

N.32 MARZO 1989
L.4000

NEW LOOK!

video

games

RAM

**ZAK
MCKRACKEN
AND THE ALIEN
MINDBENDERS**

LA PARTE
FINALE
DELLA
MEGA
SOLUZIONE



**ROCKET
RANGER
FINALMENTE
SUL C64
LED STORM
LE STRADE
DEL FUTURO**

COIN-OP SPECIAL
Tiger Road
Dragon Ninja
Wec Le Mans
Soldier Of Light



MEGA RECENSIONI

NEWS SOLUZIONI
HINTS'N'TIPS PREVIEW
RPG FANTASY

VINDICATORS

Vindicators è la fedele conversione del famoso coin-op. E' l'anno 2525. Un'armata di 14 stazioni spaziali aliene si sta avvicinando alla Terra.

Il loro atteggiamento è ostile. Gli scanner a lunga distanza indicano che un attacco diretto sarebbe inutile per la spessa corazza che ricopre le navicelle.

L'unico modo per distruggere gli invasori è quello di penetrare le file nemiche con i tuoi strategici carri armati SR. 88, meglio conosciuti come "Vindicators".



TENGEN

Il Novo Nome Nella Coin-Op Conversione.

VINDICATORS

Per uno o due giocatori, Vindicators è dotato di incredibile azione e grafica. Ti sfida a penetrare una dopo l'altra tutte le stazioni e i loro sorvegliatissimi corridoi, localizzare e distruggere le stanze di controllo.

Oltre a distruggere carri nemici, devi costantemente fare il pieno di carburante, attraverso i vari livelli di ogni stazione.

Dopo aver distrutto tutte le stazioni nemiche dovrai incontrarti con l'Imperatore dell'impero alieno.

*Vinci e il mondo ti acclamerà!
Perdi, e allora addio!!!!*



C64	cass./disco	Lit. 15.000
Amstrad	cass.	Lit. 15.000
Spectrum	cass.	Lit. 15.000
Amiga	disco	Lit. 25.000
Atari ST	disco	Lit. 29.000

Distribuito in Italia da

LEADER
DISTRIBUTIONE

Programmed by Consult Computer Systems.

© 1988 Tengen

WKS 6128 TV

Fantastico Computer Fantastica TV

Fantastico, ora Amstrad ti propone un vero computer che è anche un vero TV color! Per divertirti, imparare, fare.

Tutto, proprio tutto a L. 999.000 + IVA.

TUTTO COMPRESO.

La stazione WKS 6128 TV comprende tutto questo:

— CPC 6128 CTM, 128 Kb RAM, velocissimo Disk drive da 3". Monitor a colori, uscita stereo. Tastiera, joystick e ben 50 programmi. Cioè, un vero computer facile e pronto anche per il divertimento di tutti.

— Tavolo a ripiani, per crearti il tuo angolo di lavoro, divertimento o relax.

— Sintonizzatore TV e antenna amplificata. Così la tua stazione diventa anche il tuo angolo TV color!

Il tutto a L. 999.000 + IVA. Approfittane, subito!

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivi: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LITROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola. Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.



AMSTRAD

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

**Tutto a
999.000** + IVA

Computer, Monitor a colori,
Sintonizzatore TV, Antenna, Tavolo.





SOMMARIO

QUELLI DI SEMPRE...

FUGACI PAROLE

7 **EDITORIALE**
O Zzapp!(ettino), vestito di nuovo...

9 **POSTA**
Là nella Casella Sconfinata, dove i filosofi si difendono e i demenziali imperversano...

51 **TOP SECRET**
Soldati di ventura, reduci del Vietnam... e minacce aliene lungo i fili del telefono!!!

33 **PREVIEW**
Tutte da consultare...

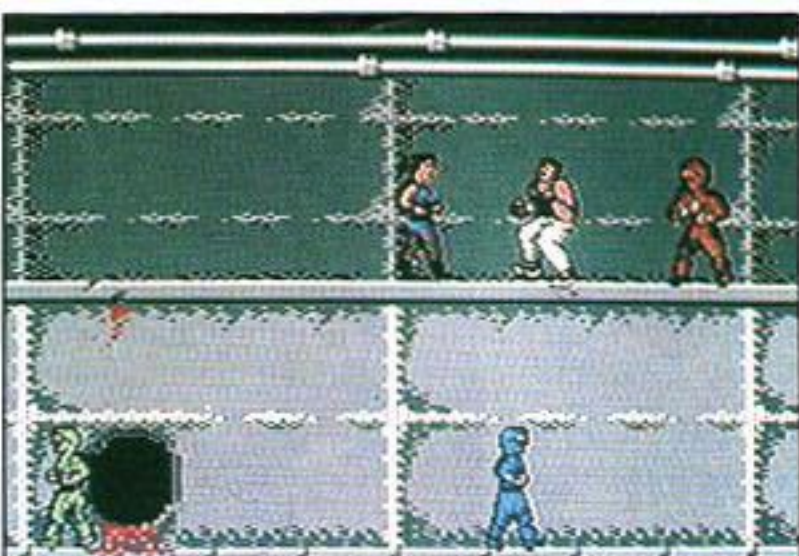
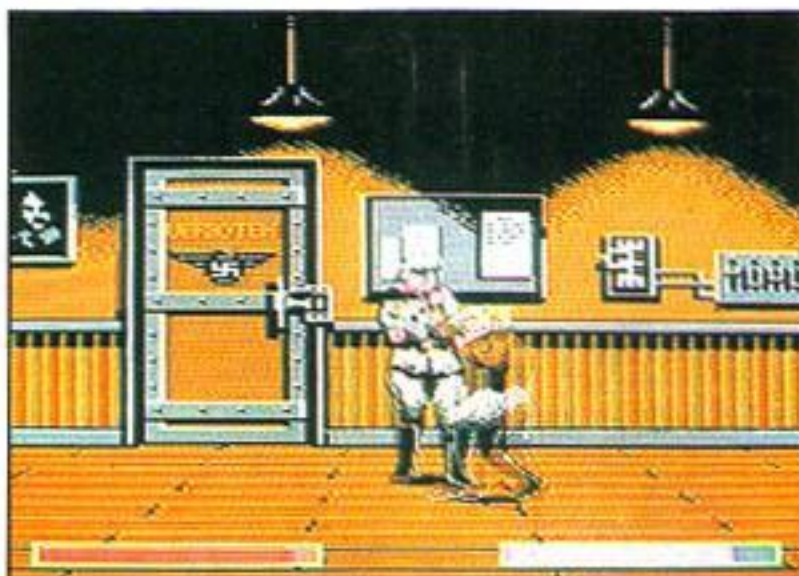
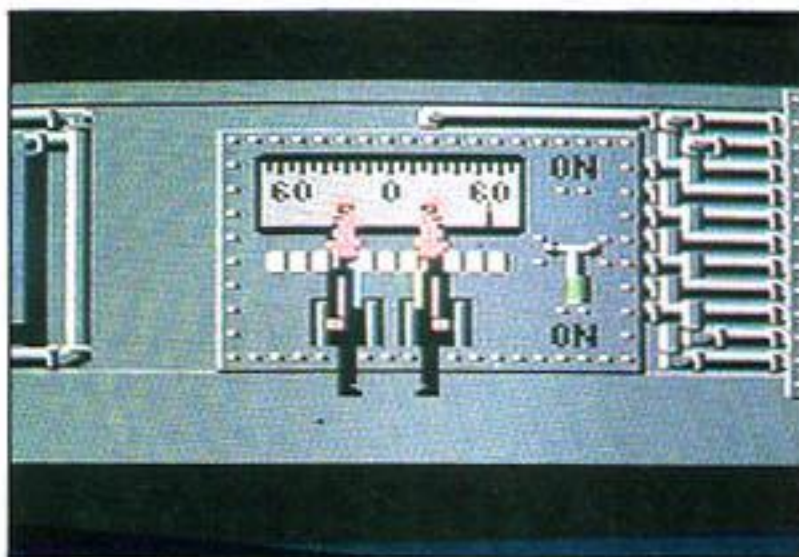
42 **A BIT OF FANTASY**
Magici minerali e basi marziane

65 **AVVENTURA**
Il coronamento di un sogno Infocom: la letteratura interattiva

68 **BUDGET GAMES**
Tra nostalgiche riproposte e novità economiche

12 **ZZAP! INTRO**
Per tutti coloro che hanno ancora dei dubbi sulle LEGGI di Zzap!
(CHI, DITEMI CHI E'!!!!)

80 **THE WORD**
Licenze cinematografiche e... giochi di estrema destra!



GIOIE E DOLORI

14 **LED STORM**
Strade interrotte e... cybercanguri sanguinari

16 **ROCKET RANGER**
Riuscirà il nostro eroe volante a salvare il mondo dalla nazi-tirannia?

18 **DYNAMIC DUO**
Doppia occasione... mancata per la Firebird

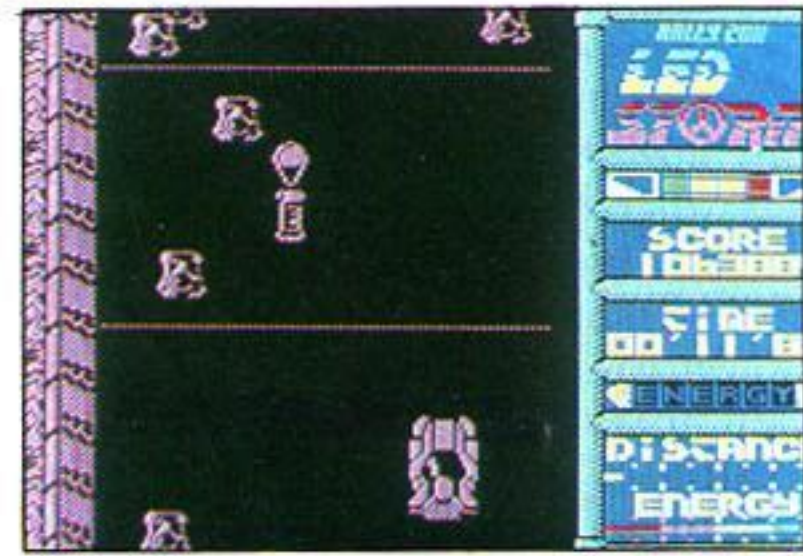
20 **ISS**
Come le fa girare la Electric Dreams non le fa girare nessuno...

22 **DRAGON NINJA**
Pugni, puppe e... shuriken

27 **SOLDIER OF LIGHT**
Problemi di 'manovrabilità'...

30 **TIGER ROAD**
Favole nipponiche ed ultraviolenza

31 **WEC LE MANS**
Addio, sogni di gloria...



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Fabio Rossi Digital Layout: Adelaide Mansi Redazione Italiana: Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello Grafica: Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia Redattori
Inglese: Gordon Houghton, Matthew Evans, Kati Hamza Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 Fotolito European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Publicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



**NINTENDO PRESENTA
TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI
CHE METTERANNO ALLA PROVA
ANCHE I PIÙ GRANDI CAMPIONI.**

Kung Fu

La famigerata banda "X" ha catturato la bella Silvia. Ma lei non ha paura: sa che prima o poi arriverà a salvarla Thomas, il grande maestro di arti marziali.

Certo non sarà una passeggiata, ma Thomas sa il fatto suo e con i suoi colpi micidiali sconfiggerà per sempre la banda "X".

Le lotte si svolgeranno su cinque piani diversi. E su ogni piano troverai un sacco di nemici che venderanno cara la pelle. Infine, al 5° piano, troverai lui, Mister X in persona. Affila le mani, e fagli vedere chi sei.



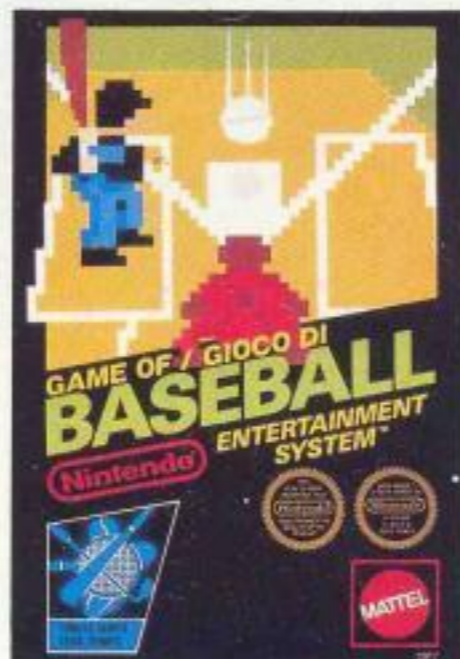
Baseball

Il gioco è serio: questa è la partita più importante del campionato.

Bisognerà fare molta attenzione e calibrare alla perfezione i 10 tipi diversi di colpi: a volte serve più forte, altre più piano, altre ancora un colpo particolare.

E bisogna correre più veloce di tutti per conquistare le basi una dopo l'altra.

Potrai batterti contro il computer o contro un amico ma comunque dovrai impegnarti un sacco: altro che gioco! Vincere è fatica!



Gumshoe

Si chiama Stevenson. È stato per anni il migliore agente dell'F.B.I., e ora fa l'investigatore privato. Ha risolto casi intricatissimi, ma questa volta è davvero preoccupato; gli scagnozzi di King Dom hanno rapito sua figlia. Deve salvarla! Ma il riscatto è assai salato: gli hanno dato 24 ore per ritrovare i diamanti della Pantera Nera di valore inestimabile.

Dovrà cercarli in giro per 4 mondi diversi, dove incontrerà amici e nemici che potranno aiutarlo o cercare di rendere il suo compito più difficile. E se non dovesse riuscire? Beh... sarebbe proprio nei guai.



OLTRE IL VIDEOGIOCO.

Marzo Pazerello

Qualcuno avrà già dato un'occhiata furtiva alle pagine che seguono (è difficile resistere alla tentazione dopo aver strappato la rivista dalle mani dell'edicolante, vero?) e magari sarà rimasto anche sorpreso dal 'nuovo look' che — timidamente — si affaccia dalle pagine dei giochi economici, da quelle del Top Secret, da alcune recensioni... ma se state leggendo queste righe siete tornati indietro a leggere l'editoriale... beh, grazie, sono commosso!

E' vero, la vostra rivista di videogiochi ha subito un piccolo 'maquillage' grafico, ringiovanendo alquanto: nell'affidare le pellicole allo stampatore abbiamo tutti incrociato le dita e pensato "speriamo che piaccia". Nel peggiore dei casi riceveremo qualche migliaio di lettere in più con proteste e minacce, e correremo ai ripari.

Ma in questo numero l'intenzione è andata anche un po' più in là delle modifiche 'estetiche', e questo lo scoprirete già nelle prime pagine — il mondo dei videogiochi sta per subire delle importanti mutazioni, e noi siamo pronti a cogliere anche la più piccola impressione di novità e sviscerarla sulle fresche e leggere (la carta utilizzata per la stampa è quella che è, si sa...) pagine di questa sempreverde rivista.

Un'ultima considerazione (e precisazione) va fatta a proposito della parte 'tradotta': questo mese è quasi la metà, dato che i nostri colleghi inglesi sembrano essersi svegliati dal 'letargo editoriale' ed hanno recensito qualche gioco abbastanza recente (ma non riusciranno mai a superare il 'gap giornalistico' che noi abbiamo creato). Ora è meglio chiudere il discorso, perché ci sono novantasei pagine da sfogliare, leggere ed utilizzare come guida per i vostri acquisti ludici...

Bonaventura Di Bello



PIU' DI 50 GIOCHI RECENSITI:

AIRWOLF	[C64 cass. L.5.000]	68	MENACE	[C64 c/d L.18/21.000]	24
BALL BLASTA	[C64 cass. L.7.500]	82	THE MUNSTERS	[C64 c/d L.n.p.]	23
BATTLESHIPS	[C64 cass. L.5.000]	69	OCEAN CONQUEROR	[C64 cass. L.7.500]	69
BETTER DEAD T. A.	[C64 c/d L.n.p.]	25	OPERATION HORMUZ	[C64 c/d L.n.p.]	28
BOMB JACK	[C64 cass. L.5.000]	76	PASTEMAN PAT	[C64 cass. L.5.000]	89
CAMELOT WARRIORS	[C64 cass. L.n.p.]	76	PETER PACKRAT	[C64 cass. L.5.000]	88
CHOPPER COMMANDER	[C64 cass. L.7.500]	73	POWERPLAY HOCKEY	[C64 disco L.29.000]	40
DYNAMIC DUO	[Spec/Amstrad cass. L.18.000, C64 c/d L.18/25.000]	18	ROCK'N'BOLT	[C64 cass. L.5.000]	90
DRAGON NINJA	[C64 c/d L.15/18.000]	22	ROCKET RANGER	[C64 disco L.39.000]	16
ELEVATOR ACTION	[C64 cass. L.5.000]	73	SABOTEUR	[C64 cass. L.5.000]	76
FOOTBALLER OF T.Y.	[C64 cass. L.7.500]	74	SKATEBOARD JOUST	[C64 cass. L.5.000]	82
FRANK BRUNO'S BOXING	[C64 cass. L.5.000]	74	SOLDIER OF LIGHT	[C64 disco L.n.p.]	27
GAPLUS	[C64 cass. L.5.000]	68	STEEL	[C64 cass. L.n.p.]	90
GHOST HUNTERS	[C64 cass. L.7.500]	85	STRIKE F. COBRA	[C64 cass. L.5.000]	77
GLADIATOR	[C64 cass. L.n.p.]	37	SUPER HERO	[C64 cass. L.n.p.]	90
GOLF MASTER	[C64 cass. L.n.p.]	86	SUPER STUNT MAN	[C64 cass. L.7.500]	91
GRYBBLI'S S.D.O.	[C64 cass. L.n.p.]	85	TERRAFIGHTER	[C64 cass. L.7.500]	91
THE IN CROWD [Compil.]	[C64 c/d L.29/39.000]	48	TIGER ROAD	[C64 c/d L.15.000]	30
I.S. S.	[C64 cass./disco L.18/25.000]	20	WARLOCK'S QUEST	[C64 c/d L.19/22.000]	39
JET BIKE SIMUL.	[C64 cass. L.18.000]	88	WEC LE MANS	[C64 d/c L.18/21.000]	31
JOCKY WILSON'S D.C.	[C64 cass. L.n.p.]	86	ZAMZARA	[C64 cass. L.n.p.]	92
JORDAN VS BIRD	[C64 disco L.29.000]	26	ZORQ QUEST II	[C64 disco L.25.000]	65
LANE MASTODON...	[C64 disco L.25.000]	66			
LED STORM	[C64 c/d L.15.000 Spectrum cass. L.15.000]	14			
LEGEND OF BLACKSILVER	[C64 disco L.18.000]	42			
MASTER BLASTER	[C64 cass. L.n.p.]	86			
MARS SAGA	[C64 disco L.35.000]	20			

[N.B. Dove è specificata la versione su disco e sono presenti più formati si tratta di quella per C64. Inoltre, le versioni citate possono anche non essere recensite in questo numero, nel qual caso lo sarebbero nel prossimo o nei successivi. I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]



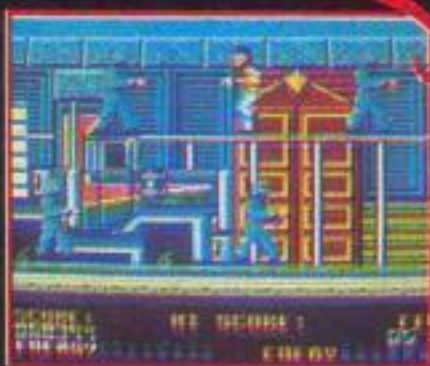
**BAD
BUDES** VS.

DRAGONNINJA

T.M.



**DE DATA
EAST**



**COMMODORE 64
SPECTRUM**



*...the name
of the game*

**AMIGA
ATARI ST**

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



Posta

I lettori di ZZAP! sono particolarmente creativi e spiritosi, al contrario dei "più seri" coetanei che scrivono a TGM.

Questo mese abbiamo deciso di suddividere la mitica rubrica postale in due categorie.

Una parte detta DEMENZIALE e una parte POLEMICA. Scindendo queste due classi potrete notare gli stili completamente differenti, che rendono ZZAP! una rivista unica e, come gli 8 bit, immortale. Sono presenti numerose risposte al Filosofo, e qualche lettera ghignosa: segno che il carnevale ha colpito anche gli smanettoni del computer.

Ora basta parlare, però, altrimenti vi annoio.

Buona lettura e preparatevi a leggere le prossime lettere con una bella coca cola e un panino al formaggio (non chiedetemi il perché, lo spirito demenziale ha colpito pure me!)

POLEMICHE ovvero SCAMBI DI OPINIONE VIOLENTI

a causa di numerosa ultraviolenza epistolare se ne consiglia la lettura ad un pubblico di soli maggiorenni (nel nostro caso ai maggiori di anni 11). I "minorenni" sono pregati di chiudere gli occhi. Grazie.

Caro ZZAP!, da ora in poi sentirai parlare molto di me: sono il CHITARRISTA. Prima di tutto vorrei fare i complimenti per la rivista, in secondo luogo vorrei fare il punto della situazione riguardo al fatto delle polemiche. Secondo me uno dei punti di forza di ZZAP! è proprio la Posta. Una posta in continuo fermento è più interessante di

una posta banale e monotona! Voglio dire che non esiste l'antipolemica, chi si definisce tale non fa altro che alimentare questa situazione e quindi la rende molto impetuosa. Se volete più recensioni per MSX o PC 128 comprate un altro giornale. Non credo però che possa esistere un giornale di questo tipo perché i giochi dei suddetti computer sono a livello VIC 20 e letteralmente subumani. 'ATARI MAGARI!' un corno! Fate polemica e distruggete la antipolemica (come si fa a distruggere una cosa che secondo te non esiste?NDR)

Un giornale con i giochi dell'MSX o del PC 128 non lo comprenderebbe nessuno! W Commodore (tanto per non fare pubblicità). E con questa premessa (chiamala premessa: praticamente è durata tutta la lettera!, NDR) chiudo la parentesi (!!! , NDR) aprendo un altro discorso! Abbattiamo la pirateria! Distruggiamo chi gioca illegalmente! W i chitarristi! Amici uniamoci! W la polemica e togliamo le recensioni di giochi miseri e schifosi (dell'MSX... per non fare nomi) e apriamo le porte alla Posta! Avete abbattuto il Filosofo ma non mi distruggerete! Continuate con la lotta! Mi raccomando!

IL CHITARRISTA

ZZAP!, dopo aver letto la lettera del Filosofo, trascinato della folla, ho deciso di scrivere di nuovo (2a volta) per rivolgere alcune critiche al vostro giornale. Non ho sopportato che la mia lettera passata sia stata tagliuzzata a vostro piacimento, eliminando quello che non vi piaceva, solo perché accusata ingiustamente di rivolgere critiche poco costruttive (bah!). Una cosa da criticare (costruttivamente) è il vostro metodo di risposta che non mi è andato giù.

Il vostro modo di rispondere a

lettere di protesta, come questa, è una presa per il... naso a chi spreca tempo (e quindi denaro) a scrivervi sperando in un futuro migliore, voglio ancora dire alcune cose prima dei saluti finali: complimenti a Stefano di Livorno (mi ha rovinato una tesi sui giochi originali e sulla pirateria)

L'ultima critica va a "The Alex" che alla fine del suo patetico CREDO (come siamo caduti in basso) dice testualmente: A morte i polemici

Io penso che quando la polemica è giusta (come in questo caso) è più che giustificata. **COMUNQUE MEGLIO UNA MORTE DA POLEMICI CHE UNA VITA DA RUFFIANI.** (bella 'sta frase, NDR). Chiudo con una citazione, dato che vanno di moda: "Un acto dolce honesto è gentil cosa" (spero sia così) (Rerum vulgarium parte prima, CV versetto) P. S. Tanti complimenti ad Alex Romanin (per la lettera)

Firmato
AHION

S. PIETRO ALL'OLMO
12/12/1988

Caro ZZAP!, come avrai già letto, anche questa lettera viene da San Pietro, piccolo paesino alle porte di Milano, confinante con l'odiatissimo Cornaredo. Dico "anche" perché molto probabilmente vi saranno arrivate tonnellate di lettere da tutti i 'discepoli' (ma sarebbe meglio chiamarli poveri disgraziati) di quell'esaltato di Bittanti, che molto megalomaneamente si definisce Filosofo. E con questa la pila aumenta. Ma io non sono per niente d'accordo con chi ama polemiche e confusione. Dico, siamo abbastanza maturi (spero!) per smettere di insultarci via posta, che ragione abbiamo per continuare questa ridicola farsa? Ma la colpa è anche vostra: prima vi definite estranei alle polemiche e poi privilegiate una persona che da mesi continua insensatamente ad insistere su argomentazioni stantie e ripetitive. Ci sarebbero mille argomenti intelligenti e utili da affrontare (quali? proporre, prego, NDR), mentre noi ci per-

diamo in futili diatribe infantili e inutili. Mi conviene tagliare corto, altrimenti vengo accusato di fare il gioco del Filosofo. Ma voi, veramente, da che parte state?

Un anonimo antifilosofo

Ometto il cognome per ragioni evidenti: abitare in un paesino di 4000 polemici e averli tutti contro non è affatto piacevole.

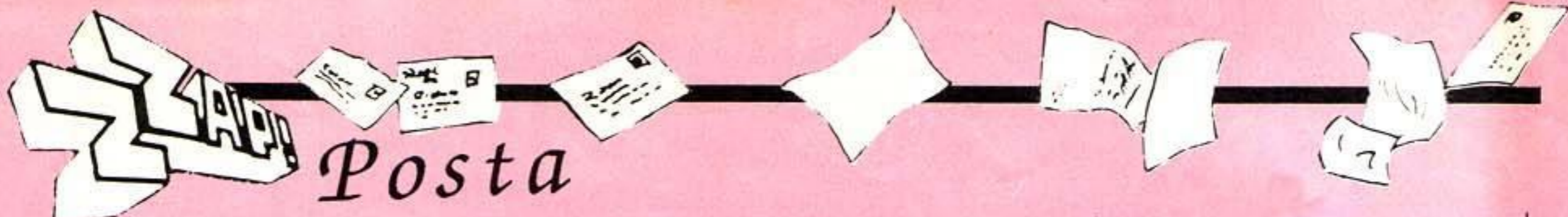
Gent.ma redazione, premetto dicendo che questa è una lettera seria [...]. Ora, agli amanti della critica e della polemica, vorrei fare notare una cosa: da un anno e mezzo a questa parte la posta è molto cambiata; nei primi numeri era riservata a chi aveva qualche problema con il proprio computer o con qualche videogioco, o desiderava chiarimenti su qualche cosa. Oggi lo spazio riservato alla posta è interamente pieno di critiche, offese, minacce, polemiche (esagerato, NDR) e qualche tentativo di pacifisti, che poi si convertono e il ciclo si richiude. Secondo me questo tanto ambito spazio deve essere destinato ad un dialogo, fra i lettori e i redattori, con aiuti consigli, attualità e cose varie...

Il numero di dicembre è pieno di porcherie e di lettere di difesa al Filosofo, ora io non voglio ricominciare la discussione, ma voglio dire che sì, è sbagliato offendere un altro perché ha idee diverse dalle nostre, ma anche pensare di rovinare un magnifico giornale come ZZAP! con delle stupidate come "viva il casino", o "perché non scrive il gentil sesso?", non mi pare una cosa molto intelligente. Ora fateci un bell'esame di coscienza e pensateci su, voi che volevate già inquinare The Games Machine. Concludo dicendo che possiedo il magnifico Commodore 64.

the Wizard, Cento (FE)

Spettabile redazione di ZZAP!, spero che pubblichiate la mia lettera perché è veramente tosta! (vabbè fidiamoci, NDR)

Per cominciare vorrei dire



Posta

che sono pienamente d'accordo con il Filosofo: è inutile "sputare" sentenze senza prima essere obbiettivi. L'obiettività è fondamentalmente fondamentale per intessere un qualunque dibattito; occorre rispettare le idee delle altre persone. Ho 17 anni, ma queste cose le sanno anche i più piccoli: perché certa gente vuole essere più piccola dei piccoli? (bella domanda, NDR) Ricordatevi che ogni riferimento è puramente voluto! Questo rispetto reciproco vale anche per noi lettori di ZZAP! A questo punto spenderei volentieri qualche parola sulla lettera dell'amico Fil apparsa sullo ZZAP! n. 26: intanto Matteo dà prova della sua maturità in quanto si prende le sue responsabilità di fronte ai lettori; in secondo luogo ha dimostrato la sua obbiettività ed il suo rispetto per le idee altrui. Grazie Matteo per aver controbattuto con fierezza e allo stesso tempo con correttezza. (esagerato, NDR)

Se la mia lettera è da cestinare, vi prego di riservare poche righe nella Posta per il mio indirizzo che è: Scofferi Sandro, via Rigone 10, 16033 Lavagna (GE)

Chiunque volesse diventare mio amico e volesse scambiare delle opinioni su qualunque cosa può scrivermi. Giuro di rispondere a tutti! Grazie a tutti voi!

P. S. Vi ho scritto a macchina perché ho una calligrafia a dir poco da cani.

Salve ZZAP! questa è la prima volta che vi scrivo, ho cominciato a seguirvi dal numero 26. Ho saputo di questa rivista grazie a Bartolomeo Notari (ma dove vivevi prima, sulla Luna?! ?NDR), un simpaticone di Rovereto!

Innanzitutto voglio farvi i complimenti per l'ottima rivista. Ho potuto notare nel settore della Posta "ZZAP! è poesia", quello stupido di Predator che ha composto una poesia, sinceramente mi ha fatto proprio schifo! Che cos'è poi quest'ultima vacca-

ta della poesia, con le vostre lacrime insignificanti?! ? Ciao Matteo nonsicapisceilcognome the Best

P. S. Ciao Bittanti, ho letto la tua lettera, sei il numero 1 della posta di ZZAP! . Mi è piaciuto il tuo modo di 'filosofeggiare' e mi unisco a te. Anch'io posso dire dunque: che la forza sia con noi! (che, fra l'altro, è lo SFORZO, e non la FORZA, NDR)

Egregia, spettabile, cara, onorevole, amabile, dolceamara, etc, etc (beh, non esageriamo, NDR) redazione di ZZAP! Veniamo subito al sodo, ho 16 anni, un C64 (e non ho intenzione di passare all'Amiga) da 4 anni, sono un fan di San (perché la sua lettera del n. 25 è una delle più intelligenti che la posta di ZZAP! ha mai pubblicato) e mi piace un sacco Match Day 2 (anche se ora l'ho sostituito con l'ancor più mitico Emlyn Huges Int. Soccer). Mi sono trattenuto (tranne una volta) dallo spedirvi una lettera, perché so di non essere molto bravo a scrivere, ma la "missiva" di Bittanti Matteo, IL FILOSOFO, ehm, ehm, mi ha lasciato completamente allibito (anche se, lo devo dire, mi ha fatto pisciare sotto di risate soprattutto quando ha fatto quella sfilza di strafalcioni che denotano uno spirito umoristico e un'arguzia ben calibrata) e allora, spinto da una forza arcana, mi sono deciso a prendere una penna in mano e stroncare definitivamente le argomentazioni, peraltro piuttosto futili e banali, di Matteo, detto Fil (taglia 2.500.000 vivo, morto o tramortito).

Egli dice che una lettera si giudica così com'è, non importa se dentro ci sono scritte stronzate, per lui è sempre una lettera degna di rispetto, di considerazione, anche se dopo averci riflettuto sopra e letto sulle righe quella lettera continua a risultare una stronzata. Matteo... ascolta... non ti rendi conto delle cose che scrivi? io non voglio offenderti, né tantomeno insegnarti qualcosa (sarebbe presuntuoso e stupido se lo facessi) ma vo-

glio solo farti riflettere un attimo sulle tue affermazioni, tu dici testualmente "detesto la gente che compila tabelle sulle lettere, separando stupide/intelligenti (vedi buone/cattive)", bisogna prendere in considerazione tutto [...] l'intelligenza non è altro che un eccesso di stupidità" [...] ora comincio a commentare nella mia mente, ciò che hai appena detto, pensando: "quindi il 'maestro' dice che detesta coloro i quali dividono le lettere intelligenti da quelle stupide, allora farlo è male e anche male è dividere il buono dal cattivo, il bello dal brutto, l'avaro dal parsimonioso etc, etc, ma se tutto ciò è male, è anche male dividere il bene dal male... ehm, ehm, ehm, stento a capire, forse il 'maestro' vuole spiegare che non esistono contrari, esiste una verità unica, inscindibile in verità "più piccole"... bah! ... [...] Su cosa poi vuol dire "l'INTELLIGENZA NON E ALTRO CHE UN ECCESSO DI STUPIDITA'" non capisco, allora comincio a grattarmi la testa, ti guardo disorientato e mi chiedi, "cosa c'è Enrico (che sarebbe il mio nome, anzi il 2°, il primo è Mario), perché mi fissi in questo modo?... io esito... sorrido imbarazzato... cerco di trovare il coraggio di risponderti e finalmente ti dico — "maestro, con queste vostre affermazioni siete andato irrimediabilmente contro logica perché non è possibile unire o considerare un tutt'uno due elementi antitetici come la stupidità e l'intelligenza, e non è quindi logico spiegare l'intelligenza definendola estrema stupidità, in quanto i due essendo simmetricamente opposti, non possono essere spiegati l'uno facendo uso dell'altro, altrimenti si crea un circolo vizioso che non ha fine." [...] Vorrei comunque sperare di non aver travisato il significato originale delle tue parole. Comunque, oh Matteo, oltre a questa prima controversia 'filosofica' non sono d'accordo con te sul fatto che la polemica non possa essere costrut-

tiva perché dimostra esattamente il contrario il mio caro amico (spero!!) San (non lo conosco nemmeno con il suo capolavoro del numero 25) Penso che non ci sia altro da aggiungere e spero che tu non te la sia presa molto.

Un "discepolo pentito"

Cerrigone Mario

P.S. Per chi non conosce il latino la frase di Matteo "Nemo me impune lacessit" vuol dire "nessun uomo aggredisce impunemente".

P.P.S. L'intelligenza è il saper dosare tutte le cose, saper parlare in modo giusto, agire in modo giusto, pensare in modo giusto, dove giusto vuol dire in maniera oculata senza sbavature di sorta e senza sventolare ai quattro venti le proprie (anche piccola) capacità, quindi considerare la tua definizione sbagliata.

P.P.P.S. Mi scuso per il tono troppo serio della lettera, ma lo esigevo.

P.P.P.P.S. tanto per darvi qualcosa d'altro da tradurre beccatevi questa 'latinata': Multa verba confusa philosophum non faciunt"

P.P.P.P.P.S. Una parolina per la redazione che ci prende un po' per il culo (dove sono sul 29 le vite dei redattori e il resoconto dell'88) soprattutto sul 25 dove avete detto che la nuova versione della CRL di Inter. Soccer aveva punizioni e rigori, e invece è tutto falso, tuttavia siete fantasticamente interspaziosissimi (!?!?! NDR)

P.P.P.P.P.P.S. Vi auguro buon anno (oramai il Natale è passato) a tutti... sempre Il discepolo pentito

Com'era prevedibile, le risposte al fantomatico filosofo non si sono fatte attendere più di tanto, e questa volta colpiscono veramente duro.

Se da una parte i sostenitori gridano a gran voce "Viva la Polemica", dall'altra si riscontra una vera e propria campagna bellica contro il Bittanti,

anche — elemento nuovo — dal punto di vista filosofico (scusate il gioco di parole).

Alberga ovunque un'atmosfera battagliera, ma sono in molti ormai a chiederci di ristabilire un ordine epistolare abbandonato forse da troppo tempo, di attuare una sorta di 'restaurazione'.

Quella che era iniziata come una diatriba puramente ironica si è trasformata in un vero e proprio scontro fra titani, i cui vincitori non sono stati ancora ben identificati, e probabilmente mai lo saranno (comunque l'importante è partecipare, no?).

Noi siamo ovviamente neutrali (non ci stancheremo mai di ripeterlo) soprattutto perché entrambe le parti hanno esposto ragioni molto valide e spesso ci sentiamo impossibilitati nel giudicarle, in quanto criticare l'opinione altrui porta spesso ad equivoci.

Forse questa è una moda, ma certamente non passeggera, visto che le opposte fazioni si danno aspra battaglia da ormai lungo tempo, senza che nessuna delle due si dichiari sconfitta.

La Posta di Zzap!, comunque, sarà sempre agitata e mai monotona, questo è certo.

Ma se uno dei due gruppi, polemici o antipolemici (che molti affermano essere due facce di un'unica medaglia), dovesse crollare, saremmo i primi a comunicarvelo; il flusso costante di lettere inviate alla Redazione sembra comunque contrastare quest'ultima ipotesi.

Allora, che aspettate? Inforcate il mit... ehm, la penna e dite la vostra!

DEMENTIALITÀ

ovvero SUPERMARKET

Dopo questa batostata di polemiche, è giusto rilassarci con gustose lettere demenziali, sostenute forse dal Carnevale, e da Jovannotti. Mi raccomando, non fatene un nuovo vespaio di polemiche assurde!!

Cara edizione Hobby sono un ragazzo di 10 anni e mi chiamo Mario jr. Nuzzolese di Bari e vorrei dirvi un piccolo trucco per vincere a Double Dragon e cioè: colpire l'avversario e subito dopo andarsene. Molti saluti e auguri di buon anno.
Mario

Avviso a tutti gli antiredazionisti: perché rovinarsi la reputazione cercando di mettere in cattiva luce le redazioni di ZZAP! ? (fate sempre una figura di...)

FINE

Eros Rossi -Crema-

Scandiano, 10 dicembre 1988
Simpatica Redazione, ho scritto questa lettera per rivolgerti alcuni problemi che da tempo non riesco a risolvere. Innanzitutto vorrei dirti che ho appena comperato un C64, ma pur leggendo le istruzioni sul manuale, non sono riuscito a risolvere molti quesiti che riguardano il linguaggio Basic e l'hardware del mio CBM. Ma andiamo con ordine:

1) E da tre settimane che ho il computer ma non sono ancora riuscito a farlo partire eppure ho schiacciato continuamente il bottone del mio joystick, ma il 64 non si è acceso!

2) Cosa bisogna fare per far "andare" i giochi?

3) Come mai sul monitor appare la scritta "SYNTAX ERROR?" quando scrivo il mio nome? (questo l'ho provato sul computer del mio vicino, visto che il mio non va...)

Ho sentito parlare di pirati, ma io sono un tipo intelligente ed ho comprato solo software originale (non riesco però a capire come far caricare un gioco nuovo, che ho compra-

to da poco e si chiama: "SOLO PER AMIGA" e per di più non ha la forma di una cassetta normale, boh!)

Spero che tu riesca a risolvere questi problemi ma non penso che tu ci riusciresti visto che neanche mio padre (che è un salumiere) ci è riuscito...

Andrea Ranati

PROCREAZIONE MENTALE ATTO SECONDO

ovvero ciò che Andrew Bradybook scrive veramente e il correttore di bozze censura spudoratamente.

15 Maggio

Oggi, come sempre, non ho fatto assolutamente un cazzo. A parte, certo, stare come un fesso cinque ore a pigiare stupidi st-asti sul comp, fissando il monitor. Odio le routines di CITTADIN e la mia routine quotidiana.

16 Maggio

Porco cane come sono rognato! Oggi ho rovesciato la cioccolata che stavo bevendo sul mio ST. Boh, forse era troppo bollente o al comp non piaceva, fatto sta che si è sputtanato e per oggi la programmazione di CITTADIN è saltata.

17 Maggio

Ho portato il mio ST da riparare. L'ho portato giù nel negozio qui di fronte, dove ho scoperto che il gestore, un certo Matt One, è allergico al cioccolato e certi residui sulla tastiera lo hanno fatto starnutire per mezz'ora. Ne ho approfittato per grattare un paio di dischetti che mi sono diligentemente imboscati. A casa poi mi sono accorto che li avevo fatti io: URANIUM e ALLEYDOG, ecco cosa significa chiamarsi Bradybook: non si possono neanche grattare i dischetti. Che rognato!!

18 Maggio

Oggi ho creato i mostri del mio grande gioco CITTADIN. C'è una astronave madre talmente grande che per vederla interamente dovete avere un monitor da 65 pollici e 43 mignolini, oppure affittare un cinema. Se la seccate, poi arriva l'astronave padre e allora sono casini. L'astronave non-

no e nonna li metterò in CITTADIN 2: la vedetta.

19 Maggio

Oggi mi hanno ridato il mio ST. La riparazione mi è costata una barca di soldi, ma il gestore per rabbonirmi mi ha regalato un paio di disketti. Inutile dire che erano miei: PARADRUID e INTENSIONE. Che rognal!

20 Maggio

Oggi, tanto per cambiare, ho fatto una gran cazzata. Ho collegato l'ST allo stereo, contemporaneamente al CD, al videoregistra, alla lavatrice e al forno a microonde. D'ora in poi se voglio cuocere un uovo devo metterlo nello stereo e per lavare i calzini devo inserirli con delicatezza nel videoregistra. Altro che Mitsubishi mi stupiscil!

21 Maggio

Oggi mi sono annoiato un sacco. Ho caricato un gioco calmo, tanto per rilassarmi un po', OPERATION RHINO e mi sono accorto che conteneva un virus pazzesco. Mi sono beccato un febbre terrificante che mi ha costretto a letto tutto il giorno. Maledetti virus! Che rognato!

22 Agosto

Oggi, per comporre la colonna sonora del mio gioco CITTADIN, ho studiato a lungo i capitelli di stile Corinzio post ellenistico, ma non ho cavato un buco (?!?! NDR) da un ragno.

ATTENZIONE, A TUTTI GLI ASPIRANTI 'SCRITTORI';

l'indirizzo ESATTO a cui spedire le vostre missive è questo:

**ZZAP! POSTA
CASELLA POST.
853
20101 MILANO**



INFO

... ovvero le pagelle di Zzap! e qualche altra storia.

CHE COSA TROVATE IN ZZAPI

- Recensioni complete (quando è possibile, o almeno per i giochi più importanti): due o tre recensori (minimo) spremono ogni gioco e preparano un giudizio esauriente sulla sua qualità. Anche nelle recensioni dove il commento è di un solo recensore, la pagella è stata redatta in gruppo.
- Tutte le novità, anche le più assurde o spettacolari (adesso che tutte le software house ci spediscono materiale, è una vera pacchia). E non stiamo dalla parte di nessuno (a parte voi lettori), per cui TUTTA LA VERITA'...
- La prosa di numerosi recensori, tutti pazzi per i videogames. O, perlomeno, tutti pazzi, in un modo o nell'altro...
- Sempre più spesso dei riquadri informativi sul gioco, in modo da aiutarvi a 'partire' in modo corretto e indolore.
- Il fattore di conversione: un voto per le conversioni da coin-op.
- Recensioni 'informative' dei giochi economici (niente panoramiche superficiali) con almeno una foto per gioco e una descrizione completa.
- Qualche volta un poster, altre volte un ricco inserto di TIPS, quasi sempre il meglio in fatto di recensioni.
- Sempre più recensori: diventeremo un vero esercito, e poi vogliamo vedere chi osa spedire bombe o portare Rambo in redazione... GRRRR!

COSA NON TROVATE IN ZZAPI

- Recensioni di giochi in pre-produzione o incompleti, a meno che non ci sia stato dato il permesso dalla stessa software house produttrice. In questo modo non rischiate di vedere una recensione in 'anteprima' che attribuisce una medaglia d'oro ad un gioco che due mesi dopo si rivela una schifezza.
- Foto dei giochi in bianco e nero. 4.000 lire significano una rivista completa e colorata.
- Ricette di cucina, oroscopo, consigli sul fai-da-te dell'automobile, discorsi pallosi e (riempire con gli argomenti più odiati).
- Software gestionale (a parte qualche utility interessante) e mattoni del genere. E' così noioso...
- Paul Glancey, Julian Rignall, e precedenti. Ci spiace, ma sono passati tutti alla concorrenza.

Le PAGELLE di Zzap!

Le voci che compongono le pagelle che compaiono in ogni recensione sono ancora oggi male interpretate da molti lettori (e persino qualche recensore... Ed): i voti, essendo espressi in percentuale, variano da 0 a 100, ma è importante notare che — visti gli standard dell'industria del software — un valore medio non corrisponde al 50% ma circa al 60%. Misteri dei redattori.

PRESENTAZIONE

Questa voce copre tutti gli aspetti del programma tranne il gioco in se stesso: la confezione, le istruzioni, il sistema di caricamento, la presentazione su schermo, il metodo di controllo e le opzioni disponibili. E una scatola di cartoncino con istruzioni brevi e sgrammaticate, senza aiuti su schermo e senza varianti, o il programma si trova in una mega-confezione con un romanzo di 100 pagine, brillanti dettagli su schermo, un'opzione per due giocatori in contemporanea ed una tabella permanente dei punteggi massimi, magari salvabile su disco?

GRAFICA

Si spiega facilmente. Che impressione fa la grafica su schermo — grande, colorata e dettagliata con un ottimo scrolling? L'animazione è fluida? Quanta varietà c'è? In generale è utilizzata in modo intelligente e pertinente al tipo di gioco? Le foto che appaiono sulle nostre pagine dovrebbero spiegare alcuni di questi punti, ma questa voce vi dice quel che non si può capire da una fotografia.

SONORO

E esaltante, d'atmosfera, efficace, variato — oppure è semplicemente ripetitivo? Ci sono la musica e gli effetti sonori; c'è sintesi vocale? E tecnicamente brillante? Quel che è più importante, il commento sonoro migliora il gioco o distrae da esso?

APPETIBILITA'

Come fu spiegato a suo tempo sul primo numero di Zzap!, si tratta di un incrocio fra giocabilità, voglia di continuare e le prime sensazioni date dal gioco. Se questa voce è bassa, può voler dire che siamo di fronte ad un bizzarro metodo di comando, o c'è troppo da frugare sulle istruzioni prima di riuscire a caricare nel modo giusto, o ci sono troppi problemi; se è alto, il gioco dà assuefazione immediata ed è incredibilmente semplice da gestire. Un basso voto di appetibilità non comporta necessariamente un brutto gioco, mentre un voto alto non ha molto valore se non è accompagnato da una buona...

LONGEVITA'

La profondità di un gioco che, in un certo senso, dipende anche dalla sua appetibilità. Ci sono un sacco di livelli o di schermi? Un gioco che ha molti schermi monotoni si prende un basso voto in entrambe le categorie; uno che è difficile all'inizio ma che ha molta profondità ha una bassa percentuale di Appetibilità ma alta di Longevità; uno che ti prende subito ma viene finito in poche ore ha una grande Appetibilità ed una bassa Longevità. Facile, no?

GLOBALE

Qui in Redazione abbiamo discusso molto a questo proposito, ed abbiamo concluso quanto segue: il voto di questa voce è — quando possibile — una media matematica delle percentuali precedenti. Nel caso che il valore risultante si discosti troppo dall'opinione dei recensori (ad esempio la grafica primitiva di certi giochi di ruolo rovinerebbe il Globale di un gioco altrimenti eccezionale, in cui la grafica ha poca importanza) la media viene leggermente ritoccata. Per i casi in cui la recensione di un programma viene

tradotta dall'inglese, quindi senza che i redattori italiani possano aver giocato il programma in questione, ci si affida alla serietà dei nostri colleghi d'oltremarica: in questi casi (si riconoscono dalla mancanza dei commenti dei redattori italiani) è bene ricordare che i punteggi inglesi sono pesantemente influenzati dal giudizio personale di un solo recensore. Infine, ricordate che un gioco deve essere valutato da ogni punto di vista, per cui evitate di giudicarlo in base al globale o alla semplice pagella — spesso dai commenti dei diversi recensori si traggono delle importanti e decisive conclusioni (questo è uno dei vantaggi rispetto alle recensioni di quasi tutte le altre riviste, quelle senza 'faccine'... ehm).

E questo è tutto per quanto riguarda le pagelle. I punteggi relativi alle varie voci vengono espressi — come abbiamo già detto — in percentuale, e commentati uno per uno. Nella tabella 'percentuali' tentiamo di risolvere ogni problema di interpretazione dei punteggi.

f a t t o r e

99

di conversione

CONVERSIONI

Questo fattore viene considerato relativamente da poco (sia per le vostre richieste epistolari e telefoniche che per la nuova impostazione della rivista originale), e trovate tale valore solo per quei giochi che sono apparsi sotto forma di giochi a gettone prima che su computer. Questa percentuale non va assolutamente considerata come una specie di Globale: se il coin op originale era una schifezza ma la versione per computer lo riproduce perfettamente il punteggio relativo al Fattore di Conversione sarà molto alto, così come potrebbe essere basso per un gioco superspettacolare che, pur essendo molto divertente, non può essere riprodotto meglio su un home computer.

LE PERCENTUALI

Oltre 96%

Una **MEDAGLIA D'ORO**. Qualsiasi gioco che si fregi di questo titolo è eccezionale: o si tratta del miglior titolo di quella particolare categoria, o è terribilmente originale e coinvolgente e segna un nuovo standard (o è prodotto dalla Thalamus; NdDE). La Medaglia D'Oro viene assegnata abbastanza di rado — chiunque non acquisti uno di questi giochi deve proprio odiare quel genere di programmi.

90-96%

Un **GIOCO CALDO** (o, per i giochi economici, una Medaglia D'Argento). Leggermente più comuni dei precedenti, questi 'bollini' vengono affibbiati a quei titoli particolarmente divertenti o completi che consideriamo come acquisti consigliati.

70-89%

I giochi che ricadono entro questi limiti sono generalmente buoni ma mancano di qualcosa — quel quid di originalità, assuefazione o chissà cosa — che li avrebbe fatti diventare Giochi Caldi. In ogni caso dei prodotti degni di considerazione.

55-69%

Qui siamo nella media assoluta... Giochi di questo genere possono piacere agli amanti del genere, ma sono solamente delle aggiunte per nulla originali al vasto mondo dei videogame. Qui si comincia a consigliare la 'prova prima dell'acquisto'.

40-54%

Cominciano le categorie a rischio. Programmi con simili valori andrebbero considerati solo dagli amanti di un particolare genere di titoli, e MOLTO cautamente.

10-39%

Fallimenti totali che non dovrebbero mai essere stati pubblicati ma che, per una ragione o per l'altra, attentano al vostro portafogli dalle vetrine dei negozi, magari nascosti sotto un'ingannevole confezione extra-lusso oppure osannati per mesi da una menzognera pubblicità.



"GIOCO CALDO"

SOTTO IL 10%

Fortunatamente non abbiamo mai dato voti così bassi. Se dovesse capitare, potreste sempre comprarli per farvi due risate o per regalarli al vostro peggior nemico (in ogni caso mandarcene una

copia, 'che ci divertiamo un po').

NUOVE VERSIONI (UPDATE)

Dal prossimo numero (dite sempre così, voi della Redazione italiana... NdR) verranno segnalate le nuove versioni di videogiochi già recensiti in precedenza — in effetti non si tratta di una vera e propria novità (vedi Elite e World Games per MSX, Dragon Ninja per C64, etc.), ma verranno gestite in modo più dinamico e cercando di occupare meno spazio possibile mentre si cerca di essere esaurienti (e magari un triplo salto mortale con avvistamento, eh? NdR).

STERLINO

Via Murri 75/a/b Bologna Tel 302896

martech

MASTERTRONIC

STERLINO CLUB

Ipercentro di Megasoftware SOFT-JOCKEY { LANDO & FABIO

HARDWARE & SOFTWARE

}

COMMODORE C64

AMIGA

ATARI ST

PC COMPATIBILI

ATARI 2600

NINTENDO - SEGA

MSX

Konami

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITA'

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051-302896

EPYX

MICRO PROSE

LED STORM

Go!/Capcom, C64 cass./disco

Di quando in quando, capita che nei nostri uffici arrivi una conversione inaspettatamente interessante: è il caso di questo LED Storm, che nella sua versione arcade è stato visto solo fuggacemente e solo da uno dei nostri redattori. Per puntualizzare alcune cose, diciamo che il coin op originale è targato Capcom, il che dovrebbe dirla abbastan-

za lunga sulla "cattiveria" e la complessità del gioco. La sigla starebbe a significare "Laser Enhanced Destruction", ma dobbiamo ammettere che per quanto ci sia una certa quantità di distruzione, di laser non ce n'è nemmeno l'ombra.

La trama del gioco vi vede alla guida di una potente auto di modello Storm, dotata di un gentilissimo computer di bordo chiamato Max e di un sacco di optional elettronici simpaticissimi, come i turboreattori che permettono al veicolo di spiccare dei grandi salti e la possibilità di trasformare l'auto in una più snella motocicletta spaziale.

L'auto corre su di una serie di scenari a scrolling verticale

(vedi la tabella) di ambientazione post-atomica, ma nonostante l'aspetto estremamente dimesso del luogo le strade sono ancora notevolmente popolate. Su di esse corrono impavide una gran quantità di auto e di camion che affrontano le parti sconnesse o addirittura inesistenti del percorso senza battere ciglio, e che si rivelano particolarmente pericolose.

Il nostro gioiello di meccanica del futuro non può infatti nemmeno sfiorare un'altra auto, pena la sua distruzione immediata. Fortunatamente, è possibile zompare sui veicoli troppo invadenti usando la capacità di salto, e riducendoli così a polpette metalliche.

Sulle strade non si trovano solo auto, ma anche camion: questi sono inattaccabili ai nostri salti, ma anche con loro è possibile riuscire ad avere la meglio: su di noi passa infatti periodicamente un'astronave che, con una traiettoria parabolica, sgancia sulla strada delle icone lampeggianti.

Passando sopra a questi simboli, otteniamo tre tipi di effetti che variano a seconda della lettera che vi appare sopra. Una P ci regalerà dei Punti, una E dell'Energia ed infine una B una potente Barriera. La barriera, che si manifesta

con uno spettacolare alone verde intorno alla nostra auto, ci permette di distruggere qualsiasi elemento dello scenario semplicemente urtandolo, e durante il limitato periodo di tempo in cui questo avviene è possibile compiere delle vere e proprie stragi.

Se per i punti bonus non ci sono problemi, sarà invece importante spiegare la funzione dell'Energia: dal momento che tutto il gioco non si basa su di un numero fisso di vite o su un tempo limitato ma sulla quantità di carburante a nostra disposizione, raccogliere le icone "E" avrà l'importantissimo effetto di aumentare (una volta raggiunto un certo livello) il carburante a nostra disposizione.

Nel suo percorso, la Storm incontra poi una gran varietà di ostacoli: si va da detriti e crepacci vari a veri e propri posti di blocco, passando per mine e trampolini che ci permettono di evitare i baratri più profondi.

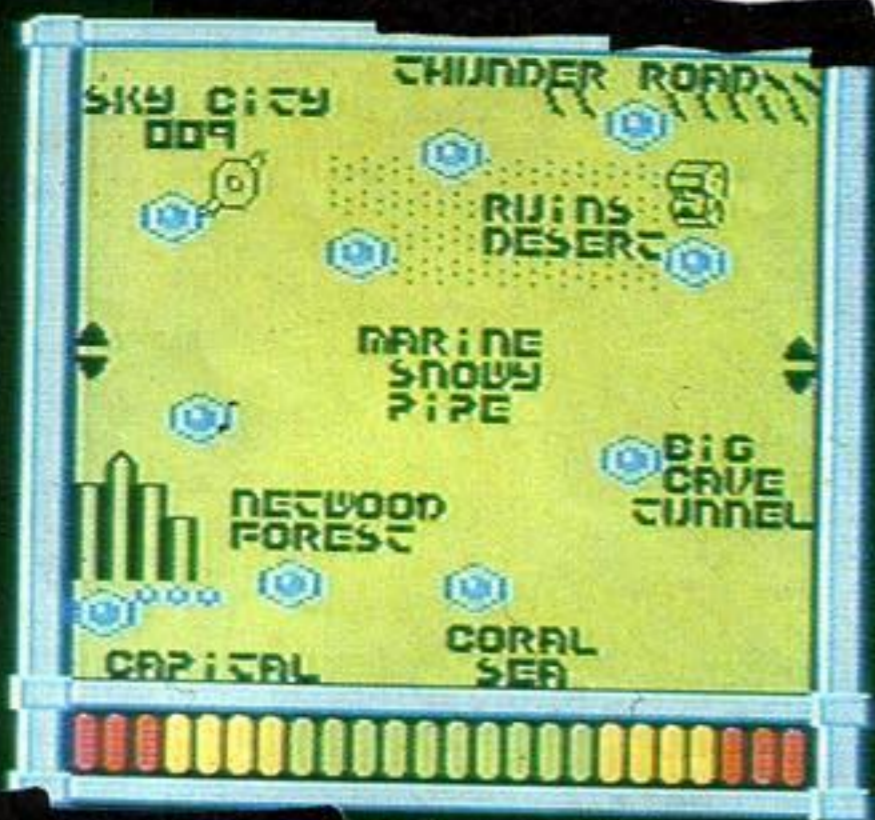
Resta il dilemma relativo alla funzione della motocicletta: perché mai dovremmo trasformare la nostra auto in un veicolo a due ruote (che oltretutto non si può nemmeno ritrasformare)?



Vroooooommm!
Sbaanngg! Wow!
Ecco una vera
macchina da
distruzione con la

quale sbalottare i soliti maledetti adepti del male che infestano i nostri schermi dalla notte dei tempi (dei videogame, s'intende). D'altronde l'uomo in generale e il videogiatore in particolare hanno bisogno di tensione dialettica altrimenti la vita perderebbe il suo sale e quindi i videogame il loro mordente. E poco ma sicuro scontri e ultratensione Led Storm ne ha da vendere. Tanti, tanti elementi sono stati aggiunti al concetto base di Bump'n'Jump per scatenare una ridda di ostacoli e avversità che si abbatte sul vostro mezzo di distruzione, il quale è capace di balzi da canguro, anzi è proprio un cyber-canguro. Ponti interrotti, alieni che rallentano la corsa dell'auto blindata, e in più varie icone che vanno raccolte per acquisire speciali potenzialità, sono ciò che troverete in Led Storm che ha il grande pregio di offrire uno scrolling ineccepibile. Con l'annuncio di Motor Massacre, per le nostre quattroruote è tempo di guerra.





Livello 1- Capital City
Una corsa su una sopraelevata cittadina fra astronavi, auto assassine e baratri profondissimi.

Livello 2- Netwood City
Uno scenario di deserto roccioso in cui si aprono all'improvviso vallate di cui bisogna "centrare" l'entrata per evitare di frantumarsi contro le pareti.

Livello 3- Coral Sea
Un'altra sopraelevata su di una barriera corallina. Mostri di corallo e baratri.

Livello 4- Big Cave Tunnel
Nel profondo di una enorme caverna. Bestie tentacolate ed i soliti baratri sono gli avversari.

Livello 5- Ruins desert
Bisogna stare molto attenti a seguire il percorso ed evitare statue ed ossa di dinosauro.

Livello 6- Million Valley
Un livello su strada con un sacco di strettoie e buchi nell'asfalto.

Livello 7- Thunder Road
Una scena ambientata fuori città con un sacco di baratri da saltare.

Livello 8- Marine Snow Pipeway
All'interno di una tubazione con i lati pieni di spigoli su di uno scenario schiumoso. Attenti alle casse ed alle macchie d'olio.

Livello 9- Sky City
L'ultima frontiera sotto una coltre di nubi.



Nonostante sia un frequentatore piuttosto assiduo di sale giochi, non ho mai avuto l'occasione di vedere la versione originale di LED Storm, per cui non saprei dire se questo sia stato trasportato in ogni sua parte sul 64. Personalmente, ho dei dubbi al proposito, tuttavia devo riconoscere che la realizzazione tecnica di questo programma è ottima. Sapete, dopo che avete passato la giornata a giocare con dozzine di programmi diversi (e a me questo capita piuttosto spesso) difficilmente notate cose come la fluidità o meno dello scrolling, ma questo è proprio quel che mi è accaduto con questo programma: lo scrolling di LED è veramente uno dei più precisi che abbia mai visto, e trattandosi di un gioco di corsa ciò va tutto a vantaggio della giocabilità. Per quanto riguarda la struttura del gioco, mi è sembrato di ritrovarmi di fronte ad un super Bump'n'Jump in cui non si possono "bumpare" le altre auto, condito con un sacco di azione frenetica e buona grafica. Il gioco è dannatamente duro, e dovrebbe tenere impegnati tutti gli amanti delle alte velocità per parecchio tempo. Raccomando vivamente a chi cerchi un'azione paragonabile a quella del coin op più recenti, rapidi e incasinati.

Continuano, tra alti e bassi, le conversioni dei giochi Capcom per il 64. Questa volta, mi dispiace dirlo, siamo in un punto abbastanza bassuccio. Per quanto riguarda lo spirito di gioco questo è stato riportato abbastanza fedelmente, a cominciare dagli sgargianti colori, tra cui spicca la vostra rossa macchina, che riempiono lo schermo e conferiscono al gioco la tipica aria da coin-op. Ciò non toglie comunque che, sin dai tempi di Bump'n Jump, questo tipo di gioco non mi piacesse molto e qui la cosa non è molto diversa, con la sola possibilità di saltare sopra i nemici per distruggerli. Mi dà infatti una terribile sensazione d'impotenza scorrazzare su un'autostrada piena di nemici senza neanche un mega-blaster-laser e nel complesso il continuo saltare con qualche bonus sparso qua e là non mi sembra molto vario, neanche ai livelli successivi. A questo dobbiamo aggiungere una grafica abbastanza blocchetto-sa, soprattutto negli sprite compensata comunque da un discreto sonoro. Non dovrebbe comunque mancare di soddisfare i maniaci del coin-op, gli altri farebbero meglio a dargli un'occhiata prima di decidere per l'acquisto.

VERSIONE SPECTRUM

Veloce quanto la versione ST (ehm, non sto scherzando) ma senza i colori (adesso pretendete troppo), la versione Spectrum di LED Storm 'acchiappa' abbastanza con la sua auto 'tozza' ed i malefici avversari. Lo scrolling fluido ed efficacemente parallattico (soprattutto se accompagnati all'ottima colonna sonora dello Spectrum 128K) donano al gioco un tocco di classe — sebbene i fondali appaiano in genere piuttosto mosci.

GLOBALE: 76%



Continuano, tra alti e bassi, le conversioni dei giochi Capcom per il 64. Questa volta, mi dispiace dirlo, siamo in un punto abbastanza bassuccio. Per quanto riguarda lo spirito di gioco questo è stato riportato abbastanza fedelmente, a cominciare dagli sgargianti colori, tra cui spicca la vostra rossa macchina, che riempiono lo schermo e conferiscono al gioco la tipica aria da coin-op. Ciò non toglie comunque che, sin dai tempi di Bump'n Jump, questo tipo di gioco non mi piacesse molto e qui la cosa non è molto diversa, con la sola possibilità di saltare sopra i nemici per distruggerli. Mi dà infatti una terribile sensazione d'impotenza scorrazzare su un'autostrada piena di nemici senza neanche un mega-blaster-laser e nel complesso il continuo saltare con qualche bonus sparso qua e là non mi sembra molto vario, neanche ai livelli successivi. A questo dobbiamo aggiungere una grafica abbastanza blocchetto-sa, soprattutto negli sprite compensata comunque da un discreto sonoro. Non dovrebbe comunque mancare di soddisfare i maniaci del coin-op, gli altri farebbero meglio a dargli un'occhiata prima di decidere per l'acquisto.

f a t t o r e

90

di conversione

PRESENTAZIONE 60%

Le istruzioni carentissime vengono bilanciate adeguatamente dall'aspetto ultraprofessionale del programma in sé.

GRAFICA 82%

Ottima definizione, colori vivaci ed uno scrolling che più fluido non si può.

SONORO 80%

Una serie di musiche semicampionate fra cui una versione remix di Smoke On The Water!

APPETIBILITA' 70%

Il feeling è quello di un coin op...

LONGEVITA' 84%

... e la durezza anche, nonostante possa diventare un po' monotona sulle lunghe distanze.

GLOBALE 76%

Una corsa tutta azione tecnicamente ineccepibile.



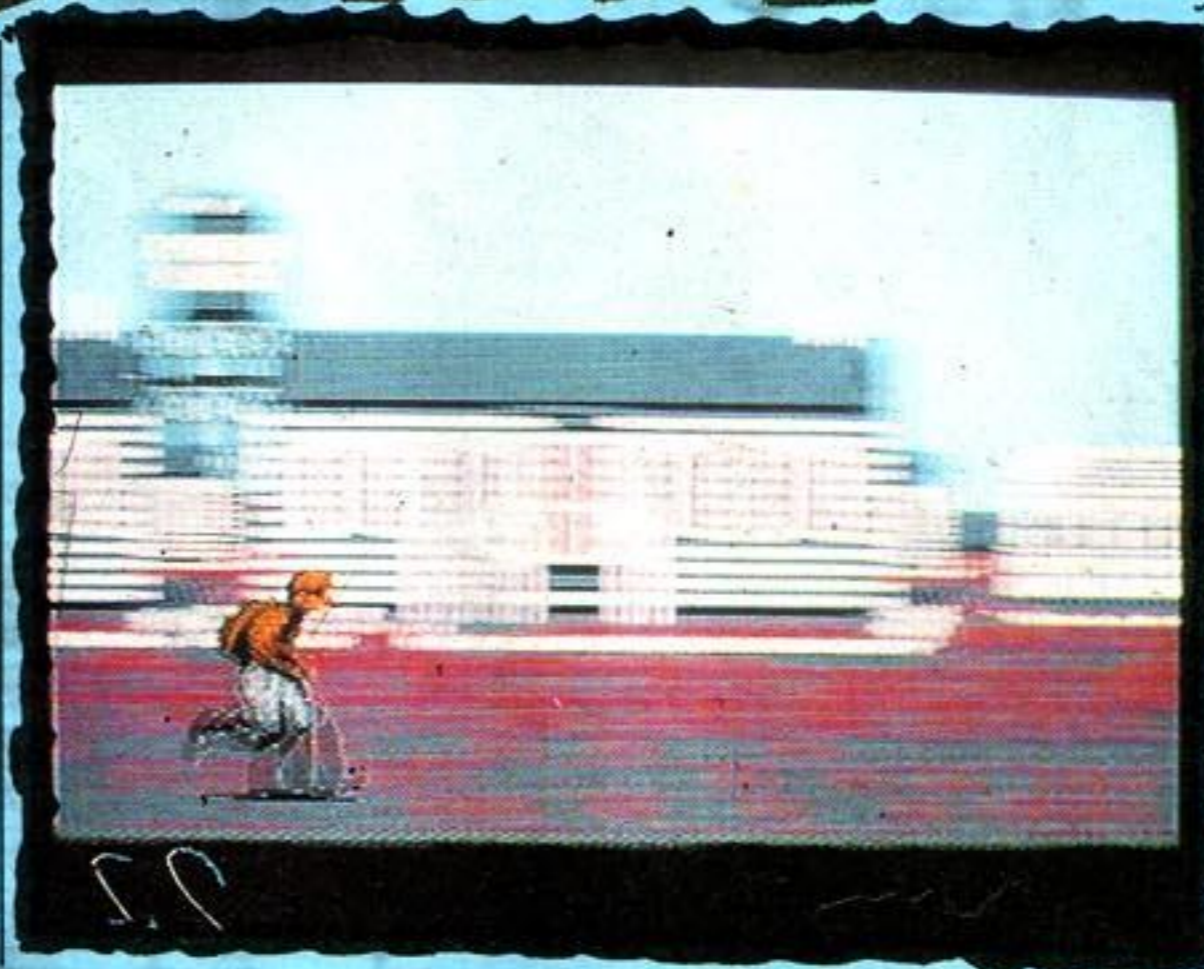
"Gioco Caldo"

ROCKET RANGER

Cinemaware/Mirrorsoft; per C64 disco

• Riuscirà il nostro eroe a salvare lo scienziato, volare fino alla luna e sconfiggere i nazisti? Leggete per scoprirlo...

E ins, zwei, eins, zwei, eins, zwei... Le tenebre cadono sull'Europa ed orde di nazisti dal passo d'oca stanno avvolgendo l'Occidente in una cortina di oscurità. A Berlino, quel piccoletto ex-imbianchino col più grande complesso di inferiorità di



tutta la storia ed i baffetti più ridicoli di tutti i tempi sta progettando di conquistare... indovinate cosa? L'Asia? L'America? L'Africa? Nooo... Tutto il mondo in una volta sola! Heil Hitler e tutto il resto.

