams quando vuol far ridere: "**Bureaucracy** vi coinvolge in ogni tipo di disastrosa e catastrofica avventura. Vi troverete in una giungla a combattere per la vostra vita ma, in realtà, l'obiettivo del gioco è di comunicare alla banca il vostro cambio di indirizzo. Tutto si svolge a partire da questa impossibilità centrale.

L'idea è nata da un'esperienza avuta quando mi sono trasferito in questo posto, circa sei anni fa. Avevo fatto un'ipoteca con la banca, la quale ovviamente doveva essere a conoscenza del mio trasloco, perché questo rappresenta la loro garanzia sul prestito. Ciò nonostante gli ho

spedito lo stesso una cartolina con il cambio di indirizzo, e loro mi hanno risposto al mio vecchio indirizzo. Quindi gli ho spedito un'altra cartolina e mi hanno risposto ancora al mio vecchio indirizzo. Allora gli ho scritto una lettera che diceva: 'voi dovrete essere tra i pochi sapere l'indirizzo del mio nuovo appartamento: mi ci sono trasferito e vi ho spedito due cartoline di cambio indirizzo'. Mi hanno risposto con una lettera di scuse che diceva: 'si naturalmente comprendiamo, avremmo dovuto saperlo... abbiamo aggiornato il nostro archivio e non dovrete più essere disturbato'. Indovinate dove hanno spedito la lettera?

"Questo genere di eventi mi attira particolarmente: forse la burocrazia ha un'influenza così particolare su di me perché mi fa arrabbiare da morire..."

Dai giorni di **HitchHiker's**, quando prendeva in giro la tecnologia elettronica e chi le stava dietro, Douglas Adams ha cambiato un po' opinione. Usa i computer per lavoro e per gioco, e ci sono poche speranze che sopravviva felicemente senza il suo Mac. In effetti, mostra i classici segni del computer-dipendente: "Ho appena visto il nuovo Mac" spiega, "Ero a San Francisco e ho visto Steve Caps uno dei suoi creatori. Ragazzi, libidine libidine

ONLINE software®

JOYSTICK

Pro 5000 nuovo	L. 30.000
Albatros old	L. 30.900
Albatros Ball new	L. 33.900
Magnum c64	L. 14.000
Venus Autofuoco c64	L. 33.000
Savage rambo	L. 33.000
Magnum Space c64	L. 18.000
Data Line	L. 11.000
Quick Shot 2plus/micro	L. 22.000
Magnum Space C16	L. 22.000
Magnum C16	L. 22.000
Magnum MSX	L. 18.000
Magnum Space MSX	L. 20.000
Flashfire I C64	L. 15.000
Flashfire I C16	L. 15.000
Flashfire Autofire C64	L. 16.000
Flashfire Autofire C16	L. 16.500

ACCESSORI

Games Killer	L. 30.000
Magic Cable	L. 30.000
Cavo Centronics	L. 30.000
Robcon 10 Turbo	L. 55.000
Robcon 30 Combi T.	L. 70.000
Robcon 50 Super C.	L. 85.000
Stako Tape	L. 3.000
Cassette Rack	L. 2.500
Copri 128 Completo	L. 11.500
Copri C64/VIC20/C16	L. 5.000
Copri C64 New Completo	L. 11.500
Penna Ottica C64 + Soft.	L. 33.000
Freeze Freme	L. 46.000
Isepic	L. 46.000
Videodigitizer	L. 46.000
Speed Dos	L. 46.000
Fast Load	L. 30.000
Kit Allinea Testine	L. 16.000
Back.up	L. 19.000
Tako	L. 6.000
Carrello Porta Moduli	L. 100.000
Carta M.C. 80 CL.	L. 30.000
Carta M.C. 135 CL.	L. 40.000
Adattatore Reg. C16	L. 8.000
Adattatore Joy. C16	L. 4.800
Deviatore d'antenna	L. 8.500

BOX

Box Futura 70	L. 29.000
Box 100 pz. 5" 1/4	L. 23.000
Box 50 pz. 5" 1/4	L. 18.000
Box 50 pz. 3" 1/2	L. 21.000
Box 25 pz. 3" 1/2	L. 19.000

RIBBON

Nastro Stampante C.801	L. 8.000
Nastro Stampante C.802	L. 10.500
Nastro Stampante C.803	L. 12.000
Nastro Stamp. MPS1000	L. 10.500

FLOPPY

Floppy File 5" 1/4 10 pz.	L. 25.000
Floppy Bulk 5" 1/4 200 pz.	L. 250.000
Floppy RPS 3" 1/2 1F/2D	L. 32.000
Floppy RPS 3" 1/2 2F/2D	L. 37.000

COMPUTER E PERIFERICHE

Commodore 64 New	L. 400.000
Commodore 128	L. 540.000
MSX. Sanyo MPC100 64K.	L. 325.000
Drive Commodore 1571	L. 540.000
Registratore Magnum C64	L. 39.000
Registratore Rush Ware	L. 45.000
Registratore Magnum MSX	L. 45.000
Registratore Atari New	L. 130.000

SOFTWARE

Originali Atari 130/800 Nastro

Conto Corrente	L. 18.000
Totocalcio	L. 18.000

Programmi Commodore 128

128/004 Jane Inglese	
128/006 Laser	
128/008 Microillustrator	
128/010 Music Maker	
128/011 Micropologic	
128/013 Word Pro 128	
128/014 Word Star	
128/015 Word Writer 80	
128/021 Microcalc	
128/022 Supercalc	
128/023 Swit Calc	
128/025 Super Utility Parte 1	
128/026 Super Utility Parte 2	
Senza Manuali-Help interno prezzo unico cadauno	L. 25.000

I PREZZI SI INTENDONO COMPRESIVI DI I.V.A.

Gli ordini si accettano scritti, telefonici,
attraverso il centro Modem ON-LINE Center.

ON-LINE Center comunica l'operatività 24 ore su 24 del proprio centro Dati Modem al numero 0532/46.47.15.

ON LINE CENTER

Via Barlaam, 31 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/46.47.31 - Centro Modem 0532/46.47.15

FINALMENTE
un programma semplice
per conoscere e imparare ad usare
IL TUO COMPUTER MSX

AUTOCOMP

**VIDEO
GIOCHI**



ARMATI®
ARMATI
ARMATI

**IL SOFTWARE NUMERO 1
DISTRIBUITO IN TUTTA ITALIA**

DA: ITAL SOFT
AUDIO MUSI
LOGICA FORNITURE
SOFTWARE COMPANY
SOFTTEL S.r.l.

DITTA CIRANI MAURO
SPAZIO GAMES
DITTA FERRARI
DITTA TRAVERSO
SUD SOFTEL

INDICE GENERALE

Tutto Zzap! numero per numero dall'1 al 12. Tutte le recensioni catalogate per titolo, produttore, compatibilità aggiornate al mese di maggio, giudizio globale, numero e pagine di pubblicazione.

Un indice, speriamo utile, per consultare istantaneamente la vostra collezione di Zzap!

180	Mastertronic	C64	70%	7	45
1942	Elite	C64, Spectrum, Amstrad, C16+4	81%	7	39
A VIEW TO A KILL	Domark	C64/Spectrum/MSX/Amstrad	38%	2	22
AARDVARK	Bug-Byte	C16	43%	9	33
ACE OF ACES	Us Gold	C64/Amstrad/Spectrum	88%	7	32
ACROJET	Microprose	C64/Spectrum/Amstrad	83%	3	24
AGENT ORANGE	Quicksilva	C64/Amstrad/Spectrum	37%	10	35
ALIENS	Electric Dreams	C64/Spectrum	81%	11	36
ALLEYKAT	Hewson	C64	89%	6	40
ALTER EGO	Activision	C64	98%MO	1	12
ARENA	Lothlorien	Spectrum	84%	7	40
ARK PANDORA	Rino	C64	80%	1	14
ARKANOID	Imagine	C64/Spectrum/MSX/Amstrad/Atari ST	80%	11	18
ASSAULT MACHINE	Nexus	C64	70%	7	38
ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON	Melbourne House	C64/Spectrum/Amstrad	60%	6	36
AVENGER	Gremlin Graphics	C64/Spectrum/MSX/Amstrad	86%	9	22
BALLYHOO	Infocom	C64	88%	2	59
BATMAN	Ocean	Spectrum/Amstrad/MSX	91%GC	5	22
BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	Us Gold	C64	91% GC	5	20
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	Electric Dreams	C64, Spectrum/Amstrad	23%	12	24
BIGGLES	Mirrorsoft	C64/Spectrum	48%	3	32
BLOOD'N'GUTS	American Action	C64	56%	10	24
BOBBY BEARING	The Edge	C64/Spectrum	93% GC	9	18
BOMB JACK II	Elite	C64/C16/Spectrum	80%	10	20
BOMBO	Rino	C64	47%	3	17
BORED OF THE RINGS	CRL	C64	78%	2	58
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	Databyte	C64/Atari	97% MO	7	26
BOULDERDASH III	First Star	C64	93% GC	3	36
BOUNCES	Beyond	C64	86%	3	28
BREAKDANCE	Americana	C64	35%	3	46
CAMELOT WARRIORS	Ariolasoft	C64	44%	9	48
CAPTAIN KIDD	Bug Byte	C64	32%	1	27
CAULDRON II	Palace Software	C64/Spectrum	94% GC	2	12
CHAMPIONSHIP WRESTLING	Epyx	C64/Atari ST	80%	9	40
CHOLO	Firebird	C64/Spectrum/Amstrad/Prodest	62%	12	22
CLASSIC III	Gremlin Graphics	C16+4	91% GC	8	28
COBRA	Ocean	Spectrum/C64/Amstrad	93%	8	16
COLLAPSE	Firebird	C64	85%	5	30
COLONY	Bulldog	C64/Atari/MSX/Spectrum/Amstrad	82%	12	20
CON-QUEST	MAD	C64/Spectrum/Amstrad	15%	12	31
CRYSTAL CASTLE	US Gold	C64/Spectrum/Amstrad/Atari	45%	8	46
CYRUS II	Alligata	C64	NC	10	40

