

video

games

BIT

# BLASTEROIDOS

LA RECENSIONE

IL POSTER

Zak

Mckracken 2

The Mindbenders  
Are Back

L'INCREDIBILE  
SEGUITO!!!

# DENARIS

Il gioco dello scandalo

# THE DEEP

Terrore dagli abissi

In REGALO il POSTER di  
RED HEAT

il gioco del film DANKO



# PORTATI A CASA LA

# LAST DUEL™



**LAST DUEL™** La Tribù Dorata di BACULA ha conquistato il pianeta gemello MU e preso prigioniera la bellissima principessa SHEETA. Pochi guerrieri sono scampati e solo uno ha ancora il coraggio e la volontà di affrontare il terribile compito. Lotta per sei territori occupati dal nemico, pieni di trappole, terrore e difensori giganteschi, mai visti prima da occhi umani. La tua macchina a neutroni e l'aereoscivolante galattico ti danno la velocità e la potenza di fuoco, il tuo coraggio e abilità sono l'unica speranza di libertà per la tua amata principessa.

CBM 64/128 cassetta/dischetto • Spectrum 48/128K cassetta/dischetto • Amstrad CPC cassetta/dischetto • Amiga dischetto • Atari ST dischetto.

# SFIDA DI ARCADE



The central image shows a red and blue racing car flying through a city at night. Two inset screenshots show the game's HUD with 'SCORE', 'ENERGY', and 'DISTANCE' indicators. The title 'LED STORM' is written in large, stylized yellow and blue letters, with 'LAZER ENHANCED DESTRUCTION' in smaller green text above it.

**LED STORM** LAZER ENHANCED DESTRUCTION™

**L.E.D. STORM™** Scatenati sulle vie del cielo, con avversari suicidi che ti sbarrano la strada, e con terroristi celesti che fanno saltare la tua via. Ma niente paura, i turbo al laser ti danno una accelerazione inimmaginabile e la potenza di volare, e quando lo spazio diventa stretto, trasformati istantaneamente in una una moto a razzo a propulsione nucleare. Una stravaganza aerea, fatta di destrezza da corridore, di guida audace e lotta senza paura per nove diversi panorami.

CBM 64/128 cassetta/dischetto • Spectrum 48/128K cassetta/dischetto • Amstrad CPC cassetta/dischetto • Amiga dischetto • Atari ST dischetto

**TIGER ROAD™** Una vecchia leggenda dalla antica Cina ... la culla delle arti marziali. Nella parte di Lee Wong, devi fermare i massacri del crudele Ryu Ken Oh, superando guerrieri volanti Ninja, terrificanti draghi e lottatori Sumo acrobatici, tanto per dirne alcuni. Avrai bisogno di tutta la tua disciplina nelle arti marziali e della tua destrezza con la lancia, le catene e la falce per stanare e battere Ryu Ken Oh in una furibonda e sanguinosa battaglia con questa peste dell'Oriente.



The central image depicts a muscular man in a yellow gi fighting a purple-clad ninja on a rooftop. A large, stylized title 'TIGER ROAD' is on the right. Two inset screenshots show the game's action. The CAPCOM logo is at the bottom.

**TIGER ROAD**

**CAPCOM™**

Immagini tratte da vari sistemi

I GIGANTI DELL'INDUSTRIA DEI VIDEO GIOCHI

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.



DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

OPINIONE Comunicazione Integrata

**Tutto a**  
**999.000** + IVA

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



## SOMMARIO

### ORDINARIAMENTE

#### 7 EDITORIALE

Ovvero l'andazzo, gli umori, e...

#### 9 POSTA

Umore, demenzialità, professionalità, nostalgia, scandali: c'è proprio di tutto!!!

#### 51 BUDGET

Per un pugno di mille lire...

#### 56 RPG STRATEGIE

Questa volta tocca a Bard's Tale III

#### 59 TOP SECRET

Viaggi interstellari, uomini pipistrello, e... chi più ne ha, ne mandi!

#### 73 HIT PARADE

VOTATE! VOTATE! VOTATE!  
(questa l'ho già sentita...)

#### 74 A MODO MIO

Per la gioia degli 'hacker', ritorna alla grande l'amato/odiato Martin Walker

#### 77 DO IT YOURSELF

Ritorna il SEUCK a grande richiesta: un paio di 'spara-e-fuggi' così così

### TEMPORANEAMENTE

#### 40 IL POSTER

Quando la recensione non basta

#### 54 ZZAP! STRATEGY

Per i guerrafondai incalliti l'incontro con una costosa... delusione



### L'ANDAZZO LUDICO DEL MESE

#### 12 ZAK MCKRACKEN 2

Per chi ha già finito di risolvere il primo... ecco il seguito!!!

#### 16 BLASTEROIDS

Malefici mostri di muco nei misteriosi meandri dello spazio

#### 20 4 SOCCER SIMULATOR

Quattro calci alla Code Masters

#### 22 SUPERTRUX

Il mio regno per un TIR

#### 23 BUTCHER HILL

La guerra in Vietnam non è ancora finita

#### 28 F-14 TOMCAT

Sulle ali del... Commodore 64

#### 32 THE DEEP

La minaccia viene dal fondo...

#### 38 G.P. CIRCUIT

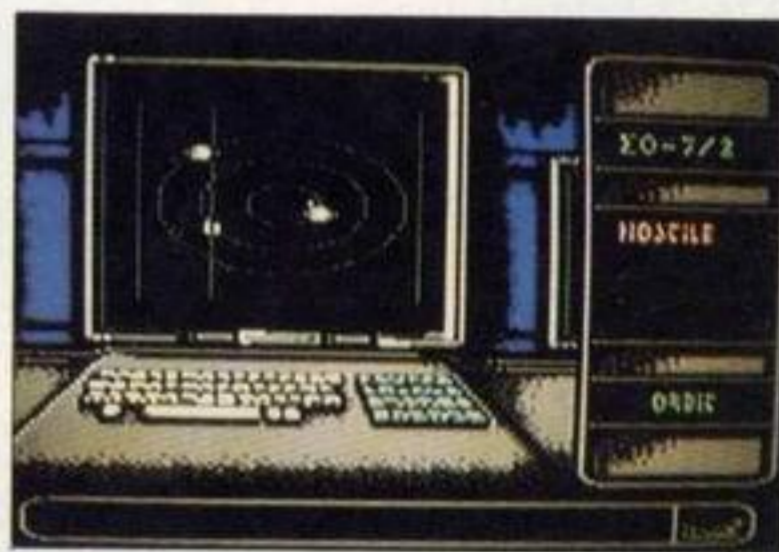
Finalmente si corre per davvero, grazie alla Accolade...

#### 39 DENARIS

Cambia il nome, ma il resto rimane invariato

#### 39 DNA WARRIOR

Non siamo in vena (ah ah ah)...



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, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello Grafica: Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia Redattori Inglesi: 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

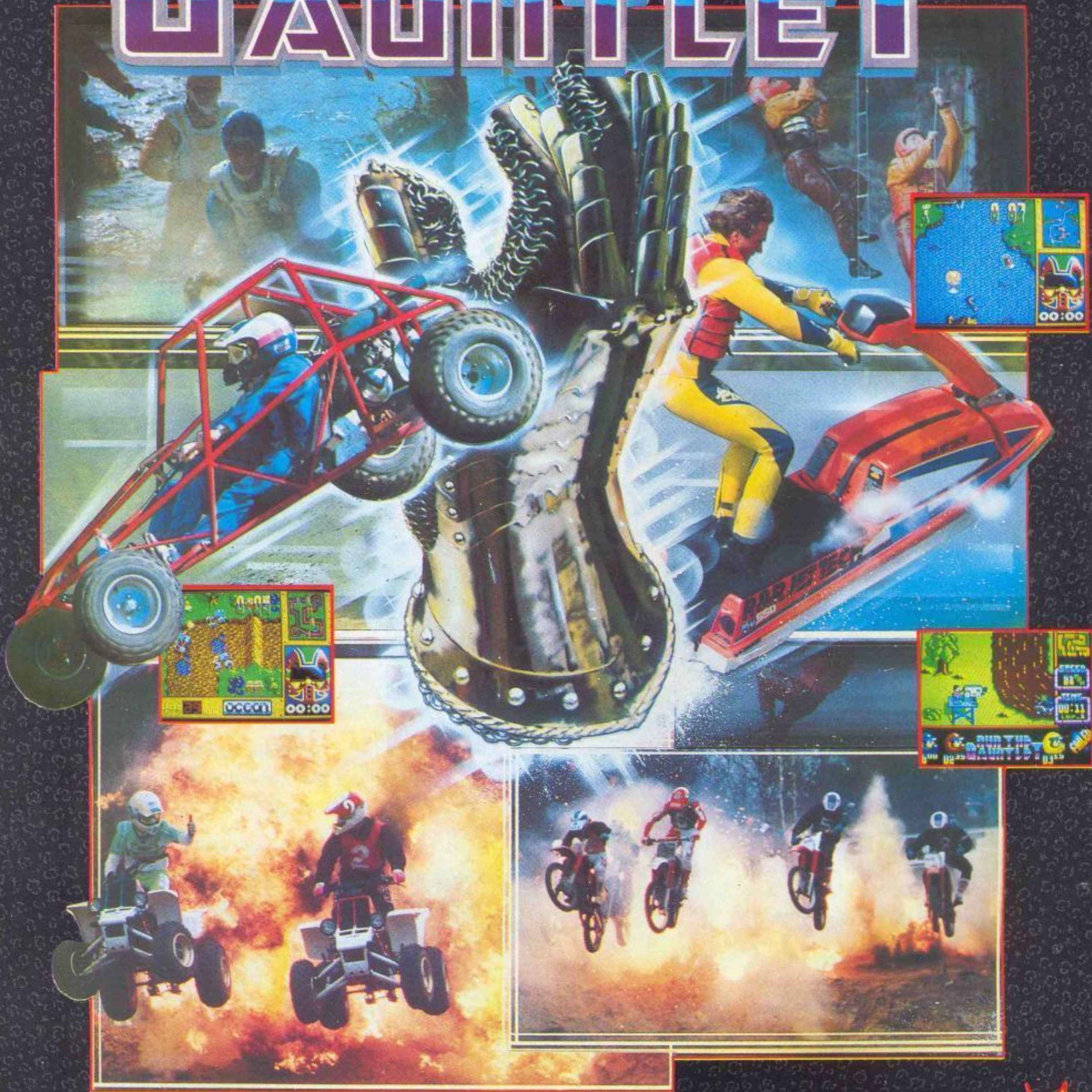
Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione 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

IL GIOCO CHE STA FACENDO IMPAZZIRE L'INGHILTERRA

# RUN THE GAUNTLET



JETSKIS

HOVERS

SPEEDBOATS

METEORS

BUGGYS

Inflatables

SUPERCATS

QUADS

THE HILL

9

SPECIALITA' ESPLOSIVE

**LEADER**

DISTRIBUZIONE

Via Mazzini, 15  
21020 Casciago (VA)  
Tel. 0332/21 22 55

**ocean**

Commodore	L. 15.000/ 18.000
Spectrum	L. 15.000
Amstrad	L. 15.000
Amiga	L. 29.000
Atari ST	L. 39.000

# EDITORIALE

Anno 4 - Numero 33

## Pesce d'Aprile

**Q**uello che avete fra le mani è uno strano numero di Zzap! — un numero nato fra mille disavventure, disguidi, attese, polemiche e smarrimenti. No, non che la redazione sia improvvisamente impazzita: diciamo che l'andazzo consueto degli avvenimenti ha preso una piega insolita, lasciandoci piuttosto 'smarriti'.

Ho faticato non poco a rimettere in sesto la 'struttura portante' del nostro 'zzaplocomio', tra le proteste dei recensori, costretti a delle massacranti 'tirate' nei giorni più impensati (praticamente i giorni festivi).

Ma finalmente il numero è completo (ancora non riesco a crederci), ed ha raggiunto le edicole nel solito tempo record (stiamo diventando sempre più veloci, più forti, etc. etc.).

Qualcuno si starà chiedendo come mai questo numero di Zzap! sembra più... come dire? Leggero? Beh, chiamatelo periodo di scarsa produzione, chiamatelo letargo primaverile oppure 'pesce d'aprile'... ma non spaventatevi, perché ci aspetta una valanga di giochi (almeno stando a quanto annunciato dalle News che ci arrivano dall'estero).

E, per favore, non telefonate più per chiedere 'quando esce Last Ninja 3': la data annunciata è Pasqua, ma quella della pubblicazione effettiva la sa solo... la System 3!

*Bonaventura Di Bello*

### I GIOCHI DI QUESTO MESE:

4 SOCCER SIMUL.	[C64 c/d L.18/25.000]	20	THE DEEP	[C64 c/d, Ams. cass. L.15.000] (Spec L.15.000)	32
ACE 2088	[C64 c/d L.18/25.000]	26	TOMCAT	[C64 cass. L.7.500]	52
BLASTEROIDS	[C64 c/d L.18.000] (Ams/Spec c. L.18.000)	16	TYPHOON OF STEEL	[C64 disco L.59.000]	54
BUTCHER HILL	[C64 c/d L.n.p.]	23	WANDERER	[C64 c/d L.n.p.]	25
DAN DARE 2	[C64 cass. L.n.p.]	51	WAR IN M. EARTH	[C64 c/d L.18/25.000] (Ams/Sp. c. L.18.000)	43
DENARIS	[C64 c/d L.15.000]	39	WILLOW	[C64 disco L.21.000]	34
DNA WARRIOR	[C64 c/d L.18/21.000]	48	XENO	[C64 cass. L.5.000]	53
ELIMINATOR	[C64 c/d L.15.000]	46	ZAK MCKRACKEN 2	[C64 disco - attualmente NON IMPORTATO]	12
F-14 TOMCAT	[C64 disco L.29.000]	28			
GRAND PRIX CIRCUIT	[C64 c/d L.22/29.000]	38			
MINI-GOLF	[C64 c/d L.18/25.000]	45			
ORION	[C64 cass. L.n.p.]	52			
RYGAR	[C64 cass. L.7.500]	51			
SUPERTRUX	[C64 c/d L.n.p.]	22			

[N.B. Dove è specificata la versione su disco e sono presenti più formati si tratta di quella per C64. Inoltre, le versioni citate tra parentesi tonde sono disponibili anche se non recensite. 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.]

Bigfoot Wins Kissin' C

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione extraterrestre? ...Non senza il vostro aiuto!



Istruzioni e programma in ITALIANO!!!

Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili

Affrontare il mistero dei "Piegacervelli". Un umorismo travolgente, che trabocca lo schermo!! \* Entusiasmante thriller umoristico prodotto dalla Lucasfilm giochi \* Con Zak ed i suoi compagni attraverso San Francisco., Miami, Egitto, Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, Il triangolo delle Bermuda, Marte ... \* Stupenda risoluzione tridimensionale \* Liberi dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausilio del mouse o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione che si vogliono attivare \*



Brain  
Bears  
Every  
3059SRF  
RAMBLED  
N TRIES  
KILL  
RENTS  
Drains, In  
geway Ave  
oll, Microne





## POSTA

### PROLOGO

**Ragazzi, ma che vi succede? Che fine ha fatto l'originalità che ha reso famosi molti di voi? Dov'è la vostra creatività?**

**Il numero di lettere che ci giunge è imponente, ma purtroppo ben poco raggiunge uno standard accettabile, confermando il vecchio detto che la quantità spesso elude la qualità.**

**E da lamentare un pericoloso aumento della maleducazione: ci arrivano troppe lettere volgari, sarebbe anche ora di piantarla (vero Christian e un certo Merda Secca, il cui numero di telefono è 7691991, se volete linciarlo). Certo, ZZAP! è una rivista per giovani fatta da giovani (questa l'ho già sentita), ma un certa educazione non guasta, ok?**

**Seconda puntualizzazione salutiamo i numerosissimi fans di Bittanti Matteo alias il Filosofo dei quali non pubblichiamo le lettere per mancanza di spazio, ma ci limitiamo ai nomi; ecco un elenco sommario dei criticoni incalliti arruolati nell'Impero (ehm, ehm): THE DUNGEON MASTER, ERNESTO THE MAGIC, VIRUS, LORENZO DI ANTONIO, GIONATA GORI JOE, MONIA TIANA, ANDREA LORENZI. Ora fate in tempo ad andare in bagno o a prendervi una coca, visto che le missive iniziano fra poche righe, dopo la pubblicità...**

### PIU' PROFESSIONALITÀ

Gentilissima redazione di ZZAP!

sono uno studente romano di Economia e Commercio. Vi leggo da circa un anno, e non posso fare a meno di elogiarVi, dato l'alto contenuto "tecnico" e l'alta qualità della rivista. Devo però farVi alcuni (amichevoli) rimproveri per ciò che riguarda, diciamo così, il tono della rivista: infatti raramente vi soffermate su trattazioni serie dei giochi, lasciandovi quasi sempre andare su discorsi puerili. Capisco che proporre su un giornale di videogiochi dissertazioni filosofiche sarebbe inopportuno e certamente controproducente, ma Vi assicuro che un tocco di professionalità in più (senza offesa per carità) non guasterebbe. Vi dico questo perché a volte scadete in commenti effimeri, e addirittura volgari (vedi soprattutto numero 29) che non fanno certo pubblicità tra gli utenti "marginali" di computer. Ho detto marginale perché è da poco che mi dedico all'acquisto di videogiochi dato che fino ad ora ho usato il mio nome per scopi didattici. Detto questo passo ai saluti, e vi faccio notare che nella lettera è inclusa la mia HIT PARADE. Spero di veder pubblicata questa mia, anche se è la prima volta che vi scrivo e ci credo poco. (fai male, come vedi, NDR). Vi auguro inoltre un florido ed eccezionale 1989.

Auguri sinceri.

Alessandro Vallocchia

*Un po' di tempo fa avevamo ricevuto numerose lettere di protesta riguardo all'eccessiva professionalità delle recensioni, ed uno scarso umorismo. Ora ci accusano il contrario. Dovete sapere che non è facile accontentare tutti, proprio perché ognuno è diverso dall'altro, ed ha quindi, esigenze diverse. Cercheremo, via via, di trovare una giusta dose, ma capite che non è affatto facile. Fidiamo comunque nella pazienza dei lettori, che, spero, saranno pronti a correggerci quando sbagliamo. (ma avverrà raramente, eh, eh, scusate l'immodestia)*

### NOSTALGICA MALINCONIA

Conegliano Veneto 26/1/89  
Cara redazione di ZZAP!,  
chi vi scrive è un ragazzo di quasi vent'anni, il cui hobby in questi ultimi sei mesi è stato quello dei micro-computer (C64 prima, C128 ades-

so). Ritengo di avere vissuto nell'età più adatta, 13-14 anni, il rapido diffondersi dei primi micro: VIC, SPECTRUM, C64, AMSTRAD... Erano gli arbori degli home computer, ed insieme ad alcuni amici avevo iniziato a copiare programmi (bella roba, NDR); per noi era un mago della CPU chi riusciva per primo ad inserire la sua sigla vicino alla SYS(STEM) di partenza del programma o chi riusciva a ridurre di più il caricamento, in termini di giri; sul C2N CASSETTE della Commodore, del mitico Turbo Tape di Stephen Senz. (mi auguro che qualcuno riesca a capire quello che sto scrivendo).

Ero disposto a fare un giro in bicicletta sotto il solleone per procurarmi giochi come: Brands, Matrix, Sea Wolfe, o il "grandissimo" Fort Apocalypse della Synapse. E passato qualche anno e molti miei amici hanno perso l'interesse che prima dimostravano verso il computer (problemi scolastici e post-diploma) ed io sono rimasto praticamente isolato, sarà patetico ma sotto questo aspetto mi sento solo.

I programmi in commercio sono troppi, e passano velocemente di moda, ed io è da tempo che ho smesso di copiare "games" e sono diventato un rimbambito senile della programmazione elementare.

(mi limito al LOAD del drive ed ho pensionato per sempre il vecchio registratore).

Per consolarmi mi sono aggrappato ad una rivista, ZZAP!, che provvede a tenermi informato sulle novità e chi mi guida all'acquisto del software originale. Possiedo tutti i tuoi numeri, che mi hanno aiutato e mi aiutano a sentirmi ancora coinvolto dal magico numero degli otto bit (quelli a sedici sconvolgerebbero il mio cuore). Gli anni degli home computer, quelli migliori, sono passati, ma erano i miei; per gli altri sono ora o devono ancora venire. Cara redazione, perdona i deliri di uno dei tuoi vecchi lettori, ma in questo momento ho un po' di nostalgia sfogliando le pagine retrospettive del numero di gennaio, perché le "vecchie glorie" che avete rispolverato non mi sembrano poi tanto antiche, anzi...

sarà forse per la giornata grigia?

P. S.

Conservatore? Può darsi

Paolo '69

Buaaaaa, buaaaa. Sniff, sniff, lasciatemi asciugare le lacrime che mi colano giù per le gote, ma non mi commuovevo così dai tempi di E. T. Penso che leggendo questa bellissima lettera saranno in molti a rivedere la loro vita. Sembrava ieri, i bei vecchi tempi, ed oggi molti si trovano spaesati in un mondo elettronico che non è più il loro, una specie di crisi misti-

ca. Questa lettera, probabilmente la più commovente che ZZAP! abbia mai ospitato, raggiunge livelli tali di poesia mai immaginati prima. Cos'è la conversione dell'Innominato in confronto alla decisione di abbandonare i pirati, da parte di Paolo, eh? Sappi, caro Paolo, che non sei solo, pensa a noi come ad un telefono amico, chiamaci quando vuoi. Probabilmente quei tempi non torneranno mai più, ma la vita continua, è inutile gettare la spugna e autocommiserarci. Certo, è triste passare dal ruolo di protagonisti a quello di comparse, soli, per di più, ma non possiamo arrenderci. Gli otto bit sono una forza immortale, ci saranno anche quando non ci saranno più. Te lo assicuro...

### ANALISI APPROFONDATA DELLA POSTA 1.0

Anche se molto tempo sarà da venire prima che ritorni alla stesura analitica della fallace storia, ritengo giusto e quasi doveroso deviare dall'impegno storico e immettere il corso dei miei pensieri in una nuova branca del Sapere. Non so se qualcuno mi ha preceduto, ne mi interessa: materia degna di discussione e di trattazione è la Grafo-Psicologia.

Al fin di rientrare nei limiti consentiti da una rivista del vostro genere, citerò qui una parte dell'opera tutta, la parte più consona a questo contesto: la Grafo-Psicologia (abb. G-Psi) delle lettere scritte a una rivista di videogiochi. Oh cosa strana e mirabile, spiegare la Grafo-Psicologia (aridaye, NDR) delle lettere in una lettera! Doveroso e necessario sottolineare che anche lo studioso è oggetto dei suoi studi (o Presunti tali).

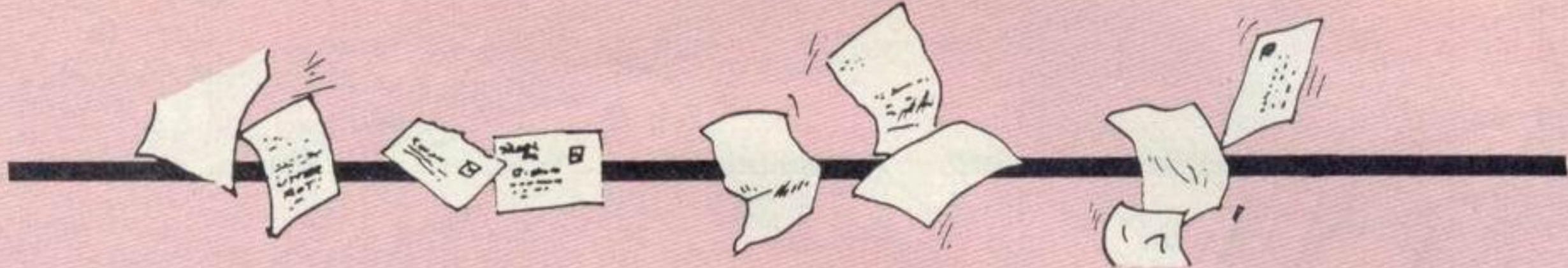
Ecco l'estratto che ci interessa (da "La Grafo-Psicologia, libro 4, XI):

#### <<LE FINALITÀ

Chi scrive ad una rivista di videogiochi lo fa essenzialmente per almeno uno dei seguenti motivi:

1 - Vedere il proprio nome scritto nero su bianco su una rivista a tiratura nazionale che abbia i canoni dell'ufficialità (Autorizzazione del Tribunale...). Questo atteggiamento può avere più motivazioni: a) la sfida con sé stessi o con gli altri su chi vedrà la sua missiva vedere la luce del sole; b) l'orgoglio di tale impresa; c) il mero vantaggio economico determinato da una precedente scommessa d) la auto-esaltazione come momento di tregua da frustrazioni scolastiche, sentimentali, psicofisiche in genere, ecc, e) la vergogna di avere spiattellato al mondo affermazioni insulse (solo per Psicomasochisti).

2- Creare scompiglio, casino, discussioni, lotte, battaglie, crociate, vendette, punizioni (anche corpora-



li), genocidi, conflitti bellici, distruzione planetaria, annientamento cosmico, confutazione del divino e mal di testa diffuso.

L'origine di tale tendenza è alquanto complessa da studiare: per eventuali approfondimenti consultate l'opera "Violenza" Edizioni Romanae Litterae, autore il sottoscritto, in particolare è interessante il capitolo: "La mia squadra ha perso ergo ti spacco la faccia. La mia ha vinto ma la faccia te la spacco lo stesso".

3- Cercare di comunicare le proprie idee agli altri. Anche qui è opportuno apportare (notate se potete la fattura della figura) ulteriori specificazioni: a) c'è chi vuole solo imporre le proprie idee sugli altri; b) esiste chi, sinceramente convinto dell'utilità del dialogo, espone le proprie idee, desideroso di ascoltare quelle degli altri per valutare in modo più oggettivo ogni futura deliberazione che possa... (insomma ci siamo capiti); c) non manca chi, mostrando di volersi confrontare con gli altri, è però tanto convinto della rettitudine del suo pensiero che se ne frega di quello che pensano.

4- Chiedere informazioni, notizie, consigli e suggerimenti. Molto spesso una lettera che ha alla base questo motivo è candidata ad entrare nel più autorevole degli annali e a diventare oggetto di riso per il resto dell'umanità.

5- Dare informazioni, notizie, consigli e suggerimenti. Atteggiamento questo dovuto a: a) spiccato spirito umanistico (visto che il tour di Amnesty serviva a qualcosa??); b) tentativo di affermare la propria superiorità dispensando e rendendo Pubblici gli alti segreti della propria conoscenza; c) Puro calcolo egoistico, confidando che l'aver sia superiore al dare; d) ostentazione e auto esaltazione delle proprie conoscenze e/o capacità.

6- Criticare infidamente o elogiare spudoratamente. Atteggiamenti entrambi degni di chi non ha proprio nient'altro da dire.

7- Farsi pubblicità. Motivo questo ancora poco sviluppato nelle riviste italiane, anche se qualcuno si sta dando da fare. >>

Per problemi di spazio, eventualmente vostri e non miei, sono costretto a concludere la citazione, in caso di interesse (anzi, in ogni caso) sono in preparazione gli estratti di altri argomenti di questa specifica branca della Grafo-Psicologia (Pietà, NDR) "la modalità di espressione, la replicatio della redatio. Curiosità eccezioni esempi e esperienze personali. Nel caso che qualcuno trovi difficoltà ad affrontare la materia si consigliano i seguenti testi sussidiari: "Compendio di G-PSI" e: "L'esame di G-PSI", Ed. Bignami; "Questionario sulla G-PSI", Ed. Remo Sandroni; "Esercizi di G-PSI",

Ed. Tecnos, collana esami (solo per università).

Diffidate dalle edizioni critiche.

Grazie per la collaborazione (collaborazione?)

Cremuzio Cordo

Somewhere in wintertime

P. S.

Istis litteris censoris manus absit

*Dopo questa terrificante analisi, fin troppo approfondita, sorge lecita una domanda: per quale motivo hai scritto la tua "lettera", in quale punto rientra?*

*Speriamo in un'ulteriore precisazione, per adesso ciao.*

#### PER LA SERIE: L'INCUBO CONTINUA...

ATTENZIONE! LA SEGUENTE LETTERA POTREBBE (dico potrebbe, non è mia intenzione) SOLLEVARE UN VESPAIO DI POLEMICHE LA PUBBLICATE (ma la pubblicate) A VOSTRO RISCHIO E PERICOLO: SIETE STATI AVVERTITI

Attenzione videogiocatori italiano. Almeno l'80% di voi è un grosso (ma proprio grosso) anzi grande animale (per non scadere più in basso nella scala delle volgarità) affermo ciò per due motivi ben precisi:

#### 1- PIRATERIA

Tutti coloro che cercano di trovare scuse a favore della pirateria hanno già perso la loro battaglia. La pirateria non ammette scuse: può essere considerata solo allo stesso modo di un furto. Vi piacerebbe a voi o pirati che qualcuno venisse a rapinare in casa vostra? E se succedesse direste che è un modo come un altro per guadagnare? Spero di no. Quindi cari i miei pirati, vi rimangono solo due cose da fare: o lasciate perdere tutto e cominciate a sfruttare le vostre doti per qualcosa di più utile al mondo dei computer o attendete che la legislazione italiana faccia qualcosa contro di voi. A questo proposito invito tutti i giocatori italiani che odiano la pirateria ad organizzare una petizione contri i softpirati inviando le firme per la petizione a ZZAP! (vero che voi di ZZAP! accettate?)

#### 2- VIDEOGAMES

Perché diavolo credete che la qualità del software stia lentamente peggiorando? E perché pensate che ci sia un calo di buoni programmatori? NOOO! Le maggiori software-house quest'anno hanno pubblicato almeno venti grossi titoli (non contando compilations e budget) ma di questi solo uno o due sono buoni titoli. Il resto è un disgustoso ammasso di schifezze megagalattiche sotto forma di conversioni di famosi coin op orrendamente realizzate (Road Blasters, Typhoon), disgustosi spara e fuggi

(Marauder) e spaventevoli cloni, senza contare le trame stupide, la bassa giocabilità, i concetti di gioco che non attirano. Ma torniamo al principio: perché c'è questa produzione di mostruosità? Perché la gente compra questi giochi!!!

Questi supposti videogiocatori comprano il gioco perché si è fatto un nome come coin-op (guardate Out Run che pur essendo brutto ha venduto diverse centinaia di migliaia di copie nella sola Inghilterra) o perché (nel caso dei concetti di gioco) ha una bella grafica, magari quella del sedici bit dato che ormai le foto del retrocopertina sono quelle di queste versioni. Nel caso di concetti di gioco l'esempio classico è Rimrunner: Andrea Caprini reputa la grafica del suo gioco migliore di Impossible Mission 2 così ritiene Rimrunner migliore di IM2. E ora di Basta! (oops, ho piratato!)

Mi rivolgo di nuovo a voi, 80% dei videogiocatori! Ravvedetevi! Convertitevi e crede... ehm scusate: non fatevi bidonare dai produttori. Non comprate un gioco perché ha una bella grafica (sono dell'opinione di San, ma credo che The Last Ninja sia fantastico) o perché è la conversione di un famoso coin-op.

Provate i giochi prima di comprarli (Fosse facile, NDR), altrimenti leggete ZZAP! (no, non sono un azionista delle Edizioni Hobby) ogni tanto sbaglia, ma è forte.

ASCOLTATEMI!!!

P. S.

Voglio sapere il parere del Filosofo, di San e dello Studio Vit (!?!?; NDR)

Striker

*Questo è un tipo di lettera apocalittica, perché parte da presupposti sbagliati, continua sbagliando e termina sbagliando.*

*Tanto per cominciare la frase "Il resto è un disgustoso ammasso di schifezze" oltre ad essere esagerata è anche offensivo. La qualità del software per sessantaquattro si è notevolmente affinata, gli ultimi giochi caldi e le medaglie d'oro lo confermano. I giochi penosi ci sono, e sono sempre stati, non vedo nessun aumento allarmante. Per il '64 sono stati realizzati maggiori capolavori quest'anno in tutti gli anni precedenti (qualche esempio IM2, Armalyte, R-Type, SATTOF, Zak McKracken, Neuromancer, Rocket Ranger, Projet Firestart e moltissimi altri). Secondo, riguardo alla pirateria, la tua proposta, pur essendo onesta è utopistica e irrealizzabile. Softcenter taroccati esistono da sempre,*

*l'unica cosa che potete fare voi è di non comprare, il resto lasciamolo fare alla Magistratura, che quando colpisce (raramente, ma colpisce) lo fa duramente, e presto verranno approvate nuove leggi riguardo a questo scottante problema. Passo e chiudo.*

#### NUOVI LINCIAGGI EPISTOLARI

Carissimo ZZAP!, chi ti scrive è un giovane, o meglio, un gruppo di giovani commodoriani che dopo lo scandalo provocato dalla lettera "sfuggita alla censura" è stato costretto a rispondere. Non vogliamo fare una predica per le parole usate: dopotutto la botte dà il vino che ha e se è marcia tutto il contenuto è marcio!! CARO Paolo generali, dopo questa introduzione passiamo a qualcosa di più serio: chi ha mai insultato il VIC 20, il primo computer lanciato sul mercato, che ha avuto un enorme successo? Nessuno di noi sicuramente (e siamo sinceri!). Secondo noi ogni computer, anche il meno potente, è una grandiosa opera di tecnologia e nessuno, dico NESSUNO, si può permettere di prenderlo in giro! Cosa c'è di più bello che avere a casa una macchina che può sbizzarrire la tua fantasia, che ti fa sentire il personaggio, il protagonista di ogni situazione? E inoltre, come ti permetti di insultare le persone che ogni mese, puntualmente, fanno uscire questa meravigliosa rivista chiamata Zzap!? (2° commento sincero). Devi ammettere che ormai il VIC 20 è stato 'schiacciato' dai fratelli più grandi e non puoi dare la colpa ai recensori di questo fatto: non recensiscono niente perché non hanno il materiale! E poi cosa sono queste minacce (che frequentemente leggo) che, se riportate sull'angolo della posta la lettera del TALE, quello carica RAMBO e spacca tutto? COSA sono queste SCEMATE??? Siamo ragazzi o siamo pagliacci presuntuosi? VOGLIAMO poi fare qualche considerazione sulla pirateria: i veri pirati sono gli edicolanti (sarebbe meglio dire gli EDITORI, NDR) e sono quelli che devono essere fermati. Noi, poveri cani, cosa credete che piratiamo in confronto a loro? Ci siamo informati, sapete?!? Spacciano DEMO per veri giochi e la maggior parte degli 'smanettoni' si fa fregare. Ora ti salutiamo e caro Paolo: "S G A S A T I!!!!!! Con tutto il rispetto

FEDE & COMPANY (giovani 64isti)  
P.S. FILOSOFO 2 (come osi?)



Quello sapeva scrivere) con 100 £ lire non ti compri neanche mezzo rotolo di carta igienica!  
P. P. S. ZZAP! continua così che per noi sei TOSTO.  
Arrivederci

Sono giunte moltissime lettere che condannano in modo netto il FILOSOFO 2 (pallida imitazione dell'originale, qui si tratta di pirateria epistolare), GENERALI PAOLO, e DARIO ALTOBELLI che, fortunatamente per i tifosi Juventus non è imparentato con il mitico Spillo, tali da far pensare ad un linciaggio stile Alessio Ajovalasit. Fortunatamente lo spazio dedicato a questi esaltati è scomparso, visto che, dopo troppo tempo, il mitico inceneritore malefico è tornato a disinquinare la Posta di ZZAP!. Maleducati, fuori dall'Europa!

**L'ULTIMA LETTERINA DEL MESE**

L'ultima letterina di questo infuocato, ma non troppo,

*me se ci giunge da un certo MARK'89. A te la linea, il punto lo teniamo noi.*

Spett. Redazione di ZZAP! vi scrivo per la milionesima volta (o miliardesima, Mah?) per... (resterete col dubbio) O col Gubbio? In effetti perde troppo... )

Ho da dirvi molte cose (ma con chi sto parlando? ZZAP! è un'entità astratta!) (Come ti permetti, infido astrattista concreto! NDR)

- 1) La pirateria ci ha rotto...
- 2) Cos'è questo razzismo? Forse i ragazzi maggiorenni credono che i minorenni siano tutti così deficienti? (Eh, Maurizio De Cesare)
- 3) Grande la Posta del numero 31! Ma cosa c'entra Dario Altobelli? Mah, è tutto lardo che cola!
- 4) Vi ho scritto una lettera piena di domande, che fine ha fatto?
- 5) Odio The Alex! E penso che sia l'opinione di tutti i lettori. Perché illo può scrivere una lettera stupida ed essere pubblicato e noi no?????
- 6) Abbiate pietà, pubblicatemi! E dal primo numero che vi scrivo tutti i mesi con nomi diversi (soprannomi per essere precisi) con la speranza di diventare famoso per partecipare a Piccoli Fans! (tutte balle!)

7) Questa non è una lettera idiota. (Grazie della precisazione, NDR) Questa lettera fa domande precise. Rifletteteci...

Mark '89

P. S.

Vi ha riscritto Mr. X???? Ma che coraggio!

P. P. S.

Visto che la vostra umile redazione accetta solo lettere con raccomandazione (maligno, NDR) vi ricordo che sono amico di De Mita, Magalli e del parroco Padre Silvano (dimenticavo il capo dei pompieri... )

P. P. S.

Esiste un programma simile allo STAC (ST AD. CR. ) per C64? (No, c'è solo il vecchio GAC, NDR)

*La pubblicazione di questa lettera deriva esclusivamente dal fatto che questo lettore, giustamente, spedisce chili e chili di missive mensilmente. Era giusto non toglierli anche l'ultima speranza. Ma la pubblicazione è già troppo: rispondere alle sue domande è una pretesa esagerata...*

**COMMENTONE FINALE**

La morale del mese è: E MEGLIO STARE ZITTI IN MODO EDUCATO CHE PARLARE TROPPO, MALEDUCATAMENTE, ovvero "è una piccola virtù il saper mantenere il silenzio sulle cose, ma è una grave colpa il parlare di quelle che andrebbero tacite". Non è affatto pertinente, ma una citazione finale ci stava bene.

Per ora arrivederci e... POLEMICHE A TUTTI!

**INDIRIZZATE LE VOSTRE MISSIVE A:  
ZZAP! POSTA  
CASELLA  
POSTALE 853  
20101 MILANO**

Vendita x Corrispondenza per Informazioni

**Sterlino**

Via Murri N° 73/75  
40137 Bologna  
Telefono 051/302896



**Sterlino Club**

New PlayMate Shop

Soft Center

Commodore Point

War Games  
Fantasy Games  
Giochi da Tavolo  
Role Playing  
Storici

**MINIATURE FANTASY**



Grenadier

Citadel

- Avalon Hill
- Chaosium
- Eon
- Fasa
- Games Workshop
- Game Designers Workshop
- Iron Crown Enterprises
- Jeux Descartes
- Labirint
- Milton Bradley
- Ral Partha
- Rexton
- Standard Games
- Steve Jackson
- Strategic Studies Group
- Strate Libri
- TSR, Inc.
- Tor Books
- Victory Games
- World Wide War Games

**HARDWARE & SOFTWARE**

- Commodore C64
- Amiga
- Atari ST
- Spectrum
- MSX
- PC IBM
- Nintendo
- Sega
- Atari 2600

**SCACCHIERE ELETTRONICHE**

**Mephysto  
Challenger  
Kasparov**

## ZAK MCKRACKEN II

THE MINDBENDERS ARE BACK

LUCASFILM, per C64



sia il modo migliore di divertirsi migliorando nel frattempo il proprio inglese, il vigliacco prenota un biglietto aereo per Los Angeles, ma nel far questo compie un errore madornale.

Il tapino non sa che delegando la prenotazione alla nostra gentile segretaria si era messo in una trappola micidiale: i nostri celerissimi e rapaci Ed & BDB (Sembra il nome di una agenzia di pubblicità!), intercettata la telefonata, hanno infatti colto l'occa-

**ANTEFATTO**  
Stravolto dalla pressione del lavoro per Zzap!, uno dei nostri più fidati redattori sceglie di rischiare il tutto per tutto fuggendo all'estero: pensando che una gita negli Stati Uniti

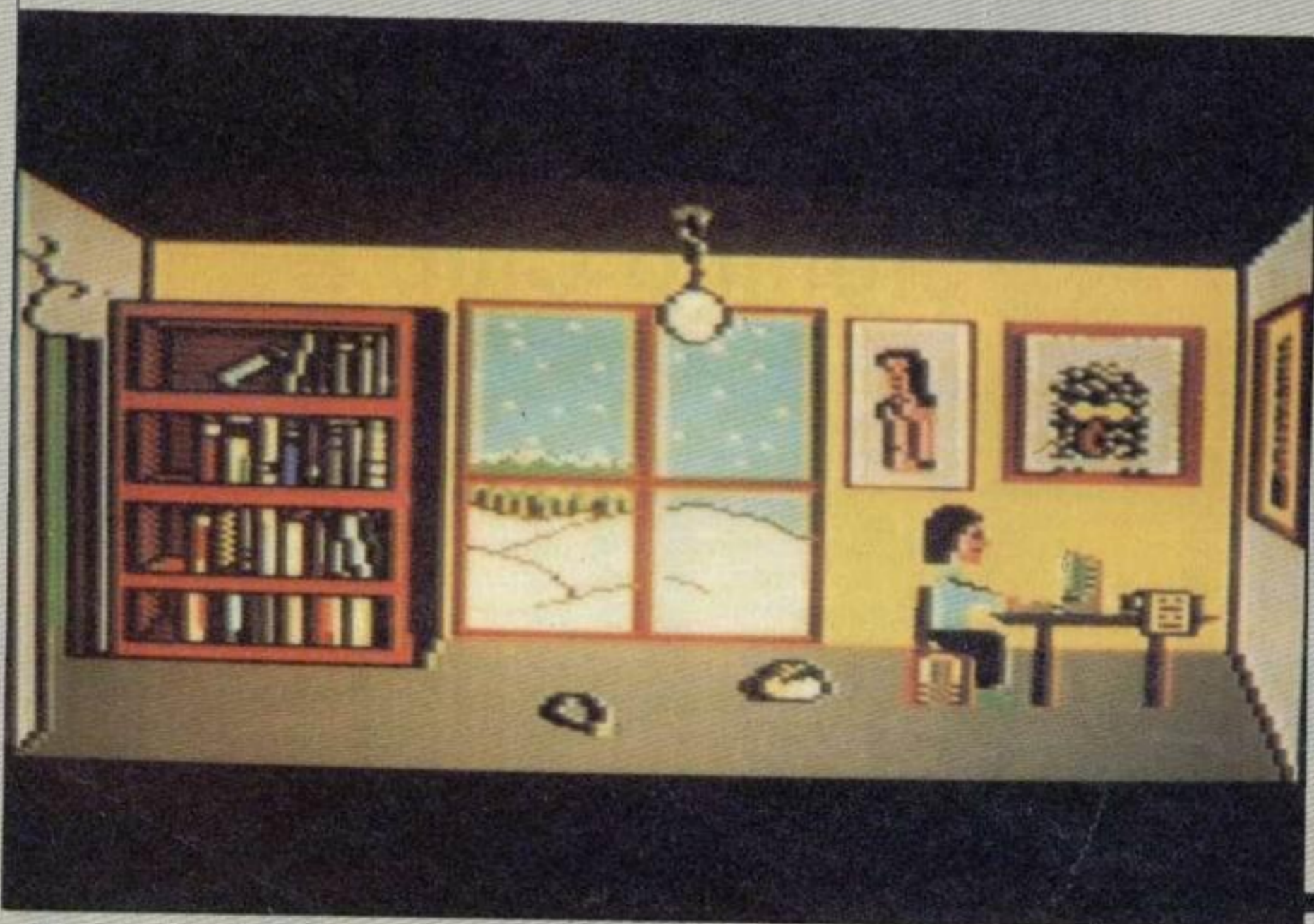
**ATTENZIONE: LA VERSIONE PROVATA E' QUELLA NON DEFINITIVA, E AL MOMENTO LA LUCASFILM NON HA ANNUNCIATO QUANDO E ATTRAVERSO QUALI CANALI ESSO VERRA' DISTRIBUITO FUORI DAGLI STATI UNITI. DATO CHE LA REDAZIONE DI ZZAP! SI E' ASSICURATA LA COLLABORAZIONE ESCLUSIVA DELLA NOTA CASA AMERICANA, SAREMO NOI I PRIMI A CONOSCERE QUESTE DATE: SIETE QUINDI INVITATI A TELEFONARCI PER QUALSIASI CHIARIMENTO. GRAZIE.**

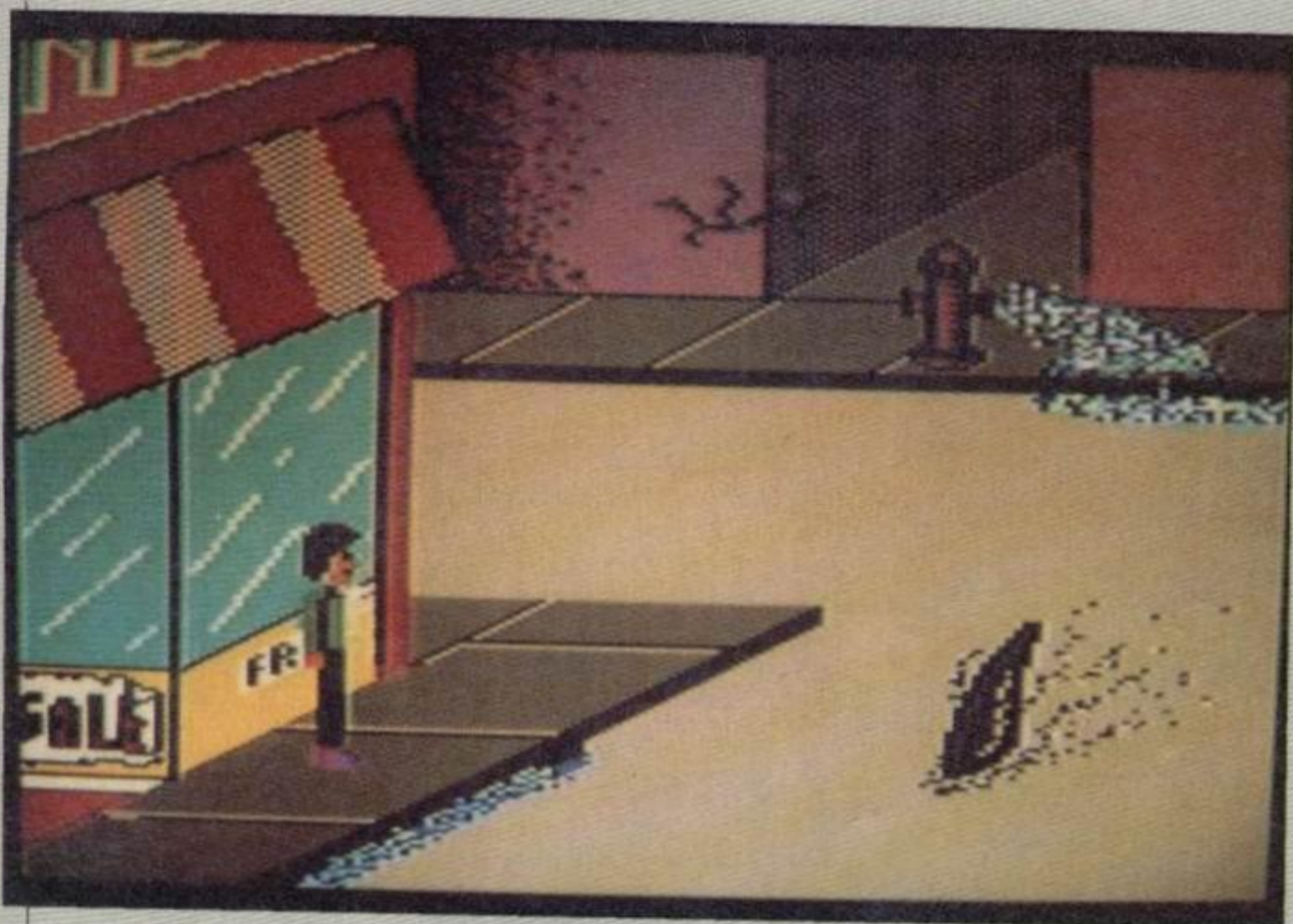
sione per appioppare al fanciullo una di quelle interviste esclusive che hanno reso famoso il nuovo Zzap! — con la Lucasfilm.