Che cosa possiamo farci noi, comunque? Bene, seguite attentamente perché lo diremo una volta sola. Sulla luna c'è abbastanza Lunarium (che è un minerale molto segreto e molto pericoloso) da costruire il giusto numero di bombe al Lunarium. Una volta che lo avete estratto tutto utilizzando una colonia di schiave, che potete terrorizzare adeguatamente con stivaloni metallici e delle pesanti frustacce, tutto quello che bisogna fare è di infilarlo in un razzo, spedirlo giù sulla Terra, mettere insieme un po' di scienziati e (ehi, muovetevi!) ottenete un magazzino di potentissime bombe



Beh, ero rimasto scioccato ai tempi della versione Amiga di Rocket Ranger, ma non ho veramente creduto ai miei occhi quando ho visto questa versione. La grafica, il sonoro, la presentazione, tutta la struttura spingono al massimo le capacità del 64. Ci sono così tanti tocchi da maestro (gli schermi di SOS, l'ombra del Ranger mentre vola sulla mappa del mondo, il 3D) che l'intera cosa cattura e riproduce perfettamente l'atmosfera di quel film di serie C degli anni '40 che vengono trasmessi ancora di quando in quando. E non è solo questo - c'è tanta profondità da spingervi a combattere contro Adolf per ore ed ore di seguito. Non perdetelo!





al Lunarium.
 Ci siete fin qui? Bene. Allora andiamo avanti. Se buttate le bombe un po' dappertutto, il QI di tutti i maschi colpiti si ridurrà del 30%. Dopo questo casino probabilmente otterreste un pianeta governato da donne, ma il buon vecchio Adolf non ha considerato questo piccolo particolare. Tutto quel che vuole sono un paio di container di Lunarium, ed è esattamente quello che pensa di stare per ottenere.
 Aha! Ma ce la farà? Musica ultra-drammatica... Effetti sonori... flash in bianco e nero, ecc. Ora parte un vocione potente. **MA CE LA FARA'?**
 Beh...ehm... questo dipende da voi. Come sarebbe a dire che non l'avreste mai immaginato? Il fatto è che voi siete quella specie di superman

superfigo conosciuto come Rocket Ranger, l'unico agente segreto che se ne va in giro per il mondo attaccandosi sulla schiena un affare a forma di scaldabagno che usa il Lunarium come carburante. Se volete salvare il mondo, dovete infiltrarvi in tutte le fabbriche di razzi dei nazisti, trovare abbastanza pezzi per costruirvi il vostro razzo personale, arrivare sulla Luna e distruggere quella orribile miniera sado/maso. Urrà!
 Ehi, calmatevi un attimo: ancora non avete nemmeno cominciato, sciocchini. Prima ancora di poter cominciare dovete salvare uno scienziato rapito e la sua graziosa figliola, cercare di disinnescare una bomba piazzata su un gigantesco dirigibile Zeppelin senza saltare per aria, dare istruzioni ai vostri cinque agenti segreti, controllare le loro scoperte, viaggiare sino



al Sud America, abbattere degli aerei della Luftwaffe e ricordarvi di raccogliere quei pezzi di razzo. Solo una volta che avete fatto tutto questo potrete rag-

La Mirrorsoft sta pubblicando parecchia roba notevole, in questo periodo - prima Bombuzal e Speedball, ed ora questo Rocket Ranger della Cinemaware. La cosa che mi ha fatto più effetto è stata la presentazione - pensate che non ci sono lunghi caricamenti e gli inevitabili scambi di dischi sono ridotti al minimo. Poi ci sono tutte quelle brillanti scene di volo come intermezzi, la sceneggiatura perfetta, l'humour... ti richiede veramente un sacco di diverse abilità - avete bisogno di strategia per impiegare correttamente le spie, riflessi veloci per eliminare i sempre più abili soldati tedeschi, una mira perfetta per evitare di far saltare lo Zeppelin - un po' di tutto. Semplicemente, questo è un acquisto obbligato per tutti i possessori di drive, specialmente a questo prezzo.

giungere la Luna. E così questa è la missione, ragazzi. Il resto tocca a voi. Stacco musicale... Dissolvenza.



Mi ha impressionato quando l'ho visto per la prima volta, o non mi ha impressionato? Beh, sì, mi ha veramente ultraimpressionato, e questo di solito non mi capita quando vedo i titoli della Cinemaware - di solito è una questione di "bella grafica, ma manca la profondità". Beh, Rocket Ranger ha una grafica assolutamente fantastica che fa un uso veramente superprofessionale del 64 e quel genere di trama tutta-azione che vi fa veramente impazzire. E cos'ha di altro? Una grande presentazione, una stupenda confezione, e qualche musica di atmosfera ed effetti speciali. Se avete un disk drive, compratelo a costo di dover vendere il vostro criceto preferito.

PRESENTAZIONE 97%

Sequenza di apertura eccellente e sequenze di intermezzo da film, proprio come al cinema... o quasi. Due dischi, ma il multi-load è breve e non infastidisce.

GRAFICA 94%

Dettagliata, notevole ed assolutamente originale.

SONORO 70%

Musica drammatica, ma la maggior parte degli effetti durante il gioco è limitata ad un livello medio.

APPETIBILITA' 92%

Crea una tale atmosfera che non potete evitare di farci una partita.

LONGEVITA' 94%

Una trama esaltante e coinvolgente vi obbliga a restare continuamente col joystick in mano.

GLOBALE 95%

Uno dei migliori titoli mai scritti per il 64 ed il miglior gioco in assoluto della Cinemaware. Non male, eh?

Dynamic Duo

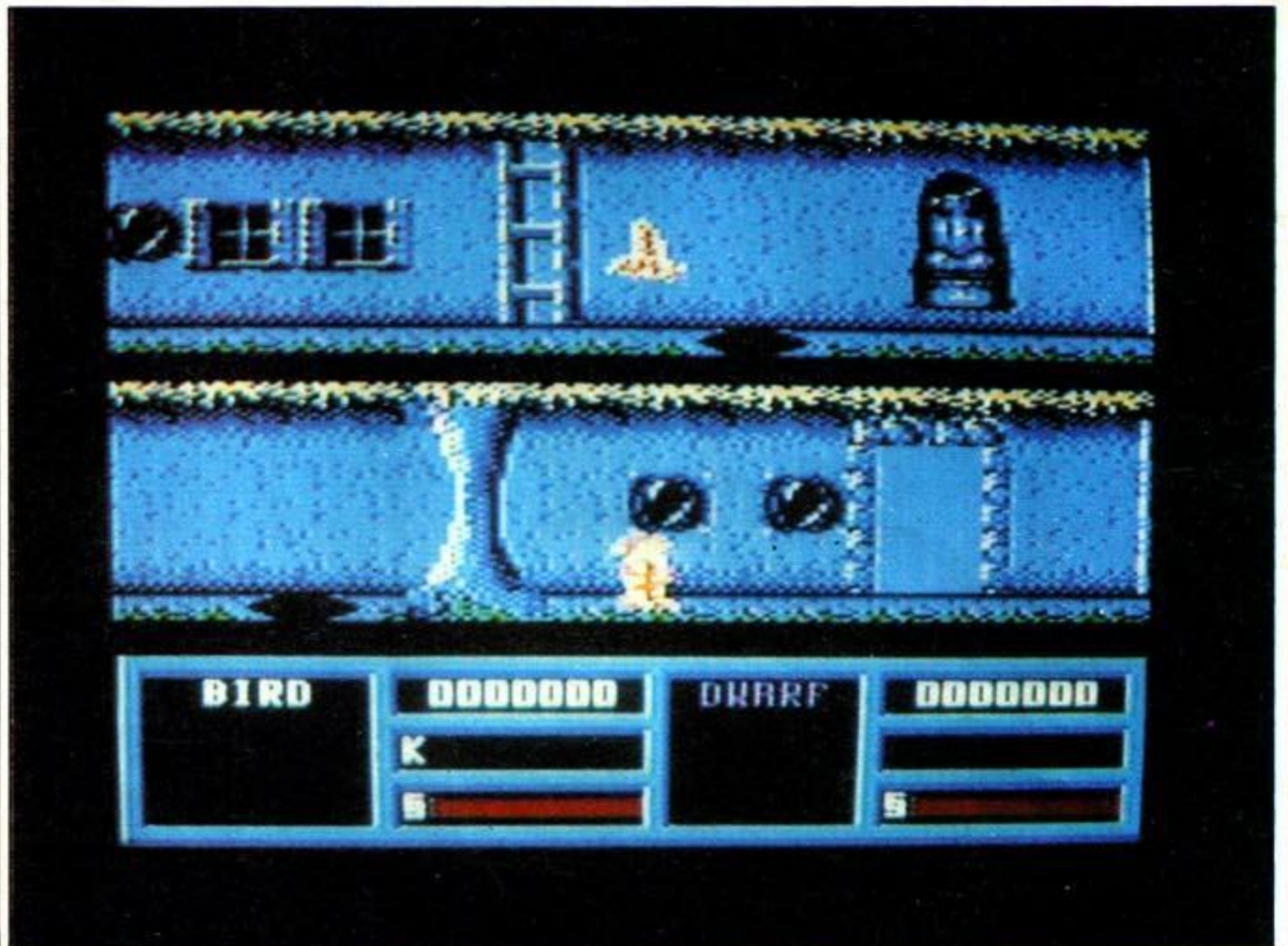
Probe Software/Firebird - C64, Amstrad, Spectrum

Valicati i confini del magico, oltre la barriera dell'immaginazione, vi sono le Potenze delle Tenebre, capaci di controllare il destino di chiunque entri nella Casa Oscura. La Casa è piena di stanze nascoste e di scrigni del tesoro che attendono solamente di venir ritrovati da chiunque dimostri il coraggio necessario. I numerosi corridoi e le stanze segrete devono essere esplorati alla ricerca degli scrigni che, se siete fortunati, contengono uno dei dieci pezzi necessari per comporre la chiave utile per l'accesso alla Stanza dei Calcoli. Una volta composta la chiave, le stanze-fantasma scompaiono dalla mappa posseduta dal Nano e finalmente il duo potrà cercare la vera Stanza dei Calcoli. La vostra missione è quella di impersonare il dinamico duo, un Nano e un'anatra, ricordandosi che anche giocando da soli, pilotate DUE personaggi e quindi dovete imparare a sfruttare le loro rispettive capacità. La Casa è infestata dai nemici che renderanno il vostro compito più pericoloso, inoltre il Grim Reaper (la Morte, quella incappucciata e armata di falce; NdR) vi ha visti entrare ed è in grado di attaccarvi quando meno ve lo aspettate. Ricordatevi che voi e il vostro compagno IN-

SIEME rappresentate una squadra imbattibile, ma siete limitati negli spostamenti nella Casa, da soli invece potete spostarvi in diverse direzioni e coprire un'area più vasta. Il gioco è un tipico raccogli-glioggetti-e-non-farti-uccidere, e lo split-screen non è una grossa novità. Una tipica avventura dinamica, come pen-

so avrete capito, in cui il player (ma perché non scrivi giocatore, AJ? NdDE) di turno comanda ben due personaggi (no, non in multitasking, uno per volta!), un Nano ed un'anatra, "switchabili" premendo il tasto Commodore. I due potrebbero benissimo andare a zozzo in coppia (con l'anatra dolcemente appollaiata sul cappello del Nano) ma per finire il gioco è spesso necessario dividerli. In questa occasione la parte inferiore dello schermo, che in precedenza ospitava la mappa della Casa, si adatta per creare lo scenario necessario per seguire i movimenti dell'anatra. In questo modo i

due possono dirigersi in direzioni diverse anche se ciò comporta alcuni inconvenienti: la mappa scompare e come se non bastasse ci si accorge che l'anatra può volare e muoversi più velocemente, ma non può aprire gli scrigni che dovesse eventualmente trovare. Solo il Nano (il duro della situazione, Ed.) è in grado di svolgere questa importante funzione, per questo motivo è utile far precedere l'anatra al Nano, badando bene di non separarli in maniera eccessiva, facendo sì che la coppia possa ricongiungersi con facilità per poter svolgere la propria funzione.



▼ Due screen della versione per Commodore 64... ▲



VERSIONE SPECTRUM

La versione Spectrum di Dynamic Duo è praticamente quella Amstrad e Commodore ma senza i colori e senza il sonoro: in poche parole, N.U. (Nettezza Urbana, per i cittadini meno informati). Il fatto di dover utilizzare i tasti (certo, chi ha l'interfaccia joystick...) rende le cose un tantino orribili, ed il colpo di grazia arriva dagli screen con fondale giallo... come andar di notte (o fare la Milano-Pavia con la nebbia). Mi stupisce che la Firebird abbia messo in commercio una simile porcheria in un periodo così libero da concorrenti (forse è proprio questo, il motivo) — il gioco trasuda fretteolosità, imprecisione, trascuratezza e vecchiume... ridatemi i bei vecchi giochi Ultimate dei tempi d'oro!!!

GLOBALE: 45%



▲ Qui sopra la versione Amstrad;
in basso quella Spectrum... ▼



Dopo aver visto SAVAGE ed essendo sempre più convinto che in quel caso la Probe ha avuto solo un colpo di fortuna, la scritta 'Copyright 1988 Probe Software Ltd.' presente sulla confezione non mi ha certo predisposto nel migliore dei modi rispetto a DYNAMIC DUO... SAVAGE era stato un caso particolare, con il suo eterogeneo mix di tipi di giochi, e questo fattore certamente non indifferente aveva contribuito al suo successo (è stato gioco caldo). DYNAMIC DUO invece è un arcade-adventure con raccolta di oggetti "farcito" di sparatorie, e tutto quello che c'è viene subito svelato: un gioco in cui si comandano due personaggi invece che uno solo. L'utilizzo della routine denominata 'split-screen' non proprio originalissima offre sì qualche emozione, dovuta forse alla possibilità delle due parti di schermo di muoversi indipendentemente l'una dall'altra, ma sono emozioni che non perdurano per molto tempo a causa dello schema di gioco molto primitivo. Comunque, in questo periodo molto strano per il mercato del software per C64, con BdB che continua a torturare noi poveri redattori "sessantaquattristi" con la storia della morte degli otto-bit (faciamo le corna!), non resta altro che accontentarsi di questo (non proprio esaltante) programma, cercando di scovarne tutti (solo?) i lati positivi. Beh, mettendola su questo piano, c'è da segnalare la possibilità di giocare in due contemporaneamente (con un amico/parente) e la buona realizzazione tecnica (lo split-screen funziona molto bene). Sembrerà strano, ma quando la Probe ha per le mani un progetto importante (leggi: conversione Coin-Op) molte volte (sempre?) se ne esce con un pessimo prodotto anche sotto l'aspetto tecnico; quando invece ha da prodotto un gioco TOTALMENTE originale, la maggior parte delle volte la realizzazione è buona ma l'idea non lo è affatto! Pensateci bene prima di acquistare questo gioco, dovete essere dei veri patiti di questo genere per riuscire a farvelo piacere sul serio. Comunque, se l'esplorazione è il vostro forte, magari giocandolo in due contemporaneamente, DYNAMIC DUO potrebbe piacervi, anche perché, sebbene non offra niente di nuovo, quello che offre è fatto bene!



VERSIONE AMSTRAD CPC

Premetto che il mio commento ha seguito quello dei redattori: non che questo abbia influito sulla valutazione, anzi. All'inizio, considerati i simpatici screenshot della versione Amstrad, avevo sperato in un gioco 'alla Nintendo'... una bella delusione! Certo, la musica è realizzata abbastanza bene e si addice al gioco (eppure, quella strana sensazione di 'già sentito'... mah!), la grafica è piuttosto nitida e colorata come un cartone animato, la struttura del gioco dovrebbe garantire una certa longevità, trattandosi di un arcade adventure... dov'è il problema? Ce sta, ce sta — si chiama giocabilità, e può essere valutata al di sotto di tutti i limiti tollerabili ad un essere umano: il metodo di controllo è a dir poco diabolico, e il fatto di dover manovrare due idioti che continuano a spostarsi per inerzia non aiuta per niente; il sistema di spostamenti da uno screen all'altro è stato sicuramente concepito da un sado-masochista; e per finire i nemici (primo fra tutti la Morte) spesso appaiono proprio all'inizio del gioco, e non si ha nemmeno il tempo di 'far fuoco'. Infine, per quel poco che ho visto del gioco (e, credetemi, ho cercato di resistere parecchio), la varietà non è il suo forte.

GLOBALE: 56%



Non appena Dynamic Duo è apparso sul mio monitor, ho avuto la sensazione di averlo già visto qualche milione di altre volte. Come sapete, non sono nuovo alle sensazioni di 'deja vu' (che sono abbastanza comuni fra noi newtype), ma questa volta i ragazzi della Probe hanno veramente superato se stessi: non solo hanno scritto qualcosa di assolutamente mediocre, ma hanno addirittura clonato una vera schifezza. Non ricordo come si chiamasse il primo gioco che ha utilizzato questa struttura (sempre smemorati, voi newtype, eh? NdDE), ma come me anche voi lo ricorderete fra quelle raccolte di robaccia pirata che si trovano in edicola. No? Allora vi rinfresco la memoria: si tratta di quel gioco dalla grafica indistinta e dalla musica insulsa, dove si va avanti e indietro sparando a sprite assolutamente fuori luogo e... basta (che si tratti di I-Xera? NdDE). L'unica innovazione di Dynamic Duo è lo 'split screen' (e sarebbe un'innovazione? NdDE), ma qui non ha proprio senso. E poi, lo sappiamo tutti che il vero Dynamic Duo è composto da Batman e Robin, no? O tempora, o mores!

PRESENTAZIONE 73%

Il caricamento da nastro vi farà crescere la barba ma l'opzione per due giocatori e le istruzioni in italiano riequilibrano il tutto.

GRAFICA 69%

Sprite e fondali funzionali anche se un tantino indistinti in alcuni punti. Lo schermo diviso in due parti è realizzato veramente bene.

SONORO 65%

La musicchetta scorre leggera e (fortunatamente) non viene voglia di eliminarla.

APPETIBILITA' 56%

Uno dei difetti di questo gioco è di non essere un prodotto "di richiamo": non ha un nome famoso, né una licenza alle spalle...

LONGEVITA' 58%

... fortunatamente è un arcade-adventure ed ha il pregio di mantenere l'attenzione del giocatore per molto tempo, perlomeno fino a quando non viene risolto.

GLOBALE 60%

Niente di nuovo sotto il sole... siamo nella media, ma forse è sempre meglio che un'ennesima schifezza.



Incredible Shrinking Sphere

miracoloso e unico Spindizzy. Ora torna con una sorta di planisfera che in realtà è un futuristico mezzo di trasporto governabile da menti umane, che è stato infilato in un'arena-dedalo irta di ostacoli e avversari meccanici disposta su diversi livelli, quattro in ordine di profondità. Il problema sta nel percorrere corridoi e strettoie di questo labirinto senza farsi infilare da qualche fendente nemico o sorprendere da assalti alla kamikaze degli stessi: più o meno rien-

triamo abbastanza nel classico e se vogliamo essere precisi, siamo sulla stessa strada di un Marble Madness. Il bello di Incredible Shrinking Sphere sta nell'aver creato la possibilità di amplificare le potenzialità del globo alterando alcuni parametri della fisica a cui obbedisce la nostra planisfera, al pari di tutti gli oggetti della terra, come massa e volume. Ciò implicherà incrementi di velocità e accelerazione e anche problemi di ingombri e ingorghi

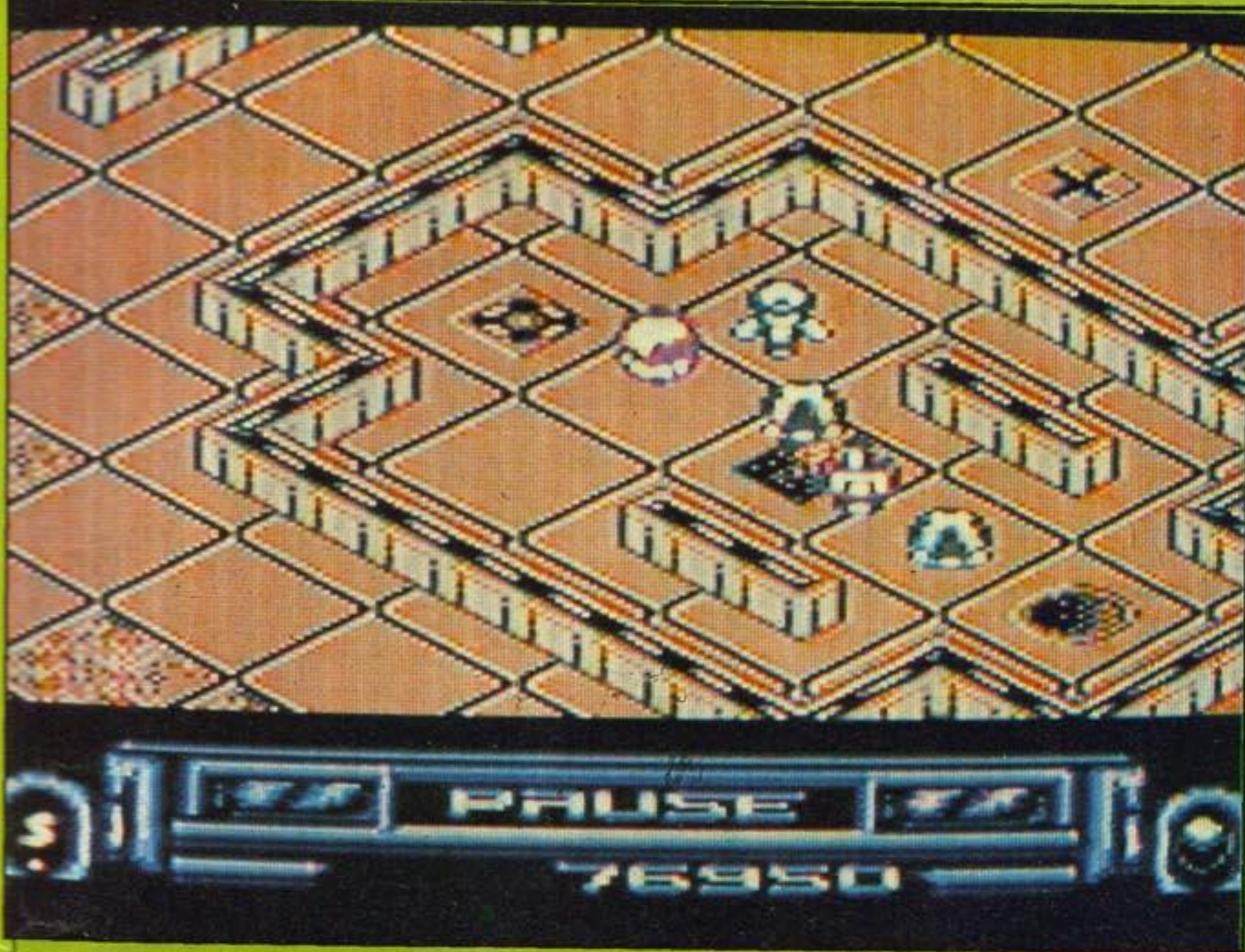
Activision/Mediagenic
(Electric Dreams)
per C64

• Il discendente di Spindizzy dalla Electric Dreams

Continua la saga delle sfere itineranti, stavolta con una proposta della Electric Dreams che di sfere se ne intende visto che ha prodotto nell'Anno di Grazia 1986 forse il migliore dei giochi con protagonista un globo vagabondo, il



Sebbene non sia un gioco decisamente innovativo nel suo complesso, ci sono alcuni particolari che ne fanno un prodotto che oggi può distinguersi, soprattutto se guardiamo alla sua realizzazione tecnica: ottimi sono scorrimento e animazione che creano situazioni da flipper, con rimbalzi e forze repulsive che sbalzano qua e là la planisfera; riflessi pronti e un poco di intuizione, soprattutto nella scelta delle proprie dimensioni e del mutamento di massa, creano i presupposti per orientarsi in certe zuffe da cartone animato e soprattutto per uscirne vivi. Tutte quelle possibilità di migliorare le caratteristiche della pallina sono ragionate al punto giusto e rendono Incredible Shrinking Sphere un gioco superiore, l'attrito della planisfera con le superfici la rende così rovente che non ci può impedire di decretarlo Gioco Caldo.



(ingombrs'n ingorgs, tanto per rinverdire i fasti di alcuni archetipi dell'impronunciabilità della Capcom) che fanno sentire il bisogno di una Wanna Marchi-dieta. I labirinti si presentano in 3D isometrico con pareti abbastanza basse da poter distinguer-

re ciò che sta dietro ad esse mentre la pavimentazione presenta delle piastrelle molto particolari che solcate infondono varie abilità di cui abbiamo dato un anticipo con i mutamenti fisici ma possono risultare anche trappole mortali. E' d'obbligo



Fortunatamente ogni tanto a qualcuno viene voglia di fare un gioco "piacevole" e che mantenga l'interesse del giocatore almeno per più di cinque minuti, evviva! La Electric Dreams, dopo aver fatto realizzare R-Type alla Rainbow Arts (quando l'ha scoperto il Caporedattore Mascherato gli è venuto un colpo!), ottenendo uno dei best-seller del post-Natale, ha prodotto Incredible Shrinking Sphere che riesce a toccare dei livelli di perfezione tecnica per quanto riguarda la realizzazione veramente da non credere. ISS, che a prima vista potrebbe sembrare semplicemente una versione estesa di Spindizzy, è al contrario incredibilmente coinvolgente e il vastissimo mondo in 3D isometrico creato dai programmatori rende l'esplorazione dei labirinti la cosa più interessante. L'interesse suscitato dalla buona grafica e dal buon uso degli FX rendono ISS un gioco a cui non si rifiuta mai una partita, soprattutto perché lo scopo del gioco - ripulire tutto il livello dai cattivoni - non è dei più immediati: può tenere "attaccato" al video anche il giocatore più incallito per molto tempo. In definitiva, ISS non è un gioco molto originale, ma può "prendere" senza problemi chiunque, soprattutto i "mappatori" esperti, tra i pochi punti a sfavore non si può non menzionare la presa per i fondelli (scusate, ma quando ce vò, ce vò!) della planisfera presente nella confezione: tutto quello che abbiamo trovato nella scatola, invece di un oggetto solido o perlomeno in 3D, è stato una ridicola raffigurazione in stile santino della planisfera stessa.

descrivere alcune: ci sono i generatori Ismo, i più pericolosi, che causano la morte istantanea, i Chaotic Bounce che respingono la sferetta a guisa di bumper dei più classici flipper, gli Shields che vi gratificano di un alone protettivo di invulnerabilità, i Prison che vi immobilizzano per qualche istante ed anche delle rampe che, vi consentono di oltrepassare con un balzo i muri del labirinto, la cosa più proibitiva e vincolante di questo tipo di giochi, e appunto le piastrelle che si divertono a mutare i vostri volume e massa con conseguenti alterazioni del peso (tanto per rinfrescarvi la memoria: $P=m \cdot g$). Eccovi alcuni inconvenienti derivanti da certe penalizzazioni come queste: l'aumento delle dimensioni vi potrà bloccare tra due pareti impedendovi l'accesso a certi corridoi, mentre essere troppo leggeri vi precluderà una guida sicura. Una delle caratteristiche determinanti della planisfera è la sua predisposizione al cannoneggiamento dei dispositivi meccanici nemici e una grande agevolazione è la presenza di arsenali piramidali gonfi di scorte di proiettili di cui tra l'altro si può decidere la disposizione all'inizio del gioco per ogni singolo piano.

PRESENTAZIONE 55%

Non si capisce che cosa intendesse la pubblicità per "Planisfera in regalo", in effetti il santino con riproduzione della suddetta che abbiamo trovato nella confezione ci assicura che la terza dimensione ha avuto drastici "tagli".

GRAFICA 78%

Scarso uso dei colori ma comunque ottima resa in 3D.

SONORO 70%

Musica scoppiettante adeguata al soggetto

APPETIBILITÀ 58%

Avete mai provato a guidare un mezzo che passa da una consistenza da aeroplanino di carta a quella di un blindato?

Difficile, decisamente difficile.

LONGEVITÀ 85%

Tutto da mappare.

Globale 90%

Gioco d'autore che farà impazzire gli amanti del genere.

DRAGON NINJA

Imagine - C64

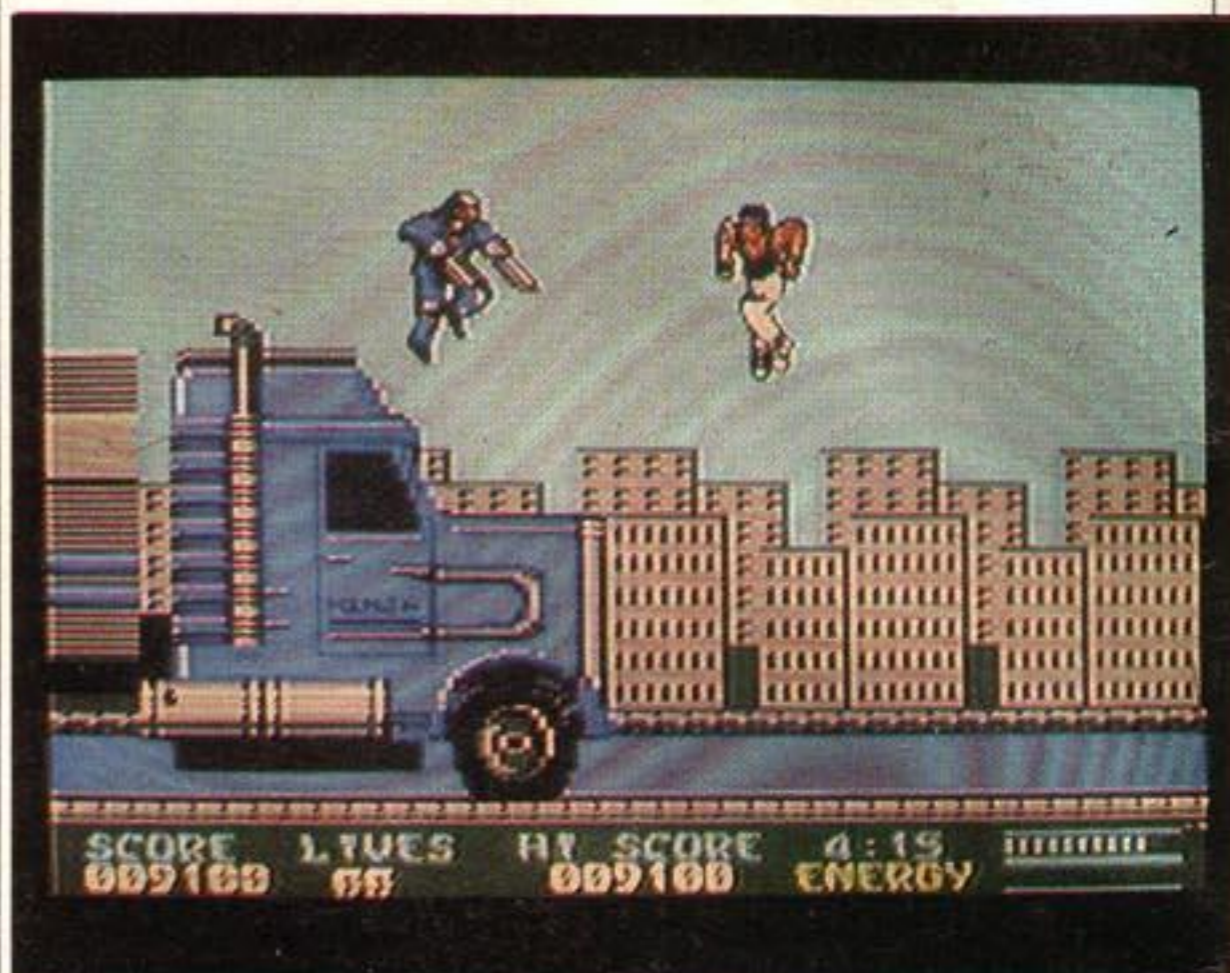
Yeeeeeeehhaaaaa! Argh! L'onolevole ninja si lancia in battaglia! Ha Haaa! Ow! L'onolevole ninja si becca un cazzottone nel basso ventre e cade sulla onolevole schiena. Forse è

meglio limitarsi alle simulazioni per computer di questo genere di cose.

Poffarre, che coincidenza! Ecco una simulazione di ninja! Dragon ninja vi mette (come sapete se avete letto la recensione della versione Amstrad il mese scorso) nei panni di un tipaccio da strada edotto sulle arti marziali. Armato solo

di un paio di scarpette da ginnastica firmate e di pugni, vi avventurate nelle strade zeppe di marmaglia per tritare adeguatamente i cattivi di turno.

pure usare il vostro grandioso Pugno di Fuoco per eliminare nemici come... un ninja con artigli alla Wolverine, ad esempio. Ohibò! Eccone uno...



Sulla vostra strada di vigilante, subito dopo che avete sgonfiato un ciccione sputafuoco, cogliete con la coda dell'occhio un gruppo di mariuoli legare il presidente e ficcarlo in un'auto per rapirlo. Purtroppo per loro, voi siete appena saltati sul tetto del TIR dei maramaldi. Perdindirindina!

Abili come siete, potete raccogliere le armi dei cattivi op-

f a t t o r e

74%

di conversione



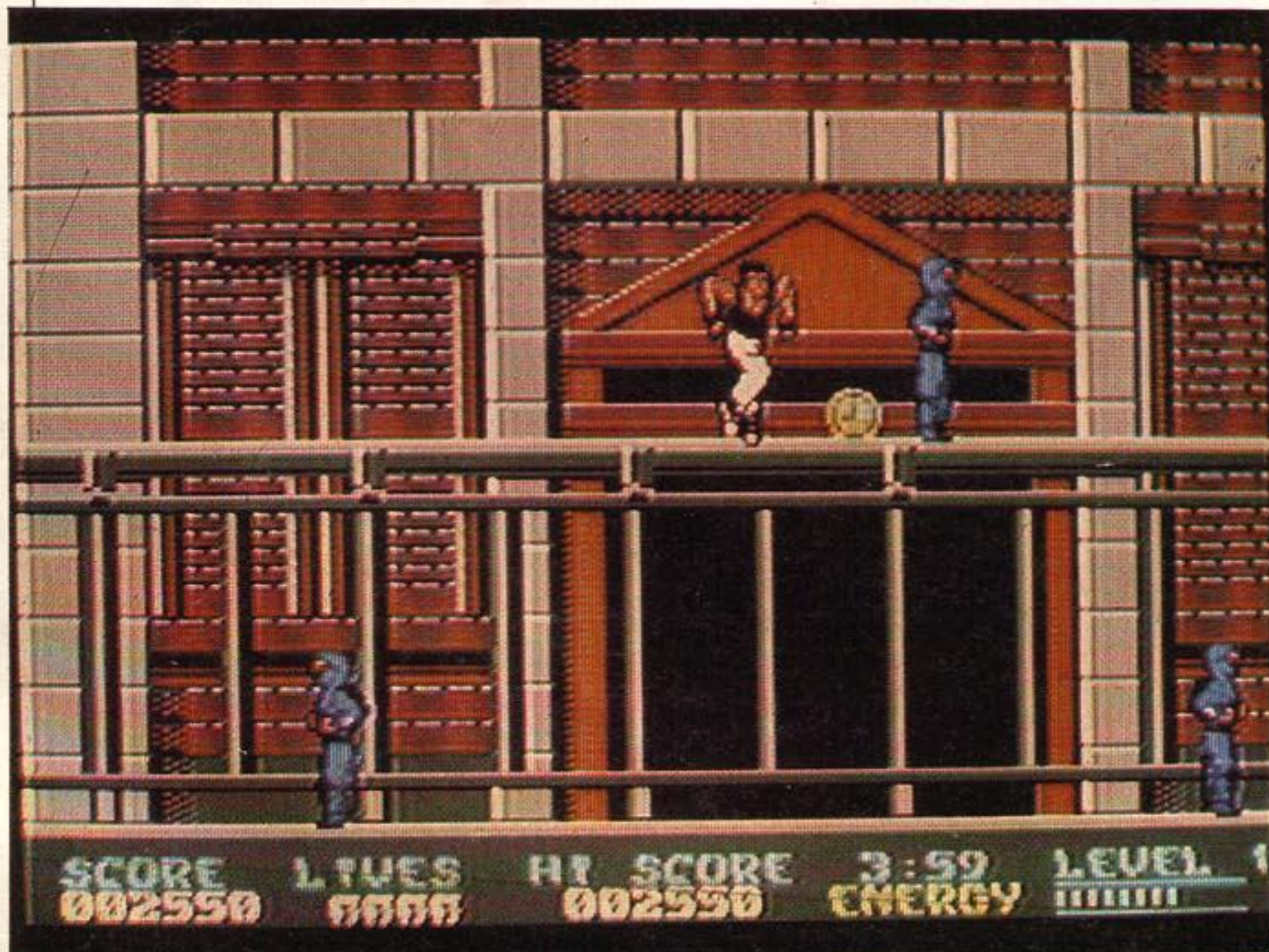
Premetto subito che il mio pollice alzato è dovuto esclusivamente alla realizzazione tecnica ineccepibile. In effetti, il gioco da bar non mi piaceva, e di conseguenza questa conversione quasi perfetta mi ha lasciato egualmente fredo.

Correre a destra e a sinistra come in una versione aggiornata di Green Beret potrà anche costituire una buona struttura di gioco, ma ciò non toglie che per me questo genere di schema è davvero troppo semplice per divertirmi. In ogni caso, c'è questo pollice alzato: come mai? Beh, è presto detto: la conversione è praticamente perfetta (manca solo l'opzione per due giocatori in contemporanea), così come la manovrabilità e la grafica. Vi assicuro, non capita tutti i giorni di incontrare delle avversarie con calze a rete in cui si può vedere la rete! Gli schemi del coin op sono stati replicati discretamente bene, e questa versione domestica del pestaduro dell'anno non potrà non piacere ai suoi fan.



Avevo trovato qualcosa di entusiasmante nella versione da bar di Dragon Ninja

che mancava in troppi altri giochi di questo genere. Non so esattamente che cosa fosse, ma i programmatori della Imagine sono riusciti a riprodurlo perfettamente nella loro conversione. La grafica è molto carina, con una buona definizione ed animazione, ma per qualche oscura ragione i colori usati sono piuttosto buffi nella seconda parte. la cosa che mi manca veramente sono le scene fra un quadro e l'altro, un super sonoro e l'opzione per due giocatori, che (secondo me) gli impediscono di diventare Gioco Caldo. Comunque, l'ho giocato abbastanza da poterlo recensire adeguatamente... OK, avrei voluto giocarlo di più! E' un gioco terribilmente ben realizzato e coinvolgente, e dovrete considerarlo!



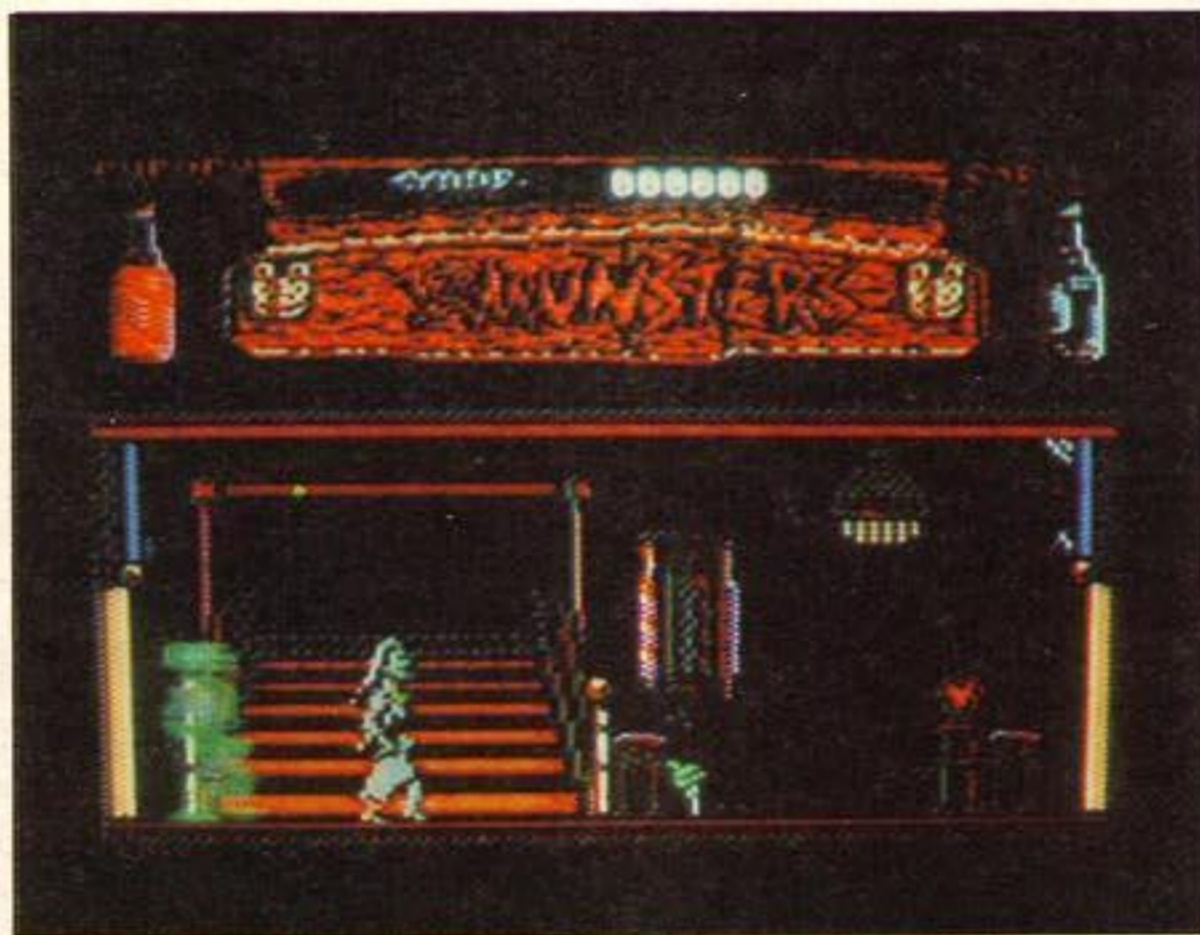


Non sono un grande appassionato di picchiaduro, le uniche volte che ne ho provato uno al bar era per la possibilità di giocarlo insieme ad un amico. La versione per C64 dispone soltanto dell'opzione per un giocatore ed è questa forse la pecca più grossa del gioco. Per il resto la conversione è infatti impeccabile, a cominciare dalla grafica con gli sprite stupendamente definiti ed animati che già avevamo visto in Robocop, così come i coloratissimi sfondi (quasi identici al coin-op quelli della seconda fase sul camion). Anche l'azione non è certamente paragonabile ai due ragazzacci spastici di Double Dragon. Qui l'animazione è fluida così come ben definite sono le mosse (compreso il mega-pugno infuocato) che permettono veramente di andare a picchiare i nemici con una certa tecnica e non di avanzare come capita. Ai livelli successivi, a parte qualche nemico in più le variazioni sono più estetiche che altro e a qualcuno (sono completamente esclusi gli sfegatati picchiatori maniaci della versione da bar) potrebbe non bastare l'incentivo di tonnellate di cattivissimi nemici per proseguire.



La famiglia dei Munsters sembra un clone dei più famosi (in Italia) Addams: ogni membro di essa è un mezzo mostriciattolo, a partire dal capofamiglia Herman, che assomiglia in tutto e per tutto al mostro di Frankenstein.

bimba, però, è stata rapita dal solito cattivone, il tetro Old Nick. Il perfido essere, che rinchioda la tenera fanciulla in un tetro maniero, ha anche lanciato una terribile maledizione sulla famigliola, e lo scopo del gioco è proprio di riportare tutto alle sue mo-



▲ Un altro spin-off senza significato e senza valore...

Herman e sua moglie Lily, che naturalmente sfoggia una bizzarra capigliatura con mechés "ad onde", hanno una figlia, battezzata Marilyn: la

struose condizioni primitive. La prima ad entrare in azione è Lily, che deve aggirarsi per la villa di famiglia ed il suo vasto giardino "cum cimiterum" alla ricerca di oggetti magici che possano aumentare i suoi poteri magici. La casa è infatti infestata da creature demo-



Non ho niente contro le avventure dinamiche, anche quando si sviluppano su di uno schema semplificato come in questo caso. Il problema è che gli elementi di avventura di The Munsters sono talmente ridotti e banali da fare assomigliare il programma ad un qualsiasi altro gioco di questo genere prodotto fra il 1985 ed il 1987, quando tutti quelli che conoscevano un minimo di programmazione se ne uscivano con il loro "gioco del secolo". Se togliamo la grafica leggermente al di sopra della media e la musicchetta tratta dal telefilm, tutto quello che rimane è uno shoot 'em up orizzontale in cui bisogna continuare ad andare avanti e indietro per prendere oggetti che permettono di allargare l'area di gioco. Divertente per una o due volte, ma niente che terrete sotto mano per più di 24 ore.

niache che sono in grado di assorbire il fluido vitale della signora dalla pelle grigiastra e che vanno eliminati a suon di incantesimi.

Vagando per la magione come in una classica avventura dinamica, ogni oggetto raccolto aumenta i poteri negromantici di Lily, che può così affrontare i cattivissimi guardiani che difendono gli oggetti ed i luoghi più importanti. Questo genere di manufatti servono in realtà per riportare in vita il gigantesco e stupidotto Herman, che dovrà affrontare la seconda parte del gioco.

In questa nuova sezione, lo scopo è di ritrovare l'anziano Nonno (si chiama proprio così!), che ha la strana abitudine di attaccarsi al collo di chiunque incontri, ed il piccolo lupo mannaro Eddie, che andranno poi caricati sull'auto di famiglia... che naturalmente è un carro funebre turbocompresso!

Con questo strano veicolo la famiglia si sposta per raggiungere il castello di Old Nick, dove potremo finalmente affrontare il Signore Del Male e liberare la piccola Marilyn.

In ogni sua fase, The Munsters assomiglia ad una versione edulcorata di Ghosts'n'Goblins con sprite leggermente più grandi e molta meno varietà di azione, e tutto il gioco è accompagnato dalla musica del telefilm da cui è stata tratta la fame, praticamente sconosciuto in Italia.

PRESENTAZIONE 62%

Ottimo aspetto esteriore, ma niente nel campo della vera presentazione (intermezzi e giù di lì.).

GRAFICA 81%

Ottimi sprite ed animazione sopra degli scenari che scollano divinamente.

SONORO 69%

Una musica dei titoli decente, ma durante il gioco niente di eccezionale.

APPETIBILITA' 91%

Gran divertimento sin dal primo pugno e non per causa del suo nome.

LONGEVITA' 86%

Si comincia bene, ma diventa difficile, molto difficile!!

GLOBALE 87%

Un grande gioco ed una buona conversione. La Ocean/Imagine è uscita con un vero capolavoro!

PRESENTAZIONE 62%

Schermo dei titoli adeguatamente decadente e la buona caratterizzazione degli elementi del telefilm giustificano il titolo del gioco.

GRAFICA 77%

Molto polverosa e gotica, perfettamente adeguata alla trama: le animazioni sono discretamente fluide.

SONORO 80%

Ottima resa della colonna sonora originale ed effetti nella media.

APPETIBILITA' 62%

Probabilmente affascinerà più i nostri amici inglesi (che conoscono i telefilm) che non noi.

LONGEVITA' 48%

Divertimento scontato ed a breve termine.

GLOBALE 54%

Un blando shoot'em up con ricerca di oggetti come tanti altri.

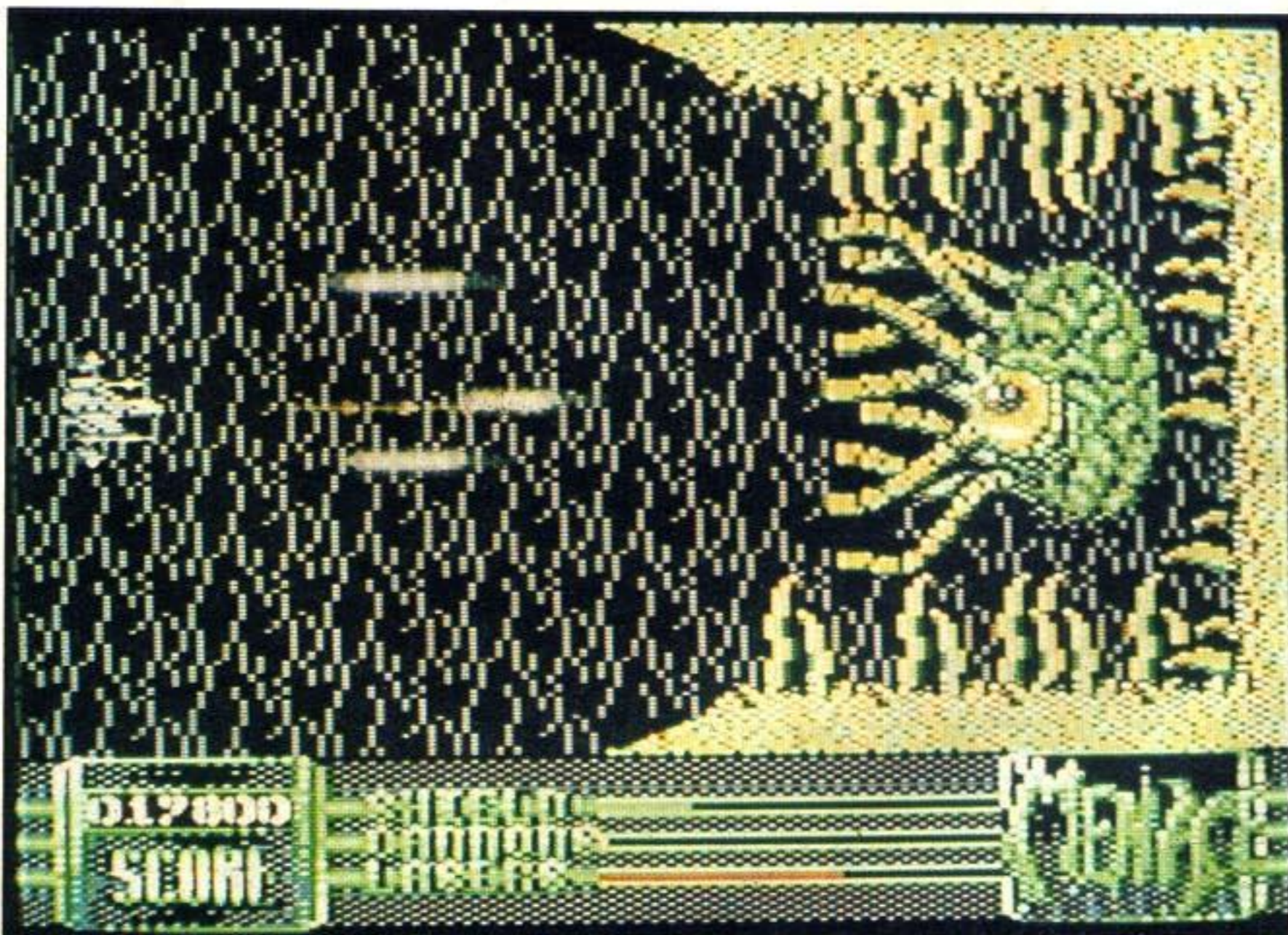
MENACE

Psygnosis is back! La casa di software "più amata dagli Amighisti", dopo aver convertito per il C64 Terrorpods (aargh!) e Barbarian (bleah!) senza successo, ritorna per offrirci Menace, che già sull'Amiga aveva riscosso un grandissimo successo ed è stato appena convertito sull'ST. La peculiarità di questo gioco era lo sfruttamento dei chip custom e dello scrolling-hardware, così da renderlo simile ad un gioco arcade; sul "povero" C64, in cui l'unico chip custom è il glorioso SID (il che è tutto dire), Menace è stato convertito discretamente, figurando uno scrolling parallattico extra-fluido e veloce tale da non sfigurare con qualsiasi coin-op. Ma come ben sappiamo, uno scrolling da solo non fa il "bel gioco" (come una rondine non fa Primavera), e Menace, se si salva sotto l'aspetto della programmazione, non è certamente insufficiente per quanto riguarda la grafica. Se si trascura l'impatto gradevolissimo con la colonna sonora di Whittaker (wow!) che è molto simile a quella originale, la grafica è la cosa più scarsa di questo programma, infatti un folto gruppo di sprite (che molte volte sta fermo sullo schermo aspettando che lo scrolling faccia il resto), NON PUO' DA SOLO fare un gioco, mettiamocelo bene in testa! Ci sono sempre i fondali... Sui fondali di Menace c'è da fare una profonda riflessione. E mai possibile che per rovinare una conversione Amiga --> C64 arrivino ad assumere per la grafica un PRINCIPIANTE? Beh, lì alla Psyclipse, o non avevano abbastanza fondi per pagare un grafico professionista, o la realizzazione finale andava loro a genio, nel qual caso significa che SONO VERAMENTE ROVINATI! Come spero si noti dalle foto, il "piccolo" problema grafico a cui mi riferisco è il fondale che lo scrolling parallattico

dovrebbe gestire. Per quanto riguarda lo strato inferiore del parallasse (quello più lontano), non c'è nulla da dire, ma per lo strato superiore, ossia quello che realmente compone IL FONDALE ci sarebbe da scrivere un romanzo: "Come realizzare un fondale peggiore di uno dello Spectrum e far finta di niente" (sembra un film della Vertmuller!). "E osceno!!" È stato quello che ho gridato in faccia a mio fratello mentre lo tenevo per il colletto della camicia, "Sono riusciti a rovinare anche questo...". Il fondale dello strato superiore, è stato realizzato a mio parere pensando "Tanto non lo guarda

te sapere, smarettoni miei, che per realizzare un FONDALE degno di questo nome, bisogna (in gergo) RIDEFINIRE i caratteri. Ciò significa (e chi ha usato qualche volta il SEUCK comprenderà meglio), che dei 256 caratteri del set del C64, alcuni (di solito quelli non indispensabili) vengono "ridefiniti" ossia ridisegnati in modo che una volta "tappezzata" una schermata con questi ultimi, si ottenga il cosiddetto "fondale". OK, ora potete risvegliarvi, ma ricordatevi che una lezione di programmazione al giorno leva le software house di turno (shhh!, non fatevi sentire!). La particolarità del fondale di

colore/non colore ed agli effetti pratico è TRASPARENTE. In Menace, quell'ignobile essere che si spaccia per grafico (ha avuto il coraggio di inserire il proprio nome nello schermo dei titoli), ha utilizzato come color background il nero, con effetti a dir poco catastrofici: sul fondale parallattico inferiore si vede CHIARISSIMO e dà una sensazione di profondo sconforto, vedendo quei pixel messi in malo modo che coprono dove non dovrebbero; e pensare che il fondale in sé non era poi tanto male, replicando (quasi) alla perfezione la varietà dell'originale. Chiuso definitivamente il capitolo GRAFICA, non rimane altro che esaminare IL GIOCO (o quello che ne rimane trascurando la grafica) e riscontrare. Infatti, conoscendo i "precedenti" di questo gioco su Amiga, a sapendo che lo schema di gioco e la realizzazione erano "fattibili" per il C64, mi aspettavo un gioco di buona qualità, con il "fratellone" sul 16-bit. Purtroppo



nessuno...", non considerando il fatto che molte volte un buon fondale, degli sprite "passabili" e una musicchetta carina riescono a far passare inosservata una pessima giocabilità (R-Type?), e non il contrario. Va bene, va bene, ora vi dico cosa ha di ORRIBILE questo fondale.... Dove-

Menace è quello di essere stato disegnato da chi non conosce la differenza tra "uno dei colori a disposizione" e "colore fondale". Velocemente: i colori a disposizione sono 3 sui 16 della palette cromatica del VIC II (il chip video) usati per il disegno; il colore nullo o color background è un

questa conversione non è certo migliore delle precedenti "Psygnosis to C64" e di questo passo, con il sempre più frequente fenomeno della produzione di giochi prima per i 16-bit e poi convertiti per gli altri, arriveremo ad avere tutti giochi-schifezza. Speriamo non succeda mai, vero?



In questa era di shoot'em up organici in cui è possibile trovare piccoli capolavori di grafica persino fra i budget game (Slayer), mi aspettavo che questa conversione del tanto acclamato gioco Amiga sopperisse alla sua estrema semplicità di schema almeno con dei bel fondali o degli sprite bene animati. Purtroppo, Menace non ha né i primi né i secondi: i fondali sono infatti costituiti da caratteri mal rilocati che presentano il classico "alone nero" tipico dei primi videogame, mentre gli sprite sembrano essere usciti da una versione a colori di Manic Miner. Naturalmente, un gioco non va giudicato solo dalla sua grafica, ma la mancanza di un qualsiasi altro elemento di richiamo in Menace rende questo genere di discorsi inevitabile. Il sonoro è limitato ad una musicchetta metallica "alla Whittaker" sullo schermo dei titoli e qualche botto durante il gioco, e la semplicità dell'azione è tale e tanta da farvi rimpiangere i bei tempi di Scramble et similia, che almeno non pretendevano di essere graficamente spettacolari.



Tra le conversioni da 8 a 16 bit Menace è un caso abbastanza particolare, sotto una stupenda grafica organica ed animata su Amiga mostra infatti uno schema di gioco abbastanza valido e vario e mi sembrava non dovesse portare troppe difficoltà nel passaggio su 64. Suo gran difetto è però il ritardo della sua uscita per Commodore 64, dopo una quantità di shoot'em up a scorrimento orizzontale, oltre ad una conversione delle più frettolose che abbia mai visto. Sono infatti mortificate oltre al dovuto le capacità grafiche del 64 che, se non riesce certo a raggiungere i livelli dell'Amiga, riesce comunque a fare qualcosina di più di una serie di sfondi monocromatici (che tra l'altro sono completamente ininfluenti sullo svolgimento del gioco visto che non vi si può collidere) e definiti neanche troppo bene. Gli sprite sono decenti, ma ripetere due volte gli schemi per ogni livello non serve certo ad aumentarne molto la varietà ed i mostri di fine livello non sono certo tra i più terribili che abbia mai visto. Quello che mi ha dato più fastidio è comunque la velocità dello scrolling che non ti dà assolutamente il tempo di prendere l'arma voluta e il sistema di armamenti ad energia che limitano il numero di colpi, in uno shoot'em up del genere non si può avere paura di sparare per esaurire i colpi. Peccato, perché in fondo ad una mediocre realizzazione si distingue un discreto giochino, il suo maggior difetto è quello di essere uscito dopo R-Type.

PRESENTAZIONE 31%

Bella confezione, ma il misero multiloop ed il ritmo lento dà all'insieme un aspetto piuttosto 'scamosciato'.

GRAFICA 42%

Edilizia e smorta con un tentativo di arricchimento cromatico qua e là.

SONORO 46%

Un motivetto di media qualità e qualche effetto sonoro abbastanza patetico si sforzano di creare un po' di atmosfera (forse un bicchierino di Vecchia Romagna, chissà...).

APPETIBILITÀ' 53%

Vi ritroverete a giocare con la voglia di 'vedere cosa c'è un po' più avanti'.

LONGEVITÀ' 41%

La sensazione di impotenza dovuta alla scarsità di potenza distruttiva vi scoraggerà dopo qualche partita.

GLOBALE 49%

Un discreto blast'em up che, a causa di una cattiva (e quasi sicuramente frettolosa) programmazione, non vale il prezzo che costa.

BETTER DEAD ALIEN THAN

Là fuori nello spazio c'è un tipo tanto duro che preferirebbe morire piuttosto che perdersi la sensazione ultraviolenta di ridurre un alieno in poltiglia a colpi di laser. Fortunatamente, gli alieni vengono spontaneamente a cercarlo — ad ondate. Due ondate in stile Space Invaders dotate di missili normali, seguiti da un super alieno-madre pieno di lan-

ciamissili da tutte le parti. Colpite un alieno mentre è illuminato di verde e si trasformerà in una capsula che vi dà poteri ed armi extra. Un sistema di password vi permette di ricominciare a giocare dal massimo punto in cui siete arrivati. Breve ma esauriente, vero?



Se avete dato un'occhiata alle fotografie delle schermate, probabilmente non

avrete fatto salti di gioia. E avete anche ragione — per la grafica. A dir la verità, nemmeno il sonoro è un gran che — semplicemente una serie di musicchette ripetitive. E allora perché mi piace? No, non perché sia una mongoloide deficiente o qualcosa di simile — semplicemente perché penso che Space Invaders fosse una gran figata, e questo è una sua variante. Per qualche ragione strana ed interspaziale, non riuscirete a staccarvene. L'unica cosa è che costa un po' troppo per quel che offre.



Chiunque abbia passato la sua gioventù a giocare con i vecchi classici come Space Invaders e Galaxians dovrebbe dargli un'occhiata. La grafica non è niente di eccezionale ma la struttura di gioco è sufficientemente coinvolgente per tenervi incollati al monitor per... beh... un sacco di tempo. Tuttavia non sarà quel gran tempo — voglio dire, giocare Space Invaders per un po' sarà anche un gran divertimento, ma non è certo la cosa più complessa del mondo. Come budget sarebbe il massimo. A questo prezzo, beh, provatelo.

PRESENTAZIONE 65%

Un sistema di password più vari livelli di difficoltà.

GRAFICA 41%

Sprite alieni piuttosto semplici quasi per niente dettagliati.

SONORO 55%

Una musicchetta allegra che può essere eliminata a favore di effetti poco originali.

APPETIBILITÀ' 68%

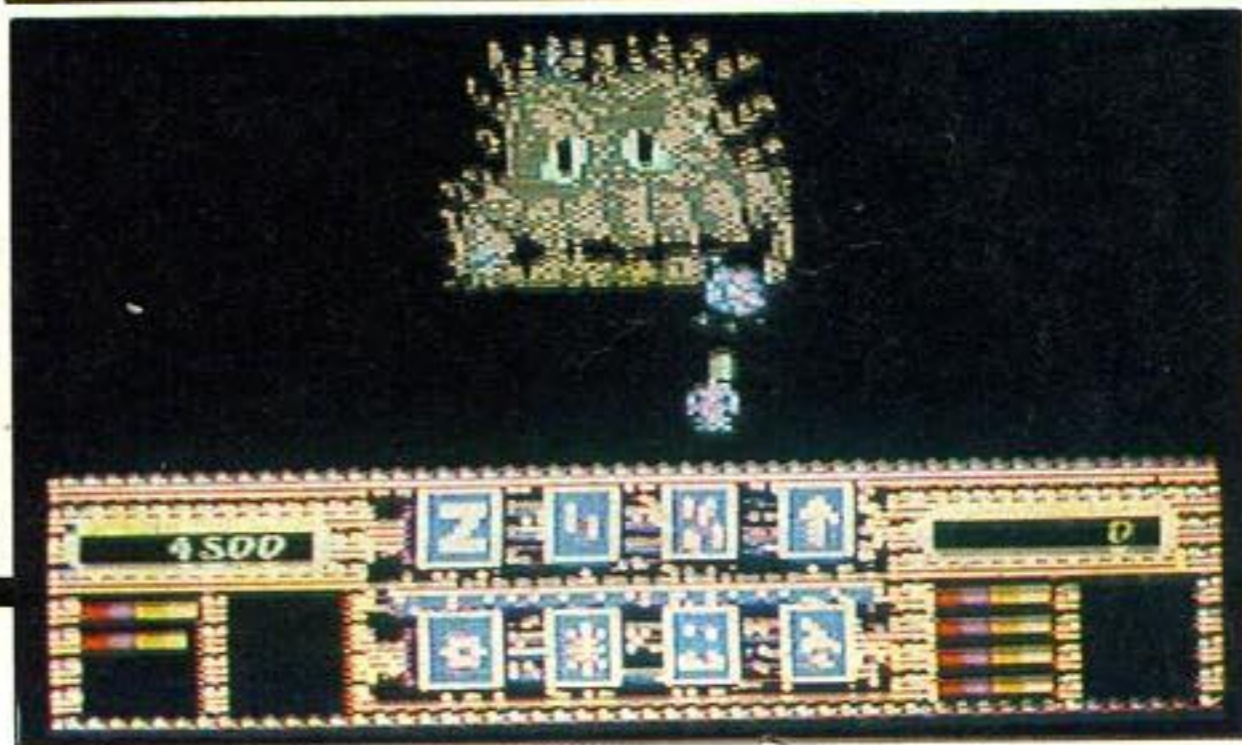
Non sembra quella gran cosa sino a che non ci provate a giocare.

LONGEVITÀ' 59%

Divertente per un paio di pomeriggi ultravioletti ma non per molto di più.

GLOBALE 66%

Un gran bel blastaggio alla vecchia maniera che sarebbe stato da Boozah se solo avesse avuto un prezzo minore.



JORDAN vs BIRD

Michael Jordan e Larry Bird sono due tra i più acclamati giocatori della lega cestistica americana NFL, che hanno raggiunto il successo ognuno con un suo stile personale. Larry è un tiratore, mentre Michael (O Air come si fa anche chiamare) predilige la tecnica "Slam-Dunk" ma entrambi fanno facendo la storia del basket moderno. Ora puoi metterti nei panni di uno di questi grandi campioni nell'ultimo simulatore sportivo della Electronic Arts: Jordan vs Bird-One on One. Puoi scegliere se giocare una partita one-on-one con Bird e Jordan (che comprende allenamento o partita vera e propria), nei panni di Larry in un confronto di tiri da tre punti o in quelli di Jordan in un competizione Slam Dunk. Quest'ultima consiste in una serie di tiri stabiliti da eseguire davanti

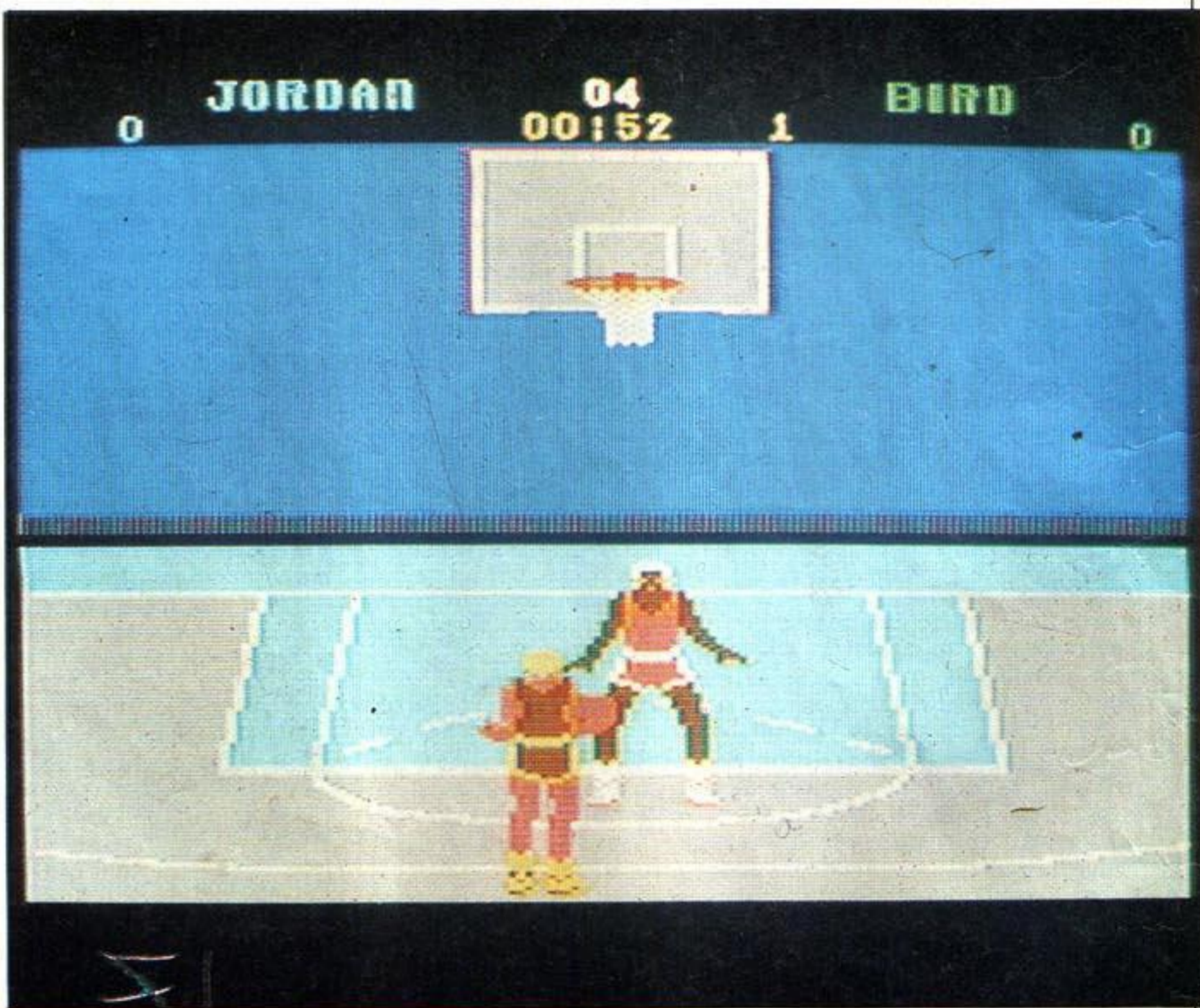
ad un'attenta giuria, sarà dichiarato vincitore che, dopo un certo numero di tiri, avrà ottenuto il massimo punteggio. Larry Bird avrà invece 60 secondi a disposizione in cui segnare il maggior numero di canestri da tre punti (quindi fuori dalla linea, a una certa distanza).



Dopo aver saputo che alla Electronic Arts erano arrivati parecchi talenti precedentemente della Accolade ho pensato che avremmo finalmente visto grandi simulazioni sportive in giro. Sfortunatamente Jordan vs Bird è tutto meno che un buon simulatore sportivo. I suoi difetti più grandi stanno nella comica grafica-sprite sproporzionati che arrancano in qualche modo su sfondi disegnati con altrettanta approssimazione su delle gambe che sembrano di gomma. Questo non sarebbe neanche troppo grave se almeno gli schemi di gioco fossero validi. Il controllo invece non è certo del più comodi e confesso che i miei migliori punteggi sono dovuti maggiormente a fortuna che non ad abilità. I fan dei due grandi giocatori coinvolti in questa farsa resteranno scandalizzati di vedere il loro nome su questo.



Mi sono offerto volontario per scrivere l'introduzione a causa della mia passione per il basketball, immaginate quindi il mio disappunto quando mi sono trovato di fronte un gioco di questo livello. Alcune parti di grafica mi hanno fatto letteralmente spanciare dalle risate, in particolare le icone traducanti i tipi di tiri a disposizione nella competizione Slam Dunk. Come si può pensare che un essere umano riesca a mettersi in certe posizioni non lo so. Anche l'animazione non è migliore, sono sicuro di aver visto i due giocatori saltare uno dentro l'altro più di una volta. Non ci siamo proprio come livello tecnico di realizzazione, forse non siamo scesi così in basso come in Afterburner, ma ci andiamo vicini.



PRESENTAZIONE 79%

Una vasta gamma di opzioni salvano un'aspetto generale abbastanza squallido.

GRAFICA 31%

Comiche icone che gestiscono parte di un gioco caratterizzato da sprite mal disegnati e animati, quasi quanto gli sfondi.

SONORO 12%

Musichette disastrose e alcuni dei peggiori effetti sonori che abbia mai sentito.

APPETIBILITÀ 37%

Anche se foste tentati di provare a giocarli tutti almeno una volta...