DAMBUSTERS	US Gold	C64/MSX/Spectrum	92%	GC 8	34
DELTA	Thalamus	C64	74%	11	32
DESTROYER	US Gold	C64	85%	10	30
DEVIL'S CROWN	Mastertronic	Spectrum	25%	2	26
DIZASTERBLASTER	Americana	C16	39%	12	27
DOCTOR WHO AND THE MINES OF TERROR	Micropower	C64/Prodest	86%	1	24
DONKEY KONG	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	60%	9	20
DOOMDARK'S REVENGE	Beyond	C64/Spectrum	95%	GC 10	16
DOUBLE TAKE	Ocean	C64/Spectrum	48%	10	16
DRAGON'S LAIR	Software Project	C64/Spectrum	49%	5	24
DRAGON'S LIAR II	Software Project	C64/Spectrum/Amstrad	90%	GC 9	78
ELEKTRA GLIDE	English Software	C64/Atari	38%	2	34
ELEVATOR ACTION	Quicksilva	C64/Spectrum/Amstrad	33%	11	43
EMPIRE	Firebird	C64/Spectrum	76%	2	28
ENDURO RACER	Activision	C64/Spectrum/Atari ST/Amstrad	89%	12	32
EQUALIZER	Power House	C64	60%	12	25
EXPLORER	Edizioni Hobby	C64/MSX		8	51
EXPLORER	Electric Dreams	C64/Spectrum	13%	11	19
EXPRESS RAIDER	US Gold	C64/Spectrum/Amstrad	60%	11	24
F.E.U.D.	Bulldog	Spectrum/C64/Amstrad/MSX	91%	GC 12	40
FAIRLIGHT	The Edge	C64/Spectrum	90%	GC 2	24
FINDER KEEPERS	Mastertronic	C16 + 4/MSX/Amstrad	85%	7	42
FIRETRACK	Electric Dreams	C64	88%	11	34
FIST II	Melbourne House	C64/Spectrum	39%	8	37
FIVE A SIDE SOCCER	MAD	C64	35%	2	18
FLASH GORDON	Mastertronic	C64	91%	GC 9	46
FOOTBALLER OF THE YEAR	Gremlin Graphics	C64/Spectrum/C16/Amstrad/MSX	64%	10	28
FRANK BRUNO'S BOXING	Elite	C64/Spectrum/C16 + 4	82%	7	43
FUNGUS	Players	C64	80%	6	32
FUTURE KNIGHT	Gremlin Graphics	C64/MSX/Spectrum/C16/Atari	69%	10	42
GALVAN	Imagine	Spectrum/C64	53%	8	33
GAUNTLET	US Gold	C64/Spectrum/Amstrad/Atari/MSX	93%	GC 9	24
GEOFF CAPE'S STRONGMAN CHALLENGE	Martech	C64	33%	1	16
GHOST'N'GOBLINS	Elite	C16	28%	7	42
GHOST'N'GOBLINS	Elite	C64/Spectrum/Amstrad	94%	GC 4	36
GLIDER RIDER	Quicksilva	C64/Spectrum	49%	6	34
GO FOR GOLD	Americana	C64	95%	GC 5	16
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	Incentive	C64/Spectrum/Amstrad		MO 5	57
GREEN BERET	Imagine	C64/Spectrum/Atari	87%	3	26
GUN FRIGHT	Ultimate	Spectrum/MSX/Amstrad	80%	2	15
GUNSHIP	Microprose	C64	92%	GC 11	14
HACKER II	Activision	C64/Atari/Spectrum	88%	5	40
HANDBALL MARADONA	Argus Press	C64/Spectrum	38%	10	27
HEAD OVER HEELS	Ocean	C64/Spectrum/MSX	97%	MO 12	14
HEART OF AFRICA	Ariolasoft	C64	91%	GC 10	18
HEARTLAND	Firebird	C64/Spectrum	92%	GC 5	42
HEKTIK	Mastertronic	C16/ + 4	69%	2	27
HIGHWAY ENCOUNTER	Gremlin	C64/Spectrum	79%	7	24
HIJACK	Electric Dreams	Spectrum	81%	5	32
HIVE	Firebird	Spectrum	67%	11	28
HOLE IN ONE	Mastertronic	C64	38%	5	26
HOLLYWOOD HIJINX	Infocom	C64/Amiga	90%	GC 12	53
HOWARD THE DUCK	Activision	C64/Apple	97%	9	34
HUNCHBACK The Adventure	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	60%	5	56
HYPERBOWL	Mastertronic	C64/Spectrum/Amstrad	54%	11	32
ICE PALACE	MAD	C64	75%	2	30
ICUPS	Odin	C64	49%	4	23
IMPOSSABALL	Hewson	Spectrum/Amstrad	83%	10	37

INDOOR SPORTS	Advance	C64	58%	11	30
INFILTRATOR	Mindscape	C64/Spectrum/IBM	92%	GC 4	16
INTERNATIONAL KARATE	System 3	C64/Atari/Atari ST/MSX/C16	91%	GC 4	16
INTERNATIONAL VOLLEY	Entertainment USA	C64	75%	3	47
INTO THE EAGLES NEST	Pandora	C64/Spectrum	90%	GC 12	36
IRIDIS ALPHA	Hewson	C64	95%	GC 5	18
IT'S CLEAN UP TIME	Players	C64	75%	6	27
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics	C64/Spectrum/MSX	75%	6	19
JAIL BREAK	Konami	C64/Spectrum/Amstrad	30%	11	20
JOHNNY REB	Lothlorien	C64/Spectrum	82%	6	46
JUDGE DREDD	Melbourne House	C64	71%	8	42
KAYLETH	US Gold	C64	69%	9	54
KENTILLA	Mastertronic	C64/Spectrum	90%	2	58
KIKSTART	Mastertronic	C64/C16/ + 4/Atari	93%	2	31
KIKSTART II	Mastertronic	C128	96%	GC 4	20
KNIGHT GAMES	English Software	C64	50%	4	19
KNIGHT RIDER	Ocean	C64/Spectrum	16%	5	37
KNIGHTS OF THE DESERT	SSI	C64	79%	2	62
KNUCKLEBUSTERS	Melbourne House	C64	17%	10	17
KOBAYASHI NARU	Mastertronic	C64/Spectrum	25%	11	46
KWAH!!	Melbourne House	C64/Spectrum	60%	7	51
L.A. SWAT	Mastertronic	C64/Atari/C16	74%	10	21
LABYRINTH	Activision	C64	79%	9	32
LAZERWHEEL	MAD	C64	31%	11	34
LEADERBOARD	Access	C64/Spectrum/Atari ST/Amiga	97%	MO 3	13
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	Infocom	C64/Amiga	91%	GC 7	49
LEGEND OF AMAZON WOMEN	US Gold	C64	49%	4	27
LEGIONNAIRE	Anco	C16/ + 4	65%	6	33
LEVIATHAN	English Software	C64/Spectrum/Amstrad	41%	11	21
LOCOMOTION	Mastertronic	Spectrum	55%	1	38
LUCIFER'S REALM	US Gold	C64	58%	1	65
MAGIC MADNESS	Anco	C64	56%	11	39
MANDRAGORE	Infogrames	C64/Spectrum/MSX	65%	10	61
MASTER CHESS	Mastertronic	C64/C16/Atari	NC	10	41
MATRIX E LASERZONE	Ariolasoft	C16 + 4/C64	64%	GC 7	37
MERMAID MADNESS	Electric Dreams	C64	78%	3	34
MIAMI DICE	Bug Byte	C64/Spectrum	72%	6	42
MIAMI VICE	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	30%	5	31
MIND PURSUIT	US Gold	C64	69%	6	26
MISSION ASTEROID	US Gold	C64	67%	1	66
MISSION ELEVATOR	Micropool	C64/Amstrad	84%	5	27
MISSION OMEGA	Mind Games	Spectrum	76%	6	30
MOLECULE MAN	Mastertronic	C64/Atari/MSX/Amstrad/C16/ Spectrum	69%	9	43
MONKEY MAGIC	Micro Design	C16	37%	12	35
MONTY ON THE RUN	Gremlin Graphics	C64/Spectrum/C16/ + 4	96%	GC 5	38
MOON SHUTTLE	Americana	C64	13%	3	44
MOONMIST	Infocom	C64/Amiga	91%	GC 9	43
MOVIE MONSTER	US Gold	C64/Atari	75%	7	22
MR. MEPHISTO	Bug Byte	C64	24%	1	15
MR. PUNIVERSE	Mastertronic	C16/ + 4	76%	1	36
MUGSY'S REVENGE	Melbourne House	C64/Spectrum	33%	1	25
MURDER ON THE MISSISSIPPI	Activision	C64	89%	4	34
MUTANTS	Ocean	C64	90%	GC 10	22
MYSTERY VOYAGE	Colleen	C64	30%	4	56