La famosa ditta di software fondata dal creatore di Guerre Stellari era stata scelta a causa della sua disponibilità nei nostri confronti ma soprattutto per la sua grandiosa produzione, che come tutti sapete comprende anche il grandioso Zak McKracken And The Alien Mindbenders, il programma di più grand e successo degli ultimi tempi. Una volta tirata la fregatura

Sarò breve: ho solo cinque minuti per scrivere questo pezzo prima di tornare a quello che ormai è il mio gioco prediletto. Ho sempre sostenuto che il primo e sempre stupendo ZMKATAM fosse un po' grezzo in qualche particolare e quindi suscettibile di qualche piccolo miglioramento tecnico, ma non mi aspettavo niente di questo livello. A cominciare dall'impostazione cinematografica piena di zoomate, carrellate, cambi di prospettive resa ancora più efficace da una grafica ben definita e brillante grazie anche ad un azzeccato uso dei 16 colori del 64 e da un'animazione fluidissima. Se considerate poi l'effetto stereo-olofonico delle colonne sonore e degli effetti digitalizzati spremuti fuori dal SID, potrete tranquillamente sedervi in poltrona ed immaginare di essere al cinema. Ma questi dopo tutto non sono che gli aspetti estetici del gioco, appena caricato Mindbenders are Back si viene proiettati all'interno di una fantastica avventura dove tutto è possibile. L'intervento di Douglas Adams e del suo umorismo nonsense sulla sceneggiatura hanno sortito il loro effetto rendendolo ancora più esilarante del primo. Tutto è pensato in modo da vincolare il meno possibile il giocatore, avete in pratica un intero mondo con cui fare quello che volete. Non solo esistono diversi modi per arrivare alla fine, ma varie sono anche le soluzioni possibili. Mi è capitato, ad esempio, di fuggire nella seconda Galassia con la Regina Nera di Phobos abbandonando Annie, Zlorfik e tutta la terra al loro destino, ovviamente con un punteggio inferiore al 100% della soluzione ottimale. Non perdetevi quello che, a meno di clamorosi sviluppi, è destinato a diventare il gioco del decennio.

▼ La scena introduttiva, 'vecchio stile'...





▲ Uno squalo sotto l'asfalto? Anche questo può accadere in *The Mindbenders Are Back...*

al collaboratore, abbiamo atteso con impazienza il suo ritorno, ma quando ce lo siamo visti ritornare in ufficio con un berretto con le orecchie da Topolino e la maglietta "I love Disneyland" siamo rimasti più stupiti del previsto: non certo per la maglietta o le orecchie (qui siamo abituati a molto peggio...), ma per i quattro dischetti che teneva in mano, insieme ad una versione fotocopiata del manuale di... Zac McKraken 2!!!!

**UNA MOLE DI... GIOCO**  
Da quel che abbiamo capito dal suo racconto concitato, la Lucasfilm ha pensato bene di mettere sotto pressione i suoi programmatori per produrre un degno seguito del loro programma di maggior successo, che pare avere venduto diversi milioni di copie ed è ancora richiesto. Il risultato è questo programma, che prosegue il racconto delle avventure del nostro giornalista preferito dal punto in cui le avevamo lasciate al-

la fine di ZMKATAM. Il programma è contenuto su ben quattro dischetti a doppia faccia, che possono essere caricati solamente in presenza di una piccola chiave di protezione hardware inserita nella porta utente del computer.

Il gran numero di talenti utiliz-



zati nella realizzazione di questo titolo ha permesso la creazione di un gioco assolutamente innovativo, che pur mantenendo lo spirito del suo predecessore presenta un gran numero di novità tecniche.

Vediamole insieme...

### DON'T PANIC! PANIC NOW!

Il gioco comincia con una delle famose sequenze cinematografiche della Lucasfilm: Zak e la sua compagna Annie si trovano nella loro accogliente baita di montagna, intenti alle loro faccende mentre fuori splende un sole stupendo. Zak sta lavorando al suo libro "Come ho sventato un complotto intergalattico..." sul suo computer (si direbbe un Macintosh), mentre Annie decide di portare a passeggio il loro gigantesco e pelosissimo cagnolone, chiamato Zlorfik.

Dopo aver salutato amabilmente il suo eroico maritino, Annie esce dalla baita, ma subito un urlo (digitalizzato!) turba la calma del giornalista: Annie rientra in lacrime con un collare vuoto fra le mani. Zlorfik è sparito!

Presi dal panico, i due corrono al telefono per avvertire la polizia, ma nel far questo passano di fronte ad un televisore da cui apprendono che non solo il loro superaffettuoso Zlorfik, ma bensì tutti i cani a pelo lungo della Terra sono spariti immediatamente.

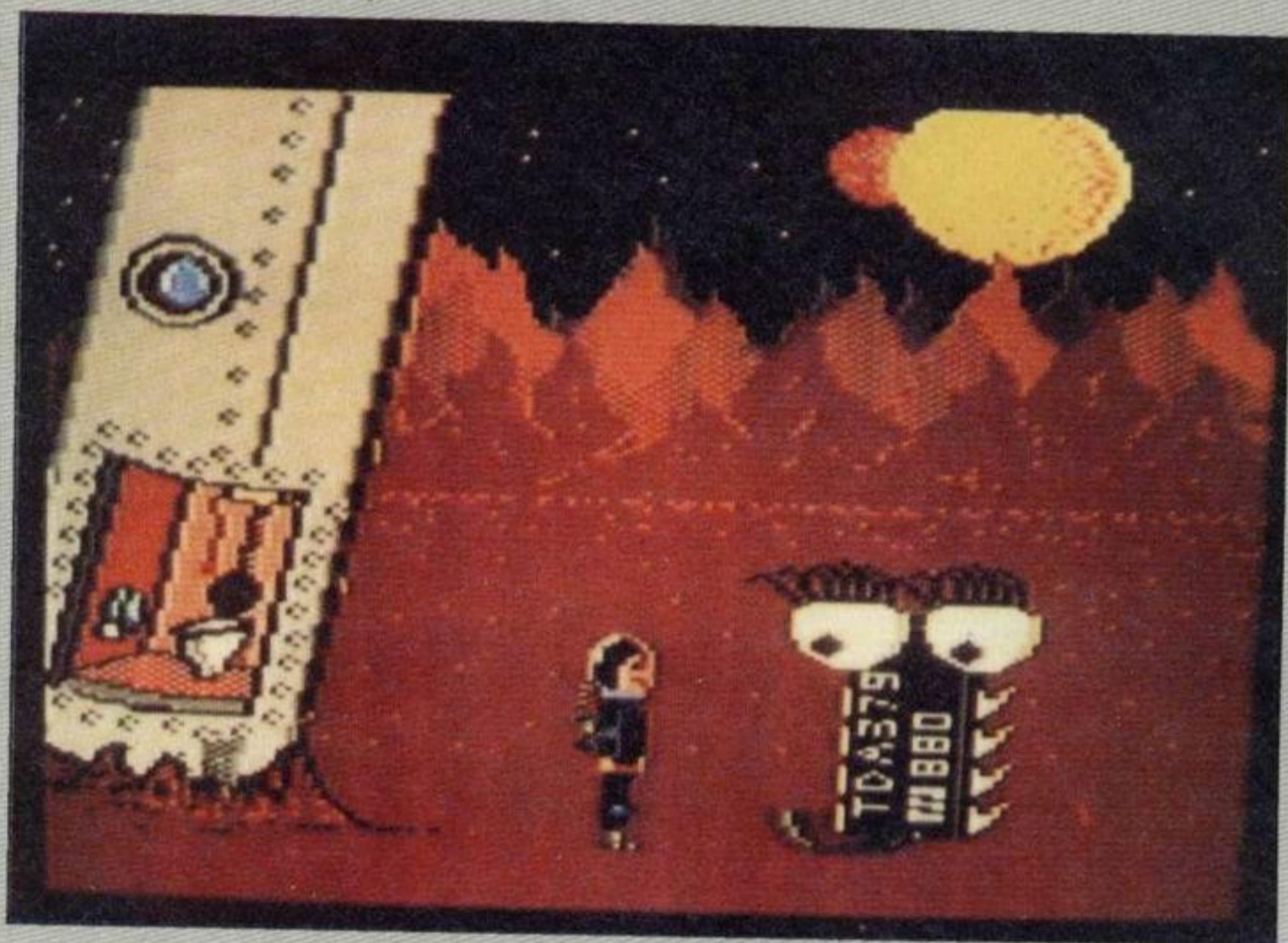
Cosa sta succedendo? Perché il pesciolino Sushi continua a nuotare seguendo una traiettoria quadrata? Perché nessuno riesce più a contattare le casalinghe di Detroit, che tornate dal loro viaggio su Marte hanno aperto un istituto di astrofisica a Las Vegas? Come mai la nota giornalista televisiva Lori Amore (ve la ricordate?) è stata improvvisamente sostituita da un impacciato commentatore baffuto che porta sempre occhiali e cappello? Cosa c'entra tutto questo con la pioggia di meteoriti che si sta abbattendo sulla Terra?

Come sempre, l'onere di trovare una risposta a tutte queste domande ricade sulle strette spalle di Zak, che parte per la sua seconda avventura, impegnato a fermare i redivivi Mindbenders.

### PROFONDITA'... TRIDIMENSIONALE

Non appena il gioco comincia, ci si rende conto delle prime novità: la schermata alta mezzo video sovrastante i comandi in cui si sviluppava tutto il primo capitolo dell'avventura e la presentazione di questo gioco viene rapidamente sostituita da una visuale prospettica sul tipo di quelle usa-

Ho sonno. Non perché il gioco sia noi oso, anzi: il problema sta proprio nel fatto che per tentare di risolverlo sto perdendo notti su notti attaccato al monitor, e nonostante i continui progressi la fine non sembra avvicinarsi minimamente. La caratteristica più incredibile di questo gioco (a parte le innovazioni tecniche, che abbiamo descritto nella recensione) è proprio la sua trama pazzesca, piena di assurdità apparentemente scollegate fra di loro che all'improvviso concorrono tutte insieme alla soluzione di problemi apparentemente insormontabili... solo per introdurne altri! Se escludiamo questo aspetto, quel che rimane è un programma enorme (ci sono otto facciate di gioco!), realizzato in maniera tecnicamente ineccepibile e dotato di una chiarezza grafica e sonora assolutamente perfetta. I caricamenti sono veloci - grazie anche alla chiave hardware - l'interfaccia utente semplicissima da usare e l'aspetto generale quello di un vero capolavoro, davanti al quale tutti gli esaltatissimi computer a 16 bit possono anche andare a nascondersi. Peccato che Zzap! non abbia a disposizione medaglie di platino tempestate di diamanti, perché questo sarebbe veramente l'unico riconoscimento adatto a Zak McKraken 2. Yawn... Zzzzzzzz....



▲ L'incontro di Zak con il Computer Bug Femmina alieno... notate l'interno del cess... ehm, dell'astronave

te nel vecchio Labyrinth, e nelle scene di più ampio respiro da una rappresentazione isometrica del mondo del gioco.

I tre tipi di rappresentazione continuano a susseguirsi con i nostri spostamenti, ed un azzeccatissimo effetto "telecamera & zoom" ci porta da una all'altra: questo tipo di grafica è stata scelta indubbiamente a causa delle enormi dimensioni dell'area di gioco, che non comprende solo un gran numero di località terrestri, ma persino altri pianeti ed ambientazioni spaziali. Una ulteriore novità è rappresentata dalla presenza di piccole sequenze arcade (esilarante quella in cui Zak deve attraversare a piedi una gigantesca e trafficatissima autostrada americana!) in cui è richiesta una certa abilità manuale, e dagli intermezzi cinematografici che ora sono molto più numerosi e vari che non nel primo ZMKATAM.

Se sul piano della grafica le novità sono piacevoli ma senza dubbio poche (per favorire la chiarezza dello schermo), è nella sezione "sonoro" che questo gioco dà il meglio di sé. Le famose musiche stridenti della Lucasfilm sono state sostituite da una serie di colonne sonore dell'ormai cittadino statunitense Rob Hubbard, ed in

ogni situazione veniamo bombardati da effetti campionati e... dialogo! Ogni personaggio del gioco parla con una chiarezza assoluta (i responsabili sono gli stessi delle voci di Impossible Mission) e con accenti particolari che spesso danno adito a simpatiche gag, e nel caso dei personaggi più importanti la Lucasfilm ha addirittura scomodato dei famosi attori di Hollywood per dare la voce ai nostri beniamini.

La lista dei doppiatori indicati sul manuale di gioco è im-

pressionante, ma vogliamo ugualmente riportare alcuni di essi per darvi un'idea della qualità del programma: Annie Larson è doppiata da Kathleen Turner, lo stregone africano da Eddie Murphy, Zak McKracken da Chevy Chase e nella parte del re alieno The King (ricordate la sua passione per il rock?) troviamo addirittura il grande Elvis, digitalizzato da incisioni di proprietà della moglie! Sempre nella pagina dei "credits", un altro nome attira l'attenzione facendo una pia-

cevolissima sorpresa: la sceneggiatura del gioco, infatti, è stata affidata a colui che aveva ispirato con le sue opere demenzial-spaziali la prima avventura di Zak, il grande ed unico Douglas Adams, autore della Guida Galattica dell'Autostoppista. L'opera di questo genio del nonsense tecnologico è sempre presente e tangibile in ogni fase del gioco, e saranno molte le risate che farete alle spalle dello spazzino di Chicago bersagliato dalle lattine di bibita aliena o del turista giapponese che appare con la sua macchina fotografica nelle situazioni e nei luoghi più assurdi. Essendo quella in nostro possesso una delle primissime copie del gioco, il nostro inviato non ha avuto la possibilità di portare con sé anche tutti

quegli elementi secondari che appariranno nella confezione definitiva: fra essi ci dovrebbero essere un travestimento da alieno (occhiali, naso e baffi finti), la medaglietta di Zlorfik e persino una copia dell'ultimo capitolo del libro di Zak, in cui possiamo finalmente apprezzare la prosa del simpaticissimo giornalista.

#### PRESENTAZIONE 99%

L'interfaccia utente è quanto di più intuitivo possiate trovare su di un computer, ed il numero di bonus inseriti nella confezione definitiva è esaltante. Se poi alla Lucasfilm mantengono le promesse fatte (opzioni per ben quattro lingue nel testo, Italiano compreso, e possibilità — nella versione 16-bit — di visualizzare il gioco con colori limitati ma effetto 3D con i classici occhialini) saremo i primi a prenotare la nostra copia dall'importatore.

#### GRAFICA 99%

Non solo è chiara e bene animata, ma continua a cambiare di inquadratura grazie ad un sistema di zoomate, panoramiche e dolly digitali.

#### SONORO 98%

Impossibile distinguere gli effetti ed i dialoghi dalla realtà, e le musiche sono del grande Rob Hubbard: cosa volete di più?

#### APPETIBILITÀ 97%

Visto che è più bello del primo ZMKATAM ed ugualmente giocabile, potete tirare le conclusioni anche da soli.

#### LONGEVITÀ 99%

E' enorme, ed il sistema di finali differenziati ve lo farà rigiocare più volte.

#### GLOBALE 98%

Il massimo delle avventure dinamiche, il massimo della trama, il massimo del sonoro... il miglior seguito di un gioco mai apparso sulla Terra.

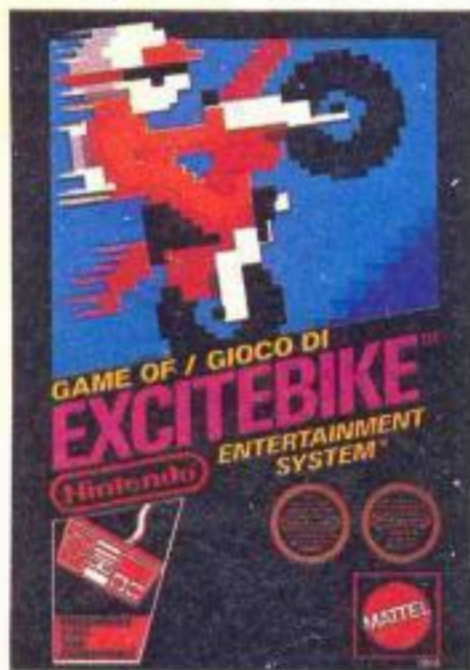
# LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



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

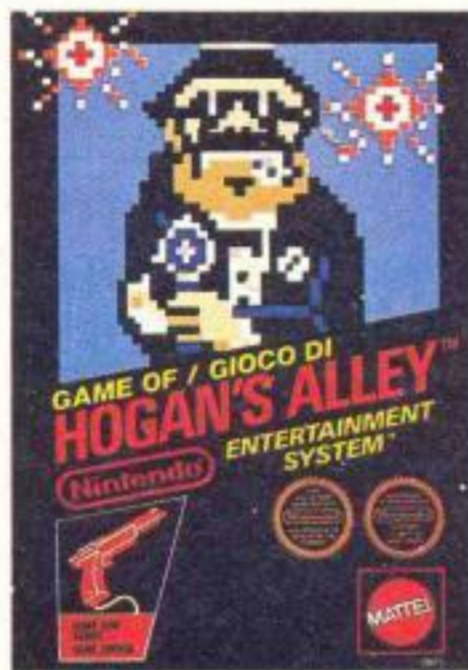
## Excitebike

Tutti i più grandi motociclisti del mondo sono riuniti per contendersi il titolo di Campione Mondiale di Excitebike. Puoi disegnare il tuo percorso e anche il numero di giri per la gara, così da avere corse sempre nuove e con livelli diversi di difficoltà. Il tuo obiettivo è di sconfiggere l'odiato Arci-Rivale che ti umiliò il campionato scorso. Riuscirai ad eliminarlo per sempre? Provaci, su tutti i percorsi da compiere per vincere il titolo regionale o sui cinque per il titolo regolarità.



## Hogan's Alley

Come te la cavi con la pistola? Hai la mano ferma, sei veloce? È arrivato il momento di dimostrarlo con Zapper la videopistola. Ma non basta essere veloce: per entrare a far parte dell'F.B.I. devi essere velocissimo e calcolare in una frazione di secondo qual è il tuo vero bersaglio. Attento quindi: i delinquenti con cui avrai a che fare prendono spesso ostaggi innocenti. Attento a non sparare a loro.



## Golf

Quali sono le regole per essere il campione di golf? Innanzitutto bisogna saper scegliere la mazza giusta e l'angolo d'impatto ideale. E non dimenticare di tenere in considerazione la velocità del vento e, naturalmente, le condizioni del campo. Tutti questi elementi sono variabili, quindi fai bene i tuoi conti prima di tirare! E poi via, calibra bene il colpo, fai esplodere tutta la tua potenza. Buca? Ottimo lavoro! Non ti rimane che percorrere tutte le 18 buche.



**Nintendo®**  
**OLTRE IL VIDEOGIOCO.**

# BLASTEROIDS

IMAGEWORKS - C64 cass./disco

**S**ono successe un bel po' di cose strane alle condizioni atmosferiche di diversi pianeti, ma ora il Corpo di Colonizzazione pensa di averne scoperto la causa. I radar galattici hanno rilevato una sagoma misteriosa, circondata da un gran numero di segnali minori. Senza un attimo di esitazione, il CC ha lanciato delle sonde per investigare su questi segnali. Purtroppo, tutti i rapporti sono stati tragicamente brevi e nessuna sonda è mai tornata indietro. I messaggi avevano due cose in comune, comunque: tutti parlavano di asteroidi, ed una grande creatura chiamata Mukor.

Nel frattempo, i CC hanno lanciato una flotta di navi militari guidate da altre sonde. La loro missione: distruggere gli asteroidi di cui si è circondato Mukor e puntare agli organi vitali di Mukor stesso.

Le navi di attacco sono di tre tipi diversi (vedi il box). Un sistema di telecomando vi permette di cambiare da una all'altra in qualsiasi momento; la nave richiesta viene semplicemente teletrasportata nel luogo dell'azione mentre l'ultimo caccia attivo torna automaticamente alla nave madre. Se vengono attivate due navi contemporaneamente, possono essere unite per ottenere delle capacità extra. Ogni caccia può sopportare solo delle quantità limitate di colpi e di urti, poiché con il loro aumentare diminuiscono la loro efficienza. Per vostra fortuna, sparare ad un asteroide rosso causa la comparsa di un cristallo di

energia che vi riporta alle condizioni ottimali.

Tanto per rendere le cose un tantino più complicate, il si-

combattimenti. Mukor è un cattivone professionista, ed ogni volta quella bestia rivoltante riesce a fuggire, e po-

trebbe tranquillamente trasformarsi in una nuova creatura da distruggere. Alé!



stema di asteroidi viene pattugliato da navi aliene. Quando gli sparate, queste rilasciano delle parti di componenti extra che possono essere raccolte ed utilizzate dalle nostre navette (vedi l'apposito box).

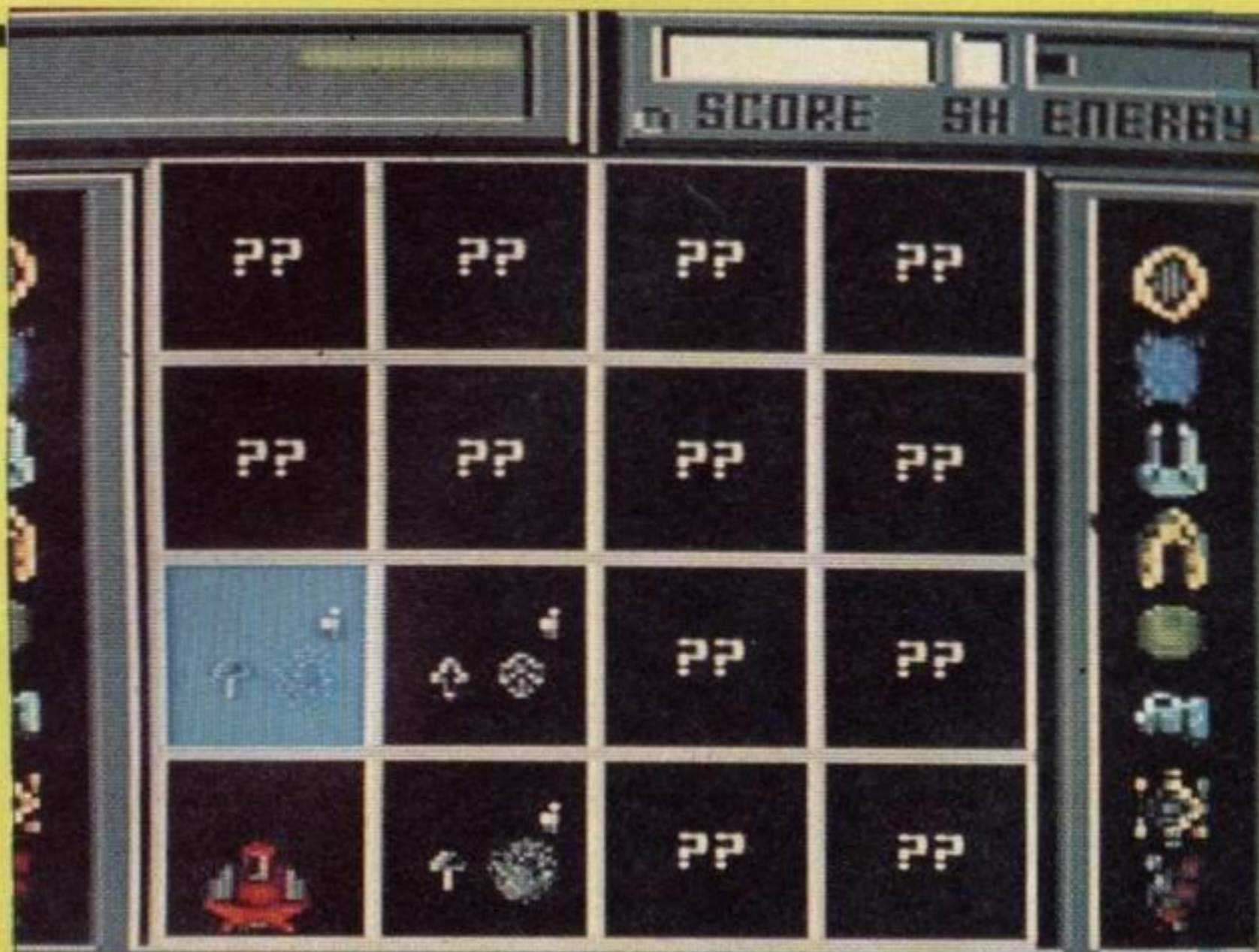
Ripulite tutti i settori in una galassia, e venite mandati a lottare direttamente contro Mukor, la mega-palla di muco cosmico - questo tizio muore solo quando avete distrutto tutti i suoi tubi (Ugh!).

In tutti i casi, non si tratta necessariamente della fine dei



Amavo la versione arcade di Blasteroids ed ho infilato i miei tanto sudati gettoni nel coin op un sacco di volte. Ora che posso giocarmelo a casa mia, risparmierei un sacco di soldi, poiché la versione per computer è così simile a quella originale... beh, almeno in grafica e struttura di gioco - non sono altrettanto sicuro del sonoro. Alcuni degli effetti della versione da bar erano incredibili e rappresentavano una buona parte del suo fascino: questo impedisce che le versioni domestiche di Blasteroids siano proprio identiche all'originale. Comunque, se vi piace il coin op, saltate dal vostro rivenditore di fiducia e provatelo.



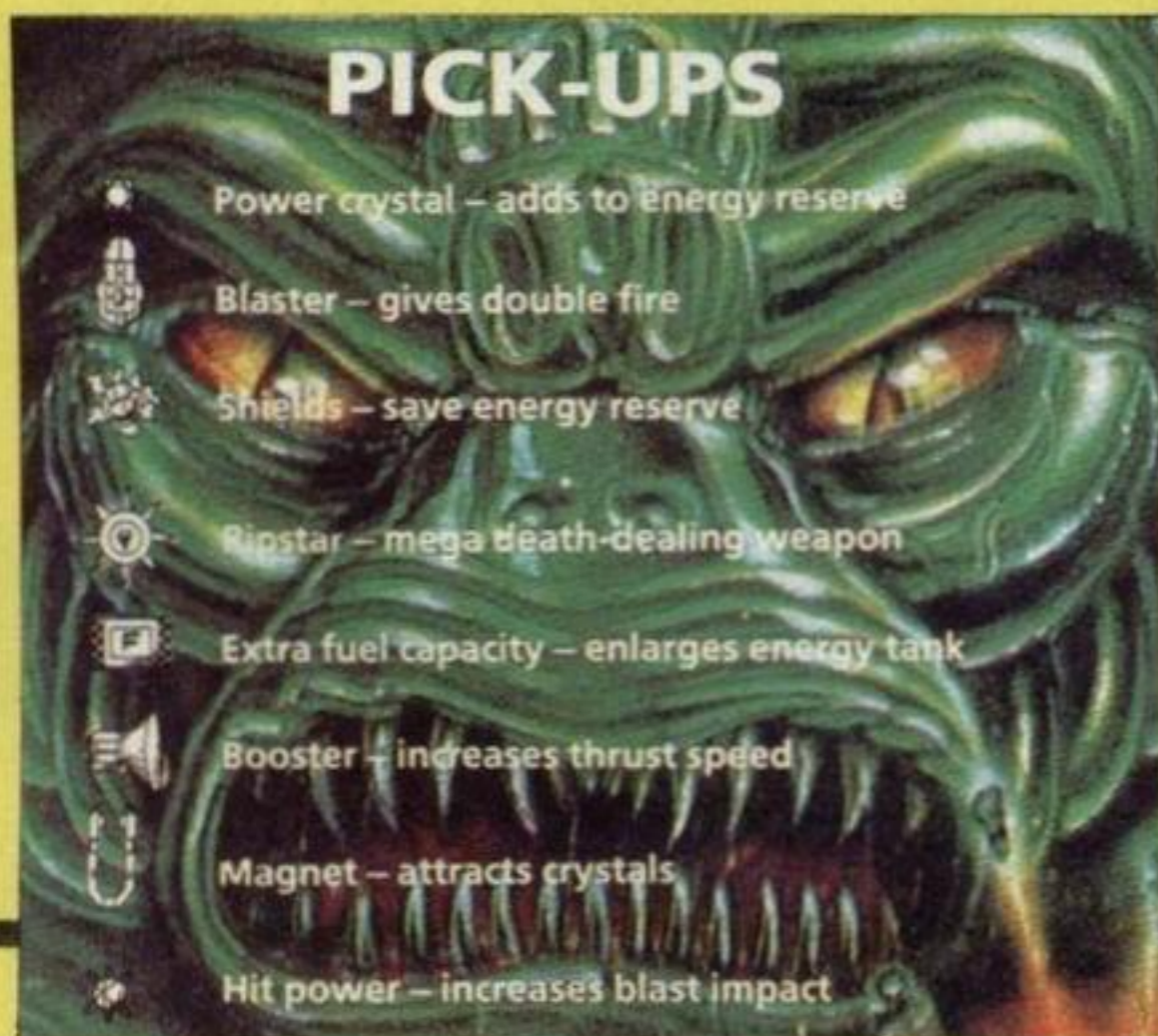


Inizialmente avevo pensato che l'idea della Atari di riproporre il concetto del vecchio Asteroids fosse piuttosto ridicola, ma quando Blasteroids ha fatto la sua prima comparsa non ho potuto far altro che ammettere che tutto sommato non era tanto male, quell'idea. Ora poi che il coin op è apparso anche sui nostri piccoli computer, tutto quello che ho potuto sperare era che la conversione fosse quanto meno decente. Beh, posso dire che l'animazione della versione 64 ricalca perfettamente l'originale. L'unica cosa che mi dà fastidio - essendo un fanatico di musica digitale - è il sonoro mediocre. La musica dei titoli è OK, ma gli effetti di gioco sono così gutturali... ma chi se ne frega quando il gioco è così potente? Fatemi andare a giocare...



Non ho una grande esperienza con Blasteroids nelle sale gioco, soprattutto perché Gordo si getta sulla macchina molto prima di me, ed io non riesco più a vedere lo schermo. Questa volta è diverso: il 64 cattura lo spirito dell'originale in maniera assoluta, sia nella grafica ben colorata ed animata, sia negli scenari altamente ispiranti. Nonostante le notevoli differenze dal sonoro dell'originale, c'è un piacevole accompagnamento musicale. Non posso dirvi altro che questo: se siete dei fan dell'originale, provatelo.

f a t t o r e d i  
**89%**  
 c o n v e r s i o n e



**PRESENTAZIONE 84%**  
 Eccellente, praticamente senza falle.

**GRAFICA 78%**  
 Gli sprite del 64 non sono proprio identici a quelli del coin op, ma sono molto ben animati. Belli i fondali.

**SONORO 80%**  
 Musichette ottime, ma lontane dagli effetti del coin op.

**APPETIBILITA' 90%**  
 Tutti sanno come giocarlo - basta sparare a qualsiasi cosa!

**LONGEVITA' 82%**  
 Tutti sanno come giocarlo - basta sparare a qualsiasi cosa!

**GLOBALE 83%**  
 Una conversione estremamente giocabile, di alta qualità.

**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**

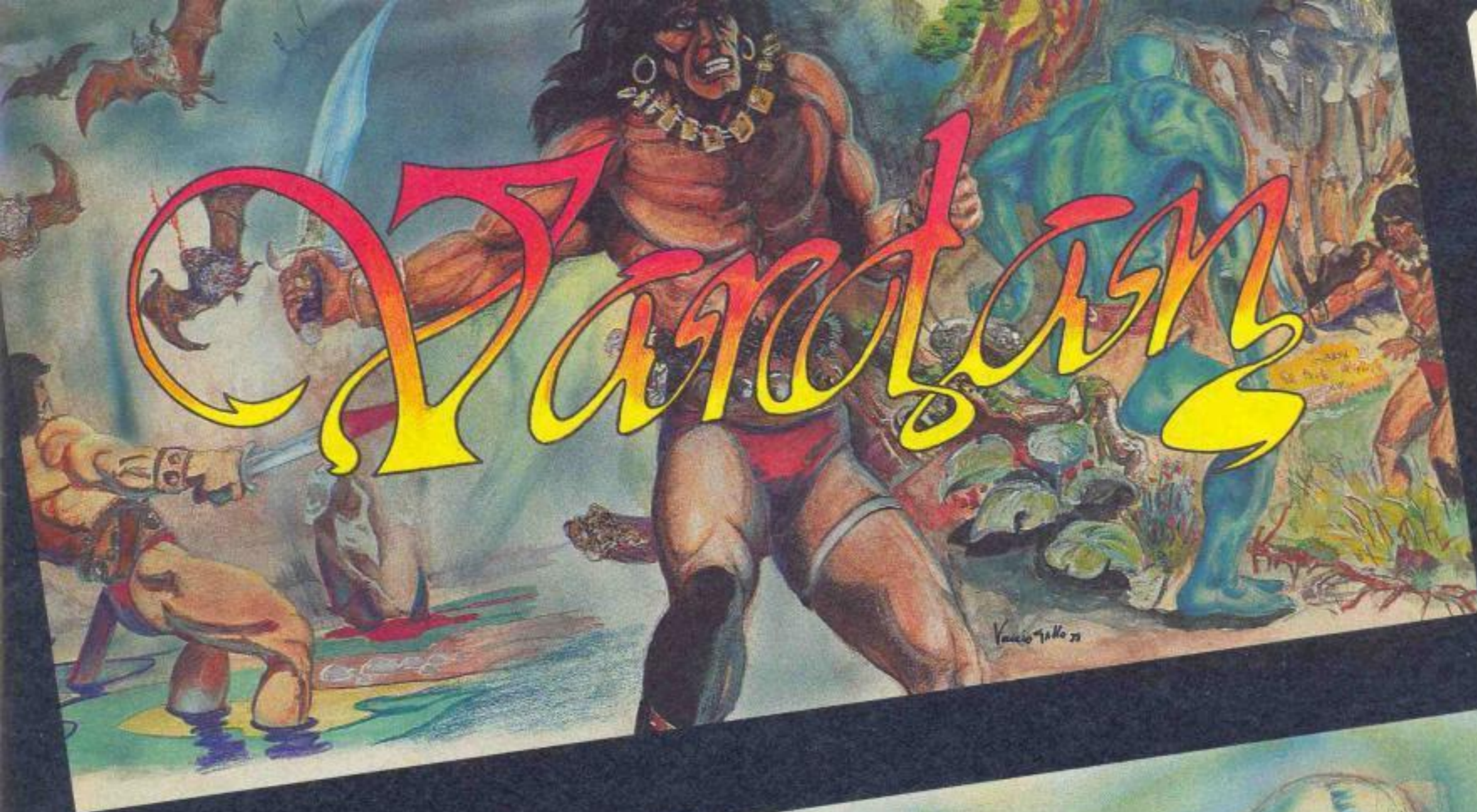
ST **L. 39.000**



© 1987 TENGENT. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

HEADWAY HOUSE, 66-73 SHOE LANE, LONDON EC4P 4AB, TEL: 01-377 4645.

LEAF-BLA



**future**

Per Commodore C-64  
nastro e disco

Prodotto e distribuito in esclusiva da

**Italvideo**



# TEST

## 4 SOCCER Simulators

CODE MASTERS, C64

**Q**uesto è sostanzialmente un "pacchetto convenienza" calcistico: quattro aspetti del "gioco" più bello del mondo sono stati per la prima volta proposti in un'unica compilation che segna l'ingresso della Code Masters tra i grandi, grandi nel senso di produttori di full-price, che si va a sommare all'esperienza-Super Dragonslayer. Le cose sono state fatte in grande stile con due cassette di due giochi per facciata per un totale di quattro esperienze calcistiche che dovrebbero riassumere gli aspetti salienti dell'odiato-amato (almeno qui in redazione) soccer; non manca un posterone che propone grandi personalità calcistiche (Belanov se lo potevano risparmiare). I quattro giochi comprendono: la normale partita sul rettangolo regolamentare, il match al coperto cinque contro cinque (vi ricorda qualcosa?), la partita-zuffa tra ragazzini nei vicoli di un disastratissimo quartiere e la sessione di allenamento, che è un Lineker's Superskills con qualche goccia di sudore in più. Dunque, dunque, nelle tre versioni "on-field", quelle in cui si svolgono gli incontri è stata assunta la visione a volo d'uccello introdotta dal World Cup della Taito e ripresa dal mitico Microsoccer: voi vedete cioè dall'alto lo svolgersi delle azioni in un campo che scorre in quattro direzioni con una differenza rispetto ai due soccer appena citati e precisamente il soffermarsi dell'inquadratura non sul pallone in movimento bensì sul calciatore in azione. Per il resto la tecnica di scrolling è identica. Nella partita "normale", quella con i ventidue in campo, voi controllate un solo giocatore che potete scegliere tra quelli presenti nella fetta di terreno inquadrata e se siete in possesso di palla potete decidere per ti-

ri o passaggi altrimenti per interventi sull'avversario con la palla al piede, ma non è un incontro tra carcerati. I tipi di tiri effettuabili non riguardano la traiettoria della sfera (niente banana kicks quindi; Michel dove sei), che segue la direzione del giocatore, quanto la potenza e l'altezza del tiro: rasoterra, cannonata dal basso verso l'alto con una certa incidenza da parte della velocità assunta dal giocatore. Com'era d'obbligo, sono stati inclusi i calci d'angolo e le rimesse laterali. Il match indoor si svolge in un'area più circoscritta e non esistono i "fuori" visto che il campo di gioco è delimitato da un muro di cinta per cui le rimesse in gioco non esistono. E' consigliabile il gioco di rimbalzo ma non dovete entrare nell'area avversaria altrimenti vi viene fischiato il fallo. Tra l'altro ogni volta che viene commessa una scorrettezza appare il volto dell'arbitro con fischiotto tra le labbra e guance gonfie alla Louis Armstrong, questo in entrambe le sezioni di gioco. Abbiamo infine la partitella tra ragazzini che hanno adattato a campo di calcio un angolo del proprio quartiere tra vicoli bui e case trasandate; e, si sa, i ragazzini sono facili alle zuffe



NIKE 0009

VELL 0119



che infatti in questo street soccer scoppiano alla minima occasione così come è possibile che la partita venga sospesa perché il pallone è finito sopra un albero (Superman, protettore dei gattini e dei palloni finiti sugli alberi, non interverrà). Dopo la rissa irrazionale, il sano utilizzo ragionato dei propri muscoli per acquisire maggiore abilità e vigore fisico, siamo alle sessioni d'allenamento che comprendono esercizi come sollevamento pesi, addominali, flessioni, slalom palla al piede tra i coni il resto fatevelo spiegare dal centravanti di Sua Maestà Britannica e capocannoniere dell'ultimo mundial Gary "c'ho la media di un gol a partita" Lineker.

Four Soccer Simulator vorrebbe essere un'estensione del mitico Microsoccer ma di esteso avrà soltanto l'elenco dei miei impropri! Le partite sono letteralmente ingiocabili e il tutto dipende da quella incongruente scelta di voler mantenere l'inquadratura sul giocatore in azione: ciò implica che poco spesso riuscirete a imbastire un'azione col pallone visibile e come si sa il calcio va giocato col pallone ma evidentemente alla Code Masters sono di tutt'altra opinione. Benissimo, un giorno organizzeremo un incontro Redazione di Zzap (Zzap Italian Sì megli' e Pelè All Stars) contro Code Masters noi col pallone utilizzabile e loro senza; forse capirebbero l'errore che sta alla base dell'ingiocabilità del loro simulatore. Inoltre con un Emlyn Hughes sul mercato, non è concepibile proporre giocatori che conoscono solo due modi per calciare il pallone. In ogni caso anche i recensori hanno un'anima e non me la sento di non riconoscere gli sforzi di una casa come la Code Masters che passa coraggiosamente dai budget ai full-price. Sarà questione d'esperienza: in ogni caso il primo luogo in cui si dovranno rinfrescare le idee è Coverciano.

**PRESENTAZIONE 70%**  
Per essere alle prime armi nei full-price, non c'è male: un bel posterone per gli aficionados con i migliori calciatori degli ultimi tempi non è roba da poco.

**GRAFICA 43%**  
Il paragone con quella del Microsoccer non regge: demente in certi frangenti come durante lo slalom.

**SONORO 45%**  
Sotto la media, in ogni caso non ha la varietà del commento di Microsoccer o Emlyn Hughes.

**APPETIBILITA' 70%**  
Immaginate come abbia potuto reagire un calciomane come me di fronte a tanto ben di Dio..

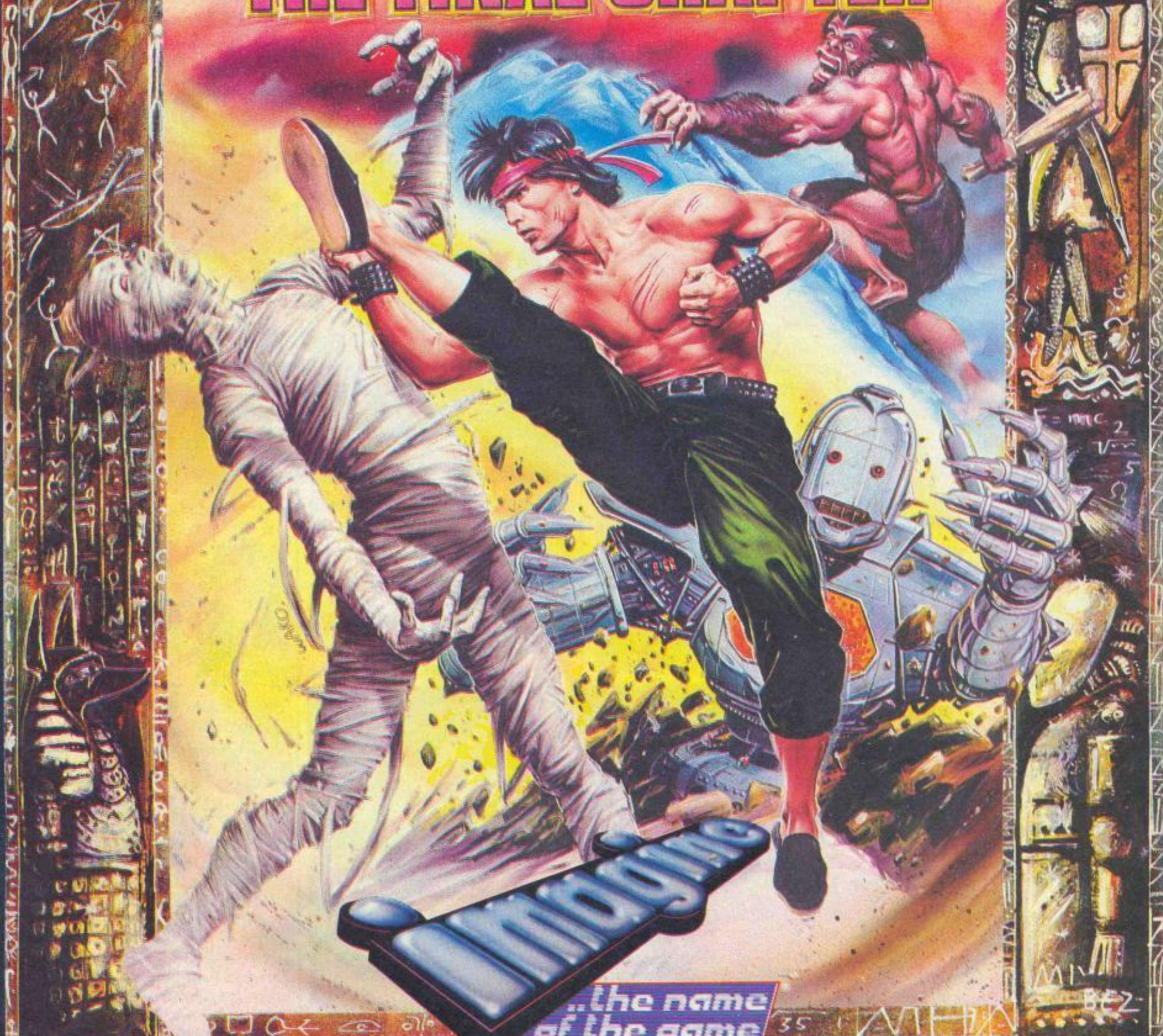
**LONGEVITÀ 47%**  
... ed ora immaginate che come abbia potuto reagire dopo aver scoperto che è una fesseria calcistica di primo grado, un annaspante Microsoccer raffazzonato, e un Superskills che si arrampica sugli specchi.