LONGEVITÀ 29%

...ma ho seri dubbi che vogliate prenderlo ancora in mano poi.

GLOBALE 32%

Una deludente simulazione sportiva di una casa da cui ci attendevamo di meglio.

SOLDIER OF Light

Federazione". Questa banda di fuorilegge pesantemente armati si sono diffusi in tutto il sistema di Soa, che consiste dei pianeti di Cleemalt, Lagto e Cleedos, sui quali hanno lasciato delle fortezze con-

ter addetto al movimento delle attrezzature.

Una volta che tutti i pianeti sono stati ripuliti, dovete ritornare e ricontrollarli, giusto in caso che le forze della Federazione fossero ritornate.

La funzione di avere delle organizzazioni che si occupano di alcune cose è che così queste cose possono diventare più efficienti. Il fatto è che, una volta che avete messo su un'organizzazione, gli immancabili ribelli hanno qualcosa contro cui ribellarsi e da attaccare.

Il Gran comando Galattico ha controllato gli affari della Galassia per un certo numero di anni, ma ora si sono trovati di fronte ad un problema incarnato in una strana flotta di invasione conosciuta come "la



Beh, questo gioco è rimasto in sospeso per un bel pezzetto-

ne, no? Soldier of Light era uno dei miei giochi preferiti in sala giochi (anche se lo giocavo quando ancora si chiamava Xain D'Sleena), così aspettavo con impazienza la sua conversione per 64. I primi demo che vidi davano l'idea di qualcosa di grandioso, ma ora che tutto è stato completato la versione per 64 di questo classico è deteriorata sino a diventare una mezza schifezza con un orribile sistema di controllo e poche somiglianze con l'originale. Dico a voi, che avete visto questo gioco al bar: questo NON è quello che vi aspettavate.



Quando pensate a che cosa fu che a suo tempo rese popolare

Soldier Of Light nelle sale giochi, generalmente arrivate a trovare tre elementi - la grafica, il sonoro e la violenza spensierata. Naturalmente il 64 non riesce ad emulare la qualità di audio e video dell'originale, ma quando vi trovate anche assaliti da un pessimo sistema di controllo le cose si fanno grigie. Niente di speciale.

trollate da soldati.

Voi siete il famoso Xain D'Sleena (che, letto al contrario diventa Aneels'D Niax. Interessante, vero?) - un assaltatore, il migliore con i mitra laser e gli esoscheletri a razzo. Dovete volare sino sui pianeti invasi e distruggere le forze della Federazione; su tutti i pianeti si trovano dei pod contenenti armi adattabili al vostro esoscheletro, che sono stati abbandonati a causa di un guasto al compu-

f a t t o r e

49%

di conversione



Visto che Maff mi aveva rotto terribilmente l'anima all'epoca del coin op dicendomi quanto era eccezionale questo gioco, mi aspettavo che Soldier Of Light fosse qualcosa di più di uno shoot 'em up a scrolling orizzontale con raccolta di oggetti. Mi ha continuato a ripetere che il gioco originale non ha niente a che fare con la sua versione domestica, ma in tutti i casi questo non gioca a favore di questo aborto digitale. Soldier Of Light non è terribilmente orribile, ma poteva essere realizzato molto meglio.

PRESENTAZIONE 41%
mancano le sequenze introduttive e di intermezzo, ed il sistema di comandi è orribile.

GRAFICA 62%
Sprite piccoli, edilizi e male animati su ottimi fondali.

SONORO 71%
Flebili colonne sonore che non ricordano nemmeno lontanamente l'originale.

APPETIBILITA' 70%
Difficile abituarsi allo strano sistema di comandi.

LONGEVITA' 49%
Pochi livelli e divertimento a breve termine.

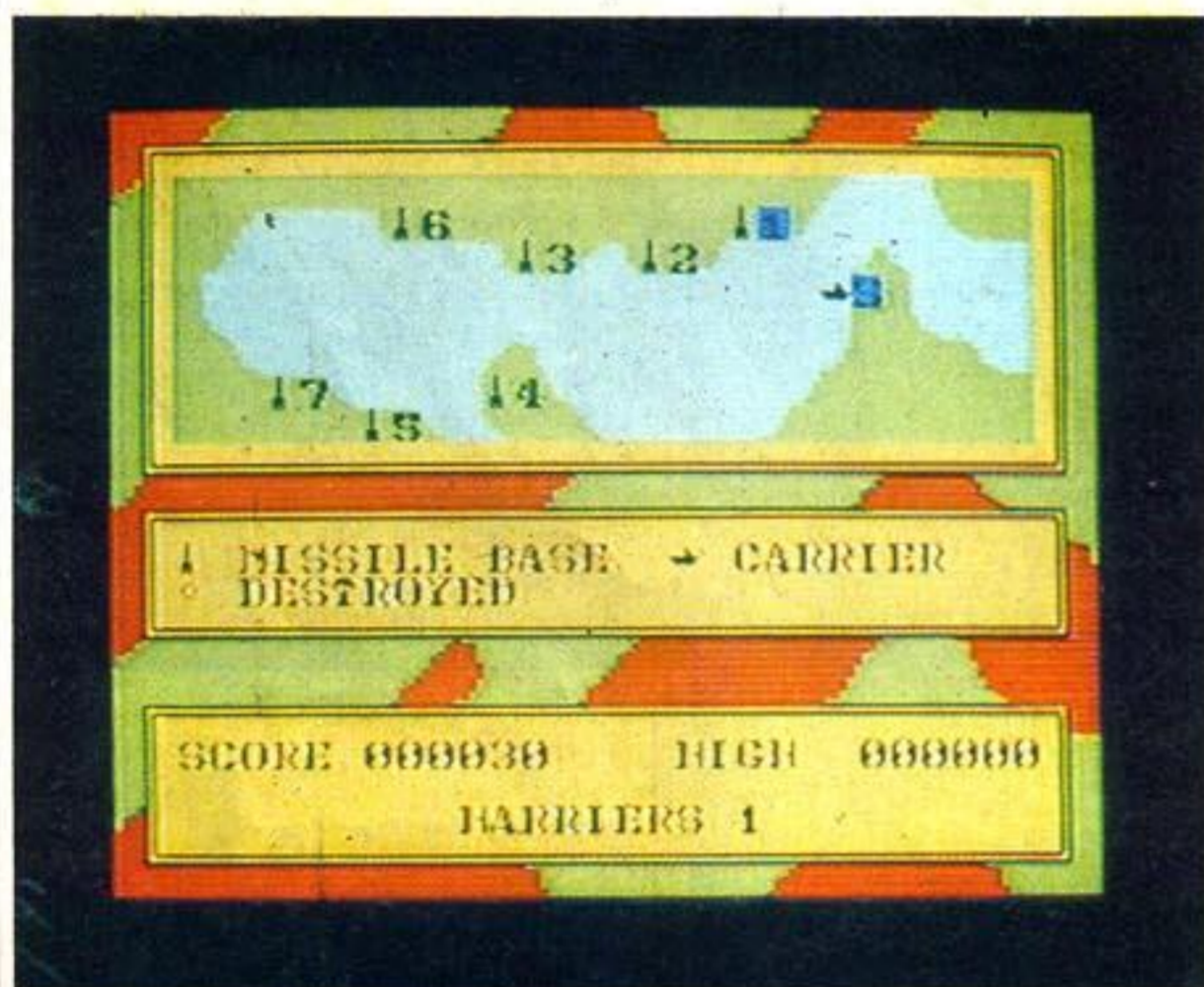
GLOBALE 61%
Un mediocre shoot'em up che non mantiene molto dell'originale.

OPERATION HORMUZ

Qualcuno, tanto saggio quanto materiale, ha detto che i soldi fanno girare il mondo. Questo fino a qualche decennio fa, ora non è del tutto corretto, non è questione di denaro ma di olio. No, non stiamo parlando di quello che usa la vostra mamma per farvi le frittelle o di quella viscida sostanza che vi esce dai pori nelle giornate più calde, ma del petrolio, l'oro nero, che oltre a muovere fisicamente questo

nostro vecchio mondo, muove ben altri, giganteschi, interessi.

Un nuovo pozzo è appena stato scoperto ed oltre ai vari J.R. e compagnia bella, questa volta se ne interessa anche un gruppo terroristico che, dalle sue 7 basi missilistiche stanno lanciando i loro MIG 21 (però, organizzati per essere dei terroristi) verso le zone di trivellazione nel tentativo di distruggerle. Scordatevi diplomazia o negoziati delle

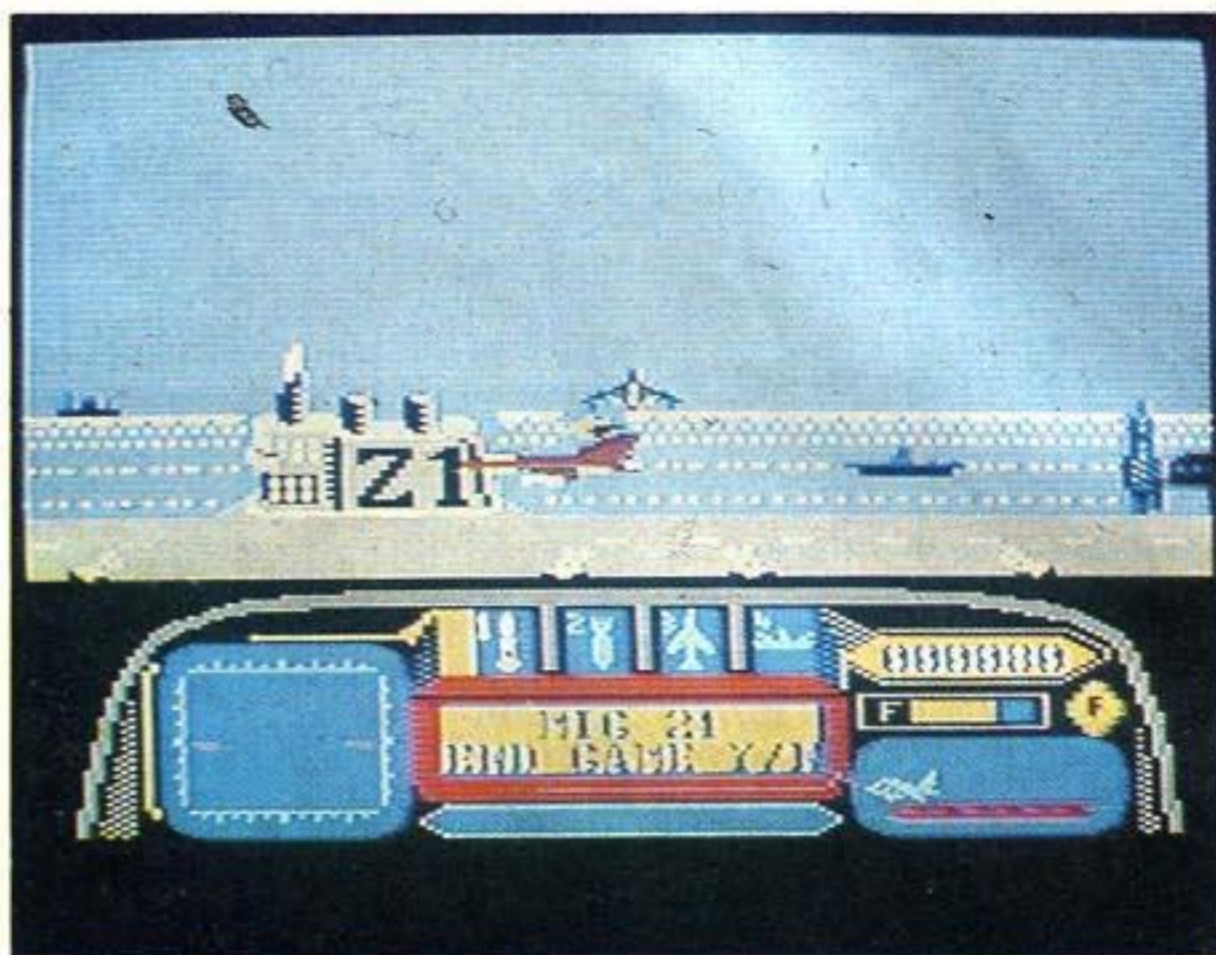


Nazioni Unite, gli USA coerentemente alla politica del caro Ronnie (anzi Bush) hanno deciso di passare all'azione e il fortunato ragazzo che dovrà stroncare questo sporco gioco sei proprio tu.



Penso che tutti noi potremmo essere degli ottimi piloti se il volare fosse difficile come in questo gioco. Tutto quello che dovete fare è muovere un poco il joystick per picchiare a 180 gradi o esibirvi con il vostro McDonald

Douglas nelle spettacolari acrobazie, in genere trascurando completamente insignificanti particolari quali la leggi di gravità ed accelerazioni centrifughe. Questo non è assolutamente un vero simulatore di volo, anzi, riguardandolo bene non mi sembra neanche uno shoot'em up decente. Il tutto si riduce a svolazzamenti su scenari discretamente monotoni evitando il patetico fuoco nemico e così via, una partita dopo l'altra. Tutto il contenuto del gioco riesce a raggiungere a malapena il livello di un mediocre budget, certamente non vale il suo prezzo. Ah sì, tra l'altro non mi è neanche piaciuta la politica che cista dietro.



così come dovrete lavorare non poco sul vostro pannello per il controllo delle diverse



Secondo quanto pubblicizzato questo Operation Hormuz dovrebbe essere una simulazione realistica e molto dettagliata. Zlorfik! Che coraggio chiamarla simulazione. Quello di cui stiamo parlando qui è un semplicissimo shoot'em up con qualche elemento tecnico qua e là, che si riduce in effetti alla possibilità di looping orari ed antiorari, questo è tutto. Questo non sarebbe neanche troppo grave se almeno la parte arcade valesse quelle due ore passate davanti allo schermo, ma così non è. Tutto il gioco si riduce alla distruzione ripetitiva ed alquanto monotona di tutto quello che passa per lo schermo. Anche a prezzo di budget ci penserei su due volte prima di comprarlo.

Avete a disposizione tre caccia con i quali decollare dalla portaerei e liquidare tutte le basi nemiche prima di fare ritorno aa casa. Nel contempo dovrete però fare attenzione a proteggere la vostra portaerei dai missili Exocet nemici,

armi (mitragliatrice, bombe, missili aria-aria e aria-nave) e delle esche termiche del vostro caccia. Semplice no?

PRESENTAZIONE 50%

Tastiera ridefinibile e tabella dei record.

GRAFICA 55%

Scrolling fluido e sprite facilmente manovrabili, a parte questo niente di apprezzabile.

SONORO 52%

I soliti effetti blip blip, della mitragliatrice alleviati comunque da una piacevole musicchetta.

APPETIBILITA' 49%

Punteggio dovuto principalmente alla curiosità che ti spinge a vedere di che cosa si tratta, ma dall'inizio alla fine del gioco non c'è nulla che ti prenda veramente.

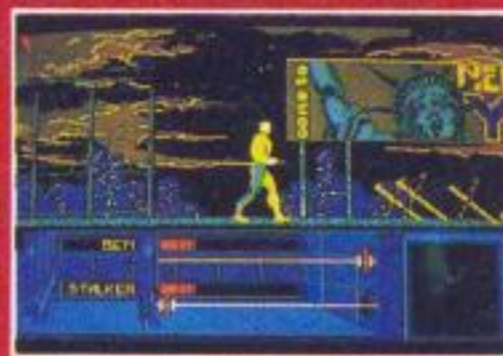
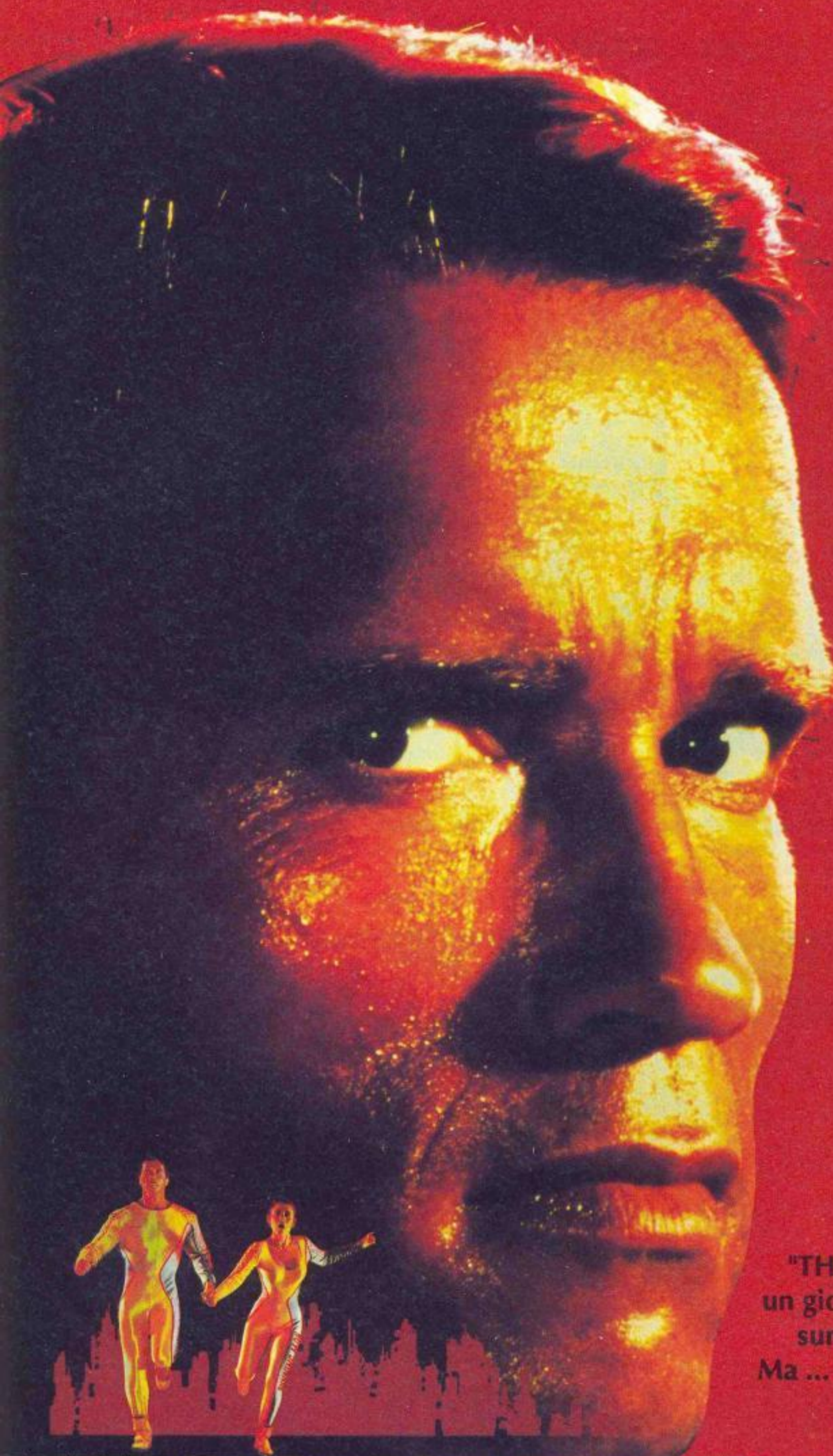
LONGEVITA' 29%

Troppo semplice e ripetitivo per riuscire a tener vivo l'interesse.

GLOBALE 38%

Incredibilmente monotona e ripetitiva per qualcosa che dovrebbe essere una simulazione.

SCHWARZENEGGER



AMIGA SHOTS

E' l'anno 2019
"THE RUNNING MAN" è
un gioco mortale a cui nes-
suno è mai sopravvissuto.
Ma ... SCHWARZENEGGER
deve ancora giocare.

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

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



COMMODORE 64
cass. / disco
SPECTRUM cass.
AMSTRAD cass.
L. 15.000
AMIGA
L. 25.000
ST/PC
L. 29.000

TIGER ROAD

Capcom - C64

I nostri infiltrati alla Capcom ci hanno appena comunicato che in quei tempi oscuri in cui il Giappone era pieno di... ehm... oscurità, un terribile Signore Della Guerra stava combinando un gran casino rovinando le notti di un sacco di gente facendo tuonare la sua tremenda voce sopra la città. Incredibile, eh? Il birbantone in questione non era altri che il famoso Ryu Ken Oh, quel genere cattivi che rapiscono i bambini, compiono razzie su villaggi indifesi radendoli al suolo e costringe dei semplici passanti a diventare suoi sgherri lavando loro il cervello. Buuuu. Fortunatamente anche a quei tempi c'erano dei bravi ragazzi come Lee Wong (che poi sareste voi). Si trattava del genere di ragazzi che rischiavano tutto per salvare gli innocenti e liberare i prigionieri. Ah! Tutto solo e senza il minimo aiuto, Lee parte attraversando diversi templi, scenari coperti e all'aperto per ridurre quei soldati maniaci a delle polpette sanguinanti, salvare i bimbi e assicurarsi che gen-

te come Ryu Ken Oh smetta di respirare. E' una bella fortuna che alcuni dei soldati colpiti lascino dietro di sé icone bonus, armi ed oggetti utili. E' invece una bella sfortuna che Lee di quando in quando si trovi ad affrontare un gigantesco, superdurissimo ed ultracattivo guardiano di tempio; quel genere di tipi che non si vorrebbero mai incontrare nella vita. In questi casi, le cose da fare sono poche: o si mena o si scappa. Peccato che scappare sia un vero problema...



f a t t o r e

74%

di conversione



Potrete anche chiamarmi Mad Maff, ma davvero non riuscirò mai a far-

mi prendere da roba come questa. Non ho mai giocato con il coin op, così non saprei dirvi se sia o meno una bella conversione, ma mi sembra proprio che manchi di quel qualcosa. Eccettuati i cattivoni di fine livello, gli sprite non sono poi così grandi, ed ho passato un sacco di tempo a cercare di capire che cosa mi stava capitando. Il sonoro non poi tanto malvagio, ma quando si va a parlare della giocabilità, devo confessare che non ci ho trovato niente che mi abbia tenuto abbastanza interessato. Non si sa mai, a voi potrebbe anche piacere. Tutto quello che posso dirvi di provarlo prima di acquistarlo.



Se mi minacciaste di gettarmi un catino di acqua gelata sulla testa, potrei anche arrivare ad ammettere che Tiger Road la più bella conversione di tutti i tempi. Per fortuna non vedo nessun catino qua intorno, e posso anche dire che i livelli non sono particolarmente fedeli all'originale, e alcuni cattivi di fine livello sono una mezza delusione. Eppure, Tiger Road rimane un giochino dannatamente buono con abbastanza varietà nell'azione da tenervi incollati allo schermo per parecchio tempo. Sempre che non vi aspettiate una conversione fedele all'ultimo pixel, fate una corsa sino al vostro negozio preferito e chiedete di vederlo con una vociona bella decisa che tuoni sulle case della città.

PRESENTAZIONE 65%

Opzioni per i comandi da tastiera ed introduzione basilare.

GRAFICA 70%

Bei fondali ma alcuni degli sprite mancano di dettaglio.

SONORO 69%

Musica di introduzione stupida ed orientaleggiante e laida melodia durante il gioco.

APPETIBILITA' 82%

Facile farsi acchiappare...

LONGEVITA' 66%

.... ma potrebbe diventare ripetitivo dopo un po'.

GLOBALE 73%

Niente di identico all'originale, ma nonostante questo un gran bel giochino.

Wec Le Mans

Imagine - C64

Ed ora passiamo la linea a Mario Poltronieri per la 24 ore di Le Mans (per chi non lo sapesse quella di Le Mans è una delle più famose gare automobilistiche del mondiale Endurance in cui tre piloti si alternano alla guida di una vettura per ben 24 ore. "Eccoli partiti, Patrese è schizzato subito in testa, davvero un'ottimo inizio il suo, ma ecco lckx, vecchia volpe di questa gara lo affianca già alla



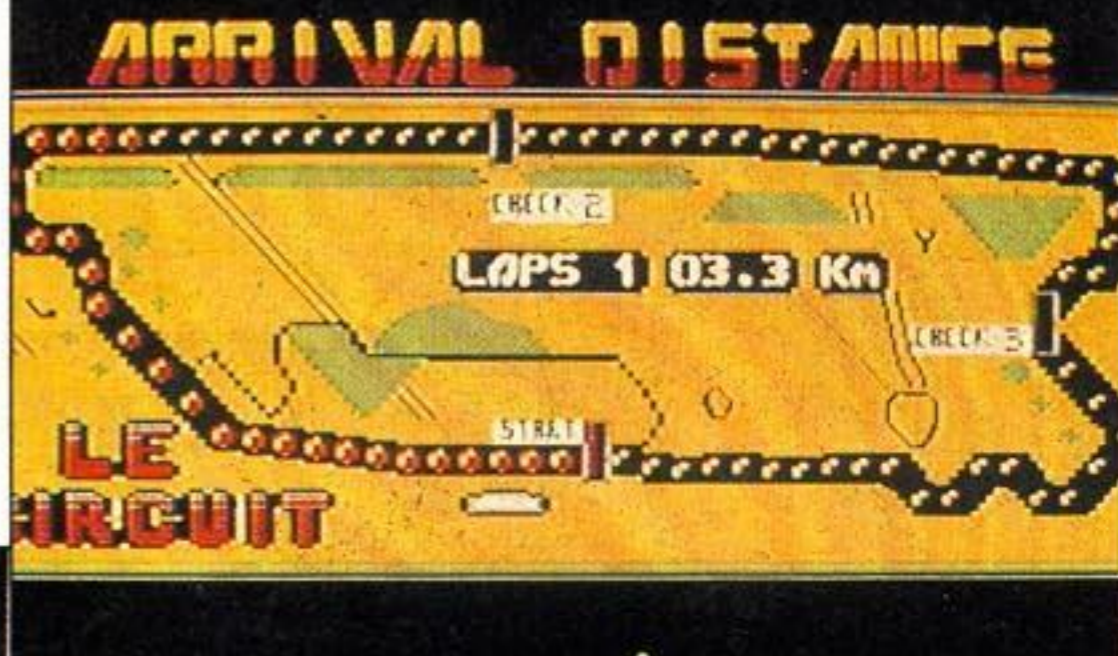
I sogni svaniscono all'alba: l'atmosfera ansiogena creata dall'attesa di

questa conversione del molto onorevole coin-op della Konami è sfociata nel malcontento e nel tumulto popolare con gravi conseguenze per le tastiere della redazione, all'improvviso in tono con la ricorrenza del bicentenario della grande Rivoluzione Francese; insomma un casino che non vi dico. Anzi ve lo dico: gente che si lamentava per lo scorrimento della pista bicolore, altri soggetti non ben identificati che danzavano invasati simulando i dementi sprite zigzaganti del gioco, insomma scene di ordinaria follia di poveri recensori talmente fiduciosi nella riuscita della conversione da impazzire per la delusione. Ebbene sì, Wec Le Mans è un piccolo gioco, troppo semplice e semplicistico e neanche tanto spettacolare, se vogliamo poi fare scomodi paragoni col coin-op, si può proprio dire che non è spettacolare per niente visto che perde in effetto tridimensionale e nell'atmosfera che sapeva creare al bar o in sala giochi. Tutto sommato, meglio la versione di Out Run per gli otto bit, almeno un po' più colorata.



E così questa sarebbe la conversione per cui abbiamo fermato le macchine il mese scorso, eh?

Considerato che Out Run non era piaciuto quasi a nessuno e che questo gioco è di gran lunga peggiore di Out Run, vi lascio trarre le conclusioni da soli. A mio avviso, l'unica cosa buona è l'effetto doppler delle auto sorpassate: a dir la verità ci sarebbe anche lo scrolling in 3D degli alberi, ma ho come l'impressione che non ci saranno molte le persone che compreranno questo gioco per vedere apparire un albero dall'orizzonte. La risposta dei comandi è orribile, lo scrolling della strada confusionario e la velocità in accelerazione dell'auto paragonabile a quella di un triciclo a pedali: che cosa dire di più? In effetti, si potrebbe disquisire sui pixels fuori luogo che infestano lo schermo, ma forse è meglio stendere un velo pietoso...



tempo per poter continuare la gara. Per vincere avete a disposizione un cambio (non mettete la seconda finché non avete raggiunto i 90 mph), e una velocità massima di 224 mph (a questo proposito mi chiedo come mai in una gara francese le velocità si segnano in miglia orarie anziché in chilometri), tutto il resto sta alla vostra abilità. Per il resto tutto è come nei più classici giochi di guida, con i cordoli a bordo pista che rallentano la vostra marcia e le altre macchine da cui dovrete stare ben lontani per evitare disastrosi incidenti e la grossa perdita di tempo derivante. Non pensate quindi solo per il nome originale di vedere qualcosa di speciale, un simulatore di Endurance o qualcos'altro, si tratta in definitiva del classico gioco di corse a tempo.

prima curva e lo passa all'interno, intanto mi dicono che Nannini con la numero quattro è già uscito di strada, un vero peccato per lo sfortunato pilota italiano...", mentre la telecamera si sofferma ad inquadrare la macchina numero 4 ancora perfettamente in gara... Forse è meglio lasciare perdere e passare subito alla descrizione di questa trasposizione della celebre gara, che su computer si svolge sì di notte e di giorno, ma su quattro giri e non in un limite di tempo di 24 ore (forse sarebbe un po' eccessivo, non vi pare?). Su ogni giro sono disposti tre check point, ognuno dei quali deve essere raggiunto entro un certo limite di

f a t t o r e

38%

di conversione

PRESENTAZIONE 38%

Non molto user-friendly, è assente lo schermo dei record e non vi dà alcuna indicazione per capire quale marcia è innestata.

GRAFICA 30%

Non molto ben disegnata sia la pista che gli sprite, compensati comunque da discreti fondali.

SONORO 52%

Musichetta iniziale ed i soliti effetti broom broom del motore.

APPETIBILITA' 50%

Anche il fatto che si tratta della conversione di Wec Le Mans non vi potrà evitare un rigetto da animazione 3D.

LONGEVITA' 27%

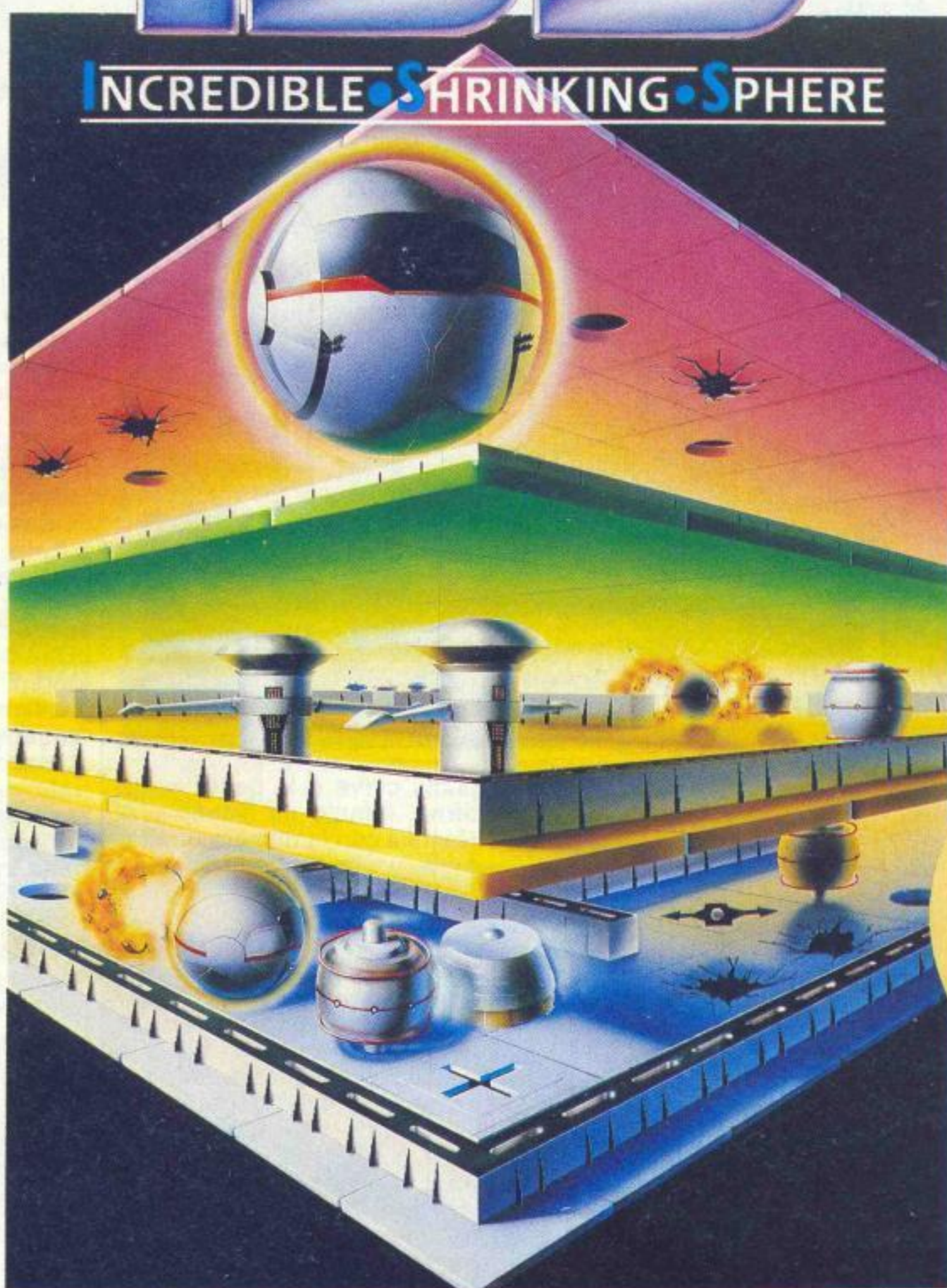
Potrebbe tenevi occupati per un po' solo nel caso non abbiate nessun altro gioco del genere nella vostra collezione

GLOBALE 40%

Una conversione veramente irritante, in particolare perché questa casa ci aveva abituato a standard ben diversi.

ISS

INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE



Presto disponibile per tutti i formati. In ogni confezione la "planisfera" in regalo.



Atari ST screens shown



Sangfalmadore è un planetoide - arena da combattimento, disegnato per provare la velocità, i riflessi e le capacità strategiche delle reclute.

Ma recentemente è successo qualcosa di assolutamente imprevedibile, una scossa tellurica ha danneggiato la superficie del pianeta...

Il Colonnello Matt Ridley frustrato dal suo lavoro sedentario e si è impossessato di una sfera da combattimento per provare la sua abilità sulla ormai instabile pista di Sangfalmadore!

Prendi i comandi dell'incredibile Shrinking Sphere! Il tuo compito è quello di localizzare il Colonnello Ridley, ma prima devi sopravvivere alla instabile superficie della pista di Sangfalmadore!



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

© ELECTRIC DREAMS 1989
ALL RIGHTS RESERVED.

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

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR!

Alla faccia della 'crisi degli 8-bit'!!! Quando il nostro Inviato all'Estero ci ha mandato (via Modem) questa lista di titoli in produzione per poco non mi si rizzavano i capelli (gli ultimi sopravvissuti): una parte dei giochi che troverete nel 'listato' delle prossime due pagine dovrebbe essere già in giro quando leggerete queste righe, per cui potreste incontrarla come recensione nel prossimo numero di Zzap!, mentre sugli altri stiamo raccogliendo informazioni e foto per darvene al più presto una descrizione esauriente. I Tre titoli di questa pagina sono solo un assaggio delle prossime preview, se il mercato darà quello che sembra promettere.

Ah, dimenticavo: i titoli della lista sono elencati per nome, software house (o produttore originale se si tratta di coin-op), genere (se avete dei dubbi sui termini 'Internazionali' adottati per classificarli potrete rinfrescarvi le idee nello 'sfizionario' di Zzap! o telefonare al numero 'caldo' della redazione — 02/6468706 per delucidazioni), e — dove possibile — una data di uscita il più preciso possibile (anche qui il nostro redattore ha preferito l'Inglese 'telegrafico': si vede che aveva pochi gettoni...).

OK, incrociate le dita e sfoderate l'Indice, perché dietro questa pagina vi aspetta una LUUUNGA lista di novità!!!
A presto...



DNA Warrior

Ad una prima occhiata, potreste pensare che sia qualcosa sul genere di Salamander, ma probabilmente vi sbagliereste. In realtà, si tratta di uno shoot'em up con scrolling in due direzioni di quei mattacchioni della Cascade, responsabile di alcuni classici come Ace ed Ace 2.

Qualunque cosa sia, ha una trama veramente mooolto strana: vi trovate in un microsommersibile immerso nel flusso sanguigno, con lo scopo di impedire la crescita di un secondo cervello che il tipico scienziato pazzo si è autoimpiantato. Tut tut. La vostra missione, se mai la accetterete (Chi mi ha chiamato? Ed.) non sarà delle più facili: ci sono sistemi di difesa immunitaria, tessuti cerebrali mutanti, arti bionici (Continuiamo a poterlo ricostruire. Ed.), un pace maker e molto altro. La data prevista è il 15 Febbraio.



Obliterator

Ve lo ricordate sull'Amiga? Beh, sta per arrivare anche sul 64. Sedetevi comodi, che ora cominciamo. C'era una volta... una razza di guerrieri chiamati Obliterators. Venivano allenati sin dalla nascita ad essere dei superfighi spaziali. Ognuno di essi aveva un corpo migliorato geneticamente per avere riflessi accelerati, sensi più acuti e forza ed agilità superiori alla norma (Lo possiamo ricostruire... Ed.). Per fortuna, siete uno di loro.

E allora, che cosa dovete fare? Beh, c'è questa enorme Nave Aliena che ha distrutto un'intera flotta stellare e sta per trasformare la gente della Terra in lasagne. I vostri ordini sono: entrate e tritate l'interno di quella nave. La data di pubblicazione: L'inizio di Marzo. Speriamo che abbiano migliorato quello scrolling...



Tyger, Tyger

I fans di Gary Liddon - l'esperto nella preparazione del tè ed ex redattore di Zzap! - saranno felici di sapere che questo gioco viene proprio da lui, e sarà una arcade adventure demenziale.

Nei panni del lottatore di sumo senza paura Lance Tyger, dovete affrontare quattro livelli di sanguinose battaglie ambientate su scenari falsamente calmi. Armato solo di una fida spada, dovete fronteggiare formichieri impazziti e bestie mostruose piene di denti; uccideteli ed otterrete monete con cui acquistare armi più potenti. Con uno scrolling multidirezionale e la grafica di Paul Docherty, dovrebbe già essere nei negozi.

<u>Titolo</u>	<u>Soft House</u>	<u>Descrizione</u>	<u>Data</u>
● A Question Of Sport	Elite Systems	quiz game	1989
● Ace Attacker	Sega/Mediagenic	coin-op conversion	1989
● Altered Beast	Sega/Mediagenic	coin-op conversion	1989
● Arcade Flight Simulator	Codemasters	flight/comb. sim.	March 89
● Battle for Korea	SSG	wargame	1989
● Bigfoot	Codemasters	Budget	Now
● Black Tiger	GO!/Capcom	coin-op conversion	Feb 89
● Blackbeard	Kixx	Budget Re-release	Jan 89
● BMX Freestyle	Code Masters	Bmx Sim.	Now
● Bravestarr	Kixx	Budget Re-release	Jan 89
● Butcher Hill	Gremlin	war 3-part SEU	Beg 89
● Captain Blood	Infogrames	Arcade Adventure	Jan 89
● Carrier Command	Rainbird	3D arcade/simul.	Beg 89
● Chuck Yeager's A.F.T.		flight sim.	Beg 89
● Circus Attractions	Golden Goblins	Circo	March 89
● Circus Circus	Martech		
● Cosmic Pirate	Palace(Outlaw)	space arcade/trade	Beg 89
● Crown	Linel	Artistic War Game	Feb 89
● Darius	Softek	Coin-op Conversion	February
● Dark Fusion	Gremlin	SEU	Dec 88
● DDT	Mirrorsoft	HAM Platform Game	2nd Quarter 89
● Debut	Pandora	Ecology Simulation	Beg 89
● Diplomacy	Virgin/etc.		Beg 89
● DNA warrior			
● Dominator	System 3		Jan 89
● Dracula	Ubi Soft	platoform horror	End 88
● Dungeon Masters Assistant	Electroni Arts	D&D help DB	1989
● Dynamic Duo	Firebird	8-bit	
● Encyclopedia Of War 1	CCS	wargame	Beg 89
● F-14 Tomcat	Activision	flight/combat simul.	C64
● F16 Combat Pilot	Digital Integration	Flight/combat Sim.	Beg 89
● Federation Of Free Traders	Gremlin		
● Frightnight	Microdeal		1989
● Galactic Wanderer	Elite Systems	3D space trading	Beg 89
● Galaxy Force	Sega/Mediagenic	coin-op conversion	1989
● Galdregon's Domain	Pandora	RPG	Beg 89
● Gemini Wing	(Tecmo)	Space SEU	March 89
● GI Hero	Firebird	war Strat/SEU	Feb 89
● Grand Prix II	Codemasters	racing game	Spec/C64
● Gunrunner	Rack-It	Budget	Beg 89
● Hot Rod	Sega/Mediagenic	coin-op conversion	1989
● Incredible Shrinking Sphere	Electric Dreams	spindizzy arcade	1989
● Inner Space	CRL	SEU	Beg 89
● International Speedway	Silverbird	Budget	1989
● Into Africa	Rack-It	Budget	Beg 89
● Iron Lord	Ubi Soft	arcade adventure	
● Jocky Wilson Darts Challenge	Zeppelin	Darts Game	Now
● Journey To The Centre...	Soft Gold	platform?	Beg 89
● Kenny Dalglish Football Challenge		Zeppelin (Cognito)	football
● management			
● Last Ninja III	System 3	arcade/adventure	Easter 89
● Legend Of Black Silver	Epyx/Infogrames	Text/graphics Adventure	Spring 89
● Lords Of The Rising Sun	Cinemaware/Mirrorsoft	multi-game	Feb 89
● MacArthurs's War	SSG	wargame	1989
● Monster Museum	Palace?	combact-arc. adventure	1989
● Moonwalker	Us Gold	Film Spin-off	Mid 89?
● Motocross Mania	Silverbird	Budget	1989
● Navy Moves	Dinamic	war multi-game	1989
● Nightdawn	Gremlin	March/June 89	
● Nightmare On Elm Street	US Gold	Film spin-off	Autumn 89
● Orbiter	Spectrum Holobyte	shuttle sim.	
● Orion	Rack-It	Budget	Beg 89
● Outpost	Frontier Games	tactical war game	Beg 89
● Palladin	Imageworks/Mirrorsoft	arcade adventure	Beg 89
● Paranoia Complex	Magic Bytes/Gremlin	arcade adventure	Feb 89
● Peanuts (???)	Softek	Comics Spin-off	Easter 89
● Persian Gulf Inferno	Gremlin		March/June 89
● Phobia	Mirrorsoft/Imageworks	space SEU	Feb 89
● Pop Quiz	Elite Systems	quiz game	1989

● Professional Football	CRL	american football	Beg 89
● Quarterback	Virgin/etc.	Top View Racing	Now
● Rally Simulator	Zeppelin	platform arc.advent.	1989
● Realm Of The Trolls	GOI/Rainbow Arts	comics spin-off	Beg 89
● Rogue Trooper	Chrysamis/2000AD	Film Spin-off	Jan 89
● Running Man	Grandslam	Budget Re-release	Feb 89
● Rygar	Kixx	Budget	8-bit
● Shanghai Warriors	Players	beat'em up	Beg 89
● Shinobi	Virgin/Mastertronic	skateboard sim.	Beg 89
● Silkworm	coin-op Conversion	future sport	8-bit
● Skate Or Die	Electronic Arts	coin-op conversion	1989
● Skateball	Ubi Soft	arc. adventure	1989
● Sonic Boom	Sega/Mediagenic	fantasy hack'n'slay	1989
● Spherical	Rainbow Arts/US Gold	SEU	1989
● Storm Warrior	Elite Systems	Street Soccer	March 89
● Stormlord	Hewson	Budget	Now
● Street Cred' Football	Players	Football Americ. In Strada	Beg 89
● Street Gang	Players	8/16-bit	Easter 89
● Street Sport Football	Epyx	trucks race	1989
● Stunt Car Racer	Rainbird	Flick Screen SEU	March/April 89
● Supertrux	Elite Systems	boxe sim.	Beg 89
● Task Force	Players	monster blast	Beg 89
● The Champ	Linel	TV Spin-off	Feb 89
● The Muncher	Gremlin	pinball arcade convers.	Jan 89
● Thunderbirds	Grandslam	pinball arcade convers.	April 89
● Time Scanner	Electric Dreams	cartoon spin-off	Feb 89
● Time Scanner	Activision/Elec. Dreams	Arcade Adventure	Now
● Tom & Jerry	Magic Bytes/Gremlin	March 89	March 89
● Treasure Island Dizzy	Code Masters	racing game	Beg 89
● Tusker	System 3	combact-arc. adv.	1989
● Twin Turbo Twin Turbo V8	Codemasters	Wargame Simulation	March/June 89
● Tyger Tyger	Firebird	Arcade Adventure	March 89
● UMS II: Nations at War	US Gold	wargame	1989
● Wall Street	Gremlin	Multi-game	Beg 89
● Weird Dreams	Rainbird	Budget Re-release	Jan 89
● Wilderness To Nashville	SSG	SEU orizz.	End 88
● Winter's Tale (Garfield II)	Softek		
● World Games	Kixx		
● Zenith	Martech		

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA

SUPERGAMES

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64 + Registratore	L. 320.000
Commodore 128	L. 370.000
Amiga 500	L. 900.000
Amiga 2000 + Monitor 1084S	L. 2.150.000
Disk Drive Comp. OC 118 N Oceanic	L. 240.000
Disk Drive Commodore 1541 II	L. 330.000
Disk Drive Commodore 1571	L. 390.000
Disk Drive Commodore 1010 (Amiga 500)	L. 220.000
Stampante MPS 1230 Commodore 64/128/Amiga 500 /2000	L. 390.000
Stampante Mannesmann MT 81 X Commodore 64 e Amiga 500/2000/PC	L. 330.000
Stampante Star LC 10	L. 460.000
Stampante NEC 24 Aghi 5200 NUOVA (uguale p6 plus) kit colore	L. 1.300.000
Stampante NEC 2200 24 Aghi	L. 830.000

Vasto assortimento software per: COMMODORE 64 - AMIGA
IBM PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664

PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

SUPERGAMES sas - Via Vitruvio,38 - 20124 MILANO Tel. (02) 6693340

FULL WARNING STATUS: CONDITION RED

BLASTEROIDS[®]



AMIGA SCREEN SHOTS



THRUSTER ● LAUNCH!
WARRIOR ● LAUNCH!
SPEEDER ● LAUNCH!

**DIRETTAMENTE DAL FAMOSO
GIOCO DA BAR, BLASTEROIDS.**

Azione per uno o due giocatori, questa sarà
la conversione da Coin-op per il 1989.

ATTENTO - MUKOR TI ASPETTA!!

Presto per C64, SPECTRUM, MSX
Cass. **L. 18.000** Disco **L. 25.000**
AMIGA **L. 49.000**
ST **L. 39.000**



© 1987 TENGAN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
HEADWAY HOUSE, 66-73 SHOE LANE, LONDON EC4P 4AB. TEL: 01-377 4645.

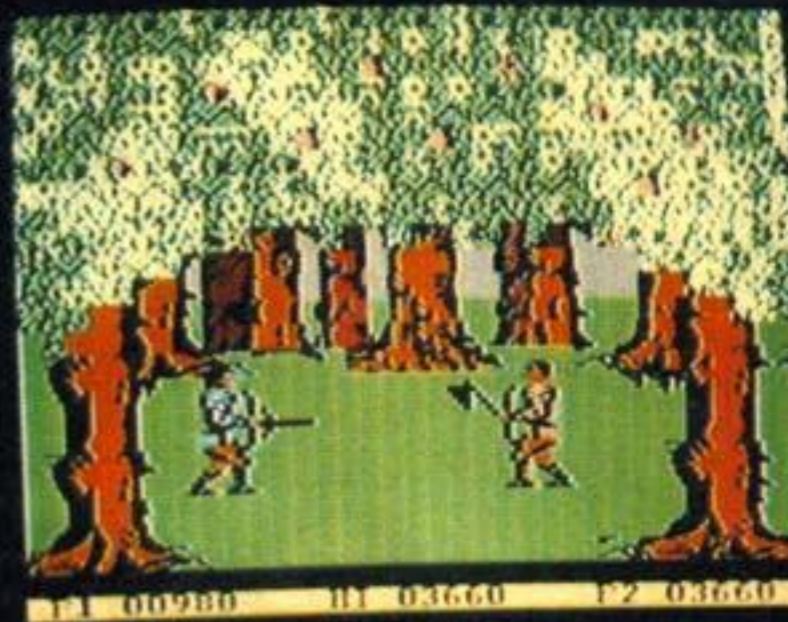
LEAF-BLA



BUDGET TEST

Gladiator

Bug Byte (Domark), Cbm64



Evviva, che bello! Finalmente è arrivato! L'unico, l'incommensurabile, l'incomparabile... GLADIATOR, uno dei pochi giochi peggiori di HERCULES (il capo redattore ne sa qualcosa). In questo gioco prendete le sembianze di Marco da Messina che fu catturato e schiavizzato quando i Romani invasero la sua tranquilla cittadina. L'unico metodo che hai per pagare la tua libertà è quello di diventare il gladiatore Campione dell'Impero. Prima di guadagnare le 32400 monete necessarie dovrai combattere molte volte e ricordati che la legge è: uccidi o sarai ucciso! Prima di ogni incontro puoi virtualmente scegliere tre armi su 45, ma non appena si inizia a com-

battere ci si rende conto che tutte le armi sono uguali anche considerando che il combattimento si riduce ad un vero e proprio "scontro" tra sprite e alla fine, influenzato dalla casualità, uno dei due contendenti vince. Lo schema di gioco trito e ritrito certo non aiuta questo povero gioco condannato sin dal principio da una orrenda grafica, e il sonoro da circo non lo riscatta sicuramente. La grafica è estremamente rozza e i caratteri che compongono il fondale sono da principiante. Praticamente il metodo più veloce per buttare via alcune migliaia di lire. Un consiglio: regalatelo al vostro peggior nemico, gli farete sicuramente un grosso dispetto.

PRESENTAZIONE 50%

Standard confezione da budget, niente istruzioni in Italiano e patetico schermo dei titoli. Opzione due giocatori..

GRAFICA 45%

Rozzi sprite si scontrano su di un fondale dilettantesco. L'animazione farebbe pensare a robot anziché a gladiatori.

SONORO 47%

Orribile versione di musica da circo e durante il gioco biechi effetti sonori che fanno venir voglia di abbassare il volume del monitor.

APPETIBILITA' 35%

Lo schema di gioco che sa di "antico" non spinge di certo a giocare più di una volta...

LONGEVITA' 47%

...e il normale interesse per un gioco nuovo svanisce subito non appena vista la scena di combattimento della demo.

GLOBALE 42%

Pensavamo che fosse difficile vedere un beat'em up peggiore di HERCULES, ma questo ci riesce pienamente. Unico punto a favore di questo gioco è il fatto che è economico.

CHE ASPETTI!

Regala finalmente il DRIVE al tuo **C64** o al tuo **AMIGA**!

Drive CIRCE per 64Lire 259.000

- **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo
- **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO**.

Alcuni prezzi dal nostro listino:

- ✓ Commodore **C64** Lire **299.000**
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
- ✓ **AMIGA** 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
- ✓ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.



Drive CIRCE per AMIGALire 249.000

- Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO**
- Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms
- **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 • 20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR) • Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. • Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli.

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale!

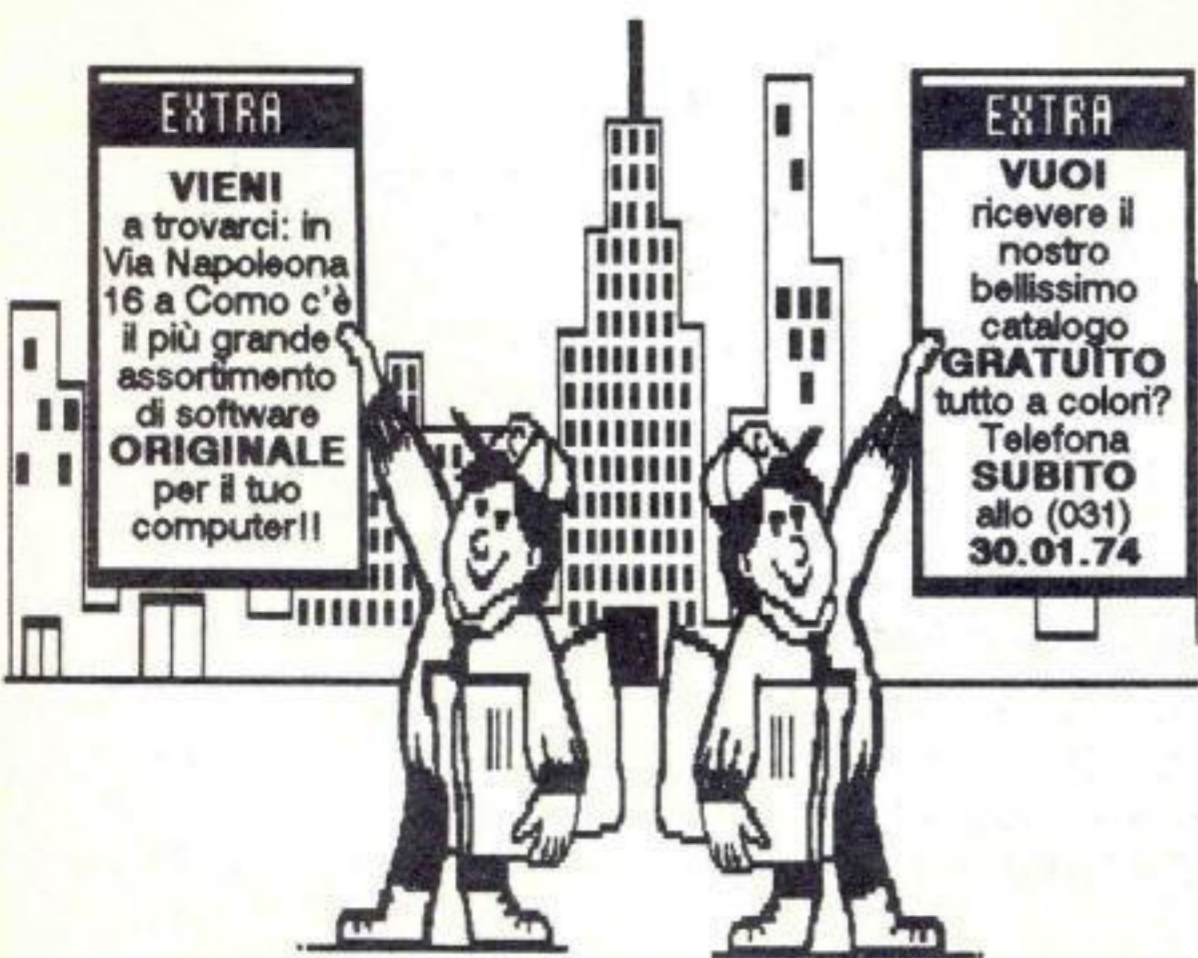


SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti. Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case tra cui: Cinemaware, EA, Firebird, Rainbird, SSI, Sublogic.

GUARDA CHE SCELTA ...
... Immagina un posto dove ci sono più di 4.000 programmi diversi per ogni genere di computer: è impossibile non trovare il software che fa per te! Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzap! preferiscono acquistare da SoftMail.

Continua ancora per pochi giorni l'epica svendita di "grandi classici" e pezzi rari riservata esclusivamente ai clienti SoftMail: un'occasione unica per arricchire la tua collezione di giochi ad un costo ridicolo (si parla di 2.000 lire a cassetta!). Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina subito e diventerai immediatamente un cliente privilegiato!

ACCESSORI		Zak McCracken 59.000		CBM 64/128 DISCO		Wec Les Mans 21.000		Heroes of the lance 39.000	
Final cartridge III	110.000	CBM 64/128 CASS.		Add: Heroes ... lance telef.	39.000	Zak McCracken	39.000	Joan of arc	29.000
Joy. Navigator	39.000	After burner	18.000	Add: Pool of radian.	59.000	4 soccer simul.	25.000	Leisure suit Larry II	59.000
Joy. Silk stick	16.500	Barbarian II	18.000	Barbarian II	25.000	AMSTRAD 464 CASS.			
Joy. SpeedKing	29.000	Barbarian II	18.000	Caveman ugh-olymp.	25.000	Add: Heroes...lance	18.000	Motor massacre	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000	Batman	18.000	Deathlord	35.000	Afterburner	18.000	Rambo III	39.000
Joy. Tac 2	29.000	Dark side	18.000	Def con 5	29.000	Airwolf	5.000	STAC (UK)	49.000
Joy. Tac 5	39.000	Defender ... crown	12.000	Defender ... crown	15.000	Champ. basketball	18.000	Starglider II	39.000
MouseMat tappetino	22.500	Double dragon	18.000	Double dragon	25.000	Dragon ninja	18.000	Thunder blade	29.000
Coprimouse	20.000	Dragon ninja	15.000	Dragon ninja	18.000	Driller	29.000	SPECTRUM 48K CASS.	
Portamouse	12.500	Driller	25.000	Driller	29.000	European 5-a-side	5.000	After burner	18.000
Portadischi 3" (30)	34.000	Dynamic duo	15.000	Dynamic duo	18.000	F. Bruno's boxing	5.000	Barbarian II	18.000
Portadischi 5" (40)	37.000	Exploding fist+	15.000	Echelon con Lipstick	59.000	Gunship	29.000	Double dragon	18.000
SlimLine (C64)	49.000	Fast break	22.000	Exploding fist+	18.000	Internat. speedway	5.000	Dragon ninja	18.000
Turbo pedal	telef.	G.I.Hero	15.000	Fast break	29.000	Last ninja II	25.000	E.Huges soccer	18.000
LIBRI/HINTS & TIPS		Game over I+II	18.000	F14 Tomcat	29.000	Match day II	18.000	Exploding fist+	15.000
Alternate city specificare	8/16 bit	Giants	29.000	Fish	29.000	Mickey Mouse	18.000	European 5-a-side	5.000
Bard's tale I	22.500	Incred.s.sphere	18.000	Grand prix circuit	telef.	Olympic challenge	18.000	Fighter pilot	5.000
Bard's tale II	25.000	Internat. speedway	5.000	Incred.s.sphere	25.000	Pacmania	18.000	Game set & match II	29.000
Bard's tale III	25.000	Italy 90 soccer	18.000	Italy 90 soccer	25.000	Pasteman Pat	5.000	Game Over I+II (ita)	18.000
Black cauldron	18.000	Grand prix circuit	telef.	LED storm	15.000	Peter pack rat	5.000	Last ninja II	25.000
Elite	18.000	Last Ninja II	25.000	McArthur's war	49.000	R-type	18.000	Mini putt	22.000
Graphic adv.creator	7.500	LED storm	15.000	Microprose soccer	49.000	Samurai warrior	18.000	Nigel Mansell G.Prix	22.000
Might & Magic	25.000	Microprose soccer	39.000	Pasteman Pat	5.000	Savage	18.000	Operation wolf	18.000
Pool of radiance	20.000	Pasteman Pat	5.000	Peter pack rat	5.000	Six pack	18.000	Pasteman Pat	5.000
Quest for clues	39.000	Peter pack rat	5.000	Rack'em	22.000	Strip poker II plus	18.000	Peter pack rat	5.000
Ultima V	22.500	R-type	18.000	R-Type	18.000	Supersports	18.000	PHM pegasus	22.000
Wasteland	16.500	Rambo III	15.000	Red storm rising	39.000	Tiger road	18.000	Rambo III	18.000
AMIGA		Robocop	18.000	Robocop	18.000	Total eclipse (ITA)	15.000	R-type	18.000
Black cauldron	59.000	Serve & volley	22.000	Return of the Jedi	15.000	Versioni su disco	telef.	Rex	18.000
Cosmic pirates	telef.	Shoot out	22.000	Robocop	21.000	MS-DOS 5"			
Dragon's lair	(1Mega, 6 disks)	Sport's world '88	18.000	Roger Rabbit	telef.	Adv.dungeon&dragons tel.		Samurai warrior	18.000
F16 Falcon	59.000	Street sport Soccer	15.000	Serve & volley	29.000	Battletech	69.000	Savage	18.000
Gauntlet II	25.000	Stuntbike simul.	5.000	S.E.U.C.K.	35.000	Grand Prix circuit	59.000	Shoot out	18.000
Italy 90 soccer	39.000	Summer edition	15.000	S.T.K.O.	29.000	Strikefleet	55.000	The in crowd	29.000
Joan of Arc	25.000	S.E.U.C.K.	25.000	Star Trek	telef.	Total eclipse (ita)	15.000	Thunderblade	18.000
Mickey Mouse	25.000	Star Trek	telef.	T.K.O.	29.000	Virus	18.000	Thunderblade	18.000
Outrun	25.000	Taito coin op hits	18.000	The bard's tale III	35.000	War in middle earth	18.000	Total eclipse (ita)	15.000
Phantom fighter	45.000	The in crowd	29.000	The in crowd	39.000	MSX CASS.			
Roger Rabbit	69.000	Thunder blade	15.000	Thunderblade	15.000	Ace of aces	7.500	Thunderblade	18.000
S.E.U.C.K.	telef.	Times of lore	18.000	Times of lore	25.000	Afterburner	18.000	Thunderblade	18.000
Starglider II	49.000	Tiger road	15.000	Total eclipse (ITA)	20.000	Barbarian II	telef.	Thunderblade	18.000
Sword of Sodan	69.000	Total eclipse (ITA)	15.000	Ultima V	49.000	Crazy cars II	39.000	Thunderblade	18.000
TV sport football	59.000	Wec Les Mans	18.000	Wasteland	39.000	Double dragon	29.000	Thunderblade	18.000
		Winter edition	15.000	WWF Wrestling Superstars	49.000	Driller (italiano)	49.000	Thunderblade	18.000
		4 soccer simulator	18.000	Vol.1 e 2	telef.	Flying shark	39.000	Thunderblade	18.000



Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIMENSIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. _____

Pagherò al postino in contrassegno
 Addebitate l'importo sulla mia CartaSI Mastercard Visa American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. _____

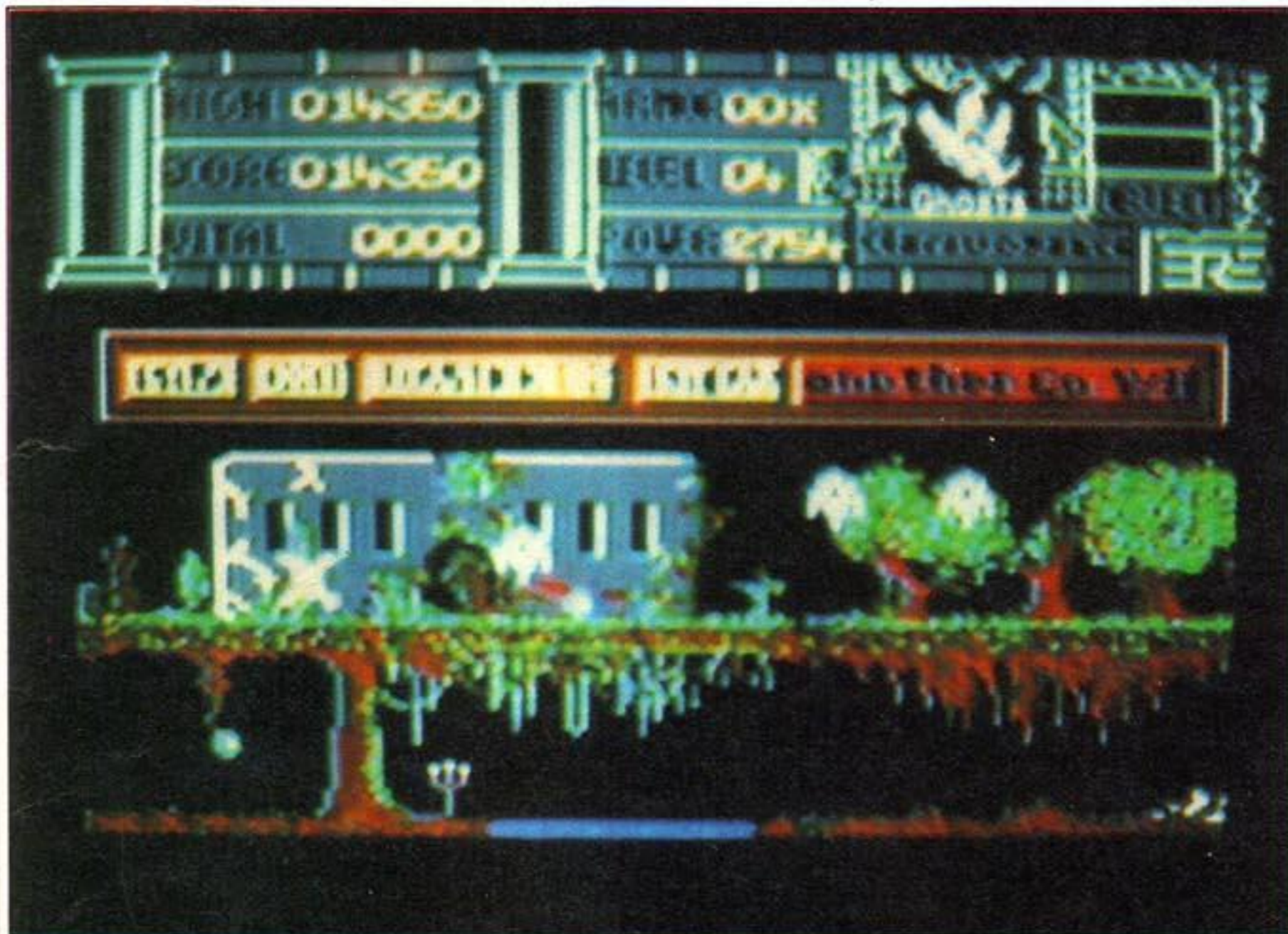
FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

Warlock's Quest

Infogrames, per C64

Forse non lo sapevate, ma la fonte dell'equilibrio naturale della Terra (Di che? Ed.) è un enorme gioiello chiama-

to Karna (Mi pareva bene di non averlo mai sentito... Ed.). Grazie al Karna gli uomini vivono in pace, lavorando armoniosamente per costruire



Viste le similitudini di questo gioco con il primo livello di Ghosts'n'Goblins, ero quasi tentato di indossare il mio costume nero e di andare a distribuire un po' di Giustizia nel mondo. Stavo già caricando la balestra quando

un'ultima occhiata allo schermo di gioco di Warlock's Quest mi ha fatto lasciar perdere. Troppa pena. Lo so, sono troppo tenero, ma non riesco a punire chi mi fa così pena: basta guardare le foto su questa pagina per capire che quel poveraccio del programmatore (la cui foto fa bella mostra di sé sulla confezione) deve avere già abbastanza problemi per i fatti suoi, e che non si merita altri guai nella vita. Lo schermo, che scorre solo quando si raggiunge il limite del video, è pieno di piccoli insignificanti insettucoli che tremano al solo pensiero di doversi muovere, costretti da chissà quale bleca routine ad apparire dentro alle pareti o in un sacco di altri posti scomodissimi. L'azione fa venire in mente certi giochini del 1982, e tutto assomiglia ad una brutta versione di quel già orrendo coin op chiamato The Wiz (qualcuno se lo ricorda?). Il computer va a caricare le sue nefandezze ogni quattro schermi, e l'impressione generale è talmente patetica che vi verrà voglia di andare a fare la carità al programmatore e cercare di tirarlo su di morale. Warlock's Quest... Bleah!

un roseo futuro per i loro figliuoli, che teneri e paffuti si dilettano nell'apprendimento felici di seguire i loro Maestri. Un giorno, un terribile demone il cui nome non deve mai essere pronunciato sorse dalle viscere della Terra, e mise fine a questo stato di cose: il mondo venne invaso dalle sue truppe deformi, il giorno si mutò in tenebra ed il male si dif-

fuse fra le genti (Ora sì che cominciamo a ragionare... Ed.).

Per riportare le cose alla normalità, venne scelto un eroe che si occupasse di riportare indietro il Karna. Non uno di quei soliti barbari tutti muscoli semideficienti, ma un saggio Utente Magico che conoscesse le arti della negromanzia e delle vie occulte.

Il protagonista di Warlock's Quest è un mago azzurrino, che comincia la sua avventura in uno scenario a scorrimento orizzontale diviso in due livelli. Il livello superiore è quello tipico di queste storie, pieno di lapidi sbrecciate, rovine ed alberi marci, mentre quello inferiore presenta una serie di caverne, tunnel e laghi sotterranei popolati di mostri e trappole.

Il maghetto si sposta da un livello all'altro utilizzando gli appositi passaggi o precipitando incautamente nei numerosi baratri, ed affronta gli inevitabili mostri con dei proiettili magici che fa scaturire dalla punta delle dita.

Muovendosi in questo scenario, il protagonista del gioco deve raccogliere otto oggetti magici prima di poter affrontare la parte finale dell'avventura, che lo vede combattere contro il Maligno stesso in una lotta all'ultimo pixel per il possesso del Karna.

PRESENTAZIONE 72%

Una bella sequenza animata introduce lo schermo dei titoli, che purtroppo poi scompare per fare apparire il gioco...

GRAFICA 45%

Minimalista è la parola adatta. Vi sfidiamo a trovare uno sprite più alto di 15 pixel.

SONORO 48%

Tink! Tunk! Tunk! Conk!

APPETIBILITÀ 60%

Un remix di Ghosts'n'Goblins non fa mai male...

LONGEVITÀ 26%

.... tranne quando è realizzato in questo modo laido!

GLOBALE 42%

Warlock's Quest... Bleah!