NEMESIS.....	Konami	C64/Spectrum/MSX.....	80%.....	12.....	38..
NEXUS	Nexus.....	C64	90%.....	3	20..
NUCLEAR EMBARGO.....	Micropool.....	C64	85%.....	8	24..
OLLI AND LISSA.....	Firebird	C64/Spectrum.....	50%.....	10.....	32..
OLLIE'S FOLLIES.....	Americana	C64/Atari	70%.....	3	41..
P.O.D.....	Mastertronic	C64/C16	39%.....	9	29..
PANTHER.....	Mastertronic	C64	73%.....	8	20..
PAPERBOY.....	Elite.....	C64/Spectrum.....	84%.....	6	20..
PARALLAX.....	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	93% GC	5	28..
PARK PATROL.....	Firebird	C64	94% GC	9	16..
PIN POINT.....	Anco.....	C16	61%.....	9	29..
PING PONG.....	Imagine.....	C64/Spectrum.....	60%.....	2	14..
PIPPA.....	Mastertronic	Spectrum.....	82%.....	7	19..
PNEUMATIC HAMMERS.....	Firebird	C64	58%.....	10.....	33..
PORTAL.....	Activision.....	C64/Amiga.....	NC	10.....	14..
PSI TRADING COMPANY.....	US Gold.....	C64/Spectrum.....	88%.....	1	19..
QUESTPROBE II: THE FANTASTIC FOUR.....	US Gold.....	C64	62%.....	3	62..
RAID 2000.....	Mirrorsoft.....	C64	56%.....	10.....	26..
RANARAMA.....	Hewson.....	C64/Spectrum/Amstrad	87% GC	12.....	16..
REBEL PLANET.....	US Gold.....	C64/Spectrum.....		4	57..
RED HAWK.....	Melbourne House.....	C64/Spectrum.....	86%.....	3	64..
RETURN OF THE SPACE WARRIORS.....	Alpha Omega.....	C64	80%.....	3	48..
REVOLUTION.....	Vortex	Spectrum/C64: Amstrad.....	93% GC	8	18..
ROBO KNIGHT.....	Americana	C16/ + 4.....	70%.....	6	43..
SABOTEUR.....	Durell	C64	75%.....	4	24..
SAILING.....	Activision.....	C64/Amstrad/Spectrum	52%.....	11.....	29..
SAMANTHA FOX STRIP POKER.....	Martech.....	C64/Spectrum/MSX/Amstrad.....	16%.....	4	30..
SANXION.....	Thalamus.....	C64	93% GC	6	28..
SCOOBY DOO.....	Elite.....	C64/Spectrum/C16/Amstrad	91% GC	8	30..
SEABASE DELTA.....	Firebird	C64	85%.....	3	61..
SHAMUS.....	Americana	C64/Atari	51%.....	3	45..
SHANGAI.....	Activision.....	C64/Apple/Amiga/Atari ST.....	78%.....	9	36..
SHAO LIN'S ROAD.....	The Edge.....	C64/Spectrum.....	47%.....	12.....	26..
SHOCKWAY RIDER.....	Faster Than Ligh.....	C64/Spectrum.....	86%	12.....	28..
SHORT CIRCUIT.....	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	45%.....	10.....	39..
SILENT SERVICE.....	Microprose	C64/Spectrum/Amstrad/Atari ST.....	88%.....	1	68%
SKYFOX.....	Ariolasoft.....	C64/Spectrum/Amiga.....	88%.....	6	28..
SLAMBALL.....	Americana	C64	96%.....	3	42..
SOLO FLIGHT PLUS.....	Microprose	C64	85%.....	3	22..
SOS.....	Mastertronic	C64/Spectrum.....	59%.....	12.....	23..
SOUTHERN BELLE.....	Hewson.....	C64/Spectrum.....	88%.....	3	30..
SPACE HARRIER.....	Elite.....	C64/Spectrum.....	45%.....	9	44..
SPECVENTURE.....	Mastertronic	Spectrum.....	70%.....	1	30..
SPELLBOUND.....	MAD.....	C64/Spectrum/Amstrad/Atari	97% MO	2	20..
SPINDIZZY.....	Electric Dreams.....	C64/Atari/Spectrum	77%.....	12.....	30..
STANDING STONES.....	Ariolasoft.....	C64	62%.....	4	58..
STAR RAIDERS II.....	Electric Dreams.....	C64/Atari/Spectrum	77%.....	12.....	30..
STAR SOLDIER.....	Quicksilver.....	C64	40%.....	10.....	43..
STARGLIDER.....	Rainbird.....	C64/Spectrum/Atari ST/Amiga.....	68%	9	26..
STORM.....	Mastertronic	C64/Spectrum/Amstrad/Msx	45%	9	28..
STREET OLYMPICS.....	Mastertronic	C16/ + 4.....	50%.....	5	36..
STREET SURFER.....	Entertainment USA.....	C64	29%.....	7	29..
SUPER CYCLE.....	Epyx.....	C64/Spectrum/Amstrad/Atari ST.....	95% GC	5	44..
SUPER HUEY II.....	US Gold.....	C64/Atari	89%.....	8	22..

SUPER SOCCER	Imagine	C64/Spectrum	11%	10	29
SUPERBOWL	Ocean	C64/Spectrum	90%	GC 1	16
SUPERSTAR PING PONG	US Gold	C64	85%	4	26
TARZAN	Martech	C64/Spectrum/Amstrad	77%	8	32
TASS TIME IN TONE TOWN	Activision	C64	95%	GC 6	51
TAU CETI	CRL	C64/Spectrum	93%	4	28
TENTH FRAME	US Gold	C64/Spectrum	93%	4	28
TERROR OF THE DEEP	Mirrorsoft	C64	60%	10	25
THE BARD'S TALE	Ariolasoft	C64	93%	8	49
THE COMET	Firebird	C64/Spectrum/Atari	38%	2	32
THE CURSE OF SHERWOOD	Mastertronic	C64/Amstrad/Spectrum	68%	11	43
THE GREAT ESCAPE	Ocean	Spectrum/C64	89%	8	26
THE INHERITANCE	Infogrames	C64/Amstrad	91%	GC 10	36
THE PAWN	Rainbird	C64/Atari ST	96%	MO 7	47
THE PLANETS	Martech	Spectrum	92%	3	18
THE SACRED ARMOUR OF ANTIRAIID	Palace	C64/Spectrum	93%	7	34
THE SENTINEL	Firebird	C64/Prodest		MO 7	16
THE SYDNEY AFFAIR	Infogrames	C64	77%	12	54
THE VERY BIG CAVE ADVENTURE	CRL	C64	75%	3	63
THE WAY OF THE TIGER	Gremlin Graphics	C64/Spectrum/MSX/C16	70%	4	32
THEY STOLE A MILLION	39 Steps	Spectrum/C64	90%	GC 9	30
THINK!	Ariolasoft	Spectrum	89%	7	44
THRUST	Firebird	C64/Spectrum	94%	GC 1	22
TIME TRAX	Mind Games	C64	80%	4	38
TOMAHAWK	Digital Integration	Spectrum	90%	1	33
TOP GUN	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	68%	10	27
TRAIBLAZER	Gremlin	C64/Spectrum/Atari/Msx/Amstrad/ C16	93%	GC 7	30
TRANSFORMERS	Activision	C64	40%	11	26
TUBULAR BELLS	Nu Wave	C64	44%	4	22
TWO ON TWO	Activision	C64/Atari ST/Amiga	73%	6	24
UCHI-MATA	Martech	C64/Spectrum	89%	7	20
URIDIUM	Hewson	C64/Spectrum	94%	GC 1	28
V	Ocean	C64/Spectrum/Amstrad	40%	2	23
VELOCIPEDE II	Players	C64	36%	6	44
VERA CRUZ	Infogrames	C64/Spectrum/MSX	77%	10	62
VIETNAM	US Gold/SSI	C64	92%	GC 6	48
VOID RUNNER	Mastertronic	C64	85%	11	40
WAR	Martech	C64/Spectrum	44%	5	34
WARRIOR II	Nexus	C64	88%	8	44
WEST BANK	Gremlin Graphics	Spectrum/C64	75%	10	38
WILLOW PATTERN	Firebird	Spectrum	75%	1	32
WIMBLEDON	Gremlin Graphics	C16/ + 4	65%	4	31
WINTER EVENTS	Anco	C16/ + 4	95%	6	22
WINTER OLYMPICS	Tynesoft	C16/ + 4	55%	1	30
WORLD CUP CARNIVAL	US Gold	C64/Spectrum/C16/ + 4	11%	3	39
WORLD GAMES	Epyx	C64/Spectrum/Amstrad/Atari	98%	MO 6	16
XCELLOR 8	Gremlin	C16 + 4	66%	8	36
XENO	Anf	C64/Spectrum/Msx	86%	8	4
XEVION	US Gold	C64/Spectrum/Amstrad	21%	9	21
YIE AR KUNG-FU	Imagine	C16 + 4	32%	7	43
YIE AR KUNG-FU II	Imagine	C64/Spectrum/Amstrad	75%	8	38
ZOIDS	Martech	C64/Spectrum/MSX	92%	1	34
ZONE RANGER	Firebird	C64	80%	11	33
ZUB	MAD	C64/Spectrum/Amstrad	38%	10	34

SPEED KING KONIX



THE WORLD'S FIRST HIGH PERFORMANCE JOYSTICK.

L. 25.000

- * L'unico joystick **anatomico** con microswitch ad alta affidabilità.
- * Leggero e affidabile, per un gioco veloce.
- * Il joystick europeo più amato dagli americani.

Novità

U.S. GOLD

la Casa Editrice di Software numero 1 in Europa.

Just when you've parred the course...

