

**BATMAN**  
**RITORNA!!!**  
**Articolo Esclusivo!**

**MEDAGLIA  
D'ORO A**

**RAINBOW  
RAINBOW  
ISLANDS**

**Speciale Conversioni:**

**XYBOTS**

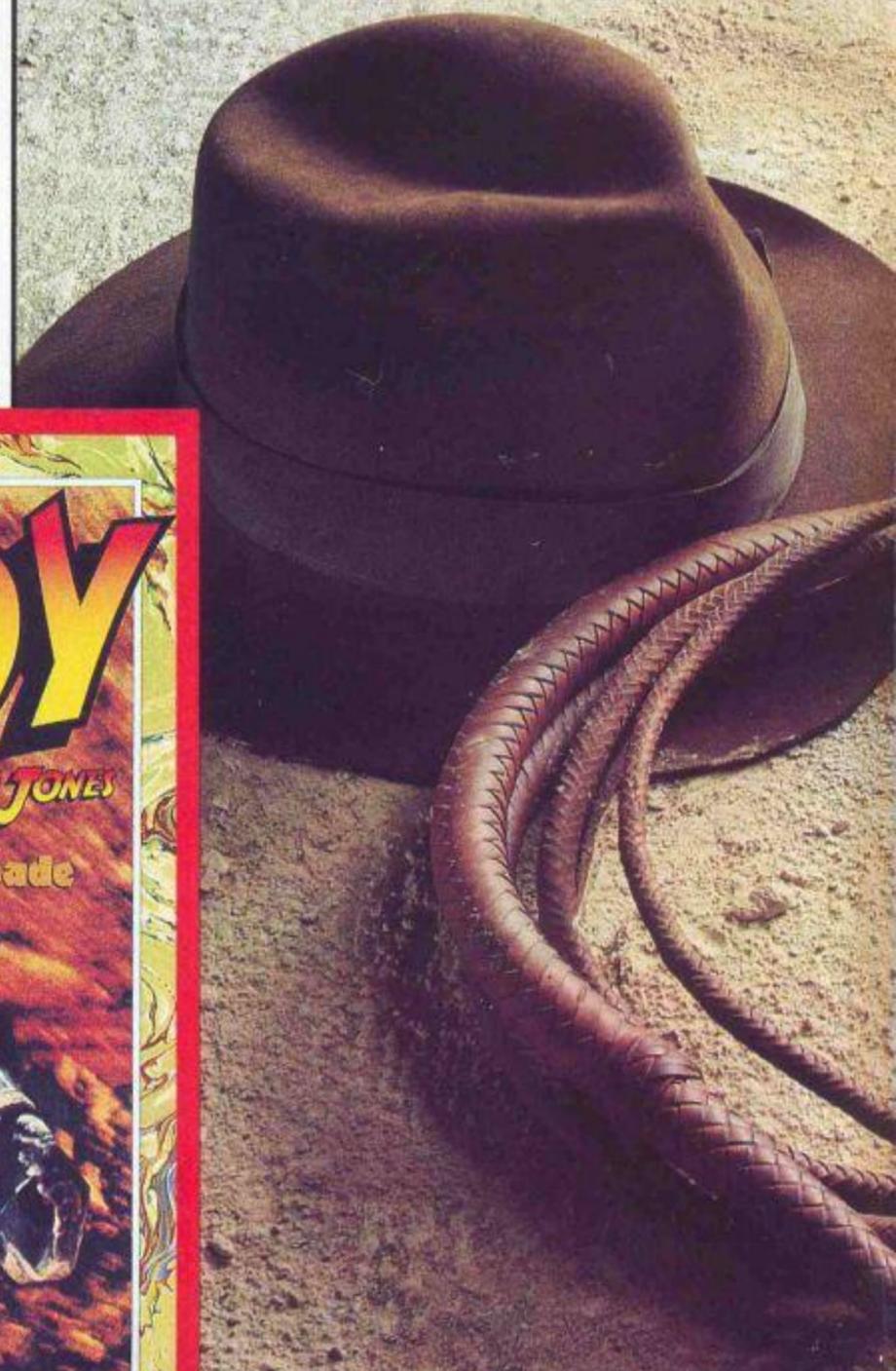
**TIME SCANNER**

**VIGILANTE**

# L'UOMO CON IL CAPPELLO E' TO

Il famosissimo avventuriero archeologo  
 è pronto per una nuova,  
 enfusiasmante ricerca  
 attraverso **DUE**  
 incredibili giochi:

**THE ACTION GAME**      **THE GRAPHIC ADVENTURE**



LUCASFILM AND US GOLD PRESENT

# INDY

INDIANA JONES  
 and the  
 Last Crusade

THE ACTION GAME

AMIGA  
160, 250, 500 KHz Required

A TWO-FISTED ACTION GAME FROM THE  
 PEOPLE WHO BROUGHT YOU THE SMASH HIT MOVIE.

LUCASFILM GAMES



**INDY! IL GIOCO D'AZIONE**

- ✓ Frusta quei banditi ... come solo Indy sa
- ✓ Rivivi le scene più entusiasmanti dal più
- ✓ E' un gioco caldissimo, un'azione travol
- ✓ Cattura la croce di Coronado
- ✓ Sopravvivi ad un selvaggio attacco di top
- e molto, molto ancora!

CBM 64 / 128 - AMSTRAD - SPECT  
 COMPATIBILI

**INDY! L'AVVENTURA GRAFICA**

- ✓ I banditi sono sempre in agguato - Nazi
- essere pronto alla sfida?
- ✓ Se riesci, potresti ottenere un I.Q. "Quozier
- il cappello e la frusta
- ✓ Visita dozzine di località non viste nel fi
- ✓ Più di 100 effetti sonori ... senza contare

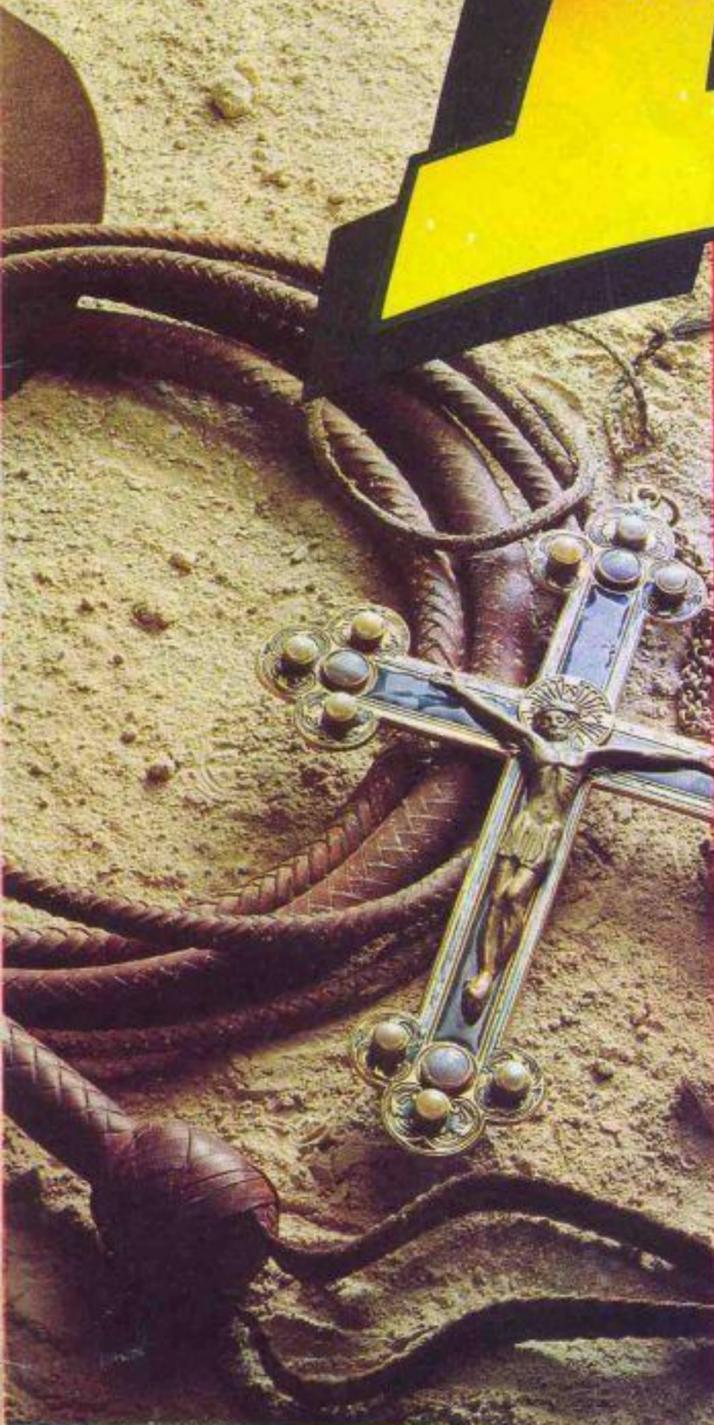
ATARI ST - CBM AMIGA - IBM & COM



RNATO!

# INDY

## INDIANA JONES™ and the Last Crusade



LUCASFILM PRESENTS

# INDY

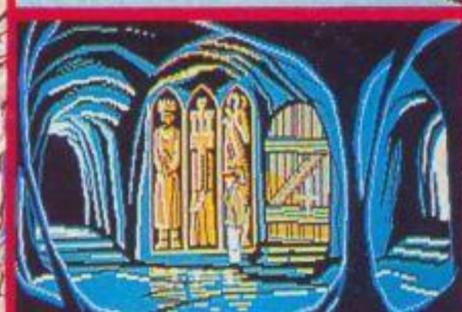
## INDIANA JONES™ and the Last Crusade

THE GRAPHIC ADVENTURE

IBM

IF YOU WERE IN INDY'S SHOES, HOW WOULD YOU MEASURE UP? HERE'S YOUR CHANCE TO FIND OUT.

LUCASFILM GAMES



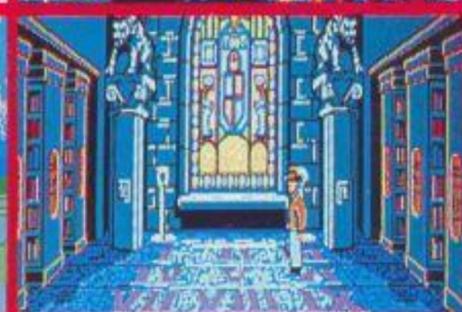
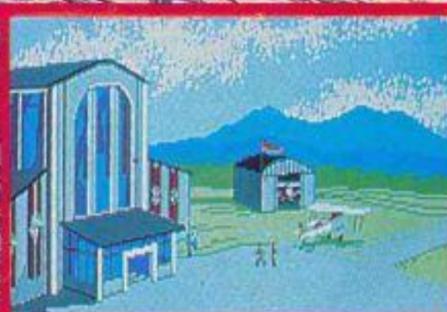
are!  
spettacolare film della serie Indiana Jones  
nte nel vero stile di Indiana Jones!

ed ai testi mortali del tempio Grail .....

UM - ATARI ST - AMIGA IBM &

ti, Mercenari, Traditori e Spie. Pensi di  
e Indy" maggiore di quello dell'uomo con

la colonna sonora del film  
PATIBILI



THE GRAPHIC ADVENTURE

LUCASFILM™  
GAMES

**DIVERTIMENTO ASSICURATO  
IL GIOCO PIU' PAZZO DELL'ESTATE**

**TAITO**

# THE NEWZEALAND STORY

SPECTRUM

CBM/AMSTRAD

ATARI ST

AMIGA

Il successo ARCADE della TAITO  
viene riproposto in versione  
home computer per regalarti  
un'avventura fantastica.

METTITI NEI PANNI DI KIWY JOEY E PARTI ALLA RISCOS-  
SA PER SALVARE I TUOI AMICI DAL PERFIDO TRICHO-  
CO CHE LI HA RAPITI E CHE SE LI VUOLE PAPPARE.

**ocean**

# Sommario

DI TUTTO UN PO'

RIECCOLI

SORPRESA!

**7** EDITORIALE  
Anarchia 'ottobittiana'

**9** POSTA  
La Posta DEVE cambiare?

**46** AGGIORNAMENTO  
Tutto quello che c'era sfuggito...

**54** BUDGET  
Giochi da quattro soldi...

**61** ZZAP! PARADE  
La pagina dei lettori

**62** TOP SECRET  
Tutto quello che avreste voluto... o quasi

**72** WAR GAMES  
L'appuntamento consueto per i guerrafondai a otto bit

**12** THE WORD  
La nuova proposta della Atari e qualche altra grossa novità

**14** IL RITORNO DI BATMAN  
Dopo il gioco ispirato al fumetto, ecco il film... e il gioco del film?!?

**27** INCONTRIAMOCI  
Che ne direste di fare due chiacchiere a quattr'occhi? Dunque, quattro per due... beh, vediamoci al SIM!!!

**18** RAINBOW ISLAND  
Finalmente una medaglia d'oro!

**20** CITADEL  
Dopo il diario del gioco... il gioco del diario (questa era scontata, vero?)

**23** TOTAL ECLIPSE II  
E' un budget? E' una compilation? No, è Sup... ehm, The Sphinx Jinx

**24** RICK DANGEROUS  
Ecco cosa succede ad incrociare Jack The Nipper II e Indian Jones

**26** DOMINATOR  
Ma non vi siete ancora stancati di questi shoot'em up?

**28** LICENCE TO KILL  
La 'vendetta privata' della Domark (beh, anche questa è un po' fiacca)

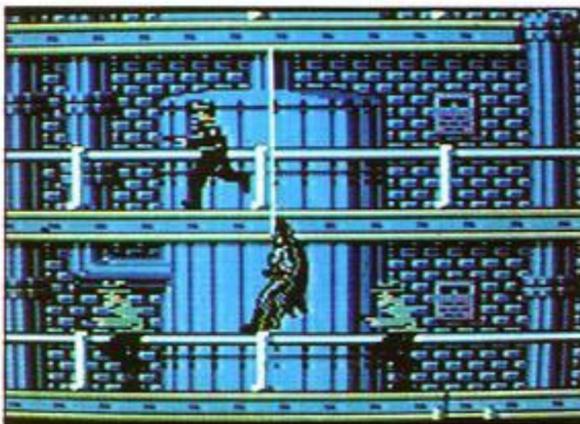
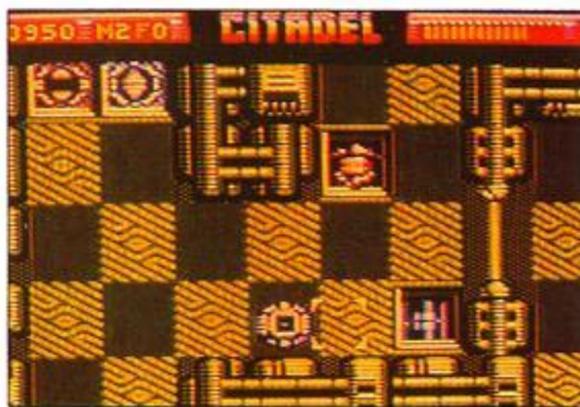
**30** VIGILANTE  
Come convertire bene un coin-op sullo Spectrum... e dimenticarsi del C64

**32** KICK OFF  
Non è una parolaccia, ma...

**35** JAWS  
Una arcade... a denti stretti (bleah!)

**36** TIME SCANNER  
Vedere il punto 30

**40** XYBOTS  
Idem come sopra... UFFF!



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

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Stefano Gallarini Digital Layout: Adelaide Mansi Redazione Italiana: Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Mauro Fornaroli, Marco Galardi, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello Grafica: Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia Redattori Inglesi: Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand 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

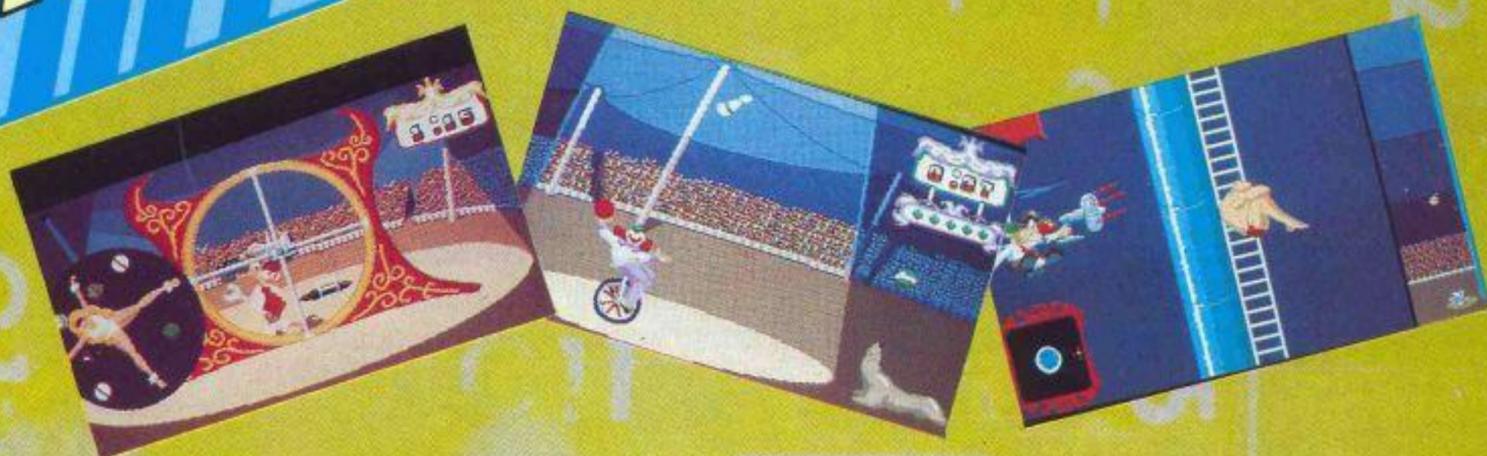
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

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

# the **16-BIT** **GAMES** machine

**IN TUTTE  
LE EDICOLE  
A SETTEMBRE**

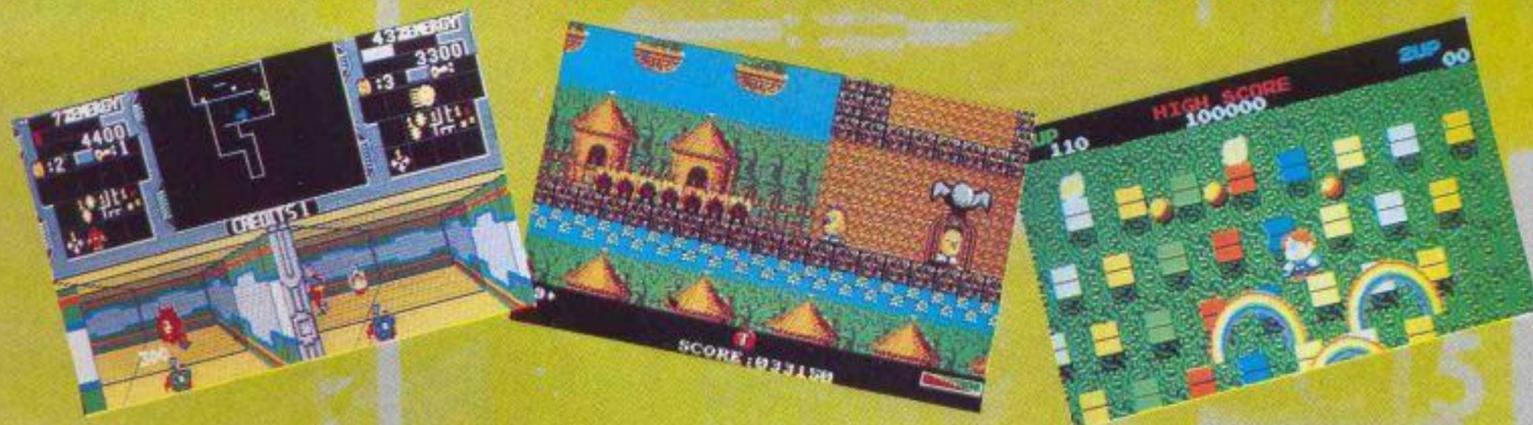
**IL CIRCO a 16-BIT ?**



**IL CINEMA a 16-BIT ?**



**I COIN-OP a 16-BIT ?**



... se parliamo di 16-BIT  
... parliamo di

# **THE GAMES MACHINE**



## CAOS A OTTO BIT

**C**OME AL SOLITO, ho dato un'occhiata al numero di Settembre 1988 di Zzap! prima di mettere giù questo editoriale. Perché? Beh, diciamo che dare un'occhiata a quello che succedeva un anno fa in questo stesso periodo dell'anno può essere a volte illuminante... non stavolta, comunque! Lo scorso Settembre la situazione del software per gli otto bit era piuttosto chiara e stabile: nessuna conversione 'dai sedici bit', qualche gioco caldo, una medaglia d'oro e... l'apparizione di The Games Machine.

A un anno di distanza la produzione di software è quantomeno caotica, anche se la pubblicazione di riproposte in versione budget o compilation ha fatto e sta facendo la gioia di molti 'smanettoni' — e ancora più caotica sembra prospettarsi quella dell'hardware.

A parte l'improvvisa ondata di console che molti vedono come una minaccia per gli otto bit — costituirebbero infatti un'alternativa economica ai sedici bit per chi volesse 'fare un passo avanti' — stiamo ancora aspettando con ansia "l'avvento" del S.A.M., il super-Spectrum della Miles Gordon Technology, una 'via di mezzo' fra gli otto e i sedici bit che potrebbe seguire la sorte del QL. Ma non finisce qui...

Di questi ultimi giorni è la notizia (sarebbe meglio chiamarla pettegolezzo) che la Commodore USA stia per 'sfornare' il Commodore 64CGS, una nuova macchina a otto bit compatibile 'verso il basso' col C64 ma con una RAM da 128K espandibile a un MByte, un drive interno da 3,5", CPU 6502 con una velocità di ben 4 MHz e modi grafici da 320x200 fino a 640x400 — con otto 'bitplanes' e 256 colori simultanei da una palette di 4096.

Si dice anche che abbia routine ROM capaci di 'leggere' e 'salvare' immagini in formato IFF... ma a cosa può servire — qualora venga davvero commercializzato — un tale 'ibrido'? Non è bastata la lezione del C16, del Plus4 e del C128?

E che senso hanno prodotti come la 'pistola ottica' da poco apparsa sul mercato inglese in ben due marche diverse? Lo stesso senso che può avere un'interfaccia — quella della Rainbow Arts — che permette al C64 di 'leggere' informazioni incise su un CD audio collegandolo a qualsiasi lettore di Compact Disc, soprattutto quando i giochi contenuti sull'unico CD disponibile sono titoli vecchi e per niente 'eclatanti' (se escludiamo Impossible Mission e Fist II) e la velocità di caricamento di un gioco di circa trenta secondi — ridicolo se confrontato a quella del 'warp' utilizzato dalla cartridge Action Replay MK4, che è meno di dieci secondi.

E' quindi scoppiato il caos nel mondo degli otto bit? Se, come noi, leggete tutte le riviste straniere, sarete d'accordo che una certa confusione di fondo c'è, e si vede... che ne direste di affrontare il problema scrivendoci o, meglio ancora, venendoci a trovare al SIM?

Bonaventura Di Bello

### I GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

COMMODORE 64				MSX			
1942 [budget]	[cass. L.n.p.]	55	RICK DANGEROUS	[cass. L.n.p.]	24		
AMERICAN CLUB SPORTS	[c/d L.n.p.]	42	SILKWORM (update)	[cass. L.n.p.]	49		
CITADEL (GC)	[c/d L.n.p.]	20	TOTAL ECLIPSE II	[c/d L.n.p.]	23		
DOMINATOR	[c/d L.n.p.]	26	VIGILANTE	[cass. L.n.p.]	30		
HEROES OF THE LANCE	[c/d L.n.p.]	74	XYBOTS	[c/d L.n.p.]	40		
JACK THE NIPPER [budget]	[cass. L.n.p.]	55					
JAWS	[c/d L.n.p.]	35					
KICK OFF	[c/d L.n.p.]	32	GAME OVER 2	[cass. L.n.p.]	47		
LICENCE TO KILL	[c/d L.n.p.]	28	NAVY MOVES	[c/d L.n.p.]	47		
NINJA COMMANDO [budget]	[cass. L.n.p.]	57					
NINJA MASSACRE [budget]	[cass. L.n.p.]	57					
RAINBOW ISLANDS (MO)	[c/d L.n.p.]	18					
RICK DANGEROUS	[c/d L.n.p.]	24					
SABOTEUR 2 [budget]	[cass. L.n.p.]	56					
SCOOBY DOO [budget]	[cass. L.n.p.]	56					
SPHERICAL	[c/d L.n.p.]	38					
SUPER SCRAMBLE SIM.	[c/d L.n.p.]	34					
TANK ATTACK [strategy]	[c/d L.n.p.]	72					
TIME SCANNER	[c/d L.n.p.]	36					
TOTAL ECLIPSE II	[c/d L.n.p.]	23					
VIGILANTE	[c/d L.n.p.]	30					
XYBOTS	[c/d L.n.p.]	40					
SPECTRUM				AMSTRAD CPC			
FORGOTTEN WORLDS (update)	[cass. L.n.p.]	46	1942 [budget]	[cass. L.n.p.]	55		
R-TYPE (update)	[cass. L.n.p.]	48	FORGOTTEN WORLDS (GC) (update)	[c/d L.n.p.]	46		
RED HEAT (update)	[cass. L.n.p.]	50	R-TYPE (update)	[cass. L.n.p.]	48		
			RED HEAT (update)	[c/d L.n.p.]	50		
			RICK DANGEROUS	[c/d L.n.p.]	24		
			SILKWORM (update)	[cass. L.n.p.]	49		
			SUPER SCRAMBLE SIM.	[c/d L.n.p.]	34		
			TOTAL ECLIPSE II	[c/d L.n.p.]	23		
			VIGILANTE	[c/d L.n.p.]	30		

[N.B. In questo numero avrete notato la scarsità di prezzi indicati: non ce n'è nemmeno uno! Questo perché durante il mese di agosto ci è stato impossibile reperire nelle società d'importazione il personale addetto a questo servizio. Non preoccupatevi comunque: dal prossimo numero i prezzi torneranno regolarmente.]