POWERPLAY HOCKEY

Electronic Arts, per C64

Preparate i bastoni, indossate gli elmetti e le protezioni (soprattutto le fondamentali conchiglie) perché l'incontro che darà un significato tutto nuovo al termine "guerra fredda" sta per cominciare. Le formazioni nazionali americane e sovietiche stanno per dare vita all'incontro di hockey dell'anno, zum-pa-pà...

No, un attimo di pazienza, non partite subito per la tangente, prima ci sono due cose da fare. Selezionate anzitutto il numero di giocatori e la grandezza della squadra (varia da uno a cinque giocatori per formazione), oltre al limite di tempo, pronti? Par-

tenza allora, siete in un campo a scrolling orizzontale con diversi colpi quali tiri morbidi o forti, passaggi ai compagni, inversioni e stoppaggi. Ci sono anche penalità quando dovuto, come nel caso di contrasti troppo duri o fuorigioco. Nell'opzione per cinque giocatori c'è anche la possibilità di selezionare una delle tre differenti squadre con giocatori dalle diverse caratteristiche fisiche quali forza e velocità, questo in ogni momento. Voi

controllate uno dei cinque giocatori e il portiere quando la situazione si scalda intorno alla vostra porta. Capito tutto? Sarà dura la fuori, ma come si dice, quando il gioco si fa duro...



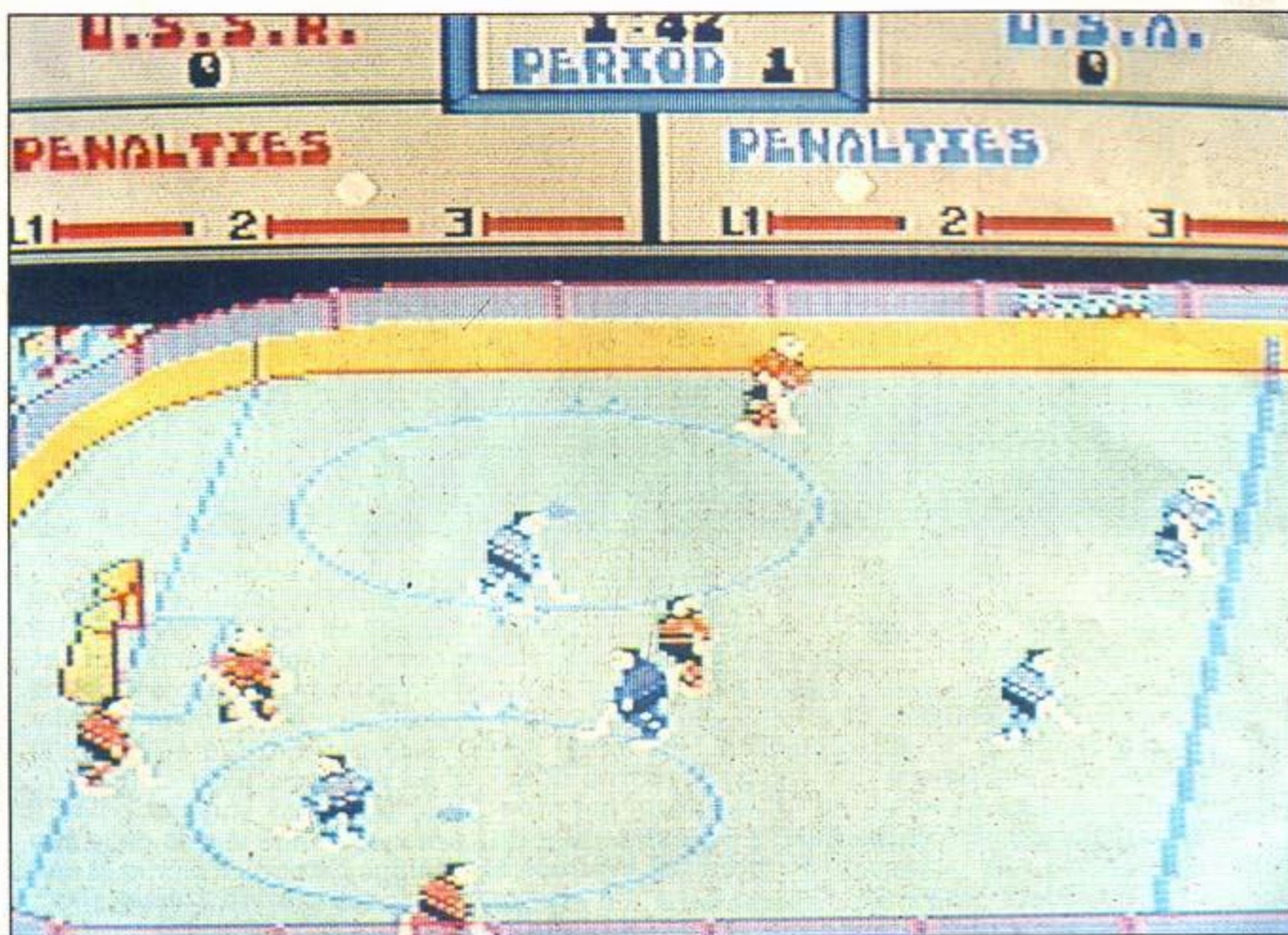
Sono forse la più grande appassionata di hockey al mondo? Non proprio, ma del resto questo non è sicuramente il più bel simulatore di hockey al mondo, semplicemente mediocre.

Se da un lato è vero che c'è un mare di opzioni a disposizione, quello che conta è la giocabilità e qui ne abbiamo veramente pochina. L'impossibilità di selezionare il comando dei giocatori della tua squadra, la goffaggine e la lentezza del giocatore in confronto a tiri e passaggi troppo difficili rendono infatti l'azione abbastanza frustrante. Comunque se era vostra intenzione dedicarvi al gioco in due potreste riuscire a spremere fuori un po' di divertimento, sempre meno, però, di quanto avreste potuto con qualche miglioramento qua e là, che peccato!



Sono di gran lunga troppo "rotondetto" per dedicarmi

attivamente all'hockey, non mi dispiace comunque tirare qualche legnata in formato poltrona. Avrei potuto certamente apprezzarlo di più se fosse stato leggermente più versatile nel controllo. La maggioranza dei simulatori sportivi (almeno di quelli decenti) vi permettono di spostare il controllo tra i vari giocatori e non vedo perché togliere questa possibilità anche a un simulatore di hockey. Altrettanto difficoltoso è riuscire ad assumere il totale controllo del sistema di tiro, insomma un gioco mortalmente noioso contro il computer, una vera pioggia di gol, da consigliare con cautela solo ai più grandi fan di simulazioni sportive.



PRESENTAZIONE 76%

Possibilità per due giocatori di confrontarsi su tre livelli di difficoltà, due opzioni di gioco e perfino il poster di Gorbachev (???) in regalo.

GRAFICA 57%

Degli sprite ben definiti pattinano su un campo dallo scrolling leggermente traballante.

SONORO 43%

Modestissimi effetti puck puck e due strani motivetti di vittoria.

APPETIBILITÀ 50%

Il difficile sistema di controllo smorzerà ben presto i vostri entusiasmi.

LONGEVITÀ 52%

Finché non vi verrà a noia potreste riuscire a trarne un po' di divertimento, in particolare se giocato in due.

GLOBALE 50%

Una simulazione che si presenta abbastanza bene, limitata però tecnicamente.

F.1 manager

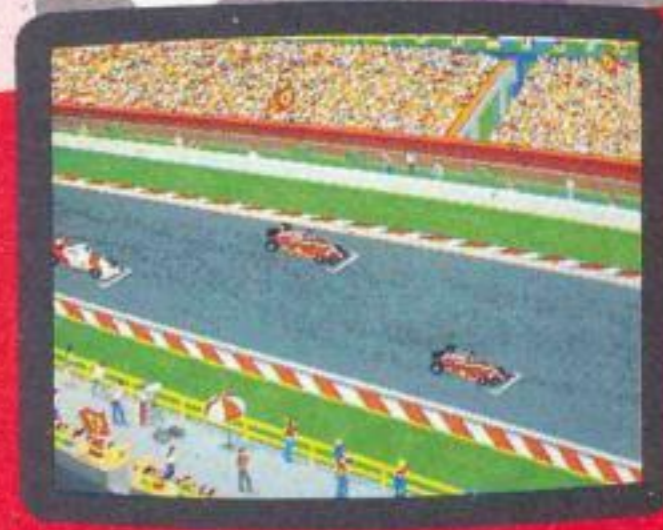
POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



A BIT OF "FANTASY"

Ancora una puntata dedicata ai Giochi di Ruolo, con due titoli che — sebbene facenti parte di una minoranza (siamo abbastanza lontani da Bard's Tale e Ultima) — ci sentiamo di consigliare sicuramente a chi volesse inoltrarsi in questo favoloso mondo di magia e di mistero (apparizioni, sparizioni... no, Ezio, lasciamo stare).

Sembra comunque che la nostra campagna Pro-RPG abbia sortito i suoi frutti: sempre più giochi di questo tipo vengono importati a grande richiesta, e la Leader — maggiore importatore di software in Italia — ha persino stilato un listino prezzi a parte per gli RPG e i simulatori, tanti sono i titoli. Cosa aspettate a tuffarvi nel mondo dei Role Playing Games?!?

The Legend Of Blacksilver

US Gold/Epyx, per C64

La terra di Maelbane aveva dei ricchi giacimenti di ferro e di rame che sono stati estratti avidamente sino a che il mago esiliato Minon non è arrivato. Costui ha scoperto una roccia magica ed ha preso il controllo dell'industria per ottenerla. Nessun'altra vena è stata più estratta, tutto

prospera e formare un potente esercito di sottomessi. Questo invase la vicina Thalen e ne prese il controllo con facilità. Una volta che la terra fu conquistata, comunque, le truppe di Minon si annoiarono sempre più, ed i combattimenti si spostarono fra maghi rivali e le loro armate. Mano a mano che la magia veniva usata sempre più pesantemente nei loro combattimenti, le riserve di Blacksilver

quista del barone, il re Durek partì con i suoi migliori cavalieri per eliminare le forze di stanza alla fortezza di Taragus. La cosa finì in tragedia, il re venne rapito e la fortezza scomparì per magia.

Ora, il mago Seravol aveva avvertito la tormentata principessa Aylea che un attacco di massa contro Taragus non avrebbe potuto funzionare; l'unica speranza sarebbe stata di trovare un eroe solitario che si occupasse dell'impresa.

Non c'è bisogno di dire che voi siete proprio un guerriero, indicato sullo schermo come una piccola figurina bianca circondata da una visuale in pianta delle vostre immediate vicinanze. Il vostro personaggio ha cinque attributi - Forza, Resistenza, Destrezza, Intelligenza e Carisma - che iniziano con un valore di 15 ed aumentano o diminuiscono a seconda del vostro comportamento e delle vostre avventure. Nello standard degli RPG, dei Punti ferita indicano il vostro stato di salute generale, ed il loro numero aumenta con l'esperienza.

Ci sono 17 comandi, a cui si accede da un menu sulla sinistra dello schermo, che permettono azioni standard come parlare od usare oggetti, lanciare incantesimi, attaccare i nemici o esaminare il circondario. Alcuni comandi conducono ad un sottomenu di opzioni.

L'avventura prende luogo su di un gran numero di terreni (erba, foresta, deserto, palude e così via), ognuno con il suo genere di abitanti particolari.

The Legend Of Blacksilver non stupisce certo per la sua originalità, dal momento che sia la sua struttura che la trama sono stati visti parecchie volte, soprattutto sul 64. L'aspetto grafico è semplicistico, ma a differenza di altri giochi (come ad esempio la serie di Ultima), l'azione non è abbastanza sofisticata da compensare la cosa. L'opzione Fight permette solo attacchi "attenti" o "scatenati", rendendo gli incontri con le creature ostili estremamente noiosi. Il dialogo è semplicissimo nel



a vantaggio del nuovo minerale conosciuto come BlackSilver.

Il Blacksilver era l'unica sorgente di magie nel mondo di Bantross, e con la sua banda di seguaci Minon usò i suoi poteri per rendere Maelbane

diminuivano e Maelbane si inabissava nell'oceano, lasciando i maghi senza più poteri.

La pace tornò per 27 anni, poi il solitario barone Taragus riscoprì il Blacksilver e cominciò ad estrarlo. Venuto a conoscenza dei progetti di con-

senso che non avete controllo su quel che dite, tranne la possibilità di fare domande che ottengano risposte sì/no.

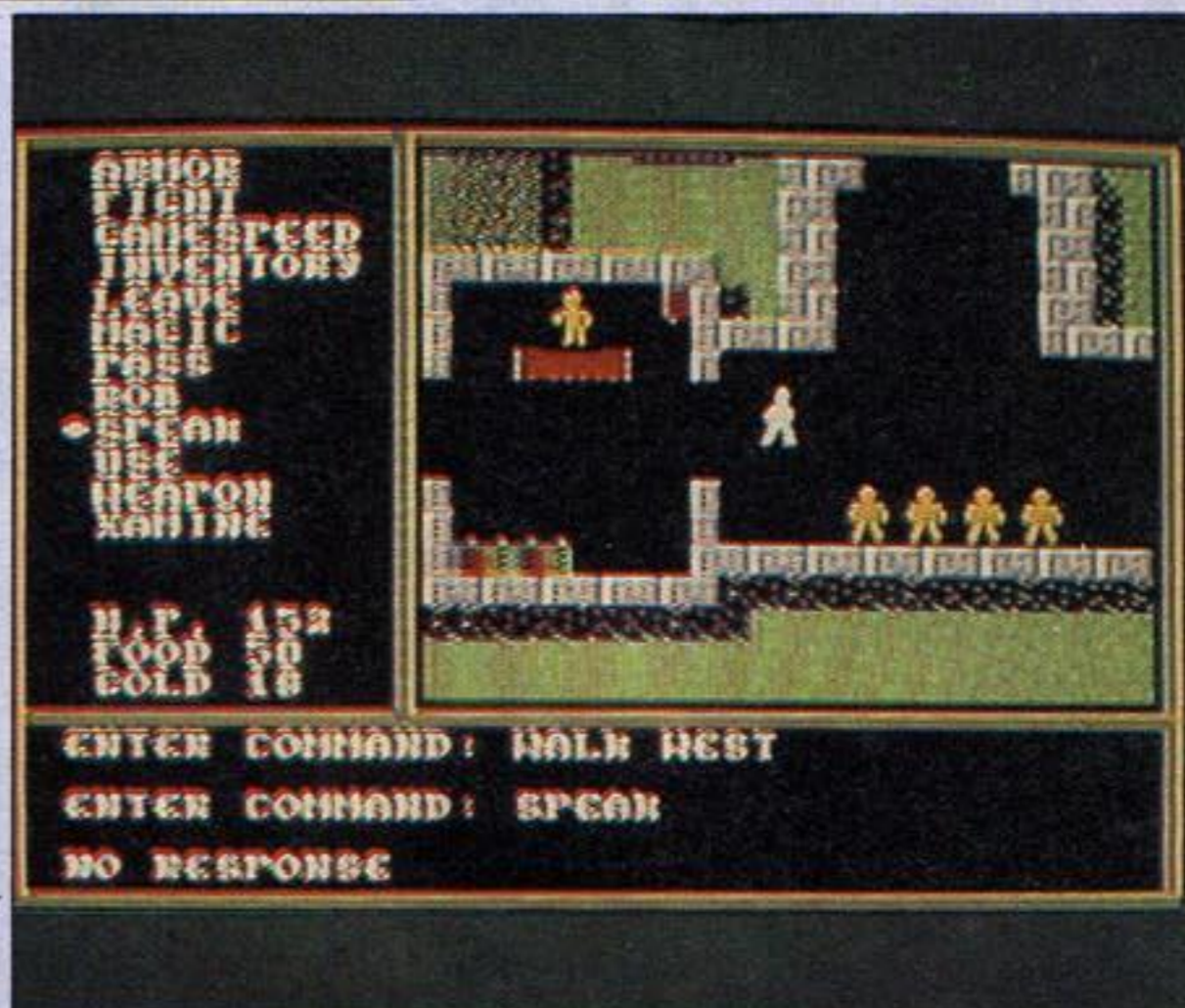
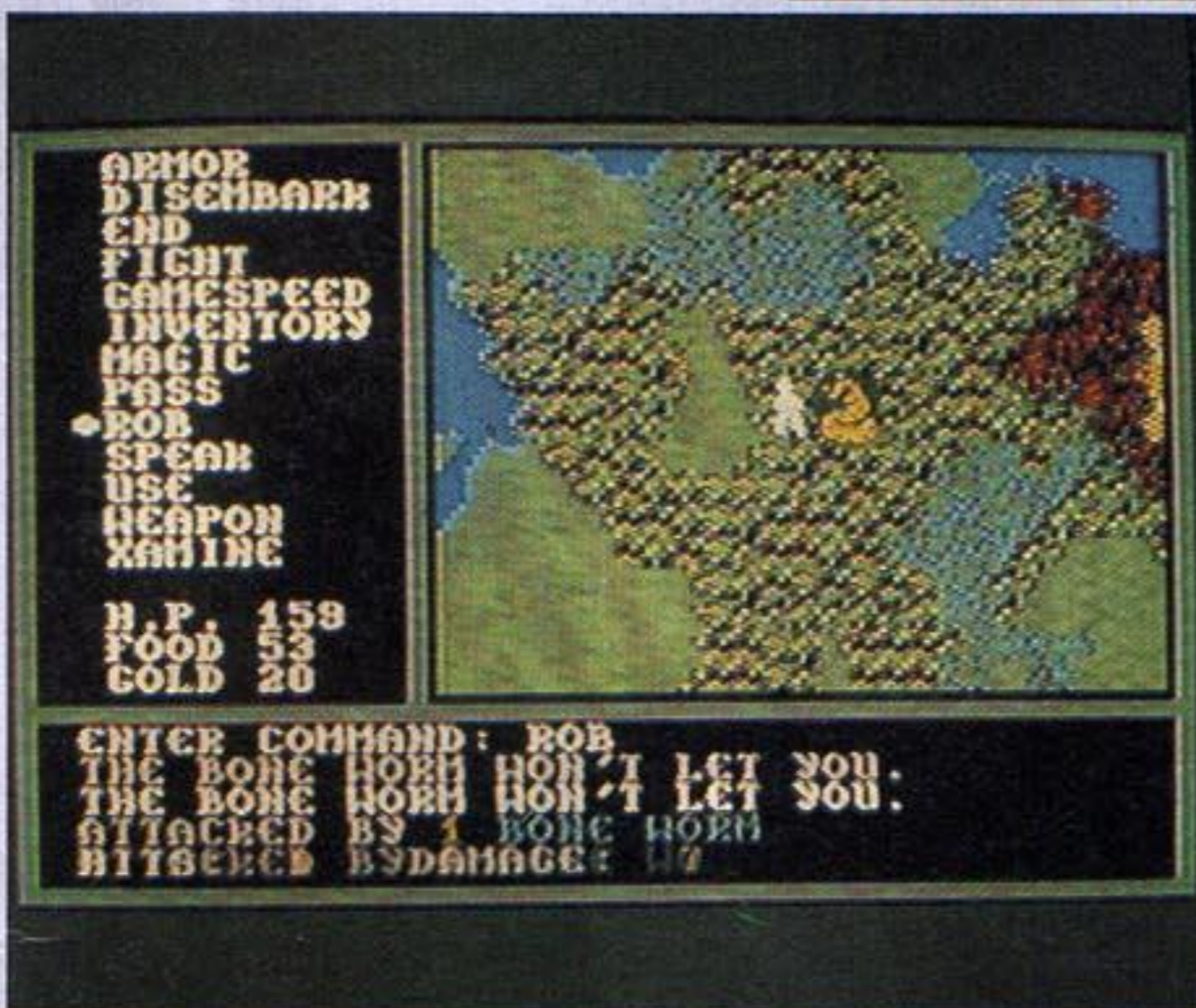
L'area di gioco è ampia e c'è molto da fare, così nonostante l'idea sia

CASTLE ARMS WEAPONS		
ITEMS		PRICES
1. GREAT	HUIF	138
2. GOOD	HUIF	112
3. GREAT	DAGGER	80
4. SHODDY	DAGGER	36

----- GOLD: 10 -----
 MAKE CHOICE (HIT 0 TO CANCEL)
 CHOOSE: 0 1 2 3 4

vecchia e semplice, ci sono molte ore di divertimento in attesa per chi è abbastanza paziente da perseverare.

Globale 59%

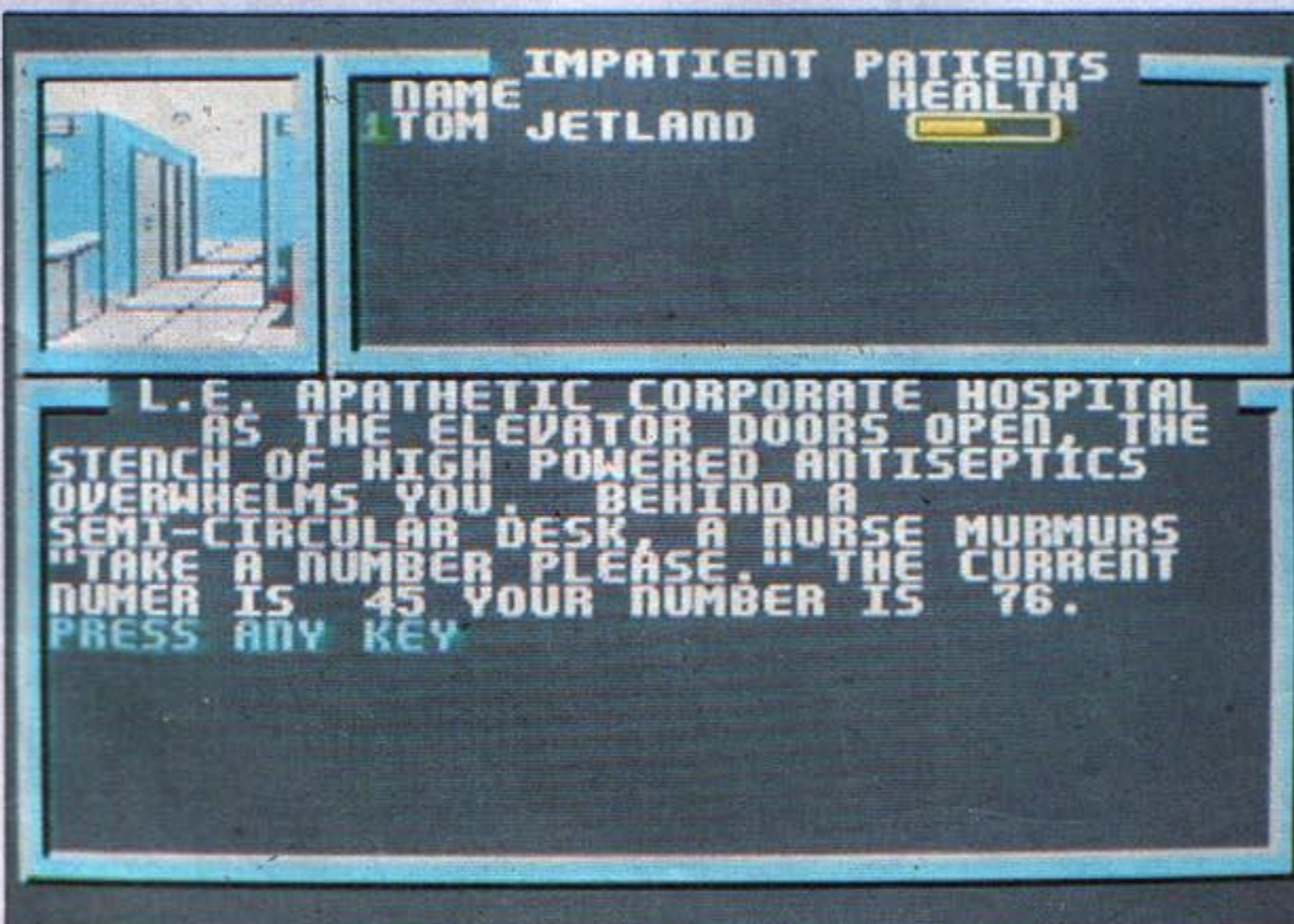


The Mars Saga

Electronic Arts

Tom Jetland, precipitato con la sua astronave su Marte, ha raggiunto in qualche modo la città di Primus e ha chiesto aiuto al controllore. Gli è stato quindi affidato il compito di risolvere il tremendo mistero che attanaglia tutto il pianeta: perché

la città di Proscenium ha tagliato i contatti colle altre. La missione non è per niente facile, essendo già morti due agenti nel tentativo, perciò decide di andare in un bar a cercare volontari per aiutarlo. Il gioco comincia infatti a Primus all'interno di questo



bar dove, tramite un menu, potete vedere le caratteristiche e le abilità particolari di volontari di varia provenienza. La scelta non è sempre facile a causa delle notevoli caratteristiche (di base e acquisite) che un personaggio può avere e che vengono rappresentate attraverso delle barre. Le caratteristiche di base sono sempre sette: forza, agilità, energia vitale, saggezza, educazione, carisma e salute (quest'ultima viene mostrata solo durante il gioco ma non c'è da preoccuparsi in quanto i volontari sono sempre in buona salute). Le caratteristiche acquisite, invece, possono arrivare a ventuno, ma sarà già tanto se un volontario arriverà ad averne cinque! Otto di queste rappresentano la capacità o meno di usare i vari tipi di armi, due quella di usare particolari armature, mentre altre indicano l'esperienza in determinati campi. Non mancano infine l'abilità nel combattimento disarmato, nel gioco d'azzardo o nel dissuadere dall'attacco i bullettati da strada. Completano il tutto soldi e oggetti. Fate quindi la vostra scelta, ma ricordatevi che all'inizio vi conviene prendere un marine o un poliziotto, il più ricco e agile possibile. Dopo aver scelto il vostro compagno e lasciato il bar, cominciate il gioco vero e proprio. Appare infatti uno schermo a tre finestre: una per i messaggi (in basso), una per quello che vedete davanti a voi (in alto a sinistra) e una che mostra la porzione di città in cui siete, vista dall'alto (in alto a destra). Al centro, poi, trovano



FANTASY

posto i nomi dei componenti della squadra e, a fianco, quattro barre per membro rappresentanti forza, agilità, energia vitale e salute. Girandovi ad angolo retto e muovendovi in avanti potete esplorare la città alla ricerca di informazioni e oggetti utili. Noterete tra l'altro che, mentre vi girate, la freccia al centro della vostra mappa (finestra in alto a destra) girerà anch'essa e la prospettiva all'interno della finestra a fianco cambierà permettendovi di vedere nella nuova direzione fin dove il vostro raggio visivo ve lo consente. Infatti la vostra mappa vi indica solo quello che vedete o avete già esplorato precedentemente, mentre tutto il resto sarà coperto di rosso. Vi accorgete anche che la mappa, oltre a spazi vuoti, inesplorati o pareti, mostra anche dei simboli. Questi indicano i numerosi edifici della città, i quali possono essere di diciassette tipi diversi, e a cui si può accedere semplicemente dirigendosi verso di essi e passando attraverso la porta. La stragrande maggioranza di queste costruzioni è costituita da terminali di computer, utili per scoprire informazioni (se ci sapete fare), e da bar o simili, in cui potrete arruolare altri volontari (se li trovate). Tutti gli altri tipi sono generalmente in numero ridotto e consentono di migliorare le vostre caratteristiche o acquisirne di nuove: sono il centro del computer, l'università, il centro di sviluppo, l'ospedale, il centro di combattimento, la camera di simulazione bellica e i negozi di riparazione. Ci sono poi dei casinò per permettervi di giocare i vostri soldi (a una slot machine, ma pensa un po'!, o a una specie di tombola-roulette), negozi di armi o armature, stazioni di polizia e l'ufficio del controllore. Non mancano infine i mezzi per uscire dalla città: l'ascensore per la superficie, quello per la miniera e la compagnia di trasporti. Oltre a

muovervi e a entrare negli edifici, potete accedere alle utili opzioni del menu principale: mappa (mostra la mappa completa di quanto avete esplorato), esplorazione della vostra area (per cercare qualcosa di utile nel vostro raggio), ispezione di un personaggio (mostra caratteristiche e oggetti di un membro della squadra), trasferimento oggetti (utile per distribuire le armi e i soldi), uso di un oggetto, visione oggetti utili del gruppo e in più le consuete opzioni di salvataggio e caricamento. Adesso potete sbizzarrirvi a esplorare tutto finché non incontrate qualcuno (ahi! ahi!). Sappiate infatti che le quattro città di Marte hanno un certo tasso di delinquenza: ringraziate quindi se non

mentore, il nemico e la vostra squadra. Poiché è possibile fare scegliere al computer la strategia di combattimento, i più pigri e gli inesperti gioiranno di sicuro. Se invece volete fare tutto voi, complimenti per il vostro coraggio ed ecco come si fa: si seleziona il personaggio desiderato e si sceglie se spostarlo o fargli usare qualche arma o oggetto in vostro possesso. Sappiate che più siete agili, più potete muovervi o sparare in un turno. Scegliete quindi il vostro bersaglio, o anche più di uno, e ripetete la selezione per ciascun membro. State attenti a non intralciarvi perché potreste ferire per sbaglio qualcuno dei vostri. Alla fine della selezione cominciate il combat-

timento e sarete informati passo passo sull'andamento della lotta. Ricordatevi che il combattimento dura anche diverse riprese e se vedete che le cose si mettono male potete tentare di squagliarvela. Il punto è che solo se arriverete in fondo vivo potrete derubare i nemici uccisi. Qualora riusciate a procurarvi una tuta VAC per ognuno dei vostri esploratori, potete cercare di uscire alla superficie attraverso l'apposito ascensore. Tale posto è nondimeno

molto pericoloso: la desolazione del paesaggio, costituito da immense distese inframmezzate qua e là da invalicabili montagne vi renderà molto difficile la ricerca di utili punti di riferimento. Se aggiungete che la vostra mappa (che riusciva a contenere abbondantemente un'intera città) copre qui una parte ridottissima impedendovi di avventurarvi in sicurezza, il quadro è quasi completo. E, come se non bastasse, per la superficie si aggirano pericolosissimi mostri e nomadi armati fino ai denti. Se riuscite addirittura a scoprire il codice di accesso alle miniere vi conviene avventurarvi nelle miniere alla ricerca di qualcosa di utile, anche se sarete frequentemente attaccati da ladruncoli o agenti. In particolare un oggetto (il laser minerario) reperibile nelle miniere è necessario per poter accedere alle caverne vulcaniche, posto che ne troviate l'entrata, nelle quali avrete tra l'altro delle strane e utili (!) visioni. Questi ultimi due scenari si differenziano da città e superficie per la mancanza di finestre e per la visione dall'alto del vostro gruppo e del paesaggio circostante (con pareti piatte nelle miniere e irregolari nelle caverne). Ricapitolando quanto detto vi daremo qualche consiglio utile. Vi sono quattro sistemi per far soldi: giocare d'azzardo, derubare i nemici



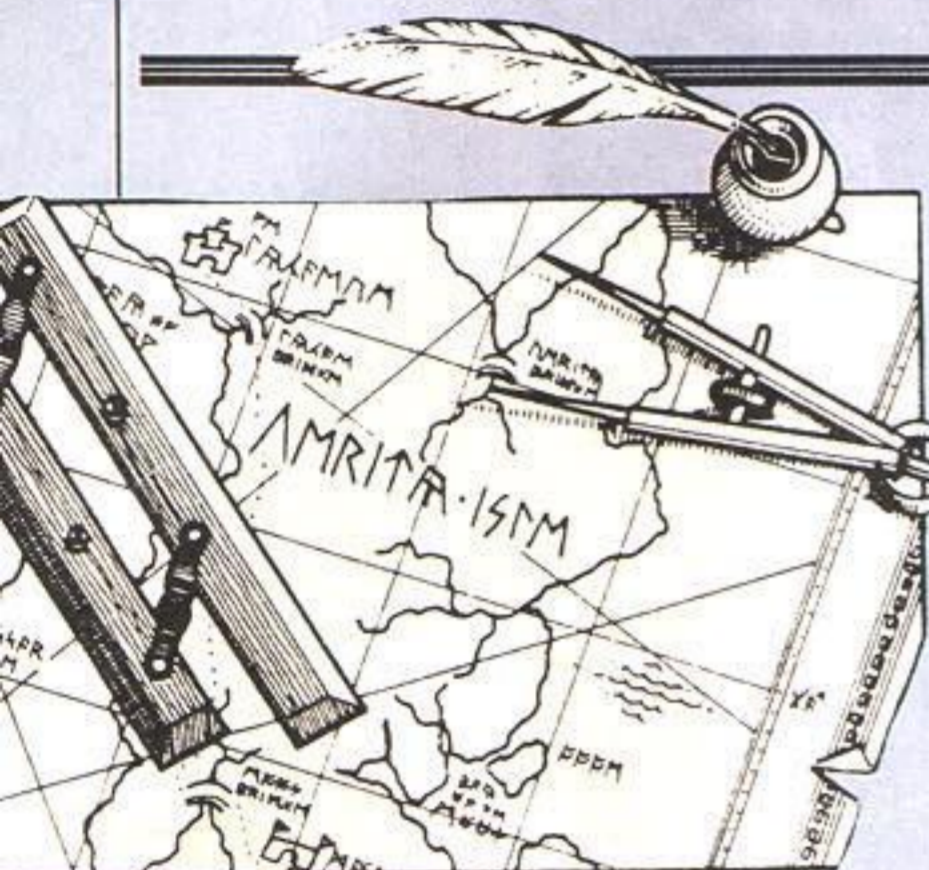
siete a Parallax, dove è altissimo ma non rallegratevi neanche troppo perché a Progeny è minimo; il tasso di Primus è infatti medio e non è difficile venire prima o poi attaccati. Quanto al tasso di Proscenium è sconosciuto causa perdita di contatti. Ma ritornando ai nostri incontri, se venite attaccato passerete direttamente nel modo di combattimento, dove vedrete dall'alto il luogo di combatti-



uccisi e rivendere il bottino nei negozi di riparazione, risolvere le missioni che vi vengono affidate o catturare i ricercati. Nei suddetti negozi di riparazione, ma non a Primus, si possono anche avere (a pagamento) informazioni utili per le vostre missioni. Ricordatevi comunque che dovrete prima o poi cambiare città e il modo più ovvio è quello di procurarsi i soldi necessari per il biglietto (5000 crediti, ma ci sapete fare ve ne basteranno 2000) e andare alla compagnia di trasporto. Ma la suddetta compagnia non vi può portare a Proscenium. Se volete quindi risolvere il mistero dovrete cercarvi da voi la

strada tra superficie, miniere e caverne...
Cari amici smanettoni, questo gioco non fa per voi. Grafica e sonoro sono a un livello abbastanza basso e l'azione è scarsa. In compenso è un buon gioco di ruolo di notevole spessore e con un'ambientazione piuttosto originale. Meriterebbe di essere preso in migliore considerazione se non ci fossero un paio di facili trucchi per far soldi ed evitare nemici indesiderati. Comunque è una buona avventura che consiglio assolutamente a tutti quelli che cercano qualcosa di diverso dal solito videogioco.

PRESENTAZIONE 66%
Il manuale racchiude solo le istruzioni essenziali, per permettervi di scoprire tutto da soli. Nella norma.
GRAFICA 57%
Semplice e poco curata. Più degna di uno Spectrum che di un 64.
SONORO 51%
Una ugualmente semplice e monotona musicchetta accompagna le vostre avventure.
APPETIBILITÀ 74%
Se vi fate coinvolgere dallo spessore di questa avventura...
LONGEVITÀ 89%
...non la mollate più!
GLOBALE 72%
Una buona variazione sul tema dei giochi di ruolo.



questo stato di cose. Come già sapete, i vostri personaggi possono essere guerrieri, clerici, maghi o ladri, e potete anche assegnargli più di una attitudine specifica. Secondo me l'ordine di importanza è: guerriero, clerico, mago, ladro. Non potete assolutamente partire senza guerrieri se volete restare in vita più di qualche millisecondo, e gli incantesimi di un mago potranno aiutarvi molto. Clerici e ladri non sono realmente indispensabili, ma se non avrete nessun clerico non potrete curare le ferite di battaglia e dovrete ricorrere a un tempio, che vi succhierà GP a tutt'andare. I ladri sono molto meno utili, ma la loro abilità in certe circostanze vi può aiutare. Evitate accuratamente di prendervi ladri o maghi 'puri', cioè personaggi adibiti solo a quel compito, altrimenti sarete vittima di limitazioni pesantissime circa l'uso di certe armi e di certe armature, e nel contempo evitate di scegliere troppi personaggi 'multipli', perché i loro avanzamenti di livello sono molto lenti. Fatevi almeno due maghi e due clerici, un solo ladro e più guerrieri possibile, scegliendo eventualmente personaggi 'doppi' o 'tripli' senza esagerare. Non fatevi ingannare dalla dicitura 'avanzamento illimitato di livelli' relativa ai personaggi di razza umana perché a quanto pare non è possibile superare i livelli indicati nell'appendice, vale a dire l'ottavo per i guerrieri, il sesto per maghi e clerici e il nono per i la-

dri. Le razze migliori tra cui scegliere i guerrieri secondo me sono solo due: umani e mezzelfi. Le altre vi offrono meno possibilità di avanzamento di livello senza alcuna contropartita, quindi lasciatele nel loro brodo. Gli allineamenti idealistici dei personaggi contano unicamente per i clerici, e in questo caso dovete assolutamente evitare clerici neutrali. Notate che la dicitura 'neutrale' qui è relativa alla tendenza, non alla base: clerici caotici neutrali o legali neutrali non vanno bene, mentre vanno benissimo clerici neutrali buoni o neutrali cattivi. Circa il sesso dei vostri eroi, non scegliete donne. Ciò è invero assai poco cavalle-



RPG Strategie

POOL OF RADIANCE

ovvero

Come si libera Phlan

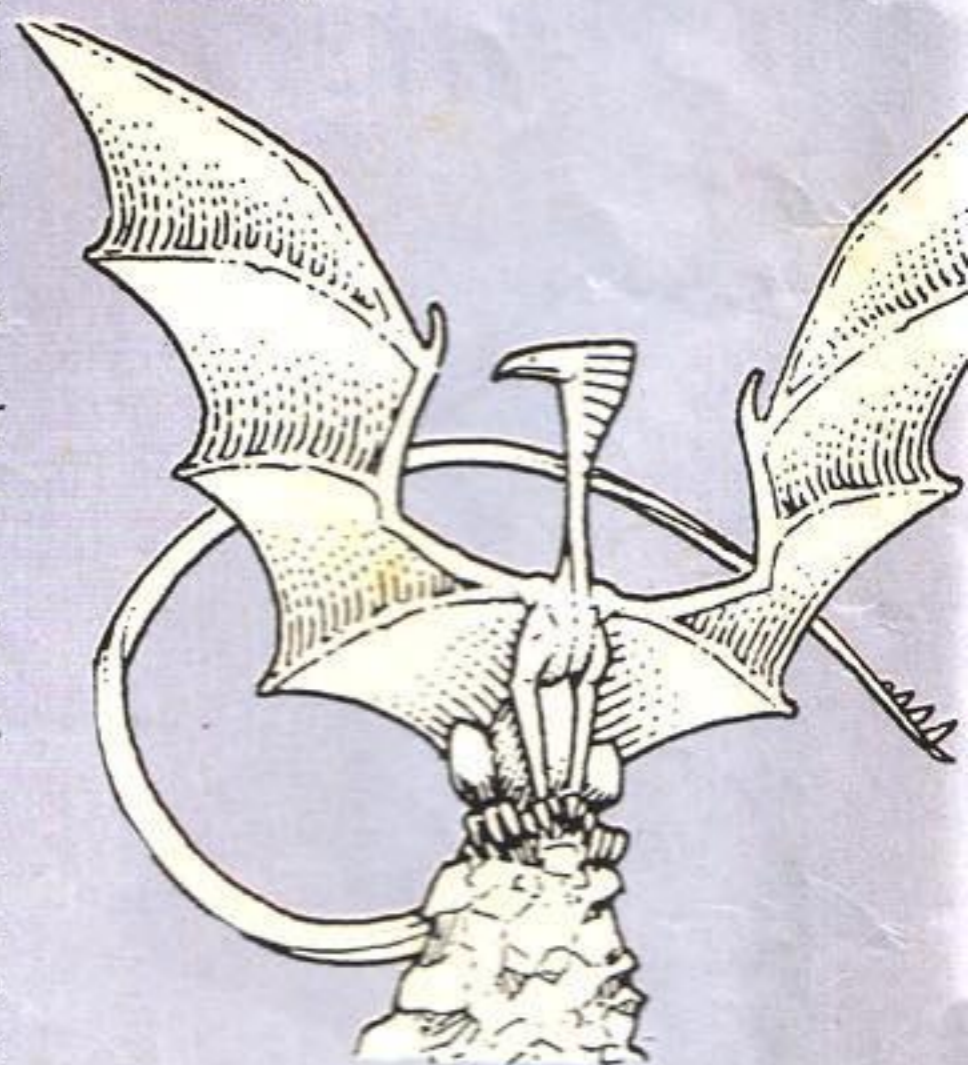
Il modo migliore per vincere bene è incominciare bene, quindi vi converrà scegliere i vostri eroi con molta ocularità. Innanzitutto, non fatevi venire in mente idee malsane come partire con meno di 6 personaggi o usare solo uno o due guerrieri. I mostri che infestano Phlan e dintorni capiscono e applicano solo la legge della spada, quindi anche voi dovete adeguarvi a

resco ma non sono io il programmatore e non ne ho colpa. In questo gioco le donne hanno una minor forza e questo causa una ridotta capacità di carico (circa la metà) e una minor forza offensiva in battaglia a paragone degli uomini, e tutto questo senza contropartite. Una volta che avete deciso e assegnato tutti i parametri di cui sopra, vi troverete davanti la schermata delle caratteristiche specifiche del vostro eroe. Per effettuare la scelta ignorate tutti i parametri come forza, intelligenza e simili (dopo vi dirò perché) e guardate unicamente gli indicatori di AC, THACO e danni. I danni vengono indicati con una notazione tipo $1D2+n$ dove n è un numero da uno in poi e può anche non apparire; la AC è un numero intorno a 9 e la THACO sta tra circa 17 e 20. In breve, dovrete continuare a chiedere nuovi parametri finché questi tre non si combineranno in maniera conveniente. Per la AC e per la THACO i valori devono essere più bassi possibile, mentre n (per i danni) deve essere più alto possibile. Valori buoni sono 8 di AC, 18 di THACO e 3 per n . Sappiate che una AC iniziale bassa vi permette di indossare armature leggere pur essendo ugualmente ben protetti, mentre THACO e n sono indici della vostra potenza offensiva di base, e variano a seconda delle armi che usate. Una volta che avete ricevuto dei buoni valori accettateli, sistemate l'icona del personaggio e scegliete l'opzione "Modifica personaggi". Potrete ora sbizzarrirvi a modificare senza limitazioni le abilità di base del vostro personaggio che prima vi ho detto di ignorare (intelligenza, forza, ecc.). I tre parametri di cui sopra (AC, THACO e danni) una volta accettati non sono più ritoccabili, nemmeno usando questa opzione. Quando avrete definito e aggiunto al gruppo tutti i personaggi il gioco inizia e vi trovate nella zona civilizzata di Phlan. Recatevi

da un armaiolo, comprate a tutti quanti degli spadoni a due mani e rendeteli pronti all'uso. Non comprate armature: è molto probabile che a qualcuno avanzino dei soldi, ma fin dalla prima battaglia potrete razzare quelle dei nemici che avete triturato. Accampatevi ora in una locanda e memorizzate tutti gli incantesimi che potete; date la precedenza a quelli per curare le ferite e tenete sempre pronti tutti quelli che potete memorizzare. Appena avrete finito mettetevi davanti all'uscita verso gli slums e salvate la partita. Prima di avventurarvi verso i mostri dovrete sapere alcune cose molto importanti. In primis, ricordatevi sempre che il caso qui regna sovrano, e questo significa che sarà ben difficile che la stessa battaglia, se la rifate, finisca per due volte esattamente nello stesso modo. È chiaro che i risultati saranno grosso modo simili ma mai identici, e voi potete approfittare di questo tenendovi le partite che vanno bene e rifacendo quelle in cui avete preso solenni batoste. Questo ovviamente implica un largo uso dei salvataggi, ma vi assicuro che di solito ne vale la pena. Un'altra cosa importante è la regola dell'esperienza: per poter avanzare di classe e quindi diventare più potenti avrete bisogno di punti di esperienza (XP). Per fare XP in fretta combattere non serve molto. All'inizio siete deboli e poco equipaggiati, e potrete affrontare senza troppi problemi solo mostriciattoli da due soldi. Dato che gli XP assegnati per ogni battaglia vinta sono commisurati alla forza del nemico, vi accorgete che vi arriveranno col contagocce. Quando sarete più forti, invece, ne guadagnerete di più perché potrete permettervi combattimenti più impegnativi, ma avrete bisogno anche di un numero molto più alto di XP per poter avanzare ulteriormente di livello. Per fare molti XP con poca fatica l'unica è trovare dei tesori, e tanto più cospicui sono, tanti più XP vi verranno assegnati. Vi aiuteranno moltissimo le

ricompense elargite dai signori del municipio, perché vengono considerati come tesori e vi forniranno XP a centinaia alla volta. È evidente che dovrete guadagnarvele, e per farlo bisogna compiere le missioni. Ci sono missioni che non vengono assegnate, e sono proprio le più importanti: ripulire le zone di Phlan. Fatelo e la tangibile riconoscenza del municipio non vi sarà negata...

(PER ORA CI FERMIAMO QUI, MA NEI PROSSIMI NUMERI L'AVVENTURA CONTINUA: ...intanto, datevi da fare!!!)



COMPUTEACHER

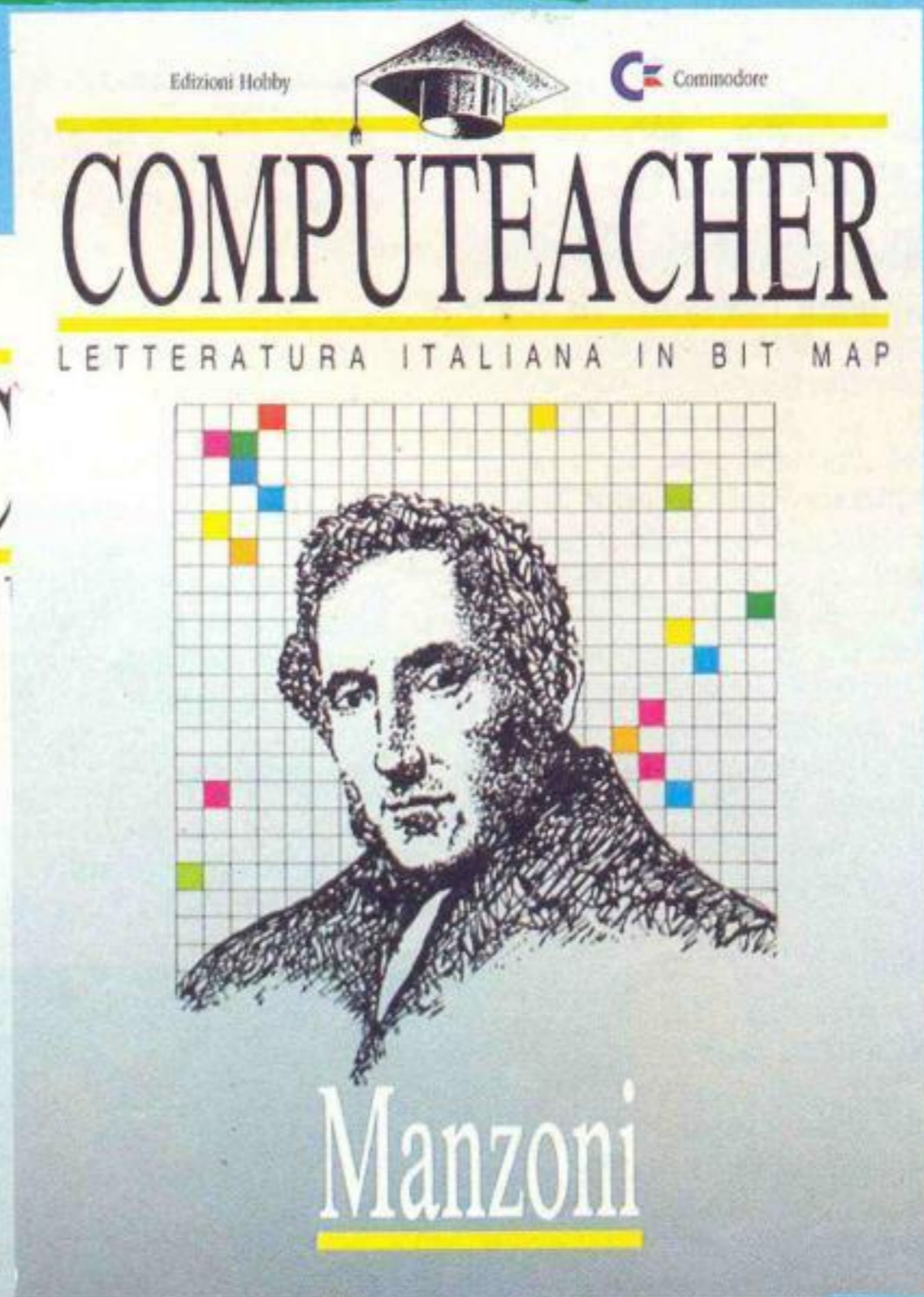
3 DISCHI +
3 FASCICOLI
a L. 25.000

LETTERATURA ITALIANA IN BIT MAP

Un PROGRAMMA che
ti ESAMINA e ti VALUTA

Un AMICO
per STUDIARE

Allénati a SOSTENERE GLI ESAMI



Manzoni

Leopardi

Foscolo

Floppy Disk 5,25"
per
Commodore 64/128

Leopardi

Foscolo

Ordinare ESCLUSIVAMENTE con versamento
di L.30.000 (L.25.000+L.5.000 Contributo
Spese di Spedizione) su c/c Postale
n°54562202 intestato a: Edizioni Hobby -
Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

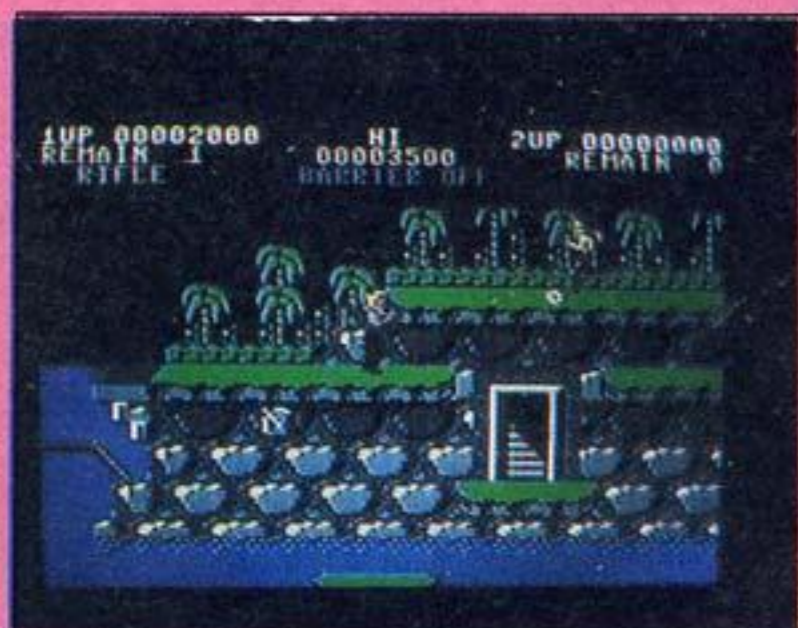
THE IN CROWD

OCEAN

Una compilation al giorno chiama il medico di turno, diceva un saggio. Qui in redazione, in effetti, la notizia dell'arrivo di una nuova confezione multipla da recensire ha causato un notevole e vigliacchissimo assenteismo. Tutto a vantaggio di un povero redattore che, rimasto solo in ufficio, ha potuto godersi in santa pace una delle migliori raccolte di tutti i tempi. I titoli che la compongono sono infatti...

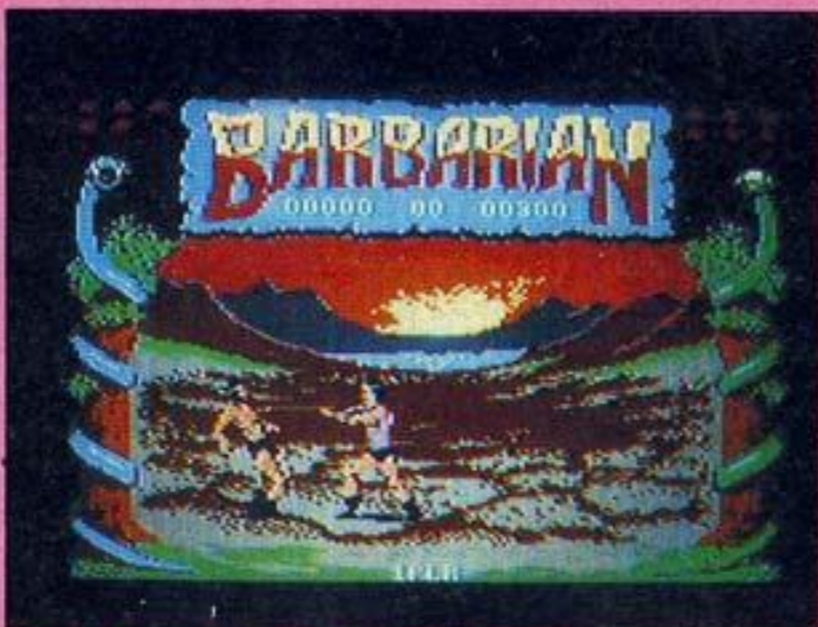
PLATOON

Il gioco tratto dal famoso film di Oliver Stone è stato a detta di tutti il primo dei pochi spin off cinematografici ad essere anche belli da giocare. Il programma si divide in cinque fasi, che seguono molto da vicino la trama del film. Questo ha permesso ai programmatori di mischiare labirinti, shoot'em up, strategia e persino un pochettino di avventura sino ad ottenere un prodotto esplosivo e totalmente coinvolgente, che ha una profondità di gioco paragonabile solo alla bellezza della sua grafica.



BARBARIAN

Quando il filone dei giochi "picchiaduro" viene portato alle estreme conseguenze, quello che si ottiene è un bagno di sangue digitale in cui i contendenti invece che prendersi a pugni preferiscono affettarsi con dei grossi spadoni celtici. Si può giocare uno contro l'altro o affrontare da soli una schiera di spadaccini barbari comandati dal computer, con lo scopo ultimo di liberare la prospera principessa Whittaker. Un'animazione grandiosa e una musica da film condiscono l'azione ultraviolenta.

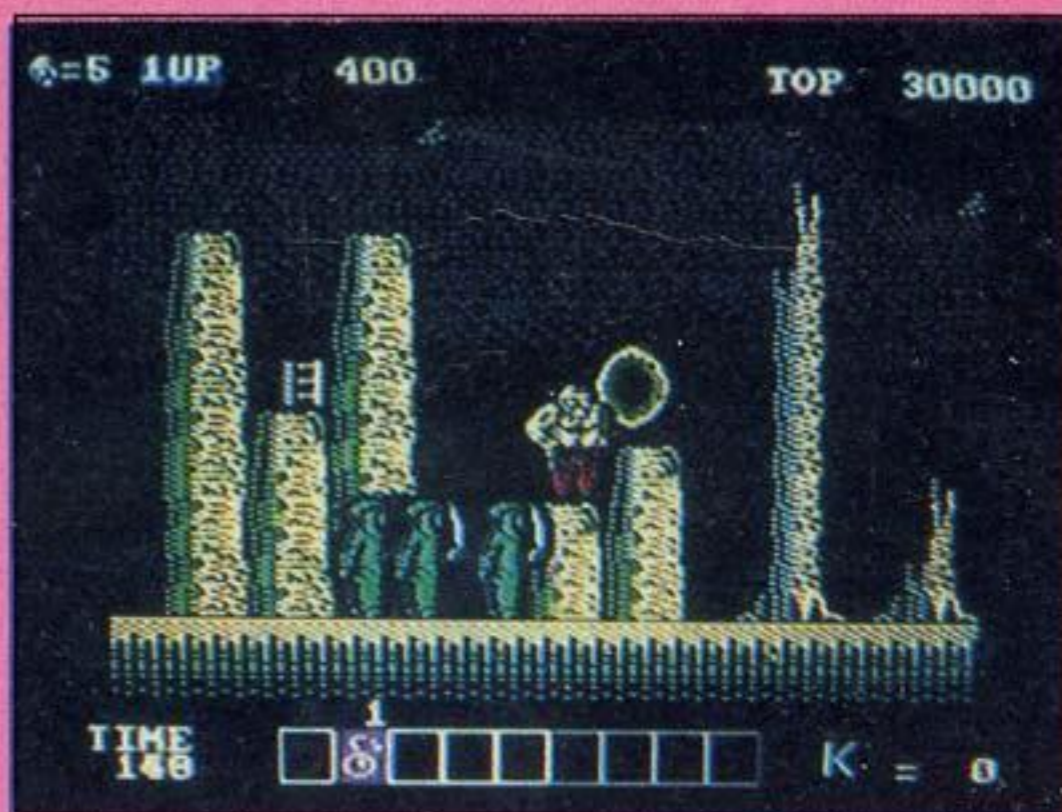


COMBAT SCHOOL

Un sacco di giochi vi vedono nei panni di rudi soldati pronti a tutto, impegnati nelle missioni più incredibili, ma vi siete mai chiesti che cosa vi ha permesso di arrivare a quei livelli? La risposta è semplice, e si cela nei massacranti corsi di addestramento delle accademie militari. In questo gioco potrete apprezzare le delizie di uno di questi corsi, affrontando da soli o in compagnia percorsi di guerra, esercitazioni di tiro, combattimenti corpo a corpo e persino le terribili flessioni di punizione. Se riuscirete ad arrivare in fondo al corso, quello che vi aspetta è una missione di soccorso in un'ambasciata piena di terroristi.

GRYZOR

Il coin op era uno dei più difficili che si potessero trovare nelle sale giochi qualche tempo fa, e la sua conversione è tanto buona da replicare perfettamente anche la cattiveria micidiale degli avversari. Il gioco si svolge in scrolling orizzontale alternato a fasi tridimensionali all'interno delle installazioni nemiche, che



per l'occasione sono state disposte da una truppa di invasione aliena. Il pessimo sistema di comando non favorisce certo la giocabilità di questo già complicatissimo sparattutto, ma se si ha il coraggio di persistere quello che offre Gyzor è azione allo stato puro.

TARGET RENEGADE

Prima che Double Dragon fosse stato convertito per 64, questo programma rappresentava la cosa più



vicina al coin op che si potesse giocare sul piccolo computer Commodore. Ora che Double Dragon è stato pubblicato dalla Melbourne... anche. Nella migliore tradizione del picchiaduro, dovete attraversare una serie di cinque livelli metropolitani per raggiungere la vostra ragazza, tenuta prigioniera da una banda di teppisti.

Grafica da cartone animato e la possibilità di raccogliere le armi degli avversari vi dovrebbero tenere impegnati per parecchio tempo, e sempre sotto il segno dell'Ultravioleza nella sua forma più pura.

KARNOV

Un coin op sulla falsariga di Ghosts'n'Goblins è stato convertito sul 64 prendendo l'aspetto di un gioco

da Zx Spectrum. Il protagonista è un cosacco sputafuoco che deve attraversare lunghi e complessi scenari apocalittici raccogliendo icone che gli donano poteri incredibili e distruggendo i servi di un mago malvagio. Un gioco bellissimo rovinato dal suo aspetto grafico, che ricorda lo Spectrum nei suoi giorni peggiori.

THE LAST NINJA

Molte persone hanno considerato questo titolo come il migliore del 1987, soprattutto a causa della sua grafica superdefinita e splendidamente animata. In realtà Last Ninja è una semplice avventura dinamica farcita di combattimenti marziali, che basa tutto il suo fascino sulla sua superba presentazione. Giocare con The Last Ninja è quasi come osservare un film, ed i numerosi livelli in cui si divide l'avventura vi terrà impegnati per parecchio tempo. Riuscirà l'ultimo ninja a ritrovare la pergamena perduta?

PREDATOR

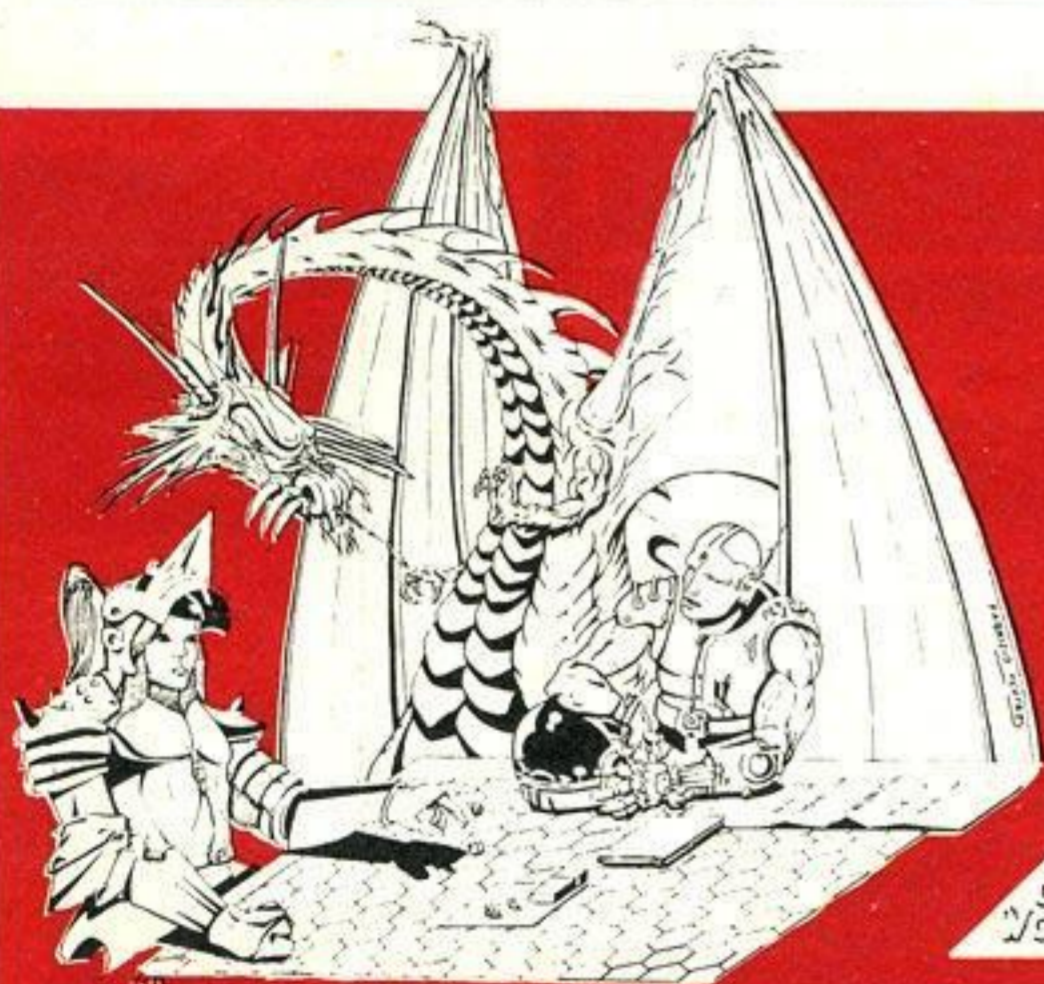
Dal tesissimo film con Arnold Shwarzenegger, un gioco pieno di atmosfera ambientato nella jungla.



Un soldato solitario si trova a dover affrontare un alieno cacciatore di uomini, scappando in una serie di scenari a scrolling orizzontale e massacrando nel frattempo le truppe avversarie che si aggirano ignare fra gli alberi. Un gioco che segue abbastanza da vicino la trama del film, ripren-

dendone la tesissima atmosfera e sfruttandola come elemento fondamentale.

GLOBALE: 93%



solo software originale

Novità ogni settimana

VIDEOGAMES

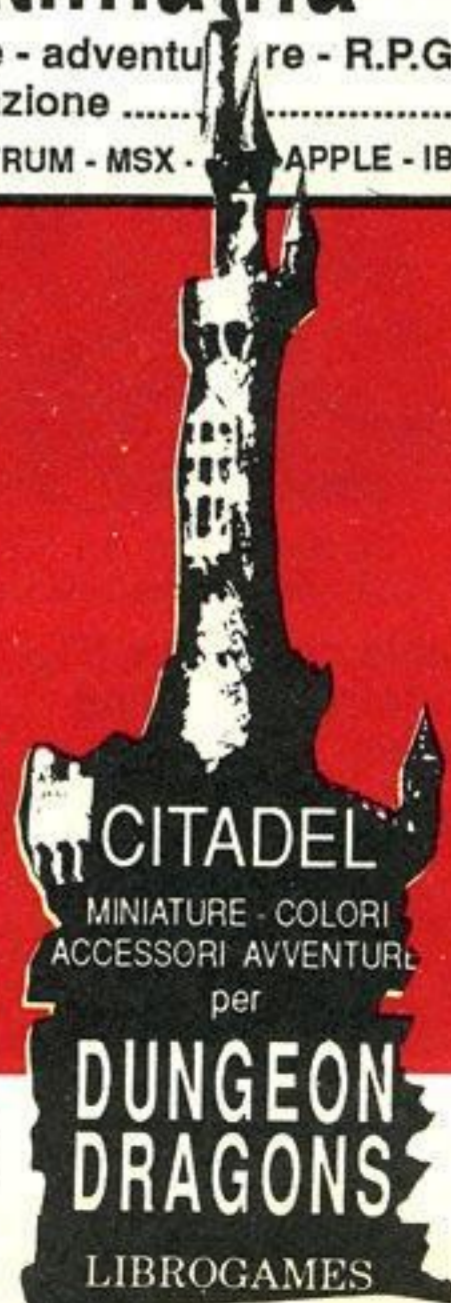
arcade - avventure - R.P.G.
simulazione

per CBM 64/128 - AMIGA - ATARI - SPECTRUM - MSX - APPLE - IBM

PERGIOCO

a Milano
centro

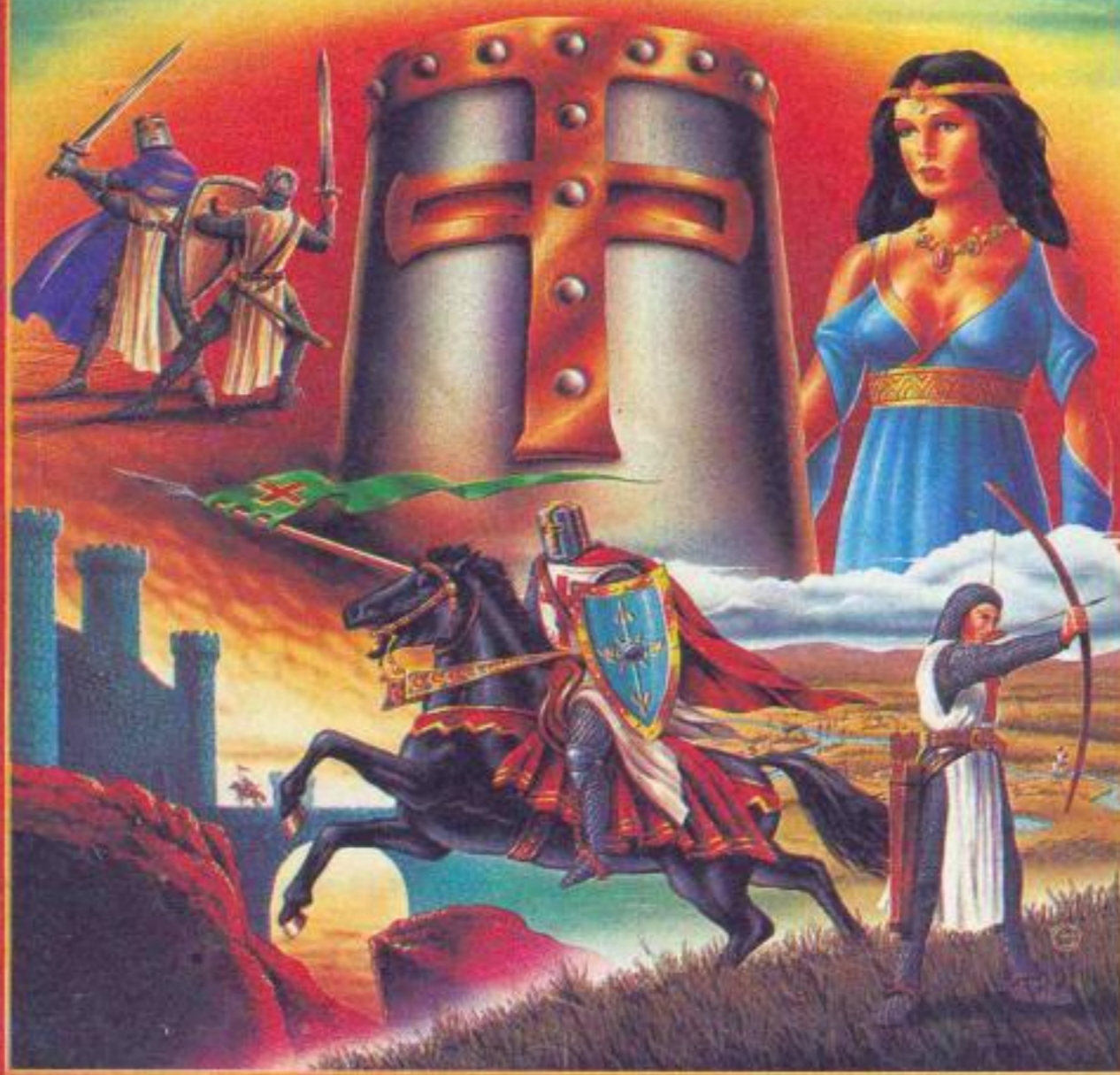
Via San Prospero, 1 - tel. 02/808031





presents

IRON LORD



"The Crusader Of Justice."