LEADERBOARD

Executive Edition

Amateur and professional modes
18 hole golf courses

CBM 64128
£9.99
£14.99



LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128

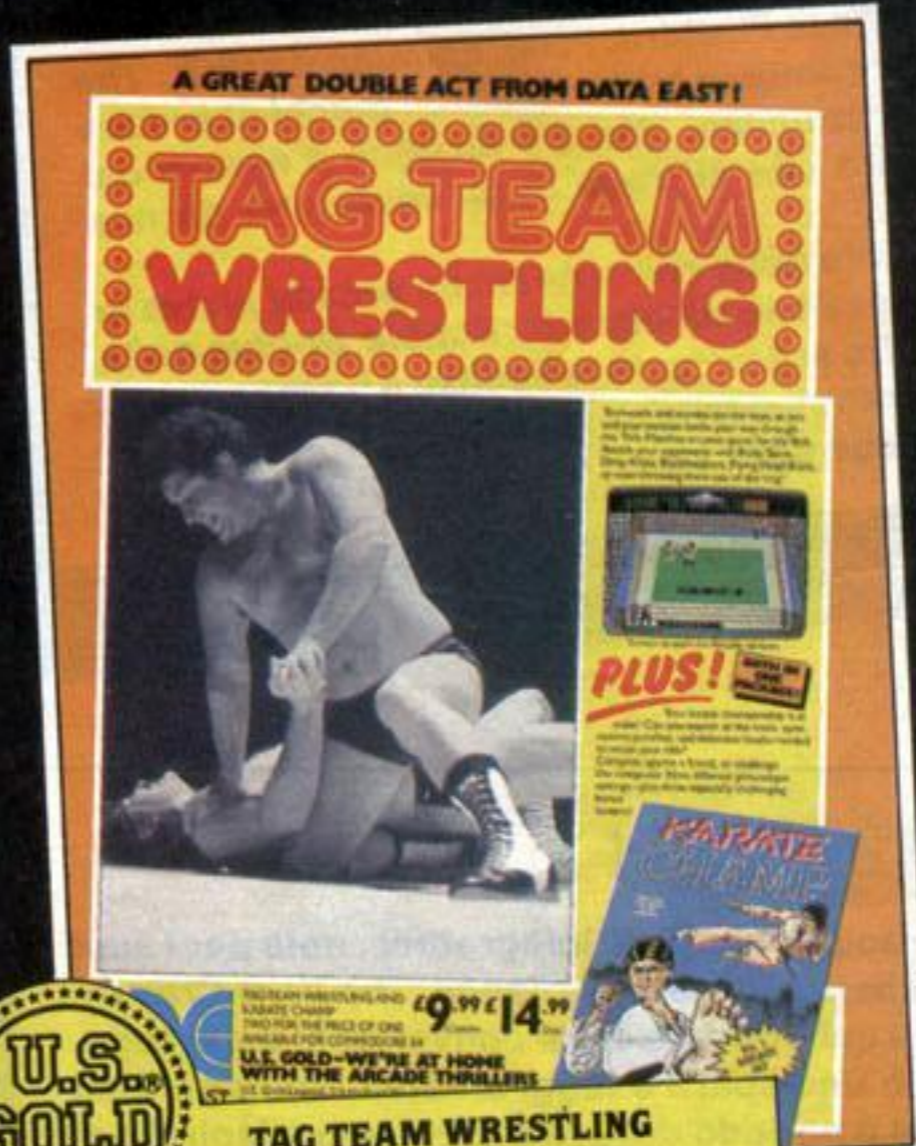
A GREAT DOUBLE ACT FROM DATA EAST!

TAG TEAM WRESTLING

PLUS!

9.99 £14.99

U.S. GOLD - WE'RE AT HOME WITH THE ARCADE THRILLERS



TAG TEAM WRESTLING
CBM64/CBM128

10th FRAME



TENTH FRAME
Amstrad/CBM64/CBM128/
Spectrum

THE HOME COMPUTER VERSION OF THE COIN-OP CLASSIC

METROCROSS



METROCROSS
Amstrad/C-64/C-128/
Spectrum

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.

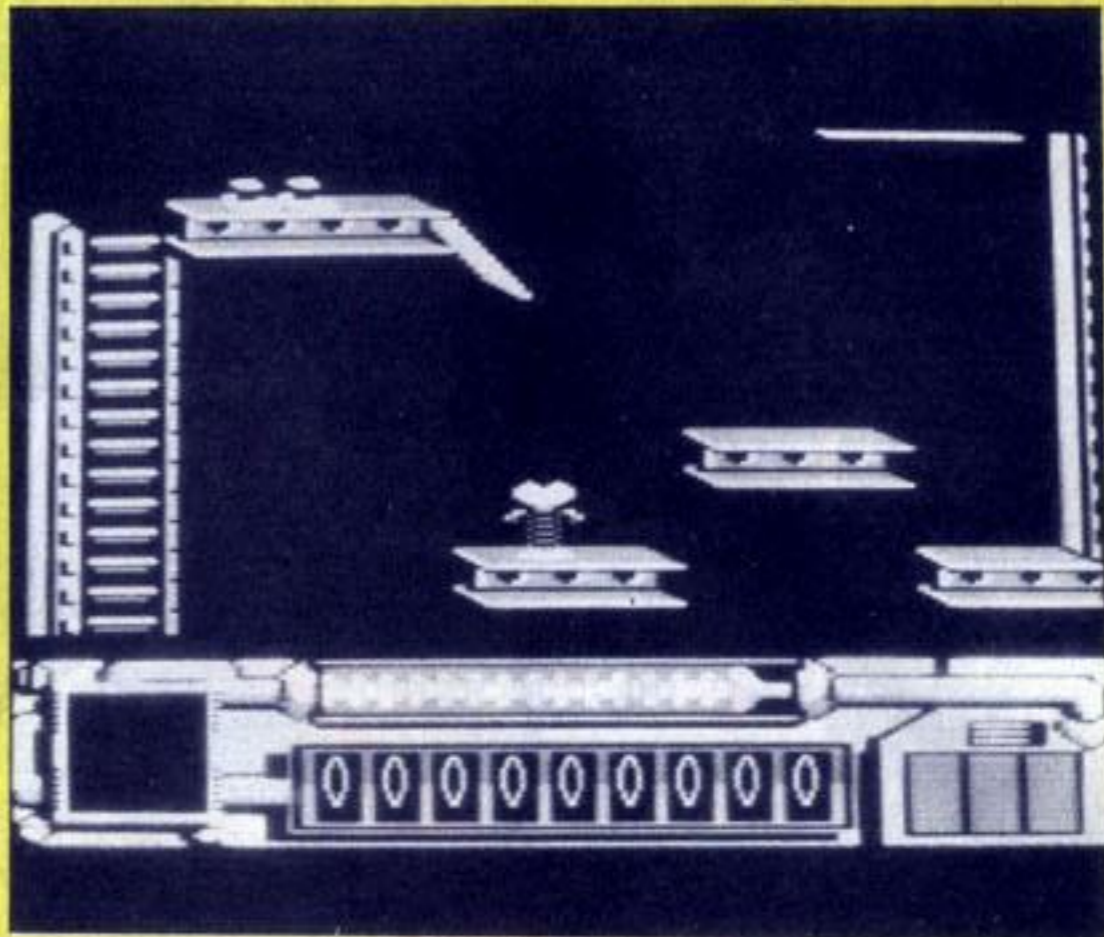
COME AI VECCHI TEMPI

Vi ricordate quando bastava entrare in una sala giochi per trovare i buoni vecchi *Space Invaders*, *Asteroid*, *Snake* e *Space War*? Ora potrete ritornare a quei tempi senza muovere un piede dalla vostra poltrona preferita, ci ha pensato la Firebird. Programmato da Ubik, *The Big Four Pack* contiene tutti e quattro i giochi al prezzo di un gioco economico! Non c'è bisogno d'essere dei geni per capire che si tratta di un'occasione da non perdere...

Sempre sul fronte delle conversioni da arcade arriva la notizia della versione ufficiale di *Bubble Bobble* della Taito. La Firebird si è cuccata la licenza e ha messo sotto i suoi programmatori per realizzare le versioni di questo classicone per i vostri computer preferiti.

IL RITORNO DI THINGIE

Molti lettori ci hanno chiesto che fine ha fatto Thingie, uno degli "eroi da margine" di Zzap! Finalmente possiamo svelarvi il motivo della sua assenza... Infatti la Gremlin Graphics ha annunciato per agosto l'uscita di *Thing Bounces Back* che vede il nostro molluto amico in azione all'interno di una fabbrica di giocattoli.



PROHIBITION

La software house francese Infogrames, nota per i suoi adventure dinamici (*The Inheritance*, *The Vera Cruz Affair*) si lancia sul mercato delle conversioni da arcade. *Prohibition*, è uno spara e fuggi ambientato negli Stati Uniti durante il periodo del proibizionismo e ispirato al gioco da bar *Empire City: 1931* della Seibu Kaihatsu. Scrutando le strade e gli edifici della città attraverso il mirino del vostro fucile di precisione dovete eliminare i membri di una gang di banditi.

Il gioco sarà disponibile nelle versioni per C64, Amstrad e Atari.

MASK

Il prossimo prodotto della Gremlin Graphics sarà *MASK*, un gioco basato su una serie di cartoni animati. Programmato dallo stesso team che ha realizzato *Gauntlet* per la US Gold, segue le mosse di Matt Traker e degli agenti della MASK perennemente impegnati nella battaglia tra la Terra e la VENOM (Vicious Evil Network Of Mayhem). Diversi agenti della MASK sono stati sparsi in giro per il tempo e Matt deve viaggiare nelle varie situazioni temporali per recuperare i suoi compagni. Solo quando tutta la squadra sarà riunita potrà ingaggiare lo scontro finale con VENOM e assicurare la salvezza alla Terra. In ogni zona temporale Matt, che è dotato di un mezzo di trasporto chiamato Thunderhawk, deve respingere gli attacchi dei nemici, evitare i pericoli e trovare gli agenti e le loro maschere in un tempo limite.

MASK sarà disponibile al pubblico nelle prime settimane di luglio.

TEMPO DI PLAYGROUND

Con il bel tempo rifioriscono i *playground*, i campi da basket all'aperto dove si sfidano i campioncini di quartiere e nascono le stelle del futuro. Con grande gioia dei redattori di Zzap!, assidui frequentatori dei campi comunali di tutta Milano, la Epyx ha annunciato la produzione di *Street Sports Basketball*, scritto dall'indimenticabile Andrew Spencer, autore del mitico *International Soccer* e di *International Basketball* per il C 64.