**GLOBALE 48%**  
Tanto tuonò...

# RENEGADE

## THE FINAL CHAPTER

### THE FINAL CHAPTER



...the name of the game

Disponibile

Commodore 64 cass.	L. 15.000	disk	L. 18.000
Amstrad cass.	L. 15.000	Spectrum cass.	L. 15.000
Amiga	L. 29.000	Atari ST	L. 39.000
PC (5.25 & 3.5)	L. 39.000		

Marzo '89

Giugno '89

## SUPERTRUX

ELITE, C64

**A**vete mai avuto voglia di saltare su un TIR, e cominciare a correre a tutta velocità? No? Beh, allora andate via, perchè questo è esattamente quello che do-

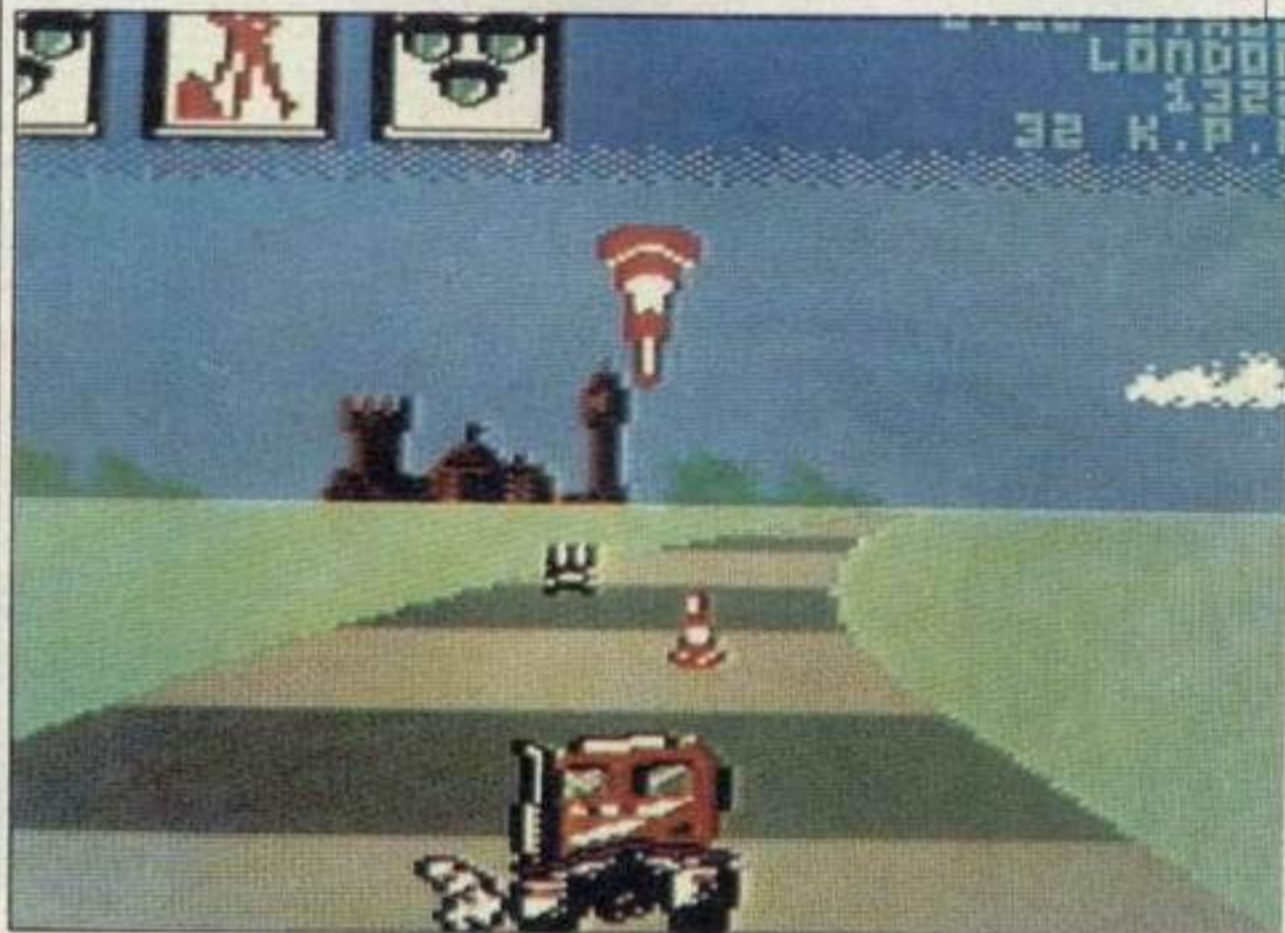
fumo nero e puzzolente che sbuffa dagli scarichi del vostro camion, vi trovate all'inizio sulla linea di partenza a Londra, dove un rapido conto alla rovescia vi dà il via. Il vostro obiettivo è di raggiungere tutte le capitali europee, evitando pericoli ed ostacoli come blocchi stradali, macchie d'olio, e schifezze varie che vi si



Supertrux, anche se non eccezionale in alcun campo, è uno dei giochi di corsa in 3D più giocabili che siano stati pubblicati su 64. Perché? Beh, il 3D funziona, tanto per cominciare, e tutti gli ostacoli sulla strada rendono la cosa un po' più varia che non la solita storia di "guida sino alla morte". Non che ci sia niente di speciale nella grafica - il solito effetto di stada a strisce di due colori e, invece di un'auto, avete un camion. Bell'affare! Il programma non si avvicina nemmeno alla qualità di Buggy Boy, ma è certamente meglio di parecchie fregature in 3D di cui non voglio nemmeno parlare.



Riecco un altro titolo della lunga serie dei figli di Out Run, che non è per niente migliore di tutti gli altri. Non sarebbe ora che qualcuno trovasse un nuovo modo di disegnare una strada in movimento, magari senza colorarla a strisce come un pigiama? Voglio dire, Buggy Boy è venuto fuori una vera figata un paio d'anni fa - ci si aspetterebbe che nel frattempo qualcun'altro combinasse qualcosa di buono! Un rumore non proprio da motore di camion vi accompagna per tutta la corsa - appena preferibile della paranoica musica dei titoli - e non aiuta esattamente a sopportare la infinita sequenza di ostacoli che il programma continua a tirarvi addosso. Se proprio volete fare i camionisti, provate in qualche altro modo.



vete fare in Supertrux! Allora, tirate fuori il vostro mostro a sei ruote, scaldate il motore sino a che i vicini non sono tutti incavolati, e sfrecciate sulle strade!

Credeteci o no, siete un felicissimo camionista, impazzito per le monotonissime routine del vostro lavoro. Un giorno, avete sentito parlare di una corsa di camion mentre eravate seduti in una trattoria, organizzata da una personalità piuttosto in alto che ha messo in palio... beh, un sacco di soldi, ve l'assicuro. La gara si spinge nelle strade delle principali capitali dell'Europa occidentale, che va dalla sordida Parigi allo splendore classico di Roma, ad Atene, madre di tutti i miti.

Con un sacco di

parano davanti. Una mappa vi indica tutte le diverse strade che potete prendere ed il limite di tempo assegnato ad ogni strada. Se non riuscite ad arrivare in tempo, è la fine delle vacanze sul continente per voi ed il vostro camion.

Ah, un'ultima specialità sta nei segnali di pericolo (quelli che incontrate ai lati delle strade) che lampeggiano all'improvviso davanti a voi per avvertirvi di quando viene il momento esatto di cominciare a preoccuparvi.



Per la serie: "Abbiamo realizzato la routine di scorrimento 3D: sfruttiamola!" ec-

covi Supertrux, l'ultimo nato della (già grande) famiglia degli aspiranti cloni dei giochi di corsa in 3D della SEGA. Questo ultimo prodotto della Elite, probabilmente predestinato a far concorrenza a Wec Le Mans, per fortuna è un po' migliore del suo antagonista (non che ci voglia molto!) e agli appassionati di corsa potrà anche piacere. Una cosa strana è che da un po' di tempo sembra che si siano dimenticati tutti come si usa il Sid: il sonoro di Supertrux tutto sembra tranne che il rumore del motore di un Tir. Rob Hubbard, dove sei? Comunque c'è da notare che la routine di scorrimento tridimensionale funziona molto bene, a discapito di diverse "schifezze" che sono uscite fino ad oggi.





Dal momento che ho passato un bel pezzettone della mia vita a navigare non sono certo il tipo che soffre di mal di mare, ma se le motrici dei TIR ballano davvero a quel modo, vi giuro che non farò mai il camionista! E' incredibile come possa imbarcarsi un simile veicolo, e come basculi micidialmente per una semplice frenata! Eccettuate queste considerazioni, veniamo al programma: Supertrux è una BIIIP pazzesca! Non so se avete presente WEC Le Mans, quel gioco che il mese scorso ha fatto contorcere noi recensori a causa degli spasmi intestinali di disgusto che provoca: ebbene, Supertrux è anche peggio! La strada scorre fluidamente, d'accordo, ma tutto il resto è una vera sciagura, dai camion che ballano il twist alle strade deserte che all'improvviso si restringono, giusto in tempo per farvi cozzare contro un solitario autotreno di passaggio. La musica, peraltro laida, appare solo nello schermo dei titoli, e la cartina d'Europa sulla schermata iniziale è tutta sballata e sembra uscita da uno Spectrum 16K. No, decisamente non farò mai il camionista. Nemmeno in video.

**PRESENTAZIONE 55%**

Trama mediocre e display incasinato.

**GRAFICA 45%**

Sprites edilizi ed ostacoli fatti di Lego su di una strada poco convincente.

**SONORO 41%**

Musiche loffie ed effetti sonori totalmente non-motoristici.

**APPETIBILITA' 41%**

Le prime impressioni non sono proprio favorevoli, quando il vostro camion ancheggia sulla linea di partenza.

**LONGEVITA' 55%**

L'interesse cresce con la scelta delle strade, che aggiungono una svolta originale.

**GLOBALE 57%**

Un altro programma tecnicamente laido salvato da una parvenza di originalità.

# BUTCHER HILL

GREMLIN, C64



**L**e nostre spie comunicano che ci sono dei prigionieri di guerra rinchiusi nell'avamposto dei guerriglieri sulla Butcher Hill. La vostra missione è semplice: saltate su una barchetta, risalite il fiume, apritevi la strada con le unghie e con i denti attraverso la foresta e raggiungete la santabarbara dei guerriglieri. Raccogliete le loro armi, e partite per un assalto spettacolare alla Butcher Hill, salvando i prigionieri e generalmente piantando un gran casino. L'orgoglio



della nazione è nelle vostre mani — non fallite!

**Tanto per cominciare.**

**LIVELLO UNO**

Gli elicotteri lasciano cadere le munizioni ad intervalli regolari, per cui regolatevi di conseguenza.

**LIVELLO DUE**

Sparate alle mine che trovate per terra o salterete in aria!

**LIVELLO TRE**

Sparare all'elicottero lo farà allontanare.



Anche se usa una grafica veramente disgustosa nel primo livello, col fiume che sembra completamente statico, il resto del programma non è poi tanto male. Il secondo livello è probabilmente il migliore di tutti, con un sacco di idee prese dalla sezione dei tunnel di Platoon, tuttavia veloce e colorato, come ben si addice a questo genere di titoli. Butcher Hill è rovinato dalle solite musicchette insulse della Gremlin, realizzate discretamente bene ma totalmente fuori luogo in un programma come questo. Se non siete proprio stufi di questo tipo di giochi, potrebbe offrire un bel po' di divertimento per qualche giorno - ma non molto di più.

Questo gioco è abbastanza carino da tenere in mano per un po', anche se i livelli fanno venire in mente altri prodotti precedenti. Il primo livello è una copia blandissima di Live And Let Die, con un'azione insensata di corsa lungo un fiume. Per quanto riguarda gli altri livelli, devo dire che un o di essi mi ha ricordato inequivocabilmente Operation Wolf. Anche se non è particolarmente esaltante sulle lunghe distanze (la grafica di alcuni livelli è micidialmente edilizia), Butcher Hill potrebbe divertire i fanatici della violenza militaresca.

**PRESENTAZIONE 54%**

Istruzioni scarse e bieco sistema di controllo. Schermo dei titoli colorato e bene animato.

**GRAFICA 55%**

Grafica laida ed animata laidamente nel primo livello, che migliora un sacco in quelli successivi.

**SONORO 48%**

Musichette ed effetti allegri ma totalmente fuori posto, che aggiungono poco all'atmosfera del gioco.

**APPETIBILITA' 40%**

Il primo livello noiosissimo farà desistere molte persone, ma il gioco diventa molto più godibile in seguito.

**LONGEVITA' 59%**

Discretamente divertente, ma troppo semplice da finire.

**GLOBALE 52%**

Una strana ma mediocrissima mistura di esplorazione e shoot'em up.

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.



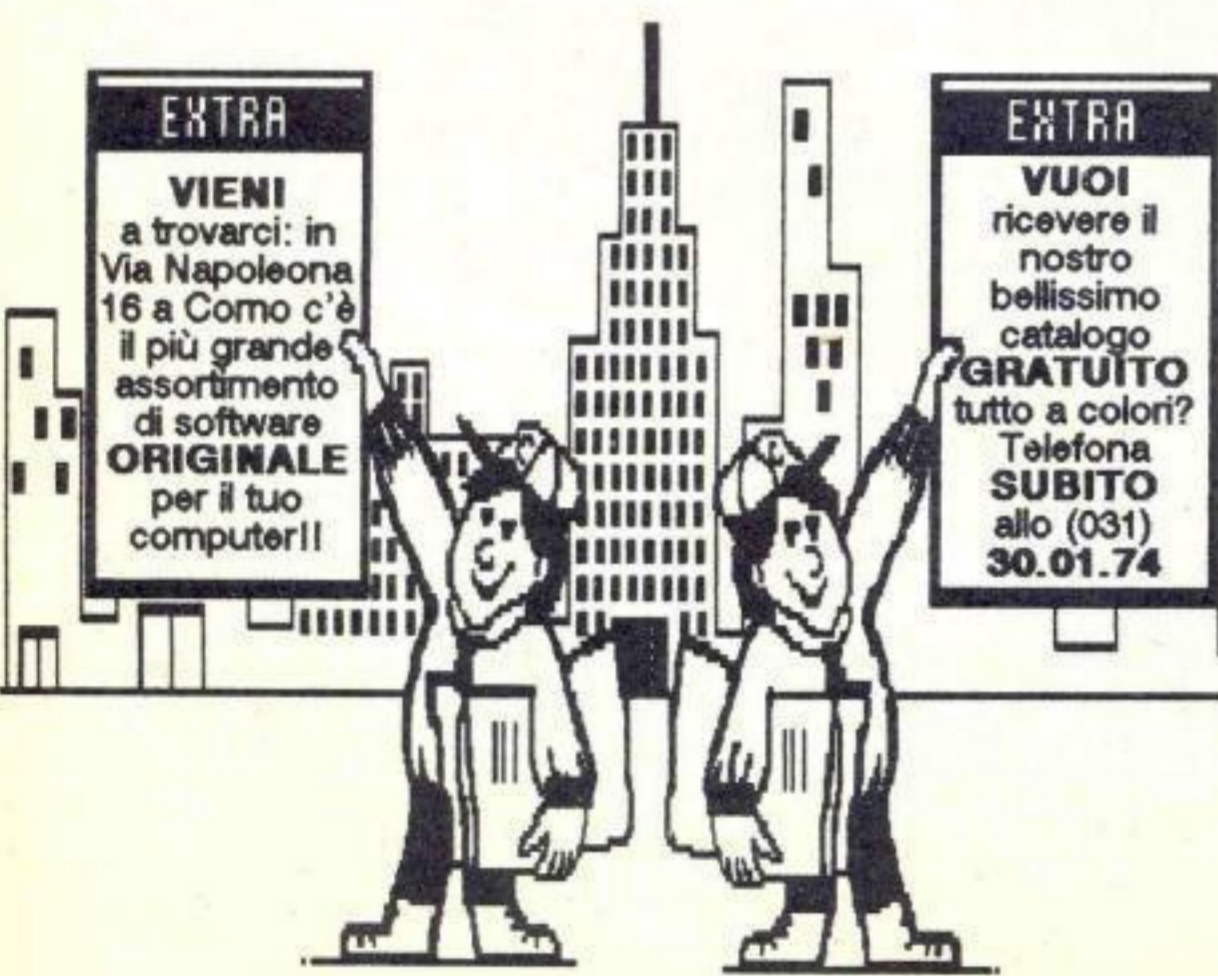
Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono 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		Sword of Sodan		CBM 64/128 DISCO		AMSTRAD 464 CASS.		Galdregon's domain	
Final cartridge III	110.000	TV sport football	59.000	Adv. dungeon&dragons tel.		Adv. dungeon&dragons tel.		Gold rush	69.000
Joy. Navigator	39.000	Zak McCracken	59.000	Barbarian II	25.000	Batman	18.000	Heroes of the lance	39.000
Joy. Slik stick	16.500	Zany golf	59.000	Caveman ugh-olymp.	25.000	Dark side	25.000	Joan of arc	29.000
Joy. SpeedKing	29.000			Deathlord	35.000	Dragon ninja	18.000	King Quest IV	69.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000	<b>CBM 64/128 CASS.</b>		Def con 5	29.000	Driller	25.000	Leisure suit Larry II	59.000
Joy. Tac 2	29.000	After burner	18.000	Defender ... crown	15.000	Dynamic duo	15.000	S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Joy. Tac 5	39.000	Barbarian II	18.000	Denaris	15.000	European 5-a-side	5.000	STAC (UK)	49.000
Coprимouse	20.000	Batman	18.000	Double dragon	25.000	F. Bruno's boxing	5.000	Starglider II	39.000
Portamouse	12.500	Dark side	18.000	Dragon ninja	18.000	Gunship	29.000	<b>SPECTRUM 48K CASS.</b>	
Tappetino mouse	22.500	Defender ... crown	12.000	Driller	29.000	Guerrilla war	18.000	Barbarian II	18.000
Portadischi 3" (30)	34.000	Denaris	15.000	Dynamic duo	18.000	Internat. speedway	5.000	Dragon ninja	18.000
Portadischi 5" (40)	37.000	Double dragon	18.000	Echelon con Lipstick	59.000	Last ninja II	25.000	E.Huges soccer	18.000
SlimLine (C64)	49.000	Dragon ninja	15.000	Exploding fist+	18.000	Match day II	18.000	Exploding fist+	15.000
		Driller	25.000	Fast break	29.000	Olympic challenge	18.000	European 5-a-side	5.000
<b>LIBRI/HINTS &amp; TIPS</b>		Dynamic duo	15.000	Ferrari F1	telef.	Pacmania	18.000	Game set & match II	29.000
Bard's tale I	22.500	Exploding fist+	15.000	Fish	29.000	Pasteman Pat	5.000	Game Over I+II (ita)	18.000
Bard's tale II	25.000	Fast break	22.000	Italy 90 soccer	25.000	Peter pack rat	5.000	Last ninja II	25.000
Bard's tale III	25.000	G.I.Hero	15.000	Led storm	15.000	R-type	18.000	Mini putt	22.000
Black cauldron	18.000	Game over I+II	18.000	Mars saga	35.000	Robocop	18.000	Nigel Mansell G.Prix	22.000
Deathlord	19.000	Grand Prix Circuit	22.000	McArthur's war	49.000	Samurai warrior	18.000	Operation wolf	18.000
Elite	18.000	Internat. speedway	5.000	Microprose soccer	49.000	Savage	18.000	Pasteman Pat	5.000
Graphic adv.creator	7.500	Italy 90 soccer	18.000	Neuromancer	39.000	Six pack	18.000	Peter pack rat	5.000
Mars saga	19.000	Last Ninja II	25.000	One on one II	29.000	Strip poker II plus	18.000	PHM pegasus	22.000
Might & Magic	25.000	Led storm	15.000	Operation wolf	18.000	Superman man of...	18.000	Rambo III	18.000
Pool of radiance	20.000	Microprose soccer	39.000	Powerplay hockey	29.000	The in crowd	29.000	R-type	18.000
Quest for clues	39.000	Peter pack rat	5.000	President is missing	29.000	Tiger road	18.000	Rex	18.000
Ultima V	22.500	Rack'em	22.000	Project firestart	telef.	Total eclipse (ITA)	15.000	Robocop	18.000
Wasteland	16.500	R-Type	18.000	R-Type	25.000	Versioni su disco	telef.	Savage	18.000
		Rambo III	15.000	Rambo III	15.000	<b>MS-DOS 5"</b>		Shoot out	18.000
		Red storm rising	39.000	Return of the Jedi	15.000	Adv. dungeon&dragons tel.		The in crowd	29.000
		Robocop	18.000	Robocop	21.000	Gold rush 3&5	69.000	Thunderblade	18.000
		S.E.U.C.K.	25.000	Rocket Ranger	39.000	Grand Prix Circuit	59.000	Total eclipse (ita)	15.000
		Serve & volley	22.000	Roger Rabbit	telef.	King Quest IV 3&5	69.000	Virus	18.000
		Shoot out	22.000	S.E.U.C.K.	35.000	Red October	75.000	War in middle earth	18.000
		Sport's world '88	18.000	Serve & volley	29.000	Roger Rabbit 3&5	69.000	<b>MSX CASS.</b>	
		Street sport Soccer	15.000	Star Trek	telef.	Strikefleet	55.000	Ace of aces	7.500
		Stuntbike simul.	5.000	T.K.O.	29.000	Versioni su 3"	telef.	Afterburner	18.000
		Superman man of...	18.000	TAITO coin-op	39.000	<b>ATARI ST</b>		Crazy cars (cart.)	59.000
		Star Trek	telef.	The bard's tale III	35.000	Ballistix	29.000	Flight sim. II (cart.)	59.000
		Taito coin op hits	18.000	The in crowd	39.000	Barbarian II	39.000	Operation wolf	15.000
		The in crowd	29.000	Thunderblade	15.000	Cosmic pirate (ITA)	39.000	Outrun	15.000
		Thunder blade	15.000	Total eclipse (ITA)	20.000	Custodian	25.000	Pac Land	15.000
		Times of lore	18.000	Ultima V	49.000	Driller (italiano)	49.000	Rambo III	15.000
		Tiger road	15.000	Wasteland	39.000	Flying shark	39.000	Wec Le Mans	18.000
		Total eclipse (ITA)	15.000	Wec Les Mans	21.000	F16 Falcon	59.000	World games	7.500
		Wec Les Mans	18.000	WWF Wrestling	telef.				
		Winter edition	15.000	Zak McCracken	39.000				



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



## WANDERER

ELITE, C64

**V**eramente bizzarro. La versione per C64 di Wanderer ha una trama diversa da quella per Amiga. Incredibile!

Nel profondo dello spazio c'è un sistema di dieci pianeti governati da un malvagio tiranno, Vadd - un androide che ha costretto sotto il suo controllo tutti i corpi celesti.

Ora gli abitanti dei pianeti si sono rivolti a voi - il Wanderer.

Per distruggere Vadd e le sue sonde da guerra dovete procurarvi un Mega-Disruptor commerciando in Disruptors (più o meno come giocare a poker) o costruendovene uno da soli. Ma questo non è tutto lo schema di gioco. Nooooo.... Prima, dovete attraversare lo spazio e ridurre tutto in frantumi, poi scendete sui pianeti e cercate quel che vi serve.

Dei Disruptors variabili speciali si possono trovare in mezzo ai buchi neri: possono essere usati per aumentare il valore della vostra "mano", ma prima di poter entrare in un buco nero dovete avere raggiunto un certo livello di

abilità.



**Bene bene, un altro giochino con un gadget. L'effetto 3D funziona piuttosto bene, ma mi immagino già i problemi della gente che ha il video sintonizzato non perfettamente - e potete sempre perdere gli occhiali! Il punto è che se togliete il 3D non rimane nient'altro a Wanderer. Il gioco è piuttosto noioso, e non avete da fare molto più che galleggiare inani sparando di tanto in tanto ed atterrando su un pianeta dove scatta la logica assurda del gioco di carte. Sembra che tutta la fatica di aggiungere la tridimensionalità sia stata sprecata, semplicemente perché il gioco è pessimo. Pensavo di aver visto l'ultimo gioco di questo genere un millennio fa, ma mi ero sbagliato.**



**Perdonatemi se sbaglio, ma lo scopo di aggiungere il 3D ad un gioco non dovrebbe essere quello di dare maggiori emozioni e coinvolgimento? Beh, in Wanderer non ne trovate neanche un po', semplicemente perché l'azione è ignobilmente noiosa. E' incredibile pensare che non appena cominciate a divertirvi con le sparatorie fra astronavi il gioco si trasforma in un poker - che per giunta sul 64 è realizzato anche male. Una fregatura con grafica a vettori.**

### PRESENTAZIONE 47%

Carina l'idea del 3D, ma non aggiunge molta atmosfera. Le istruzioni non sono mal, comunque.

### GRAFICA 29%

Ottima tridimensionalità (con gli occhialini appositi) ma orribile sotto tutti gli altri aspetti. E lenta.

### SONORO 30%

Musiche mediocri ed effetti orrendi.

### APPETIBILITA' 20%

La lentezza da lumaca è qualcosa che vi farà spegnere il computer immediatamente.

### LONGEVITA' 15%

Come sull'Amiga, cioè nulla.

### GLOBALE 16%

Un gioco noioso con un gadget. Niente altro.

# 68000

VENDITE ANCHE RATEALI FINO A 36 MESI !!! NO ANTICIPI !!

## e dintorni...

Commodore Point  
Software Point  
User Point

**AUTORIZZATO**

AMIGA 500	L. 925.000
ESP. 512K	L. 319.000
DRIVE EXT	L. 229.000
MODUL. TV	L. 58.000
VIDEON 1.0	L. 420.000
INT. MIDI	L. 63.000
ANTIDRIVE	L. 19.000
KIK 1.3	L. 139.000

CBM C64 NEW	L. 289.000
CBM 1541 II	L. 358.000
CBM 1530 C2N	L. 69.000
ALLINEA TEST	L. 29.000
MICKY II	L. 66.000
FINAL IV	L. 76.000
REFLEX COPY	L. 44.000
D.S. KIT	L. 8.900

### VENDITA PER CORRISPONDENZA

Telefonare allo  
02 - 42.31.035

Materiale originale con garanzia di  
COMMODORE ITALY  
Eccellente soft. point  
Tutto per il tuo computer

PREZZI IVATI

PERMUTIAMO IL TUO USATO

68000 e Dintorni s.a.s.  
Via Washington, 91  
20146 Milano - Italy

SE COMPRI IL NUOVO !!

SCONTI INCREDIBILI

AMIGA 500 + DRIVE EXT. + 2 JOYSTICK	L. 1.149.000
AMIGA 2000 EXP. CARD 2 MEGA/8	L. 1.149.000
CBM 64 N. + 2 JOYSTICK + 1530 C2N	L. 364.900
CBM 64 N. + 1541 II + 2 JOYSTICK	L. 679.900
MINIGEN GENLOCK AMIGA SEMI-PROF.	L. 399.000
MODEM 2400 HS SMARTLINE + SOFT.	L. 399.000
MODEM 9600/19200 NMP CLASS 5	L. Telefonare
PROFEX 2000 2 MEGA FAST RAM A500	L. 1.299.000

VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE

## ACE 2088



ZAC (no, non sono forbici volanti) armati solo con torpedini, missili teleguidati e cannoncini. Dalle premesse questo gioco può essere due cose: una tostata che rinvigorisce la reputazione della Cascade, o una cag... ehm, una cavolata atroce. Verifichiamo. Vi sono due sezioni: una è quella a bordo del Deliverance, con la gestione degli armamenti dei caccia, la mappa stellare, i dati relativi ai pianeti e così via, il tutto controllato tramite un computer di bordo. Con il Deliverance

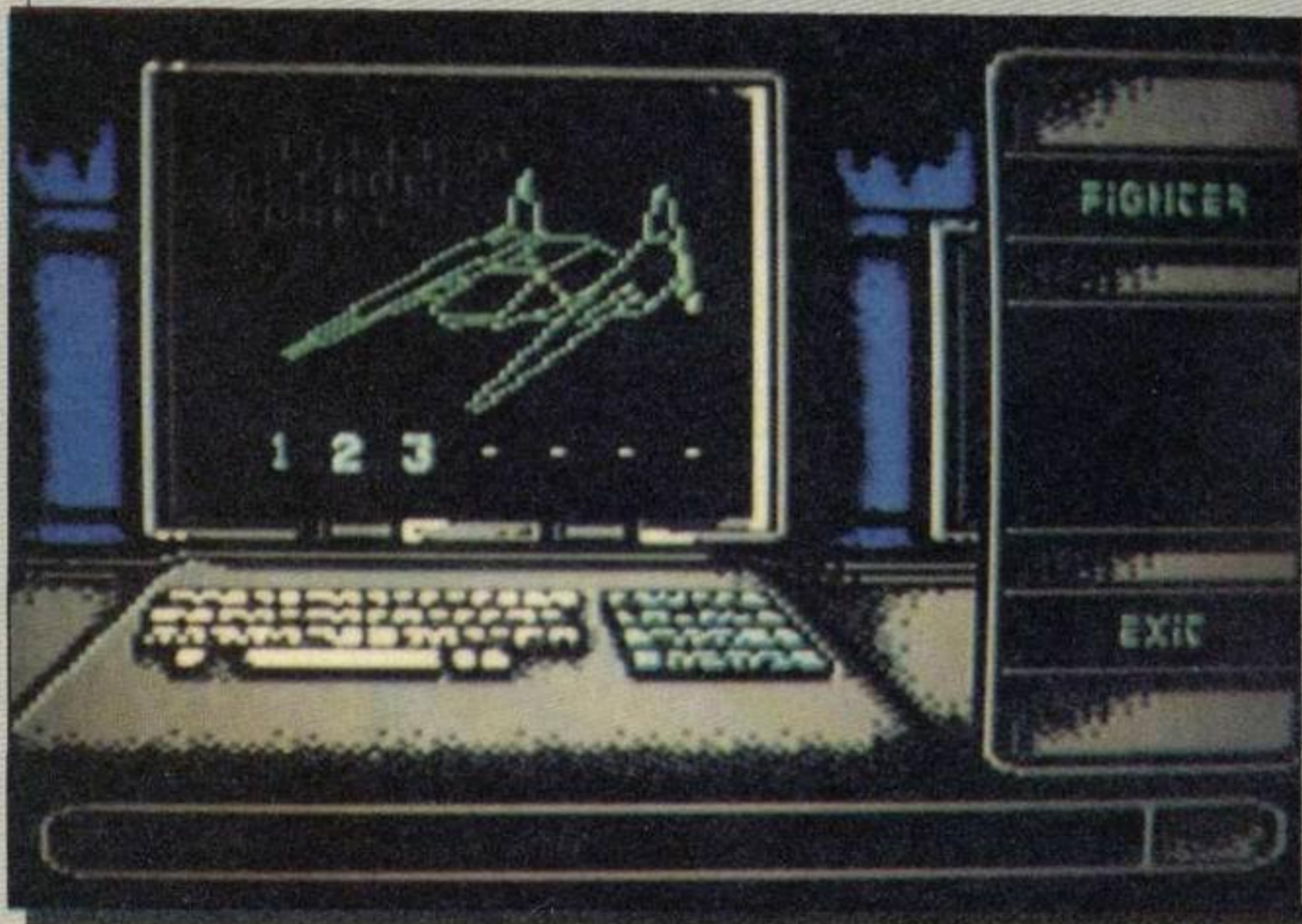
### CASCADE, C64

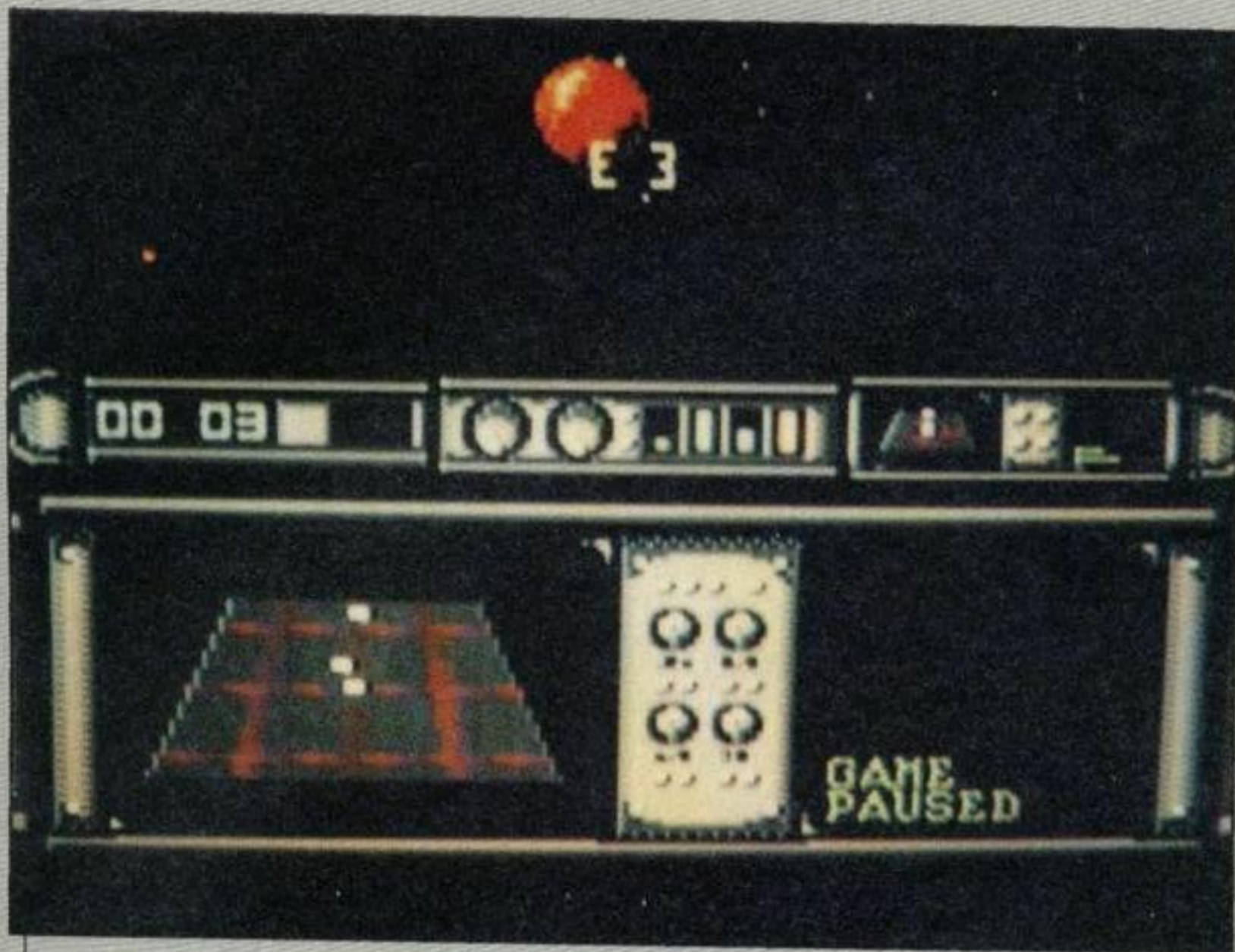
L'anno è probabilmente il 2088 (da cosa l'avrò capito?) e il luogo è... beh, se ci tenete proprio a saperlo è un settore della galassia adessopriononmiviene che dista esattamente due o tre parsec da qui (la precisione non è il mio forte, eh?). OK, sarò più chiaro: vedete la 3021298esima stella in alto a sinistra? Ecco, arrivate là, girate a sinistra e... vi sarete persi. Passiamo oltre. In questo settore vi sono 118 pianeti ribelli che dovrete riportare sotto il controllo della Federazione (speriamo non quella di Aliens!). Facile a dirsi, ma non a farsi. Infatti non avrete a disposizione una maxi flotta di videogiocatori maniaci, ma solo un catorcio di nome Deliverance con una squadriglia di

Ace 2088 si presenta indubbiamente bene: una serie di videate/opzioni con spunti di classe come la mappa galattica con i due assi ortogonali itineranti, l'ingrandimento dei vari settori dello spazio — il tutto fa molto film di fantascienza e crea un certa atmosfera. E ad essere sinceri le premesse autorizzavano ad aspettarsi un nuovo capolavoro commercial-bellico alla Elite (mentre siamo tutti in attesa di Federation Of Free Traders) peccato però che dopo un po' ci si renda conto di quanto sia dozzinalmente antiquato: tante sequenze alla Guerre Stellari, per altro realizzate non malamente e piacevoli al primo approccio col gioco, che scadono in una noiosa routine, anzi in alienata ripetitività da manovale fordiano. Vale comunque la pena soffermarsi su quei particolari che, oltre a quelli già citati, contribuiscono ad alimentare la sensazione di "esserci": buona la velocità, corretta la traslazione degli oggetti sullo schermo con vivace effetto tridimensionale e in più la varietà delle armi. Vabbè, vada per la sufficienza... almeno da parte mia.



Per una volta avevo sperato che la serie degli ACE si fosse levata di dosso quella etichetta di shoot'em up ad alta quota e si fosse dedicata all'aspetto più strategico del combattimento. Le premesse erano buone come l'idea di gioco: basarsi su di un programma di successo come Elite e crearne un gioco che ne privilegiasse l'aspetto di combattimento spaziale, con l'aggiunta di una base strategica come i rapporti tattici, la possibilità di salvare la situazione e di entrare nei singoli pianeti potenzialmente rendevano ACE una guerra galattica coinvolgente e d'atmosfera. A parte l'ottima presentazione però, il gioco fallisce proprio in quello che avrebbe dovuto esserne il fulcro, la fase di combattimento tra i caccia. L'adorazione che provo nei confronti di Elite mi renderà un po' troppo pignolo, ma a parte il radar tridimensionale l'ambizione di riprodurre un combattimento del grande classico è completamente fallita. Non tanto per la grafica non vettoriale quanto per l'impossibilità di ingaggiare con il nemico un vero duello, di inseguirlo, anche qui come nei precedenti ACE ci si ritrova fronte a un nemico con schemi più o meno prefissati in combattimenti diventano presto molto monotoni nonostante gli sforzi fatti per migliorarlo in varietà e strategia rispetto ai precedenti programmi.





ci si può inoltre spostare nel settore grazie all'abusatissimo salto nell'iperspazio e vagare per i vari sistemi solari. Infine, il gioco vero e proprio: il volo degli ZAC, che consiste nel provare a guidare una specie di astronavicella con la manovrabilità di un TIR con le ruote sgonfie. Dopo un paio di voletti rinuncerete a farvi bersagliare come un demente, e userete missili teleguidati per gli astrocaccia e il pilota automatico per scovare i pianeti. Entrati nell'atmosfera di questi ultimi noterete che sono tutti grossi uguali e tutti lisci come la cozza di Kojack. Il punto culminante dell'azione consiste poi nel bombardare la base a terra che si risolve con:

1 selezionare la bomba neutronica (un volgare petardo);  
 2 seguire la freccia;  
 3 pigiare il bottone quando la base (una chiazza di due pixel che assomiglia allo sporco impossibile) è nel mirino (grosso come Houghton).  
 Finito questo, avrete liberato un pianeta. Moltiplicate il tutto per 118 volte e avrete il quadro completo di ACE 2088.



Appena seppi di ACE 2088 mi misi a pensare: già ACE I & II sono tosti, figuriamoci un'ACE nello spazio (in questo caso, strazio) con un sacco di strategia e un mare di pianeti! Dopo averlo caricato però mi accorsi che la strategia era minima e i 118 pianeti erano identici in tutto fra loro. Mi sono così ritrovato davanti a una specie di SKYFOX II senza profondità e azione. Tutto quello che c'è di decente è la gestione del Deliverance, con salto iperspaziale simulato (non c'entro io! E' l'influsso del nostro collega... sapete chi!) e immagini a vettori dei pianeti, più altra roba come mappe stellari e così via. Il punto debole dell'intera struttura è però il gioco vero e proprio (come se fosse poco): l'azione in 3D, dato che bastano l'autopilota e i missili teleguidati a finire il gioco (alla quarta partita ho liberato otto sistemi formati da quattro pianeti e ho resettato prima di finire). L'azione manuale è infatti atroce per colpa di un orribile sistema di controllo del caccia. Avete mai provato a far rotolare per lo spazio un catorcio con manovrabilità zero alla ricerca di pallini rossi e verdi (i pianeti) mentre nemici che viaggiano a warp 7 vi bombardano con tutto quello che trovano? No? Allora compratevi ACE 2088 e constatate vi stessi. No, scherzavo. Usate i soldi per qualche cosa (qualsiasi cosa!) di meglio.



Beh, dopo la delusione di ACE 2 questo nuovo pseudo simulatore della Cascade è proprio una bella sorpresa. Il gioco non è altro che una versione superaggiornata di Star Raiders, cui sono stati aggiunti elementi di Elite tanto per rendere più realistico il tutto. La cosa che impressiona di più giocandolo sono tutti quegli schemini in finta grafica vettoriale che appaiono ogni volta che si seleziona una nuova opzione: la sensazione generale è quella di trovarsi nel centro di comando dei ribelli di Guerre Stellari, con un sacco di display che spiegano in che stato sono le forze dei cattivi, quante armi abbiamo a disposizione e come raggiungere la toilette prendendo la strada più breve. Mentre la struttura del gioco non è per niente innovativa, per non dire clonata, la realizzazione tecnica è praticamente ineccepibile: il metodo di comando della nave mutuato da Elite richiede una vera abilità nel pilotaggio, e per completare la missione avrete bisogno di un sacco di tempo. Imperdibile per gli appassionati di imprese epiche ambientate nello spazio.

#### PRESENTAZIONE 69%

Istruzioni in italiano confuse ma complete. Disgustoso screen di caricamento e opzione carica/salva posizione.

#### GRAFICA 73%

Molto buona la sezione del Deliverance. 3D orribile e pochi effetti degni di nota.

#### SONORO 29%

Il motore fa VRRR e lo sparo fa PUM (mi sembra di essere deficiente).

#### APPETIBILITA' 78%

E il seguito di ACE II e ci sono 118 pianeti. cosa volete di più?

#### LONGEVITA' 29%

L'azione è pallosa, e non c'è niente di nuovo.

#### GLOBALE 52%

La cascata (CASCADE in italiano) ha fatto SPLASH.

# F-14 TOMCAT

ACTIVISION - C64

**A** quanto pare "Top gun" è piaciuto anche alla Activision, e così è venuto alla luce questo simulatore, nettamente migliore di Top Gun videogiochi. L'azione qui non è infatti ristretta a dei duelli uno contro uno ma bensì prevede combattimenti contro i vari MiG e Sukhoi russi in diverse zone del mondo. L'innovazione più significativa di F-14 rispetto ad altri simulatori di combattimento aereo è la possibilità di costruirsi una propria carriera avanzando di grado e guadagnando medaglie man mano che si progredisce. E' anche prevista un'opzione che permette agli inguaribili sparacchioni e ai più impazienti di tuffarsi direttamente nelle missioni senza perdere tempo nel cercare di passare gli esami preliminari. Nessun istruttore sano di mente, infatti, affiderebbe un F-14 al primo che passa dato che si tratta di un giocattolo che una volta rotto costringerebbe a consumarsi le mani per firmare le cambiali necessarie a ripagarlo. Così stando le

cose, se volete anche voi il vostro trappolone dovete guadagnarvelo, sia sottoponendovi a massacranti mesi di addestramento, sia supe-

rando con punteggi elevati le prove di valutazione. All'inizio vi vengono proposte tre scelte: arruolamento, continuazione e missione. Se sceglierete di tentare le missioni, qualunque vostro risultato rimarrà sempre fine a se stesso, mentre per poter fare carriera è necessario prima arruolarsi per poi essere liberi di continuarla. Una volta che vi sarete arruolati vi verranno mostrati i punti di base del vostro addestramento, dopodiché vi

parti. La prima è una prova di pilotaggio nella quale dovrete dimostrare di saper effettuare tutte le manovre di base e le acrobazie di battaglia più importanti; queste ultime dovrete eseguirle praticamente alla perfezione e ciò richiederà una notevole dose di pratica. Nella seconda parte affronterete un duello simulato contro un combattivo istruttore, e alla fine di esso riceverete la vostra prima promozione e vi verrà assegnato un soprannome.



verrà fatto pilotare un T-2 Buckeye con il quale dovrete far vedere all'istruttore di che pasta siete fatti. Se siete di argilla verrete spediti a pilotare elicotteri o aerei a elica, e questo equivale a dover rifare tutto da capo finché non avrete dimostrato abbastanza virtuosismo da poter guidare i jet da guerra. Il vostro allenamento comprende tre

nome. Questo soprannome vi resterà appiccicato addosso per tutta la vostra carriera e indica come ve la siete cavata nel duello. Se siete stati dei draghi, potrete diventare "segugio" o "stiletto" mentre se avrete fatto pietà potrete diventare "lemming", "passerotto" o "dita tremanti"! Ora siete pronti per il terzo stadio del vostro allenamento che prevede nove eterni mesi di duelli simulati con un istruttore nei quali dovrete cercare di aggiudicarvi due partite su tre per vincere ogni duello. Se finora avrete tenuto una buona media di punti, verrete assegnato a uno dei due migliori stormi di caccia della marina



americana. A questo punto incominciano le missioni vere e proprie, che sono esattamente come quelle che potrete "volare" subito all'inizio del gioco. Ogni singola missione

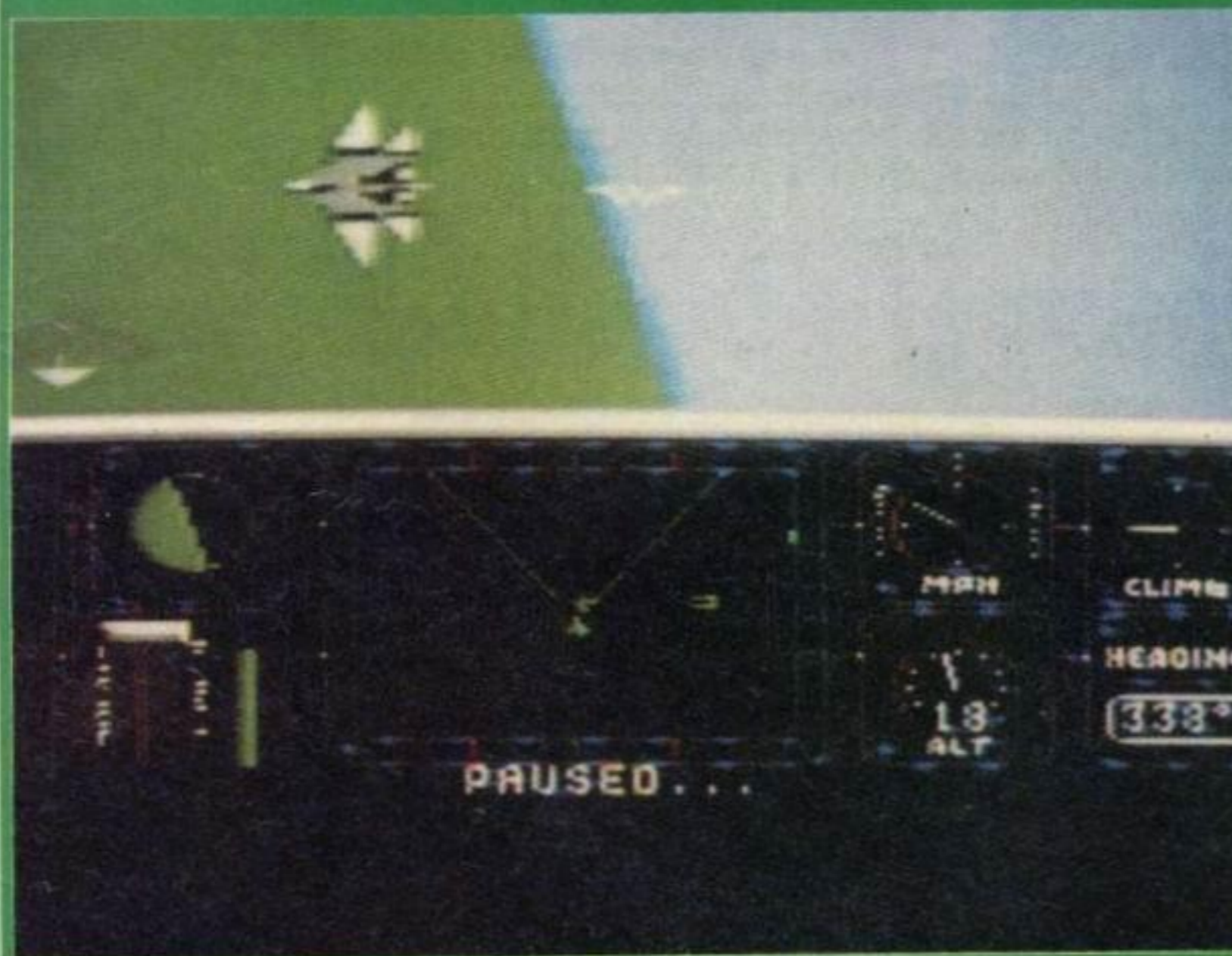
tutto bene il vostro grande capo, che essendo anche lui un aviatore è un tipo molto in alto, vi subisserà di coccole e forse vi proporrà per una medaglia. Se invece vi diment-

vostro stato di salute. Ogni volta che ritornerete a casa dopo un'azione i vostri capi saranno nerissimi per la perdita del vostro jet e così dovrete

sere ripescati da un elicottero americano oppure ingloriosamente catturato dai "giallorossi", vale a dire dai cinesi comunisti.