# F.1 manager

POSTER INSIDE

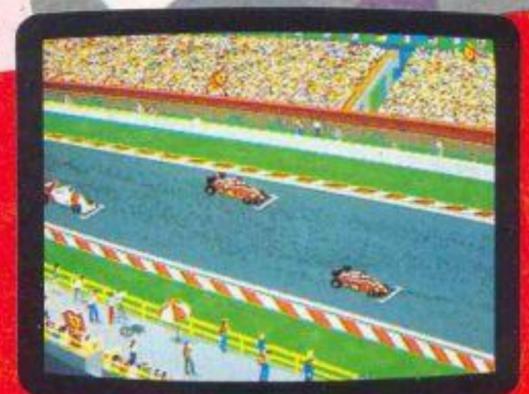
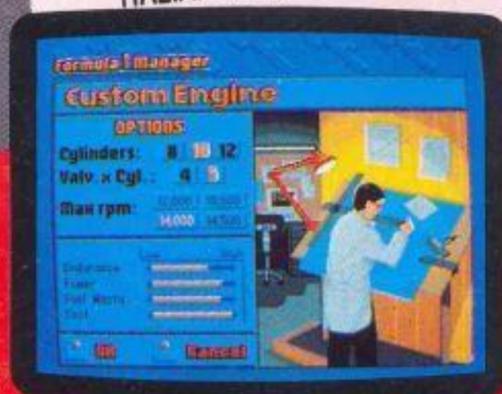


C 64 (CASS. - DISK)  
AMIGA 500-1000-2000  
ATARI ST  
PC IBM & CO.

**SIMULMONDO**



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD





# POSTA

**Beh, la redazione anche d'estate è stata invasa dalle lettere. E ne siamo felici. E qui, sotto questa canicola d'agosto, ecco il nostro MBF pronto a rispondere alle vostre lettere, mentre io sono qui a preparare la posta in breve che, mi ripeto, non serve a "tagliare" quello che scrivete ma bensì a smaltirne la maggioranza.**

Qui in mano ho la brevissima missiva di Giovanni Marraccini di Viareggio (Lu) che si lamenta delle polemiche e che consiglia a chi ha da criticare Zzap! di non comprare la rivista e tacere.

Noi, caro Giovanni, consigliamo a chi ci critica di comperarci comunque ed eventualmente scriverci o telefonarci per darci le proprie impressioni e i propri consigli. Non lo smetteremo mai di ripetere: Zzap! è la VOSTRA rivista di Video Games, e tale deve restare.

Più piccante la lettera di Andrea di Cusano Milanino che si definisce "pirata". Un altro? Dico io. Ma non ne posso più! L'80% delle lettere destinate a Zzap! sono scritte da pirati. Vorrei proprio conoscerli e vediamo cosa sanno fare... Secondo lui non è vero che i pirati sono coloro che sproteggono un software, e che il compito principale di un pirata è prevalentemente quello di ridurre all'osso i caricamenti e, quando possibile, ridurli a un file soltanto. I più "tosti", poi, inseriscono addirittura delle intro personalizzate.

Su questo nulla da dire, caro Andrea, ma non esiste solo il 64. Esistono altri computer, e io parlavo della pirateria in generale. E poi anche creare i trainers e modificare i files (quelli di boot, per esempio) è un atto di pirateria e "sprotezione" di un programma

poiché ne viene modificata la struttura. Niente di male se te lo tieni tu, ma se lo vendi allora le cose cambiano... e MOLTO!

Andrea poi si chiede perché noi, così avversi alla pirateria, pubblicizziamo negozi che vendono cartucce con "reset" e vari altri optional che aiutano a lavorare sui programmi. E la risposta è molto semplice: le cartucce sono delle utility destinate a usi molto svariati, dipende da chi le usa e da come vengono utilizzate. Del resto anche i negozi di prodotti chimici vendono vetriolo: dipende poi se chi lo compra lo usa per sturare il lavandino o per accecare un malcapitato.

L'ultima critica va alle recensioni per "computer finiti" come l'Msx e lo Spectrum. Secondo lui non ci vorrebbero. Secondo noi sì, anche perché molti lettori le chiedono, e noi, giustamente, le forniamo. E poi, Andrea, non dimenticare che Bonaventura è nato e cresciuto sullo Spectrum e io sull'Msx... ai tempi li abbiamo preferiti al C64!

Da Genova ci scrive Max Cipollone. Ma dico io: perché non mettete i vostri nomi VERI? Almeno il nome! Nessuno vi picchierà mai! Oltre a ciò Max si complimenta e, pur essendo contro la pirateria, ci dice che acquista solo giochi piratati. Li paga meno. Hai ragione caro Cipollone, li paghi meno e fai ingrassare i negozi che frodano. De gustibus non est disputandum.

L'Estremista Islamico di Cavriglia (Ar) scrive una lunga, lunga lettera demenziale... fin troppo. Critiche non ne fa, polemiche poco interessanti (ma mi sono messo a ridere), e di PS ne ha scritti troppi. Vi dico l'ultimo: Grazie a tutti, siete stupendi (!!).

Grazie a te, islamico.

Giampiero Giorgianni di Arsenale Messina (Me) preferisce i

giochi piratati a quelli originali. Per i soliti motivi: prezzo e... basta!

In più aggiunge che i giochi piratati offrono sistemi per aiutare i giocatori a risolvere le partite più facilmente (leggasi trainer).

Guarda Giampiero che le poke e i listatini che pubblichiamo servono proprio per aiutarvi... e, mentre le poke funzionano ANCHE con gli originali, i listati funzionano ESCLUSIVAMENTE con gli originali.

The Killer di non sappiamo dove (la posta ha timbrato male la lettera!) si definisce una ragazza inglese di 14 anni ma, onestamente, crediamo che lo pseudonimo non si addica molto a una fanciulla... Comunque la sua critica si riferisce al fatto che Zzap! tratta solo gli 8 bit e dimentica l'Amiga.

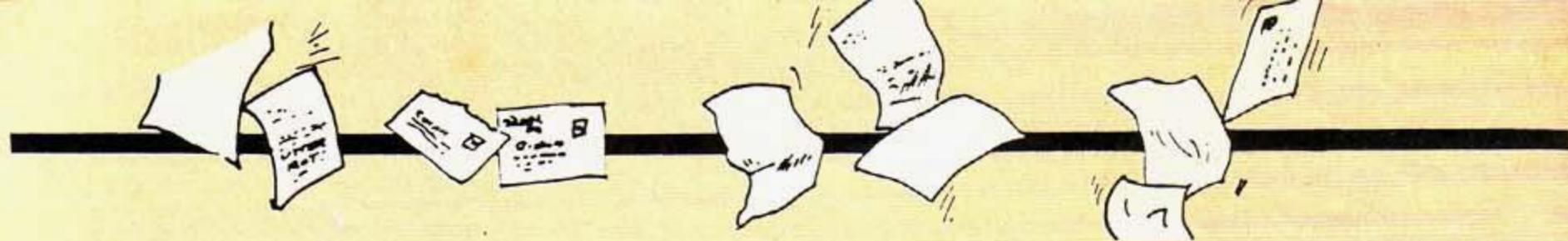
Scusa The Killer, ma guarda che Zzap! tratta SOLO 8 bit, se vuoi leggere tutto sull'Amiga comprati The Games Machine. Sai, noi Italiani facciamo le cose meglio degli inglesi... da buoni latini pensiamo sempre: date a Cesare quel che è di Cesare.

*Stefano Gallarini*

**Settembre, addio fittizie vacanze, addio mucillagine dorata, addio sfuggevoli code al casello... Ah, cosa dite? Sono patetico? Lo so, lo so, ma che ci volete fare, ho la poesia nel sangue. Torniamo a bomba. Si parlava di Settembre, uno dei mesi più odiati, perché sinonimo di esami di riparazione, ritorno a scuola, ecc, ma state tranquilli perché ZZAP! vi sarà vicino anche in questi duri momenti. Tralasciando questo patriottismo da supermercato, dedichiamoci ad una sana e tonificante lettura delle missive. Dopo la Mega Posta del mese scorso, si torna alla normalità, ma non troppo... Vi basterà leggere le prossime righe per rendersene conto! Ecco a voi LA POSTA!**

## LA POSTA DEVE CAMBIARE

Iper-mega-ultra-extra redatio, aargh, ariargh, sgraurr, rinco... a chi? Ma io ti... Ti... Scusate, scusate tanto ma mi sono lasciato prendere dalla rabbia, ma che rabbia, dall'ira!! Comunque sia andiamo con ordine: vi ricordate del Discepolo Pentito? (numero 32) Beh, sono io, e mi sono rifatto vivo perché ora abbiamo veramente prevaricato i limiti della decenza e vi spiego perché; capisco che ci sia qualcuno che grida W LA POLEMICA, tollerabile, ma non bello che ci siano scontri (epistolari?) C64 vs SPECTRUM, ammissibile (ma non giustificabile né da approvare) che qualcuno dica W I PIRATI, ma, per la pepa, ora si grida pure W LA DEMENZA! Intendiamoci, non che io sia contrario a questo fenomeno e all'inserimento nella nostra rivista di lettere spiritose, come quella del diario di Bradybook (very wow), ma sono contrario a ciò che ha detto, anzi scritto, Harley il demenziale (il cui soprannome è tutto un programma con sottotitoli a pag. 777 di Televideo, ulp, mi sono lasciato contagiare...). Prima di tutto Harley ha offeso, pesantemente, tutti coloro i quali, me compreso, sono coinvolti nella lotta fra polemici e antipolemici definendoci una manica di rinco... dimostrando di essere non solo demenziale, ma anche piuttosto volgare, in più è partito da presupposti scemi, d'altronde da un demenziale che cosa potremmo aspettare di meglio? Per trarre conclusioni che definire cretine sarebbe un complimento troppo largo. In pratica costui dice: trasformiamo la posta di ZZAP! in "la posta di Salvi" (noto demente) e mettiamoci tutti quanti a scrivere e a spedire a ZZAP! ogni sorta di zozzeria che passi per i nostri subdoli cervelli, tanto la vita è bella... Bene caro demente dei miei calzini, ricorda che la demenza è un qualcosa fine a sé stessa, serve solo a far ridere o, quantomeno, a far



spuntare un sorriso sulla bocca del lettore, ma si ferma lì, non va oltre questo, la polemica (se di polemica bisogna parlare, io la definirei un "più o meno scambio di vedute tra i lettori di ZZAP!"), invece, un qualcosa di dinamico, attivo, implica un confronto fra i partecipanti nel quale ci si scambiano punti di vista, opinioni, idee (impropri... Solo talvolta) e quindi venendo a contatto con modi di pensare diversi dal nostro possiamo, se si è intelligenti, estrapolare da essi che c'è di buono andando ad arricchire il bagaglio esperienziale. Inoltre la polemica può essere anche un mezzo estremamente valido quando denuncia, con la dovuta competenza ed educazione, delle carenze della rivista e offre consigli per migliorarla. Concludo questa prima lettera con un'eloquente massima latina che tradotta suona così: la via di mezzo quella più giusta, e chi ha orecchie per intendere intenda, e chi non intende si arangi...

[...] Un discepolo pentito e indignato

**Cerrigone Mario**

Spettabile redazione di ZZAP!

Permettetemi di criticare un vostro punto debole che, al contrario, dovrebbe essere sintomo di riflessione e di comunicazione per tutti i lettori: avrete senz'altro capito che si tratta de "LA POSTA"; questa rubrica che da anni entra sempre in ogni rivista che si rispetti, una rubrica che tutta la gente ama leggere e discutere con attenzione. Sfogliare le pagine dedicate alle lettere come accarezzare le ali di un angelo profumato: questa rubrica che fa risvegliare dentro ogni persona la voglia di dire la sua, di partecipare e di farsi apprezzare dalla gente più comune; infine una rubrica che fa la parte del cuore in una rivista come ZZAP!, che ha bisogno di consigli e aiuti per farsi piacere da coloro che la amano e che vogliono da essa il massimo che si possa ottenere. Ciò che ho scritto sino ad ora non è che

il modesto parere sulla Posta.[...] Capisco i redattori, i quali sono costretti a pubblicare qualche lettera, seppure scarsa di contenuto e stupida, proprio per conservare nel sommario "POSTA -pag.9", ma nient'altro. Da un po' di tempo arrivano soltanto lettere che fanno scatenare risse, polemiche, antipolemiche e, a volte, anche minacce. PIANTIAMOLA RAGAZZI! Non siamo più bambini che sono stati bocciati tre o quattro volte in prima o in seconda elementare! OK, vi perdono, ricominciamo da capo. [...] Non allego indirizzo né nome perché voglio comportarmi da anti-conformista. Comunque potete chiamarmi **"IL LAUREATO"** atto I.

*Dopo diversi mesi di demenzialità, polemiche e company, condite in tutte le salse, diversi lettori hanno cominciato a lamentarsi, condannando questo tipo di giornalismo-spettacolo. In effetti, quando si esagera, si rischia di annoiare. Il Discepolo, sempre più pentito e indignato, condanna aspramente la demenzialità e in modo particolare il suo portabandiera, Harley. Comunque la polemica non mi pare affatto una valida alternativa alla demenzialità. Il fatto è che una lettera può essere polemica, seria e spiritosa allo stesso tempo, e venir apprezzata, basta non esagerare. Quello che posso aggiungere è che sorridere mi piace: lettere noiose di gente che chiede se è uscito il tal gioco (ma le preview non le leggete?) o perché il tal altro non si beccato la Medaglia d'Oro piuttosto che il bollino "Gioco caldo" sono stressanti. Certo, il problema è che, spesso e volentieri, si esagera. Se uno scrive W LA POLEMICA, state pur certi che arrivano chili di lettere di gente che si dichiara d'accordo e naturalmente questo vale per la demenzialità, la pirateria, i giudizi sbalati e tutto il resto che fa notizia. Così succede che ci si ritrovano in mano cento lettere identiche nell'essenza e spesso anche nella forma.*

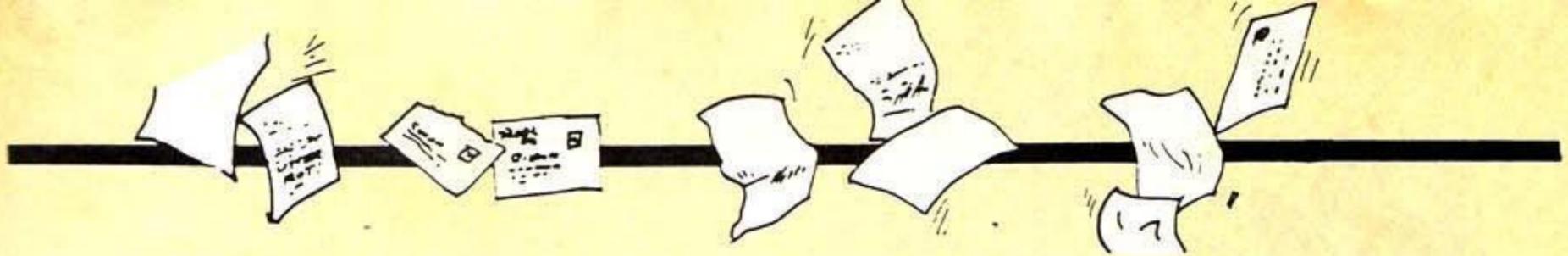
*Trovare la giusta misura è difficile, se non impossibile. Siamo arrivati al numero 37 e si discutono gli stessi problemi che si discutevano sul numero 3. Se i lettori fossero più originali, se non seguissero mode e costumi così da pecoroni probabilmente sarebbe diverso, ma questo è quasi impossibile... Quando studierò Freud cercherò di spiegarvi il perché in modo scientifico, per ora accontentatevi di questa spiegazione.*

— FINE PRIMO TEMPO —

**SUPER POSTA IN BREVE  
ovvero TUTTO CIO' A CUI  
VALE LA PENA RISPONDERE**

La rubrica nella rubrica, cioè CITAZIONI, è più o meno morta. Scene strazianti da parte dei lettori. Tranquilli, (eh, eh, eh, speravate di esservela cavata...), qualche citazione la riporteremo nella POSTA IN BREVE. Innanzi tutto è da registrare un aumento vertiginoso degli errori di ortografia. Il 60% delle lettere che ci giungono contengono la parola ZZAP! scritta nei modi più strani e disparati: ZAP! ZAPP! ZZAP (senza punto esclamativo), ZUPP!... Ma insomma, dopo tre anni non l'avete ancora imparata? Questo è grave! Il fatto poi di trovare errori demenziali in lettere apparentemente serie è ancora più grave: "recinzioni" al posto di recensioni, "giostick" al posto di joystick, ecc. Per ora mi limito a dire il peccato, ma prossimamente anche il peccatore... (Novella 2000). Ancora un sacco di gente si lamenta per ZMKATAM 2... Mamma mia, ma che gente priva di umorismo... Probabilmente vi farebbe piangere anche FANTOZZI CONTRO TUTTI!!! Molti si sono lamentati del fatto che l'NDR rompe, quindi vorrebbero che scomparisse. Voi volete veramente uccidere l'ultimo personaggio originale in questa società di cloni viventi, l'unico che non ha peli sulla lingua, colui che triturava le lettere e dissacrava tutto ciò che incontra e addirittura eli-

mina le zanzare? Se volete l'NDR vivo o morto specificatelo nelle prossime lettere. Siamo in un paese democratico, per ciò se la maggioranza lo vuole morto... Il Predicatore incavolatissimo ci scrive: "Le lettere scomode vengono coperte da commenti (la Profetessa), per fare in modo che il lettore non le prenda sul serio, mentre le lettere delle persone simpatiche (per voi) vengono lasciate pulite e immacolate". A parte il fatto che un ragazzo è abbastanza intelligente (almeno me lo auguro!) per riuscire a valutare se una lettera sia ironica o no, come nel caso di Elena Bini, (i commenti non volevano coprire proprio un bel niente! NDR) le tue basse insinuazioni sono piuttosto offensive: non abbiamo preferenze per nessuno, i commenti, quando ci vogliono, ci vogliono. Comunque se li odiate tanto mi vedrò costretto (sob, NDR) a sopprimerli. Chili di insulti per MARK '89 tra cui spiccano quelli di ENZO, KENSHIRO, THE WIZARD (che afferma di essere il vero creatore del club BARBA E CAPELLI, e accusa di plagio MARK), eccetera, eccetera, eccetera. Due primati: Davide Lucchesi di Montese (MO) e Luigi Liberati di Grottammare (AP) ci hanno inviato due lettere speciali. Davide ne ha scritta una su carta igienica (fortunatamente pulita!) perfettamente leggibile e Luigi ci ha fornito una lettera sonora, nel senso che l'ha incisa su cassetta, oltre ad averci fornito il testo. Dobbiamo pubblicarne almeno una parte: in 14 anni di vita ho fatto a botte solo 6 volte, neanche una volta all'anno". Basta e avanza (lo, in 26 anni solo due volte... sono anormale? NdDE). Mi è poi capitato di leggere una lettera di una certa THE KILLER (probabilmente la figlia di una certa Margaret...) che si dichiara inglese. Vi mostro alcune righe per farvi apprezzare la sua strafottenza e la sua insolenza: "pietà, cosa vogliamo aspettarci da un paese (l'Italia, Ndt) il cui deficit non



sta in un foglio a protocollo?" Oppure "l'Italia è un paese computeristicamente sottosviluppato, stitico, sterile". No comment. Il Club Turdi ci chiede disperatamente il numero di telefono di Elena Bini, in arte la Profetessa, mentre altri sono concordi nel volerla linciare. Fate voi. Ecco un paio di CITAZIONI giusto per finire in bellezza: COME UN CIVILIZZATO DOTATO DI BUON SENSO\ODIA E RIPUGNA LA MUSICA DI JOVANOTTITALE DEVE ESSERE IL DISPREZZO\VERSO..... L'MSX (1,2, E 3) "di EL SALGARISTA e "LA PIRATERIA NON E' UN GIOCO, CHI COPIA SOFTWARE NON UCCIDE I PROGRAMMATORI MA SALVA LE SUE TASCHE E QUELLE DEI SUOI AMICI" di un certo THE DESTROYER. La Super Posta in Breve finisce qui, per adesso. Speriamo di aver soddisfatto tutti. Ora non perdetevi il SECONDO TEMPO DE...

### LA POSTA DEVE MIGLIORARE! — IL DIBATTITO —

Luca Fadda di Torino afferma che: "confrontando i vari numeri di ZZAP! si può notare un graduale peggioramento, a livello di contenuto, nelle lettere pubblicate nella Posta dei lettori: questi ultimi infatti mancano sempre più spesso di originalità e scrivono senza una precisa motivazione".

Dello stesso parere è anche Roberto che dice: "mi accorgo che ogni numero che passa mi accorgo che nelle lettere manca un elemento base che rende interessante la missiva stessa: l'originalità. Ragazzi! Diamoci una svegliata! Perché per tanti numeri di seguito continuiamo a parlare sempre degli stessi, pallosissimi argomenti?".

Questo perché? Marco Donati di Mestre prova a dare una spiegazione: "questo avviene perché purtroppo alcune persone quando trovano tra la Posta lettere originali (senza stupidate) passano subito al linciaggio; tutti i let-

tori ormai usano un linguaggio che è monotono, con frasi del tipo «Che lo sforzo sia con voi», «Illo ha fatto peloso» e un casino di PS alla fine di ogni lettera".

Drammatico. E' dello stesso parere anche Gianluca Mollo. Ma che fare?

Sempre Luca Fadda propone "invito tutti questi megalomani a rileggere le epistole che Marco Spadini scrisse a suo tempo, perché apprezzino la vera polemica costruttiva". Però è abbastanza empirica come soluzione... "A tutti i Latini in erba - conclude Luca - consiglio, invece, l'amaro medicinale Giuliano per i disturbi intestinali". THE YOUNG consiglia invece di non comprare più ZZAP!

A proposito delle citazioni in latino, Roberto si scatena: "vengono messe dai mittenti solo per creare confusione nelle menti dei non liceali, per confonderli". Un certo IRON consiglia di schiacciare gli avversari con NIENTE, cioè indifferenza. Una cosa però è certa: se i lettori desiderano una Posta seria l'avranno! Invito quindi tutti gli scrittori a spremersi le meningi per trovare qualcosa di serio e leggibile per il futuro. Ognuno, in questo numero, ha espresso le proprie opinioni riguardanti il tema della Posta in Estinzione, comunque il dibattito non si chiude qui. Preferirei, però che accompagnaste le parole con i fatti: proprio voi, che avete lanciato il campanello d'allarme dovrete fare qualcosa per rimettere a posto la Posta. Ci conto!

### AL ROGO I VIDEOGIOCHI!

Questa lettera vuole essere un'esortazione ad aprire gli occhi, a rendervi consapevoli del mondo in cui vivete, che dovete comunque accettare in tutti i suoi molteplici e contrastanti aspetti. Il computer limitato al caricamento dei Video Games è la più grande idiozia del ventesimo secolo. Mi sono chiesta spesso a che serve, a che giova trascorrere ore ed ore, giornate intere davanti al video in casa o in sala giochi e non sono mai riuscita a trovare una risposta logica. Per

alcuni giocare con i Video Games può essere un puro passatempo limitato a poche ore, ma quando un ragazzo trascorre giornate intere davanti al video la cosa diventa preoccupante a mio parere e in lui si possono notare tutti i sintomi del rimbambimento precoce; occhi sgranati, spalancati, inespressivi, bocca spalancata (asciutta o schiumosa a seconda dei casi), viso in generale stravolto. E' assurdo rimbambirsi, rischiare di diventare isterici a causa di una macchina, di uno stupido gioco, di un mondo fittizio, falso, in cui si entra nel momento in cui si spinge il pulsante del joystick.

Nulla esiste di ciò che al momento pare sia al centro dell'universo e fondamentale per la vostra vita e per la vostra felicità. Siete vittime di una truffa e non ve ne accorgete perché il Video Game è come l'amore, rende ciechi, sicuri di essere nel giusto. Aprite gli occhi, Fuori c'è un mondo che vi aspetta, un mondo tangibile, concreto, spesso difficile da capire ma vero com'è vero che noi esistiamo. Affrontatelo a viso aperto, senza paura, non nascondetevi dietro un mondo inconsistente, inesistente, non lasciatevi travolgere da inesistenti passioni, odi o amori. Non sprecate il vostro tempo, vivete e "giocate" la vostra vita, non quella di He Man, Rastan o Gryzor. Sono una sporca moralista, lo so, ma credo in quel che dico (per mia sfortuna diverte, eh?). Ma non me ne frega niente.

Myself cioè Paola Guidelli - Pesaro

*Strana lettera. Cosa dovrei dire? I casi sono due: o si tratta di uno scherzo e allora ironizzo pure io, oppure è una cosa seria e allora le cose cambiano. Perché se la lettera è seria, bè, allora è un po' troppo apocalittica. E' risaputo che stare davanti al computer ore e ore non fa certo bene, (come davanti al televisore, del resto) però c'è da dire che i ragazzi, in genere, sanno autoregolarsi: conosco poche persone che passano veramente intere*

*giornate a blastare. Anche perché pochi sono convinti che nella vita esista solo il computer. Paragonare i videogiochi a ebeti semidrogati ridotti allo sfascio mi pare, senza ombra di dubbio, esagerato e quasi offensivo. Non vorrei rifare i discorsi che si fanno sempre, come "Perché piacciono i videogiochi", oppure "Chissà se troverò mai IL videogioco perfetto..." (Chi sono? Da dove vengo? What am I?), et similia, soprattutto perché alla lunga diventano banali e insulsi. Sarò un inguaribile ottimista, ma penso che i ragazzi non siano così limitati al solo computer, soprattutto utilizzato solo per ammazzare un po' di alieni. Tutti hanno altri hobby, io stesso preferisco di gran lunga leggere un libro o fare una partita (vera) a tennis piuttosto che passare un'ora a giocare col comp, certo, comunque, rimango sempre un mega fanatico dei video giochi, s'intende!. La lettera di Paola, comunque, è chiaramente provocatoria: è come spedire una lettera alla Gazzetta dello Sport domandandosi perché la gente gioca a calcio... Se qualcuno vuole raggiungere qualcosa, lo faccia. Prossimamente.*

### MEGA COMMENTONE FINALE

**Scrivere il Mega Commentone Finale dopo una lunghissima Super Posta in Breve non è facile: praticamente ho già detto tutto! Cerco di trovare qualcosa di decente giusto per terminare in bellezza, ma le mie dita battono tasti a casaccio sulla tastiera. Dopo ore e ore di affannose e vane ricerche in quell'incubo lo-vercraftiano che è la mente, sono giunto alla conclusione che l'unica frase adatta in questi casi è: E VISSERO FELICI E CONTENTI. Imploro perdono ma non riesco a trovare di meglio. A Ottobre. Il vostro affezionatissimo UOMO RAG... Ehm, MBF**

# THE ORDER

## CONSOLE A PORTATA DI... MANO

Degli americani si dice che stanno così bene finanziariamente da potersi permettere, quasi in ogni famiglia, sia un computer che una console; ed è infatti negli USA che è stata appena lanciata — sotto il marchio Atari — una nuova console 'portatile' dalle caratteristiche rivoluzionarie.