PARADE

1. (1) WORLD GAMES
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

2. (21) ARKANOID
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

3. (2) GREEN BERET
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 93%

4. (3) COBRA
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 93%

5. (6) CHAMPIONSHIP WRESLING
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

6. (5) GHOST'N'GOBLINS
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

7. (7) SANXION
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

**8. (6) THE SACRED ARMOUR
OF ANTIRIAD**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

9. (12) AVENGER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 86%

**10. (30) MASTERS OF
THE UNIVERSE**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 60%

11. (-) ENDURO RACER
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 89%

12. (8) FIST II
MELBOURNE HOUSE
ZZAP! PAGELLA 39%

13. (9) DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 39%

14. (10) SUPER CYCLE
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

15. (11) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 85%

16. (13) FLASH GORDON
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

17. (-) MUTANTS
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

18. (15) 1942
ELITE
ZZAP! PAGELLA 81%

19. (16) GAUNTLET
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

20. (28) SPACE HARRIER
ELITE
ZZAP! PAGELLA 45%

21. (-) DELTA
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 74%

22. (17) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

**23. (18) SCOOBY DOO
ELITE**
ZZAP! PAGELLA 91%

24. (19) THE SENTINEL
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

25. (20) TRAILBLAZER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 93%

26. (22) LEADERBOARD
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

27. (23) FUTURE KNIGHT
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 69%

28. (24) LABYRINTH
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 79%

29. (26) PAPERBOY
ELITE
ZZAP! PAGELLA 84%

30. (29) THE GREAT ESCAPE
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 89%

ZZAP! PARADE

Nome

Cognome

Indirizzo

.....

.....

I miei giochi preferiti:

1

2

3

4

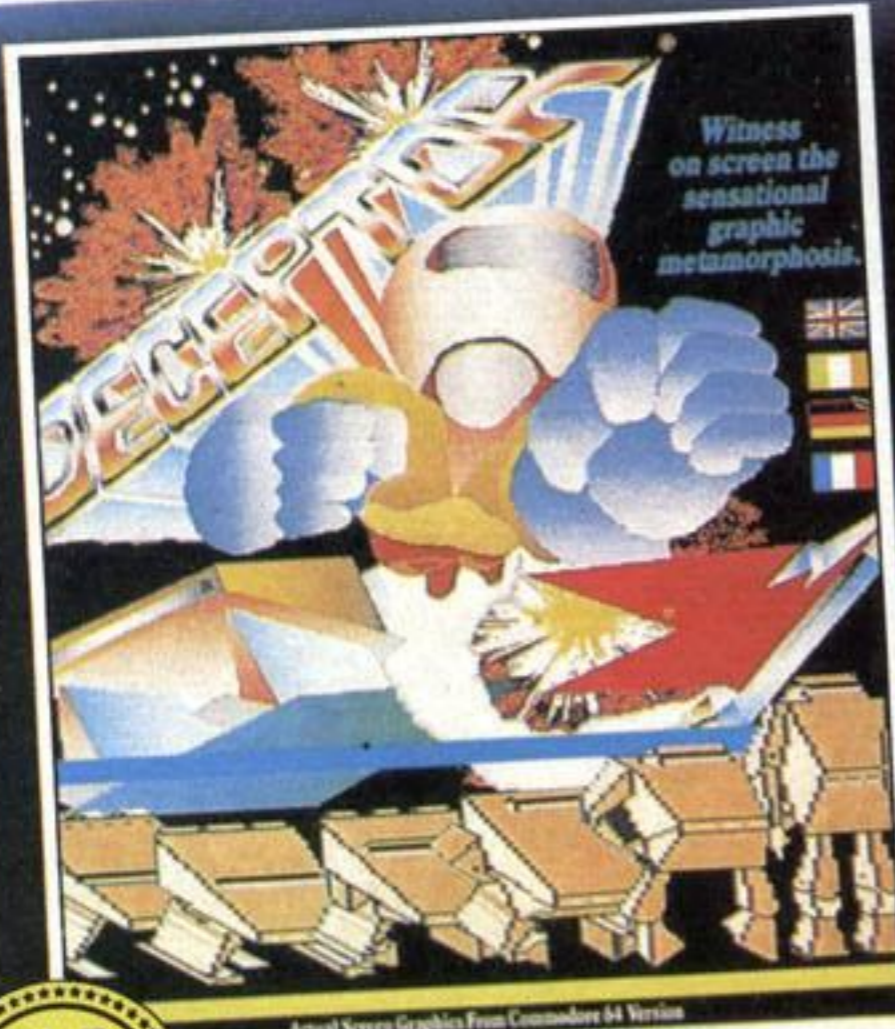
5

Spedite Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano

Novità

U.S. GOLD

La Casa Editrice di Software numero 1 in Europa.

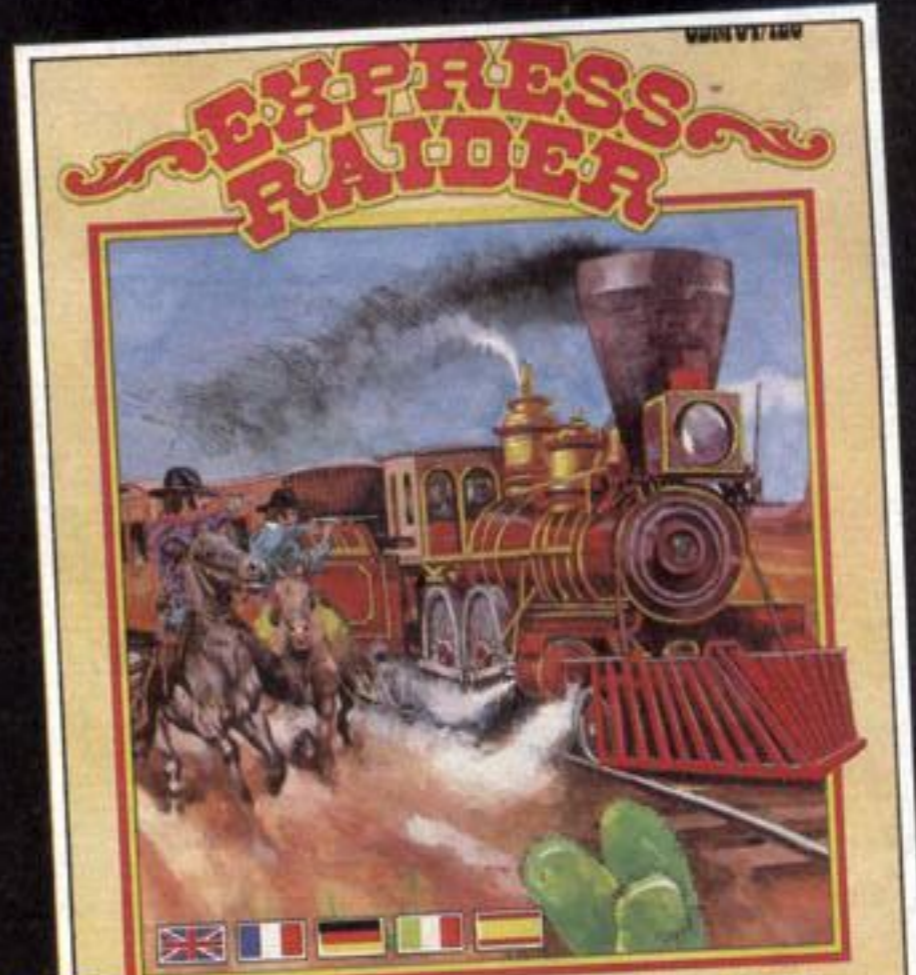


Witness on screen the sensational graphic metamorphosis.

Actual Screen Graphics From Commodore 64 Version



DECEPTOR
CBM64 / CBM128



EXPRESS RAIDER

DATA - WE'RE AT HOME WITH -
THE ARCADE THRILLERS!



EXPRESS RAIDER
Amstrad / CBM64 /
CBM128 / Spectrum



AMERICA'S favourite

3 MOUTH WATERING CHALLENGES!

There's already one American sensation that's established itself as a firm UK favourite, now we've taken that same formula and crammed 7 succulent fillers into 2 appetising packages.

4 JUICY THRILLERS!

big value choice



BRODERBUND
CBM64 / CBM128



You are invited to join the Murder Club, but be careful you could end up **KILLED UNTIL DEAD**



KILLED UNTIL DEAD
Amstrad / CBM64 /
CBM128 / Spectrum

U.S. Gold (Italia), Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Varese).
Tel: (0332) 212255.

Riassunto

ERA la cattedrale del perfido Vilgarre l'astronave di cui Cross aveva bisogno per salvare i suoi passeggeri dispersi. Solo Karr avrebbe potuto fermarli... e non poteva essere ucciso...

THE TERMINAL MAN





SOLO PERCHE' POTESSI UCCIDERE PER TE

NNG!



L'HO FATTO PER TE, VILGARRE: ORA LO FACCIAMO A TE!

AAAARGH!



LA TUA PROMESSA CROSS?! E' VERO... E' POSSIBILE...

DA QUESTA PARTE



ENTRA LI. TI PROMETTO CHE NON NE USCIRAI PIU'. NON SENTIRAI NIENTE

SE MI STAI IMBROGLIANDO...

NON TI IMBROGLIO! PRESTO!



COME FARA? SAPPIAMO CHE NON SI PUO' FAR FUORI QUEL DISGRAZIATO: SI RIGENERA...

LE CELLULE NON POSSONO RIGENERARSI SE NON ESISTONO PIU'. UNA VOLTA CHE L'ANTIMATERIA AGISCE IN QUESTO CAMPO TRATTORE LE SINGOLE PARTI DEGLI ATOMI DI KARRIAN SI SPERDERANNO IN MILIONI DI UNIVERSI...



CROSS MANIPOLA I COMANDI DEL TRATTORE E, MANO A MANO CHE RAGGIUNGEVA LA PIENA POTENZA...

IL MALE... IL DIAVOLO... E' ANDATO...

ANDATO... GRAZIE... FINALMENTE LA PACE...



ORA DEVO ANDARE, MI MANCHERETE. SIETE STATI DEI BUONI AMICI.

CHE CAVOLO VAI DICENDO?



DENTRO L'ASTRONAVE NON CI SONO I COMANDI DI ACCENSIONE, IL LANCIO VA GESTITO DA FUORI: DA UNA DELLE TORRI DELLA CATTEDRALE. IL SISTEMA DI GUIDA E' IN OTTIME CONDIZIONI. HO GIA' FISSATO LA ROTTA PER LA TERRA.