In quest'ultimo caso verrete schiaffati dritti come fusi in galera e ci rimarrete finché i "vostri" tenteranno qualcosa per liberarvi. Anche se verrete liberati, però, rischierete di non poter più volare perché il trattamento che vi è stato riservato ha seriamente intaccato il

sostenere un processo nel quale verrà deciso se avevate ragione o meno quando avete abbandonato l'aereo. Infine, potrebbe capitarvi di tornare alla base vincitore ma ferito, e anche in questo caso rischierete che il responso dei medici vi tarpi le ali. La vostra meta finale è entrare nei Top gun, e vi sarà consentito solo se avrete raggiunto un elevato punteggio e l'anzianità necessaria. Nel caso che non riusciate a entrarvi, dovrete consolarvi con le onorificenze che (forse) avrete già conseguito. Prima o poi, infine, arriverà il momento in cui verrete mandati al pascolo per limiti di età raggiunti e sarebbe brutto finire in pensione con una carriera poco brillante alle spalle, quindi datevi da fare! O non ci tenete proprio a diventare un Top gun?



si svolge in una determinata località del mondo e vi toccherà praticamente sempre dover tenere a bada un certo numero di avversari. Bisognerà fare attenzione, perché a volte potreste non avere il permesso di fare fuoco finché non siano i vostri avversari ad aprire le ostilità. C'è poco da dire sui combattimenti perché questo non è certo il primo gioco del genere, quindi vi diremo che quello che segue dipende da cosa fate in missione (lapalissiano!). Se va-

cherete il vostro dovere e lascerete che i "tovarish" colpiscano la vostra portaerei, l'ammiraglio vi seppellirà di insulti e potrebbe anche venirgli voglia di ballare il rock'n'roll sui vostri gradi. Naturalmente, potrebbe capitare che qualche bolscevico più testacalda di voi vi foderi il Tomcat di piombo, e a questo punto vi converrà eiettarvi perché manca solo il rivestimento di legno per trasformare il vostro aquilone in una bara. Se vi eietterete, potreste es-



La dote di punta di F-14 è il realismo: c'è una notevole precisione nell'indicare l'iter della vostra carriera. I

combattimenti aerei non sono niente di speciale ma grafica e azione sono di buon livello, e questo non è poco. Quello che fa arrabbiare è che gli esami iniziali sono anche troppo realistici quanto a difficoltà e sono giunta assai poco divertenti dato che non avrete la minima idea del vostro punteggio finché non completerete l'intera sessione di prove. Il manuale, inoltre, non vi aiuterà molto perché spiega male cosa dovete fare in questa fase e i grafici delle manovre sono poco chiari. Nel complesso è interessante ma rimane un gioco per appassionati del genere.

#### PRESENTAZIONE 78%

Caricamenti abbastanza veloci ma manuale ogni tanto criticabile.

#### GRAFICA 81%

Belle schermate e buona fluidità di movimento, cruscotto approssimativo.

#### SONORO 65%

Effetti nella media e qualche discreta melodia qua e là.

#### APPETIBILITA' 74%

Peccato che iniziare una carriera sia così difficile.

#### LONGEVITA' 79%

Non aspettatevi troppa varietà dalle singole missioni: bisogna puntare sulla carriera.

#### GLOBALE 80%

Un buon simulatore, ma spesso è poco divertente.

# FLOPPERIA

srl

presenta  
in esclusiva per l'Italia  
la miglior cartuccia mai prodotta  
per Commodore 64 e 128

# MK V

Mk V' non solo è la miglior cartridge per effettuare copie di sicurezza del proprio software, ma è anche il più efficace velocizzatore nastro/disco e la più versatile cartuccia di utility esistente.

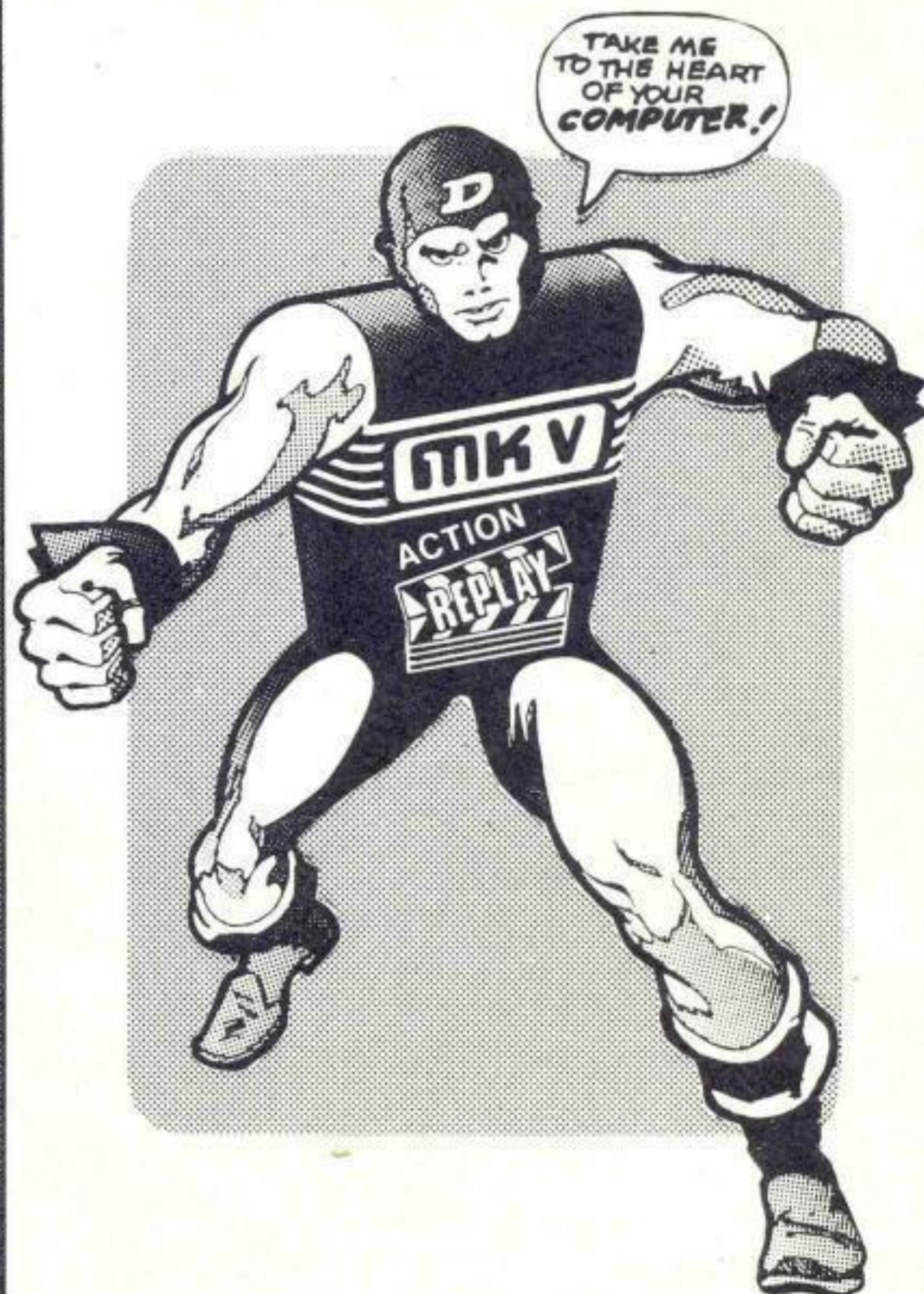
La sua peculiarità più innovativa è data dal suo microprocessore interno, appositamente studiato per sovrapporsi a quello del computer, ed assolutamente invisibile al sistema.

Ad esempio, mentre le altre cartucce si fermano ad un banale "Sprite Killer" per facilitare i giochi, Mk V' è in grado di trovare automaticamente le "Poke" necessarie per le vite infinite di qualsiasi programma presente e futuro, senza attendere che siano pubblicate dalle riviste o che qualche smanettone studi il programma. Ora anche voi potete produrre giochi "trainer", senza alcuna conoscenza di linguaggio macchina! Inoltre protegge e porta da nastro a disco (e viceversa) qualsiasi programma protetto, anche in multiloop (con i parametri in dotazione); può trasferire molti programmi e files dal formato 5"1/4 al nuovo 1581 da 3"1/2; velocizza il nastro 5-6 volte oppure 8-10 volte, con velocità selezionabile; velocizza il disk drive come se fosse parallelo (2 velocità: 202 blocchi in 9 secondi oppure in 6!), ed è sempre efficace, anche con i programmi che disabilitano i fastload normali. Mk V' incorpora un vero e proprio editor di schermo, per poter cambiare più facilmente e velocemente le scritte nelle schermate o nei programmi; funziona da interfaccia parallela, per collegare una qualsiasi stampante standard Centronics al C64/128 e di usarla all'interno di qualsiasi programma, anche grafico; stampa o salva in qualsiasi momento la schermata o gli sprites di un gioco, per alterarli a piacimento. Aggiunge nuovi comandi al Basic, monitor L/M e disk, crea serie di immagini in sequenza su nastro, e tantissime altre cose ancora.

Per Commodore 64 e 128 (in modo 64), con qualsiasi registratore o disk drive, originali o compatibili.

*In offerta a solo £. 115.000*

*(IVA e spedizione compresa!!!)*



Viale Monte Nero, 31  
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84  
Fax (02) 55.18.81.05

**NEW**  
**ITALVIDEO**

Italvideo centro-nord  
Corso Tintori, 11  
Firenze - Tel. 055-245789

**AMSTRAD**

PC IBM

**AMIGA**

**ATARI**

Commodore® C 16l + 4

Commodore® C 64

Compatibili MSX

Cerchiamo e selezioniamo per voi i programmi più belli, più divertenti, più insoliti. Offriamo garanzia di originalità. Assicuriamo garanzia di qualità. Pro-mettiamo garanzia di continuità perchè col nostro impegno vi offiremo sempre il meglio.

Italvideo centro-sud  
Via E. Dal Pozzo, 7  
Roma - Tel. 06-5584334

**ITALVIDEO**  
i professionisti del software

# T H E DEEP™

US GOLD - C64, Spectrum e Amstrad

**E**cce finalmente arrivato il tanto pubblicizzato gioco di ambientazione marina, il primo ad essere stato sviluppato contemporaneamente in versione coin op che domestica: il suo nome è The Deep, il suo aspetto pessimista ed il concetto vetusto.

Ma veniamo ad analizzare con calma quelli che sono i vostri compiti: orbene, nel gioco comandate un bizzarro cacciasommergibili cabinato (nella pubblicità si direbbe persino che abbia una piscina a bordo), che galleggia placidamente sulla superficie di un oceano a scorrimento orizzontale.

Avete a disposizione un numero limitato di tubi lanciamine da far sfogare contro i numerosissimi sommergibili che infestano le acque sotto di voi, e potete utilizzare queste lente armi di bordo per eliminare con eguale facilità dei bellicosi elementi di fauna marina e persino i colpi degli avversari. Fra questi ci sono bombe a galleggiamento libero, siluri a ricerca automatica del bersaglio e persino degli strani missili, che una

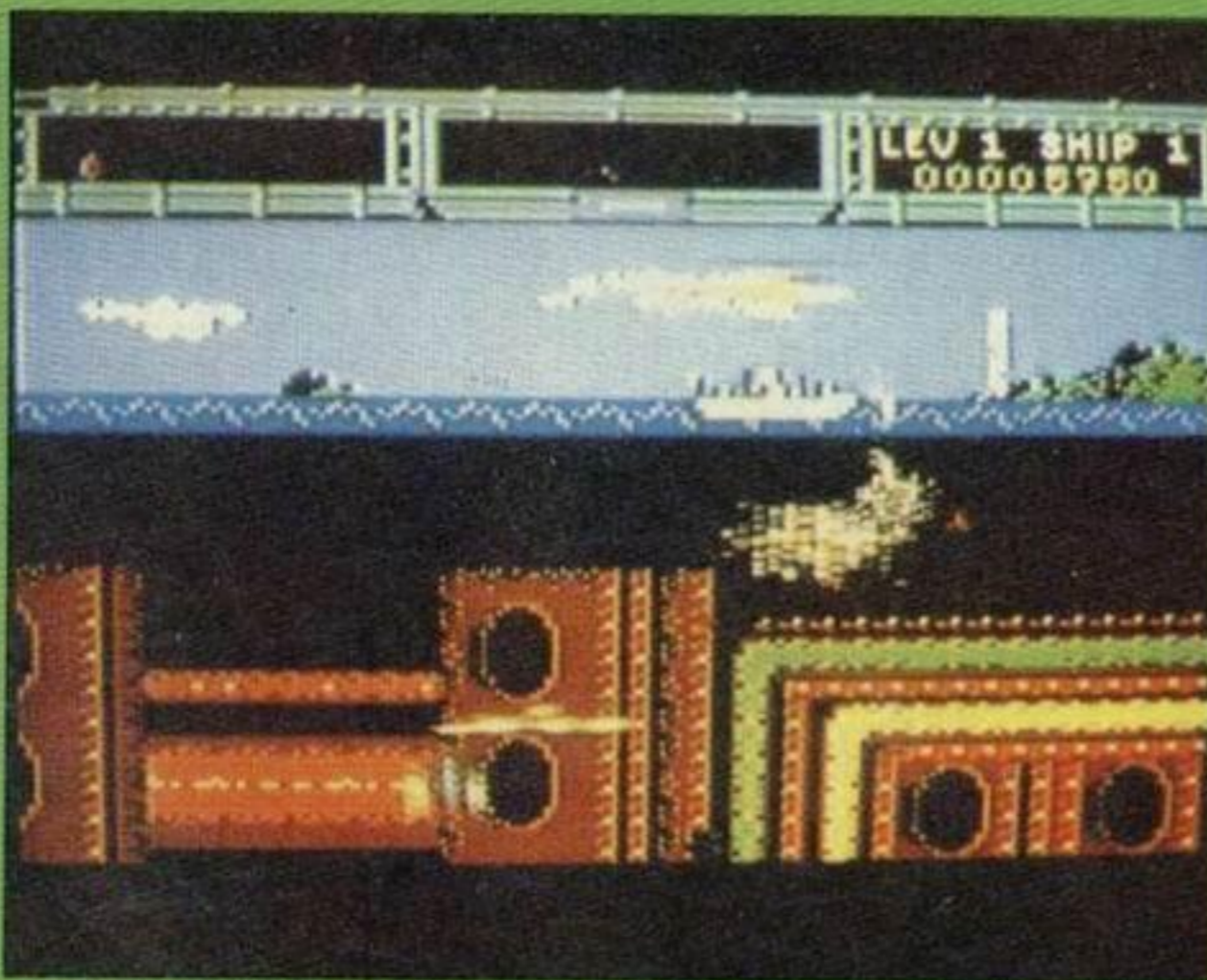
volta arrivati in superficie si aprono per rivelare una boa con tanto di bandierina.

Raccogliamo la boa - magari facendo attenzione alle mine galleggianti - ed apparirà un elicottero che sgancerà una capsula che dovremo acciappare al volo: gli effetti di

questo recupero variano molto, ma quello più importante è sicuramente quello indicato dalla bandierina "P", che ci dà la possibilità di trasformare il cabinato in una capsula sottomarina.

Con questo veloce veicolo armato di cannoni multidirezionali possiamo scendere sul fondo, dove periodicamente appaiono dei "gettoni" luminosi che dobbiamo raccogliere per poter far procedere lo scrolling del gioco. Naturalmente, altre boe hanno altri effetti: a seconda della lettera indicata sulla bandierina potremo lanciare bombe perforanti, usare un complesso ma utilissimo sistema di siluri o persino trasformarci in un celerissimo aliscafo.

Arrivati in un modo o nell'al-



◆ *Sopra la versione per il Commodore 64, sotto quella per Amstrad CPC*



tro alla fine della prima sezione, è il momento di mostrare la nostra capacità di attacco bersagliando con dei recalcitranti proiettili "guidati" un altro cabinato, dotato di palesi intenzioni ostili nei nostri confronti.

Una volta distrutto anche questo vascello di superficie, passiamo forti del nostro coraggio a bersagli più ambiziosi: ora è la volta di affondare un enorme sottomarino nucleare, che possiamo colpire solo nelle bocche di lancio dei suoi temibili missili Pershing (o erano Cruise?).

Se poi riuscite a compiere anche questa notevole impresa, torniamo nei panni del difensore nell'ultimo quadro: questa volta si tratta di coprire

con un cannone "sparafulmini" la ritirata di una serie di barche di profughi, che vengono bersagliate da una serie di cannoni sottomarini. Si tratta di un quadro bonus, per cui non preoccupatevi di fare andare ai pesci anche un ingente numero di innocenti (Eh!Eh! Ed.): le vostre avventure ricominceranno comunque da un quadro simile al primo, ovviamente dopo un gustoso caricamento.



La mia prima console a cartucce fu un mitico Atari VCS,

e per uno strano scherzo del destino il primo gioco che mi venne regalato fu un costosissimo (si era negli anni settanta, bimbi!) programma multi-opzione intitolato "Air-Sea Battle". Alcuni dei giochi trattavano delle vicende di guerra di due mezzi navali, e scommetto che non mi crederete se vi dico che la loro struttura era proprio quella del primo quadro di questo "The Deep". D'accordo, non c'erano trasformazioni e sottomarinoni termonucleari, ma il concetto era proprio quello, e io mi ci divertivo un sacco. Caricare questo gioco mi ha riportato proprio a quei tempi, grazie anche al sonoro minimalista del programma: nonostante la struttura monotona non si tratta di uno di quei titoli terribilmente angoscianti degli ultimi tempi, ma voglio che sentiate la fine della mia storia. Dunque, eravamo rimasti che giocavo con la mia cartuccia con 27 giochi 27... dovete sapere che qualche mese dopo Natale (quando mi fu regalato il VCS) nel mio paesino aprì un negozio di elettronica che vendeva anche videogame: un giorno ci entrai e comprai Asteroids e Missile Command. Da quel giorno non ho più giocato con Air-Sea Battle, ed immagino che ci sia una morale in tutto questo.





E' un bel salto all'indietro nel tempo: i giochi con le navi che scaricavano bombe di profondità sono quelli che hanno accompagnato la mia infanzia di videogamer e sono pezzi storici della produzione per sale-gioco ed è un piacevole ritornare ai tempi che furono ritrovarsi ogni tanto sul video; ma è necessario che l'attualità si scontri con la storia sempre e comunque e non ci si può crogiolare nella mitizzazione del passato ai danni dell'evoluzione: è così che non basta un'impostazione che fu vero successo per decretare successo un prodotto oggi. Sfortunatamente la U.S. Gold non fa di questi ragionamenti o almeno non completamente: ha ripreso il concetto di Air-Sea Battle (girava anche sul mitico VCS) e con la stessa procedura con cui Break-Out è diventato Arkanoid ha fatto sì che alcuni elementi di gioco potessero variare alcuni parametri particolari, cioè con le solite letterine (stavolta delle boe) che appunto accentuano particolari predisposizioni del nostro mezzo marino. Scelta plausibile, ma che qui mal si dispiega nella struttura di gioco e poco incide sulla stessa: in effetti il primo schermo E' AIR-SEA BATTLE. E il resto è un banaloide tiro al bersaglio. Meglio rispolverare il vecchio VCS e caricarselo Air-Sea Battle, almeno c'è il sapore della storia.



Qualche tempo fa vidi nel super-aggiornato Bar sotto casa mia, uno strano coin-op di una marca sconosciuta, un gioco dall'idea più che semplicistica, che faceva pensare più ad un esercizio di programmazione che ad un vero coin-op. Il suo nome era: THE DEEP. L'unica cosa che si poteva affermare vedendo quel "coso" era che il nome non era adatto alla "profondità" di chi lo portava; lo schema di gioco si limitava ad uno Space Invaders a testa in giù, con la parte dei cattivi impersonata da sottomarini vari e malcapitati alieni. Il giocatore impersonava una piccola imbarcazione dotata di bombe di profondità con lo scopo di distruggere tutto ciò che le passasse sotto. Unica caratteristica degna di nota era la grafica dei fondali solitamente più che buoni. I fondali variavano da città sommerse a distese di iceberg e c'erano dei grandi mostri di fine livello. Detto ciò, vi aspettereste una conversione FEDELE di un coin-op (anche se dall'idea poco varia) dalla U.S. Gold? ... Neanch'io!

### VERSIONE AMSTRAD CPC

La scelta cromatica adottata per la versione Amstrad di questo famoso coin-op è piuttosto felice: la brillantezza dei colori tipici del CPC, distribuiti in modo intelligente sugli sprite ma non troppo sui fondali, dà al gioco un certo aspetto 'da sala' — peccato che la velocità di esecuzione gli nuocia così tanto, provocando un rallentamento nello scrolling che a volte può dare dei problemi di giocabilità. Il sonoro è di livello medio, e tutto si rifà quindi alla struttura stessa del gioco, per cui leggetevi la recensione e rifletteteci su: se The Deep vi attrae come idea (nonostante la sua elementarità, anche se la versione per home è stata arricchita da fasi di gioco abbastanza varie rispetto all'originale da sala giochi) fateci un pensierino, ma non aspettatevi un incredibile capolavoro del divertimento elettronico

**GLOBALE: 67%**

\*\*\*\*\*

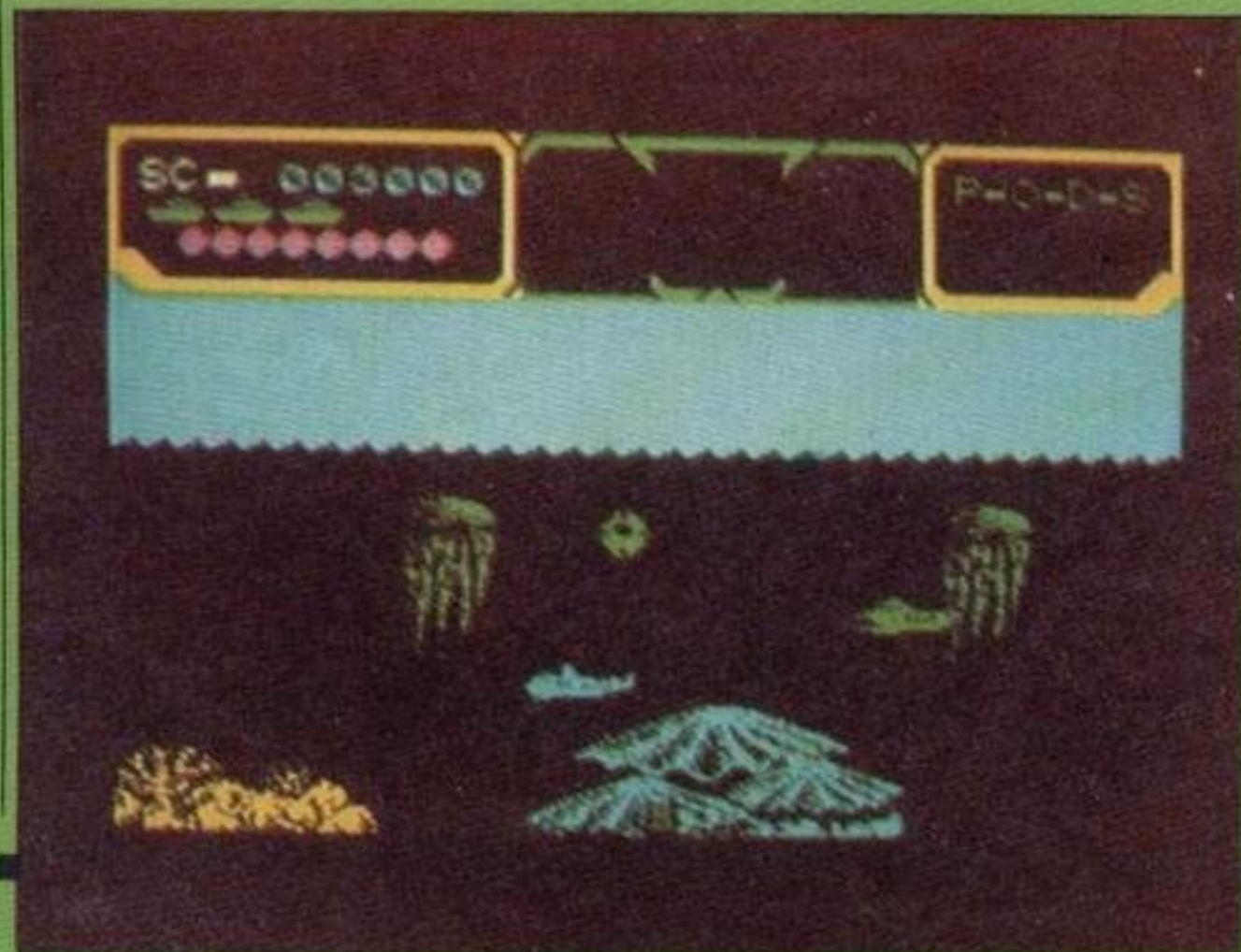
### VERSIONE SPECTRUM

Uffa, non ne posso più! Perché mai sullo Spectrum le conversioni da coin op riescono sempre più spesso più fedeli, per quanto di fedeltà si possa parlare sullo Spectrum, rispetto alle altre versioni, persino rispetto ai computer a sedici bit? Tutto ciò ha dell'incredibile, se si tiene conto delle mostruose limitazioni dello Z80, dell'immensa mole di lavoro che deve svolgere tutto da solo per gestire grafica, sonoro e programma contemporaneamente. Malgrado ciò le conversioni su Spectrum (e su Amstrad ed MSX quando sono a loro volta delle conversioni da Spectrum), riescono a replicare alla perfezione tutto il feeling dell'originale. Per l'utente Spectrum la cromaticità non è il fattore determinante, ed è su questa condizione che si basa The Deep, offrendo una buona giocabilità ed una conversione che sfiora i limiti del credibile, pur avendo i soliti 'problemini' di carattere cromatico. Se guidare la vostra imbarcazione sul mare inquinato di petrolio (di conseguenza totalmente nero) non vi spaventa, The Deep fa per voi, Spectrumaniaci che non devono chiedere (la grafica multicolore) mai...

**GLOBALE: 61%**



▲ Uno screen della versione Amstrad e, in  
▼ basso a sinistra, la versione Spectrum...



### PAGELLA VERSIONE C64: PRESENTAZIONE 48%

Forse i ragazzi della US Gold stavano scherzando quando hanno pensato a quella pessima schermata...

**GRAFICA 56%**

Varia da "Grezza" ad "Edilizia", ma almeno si muove fluidamente.

**SONORO 22%**

Beeeeeep... Beeeeeep... Boom... Reset! E basta!

**APPETIBILITA' 59%**

Uno schema collaudato...

**LONGEVITA' 63%**

... che piacerà soprattutto ai nostalgici.

**GLOBALE 48%**

Air-Sea Battle nel 1989! Che coraggio...

# W·I·L·L·O·W™

MINDSCAPE - C64

**P**rima di essere stato un gioco, Willow fu concepito come un film fantasy dalla fervida mente del grande George Lucas, il creatore di Guerre Stellari e di un sacco di altre magie hollywoodiane: questo programma segue piuttosto da vicino la trama del film.

Il gioco inizia con la visualizzazione di una lunga pergamena sulla quale è riportata l'intera storia di Willow, costellata qua e là da vocaboli in neretto: con un cursore a forma di rinsecchita bacchetta magica possiamo far avanzare o riportare indietro lo svolgersi della pergamena, e puntando su di una parola in neretto potremo accedere ad uno dei sette sottogiochi di cui è composto il programma.

Selezionare un gioco diverso dal primo vi dà la possibilità di allenarvi in quella particolare sezione, ma in questo caso avrete a disposizione solo una delle otto vite con cui partireste normalmente.

I sottogiochi sono i seguenti:  
**I Dungeons:** In questa sezione prendete le parti della madre della magica bambina Elora Danan, nata nelle segrete del castello della perfida regina Bavmorda. La crudele Bavmorda ha ordinato di uccidere tutte le bambine, così il vostro compito è di metterla in salvo scappando dal labirinto di corridoi. La disposizione delle stanze e delle guardie che le pattugliano è identica da una partita all'altra, ed in questa sezione in soggettiva tutto quel che dovete fare è ricordarvi la sequenza in cui affrontare i passaggi per evitare di venir catturati.

### Il Bosco.

Finalmente negli stretti panni del nano Willow, il vostro scopo è di portare la piccola Elora nelle terre degli elfi Daikini, che la potranno allevare senza i problemi che avreste voi. Il problema è che le truppe di Bavmorda stanno cercando la bambina ed hanno scatenato alla sua ricerca i

terribili Cani Infernali, che vi inseguono nel vostro peregrinare per il bosco a scrolling multidirezionale. Fortunatamente avete con voi tre ghiande magiche in grado di pietrificare gli inseguitori, ed il loro numero limitato potrà essere reintegrato cercando fra la boscaglia più fitta, che purtroppo rallenta anche il vostro

ca e le vostre scarse conoscenze di magia dovete tentare di ritrasformarla in un essere umano. Gli incantesimi si formulano selezionando tre icone, ma vista la vostra ignoranza di cose magiche sarete costretti a ripetere questa sezione tre volte nel complesso della partita, trasformando di volta in volta Fin Raziel in esseri intermedi attraverso spettacolari schermate grafiche.

### Le Caverne di Ghiaccio.

Catturati dall'esercito di Bavmorda, dovete scappare insieme a Madmartigan dall'accampamento costruito sulla

cima di una montagna innevata: il mezzo è uno scudo che viene utilizzato come slitino, ma presto vi ritrovate in un labirinto di cunicoli ghiacciati attraverso i quali viaggiate a velocità vertiginosa. Qui dovete scegliere una strada ad ogni bivio (o trivio) che incontrate nella folle discesa: inutile dire che un errore vi farà finire tragicamente in un vicolo cieco.

### La Battaglia.

Giunti davanti al castello di Nockmaar, sede della diabolica regina Bavmorda, vi preparate a sferrare l'attacco finale. Mentre Willow corre nel-



cammino.

### Il Bivio Daikini.

Questa sequenza è veramente semplice: avete davanti a voi due gabbie, e dentro ad una di esse langue il potente alleato Madmartigan lo spadaccino. Il vostro compito è di aprire la gabbia giusta, evitando quella che contiene la Morte.

### Gli Incantesimi.

Giunti su una misteriosa isola, trovate la maga Fin Raziel trasformata tragicamente in topo muschiato. Usando la bacchetta magi-





la torre della magia in cui Bavmorda tenta di uccidere con un complesso rituale magico la piccola Elora Danan, Madmartigan deve vedersela con il bieco e colossale generale Kael, dall'elmo di teschio.

Essendo entrambi degli abilissimi spadaccini, il duello si compie con questa nobile arma, utilizzando le solite combinazioni di movimenti di joystick e pulsante rese ormai famose da qualsiasi beat 'em up.

### Il Duello Finale.

Nella torre della magia, guidate la vecchia Fin Raziel nel suo duello a colpi di incantesimi con la regina, che si svolge come le sequenze di trasformazione. Questa volta le icone da selezionare sono nove, ma è sufficiente una buona memoria per salvare Elora una volta per tutte.



Tutto qui. Willow, fra i suoi lunghissimi ed inani caricamenti, offre anche un'ultima opzione: la ridefinizione casuale di ogni labirinto e sequenza di rune magiche. Nell'idea dei progettisti questo dovrebbe permettervi di giocare centinaia e migliaia di partite con questo noioso spin-off, ma siamo sicuri che nessuno di voi oserà sfidare il senso di disgusto che segue la prima partita.



E' incredibile come si scopra, dopo aver pensato di aver visto tutto in fatto di spin-off, che non esiste limite al peggio. La maggior parte delle software house nell'acquistare i diritti di un film o per la necessità di seguirne la trama o nella speranza che il nome del gioco sia sufficiente a procurargli un certo mercato, si limita a realizzare un prodotto di solito poco vario e fantasioso, ma almeno giocabile. Qualità, la giocabilità, completamente assente, invece, da Willow, la prima fase in particolare è tra le più frustranti che la storia ricordi. Mi chiedo se si possa chiamare gioco un labirinto in cui bisogna procedere completamente a caso nella speranza di trovare la porta giusta, pena non tanto la perdita di una delle tante vite ma il caricamento dell'apposita schermata che vi lascia agonizzanti davanti ad uno schermo buio per almeno tre quarti del tempo di gioco. Le altre fasi non sono certo molto meglio, con una grafica ed un sonoro di uno stile vecchio quasi quanto gli schemi di gioco. Tramite l'apposita pergamena potete poi accedere senza difficoltà ad ogni fase di gioco, dopo avergli dato un'occhiata alla prima partita sono sicuro che anche i più accaniti fans del film non avranno più il coraggio di prenderlo in mano. Non buttate via i vostri risparmi nella vana speranza di ritrovare nel gioco anche un briciolo dell'atmosfera di Willow, meglio andarsi a vedere un'altra volta il film.



Il grande Machiavelli ipotizzava che la fortuna avesse un'incidenza del 50% sull'operare umano: evidentemente non aveva giocato a Willow. In effetti ho visto pochi giochi in cui l'intelligenza umana sia stata mortificata come in questo parto (anzi aborto) della Mindscape, non sperate di cogliere un frangente di Willow che proponga un puzzle intrigante per i nostri neuroni, tutto è lasciato al caso e in più ci sono situazioni senza uscita. Esempi: quando finite in certe scomode celle, la porta sbatte alle vostre spalle, e c'è da ricominciare tutto daccapo (livello del Dungeon) e nelle Caverne di Ghiaccio non parlatemi di indovinare con procedimenti da intelligenza avventuriera il percorso più idoneo. Come grafica è appetibile quella del primo livello, senza dubbio tetramente accogliente, e sono di un certo effetto le rappresentazioni dei super guerrieri ma non c'è proprio niente da dire di più. Forse l'unico errore del gioco è che non è stato realizzato dalla Lucasfilm, tra l'altro produttrice del film, che in fatto di arcade-adventure, sa il fatto suo... e ci siamo capito (date un'occhiata a questo stesso numero).

### PRESENTAZIONE 58%

I manuali sarebbero anche belli, ma per bilanciare la lunghezza dei caricamenti ci sarebbero voluto come minimo le incisioni del Dorè.

### GRAFICA 58%

Molto variabile a seconda dei sottogiochi, si mantiene generalmente su livelli decenti nelle schermate statiche per degenerare pateticamente nelle sequenze animate.

### SONORO 40%

Stridente all'inverosimile, non ha niente a che vedere con la bella musica del film.

### APPETIBILITA' 55%

Già il film ha ispirato poco gli italiani...

### LONGEVITA' 36%

... ma questa versione digitale vi farà passare anche gli ultimi barlumi di apprezzamento nei confronti dell'opera di Lucas.

### Globale 49%

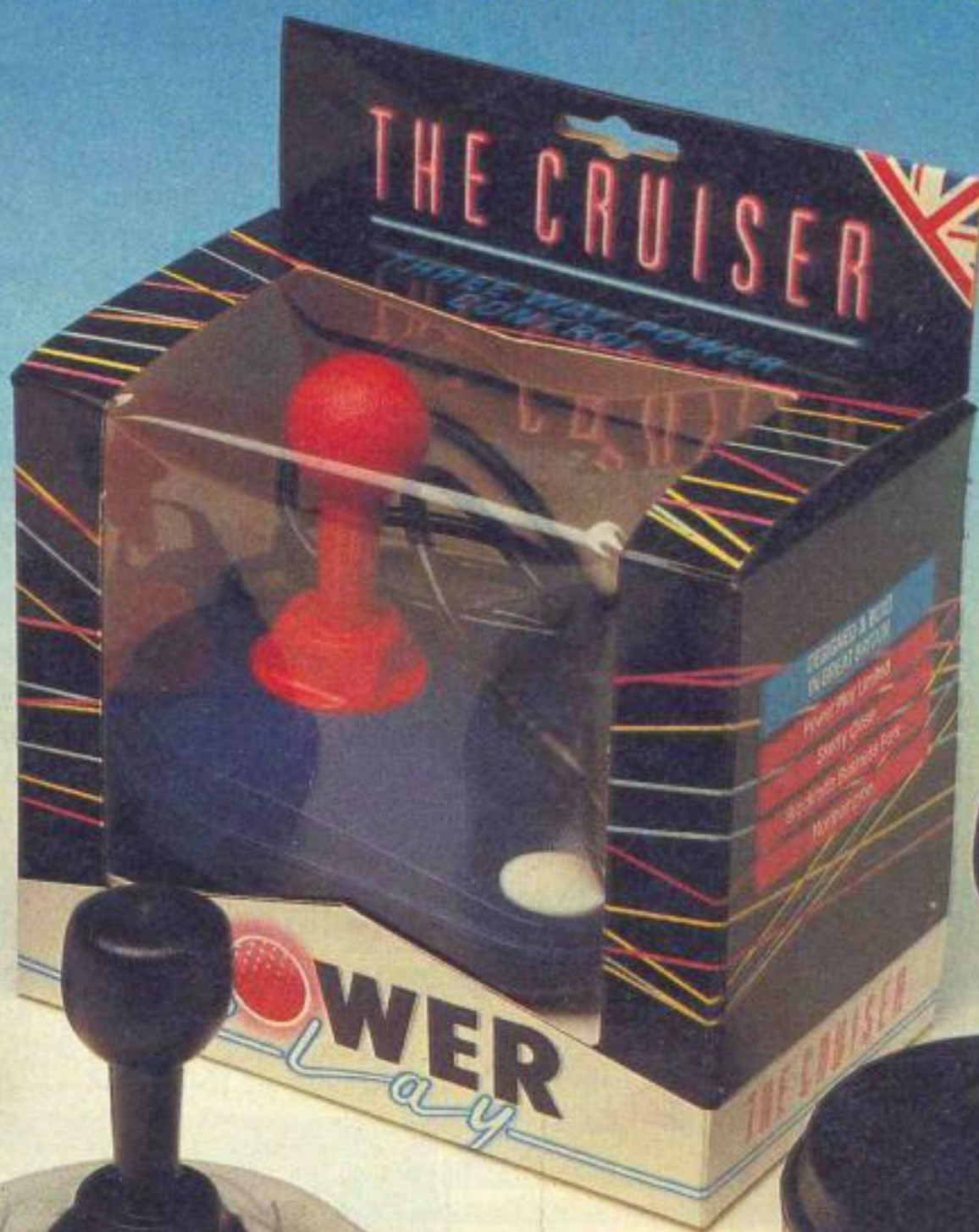
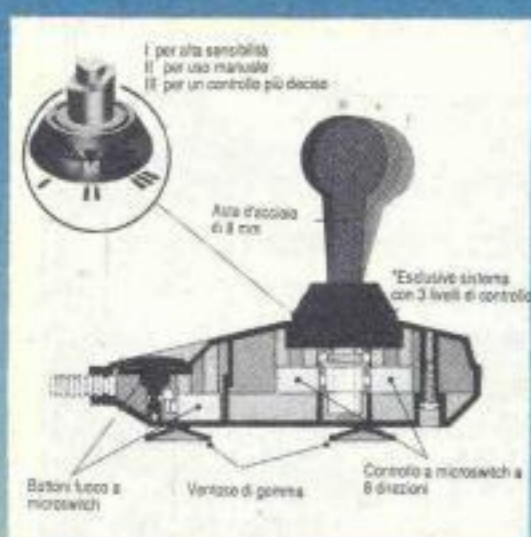
Una buona licenza sprecata in maniera magistrale.

# 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

# 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  
RIMINI (FO) - EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52  
SAN LAZZARO (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 - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50  
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)  
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45  
ROMA - MUSICOPOLI P.zza Iorio 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  
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci(Int. Città Mercato)  
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3  
BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17  
BUSTO A. (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3  
CERNUSCO SUL N. (MI) - SHOW ROOM Via P. Giuliani 34  
CINISELLO BALSAMO (MI) - GBC ITALIANA Viale Matteotti 66  
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 MI. (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19  
GRATACASOLO DI PISOGLNE (BG) - INFOCAM V. Provinciale 3  
LECCO (CO) - LECCO LIBRI Via Cairoli 48  
MANTOVA - 32 BIT Via C. Battisti 14  
MELEGNANO (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER V. Castellini 27  
MILANO - B.C.S. Via Montegani 11  
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 - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vitt. 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 - MARCHISIO Via Pollenzo 6  
TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/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 - COMPUTER SERVICE Via Davanzati 31  
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità D'Italia 79  
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRON. Via C.Pisacane 11

**SARDEGNA**  
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12

**SICILIA**  
CATANIA - A ZETA Via Canfora 140  
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 4  
MESSINA - IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71  
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/F  
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Beninvegna 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

## VENETO

CITTADELLA (PD) - F.LLI ZURLO Via Garibaldi 9  
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS FELTRE V.Mazzini 10/C  
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10  
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22  
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A  
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  
S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Vizzotto 29  
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Coderta 11  
TREVISO - GUERRA EGIDIO Via Cairoli 95/A  
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

# GRAND PRIX Circuit

ACCOLADE/ELECTRONIC ARTS, C64

**A** sei giri dal termine, è Nelson Piquet a condurre, seguito strettamente da Alboreto sulla Ferrari; Arnoux in terza posizione - ci sono quaranta secondi abbondanti prima del resto del gruppo. Ma cosa succede? È incredibile! Michele Al-

boreto sta per sorpassare il campione del mondo e prendere la testa della corsa. Sembra che ci stia riuscendo...

Beh, possiamo vivere tutti nella speranza, no? Comunque, non c'è niente di più esilarante che sfrecciare per un percorso da corsa a più di 300 chilometri all'ora, con il vento che fischia attraverso le vostre orecchie. E, non l'avreste



Alcune parti di Grand Prix Circuit mi hanno ricordato moltissimo un altro classico della Accolade: Test Drive. La sequenza di selezione delle macchine, per esempio, e quel piccolo pallino sul volante per indicare la sterzata. Ma non preoccupatevi, perché non hanno usato le stesse idee - le hanno migliorate ottenendo un più fluido, veloce e dall'aspetto più professionale simulatore di corsa. Il movimento è liscio, il 3D funziona bene, sebbene il sonoro è solitamente limitato al solito BUZZ che simula il rumore del motore. Il resto è stupefacente: un incrocio tra le qualità di Revs e Pitstop II. Infatti, l'unica cosa che mi irrita realmente è il sistema di caricamento da cassetta - se siete estremamente irrequieti, non gioverà alla vostra salute. Comunque, il caricamento da disco dovrebbe essere migliore.

mai detto, ma ora potete sperimentare il vero eccitamento di una corsa in Formula 1 direttamente a casa vostra. Yuppee!

Si comincia selezionando il tipo di corsa a cui volete prendere parte, scegliendo tra le

Comunque, dovete prima fare un giro di qualificazione per determinare la posizione di partenza. Dal cruscotto, degli indicatori vi dicono la vostra posizione sul tracciato e la posizione relativamente agli altri piloti.



opzioni di pratica, corsa singola o campionato iridato.

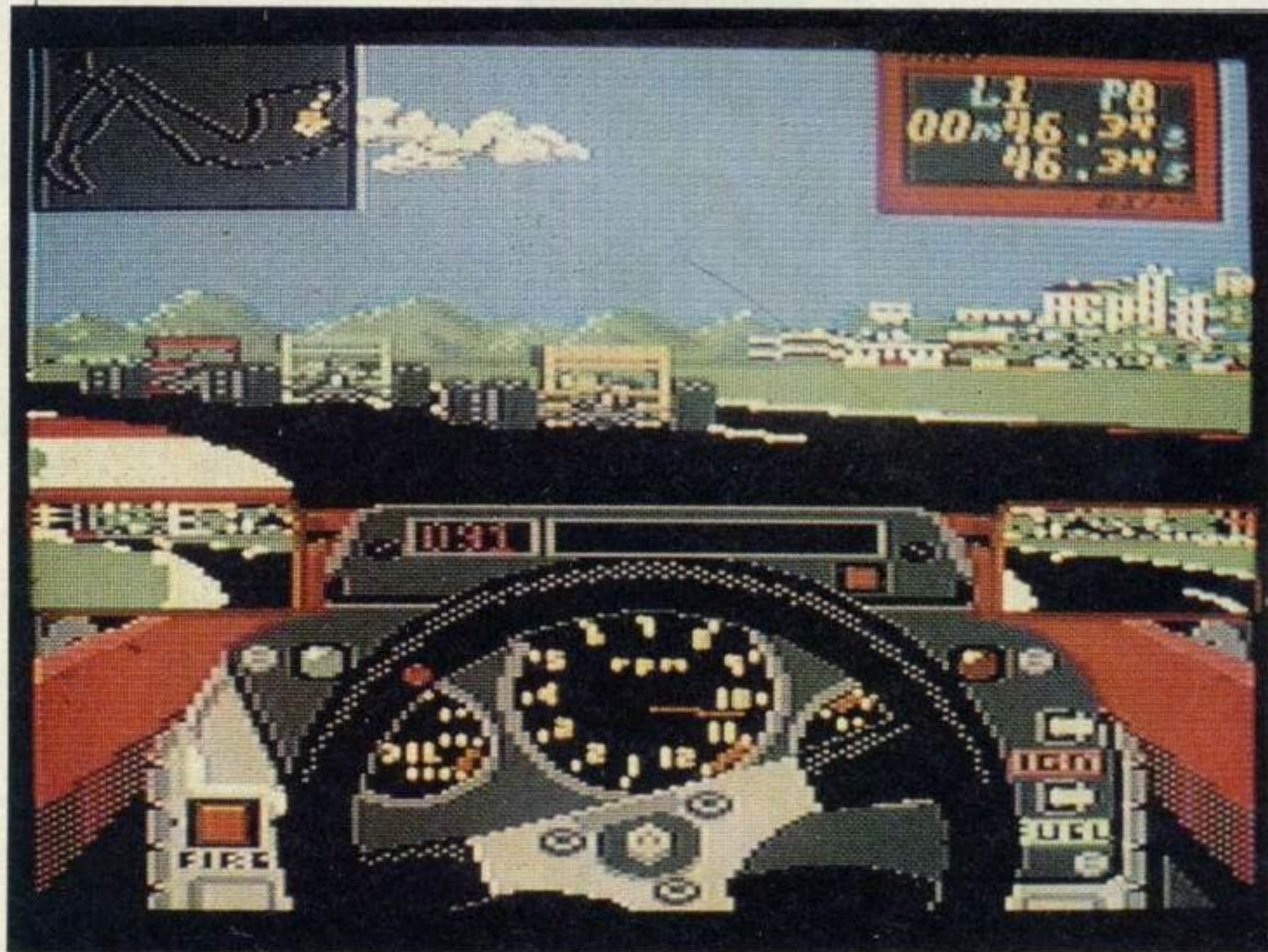
La pratica serve principalmente per farvi prendere confidenza con il veicolo. Le altre due vi danno l'opportunità di correre una sola corsa o partecipare all'intera stagione. Ci sono in tutto otto percorsi tra cui scegliere.