Si tratta dell'Atari Portable Entertainment System (detto anche Atari Advantage), un gioiellino ha alle spalle i progetti tecnici di Dave Needle e RJ Mical — le menti che diedero vita al progetto Amiga — ai quali la console era stata in origine commissionata dalla Epyx (chi legge *The Games Machine* si ricorderà certamente un articolo dedicato al progetto pubblicato diversi mesi fa).

Il prezzo americano dell'APES dovrebbe aggirarsi sulle duecentomila lire, e in Gran Bretagna verrà presentato ufficialmente in occasione del British International Toy and Hobby Fair (praticamente la Fiera del Giocattolo inglese), programmato per il 27 Gennaio 1990.

Il sistema possiede una palette di 4096 colori (siamo ai livelli di un sedici bit, ma attenzione perché ne può visualizzare solo sedici alla volta), suono stereo su quattro canali (ascoltabile da un altoparlante di cui l'apparecchio è dotato o tramite cuffia dall'uscita relativa anch'essa già di serie) ed è grande poco più di una videocassetta.

Per i tecnofili l'APES 'monta' un 6502 a 8-bit capace di una velocità di 16MHz — il doppio di un Amiga!!! — ed è dotato di un suo mini-monitor a colori capace di fornire immagini chiare e dai colori brillanti; l'alimentazione viene fornita da quattro batterie 'tipo Walkman' oppure da un alimentatore fornito o — per chi gioca mentre guida (pace all'anima sua) da un apposito spinotto che preleva l'alimentazione della batteria dell'auto attraverso l'accendisigari elettrico. Un'opzione tecnica veramente rivoluzionaria consiste nella possibilità di ruotare l'immagine dello schermo di 180 gradi, in modo da fornire — grazie anche all'intelligente disposizione dei comandi — un gioco comodo anche ai mancini; e non parliamo poi della possibilità di collegare fra loro fino a otto console per un gioco multiplo dove ogni giocatore ha una sua unica prospettiva dell'azione in svolgimento.

I giochi sono naturalmente forniti su cartridge e vanno da uno fino a sedici Megabyte! Insieme alla console viene offerto il glorioso California Games, ma sono già disponibili altri cinque titoli: Blue Lightning (una sorta di Afterburner), Time Quests & Treasure Chests (un arcade adventure in stile RPG con gioco in solitario o multiplo), Impossible Mission (chi non lo conosce?), The Gates Of Zendocon (un discendente di Defender) e Monster Demolition, in cui molti riconosceranno Rampage anche per l'opzione per gioco multiplo.

Ci sono naturalmente notizie di future realizzazioni anche da parte di software house esterne, anche se — e la cosa non dovrebbe sor-



prendere — alcuni fra quelli citati sono stati programmati dalla Epyx.

L'Atari Advantage dovrebbe quindi dare del filo da torcere al neonato di casa Nintendo, il Nintendo Game Boy, che si presenta come un'evoluzione dei giochini tascabili, più che come console portatile.

Il Game Boy è contraddistinto infatti da un display monocromatico più piccolo di quello presente sull'APES, una 'carrozzeria' leggermente più grande dei giochini a cristalli liquidi e — cosa fondamentale — è attualmente disponibile soltanto in Giappone ad un prezzo che si aggira sulle 130.000 lire.

Per il resto le caratteristiche 'tecniche' del piccolino di casa Nintendo sono di tutto rispetto: CPU fornita da un chip custom a 8-bit e due chip di RAM statica da 64K, suono stereofonico tramite cuffia

o mono dall'altoparlante di cui è dotato, giochi su cartridge fra i quali già disponibili titoli come Super Marioland, Baseball, Mahjong e il clone di breakout Alleyway. Inoltre, in vista della produzione di un gioco di Tennis, è stata dichiarata la possibilità di collegare fra loro due Game Boy e fornire, oltre al gioco in doppio, la possibilità ad ognuno dei due giocatori di vedere la propria parte di campo.

Non tocca comunque a noi fare previsioni su chi vincerà questa nuova 'battaglia tecno-ludica', anche perché ci aspettano ben altre sorprese dall'industria mondiale dell'hardware. Se volete comunque saperne qualcosa di più l'appuntamento — visto che si tratta di console — è su *The Games Machine* (scusate la pubblicità sfacciata, ma è così).

Bonaventura Di Bello



(Foto al centro: la console Atari; In alto a destra: il Game Boy)

## UN INCONTRO D'ORO

Di Marco Galardi e Stefano Gallarini

Ebbene sì, c'eravamo anche noi, noi della redazione di Zzap! E chi, sennò?

Eravamo in quell'Hotel famosissimo milanese, quello di fianco alla Stazione Centrale, l'Hotel Gallia, per intenderci. E chi c'era lì? Ma Geoff Brown naturalmente, "l'uomo" US GOLD. Perché quest'incontro con la stampa, vi chiederete? Ma per parlare di nuovi e futuri progetti, naturalmente, e scoprire che cosa ci riserva quest'autunno, l'inverno, la prossima primavera, l'estate...

Dopo l'introduzione di Mr. Holder (il boss della Leader Distribuzione), abbiamo avuto modo di chiacchierare con Geoff Brown, fare domande, ammirare software e gustarci le preview. Poiché sapete benissimo che la

US GOLD si è sempre dedicata molto al mondo degli 8 bit, ci eravamo un po' preoccupati a questo proposito: "Non sia mai" - ci siamo chiesti - "che proprio la US GOLD si metta a produrre solo per i 16 bit...". E così, tanto per non rovinarci il fegato a suon di ipotesi, abbiamo girato la domanda a chi più di noi avrebbe potuto risolvere il mistero: Mr. Brown stesso.

Abbiamo potuto così appurare che il mondo degli 8 bit sarà preso sempre in considerazione, tanto per dimostrare la veridicità della notizia, eccovi in anteprima le prime novità previste per quest'anno.

### INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



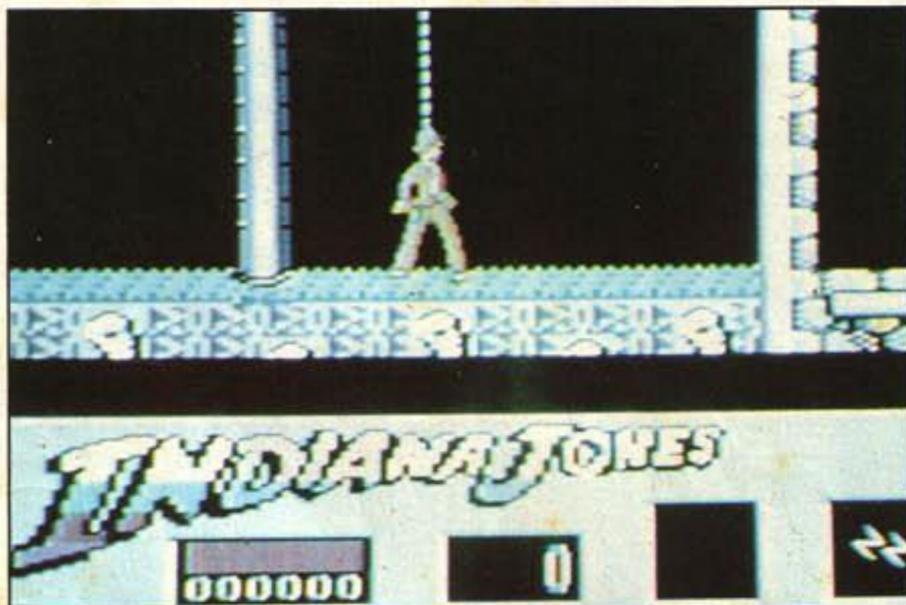
Un platform game da non perdere, che vede protagonista il grande e irresistibile Harry, ovvero Harrison Ford. Sviluppato dalla Tiertex, Indiana Jones And

The Last Crusade si svolge su diversi schemi a scrolling multidirezionale. Il sistema dei punteggi sarà molto interessante perché dipende da molti fattori, come ostacoli evitati, nemici uccisi e oggetti recuperati. Quattro i livelli d'azione caratterizzati dalla colonna sonora originale del film, una copia della rivista "Byzantine Crusader" che vi

prodotta in Europa, logico, ma perché si svolge in Europa. Basta con la California e d'intorni, vogliamo vedere Roma, Parigi, Londra... e le vedremo!

### STRIDER

Altra novità, pronta probabilmente a ottobre, è Strider. Un eroe incaricato di infiltrarsi nell'Armata Rossa per carpire i se-



## NUOVI JOYSTICK

Dei tre modelli sulla destra possiamo anche limitarci a dire che — come quello sul bordo del trampolino — sono della De Gale Marketing... ma è importante aggiungere che sono dotati di uno speciale interruttore grazie al quale l'autofire funziona anche quando sono collegati ad un Amstrad CPC (zio Alan? Tieh!).

Qualcosa di più bisogna senz'altro aggiungerla per il più interessante, immortalato dal nostro Direttore Esecutivo giusto un attimo prima che finisse nella piscina della sua villa estiva: il joy in questione, l'ultimo a sinistra, è stato battezzato (no, non ci stiamo riferendo al 'tuffo') Quickjoy V Superboard, ed è dotato di ben dieci microswitch, possibilità di regolare la velocità e l'autofire e — dulcis in fundo — un cronometro digitale con allarme, che aggiungerà un tocco di classe in più nelle sfide 'a tutto smanettamento'. Naturalmente sulla storia della piscina e della villa stavamo scherzando, ma il resto è tutto vero... parola di boy scout!



svela tutti i trucchi del gioco, e una sorpresa nell'interfaccia del giocatore che permetterà a Indy di afferrare e aggrapparsi a qualunque oggetto.

### TURBO OUTFUN

Eccolo qui. Ci sarà anche lui, pensiamo per Natale. La versione europea di Out Run. Europea non perché

greti di Stato e portarli in patria. I frequentatori di sale giochi lo conosceranno sicuramente. Attraverso Russia, Siberia e Scozia, il nostro eroe dovrà vedersela con nemici e implacabili eventi naturali. Speriamo che riesca nella missione, altrimenti il mondo cadrà a picco!

Ecco, queste sono solo alcune novità, ma presto ne vedremo di belle, anche perché la US GOLD ha finalmente aperto i battenti qui in Italia. Cosa volete di più? Finalmente anche qui si comincia a parlare di video games in modo molto, molto più serio, e si giocherà alla grande... sono parole nostre, parole... d'oro!

### — ERRATA CORRIGE —

Diamo infine una precisazione: nella scorsa recensione del gioco "Simulgolf" il redattore ha utilizzato — sotto il titolo — una doppia denominazione: in realtà si deve intendere errata tale segnalazione, poiché il videogame in questione è di ESCLUSIVA produzione della Software House Simulmondo. Ci scusiamo per l'equivoco ed invitiamo i nostri amici 'simulmondiani' ad inviarci altro materiale, magari di recente produzione, per una eventuale recensione sull'unica rivista italiana dedicata esclusivamente al mondo degli 8-bit!

# Batman

## E' TORNATO!

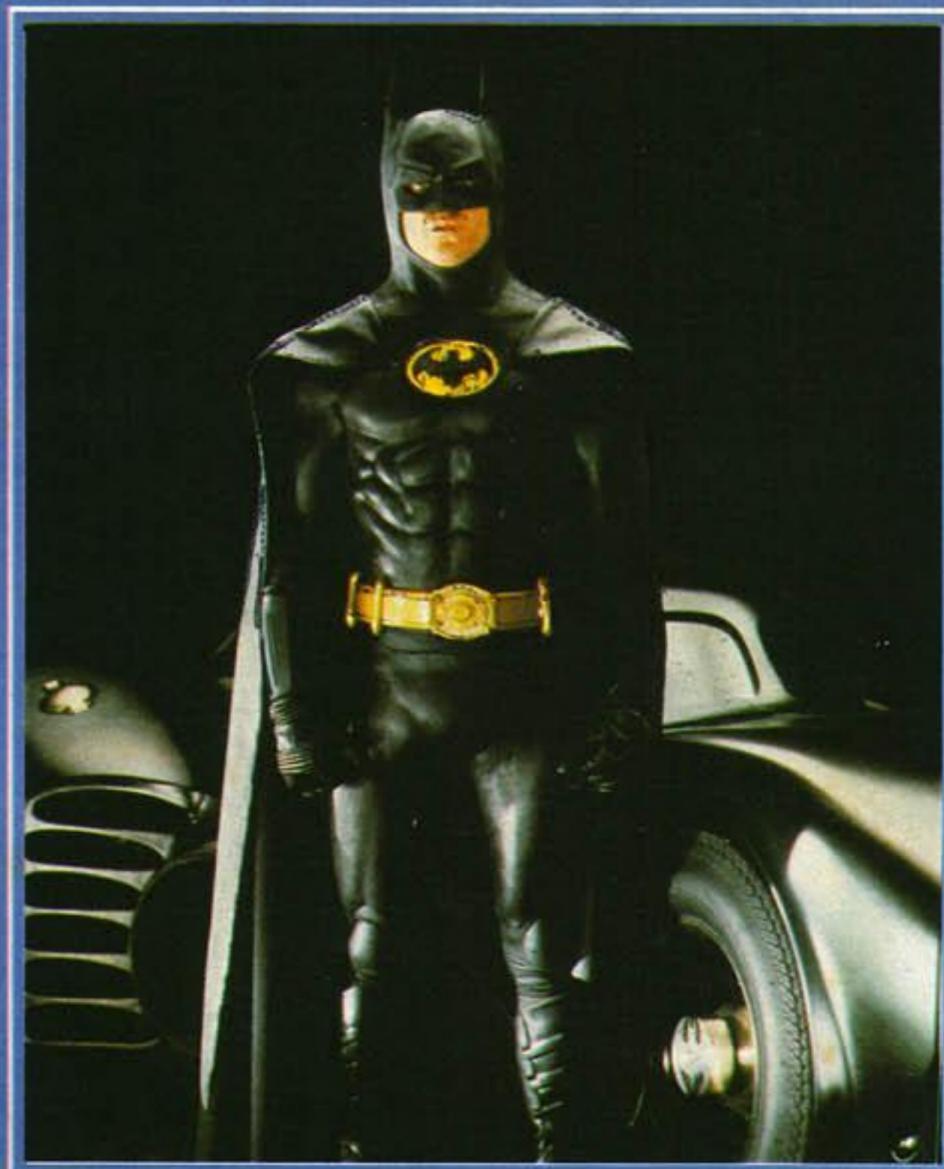
**L'**estate è un periodo tradizionalmente florido per le prime visioni cinematografiche negli Stati Uniti. Sono infatti appena usciti film di grande interesse commerciale, i futuri campioni d'incassi internazionali. Citiamo solo titoli come *Indiana Jones III*, in cui accanto ad Harrison Ford troveremo Sean Connery nel ruolo del padre, *Star Trek V*, *Ghostbuster II*; ma la pellicola più calda dell'estate statunitense è senza dubbio lui: *Batman*.

Lo scalpore suscitato è arrivato sino a noi, avrete sentito parlare dai notiziari nazionali della vera e propria Batmanmania scoppiata in America da una pellicola che, per induzione, si appresta a diventare un grosso successo anche qui in Italia in autunno, sorretto anche da una poderosa macchina pubblicitaria di cui fa parte la celebre rockstar Prince, autore della colonna sonora del film già approdata qui da noi.

Già da tempo circolavano molte idee a riguardo di una trasposizione cinematografica di Batman, si parlava di una commedia ad alto budget interpretata da Bill Murray (*Ghostbusters*) e anche Steven Spielberg aveva mostrato interesse per il progetto.

Alla fine la regia è stata affidata a Tim Burton che ha scelto nel ruolo del Cavaliere Mascherato Michael Keaton, già interprete della precedente commedia di Burton, *Beetlejuice*. Cosa più importante però, in occasione del cinquantenario dell'Uomo Pipistrello, è la ferma intenzione di recuperare l'anima originale di Batman, così come era stato creato negli anni '30 da Bob Kane: un personag-

Sono pochi i personaggi quali il celebre Batman, dotati di un carisma e di un fascino tale da resistere per cinquanta anni al cambiare delle epoche e delle mode e da riuscire a passare con naturalezza da fumetto a film e infine anche a videogiochi.



gio violento e contraddittorio figlio della sua stessa epoca. E' in una America appena uscita dalla depressione e dalla violenza dilagante di "super-criminali" come Al Capone e Bonnie & Clyde che infatti nasce un super-vigilante per nulla diverso dai criminali che combatte. Il Bruce Wayne che si cela sotto la maschera del pipistrello è in effetti un uomo normale — senza alcun superpotere, solamente un fisico

super allenato e una quantità di congegni offensivi altamente tecnologici — al quale sono stati uccisi entrambi i genitori all'età di sette anni, molla del bruciante desiderio di vendetta che lo consuma dall'interno. Un personaggio quindi più demoniaco che angelico, come evidenziato dalla scelta di un animale quale il pipistrello, non certo positivo, ma dalle tinte fosche e cupe come quelle del costume e dell'am-

pio mantello che aiutano a paralizzare nella paura gli avversari con la stessa efficacia dei suoi micidiali Batarang. Pochi avranno riconosciuto in questa descrizione del Batman lo scolorito interprete dell'omonima serie televisiva degli anni '60 interpretata da Adam West, originato dall'autocensura che l'industria del fumetto si impose nel '54 a causa dell'eccessiva violenza contenuta nei comics dell'epoca e che ha trasformato Batman in un eroe nettamente positivo.

Un primo recupero del personaggio originale nei fumetti si deve nel 1986 al geniale Frank Miller, autore di *The Dark Knight Returns*, in cui il vecchio Cavaliere Oscuro, è costretto a ritornare in attività per un'esplosione di violenza causata dai Mutanti — un gruppo di teppisti — e dalla riabilitazione di sue vecchie conoscenze quali il Joker e Two Face. Il rifiuto della vecchiaia, le sue paure, la discutibilità morale del vigilantismo e le contraddizioni di un Batman molto "umano" sono evidenziati dal confronto con Superman, il super-eroe positivo per eccellenza, incarnazione degli ideali puliti e del Sogno Americano, con il quale Batman ormai fuorigioco arriverà ad un epico duello finale.

Lo sceneggiatore del film, Sam Hamm, si è ispirato direttamente al Dark Knight per i dialoghi, ma la trama della storia sembra riferirsi maggiormente a un altro fumetto, il *Killing Joke*, di Alan Moore; un altro degli autori più innovativi degli ultimi tempi, già autore dei *Watchmen*.

Qui viene evidenziato il carattere complementare dei due acerrimi nemici, Batman e il



▲ **Michael Keaton (Batman) e Kim Basinger (Vicki Vale) in una scena del film. In basso a destra un satanico Jack Nicholson nei panni del Joker...**

Joker, uno dedicato alla giustizia e l'altro al crimine, ma entrambi ugualmente folli e schizofrenici, due facce di una stessa moneta, come metaforicamente racconta il Joker nel finale.

Nel film l'eterna lotta tra i due è ambientata in una Gotham City completamente ricostruita, (un esterno che non ha uguali dai tempi di Cleopatra) che rivaleggia con la visionaria realtà alternativa di Blade Runner e che sembra quasi la visione odierna di una città anni '30, in cui si inserisce il personaggio di Vicki Vale (Kim Basinger), la fidanzata di Bruce Wayne.

Un budget di 25 milioni di dollari (altro che "budget"! NdR) esige naturalmente una certa cautela, il personaggio del Cavaliere Mascherato è stato quindi smussato negli spigoli più duri, lacuna comunque compensata dalla presenza nel cast dell'istrionico Jack Nicholson nei panni del Joker, diventato famoso per la sua interpretazione dello squilibrato di Shining.

#### IL GIOCO

Insomma un'operazione commerciale in grande stile che comprende cappelli, magliette, spille e, naturalmente, il videogame (non aspettavate altro, vero?).

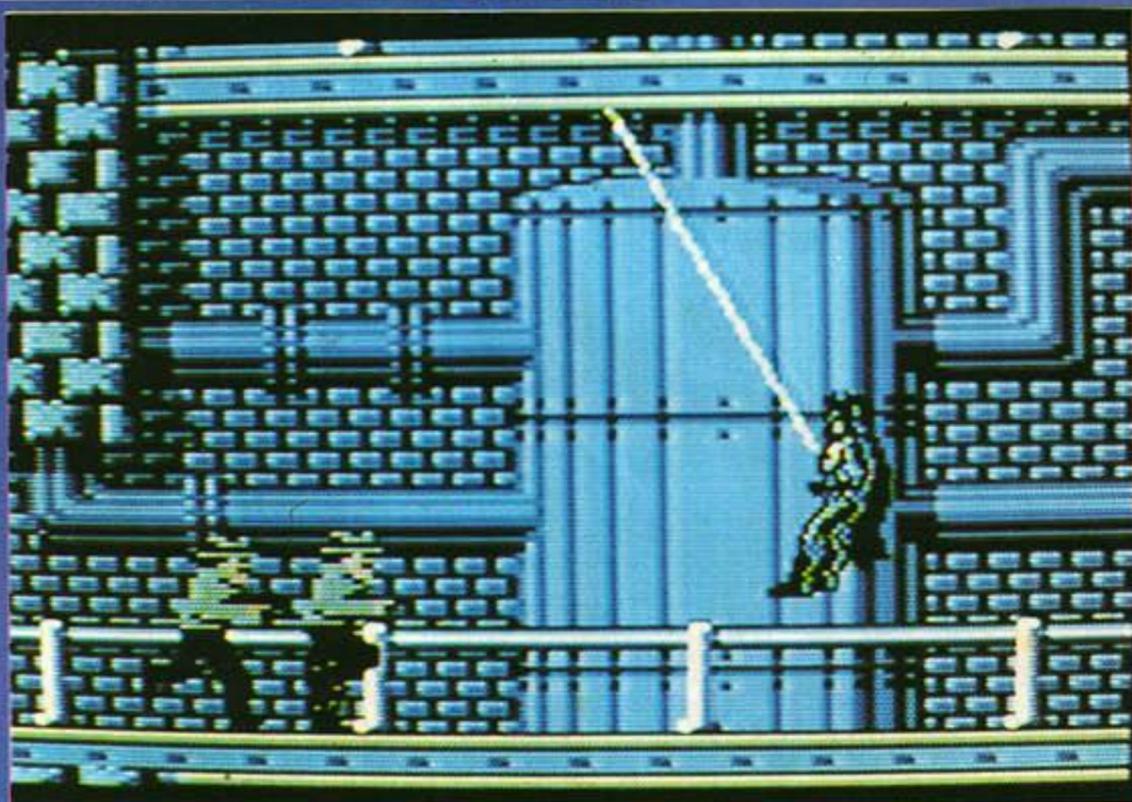
La Ocean, già produttrice di un arcade adventure basato sul medesimo soggetto e realizzato alla Knight Lore da Jon Ritman e Bernie Drummond, non si è lasciata sfuggire l'affare appena origliò attraverso una porta le prime voci sulla realizzazione del film e subito si è procurò i diritti per la realizzazione di ben due giochi. Il primo, The Caped Crusader, era ispirato al fumetto ed è stato realizzato dalla Special FX, con tecniche grafiche di finestre a scomparsa che ricordassero per l'appunto un fumetto.

Il secondo si baserà invece sul film e, come nella migliore tradizione dei tie-in della Ocean dai tempi di Platoon, cercherà di mantenersi il più vicino possibile alla trama del film, comprendendo quindi varie sezioni di gioco anche molto diverse tra loro.

Il gioco è diviso in cinque parti, nella prima Batman si trova all'interno della Axis Chemical alla caccia di Jack Napier, cercando contemporaneamente di difendersi da ladri e

meccanico di Bionic Commando. Seguono poi un inseguimento per le strade di Gotham City alla caccia dell'auto del Joker a bordo della mitica Batmobile e l'analisi di alcuni composti chimici all'interno della Batcave. La quarta sezione è realizzata in stile Zaxxon a bordo del Batwing e precede il confronto finale con il Joker all'interno di una cattedrale.

Per la versione C64 sono all'opera Zach Townsend (20) ed Andrew Sleight (21), la stessa squadra responsabile in precedenza di Platoon e



▲ **La versione C64 del videogame ispirato al film**

poliziotti con l'ausilio del Batarang che potrà essere lanciato esattamente come il braccio

Renegade III, mentre le versioni per 16 bit dovrebbero essere in via di realizzazione.





**BAD BOIES**

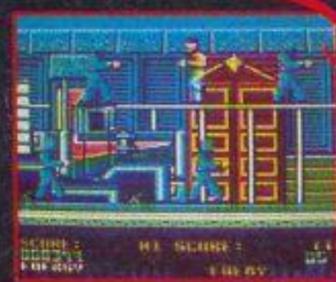
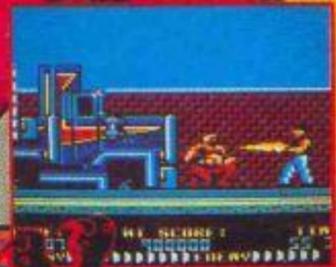
VS.

# DRAGONNINJA

T.M.



**DATA EAST**



COMMODORE 64  
SPECTRUM

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

AMIGA  
ATARI ST



# bloodwych

Partecipate al più stimolante e fantasioso gioco delle parti mai realizzato: le vostre forze combattono nella città sotterranea di Bloodwych nel tentativo di ricomporre il cristallo di Sangius, andato in frantumi, un'avventura epica ad uno o due giocatori contemporaneamente – senza alcuna introduzione di testo.