MA NON PUOI... COSA NE SARA' DI TE?



POSSO... ANZI DEVO. IN QUESTE SETTIMANE TU E JIN MI AVETE INSEGNATO AD ESSERE UN UOMO, ERA BELLO E SONO FELICE...



MA ORA DEVO ESSERE DI NUOVO UNA MACCHINA...



ADDIO!

JIN-JIN! SVEGUATI!



DIABOLO...



SUBITO, CROSS SI SEDETE ALLA CONSOLE DEI COMANDI ORA FUNZIONANTE. LA PARTE ANDROIDE DEL SUO IBRIDO METABOLISMO SI COLLEGO' DIRETTAMENTE AL SISTEMA DI LANCIO DELLA 'CATTEDRALE'.

PORTE E SFIATATOI CHIUSI. SISTEMA SICURO E FUNZIONANTE

ACCENSIONE!



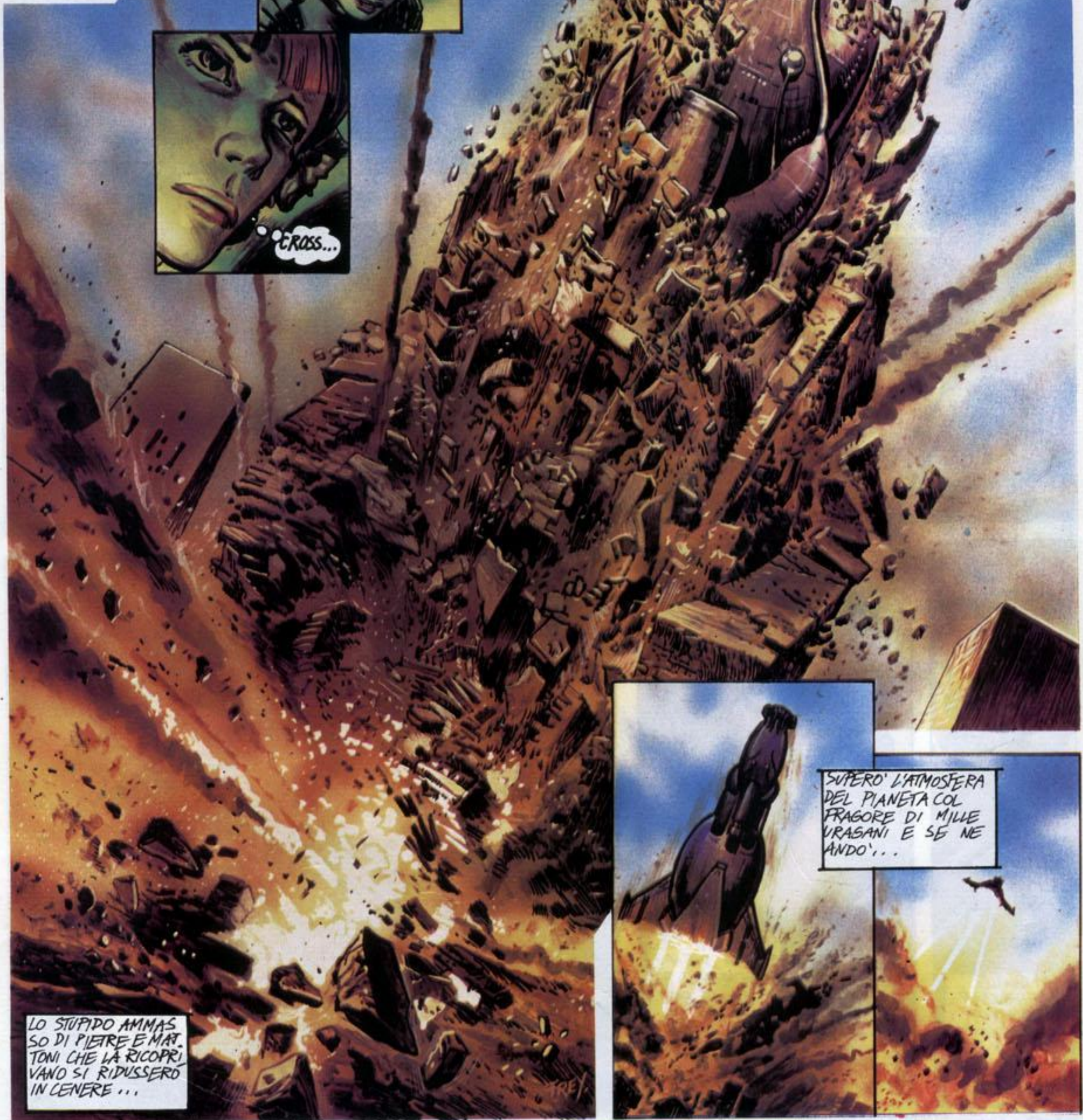
CROSS
DOV'E' CROSS?
MANDRELL!

STA ESE-
GUENDO IL PRO-
GRAMMA CHE GLI ERA
STATO DATO, PER NOI E'
IL MOMENTO DI TOR-
NARE SULLA TERRA.

SPINTA DALL' IMMENSO
POTERE DEI SUOI MOTO-
RI, L' ANTICA ASTRONA-
VE SI LIBERO' FACIL-
MENTE...



CROSS...



LO STUPIDO AMMAS-
SO DI PIETRE E MAT-
TONI CHE LA RICOPRI-
VANO SI RIDUSSERO
IN CENERE...



SUPERO' L'ATMOSFERA
DEL PIANETA COL
FRAGORE DI MILLE
URASANI E SE NE
ANDO'...





E MENTRE LA PERFIDA CITTA' DI KEBWOB SI CONSUMAVA TRA LE FIAMME, CROSS LA OSSERVAVA...

LA PARTE UMANA RIMASTA ERA TRISTE...



MA IL COMPUTER AVEVA FATTO IL SUO LAVORO: I PASSEGGERI SAREBBERO TORNATI A CASA

ORA DOVEVA FARE CIO' CHE I COMPUTER FANNO NORMALMENTE QUANDO FINISCONO UN PROGRAMMA

MA CROSS NON ERA SOLO UN COMPUTER

C'ERA L'ELEMENTO VIRALE...

SPEGNERSI

VOLEVA VIVERE...

C'ERA LA PARTE UMANA, RICETTACOLO DI EMOZIONI E DI SPERANZE...



MA QUALE SPERANZA? DI UNA VITA SENZA SCOPO? NON E' UN PROGRAMMA CHE HA SENSO SVILUPPARE...

IL COMPUTER CHE L'AVEVA FATTA. DELUSE...

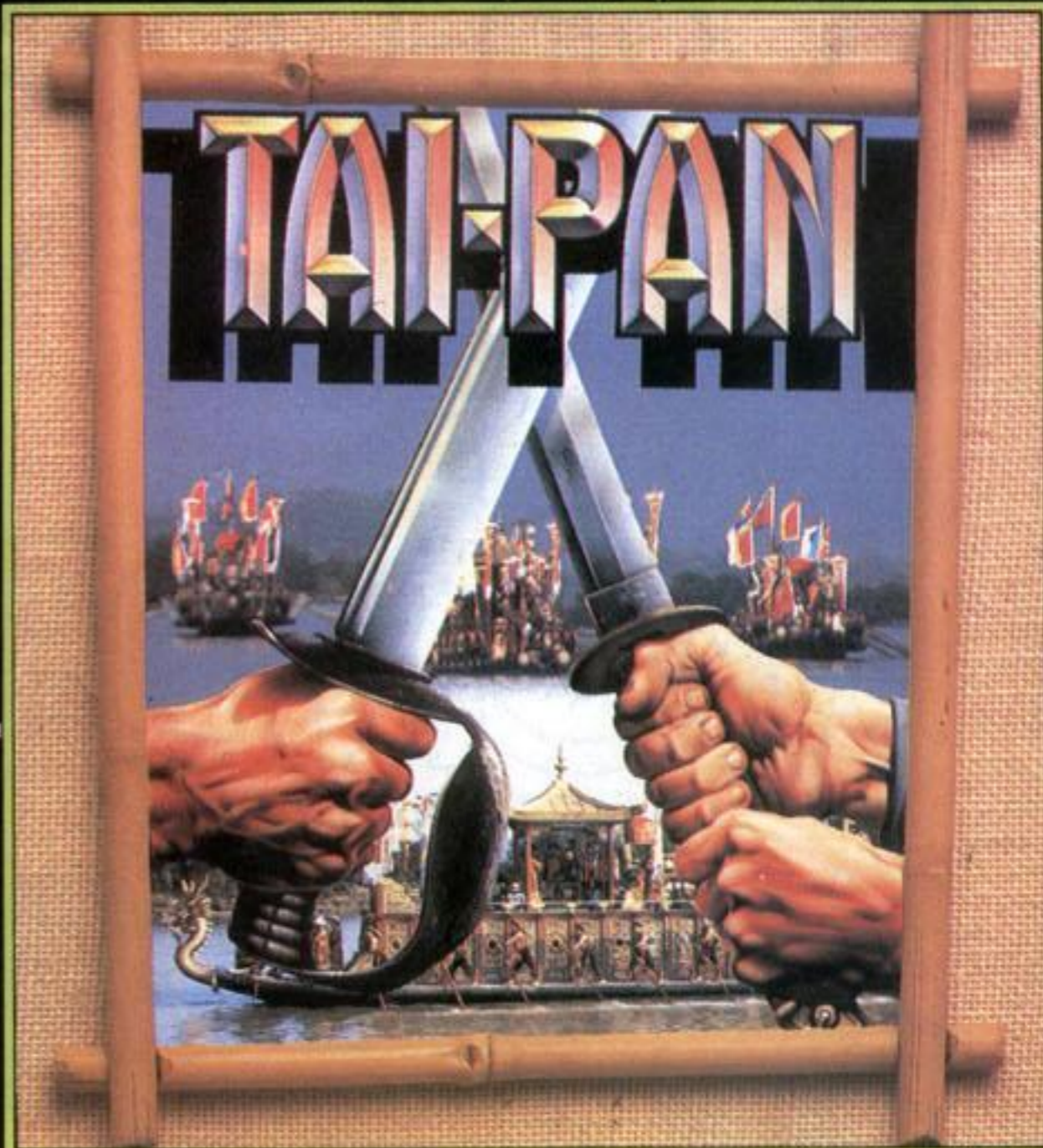
SFUMO LE IMMAGINI CHE AVEVA GENERATO PER CREARE LE PARTI MANCANTI DEL CORPO DI CROSS. CESSO' DI CONTROLLARE LE FUNZIONI E SI BLOCCO'...