For the past 5 years you have been away fighting in the Holy Land. When you finally return home, your father, The King, has been deposed by your brutal uncle, and terror and oppression now rule this once serene Kingdom.

You must recover the throne.

However, deceit and treachery are everywhere and you must prove your birthright through guile and trials of combat in archery, arm-wrestling and sword-play...

This is a magnificent adventure set in a medieval world, where your strategy is as important as your strength.



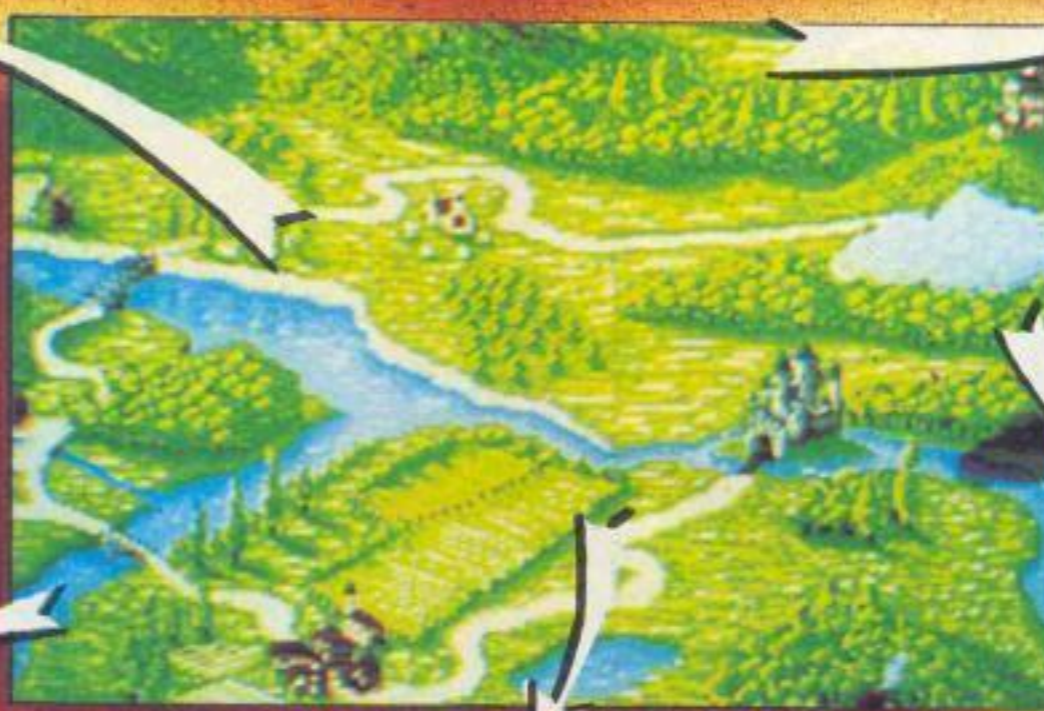
Screenshot on ST



Screenshot on C 64



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on Amiga

Available on Amiga, ST, PC, Amstrad, C 64 and Spectrum

Distributed in UK by ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, TEL. : SLOUGH (0753) 46465, DEALERS PLEASE CALL (0753) 40906.



DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10



Il nostro AJ è un ragazzo molto intraprendente, anzi coraggioso, anzi temerario... diremmo quasi spericolato, visto che si è accollato la gestione e lo smistamento della valanga di trucchi, trucchetti e truccacci che ogni settimana traboccano dalla Casella Postale di Zzap!

Un caloroso applauso di benvenuto, quindi, e via con gli AJ'S TIPS!!!

ESCAPE FROM SINGES CASTLE (Dragon's Lair II)

Software Project (Amstrad CPC)

Istruzioni: digitare il programma, farsi una copia di sicurezza, dare il RUN e seguire le istruzioni sullo schermo... semplice, no?

Ah, dimenticavo! Ricordatevi che funziona solo su disco (da 3 pollici).

```

100 REM DRAGON'S LAIR 2 CHEAT - BY
110 GOBLIN
120 REM
130 MODE 2:OPENOUT"d":MEMORY &2FF
140 LOAD"DL2.BIN",&300
150 INPUT"Scegli il livello (1-7)
";s
160 IF s<1 or s>7 THEN CLS:GOTO
150
170 POKE &7B0C,s-1
180 INPUT"Numero vite (1-255) ";n
190 IF n<1 or n>255 THEN CLS:GOTO
180
200 POKE &7C8B,n:POKE &7C87,0
210 POKE &7C88,0:POKE &7C89,0
220 CALL &1B43
  
```

Il listato è stato fornito da GOBLIN - Balliana Claudio (TREVISO)

ARTURA - Gremlin Graphics

Per ottenere il CHEAT MODE basta tener premuto il tasto RUN/STOP mentre si gioca, in questo modo i nemici presenti sullo schermo si paralizzano, rendendovi la vita più facile... Grazie a Cataldo Alessandro di FIRENZE potremmo tutti (?) finire finalmente ARTURA!

SAVAGE - Firebird

Per un gioco 'selvaggio' come questo, sono necessarie delle password per non accontentarsi di una sola vita ai livelli 2 e 3...

Per poter giocare al livello 2 con tutte le vite, bisogna infatti inserire, quando richiesto la password **SABATTA**. La stessa cosa vale per il livello 3, solamente la password è **PORSCHE**.

Mi raccomando, siate SAVAGE... pardon, selvaggi...

Tutto ciò è stato scoperto in Redazione durante una stressante 'sessione di gioco'.

Ed ecco a voi una compilation di cheat-mode e trucchi vari inviatici da Alcalini Antonio di FORLI.

Per i masochisti si consiglia di giocare **THE SENTINEL** partendo dal livello 1318 utilizzando il codice 58896035.

Una miriade di effetti speciali si ottengono in **RI-COCHET** ridefinendo i tasti tutti a 'Q' e digitando la password GARGLUVSBIGBOTS:

1 - premendo il tasto commodore di salta al livello successivo;

2 - premendo CLR/HOME si passa il modo edit, con la possibilità di ridisegnare gli schermi (preme di nuovo si esce);

3 - premendo il tasto 'freccia a sinistra' si passa al computer il controllo del gioco.

Ringraziando tutti coloro che continuano a mandare codici bancari per avere sempre più soldi in **GHOSTBUSTERS**, pubblichiamo PER L'ULTIMA VOLTA dei codici per tutti i gusti, inviatici da Camisana Roberto di MELZO (MI).

CODICE	N° DI CONTO	SOLDI
ROBERTO	66447200	33.600
HELP	43345	960.000
HELP	40154745	966.000
HELP	70507245	973.000
HELP	07361646	988.700

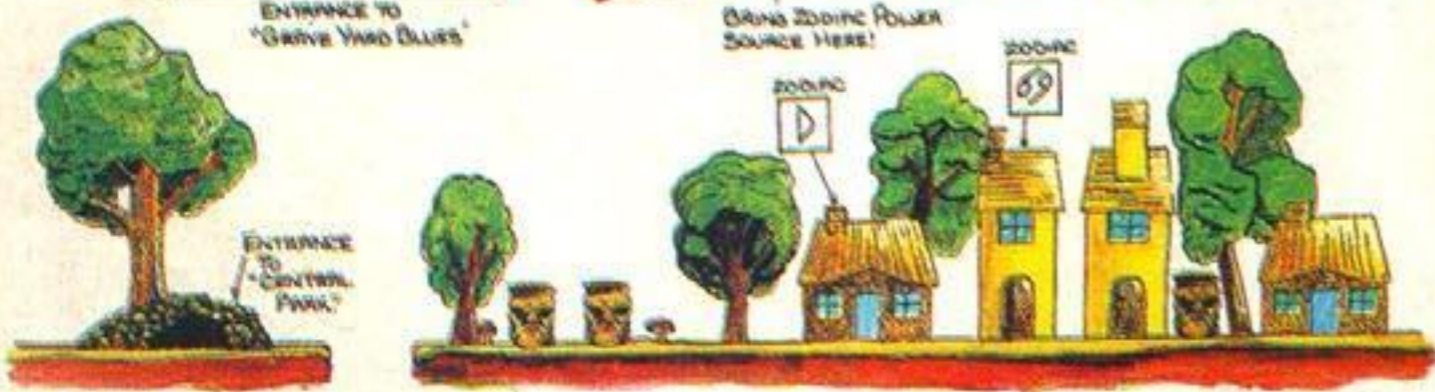
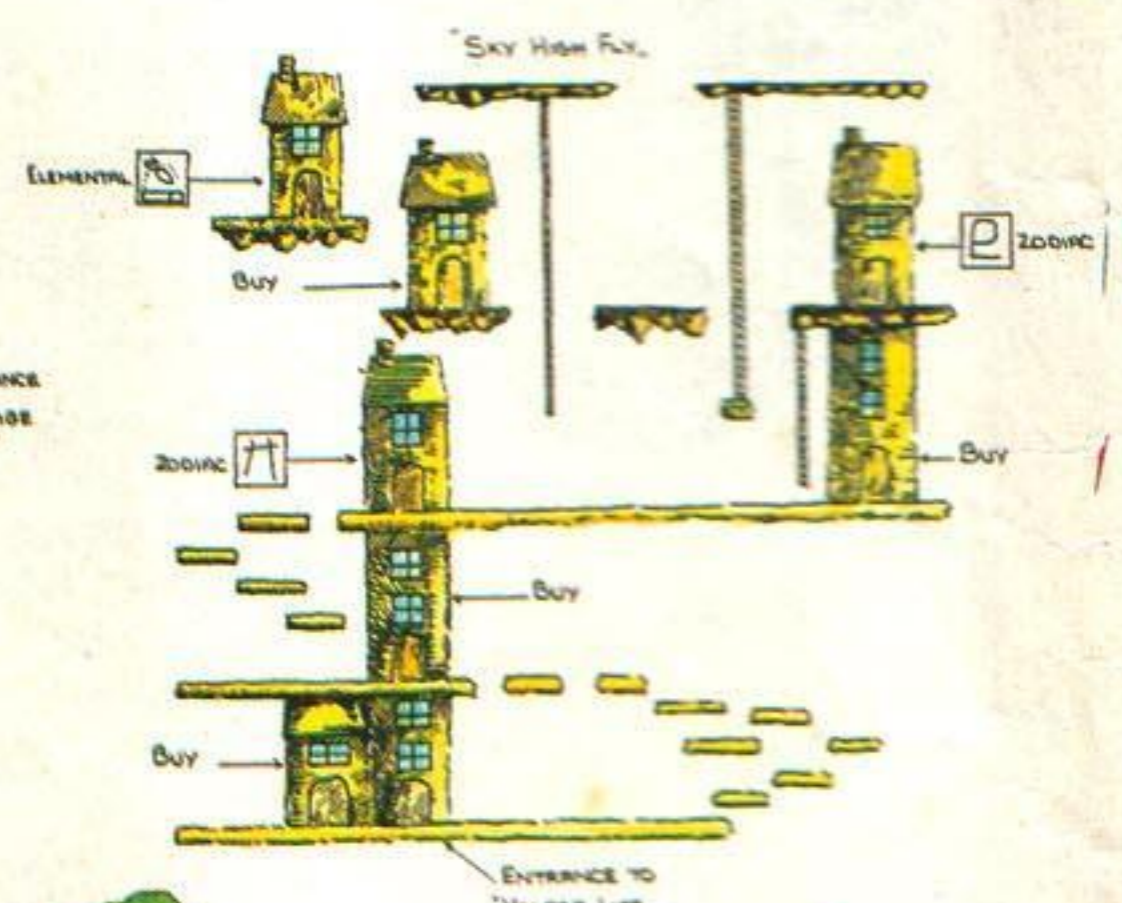
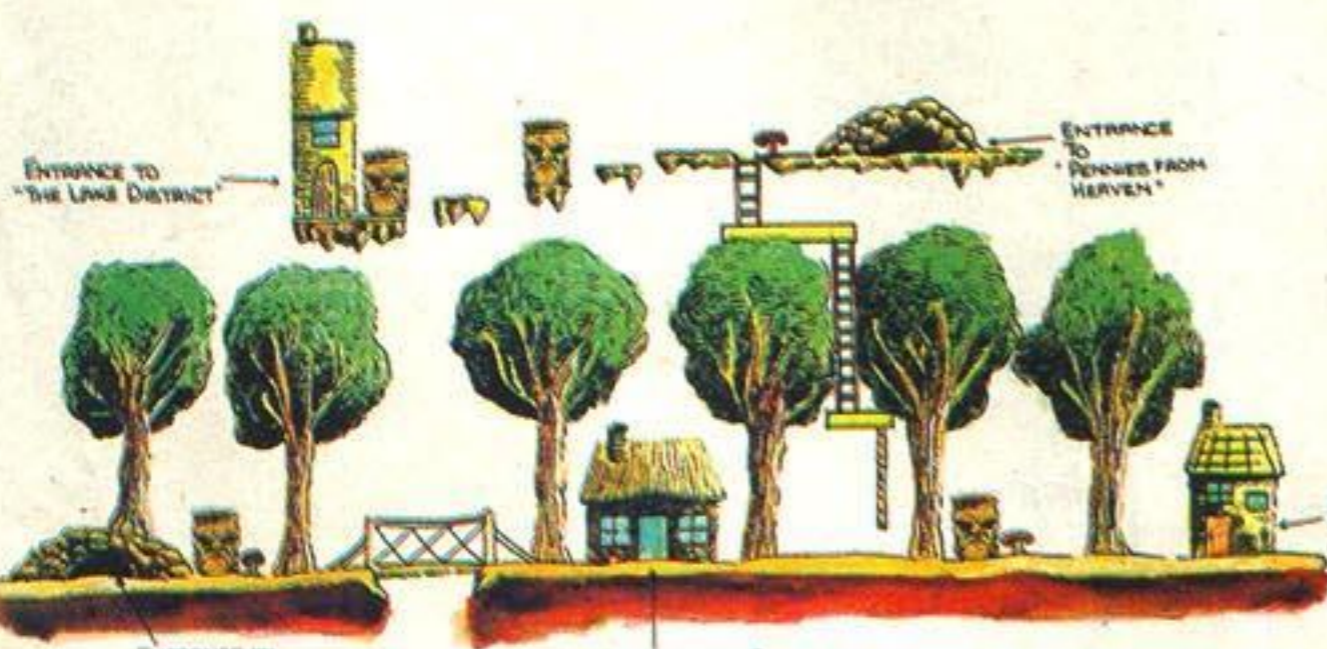
SWORD SLAYER

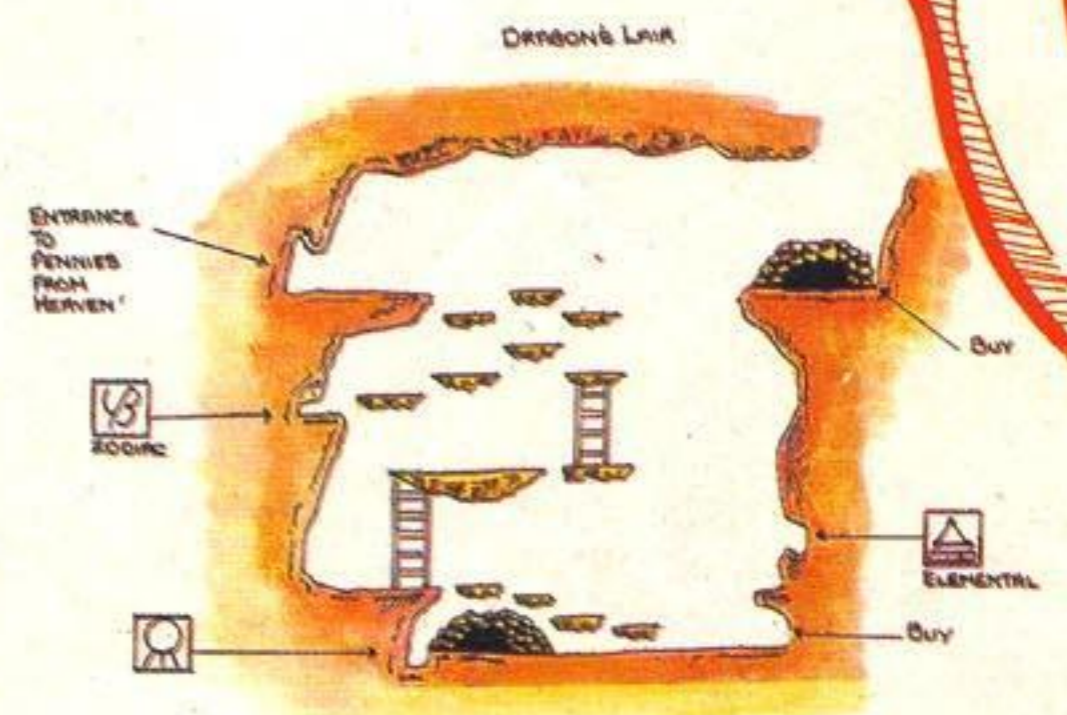
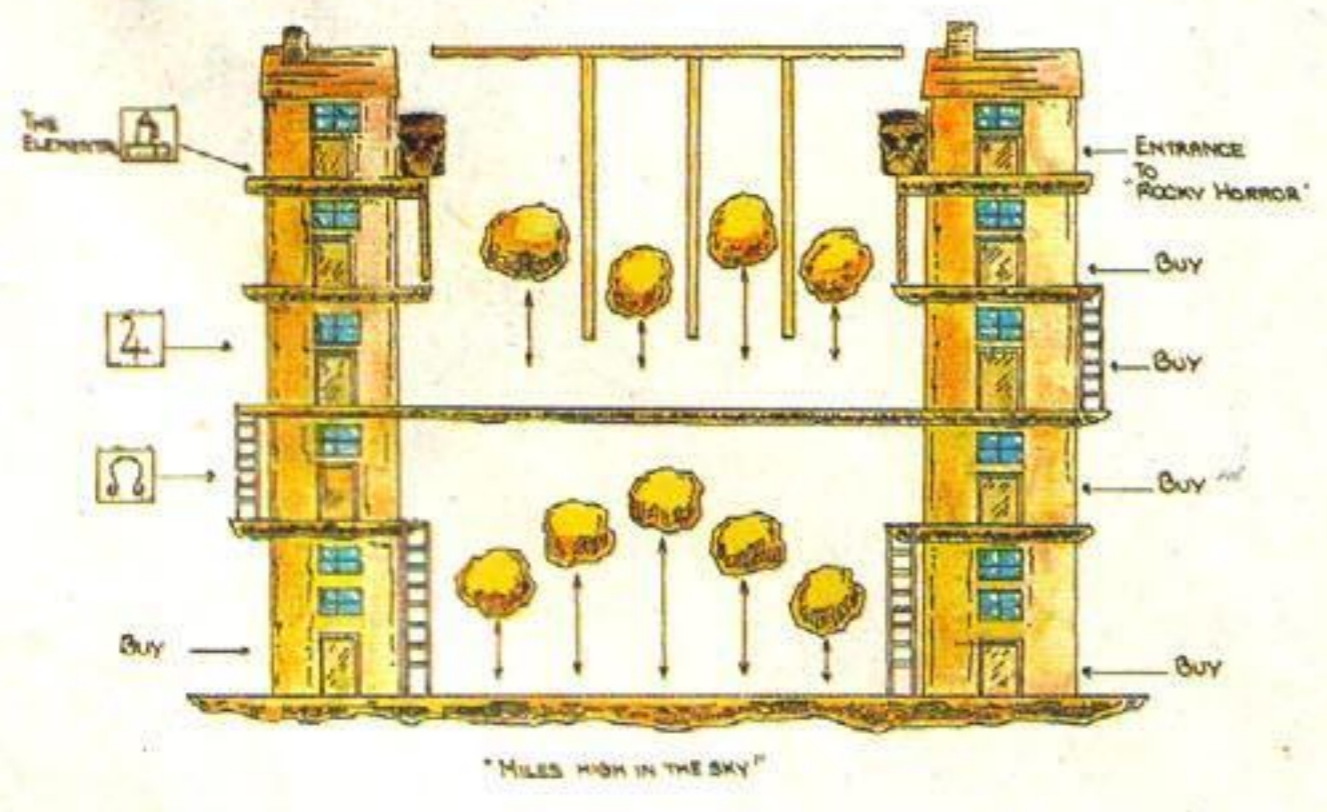
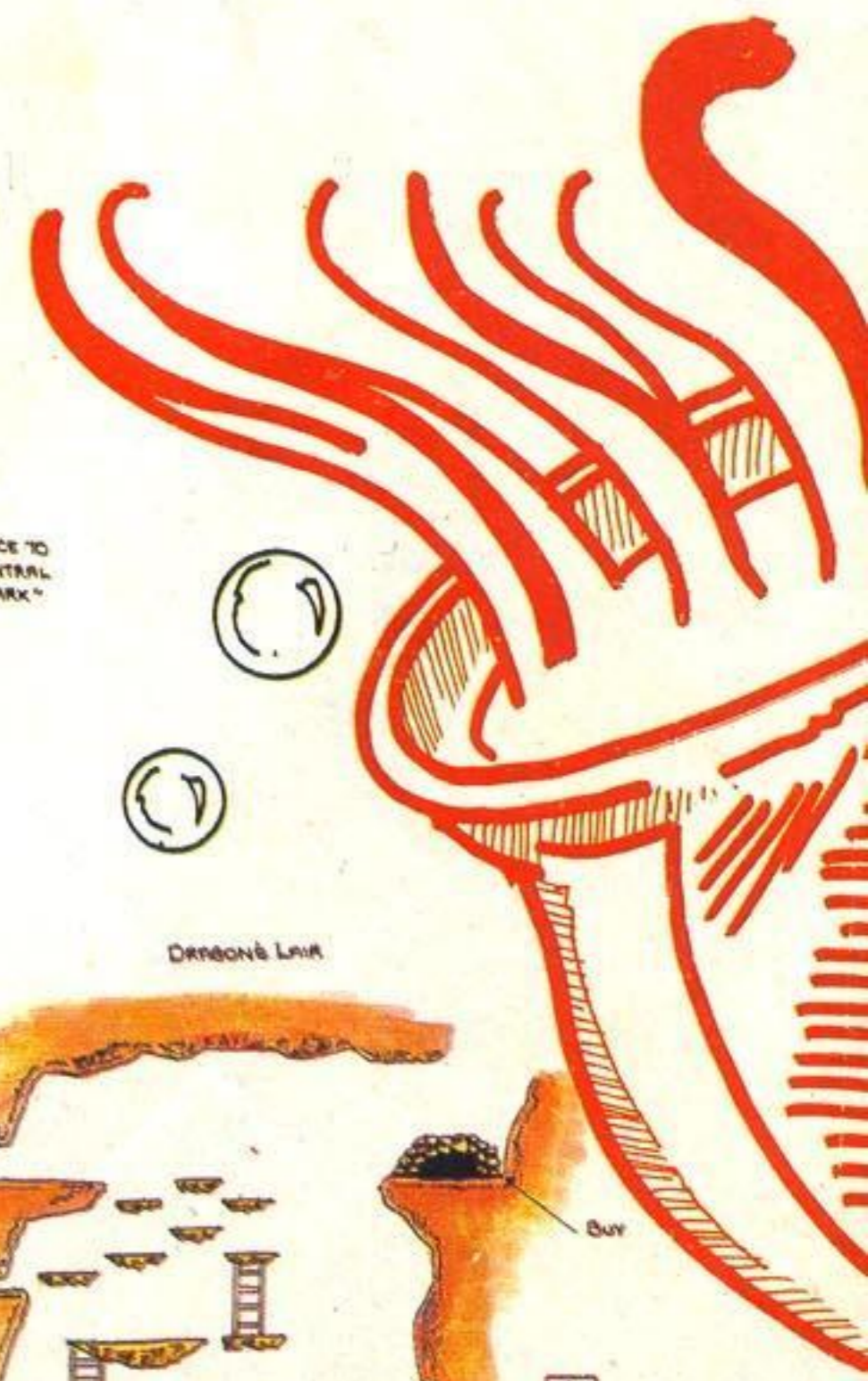
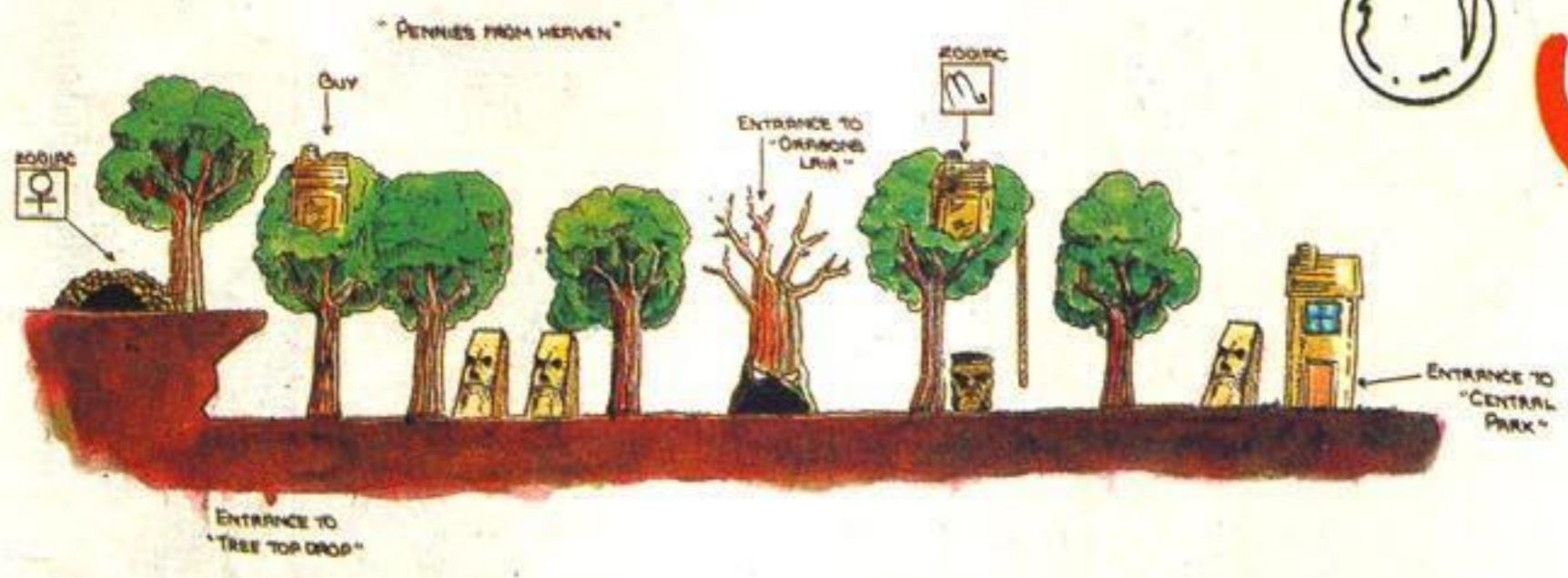
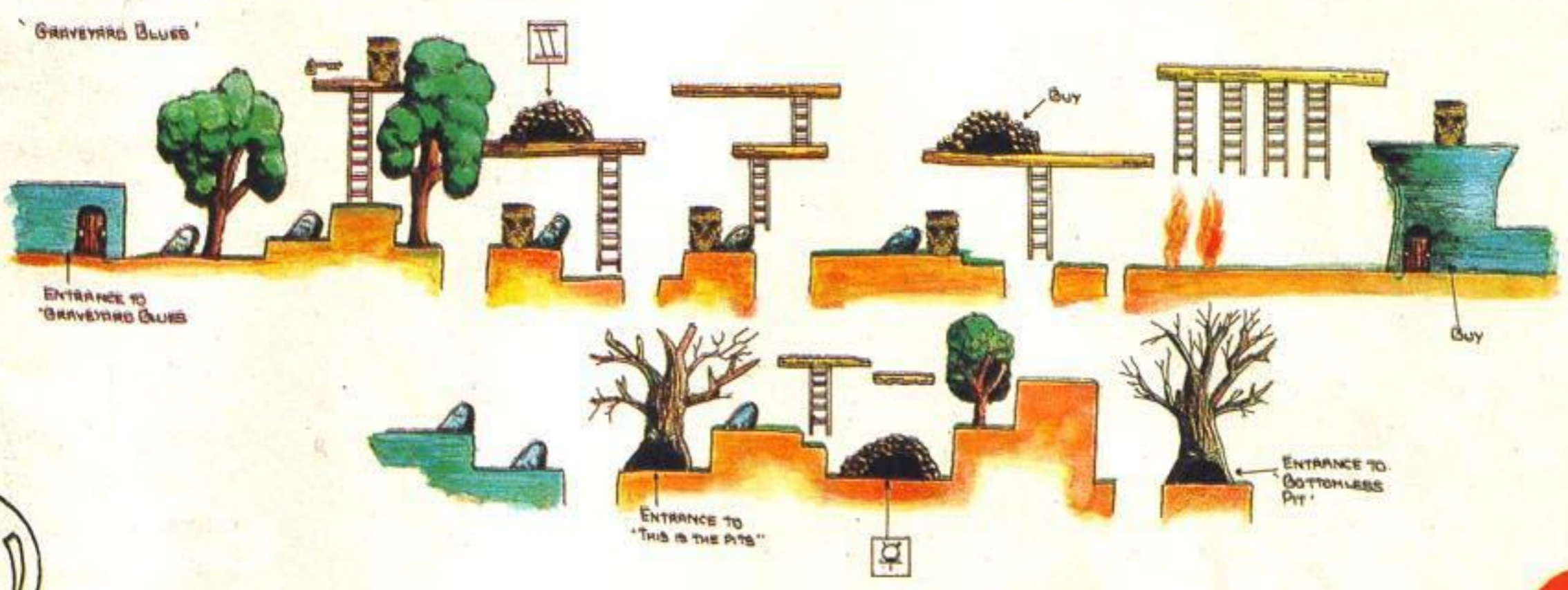
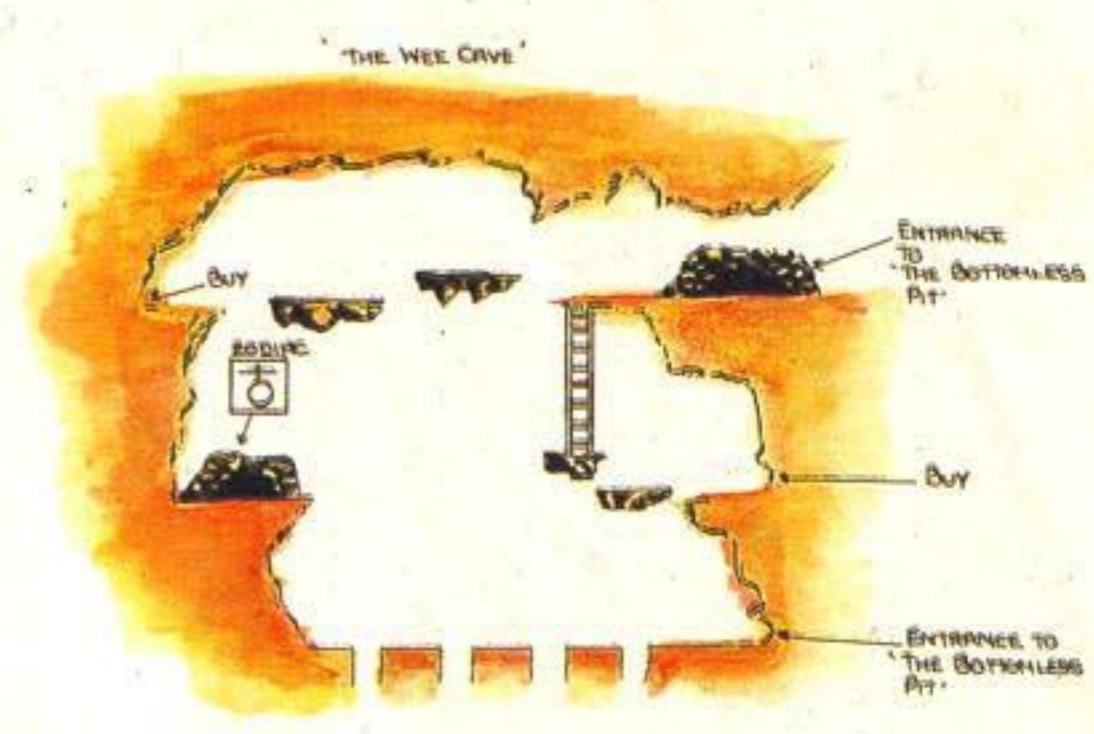
Appena si inizia il primo combattimento bisogna premere contemporaneamente: SHIFT - RUN/STOP - CTRL - freccia a sinistra (il primo tasto in alto a sinistra) - tasto commodore (in basso a sinistra), in questo modo si passa direttamente allo schermo successivo. Comunque, per chi avesse bisogno, è possibile richiedere l'aiuto di qualche parente/amico per fornire qualche dito extra.

Tutto ciò a cura del fedele:

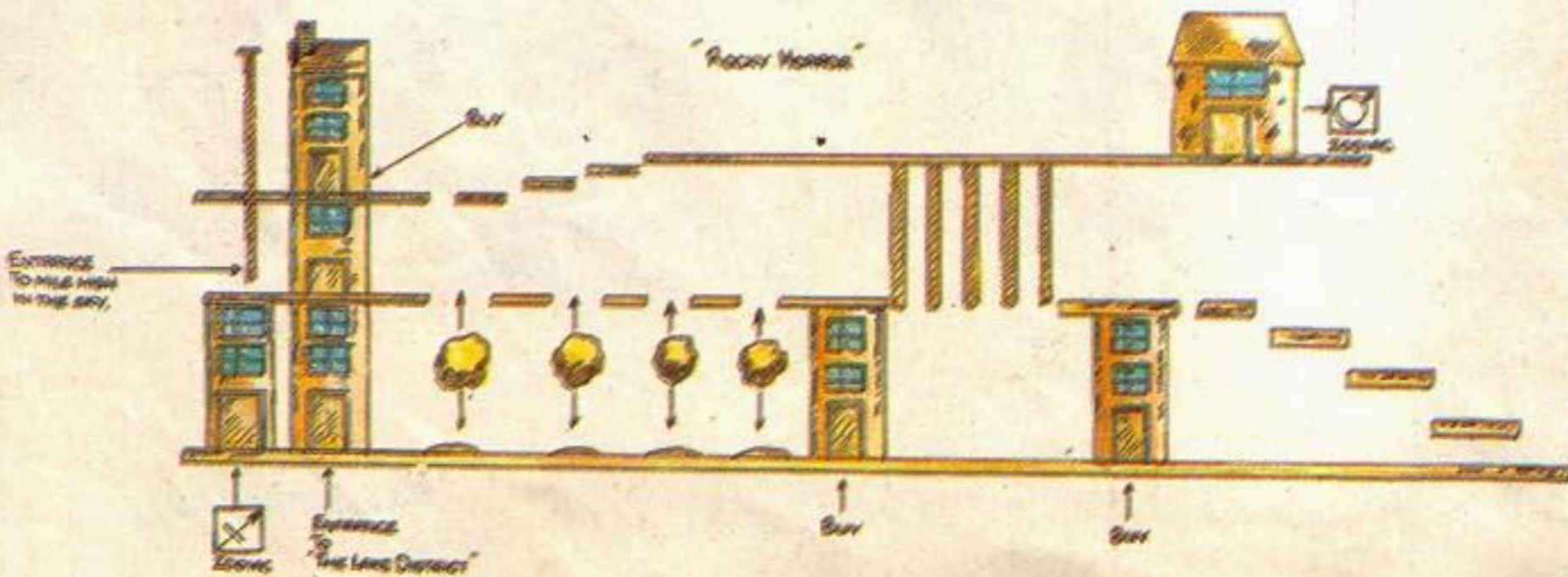
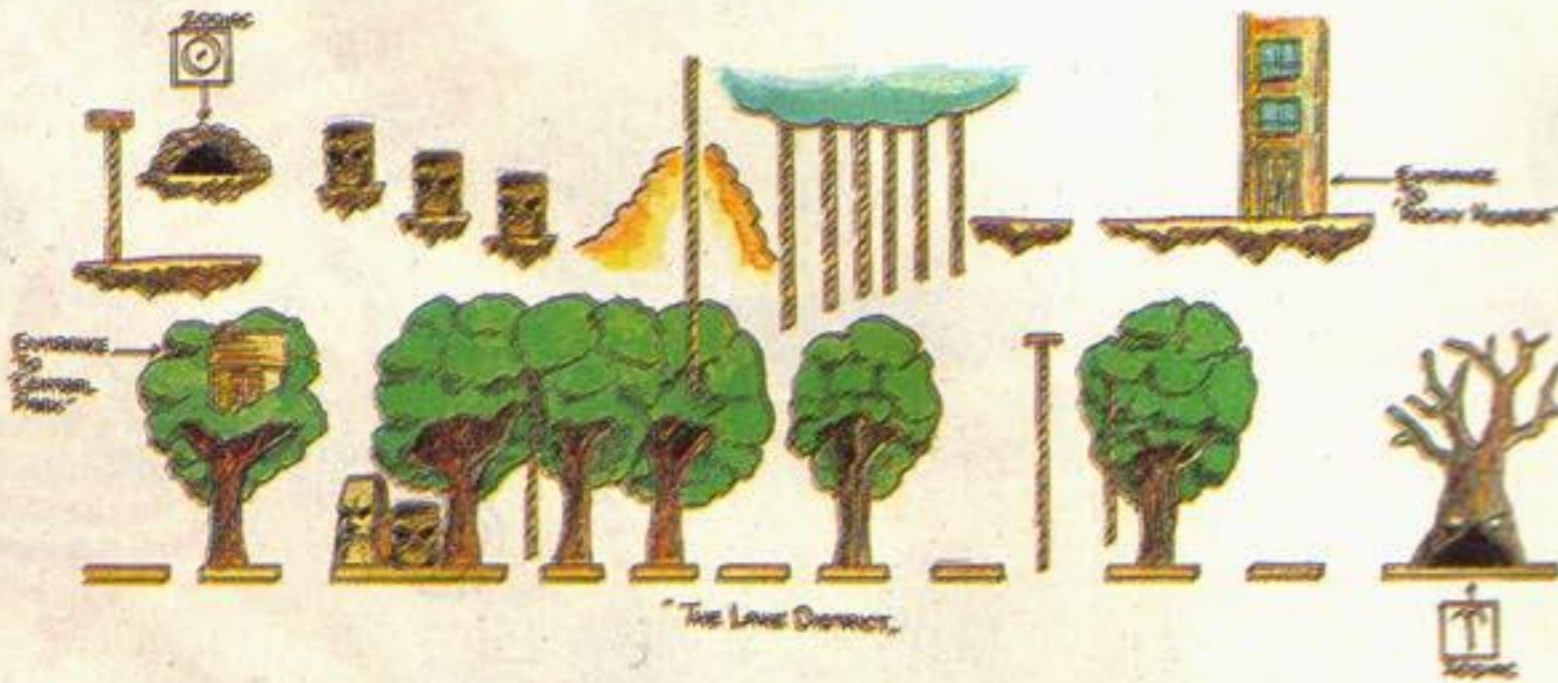
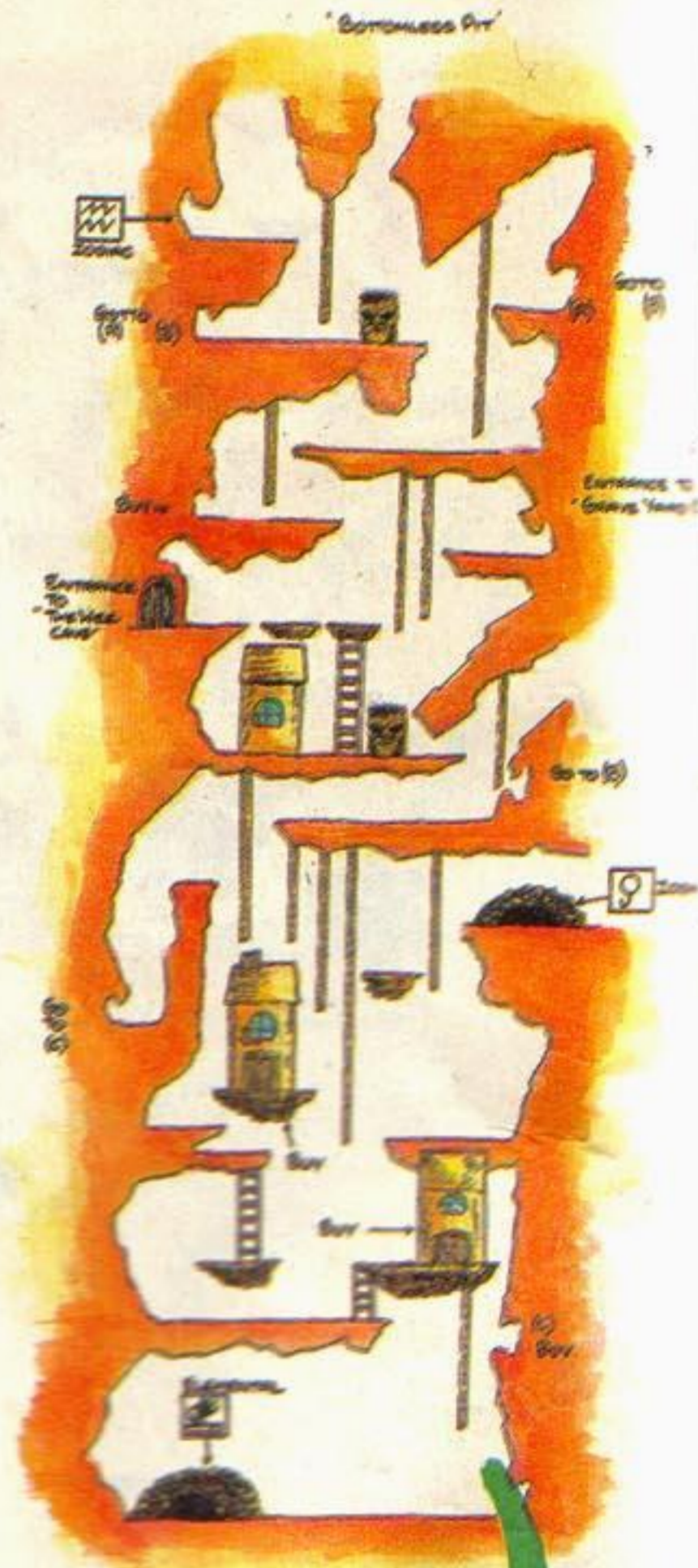
The Dragon Fighter - Ballerini Roberto (PESARO)

SOLDIER OF FORTUNE





SOLDIER OF FORTUNE



RAMBO III

level 1

THE YAP

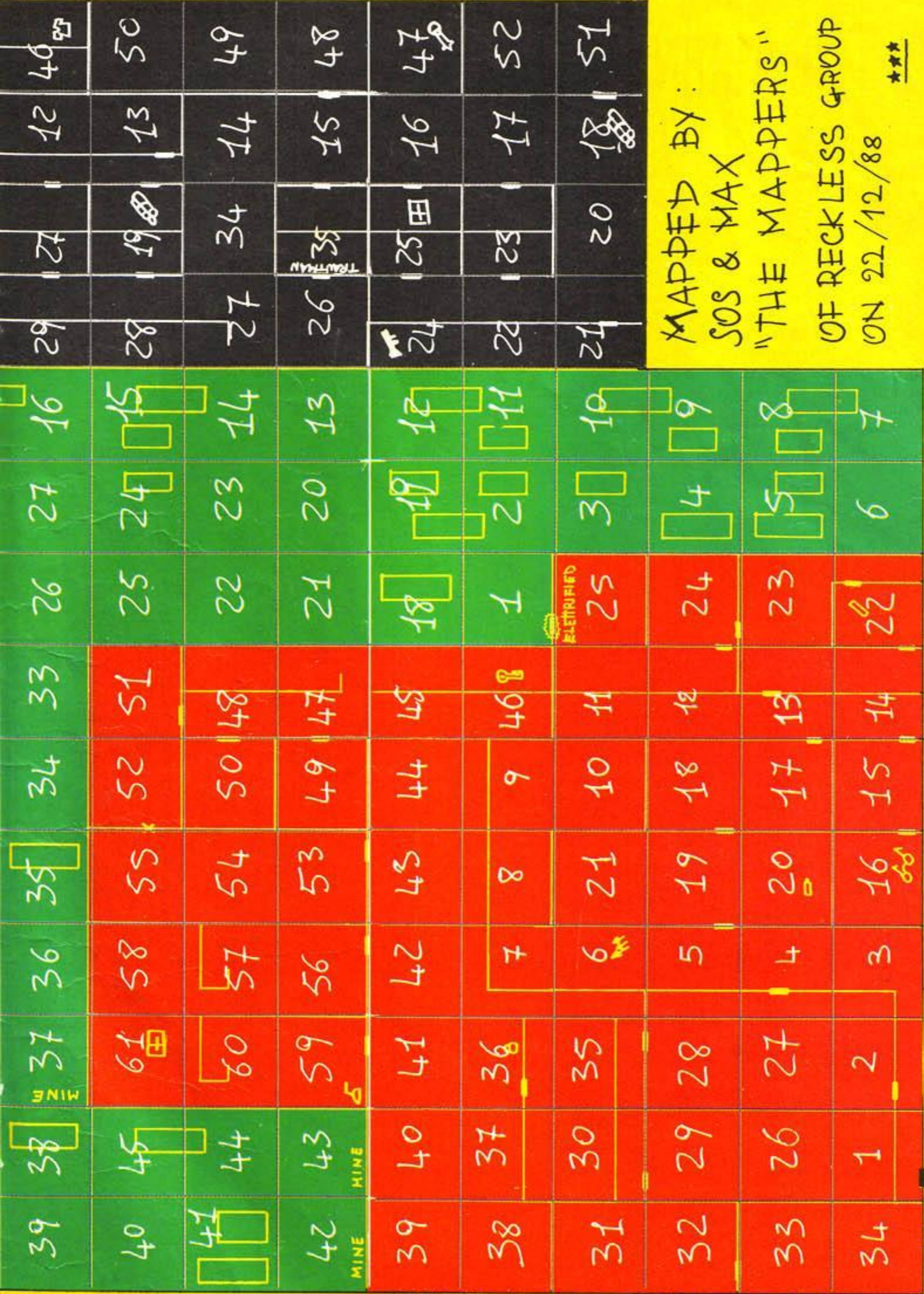


RAMBO

Handwritten text: *AVK*, *###*, *Hand*

15	35	36	37	38	12	11	7	8	56	1	2	3	4
50	34	42	40	39	13	16	6	9	55	40	39	7	5
49	33	43	41	17	14	15	5	10	54	41	42	8	6
47	32	42	26	18	19	3	4	32	53	32	33	9	44
47	31	38	24	21	20	2	30	31	25	31	38	10	43
47	30	29	52	22	23	1	28	29	27	30	36	11	45

NEL 48 VERDE, E' IMPOSSIBILE IL PASSAGGIO



START →

LEGENDA:

- UNIFORM
- MEDICAL KIT
- DOOR SWITCH
- ARROWS
- EXPLOSIVE
- SILENCER
- INFRA-RED GOGGLES
- BATTERIES
- ROCKET
- MINE DETECTOR
- GLOW TUBE
- TIGHT KEY
- TRAP/SWITCH
- GUN
- GLOVE
- BLACK KEY
- SUB-MACHINE GUN
- ANTI-MAN MINE
- HOSTAGES
- DETECTOR BATTERIES

MAPPED BY:
SOS & MAX
"THE MAPPERS"
OF RECKLESS GROUP
ON 22/12/88

ZAK MCKRACKEN

AND THE ALIEN MINDBENDERS™

LA SOLUZIONE - SECONDA ED ULTIMA PARTE

Eccoci finalmente arrivati all'ultima puntata della soluzione di Zak McKracken and The Alien Mindbenders: il complotto è ormai scoperto e stiamo per arrivare alla resa dei conti con i maledetti alieni. Prima di tutto questo però **ULTIMO AVVISO**: siate certi, prima di continuare a leggere, di aver sondato ogni possibilità prima di rivolgervi a noi per un aiuto altrimenti, non mi stancherò mai di ripeterlo, perdereste per strada quella quantità di particolari ed indizi che lo rendono un gioco veramente particolare.

MARTE

Avevamo lasciato le nostre due amiche alle prese con la gigantesca porta della faccia marziana. Zak ha però trovato la giusta combinazione ed ora (utilizzando la scala per arrivare ai pulsanti più alti) inseritela ed un passaggio si aprirà. Potete così entrare (con entrambi i personaggi, questi sono infatti complementari come Zak ed Annie, quello che non può fare una potrà fare l'altra) nella gigantesca testa (**HUGE CHAMBER**). All'interno oltre a tre porte (**MASSIVE DOOR**) troverete due statue (**HUGE STATUE**). Esaminando la seconda troverete delle iscrizioni (**STRANGE MARKINGS**) che chiameremo per semplicità "iscrizione della statua grande numero uno" (**IDSGN1**), leggete e memorizzate, vi servirà più avanti. Dirigetevi ora verso la porta di sinistra con Leslie, vedrete una sfera di cristallo poggiata su un piedistallo. Raggiungetela con la scala e usatela sfera (**USE CRYSTAL SPHERE**), emetterà una serie di suoni che tramite un meccanismo risonante faranno aprire la porta. Prima di entrare (sempre con Leslie) accertatevi di avere con voi la torcia. Vi troverete nel bel mezzo di un labirinto, non preoccupatevi, non è eccessivamente complicato e degli esperti avventurieri come voi ne verranno certamente a capo, grazie anche ai differenti colori delle porte. All'interno ci sono due stanze interessanti. La prima è una complicatissima stanza di strumentazioni con due interruttori (**SWITCH**), azionateli e il tutto si rivelerà essere nient'altro che un gigantesco condizionatore d'aria che vi permetterà di togliervi il casco e risparmiare così ossigeno (prima accertatevi, leggendo lo strumento a fianco, che temperatura e pressione siano arriva-

ti a valori accettabili). La seconda e più importante contiene incisa una strana mappa, raffigurante probabilmente la terra diverse migliaia d'anni addietro che Zak aveva già visto nel suo sogno (e che voi avete disegnato su un pezzo di carta). A fianco un'altro disegno di una sfinge (guarda combinazione) e sotto un'altra iscrizione che chiameremo per semplicità "iscrizione della grande sfinge su Marte numero due" (**IDGSSMN2**), leggere, memorizzare e uscire. La massive door centrale è priva del meccanismo di risonanza, il piedistallo è infatti rotto, che fare? Chiamate anche Melissa ed andate verso una porta funzionante. Utilizzate il nastro adesivo (**VINIL TAPE**) trovato nell'ostello con la cassetta (**DIGITAL AUDIO TAPE**) trovata nello stereo del pullmino, in questo modo sarà abilitata alla registrazione. Mettetela nel ghetto-blaster (**BOOM BOX**) ed azionatelo, vi sarà chiesto se suonare o registrare, scegliete **RECORD**. A questo punto azionate il meccanismo di risonanza e il tutto verrà perfettamente registrato, basterà dirigersi verso la porta centrale ed azionare lo stereo per aprire anche questa. In questo secondo passaggio non ci sono labirinti, solo una stanza in fondo in cui troverete un **ANKH**, la croce egizia (incredibile l'uso sfrenato che si fa di questi oggetti in una miriade di giochi, una vera inflazione!). Raccolta anche questa dirigetevi verso la terza ed ultima porta, apritela nel solito modo, dirigetevi nella stanza in fondo ed usatela nell'apposita cavità. La barriera scomparirà e potrete accedere al meccanismo nella stanza, premete il pulsante e attenzione perché molte cose stanno per svelarsi. Appare infatti la proiezione registrata di uno Skolariano che vi spiega come, per proteggervi dopo la loro partenza, abbiano costruito un dispositivo, di cui l'ultimo cristallo sta proprio nella piramide di Marte, per accedervi bisogna usare le due chiavi dorate appese sulla parete, la piccola e la grande. Quest'ultima va però in pezzi appena toccata, ma non preoccupatevi. Su Marte le nostre due ragazze non possono fare proprio più niente senza l'aiuto di Zak e quindi torniamo al nostro eroe che avevamo lasciato nel Nepal. Abbandoniamo questo luogo sperduto e dirigiamoci a...

MEXICO CITY

Dopo un breve tratto di foresta vi tro-

verete in riva al fiume, dalla parte opposta un gigantesco bassorilievo rappresentante la solita, stravista, figura. Troverete anche un **BIRD SEEDER** (acc. mi sfugge il termine italiano), posateci sopra le briciole (errata correzione: briciole) di pane (**BREAD CRUMBS**) ed un affamato corvetto accorrerà.

È giunto finalmente di mettere a frutto gli insegnamenti del guru trasferendo la vostra personalità e tutta la vostra gigantesca mente... nel cervello di un corvo. Usate il cristallo blu e vi troverete tutti neri con un paio d'ali, ma non perdetevi tempo, avete appena azionato una parte del dispositivo Skolariano e gli alieni verranno presto a cercarvi. Volate quindi a destra verso il bassorilievo (**HUGE CARVING**), entrate nell'occhio di sinistra e prendete la pergamena (**SCROLL**) ivi contenuta. Nell'altro occhio c'è un altro pezzo del dispositivo, ma è troppo pesante per un corvetto. Uscite volando (cioè rapidamente) e consegnate la pergamena a Zak semisvenuto prima di rientrare nel vostro legittimo corpo (**TO ZAK**) e di filarla a gambe levate. Se siete stati abbastanza veloci il maledetto alieno vi mancherà, zlorfik! Già che siamo in sud America, perché non fare anche un giretto in Perù, a...

LIMA

Dopo la solita foresta, quelle che vi si pareranno davanti sono delle autentiche rovine azteche. Ci sono quattro ingressi che portano al labirinto, questo è formato da tre corridoi concentrici, dovete arrivare alla stanza centrale. Anche se è abbastanza semplice quello su Marte sarà stato più che sufficiente e vi diamo quindi un percorso di accesso. Entrate nel tempio dall'ingresso di sinistra, prendete poi: secondo tunnel che trovate andando verso sinistra, il passaggio (**DOORWAY**) a sinistra, il primo tunnel a sinistra, il doorway a destra e la prima porta a destra. Vi troverete di fronte alla solita statua skolariana, con un disegno incompleto alla base. Usate il pastello (**USE YELLOW CRAYON ON STRANGE MARKINGS**) e completatelo con l'iscrizione **IDSGN1** trovata su Marte. Un congegno scatterà e potrete prendere il secondo frammento di cristallo (**CRYSTAL SHARD**), il coniugato del cristallo che vi aveva precedentemente consegnato Annie, questi per essere utilizzati devono però venire fusi insieme. Torniamo quin-

di a...

SAN FRANCISCO

Qui avevamo abbandonato Annie nel suo studio prendiamola e portiamola con noi in aeroporto (senza dimenticare però la sua carta di credito sulla scrivania), lei dovrà infatti andare a Londra per una missione alla Mata Hari. Diamogli quindi i due frammenti di cristallo (CRYSTAL SHARD), la bottiglia di whisky, le tenaglie dalla cassetta degli attrezzi (WIRE CUTTERS), la pergamena (SCROLL) e la bandiera (FLAGPOLE) trovata in Nepal.

LONDRA

Usciti dall'aeroporto vi troverete di fronte ad un recinto elettrificato con tanto di piantone di guardia, oltre al quale si possono vedere le pietre di Stonehenge. La povera guardia subisce immediatamente il fascino di Annie, non potrà resistere ad un gocciolo di whisky (GIVE BOTTLE TO GUARD) e cadrà addormentata dopo qualche bicchiere lasciando incustodito l'interruttore elettrico. Spegnetelo e tagliate con le tenaglie la rete di protezione, ora la via è libera. A Stonehenge troverete un altare di pietra, posateci sopra i due frammenti di cristallo e la bandiera. Ora leggete l'antica pergamena, questa contiene una parola magica; al suo eco forze celesti spezzano l'aria ed un fulmine, catalizzato dall'asta metallica della bandiera piomberà con tutta la sua immensa energia sui due frammenti che si fonderanno in un'unico cristallo giallo (YELLOW CRISTAL), avete recuperato un'altra parte del congegno.

EGITTO

Andate ora, insieme a Zak al Cairo e dirigetevi verso le zampe della Sfinge. Su una di queste vi sono delle strane incisioni, completatele con l'iscrizione IDGSSMN2 trovata su Marte e un passaggio verso un ennesimo labirinto (proprio fanatici dei labirinti questi egiziani). Non spaventatevi comunque, non ci sarà neanche bisogno di una mappa, per arrivare alla stanza segreta sarà sufficiente entrare nelle porte contraddistinte dal disegno di un omino con il sole a fianco, o, in sua assenza, nei passaggi (DOORWAY) a sinistra, per uscire ovviamente il percorso inverso. Nella stanza troverete alcune iscrizioni che solo un'esperta archeologa come Annie può decifrare, leggendole si aprirà l'intera parete facendo luce su una gigantesca mappa. Oltre alla già citata Terra antica qui è rappresentato anche il paesaggio marziano, piramidi e tutto il resto, disegnate una mappa anche di questo (USE YELLOW CRAYON ON TORN WALLPAPER). È venuto infatti il momento di spiegarne la funzione. Alcune locazioni quali Seattle, Lima, Cairo ed altre ancora su Marte sono segnate da punti gialli (lo potete vedere leggendo la torn wallpaper), in corrispondenza a ognuno di questi è situata una stanza segreta degli skolariani e una piattaforma di teletrasporto. Focalizzando il

cristallo giallo su uno di questi punti della mappa (USE YELLOW CRYSTAL ON TORN WALLPAPER) si viene trasportati istantaneamente, sempre che la piattaforma corrispondente non sia stata danneggiata dal tempo. Potete allora cominciare a darvi da fare sul serio, e senza pagare un cent per il viaggio, vi ricordate il pezzo del congegno Skolariano che non potevate prendere a Lima? Proprio a fianco c'era una piattaforma, focalizzate il cristallo sulla mappa nel punto corrispondente e puff... eccovi arrivati, possiamo impadronirci del pezzo di Skolarian Device sotto le mentite spoglie di un candelabro. Usiamo nuovamente il cristallo giallo e spostiamoci a Seattle, da qui, a San Francisco dove prenderemo un volo charter verso il triangolo delle bermuda.

BERMUDA TRIANGLE

Incredibile! Zak McKracken scade sempre di più nell'assurdo e vi svela il mistero del triangolo in diretta, durante il volo venite catturati da un raggio trattore e portati nientepopodimeno che a bordo dell'astronave ammiraglia degli alieni. Esiste un codice, che il navigato pilota vi farà vedere per fare ritorno nei cieli delle bermuda, questo è ROSSO ROSSO BLU GIALLO. Allontanatevi però dall'aereo e lasciatelo andare, ora inserite a vostra volta il codice, verrete depositati a centinaia di metri d'altezza sull'Oceano Atlantico. Niente paura, il volo charter ci ha prudentemente rifornito di un paracadute (PARACHUTE), fate in fretta ad aprirlo, avete pochi secondi prima di schiantarvi. Vi trovate ora soli in mezzo all'oceano, usate il Kazoo e vi troverete con la piacevole compagnia di un delfino. Operate un trasferimento mentale con il delfino tramite il cristallo blu. Ora potete nuotare sottacqua (SWIM UNDERWATER) verso le antiche rovine di Atlantide. Cercate tra le alghe sul fondo e troverete il quinto pezzo del dispositivo, tornate in superficie, datelo a Zak e ritornate nel suo corpo. Ora vi manca solamente il cristallo rosso per completare il dispositivo, che si trova però su Marte. Indossate quindi la tuta (WET SUIT), le bombole di ossigeno (OXYGEN TANK), il globo di vetro (FISH BOWL) e usate il nastro adesivo (DUCT TAPE) per sigillare il tutto, avete creato una stupenda tuta spaziale stile "fatelo da voi". Ora focalizzate il cristallo giallo sulla faccia di Marte e... via verso altre mille incredibili avventure.

ZAK SU MARTE!

Uscite dalla stanza ed unitevi alle vostre due amiche Leslie e Melissa. Dirigetevi in gruppo verso il monolite-oblitteratore e, con le carte di credito, prendete tre biglietti (TOKEN) a testa ed entrate nel tram. Eccovi arrivati ai piedi delle grandi piramidi marziane. Dirigetevi verso l'ingresso, questo è coperto di sabbia, usate quindi l'alieno-scopa (BROOM ALIEN) per aprirvi un passaggio e...

un momento, questo si anima e prede vita, stava solo dormente. Beccatevi tutte le sue rimostranze, in effetti è un atto puramente vandalistico, prendere un pacifico alieno e lo usate come scopa, possibile che dobbiate farvi sempre riconoscere anche su Marte?

Ma passiamo oltre, la porta è chiusa e la chiave dorata è distrutta, che fare? Ma è naturale per aprire una serratura grande, ci vuole la forcina grande, usate li BOBBY PIN SIGN unitamente alla vostra abilità di scassinatore e questa si aprirà magicamente. All'interno si trova un sarcofago, premetene l'estremità e si aprirà un passaggio, entrate ora con i restanti due personaggi. Aprite lo sportello con la chiave piccola e premete i due interruttori, si aprirà per qualche secondo il meccanismo che imprigiona il cristallo rosso, con la massima celerità comunque, avete pochissimo tempo prima che il meccanismo si chiuda di nuovo.

Evviva! Avete finalmente raccolto tutte le parti del meccanismo skolariano, la soluzione è a portata di mano, potete far rimangiare agli alieni la loro maledetta macchina. Tornate sulla terra e precisamente nel punto corrispondente al Cairo focalizzando il cristallo.

GRAN FINALE AL CAIRO

Vi troverete in una stanza segreta all'interno della piramide, azionate la leva sulla parete sinistra ed aprirete un passaggio segreto. Passate il controllo ad Annie e fatevi raggiungere nella piramide, nella stanza del sarcofago troverete il passaggio per accedere alla stanza segreta. Montate ora i cinque pezzi (i tre cristalli, il candelabro e la base) sul piedistallo al centro della stanza, azionate i due switch a lato e il tutto prenderà vite e... beh raccontarvi il finale sarebbe davvero troppo: giocate e vedrete. Allora, non era forse meglio di un film di Spielberg? L'unica differenza sta che qui voi siete stati il (anzi i) protagonisti!!!

P.S. Nel caso in cui, durante i vostri pellegrinaggi, siate rimasti senza soldi c'è una semplice soluzione. Prendete il volo charter per le Bermuda, quando venite catturati invece di uscire suonate al campanello (che idiozia! Un campanello che fa dindon su un'astronave aliena). Vi troverete al cospetto del grande King alieno, capo delle forze d'invasione. Costui, come si può facilmente capire dall'abbigliamento e dal nome è un vero fan di Elvis, dategli la chitarra e ve lo farete amico per sempre. Dirigetevi ora a destra e troverete il Lotto-O-Matic, uno stupendo computer che anticipa i risultati del lotto. Basterà inserire il codice BIANCO VERDE GIALLO VERDE e vi troverete a San Francisco. Andate nella 14th Avenue dal rigattiere e giocate il numero per laute vincite.

MUSIC HACK for MUSIC FREAKS

Concludiamo questo mese non con i soliti tips ma con qualcosa di insolito: delle ROUTINE MUSICALI. Inviatoci dal nostro assiduo lettore MARCO ARCIGLIO di MILANO, questa PERLA di programmazione (che non sfignerebbe pubblicata sulle riviste specializzate), permette di esaminare le musiche e gli effetti sonori di alcuni importanti giochi.

Passiamo alla spiegazione (fate un bel respiro e ricordatevi che non può farvi altro che bene!).

Ogni gioco ha al suo interno (rilocato in qualche remota area di memoria) delle routine musicali. Il programma che segue, unito alle linee 270 e 280 (che variano per ogni gioco), permette di usarle per proprio conto.

Per prima cosa bisogna inserire nel computer il programma che, stando bene attenti a registrarlo prima di eseguirlo la prima volta; dopodiché si può dare il RUN ed esso stesso vi comunicherà se tutto è andato OK.

Una volta che si possiede il programma principale salvato su supporto magnetico, ogni volta che si vuole analizzare una routine musicale, bisogna attenersi alle seguenti istruzioni:

- 1 - Caricare un gioco di quelli in cui è possibile compiere tutta l'operazione sopra descritta (qui di seguito ve ne sono alcuni, prossimamente Marco ce ne spedisce altri);
- 2 - resettare il computer possibilmente mentre la musica viene suonata;
- 3 - caricare il programma principale precedentemente salvato;
- 4 - aggiungere le linee 90 e 100 che sono specifiche per il gioco che si vuole analizzare;
- 5 - dare il fatidico RUN;
- 6 - enjoy it!

Comunque, per gli appassionati di programmazione (come me), abbiamo intenzione di pubblicare anche la spiegazione TECNICA del programma.

Per questo motivo, coloro i quali sono deboli di cuore (o di joystick) e non sopravvivono a lezioni tecniche oltre alle istruzioni di caricamento, sono pregati di passare oltre.

Il programma, dopo aver cancellato lo schermo scrive in memoria la routine il l/m di gestione dell'interrupt. Con i valori della linea 280 (variabili LO e HI) definisce l'indirizzo della routine musicale.

La routine di gestione interrupt è universale poiché può essere usata con qualsiasi programma del quale si conosca l'indirizzo delle routine musicali. Infatti modifica le locazioni \$0314 e \$0315 in modo che puntino a \$0423. Qui, dopo aver incrementato la locazione \$d019, il controllo passa alla subroutine musicale del programma prescelto. Una volta terminato salta alla normale routine di interrupt (\$ea31).

Le righe 270 e 280 di ogni sottoprogramma servono ad inizializzare il programma principale, la variabile 'N' definisce il numero globale di DATA. Alcuni sottoprogrammi contengono anche la variabile 'X' che serve a selezionare le varie musiche e/o effetti sonori.

Ringraziamo Marco per tutta questa mole di lavoro e attendiamo nuovi sottoprogrammi per altri giochi!

Ecco di seguito il programma principale e i vari sottoprogrammi:

```
100 REM *** MUSIC HACKER ***
110 REM *** BY MARCO ARCIGLIO ***
120:
130 GOTO 270
140 PRINTCHR$(147):POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,0
150 FOR I=1024 TO 1024+N-1:READ A:CK=CK+A:NEXT:POKE 1067,LO:POKE 1068,HI
160 IF CK<>5165 THEN PRINT"ERROR IN DATA!":END
170 SYS 1024
180 GOTO 180
190 DATA 120,169,127,141,013,220,169,001,141,026
210 DATA 208,169,035,141,020,003,169,004,141,021
230 DATA 003,169,027,141,017,208,032,052,004,169
240 DATA 055,133,001,088,096,238,025,208,169,053
250 DATA 133,001,032,000,000,169,055,133,001,076
260 DATA 049,234,169,053,133,001
```

Ed ecco le subroutine musicali per questo mese:

HYSTERIA

270 DATA 169,X,141,003,239,096
280 N=62:LO=44:HI=239:GOTO 140
(X può essere 1, 5 o 10 a seconda degli effetti sonori desiderati)

COMMANDO

270 DATA 169,X,032,000,080,096
280 N=62:LO=18:HI=80:GOTO 140
(X può essere 0, 1 o 2)

LAST MISSION

270 DATA 169,X,032,000,144,096
280 N=62:LO=49:HI=145:GOTO 140
(X può essere 0 o 1)

STAR PAWS

270 DATA 169,X,032,193,188,096
280 N=62:LO=9:HI=176:GOTO 140
(X può essere 0,1 o 2)

NIGHT ON THE TILES

270 DATA 032,129,091,096
280 N=60:LO=180:HI=92:GOTO 140

SUNBURST

270 DATA
032,000,048,032,006,048,096
280 N=63:LO=9:HI=48:GOTO 140

R.I.S.K.

270 DATA 032,013,195,096
280 N=60:LO=23:HI=224:GOTO 140

SHADOWFIRE

270 DATA 096
280 N=57:LO=47:HI=23:GOTO
140

MASK

270 DATA
169,000,032,000,113,096
280 N=62:LO=3:HI=113:GOTO 140

SOLOMON'S KEY

270 DATA 169,X,032,000,192,096
280 N=62:LO=53:HI=193:GOTO 140
(X può essere 0, 1, 2 o 3)

RYGAR

270 DATA 169,X,032,000,128,096
280 N=62:LO=54:HI=129:POKE
32768:GOTO 140
(X può essere 0, 1, 2, 3, 4 o 5)

REBOUNDER

270 DATA 169,X,032,208,232,096
280 N=62:LO=211:HI=232:GOTO 140
(X può essere 0, 1 o 2)

GRAN PRIX SIMULATOR

270 DATA 169,X,032,000,012,096
280 N=62:LO=59:HI=13:GOTO 140
(X può essere 0, 1 o 2)

LIGHTFORCE

270 DATA
032,185,240,169,000,032,112,241,096
280 DATA N=65:LO=191:HI=240:GOTO 140

VENGEANCE

270 DATA
032,194,199,032,041,170,032,210,199,096
280 N=66:LO=162:HI=198:GOTO 140

KAOS

270 DATA 032,055,023,096
280 N=60:LO=87:HI=24:GOTO 140

KAOS 2

270 DATA 032,000,128,096
280 N=60:LO=45:HI=129:POKE
32768,234:GOTO 140

ELEKTRA GLIDE

270 DATA
169,005,141,195,194,169,001,141,186
275 DATA
194,032,000,192,169,015,141,024,212,096
280 N=75:LO=134:HI=192:GOTO 140

ACE II

270 DATA 169,064,141,116,229,169,055,133,001,169
275 DATA
008,141,004,212,141,011,212,141,018,212,096
280 N=77:LO=63:HI=224:GOTO 140

In **KRAKOUT**, basta premere 'C' nella tabella degli hi-scores per avere vite infinite.