# passing shot

E' il gioco di tennis per computer più bello che sia stato realizzato negli ultimi anni. Prodotto da Sega, Passing Shot offre un controllo totale del giocatore – date l'effetto, eseguite i colpi che tagliano la palla, gli smash e i lob, passando da torneo a torneo in questa fantastica simulazione sportiva ad uno o due giocatori – è il miglior gioco sportivo di quest'estate!



# waterloo

Domenica 18 giugno 1815 gli eserciti di Wellington, Blucher e Napoleone si affrontarono su un campo in Belgio. Un giorno che sarebbe diventato storico – la Battaglia di Waterloo. Usando il sistema di comando di Peter Turcan, assumete il controllo di entrambe le parti grazie all'impiego di ordini in tempo reale. La più autentica simulazione di Waterloo mai vista su un home computer.



# xenon II – megablast

E' il MEGABLAST più bello, più stimolante e più impegnativo mai visto prima d'ora! Con cinque livelli di abilità è il gioco a 16 bit del 1989 – gioco di The Bitmap Brothers, musica di Bomb the Bass. Non siatene esclusi – unitevi al MEGABLAST.



IRWIN HOUSE

118 SOUTHWARK STREET

LONDON SE1 0SW

TEL: 01-928 1454. FAX: 01-583 3494



# RAINBOW ISLANDS



Firebird/Graftgold, per C64

**Bub & Bob tornano... e via, verso nuove, fantastiche avventure!**

**C'** È UN CATTIVONE, sapete, e il suo nome è Barone Von Blubba. Buuu! Abbasso! Nei primi giorni, prima della creazione delle rainbow island (isole dell'arcobaleno), Von Blubba era un gran figlio di buona donna, e contò su un paio di amici pazzi e una o due paroline magiche per tornare in vita.

Ad ogni modo, questi due tizi, Bub e Bob penso fossero i loro nomi, affrontarono Von Blubba e lo vinsero quando questo rapì i loro genitori e li trasformò in dinosauri soffiabolle (per maggiori informazioni prego consultare Bubble Bobble — gioco da sala e per computer).

Con i genitori tornati fra le loro braccia, Bub e Bob (di nuovo in forma umana) costruirono le rainbow island. E che posto adorabile erano. Sempre soleggiato, sempre colorato e sempre con un

sacco di turisti.

Quest'estate, ad ogni modo, un gruppo di osservatori nient'affatto amichevoli sono scesi sulle isole e se la sono presa con i loro abitanti. Fresco del suo corso di aggiornamento di carogreria, Von Blubba e la sua banda sono arrivati sulle isole e hanno preso prigioniera la gente e cominciato a demolire tutto quanto. Due persone sono riuscite a scappare dai loro aguzzini, e non ci sono premi per chi indovina di chi si tratta!

Sotto le spoglie di Bub (e Bob nel modo in due giocatori) dovete salvare i prigionieri da un fato troppo orrendo per essere considerato. Cominciando al fondo dell'area a scorrimento verticale, dovrete combattere e rimbalzare per arrivare, usando le piattaforme, in cima allo schermo per liberare i prigionieri.

Sembra facile, vero? Non lo è. Perché c'è un intero esercito di

bestiacce apparentemente inermi ma effettivamente CATTIVE che infestano le isole e muoiono dalla voglia di far finire in fretta la vostra esistenza. Fortunatamente potete difendervi con un arcobaleno magico, che oltre a tornare utile come ponte può anche venire usato per colpire i cattivi.

Ogni volta che uccidete qualcuno un oggetto viene rilasciato. Cosa esattamente sia, dipende da come avete ucciso il nemico. Colpite il cattivone con la parte superiore dell'arcobaleno e lascerà un frutto (punti bonus). Colpitelo con la parte inferiore e lascerà un diamante colorato. Collezionate sette dia-

**Sin da quando riuscii a vedere la versione "piratata" di Rainbow Islands chiamata Jumpin' mi venne una tremenda voglia che qualche software house lo convertisse. Quando poi riuscii a vedere la versione "originale" di quel gioco e seppi della conversione ufficiale Firebird andai in estasi e cominciai a contare i giorni (beh, quasi). Adesso che Rainbow Islands è arrivato... Beh, lasciatemi dire che non vedevo una conversione così bella dai tempi di... Humm... Non c'è mai stata una conversione così!!! Lasciate perdere quello che state facendo, andate ad assaltare un Soft Center e non tornate senza una copia di Rainbow Islands! Augh.**

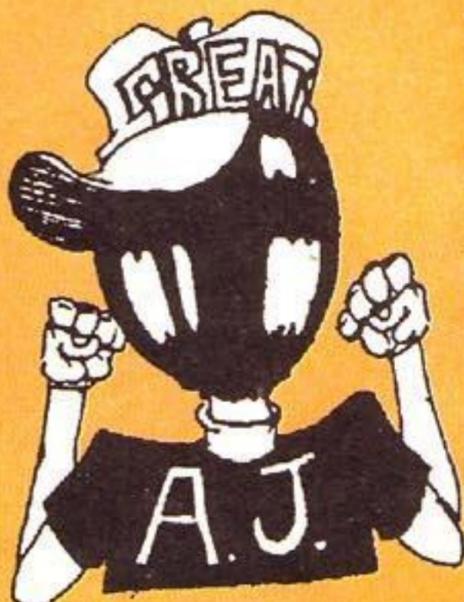




Qualcuno si stuferà prima o poi di questi coin-op carini. Prima di questo, giocate Rainbow Islands fino alla morte perché è il migliore del gruppo. La Graftgold aveva da convertire una macchina arcade da due Megabyte per un computer a 64K. E funziona. Anche bene! L'azione è tremendamente "acchiappante", il multiloading non sminuisce un bel niente. Graficamente la versione C64 è una rappresentazione rimarchevole del coin-op. Tutto si muove velocemente, anche troppo, considerando il numero di oggetti sullo schermo in una volta. La musica e gli effetti sonori sono praticamente identici e aggiungono un sacco di atmosfera. Rainbow Islands è una conversione dannatamente accurata che merita molto più di un riconoscimento per la tecnica.

Mi sono sempre piaciuti i platform-game con un minimo di profondità e ho sempre adorato i cosiddetti "giochi rotondi". Beh, che vi posso dire: Rainbow Island è un perfetto mix di entrambi i tipi di gioco ma con molto di più! Tanto per cominciare, usando il multiloading (molto veloce), avete la certezza della conversione molto vicina alla perfezione, poi è stata fatta da professionisti come quelli della "vera" Graftgold, ossia Andrew Braybrook e Steve Turner e allora non vi rimane altro che andarlo a comprare subito. E' un pezzo di software di quelli storici e il miglior gioco del C64 dall'inizio dell'anno (a parer mio), da non perdere.

manti e avrete un GROSSO bonus. Ogni tre cattivi uccisi in questo modo apparirà un oggetto speciale. Ancora una volta, cosa esattamente sia, dipende da una statistica che tiene il computer basata sul numero di nemici uccisi e così via. L'oggetto in questione potrebbe essere un paio di scarpe rosse (velocità extra), un vaso rosso (arcobaleni extra), un vaso arancione (arcobaleni più veloci), un libro (capacità di volare) e così via. Alla fine di ogni isola v'è un mostro enorme che come pensiero principale ha quello di di-



fattore di  
**93%**  
conversione

struggervi. Preparatevi quindi ad affrontare un ragnone, un elicottero giocattolo, Dracula e così via. Una volta che avrete finito tutte le isole e liberato tutti, il gioco è finito. Ma attenzione: ci sono due modi di completare Rainbow Islands, e uno solo è quello giusto. Sapete cosa dovete fare se sbagliate? Ricominciare tutto daccapo... no scherzavo, il gioco finisce, ma non è soddisfatto!



**PRESENTAZIONE 88%**

Multiloading appropriato, funzionale e veloce oltre a due schermi di fine gioco.

**GRAFICA 95%**

Molto bella e incredibilmente simile al coin-op. Vi basta?

**SONORO 92%**

La musica è praticamente identica e gli effetti non sono da meno.

**APPETIBILITA' 95%**

I primi quadri sono abbastanza facili e aiutano ad iniziare in modo "indolore".

**LONGEVITA' 93%**

Un sacco di quadri uno più bello dell'altro per giocare una vita.

**GLOBALE 95%**

Il miglior gioco di questo genere per il C64 — senza dubbio!

**"Gioco"  
"Caldo"**

# CITADEL

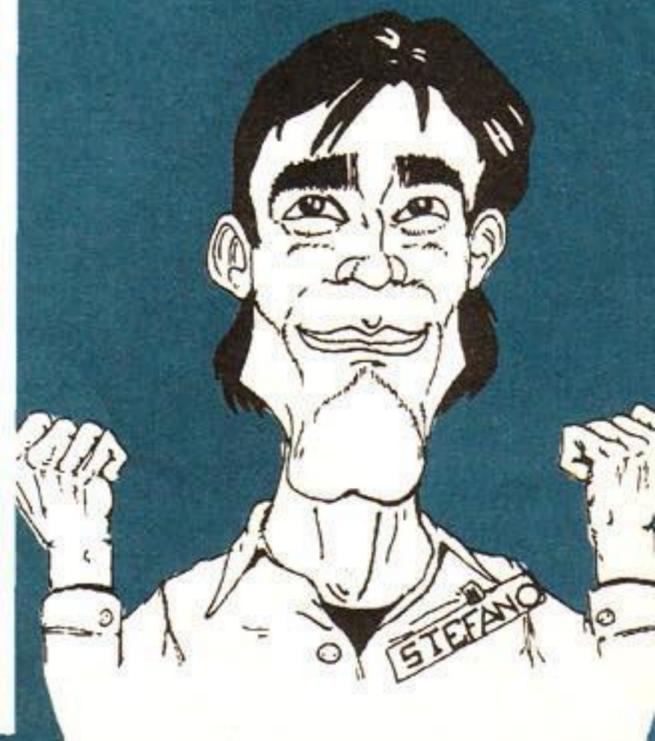
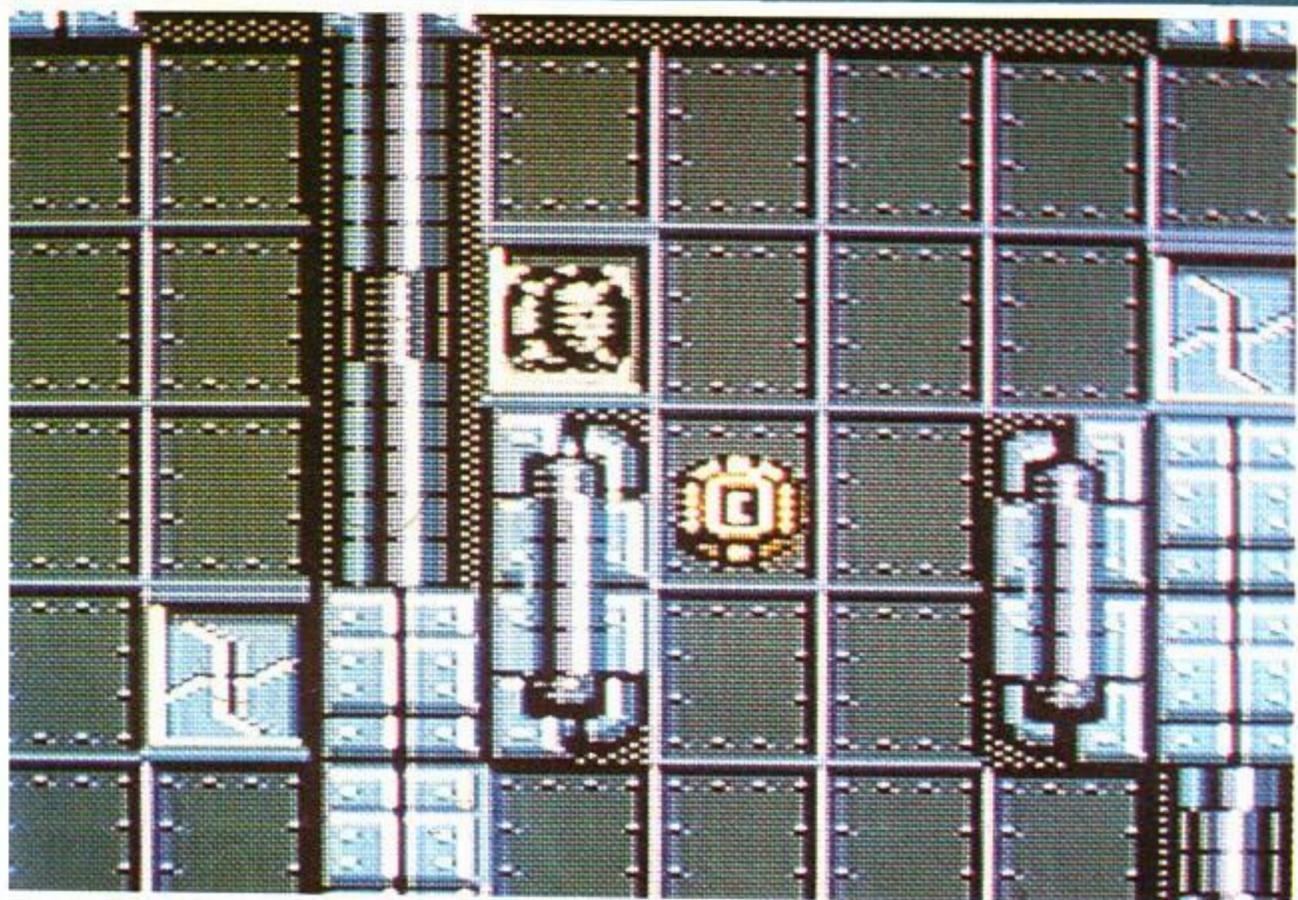
Electric Dreams, per C64 cass. e disco

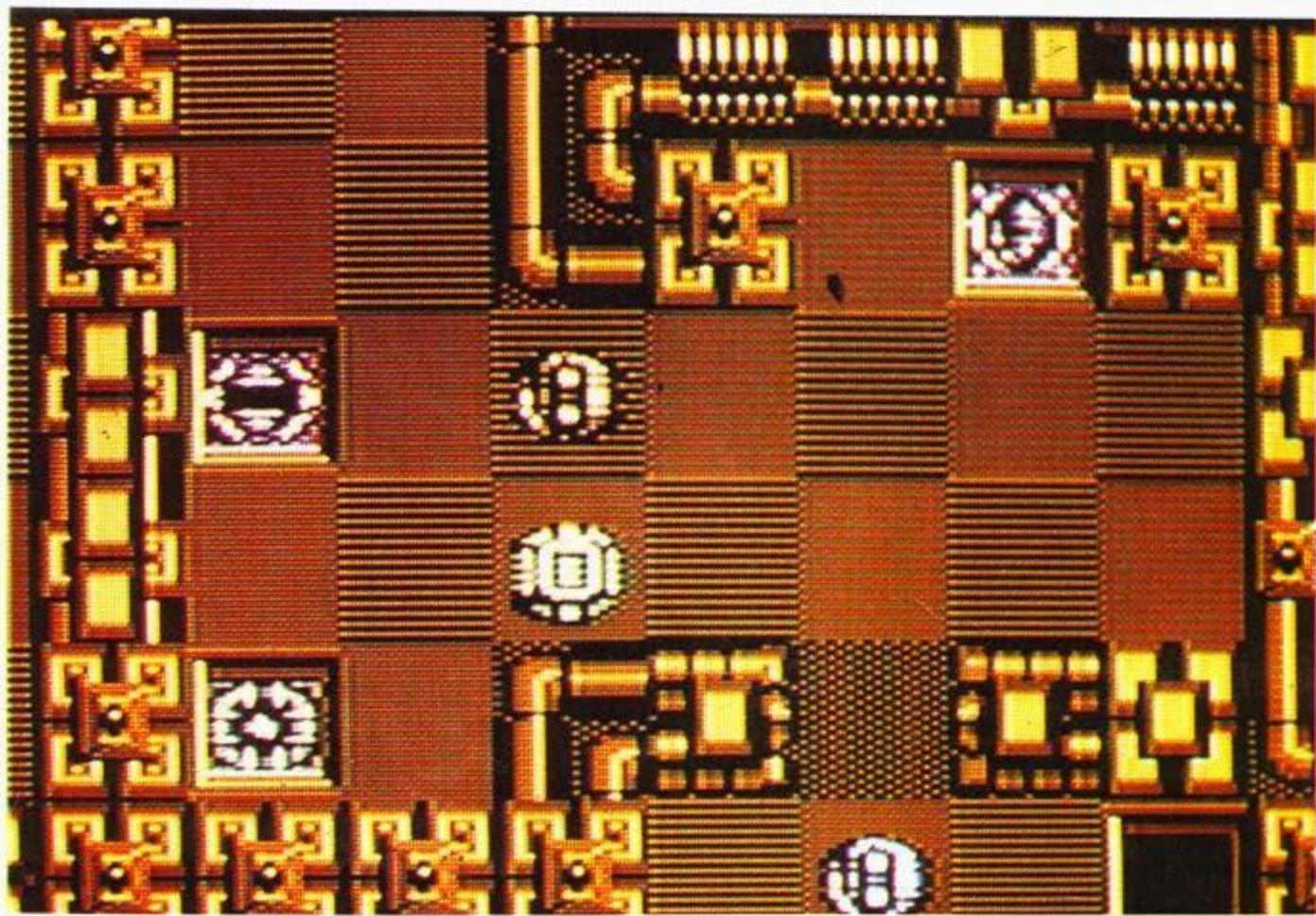
● Esplorando città deserte in un brillante mix di strategia e azione arcade.

**F**INALMENTE! E' dall'Aprile dell'anno scorso (dopo aver cambiato due capi-redattori! — solo voi inglesi, NdT) che Martin Walker ci intrattiene con il suo diario, giorno dopo giorno, parlandoci della sua vita, del suo tempo libero e di quanto spesso si cambia i calzini. In quel paio d'ore rimaste libere dal gravoso impegno di scrivere i diversi volumi del suo diario, Martin è anche riuscito a realizzare il suo ultimo capolavoro, Citadel. Non vi sembrerà vero, ma è proprio sotto i vostri occhi... adesso! L'uomo ha colonizzato la maggior parte dell'universo da quando ha lasciato per

sempre l'amato pianeta Terra. Ma anche in quest'era così tecnologicamente avanzata, diverse cose rimangono dei totali misteri. Uno degli enigmi che più assillano gli scienziati è quello delle città deserte proprio al limite estremo della civiltà. L'esplorazione per mezzo di sonde ha rivelato un massiccio complesso di tunnel sotterranei, stanze, corridoi e passaggi segreti. Queste città sono totalmente deserte fatta eccezione per la difesa robotica anti-sonda. Chiunque abbia costruito le città si è dimenticato di spegnere il sistema di difesa, o forse l'ha fatto di proposito... Dopo la distruzione delle sonde, un Intercettatore armato

Beh, abbiamo aspettato un po' di tempo questo Citadel ed è di importante rilievo affermare che Martin Walker ha usato tutto quel tempo per ottenere un simile — eccellente — effetto. La prima cosa che viene in mente quando si guarda questo gioco è Paradroid ma è solamente il fatto che entrambi i giochi riguardano il confronto tra robot con vista dall'alto che lega Paradroid a Citadel: il secondo si gioca in maniera del tutto differente. Mentre i riflessi da shoot'em-up sono vitali, il vero cuore del gioco è pensare a ciò che vi aspetta d'avanti e — cosa più importante — non farsi prendere dal panico! La grafica dei fondali è decisamente sopra la media, ma ciò che realmente splende (letteralmente) sono i bellissimi nemici. Quello che mi piace di più ha uno stranissimo effetto stroboscopico nel suo interno — superbo! E' un gioco eccellente, e se siete pronti a rimanere davanti ad un gioco per ore prima di ottenerne appagamento, avete trovato quello che fa per voi.





classe Mk IV (uffa, sempre queste cartridge della Dattel..., NdT) comandato a distanza viene depositato sulla superficie della città, con l'ordine di raggiungere il cuore del complesso e imparare tutti i segreti alieni ivi contenuti. L'Intercettatore comincia

l'esplorazione nella prima delle otto città, consistente di due livelli interconnessi da ascensori e fieramente sorvegliati da robot e artiglieria terrestre.

In teoria, l'Intercettatore può vagare per i corridoi in completa sicurezza se non si avvicina troppo alle trappole dove stanno in agguato i robot. Se vagando

senza meta gli dovesse invece capitare di avvicinarsi — sbadatamente o volontariamente — ad una di queste, la trappola si aprirebbe di scatto, rivelando uno dei sei tipi di guardie mobili o uno dei quattro tipi di armamenti. Anche se a prima vista lo scenario può sembrare un po' desolato, il sistema di difesa funziona con totale efficienza e non è quindi

assolutamente sottovalutabile.

L'obiettivo a lungo termine è di raggiungere il cuore del complesso, il che vi terrà impegnati a lungo per domare l'apparentemente impassibile sistema di difesa. Una scarica di laser è più che sufficiente con l'artiglieria ma spesso le trappole contengono una schiera quasi infinita di guardie mobili — la cosa migliore è essere discreti e stare alla larga, specialmente se le guardie sono del tipo che spara in otto direzioni o che spara missili a ricerca del bersaglio.

L'Intercettatore ha una sonda speciale da recupero inserita nel suo hardware. Attivandola, può usare gli interruttori e raccogliere le armi. La cosa più importante, comunque, è che può essere usata per catturare robot nemici (sebbene questo comporti una perdita di energia). Una volta catturato, il robot ostaggio può essere messo in una delle otto posizioni attorno all'Intercettatore per servire come scudo e come ariete — più forte è il robot con cui si inizia, più a lungo durerà prima di venire distrutto. Il robot può anche venire disposto in formazioni

### ROBOT MOBILI

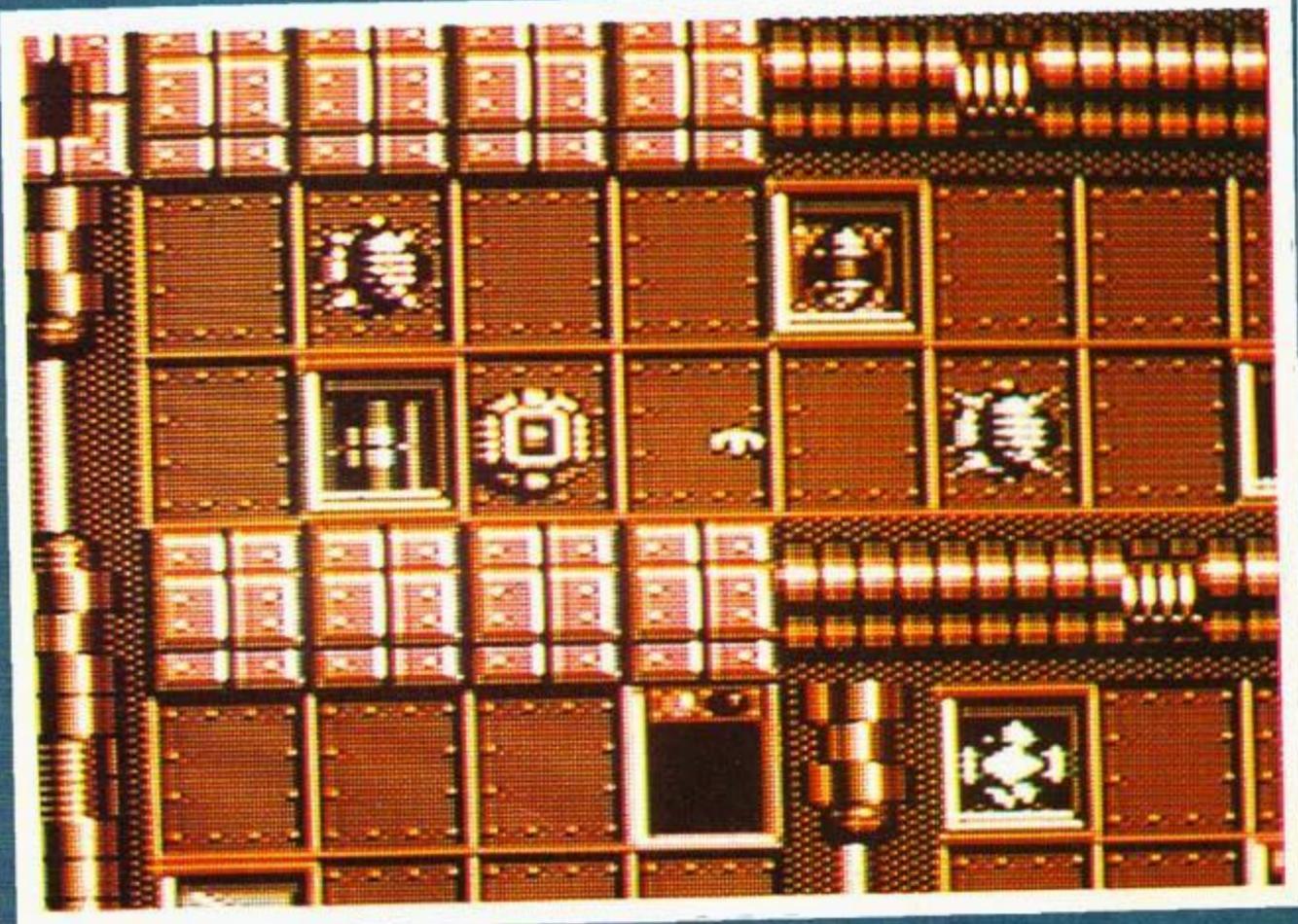
- Watcher - Vaga attorno e fa da guardia.
- Stunner - Spara in quattro direzioni sia orizzontalmente sia verticalmente.
- Diagonoid - Spara in quattro direzioni diagonalmente.
- Assassin - Va addosso a chiunque veda.
- Dropper - Spara missili letali a ricerca.
- Destroyer - Spara in otto direzioni e velocemente!