Dopo aver scelto il vostro particolare tipo di competizione e il veicolo con cui volete correre, è finalmente ora di impegnarsi e vincere una gara!

Ci sono degli specchietti retrovisori su entrambi i lati del veicolo, utili per dare un'occhiata agli avversari dietro di voi, e per sghignazzare

### ATTENZIONE!

Quella recensita dai redattori inglesi è la sola versione cassetta. La versione su disco è quella provata invece qui nella redazione italiana, e i voti della PAGELLA si riferiscono appunto a quest'ultima versione.



Mi sarei divertita molto a giocare Grand Prix Circuit, se non avessi perso una così grande quantità di tempo ad aspettare il (lungo) caricamento. La grafica è buona, ci sono un sacco di presentazioni di classe e l'effetto 3D sembra veramente 3D! Incredibile! Infatti, è da Pitstop II che un gioco di corsa non mi entusiasma in questo modo (a parte Buggy Boy che è il mio gioco favorito di tutti i tempi), il che è tutto dire. OK, il rumore del motore non è il massimo e la musica dello schermo dei titoli mi ha fatto innervosire dopo un po', ma quando si ha una giocabilità così eccellente, chi ci fa caso? Beh, voi se odiate i lenti multi-load.

quando ne sorpassate uno. Se c'è collisione tra voi e un altro veicolo, c'è l'opzione di entrare nei pitstop per le dovute riparazioni.

#### I TRACCIATI

**Brazil:** Una prova di concentrazione: lunghi rettilinei con improvvise chicane e una massiccia curva ad "U".

**Inghilterra:** Probabilmente la più "facile" pista delle otto disponibili: molti rettilinei con un paio di curve poco impegnative.

**Monaco:** Dovrete usare tutto il vostro ingegno; questa pista è piena di contorte, tortuose curve.

**Germania:** Sembra facile, ma una difficile curva a destra alla fine del tracciato potrebbe causarvi molti problemi.

**Canada:** Ancora, ingannevolmente facile: attenti a qualche rapido cambio di direzione.

**Italia:** Difficoltà media: un paio di rapide chicane, e molto da tenervi occupato.

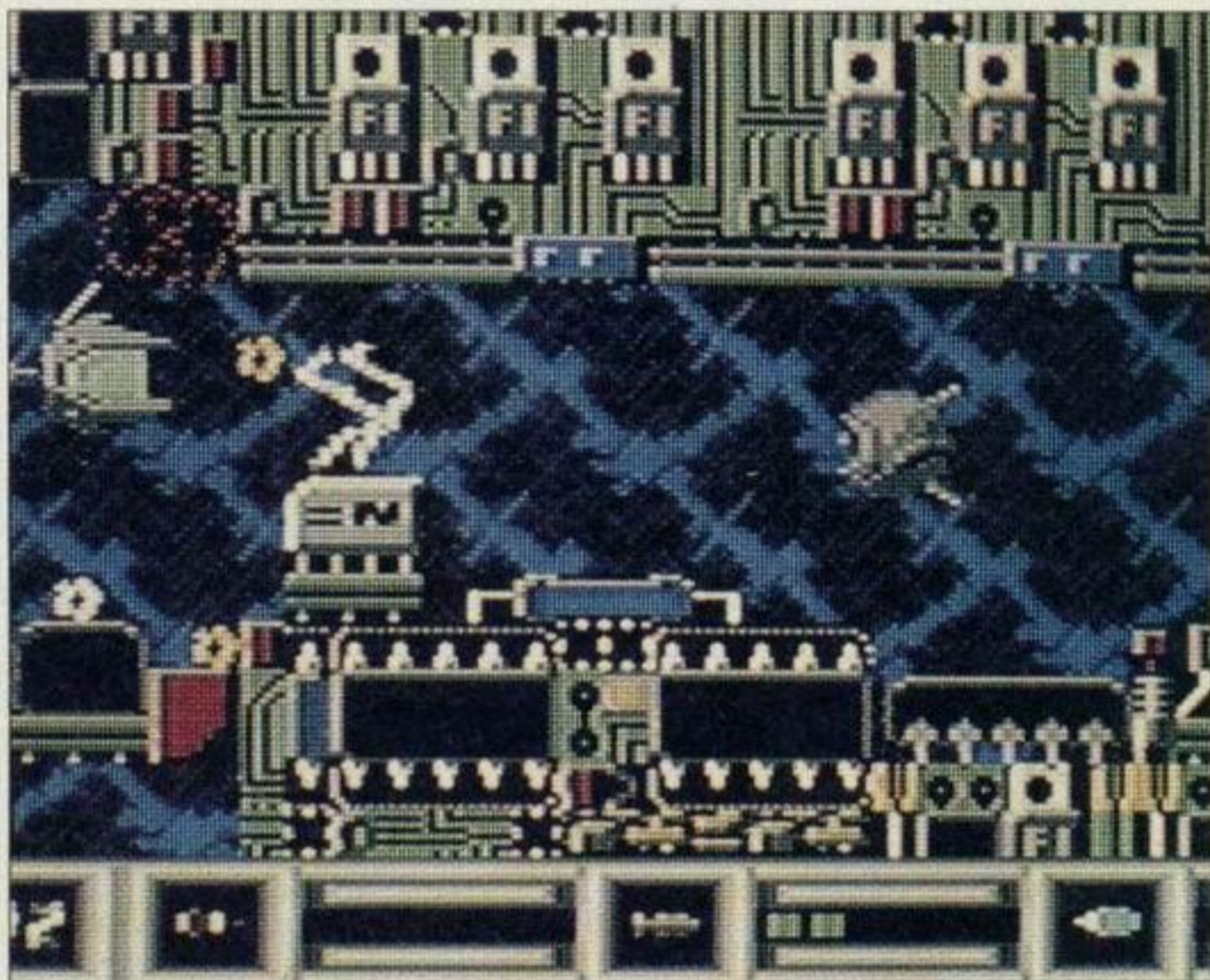
**Detroit:** La concentrazione è vitale qui: molte inversioni veloci richiedono cambi di marcia multipli. Non è la più difficile perché c'è il...

**Giappone:** Sopravvivate a questa e sopravviverete a tutto.



SOFTGOLD/RAINBOW ARTS, C64

**S**e avete visto nei bar, sulle nostre riviste o sul monitor di qualche computer un programma chiamato "R-Type", avete visto Denaris. O meglio, avete visto Katakis, poiché questo era il titolo originale del pro-



**ATTENZIONE:** come molti noteranno, la pagella di questa recensione è identica a quella pubblicata sul n°27 di Zzap! — il motivo risiede nella spudorata somiglianza delle due versioni del gioco, nient'altro...



Prima di leggere questo commento, rispondete alla seguente domanda: possedete già KATAKIS? Nel caso la vostra risposta sia affermativa, passate direttamente alla recensione successiva. Denaris segue a distanza di quattro mesi R-Type e ben sette da Katakis, e sempre dagli stessi programmatori! Ad Ottobre poteva avere un senso far uscire un clone di R-Type anche se solo per fare della concorrenza; ma visti gli avvenimenti che si sono susseguiti, ossia il ritiro dal commercio di Katakis e la commissione della conversione di R-Type agli stessi due programmatori, oggi, mese di Aprile, far uscire un altro gioco "della stessa serie" non ha più nessun significato. Specialmente se poi si limita ad essere una copia perfetta di Katakis con qualche sprite cambiato e dei fondali un po' differenti. Date retta a me, se avete già R-Type o Katakis o in genere non sopportate gli Shoot'em up, evitate questo programma.

gramma, che venne inizialmente messo fuori produzione proprio a causa della sua palese identità con R-Type. Nella nuova versione i cambiamenti sono stati minimi, e strettamente limitati alla grafica.

La trama è sempre quella: si parla di un'astronave solitaria impegnata in una missione contro tutto e tutti su di uno scenario a scrolling orizzontale. Distruggere particolari nemici provoca la comparsa di palline colorate (pod) che hanno strani effetti sulla nostra nave, aumentandone la capacità di attacco e difesa quando raccolti.

E' possibile giocare in due contemporaneamente, con un amico che si prende cura dell'immanicabile pod che può scorrazzare liberamente per gli affollati scenari senza paura di venire colpito.

Un ottimo programma con un concept decisamente piratato, inoltre coinvolto in una biechissima operazione commerciale (che ha fatto soffrire non poco il famigerato Caporedattore Mascherato).

#### PRESENTAZIONE 78%

Manuale chiaro e semplici schermi di opzioni rovinati da un le-e-n-to multiloader. Possibilità di scegliere livello di difficoltà, numero di giri e tipo di macchina.

#### GRAFICA 88%

Buone schermate di presentazione e effetto 3D del gioco molto realistico.

#### SONORO 44%

Blandi rumori di motore e una simpatica musichetta che però va subito a noia.

#### APPETIBILITA' 66%

Il multiloader e la complessità sono deterrenti al vostro divertimento.

#### LONGEVITA' 86%

Se riuscite a sopportare il multiloader, ci ritornerete spesso.

#### GLOBALE 81%

Una eccellente simulazione di corsa, il cui unico difetto è il diabolico sistema di caricamento. Provate la versione su disco.

#### PRESENTAZIONE 83%

Opzione per uno o due giocatori, ma il sistema di multiloader potrebbe rivelarsi seccante per coloro che acquistano la versione su cassetta.

#### GRAFICA 94%

Alieni e scenari diversificati con guardiani particolarmente impressionanti.

#### SONORO 90%

Un sacco di rumori di esplosioni e distruzioni ed una diversa colonna sonora ad ogni livello.

#### APPETIBILITA' 92%

Dovrebbe attrarre tanto quanto qualsiasi gioco da sala dello stesso tipo ma alcuni fra i piloti di Zzap! potrebbero trovarlo un pochino duro.

#### LONGEVITA' 96%

12 livelli differenti che vi terranno incollati al joystick.

#### GLOBALE 91%

Al momento, la migliore variante di R-Type sul C64.

# BLASTEMOIDS







# 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**



**VENITE A TROVARCI**



**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**

**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**

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 MONTEGANI 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






**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.  
Per

**C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,**  
**ATARI e IBM COMPATIBILI.**



**SOFTWARE ORIGINALE**

**Il Grillo Parlante**

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

# WAR IN MIDDLE EARTH

MELBOURNE HOUSE, C64

**A**ll'alba della creazione, tutte le molte razze della Terra di Mezzo vennero alla luce. una creatura chiamata Sauron, il cattivo della situazione, sfruttò gli elfi per farsi costruire diciannove Anelli del Potere (che furono distribuiti fra i regnanti) ma tenne per sé l'anello più potente di tutti. Sfortunatamente, il Potere conquistò la mente di Sau-

ron, e venne sconfitto in una memorabile battaglia, anche se l'anello andò perduto. Anni dopo, mentre giocavano sulle rive di un fiume, due hobbit trovarono l'anello; uno dei due uccise l'altro per tenerlo per sé. Dopo essere stato cacciato dal villaggio, questa misera creatura si nascose nelle oscure caverne sotto la Terra di Mezzo, dove venne corroso ed ingrigito dal



diversi schermi: la Mappa della Terra di Mezzo, la Mappa della Campagna, e lo Schermo di Combattimento. Le armate

del giocatore vengono controllate sulla mappa principale, mentre un dettaglio dell'avventura, che fornisce informazioni sull'entità degli eserciti, sulle città ed altro, appare sullo Schermo della Campagna. Quando una delle vostre armate affronta un'unità nemica, l'azione passa all'area di combattimento. Avete il controllo totale di tutte le unità dalla vostra parte, che possono essere spostate

cuperando nel frattempo anche il tesoro della tana di Smaug, il re drago. Il gran mago Gandalf, rendendosi conto che quello era in realtà l'anello di Sauron, decretò che venisse distrutto gettandolo nel baratro del Monte Fato. Per questo venne passato

del giocatore vengono controllate sulla mappa principale, mentre un dettaglio dell'avventura, che fornisce informazioni sull'entità degli eserciti, sulle città ed altro, appare sullo Schermo della Campagna.

Quando una delle vostre armate affronta un'unità nemica, l'azione passa all'area di combattimento. Avete il controllo totale di tutte le unità dalla vostra parte, che possono essere spostate



**War In Middle Earth, pur essendo un concetto eccezionale, non funziona terribilmente bene come gioco per computer - soprattutto perché l'incredibile numero di ragionamenti che deve fare il computer ad ogni turno rendono il gioco tragicamente lento. La presentazione è quella che ci si aspetta da un war game, manuale spesso, mappa impressionante, grafica dettagliata ed effetti sonori standard - ma in un programma tanto complesso l'aspetto mediocre di tante cose è compensato dalla profondità di gioco.**



potere dell'anello. Il suo nome era Gollum... Un altro hobbit, un ladro conosciuto come Bilbo Baggins, rubò l'anello da Gollum, re-



Anche se War In Middle Earth si vanta di una gran programmazione, la enorme massa di dati compattati in un unico caricamento ha rallentato terribilmente lo svolgersi dell'azione, specialmente sullo schermo di combattimento; peccato che sia la parte più importante! I personaggi arrancano sullo schermo come se fossero alla moviola. Urgh! Il sonoro, per quanto mediocre, è superiore agli standard per questo genere di giochi, con alcuni clangori metallici convincenti nelle scene di combattimento. Comunque, ancora male a causa della lentezza, la Melbourne sembra aver fatto il passo più lungo della gamba.

al nipotino di Bilbo, Frodo, perché portasse a termine il pesante compito.

Lo spirito di Sauron, comunque, aveva visto tutti questi avvenimenti, e cominciò ad organizzare un enorme esercito, per recuperare l'anello dai suoi rapitori, riportando così in auge il potere di Sauron. E questo è il punto in cui comincia il gioco.

Voi controllate i buoni. Le armate di orchetti, troll, nazgul ed altri servitori di Sauron cercano di fermarvi - a meno che voi non li fermiate prima. L'azione prende luogo su tre

a piacimento per attaccare un membro qualsiasi delle truppe nemiche.

Sostanzialmente, dovete solamente continuare a combattere sino a che raggiungete Monte Fato ed avete la possibilità di distruggere l'anello. Se una qualsiasi unità nemica riesce ad eliminare il portatore dell'anello (che è uno dei vostri, sciocchini), l'anello verrà riportato a Sauron, e gli Alleati saranno sconfitti, mentre l'Oscurezza scenderà sulla Terra di Mezzo per l'Eternità. Che poi è un sacco di tempo.

## PRESENTAZIONE 79%

Icone facili da usare, manuale grasso e pieno di informazioni, opzione di salvataggio e mappa dettagliata migliorano la pessima confezione di cartoncino.

## GRAFICA 58%

la grafica della mappa ispira poco, con sprite colorati ma animati malamente nell'area di battaglia. Tutto è L-E-N-T-O.

## SONORO 45%

Effetti buoni anche se rari. Nessuna musica.

## APPETIBILITA' 69%

Dovrebbe creare un sacco di interesse - in special modo fra gli appassionati della Saga.

## LONGEVITA' 59%

La lentissima struttura ve lo potrebbe far odiare.

## Globale 69%

Un wargame assolutamente ottimo che però gira troppo troppo lentamente.

# Il nuovo **GEOS**<sup>TM</sup> 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.

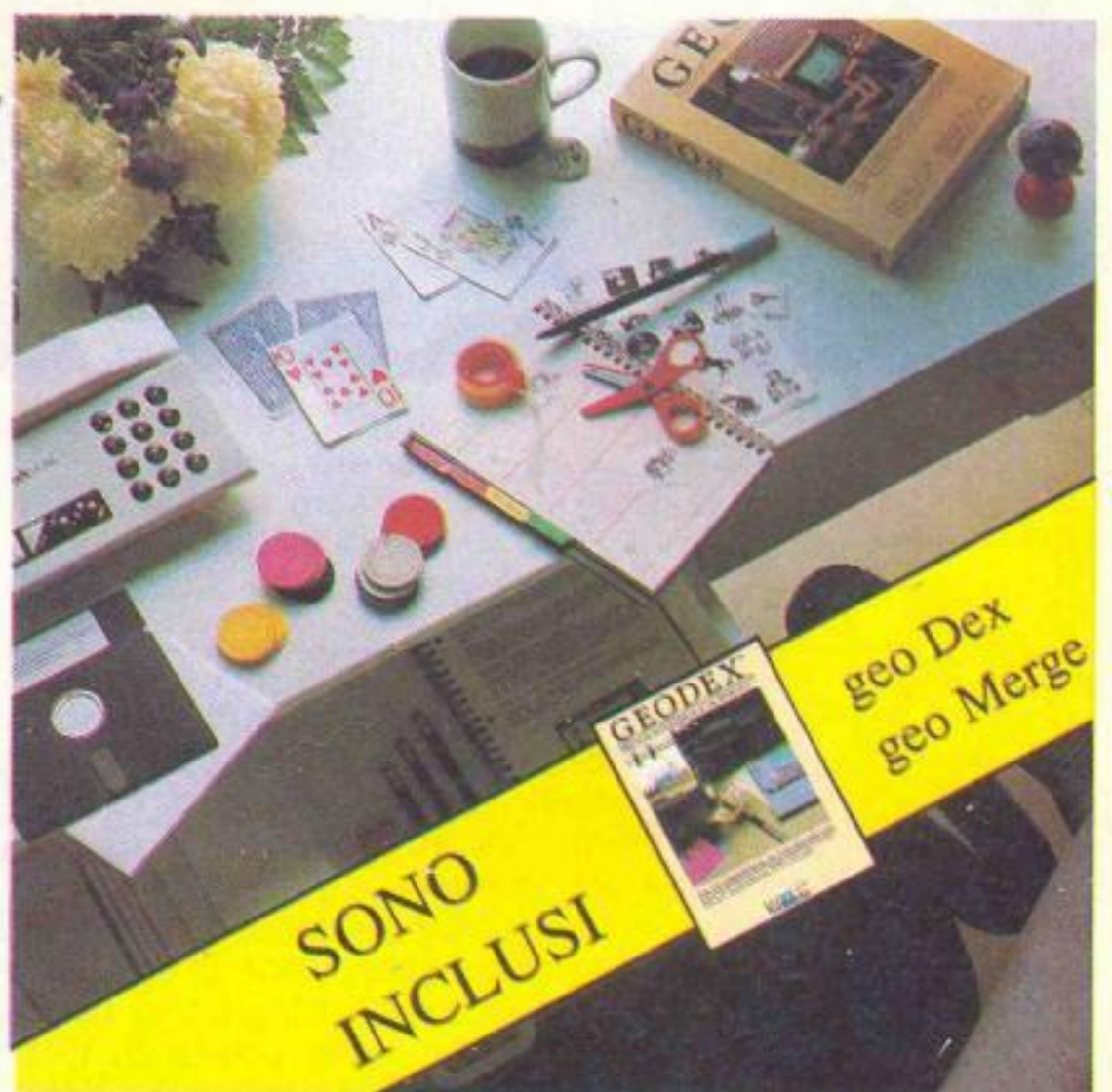
## GEOWRITE WORK SHOP



**L. 49.000 - Comprende:**

GeoWrite 2.1<sup>TM</sup>: Elaboratore di testi avanzato.  
geoMerge<sup>TM</sup>: Programma sofisticato di gestione della corrispondenza.  
geoLaser<sup>TM</sup>: Supporto della stampante LaserWriter<sup>TM</sup> Apple®.  
Text Grabber<sup>TM</sup>: Smistatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori  
Più: Nuovo deskTop<sup>TM</sup>, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolonne

## DESK PACK



**L. 69.000 - Comprende:**

Graphics Grabber<sup>TM</sup>: Per la copia di grafici e materiale illustrativo  
Icon Editor<sup>TM</sup>: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS  
Calendario: Una segreteria per i vostri appuntamenti  
Blak Jack: Vi sentite fortunati?  
geoDex<sup>TM</sup>: Uno schedario elettronico  
geoMerge<sup>TM</sup>: Per creare documenti in formati esclusivi

BERKELEY  
**Softworks**

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

# Mini-Golf

GREMLIN/Magic Bytes, C64

**E'** divertente vedere come, dovunque si giochi il mini golf, la maggior parte della gente che gioca non sono dei bambini.

E come non sembrano sentirsi ridicoli a camminare su piccoli percorsi colpendo palline da golf attraverso mulini a vento di plastica...

Ed ecco il videogame che dovrebbe interessare proprio quel tipo di persone. Mini-Golf è una simulazione dello sport in miniatura che si trova d'ovunque, specie nei luoghi di villeggiatura.

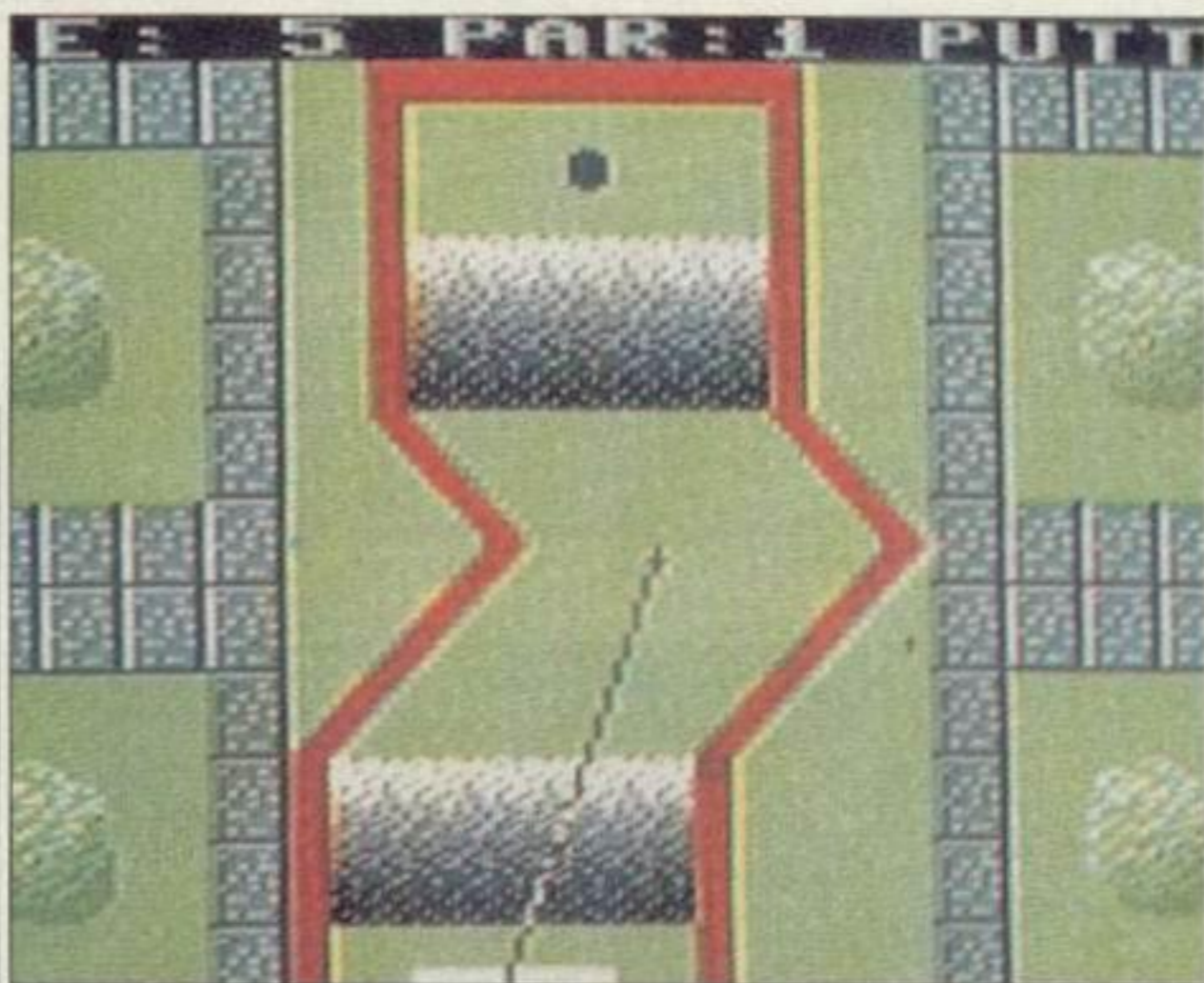
Fino a quattro giocatori possono prendere parte ad una partita che comprende 18 buche. Grondaie, mulini a vento, ponti e rampe, tutto è visto dall'alto.

Si parte posizionando la propria palla sulla barra bianca di partenza; il tiro si effettua

muovendo una linea estendibile che indica la potenza e la direzione del tiro.

Ma state attenti! Colpire la palla troppo violentemente farà saltare la palla sopra la buca, quindi controllare la potenza del tiro è fondamentale. Usate troppi tiri per ogni buca, e sarete penalizzati!

Alla fine della partita, il punteggio verrà visualizzato su di una tabella, si dichiarerà quindi il vincitore e si inizierà a picchiare il proprio compagno...



Niente male, è quasi "buono", con qualche tocco di classe qua e là (tipo lo "spixelamento" tra uno schermo e l'altro). Comunque, quando mi è capitato di giocare gli schermi più avanzati, è stato quasi impossibile prevedere dove cavolo sarebbe andata la palla! Il mio avvertimento è uno solo: provatelo prima di acquistarlo, potrebbe non andarvi a genio.



Volete sapere cosa ho pensato non appena ho visto lo schermo iniziale? "Cos'è, un gioco in BASIC?". La schermata di selezione del numero di giocatori è impressionante: un paio di PRINT "ben assestate" ed il gioco è fatto! Comunque, una volta iniziato a giocare, ci si accorge subito della professionalità con cui è stato realizzato questo simulatore del mini golf, a cominciare dal bell'effetto dei "pixelloni" che a poco a poco si mettono a fuoco creando una delle 18 buche. Quest'ultime sono in genere abbastanza varie, con una difficoltà non elevata ma che danno ugualmente soddisfazione a completarle. L'unica pecca è data dal fatto che il gioco è organizzato praticamente come un gioco sportivo e non come un arcade. Cioè: in una partita riuscirete sempre a vedere tutte le buche, il massimo che potrete fare è riuscire ad impiegare il minor numero di colpi possibile.



Mi piace giocare al mini golf — infatti in vacanza obbligo tutti quelli che conosco a giocare con me! A prima vista, questo Mini-Golf della Gremlin sembra essere una simulazione ben ideata e ben implementata, con un sistema di tiro sufficientemente facile, grafica chiara e buche varie. La maggior parte dell'azione si svolge in un ambiente in pseudo-3D, che non funziona come il 3D tradizionale ed è più incasinato di qualunque cosa abbia mai visto. Peccato, perché sarebbe potuto essere veramente un bel gioco.

## PRESENTAZIONE 64%

Opzione quattro giocatori ma scarsissimo schermo dei titoli: probabilmente qualcuno penserà che sia fatto in BASIC.

## GRAFICA 67%

Funzionale e generalmente ben presentata su schermo, ma poco colorata.

## SONORO 41%

Che rumore fa una mazza da mini golf che colpisce una pallina da mini golf su di una pista di mini golf?

## APPETIBILITÀ 60%

Facile e divertente prenderci la mano - specialmente con altri 3 amici.

## LONGEVITÀ 46%

Non sufficientemente vario, ma l'opzione multi-giocatore dovrebbe tenervi incollati al monitor per un po'.

## GLOBALE 57%

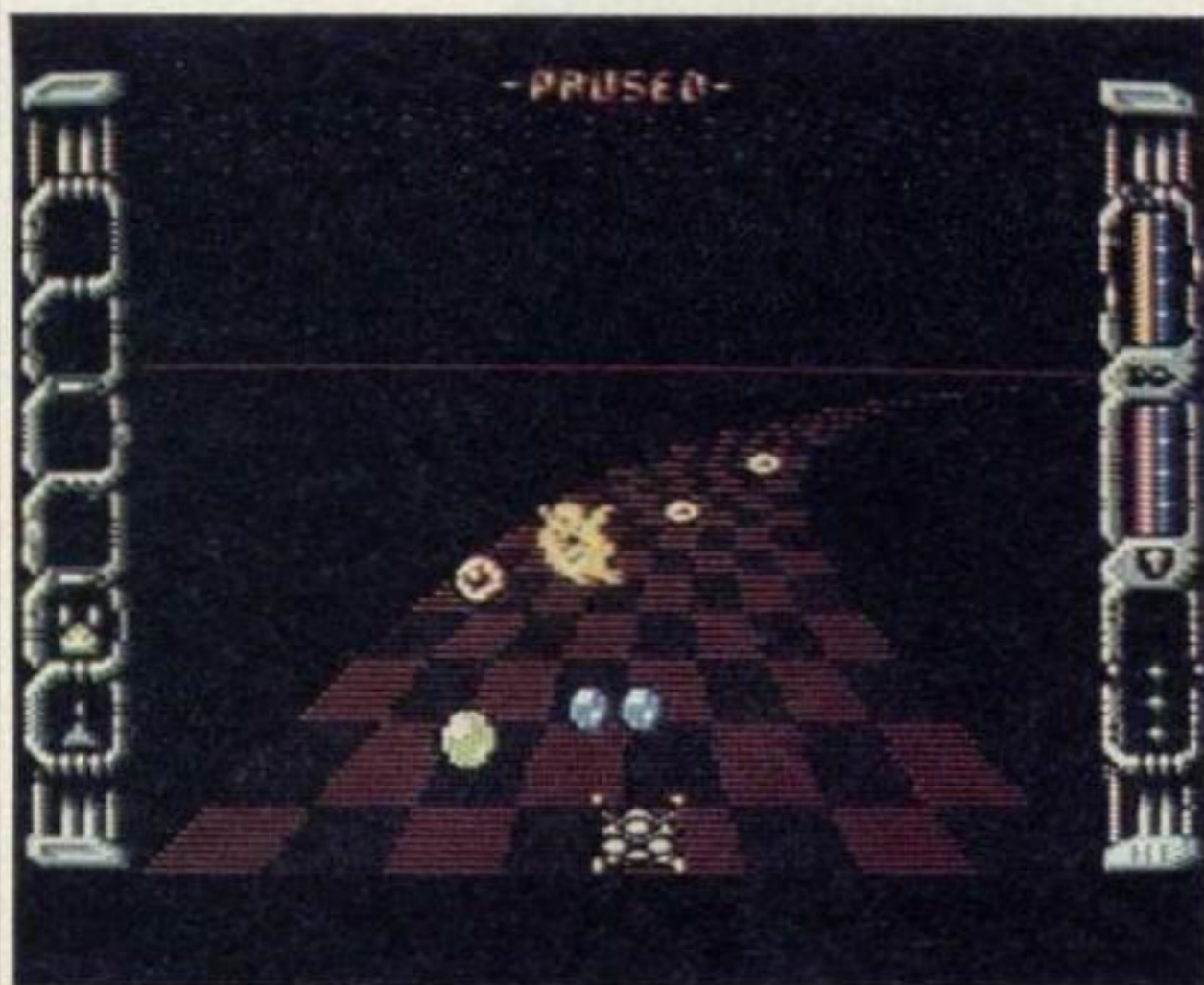
Un programma inizialmente piacevole che perde il suo fascino abbastanza velocemente.

## ELIMINATOR

HEWSON, C64

**I**n un tempo lontano lontano, a molti anni luce dalla nostra galassia, sta infuriando una guerra fra due razze aliene: i Julars e gli Omagons. Per sin troppo tempo, gli Omagons han-

no rapito cittadini Julars e li hanno rinchiusi nelle miniere di Omagar, dove lavorano come schiavi. Essendo una razza di deboli, i Julars hanno sempre fatto finta di non preoccuparsi della cosa, di-



Uhm... Beh, sicuramente ha un gran bell'aspetto: una piacevole pista che scrolla in 3D, un sacco di formazioni aliene, parecchi ostacoli, che cosa potreste volere di più? Ehm... Che cosa ne direste di un minimo di profondità di gioco? Sarò anche pignola, ma mi sembra che sia un po' noiosetto continuare a correre e basta. Non appena comincia l'azione blastante è veramente super, ma il problema è che non ce n'è poi molta. Insomma, fanatici del joystick, la morale è... provatelo prima di comprarlo. Scommetto che non l'avete mai sentito dire.

cendo che non si trattava di un problema serio. Fortunatamente per le autorità Jualriane, un gruppo di ribelli ha trovato una falla nel sistema di difesa degli Omagons: i misteriosi cristalli di Elcron, che crescono nelle profondità del suolo del pianeta. Omagar è così inquinato che solo questi cristalli, che fanno filtrare una specie di antidoto sulla superficie, impediscono che diventi un pianeta morente. Il fatto è che, a causa del continuo sfruttamento minerario, i cristalli stanno finendo. Per proteggere quei pochi cristalli rimanenti, gli Omagons hanno eretto una serie di lunghe, intrecciatissime strade, controllate da campi di energia praticamente impenetrabili e soldati pesantemente armati. L'esercito ufficiale di Julars ha trovato impossibile superarlo; la molto poco ufficiale forza ribelle di sfondamento, d'altra parte, è riuscita a combinare molto di più. Costoro



Quel che mi è piaciuto di più di Eliminator è la strada stessa. Alla faccia della fluidità! la Hewson ha usato la stessa idea di base di Trailblazer della Gremlin per simulare una strada spaziale ribollente di movimento. Il sonoro impressiona quasi quanto la grafica, con un paio di musiche veramente d'atmosfera. L'unica cosa che manca è un po' di profondità: è abbastanza divertente per un po', ma le pause tra un'azione e l'altra sono così lunghe che dopo poco vi scocciate veramente. In tutti i casi, si tratta di un gran bel pezzo di software, e fareste bene a dargli un'occhiata.



Se l'azione non continuasse a rallentare e non ci fossero così tante inutili attese, Eliminator mi sarebbe piaciuto veramente un sacco. Voglio dire, lo scrolling 3D è fluido, la musica di gioco è piena di atmosfera (anche se potevano aggiungere qualche effetto) e la struttura di gioco è simpaticamente strana - il problema è che il tutto non si muove abbastanza veloce per essere divertente. Tutto questo significa che se non avete dei riflessi al di sotto della media il gioco si riduce ad un minimo di blastaggio con raccolta di pod e slalom. Dopotutto, un sacco della roba che recensiamo ha le stesse caratteristiche!

se ne sono venuti fuori con una fonte di propulsione innovativa, un metallo quasi impenetrabile e la quasi perfetta macchina da guerra chiamata Eliminator. Tutto quel che dovete fare è prendere il comando di questa macchina, uscire sulle strade tridimensionali di Omagar e blastare via tutto quel che vedete. Facile. Beh, lo sarebbe se la strada non fosse bloccata da così tante barriere e formazioni di nemici alieni...

Cominciate con tre caccia ed una quantità di energia limitata per ciascuno di essi. Raccogliete le icone per avere armi extra (fuoco multiplo, raggi amplificati - le solite cose) o recuperare munizioni. Di quando in quando, potete trovare delle rampe che vi permettono di saltare certi ostacoli. E non vi spettinate neanche - se siete dei veri duri.

### PRESENTAZIONE 74%

Documentazione elegante schermate ben presentate con un ottimo effetto arcobaleno.

### GRAFICA 71%

Fluidissimo scrolling in 3D della strada e sprite originali, che rallentano entrambi quando lo schermo comincia ad affollarsi.

### SONORO 72%

Non ci sono effetti sonori, ma un paio di musiche veramente belle vi accompagnano fra i livelli.

### APPETIBILITA' 79%

Presentazione impressionante e struttura semplice da imparare assicurano un'approvazione istantanea.

### LONGEVITA' 68%

Potrebbe diventare noioso sulle lunghe distanze.

### GLOBALE 74%

Un esercizio di programmazione ottimo, che beneficerebbe di un paio di leggere modifiche e pause più brevi.

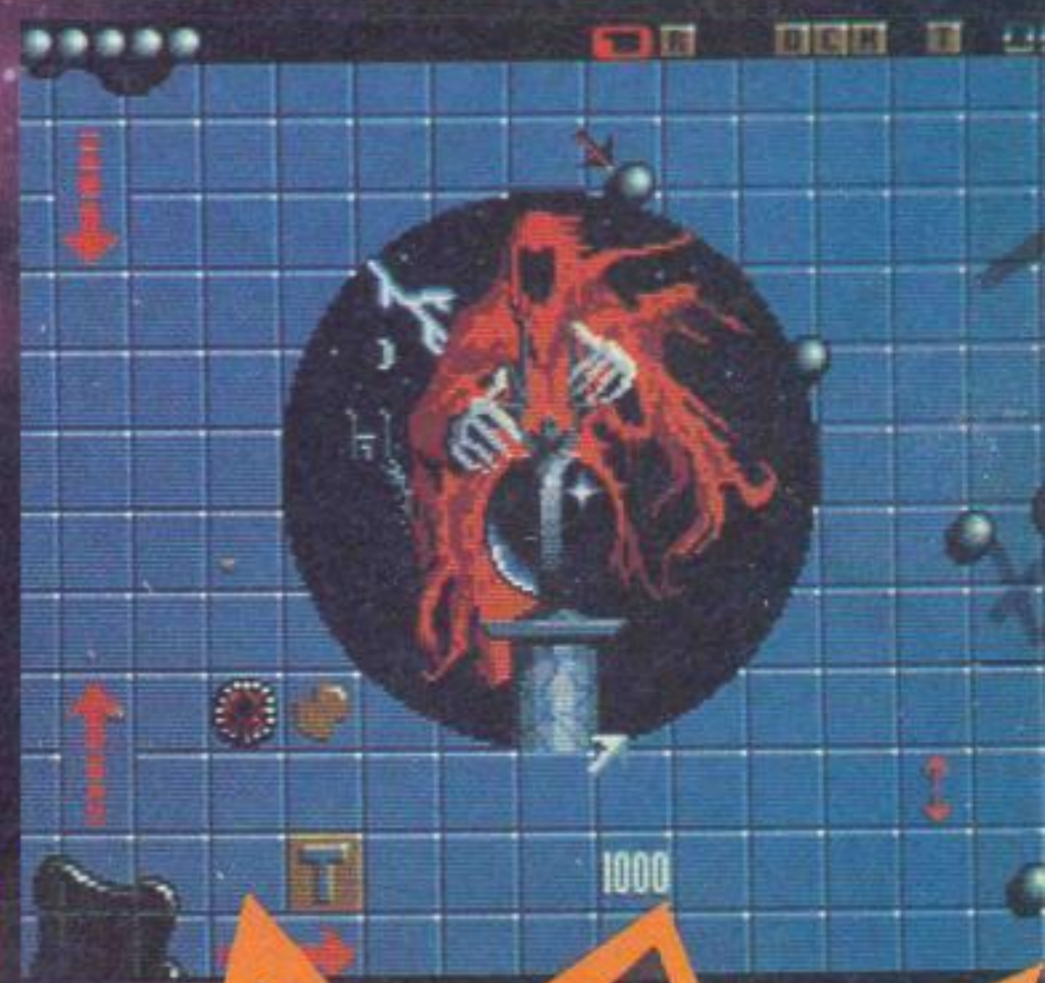
# the 16-bit GAMES machine

Fra i numerosi giochi  
di questo mese:

POPULOUS ❖  
SUPER HANG-ON ❖  
BALLISTIX ❖  
R-TYPE ❖  
SPACE HARRIER ❖

Le migliori recensioni  
per:

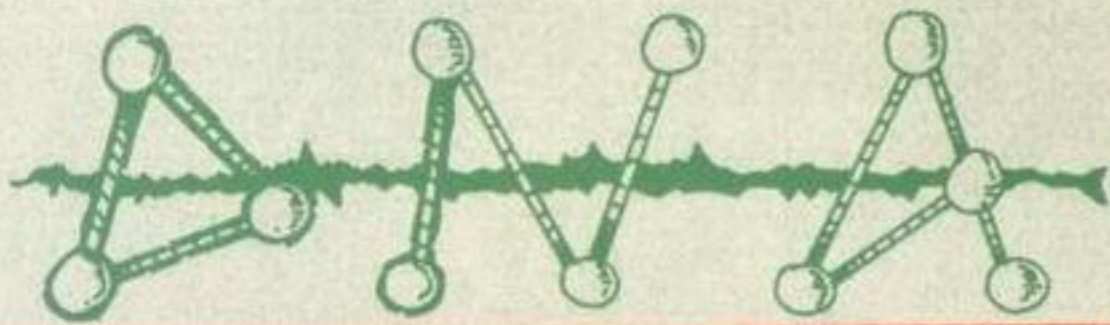
AMIGA, ATARI ST,  
PC MS DOS,  
CONSOLE,  
COIN-OP, MSX II



TOP 6022140 SCORE 106070



**A giorni  
in edicola !!!**



## WARRIOR



che, avvenuta subito dopo il trapianto, lo ha mandato in un profondo coma. Nel frattempo, il cervello secondario si sta sviluppando sempre più, e lo scienziato rischia di morire soffocato dal suo stesso cervello. Visto il tipo non sarebbe neanche un male terribile, ma il grosso problema sta nel fatto che voi siete stati scelti come piloti. Come sarebbe a dire "piloti di cosa"? Ma del microsottomarina che è stato inserito nel suo flusso sanguigno con la missione di distruggere il secondo cervello mediante un

**I**l professor Szymanski è sempre stato un tipo un po' strano: affascinato dall'idea della vita eterna si era già fatto sostituire un sacco di organi interni e di arti con protesi bioniche, e questo poteva anche essere accettabile. La cosa che non è andata giù a nessuno è stato il suo esperimento con i tessuti nervosi, e la sua strana idea di autotrapiantarsi un secondo cervello artificiale che potesse donargli una super intelligenza. Perché la cosa non è piaciuta, dite voi? Ma è semplice: dovete sapere che il prof. è rimasto vittima di una esplosione nel suo laboratorio

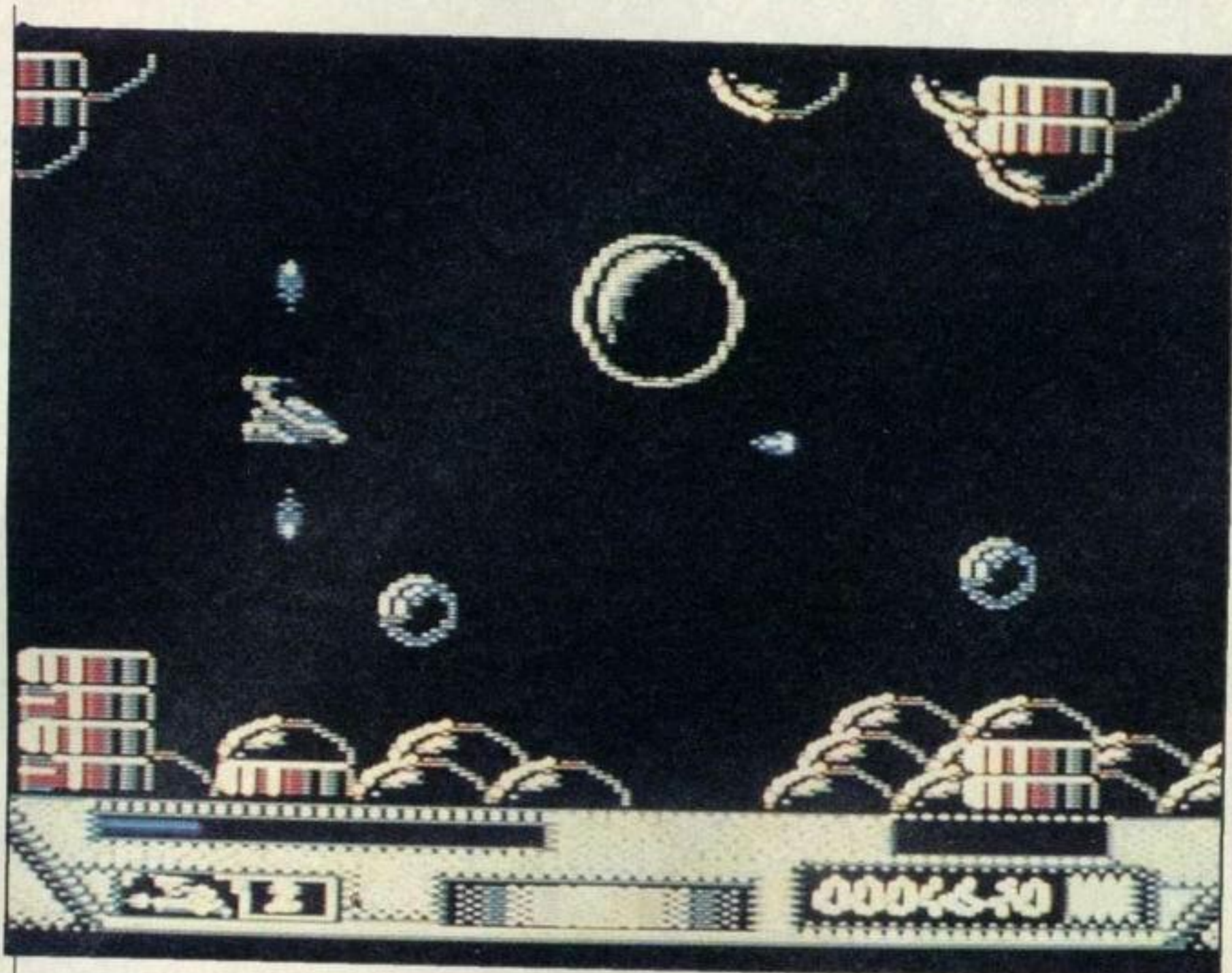
D'accordo, lo so che nello schermo dei titoli manca il nome del mio programmatore preferito (che poi sarebbe Simon Pick, quello di Nemesis e di Microrithm +, per non parlare del caotico Slimey's Mine), ma questo aggiornamento di Nemesis mi piace un sacco. L'azione è la più classica che si possa immaginare, con formazioni lineari, pods e persino i famosi "dentacci" di Salamander, quelli che escono dalle organiche e sanguinanti pareti dell'area di gioco. Gli autori hanno raccolto gli elementi migliori degli ultimi shoot'em up ad armamento progressivo degli ultimi tempi, aggiunto un po' di grafica ombreggiata e "vetrificata" ed una musicchetta piacevole, ed il risultato è veramente ottimo. Questa è azione classica senza tentativi di plagio, e gli elementi strategici (voglio vedervi a trovare il modo di uscire dal terzo livello... Ah!Ah!Ah!) fanno di DNA Warrior un gran bel programma, che si conquisterà un posto privilegiato nella giocoteca di chi come me ama gli shoot'em up organici e discretamente ultravioletti.



Udite! Udite! Una rivoluzione nel mondo del software-gioco è avvenuta: la Artronic, ha realizzato il primo shoot'em-up-a-scrolling-orizzontale-arcade-adventure di tutti i tempi. Yeepee! A prima vista può sembrare un "semplice" misto tra Cybernoid e Armalyte, ma è più divertente di quanto si possa credere. La favolosa musica dello schermo dei titoli mi ha ricordato i grandi successi di Jeroen Tel (Cybernoid e Hawkeye) e la grafica è generalmente buona. L'idea di trovarsi all'interno di un corpo umano e fronteggiarsi con piastrine, globuli bianchi ed altri micro-organismi, non è innovativa ma "acchiappa" sufficientemente. Mi fa un certo effetto ammetterlo, ma è uno dei pochi giochi piacevoli che sia passato qui in Redazione da un po' di tempo a questa parte (beh, escludendo quel capolavoro che è Zac Mc Kracken II).







inibitore di crescita, perdiana!