BUFFO... PERO'... SI SENTI... FELICE...

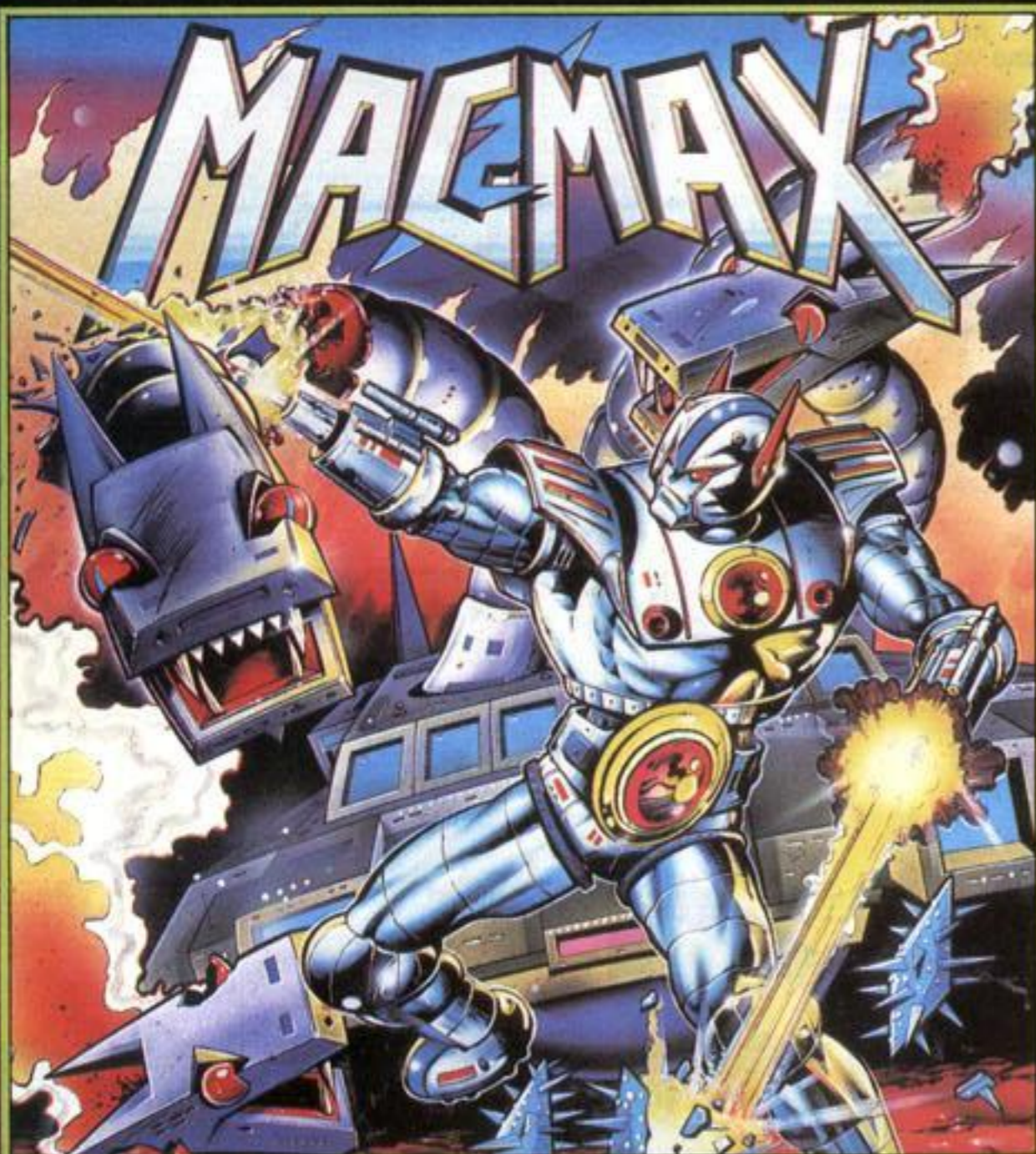


Head e Heels sono due personaggi che vivono in simbiosi uno sulle spalle dell'altro. Ma quello che riescono a fare ha dell'incredibile: fomentare rivolte contro il temibile imperatore Blacktooth. C64, Spectrum, MSX, Amstrad PWC
L. 18.000

ocean

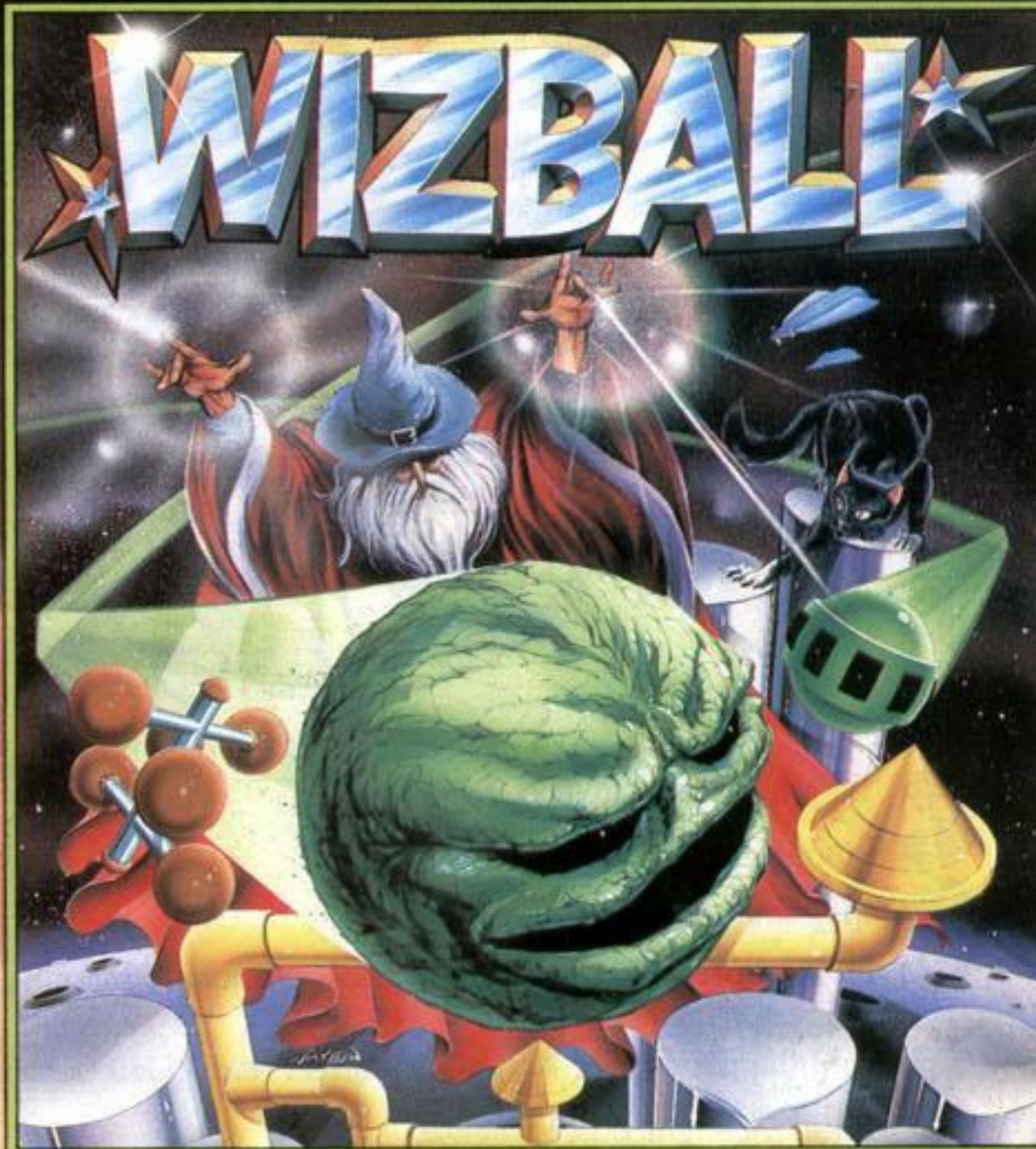


Dall'autore di Shogun ecco TAI PAN, un'incredibile storia di pirati e avventurieri, un mondo di sangue, tradimenti e cospirazioni. Entra nella sua atmosfera e non ne uscirai più!
C64, Spectrum, Atari ST.
L. 18.000



Il progetto per un robot della civiltà galattica. Trova e assembla tutti i pezzi sparsi del nostro eroe e mandalo incontro agli invasori alieni. MAG MAX è una macchina da guerra per chi sa usarla... C64, Spectrum, Amstrad. L. 18.000

**...the name
of the game**



Zork odia i colori e ha deciso di eliminarli dall'Universo. per riportare i colori nel mondo combatti le forze aliene e raccogli certe icone ad effetti speciali. Un gioco molto, molto particolare.
C64

L. 18.000

È un'esclusiva:

MASTERTRONIC s.a.s., via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255 (5 linee) - Fax 0332/212433

Il Coin-Op a casa tua. I Co

Tutta l'azione dei fratelli più g

SE

WONDER BOY

'Wonderboy mi ricorda Super Mario Brothers... nulla può nadare storto con Wonderboy, abilità, tempismo... e tanto sano divertimento'.