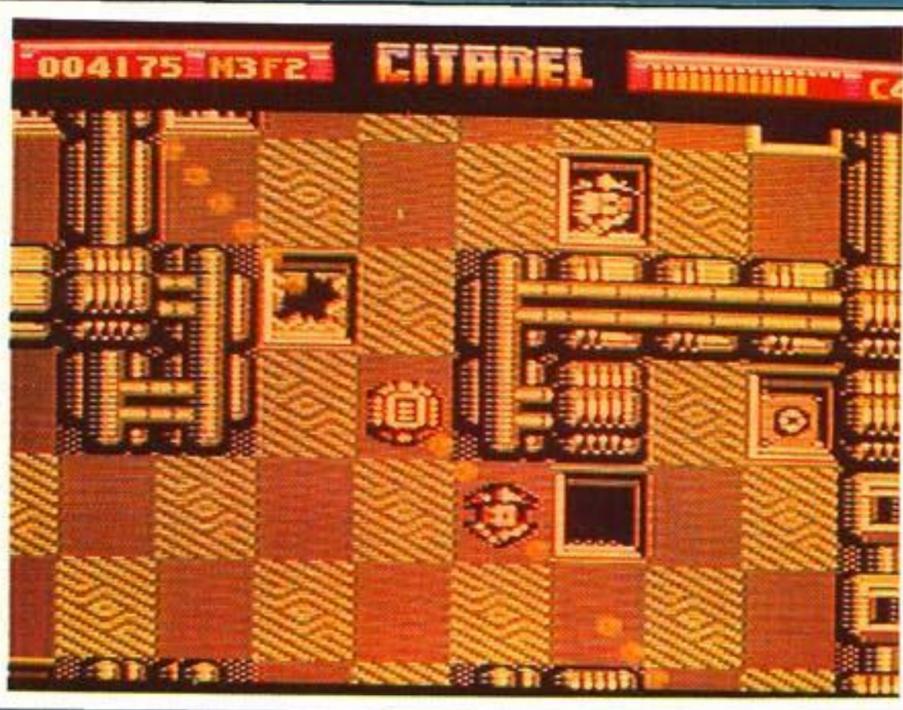
### ARTIGLIERIA TERRESTRE

- Dome Gun - Spara in quattro direzioni orizzontalmente e verticalmente.
- Diagun - Spara in quattro direzioni diagonalmente.
- Turret Gun - Spara velocemente in tutte ed otto le direzioni: un tipaccio!
- Steppergun - Spara missili a ricerca - VERAMENTE un tipaccio!

### ARMAMENTI

- Rapid firing - Fuoco rapido.
- 2 way firing - Fuoco davanti e dietro.
- 3 way firing - Fuoco frontale tridirezionale.
- Burst firing - Fuoco rapido a lungo raggio.





pre-definite per oltrepassare gli ostacoli più difficoltosi.

Se l'Intercettatore si trova a essere a due spazi dalla trappola e non si è aperta allora è stato fortunato. La "trappola" può essere sia un interruttore (usato per spegnere i campi di forza che sbarrano la strada ad altre aree della città), sia degli armamenti (uno dei quattro tipi esistenti e potenziabili), sia una ricarica di energia (come la polvere d'oro dei livelli avanzati — rare da trovare e senza prezzo quando necessarie). Raccogliere le armi può a volte far esaurire la vostra energia

quindi fatene un uso moderato.

Anche il nostro metallico amico ha una quantità di energia che si riduce al contatto con raggi laser, missili a ricerca del bersaglio o robot kamikaze. La distruzione totale del vostro mezzo comporta l'impiego di un nuovo Intercettatore che viene prontamente depositato sull'ultimo ascensore su cui siete passati. Guadagnate un nuovo droide ogni diecimila punti.

C'è voluto più di un anno per realizzarlo (secondo me, se non fosse stato impegnato a scrivere il diario avrebbe impiegato meno tempo), ma ne è valsa la pena. E' troppo avvincente per poter rifiutare anche una sola partita! La realizzazione probabilmente, è la cosa che più mette in mostra la mole di lavoro che c'è dietro: gli sprite sono superbi e i fondali creano un'atmosfera indescrivibile. Inoltre è colorato veramente bene e ogni volta che la vostra astronave viene distrutta, quella nuova è di un colore differente. Questo mese non sono poi molti i giochi degni delle migliaia di lire necessarie per acquistarli e uno di questi è sicuramente Citadel. Non sarà un puro shoot'em-up come Armalyte, ma vale sicuramente la vostra attenzione!



Erano anni che non giocavo un gioco così semplice e nel contempo così ricco e coinvolgente! L'azione porta subito alla memoria il grande classico di Andrew Braybook a cui chiaramente si ispira, Paradroid, e in un certo senso, ne migliora la giocabilità! La combinazione di shoot'em-up con una specie di novello gioco degli scacchi (o giù di lì) è una gran trovata e costringe a ponderare le azioni prima di correre all'impazzata con il fire premuto. Simpatico poi il fatto che se il veicolo sta fermo il computer non registra alcuna minaccia e cataloga l'Mk come un pezzo di macchinario: utile quando non si trova il tasto della pausa. Che dire poi della grafica? Assolutamente meravigliosa, ecco cosa. Certo non è metallica quanto quella di Morpheus, ma non si può avere tutto! Il sonoro poi ricorda molto quello utilizzato in Hunter's Moon ed è molto azzeccato specialmente il pezzo tra un livello e l'altro. Fatevi un favore, andate a comprarvelo!



#### PRESENTAZIONE 88%

Sequenza dimostrativa e possibilità di scegliere il tipo di disposizione delle trappole: in modo casuale o normale.

#### GRAFICA 85%

I robot nemici sono così dettagliati che sembrano nuovi di zecca. Le città astutamente differenti contengono condutture e corridoi ben disegnati.

#### SONORO 93%

Ogni città ha la sua musicchetta altamente atmosferica accompagnata da jingle sopra la media come la colonna sonora dello schermo dei titoli.

#### APPETIBILITA' 78%

Al primo tentativo si finisce per creare una tremenda confusione ma il metodo di gioco, con un po' di pazienza, viene velocemente appreso e sfruttato al massimo.

#### LONGEVITA' 93%

Otto città con difficoltà crescente e le trappole casuali comportano una VERA sfida anche se riuscite a completare il gioco.

#### GLOBALE 91%

C'è voluto un po' di tempo per realizzarlo ma Martin Walker è riuscito a portarci un prodotto di prima categoria. Un eccellente incrocio di shoot'em-up e puzzle-game riuscito veramente bene.



Questo gioco non è niente di più dell'arcade-aventure caccia-al-tesoro che mi aspettavo. Non ci sono oggetti da raccogliere e manipolare e la maggior parte degli enigmi si riescono a risolvere al primo tentativo; l'unico impedimento è la complicata planimetria delle stanze. Le stanze SONO gli enigmi, necessitano di osservazione, senso dell'orientamento e agilità solo per essere attraversate. La grafica è allo stesso livello di Total Eclipse ma la sfinge, composta di ben 12 pezzi è molto dettagliata e incredibilmente grande. Il gioco è relativamente veloce, sicuramente il più veloce della serie Freescape. E' anche il più facile gioco Freescape da iniziare a giocare ed è divertente da portare a termine (data la facilità). Pubblicato INSIEME A TOTAL ECLIPSE è un ottimo investimento se siete amanti di questo tipo di gioco o se volete sperimentare per la prima volta il Freescape con un'avventura non troppo impegnativa.

**GLOBALE C64, Spectrum, Amstrad: 90%**

# TOTAL ECLIPSE II

## - THE SPHINX JINX -

Incentive - C64, Spectrum & Amstrad

**L**A MALEDIZIONE DELLA SFINGE (in inglese Sphinx Jinx) non è solo un efficace gioco di assonanze, è anche il seguito di Total Eclipse, e ormai il quarto gioco a usare il rivoluzionario sistema Freescape. La Incentive l'ha concepito, e la Incentive lo sta usando (molto). In precedenza questi giochi erano ambientati esclusivamente nello spazio, sulla luna o su altri non meglio identificati satelliti. Poi, con Total Eclipse il sistema è stato portato sulla terra, con ambientazione egiziana, all'inizio del XX secolo e con un sacco di grafica ben dettagliata.

Nel caso non lo sapeste, il Freescape è un sistema grafico che permette al giocatore di avere accesso al mondo intero. Può andare dove vuole, guardare dove vuole e avere libertà completa. Il mondo è visto in prospettiva tridimensionale, con costruzioni e oggetti simulati con forme geometriche, ombreggiati per dare un senso di solidità e realismo. Mentre il giocatore vaga attraverso il paesaggio, le costruzioni si avvicinano, le strade cominciano ad essere visibili e le porte che connettono più locazioni si aprono.

Questa è la storia... un vecchio ma arcigno Sacerdote del Re (il Re Sole) si è irritato con la sua gente quando ha cominciato a lasciare perdere la religione, non andando più in chiesa la domenica per andare a giocare a golf. Ha

quindi fatto erigere una gigantesca piramide in riverenza al suo Dio e fatto costruire un



piccolo altare al suo apice. Per finire, la piramide è stata dotata di poteri magici per cui, se qualche cosa avesse bloc-

cato i raggi del sole durante il giorno, sarebbe stata distrutta. Sfortunatamente, oggi è il 26 ottobre 1930, e il sole verrà

completamente coperto dalla luna in una eclissi totale, il che significa che la luna verrà distrutta e la terra bombardata dai suoi giganteschi frammenti.

Tutto ciò è già successo in Total Eclipse ma ora in Sphinx Jinx, per evitare che si ripetano i rischi della vostra prima missione (ovviamente conclusa positivamente) dovete cercare i 12 pezzi della sfinge, che sono stati nascosti in tortuosi passaggi sotterranei sotto la piramide stessa per ricostituire la sua potenza magica.

### TOTAL ECLIPSE - SOLO UN GIOCO?

- Nel 1968, un gruppo di scienziati, passò ai raggi X ogni centimetro della piramide di Cheope in Egitto. Durante gli esperimenti, i raggi X, proiettati dallo stesso punto allo stesso tempo in giorni consecutivi, erano completamente differenti, come se l'interno della piramide cambiasse continuamente...
- Quando Karl Drbal, un ingegnere ungherese, mise una lama di rasoio nel suo modello in cartone della piramide di Giza, scoprì, dopo una settimana che la lama si era misteriosamente affilata, come se non fosse mai stata usata!
- La ricerca di tombe di Faraoni non è una occupazione che le assicurazioni sulla vita approvano, soprattutto dopo la scoperta (e la successiva profanazione) della tomba di Tutankhamun nel 1922 da parte di Lord Carnarvon e Howard Carter. Negli anni seguenti la scoperta, più di 12 persone connesse con la tomba morirono in circostanze sospette. Carnarvon venne morso da una mosca sulla guancia proprio nella tomba, il morso si infettò e morì poi di polmonite. Nell'esatto momento della sua morte, tutte le luci del Cairo si spensero. E a casa, in Inghilterra, il suo cane abbaiò una volta sola e morì sul colpo. Rimangono strani i segni trovati sulla guancia dei mummificati resti di Tutankhamun — corrisposero esattamente alla ferita che uccise Lord Carnarvon...

# RICK DANGEROUS

Firebird - C64, Spectrum & Amstrad

**E' DURO.** E' determinato. Ride in faccia alla morte, sputa nell'occhio del pericolo e gioca a dadi con la fortuna. E' Rick Dangerous — l'eroe degli eroi, amante del rischio... e oggi, proprio come gli altri giorni, è nei guai con la G maiuscola! Il problema è che Rick è precipitato col suo aereo nel bel mezzo della foresta amazzonica. Il che sarebbe già abbastanza preoccupante, ma per rendere le cose peggiori, è arrivato giusto in tempo per distruggere completamente il rituale sacrificale dell'antica (e mortale) tribù Goolu. Questo fatto ha dato loro molto fastidio e vogliono la sua testa. L'unica speranza di salvezza di Rick è di attra-

versare il loro tempio, un labirintico complesso di stanze pieno sia di sacchi d'oro sia di pericoli. Ed è qui che il giocatore entra in azione. Rick Dangerous è un platform-game vecchio stile, con il giocatore che salta da una parte all'altra dello schermo, confrontandosi con i cattivoni ed evitando i pericoli che via via gli si presentano d'innanzi.

L'azione comincia con Rick inseguito da un gigantesco masso, in stile Indiana Jones. Dopo averlo evitato, è tempo di preoccuparsi dei Goolu, oltre delle altre trappole e incombenti pericoli.

Venire a contatto con un incalcolabile elemento della tribù, o cadere vittima di una trappola è ovviamente fatale e

*Qui sotto la versione C64, e alla pagina seguente quella Spectrum (sinistra) e Amstrad (destra)*



Non amo molto i giochi dove bisogna morire centomila volte per riuscire a superare gli schemi. Troppo frustrante anche se gratificante. Rick Dangerous è comunque molto simpatico, fluido, veloce e soprattutto ricco di tocchi umoristici. Morire può essere anche divertente e in molti schemi ci sono trovate geniali, alla Indiana Jones primi tempi. Dopo lunghi e frustranti tentativi siamo riusciti (io e M.A.) a raggiungere il secondo livello. Terribile. Se amate questo tipo di giochi non lasciatevi impressionare e correte a esplorarlo. Per gli altri consigliamo vivamente di vederlo.

comporta la perdita di una delle otto vite di Rick. Otto vite potrebbero sembrare tante, ma alcune trappole sono veramente difficili da immaginare e si esauriscono velocemente.

Fortunatamente Rick non è totalmente indifeso, ha un revolver sei-colpi e un paio di candolotti di dinamite con cui disfarsi dei nemici. Colpi e dinamite extra si possono trovare in giro nel tempio — ma la riserva è scarsa. Ci sono anche delle icone-bonus che possono essere raccolte per ottenere dei punti.

Se Rick riesce ad uscire dal tempio Goolu, la sua successiva avventura si svolge in una piramide, dove un gruppo di fanatici ha rubato il preziosissimo gioiello di Ankhel per ottenere un riscatto. Qui si trova ad affrontare degli egiziani molto violenti e delle trappole

estremamente ben congegnate.

Nel terzo livello, Rick si infila nel castello di Schwarzen-dumpf per ottenere informazioni segrete. Il nostro eroe deve questa volta vedersela con guardie ben armate e sistemi di sicurezza altamente sofisticati.

Infine, dopo aver appreso che i nemici si stanno preparando a lanciare un missile su Londra, Rick prende un'intera guarnigione per cercare di salvare la propria città. Che ci riesca o no, dipende da voi...



Rick Dangerous è semplicemente un gioco brillante e combina una grafica divertente con uno

dei più avvincenti schemi di gioco che abbia visto da anni. Ci sono degli imprevisti terrificanti — quando pensate che la strada sia definitivamente sgombra di pericoli, un dardo avvelenato guizza fuori da un buco nel muro o spunta fuori dal pavimento. Ci sono anche dei blocchi mobili, trappole ed enigmi da risolvere oltre, ovviamente, ad un sacco di nemici con cui confrontarsi.

E' incredibilmente facile entrare nello schema di gioco e nella meccanica molto semplicistica, ma tutto ciò lo rende ancor più avvincente. Ho già trascorso diverse ore a giocare a questo gioco e ogni volta ci ritorno per vedere se riesco ad arrivare un po' più in là.

A parte le minimali differenze grafiche, Rick Dangerous è identico in tutti i formati — quindi non importa che macchina abbiate (anche una Toyota va bene; NdEM), è un acquisto essenziale.





### AMSTRAD

Colorata ma blocchettosa, la grafica non è ovviamente della stessa qualità del C64 e lo scrolling degli scenari è talvolta indeciso. Sebbene il sonoro lasci molto a desiderare, la giocabilità rimane intatta — e con Rick Dangerous l'importante è questo. Ribadisco: un acquisto essenziale.

**GLOBALE 84%**

### SPECTRUM

A parte le differenze grafiche, è identico alla versione C64, la grafica è ugualmente coinvolgente (l'uso dei colori è davvero brillante) e l'azione è altrettanto frenetica. Fortunati i possessori di Spectrum 128 dato che la buona musica e i jingles non mancano, così come gli effetti sonori. Non se lo facciano sfuggire sia gli amanti del platform-game, sia tutti gli altri. Nella vostra collezione di software non può mancare questo eccellente prodotto!

**GLOBALE 87%**



### PRESENTAZIONE 81%

Un'introduzione cinematografica e un testo scorrevole per mettervi al corrente della vostra missione.

### GRAFICA 87%

Incredibilmente dettagliata, la definirei in stile-Mordillo, a volte deliziosamente umoristica, oltre a sfruttare gli sprite in alta-risoluzione.

### SONORO 83%

Semplice ma efficace colonna sonora e appropriati effetti durante il gioco.

### APPETIBILITA' 93%

E' facile iniziare a giocare e l'immediatezza dello schema di gioco permette un divertimento pressoché immediato.

### LONGEVITA' 94%

Altrettanto difficile smettere, vi terrà impegnati per molto, molto tempo e ci ritornerete spesso con piacere.

### GLOBALE 89%

Semplicemente uno dei migliori e più vari platform-game da un po' di tempo a questa parte. Non osate uscire dal vostro Soft-Center di fiducia senza questo gioco tra le mani (ovviamente dopo averlo pagato)!

# CHE ASPETTI!

Regala finalmente il DRIVE al tuo **C64** 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 **C64** 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.

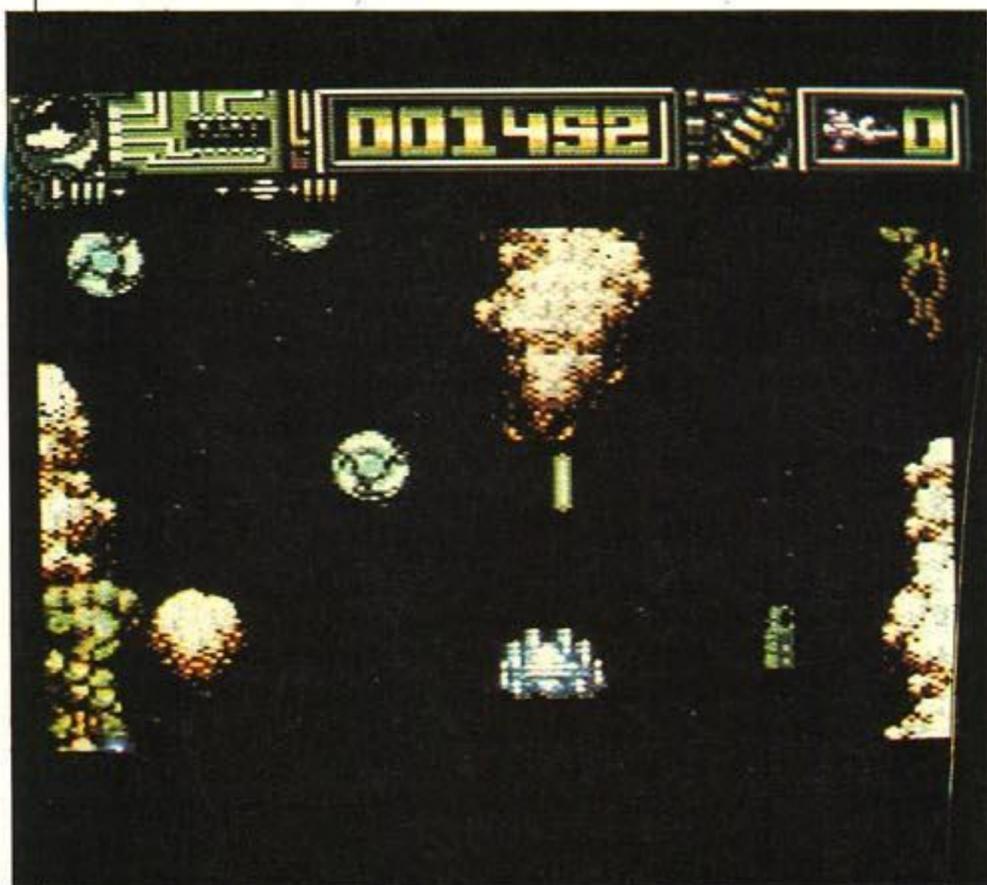
# DOMINATOR



Sono sempre stato un appassionato degli shoot'em-up, sin dal mitico Skramble. Devo ammettere però, di aver avuto in passato alcuni dubbi sulla possibile qualità del primo spara-e-fuggi di una software-house che nella sua storia non aveva fatto altro che beat'em-up. Ma non appena ho avuto la possibilità di visionare la demo pervenutaci qui in Redazione, tutti i dubbi sono svaniti: il gioco sarebbe stato buono sicuramente! Dominator riprende il filone degli shoot'em-up della serie "il migliore mai prodotto per il vostro computer", cominciata un anno fa con Salamander, proseguita con Katakis/Denaris, incrementata con Armalyte e conclusasi con R-Type. Beh, Dominator non sarà meglio di Armalyte (è notevolmente diverso come struttura e tecnica grafica), ma merita sicuramente un posto di riguardo nella vostra collezione di blastatutto. La grafica è a livelli fantasmagorici (sono stati impegnati due tra i maggiori artisti Inglesi) e il sonoro è il massimo. Come se non bastasse, la programmazione è stata effettuata da un gruppo di programmatori artefici di numerosi successi tra cui il mitico John Twiddy. Non fatevelo sfuggire, è un acquisto che definire essenziale è poco!

**F**AMOSI PER I PICCHIA-  
DURO ORIENTALI (come  
International Karate,  
IK+ e The Last Ninja 1 e 2),

tale. Nel primo livello, ad esempio lo scrolling è verticale e ciò non facilita affatto le cose; fortunatamente sono



Non parliamo poi del quarto, di cui non anticipiamo nulla per creare suspense (la verità

è che non ci siamo ancora arrivati...). La giocabilità è ottima, e la frustrazione anche. Dominator non è affatto innovativo, comunque è un buon spara-e-fuggi che sicuramente non vi deluderà.



Dominator è un mix abbastanza riuscito fra gli spara-e-fuggi precedentemente realizzati; potete trovare i mostri organici di R-Type, sguazzare tra i paesaggi metallici di Katakis: il tutto condito con qualche accenno a Salamander. Il ritmo è frenetico e non concede un attimo di pausa. Il gioco si discosta dal solito standard della System 3, ma è realizzato in modo impeccabile. Non è certo lo stato dell'arte, e non è neppure il massimo dell'originalità, comunque vale il suo prezzo. Quasi d'obbligo ai fanatici del genere, consigliato agli altri.

la System 3 ha deciso di spostarsi nello spazio e di raccontarci la terribile storia di un altrettanto terribile pianeta, che ha la particolarità non comune di inghiottire astronauti galattici con tanto di equipaggio. La situazione è insostenibile, così decidete di affrontare e distruggere il terribile pianeta organico, anche perché ora minaccia direttamente la terra. Dominator è uno spara-e-fuggi formato da quattro livelli nei quali dovete affrontare e distruggere le creature mostruose che vi abitano e che, naturalmente, sono poco disposte a farsi blastare da voi. I mostri sembrano essere presi dai film di fantascienza più recenti: da Alien a Star Trek V. Lo scrolling di Dominator è a seconda dei livelli, verticale e orizzon-

presenti numerosi bonus che sarà utile raccogliere, come punti extra, invulnerabilità, smart bomb e vite extra. Potete anche potenziare la vostra mega-astronave con un super cannone laser, auto-fire e altre potenti armi per fondere i nemici come cioccolato. Come in tutti gli spara-e-fuggi che si rispettino, al termine di ogni livello troverete un mostro gigante da eliminare, per poter proseguire la vostra opera di pulizia galattica. Se riuscirete a superare il primo livello (cosa non facile) dovrete vedervela con rane mutanti e compagnia bella, per passare poi in un livello "metallico" pieno di torrette laser, carri armati mobili, e asteroidi di passaggio. Distruggere il generatore alla fine del livello è un'impresa pressoché impossibile.

## PRESENTAZIONE 85%

La confezione si presenta bene: il look alla Alien rende bene l'idea. Le istruzioni sono piuttosto esaurienti; fulminate lo slogan: Penetrate, Dominate e Conquistate.

## GRAFICA 83%

Sprite fantasiosi e vivaci con contorni di fondali organici e/o metallici.

## SONORO 80%

La musica particolarmente agghiacciante vi introduce in un mondo da cui non uscite vivi!

## APPETIBILITÀ 75%

All'inizio vi sembra di trovarvi davanti al solito spara-e-fuggi, ma non lasciatevi ingannare dall'apparenza.

## LONGEVITÀ 86%

Dovrete giocare a lungo per riuscire a terminare il gioco, anche perché la difficoltà rasenta, in certi punti, l'impossibile.

## GLOBALE 87%

Un buon prodotto che vale la pena di essere visto. Come già detto, DOMINATOR, non è affatto innovativo, ma promette di tenervi incollati al video per molto tempo.

# ZZAP!

Un appuntamento...



...Simpatico!

RAZZI, È ARRIVATA FINALMENTE L'OCCASIONE PER CONOSCERCI: **ZZAP!** E LA 'CUCINA' **The Games Machine** SARANNO AL SIM. NEL NOSTRO STAND POTRETE CHIACCHIERARE CON NOI DI TUTTO QUELLO CHE VOLETE, ACQUISTARE I NUMERI ARRETRATI DELLE RIVISTE, DARCI CONSIGLI ED ESPRIMERE I VOSTRI PARERI... NON PERDETE QUESTA STUPENDA OCCASIONE DI SCAMBIARE OPINIONI A QUATTRO OCCHI CON I VOSTRI REENSORI PREFERITI (E NON). RICORDATE, QUINDI: L'APPUNTAMENTO CON LA VOSTRA RIVISTA È AL SALONE INTERNAZIONALE DELLA MUSICA CHE SI TERRÀ **a Milano, in fiera, dal 14 al 18 Settembre.**

### IMPORTANTE

SE DESIDERI COLLABORARE CON LA TUA RIVISTA PREFERITA, A QUALUNQUE LIVELLO, COMPILA IL TAGLIANDO IN BASSO A SINISTRA — OPPURE UNA SUA FOTOCOPIA, D CHIEDINE UNO AL NOSTRO STAND SE NON HAI FRETTA — E CONSEGNACELD DI PERSONA: LE PROPOSTE PIU' INTERESSANTI VERRANNO VALUTATE E SARAI CONTATTATO DIRETTAMENTE AL PIU' PRESTO. E' L'OCCASIONE CHE ASPETTAVI... VERO?

# the GAMES machine

Nome .....

Cognome .....

Tel. ....

Età .....

Indirizzo .....

Titoli di studio conseguiti o in corso .....

di conseguimento .....

Interessi e hobby .....

Computer posseduti .....

Computer conosciuti .....

Lingue straniere conosciute e livello di conoscenza .....

Milite esente SI/NO — Da quanto tempo leggi le nostre riviste? .....

Da quanto tempo conosci i videogiochi? .....