Premendo prima di giocare i tasti B U G 8 7 contemporaneamente (e non in sequenza), si avranno vite infinite in... **FUTURE KNIGHT**, perbacco!

Se si premono F5 e F7 insieme in **THRUST** si avrà come effetto il rallentamento dei movimenti dell'astronave, rendendo più facile ogni spostamento.

I seguenti sono i codici di accesso ai teletrasportatori per

DEVIANTS:

CERBERUS, DIZZIDUS, EXCELSOR, CAGARANI, DEVIANTS, JABBADOR, ASIMONUS, TROLLDOR, ZACARONT, CYBERNIA, XANTHIUS, ELETRICKX, BASILISK, STRATOSA, SALAMINO, DIESPAZM, JABBATAK, METALDOG, THETHING, LEVELONE
CHECKOUT

HAWKEYE - Thalamus

Ruotolo Mario di BRINDISI ci ha spedito una lettera 'gialla' per salutarci e per deliziarci con un nuovo cheat mode per Hawkeye: premere il tasto INST/DEL a gioco iniziato. L'effetto dovrebbe essere la comparsa di una striscia sulla parte alta dello schermo. A quel punto basterebbe morire per passare allo schermo successivo; devo ammettere che non abbiamo avuto la possibilità di provarlo, ma ci sembra improbabile che nello stesso gioco vi siano due cheat-mode!

PLATOON - Ocean

Andrea Gragnoli di PERUGIA ci comunica che, inserendo nel tabellone dei punteggi BARNES (sarete costretti a fare un high-score), verrà disabilitata la collisione soldato-soldato e soldato-pallottola, ma non la collisione soldato-mina.

SINBAD and the THRONE of FALCON Cineware

Ecco a voi, dopo lunga e stressante attesa, la soluzione completa e le strategie vincenti per SATTOFF. L'autore della soluzione, Simone di Cintio di ROMA, è un possessore di C64, ma non è improbabile che la soluzione funzioni anche sulle altre versioni di questo stupendo gioco.

Ma bando alle ciance, so benissimo che state tutti attendendo impazienti che io inizi a spiegarvi come si risolve questo gioco, vero?

Ringraziamo in anticipo il nostro fedele lettore e amico per questa esclusiva (wow!).

N.B.: Simone inizia direttamente descrivendo le operazioni da svolgere dando per scontato che sappiate già giocare, altrimenti rileggetevi il manuale che sicuramente possedete (non è così?). Ricordatevi inoltre che la soluzione di un gioco non rappresenta necessariamente le istruzioni dello stesso.

SOLUZIONE:

Visitate tutta la zona di destra, iniziando da Damaron, senza parlare con i personaggi (the GIPSY e LIBITINA), alla ricerca del genio della bottiglia (per avere i 3 desideri); scegliete di avere 2 vite - I grant you 2 lives. Andate nuovamente a Damaron, da qui al porto - e dirigetevi a Chustakis dove troverete un ciclope da uccidere, il saggio the SHAMON da non consultare ed una statua con gli occhi lampeggianti (tutto ciò non solo qui ma in tutta la penisola: Zattia, Akisis, Simit, ecc...). Spingendo il bottone su uno dei due occhi prenderete un gioiello, in caso contrario ve lo dovrete prendere combattendo con la statua stessa (e vincendo!). Una volta preso il gioiello (l'occhio) e ucciso il ciclope, andate al porto e dirigetevi a Falcia e poi a Oknos o a Chaloka dove con tutta probabilità troverete altre due statue cui prendere i relativi occhi-gioiello. Quando si hanno i tre occhi necessari e una parte del ciclope (basta averne ucciso uno), andate dal saggio SHAMON (dovrebbe essere ad Akis o Chustakis o Simit o dalle parti di Oknos), lo schermo vi dirà che egli, una volta interpellato, ha tutto il necessario per trasformare il falco di nuovo in Re.

La trasformazione è tutta da vedere: FANTASTICA!!

Poi vedrete ancora SINBAD finalmente ricongiunto con la sua ama-

ia SIPHANI e vedrete apparire la fatidica scritta THE END (come in Defender of the Crown!).

STRATEGIE:

* Naturalmente, in caso di bisogno (se siete morti o vi rimane poco tempo) richiedete un altro desiderio al genio.

* Non fuggite (in basso a sinistra) durante i duelli con la spada poiché al 90% vi viene sottratto qualcosa (gioiello, bottiglia del mago, ecc...) ma cercate (dovete!) vincere muovendo il joystick continuamente destra-sinistra (decathlon?).

* Se vi capita di camminare da un luogo all'altro, saltate ragni, buche e dislivelli del terreno ed abbassatevi per evitare le picchiate degli uccelli.

* Durante le sequenze di scalata con massi e precipizi, evitate i massi, salite sulle corde con Fire + Joystick verso Nord e saltate da una piattaforma all'altra con Fire + direzione piattaforma da raggiungere. Se cadete nell'acqua spingete a Nord per risalire.

* Con il ciclope muovetevi continuamente evitando i suoi sassi e colpendolo con la fionda.

* Con la creatura volante posizionate l'altezza e la direzione della freccia sparando al momento giusto (altezza e direzione consigliata: in basso tutto a sinistra).

* Navigando con il Sabarallus (il vostro vascello) evitate gli scogli e raccogliete più naufraghi possibile: andranno a far parte del vostro equipaggio.

* Non interpellate nessuno (tranne lo SHAMON alla fine) se non per curiosità: non è strettamente necessario per risolvere il gioco.

* Riguardo al cristallo magico che SINBAD porta sulla cintura, se viene interpellato, permette di accedere a varie funzioni del gioco. Il drive ronzerà un po', con una musicchetta orientale di sottofondo e alla fine vedrete lo schermo con la principessa che parla (nel talismano), poi il cristallo magico. Qui potrete avere informazioni sullo 'status' del gioco, tra cui:

- interpellare la principessa: non necessario.

- consultare il tempo rimasto.

- constatare se possedete i tre occhi-gioiello delle statue e una parte di un ciclope (teschio o mano): indispensabile.

- consultare lo stato delle armate: non necessario.

E con questo ultimo piccolo suggerimento, Simone si accommiata da noi, ricordandoci però che risolvere SATTOFF anche con soluzione e strategie non è elementare, ma solamente un po' più facile.

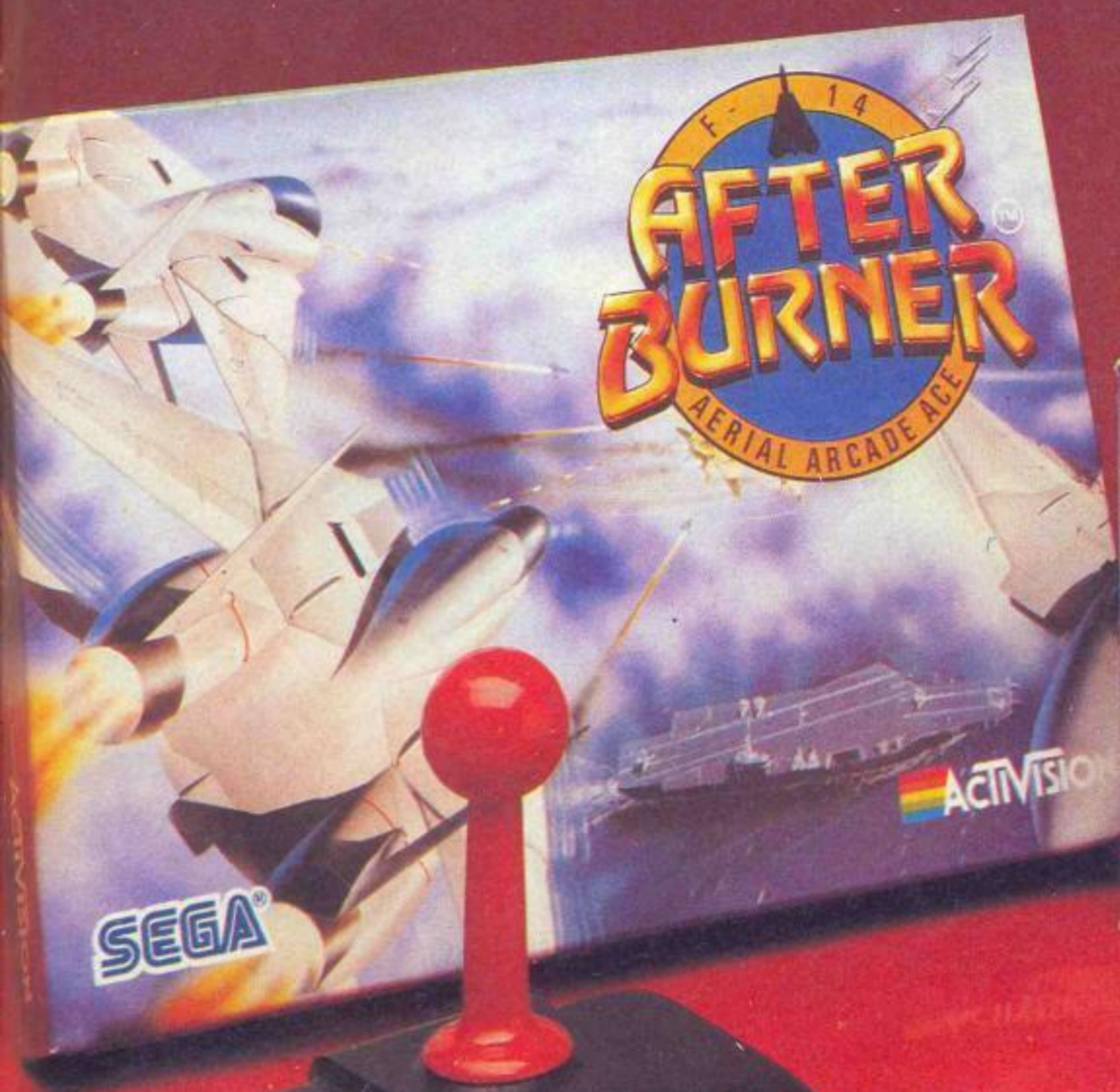
MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.



MEGA BLESTER

L. 29.000



NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA
FANTASTICA OCCASIONE !

CON SOLO L. 29.000 TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

WEC LE MANS

24



LEADER
the name
of the game

**PRESTO DISPONIBILE
PER VARI FORMATI.**

(istruzioni in italiano)

Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ultima esperienza in fatto di guida.

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

Zzap!

Adventure



Speciale INFOCOMics

Negli ultimi anni, i fumetti si sono sempre più trasformati da prodotto per bambini a vera e propria forma di letteratura di massa, che spesso sconfina nell'arte (Watchmen, Elektra, ecc.).

Alla Infocom devono essersi accorti di questa tendenza di mercato e, in un attimo di piacevole lungimiranza, qualcuno degli autori di adventure più famosi del mondo ha pensato bene di trovare il sistema di coinvolgere il computer anche nel campo dei fumetti.

Il risultato di queste elucubrazioni è stato battezzato Infocomics, e dopo essere apparso sui computer IBM ed Apple è finalmente disponibile anche per il glorioso 64. I programmi della serie Infocomics sono attualmente una decina, e la redazione italiana di Zzap! è riuscita in uno dei suoi ormai ordinari scoop a mettere le mani su due di essi. Quello che abbiamo scoperto potrebbe

riempire molte pagine di qualche serio trattato alla Umberto Eco, ma abbiamo deciso di fare le cose semplici e di limitarci ad una recensione dei programmi risparmiandovi tutte le considerazioni psicosociologiche che hanno caratterizzato per una decina di giorni i discorsi dell'Ed.

Tanto per cominciare, vediamo di capire esattamente che cosa è un Infocomic: ogni programma (che occupa due dischi) rappresenta un vero e proprio libro a fumetti elettronico. I progettisti tengono a specificare che a differenza di uno dei loro adventure game l'utente non può modificare in alcun modo l'andamento della storia, ma che tuttavia i loro Infocomics offrono qualcosa in più rispetto ad un normale fascicolo a fumetti.

La prima caratteristica particolare dei fumetti digitali è evidente sin dal momento del caricamento, ed è rappresentata dalla musica:

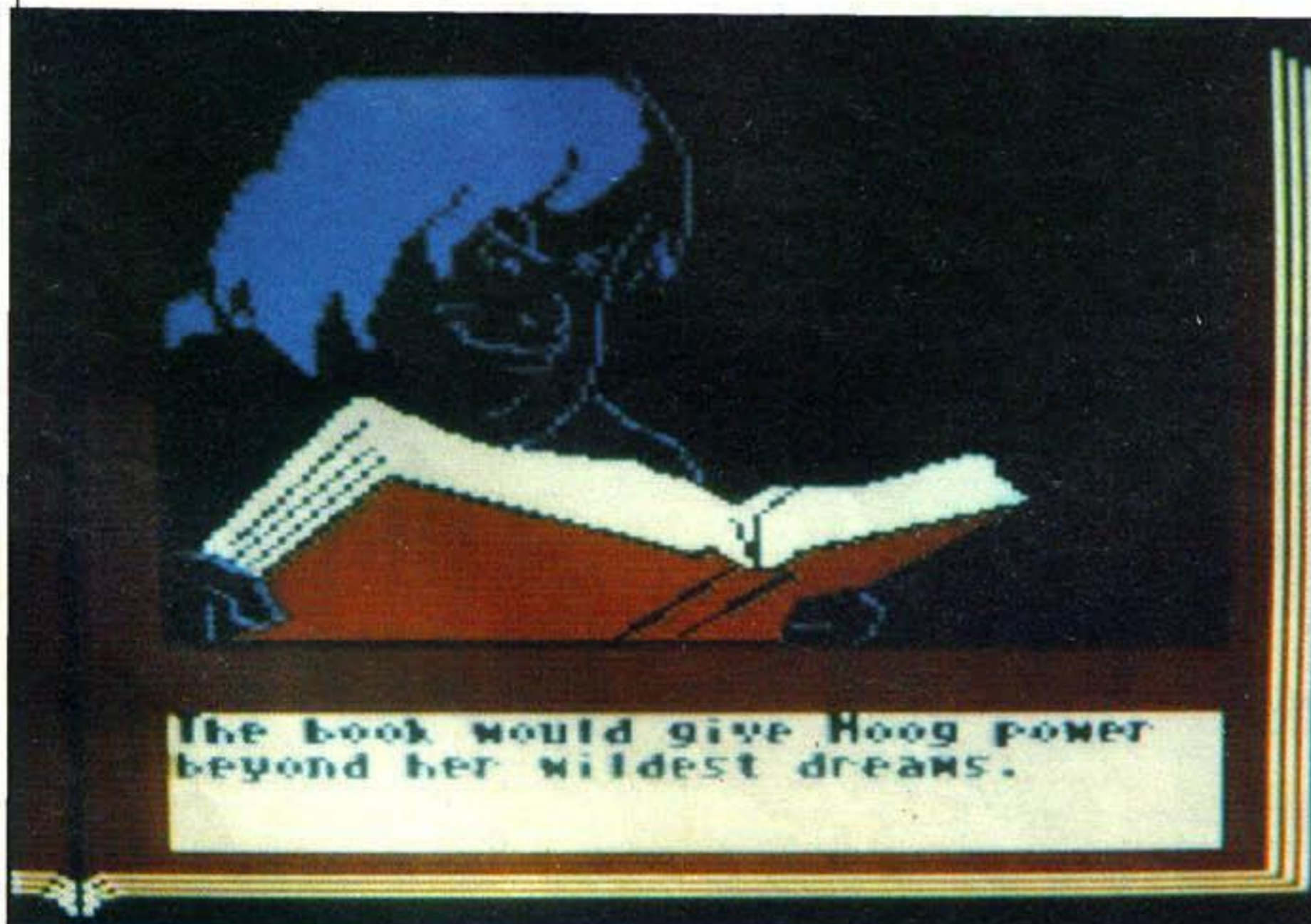
man mano che si svolge la storia è possibile sentire commenti musicali ed effetti sonori appropriati, che però purtroppo sono stati realizzati in maniera estremamente approssimativa. Chi si aspetta le musiche di Martin Galway e gli effetti "quasi digitalizzati" di World Games rimarrà quindi deluso, ma va ricordato che in un prodotto come questo tutto ciò che va oltre all'immagine statica e muta di un normale fumetto è un extra, quindi non da disprezzare.

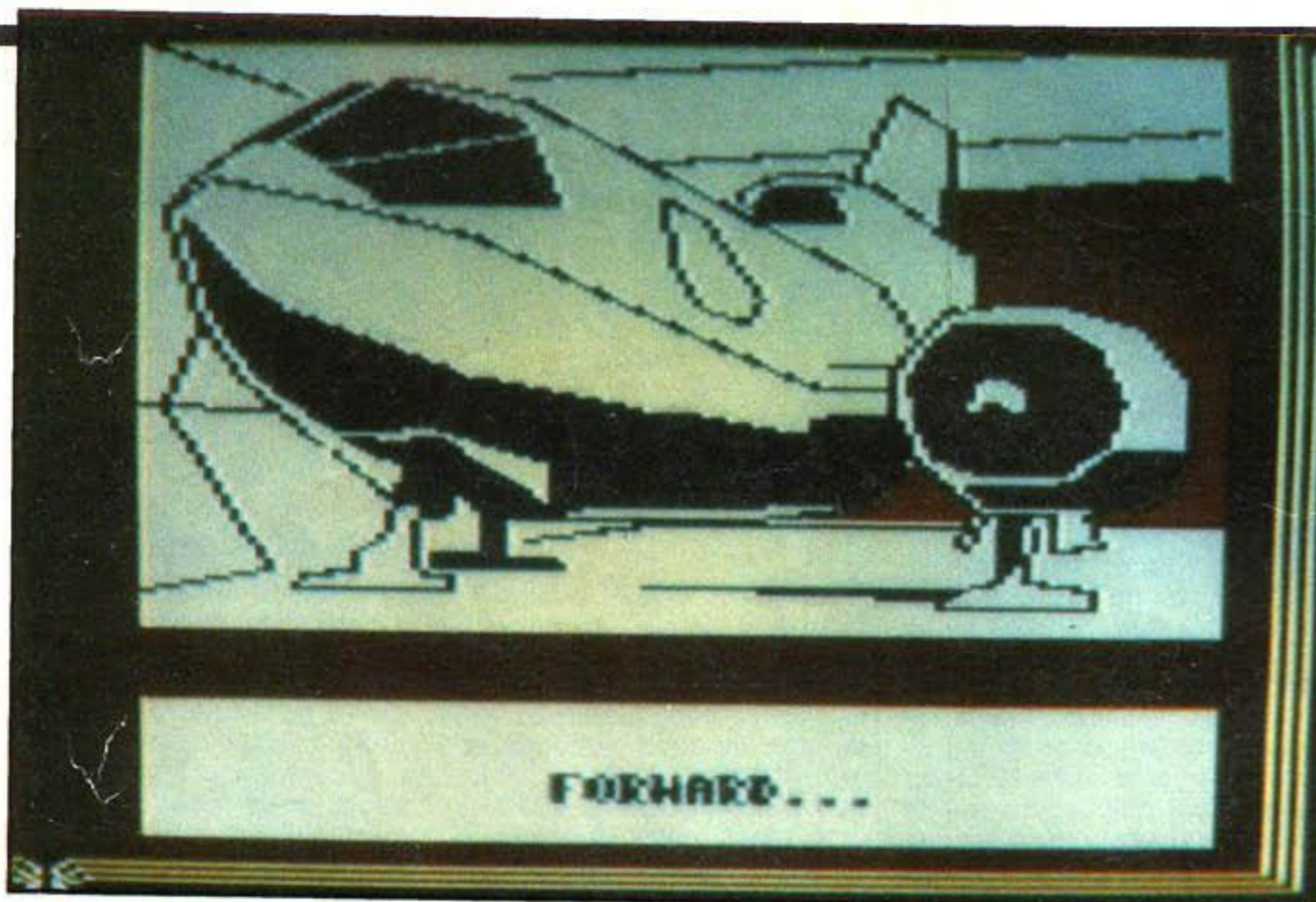
La seconda, spettacolarissima caratteristica degli Infocomics è data dagli "effetti speciali", che vengono presentati quasi in ogni scena della storia. Le immagini che appaiono sullo schermo si muovono in prospettiva, ruotano e proiettano ombre realistiche grazie ad alcune routine semivettoriali di grande effetto, e l'"inquadratura" stessa della scena spesso cambia e si modifica grazie a zoomate, dissolvenze e carrellate di

stampo perfettamente cinematografico. Nonostante una grafica generalmente grezza, alcuni degli effetti in questione (una barca che appare dalla nebbia, una zoomata che raggiunge il volto di un pilota di astronave in movimento, ecc.) sono fra i più spettacolari che si siano mai visti sul monitor di un computer.

Ultima particolarità della serie e forse la più importante è quella di poter osservare l'azione da diversi punti di vista. Di quando in quando, l'angolo superiore della pagina disegnata su schermo cambia colore ad indicare la possibilità di effettuare questo cambio, e la pressione del tasto RETURN permette letteralmente di cambiare il protagonista della vicenda. Per fare un esempio pratico, in Zorkquest II una ragazza cade vittima di un incantesimo svenendo davanti agli occhi dei suoi compagni di viaggio: la comparsa dell'angolo ripiegato ci comunica che è possibile cambiare punto di vista, ed infatti premendo RETURN "entreremo" con una zoomata nei pensieri della ragazza, potendo così osservare il suo terribile incubo e vedendo poi i volti dei suoi amici chini su di lei quando finalmente si risveglia. Se non avessimo premuto il tasto, l'azione mostrataci sarebbe proseguita secondo il punto di vista dei suoi preoccupati compagni, che nel frattempo vengono attaccati da forze maligne.

Avrete capito a questo punto che, pur costituendo un'unica storia, le vicende degli Infocomics sono in realtà tante quanti sono i personaggi coinvolti, ed osservare una storia sotto tutti i punti di vista possibili si rivela molto più interessante e divertente che non leggere un normale fumetto. Ulteriori semplici comandi permettono di comandare il gioco come un videoregistratore, accelerando l'a-





zione, rallentandola sino a fermarla o facendola tornare indietro a piacere.

Gli Infocomics saranno la forma di letteratura del futuro? Ai posteri l'ardua sentenza, mentre noi ci possiamo solo limitare a raccontarvi qualcosa dei titoli da noi visionati...

Lane Mastodon Vs. The Blubberman

Questo è il primissimo titolo degli Infocomics, e tratta delle tragicomiche vicende di un supereroe del futuro con una intelligenza pressoché inesistente ed una grande passione per il baseball.

La Terra viene bombardata di raggi misteriosi che ingrandiscono enormemente gli animali trasformandoli in pericolosi mostri onnivori, e l'unica speranza sta nei superpoteri di Lane, che purtroppo si trova alla deriva nello spazio sulla sua astronave a forma di elefante alato.

Riuscirà il nostro eroe ad eliminare il topo che sta rosicchiando la Torre Eiffel ed a scoprire i risultati del campionato? Mah...

Il programma è consigliato agli amanti dei film giapponesi in stile Godzilla, ma anche a tutti coloro che prendono un po' troppo sul serio le storie di supereroi. Essendo il primo titolo della serie, ci sono molte sequenze che incoraggiano a sperimentare, introdotte da due buffi alieni che, come noi, osservano lo svolgersi della vicenda seduti in un cinema.

Zorkquest II: The Crystal of Doom

Quando il mondo delle famosissime




avventure di Zork era al suo massimo splendore, le avventure fantasy erano all'ordine del giorno, come ci dimostra questo titolo. Il programma fa parte di una serie di racconti incentrati su di una banda di avventurieri girovaghi, ma ha il suo protagonista principale in una sfera di cristallo dotata di strani poteri, che vengono risvegliati dal furto di un libro di magia.

La storia si sviluppa nella migliore tradizione con mostri ed incantesimi vari, ma soffre pesantemente del fatto di essere solo uno degli episodi della serie. Molte avventure e situazioni rimangono in sospeso, e raccomandiamo fortemente l'acquisto di questo titolo solo insieme a tutti gli altri componenti della saga. Bellissime e sanguinarie alcune sequenze di combattimento e grandiosi certi effetti speciali, ma la segmentazione della vicenda è veramente insopportabile: c'è già chi teme di vedere inserite anche le pubblicità...

A causa della particolarità di questi prodotti, non pubblichiamo una pagella lasciandovi giudicare dalle foto e dal prezzo (quando sarà comunicato) se valga la pena o no investire i soldi di uno o più giochi "normali" in programmi come questi. I gusti sono gusti, ed anzi ci farebbe molto piacere sapere che cosa pensate di prodotti come questi.

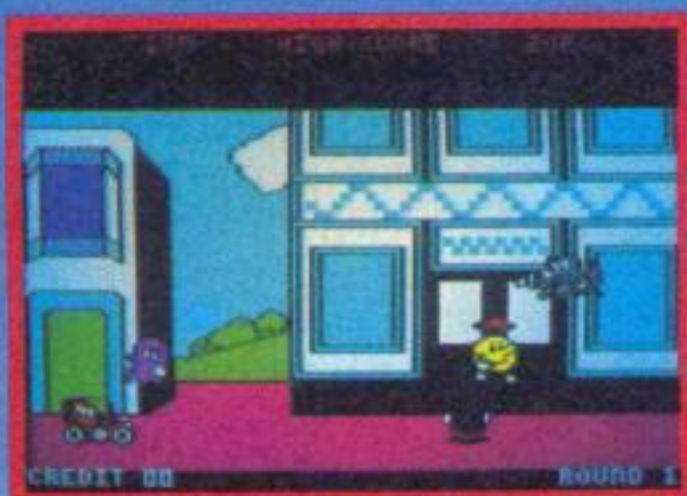
A PRESTO...





PAC-LAND

TM and ©1984
NAMCO Ltd.



AMS SCREENSHOT



SPECTRUM SCREENSHOT



ATARI ST SCREENSHOT



C64 SCREENSHOT



PAC - Il più famoso personaggio del mondo dei computer, è tornato. Una superba conversione del più famoso e più gettonato coin - op di tutti i tempi, è ora disponibile per tutti i formati.



GRANDSLAM

Commodore 64 cass./disc.	L. 15.000
AMSTRAD cass.	L. 15.000
SPECTRUM cass.	L. 15.000
MSX cass.	L. 15.000
AMIGA	L. 25.000
ATARI ST	L. 29.000

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

GAPLUS

Mastertronic, per C64

Pensavate che le punture d'ape ed i morsi di ragno facessero male? Allora non avete visto ancora niente: prendete ad esempio questo Gaplus...

Una razza di insettoidi spaziali è riuscita ad aprirsi un varco nel tessuto spaziotemporale, e si sta dirigendo verso i nostri domini terrestri con le intenzioni più cattive del mondo.

Davanti a voi giacciono 50 parsec di galassia infestata dai Gaplus. Fra le ondegianti orde che incrociano davanti al vostro caccia stellare, ci sono Gaplus-madri - che quando vengono uccise lasciano cadere una capsula bonus.

Catturando una capsula traente potete catturare con il raggio emanato dalla vostra prua sino a quattro alieni che vanno ad aumentare la vostra potenza di fuoco. Altre capsule raddoppiano la potenza di fuoco o rallentano il movimento dei nemici, che posso-

no così essere blastati con una certa calma.



Avevo già visto qualche gioco scritto dagli utenti della Compunet, ma anche se erano tecnicamente perfetti, la struttura di gioco mancava sempre di un certo spessore. Quando mettete invece Dave ed Ash, che sono probabilmente i migliori programmatori della Cnet, insieme a lavorare su di una struttura collaudata come questa, ottenete un eccellente blast'em up — proprio quello che è Gaplus! Subito sono rimasto un attimino deluso dalla realizzazione, dal momento che gli sprite non sono poi così eccezionali, il sonoro è limitato a qualche jingle e c'è persino un piccolo bug nello scrolling delle stelle. Poi, dopo solo un paio di partite, ho cominciato ad appassionarmi tanto a questo piccolo giochino da dimenticar completamente questi piccoli difetti e scoprire invece una perfezione assoluta negli schemi di attacco, nel bonus ed in un sacco di altra roba! Gaplus dà assuefazione, e per questo prezzo dovrete avere il cervello di un insetto per non comprarlo.



Come tutti i videogiochi di vecchia data, la serie di Galaxians, Galaga e Gaplus ha accompagnato una buona parte della mia carriera di pilota spaziale: nel vedere la conversione per C64 di questa mia vecchia passione, devo dire di essere rimasto veramente stupefatto. Una volta che si è entrati nell'ottica di trovarsi davanti ad un gioco scritto tutto sommato da non professionisti, si dimenticano i piccoli difetti tecnici, ed il divertimento inizia! Parsec su parsec il blastaggio diventa sempre più Ultravioletto e caotico, con lo scrolling invertito delle stelle che complica ulteriormente le cose anche per i piloti più abili. Per quanto mi ricordo, in questa versione casalinga di Gaplus sono stati inseriti tutti gli elementi dell'originale a gettoni, e nonostante sia uscito da qualche tempo nelle sale giochi un Galaga 88 ancora più evoluto non posso che dire che oggi come oggi questo programma è la migliore scelta per i videogiochi più puristi.

PRESENTAZIONE 60%
Le solite opzioni.
GRAFICA 56%
Non molto ben definita e con una strana scelta cromatica.
SONORO 55%
Una strana musica e qualche adeguato effetto sonoro.
APPETIBILITA' 76%
Una grande occasione di giocare un classico...
LONGEVITÀ 88%
... con tutte le caratteristiche mantenute intatte.
GLOBALE 72%
Un po' di buona vecchia azione blastante ad un buon vecchio prezzo.

AIRWOLF

Encore (re-release), C64

Basato sulla serie di telefilm "Supercopter", questo programma ci mette alla guida di un elicottero a reazione impegnato in una missione di salvataggio di alcuni scienziati.

I cervelloni sono rimasti intrappolati in un complesso di caverne sotterranee in cui è

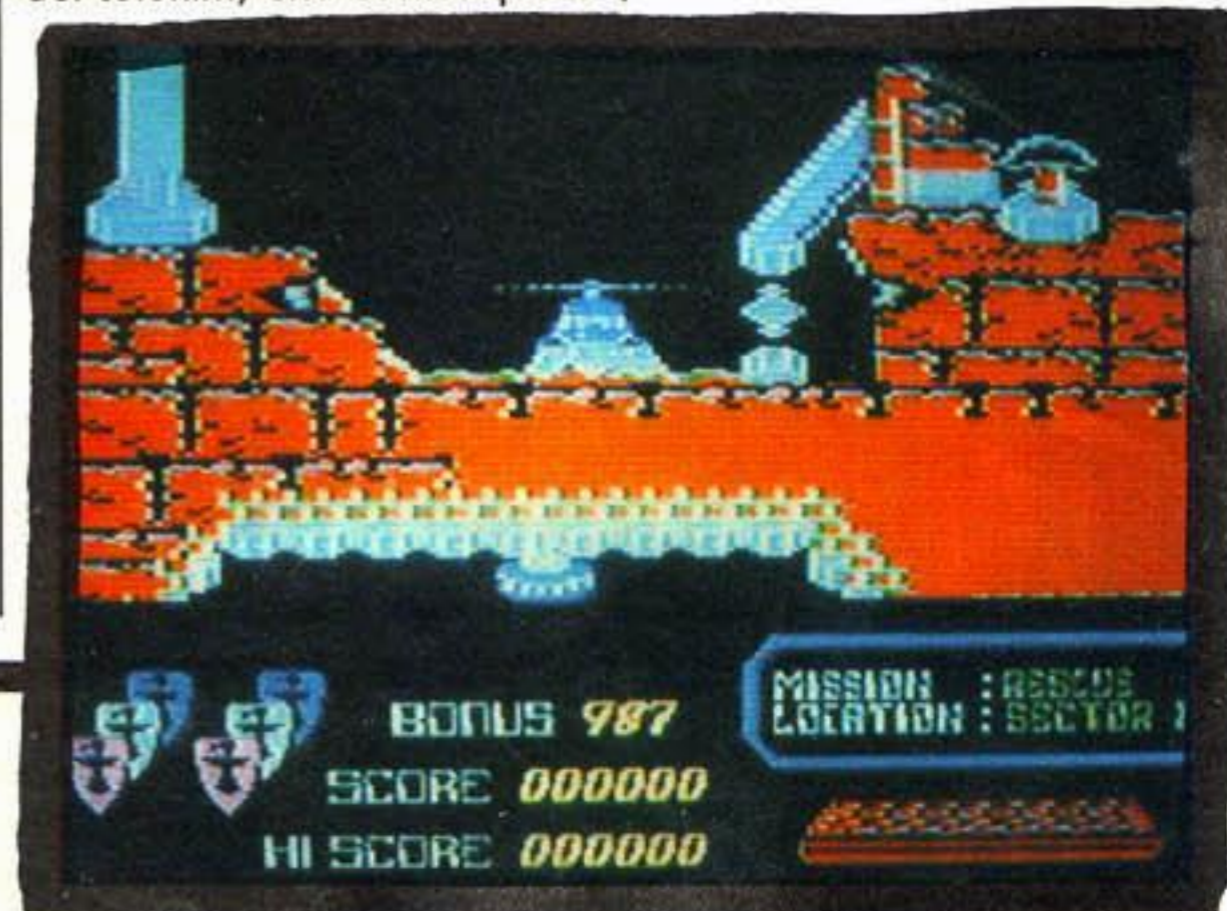
difficile manovrare il mezzo dalle grandi pale, caverne rese ancora meno agevoli dalla presenza di difese meccanizzate e strutture altamente tecnologiche.

Armati di lanciamissili e dotati di motori spesso troppo potenti, aggirarsi per le caverne è un gran problema anche per i piloti più esperti: in real-

tà, l'unica cosa buona del programma è la resa abbastanza fedele della musica dei telefilm, che comunque è

parecchio ripetitiva.

GLOBALE 40%



Ocean Conqueror

Rack-It (re-release), per C64

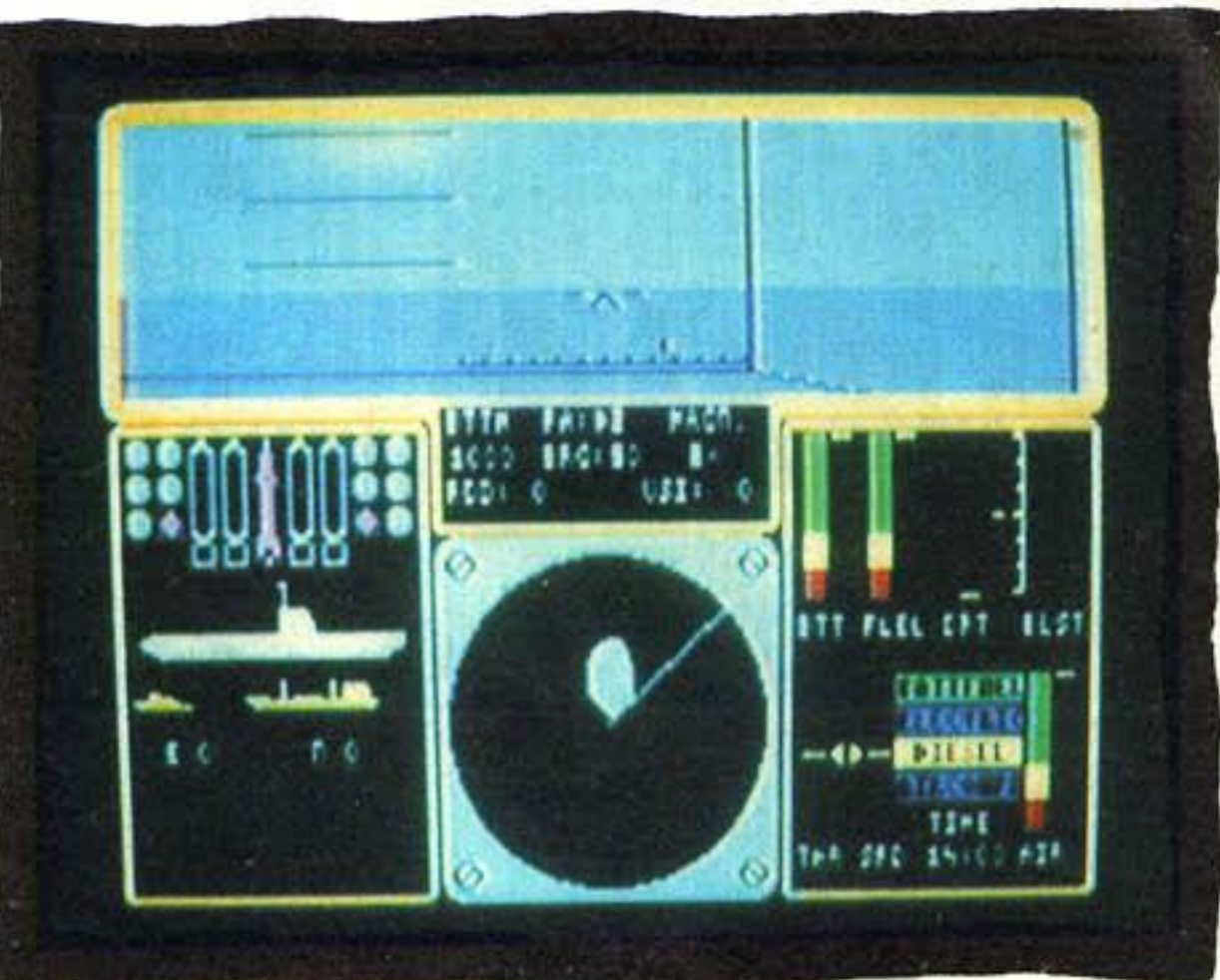
Ecosì la recensione di Red Storm Rising vi ha messo l'acquolina in bocca ma non avete i soldi per permettervi un simile programma (o non avete un drive, o non avete voglia di leggervi il megamanuale, che è un'ottima ragione per non comprarlo.). Volete provare l'ebbrezza della navigazione sottomarina, ma senza grane politiche, o semplicemente blastare qualche nave senza troppe storie? Bene, in questo caso questo programma è proprio quello che fa per voi!

Ocean Conqueror è un simulatore di sottomarino non nucleare dotato di tutte le caratteristiche principali di un vero sommergibile: i numerosi comandi accessibili da tastiera permettono ogni tipo di navigazione, la consultazione di mappe ed il controllo delle numerose armi di bordo.

La rappresentazione grafica del mondo esterno, tramite vettori vuoti, arriva a definire piuttosto bene caratteristiche come la sagoma di isole vulcaniche o di piattaforme petrolifere, per non parlare delle numerose navi che non atten-



Bello. Devo dire che, sebbene Red Storm Rising non mi fosse piaciuto troppo a causa della sua tragica complessità e le implicazioni patriottiche della trama, questo Ocean Conqueror mi ha fatto tornare rapidamente la passione per i sottomarini che mi aveva preso ai tempi del vecchio Up Periscope!. Tecnicamente, il programma è ineccepibile: ogni elemento di un vero sommergibile è stato simulato con precisione ed accuratezza e la sensazione generale è di trovarsi realmente ai comandi (cosa che non capitava con Red Storm o con Silent Service). Un triplice hurrà per la grafica a vettori tipo Flight Simulator II, purtroppo accompagnata in alcune sequenze da musicchette particolarmente stupide. Provatelo!



dono altro che ingaggiare battaglia con voi. Un acquisto fondamentale per tutti gli amanti delle simulazioni senza troppi soldi in tasca.

PRESENTAZIONE 90%

Incredibilmente completa per un prodotto di questo prezzo.

GRAFICA 87%

Precisa e chiara in ogni fase, anche se a volte un po' lenta.

SONORO 50%

Musiche fuori luogo ed effetti "motore" realistici.

APPETIBILITA' 60%

Difficile imparare a controllare

il sottomarino... LONGEVITÀ 90%

... ma una volta presa la mano i numerosi livelli ed opzioni vi terranno incollati al monitor.

GLOBALE 80%

Uno dei migliori simulatori di sottomarino mai scritti — e ad un prezzo molto economico!

BATTLESHIPS

Encore (re-release), per C64

Finora disponibile solamente all'interno di compilation e raccolte varie, Battleships non altro che una versione elettronica della battaglia navale che tutti noi abbiamo giocato almeno una volta sui banchi di scuola. La griglia di gioco molto più ampia del normale giustifica la presenza di salve composte da molti colpi per ogni turno di gioco, che altrimenti andrebbe decisamente troppo per le lunghe, anche se esiste un'opzione per lanciare colpi

singoli. Giocabile contro un amico o contro il computer, Battleships non offre niente di terribilmente innovativo, e l'unico (e dubbio) vantaggio di questa versione digitale della battaglia navale è costituito dalla presenza di una sezione animata (sempre uguale) durante gli scontri a fuoco. Menzione d'onore alla musica dei titoli, che usa un sottofondo costituito da lontani colpi di cannoni.

GLOBALE 58%

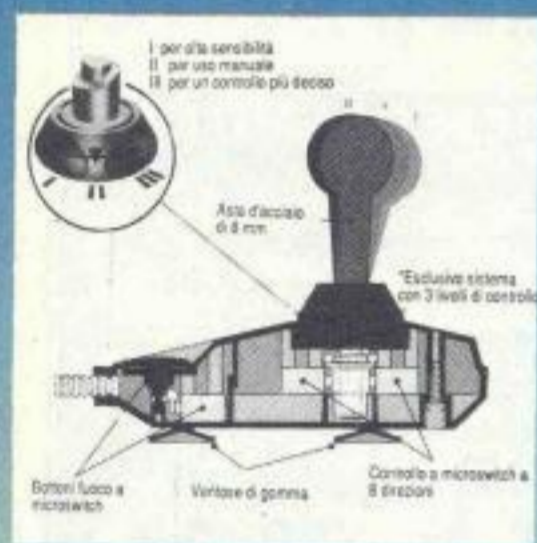


THE CRUISER

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA
"3 LEVEL POWER CONTROL"*



The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.



The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.



The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.



IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

SOFT
center

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

Rivenditori **SOFT CENTER**

ABRUZZI

LANCIANO (CH) - L.P. COMPUTER Via Monte Maiella 57

CALABRIA

REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo n. 31

NAPOLI - ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21

SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA - CARTOLERIA STERLINO Via Murri 75/A

BONDENO (FE) - BYTE CENTER Via Turati 18/A

CARPI (MO) - COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15

FERRARA - BUSINESS POINT Via C. Maier 85

FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122

MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali

MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20

PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B

PIACENZA - C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41

PIACENZA - COMPUTER LINE Via Carducci 4

REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C

REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S.Stefano 9/C

SAN LAZZARO DI S. (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124

SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6

UDINE - MOFERT V.le Unità 41

LAZIO

LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10

ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71

ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224

ROMA - DISCOLAND Via Baldo degli Ubaldi 45

ROMA - L'ARCOBALENO Via Pietro da Corbona 8

ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45

ROMA - MUSICOPOLI P.zza Ionio 17

ROMA - S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini

VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA

GENOVA - A.B.M. P.zza De Ferrari 2

GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7R

RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19

SESTRI Ponente (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R

LOMBARDIA

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1.

BERGAMO - SANDIT Via S.F.D'Assisi 5

BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1

BRESCIA - MASTER INFORMATICA Cia F.lli Ugoni 10/B

BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3

BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17

CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI) - SHOW ROOM Via P. Giuliani 34

CINISELLO BALSAMO (MI) - GBC ITALIANA Viale Matteotti 66

COLOGNO MONZESE (MI) - CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21

COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11

CORBETTA (MI) - PENATI Via G.Verdi 28/30

CREMA (CR) - GBC EL.COM Via Libero Comune 15

CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25

CUSANO MILANINO (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19

LECCO (CO) - LECCO LIBRI Via Cairoli 48

MANTOVA - 32 BIT Via C. Battisti 14

MELEGNANO (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER Via Castellini 27

MILANO - COMPUTER CASH Viale Bligny 41

MILANO - E.D.S. S.R.L. C.so Porta Ticinese 4

MILANO - GBC ITALIANA Via Petrella 6

MILANO - GBC ITALIANA Via Cantoni 7

MILANO - GIGLIONI EXPERT Via Don L. Sturzo 45

MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22

MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)

MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38

MONZA (MI) - BIT 84 Via Italia 4

PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5

RHO (MI) - ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24

SEREGNO (MI) - TECNOCENTRO Via Baracca 2

VARESE - COMPUTERIA P.zza del Tribunale

VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13

PIEMONTE

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85

ARONA (NO) - JO COMPUTER Via Cavour 46

CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42

NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT Via Girardengo 97

TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4

TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C

TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E

TORINO - IL COMPUTER Via Nicola Fabrizi 140 Bis

TORINO - MATRIX Via Massena 38/H

TORINO - PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E

TORINO - RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381

TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16

PUGLIA

BARI - DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI

BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11

SARDEGNA

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12

SICILIA

CATANIA - A ZETA Via Canfora 140

MESSINA - IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71

PALERMO - HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F

PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65

SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15

TOSCANA

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13

EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A

FIRENZE - ATEMA S.A.S. Via Benedetto Marcello 1A/1B

FIRENZE - C.P.U. Via Ulivelli 39/R

FIRENZE - HELP COMPUTER Via Degli Artisti 15/A

FIRENZE - PUNTO SOFT Via Viani 126/128

FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36

LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216

LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19

LIVORNO - ETA BETA Via S.Francesco 30

LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26

PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - I.C.S. Via Garibaldi 46

SIENA - VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82

MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313

ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA Via Tortarotti 48

UMBRIA

CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE Via dei Casceri 31/A

PERUGIA - MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10

PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55

TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

TERNI - GBC RAMOZZI Via P.S. Angelo 25/A

VENETO

CITTADELLA (PD) - F.LLI ZURLO Via Garibaldi 9

LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22

MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigana 32

ODERZO (TV) - GERI MASSIMO Via Verdi 46/D

PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63

PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute

PADOVA - SARTO COMPUTERS Via Armistizio 19

PIEVE DI SACCO (PD) - VITALIANI ALESSANDRO E FRISON Via Roma 46

S. DONA' DI PIAVE (VE) - REBEL Via F.Crispi 10

TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Coderta 11

VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457

VENEZIA - TECNOVIDEO MICHELETTI P.zza San Marco

VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10

VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8

VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

GAMMA OFFICE SYSTEM
 20095 CUSANO MILANINO
 Via Sormani, 67
 Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
**ATARI • COMMODORE
 ATARI ST • MSX
 COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
 SOFTWARE • HARDWARE
 COMMODORE • AMIGA**

SOFT center VENITE A TROVARCI

A COMO

MANTOVANI TRONICS

Via C. Plinio 11 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.

SHOWROOM SDF

SOFT CENTER

HI-FI — COMPUTERS
 VIDEO - CAR STEREO
 20063 CERNUSCO S/N (MI)
 P.zza P. Giuliani 34
 Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
 PER
**CBM 64/128 - AMIGA - MSX
 SPECTRUM - OLIVETTI**

BUSINNES POINT

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**

VIA CARLO MAYR, 85
 44100 FERRARA
 TEL. 0532/762054

SOFT MAIL



SOFT MAIL

Un rivenditore di
 software presente in
 tutta Italia?
SOFT MAIL
 Via Napoleona, 16
 22100 COMO
 Tel. (031) 300174
 Invia questo buono per
 ricevere il catalogo!

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 MONTAGANI 11
 20141 MILANO
 TELEF. 02/84.64.960

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO
 COMMODORE "POINT"



VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
 VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA **ATARI**

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
 ANCHE PER CORRISPONDENZA






ASSITEC



ASSISTENZA
 TECNICA
 COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
**SINCLAIR QL
 SPECTRUM
 ATARI**

Da Lunedì a Sabato
 Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
 VIA DE SANCTIS 33/35
 20141 MILANO



Il Grillo Parlante

NOVITÀ SOFTWARE
 COMMODORE - ATARI
 Via S. Canzio, 13 - 15 r.
 Tel. (010) 415.592
 GENOVA SAMPIERDARENA



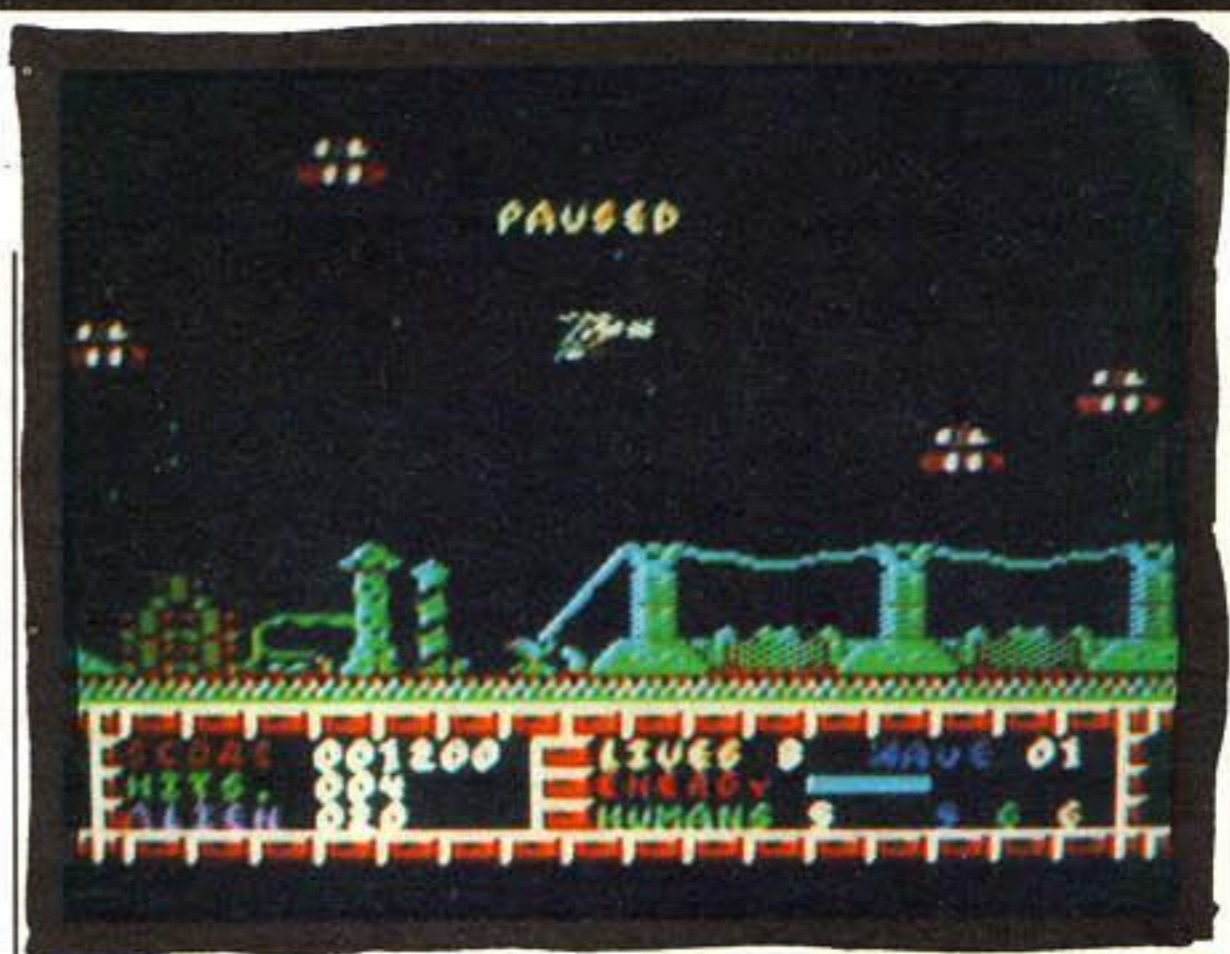
BUDGET

CHOPPER COMMANDER

Zeppelin Games, per C64

Potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci, ma siamo ZEPPELIN GAMES, non fantascienza! Questo potrebbe essere il motto dei programmatori di questo gioco, infatti il loro ultimo prodotto non eccelle di certo quanto a fantasia, ma neanche quanto a fattura. Il gioco in questione, vi mette alla guida dell'ultimo elicottero rimasto della tua squadriglia che deve vedersela con le truppe dell'EVIL EMPIRE. Il tuo compito è di proteggere la popolazione dei tre continenti ancora liberi. Dopo aver blastato un certo quantitativo di alieni compare l'astronave-madre che, una volta eliminata dalla faccia della terra, lascia cadere un dispositivo an-

ticarro che ci permette di distruggere l'ultimo carro armato presente e quindi passare al livello successivo. Niente di più, progredendo nei livelli i fondali diventano sempre più biechi e il numero dei nemici si limita semplicemente ad aumentare. E pensare che è stato programmato dagli stessi autori del meraviglioso e tremendamente giocabile DRACONUS! Questo prodotto non offre niente di più di qualche minuto di divertimento ma subito dopo sopraggiunge il rimorso di aver buttato fuori dalla finestra il denaro necessario per acquistare SLIMEY'S MINE o SLAYER, che sono dei veri budget e non temono il confronto neanche con molti giochi a prezzo pieno.



PRESENTAZIONE 54%
L'insulso messaggio: "ISTRUZIONI IN ITALIANO" nasconde quattro parole messe insieme, oltretutto con errori di ortografia!

GRAFICA 62%
Sprite poco fantasiosi si muovono su fondali altrettanto poco vari e oltretutto stupidi. L'animazione è solitamente buona e le astronavi-madre di fine livello sono "simpatiche".

SONORO 35%
Effetti di sparo tengono occupato il povero SID, ma non lo sfruttano come dovrebbero.

APPETIBILITA' 32%
L'idea poco fantasiosa non riesce a far entrare in questo gioco che finirà sicuramente nel limbo del budget di scarsa qualità.

LONGEVITA' 30%
L'interesse perdura per poco più della durata di una sigaretta: fate un po' vari conti...

GLOBALE 31%
Comprarlo è a vostro rischio e pericolo, noi vi abbiamo avvertiti!

ELEVATOR ACTION

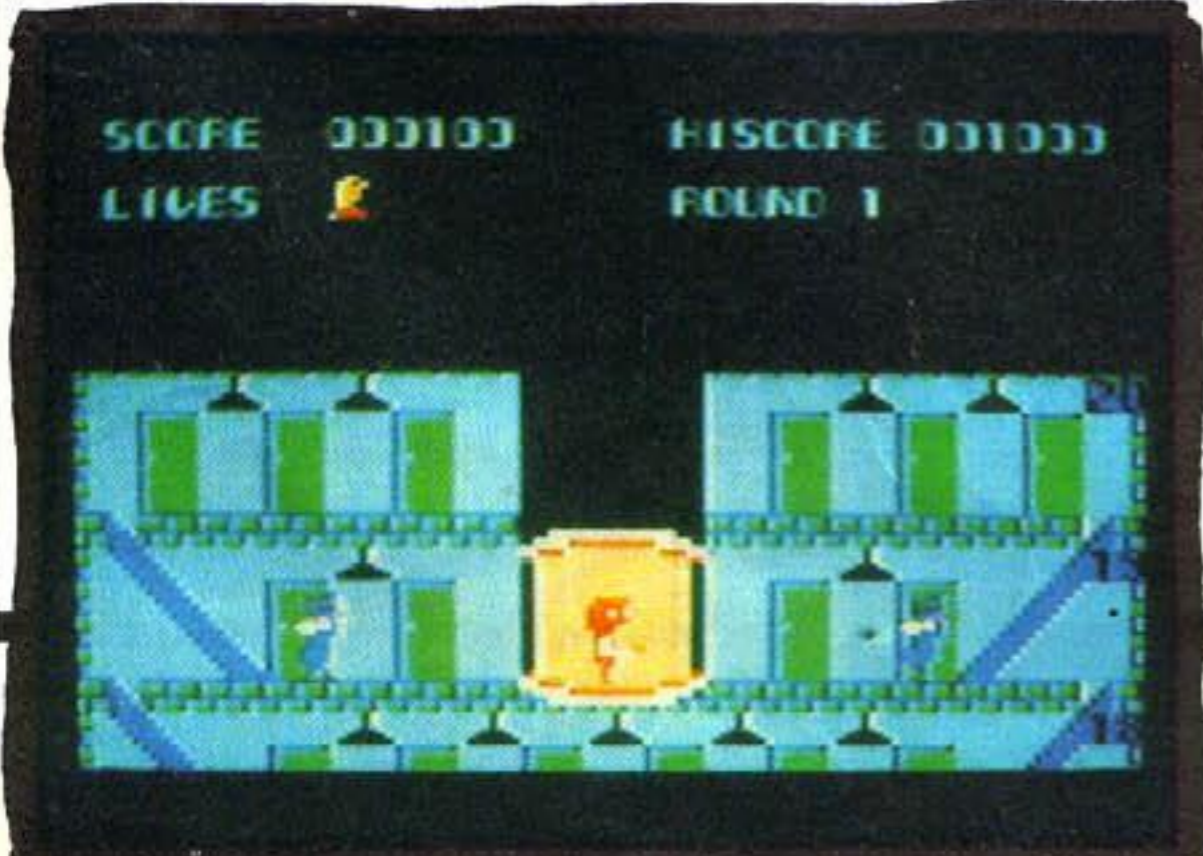
Bug Byte (re-release), per C64

Agente Ottoooooo!... agente Ottoooooo! Cerchiamo un agente Otto, ne avete visto uno? Ah! Lei, lei dovrebbe andare bene, non è che per caso le piacerebbe fare la spia di professione? Come dice... se è pericoloso?

Ma no, si figurì! Deve semplicemente atterrare sul tetto di quell'edificio che vede la in fondo, questa notte... poi deve scendere con l'ascensore e impadronirsi dei piani segreti che sono nascosti dietro le porte blindate (quelle che lampeggiano)... e soprattutto

deve stare attento ai nemici che tenteranno con tutti i mezzi di eliminarla. Solo dopo aver preso tutti i documenti potrà finalmente fuggire con il bolide che la atten-

derà al pian terreno. Dice che per lei va bene! Ok, come si chiama? Bond? James Bond? Ah, ma allora!



PRESENTAZIONE 50%
Avete presente una confezione budget? Beh, vista una le hai viste tutte! No extra options.

GRAFICA 35%
Sprite minuscoli vagano sui vari pianerottoli di un grattacielo orrendamente disegnato: sono stato fin troppo buono!

SONORO 33%
E' una sofferenza...

APPETIBILITA' 45%
Solo il nome Elevator Action, il marchio TAITO e una passione sfrenata per i coin-op possono indurvi ad acquistarlo...

LONGEVITA' 21%
...comunque ve ne pentireste subito. Meglio evitare, che ne dite?

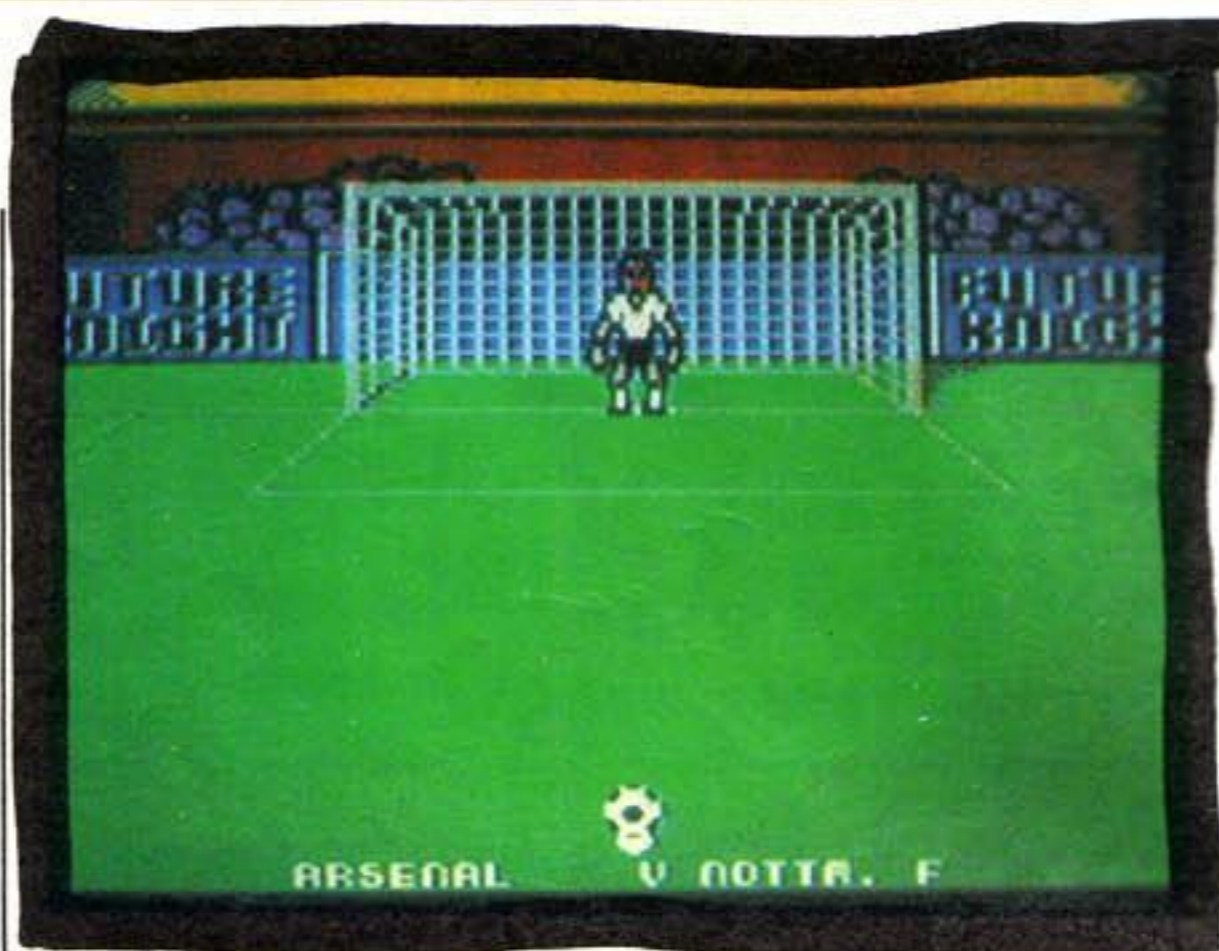
GLOBALE 36%
Una re-release di un pessimo gioco che a prezzo pieno era una truffa mentre a prezzo di budget è semplicemente un cattivo affare: statene comunque alla larga, per il vostro bene e per quello del vostro portafoglio!

Footballer Of The Year

KIXX (re-release), per C64

Uscito più di due anni fa, si propose come alternativa ai pochi esempi di giochi stralcalcistici di allora, il mitico Football Manager su tutti. Non era compito del giocatore prendersi la responsabilità di un'intera squadra ma, con tendenze più egocentriche, mettere in mostra le proprie doti di goleador e cercare di fare carriera con prospettive finanziarie molto allettanti. Infatti in Footballer of the year si parte come semplici principianti diciassetenni con 5000 dollari in tasca e si cerca di far fortuna grazie ad occasioni, anche extracalcistiche, che capitano nel corso della propria vita di uomini di sport. Il tutto contrassegnato da un'impostazione strategica con spunti di azione però scarsamente ragionati. Innanzitutto è importante ai fini

del successo venire notati da un talent-scout: questo può avvenire comprando dei cartellini di trasferimento, che offrono proprio la possibilità di essere giudicati da uno scopritore di gente-dai-piedi-buoni di un'importante società calcistica. Per avere maggiori chances di essere contattato ed eventualmente acquistato da una squadra blasonata bisogna però avere un buon curriculum alle spalle, in termini di prestazioni in partita che naturalmente sono determinate dal numero di goal segnati. C'è un'apposita fase di gioco che è anche l'unica di azione in cui vi trovate di fronte alla rete avversaria che aspetta solo di essere gonfiata. La porta è naturalmente custodita da un portiere che cercherà di vanificare i vostri sforzi grazie al solito repertorio di acrobazie alla Jascin.



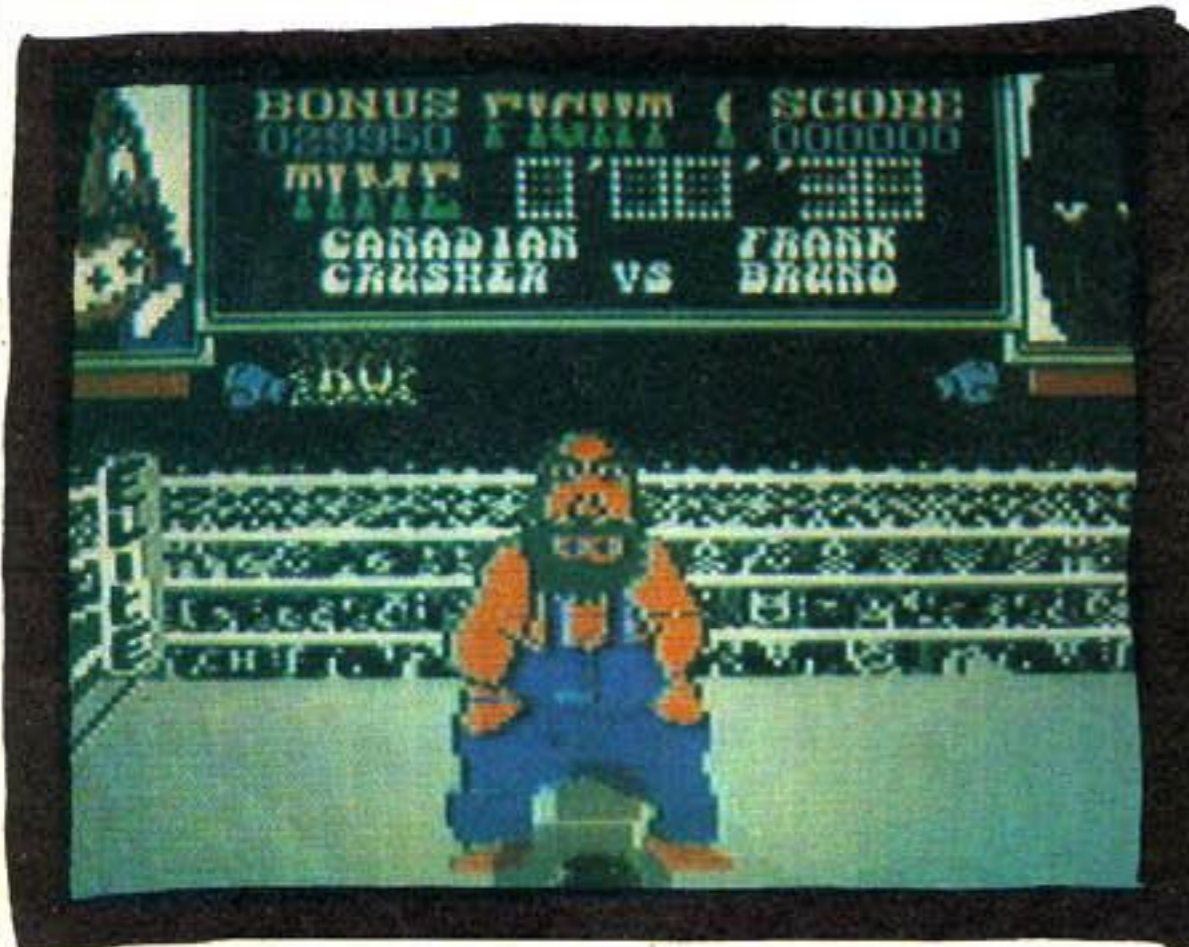
In questa fase bisogna segnare un certo numero di goal indicato da appositi cartellini-goal che vanno selezionati prima della partita vera e propria, che, ripeto, per quel che vi riguarda si limita al tiro in porta con voi soli davanti al portiere, ovvero la sezione di gioco che vi descrivevo precedentemente. Rispettare il numero indicato dai cartellini è garanzia di sicuro successo così come lo è vincere nella sezione ad azzardo in cui arrischiate somme di denaro in iniziative varie che potrebbero rendervi un bel gruzzoletto. Non manca la divisione nelle varie serie, le partite di coppa, classifiche, risultati e morale della propria

squadra. Se si proponeva come una simpatica novità due anni fa direi che oggi non può reggere il confronto con certe simulazioni come Tracksuit Manager, che con la sua complessità e il suo realismo mortifica ogni aspirazione di questa riproposta il cui maggiore difetto è, indipendentemente da ogni considerazione sull'età, una certa monotonia: quattro tiri in porta e irrilevanti episodi di vita extracalcistica non saziano chi, come me, mastica di pallone da quando era alto così.