Il gioco si svolge come uno shoot'em up superorganico a scrolling orizzontale (sia in un senso che nell'altro) in cui i nemici da abbattere sono anticorpi e globuli rossi, per non parlare degli altri pericoli costituiti dagli arti bionici dello scienziato. Nella migliore tradizione di Nemesis, distruggere una intera formazione di nemici farà apparire un bonus, ed a seconda del numero di bonus raccolti premere la barra spazio farà attivare acceleratori, scudi, armi extra ed un sacco di al-

tre belle cose che vi potranno aiutare nell'impresa.

Una piccola novità nel filone dei giochi alla Nemesis sta nel sistema di passaggio da un livello all'altro, che vi richiede di trovare il passaggio giusto od un'azione particolare che apra un passaggio. Durante il viaggio dovete anche trovare le molte parti in cui è stato diviso l'Inibitore di Crescita, di cui avrete bisogno nel livello finale.



Non c'è male, non c'è davvero malaccio. DNA Warrior non vuole sconvolgere nessuno con il suo contenuto, con la sua grafica, con la sua caratteristica di shoot'em up mediato da elementi propriamente da arcade adventure ma se la cava bene in tutto. Anzi, se vogliamo è anche piuttosto originale nella sua ambientazione: fluttuare in un plasma denso di piastrine, globuli rossi e strutture proteiche è una simpatica esperienza grazie anche all'irrequietezza indotta nei corpuscoli che magari seguono traiettorie facilmente memorizzabili ma hanno un certo fascino, il fascino dell'ignoto scientifico. Sì, sfrecciare tra strutture organiche scaturite dal modello originario di Watson e Crick conferisce una tale atmosfera al tutto che non si può resistere; ma forse sto parlando un po' troppo del magico alone di mistero scientifico che circonda il gioco: beh, sappiate che come giocabilità, varietà non ha niente da invidiare a un Armalyte o un Cybernoid ma col primo non può certo primeggiare in definizione grafica e velocità ecco perché DNA Warrior non sarà una Medaglia d'Oro o un Gioco Caldo. La musica è grande, quindi compratelo lo stesso.



Personalmente ritengo che con giochi come R-Type, Salamander e, non dovrei dirlo, Katakis si sia raggiunto il massimo nel campo di shoot'em up organici. E' palese che questo DNA Warrior non ha la stessa definizione grafica, sia nei fondali come nell'animazione degli sprite o nei frenetici ed ultravioletti schemi di gioco, ma vi sopperisce bene con la sua fantasia. I programmatori della Artronic non si sono limitati a produrre un clone di un genere ormai sfruttato ma hanno cercato di introdurre qualche variazione avvicinandosi più al genere Cybernoid. Ho trovato molto simpatica l'idea di produrre un labirinto arterioso in cui avventurarsi, evitando la monotonia dell'avanza-e-spacca-tutto. I diversi passaggi e gli oggetti da prendere gli danno quel tocco di strategia che aggiunge ulteriori difficoltà e varietà, pur lasciando invariato lo schema classico da shoot'em up orizzontale. Dopo aver provato giochi "esagerati" come R-Type con Pod, Balkan, missili, ecc... a qualcuno dei più invasati potrebbe non piacere del tutto la relativa calma e la discrezione nella presentazione di questo DNA Warrior.

#### PRESENTAZIONE 76%

Caricamenti lunghetti anche da disco con musica ed effetti sonori adeguatamente accompagnati da un display chiarissimo e funzionale.

#### GRAFICA 88%

Adeguatamente organica e definita, con alcuni ottimi effetti parallattici ed alcune affascinanti animazioni.

#### SONORO 71%

Qualche buon effetto sonoro e un paio di musicchette molto carine.

#### APPETIBILITA' 89%

Facilissimo prenderci la mano...

#### LONGEVITA' 90%

... e piuttosto difficile abbandonarlo.

#### GLOBALE 89%

Una piacevole "Summa" dei migliori elementi di questo genere di giochi.



**BAD  
BOIES**

VS.

# DRAGONNINJA

T.M.



**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

# RYGAR

KIXX (re-release), per C64

**M**igliaia e migliaia di anni fa (ovvero quando il VCS fece la sua comparsa), un indomito guerriero di nome Rygar scoprì che la sua cara sega circolare (no, non è una console rotonda) aveva bisogno di essere tenuta in esercizio. Non potendo andare allo stadio a vedere le partite di calcio, che non erano ancora state inventate, decise di sgominare il cattivone di turno, prendendo due piccioni con una fava. Voi comandate Rygar nella sua folle corsa di distruzione segando a metà qualsiasi essere vivente gli si pari davanti (succede al 70% degli italiani costretti ad ascoltare Jovanotti). Attraverso sedici quadri a scorrimento orizzontale, incontrerete mostri di tutti i tipi, come strani esseri grigi dalla cozza pelata o maxi tacchini volanti. Ogni tanto il Signor R ha la

possibilità di raccogliere degli oggetti quali tempo extra, una smart-bomb, sparo più lungo o perforante o addirittura una barriera. Se non riuscite a completare i singoli livelli entro lo scadere del tempo, un



Essendo lo stesso un fan del coin-op originale, appena uscì cercai di procurarmelo in tutta fretta ma rimasi abbastanza deluso. Quel gioco non valeva affatto diciottomila lire! Ora è tornato e devo dire che per essere un budget è discreto. Certo non è la miglior conversione ma non è neanche la peggiore. La grafica appare alquanto datata così come il sonoro, ma l'azione è sufficientemente frenetica da tenervi attaccati per un paio di settimane se non di più. Io stesso lo rigioco ogni tanto, pur avendolo completato e se vi divertivate con l'originale da sala, questo fa per voi. Dopo tutto cinquemila lire sono un buon miglioramento rispetto al prezzo originario. Se però non amavate il coin-op, pensateci bene prima di fare una scelta di cui in seguito potreste pentirvi.



enorme e indistruttibile mostro vi inseguirà (un buttafuori?). Riuscirà il nostro eroe ad affilare la sua sega e a sopravvivere fino alla fine? (Risposte su cartolina, grazie).

## PRESENTAZIONE 61%

Confezione standard da budget, un paio di opzioni e istruzioni in italiano, il tutto penalizzato da una pallosissima introduzione prima di ogni partita

## GRAFICA 56%

Fondali pacchiani e sprite edilizi non sono certo il massimo...

## SONORO 59%

Una poco fedele resa della "colonna sonora" piagnucola ripetitivamente. Effetti sonori nella norma.

## APPETIBILITA' 62%

A parte grafica e sonoro, il coin-op è tutto lì.

## LONGEVITÀ 58%

Non molto vario e discretamente difficile

## GLOBALE 59%

Offre un certo impegno e a questo prezzo vale la pena di dargli un'occhiata.

# Dan Dare 2

VIRGIN (re-release), per C64

**D**aniele-Che-Osa è un famoso eroe inglese dei fumetti, che è stato un tempo disegnato persino dal nostro magnifico artista Oliver Frey. Il secondo gioco basato su questo personaggio si meritò all'epoca della sua prima comparsa la nostra copertina e, a differenza del primo, assomiglia più ad un o shoot'em up che non ad un fumetto interattivo. Volando all'interno di una gigantesca astrobase Mekon, dovete di-

struggere tutti i feti di Treen che riuscite a trovare e fuggire prima che il livello salti per aria.

Questo programma ebbe un gran successo quando fu pubblicato per la prima volta, ed è una piacevole riproposta: la grafica è molto colorata e dettagliata, ci sono degli effetti sonori carini (anche se rari) e l'azione è veloce ed intrigante. L'unico suo problema sta nella longevità: noi l'abbiamo finito in un paio di giorni di gioco coatto, anche

se abbiamo avuto bisogno di tutti. una grossa mappa. A questo prezzo è un vero affare, e lo raccomandiamo a

**GLOBALE 89%**



## Tomcat

PLAYERS, per C64

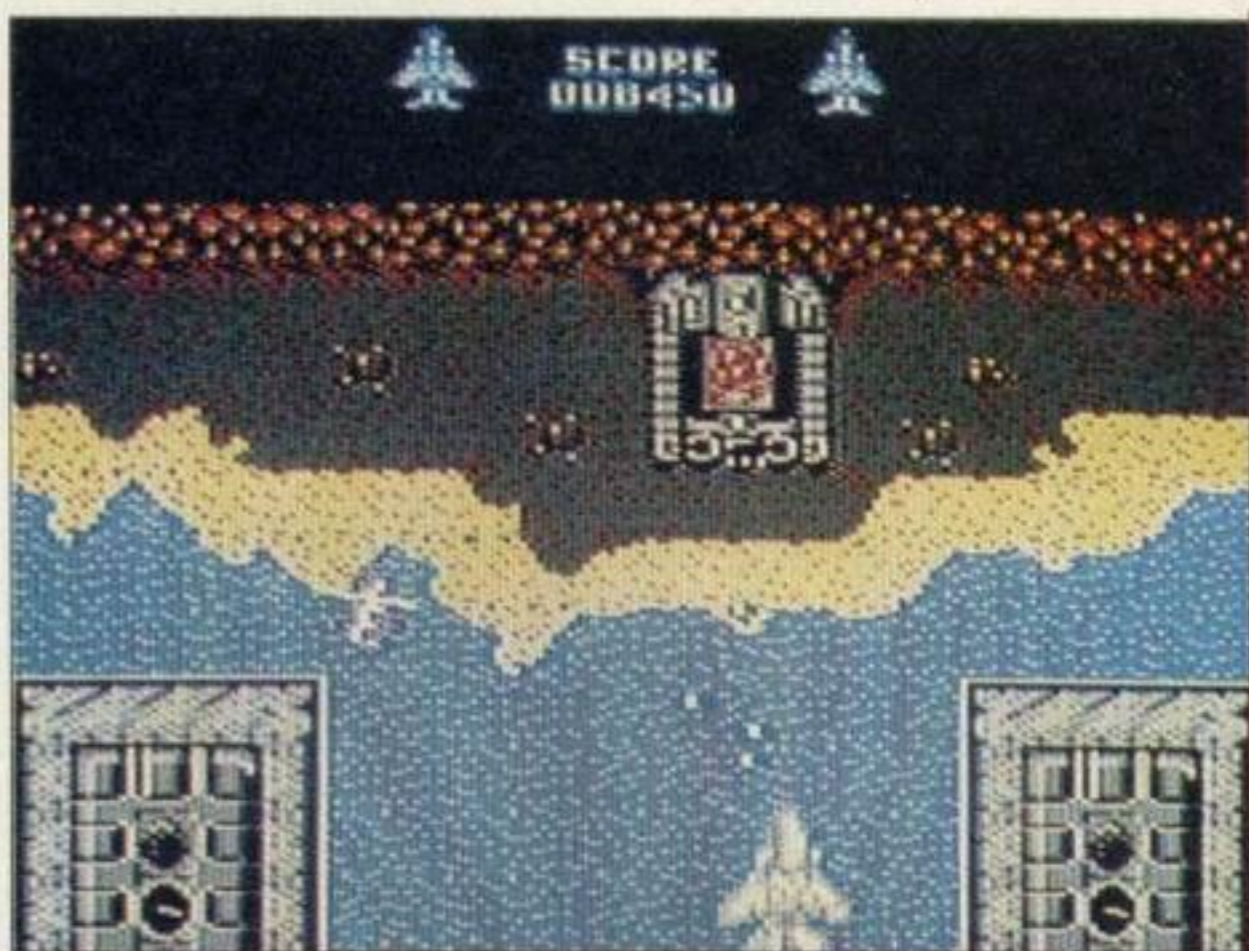
**N**ella prima metà del XXI sec. è stata costruita una speciale isola per la difesa americana totalmente automatizzata (dopo le guerre stellari la battaglia navale?) ma per colpa di una tempesta il computer ha fatto "TILT" e ora l'isola è un posto poco tranquillo. Tocca a voi, a bordo di un potentissimo (si fa per dire...) F-14 distruggere l'isola (non bastava togliere le pile?) cosicché la pace regni sul mondo fino al prossimo numero di ZZAP! Purtroppo non è tutto così facile, poiché dovrete affrontare lungo un percorso a scroll verticale orde di elicotteri che vi faranno venire il mal di mare con il loro moto rotatorio. Oltre agli elicotteri troverete installazioni a terra con una mira a dir poco fenomenale e cannoncini a fuoco a ripetizione, senza contare postazioni che vagano su e giù per dei binari e i terribili "esseri" di fine livello (come lo chiamate un vermone con a un capo un faccione e all'altro un occhio?). Sul percorso

avrete la possibilità di raccogliere armi extra quali doppio sparo, triplo sparo, sparo posteriore, missili e cose di quel genere (LAME ROTANTI!!!! MISSILI NUCLEARIIII! BOMBE FOTONICHEEEEE! RAGGIO GA... hem, scusate).



Fresca fresca dell'insuccesso di Joe Blade II la Players ci scodella questo shoot'em up decisamente poco vario e difficile che rientra tranquillamente negli Annali Della Mediocrità.

Dico io: siamo nel 1989 e non si è ancora capaci di fare un gioco come si deve! Non è per la realizzazione tecnica, in quanto grafica e sonoro rientrano nella media dei budget, ma per la struttura vera e propria. Al giorno d'oggi uno shoot'em-up deve aver qualcosa di speciale per essere considerato. D'accordo, d'accordo, un F-14 che vola a 10km/h E' DAVVERO qualcosa di speciale, ma non penso sia motivo d'orgoglio. Come se non bastasse l'azione è troppo difficile per un obeso areoplano-tartaruga (ve lo dice uno che ha finito Dragon Ninja alla prima partita), gli sprite usano tutti le stesse tonalità di grigio infondendo un'atmosfera di tedio al gioco, i fondali sono sempre uguali e non vi sono opzioni di alcun genere. Come dicevo prima, siamo nel 1989 e...



Hmmm... Non l'abbiamo già sentito da qualche parte? (COMMENTO IRONICO). Sta a voi decidere.

### PRESENTAZIONE 59%

Decente screen di caricamento (scippato da TOP GUN), bellissime sferette alla AFTER BURNER che formano le lettere TOMCAT ma completa assenza di opzioni e niente istruzioni in italiano.

### GRAFICA 54%

Sprite poco originali e ripetitivi fondali conditi da un ottimo scroll ballonzolante.

### SONORO 60%

Bella musichetta dello schermo dei titoli e effetti sonori nella norma.

### APPETIBILITA' 43%

Le armi extra aiutano a aumentare la curiosità ma non poi tanto.

### LONGEVITÀ 39%

Vi stufferete presto.

### GLOBALE 51%

A parte le armi lo si può fare anche meglio persino sul SEUCK (detto questo...).

## ORION

RACK-IT, per C64

**L**a costellazione di Orione rischia di venire distrutta. Le sue stelle sono diventate instabili e l'intera formazione si sta distorcendo: l'unico modo per tornare al sicuro sta nel riequilibrare chimicamente il sistema. Il metodo sta nel visitare colonie minerarie e recuperare i reagenti necessari. Il problema è che le miniere sono controllate da forze aliene, così - nei panni dell'eroe della missione - dovette infiltrarvi ed usare un po'

di forza.

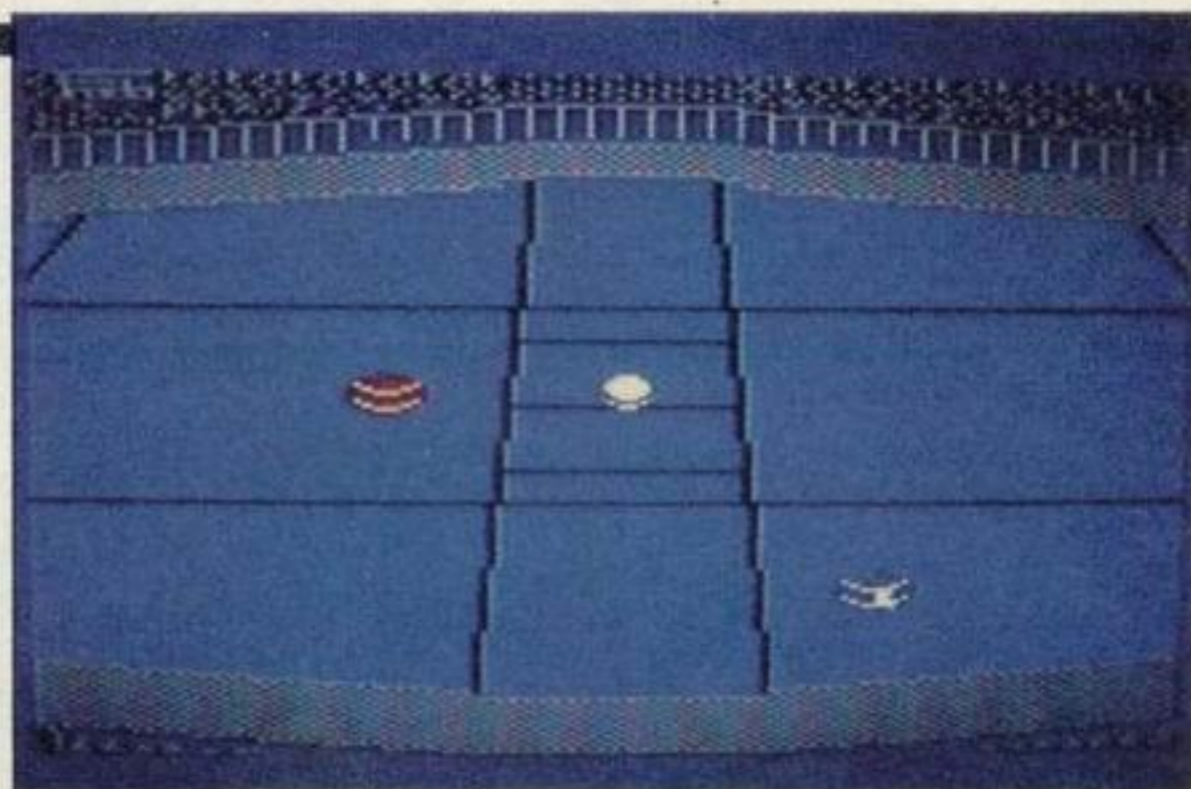
Cosa è mai accaduto alla Craftgold? Una volta il loro era IL nome dei prodotti di successo: ora sembra che si siano messi a produrre spazzatura qualunque. La brutta cosa è che Orion probabilmente venderà un sacco a causa della sua marca. Beh, fidatevi di noi e NON COMPRATELO!

GLOBALE 46%



# XENO

BUG BYTE, per C64



**I**n un lontano e imprecisato futuro, la razza umana ha colonizzato un gran numero di pianeti al di fuori del sistema solare, e alcuni di questi vengono usati come giacimenti di minerali vari e 'gas solidi' (o almeno così dicono le istruzioni). In queste miniere per la prima volta venne alla luce un nuovo sport, senza tante regole e molto pericoloso. Il suo nome era XENO! (che nome stupido per uno sport!). Con il passare degli anni il gioco andò via via perfezionandosi e affinandosi, e si giunse perfino a costruire delle speciali arene in cui misurarsi. Il gioco in sé è relativamente semplice: avete mai visto quella specie di hockey da tavolo? No? Beh, il funzionamento è più o meno questo: si gioca in due, e ogni giocatore ha a disposizione un disco nero con cui spingere nella porta avversaria un terzo disco più piccolo. Xeno è praticamente identico, solo che al posto dei due dischetti

troviamo due veicoli speciali, e al posto del dischetto minore c'è un cubo del famoso gas solido. L'arena in cui si svolge il gioco è divisa in tre schermi col-

legati tra loro con un 'flick screen' alla Cybernoid (I & II). Si può lanciare a turno il proprio veicolo mediante un puntatore ed è possibile sbattere via l'avversario con un colpo preciso (se lo lanciate nella porta però non farete gol...). La parte di schermo inquadrata è SEMPRE quella con il

cubo di gas. Se infine siete proprio delle schiappe, vi è sempre la possibilità di rallentare il computer e darsi dei gol di vantaggio... Ma ecco! La folla chiama a gran voce i due contendenti...



Questo non è certo il miglior gioco che io abbia visto questo mese, ma ciò nonostante l'azione senza tanti fronzoli né pretese (cosa molto rara ai giorni nostri) conferisce un fascino non indifferente. La grafica è prettamente funzionale, e il sonoro si limita a qualche SHHHHHH e BUMP di tanto in tanto ma una volta entrati nello spirito del gioco non vi farete caso e baderete soltanto al cubetto che sguscia di qua e di là. Ho alcuni dubbi a proposito della longevità in quanto non offre molta varietà e battere il computer non è poi così difficile (fortunatamente è presente l'opzione per due giocatori) ma può rappresentare una buona alternativa in caso vi foste stufati del solito spara spara e una partita a Tetris vi atterrisca. Concludendo... hem, scusate. Beh, dicevo: concludendo, se avete voglia di qualcosa di nuovo e avete 7500 lire, dategli un'occhiata (se poi oltre a qualcosa di nuovo volete anche del cioccolato e un giocattolo, compratevi Kinder sorpresa).

## PRESENTAZIONE 65%

Caricamento veloce, un paio di opzioni ma niente istruzioni in italiano.

## GRAFICA 61%

Svolge il suo lavoro senza dare nell'occhio (no, non è un ladro).

## SONORO 50%

Niente di rilevante.

## APPETIBILITÀ 71%

Accattivante e inusuale, vi prenderà istantaneamente.

## LONGEVITÀ 69%

Dopo un paio di settimane potrebbe rivelarsi monotono.

## GLOBALE 68%

Un gioco particolare che merita attenzione.

# Select

P.zza Canbara '9 MILANO  
Tel. 4043527 (N.N. Canbara)

Atari 520 STFM

Amiga 500

Atari PC

compatibili

Stampanti STAR

Stampanti Epson

Monitor Philips

Drive Atari

Drive Amiga

Modem

Cavi di connessione

Integrati per C.64

Membrane per O! e ZX

ULA per ZX Spectrum

# software

Arrivi settimanali  
per

# Atari & Amiga

Giochi Data base

Word processor

Giochi per Atari JP 2600

Giochi per Atari XE XI

SERVIZIO RIPARAZIONI C.64 Atari Amiga P.C. Monitor Spectrum

### TYPHOON OF STEEL

STRATEGIC SIMULATIONS INC, per C64

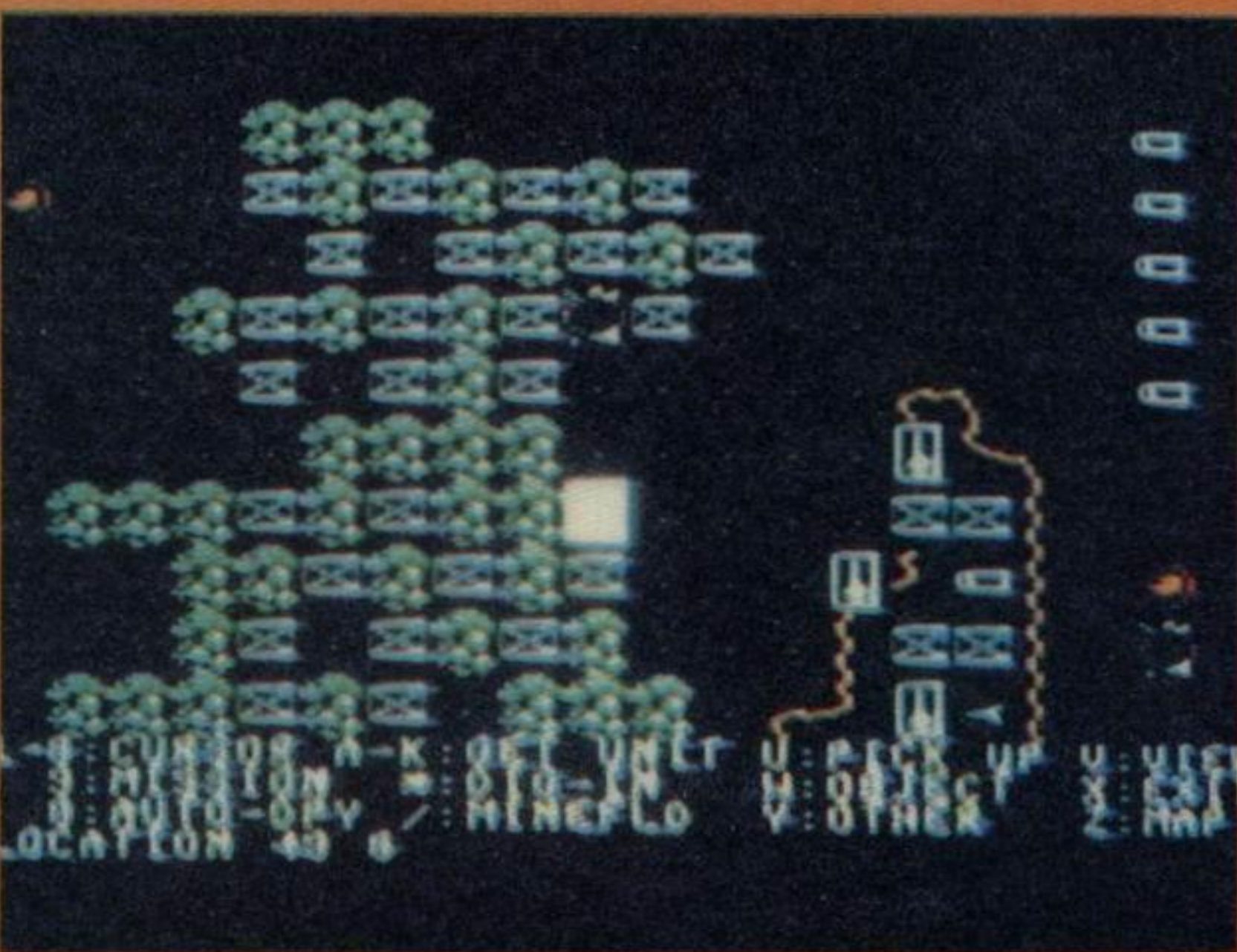
**G**uerrafondai di tutto il mondo, unitevi!

E' arrivato finalmente il tanto atteso seguito di Panzer strike: Typhoon Of Steel, il nuovo gioco ambientato nella seconda guerra mondiale.

Le possibilità di sbizzarrirsi sono molte e vanno dalla scelta del continente in cui giocare a quella di costruirsi i propri scenari e munirsi di armi e mezzi scegliendo tra oltre duecento tipi. Ma

eserciti possono combattere solo su uno o due fronti particolari: quelli dove hanno combattuto i veri soldati quarantacinque anni fa (non era una simulazione bellica?). La scelta iniziale influenza armi, mezzi e scenari a vostra disposizione, nonché l'obiettivo da raggiungere.

L'obiettivo, in particolare, può essere di diversi tipi a seconda che siate in attacco o in difesa. In generale si tratta comunque di conservare la posizione, distruggere il nemico o limitarsi ad oltrepas-



andiamo per ordine.

I fronti disponibili sono l'area pacifica, europea e asiatica, mentre gli eserciti provengono da quattro diversi paesi: Stati Uniti, Inghilterra, Germania e Giappone. E' chiaro che i suddetti

sarò.

Ma veniamo al gioco vero e proprio, il quale è diviso in tre parti. La prima serve unicamente per disporre le proprie truppe sul campo e, nel caso abbiate scelto di giocare ad una famosa battaglia, può es-

sere evitata. Già da questo momento avrete purtroppo occasione di conoscere la vera struttura del programma in tutta la sua ingiocabilità e lentezza. Basti dire che il programma è scritto nientemeno che in Basic, e già a una prima occhiata è facile accorgersene, data la grafica lenta, sfarfallante, e poco dettagliata, unita ad un testo in caratteri standard. Ma il primo vero colpo vi verrà inferto dalla mancanza di un'opzione per il joystick: sarete costretti a fare tutto, ma proprio tutto, con la tastiera, aiutati, anzi impediti, da un brutto sistema a menu. Tanto per darvi un'idea, i soli movimenti del cursore sullo schermo sono ottenuti con i tasti numerici, che sono tutti in fila! Risultato: perderete la metà del tempo a cercare di raccapezzarvi.

Una volta disposte le truppe a piacere, manualmente o automaticamente, non vi resta che buttarvi nella seconda fase, se non vi siete già stufati. I superstiti della prima fase potranno ora improvvisarsi generali e sparare ordini a destra e manca. Secondo la regola dell'ordine gerarchico, potete ordinare alle vostre truppe di muoversi o sparare solo se sono in contatto con il loro diretto superiore. Questo significa che le truppe non munite di radio devono essere tenute a poca distanza dal capo-plotone, pena la perdita dei contatti.

La cosa indubbiamente più realistica in questa fase è che si ha solo una vaga idea di dove sia il nemico e che questo appare solo se è visibile da almeno uno dei vostri plotoni. La visibilità è basilare e dipende dalla posizione delle varie formazioni, dal paesaggio circostante e dalle condizioni meteorologiche. Con ciò appare necessario pianificare con cura i movimenti per assicurarsi la maggiore visibilità possibile. Non bisogna nemmeno dimenticare di scegliere bene la velocità di spostamento perché da essa dipende l'angolo visuale dei vostri uomini. Per di più i vari plotoni hanno l'ordine di sparare a vista sui nemici che si incontrano via via, ma se il loro raggio visuale è limitato rischiano di essere colpiti senza possibilità di ricambiare il regalino. Oltre a questo tipo di fuoco, noto come diretto, esiste anche quello indiretto, che non necessita di nemici in vista per essere applicato e che, però, può essere effettuato solo

con i mortai. Non manca una tipica manovra difensiva atta a impedire di essere visti per qualche turno: sparando dei fumogeni si può creare una cortina gassosa in una casella adiacente.

Se siete sopravvissuti anche a questa fase, non vi resta che vedere come se la cavano i vostri bravi soldatini. Selezionate quindi la terza fase e munitevi di qualche buon libro o preparatevi un sostanzioso spuntino perché adesso vi annoierete davvero.

Il programma esploderà veramente in tutta la sua lentezza: i movimenti dei vostri plotoni avverranno in tempi lunghissimi e i minuti di gioco mostrati sullo schermo non corrisponderanno affatto a realtà. Basti dire che il tempo teorico di ogni battaglia va da un minimo di mezz'ora a un massimo di un'ora. Ma se si aggiunge che un minuto di battaglia corrisponde a circa cinque effettivi avrete un panorama per niente piacevole.

Non credo che ci saranno molte persone disposte ad aspettare quasi tre ore solo per sapere come finisce una battaglia. In verità il tempo necessario è molto più alto perché ogni tanto è possibile, anzi consigliabile, interrompere il combattimento, salvare la situazione e cambiare gli ordini alle truppe, per approfittare di eventuali sviluppi della situazione. Le uniche cose che rompono la monotonia di questi lunghissimi combattimenti sono i rumori di battaglia (cannone, mitragliatrice e mortaio), che sarebbero anche buoni ma non fanno certo gridare al miracolo.



Come siamo caduti in basso...

I programmatori, alla ricerca della proverbiale quantità, non hanno in alcun modo pensato alla pur necessaria qualità. Il tutto si riduce quindi a una mera enciclopedia di armi e mezzi della seconda guerra mondiale e come tale non è neanche degno di chiamarsi gioco. Questo attacco di infingardite acuta ci lascia infatti un prodotto interamente in Basic la cui noiosità e ingiocabilità forse passeranno alla storia. Nel migliore dei casi è altamente soporifero e snervante, ma potrebbe anche spingervi a pensieri omicidi...

**PRESENTAZIONE 71%**

Due manuali abbastanza alti danno peso alla vostra confezione.

**GRAFICA 33%**

Media per un gioco strategico.

**SONORO 37%**

Tre miseri effetti rompono ogni tanto l'incredibile noiosità dei combattimenti.

**APPETIBILITÀ 5%**

Mai visto niente di più ingiocabile.

**LONGEVITÀ 12%**

Tutto dipende dalla vostra pazienza.

**GLOBALE 27%**

Girargli al largo è il meno che potete fare.

## GAMES WORKSHOP

BOARDGAMES  
ROLE PLAYING GAMES  
WARGAMES  
GIOCHI DI CARTE

CARTE E TAROCCHI DA COLLEZIONE



**Dungeons & Dragons**  
Advanced  
**Dungeons & Dragons**  
avventure - accessori

CITADEL  
MINIATURES



**SLOT MACHINES**  
da LIRE 16.900



**DART SETS**  
da Lire 11.900

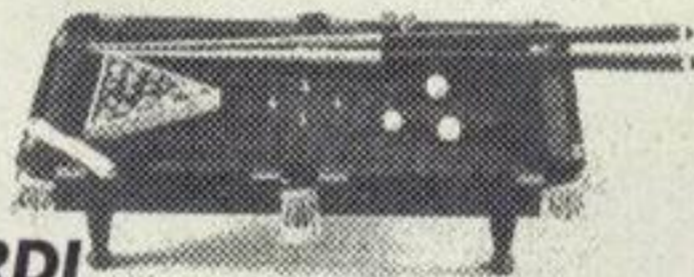
HACKY SACK



## FOOTBAG

LO SPORT CHE POTETE  
TENERE IN TASCA!!!

## GIOCHI DI SOCIETÀ



## BILIARDI

BILIARDI DA TAVOLO e  
TAVOLI DA BILIARDO

librogame®

Vendita Postale:  
consegna 48 ore!!!



SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV  
Nuovi Modelli

# PERGIOCO

a MILANO  
in via San Prospero 1  
Tel. 02/808031  
CAP. 20121

## VIDEOGAMES

SOFTWARE ORIGINALE

per

AMIGA - ATARI - IBM  
CBM 64/128 - MSX - Spectrum  
Apple - Amstrad



OGNI SETTIMANA LE ULTIME NOVITÀ

ARCADE - ADVENTURE

R.P.G. - SIMULAZIONE

## AQUILONI ACROBATICI

DA LIRE 28.000

In arrivo dal Colorado

**SKYNASAU**  
INC

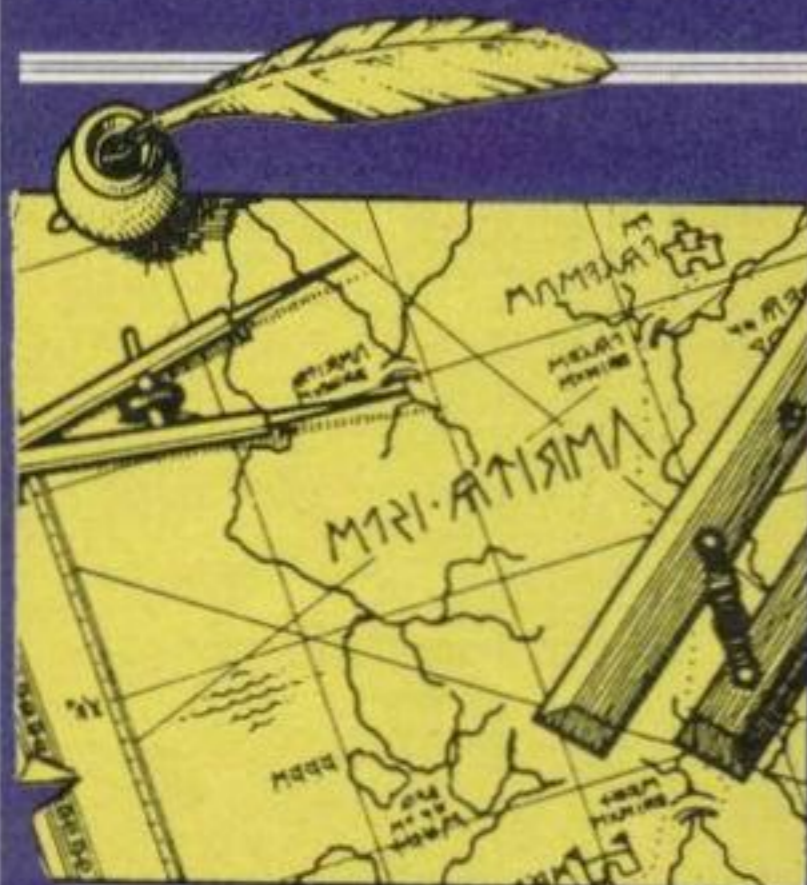
l'aquilone che "nuota"

# A BIT OF 'FANTASY'

Grazie alle epiche fatiche dei nostri fedeli lettori RPGisti, possiamo dare una mano anche a tutti coloro (moltissimi!) che hanno acquistato lo splendido Bard's Tale III della Electronic Arts. Per questo numero lo spazio è abbastanza ristretto, ma sul prossimo numero andremo avanti, riprendendo anche gli altri 'aiuti' lasciati in sospeso.

Per coloro che 'odiano' le soluzioni, ribadiamo il concetto da sempre sostenuto: neanche a noi piacciono le mega-soluzioni sciorinate tutte d'un fiato sulle pagine di una rivista, ed è per questo che preferiamo diluirle in diverse puntate. Inoltre nessuno è obbligato a leggere oltre il punto in cui intende proseguire: la soluzione di un Gioco di Ruolo segue un certo filo, quindi ci si può 'fermare in tempo' evitando di carpire indizi non voluti.

Ciò premesso, l'invito resta sempre lo stesso: continuate a mandare strategie, mappe e soluzioni, anche per i giochi di guerra e le avventure, specificando sulla busta la rubrica a cui intendete indirizzarle (Mago Merlino, RPG Strategie, etc.) — c'è un sacco di guerrieri, maghi e chierici che invoca un aiuto, non dimenticate i vostri fratelli sperduti nelle lande dell'Universo Fantasy!



## RPG Strategie

### THE BARD'S TALE III The thief of fate (Electronic Arts)

All'inizio il vostro Party si trova in un accampamento nei pressi delle rovine di Skara Brae, in attesa di decidere il da farsi. Formate quindi un gruppo che comprenda, per esempio, due robusti combattenti, un Bardo, un abile Rogue, un paio di Maghi più un terzo da instradare subito nell'arte di Chronomancer. A Skara Brae, dove un tempo c'era il Review Board, è rimasto soltanto un vecchio saggio, che oltre a svolgere il lavoro di routine come l'avanzamento di livello, il cambio di classe ecc., vi spiegherà di volta in volta

l'obiettivo che dovete raggiungere, dandovi inoltre le parole chiave che il Chronomancer dovrà pronunciare per andare nelle varie dimensioni. Il primo obiettivo è trovare Brilhasti a Tarj e farlo fuori. Entrate nelle Catacombe dal tempio del Mad God con la parola TARJAN e frugate nei due livelli. Del tizio in questione nessuna traccia, ma intanto i vostri personaggi avranno già accumulato i primi punti esperienza, e con essi qualche spicciolo e qualche oggetto. Tenete tutto quanto, anche gli oggetti non identificati. Non troverete una sola armeria aperta, perciò qualunque cosa può tornare utile in un secondo tempo. Ricordate che un buon Rogue è capace tra le altre cose di identificare gli oggetti, e un Chronomancer al quinto livello della sua arte avrà uno spell apposito (WHAT). Tornate dunque dal Mad God e provate la parola CHAOS. Vi troverete nell'Unterbrae, che è formato da 4 livelli. Nel secondo la risposta al fantasma è semplice (shadow), così come quella del terzo (sword). Nell'angolo in alto a sinistra del quarto livello troverete finalmente il tale che stavate cercando. Massacratelo rapidamente e tornate dal vecchio, il quale vi farà la prima richiesta di oggetti speciali. Non è difficile trovare il punto esatto da cui lanciare lo spell di teletrasporto. Mappate tutta la zona e segnate l'ubicazione di tutti i posti tipo la valle dei guerrieri perduti e l'old dwarf mine. Da questi luoghi, con l'opportuno codice del disco che avete in dotazione, potrete raggiungere le varie dimensioni. Chi non possiede il disco, e quindi non ha una copia originale del gioco, può passare la sua intera vita a cercare i codici giusti, senza successo, o magari passare a giochi tipo Space Invaders. Dunque, ad Arboria la faccenda è un po' più complessa, ma non difficile. Visitate la baracca del pescatore accanto al lago, e fate imparare ai maghi lo spell GILL che non vi costerà un soldo. Andate nel palazzo dentro al lago e fate riempire al Bardo un recipiente di Water of Life, di cui è piena una stanza. Nella

pianura troverete un albero di Acorn e uno di Arefolia. Prendete il primo, lasciate perdere il secondo, che probabilmente non serve a niente. Entrate poi nella torre e raggiungete il terzo livello, dove inserirete l'Acorn al suo posto, condensandolo poi con una spruzzata di Water of Life. Prendete il Night Spear al quarto livello e uscite. Naturalmente avrete già fatto visita al Re nel suo castello, e saprete perfettamente a cosa serve il Night Spear e chi è il tizio che dovete ammazzare stavolta. Avrete anche già incontrato Hawkslyer che potete o non potete portare con voi. Non è determinante ai fini della storia. Dunque, con il Night Spear stretto nel pugno di un combattente (ma è sufficiente portarselo dietro), entrate nel Festering Pit, raggiungete il secondo livello e con l'APAR o il PHDO andate all'estremo nord, dove incontrerete Garnath che ucciderete all'istante (o quasi). Prendete con voi tutto ciò che rimane e tor-







nate con i macabri trofei dal Re. Questi, soddisfatto, vi darà il permesso di entrare nel Sacred Grove. A sud troverete una placca. Piazzateci ciò che resta di Garnath e irrorate di Water of Life. Non fate caso se qualcuno del gruppo ci rimette le penne, con qualche BE-DE o HEAL potrete poi rimetterli in forma, e se siete a corto di spell points e non siete in possesso di Harmonic Gems, con qualche pezzo d'oro i guaritori dei templi fanno letteralmente miracoli. Prendete il Valarian Bow e le Arrows of Life e, dopo aver salutato Hawklyer che in ogni caso non vi seguirà, tornate dall'Old Man di Skara Brae. Qui riceverete qualcosa come 600.000 punti esperienza, che certamente sono un bel premio per la gita ad Arboria. Gli oggetti spariranno dal vostro inventario ma non crucciatevi, li ritroverete più avanti. A Gelidia le cose si fanno complicate. A parte il posto dove "atterrate", per la verità un po' freddino, ci sono soltanto un Ice Keep e una specie di baracca. Potete visitarla e leggere il diario, per chiarirvi un po' la situazione, ma la Sphere of Lanatir e la Wand of Power si trovano indubbiamente nell'Ice Keep. Dopo averlo mappato accuratamente ed aver verificato che dal secondo livello non c'è via d'uscita a parte le scale per tornare giù (avete detto Alendar o Hawklyer?), vi troverete un po' a disagio. Bene, andate in uno dei tre angoli (NE, NW, SE) e cominciate a lanciare spell. Provate per esempio con MAFL, SHSP, FEAR, SUEL e SPBI in

uno di essi, e compariranno delle scale (SE) che conducono alla Black Tower. Nel quarto livello (ovviamente), troverete uno dei tre aggeggi che vi serviranno per raggiungere l'Ice Dungeon. Stesso discorso per la Grey Tower (INWO, WIFE, FOFO, INVI) e per la White Tower (NEVI, ANMA, PHDO). Mettete gli oggetti nell'apposita locazione accanto alle scale del lato nord ed entrate nell'Ice Dungeon. Nel primo livello vi verrà chiesto un nome, particolarmente caro a Lanatir. Per chi non lo avesse letto da qualche parte, il nome è Cala. Prendete ciò che vi serve e tornate dall'Old Man, dove riceverete il solito gradito regaluccio di experience points, prima di fare le valigie per Lucencia. In questa bizzarra dimensione c'è un posto tranquillo chiamato Celaria Bree. Qui il Barò potrà imparare un motivetto davvero interessante, dal titolo 'Kiel's Overture', ed ascoltare attentamente una canzone che parla di fiori. I maghi invece, con una spesa modesta se confrontata all'utilità, potranno appropriarsi del micidiale spell DIVA, un po' caro in fatto di spell points ma impareggiabile. C'è subito da far la festa a qualcuno (o qualcosa), naturalmente, e per la precisione ad un colorato drago che si trova nel secondo livello della violet mountain, custode della fondamentale crystal key. Benché l'accesso al secondo livello si trovi poco lontano dall'ingresso (6N, 1W), è necessario farsi teletrasportare dalla locazione 3N alla 8N, e raggiungere le scale puntando sulla propria capacità di orientamento. Il drago si

trova all'estremo sud, esattamente a metà...

... la soluzione continua sul prossimo numero, insieme a quella di Pool Of Radiance, per darvi la possibilità di procedere da soli prima di rivelarvi il resto. Datevi da fare!!!

Un grazie a:  
JOE PAND &  
PHILEAS  
S. Giovanni Valdarno  
(AREZZO)



## CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo **Commodore 64** o al tuo **AMIGA** !

**Drive CIRCE per 64 .....Lire 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 **Commodore 64** Lire **290.000**
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
- ✓ **AMIGA 500** con Drive e Mouse Lire **849.000**
- ✓ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

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



**Drive CIRCE per AMIGA .....Lire 229.000**

- **UltraCOMPATTO** • 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.

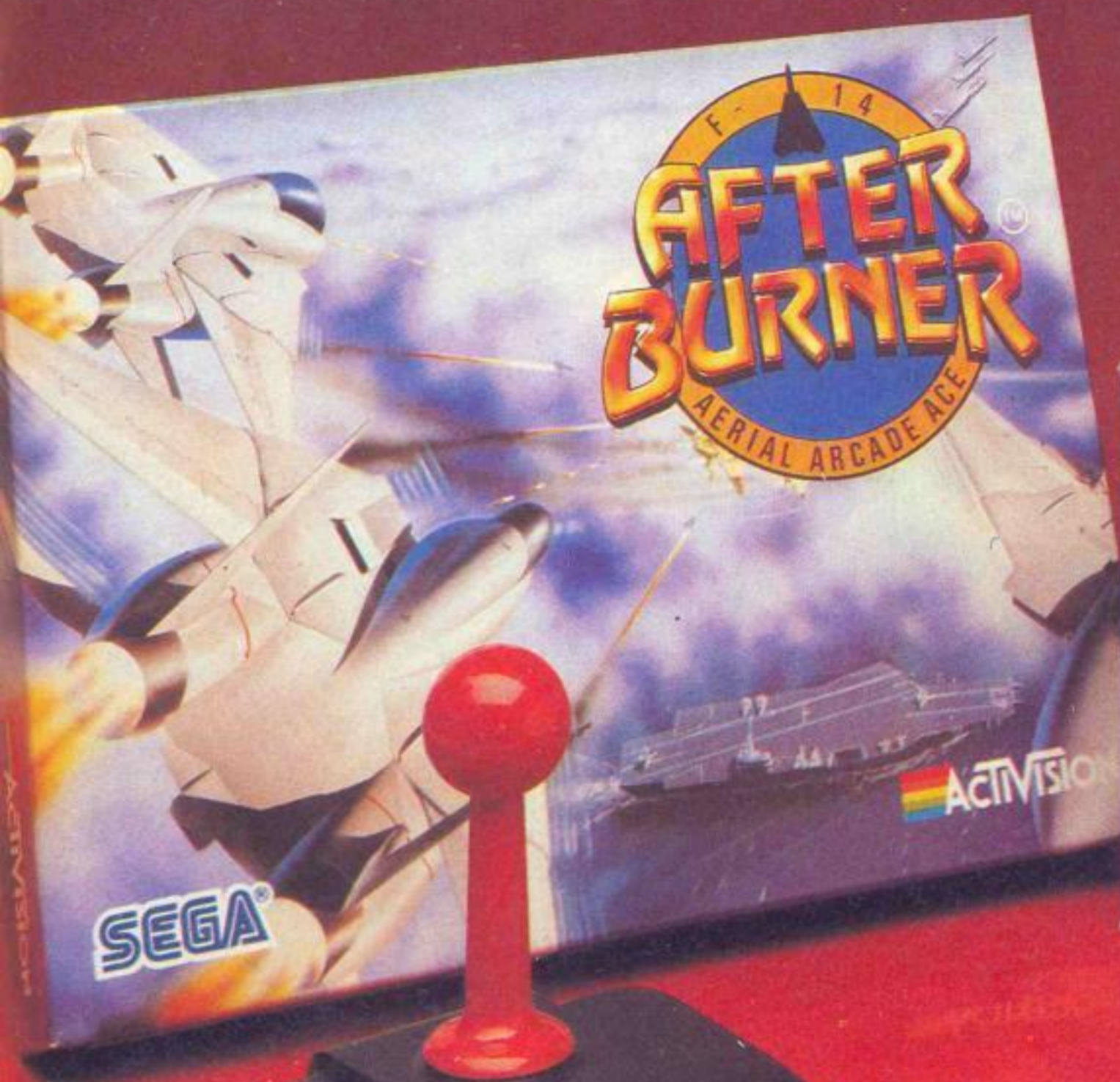
# MEGA OFFERTA

**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



E assurdo! Questo mese il mio compito è stato più gravoso del solito, non solo mi sono dovuto sciroppare una tonnellata abbondante di lettere pessimamente manoscritte (scrivete a macchina, per favore, o perlomeno in stampatello/leggibile!), ma ho anche dovuto subire in silenzio le "baggianate" che alcuni lettori sono riusciti ad inserire nelle loro missive (insieme ai tips).