'Vestito per uccidere con pannolino e casco, alla guida di un mono-pattino e armato di un'ascia di pietra, è nato Wonderboy - pronto a lottare contro i cattivi più cattivi, a saltare i burroni più profondi, a rischiare la vita ogni momento'.

Arcade Action
Computer and Video Games



ARCADE SCREEN



ARCADE SCREEN



JUMP INTO THE WORLD

- 🎮 'La più avvincente gara di enduro'
- 🎮 'I migliori sprite'
- 🎮 'Massima giocabilità'
- 🎮 'La migliore conversione da coin-op' Popular Computing Weekly
- 🎮 '... brillante' Arcade Action, Computer and Video Games
- 🎮 'Il tuo Megagioco per Sinclair'

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE®

ENDURO

È un'esclusiva MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini
Tutti i d

pin-Op fedeli agli originali.

randi senza lasciarti al verde.

GA®



OF ENDURO RACING

QUARTET

La Colonia Spaziale "06" è stata attaccata dai pirati dello spazio. Per mettere fine a queste invasioni è stata chiamata una squadra molto speciale, si fanno chiamare "Quartet".

'... estremamente avvincente, tutto da giocare'.

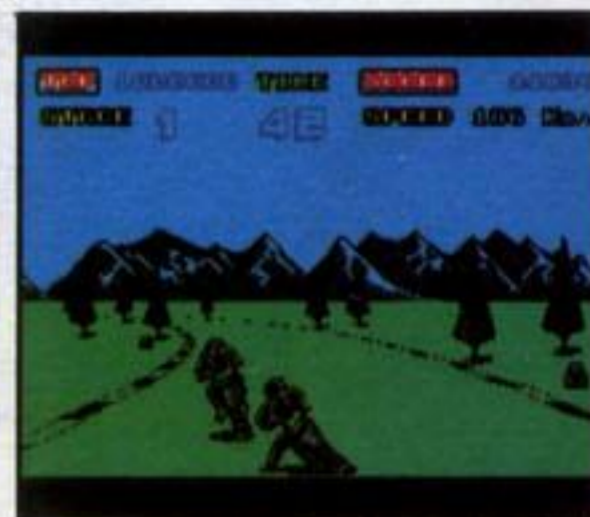
Arcade Action
Computer and Video Games



ARCADE SCREENS



RACER™



SPECTRUM SCREENS

ni, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/212255
tutti riservati

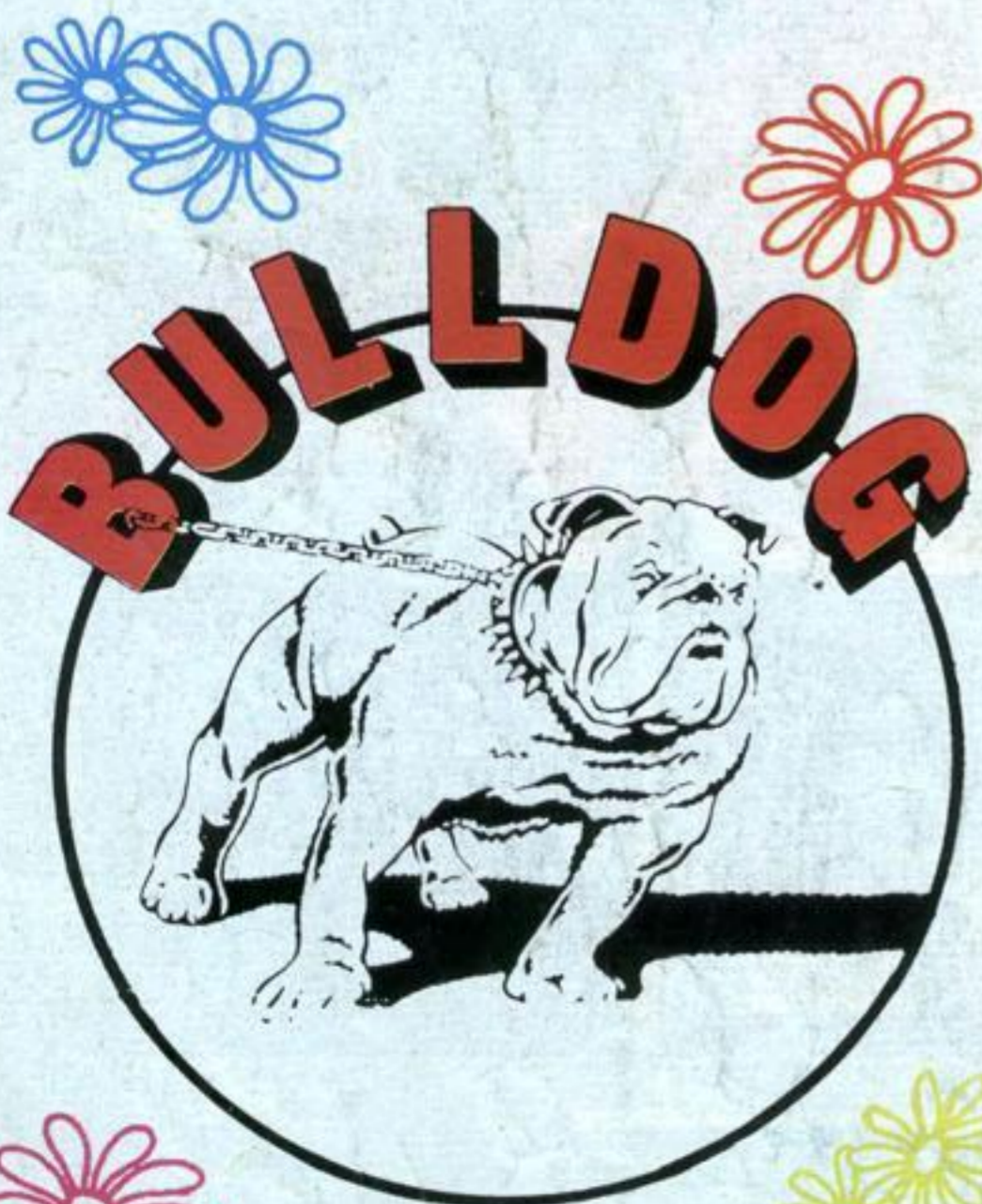
TM & © SEGA 1986. All Rights Reserved. Activision, Inc. Authorized User.
Mail order: Activision (UK) Ltd., 23 Pond Street, Hampstead, London NW3 2PN.
Tel: 01 431 1101



Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000

MASTER
COMPUTER



RONIC
GAMES



L'ESPOSITORE **COMPUTER GAMES**
STA DIVENTANDO ANCORA PIÙ GRANDE!
È IN ARRIVO UNA NUOVA GAMMA
DI GIOCHI **ORIGINALI**



LICENSED TO THRILL
AMERICANA
SOFTWARE



AL SOLITO PREZZO DI L. 5.000 E L. 7.500
E SEMPRE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO!

ALLORA CHE COSA ASPETTI?
CON TANTI GIOCHI TRA CUI SCEGLIERE
SICURAMENTE TROVERAI
QUELLO DI TUO GUSTO.



Dal tuo rivenditore di fiducia.



LICENSED TO THRILL
AMERICANA
SOFTWARE



**L. 5.000 &
L. 7.500**



L'IMPRENDIBILE BEEP-BEEP
E' STATO FINALMENTE
CATTURATO...

ROAD RUNNER

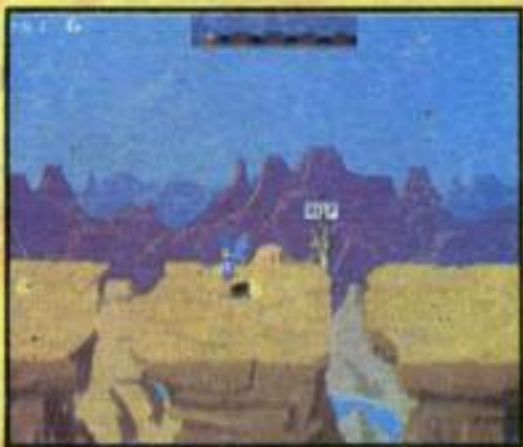
LO SMASH HIT DA BAR CHE
HA RICREATO FEDELMENTE
LA DINAMICA DI QUESTO
FAMOSISSIMO CARTONE
ANIMATO



A chi non piacciono le spassose avventure del furbissimo Road Runner mentre si fa beffe del povero Wile E. Coyote? (O è il contrario...?) Ora hai la possibilità di scoprire chi realmente è il più furbo, impersonando Road Runner in questo cartone animato tutta-azione che ha ricreato alla perfezione le divertenti storie in cui i due personaggi si rincorrono a perdifiato, lasciando anche chi guarda senza più aria nei polmoni! Corri senza fermarti attraverso profondissimi canyon, lungo interminabili autostrade, seguendo la traccia di mangime per uccelli che trovi disseminata lungo il cammino (o è questa la prima di una serie di micidiali trappole?). Ma attento ai camion in corsa, alle mine che potrebbero scoppiarti sotto le zampe, e alle pozze di viscido olio. Quali altri piani starà escogitando quel furbone di un coyote mentre si nasconde aspettando il tuo arrivo e già pregustando il momento in cui potrà gustarsi in pace un succulento arrosto con contorno di patate fritte? Ma noi siamo sicuri che tu, con ineffabile grazia e agilità, riuscirai ad evitare tutti gli sporchi scherzi che il furbone ha in serbo per te, lasciandolo con un palmo di naso e con un "Beep-Beep". Allora nervi d'acciaio e gambe in spalla "Beep-Beep", uccello più veloce del mondo, altrimenti, "Sorry", buonanotte e "Burp, Burp"!!!



CBM 64/128 SPECTRUM 48K AMSTRAD ATARI ST



© 1986 Warner Bros. and
Atari Games Corporation. All
rights reserved.
*Trademark of Warner Bros.
used by Atari Games
Corporation under license.

U.S. Gold Italia,
Via Mazzini 15
21020 Casciago (Varese)
Italia.

Schermata della versione arcade