GLOBALE 55%

FRANK BRUNO'S BOXING

Encore (re-release), per C64

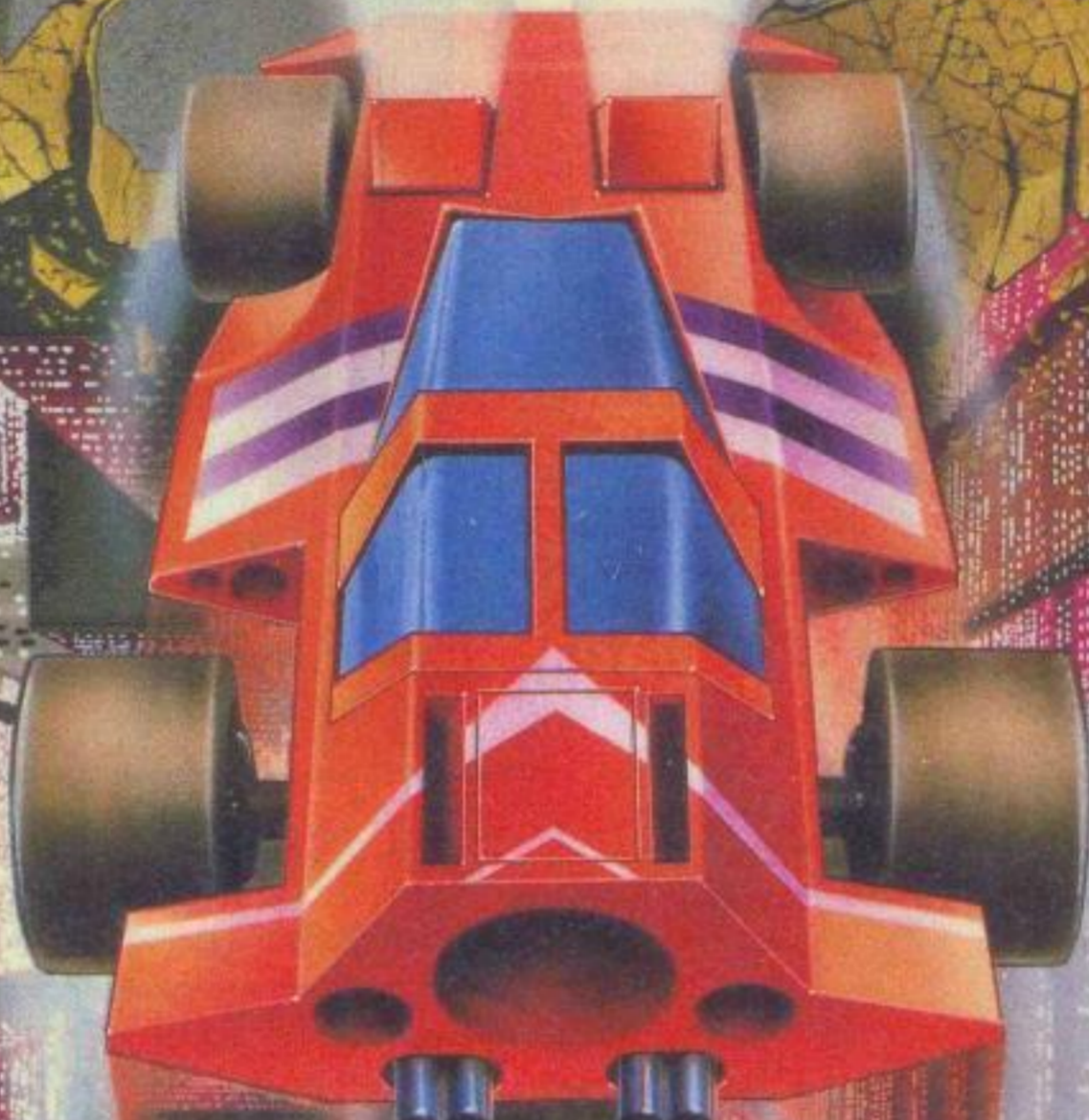


Questo quasi-clone del vecchio coin op Punch Out della Nintendo si svolge nella migliore tradizione dei giochi di pugilato elettronici, con un piccolo protagonista che cerca di raggiungere il successo nel mondo della boxe partendo dalla gavetta. Il gioco diviso infatti in incontri con avversari provenienti dai quattro angoli del pianeta, che affrontiamo coraggiosamente secondo il più puro degli stili pugilistici. La cosa degna di nota, in particolare modo quando scopriamo che i nostri avversari usano contro di noi una gran varietà di colpi proibiti e pericolosissimi.

mi. Un sistema di password ci permette di riprendere la partita dall'ultimo avversario che siamo riusciti a sconfiggere. Dotato di una grafica enorme anche se non particolarmente definita, Frank Bruno's Boxing si fa notare soprattutto per il bizzarro sistema di comando non particolarmente agevole. Interessante a questo suo nuovo prezzo ridotto, soprattutto per la possibilità di emulare il più recente Mike Tyson's Punch Out per Nintendo.

GLOBALE 67%

THE ULTIMATE DEVASTATION MACHINE



LED STORM

LAZER
ENHANCED
DESTRUCTION

AMIGA
AMSTRAD CPC

CAPCOM

CBM 64/128 ATARI ST
SPECTRUM 48/128K

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY



La corsa su strada dell'anno. LED STORM ti mette ai comandi di un potente veicolo futuristico per ben 9 veloci e spericolate fasi, ognuna delle quali è piena di ostacoli fatti apposta per bloccarti. Stai attento alle rampe, alle barche speronanti, alle macchine tirapugni, alle rane pazze, ai ponti crollati, ai burroni scoscesi e a tanti altri pericoli, mentre scateni un L.E.D. STORM. Provare per credere; questo è il gioco di una vita!



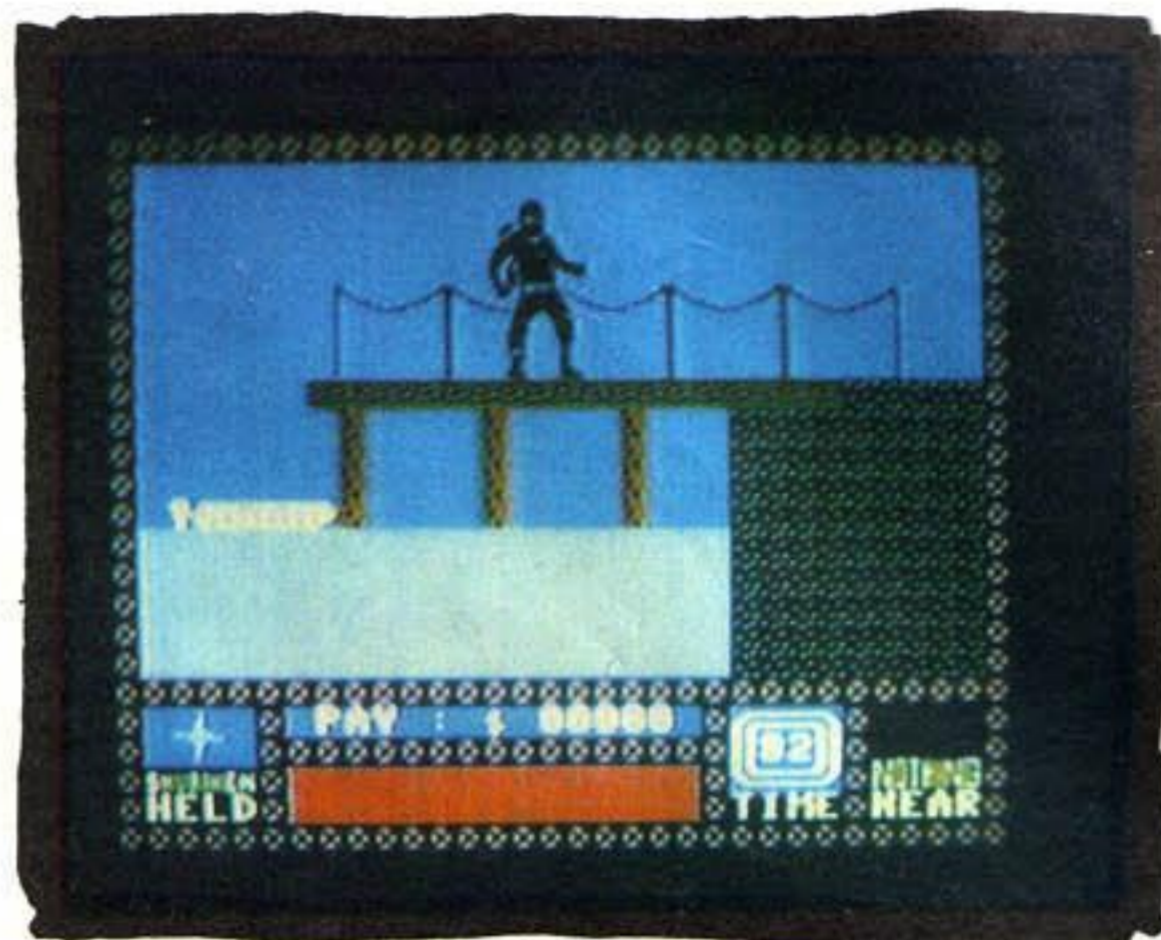
SABOTEUR

Encore (re-release), per C64

Saboteur ha il grande merito di essere uno dei pochissimi giochi in cui il protagonista un vero ninja nonostante il fatto che il titolo del programma non menzioni minimamente questa mitica ed inflazionatissima figura del medioevo giapponese. Lo scopo del protagonista di infiltrarsi in un complesso hi-tech dal quale sta per essere lanciato un missile dotato di testata nucleare: la missione si può affrontare a molti livelli diversi, in cui sono presenti più o meno complicazioni ed ostacoli in modo di adeguare la difficoltà del gioco all'effettiva abilità del giocatore. Prima di ferma-

re il lancio del missile necessario trovare codici segreti e floppy disk, generalmente rinchiusi in sezioni guardate a vista da guardie, cani feroci e sistemi di allarme vari. La silenziosità l'elemento più importante della missione, e l'uso di armi "tranquille" come gli onnipresenti shuriken fondamentale. Grafica monocromatica ma grande definizione ed animazione sono le caratteristiche principali di questo gioco, che dovrebbe appassionare gli amanti di avventure dinamiche plausibili.

GLOBALE 90%



Camelot Warriors

Mastertronic (re-release), C64

Proprio quando pensavate di potervene tornare a letto senza problemi, vi siete ricordati di dover fare ancora qualcosa. Quella storia di ritrovare quattro oggetti dispersi per liberare il mondo dalle forze del Male, ad esempio. Già - quello. Semplicemente, si tratta di muoversi per un ambiente di piattaforme, laghi, caverne e boschi evitando un sacco di tipi cattivelli - ippopotami, piante carnivore e cespugli semoventi (Aaargh!). Anche se è piuttosto datato co-

me struttura (non c'è nemmeno musica durante il gioco), niente gli avrebbe impedito di essere divertente, nel suo piccolo. Il problema è che si tratta di uno di quei giochi semplicemente troppo difficili. un passo falso, l'ippopotamo vi passeggia su un piede e siete marmellata di Camelot. Mortalmente fastidioso. Così, a meno che non siate un vero fanatico di piattaforme, questo gioco non fa per voi.

GLOBALE 50%

Bomb Jack

Encore (re-release), per C64

Bomb Jack è un supereroe grassoccio con un sacco di problemi: nel cielo delle principali città mondiali sono apparse delle enormi bombe, pronte ad esplodere. Naturalmente, Jack parte più veloce della luce per andarle a disinnescare, ma una volta arrivato sul luogo della bizzarra apparizione, si vede circondare da una serie di tremendi alieni metallici. Cosa fare?

Bomb Jack è una delle conversioni meglio riuscite fra le

numerossime scritte per il Commodore 64, praticamente identica al coin-op. Fondali di alta qualità accompagnano un'azione estremamente coinvolgente anche se un po' semplicistica.

Un acquisto indispensabile per gli amanti del coin-op e un classico per tutti gli altri.

GLOBALE 86%



STRIKE FORCE

COBRA

Alternative (Piranha) (re-release), per C64



Un'organizzazione criminale ha rapito i migliori fisici nucleari del pianeta e li ha rinchiusi in una fortezza per farli lavorare forzatamente ad un progetto che, portato a termine, consentirà di disattivare tutti i sistemi di difesa delle superpotenze mondiali e decreterà il dominio dell'organizzazione stessa sull'intero globo. L'intero schema del progetto è immagazzinato nella memoria di un megacomputer sito nella stessa fortezza-prigione. I capi di stato sanno bene che l'ultima speranza per la terra è distruggere il colossale elaboratore, ma per questo ci vuole una squadra scelta d'assalto che si infiltri nella costruzione e giunga sino alla "stanza dei bottoni" per disat-

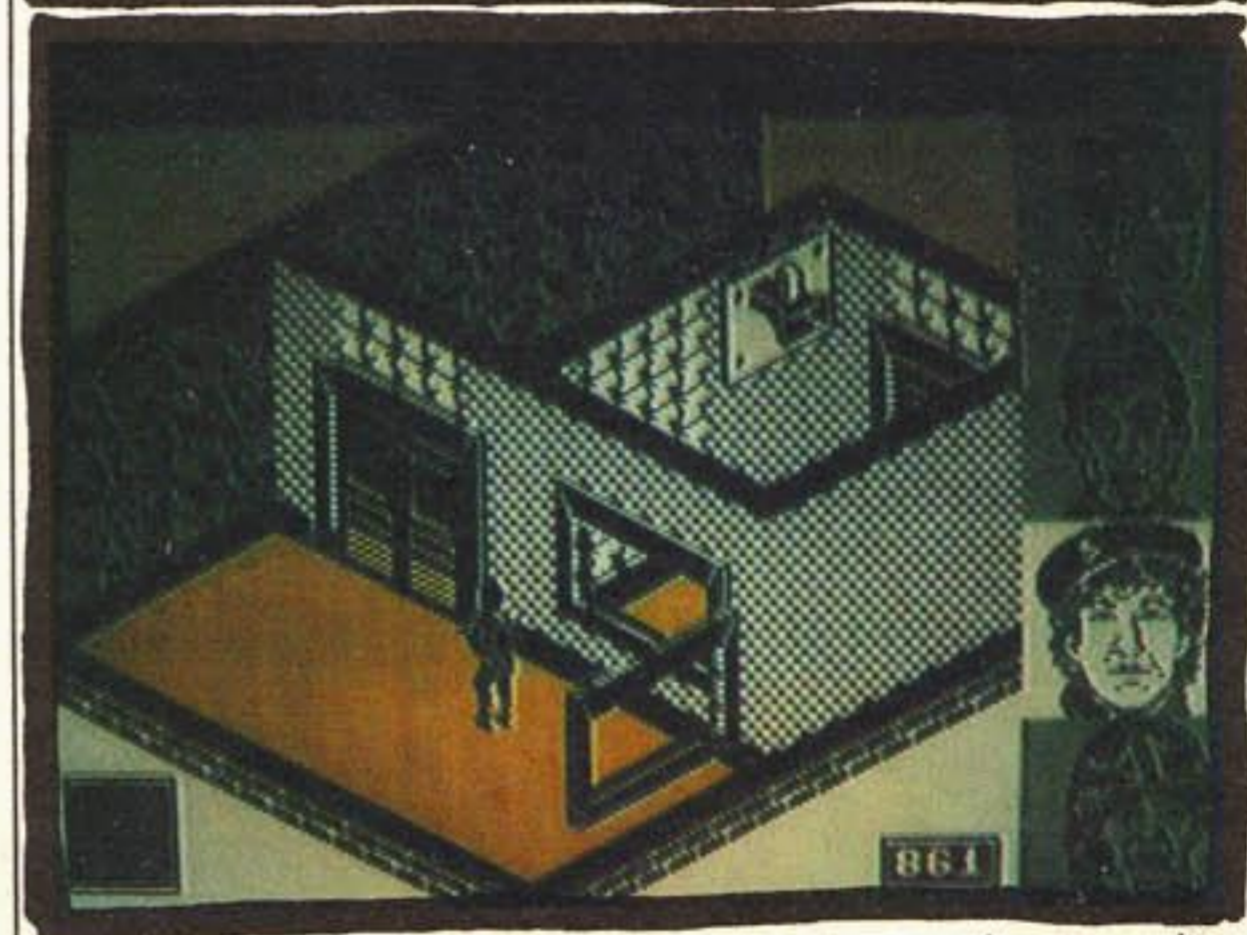
tivare tutto il disattivabile. Viene così scelta la squadra speciale Cobra. Il giocatore manovra proprio quattro membri del Cobra. Viene scelti da una rosa di otto elementi, di cui vengono espone le caratteristiche. Il gioco ispira subito comparazioni con vecchi miti beyondiani come Shadowfire o il suo stesso seguito Enigma Force, appunto perché i personaggi da comandare sono più di uno: qui però gli interni della fortezza offrono una prospettiva non più dall'alto ma in isometria 3D. Ogni personaggio parte da una posizione differente, ma tutti prima o poi si imbattono nelle situazioni che andiamo ora a descrivere: dovranno aprire porte tramite l'utilizzo di pannelli attivatori oppure sfondarle a calci, evitare pericolose presenze meccaniche come robot mobili con traiettorie prestabilite e i loro stessi proiettili, usare la propria scheda magnetica per immettere un virus nel si-



Wow! Un grande budget! Strike Force Cobra ci riporta ai tempi del mitico Shadowfire per i suoi quattro elementi da comandare ma ancora di più per la sua difficoltà e la capacità di coinvolgimento: vi assicuro che la missione è intricata quanto basta da trattenervi ore davanti allo schermo, e l'atmosfera è resa subito dall'antefatto esposto nelle istruzioni (mi sono sempre piaciuti i giochi pre-romanziati). La giocabilità è resa un po' complicata, visto che oltre all'utilizzo del joystick è richiesto quello di altri tasti per svolgere movimenti come salti, piroette o per inginocchiarsi e riacquistare la postura — e si potrebbe parlare anche di una grafica troppo antiquatamente spectrumiana, ma la verità è che il tutto passa in secondo piano al confronto con lo spessore del gioco stesso, che è veramente immenso. Nel complesso quindi, divertimento assicurato per ore e ore.



Se il mio collega PC, commodoriano convinto, ha proposto SFC come medaglia d'argento, figuratevi cosa può dirne uno che, come me, ha trascorso i suoi primi anni informatici in compagnia di un fedele e flessibilissimo ZX. Questo gioco è un vero arcade adventure, con tutti vantaggi e le limitazioni che questo comporta, per cui evitate di lasciarvi ingannare dalla lentezza dell'azione, dalla povertà del sonoro e dalla grafica esclusivamente funzionale e prettamente spectrumiana! SFC è tutto da studiare, da giocare a lungo, da mappare, e metterà in moto tutte le vostre rotelle logiche e strategiche, permettendovi di calarvi — grazie anche all'ausilio prezioso dell'introduzione (in italiano!) — nei panni di intrepidi agenti speciali della Squadra d'Assalto Cobra. Qualcuno potrebbe obiettare sui comandi utilizzati: anche questo aspetto è puramente funzionale, dato che il joystick avrebbe male gestito una così complessa serie di movimenti ed azioni, e considerato anche che la caratteristica lentezza dell'azione non richiede prontezza di riflessi bensì accortezza e logica nelle decisioni. Se vi piace disegnare mappe e sgominare con la materia grigia criminali organizzati, SFC è un vero affare, al suo prezzo.



stema computerizzato, saltare, tuffarsi, usare ascensori, rintracciare gli scienziati che, cosa fondamentale, vi riveleranno i codici di accesso alla sala del computer centrale.

PRESENTAZIONE 60%

Assolutamente nella norma dei budget.

GRAFICA 43%

Esageratamente spectrumiana.

SONORO 40%

Troppo antiquato.

APPETIBILITÀ 75%

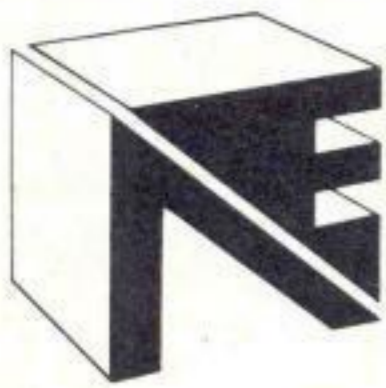
I nostalgici saranno accontentati.

LONGEVITÀ 88%

Troppo vario e vasto per mollarlo dopo due ore.

GLOBALE 90%

Regge perfettamente il confronto con alcuni prodotti odierni.



NEWEL srl
computers ed accessori

20155 MILANO - Via Mac Mahon, 75
Tel. 02/32.34.92 negozio

COMMODORE POINT '89

Fax 33000035

solo per ordini/spedizioni contrassegno
in tutta Italia Tel. 33000036

Tel. 329492 solo per informazioni relative
al negozio vendita al pubblico

Tel. 3270226 dalle ore 13,00 al mattino
successivo banca dati modem

**NEGOZIO AL PUBBLICO: CASH & CARRY - APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDÌ
CHIAVI IN MANO - PREZZI IVA INCLUSA - TUTTO COMPRESO**



DIGITALIZZATORE
di immagini per
Amiga 500/1000/2000
tempo normale (5 sec.)
anche con telecamera
a colori, completo
soft e filtri ottici
640 x 400 16 tonalità.

L. 119.000



PROCESSORE VOCALE
(Voicemaster) C-64
può campionare,
vocalizzare, ripetere
comandi a voce,
cantare, suonare.
Completo di microfono
software italiano NEWEL.

L. 119.000

DIGITALIZZATORE
audio e video simultaneo con
software in italiano. Completo di
microfono, filtri ottici, istruzioni in
italiano. Può anche mixare.
Formato IFF. Due in uno
(DIGIVIEW+DIGISOUND).

solo L. 189.000

GENLOCK PAL
semiprofessionale. L. 590.000

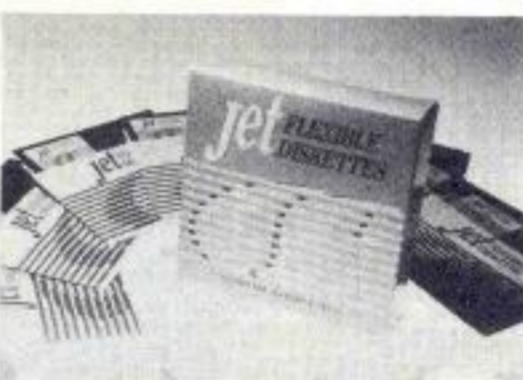
DIGISTEREO
(digitalizzatore audio).
L. 239.000

SERIAL AMIGA
collegamento tra stampanti
Commodore e compatibili
all'Amiga. L. 59.000

DISCONNECT

Super interfaccia, che
permette di scollegare i disk
drive esterni dell'Amiga senza
spegnere il computer,
escludendoli all'istante e
ricollegandoli quando serve.
Con questo sistema potete
usare tutti i programmi che
necessitano di una quantità di
memoria superiore a quella
residua con l'uso di due o più
unità disco.

L. 23.000



JET FLEXIBLE DISKETTE
direttamente dal
produttore al
consumatore,
5,25", 3,5" singola
o doppia faccia, alta densità.

A PREZZI D'INGROSSO



The CARTRIDGE (NOVITÀ)
Nuova cartuccia multiutility con
Turbo, Superturbo fino a 10 volte
più veloce.
Sprite Killer, Poker, Monitor,
Utility e comandi aggiuntivi,
Toolkit tasti funzione, copyfiles
ecc.

**PIÙ UN ECCEZIONALE
SPROTETTORE CASSETTA
DISCO E VICEVERSA.
IL TUTTO IN UN UNICO FILE
TUTTO IN ITALIANO.**

Compatibile speed-dos
e drive compatibili.

Questa cartuccia, benché
simile ad altre in commercio, è
senz'altro la migliore,
ed è unica, in quanto nome e
marchio sono depositati. Unico
prodotto NEWEL.

L. 79.000

VIDEON 1.0

Il VIDEON è un digitalizzatore a colori per i computer della serie AMIGA (500/1000/2000) che Vi permette di digitalizzare un'immagine proveniente da una sorgente PAL videocomposita a colori come una telecamera o un videoregistratore provvisto di fermo immagine. Il VIDEON è provvisto di un bypass per monitor che permette di visualizzare il segnale da digitalizzare senza bisogno di un secondo monitor. Il software allegato è in grado di acquisire immagini nelle varie risoluzioni di AMIGA, di salvarle in formato IFF e di manipolarle con tecniche di SURFACE MAPPING, che consistono nell'"arrotolare" l'immagine su un solido tridimensionale.

- HAM (Hold And Modify), PAL, OVERSCAN
4096 colori contemporaneamente è il modo grafico consigliato.
È attivo solo in bassa risoluzione (320 x 256) e in interlace (320 x 512).

Per questioni di spazio non ci è possibile elencare moltissimi altri articoli. Veniteci a trovare o richiedeteci i cataloghi settoriali. Chi verrà a trovarci con questa testata e acquisterà almeno L. 100.000 (centomila) di prodotti accessoristici hardware e software riceverà, richiedendolo, un "controllore" pari al costo della rivista.

EASY . SOUND

SOUND DIGITIZER



EASY-SOUND

digitalizzatore di suoni e voci per Amiga 500/1000/2000 fino a 22Khz. Completo di microfono e software ricco di controlli, possibili mixaggi, (IFF).

L. 119.000



MODEM SMARTLINK 1 - 2

V 21 - 22 L. 290.000
V 21 - 22 - 23 L. 319.000
2400 L. 329.000



TELECAMERA B/N ALTA RISOLUZIONE (600 LINEE) da accoppiare a DIGIVIEW, EASY VIEW, REALTIME, VID VIDEON ecc.

L. 399.000

I NOSTRI DISK DRIVE

DISK DRIVE SLIM, MECCANICA NEC BEIGE

è disponibile:

PER AMIGA 500 3,5 pollici passante L. 239.000

PER AMIGA 500 5,25 pollici 40/80 tracce passante L. 269.000

PER AMIGA 2000 interno L. 179.000

PER COMMODORE 64 OCC118 L. 239.000

SERVIZIO IN FASE DI ATTIVAZIONE:

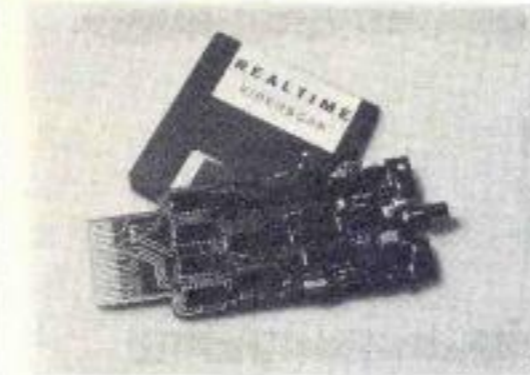
COMPUTER MAIL (spedizioni computerizzate in tempo reale). Scrivere con espresso per ordini a: ELETTOR - Via Imola, 13 - 20158 Milano - Telefono funzionante da gennaio (solo alla mattina: 02/3270226).

Tutto il materiale è garantito 12 mesi + 7 giorni di prova soddisfatti o rimborsati, ed è in pronta consegna. Noi vendiamo fatti, non parole. I nomi, i marchi e gli stemmi usati in questa pubblicità sono depositati e di proprietà delle menzionate aziende. NEWEL ne è solo il rivenditore, o il distributore, e ringrazia le medesime per l'utilizzo. I prezzi possono variare senza preavviso.



HARD DISK CARD:

per A2000 in modo MS-DOS (MECCANICA MINISCRIBE, CONTROLLER WESTERNDIGITAL)
20 MB L. 639.000
33 MB L. 799.000
40 MB L. 969.000
20 MB HARD DISK L. 539.000



DIGITALIZZATORE DI IMMAGINI IN TEMPO REALE (SEMIPRO)

vari colori, livelli 2-16 L. 179.000

Versione COMMODORE, ATARI ST, AMIGA ecc.

ALCUNE PROPOSTE

KICKSTART 1.3 SU ROM PER AMIGA

(2MB di memoria EPROM) con possibilità di mantenere il vecchio sistema L. 149.000

PROGRAMMATORE EPROM PER AMIGA (fino a 512 EPROM) L. 239.000

PROGRAMMATORE EPROM PER CBM 64 (fino a 512 EPROM) L. 239.000

TAVOLETTA GRAFICA L. 600.000

GRABBER (tempo reale) L. 390.000

INTERA MAINBOARD per trasformare il tuo PC XT in AT (MOTHERBOARD) 6/12 MHz L. 568.000

MOTHERBOARD

XT 4/18/10 MHz L. 170.000

CAVO FLIGHT si può giocare tra due computer (Amiga o PC) a Flight Simulator o ad altri giochi per due L. 23.900

STAMPANTI:

COMMODORE

MPS1200/1250 L. 479.000

MPS 1500 L. 549.000

STAR LC 10 B/N L. 510.000

COLOR L. 610.000

NEC 2200 P6-P7 Telefonare

AMSTRAD Tutta la serie

INOLTRE PER GLI APPASSIONATI POSSIAMO FORNIRE PC XT/AT/386 A PREZZI STRACCIATI (RICHIEDERE IL CATALOGO STAIL ELECTRONIC)

OFFERTE SPECIALI

SERIE DI CAVETTI PER COLLEGAMENTO PC e/o C-64 AL 1084/8833 L. 19.000

INTERFACCIA PARALLELA GRAFICA PER C-64/128 L. 99.000
SERIALE L. 59.000

PROGRAMMI ORIGINALI PER COMMODORE (THE MANAGER, LOGO, CALC RESULT, GEOS, BASIC) L. 39.000

NASTRI INCHIOSTRO PER 80L L. 9.900

CARTRIDGE EMULATORE CP/M PER C-64 L. 29.000

INTERFACCIA IEE 488 L. 29.000

FILTRO ANTIDISTURBO PER COMPUTER L. 19.000

REGISTRATORI ORIGINALI PER C-64 L. 43.900

PRONTA CONSEGNA DELLE SEGUENTI MARCHE AI PREZZI MIGLIORI, E CON GARANZIA DELLE CASE FABBRICANTI E INTERNA

AMSTRAD Star NEC Seagate Commodore sinclair ATARI SANYO

NOI TI DIAMO PRODOTTI DI MARCA AL PREZZO DEI PC TAIWANESEI

The WORLD

UNA CASA PER DUE

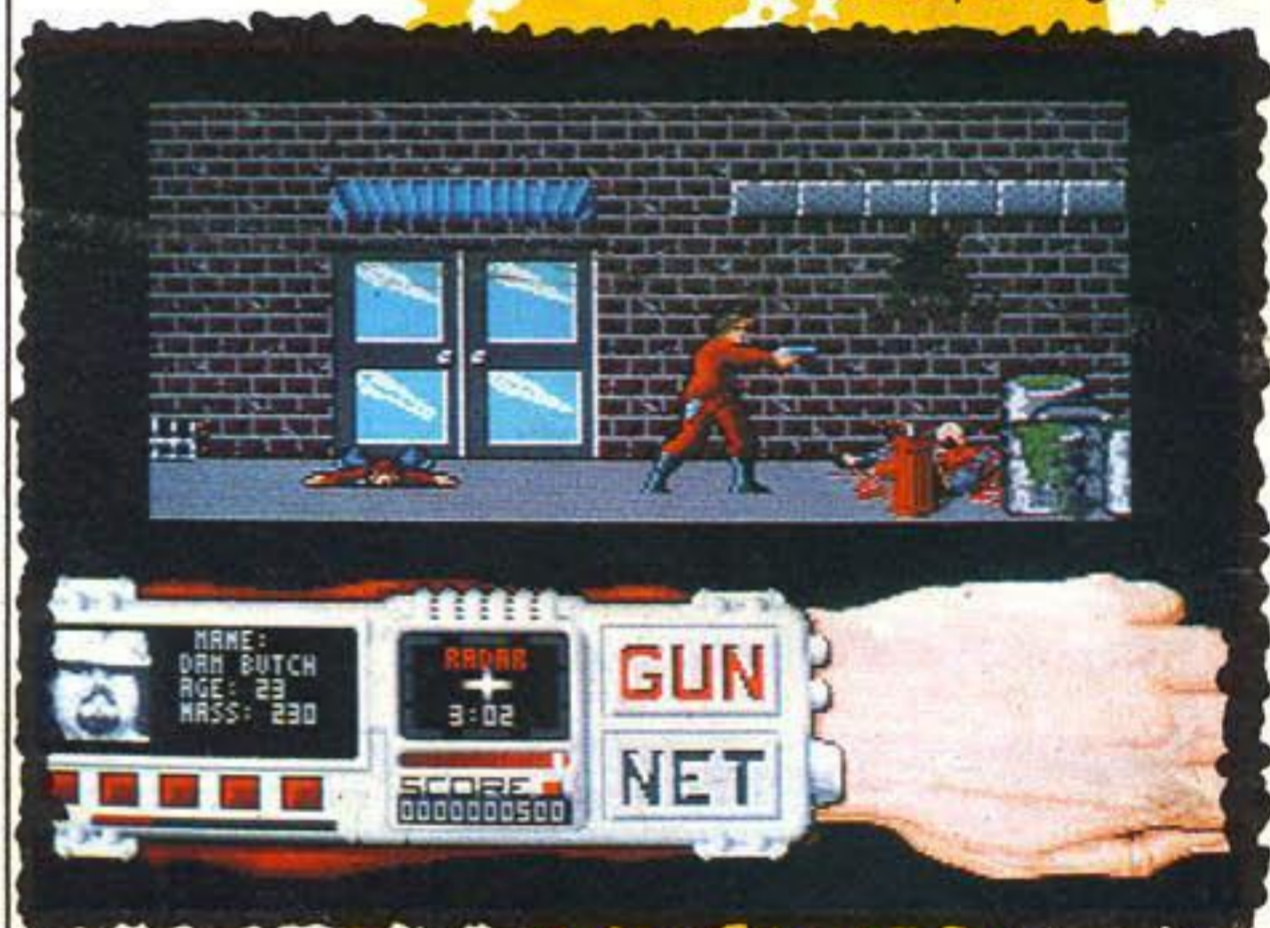
Dominic e Mark, meglio conosciuti sotto il nome Domark, hanno annunciato l'uscita di una nuova etichetta per i loro giochi, la Tengen. Cosa comporta tutto questo? Beh, questi due ragazzi si sono beccati tutti i diritti sulle conversioni per i vostri computer casalinghi di tutti gli ultimi coin-op Atari e cioè APB, Xybots, Vindicator's, Dragon Spirit e Toobin'. Quest'ultimo in particolare è, a quanto pare, il preferito dei nostri colleghi inglesi Maff e Gordo (per chi non si fosse ancora abituato alle nuove sigle M.E. e G.H.), i quali non riuscivano a staccarsi dal PC show — e non dovrebbe dare neanche troppe difficoltà per la conversione: si tratta infatti di un classico shoot'em up a scorrimento verticale in bermuda e ciambella di gomma. L'unica differenza è che lo scrolling non è più verso l'alto ma verso il basso. Vi trovate infatti a discendere un fiume popolati da orribili bestiacce sia in acqua che sulle rive (se volete saperne di più sui coin-op leggete The Games Machine...) (pubblicità spudorata! NdR).



BLASTA TU CHE BLASTO IO

Lo sapevo! Quelli di The Games Machine non si sbagliano mai (beh, non esageriamo, adesso; NdDE). Già dal primo numero era venuto alla ribalta lo scottante argomento della violenza nei videogiochi, con una nuova, inquietante puntata sul numero di

Qualcuno starà già brontolando, ma possiamo assicurarvi che la cosa non è tanto esagerata: avete sentito parlare di quei due giochi di pubblico dominio (PDS, Public Domain Software) intitolati "Smash the Jews" (Distruggi gli Ebrei) e "Nazi"? Lo scopo del gioco è



Febbraio... ed ecco che il tema diventa internazionale!!! Non stiamo esagerando: ci è giunta voce di un'associazione (la ICAGE, International Coalition Against Violent Entertainment — inutile tradurlo, basta un dizionario tascabile; NdR) ha scritto, in un rapporto recente, che gli smanettoni sono quelli che più spesso degli altri menano i compagni di scuola, esponendo la ferma intenzione di intervenire contro la produzione e soprattutto la diffusione di software violento.

quello di deportare semiti in campi di concentramento fino a provocarne la completa 'estinzione' — naturalmente si tratta di giochi 'censurati' nella Germania Occidentale ma che riescono a raggiungere (per le 'solite' vie) un po' tutta l'Europa, e spesso contengono indirizzi di associazioni neo-naziste e antisemitiche. Purtroppo non si tratta di fenomeni isolati, e l'argomento (dopo le recenti polemiche sui giocattoli 'violenti') non si è ancora esaurito, anzi...



Chi cammina sulla Luna?

Beh, questo ragazzo ha venduto all'incirca 40.000.000 di copie del suo album, ha vinto ben 8 Grammy ed ha avuto riconoscimenti per il suo successo da Ronnie "Bonzo" Reagan in persona. Avete capito di chi stiamo parlando, no? Allora tornatevi a letto,

avete bisogno di una buona dormita, perché stiamo parlando di Michael Jackson e del suo film Moonwalker, di cui i celerissimi individui della U.S. Gold si sono già beccati i diritti, a presto per la preview quindi.

CHI HA FIRMATO ROGER RABBIT?

L'Activision, ecco chi. E' lei che lo distribuirà, almeno in Inghilterra, anzi là è già disponibile per Amiga e questo fa ben sperare per rapido arrivo anche in Italia. Tutti coloro che ci avevano scritto e telefonato ansiosi di trovarlo nei negozi ora potranno dormire sonni tranquilli...

La seconda grande notizia per l'Activision riguarda la conversione del brillante gioco Sega TIME SCANNER, che dovrebbe uscire (sempre in Inghilterra) in Aprile. Si tratta di un pinball, ma con una differenza: quattro livelli, ognuno dei quali diviso in due schermi, e l'ingresso al successivo avviene tramite un tunnel del tempo! I quattro livelli, per vostra informazione, sono: Volcano, Saquarra, Ruins e Final ma quelli dell'Activision vi hanno aggiunto un bonus screen che dovrebbe essere una nuovissima variazione sul tema Breakout (ma non ne avevamo parlato in un 'vecchia' preview? NdDE).



ED'S CORNER

(per la serie "Ma com'è modesto quest'uomo quiz..."; NdDE)

Capita sempre così... Non avevo ancora finito di fare salti di gioia per le esclusive galattiche del numero scorso, che l'ombra minacciosa della S.R. (Sfiga Redazionale) si era abbattuta sui nostri uffici (l'ho sempre detto che porti sfiga; NdDE), facendoli piombare in una tetra oscurità nella quale i redattori si aggiravano lamentandosi.

Purtroppo, tutti avrete notato gli innumerevoli errori del numero precedente: siamo andati dalle foto sfuocate alle sigle dei recensori tagliate, da alcune "faccine" (noi li chiamiamo amichevolmente "santini") palesemente fuori posto (pag. 40) ad interi paragrafi omessi.

Certo, altre riviste avrebbero considerato cose come queste normali, ma noi siamo Zzap!, non (Riempire con il nome della vostra rivista meno preferita), e quando non ci riescono cer-

ti effetti speciali rimaniamo delusi almeno quanto voi. Per questo numero, abbiamo preso in ostaggio i bambini del fotolitista e gli abbiamo giurato che li costringeremo a giocare a Nato Assault Course e Geos 117 tanti giorni quanti saranno gli errori che dovessero apparire su questo numero: speriamo che la minaccia abbia effetto e che almeno gli errori di fotocomposizione non riescano ad arrivare sulle vostre pagine.

Per quanto riguarda gli articoli e le recensioni, i nostri sempre più numerosi redattori sono stati spremuti al massimo, e quello che trovate su questo trentaduesimo numero di Zzap! (il nono della Nuova Redazione) è veramente il meglio che potevamo offrirvi in questo periodo ancora molto poco movimentato dell'anno.

Sono sicuro che ci avete già perdonato, e ci aiuterete con la vostra pazienza a far migliorare sempre più la "nostra" rivista, ormai quasi completamente italiana. Amici come prima?

Fabio Rossi

LO SAPEVATE?

...che sul prossimo numero di Zzap! torna la rubrica dei giochi S.E.U.C.K.?

...che diverse case di software sono ritornate a produrre la versione MSX e Atari 8-bit dei videogames di successo?

...che Zzap! sta per inaugurare delle nuove rubriche molto, molto piccanti?

...che la Sublogic ha prodotto un Flight Simulator per MSX SU CARTUCCIA?!?

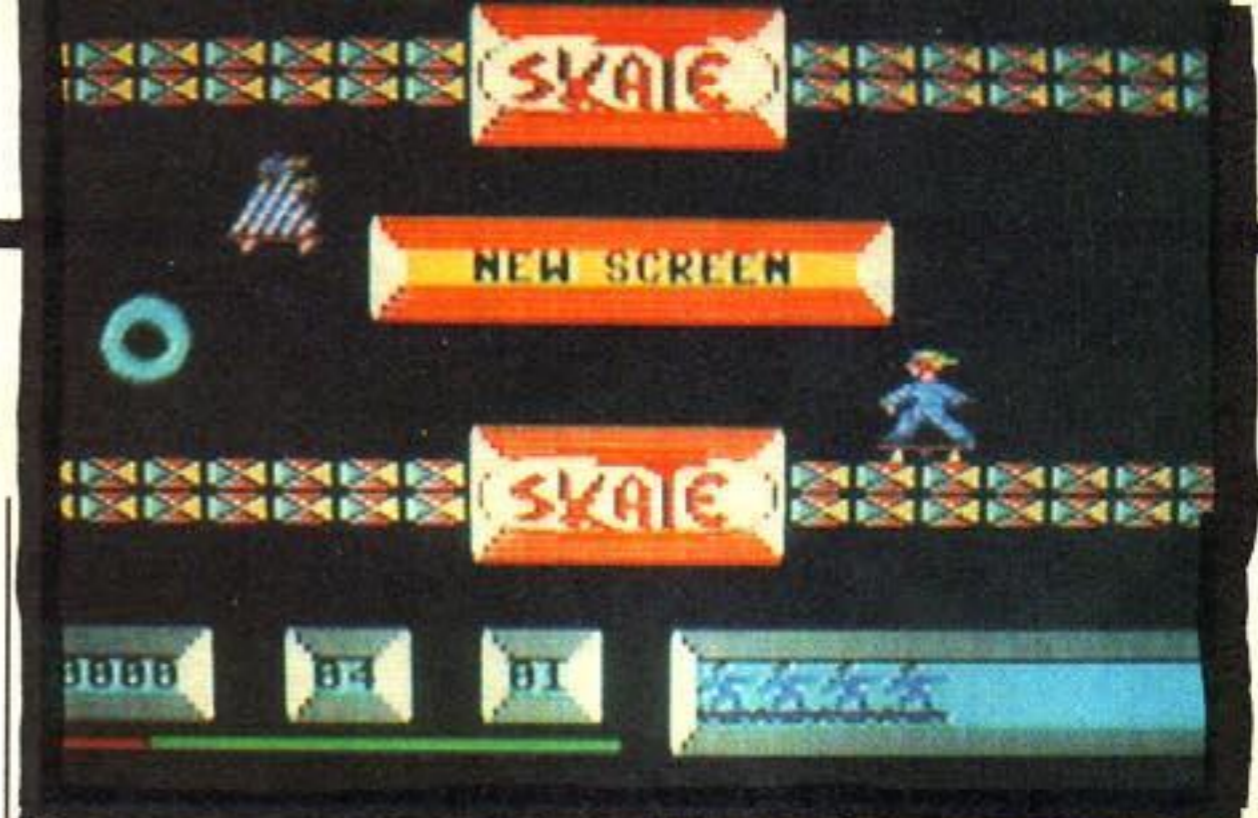
... che sul prossimo numero di Zzap! troverete queste e MOOOLTE altre cose?!?!? (beh, adesso lo sapete...)



BUDGET

Skateboard Joust

Firebird, per C64



Che coraggio! Realizzare una schifezza del genere non è cosa da tutti, ed è sicuramente impegnativo riuscire ad ideare (e successivamente programmare su computer) una simile fesseria.

Skateboard Joust, che probabilmente è stato partorito da una mente (umana?) in preda al delirio, è identificabile come uno sport ambientato nel futuro. Il giocatore comanda un losco figuro che VOLA su di uno skateboard (miracoli della tecnologia!) in una arena spaziale. Lo scopo è di eliminare i vari contendenti/alieni facendoli "spiacciare" dal fidato skateboard (un'arma potentissima). Tutto ciò si ottiene saltando (=premendo FIRE) e stando attenti all'omino che non deve finire addosso a qualche nemico.

La prima cosa che si realizza non appena terminato il penoso caricamento (in cui il programmatore si rammarica di non essere riuscito a far funzionare il Cyberload con la sua schermata grafica), è che questo gioco NON RAPPRE-

SENTA ASSOLUTAMENTE NIENTE! Spiegatevelo voi, se ci riuscite, cosa significa VOLARE con uno skateboard in un'arena in cui uscendo da un lato dello schermo si appare dalla parte opposta... Come dite? Niente? ...esatto! Comunque, nonostante il timido tentativo di salvare questo mucchio di byte inserendo dei bonus, Skateboard Joust è e rimarrà una mera SCHIFEZZA. Per quanto riguarda la realizzazione, l'unica cosa memorabile (in senso negati-



Li alla Telecomsoft devono avere dei grossi problemi. Nascondendosi dietro alla label Silverbird, riescono a far uscire una schifezza dopo l'altra. Non riesco a spiegarvi come si possa permettere la pubblicazione di Skateboard Joust. Colui che decide se un gioco è all'altezza della pubblicazione non doveva essere molto normale. I casi sono pochi: o veniva minacciato, o era incapace di intendere e di volere, o il livello della Silverbird è proprio questo. Se vi dovesse capitare malauguratamente di vedere Skateboard Joust ricordatevi che dovrete andare avanti con i calmanti per un po' di tempo per poter dormire.

vo) è il pessimo fondale che si limita ad essere composto da due barre orizzontali con in mezzo scritto: SKATE. Pessimo! Una passabile musicchetta dello schermo dei titoli conclude questo excursus attraverso la mente contorta del designer di Skateboard Joust. Come se non bastasse, il tutto è completamente INGIOCABILE e non è così facile "sganciarsi" dallo skate e colpire gli alieni. Per concludere: un prodotto che addirittura arriva a "sprecare" una cassetta altrimenti utilizzabile per registrare qualcosa di meglio.

PRESENTAZIONE 55%
Incredibile! Contiene le istruzioni in italiano: sui giochi di buona qualità mancano, su quelli scarsi invece...
GRAFICA 43%
Normalissimi sprite che non fanno né caldo, né freddo.
SONORO 62%
Trascurabile musicchetta nello schermo dei titoli, blandi FX durante il gioco.
APPETIBILITA' 30%
Da un'idea pessima è difficile generare un gioco buono: niente vi può spingere a giocarlo...

LONGEVITÀ 23%
...e niente vi obbligherà a rifarlo (anche perché non lo comprenderete), neanche una pistola alla tempia!
GLOBALE 42%
Se vi capita di vederlo sul banco del rivenditore SOFT-CENTER, voltate lo sguardo da qualche altra parte, vi potrebbe venir voglia di darvi gli occhi! Siete avvertiti!

Ball Blasta

Zeppelin, per C64

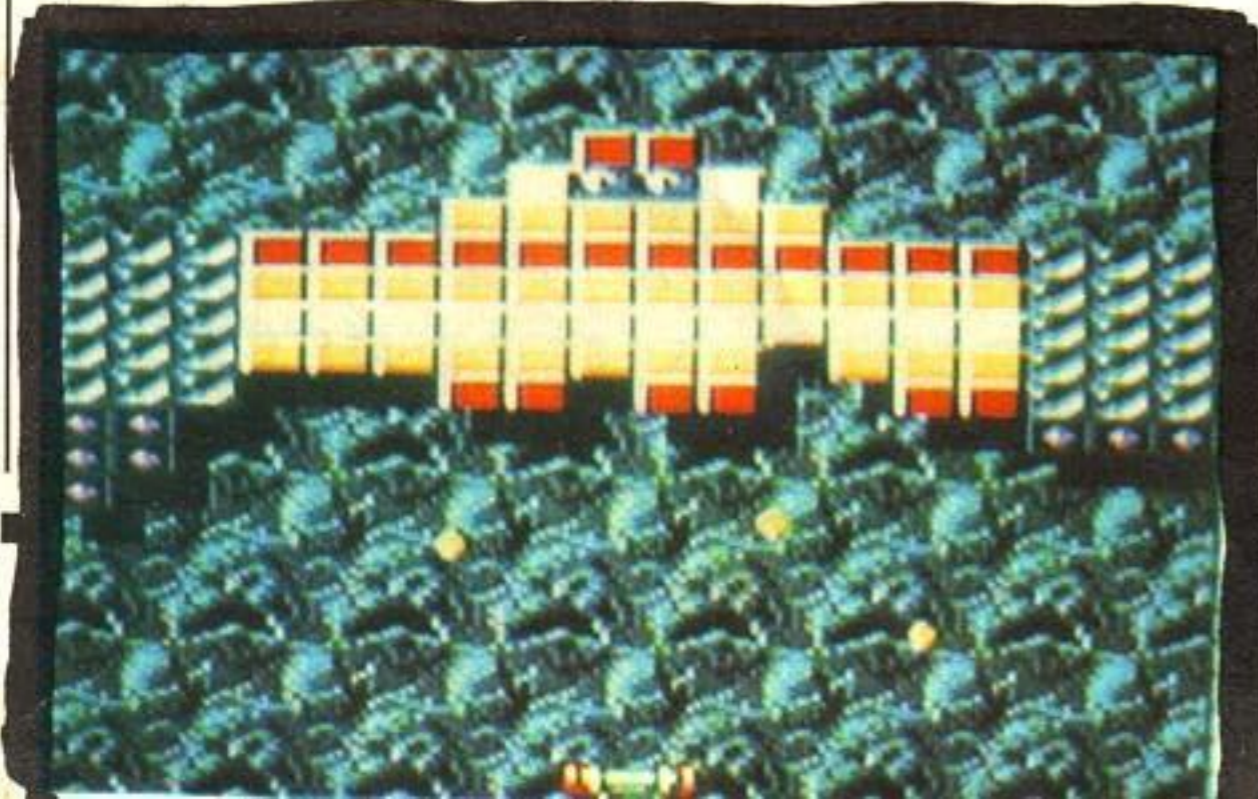
In questa variazione sul tema Arkanoid della Zeppelin il gioco comincia in mezzo ad un array di 61 schermi, con la classica racchetta, mattoncini che richiedono diversi colpi per essere distrutti e la pallina rimbalzante per lo schermo. Alcuni mattoni lasciano cadere soldi, bombe e diversi bonus che possono essere mol-

to utili per terminare il livello. Quando lo schermo viene completato, appare una mappa fatta a matrice dove dovrete scegliere un nuovo schermo adiacente a quello appena finito. La racchetta può essere anche potenziata tramite missili, allargamenti, magnetizzazioni, scudi, blaster ed anti-gen, che ferma il generatore di alieni. Questi sono selezionabili da un menu e vanno pagati con i soldi ottenuti durante il gioco.



Zlorfik! Un altro mese perseguitato dal budget! Per fortuna non sono tutti bruttissimi e questo Ball Blasta è sicuramente sopra la media. La grafica è estremamente psichedelica, con uno scrolling dei fondali da paranoia, dei colori tali da incenerire le retine e mattoncini pulsanti ovunque (c'è solo da chiedersi per quanto tempo un essere umano riesca a sopportare tutto questo). Tutto ciò, unito ad un gioco con tutte le caratteristiche proprie di Arkanoid, più qualcosina. L'unico problema è... TRAZ, il budget che preferisco tra i cloni di Arkanoid, quindi la mia raccomandazione è di orientarvi maggiormente verso quella direzione (se è ancora reperibile) qualora Arkanoid non vi fosse bastato.

PRESENTAZIONE 93%
Alcune sequenze impressionanti e di facile utilizzo nella scelta delle opzioni.
GRAFICA 82%
Bella grafica ovunque, ma lo scrolling dei fondali può essere motivo di distrazioni.
SONORO 91%
Musica di buon livello con dei validi effetti metallici durante il gioco.
APPETIBILITA' 89%
Giocabilissimo sin dall'inizio come molti dei giochi Arkanoid, ma con più materiale che cattura l'interesse.
LONGEVITÀ 82%
Gli schermi sono un po' più facili della media, ma gli schermi dei mattoncini alla lunga diventano ripetitivi.
GLOBALE 87%
Un brillante remake di Arkanoid dagli stessi di Dragonus.



1000 Soccer



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

ITAL
VIDEO



VIALE BERTI C. PICHAT, 26
Tel. 051 / 41.67.47
BOLOGNA (ITALIA)

C. 64/128
AMIGA 500
ATARI ST

ROBOCOP™



Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge — PART MAN — PART MACHINE — ALL COP... ROBOCOP.

ROBOCOP. TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Marzini, 15 - Casagrande (VA)



BUDGET a Go-Go!!!

Dopo due mesi di compilation, sembra che le software house abbiano pensato bene di abbandonare le raccolte in favore di budget game e re-release. Anche questa volta non impazziamo dalla gioia, tuttavia i nostri lettori hanno il diritto di sapere quel che offre il mercato, e così...



GHOST HUNTERS

Code Masters, per C64

Dum-dum-diddly-dum-dum-dum - Who you gonna call? GHOST HUNTERS! Beh, forse no. Questo gioco da quei pervertiti della Code Masters vi vede correre in giro per una casa infestata cercando di salvare il vostro fratello rapito. Tutti i tipi di fantasmi vi sbarrano la strada, ed anche se alcuni di loro possono essere eliminati con la vostra arma a raggi (L'abbiamo già vista da qualche parte... Ed.), lasciarli da soli per troppo tempo fa diminuire la vostra energia vitale.

Per quanta fatica facciamo, non riusciamo a comprendere la strategia di mercato della Code Masters. Vogliamo dire che a **** lire potrebbe anche essere stato interessante, ma a questo prezzo Ghost Hunters rimane solo una porcheria troppo costosa. La giocabilità è inesistente a causa del pessimo sistema di comandi, con il mirino che schizza dappertutto. Un titolo che sarà apprezzato solo da mamma Darling, temiamo.

GLOBALE 35%

Grybbli's Special Day Out

Rack-It (riproposta), per C64

Considerato per molto tempo uno dei classici del 64, questo "carinoso" gioco di Andrew Braybrook è finalmente disponibile ad un prezzo nei limiti della normalità. Per quelle cinque o sei persone che non sanno ancora di che cosa si tratti, ecco un riassunto delle puntate precedenti... Grybbli è un personaggio con un piede solo che vive sul pianeta Blagbo. Sul pianeta vive anche Seon, il malvagio mutante Blagboriano, il cui massimo divertimento è di rapire i piccoli gribblets.

Dovete trovare tutti i gribblets e nasconderli in una caverna prima che Seon li riesca a trovare.

Grybbli's Day Out non ha perso niente del suo fascino originale dai tempi in cui fu pubblicato per la prima volta nel 1985, ed ora che le routine di scrolling sono state un po' perfezionate è addirittura negli standard attuali. Anche se avete l'originale, compratelo.

No, stavamo solo scherzando.

GLOBALE 89%



BUDGET TEST

Jocky Wilson's Darts Challenge

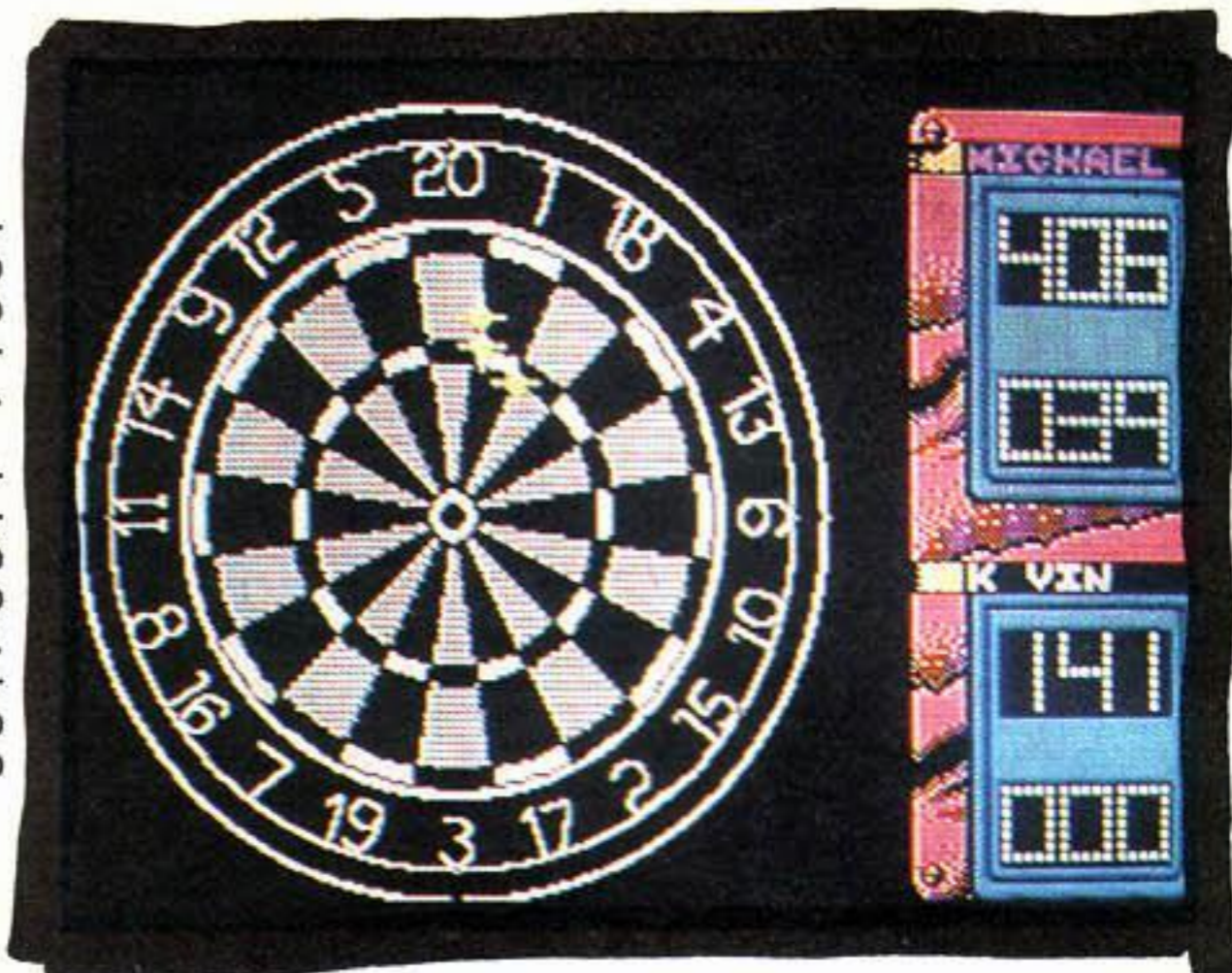
Zeppelin, per C64

Lo sport delle freccette non è mai stato considerato terribilmente bene qui da noi, ma la mania inglese per questo gioco da pub è tale da aver fatto nascere parecchi titoli di questo genere, ed avvicinarsi ad essi può essere una buona introduzione a quello che in fondo è un passatempo simpatico. Ci sono opzioni per un torneo, per una sfida uno contro l'altro e per una partita di "Round The Clock", in cui bisogna colpire nell'ordine da uno a venti i settori numerati

del bersaglio. Un cursore levita sul bersaglio, ed il vostro compito è di tenerlo fermo abbastanza da mirare un colpo decente - facile? Ehm... no.

La presentazione non è malvagia (anche se con un sonoro pessimo) e l'intera cosa è ben studiata - se vi piacciono questo genere di divertimenti. Uno dei migliori giochi di freccette mai prodotti, ma legato al gusto britannico per questo sport.

GLOBALE 73%



MASTER BLASTER

Zeppelin, per C64

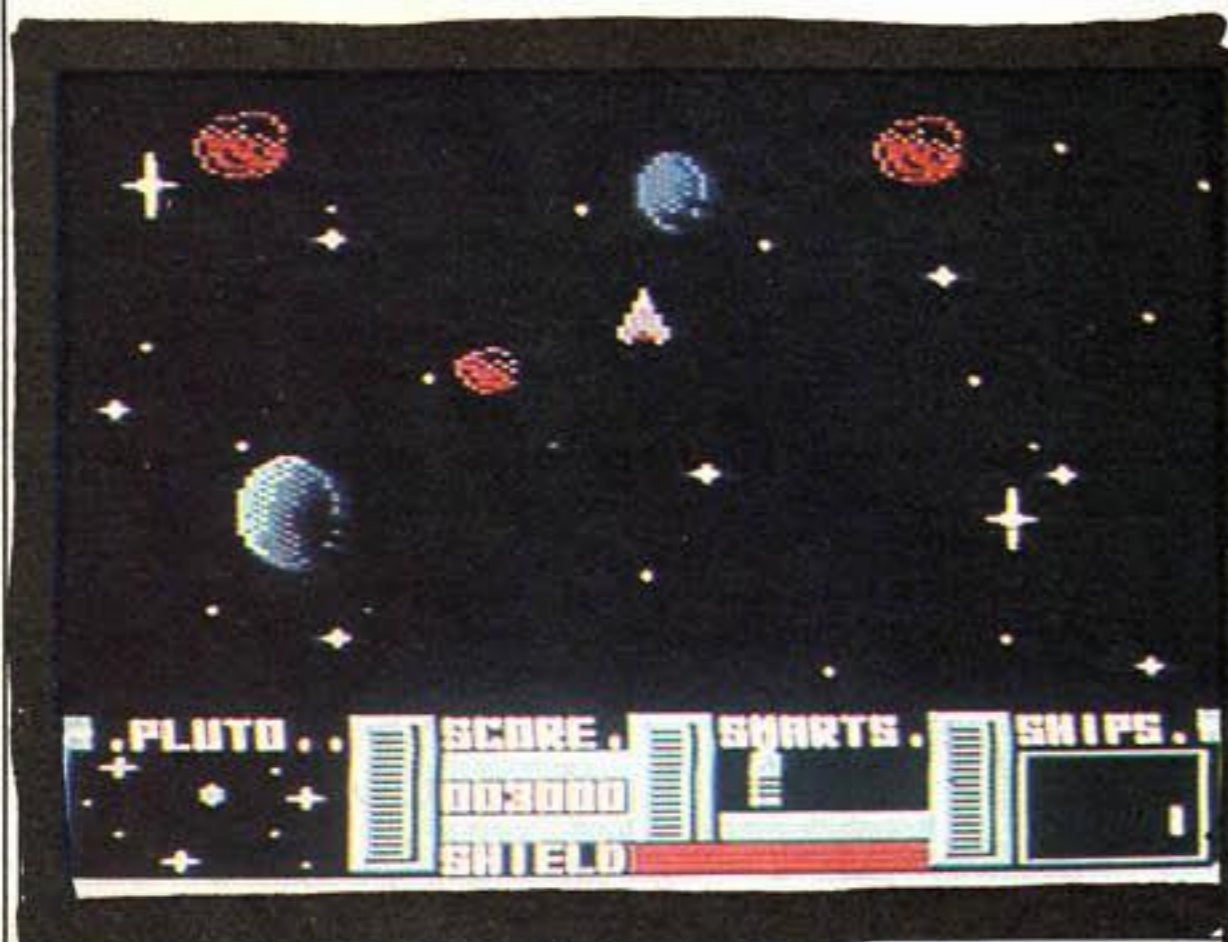
Questo gioco non si fa notare certo per la sua originalità, dal momento che è estremamente simile ad un gioco con un'astronave rotante ed un sacco di asteroidi che preferisco non citare. No, non io, ho detto, per nessuna ragione al mondo. Okay, l'ho fatto.

La trama vi mette nel ruolo di un difensore che deve ripulire il Sistema Solare da un sacco di asteroidi noiosissimi - la struttura, comunque, consiste di girare come delle trottole

per blastare gli asteroidi in pezzi. Se siete davvero bravi potete persino combattere contro l'astronave madre. Ehm... Beh, è tutto qui.

La grafica di Master Blaster è parecchio deboluccia, ma il suo punto più debole è la monotonia della sua struttura. La zeppelin sembra essersi messa a clonare vecchi successi da bar, e naturalmente ha fallito. Un titolo debole per una ditta con degli standard tanto alti.

GLOBALE 37%



GOLF MASTER

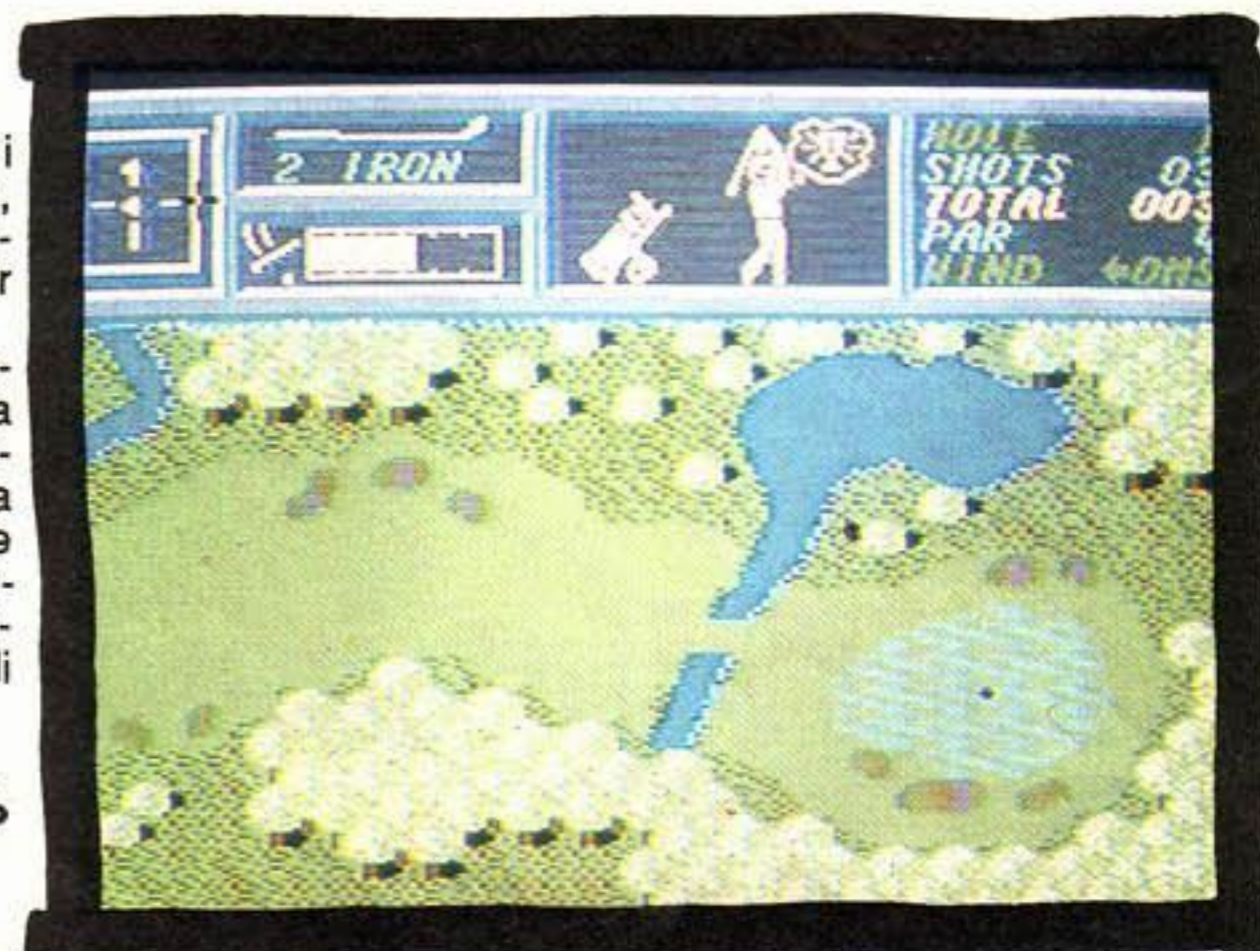
Rack-It, per C64

Per quanti sforzi abbiamo fatto, non c'è stato modo di evitare che una parolina diabolica ci venisse in mente (e di conseguenza venisse scritta qui). Quella parola è... Leaderboard! Golf Master non è quella grande schifezza che temevamo, ma non raggiunge certo i vertici dei simulatori sportivi. In ogni caso, è diverso dagli altri. Scegliete la mazza e la forza e la direzione del colpo prima che la palla cominci a muoversi, così c'è molta poca abilità ri-

chiesta al giocatore. Definite i parametri che vi servono, premete il pulsante e 18 buche dopo siete una superstar (o forse no).

Tutto questo può andare bene per una mezz'oretta fra amici, ma Golf Master semplicemente non ha abbastanza complessità per durare. Se non avete ancora Leaderboard (ma dove siete stati sino ad oggi?) con questi soldi compratevi quello. Fidatevi.

GLOBALE 45%



Il nuovo **GEOS**TM 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

GEOS

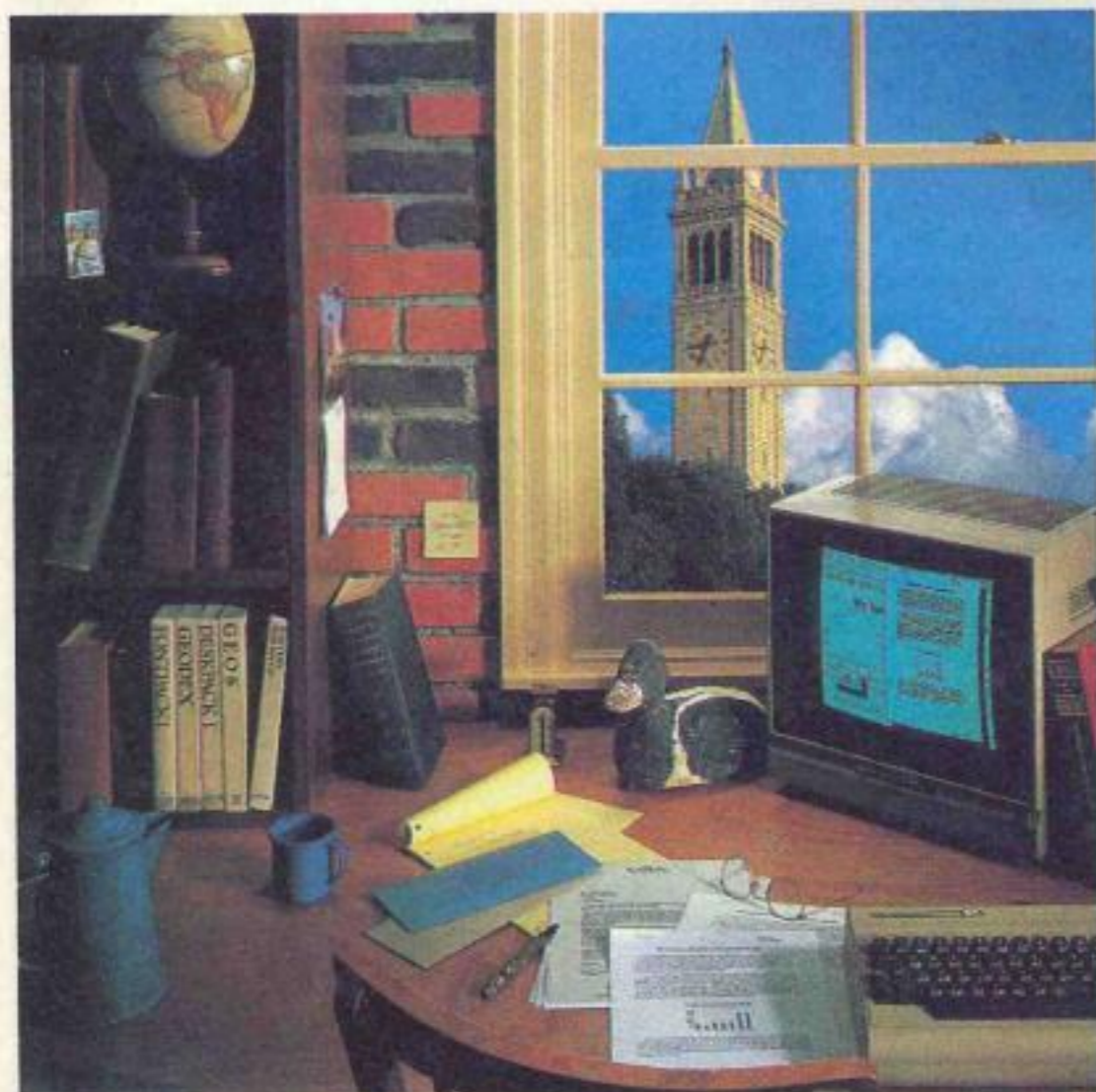


GEOS 1.3 - L. 49.000

Comprende:

desk Top: organizzatore e gestore di archivi
disk Turbo: veloce caricatore di archivi
geoPaint: potente compositore grafico
geoWrite: elaboratore di testi basato sulla grafica, facile da usare
Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatrice, taccuino, album di fotografie, album di testi.