Da chi si dispera per non essere riuscito a "trovare" lo schermo dei titoli in Hawkeye, a chi, pur possedendo tutti i numeri di Zzap!, non ha ancora trovato la soluzione di Last Ninja.

E, come se non bastasse, c'è chi ha il coraggio di accusare la Redazione per aver scritto nella recensione di Emlyn Hughes (tra l'altro il gioco preferito di PC e AJ, NdDE) che si possono fare le rovesciate, ma lui non ci riesce, anche dopo aver ammesso di comprare i giochi piratati...

**BASTA!** La rubrica TOP SECRET ha un unico e ben preciso scopo: aiutare i lettori che si trovano in difficoltà. Per favore, voi lettori caritatevoli, limitatevi a fare ciò nelle lettere indirizzate a QUESTA rubrica; per esporre le vostre lamentele, c'è sempre la rubrica della Posta, lì l'inceneritore è sempre acceso...

### MONTY ON THE RUN

(Gremlin/C64)

Giocate normalmente facendo più punti possibili e, una volta terminata la partita, nel tabellone dei punteggi inserite (il classico):

I WANT TO CHEAT

Dal freedom kit scegliete gli oggetti 2, 4, 12, 13, 14. Iniziate la partita e, nel secondo schermo andate a toccare la barchetta che appare vicino al martello pneumatico: diventerete invulnerabili.

Roselli Pasquale - AVELLINO

### BARBARIAN II

(Palace/C64)

Premendo RUN/STOP contemporaneamente al FIRE, passerete immediatamente allo schermo successivo.

The Dragon Fighter



### T.K.O.

(Accolade/C64)

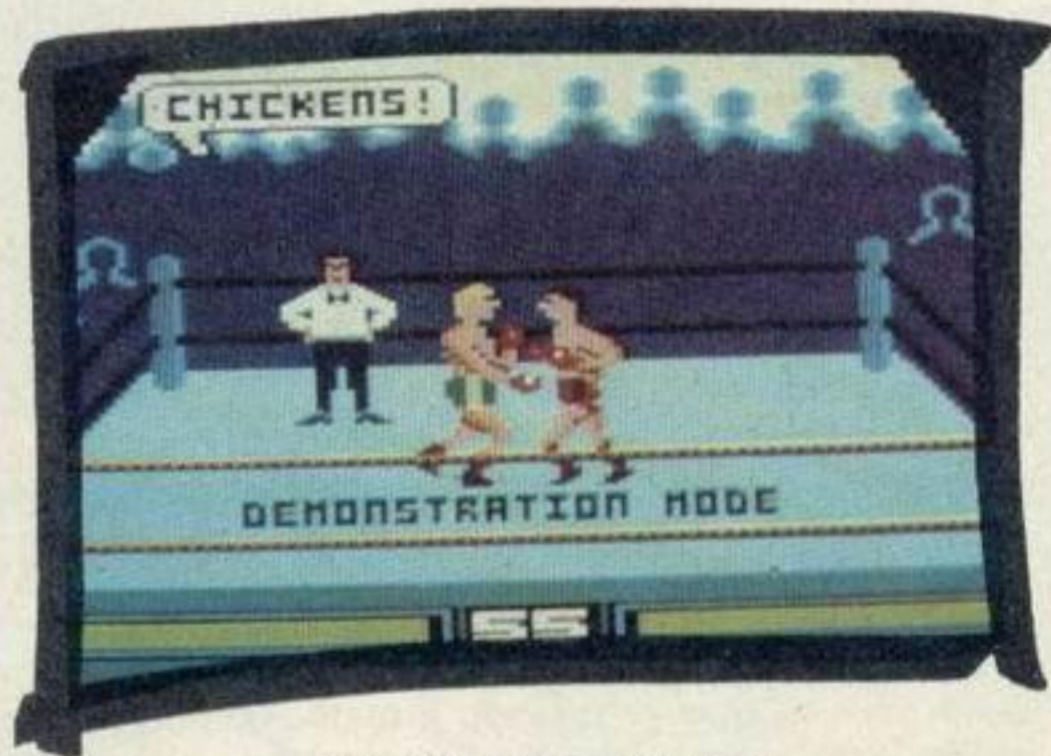
POKE 5362,171 per energia infinita  
SYS 3462 per ripartire

Ippoliti Simone - BOLZANO

### BY FAIR MEANS OR FOUL

(Alligata/C64)

Un sistema infallibile per sconfiggere tutti i pugili è il seguente: all'inizio del match, fate avanzare l'avversario fino a metà ring. Muovete il joystick ad Est e premete FIRE: in questo modo il pugile avversario si fermerà. Mantenete questa posizione fino a quando mancheranno più o meno 5 secondi alla fine del round. Cercate di dare almeno UN pugno all'avversario: in questo modo otterrete la vittoria al 100%



I codici per i pugili sono:

PARTY  
TALON  
SWORD  
LUCKY  
UNION

Barbero Marco - TORINO

### PSYCHO PIGX UXB

(U.S. Gold/C64)

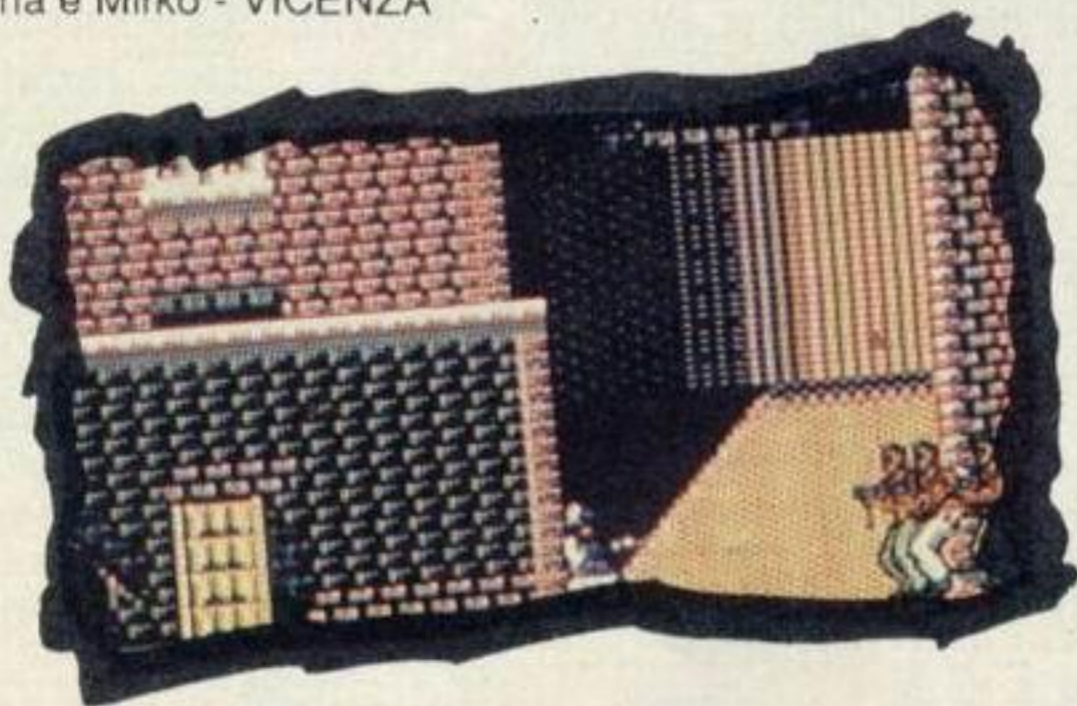
Non appena l'arbitro fischia l'inizio del round scappate verso uno degli angoli bassi dello schermo e fermatevi. Quando gli altri suini sono finiti di massacrarsi a vicenda, prendete le bombe e completate l'opera. Ricordatevi comunque che questo sistema toglie quasi del tutto il divertimento.

Barabani Marco - PERUGIA

## ROBOCOP (Ocean/C64)

Un metodo veloce veloce per attraversare i muri di metallo al quinto livello? Andategli molto vicino, diciamo "a contatto" e sparate ripetutamente finché riuscirete a passare attraverso, risparmiando molto tempo.

Mirna e Mirko - VICENZA



## DRAGON NINJA (Imagine/C64)

**Primo livello** - per le donne e per i ninja rossi e verdi usare i calci volanti, per il resto pugni. Per il ciccione (niente a che vedere con BdB): solo calci volanti.

**Secondo livello** - pugni e qualche calcio volante. Per il ninja con gli artigli (Freddy Krueger travestito?): calci in faccia, calci volanti o pugno di fuoco.

**Terzo livello** - solo calci volanti. Per il ninja di fine livello: pugni e calci volanti.

**Quarto livello** - come il terzo.

**Quinto livello** - come il secondo. Per l'uomo con la catena: calci volanti alle spalle.

**Sesto livello** - come il primo.

**Settimo livello** - calci volanti e pugni. Per l'ultimo avversario: calci volanti (sull'elicottero NON fate il supersalto o l'elica vi colpirà).

Salerno Luciano - SAVONA

## LAST NINJA 2 (System 3/C64)

Premendo il tasto "ConTRoL" quando si abbassa il sipario, si otterranno ninja a iosa; premendo il tasto "commodore" si passerà al livello successivo immediatamente.



## IKARI WARRIOR (Elite/C64)

Iniziate una nuova partita e, quando l'aereo sta precipitando, resettate. Inserite **POKE 50291,1165:SYS 3968**.

Quando riappare l'aereo che sta (ancora) precipitando, resettate nuovamente e scrivete **SYS 3968**. In questo modo avrete infiniti guerrieri Ikari, e potrete salvare il Generale Bonn.

Marco G. - ROMA

## R-TYPE (Electric Dreams/C64)

Fate una normale partita, dopo il Game Over resettate e inserite **POKE 24586,91:SYS 2071**.

NB: questo trucco funziona solo sulla versione su disco perché dopo aver inserito la SYS, il computer inizia a caricare lo schermo dei titoli.

Carneseccchi Riccardo - LA SPEZIA



## BIONIC COMMANDO (GO!/C64)

Premendo il tasto "1" mentre state perdendo l'ultima vita (senza rilasciarlo fino ad operazione conclusa), dopo aver premuto FIRE otterrete vite infinite e tempo pressoché illimitato.

## THUNDERBLADE (U.S. Gold/C64)

Siete tra i pochi che hanno problemi con questo (fin troppo) facile gioco?

CESYSOFT vi consiglia di resettare e inserire **POKE 4159,255**.

Ah! Dimenticavo di dirvi che per ripartire serve la **SYS 4096** (ah, la mia memoria...).

## OPERATION WOLF (Ocean)

In tutte le versioni di questo fantastico coin-op, persino nell'originale, c'è un sistema per riguadagnare energia e munizioni alla fine di ogni livello. Come? Seguite le istruzioni e lo scoprirete...

Prima di completare un livello, lasciando in vita l'ultimo soldato e non avendo fretta di blastarlo, il computer vi regalerà tutto ciò di cui avete bisogno, dalle granate all'energia, basta solo avere buona mira e molta pazienza!

Maurizio Gorenzschach - MILANO

# F.1 manager

POSTER INSIDE



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

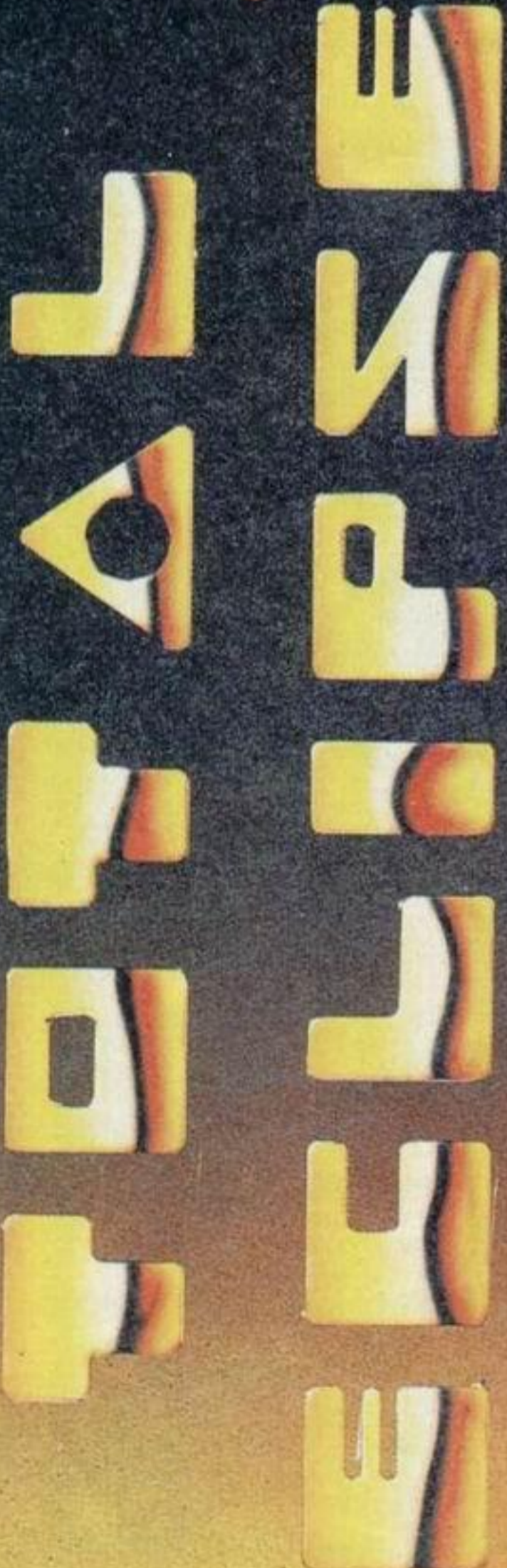
SIMULMONDO



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



# The Map



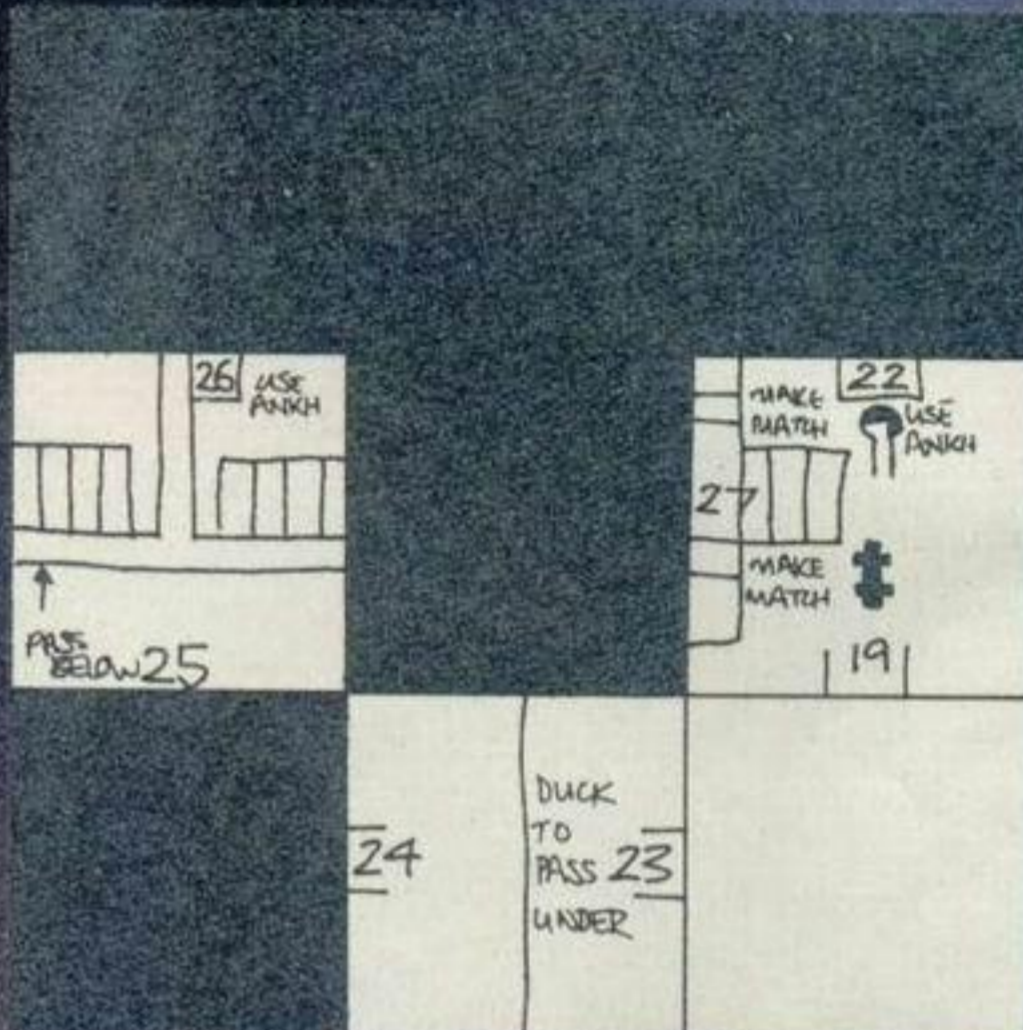
**72 CUBITS**



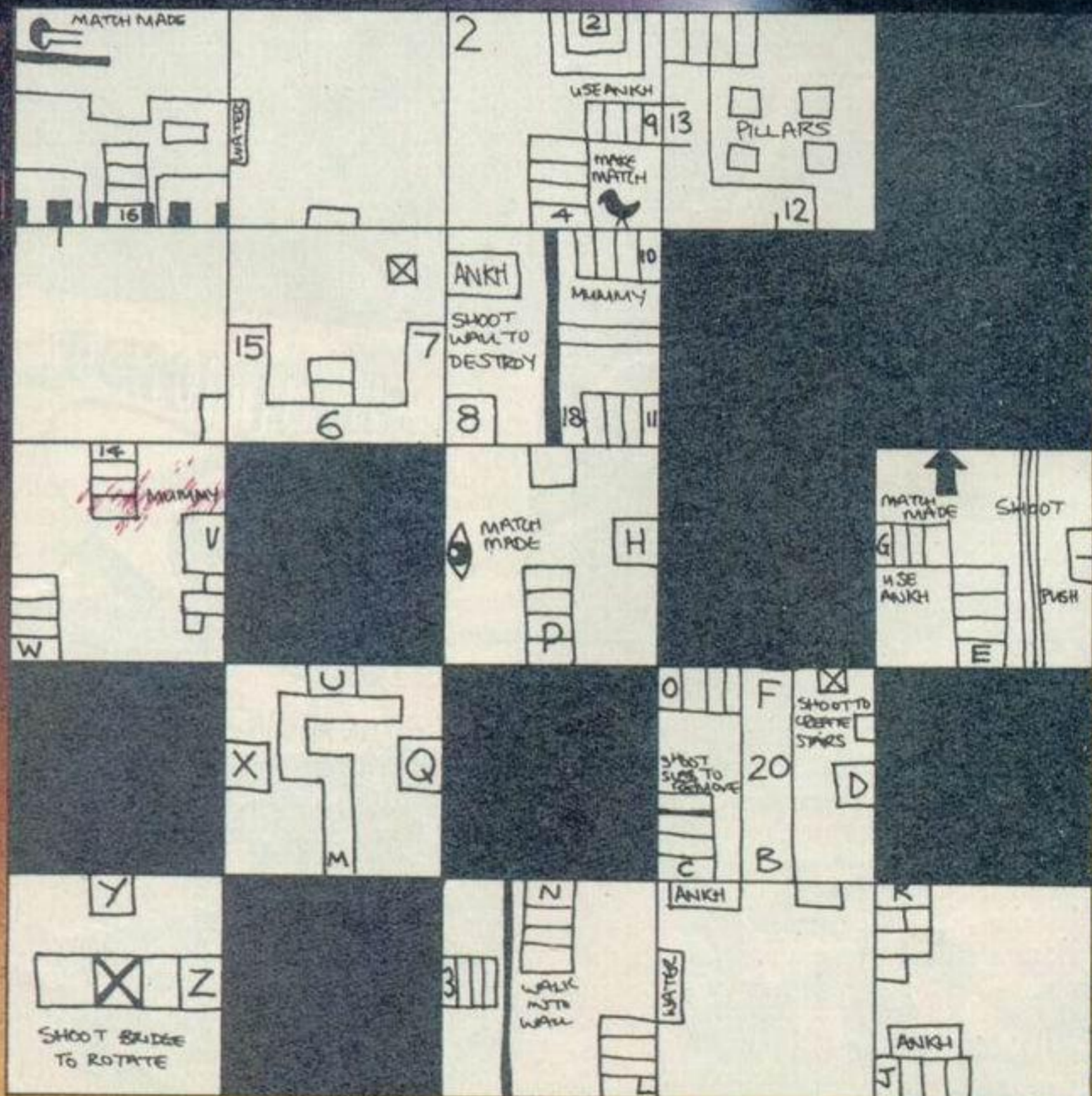
**The Shrine  
34 CUBITS**



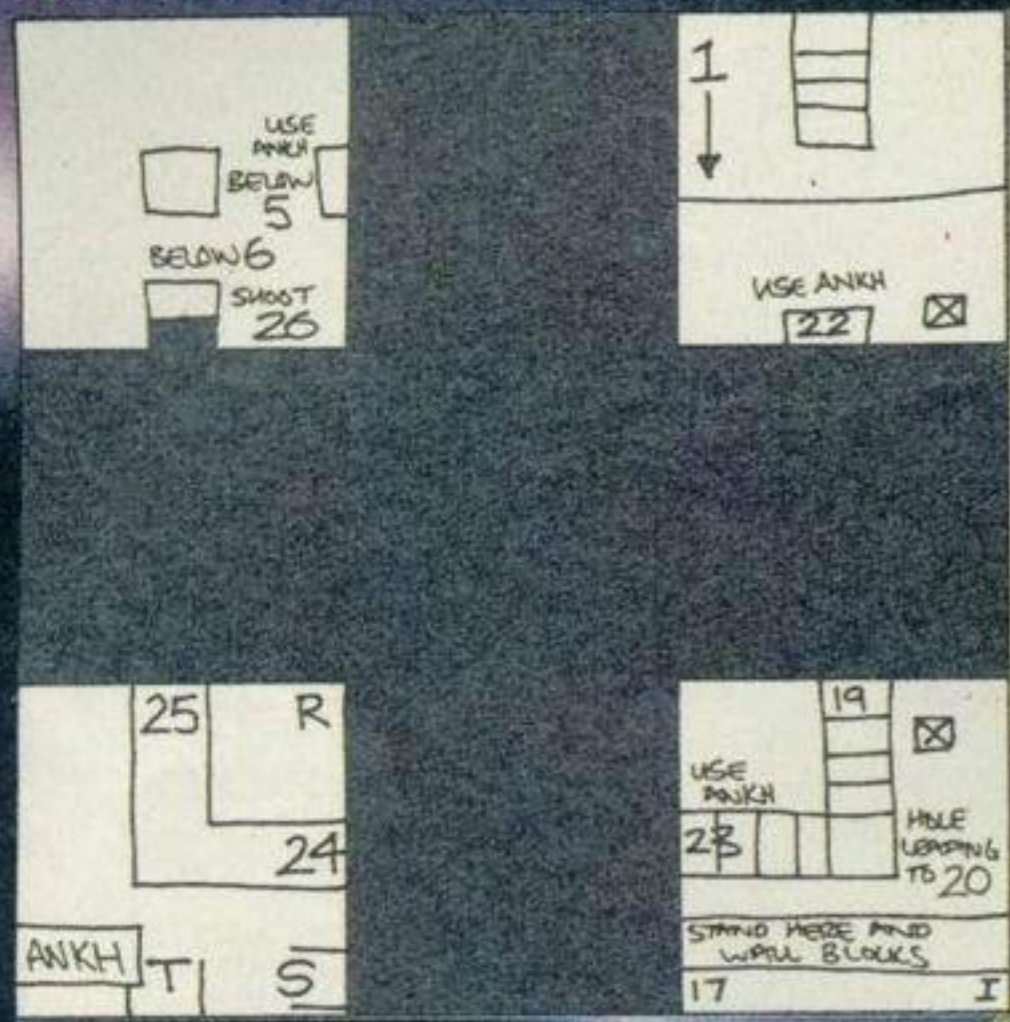
**60 CUBITS**



**24 CUBITS**



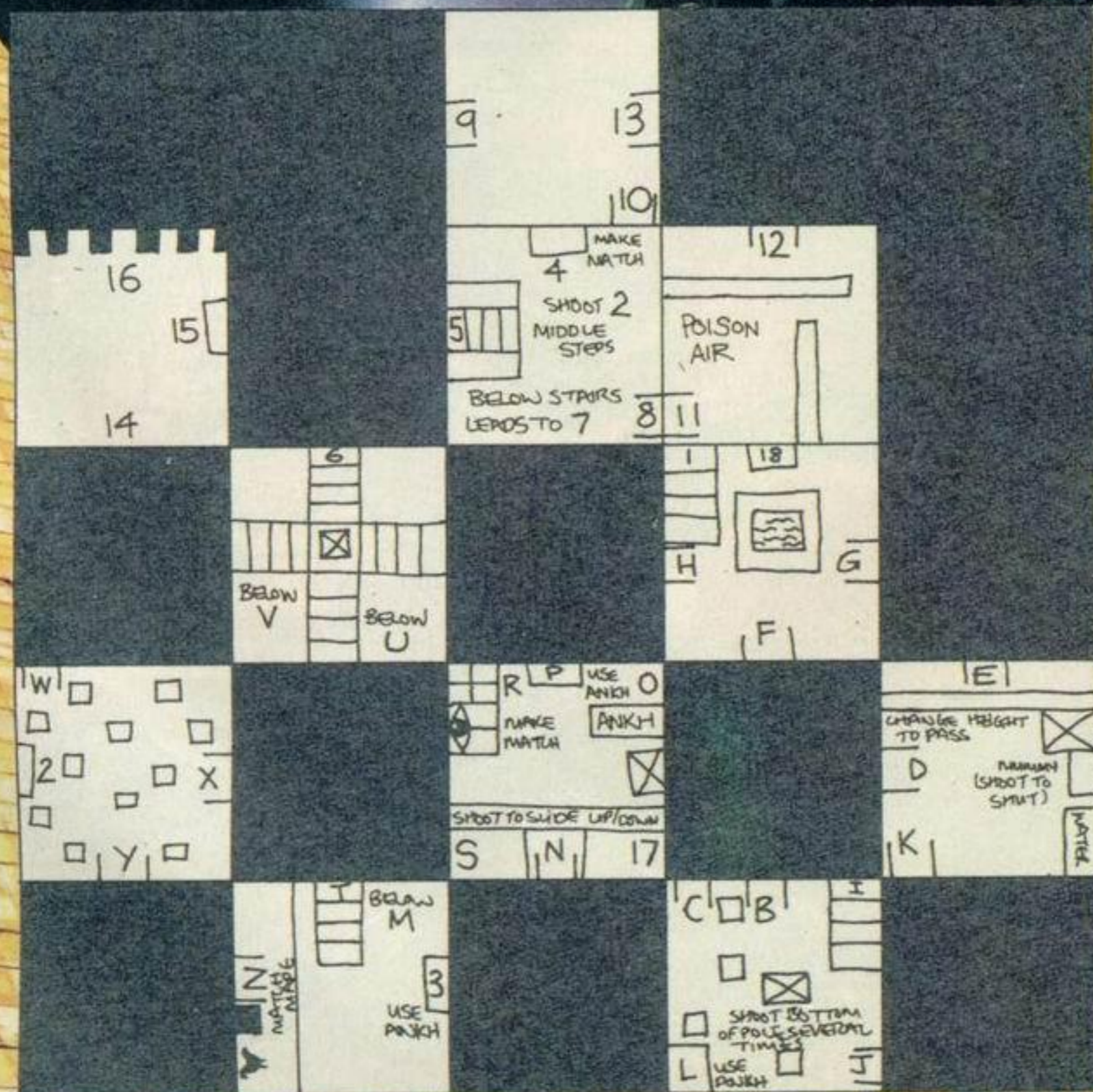
48 CASTS



Eccola! Questa è la soluzione di Total Eclipse che ci è arrivata insieme alla mappa di Ian Porter e Dan Giddins. Seguite le istruzioni (N è Nord, S è Sud e così via) e la mappa per salvare il mondo! Urrà!

Girate sul retro della piramide, S, Sparate al blocco sulla porta, N, Andate davanti alla piramide, camminate su un ala dell'aereo per ottenere un ankh, N, acqua, ankh, N, S, Salite le scale (sparate alla lastra per passare), N dalla porta di mezzo, N, W, Rendete simili le immagini sparando all'occhio, E, S, S, N all'estrema sinistra, Sparate al blocco vicino all'angolo opposto, E salendo le scale appena create, Sparate alla mummia in testa, cam-

35 CASTS

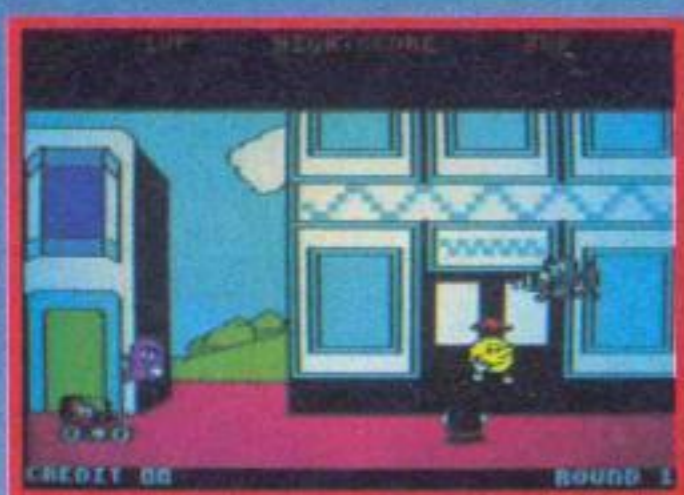


biare altezza, N, Sparate alla freccia rivolta in alto per accoppiare le immagini, Sparate alla barriera sei volte per distruggerla, spingete la lastra fuori dai piedi verso nord, E, in Illusion, cominciate nella parte D, così andate a sinistra, destra, destra, avanti e tirate indietro il joystick per arrivare in F. Salite le scale, E, girate sul retro della capanna, sparate alla sagoma per il solito motivo, entrate nella capanna. Andate avanti, W, su per le scale, S, W, W, Ankh, W sulle scale, Sparate alla corda che tiene l'Ankh e raccoglietelo, S, N sotto le scale.

Per far questo riducete le dimensioni dei passi al minimo e guardate direttamente sotto di voi. Prendete l'uscita a N, W (velocemente perché qualcosa vi sparerà), state attenti alla mummia (continuate a muovervi), S su per le scale, sparate alla piattaforma, 4 passi pieni avanti, 1 piccolo passo indietro, giratevi ad E, sparate alla piattaforma (guardando in basso), E, sparate al blocco sotto l'uccello per la solita storia, W, 4 passi lunghi in avanti, 1 corto indietro, Sparate alla piattaforma, N, N, N su per le scale dietro alla mummia, porta di mezzo, lasciatevi cadere, spingete il blocco nel buco fra le scale, S sul terreno, sparate al blocco, E, N, N, andate davanti alla piramide, N, N, W, W sulle scale, S, W, sparate alla piattaforma ed usate lo stesso metodo di prima per andare a N, N, attenti alla mummia a N del piano di sopra. Prendete la quarta porta, giratevi di 90 gradi a destra, avanti sino a che la porta successiva non è al vostro fianco destro, passate la porta, attraversate il grande ponte, sparate alla faccia per accoppiare le immagini, S, S, S salendo. Andate a W nella casella blu, continuate ad andare a W sino a che siete in una stanza differente, S, E, lasciatevi cadere, riposatevi, Ankh, Sparate al muro verso E sino a che non scompare. S, acqua, S, S, N salendo, E sino a che non sbattete contro il muro, girate quasi verso N, Andate avanti sino a che il tesoro non è fuori dallo schermo. Non prendete troppo tesoro, N, W salendo, salite ancora, continuate ad andare avanti e sparate parecchie volte al tempio per guadagnare 2 milioni di dollari. Alé!

# PAC-LAND

TM and ©1984  
NAMCO Ltd.



AMS SCREENSHOT



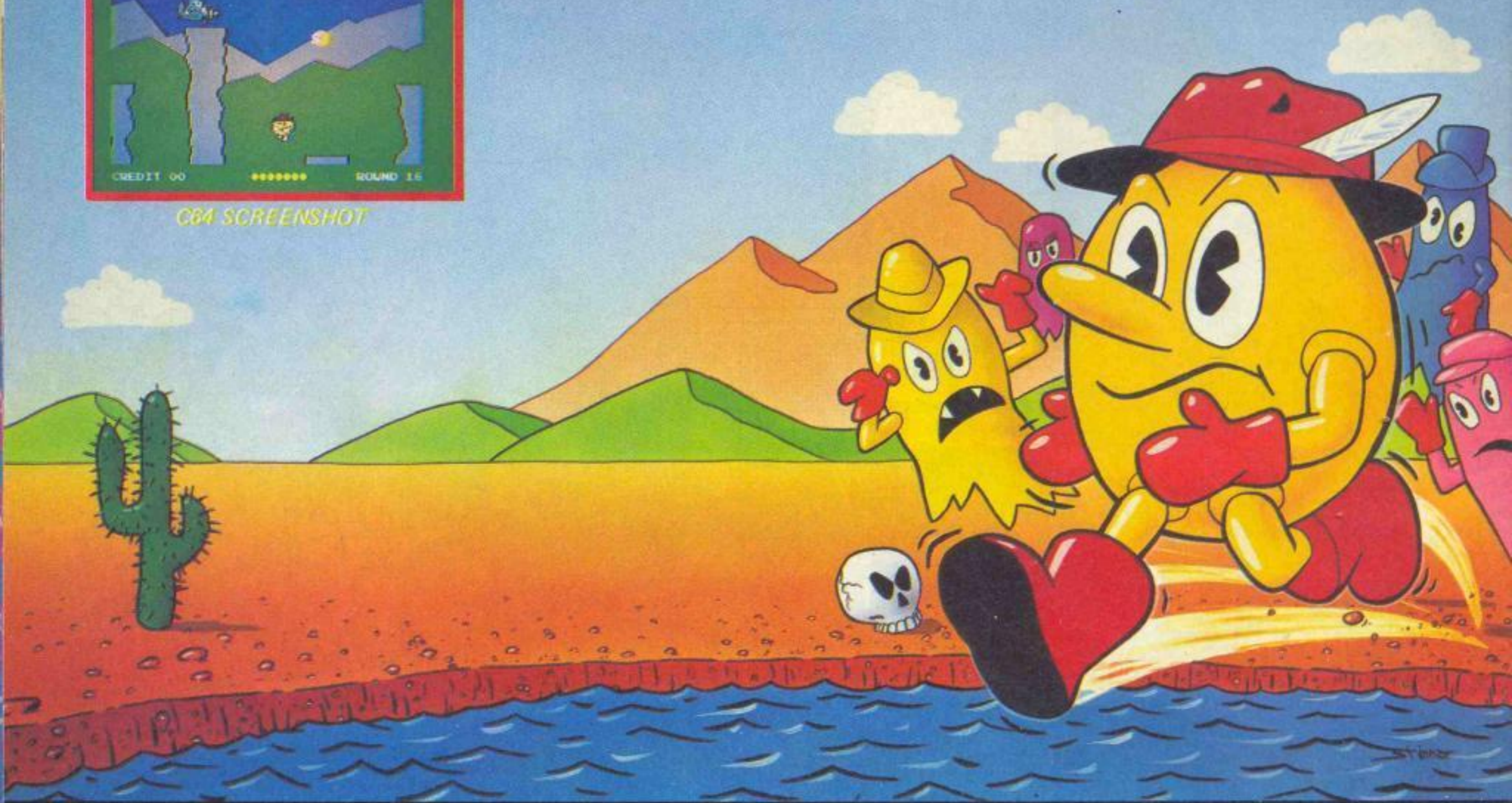
SPECTRUM SCREENSHOT



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



## STRIKE FLEET (Electronic Arts/C64)

IL SIMULATORE (il videogiocatore che non deve chiedere mail), ci ha comunicato di aver completato questo gioco in poco tempo e ci ha inviato così un po' di trucchetti...

- Le navi nemiche sono avvistate solo se vicine.
- Le classi delle navi sono:

**KIROV:** incrociatore da battaglia a propulsione nucleare della Flotta del Nord (sovietica) paragonabile come forza ad un incrociatore lanciamissili classe Ticonderoga.

**KASHIN:** cacciatorpediniere.

**SLAVA:** incrociatore.

**ALFA:** sottomarino nucleare da attacco a propulsione nucleare. Il più veloce del mondo.

**VICTOR:** idem, non veloce ma agile.

- Alzando un elicottero con radar attivo si avvistano navi molto lontane.

- L'attacco con i missili si può dividere nelle seguenti fasi:

- 1) lanciate un paio di missili SAM contro ogni missile in arrivo. Se li distruggete andate al punto 3, altrimenti al 2.
- 2) sparate altri missili e ingaggiate il missile con il cannone e poi con il thrust.
- 3) sparate 2 missili su ogni nave attaccante e 3 su probabili Kirov e Slava (usate la massima compressione del tempo usando + e -).
- 4) alcune affonderanno, altre no. Quelle colpite solamente non si vedranno dalla nave oltre i 35KM circa, ma dall'elicottero si.
- 5) avvicinatevi e finite le navi rimaste con i cannoni (cercate di usare il minor numero possibile di missili).
- 6) se un aereo entra nel raggio d'azione dei SAM fatelo fuori!

## HYPER SPORTS

(Imagine/C64)

Al terzo livello, ossia al terzo "giro" che fate di tutte le gare, la qualificazione del tiro al piattello è quasi impossibile: colpendo tutti i piattelli si totalizzano 4400 punti, la qualificazione è 4500. In questo caso sarebbe necessario colpire la papera che passa svolazzando per lo schermo. Per chi non vi riesce, non resta altro che provare in un altro modo.

Sparate all'inizio della prima prova un colpo a vuoto, successivamente colpite tutti i piattelli. Il computer ne lancerà uno in più consentendo la qualificazione.

## THE LAST NINJA

(System 3/C64)

Premendo il tasto RUN/STOP contemporaneamente al tasto COMMODORE, il ninja morirà ma nella vita successiva correrà 3 volte più veloce.

Marcheggiani Fabio - PESCARA

## STREET FIGHTER

(U.S.A. Version/C64)

Pochi sanno che in questa versione di Street Fighter si possono ottenere le cosiddette "mosse speciali" che caratterizzavano il coin-op.

Per lanciare la palla di fuoco o la shuriken, dovete eseguire i seguenti movimenti:

sud-ovest, sud, sud-est

Ossia dovete realizzare una "mezzaluna" con i movimenti bassi del joystick. Successivamente basta muovere il joystick ad est premendo fire e rilasciando, il tutto molto velocemente.

Antignano Luca - SASSARI

## MICROPROSE SOCCER

(Microprose/C64)

Un sistema infallibile per fare goal in questo simulatore di calcio (che in realtà è quasi un arcade), è quello di dribblare agilmente un paio di avversari ed arrivare ad uno "spigolo" della loro area di rigore. A questo punto basta scagliare la palla in diagonale e il portiere si butterà nella direzione opposta. Niente di più facile!

Borsarini Patrick - TORINO

Mentre per mantenere il risultato, Losoni Simone di PISA, ha trovato un sistema subdolo, vigliacco, fuorigioco, ma... efficace!

Quando siete in attacco, recatevi nei pressi del portiere avversario in modo che il computer "passi" a lui il controllo. State attenti a non farvi prendere la palla, gli altri giocatori della squadra avversaria rimarranno paralizzati, in questo modo potete perdere tutto il tempo che volete.



## FERNANDEZ MUST DIE!

(Image Works/C64)

Prendendo da dietro i nemici, riuscirete a colpirli con la baionetta e dopo 2 o 3 colpi moriranno. Conviene usare questa tecnica quando siete accerchiati da diversi nemici.

Quando usate la jeep, potete benissimo divertirvi a "stirare" i soldati che sono sulla vostra strada (con grande piacere sadico). Potrete così evitare di venire colpiti da qualche pallottola vagante, ma ricordatevi di non spiaccicarvi su qualche mina!

Consoli Alessandro - MILANO

## SUPER SPRINT

(Electric Dreams/Spectrum)

- 100 REM \*\* Super Sprint Cheat \*\*
- 110 CLEAR 32767
- 120 PRINT AT 10,3;"Start Super Sprint Tape"
- 130 LOAD "" CODE 65088
- 140 POKE 65108,194
- 150 POKE 65092,37
- 160 FOR f=65400 TO 65413
- 170 READ a: POKE f,a: NEXT f
- 180 DATA 65,201,50,206,192,195,0
- 190 DATA
- 154,205,64,254,195,44,255
- 200 RANDOMIZE USR 65408

## BATTY

(Elite/Spectrum)

```

100 REM ** Batty Cheat **
110 CLEAR 60000
120 PRINT "Start Tape...": LOAD "" CODE
130 POKE 65522,252
140 FOR n=64512 TO 64517: READ a: POKE
n,a: NEXT n
150 RANDOMIZE USR 64753
160 DATA 50, 56, 189, 195, 0, 104
    
```

## BALL BLASTA

(Zeppelin Games/C64)

POKE 10204,173 per vite infinite  
SYS 2560 per ripartire

## BIONIC COMMANDO

(GO!)

Solo un paio di consigli: il primo da David Whittle di Bury. Prendete il bazooka rosso nel secondo livello e continuate a sparare al primo gorilla lancia-scatole. Punteggio e vite dovrebbero continuare a salire, e salire, e salire...

Naturalmente se riuscite ad arrivare al secondo livello; se non ce la dovete farcela (Salvi docet), potrebbe servirvi questo consiglio di MC Veerman:

Non appena il vostro omino appare e comincia il conto alla rovescia da 200, premete SHIFT LOCK ed 1. Il cronometro si bloccherà e voi non dovrete più preoccuparvi del tempo. Oltretutto quando finite le vostre tre vite ne ottenete altre otto. Aspettiamo i trucchi per il secondo livello.

## COMBAT SCHOOL

(Ocean)

MC Veerman dall'Olanda ci dice... cose in olandese! Hahaha! No, a parte gli scherzi... dice che se attivate il fuoco automatico, non solo lavorate meglio nelle sezioni al poligono di tiro, ma nella sezione della corsa non toccate nemmeno il terreno, così non dovete preoccuparvi di rocce ed ostacoli. Semplice, no?

## TARGET; RENEGADE

(Imagine/Spectrum)

Vi capiterà spesso di arrivare al quinto livello e morire. Una volta perse tutte le vite, nel tabellone dei punteggi invece del vostro nome, premete molte volte **CAPS SHIFT** e **DELETE**, dopodiché premete **ENTER**.

Avrete così energia infinita, ma solo al quinto livello!  
Quinto Andrea - GORIZIA

## VINDICATOR

(Imagine/C64)

First Level ---> POKE 35921,173 per vite infinite  
POKE 37468,96 per energia infinita  
SYS 34480 per ripartire  
Second Level --> POKE 38632,173  
POKE 38657,173 per vite infinite  
SYS 32768 per ripartire  
Third Level ---> POKE 41893,173 per vite infinite  
SYS 32768 per ripartire

The Yodas Crew - SALERNO

## LAST NINJA 2

(System 3)

E così avete ancora problemi a finirlo? Oddio: sarà il caso che ascoltiate Falcon, che dall'Olanda ci dice che nell'ultimissimo schermo se accendete una candela mentre il cattivo si alza, questa non si spegnerà più, ed avrete più tempo per accendere le altre.

## PACMANIA

(Grandslam)

Il vecchio Breaker torna sulle nostre pagine con delle succose pokes per il masticosissimo gioco: sapevate che c'è anche un disco di Pac-Man?

POKE 22459,173 disabilita la collisione degli sprites  
POKE 28520,165 vi fornisce vite infinite e...  
SYS 14336 fa ripartire il tutto.

Games Workshop - Microprose - West End Games - Iron Crown Enterprises - Chaosium - Standard Games

S.  
S.  
I.  
\*\*\*  
F  
A  
S  
A  
\*\*\*  
S.  
S.  
G.  
\*\*\*  
M.  
B.  
\*\*\*  
W.  
W.  
W.

*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".

Talisman	£ 39.000
Dungeonquest	£ 39.000
Dark Future	£ 54.000
Blood Bowl	£ 54.000
Miniature originali da	£ 1.100

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

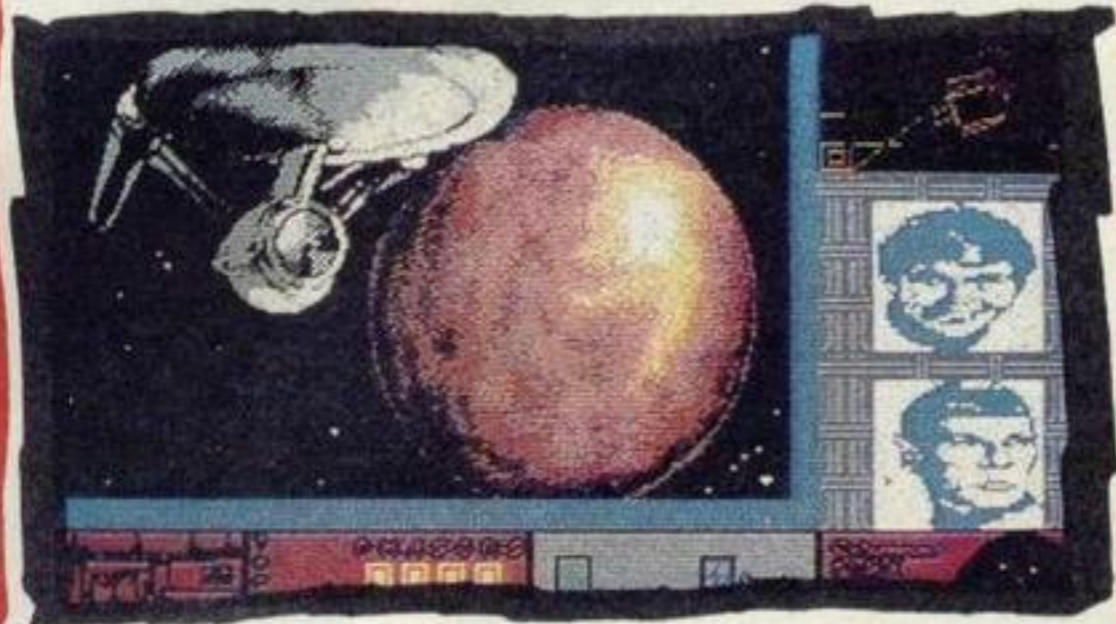
G.  
D.  
W.  
\*\*\*  
T.  
S.  
R.  
\*\*\*  
G.  
H.  
Q.  
\*\*\*  
S.  
P.  
I.  
\*\*\*  
A.  
D.  
G.