**JAMES BOND 007<sup>o</sup>**

# LICENCE TO KILL

**Domark, C64**

**Q**UI A MILANO, in quest'agosto non afoso e stranamente mera-

viglioso, ci siamo goduti l'anteprima del nuovo 007. E siamo rimasti lì, a bocca aperta, di fronte a oltre 120 minuti di spettacolo pieni di azione e carichi d'emozione.

Devo dire che, rispetto ai film



Tanto per non trasgredire il trend, un nuovo film dal nome importante sta per apparire sul grande schermo e subito viene commissionata e realizzata la versione casalinga per i nostri computer. Ancora una volta, purtroppo, si è cercato di strafare: non è cosa da tutti fare quello che fa il

signor Bond, e in un videogioco si riesce difficilmente a rendere l'idea della vita frenetica che da sempre è caratteristica del film con protagonista il personaggio di Ian Fleming. La realizzazione è fortunatamente di medio livello, con dei fondi abbastanza curati e degli sprite solitamente buoni. La cosa che dà più fastidio è l'esagerata difficoltà che impedisce di progredire — anche se un pochino — quel tanto che basta per essere soddisfatti. E poi non sopporto di perdere una vita e ricominciare tutto da capo. Peccato, perché qualche accorgimento in più avrebbe potuto fare grandi cose.

precedenti della serie, questo Licence To Kill (in Italia Vendetta Privata) è più violento del solito: si uccide e basta, in nome di una vendetta privata, appunto, che il nostro Timothy Dalton vuole a tutti i costi definire.

La Domark ha ripreso la trama del film e ci propone questa nuova avventura divisa in tre sezioni.

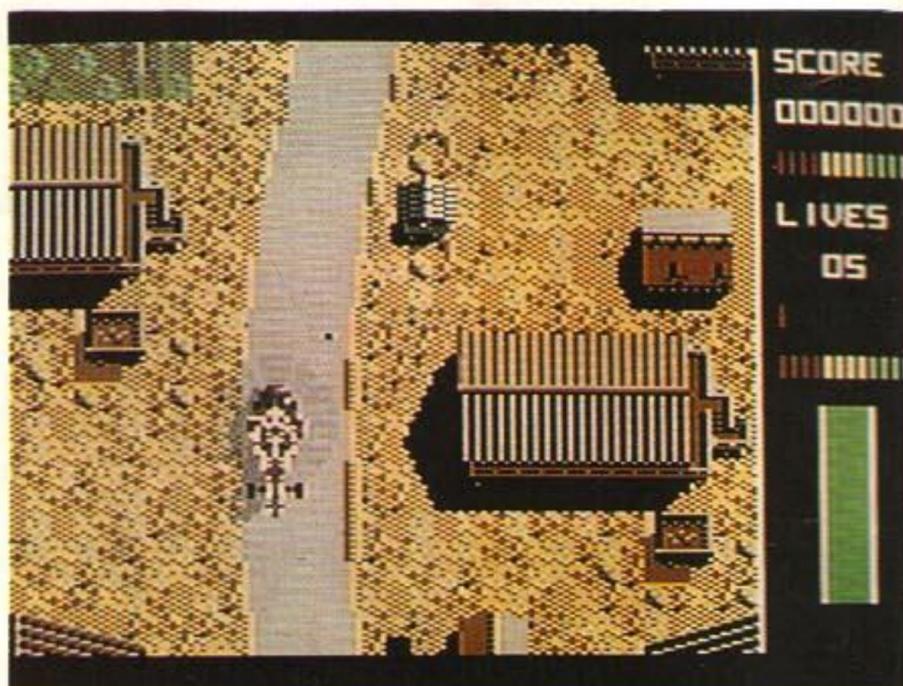
Scopo del gioco è quello di catturare Sanchez, uno dei maggiori spacciatori di droga.

Nella prima parte, divisa in tre sezioni, dovrete riuscire a mettersi sulle tracce del con-

trabbandiere, prima a bordo del suo elicottero, poi a piedi e poi attaccato all'aereo di Sanchez in volo verso Cuba.

In questa prima fase dovrete semplicemente sparare, sparare e sparare. Quando siete a piedi, inoltre, se volete sparare dovrete prima estrarre la pistola, poi direzionarla e, infine, premere il grilletto: un modo davvero scomodo e difficile per giocare perché non vi consente di evitare i colpi degli avversari.

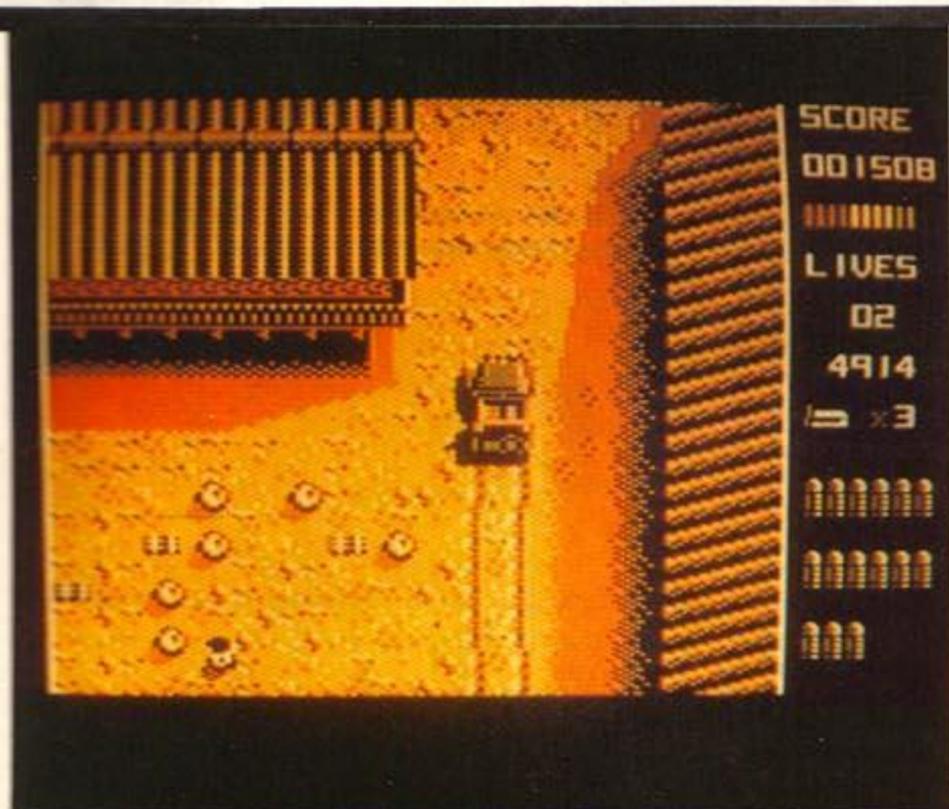
La seconda parte si svolge in acqua, a fiocinate contro alcuni sommozzatori e i loro



canotti. Superata questa sezione dovrete agganciarvi all'idrovolante e divertirvi (?) a fare sci nautico evitando i nemici.

Se riuscite nella difficile impresa, giungete finalmente all'ultima parte del gioco dove a bordo di un camion farete di tutto pur di arrestare il terribile fuorilegge. E vi assicuro che questa scena, nel film, è davvero straordinaria.

Insomma, uno spara e fuggi multievento a scrolling verticale e parzialmente orizzontale. Probabilmente hanno voluto strafare questi della Domark. Solo 007 può certe cose. A quanto pare gli altri non può.



A parte il nome, Licence To Kill non è altro che un modesto spara-e-fuggi verticale, per altro neanche eccezionale. Non essendo poi io un fan assatanato di James Bond non fremevo certo d'impazienza per poterci giocare, e questo ha influito negativamente nel mio giudizio. La grafica dei fondali è buona, ma il gioco è terribilmente difficile, e l'azione di gioco risulta penalizzata e discontinua. Non basta Timothy Dalton in copertina per fare un buon gioco... l'abito non fa il monaco!

#### PRESENTAZIONE 70%

La scatola è di plastica rigida, grande, eccessiva. La copertina fa anche da istruzioni, comprese quelle in italiano, ma è meglio leggersele in inglese a causa degli errori. Il gioco presenta nella schermata iniziale la luce del riflettore che si sposta, elemento tipico dei tutti i film 007.

#### GRAFICA 68%

Gli sprite dei personaggi sono piccoli piccoli e a volte li confonde con gli elementi del fondale. I colori sono buoni e ci sono un po' di dettagli carini. Comunque l'animazione è fluida.

#### SONORO 63%

Effetti sonori normali e una musicchetta di stacchetto tra un evento e l'altro.

#### APPETIBILITA' 75%

E' un gioco interessante perché in effetti ci sono molte sezioni da superare con strategie e tecniche differenti...

#### LONGEVITA' 65%

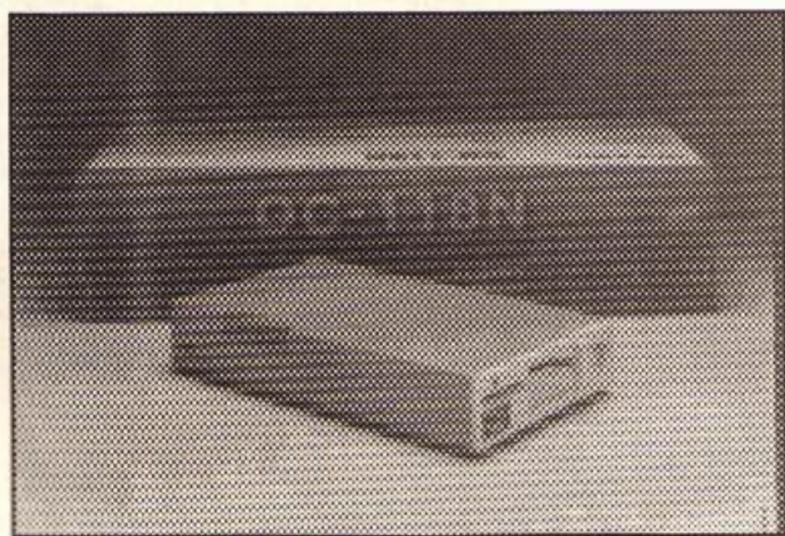
... ma purtroppo è piuttosto difficile. Però se superate il primo impatto vi verrà voglia di terminarlo.

#### GLOBALE 68%

Credo che a molti possa piacere, e ad altri invece non interessi affatto. E' un gioco nella media che riesce però a essere interessante.

# armonia COMPUTERS

## AVVISO AI RIVENDITORI !



### IMPORTIAMO DIRETTAMENTE:

Computer XT-AT compatibili  
Stampanti da 80 e 132 colonne  
Mouse - tavolette grafiche  
Schede e accessori per PC  
Tutti i prodotti Commodore  
Drive OCEANIC per C-64, Amiga e Atari  
Joystick normali e a microswitch  
Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

DISTRIBUTORI SCHNEIDER PER IL VENETO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ARMONIA s.n.c. - V.le Carducci, 16 - Conegliano - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810

# VIGILANTE

U.S. Gold - C64, Spectrum e Amstrad

**G**LI SKINHEADS hanno rapito Madonna. Ommadonna, e adesso come facciamo? Ma c'è il Vigilante, che ci pensa lui!

Ovviamente voi siete il Vigilante (in realtà un fan sfegatato di Madonna), un ex normale e tranquillo cittadino che, stufo di vedere la polizia impotente contro le numerosissime bande di teppisti, ha deciso di farsi giustizia con le proprie mani.

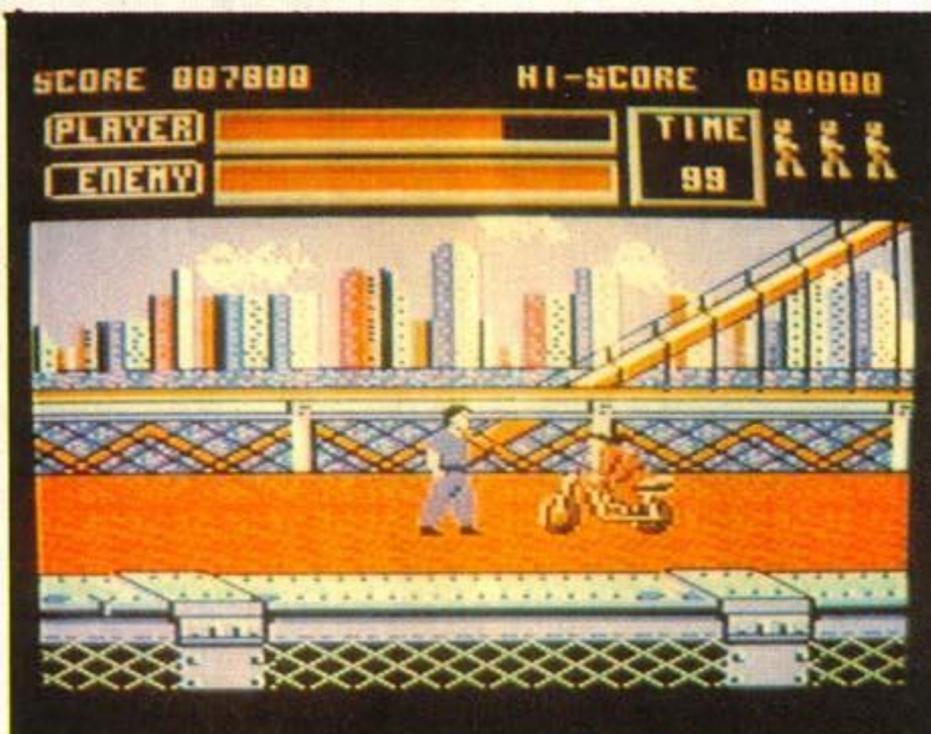
La vostra avventura inizia nel centro di New York mentre passeggiate tranquillamente sul marciapiede osservando tristemente nelle vetrine l'ultimo LP della vostra cantante preferita, quando vedete un folto gruppetto di omaccioni grandi e grossi armati di catene, spranghe, coltelli, revolver e altri oggetti simili, venirvi incontro: è la guerra. Voi non siete proprio disarmati, siete invece degli esperti di

Kung-Fu e non vi fate certo intimorire da un subdolo coltello impugnato da un bestione di due metri: "Più sono grandi, più cadono in fretta". Un paio di calci volanti diretti nelle gengive dei vostri avversari e... voilà, tutti al tap-



Nelle tre foto di questa pagina la versione per C64, la peggiore

peto. Sfortunatamente non finisce lì, vedete portare via Madonna in un furgone con le sbarre prima che possiate intervenire. Vi spostate quindi nel covo

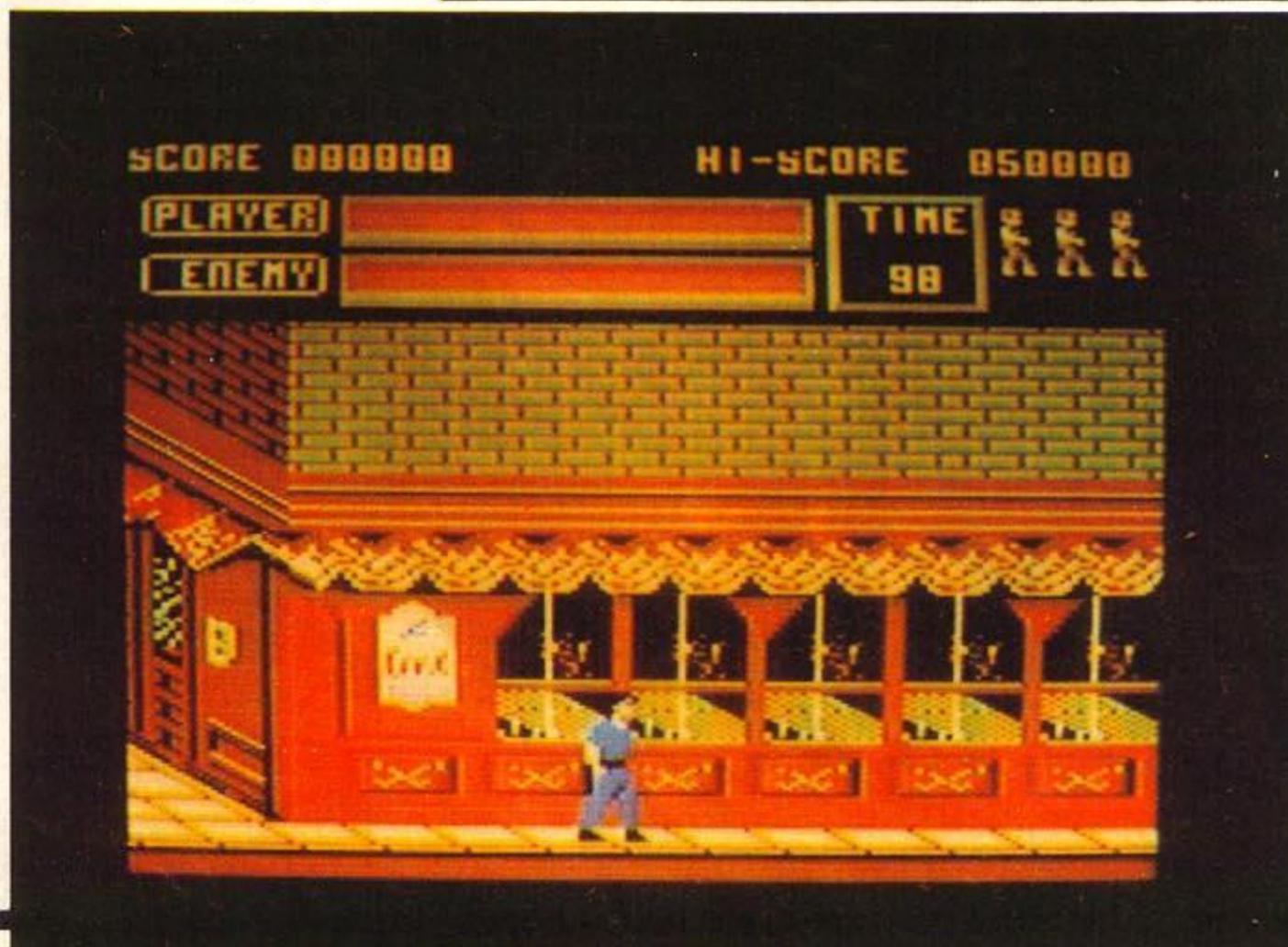


degli skinheads: il cimitero delle automobili.

In questa fase dovrete attraversare il pericoloso paesaggio stando ben attenti sia ai numerosissimi teppisti che non vedono l'ora di far scorrere il vostro sangue, sia ai possibili imprevisti, come una bella macchina in testa! Alla fine di questo livello troverete due bei tipacci "rotondi" che andranno eliminati sequenzialmente prima di vedere — nuovamente — portar via Madonna all'ultimo momento. Ma in cuor vostro sapete che prima o poi riuscirete a recuperarla, fosse anche l'ultima cosa che farete.

Quindi vi sposterete sul ponte di Brooklyn (proprio quello del chewing-gum) e dovrete fronteggiarvi con dei centauri che cercheranno di stendervi con le loro pesanti moto. Anche qui pare che il calcio volante sia la mossa più efficace; prima li disarcionate, poi li finite.

Suvvia, non cedete proprio ora, solo altri due livelli e sarete finalmente arrivati al magazzino dove è legata (come un salame) la vostra Madonna. Se alla fine, dopo aver preso tante di quelle mazza-te, riuscirete ad arrivare all'ultimo livello ed eliminare il boss della banda, potrete sempre chiedere a Madonna di farvi un bell'autografo e — perché no — cantare anche una canzone tutta per voi.



fattore di

**75%**

conversione



Mai vista una tale incompetenza! Gli sprite sembrano stati riesumati da qualche programma di ottanta anni fa e i fondali sembrano capitati lì per (un tragico) caso. La giocabilità poi rasenta livelli subumani in quanto è praticamente nulla. Se non sbaglio, il C64 è capace di ben altre cose, quindi perché rovinarsi così? Non ha senso sfruttare il nome famoso di un coin-op (neanche tanto bello, in verità) per propinare a qualche incauto ragazzino un prodotto ben al di sotto degli standard raggiunti ora. Persino la versione Spectrum è migliore di questa (e detto da me...)!



Il coin-op della Irem non ha riscosso molto successo nelle sale-giochi d'Italia, un po' per la stupidità dell'azione (liberare Madonna — pfui!), un po' perché di giochi simili se ne sono visti a palate negli ultimi due anni.

La serie Double Dragon, ad esempio, oltre a Dragon Ninja e i suoi cloni, per non parlare poi di Kung-Fu Master (i giocatori un po' più cresciutelli se lo ricorderanno sicuramente). Vabbè, parliamo della versione C64 ora, OK? Beh, "OK" mica tanto, visto che nonostante la stupidità del concetto e la ripetitività dell'azione, i timidi programmatori della U.S. Gold (timidi perché non viene visualizzato chi siano né sulla confezione, né nel gioco stesso) sono riusciti a tirare fuori dal C64 l'ennesimo prodotto decisamente mediocre, dalla grafica e dal sonoro pietoso e molto peggiore della più pessimistica delle previsioni. Il risultato è un miscuglio di animazioni "alla meno peggio", lentezza suprema e suprema ingiocabilità. Sono comunque sicuro che qualcuno comprerà questo gioco, forse perché patito dei coin-op o forse perché anch'egli fan di Madonna. Io non lo so; so soltanto che questo consiglio non è partito da me.



## VERSIONE SPECTRUM

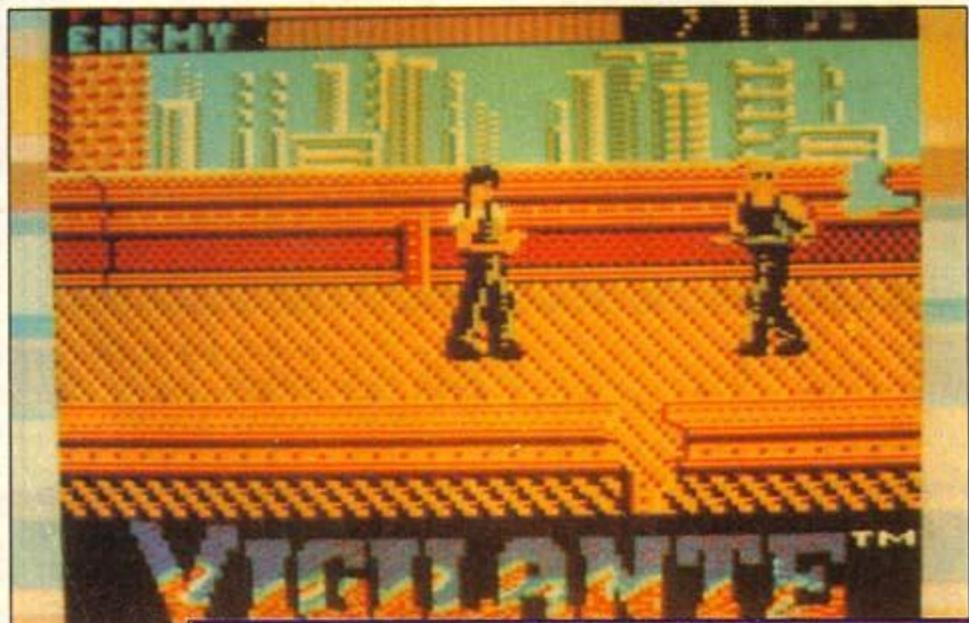
Evviva! Ecco una riproduzione del coin-op che fa bene il suo dovere! La grafica non è necessariamente sempre monocromatica (c'è un'opzione apposita che permette di scegliere il colore) e l'azione di gioco è finalmente a velocità sopportabile. Non è una novità che le conversioni da coin-op sullo Spectrum riescano meglio che sulle altre macchine e, nonostante lo Z-80 sia molto impegnato a gestire grafica e sonoro, la velocità è sempre più che apprezzabile. Non fatevelo sfuggire come non dimenticatevi di fare gli sberleffi di rito ai sessantaquattristi che si ritrovano una conversione nettamente peggiore della vostra che è praticamente perfetta. (Foto in basso a sinistra)

**GLOBALE: 89%**

## VERSIONE AMSTRAD CPC

Sostanzialmente come la versione C64 a cui si riferisce la pagella riportata qui sotto, con l'unica differenza rappresentata dal maggior numero di colori sullo schermo e dai pixel diametralmente opposti. La lentezza è la stessa, lo scrolling molto peggiore (come al solito — accidenti a loro!) e il sonoro è proprio da Spectrum. La grafica è anche piuttosto pixellosa e poco chiara, ma in compenso molto più colorata e vivace. Volete che vi dica di comprarlo? Guardatelo e giudicate. (Foto sotto)

**GLOBALE: 61%**



## PRESENTAZIONE 59%

Scarno schermo dei titoli e intermezzi tra un livello e l'altro sotto la media. Multiloop su disco molto veloce, su cassetta...

## GRAFICA 48%

Sotto la media senza speranza, blocchettosa all'estremo e generalmente indistinta. (Madonna a fine gioco sembra un... una... non so proprio descriverlo!)

## SONORO 61%

Brevi e stonati jingle e pochi effetti sonori senza significato.

## APPETIBILITA' 68%

Se lo comprate vi verrà senz'altro voglia di giocarlo almeno una volta, poi...

## LONGEVITA' 62%

...basta! E sarà anche un miracolo se non vola diretto dalla finestra!

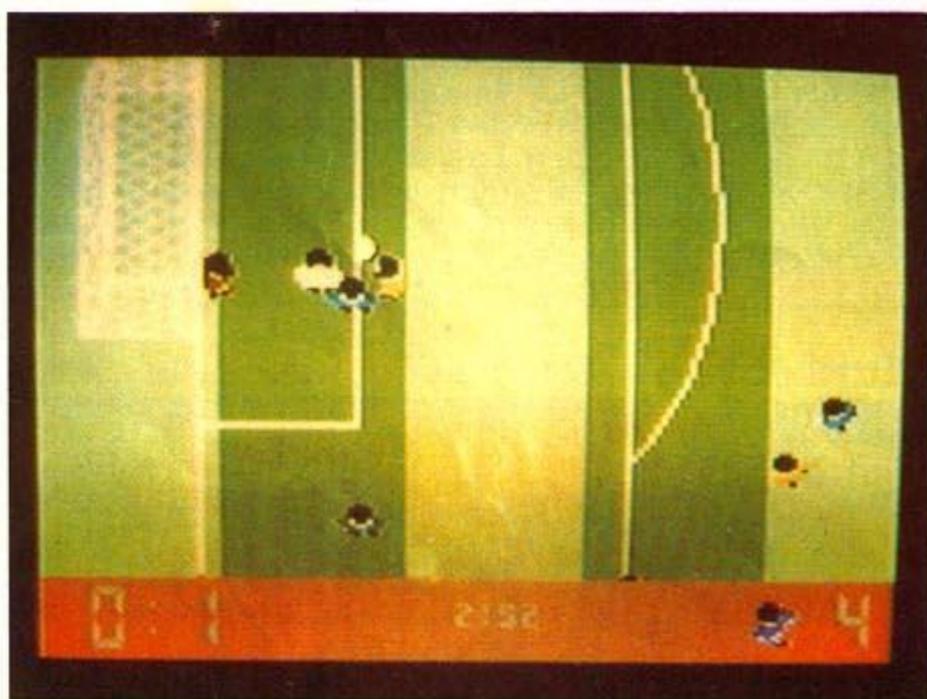
## GLOBALE 54%

Si poteva fare di meglio — senza dubbio. Compratelo solo se siete veramente fan di Madonna e non siete contenti della situazione in cui si trova, ma ricordate che all'interno della confezione non c'è nessun poster o altro riguardante la famosa cantante.