GEOWRITE WORK SHOP

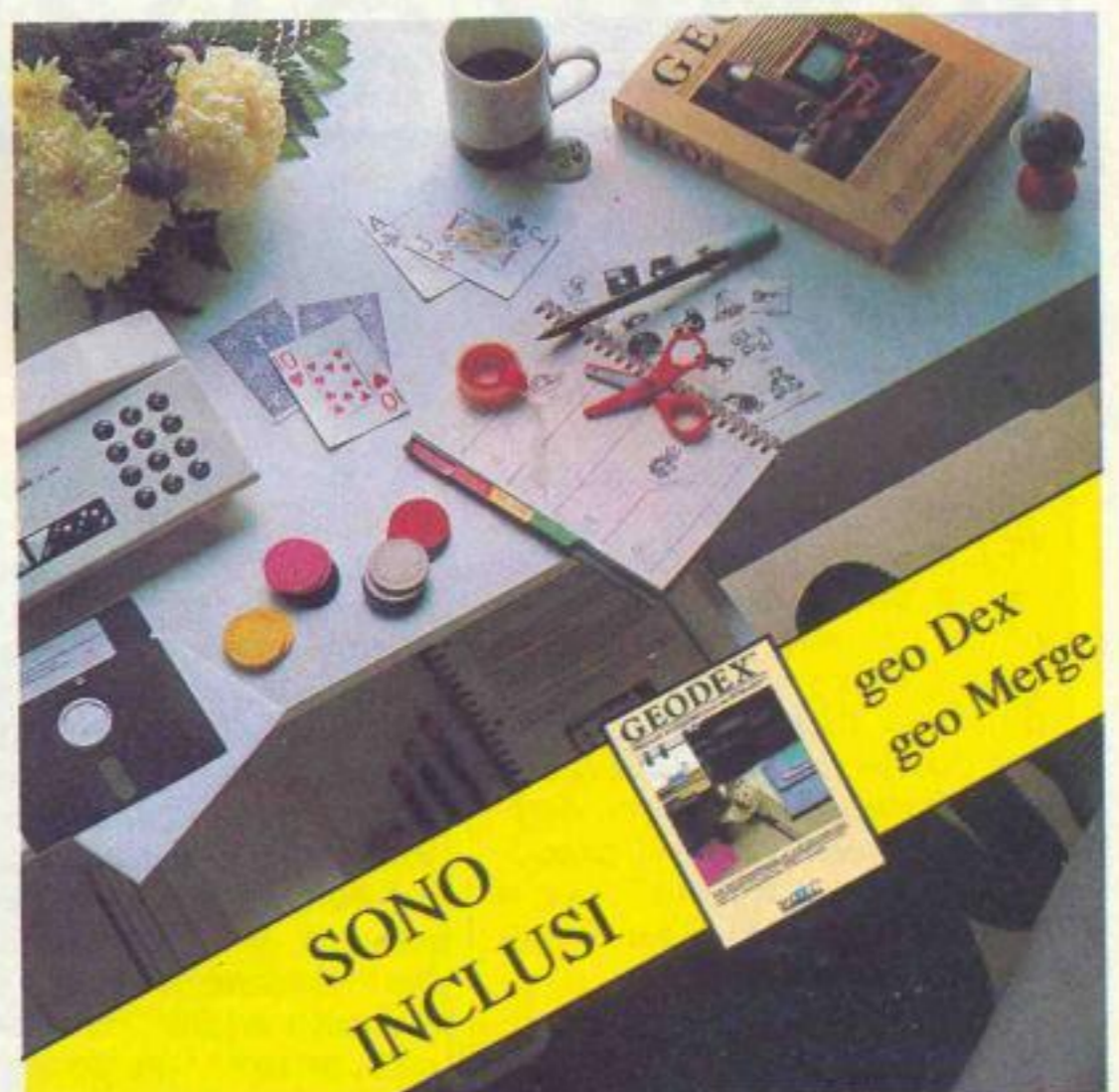


L. 49.000 - Comprende:

GeoWrite 2.1TM: Elaboratore di testi avanzato.
geoMergeTM: Programma sofisticato di gestione della corrispondenza.
geoLaserTM: Supporto della stampante LaserWriterTM Apple®.
Text GrabberTM: Smistatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori

Più: Nuovo deskTopTM, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolonne

DESK PACK



SONO
INCLUSI

geo Dex
geo Merge

BERKELEY
Softworks

L. 69.000 - Comprende:

Graphics GrabberTM: Per la copia di grafici e materiale illustrativo
Icon EditorTM: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS
Calendar: Una segreteria per i vostri appuntamenti
Blak Jack: Vi sentite fortunati?
geoDexTM: Uno schedario elettronico
geoMergeTM: Per creare documenti in formati esclusivi

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



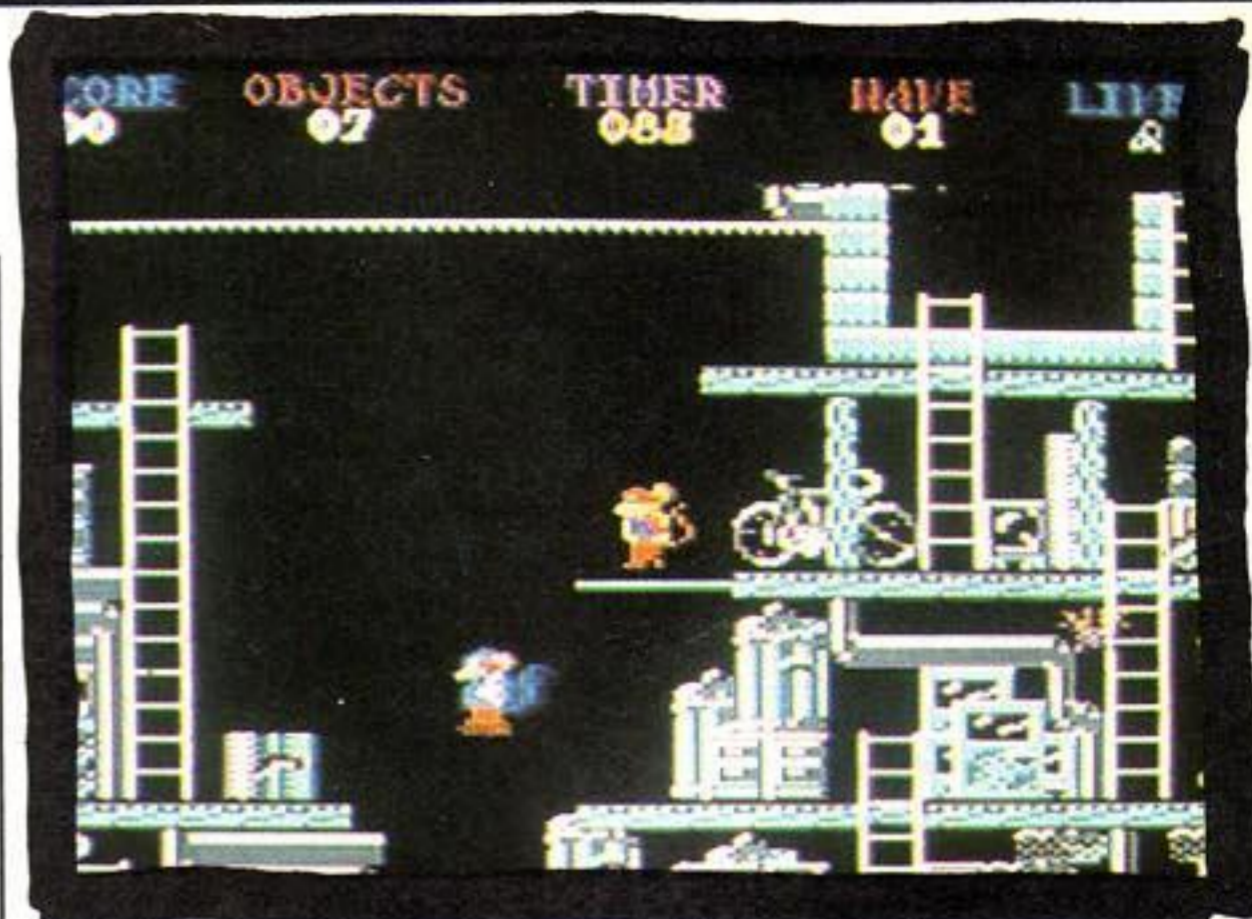
BUDGET TEST

Peter Packrat

Firebird/Software Creations, per C64

Dopo l'abbuffata di giochi del periodo natalizio (non tutti di buona qualità, purtroppo), ci ritroviamo già a Marzo e senza grossissime novità: ci dobbiamo accontentare dei budget. Il mercato dei budget è sempre florido, in qualsiasi periodo dell'anno, tuttavia, nascondendosi dietro un prezzo alquanto irrisorio, vi sono dei buonissimi

prodotti e il passato ci ha già riservato grosse sorprese. Basti pensare a SLIMEY'S MINE o SLAYER o ancora VIDEO CLASSICS, tutti economici che hanno sfidato i giochi a prezzo pieno, con grosse soddisfazioni. Anche questa volta mi sono trovato a recensire dei budget e devo dire in verità che non ne ero eccessivamente entusiasta, fortunatamente PETER PAC RAT si pone al di sopra dello stereotipo del budget-game: noioso e realizzato male. Il simpatico topolino protagonista proviene



direttamente dal gioco prodotto dalla ATARI GAMES nel 1984 il cui compito è quello di girovagare attraverso il pericoloso quartiere e raccogliere tutti gli oggetti "simpatici" che si incontrano (riconoscibili dal fatto che lampeggiano), evitare Riff Rat (il cattivone di turno), il cane del quartiere, Sticky il ragno, Slugger il pipistrello ed altri. Il quartiere è stato rappresentato trasformandolo in 2D, ossia il gioco è diventato un platform-game in cui la base dello schermo è rappresentata dalle fogne e l'apice dai cavi del telefono. PETER può vagare liberamente in tutto il paesaggio che scolla a seconda dei suoi movimenti, raccogliendo ogni cosa gli capita davanti.

La grafica non è niente male, considerando il fatto che un ambiente tridimensionale è stato trasformato in bidimensionale, e girare per lo schermo è molto divertente. Ci sono inoltre alcuni particolari veramente simpatici come il trampolino che fa saltare il topo fin sui cavi del telefono o le fogne in cui lo sprite si trasforma appositamente per poter nuotare. La musica e gli effetti sonori di TIM FOLLIN (la famiglia Follin è tutta esperta di musica su computer!) sono veramente allegri e mantengono l'atmosfera di un gioco-passatempo divertente, facile da giocare e molto ben fatto, sotto tutti gli aspetti. Probabilmente l'unica cosa che si potrebbe obiettare è appunto



OK, è un budget game, è realizzato bene, ha una grafica di buona qualità, ha un sonoro raffinato, porta a spasso il cane, non torna tardi a casa la sera(!), ma cosa ce ne facciamo nel

1989 di una conversione di un gioco del 1984? Niente? La TELECOMSOFT sicuramente la userà per vendere qualche copia e guadagnare un po' di soldi... Ma nella grande varietà di giochi esistenti (soprattutto budget) non penso valga la pena scegliere questo gioco e portarselo a casa. Forse (badate bene: FORSE!) potrebbe andare bene a giocatori di età non superiore ai 10 anni. Poverini quelli della Software Creations, dopo aver fatto BIONIC COMANDO, si sono ridotti a questo! (Ahahahahaha!)

JET BIKE SIMULATOR

Code Masters, per C64

L'avete visto? Avete visto quel fantastico programma intitolato Run the Gauntlet, quello dove i concorrenti si sfidano in gare su motociclette acquatiche? (Odio queste citazioni di programmi inglesi! Ed.)

Vi siete mai detti "Mi piacerebbe sfrecciare sulle onde come un celere delfino" ma siete sempre rimasti intimoriti dall'idea di bagnarvi? Beh, ora potete provare l'ebbrezza di correre su un idro-jet senza nemmeno dovervi preoccupare di una sola goccia d'acqua, con Jet Bike Simulator.

Si tratta di una gara fra quattro giocatori (di cui uno o due controllati da giocatori umani) su di un numero prefissato di



Code Masters Plus? Plus cosa? Forse si tratta della scatola più grande?

Beh, di sicuro non si parla di qualità, se mai c'è stata qualità nella roba del Darling. E' semplicemente BMX Simulator con una grafica peggiore ed un set di piste addizionali. Uno dei punti di forza di BMX Simulator era il suo prezzo bassissimo - ma Jet Bike Simulator non ha nemmeno quello, il che è molto triste dal momento che poteva trattarsi di un ottimo giochino economico. Tutti i soldi del suo prezzo per questa cazzatina sono davvero troppi.



Per piacere, piantiamola con i Simulator! Ormai l'ultima speranza della Redazione è che alla Code Masters si mettano a scrivere un Bel Gioco Simulator, che almeno ci illuda di avere di fronte qualcosa di decente. Per avere un'idea di questo gioco, dovete immaginarvi dei moscerini paraplegici che si agitano sullo schermo prendendo un sacco di capocciate contro gli elementi del fondale: la risposta dei comandi e la dubbia intelligenza del computer contribuiscono a creare un gioco in cui il traguardo si raggiunge solo per miracolo, e solamente se avete una visione di dieci decimi. Personalmente, non mi entusiasma l'idea di dover cercare col microscopio il mio personaggio sullo schermo, ed in tutti i casi certi sport sono decisamente più divertenti dal vero. Dove ho messo il mio Giochino Decente Simulator?

piste. Queste variano da un lungolago alla zona del porto (Ma non era "fronte"? Ed.),



l'eccessiva semplicità dello schema di gioco che indirizza il PETER PAC RAT alla nutrita schiera dei giocatori occasionali.

PRESENTAZIONE 55%

Semplice confezione "standard TELECOMSOFT" e niente istruzioni in italiano. Tutto qui.

GRAFICA 75%

Sprite chiari e fondali vari staccano questo gioco dalla massa dei budget di scarsa qualità.

SONORO 76%

Tim Follin della Software Creations è un vero professionista quando si tratta di fare il commento sonoro ad un gioco: i risultati sono molto orecchiabili.

APPETIBILITÀ' 74%

Lo schema di gioco semplice ed immediato ti trasporta subito nel vivo dell'azione...

LONGEVITÀ' 67%

...purtroppo la fantasia dei produttori originali di questo gioco non era molto fervida.

GLOBALE 69%

Una conversione che nessuno sperava di un gioco alquanto sconosciuto ma realizzata tecnicamente bene.

nelle quali dovete fare curve mozzafiato, affrontare ponti, salti e porte.

Ogni pista deve essere completata entro un dato limite di tempo per potere accedere a quella successiva, ancora più difficile.

PRESENTAZIONE 59%

Un paio di opzioni decenti ed una scelta del percorso, ma l'aspetto generale è laido.

GRAFICA 40%

Fondali piatti e sprite minimalisti parecchio lontani dal migliore degli schemi colore.

SONORO 30%

Musichetta discotecosa, sintesi vocale da ZX81 ed effetti patetici.

APPETIBILITÀ' 91%

Molto lontano dalle vette dei giochi sportivi, ma quasi divertente con un paio di giocatori.

LONGEVITÀ' 31%

Le piste addizionali e la versione per esperti possono aumentare leggermente la sua longevità.

GLOBALE 39%

Loffio.

Pasteman Pat

Silverbird, per C64

Chi si ricorda di quel vecchissimo gioco della Taskset intitolato Poster Paster?

Così pochi?!? Dovevo immaginarlo...

Per quei molti che non hanno mai sentito parlare del mitico gioco "dell'attacchino", diremo che sia il preistorico Poster Paster che questo Pasteman si basano sulla stessa nobilissima professione, e che il mestiere in questione è quella dell'"appiccicatore di poster". Il lavoro si svolge su di una

collata alla rinfusa, rendendo illeggibile la pubblicità su di esso. Poco male, direte voi, ma nonostante questo i vostri principali sembrano non aver preso con troppa filosofia l'errore, e vi hanno spedito a rimediare.

Armati di scala, solvente e spatola, vi avventurate in città per riposizionare il cartellone, ma una volta arrivati sul posto scoprite che non solo la parete è più grande del previsto, ma qualcuno ce l'ha anche a morte con gli attacchini e vi



grossa parete cittadina, su cui sono state già incollate le varie parti di un cartellone pubblicitario.

Il problema è che i grossi rettangoli in cui il cartellone è diviso sono stati purtroppo in-



Pasteman Pat non eccelle sicuramente per le sue qualità grafiche o sonore — appena acceso il Commodore 64 vi sembrerà di avere di fronte uno Spectrum e, con tutto il rispetto per questo computer, la cosa è abbastanza deprimente. I puzzle game costituiscono però una categoria a parte e, come già dimostrato ampiamente da Tetris, quello che più conta è il concetto di gioco. Questo non è particolarmente innovativo, una ricomposizione di puzzle come abbiamo già visto in Microkinetic e Poster Paster, ma il singolare movimento orizzontale e verticale richiede l'uso di una discreta quantità di neuroni per la soluzione anche di uno dei più semplici quadri. Forse per la ripetitività del gioco (la schermata da ricomporre è sempre la stessa, solo divisa in un numero crescente di pezzi), forse per l'eccessiva difficoltà che vi lascia sperduti e disorientati in un mare di pezzi senza riuscire a cavare un ragno dal buco... dopo qualche tempo si innesca uno spirito di crescente frustrazione che rischia di rovinare tutto il divertimento.

sta bersagliando con una nutritissima serie di oggetti.

Per muovere il poster il nostro eroe deve posizionarsi con la scala davanti ad uno dei rettangoli che lo compongono, che va poi fatto scorrere con la spatola in una delle quattro direzioni ortogonali. L'effetto di questa manovra è di far scalare anche tutta la fila o la

colonna di cartelloni ad esso allineati, e con l'aumentare delle dimensioni del cartellone diventa sempre più difficile muovere il pezzo desiderato senza catastofare nel frattempo il resto del cartellone. L'ultimo problema sta nello stretto limite di tempo che i principali del nostro Pasteman gli hanno assegnato, raggiunto il quale l'attacchino verrà inesorabilmente licenziato.



Sebbene il concetto di Pasteman sia ottimo, la sua realizzazione fa perdere molto alla

piacevole meccanica di gioco da puzzle game. Del cartellone è infatti possibile vedere solo una stretta finestra per volta, e sia il limite di tempo che la pioggia di oggetti che si abbatte sul Pasteman diventano degli ostacoli un po' troppo duri da superare sin dal secondo livello (e ce ne sono una ventina!). Indubbiamente, Pasteman rappresenta un ottimo acquisto per quella razza incredibile di giocatori che riescono ad impegnarsi in un complesso puzzle game ed a muoversi per tutto lo schermo evitando un mare di "cattivi" allo stesso tempo: per tutti gli altri, una prova prima dell'acquisto è quel che ci vuole.

PRESENTAZIONE 75%

Ottimo menu iniziale dal quale è possibile anche scegliersi il livello desiderato.

GRAFICA 76%

Molto colorata ed animata fluidamente, anche se il personaggio principale sembra essere uscito da uno Spectrum.

SONORO 66%

Pieno e vario senza essere sovrastante, come ogni altro aspetto del gioco.

APPETIBILITÀ' 62%

I puzzle game difficilmente affascinano a prima vista...

LONGEVITÀ' 82%

... anche se poi spesso vi tengono attaccati allo schermo per mesi.

GLOBALE 72%

Un puzzle game innovativo anche se con qualche problema nella realizzazione pratica.



BUDGET TEST

Rock'n'Bolt

Ricochet, per C64

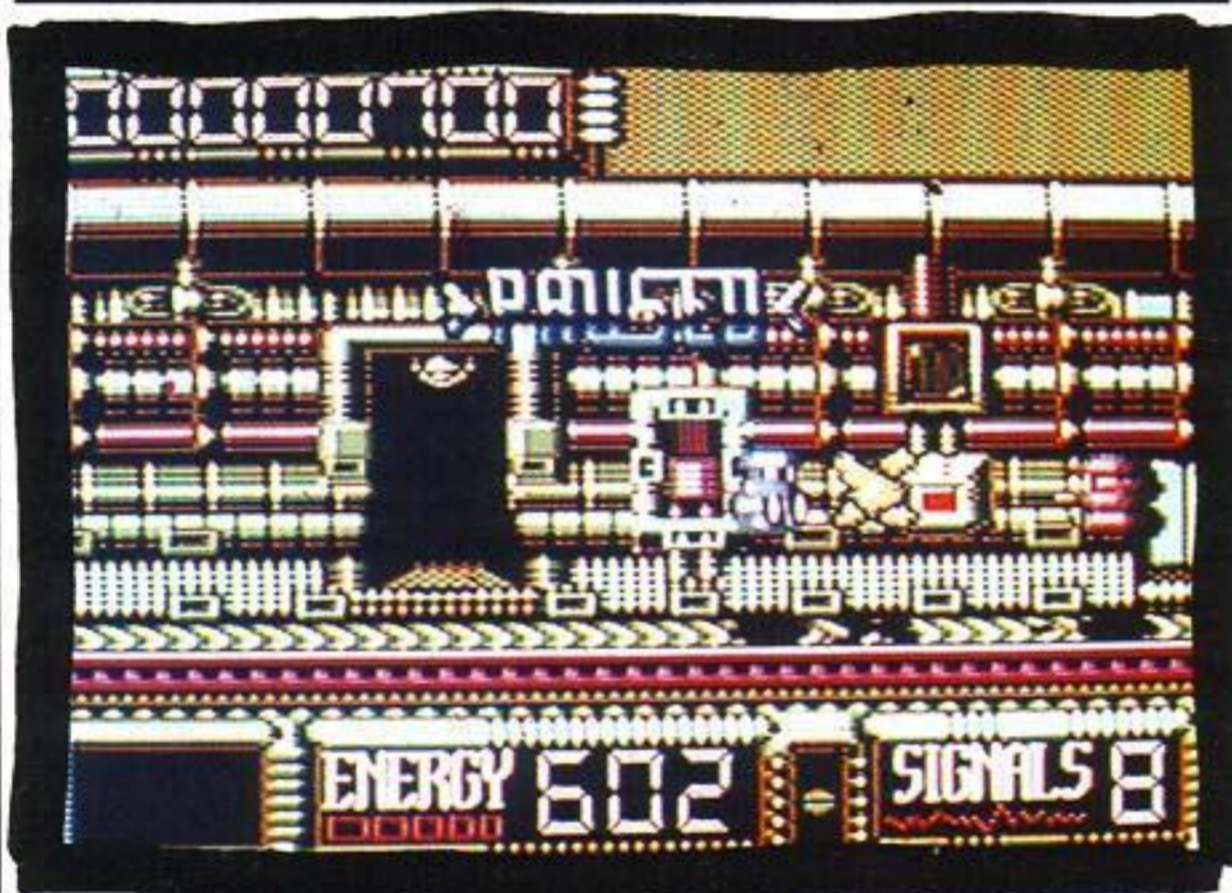
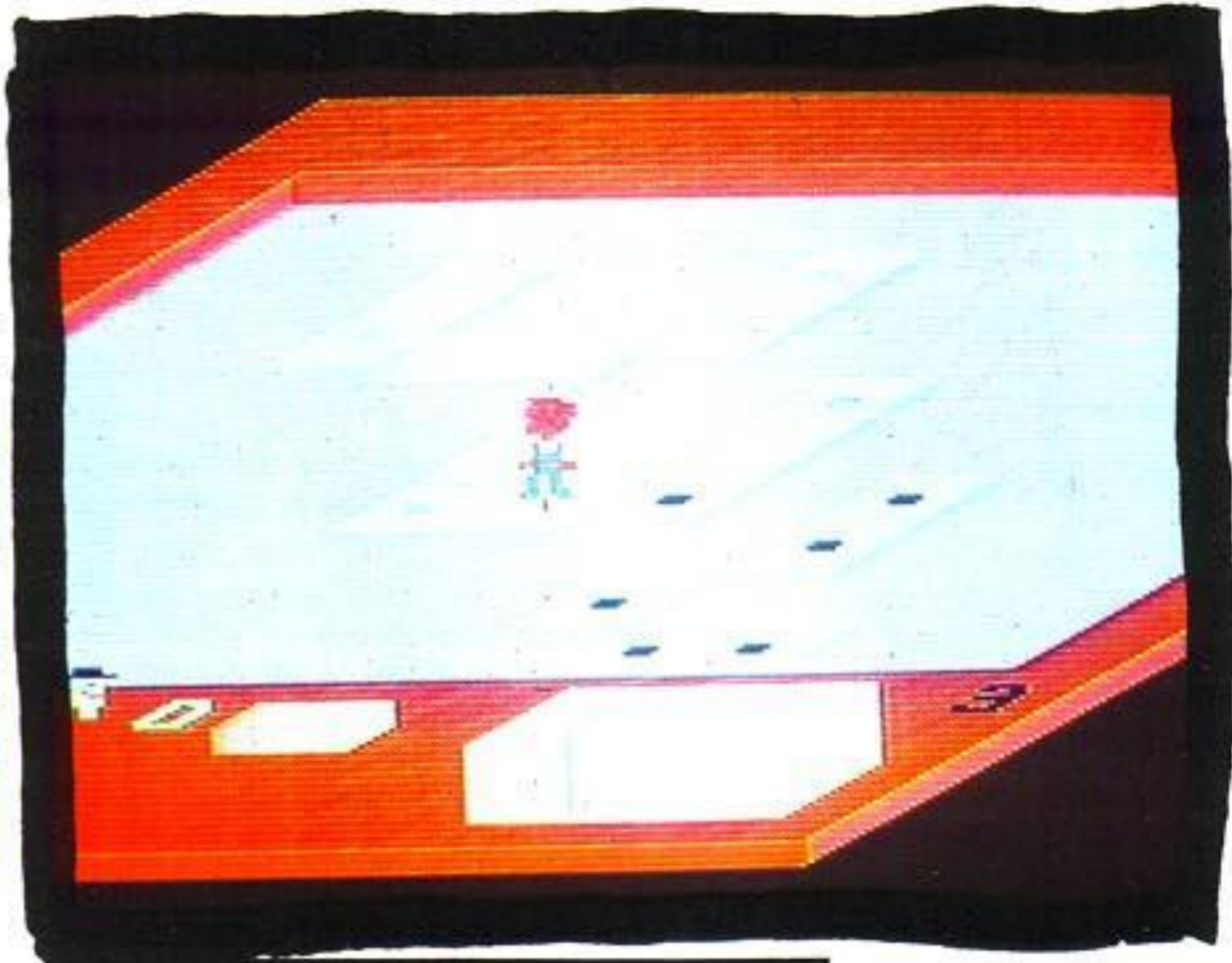
Louie il carpentiere si trova in un bel casino - deve imbullonare 100 livelli di grattacielo, ma ogni livello è un vero e proprio labirinto di putrelle mobili. Per ogni bullone che pianta, vengono aggiunti dei soldi alla sua busta paga, mentre per ogni pezzo sbullonato ne vengono detratti - per cui lavorate con attenzione. Non è certo il più difficile puzzle game che sia mai stato pubblicato - i primi livelli li potrebbe completare anche un cieco - ma vi terrà sicuramen-

te interessati per un po', a causa dei numerosi aspetti coinvolti.

Un pensiero veloce ed una combinazione di strategia e di approccio logico sono quel che serve, specialmente nei livelli più alti costituiti da più schermi uniti in maniera complessa.

Un giochino divertente nel senso più semplice della parola, che a questo prezzo va decisamente considerato.

GLOBALE 89%



SUPER HERO

Code Masters, per C64

Pensavamo che Super Hero ci mostrasse gente che se ne andava in giro in costume come Superman o Batman, ma NO! Il Super Eroe del caso tende più allo stile della mitologia greca - avete presente quei tizi che si svegliavano una mattina con dei poteri donatigli dagli dei?

Gli dei in questione hanno una particolare passione per un gioco in cui deve partecipare un campione umano: costui deve risolvere una serie di problemi ambientati in un labirinto di grosse dimensioni. Voi siete quell'eroe: il compito è pesante, ma ci sono alcuni oggetti che vi po-

trebbero aiutare, se li trovate. Le foto sulla confezione non erano tanto brutte, così ci eravamo aspettati un normale puzzle game in isometria. Quel che abbiamo trovato è stato invece un pessimo clone di Knight Lore con un sonoro mediocre, una struttura mediocre ed una grafica peggio che mediocre. Il personaggio principale non assomiglia per niente ad un eroe, ma più che altro a qualcuno cui sia caduta una cassaforte sulla testa! Ci sono venuti in mente un gran numero di giochi di esplorazione isometrici migliori di questo - tirate voi le conclusioni.

GLOBALE 43%

Steel

Rack-It

Senza adagiarsi un attimo sugli allori guadagnati con il loro recente Slayer, gli autori di quel programma da Medaglia d'Argento se ne escono con questo Steel. L'azione prende luogo in un enorme complesso di corridoi (l'ideale per gli amanti delle mappe) pieni di una miriade di cattivissimi robot che se ne svolazzano come il VINcent di Il Buco Nero (Black Hole, ve lo ricordate?). Dovete attraversare i corridoi muovendo dei generatori e modificandone i segnali attra-

verso un sottogioco che assomiglia molto all'ultimo quadro di Phoenix.

La grafica di Steel è eccellente, con un sacco di fondali colorati e metallici al punto giusto. Lo schema di gioco è piuttosto strano, ma tuttavia è veloce e divertente. Si tratta del tipico giochino che vi farà piacere caricare ogni tanto. Niente ai livelli di Slayer, ma ancora un gran gioco.

GLOBALE 82%



Super Stunt Man

Code Masters, per C64

Rivivete i miti di Hollywood! Questo è almeno quel che pensano quei criminali della Code Masters, autori di questo programma. L'azione di Super Stunt Man prende luogo su di uno scenario a scrolling verticale sul quale guidate una superauto velocissima. Lungo la strada dovete affrontare salti, rocce e pozze, evitando nel frattempo tutte le altre auto. Il regista del film è tuttavia una perso-

na piuttosto impaziente, e vi concede solo tre riprese - così vi dovete anche sbrigare. La nostra opinione su questo gioco è semplice: SPAZZATURA! La grafica è laida, il sonoro debole e la struttura noiosa. Cos'altro ci può essere di peggio? Beh, c'è il pessimo sistema di comando, i ritardi... Ecc, Ecc. Un pessimo titolo anche a questo prezzo. EVITATELO!

GLOBALE 21%



Terrafighter

Zeppelin Games, per C64

Terrafighter è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale (originale, eh?) che si divide in tre stadi. Il primo vi chiede di distruggere otto reattori mentre evitate le astronavi aliene, il secondo contiene ondate su ondate di navi nemiche da blastare e il terzo quadro vi fa affrontare la nave madre nemica.

La grafica ed il sonoro di Terrafighter sono tipici degli

shoot'em up budget e non c'è molta originalità nella struttura di gioco, ma nonostante questo è un blastaggio divertente. A volte i comandi si comportano un po' stranamente, ma potete ugualmente sopravvivere e persino considerarne l'acquisto.

GLOBALE 63%

Games Workshop - Microprose - West End Games - Iron Crown Enterprises - Chaosium - Standard Games

Si dice strategia, si legge

STRATEGIOCHI

Il miglior negozio specializzato d'Italia per quanto riguarda i giochi di ruolo e di simulazione e le miniature in piombo.

Ora da noi anche:
 I computer games ed i fumetti americani originali.
 I nuovi giochi di ruolo in italiano: "Il richiamo di Cthulhu", "Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli" ed "Apocalisse 2000".

<i>Talisman</i>	£ 39.000	Scrivere a Strategiochi Via Lecco N°10 20124 - Milano Tel. 02 - 29405209	Vendita anche per corrispondenza Tel. 02 - 3458948 Si invia gratis il catalogo (64 pagine) dei nostri giochi
<i>Dungeonquest</i>	£ 39.000		
<i>Dark Future</i>	£ 54.000		
<i>Blood Bowl</i>	£ 54.000		
<i>Miniature originali da</i>	£ 1.100		

Citadel - Ral Partha - Grenadier - Mithril - Palladium - Avalon Hill - Task Force Games - Victory

S. S. I. *** F. A. S. A. *** S. S. G. *** M. B. *** W. W. W. G. D. W. *** T. S. R. *** G. H. Q. *** S. P. I. *** A. D. G.

ZAMZARA

Rack-It, per C64

Era un'altro dei soliti giorni sulla base aliena. Il sole bruciava verde nel cielo violetto e l'armata extraterrestre stava iniziando le solite manovre di saltellamento sul piazzale esterno quando un incrociatore da battaglia in fiamme passò rombando sopra la base.

Il pilota era ancora vivo - anche se un po' sparpagliato. Tutto quello che riuscì a fare fu di mormorare una sola parola - Zamzara.

Ok, adesso viene la domanda bella. Siete voi i coraggiosissimi alieni decisi a liberare il pianeta Zamzara dai suoi invasori? 256 schermi pieni zeppi di postazioni lanciamissili ed un sacco di mostriciattoli vi attendono, e tutto quello che avete è una mitragliet-



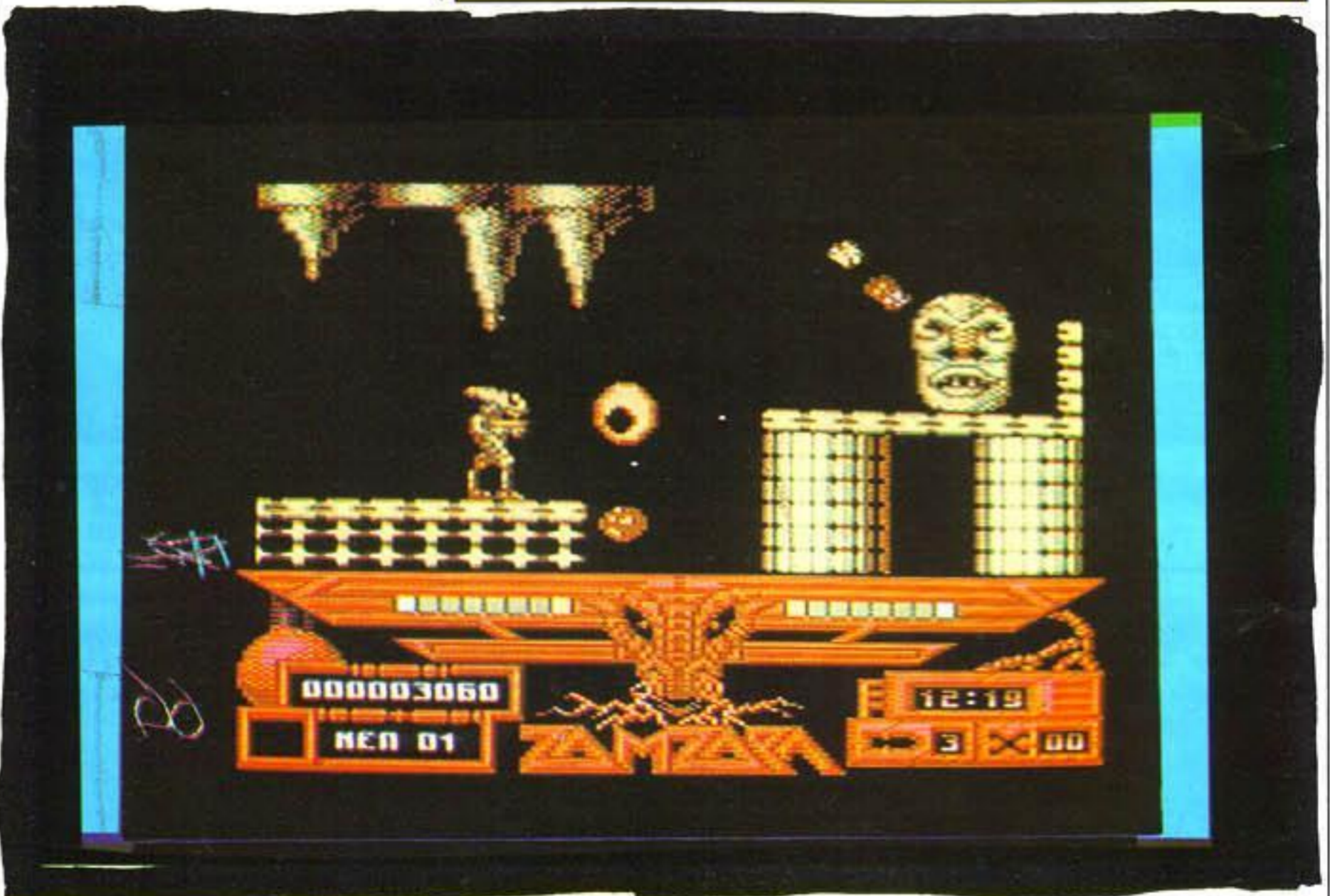
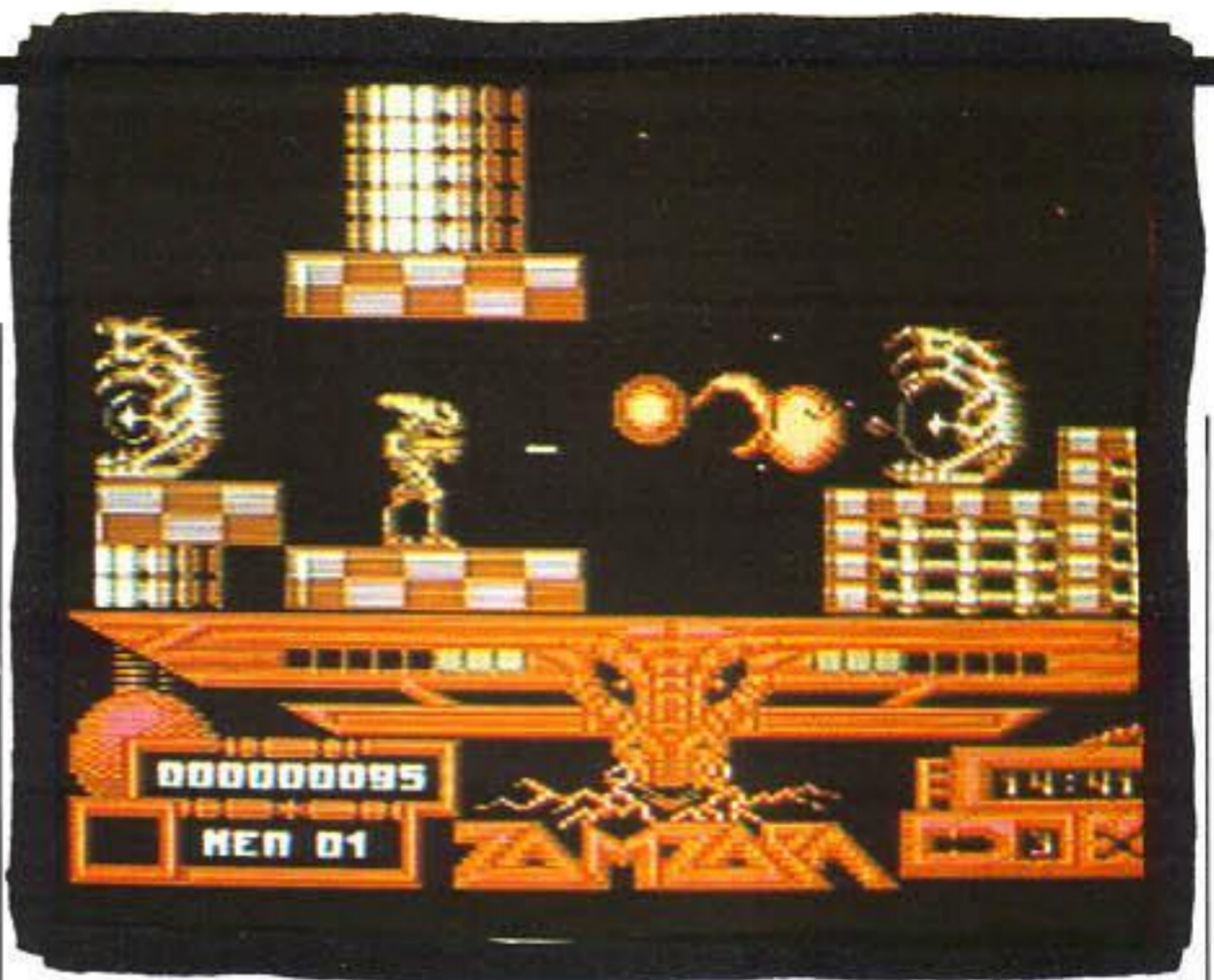
Ero lì che stavo pensando che era proprio un gran peccato che non ci fossero più i bei budget game di una volta, quando Zamzara è arrivato a rovinare le mie teorie. L'animazione di certi alieni è terribilmente buona, e lo sprite principale sembra proprio l'alieno lucertoloso protagonista di Il Mio Nemico. Alcune delle armi speciali sono davvero strane, e la struttura di gioco è stata pensata molto accuratamente. Se avete qualche soldo di troppo, spendetelo con questo titolo - è uno dei migliori budget game del momento.



ta con un numero illimitato di colpi e qualche mega arma. Come sarebbe a dire che adesso come adesso dovete andare a dar da mangiare al vostro criceto arturiano? Tornate alla nave, e DI CORSA!



Per la miseria, date un'occhiata a quella grafica! Niente male per un budget, eh? E per quanto riguarda il resto del gioco? La struttura è all'altezza della grafica? Sì, decisamente sì. Lo scrolling è dannatamente fluido, ci sono un sacco e mezzo di armi differenti, abbastanza alieni da lasciare il vostro bazooka fumante sino a domenica prossima e l'azione è da boozah. Compratelo oppure spendete i soldi del suo prezzo in una seduta psicoanalitica.



PRESENTAZIONE 65%

Musica del game over e tabella dei punteggi. Beh, che cosa pretendete di più?

GRAFICA 80%

Fluida e ben disegnata con sprite animati in maniera aliena.

SONORO 78%

Coinvolgente musica dei titoli, effetti echeggianti durante il gioco.

APPETIBILITA' 93%

Immediatamente coinvolgente.

LONGEVITÀ 92%

Diventa parecchio duro, così avrete bisogno di continuare ad allenarvi.

GLOBALE 91%

Un'altra bella storia dalla Rack-it.

the **16-BIT**
GAMES
machine

LA RIVISTA "GIUSTA"

per 16 BIT - MS DOS

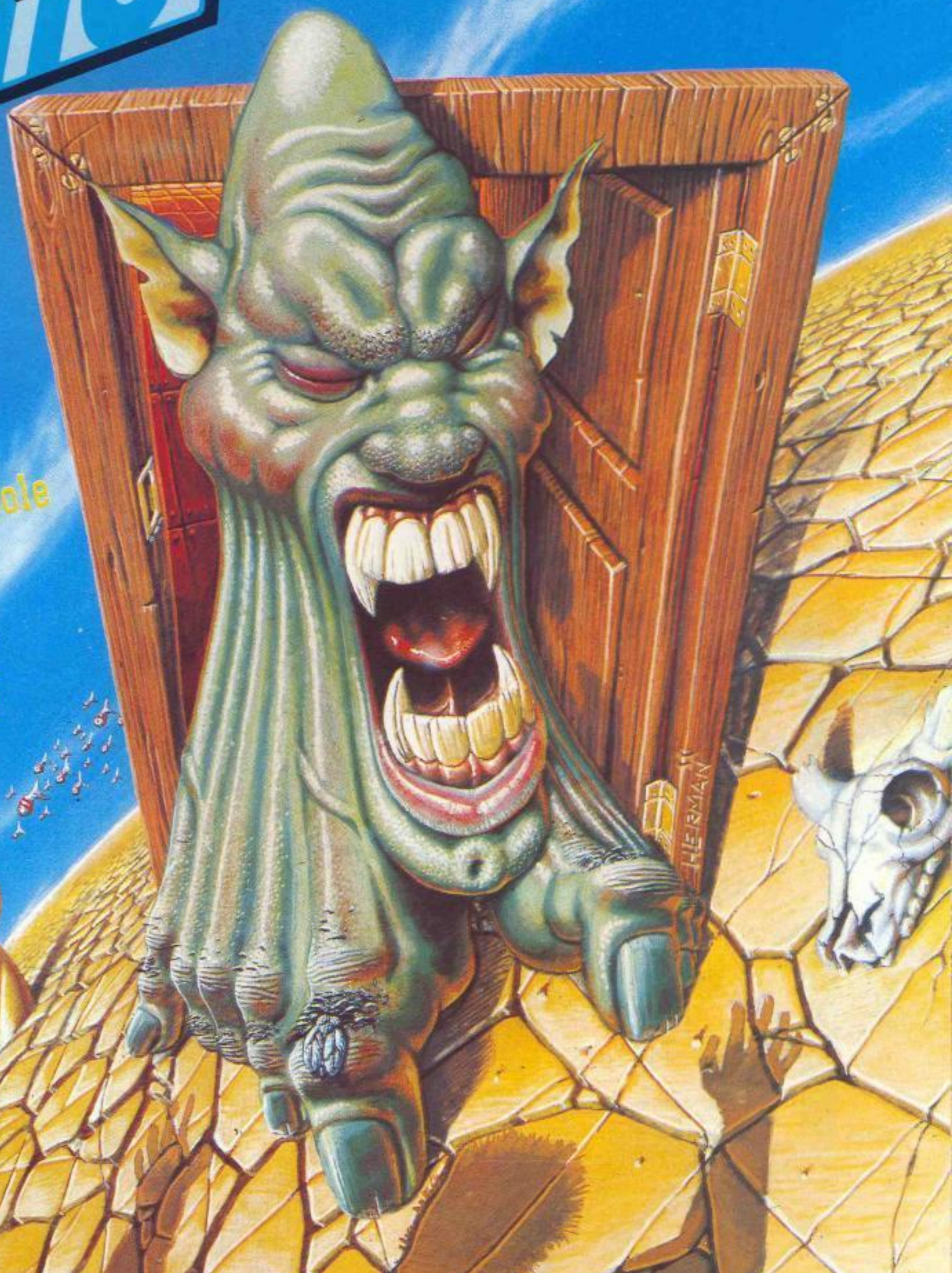
CONSOLE - GIOCHI DA BANCHE

GIOCHI DA TAVOLO

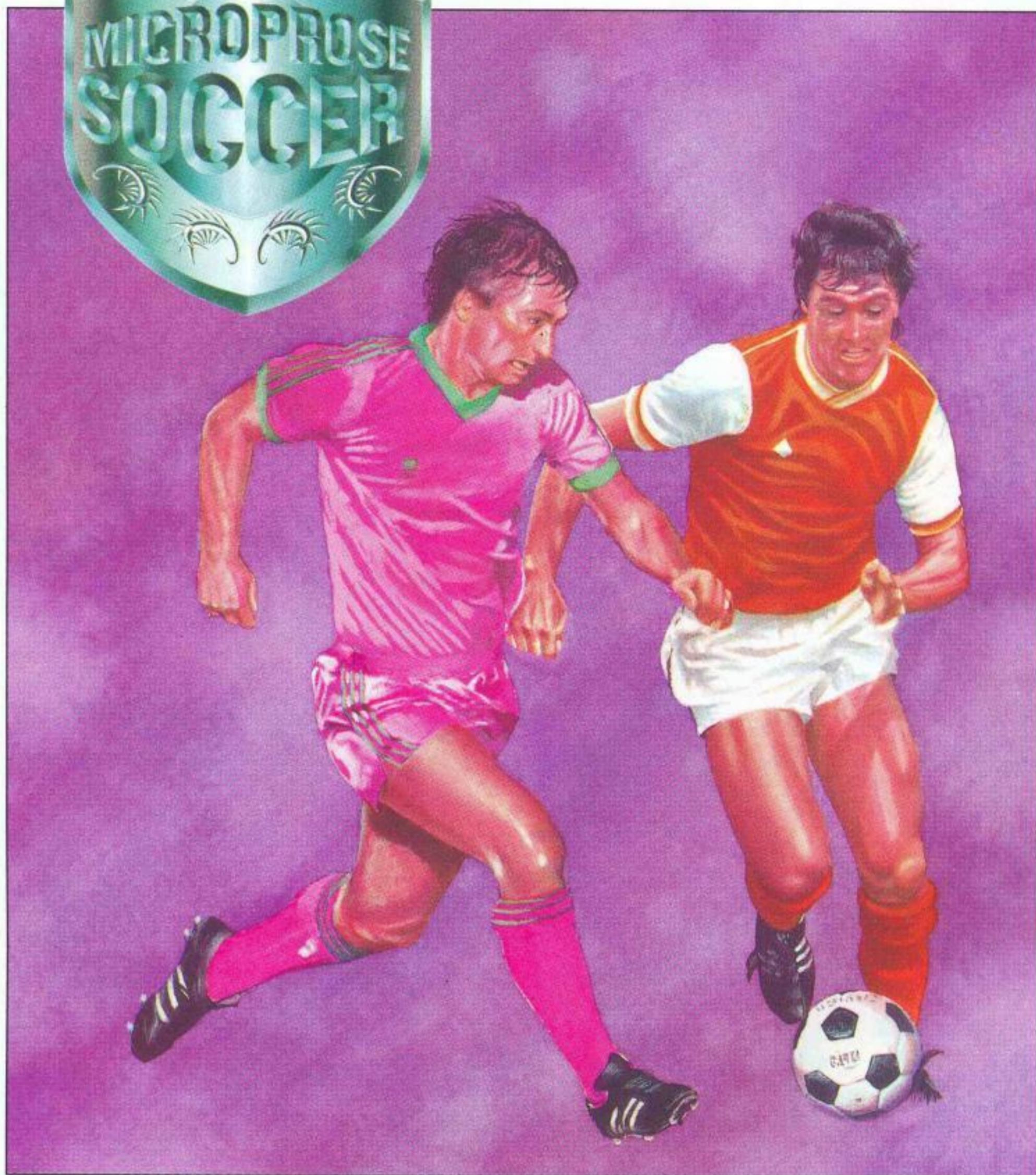
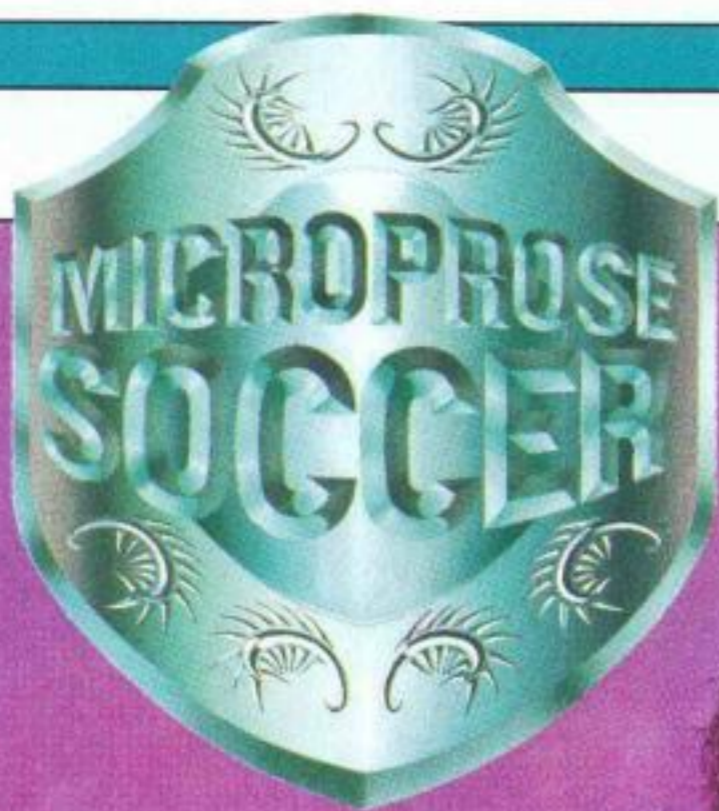
News e Preview

Tutta la verità sulla console
Konix

Nemesis III
TV Sport Football
...ed altro



A giorni in edicola...



QUALE E' IL RISULTATO?

E' divertente, veloce e avvincente.
E' la nuova simulazione di calcio giocato dalla
Microprose, la software house N°1 in fatto di
simulazioni.

Prospettive dall'alto, ottima grafica ed effetti
sonori che fanno sembrare reale ogni partita.

- 93% computer & video games Nov. '88

Disponibile per Commodore 64 cassetta
disco, IBM PC + Comp.

In arrivo per Amiga, Atari ST, Spectrum,
Amstrad.

Commodore 64 cass. L. 39.000

Commodore 64 disc. L. 49.000

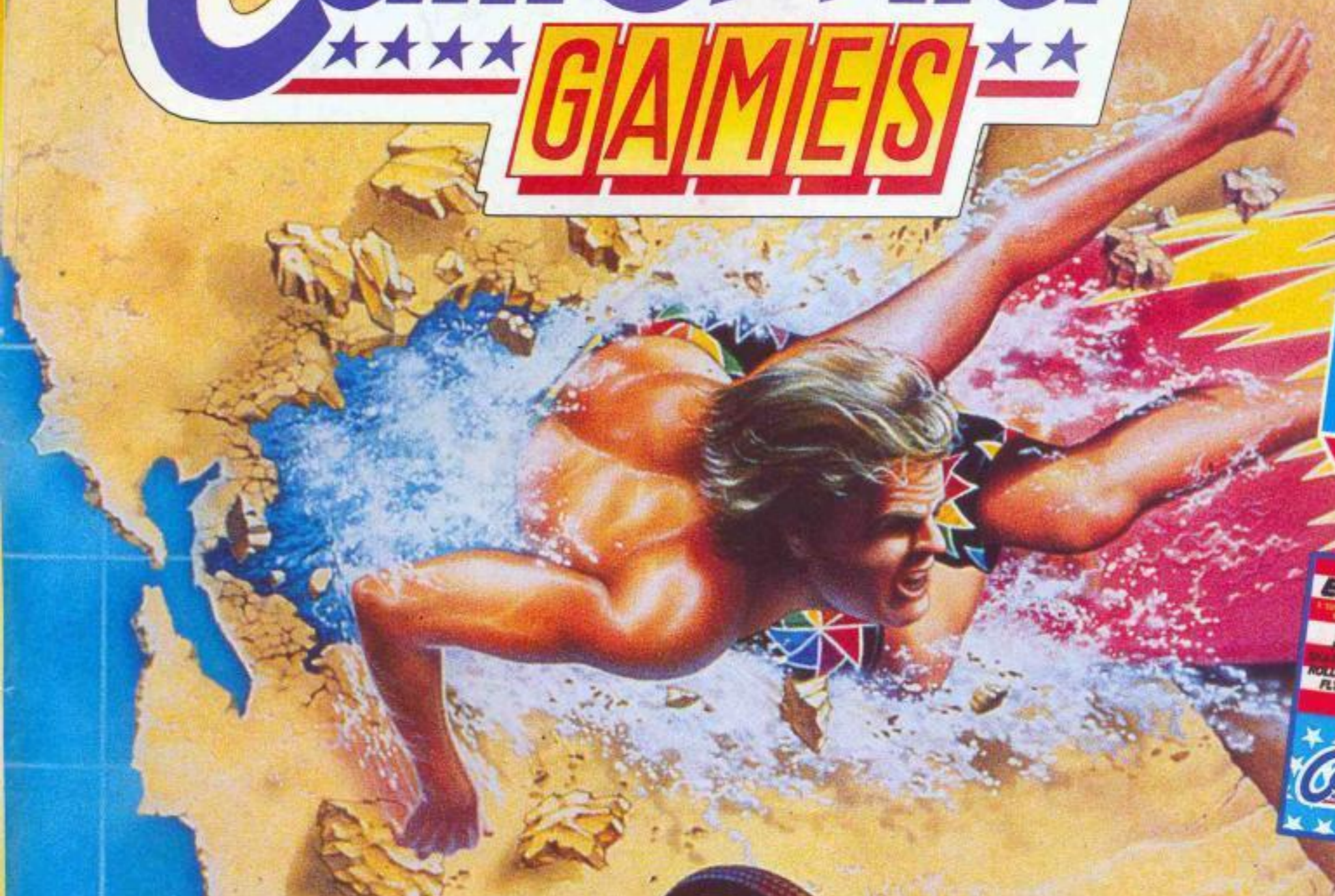
IBM PC L. 59.000

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

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

CaliforniaTM GAMES

Disponibile per
 C64 cass. / disk - MSX L. 15.000
 AMSTRAD - SPECTRUM L. 18.000
 AMIGA L. 25.000
 ST / PC 3 1/2 5 1/2 L. 29.000



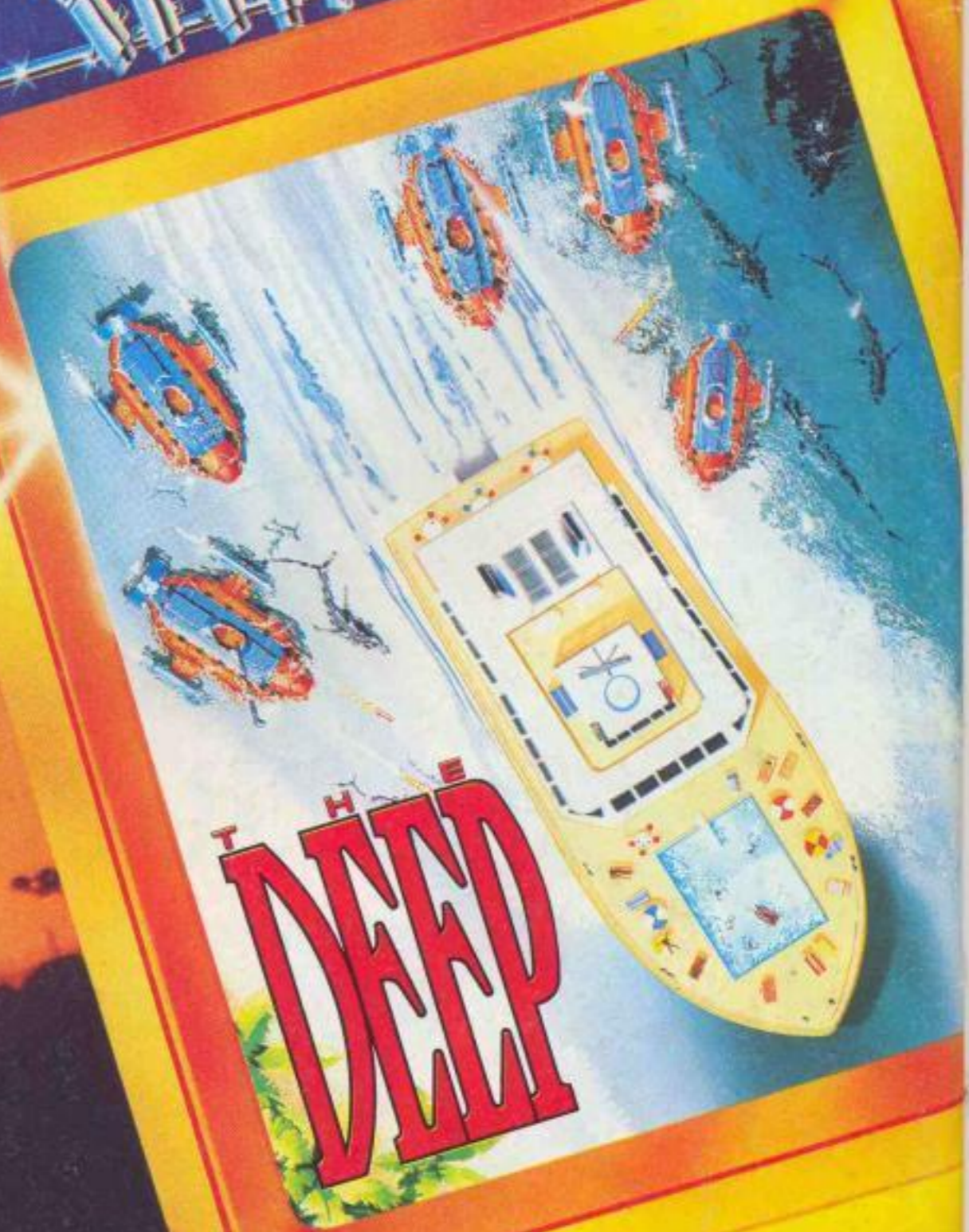
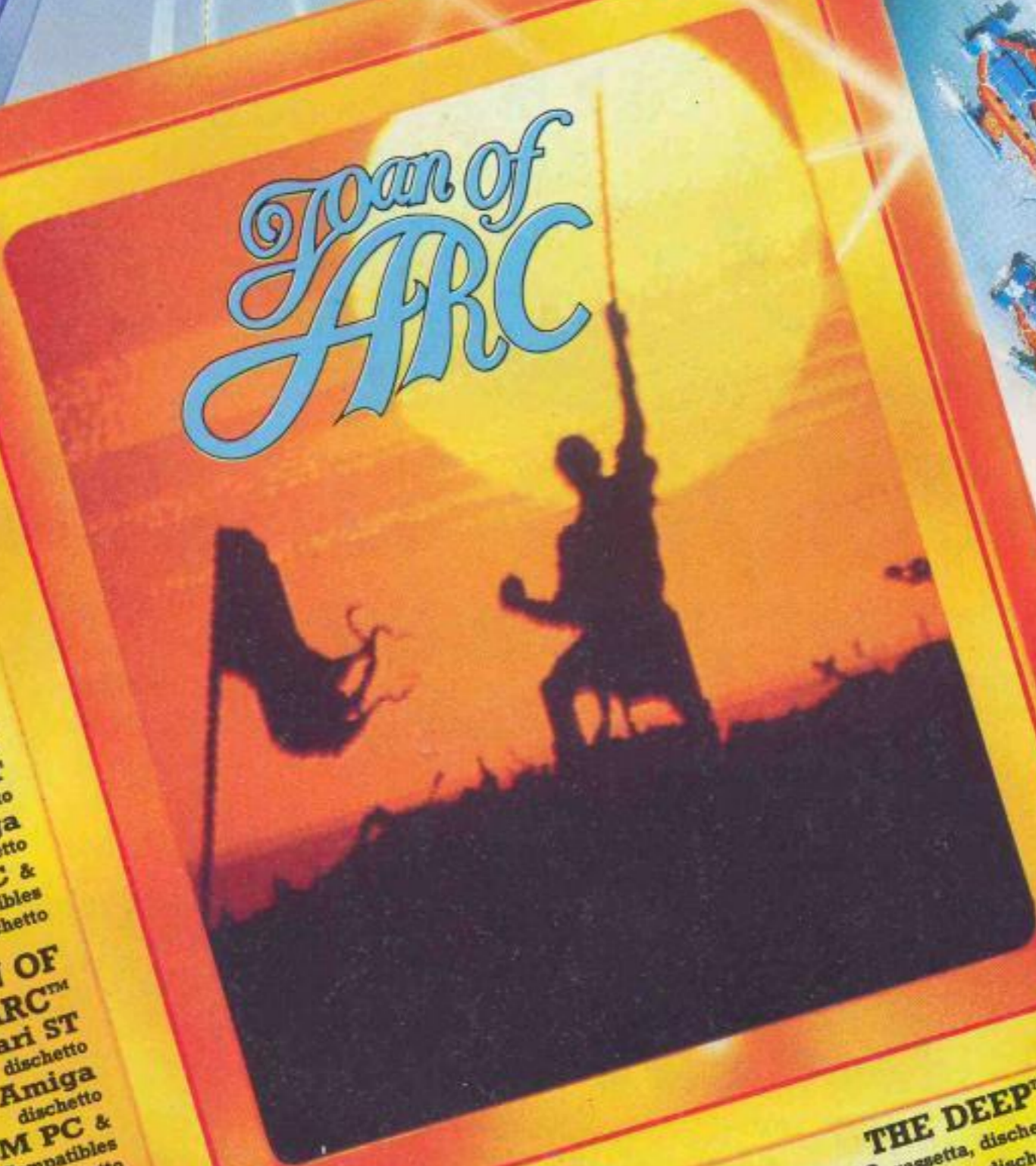
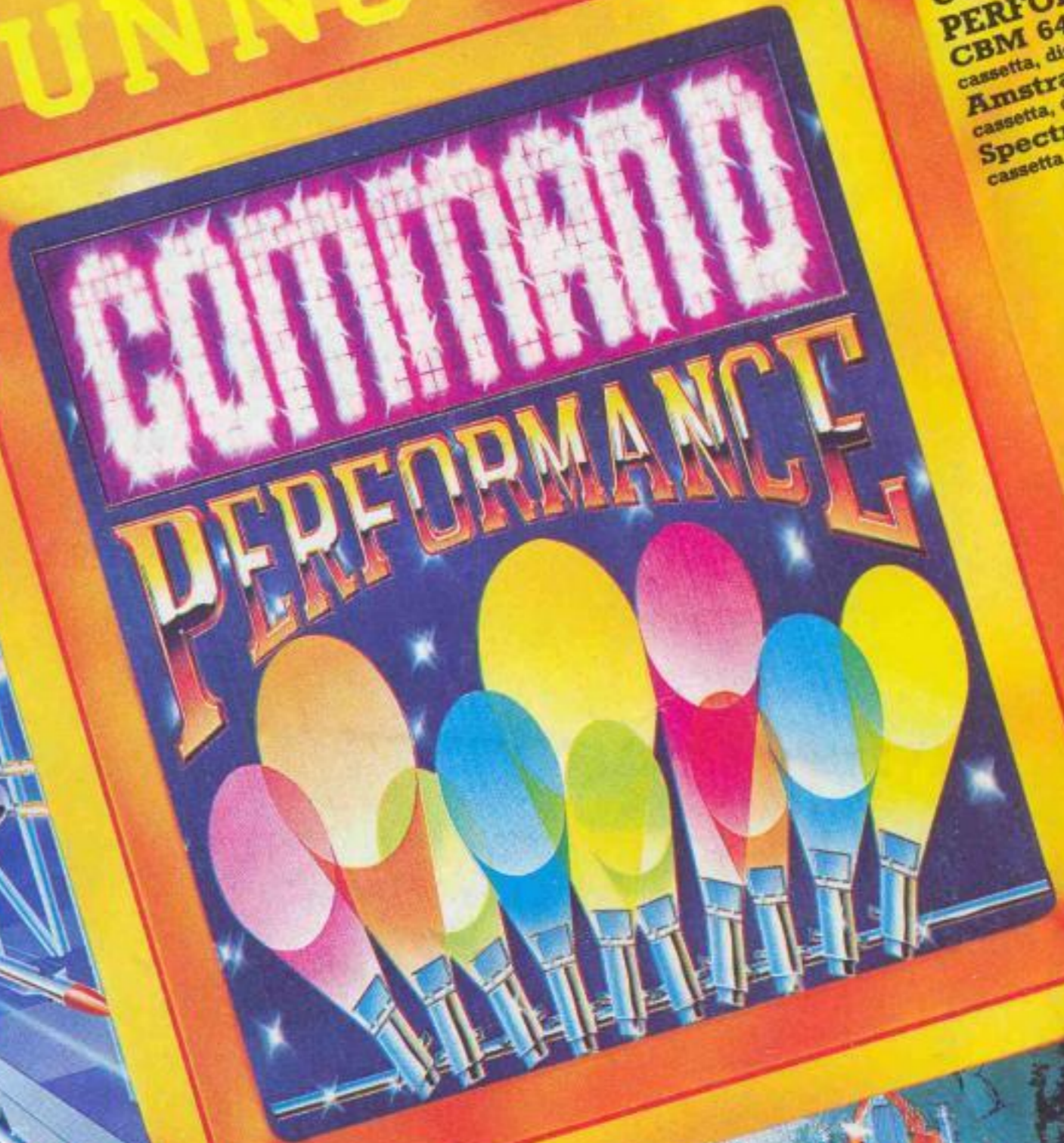
EPYX[®]



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

U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO

**COMMAND
PERFORMANCE™**
 CBM 64/128
 cassetta, dischetto
 Amstrad
 cassetta, dischetto
 Spectrum
 cassetta, dischetto



**THUNDER
BLADE™**
 CBM 64/128
 cassetta, dischetto
 Spectrum
 cassetta, dischetto
 Amstrad
 cassetta, dischetto
 Atari ST
 dischetto
 Amiga
 dischetto
 IBM PC &
 Compatibles
 dischetto

**JOAN OF
ARC™**
 Atari ST
 dischetto
 Amiga
 dischetto
 IBM PC &
 Compatibles
 dischetto

THE DEEP™
 CBM 64/128 cassetta, dischetto
 Spectrum cassetta, dischetto
 Amstrad cassetta, dischetto
 Atari ST dischetto
 Amiga dischetto
 IBM PC &
 Compatibles
 dischetto

U.S. GOLD (ITALIA)
 VIA MAZZINIA 15
 21020 CASCIAGO (VA)