Citade - Ral Partha - Grenadier - Mithril - Palladium - Avalon Hill - Task Force Games - Victory

## STAR TREK

(Firebird)

Ed ecco a voi dei tips direttamente dai produttori del gioco, ovvero la Firebird. Bizzarro, no?



### INIZIO

Fatevi un pò di partite tanto per esplorare i sistemi e trovare le locazioni dei posti più interessanti. I pianeti utili comprendono il complesso di Archivio, che fornisce indizi su come fermare l'epidemia, e pianeti sui quali risiedono i Guardiani della Conoscenza. Se Spock fonde la sua mente con questi personaggi, ottenete informazioni sulla locazione esatta di oggetti e sistemi.

Un'apparecchiatura di gestione bersaglio è utile - in particolare modo perchè distrugge le navi avversarie con una facilità disarmante. Ce n'è una su Cernal (locazione 69.19.60). Il primo oggetto da installare, comunque, dovrebbe essere il cristallo Cerenkov, che si trova su Xuram (56.29.46), poichè riduce in maniera considerevole i consumi dei viaggi interstellari. Come regola conviene viaggiare sempre ad un warp al di sotto del massimo. Mentre viaggiate, tenete un occhio sull'Enterprise e sui motori; non state sullo schermo del globo stellare.

### NAVIGAZIONE

Ricordatevi tutte le locazioni complete di coordinate X, Y e Z, e per fare in modo che prendano un aspetto logico fermate il globo stellare mentre siete nella zona Q con Hazin a meta del lato di destra.

Se avete le coordinate del sistema che volete trovare, esplorate la zona di quarantena per vedere se il pianeta che cercate è in quella zona. se non è così, dirigetevi sul pianeta con le coordinate più simili e create la zona regionale o locale. Se non è possibile, provate ad usare le coordinate Y di un sistema vicino mantenendo simili quelle Z. Se continuate ad avere problemi provate anche con quelle X. Una volta che siete vicini ad entrambe le coordinate, controllate le zone locali e regionali e dovrete trovare il pianeta che state cercando.

### STRATEGIE VINCENTI

Una volta che avete molte informazioni su sistemi ed oggetti, scegliete una strategia del manuale da completare. Usate la rotta più diretta per raggiungere i pianeti e salvate regolarmente.

### CONSIGLI GENERALI

Portate sempre almeno tre membri di equipaggio quando scendete sui pianeti per la prima volta. Facendo così se qualcosa va male potete sempre farvi ritrasportare sulla nave e mandar giù altri uomini sino a che non guariscono i primi. Inoltre, se avete problemi a vedere cosa sta accadendo nel globo stellare, cliccate proprio sotto i controlli - il globo si fermerà ed i colori cambieranno. Non male.

## ROBOCOP

(Ocean)

Questo trucco ce l'hanno spedito in parecchi.

Premete i tasti F,G, H e J mentre tenete il joystick nella direzione in cui siete rivolti. Il poliziotto si sposterà in cima allo schermo, evitando tutti i proiettili nemici.

## GRIBBLY'S SPECIAL DAY OUT

(Hewson)

Questo set di geniali pokes sono per l'edizione originale del giochino, e non vi garantiamo che funzionino sulla re-release budget del mese scorso. Comunque, se volete provare a ficcare la vostra cassetta nel registratore e scrivere SYS 63276, premere Play, e quando la prima parte ha caricato scrivere questa roba, non vi fermeremo...

POKE 964,76 (Return)

POKE 965,167 (Ret.)

POKE 966,2 (R.)

POKE 979, 196 (Ho finito le abbreviazioni, ma avete capito che dopo ogni POKE dovete schiacciare quello strano tasto rettangolare sulla destra...)

POKE680, 0

POKE 681, 141

POKE 682, 6

POKE 683, 128

POKE684, 76

POKE 685, 226

POKE 686, 252

POKE 783,1: SYS 62828

Il nastro dovrebbe ricominciare a girare, e quando il computer si resetta, potete continuare scrivendo....

POKE 27085, 234

POKE 27086, 234

POKE 27087, 234

Per eliminare la gravità in modo che Gribly non cada - ma potete ancora rimbalzare.

POKE 18815, 234

POKE 18816,234

Per non far morire Gribly quando l'energia finisce

POKE 18741, 234

POKE 18742, 234

Per accelerare un pò le cose

FOR Z=3648 TO 4095: POKE Z,0: NEXT

Per eliminare il Blabgoriano mutante

FOR Z=13568 TO 13951:POKE Z,0:NEXT

Per far scomparire il seme rotante

FOR Z=15104to15679:POKE Z,0:NEXT

Per far sparire il flip-flop

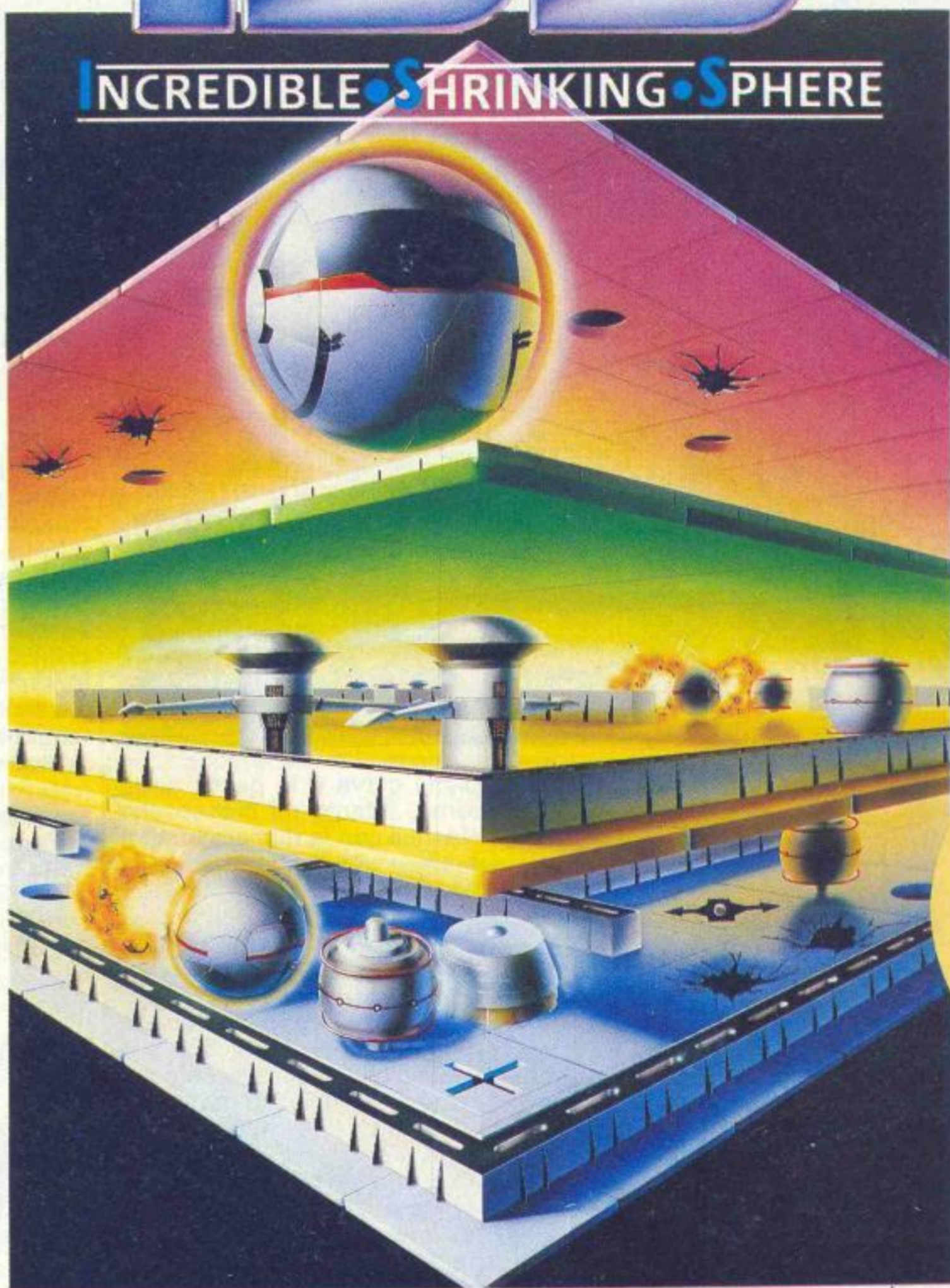
FOR Z=16000 TO 16319:POKE Z,0:NEXT

per far sparire il resto.

Grazie a Graeme Chambers dal Kent per questi tips.

# 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

### DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE (Ocean)

Avete notato che se non scegliete le scarpe giuste vi ritrovate con un braccio in cancrena ed un punteggio ridicolo? Per questo abbiamo una bella lista di Steven Ring che ci dice quali scarpe usare in ogni occasione.

- |                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| 0-Luozade (energia)           | 1-Acceleratore             |
| 2-Salto in lungo              | 3-Tiro                     |
| 4-Salto in alto               | 5-Medie distanze (400 m.)  |
| 6-Ostacoli                    | 7-Disco                    |
| 8-Salto con l'asta            | 9-Giavellotto              |
| 10- Lunghe distanze (1500 m.) | 11-State scherzando, vero? |

### GAPLUS (Mastertronic)

L'abbiamo già pubblicata, 'sta roba? Mah! In ogni caso, il solito Breaker ci dice di caricare il gioco e resettarlo. Poi dice anche di scrivere "POKE 32496,173 (RETURN)" per avere vite infinite e "POKE 33252,173 (RETURN)" per diventare invincibili. La Sys per ripartire è 4170. Ed ora godetevi tutto il budget!!!

## BATMAN

(Ocean)

Mica male, eh? Dopo neanche troppo tempo dalla recensione, abbiamo già le pokes e la soluzione. Siamo forti! Per primo viene un listatino da ribattersi, salvare per il futuro e da far girare prima di caricare il gioco vero e proprio:

```
10 FOR I=384 TO 432: READ A: POKE I, A: NEXT
20 SYS 384
30 DATA 32, 86,245,196,32,141,92,3,196
40 DATA 147,141, 93, 3, 169, 1, 141, 94, 3, 96
50 DATA 173, 89, 1, 201, 32, 240, 4, 173, 5, 220
60 DATA 96, 169, 169, 141, 89, 1, 169, 1, 141, 90, 1, 96
70 DATA 169, 181, 141, 159, 125, 76, 32, 6
```

Se volete "fregare" nella seconda parte cambiate la linea 70 in:

```
70 DATA 169, 181, 141, 210, 126, 76, 32, 6
```

Ed ora partiamo con la soluzione della parte del Penguin:

andate a sinistra, raccogliete il FALSE NOSE, scendete, sinistra, raccogliete il BATARANG, destra, destra, raccogliete il LOCKPICK, destra, destra, prendete le HAND GRENADE, sinistra, su, sinistra, prendete il CONTROL DISK, andate su, prendete il SET OF TOOLS, scendete, sinistra, usate il SET OF TOOLS, usate il CONTROL DISK,, destra, su, su, sinistra, sinistra, prendete la DOOR KEY, andate a destra, destra, destra, destra, destra, prendete lo SWEET, destra, prendete le TRAINIES, andate a sinistra, sinistra, salite sul lato del palazzo, prendete la ROPE, andate a destra, destra, usate il LOCKPICK, passate attraverso la porta, usate la DOOR KEY, passate la porta, a destra, su, destra, destra, prendete la LIFT KEY, andate a sinistra, sinistra, giù, mettetevi sull'ascensore, usate la LIFT KEY, salite, destra, destra, giù, sinistra, giù, sinistra, prendete il TOAST, prendete il DART, andate a destra cinque volte, prendete il GAMES DISK, salite, sinistra, su, sinistra, raccogliete lo FRIED EGG, usate la ROPE, salite sulla corda, prendete il MAGNET, usate il DART, prendete la PASS CARD, scendete, destra, giù, destra, giù, tre volte a sinistra, su, destra, su, sinistra, sinistra, giù, mettetevi sull'ascensore, usate la LIFT KEY per tornare su, salite, destra, destra, giù, tre volte a destra, giù, tre volte a sinistra, giù, due volte a sinistra, arrampicatevi sul lato del palazzo, andate a sinistra nove volte, salite il lato del palazzo, andate due volte a destra, raccogliete la LEMONADE, andate due volte a destra, prendete la FLASHLIGHT, andate quattro volte a sinistra, scendete dal lato del palazzo, due volte a destra, usate la PASS CARD, salite, usate la FLASHLIGHT, andate due volte a sinistra, prendete il VIDEO TAPE, cinque volte a destra, su, due a sinistra, usate il VIDEO TAPE, salite, due a sinistra, su, prendete la CUPCAKE, tre volte a destra, giù, sinistra, giù, destra, destra, su, sinistra, su, prendete la TRUMPET, andate a destra, usate il GAME DISK e TA-DAH! il gioco è risolto!

Oltre alla soluzione, ecco qualche consiglio su come usare alcuni degli oggetti che trovate durante il gioco.

- Usate il cibo per recuperare energia.
  - Usate il naso finto per travestirvi e non farvi più attaccare dai nemici.
  - Usate le scarpette per correre velocemente.
  - Usate il magnete per confondere i robots (e migliorare il punteggio).
  - Usate il Batarang per stordire i nemici.
- Per completare il gioco al 99%, usate tutti questi oggetti prima della fine del gioco.

Grazie a Stephen Wake, ma... per piacere, non spedire più niente!



# TIPS

## TUTTI I GIOCHI DELLA GO!

Eccovi arrivati al "pezzo forte" della rubrica dei TOP SECRET per questo mese. Vi trovate davanti ad una chicca di programmazione LM.

Non pensateci su, inserite subito il programma pubblicato di seguito, fate una copia per usi futuri e, dopo aver dato il fatidico RUN, seguite attentamente le istruzioni che verranno visualizzate sullo schermo.

Avrete a quel punto nel vostro computer un POTENTISSIMO codice in LM, in grado di analizzare un "comune" dischetto della GO! e trovare AUTOMATICAMENTE i cheat-mode e/o le POKE per avere vite/energia infinita.

Già, proprio come fanno le più recenti cartridge presenti in commercio (MK V), anche perché dopotutto si basa sulla stessa routine!

Mi raccomando, inserite tutti i DATA con grandissima cura, anche se il programma stesso controllerà se avete inserito tutto alla perfezione, potrebbe comunque fuggirgli qualcosa, quindi: occhio!

Il principio di funzionamento è relativamente semplice: la routine LM, dopo essersi installata in memoria, attende l'inserimento di un disco GO! protetto contro la scrittura (tacca inserita) e la pressione di un tasto, dopodiché inizia ad analizzarlo traccia per traccia, settore per settore, cercando un eventuale cheat-mode.

Se non lo trova (o non esiste) vi dà le POKE necessarie per ottenere vite/energia infinita.

Annotatevele, perché quando avrà finito il suo compito, potrete finalmente caricare il vostro gioco GO! preferito (Bionic Commando?), resettare e inserire le POKE precedentemente annotate.

Il comando per ripartire è sempre SYS 2061.

Il programma riconosce il boot originale del disco GO!, quindi se non funziona sulla vostra copia, appoggiatevi delicatamente allo schienale della vostra sedia, spegnete il computer e chiedetevi: "E' una copia originale?"

Nota per i possessori del solo Datassette (il registratore):

inserirte comunque il seguente programma, provate a dare il RUN per vedere se funziona. Esso stesso riconoscerà che non c'è il drive collegato, quindi niente paura!

Aspettate pazientemente il mese prossimo e quindi modificate le linee che verranno pubblicate su Zzap! di Maggio per farlo funzionare ANCHE su cassetta.

Prima di lasciarvi alla (lunga?) digitatura, vi raccomando di NON mandare gli high-score ottenuti con l'uso di questo programma, l'addetto alla rubrica dello Score Lord se ne accorgerebbe!

```

1000 REM *****
1100 REM *
1200 REM * UNIVERSAL HACK *
1300 REM * BY *
1400 REM * MISTER RASTER *
1500 REM *
1600 REM *****
1700 :
1800 PRINT CHR$(147)"LOADING DATA, PLEASE
WAIT...":GOTO 9100
1900 DATA 32,8,232,3,151,56
2000 DATA 48,56,44,50,50,53
2100 DATA 58,151,53,51,50,56
2200 DATA 48,44,48,58,151,53
2300 DATA 51,50,56,49,44,48
2400 DATA 0,76,8,242,3,153
2500 DATA 34,147,17,17,17,17
2600 DATA 30,32,32,32,32,32
2700 DATA 32,32,32,213,192,192
2800 DATA 192,192,192,192,192,192
2900 DATA 192,192,192,192,192,192
3000 DATA 192,192,192,192,192,192
3100 DATA 192,201,0,112,8,252

```

```

3200 DATA 3,153,163,56,41,34
3300 DATA 30,194,154,32,32,32
3400 DATA 32,32,83,79,82,82
3500 DATA 89,44,32,66,85,84
3600 DATA 32,32,32,32,32,32
3700 DATA 30,194,0,147,8,6
3800 DATA 4,153,163,56,41,34
3900 DATA 194,154,32,32,32,32
4000 DATA 84,72,73,83,32,73
4100 DATA 83,32,65,78,46,46
4200 DATA 46,32,32,32,32,30
4300 DATA 194,0,183,8,16,4
4400 DATA 153,163,56,41,34,194
4500 DATA 32,32,32,32,32,158
4600 DATA 65,80,82,73,76,32
4700 DATA 70,79,79,76,154,32
4800 DATA 32,32,32,32,32,30
4900 DATA 194,0,216,8,26,4
5000 DATA 153,163,56,41,34,171
5100 DATA 192,192,192,192,192,192
5200 DATA 192,192,192,192,192,192
5300 DATA 192,192,192,192,192,192
5400 DATA 192,192,192,179,0,251
5500 DATA 8,36,4,153,163,56
5600 DATA 41,34,194,154,32,32
5700 DATA 32,32,77,65,68,69
5800 DATA 32,79,78,76,89,32
5900 DATA 70,79,82,32,32,32
6000 DATA 32,30,194,0,30,9
6100 DATA 46,4,153,163,56,41
6200 DATA 34,194,154,32,32,32
6300 DATA 32,89,79,85,82,32
6400 DATA 74,79,89,32,66,89
6500 DATA 58,32,32,32,32,32
6600 DATA 30,194,0,74,9,56
6700 DATA 4,153,163,56,41,34
6800 DATA 194,32,151,65,74,154
6900 DATA 44,32,152,80,67,154
7000 DATA 44,32,155,83,71,154
7100 DATA 44,32,158,70,82,154
7200 DATA 44,32,5,66,68,66
7300 DATA 154,32,30,194,0,109
7400 DATA 9,66,4,153,163,56
7500 DATA 41,34,194,154,32,32
7600 DATA 32,32,79,70,32,90
7700 DATA 90,65,80,33,32,67
7800 DATA 82,69,87,32,32,32
7900 DATA 32,30,194,0,143,9
8000 DATA 76,4,153,163,56,41
8100 DATA 34,202,192,192,192,192
8200 DATA 192,192,192,192,192,192
8300 DATA 192,192,192,192,192,192
8400 DATA 192,192,192,192,192,203
8500 DATA 144,0,167,9,86,4
8600 DATA 129,73,178,50,48,52
8700 DATA 57,164,50,53,48,48
8800 DATA 58,151,73,44,48,58
8900 DATA 130,0,173,9,96,4
9000 DATA 162,0,0,0
910 FOR I=2049 TO 2478:READ A:CK=CK+A:K=K+1:
NEXT I
9200 IF (CK<>37755) OR (K<>430) THEN PRINT "ER-
ROR IN DATA!":END
9300 RESTORE:FOR I=2049 TO 2478:READ A:POKE
I,A:NEXT I:RUN

```

**-L. 59.000 -**

**TURBO  
PEDAL**



**Con Out Run +  
Supercycle**

- CBM64 cassetta -

**IN OMAGGIO**



**Il primo simulatore  
dell'acceleratore e del freno  
per tutti i giochi di guida simulata.**

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

## ROBOCOP

(Ocean)

Ci sono arrivati tanti tips, listati, pokes ed altra roba che abbiamo pensato che evidentemente questo gioco (nonostante il brain-watcher di PC. Ed.) vi è piaciuto un sacco. C'è addirittura un tal Steven Green di Hornchurch (nell'Essex), che ha mandato un listato per avere tempo ed energia infiniti. Ribattetelo e...grazie per la collaborazione.

```
0 REM ROBOCOP CHEAT BY S. GREEN
1 FOR X=368 TO 438:READ Y:C=C+Y:POKE
X,Y:NEXT
2 IF C=8571 THEN POKE 157,128:SYS 368
3 PRINT "DATA ERROR!"
4 DATA 32,86,245,169,32,141,84,3,169,134,141,85,3,169
5 DATA 1,141,86,3,96,72,77,80,72,169,96,141,147,172
6 DATA 141,104,173,159,32,141,38,247,169,163,141,
39,24,7,169
7 DATA 1,141,40,247,104,173,32,208,96,72,169,96,
141,36
8 DATA 177,141,147,168,169,173,141,125,176,141,
236,167,76,158,1
```

## BARBARIAN II

(Palace)

Un sacco di listati questo mese... (come sono contento... Ed.). Eccone un altro da Ian Jones, conosciuto anche come Happy hacker, che vi dà vite infinite per ogni personaggio. Ribattetelo, seguite le istruzioni da bravi hackers e divertitevi!

```
1 FOR X=312 TO 378:READ Y:C=C+Y:POKE
X,Y:NEXT
2 IF C=6887 THEN POKE 157,128:SYS 312
3 PRINT "DATA ERROR"
4 DATA 32,44,247,32,108,245,169,76,141,56,3,169,
83,141,57,3,169,1,141
5 DATA 58,3,76,168,2,72,77,80,169,97,141,178,3,
169,1,141,179,3,104
6 DATA 76,81,3,72,169,113,141,214,228,169,1,
141,215,228,104,32,191,3
7 DATA 96,115,1,169,165,141,113,138,108,22,0
```

### ZAK MCKRACKEN - LA SOLUZIONE (ERRATA CORRIGE)

Gli echi di lamenti disperati e richieste d'aiuto sono giunti a centinaia qui in redazione. Come si usa il cristallo giallo?

Avete ragione, la soluzione era incompleta e conteneva altre imperfezioni, chiediamo venia.

Ma ecco ora, grazie alla tempestiva segnalazione della signora Lidia Auletta (ebbene sì, la mamma del nostro nuovo redattore!), la completa Errata Corrige per la soluzione.

Anzitutto il cristallo giallo: per poterlo utilizzare bisogna farsene spiegare l'uso dallo sciamano africano, come lo stesso aveva specificato quando eravate stati da lui.

Più avanti, appena arrivati su Marte con Zak, vi trovate in una stanza della Huge Face — per uscirne dovrete riportare al solito modo con il pastello giallo, l'iscrizione trovata nella stanza segreta della Sfinge al Cairo.

Meno importanti alla fine della soluzione sono invece particolari come il 'Cristallo Rosso' che in effetti è bianco, o l'interruttore su Marte che è uno solo invece di due.

Consolatevi, comunque, per la lunga attesa: il redattore colpevole è già stato condannato a recensire e giocare alla serie 'Simulator' della Code Masters durante le pause del pranzo e alla visione di "Piccoli e grandi fans" nei giorni festivi.

# ATTENZIONE !!!

in **Via Montegani, 11 - Milano**

TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER **A 500**

A **L. 250.000** IVATO  
da **B.C.S.**

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO  
**DI GIOCHI ORIGINALI !!**

tel. 02-89.69.960 - fax. 02-89502102





# TOP TEN

## I PRIMI 10

- 1 LAST NINJA II *System 3*
- 2 BUBBLE BOBBLE *Firebird*
- 3 MICROSOCCER *Microprose*
- 4 HAWKEYE *Thalamus*
- 5 SALAMANDER *Imagine*
- 6 R-TYPE *El. Dreams*
- 7 BARBARIAN II *Palace*
- 8 BIONIC COMMANDO GO! *Palace*
- 9 CYBERNOID 2 *Hewson*
- 10 RAMBO III *Ocean*

IL TAGLIANDO QUI SOTTO  
 E' QUELLO CHE PORTERA'  
 LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP!  
 E' LA VOSTRA OCCASIONE PE  
 GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA  
 PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I  
 MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO.  
 COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO  
 (oppure fatene una fotocopia),  
 COMPILATELO E SPEDITELO A:

**Zzap! HIT PARADE  
 CASELLA POSTALE 853  
 20101 MILANO**

NOME.....  
 INDIRIZZO.....  
 .....  
 .....

7 : .....  
 8 : .....  
 9 : .....  
 10: .....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI  
 GIOCHI SONO:  
 1 : .....  
 2 : .....  
 3 : .....  
 4 : .....  
 5 : .....  
 6 : .....

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):  
 .....  
 .....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

**Zzap! HIT PARADE  
 Casella Postale 853  
 20101 MILANO**

# A MODO MIO

di Martin Walker

Il messaggio aveva bisogno di una gran quantità di magia per coprire una simile distanza, così venne consultato il Maestro della Posta di Legno. Meditò a lungo sul problema (poiché si sapeva che la Posta aveva bisogno di una lunga deliberazione, e la gente avrebbe dovuto aspettare sino a che avesse dimenticato la ragione per cui era andata là) ed alla fine generò un quadrato magico. L'uomo lo prese dal Maestro con mani tremanti, e come gli era stato spiegato attaccò il quadrato magico al messaggio, che venne messo in una scatola in mezzo alla strada. Poi aspettò. Aspettò a lungo, sino a che le ombre non si allungarono nella sera, quando una strana nave venne a portarlo via. La nave tornò nell'oscurità veloce come ne era venuta, e l'uomo non sentì più nulla. Il silenzio conquistò la terra, e tornò a casa. Ma una strana cosa era appena accaduta - il messaggio era apparso magicamente in un altro luogo, e si poté udire una grande eccitazione.

**"GORDON, L'ULTIMA PARTE DEL DIARIO E' APPENA ARRIVATA!"**

## Giovedì 7 Luglio

La mia prima commissione musicale è rimbombata dagli altoparlanti per tutto il giorno. Mi ero preposto un termine di consegna realistico di circa due settimane - in realtà mi sono reso conto che fare una cosa del genere è molto più rapido che non scrivere un gioco completo.

Un'altra bella notizia è arrivata oggi. La seconda commissione musicale mi è stata confermata oggi per telefono - niente meno che Armalyte della Thalamus! E' bello essere tornati in gara, ragazzi, ed affidare sia la musica che gli effetti sonori ad una stessa persona dà ad un programma una certa impressione di continuità.

## Venerdì 8 Luglio

Un altro bel po' di casino (di genere musicale) ha avuto luogo oggi. In realtà, sospetto che questo mese sarà tutto musicale, poiché ora come ora ho già due commissioni musicali da completa-

re prima dell'inizio di Agosto. Dopotutto, sto cercando di stabilire un servizio rapido in modo che questo mio diario dia una visione reale della vita quotidiana di un musicista per computer (e tutta questa varietà senza sovrapprezzi per voi!).

## Domenica 10 Luglio

Lo so che nel diario del mese scorso vi avevo detto che avrei risolto quel maledetto bug, ma mi sta dando ancora un sacco di problemi! Oggi, invece che rilassarmi per tutto il giorno, ho scritto 10 semplicissime linee di programma per fermare l'interrupt mentre viene attivata la stessa nota rapidamente.

Quasi sempre, ogni qualche secondo di perfetti "pling", la forma d'onda saltava producendo un bel "click" al posto della nota! Non riesco a rendere la routine ancora più semplice, così una volta per tutte ho chiarito che l'errore non sta nella mia routine. Oltretutto, usando la locazione \$D41C, si può monitorare l'uscita del canale numero tre, e l'ho usata come controprova delle mie scoperte. Armato con queste conoscenze, ora posso assicurarmi che il bug venga evitato a tutti i costi!

## Lunedì 11 Luglio

Il primo lavoro della giornata è di produrre una routine finta e compattata di uno dei pezzi demo, che permetta alla gente di fare una "prova a secco" di installazione della musica nei loro giochi.

Tutto questo significa che sapendo la posizione in memoria del giocatore e di dove vanno messi i dati della musica, tutti gli spazi alla fine delle sequenze vanno tolti, ed il codice rimanente schiacciato sino ad ottenere il pezzo più piccolo possibile.

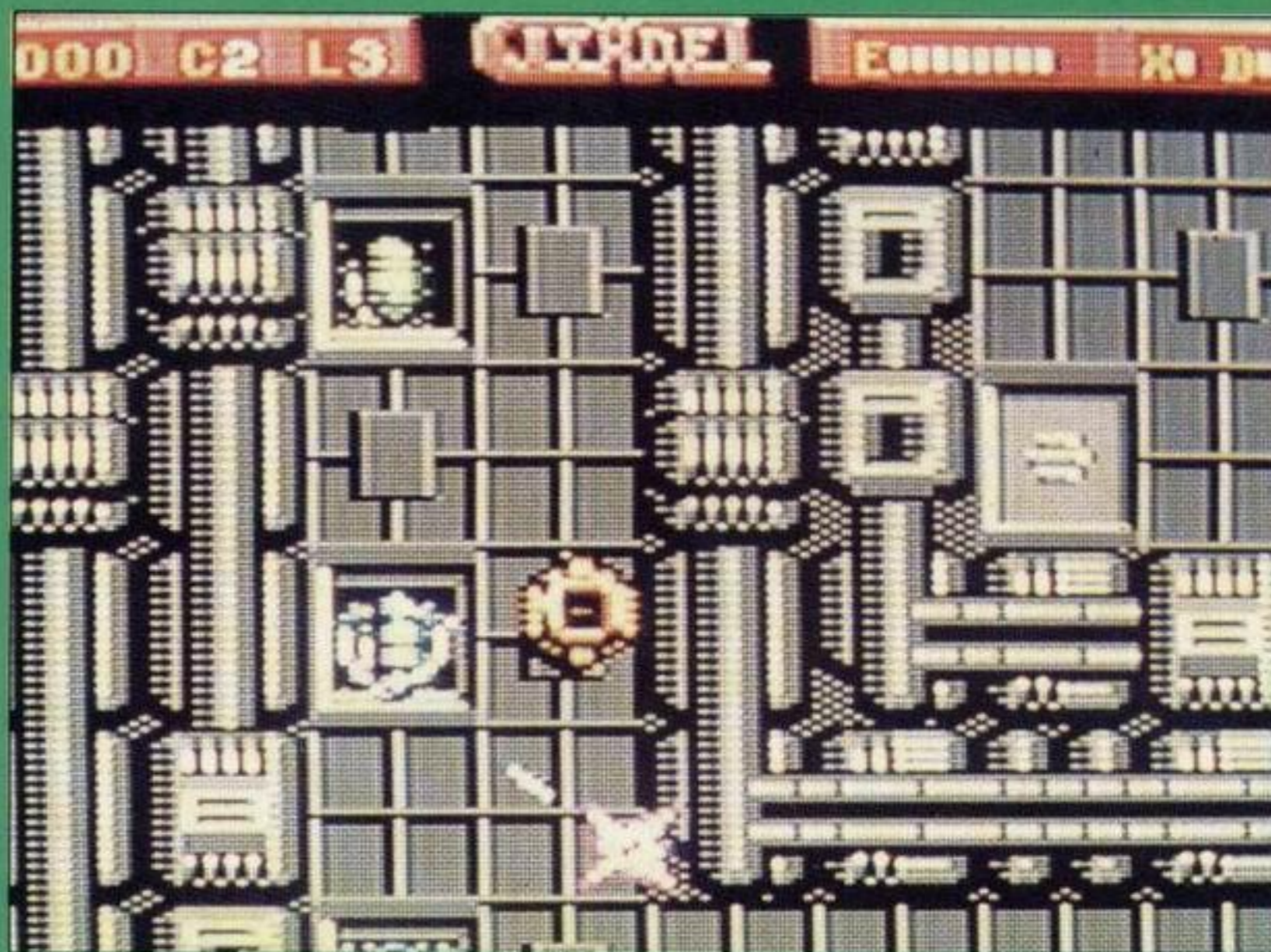
Dopo tre ore il primo set di codice compattato era completo, ed anche la decisione di scrivere un compattatore automatico. Muovere 26 pezzi diversi di memoria in posizioni diverse manualmente comprende notevoli possibilità di errori, e non ho voglia di ritentare l'esperienza. La sensazione è la stessa che si prova tentando di risolvere il cubo di Rubik ad occhi bendati!

## Martedì 12 Luglio

Una seduta superprolungata ha visto oggi il completamento della musica di caricamento da nastro - tutti e quattro i suoi minuti. Comincia in maniera misteriosa con violini minacciosi, poi si evolve lentamente in un pezzo stupendo che ti strappa le costole (o almeno penso!). Sicuramente è il miglior pezzo che abbia scritto sino ad oggi, ma ogni nuovo pezzo mi fa quest'effetto. Speriamo che la cosa continui.

## Mercoledì 13 Luglio

Oggi dopo il completamento della musica di caricamento devo tornare alla musica dei titoli, che è finita solo per metà. Almeno, questa era l'intenzione. In realtà, mentre finivo la sequenza di caricamento ho scoperto (e non per la prima volta!) che dal momento che in ogni "verso" venivano riprodotti vari gruppi di sequenze, sarebbe stato molto utile (e comodo per risparmiare memoria, in definitiva) essere capaci di definire l'inizio e la fine di ogni sequenza e gruppo e richiamare gli indirizzi ogni volta che sarebbe stato necessario. Questo comportava la riscrittura di una versione modificata ed estesa del mio sequencer. Nel frattempo ho fatto qualche piccola modifica all'editor, basandomi sulle esperienze fatte durante l'ultima setti-



mana - fare esperienza è sicuramente il modo migliore di imparare le cose.

### Venerdì 15 Luglio

Il primo lavoro del giorno è stato di rilocare le voci degli strumenti in diversi posti del blocco-voci. Quando viene prodotto il codice finale per la musica del gioco, tutti gli strumenti non utilizzati possono essere cancellati per risparmiare memoria, ma solo se quelli desiderati se ne stanno in un blocco compatto all'inizio. Muovere le voci in sé non è stato difficile, ma il problema è stato aggiornare ogni byte riferito alle loro vecchie posizioni, cosa che ho dovuto fare manualmente. Ancora una volta un compito parecchio noioso che è durato due ore, ma che alla fine mi ha fatto risparmiare 272 bytes di codice.

Questo mi insegnerà ad avere più disciplina in futuro e definire gli strumenti dal numero zero all'inizio del blocco, invece che metterli dove capita! Ho fatto materializzare una sezione completamente nuova per la musica del titolo durante il pomeriggio.

### Sabato 16 Luglio

Ho cambiato idea riguardo a Bionic Commando, e gli dedico il mio mugugno del mese! Lo continuo a caricare di tanto in tanto, e vi assicuro che ogni volta "abortisco" la partita sei o sette volte sul primo livello perché qualcosa mi cade in testa all'improvviso, senza preavvisi di sorta per poterla evitare.

Non sarò il miglior giocatore del mondo, ma mi aspetto di fare un piccolo progresso ad ogni partita, e non di essere governato principalmente dalla fortuna! Devo solo aspettare una bella poke per le vite infinite, penso, per poter andare oltre il terzo livello.

### Lunedì 18 Luglio

Dopo un pessimo inizio, ho completato la musica di "fine missione" (che avevo iniziato lo scorso week end) ed ora sono finiti tutti e tre i pezzi della mia commissione, che aspettano solo i valori di allocazione per poter essere inseriti nel gioco.

Le ultime due ore della giornata le ho passate a cercare suoni ed idee per la musica dei titoli di Armalyte. Alla fine ho fatto tanto che avevo preparato già 17 secondi di musica. Può non sembrare molto, ma i primi secondi stabiliscono il ritmo ed il tono del pezzo, ed una volta che sono stati definiti tutto il resto viene più facilmente.

### Martedì 19 Luglio

Poiché sono finiti tutti e tre i pezzi per il "gioco uno", ho modificato la mia routine di demo per suonare questi pezzi con dei dettagli della musica indicati sul display video. Ora questo modulo è completo e posso usarlo per dimostrare le musiche di ogni nuova commissione. Non appena finito, ho ricevuto una telefonata dalle "SS" che volevano sapere come procedeva il mio progetto. Anche se non ho ancora gli indirizzi di parten-

za, erano così impazienti di sentire la musica che gli ho spedito il demo - dovrebbe arrivare Giovedì (se tutto va bene).

### Mercoledì 20 Luglio

Ho passato la maggior parte della giornata sulla musica dei titoli di Armalyte, ma ho passato un paio di ore della mattinata per aggiungere due cosette all'editor musicale (dopo una nuova necessità). Primo, visto che passo un sacco di tempo a schioccare le dita per tenere il tempo di una musica, ho pensato che sarebbe stata una bella idea inserire un metronomo. Il nuovo sistema emette un flash luminoso periodicamente (sincronizzato con la musica che viene suonata) e può essere settato su qualsiasi tempo. Si è già dimostrato preziosissimo. L'altra migliona è stata di mostrare

un bel pezzo! Bene! (La reazione, non la produttività). La modestia mi impedisce di riferire gli altri simpatici commenti che mi sono stati rivolti, ma clienti soddisfatti sono la miglior forma di pubblicità per qualunque attività.

### Giovedì 21 Luglio

Una parte della routine musicale è stata riscritta oggi per aiutarmi con i cambiamenti rapidi delle voci. Ogni volta che uso il sistema vedo qualcosa da migliorare! L'unica complicazione che è sorta è stata che ho dovuto modificare il modo in cui vengono attivate le note, il che significa che la musica delle "SS" dovrà essere modificata manualmente per ogni byte (e si tratta di 63 sequenze!). Ne varrà sicuramente la pena, e quando lo farò le voci saranno remixate più dolcemente.



### Sabato 23 Luglio

Speravo di prendermi un giorno di vacanza per riposarmi le orecchie (poverette), ma ho deciso invece di aggiornare il display di schermo dell'editor. Ho fatto tante modifiche ed aggiunte di recente che stava cominciando ad assomigliare ad un puzzle. Ho cancellato lo schermo precedente e l'ho ridisegnato da zero. Ci sono volute solo un paio d'ore comprese quelle per modificare il codice, ma il risultato è incantevole. Per completare l'opera, ho aggiunto un orologio in tempo reale in sostituzione del cronometro che tengo sempre in mano quando lavoro, che ci ha messo solo tre quarti d'ora per fare la sua comparsa. Ora lavorare con il sistema è un vero piacere, il che è un bel successo considerato tutto il tempo che ci ho perso dietro!

### Venerdì 22 Luglio

Ho saputo questa mattina dalle SS che il demo è arrivato sano e salvo, e ne sono rimasti favorevolmente impressionati. Quando è arrivato hanno spento tutte le altre macchine che facevano rumore, alzato il volume del loro 64 e fatto partire la musica. Nel giro di pochi secondi (così mi è stato detto) è arrivata gente da tutti gli uffici per vedere che cosa stava succedendo. Sembra che sia riuscito a rovinare la loro produttività per



## Fire Street

by CANTUGROUP '88

**S**uonino le trombe! Rulino i tamburi! Dopo lunghi mesi di attesa, qualcuno si è finalmente deciso ad usare il SEUCK per creare qualcosa di originale. Questo Fire Street rappresenta il primo esempio di gioco di guida realizzato con il fantastico editor, e risulta oltretutto essere un programmino piuttosto simpatico.

Alla guida di una auto sportiva rossa armata di un doppio lanciamissili (la solita esagerazione!), il giocatore deve correre lungo stradini, stradoni ed autostrade per raggiungere la solita "base" dei cattivi di turno: la strada presenta curve, tornanti, strettoie ed interruzioni, tutte indicate comunque da appositi cartelli. Nel pae-

saggio di campagna, intervallato solo di quando in quando da uno o due palazzi tuttavia i pericoli non sono dati solo dai guard-rails: i cattivoni tentano di fermare infatti la nostra avanzata con auto-lanciamissili, carri armati, spazzaneve (nella sezione sul ghiaccio), motoscafi armati e molte altre diavolerie meccaniche.

Alla fine dei vari livelli in cui è suddiviso il gioco, la nostra corvette si trova a dover fronteggiare delle vere e proprie fortezze volanti, ma durante il gioco il pilota si può concedere delle pause nelle stazioni di servizio del simpatico meccanico Eddie o in appositi parcheggi.

Il bello di questo gioco, oltre alla originalità della sua struttura (ma è possibile che non ci avesse

pensato ancora qualcun'altro?), sta nella grafica sobria e funzionale, anche se spesso molto dettagliata. L'impressione globale è di vedere un qualche coin-op di un paio d'anni fa, e viste le capacità del SEUCK questo è il miglior complimento che si possa fare agli autori di Fire Street.



### PRESENTAZIONE 89%

Come accade sempre più spesso, il dischetto del programma è farcito di file di istruzione, presentazione e via dicendo, mentre la scatola del gioco è addirittura a livelli professionali.

### GRAFICA 81%

Sobria e funzionale, senza eccessi in nessuna direzione e sufficientemente varia senza creare un senso di caos.

### SONORO 64%

Bello il rombo del motore alla partenza, ma l'impressione globale è di una certa monotonia che non aiuta certo.

### APPETIBILITÀ 93%

Non capita spesso di vedere un gioco di guida fatto col SEUCK...

### LONGEVITÀ 74%

..Soprattutto se così giocabile e simpatico.

### GLOBALE 81%

Un gioco senza eccessive pretese che risulta per questo apprezzabilissimo.

## AIDS Killer

by CHRISTIAN GHEZZI

**L'**umanità credeva di essersi per sempre liberata dalle terribili malattie che nei secoli passati avevano causato tante epidemie e stragi, ma alla soglia del ventesimo secolo un nuovo, terribile e mortale virus è comparso sulla Terra, un virus che causa la distruzione del sistema immunitario, responsabile della malattia denominata AIDS. Medici e scienziati di tutto il Mondo hanno compiuto enormi sforzi nel tentativo di combattere questa nuova minaccia dell'Umanità, inutilmente.

Ma ora un laboratorio di ingegneria genetica è riuscito a creare ciò che forse potrà salvare milioni di

vite umane: un nuovo potente essere che, una volta iniettato all'interno di un organismo malato, può essere pilotato dall'esterno per distruggere ogni sorta di micro-organismo nocivo e quindi distruggere il virus.

Il nostro compito è proprio quello di pilotare l'essere denominato "AIDS killer", col compito di distruggere gli organismi "alieni", sostituendosi al sistema immunitario che è stato distrutto.

Questo è il suggestivo scenario in cui veniamo catapultati non appena ci accingiamo a giocare ad una ennesima "perla" del software made-in-SEUCK: AIDS KILLER.

Questo gioco non solo offre una

buona "sceneggiatura" ma mette in risalto una INCREDIBILE grafica...

Bob Stevenson!!! (noto programmatore grafico autore tra l'altro di SALAMANDER, Ed) è stato quello che ho esclamato non appena ho visto la grafica a dir poco FAVOLOSA. La particolarità che ha è di essere appunto a livelli professionali: ogni sprite è talmente curato, soprattutto riguardo agli effetti di luce, che non sembra essere stato disegnato da un dilettante quale è Christian. Ogni sprite inoltre ha una meravigliosa animazione che rende il movimento particolarmente realistico. Come se non bastasse, Christian ha incluso nel suo strabiliante prodotto una serie di fondali, rappresentanti un ipotetico corpo umano visto dall'interno, talmente scioccanti che a quel punto mi sono di nuovo accertato che il gioco fosse veramente stato realizzato con il limitatissimo SEUCK: fondali accuratissimamente disegnati, senso della tridimensionalità e della fonte di luce. Come ciliegina sulla torta, Christian ha in-

serito una stupenda presentazione di stampo cinematografico all'interno del gioco (non sullo schermo dei titoli) e delle ondate di attacco particolarmente intelligenti.

Anche lo schema di gioco è particolare, con l'alternanza tra fasi a scrolling e a spinta che diminuiscono la possibilità di annoiarsi. Praticamente il miglior gioco SEUCK per quanto riguarda la grafica e lo schema di gioco: superbo!

### PRESENTAZIONE 80%

Stupenda l'idea di mettere la presentazione all'inizio del gioco sfruttando molto bene le routine del SEUCK.

### GRAFICA 96%

Semplicemente strabiliante, difficilmente si può credere che è tutta opera di un non-professionista. Forse un po' troppo simile ai vecchi sprite di JOPS presenti nelle demo del SEUCK, però.

### SONORO 62%

Niente di memorabile, quello che c'è è fatto bene.

### APPETIBILITÀ 93%

La trama da film ti "acchiappa" subito...

### LONGEVITÀ 83%

...ma è soprattutto la buona giocabilità che ti tiene incollato al monitor.

### GLOBALE 80%

Lo stato dell'Arte per quanto riguarda la grafica dei giochi SEUCK forse rovinato dai limitati effetti sonori e dal "loop" di fine gioco che fa ripetere la presentazione.



# 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**  
DISTRIBUZIONI

Programmed by Consult Computer Systems.

© 1988 Tengen

Disponibile su  
CBM 64/128  
cassetta e dischetto  
SPECTRUM 48/128K  
cassetta e dischetto  
AMSTRAD  
cassetta e dischetto



## IL PEGGIOR FIGLIO DI SERPENTE CHE HAI MAI VISTO!



AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC  
dischetto

Immagini tratte da Atari ST

## LA MACCHINA UMANA PER UCCIDERE ...

**APRI UN SCIA DI DISTRUZIONE, MENTRE LOTTI PER IMPORRE  
LA TUA SUPREMAZIA SU UNA MOLTITUDINE DI AVVERSARI**

Confrontati con Igor il Senzapaura e il suo cane rabbioso, nei sacri Templi di Mosca. Non farti confondere da Maria e Helga, le belle di notte, furbe e incallite dagli squallidi bassifondi di Amsterdam. Opponi la tua furbizia a quella di Miguel, il grande torero, e all'indomita toro Brutus, nello splendore dell'arena di Barcellona. Scazzotta con il titanico Hans e il suo compagno ubriaco fuori la birreria tedesca. E infine, affronta gli spietati terroristi del Medio Oriente tra le macerie di Beirut.

**Duro e spietato ... tu sei una Macchina Umana per Uccidere!**

# HKMM



U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham B6 7AX, England.