# ZAP! TEST

## KICK OFF Anco, C64

**F**INALMENTE E GIUNTO nel mondo di noi poveri ottobittisti la simulazione di calcio che ha riscosso più successo di qualunque altra... Ebbene sì, Kl-



*CK OFF (boato della folla). Sarà della stessa qualità delle versioni 16-bit? Sperem...*



Probabilmente avrete sentito parlare di Kick Off su Amiga e ST, della sua magnificenza e dell'incredibile qualità tecnico-grafica. Probabilmente avrete anche sperato che la Anco riuscisse a trasferire tutto ciò sul vostro amato C64. Peccato! Così non è stato. Basta guardare le foto: per prima cosa, un gioco che era stato designato per essere a scrolling verticale si è tramutato misteriosamente (ma io ho un'ipotesi a proposito...) in un gioco a scrolling orizzontale. La grafica, poi, una massa informe di pixel che si muovono in malo modo. Lasciate perdere, in tutta la storia del C64 ci sono più di mezza dozzina di giochi di calcio mooolto migliori di questo. Sulle macchine a 16-bit, Kick Off doveva fare concorrenza a MicroProse Soccer e c'è riuscito bene, sul C64 non solo non ci riesce, ma rimane ad anni luce di distanza.

Il gioco in sostanza è una simulazione di calcio (arguto, eh?) che nella versione Amiga/St incorporava — oltre ad un modo di controllo innovativo — sonoro "da stadio" (almeno la versione Amiga), animazione fluida e convincente, superbo scroll, nonché caratteristiche innovative quali le capacità dei singoli giocatori. La versione C64... beh, c'è da fare un piccolo discorso: era logico che mancasse qualcosa, ma... NON FINO A QUESTO PUNTO!!! La prima



Mai vista una conversione da 16 bit così disastrosa: non è rimasto niente della gloriosa e quasi perfetta simulazione di calcio eccetto il modo di controllo che spesso può risultare scomodo. La grafica è a livelli subumani mentre il sonoro sembra tirato fuori da quegli affari che i marocchini tentano di rifilarti in metropolitana per prezzi assurdi e che i più coraggiosi spacciano per un "mini-sintetizzatori". La giocabilità è terribilmente compromessa dai tremendi bug che spesso si verificano nel bel mezzo dell'azione e la subdola trovata del "verso destra — verso sinistra" ha fatto piangere più di un recensore. E' inutile: la miglior simulazione di calcio per C64 resta sempre Emlyn Hughes International Soccer.



cosa che mi ha shockato è stata la "prova abilità": la selezione, al request "verso l'alto — verso il basso" scelgo "verso l'alto e appena è iniziato il gioco mi è venuto un colpo: dov'era l'alto, e dov'era il basso? In effetti, non che si giocasse a gravità zero, è solo... che le porte erano ai due lati del campo, e non in basso e in alto! Dopo questo tremendo shock, comincio a giocare: orrore! Gli sprite sembrano degli insetti dentro la TV e lo scroll fa lo stesso effetto delle Fave di Fuca. Ormai sconcolato, faccio un goal: non l'avessi

mai fatto! Un orrendo (e stonatissimo) fischio mi trapana le orecchie. Deciso a farla finita, faccio una partita contro un mio collega: a un certo punto mi tira una tremenda scarpata mentre ero in area e quindi il computer segnala: punizione. A questo punto il giocatore colpevole comincia a lampeggiare, il campo trema e dall'altoparlante del monitor si sente uno strano rumore: che sia una scusa perché stavo vincendo?

### PRESENTAZIONE 67%

Istruzioni striminzite e inutili, ma un sacco di opzioni, tra cui quella di scegliere la lingua di gioco. Così, se scegliete l'italiano, potrete leggere "Infilato" al posto di "Rimessa laterale".

### GRAFICA 49%

Non so se è post-atomica o pre-umana.

### SONORO 30%

Stridente: probabilmente è tutto a onda quadra.

### APPETIBILITA' 75%

Kick Off è un gran nome.

### LONGEVITA' 54%

Peccato sia anche un gioco scarso.

### GLOBALE 53%

Una delle peggiori simulazioni mai viste. Peccato.

**electronics****PERFORMANCE**

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

**Articolo .....Prezzo**

Amiga 500 con mouse e 3 dischi .....	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica .....	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica .....	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K .....	250.000*
Disk Drive 1541 II .....	320.000*
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn. ....	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K .....	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K .....	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc .....	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc .....	395.000*
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc .....	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale) .....	165.000*
Monitor Colore Commodore 1802 x C64 e Amiga/m .....	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc .....	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc .....	460.000*
TV Monitor Universale .....	580.000*
Registratore Compat. x C64/128K .....	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K .....	68.000*
Registratore 1531 x C16 .....	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64 .....	25.000
Adattatore e Duplicatore x registratore C16 .....	18.000
Duplicatore x Registratore C64 .....	18.000
Modulatore x Amiga 500 .....	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500 .....	290.000*
Videodigitalizzatore Amiga 500 .....	200.000
VIDEON (digitalizzatore Amiga) .....	390.000
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga) .....	290.000
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500 .....	120.000
Copricomputer Plexiglas Amiga 500 .....	19.500
Copricomputer Plexiglas 128K .....	18.000
Copricomputer Plexiglas C64 New .....	16.000
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20 .....	14.000
Modulatore x Vic 20 .....	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor .....	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20 .....	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16 .....	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500 .....	40.000
Cavo Monitor Colore x Pc .....	59.000
Cavo Monitor videocomposito x Pc .....	12.000
Cavo Monitor videocomposito x C64 .....	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5 .....	6.500
Cavo Tv/Computer mt. 3 .....	12.000
Filtro antidisturbo x Computer .....	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart .....	25.000
Cavo seriale x Drive e Stampante .....	16.000
Cavo Centronics .....	35.000
Alimentatore Universale .....	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore .....	39.000
Alimentatore x Atari 2600 .....	35.000*
Alimentatore x Commodore C16 .....	35.000*
Alimentatore Commodore 64 .....	45.000*

**Articolo .....Prezzo**

Cassette Vergini x Computer da C10 a C120 .....	da 1.000
Videoregistratori e cassette video .....	
Kit pulisci testine x Videoregistratore .....	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali .....	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofire .....	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente .....	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B. ....	29.000
Joystick Albatros microswitches .....	49.000
Joystick Flashfire x C16 .....	15.000
Joyboard .....	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D. ....	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microsw .....	32.000
Joystick Digitale a sfioramento .....	45.000
Paddles Controllers (coppia) .....	18.000
Adattatore x Joystick C16 .....	5.000
Mouse x C64 128K .....	60.000
Mouse x Amiga 500 .....	95.000
Mouse Elettronico x C64/128K Amiga .....	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta o disco .....	35.000
Geos x C64/128K .....	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg. ....	19.000
Fast Disk (velocizzatore+copiatore C64) .....	45.000
Final Turbo IV New .....	79.000
Power Cartridge .....	120.000
Isepic Tape (sprotettore+copiatore C64) .....	65.000
Reflex Backup C64 .....	49.000
Turbo Dos .....	90.000
Speed Dos 1541 II .....	90.000
Digitalizzatore x C64 .....	50.000
Cartuccia Cpm x C64 .....	100.000
Cartuccia Espansione C64 .....	150.000
Rom x Stampante Mos 803 .....	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz. ....	18.000
Portacassette Video "Posso" .....	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso" .....	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso" .....	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.) .....	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.) .....	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.) .....	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz) .....	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.) .....	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.) .....	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz) .....	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti .....	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti .....	18.000
Portacassette componibili (multibox) .....	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1 Mega) - cad. ....	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf 20 Pz. (1 Mega) - cad. ....	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad. ....	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad. ....	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad. ....	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M .....	6.000
Tagliadischetti in Acciaio .....	16.000
Tagliadischetti in Plastica .....	12.000
Kit Puliscitestine x Drive .....	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc. ....	da 10.000
Giochi Cassette x C64/Msx:C16/Atari ecc. ....	da 9.000

\* I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa

**PERMUTE  
RIPARAZIONI  
ASSISTENZA  
RICAMBI****I PREZZI POSSONO  
SUBIRE VARIAZIONI.  
TELEFONARE PER  
CONFERMA  
AL N° (039) 744164****SPEDIZIONI  
CONTRASSEGNO  
IN TUTTA  
ITALIA****SCONTI  
RISERVATI  
AI  
RIVENDITORI**

# SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

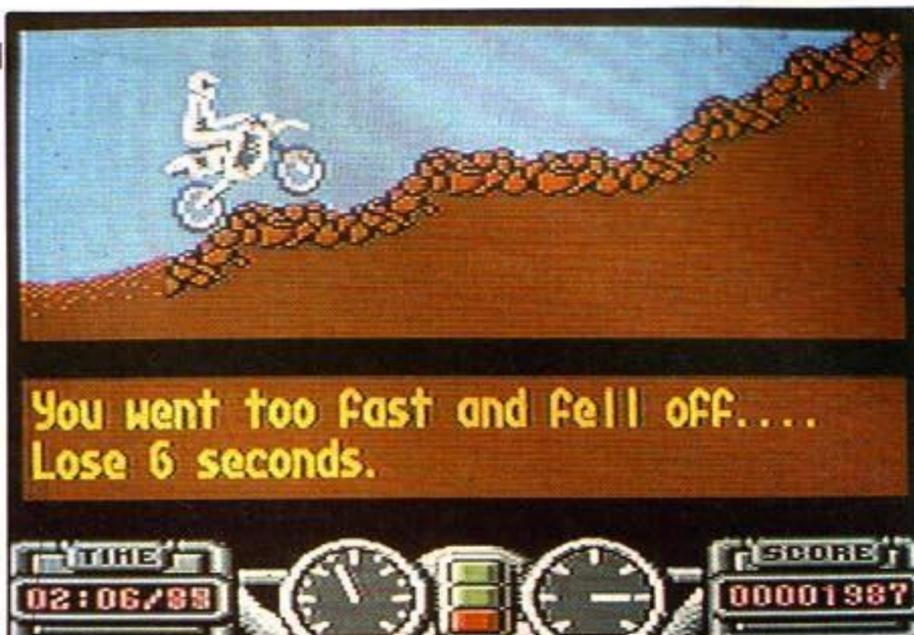
Gremlin Graphics, per C64 & Amstrad

**A**VETE MAI DESIDERATO di possedere una di quelle moto da Cross, quelle che vanno su tutti i tipi di terreno, di una potenza esagerata, con cui potete andare sui percorsi più accidentati senza perdere mai il controllo? Sì, ma forse non sapete quanto sia pericoloso praticare uno sport del genere, si rischia sempre di cadere e rompersi qualche osso... ovviamente voi non volete che ciò vi accada e preferite una tranquilla partita al computer. E non c'è niente di meglio che una partita ad una simulazione motociclistica, senza correre alcun rischio: "Tanto quello che cade è uno sprite!".

Già nel passato, le simulazioni motociclistiche sono state molto frequenti e accolte da un notevole successo, un esempio per tutti: Kikstart e Kikstart II. Il programmatore di questi famosissimi (e giocabilissimi) giochi, Shaun Southern, è l'autore questa volta di Super Scramble Simulator pubblicato dalla Gremlin.

Sullo stile dei giochi precedenti, SSS è una corsa in prospettiva orizzontale, con il vostro mezzo e il tracciato da completare visti di profilo. Lo schermo è diviso in tre parti: la parte superiore in cui è visualizzata l'area di gioco vera e propria, con la moto al centro e il tracciato che scrolla verso destra; la parte centrale in cui è visualizzata una vista dall'alto del percorso per favorire il pilota, e la zona ri-

servata alla strumentazione della moto, con il contagiri, l'indicatore della velocità, il cambio, il tempo ancora a disposizione per completare il tracciato, e il punteggio. La vostra moto ha tre marce, e la vostra abilità di piloti vi permette di effettuare impennate sia con la ruota anteriore sia con quella posteriore e questa facoltà vi fa attraversare i terreni più accidentati, passare sopra buchi nel terreno e saltare su cunette molto alte. I diversi percorsi vanno affrontati con tecniche totalmente diverse: ci sono i percorsi di velocità pura in cui basta calibrare bene i salti con il cambio, mentre ci sono i tracciati molto



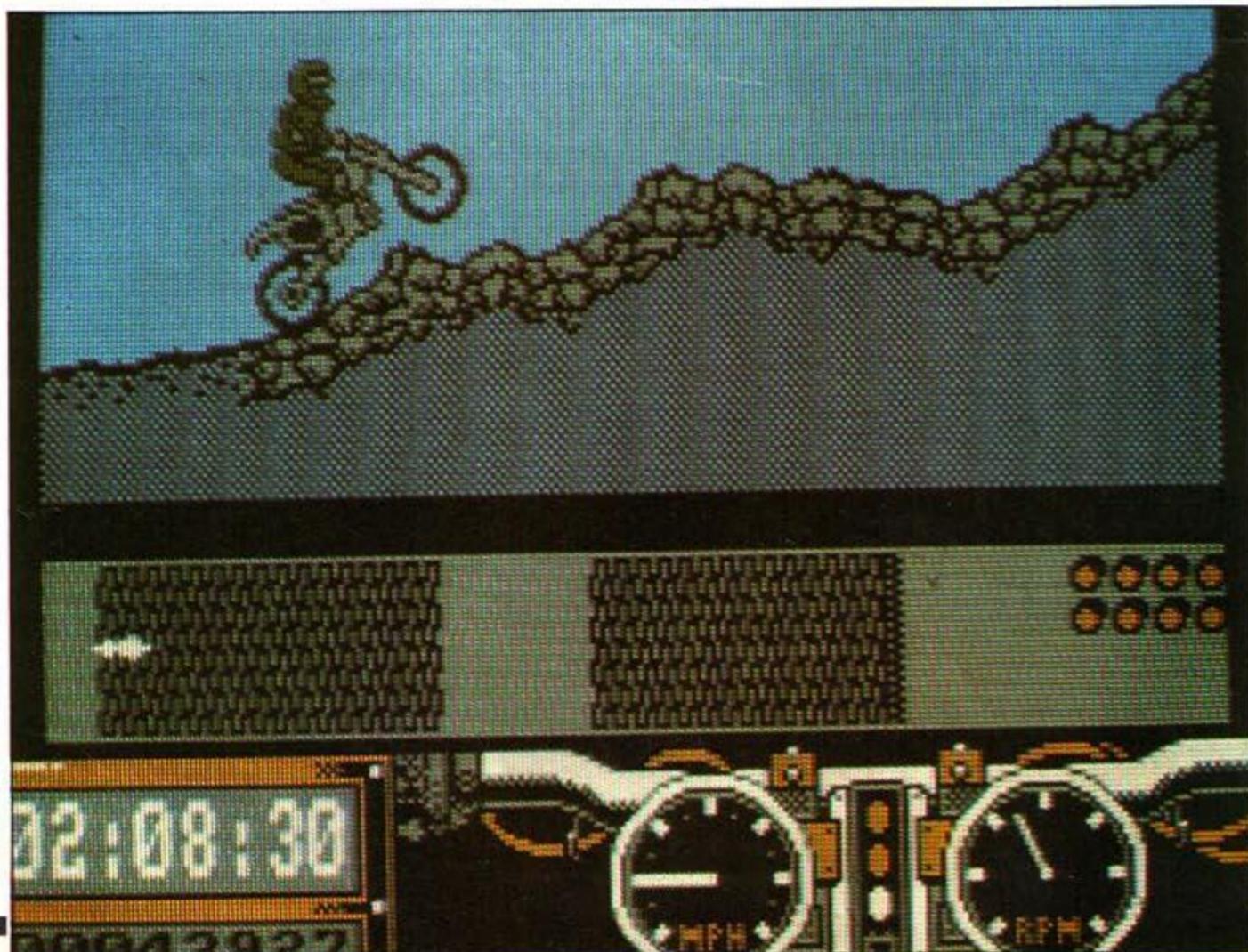
accidentati che vanno percorsi ad una velocità sempre differente e che sta a voi scoprire... il vostro compito è di percorrere tutte le piste pre-

senti entro il tempo limite che varia a seconda della difficoltà.

## AMSTRAD

La versione Amstrad di SSS è (ovviamente) uguale a quella C64, se non fosse per la qualità della grafica. La grandezza degli sprite è la stessa ma è poco più che una versione Spectrum per quanto riguarda i colori: si allontana di molto dalle reali capacità cromatiche del CPC. La giocabilità è la stessa, i percorsi identici e — sostanzialmente — è un buon gioco. Lo scrolling è OK e non ha particolari difetti, solamente la musica dello schermo dei titoli è alquanto stressante e vi costringerà a iniziare una nuova partita (o ad abbassare il volume). Un acquisto consigliato agli amanti del Trial, del Moto-Cross e delle corse motociclistiche in genere. Il vostro Amstrad non è stato sfruttato al massimo delle sue capacità ma riesce ugualmente ad offrire intrattenimento adeguato al prezzo che dovrete pagare per SSS. Dategli un occhio prima di comprarlo, potrebbe tranquillamente diventare il vostro gioco preferito per mesi, come potreste odiarlo alla follia.

**GLOBALE 71%**





Questo è sicuramente un gioco molto simpatico che (purtroppo) ha perso la caratteristica azione simultanea di due giocatori tipica di Kikstart ma che ha acquistato maggiore qualità grafica, maggiore risoluzione e grandezza degli sprite. I percorsi non sono tantissimi, ma calibratamente difficili e vi terranno impegnati per un bel po'. Lo scrolling funziona molto bene e non crea alcun problema al gioco, la varietà dei percorsi è pregevole e alcuni sono veramente molto simpatici come quello in cui bisogna passare sopra delle automobili pronte ad essere distrutte. Un grande miglioramento rispetto alla serie Kikstart è l'assenza di ripetitività dei percorsi: ognuno presenta delle caratteristiche diverse e insieme offrono una sfida avvincente per tutti, anche per i più esperti. La grafica è molto dettagliata e il cruscotto della vostra moto è realizzato piuttosto bene. La potenza del C64 — una volta tanto — è stata sfruttata nella maniera giusta.

**PRESENTAZIONE 78%**  
Opzione per più giocatori (massimo 6 ma che giocano separatamente) e nient'altro di particolare.

**GRAFICA 84%**  
Dettagliata, ben colorata e piuttosto grande. Carente di animazione ma con alcuni tocchi di classe veramente spettacolari.

**SONORO 60%**  
Nella media (dei giochi Gremilin): solo sullo schermo dei titoli e realistici FX durante il gioco.

**APPETIBILITA' 84%**  
Ti prende come il desiderio di una reale corsa motociclistica...

**LONGEVITA' 75%**  
... ma in più non correre alcun rischio di farvi male. I vari (e difficili) percorsi costituiscono un interesse duraturo.

**GLOBALE 76%**  
Un gioco non eccezionale ma che merita il vostro interesse, fosse solo per i miglioramenti dalla precedente serie Kikstart. Un acquisto consigliato agli appassionati di giochi di corsa.

# JAWS<sup>TM</sup>



L'idea di realizzare un gioco nel quale scontrarsi con l'essere più feroce degli abissi era ottima. Sfortunatamente la Screen Seven ha

prodotto un gioco mediocre, diviso in due sezioni una più raccapricciante dell'altra (e meno male che sono solo due...), nelle quali vi muovete goffamente senza alcun interesse. La grafica non ha niente di bello, per non parlare dei fondali. Mi aspettavo qualcosa di suggestivo, illuso dall'immagine della confezione, e invece ciò che ho visto è un prodotto poco accattivante. Alla larga: divieto di balneazione! Altro che alghe e mucillagine...

## Screen 7 per C64

**D**AL GRANDE SCHERMO AL MONITOR, la Screen 7, ha realizzato il gioco ispirandosi ad uno dei più famosi film di Spielberg. ET? No, lo Squalo. Nel gioco voi siete Brodie, il capo della polizia della città turistica di Amity, che nel film era impersonato da Roy Scheider. A bordo del peschereccio Orca, con mister Quint, un pescatore locale e Hopper, un esperto oceanografico, dovete trovare ed eliminare il pericoloso padrone del mare per evitare che si pappi qualche bagnante indifeso. Disponete anche di palombari esperti che sono stati ingaggiati da Hopper. Il gioco è diviso in due fasi: nella prima dovete ritrovare le attrezzature occorrenti per eliminare Jaws, che si trovano in una sperduta isola della costa. In seguito dovete cercare di uccidere il mostro marino usando l'arma che avete costruito con l'attrezzatura che si spera abbiate recuperato.

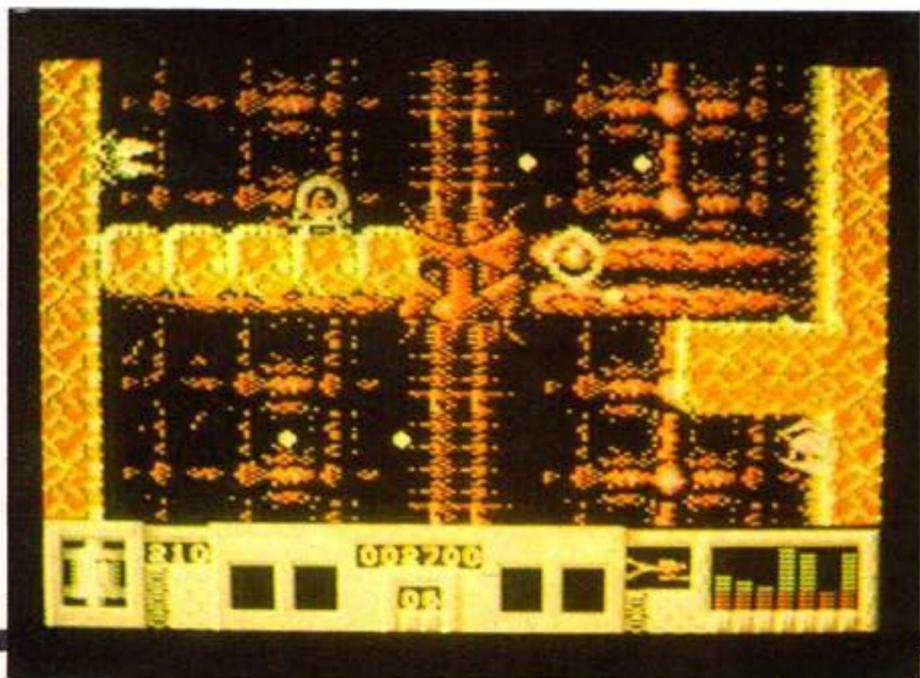
Per uccidere lo squalo dovrete utilizzare un palombaro e colpirlo per ben tre volte in un tempo massimo di 80 secondi, pena la fine dell'ossigeno. Innumerevoli ostacoli renderanno la vostra ricerca spasmodica e lo scontro finale



Ennesimo tie-in cinematografico atteso come le zanzare d'estate. Ditemi voi, cosa ci si poteva aspettare da una sconosciuta softwarehouse come la Screen 7? Proprio niente, esatto! E in effetti lo squalo binario che ne è

risultato non ha niente di più di una presentazione con la colonna sonora del film e un po' di sangue qua e là. Il gioco, poi, è una banalissima caccia-allo-squalo attraverso varie locazioni e l'azione si svolge come un normale arcade-adventure. Non venitemi a dire che è bello perché questa bellezza proprio non la vedo. Che ci siano ancora dei fans di questo film che ha ormai una decina di anni? Boh, vorrei tanto saperlo. A chi conviene comprare questo gioco? Beh, pensandoci bene, considerando questo e quello, senza dimenticarsi di quel piccolo particolare e tenendo conto soprattutto di "illo", praticamente a pochi.

terrificante, alcuni dei quali sono costituiti da varie creature marine che si possono uccidere colpendole più volte o con proiettili speciali. Nel frattempo dovrete raccogliere tesori, bonus e fare attenzione a bombe e mine che qualcuno deve aver perso per caso sui fondali marini.



## PRESENTAZIONE 60%

Bella la confezione e abbastanza esaurienti le istruzioni, ma le opzioni sono limitate.

## GRAFICA 40%

Una grafica così avrebbe dato scandalo nell'83... Figuriamoci oggi!

## SONORO 55%

Niente di particolarmente interessante anche perché le potenzialità del 64 sono state sfruttate malamente.

## APPETIBILITA' 80%

All'inizio può sembrare un capolavoro digitale...

## LONGEVITA' 40%

... ma tutte le nostre aspettative vengono deluse quando ci accorgiamo che il gioco è limitato e ripetitivo.

## GLOBALE 40%

Mi auguro che i prossimi giochi della Screen Seven siano migliori di questo: JAWS non è certo un buon inizio.

# TIME SCANNER

Activision, C64

**U**N BEL PO' DI TEMPO FA fece la sua apparizione nelle sale giochi di mezzo mondo

uno dei più divertenti coin-op della Sega dal nome Time Scanner che altro non era che un "volgarissimo" flipper sotto forma di videogame. La caratteristica principale di questo gioco era il fatto che i piani di gioco conte-

nuti erano 4, conosciuti con il nome di Volcano, Ruins, Saqqarah e Special (non Final come molti pensano) a loro volta divisi in due parti, una superiore e una inferiore. Ognuno dei quattro flipper ha un suo preciso modo di venire completato: in Volcano bisogna fare eruttare il vulcano per fa uscire le lettere che compongono il nome... Volcano.

Originale, eh? In Ruins bisogna mandare la pallina in una buca che porta a un tubo trasparente: una volta mandate tre palline il tubo si rompe e il flipper è completato.

In Saqqarah bisogna illuminare le lettere PYRAMID dopodiché si prosegue come in Ruins, men-



OK, OK Lo so che ho già cominciato parecchi commenti in questo modo, ma ora è inevitabile: AAAAAAARGH! Sto per commettere un omicidio (e anche plurimo!) Ma dico io, avranno guardato il gioco prima di infilarlo in quelle scatoline e di spiaccciarci sopra un prezzo così alto? A me pare proprio di no. Dubito che qualche sessantaquattista abbia voglia di comprarsi un emulatore di Spectrum sotto forma di flipper.

Giuro, dopo aver visto Time Scanner e Xybots mi è venuta voglia di vendere il mio amato C64 e darmi alla delinquenza organizzata! Meno male che ci sono sempre Citadel, Rick Dangerous e così via...

Ma fermiamoci un attimo su questo gioco: sfido chiunque a trovare qualcosa che differisca da una possibile versione Spectrum a parte la musica e il fatto di usare una tastiera. Lo scroll, poi. Solo vedere la pallina che viaggia alla velocità della luce mentre cozza contro un muro invisibile (il limite del flipper) e comincia ad assumere la velocità di una tartaruga zoppa seguendo il ritmo sincopato dello scroll terribilmente a scatti vi farà ballare lo stomaco a ritmo frenetico di un samba. Altra cosa divertente è che quando colpite la pallina con il respingente il programma "ci pensa su" e poi la spara da qualche parte (possibilmente a caso). Se fossi in voi, lo guarderei prima di imbartermi nella spesa di questo "gioco". Ma tant'è, potrebbe sempre piacere a qualcuno...



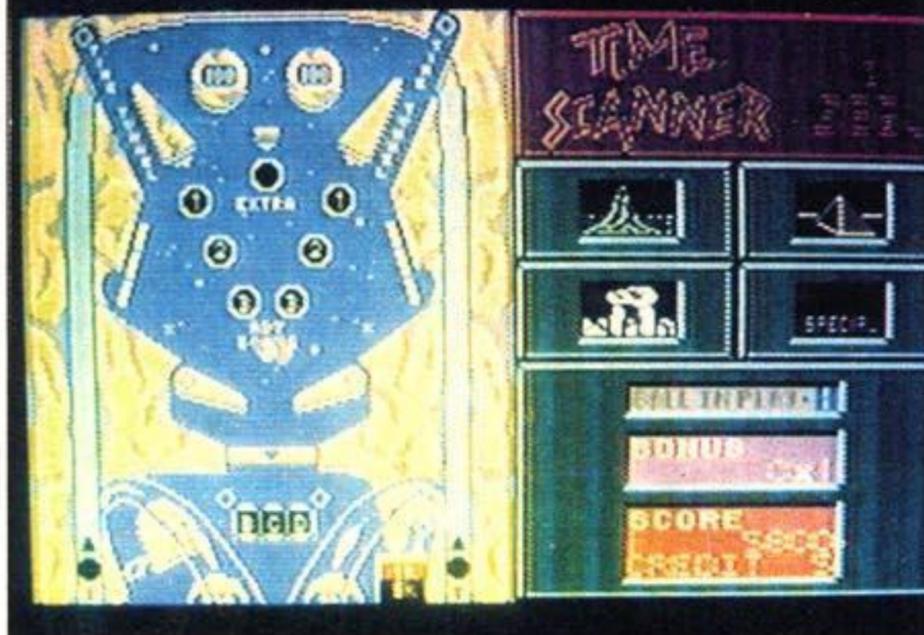
"La grafica strabiliante, perfettamente animata e con ottimi colori sfrutta al massimo la capacità del vostro C64, lo scrolling è realizzato superbamente tanto da non sfarfallare in alcun caso. Il sonoro è addirittura eccezionale, strumenti mai usati prima d'ora che impegnano seriamente il chip sonoro. La giocabilità altissima vi terrà impegnati per molto tempo e a 29000 lire, poi, è regalato."

Questo è quello che avrei voluto vedere dalla conversione, ma è tutto, tutto il contrario!



tre in Special il nostro caro flipper si trasforma in un surrogato di Arkanoid: infatti dobbiamo abbattere le lettere SPECIAL a colpi di "pallinate". Mentre nella versione coin-op (e in quelle a sedici-bit) si poteva passare liberamente da un quadro all'altro, nella versione C64 bisogna per forza finire ogni quadro e successivamente sparare la pallina nel "Time Tunnel" e aspettare il caricamento del flipper successivo. Altra peculiarità è il fatto che si può spingere il piano di gioco tramite alcune

"rusate" in tre direzioni per liberarsi da alcune situazioni scomode. Se detto questo vi sembra un buon gioco, guardate le foto (peccato non possiate vedere lo scroll) e leggete i commenti. Aloha.



f a t t o r e d i  
**17%**  
 c o n v e r s i o n e

**PRESENTAZIONE 67%**  
 Caricamento sufficientemente veloce, istruzioni... beh, che istruzioni volete in un flipper?  
**GRAFICA 24%**  
 — CENSURA —  
**SONORO 65%**  
 Un paio di musicchette quasi OK.  
**APPETIBILITA' 33%**  
 La fiacca combinazione di grafica elementare, giocabilità ridotta e altre "inezie" rovinano "l'appetito".  
**LONGEVITA' 32%**  
 Come fate a giocare ancora se non iniziate neanche?  
**RAPPORTO QUALITA'/PREZZO...**  
 Se ci fosse meriterebbe 0 sbarrato.  
**GLOBALE 30%**  
 Una delle peggiori conversioni mai viste.

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

**SUPERGAMES**

In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

Commodore 64 + Registratore + 1 Joystick + 5 Giochi	L. 330.000
Commodore 128	L. 300.000
Disk Drive Oceanic OC 118N	L. 240.000
Disk Drive 1541 II Commodore	L. 330.000
Disk Drive 1571 Commodore	L. 350.000
Amiga 500 Commodore	L. 850.000
Amiga 2000 Commodore	L. 1.650.000
Disk Drive Esterno Amiga	L. 220.000
Disk Drive Interno Amiga 2010 Commodore	L. 200.000
Stampante MPS 1230 Commodore 64 e Amiga	L. 390.000
Stampante Mannesmann T81 Amiga & PC	L. 330.000
Stampante STAR LC 10	L. 400.000
Stampante Epson LQ 500 24 Aghi	L. 750.000
Espansione Amiga 500 da 512K	L. 280.000
Disk Drive 1581 3"1/2	L. 250.000
Espansione Commodore 64 da 256K	L. 150.000
Adattatore Telematico per Commodore 64	L. 100.000
Atari 1040 STFM con Monitor B/N Alta Risoluzione	L. 1.100.000
PC 10 III 2 Disk Drive + Monitor	L. 1.400.000
PC 3H Atari 640K + 1 Disk Drive + Hard Disk 30 MBY + Monitor	L. 2.200.000
PC Philips 9100 1 Drive 3"1/2 1 Drive 5"1/4 + Monitor	L. 1.650.000

Vasto assortimento software per: COMMODORE 64 - AMIGA

IMB PC XT - MSX - AMSTRAD CPC 464/664

**PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI**

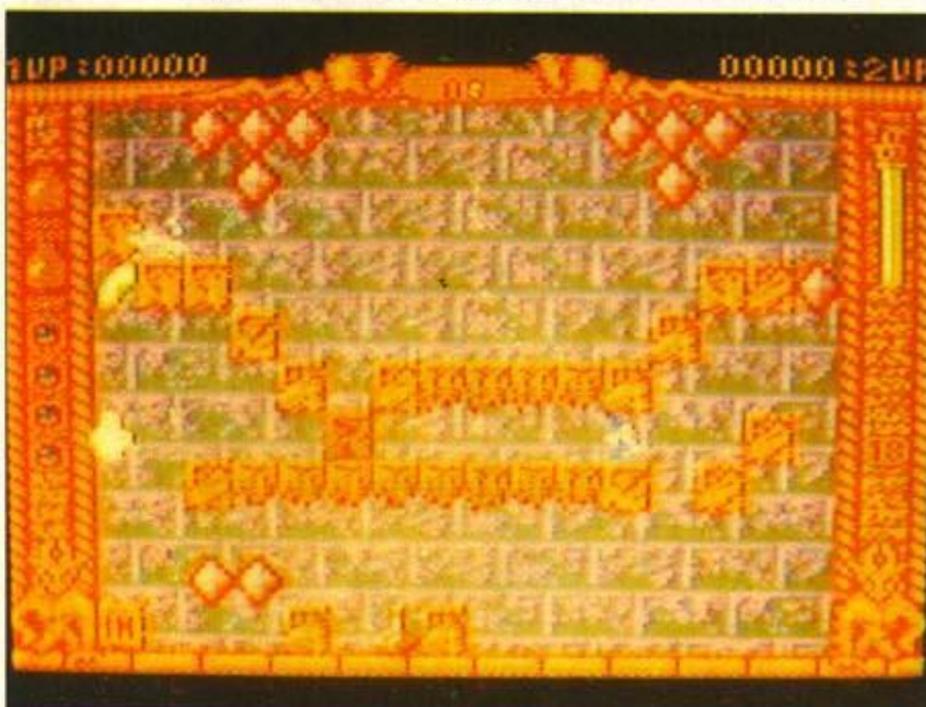
I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA

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



### Rainbow Arts, C64

**F**INALMENTE UNO DEI GIOCATTESI e desiderati (beh, almeno le versioni 16-bit) della Rainbow Arts è giunto tra noi poveri mortali possessori di 8-bit.



Sebbene mi aspettassi qualcosa di più (l'ho visto prima sui 16-bit), devo ammettere che non è male. OK, dalle foto potete (forse) notare il pessimo abbinamento di colori, beh, cosa volete farci, i tedeschi non hanno i nostri stessi gusti. Per il resto, se vi piace questo tipo di gioco che è in definitiva un misto tra Solomon's Key e un puzzle game, non c'è niente che vi impedisca di comprarlo. Inoltre, la possibilità di giocare in due aumenta il divertimento e l'intelligente uso delle password elimina lo stress causato dal dover ogni volta iniziare dal primo livello.

Sebbene mi aspettassi qualcosa di più (l'ho visto prima sui 16-bit), devo ammettere che non è male. OK, dalle foto potete (forse) notare il pessimo abbinamento di colori, beh, cosa volete farci, i tedeschi non hanno i nostri stessi gusti. Per il resto, se vi piace questo tipo di gioco che è in definitiva un misto tra Solomon's Key e un puzzle game, non c'è niente che vi impedisca di comprarlo. Inoltre, la possibilità di giocare in due aumenta il divertimento e l'intelligente uso delle password elimina lo stress causato dal dover ogni volta iniziare dal primo livello.

Spherical ci mette nei panni del mago elfo Pulgram (se si vuol giocare in doppio il vostro amico sarà Wuron, un mago nano) che hanno il compito di portare fuori dalla tetra e desolata terra di Khorndal la magica Starball, un oggetto saturo di potere che permetterebbe di liberare la Terra dalla malvaità e dall'odio. In quei tempi incantati infatti la Terra era divisa in tre paesi diversi: Taljenhort, la terra degli umani, Kendron, la terra dei nani e degli elfi e Khorndal, la terra dell'oscurità della quale si sapeva praticamente niente, perennemente coperta da una foschia nera impenetrabile. La Starball era stata nascosta da Quarol, un mago molto potente testimone dell'età della Terra che si diceva fosse venuto da un'altro pianeta e che sperava che la malvagità fosse del tutto scomparsa. Ma evidentemente, non era affatto così: una serie di creature orrende presero possesso di Khorndal e si misero a guar-

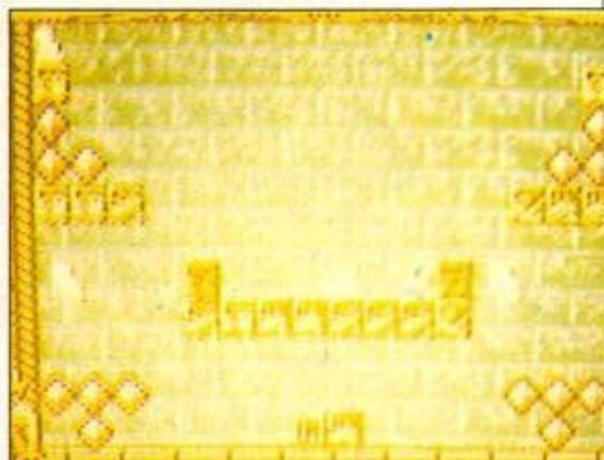


La Rainbow Arts colpisce ancora. Questo infatti è un altro di quei famosi cloni super-spudorati che hanno fatto gridare "all'eresia!" a destra e a manca. Beh, potevo lasciare stare la versione a 16-bit che per lo meno era realizzata bene, ma la versione C64 è praticamente orrenda! Ve lo immaginate? Un clone spudorato più una conversione da sedici bit! Roba da non credere. Gli chemi colore infatti tendono a carbonizzare la retina in un tempo minore di quanto ci impiegherebbe il sole se lo guardassimo a due metri di distanza con le palpebre tagliate, e il sonoro stride terribilmente soprattutto a fianco delle stupende realizzazioni di Jeroen Tel, Rob Hubbard e compagnia. Il gioco stesso è discretamente giocabile se non fosse appunto per i motivi già citati e il fatto di dover rifare i primi schemi fino a che non si ha una password. Dategli un'occhiata, ma non aspettatevi grandi cose.

dia della magica sfera impedendone così il ritrovamento. Adesso entrate in campo voi: avete trovato alcuni pezzi del diario di un mago che era andato a cercare la Starball senza successo e siete subito partiti alla volta di quelle oscure coltri di nebbia che avvolgono Khorndal decisi a riuscire là dove gli altri avevano fallito. Appena entrati nella zona oscura vi accorgete di un palazzo: ci entrate e qui comincia il gioco...

L'azione vera e propria è un chiaro clone di Solomon's Key con l'unica eccezione che si può giocare in due contemporaneamente (un po' di tempo fa si diceva che qualunque gioco avesse avuto questa opzione sarebbe stato un successo) e il fatto che non si devono raccogliere chiavi per uscire. Infatti l'unico modo di uscire è pilotare mediante le costruzioni di "percorsi" in pietra la Starball fino a un

quadrato con la scritta "IN". Ma attenzione: se la Starball dovesse scendere sotto il livello dell'uscita bisognerebbe ricominciare da capo perché la pallozza in questione è alquanto tonta e può solo muoversi in orizzontale e in basso (si sa, tutte le Starball pesano — ovviamente tranne il giovedì). Ogni TOT quadri appare un mostro che necessita di una particolare tecnica per essere superato (che non conosco).



**PRESENTAZIONE 87%**  
 Ampio manuale e un sacco di opzioni.

**GRAFICA 67%**  
 Nel complesso buona, ma i colori...

**SONORO 68%**  
 Abbastanza stridente e noioso.

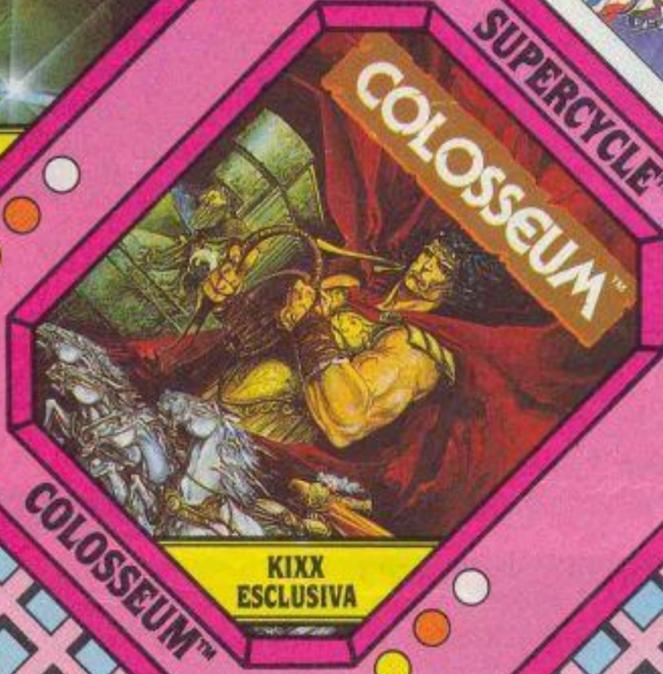
**APPETIBILITA' 79%**  
 La combinazione platform-puzzle è proprio grande.

**LONGEVITA' 79%**  
 Un sacco di schemi che cambiano totalmente quando si gioca in doppio.

**GLOBALE 78%**  
 Un buon platform game che vi farà sudare. Sono consigliati un paio di occhiali da sole...

**KIXX - PER AGIRE**

**NUOVI TITOLI**



**LEADER**  
CONSTRUTTORI  
**DISPONIBILITÀ  
 DI SISTEMI**

- SPECTRUM 48/128K + 2
- CBM 64/128
- AMSTRAD CPC
- ATARI
- MSX 64K

L. 7.500 cass.  
 L. 10.000 disco

**KIXX**



# X Y B O T S

Domark/Tengen - C64 & Spectrum

**U**NA GUARNIGIONE DI ROBOT E CYBORG chiamati Xybots hanno invaso una luna adiacente e costruì-

to una gigantesca base, composta di numerosi livelli. Gli eroi di questa storia, il Maggiore Rock Hardy e il Capitano Ace Gunn (cercando di sopravvivere all'orrendo gusto per i nomi dei loro genitori), si sono offerti volontari per infil-

trarsi nella suddetta base ed eliminare il Master Xybot, trasformando i rimanenti in una massa di robot non organizza-

ti ed evitando una possibile invasione.

Previsto per il gioco in coppia, anche una persona sola può scegliere un personaggio e giocare per i fatti suoi. Lo schermo è diviso in tre parti principali. La metà superiore fornisce indicazioni sul numero delle vite, punti, bonus e così via per entrambi i giocatori, oltre alla mappa del livello corrente. La metà inferiore è divisa verticalmente, entrambe le sezioni danno una vista in 3D isometrico dei corridoi labirintici da dietro il proprio personaggio.

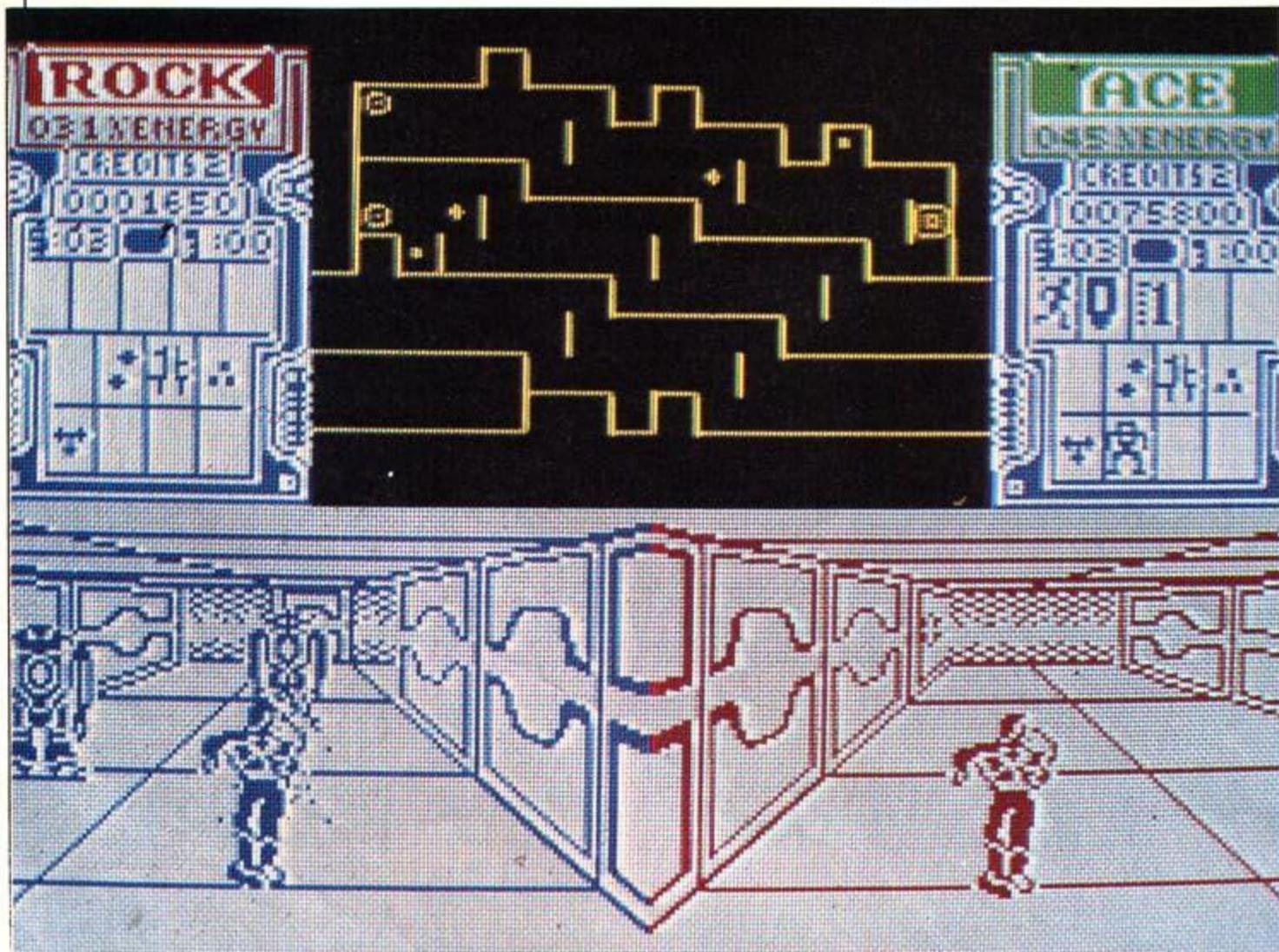
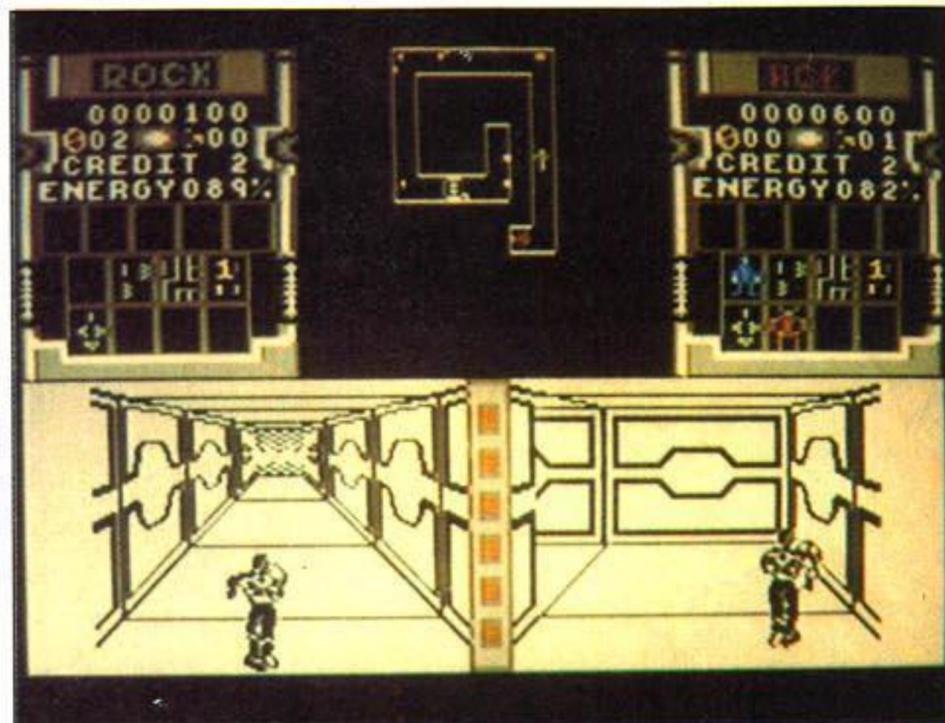
Rock e Ace si muovono (e a



**Accidenti! La versione Spectrum di questo coin-op è riuscita veramente bene. L'uso del monocromatico fornisce velocità sufficiente e l'azione di gioco risulta frenetica. Il labirinto è di un solo colore (come il vostro giocatore) ma ciò non toglie che il gioco, l'atmosfera e la tensione del coin-op siano gli stessi. Il gioco in coppia con un amico, poi, è una sensazione da provare assolutamente. Decisamente un ottimo prodotto (in questo formato), non fatevelo sfuggire per nessuna cosa al mondo o vi perderete un gioco storico!**

ma ciò non toglie che il gioco, l'atmosfera e la tensione del coin-op siano gli stessi. Il gioco in coppia con un amico, poi, è una sensazione da provare assolutamente. Decisamente un ottimo prodotto (in questo formato), non fatevelo sfuggire per nessuna cosa al mondo o vi perderete un gioco storico!

*Incredibile: la versione Spectrum (sotto) è persino più colorata di quella per C64 (a destra) nell'area di gioco!*



volte scivolano) per il labirinto e possono ruotare il proprio punto di vista di 90 gradi. Un'arma standard si prende cura degli Xybots (qualcuno più facilmente di altri) e uno Zapper ad energia limitata può paralizzarli per un po'; i danni che essi vi provocano possono essere rimediati raccogliendo i pod. Le chiavi (evidentemente) aprono aree precedentemente inaccessibili.

Nell'intervallo tra un livello e il successivo (c'è la pubblicità, NdT) possono essere acquistati equipaggiamenti extra con i soldi raccolti nei corridoi (l'ascensore, apparentemente, funge da negozio internazionale di armi). Potenza di sparo e velocità dello stesso, cannoni laser, velocità extra e altri utili armamenti possono venire acquistati se avete gli spiccioli necessari.

## VERSIONE C64

Oh, no! L'hanno fatto ancora! Come cosa? Hanno di nuovo convertito un gioco dalla versione Spectrum al C64! Già, proprio come Karnov. Non capisco perché ci si debba ridurre a riciclare la versione Spectrum di un gioco adattandola al C64. Posso capire farlo per l'Amstrad o l'MSX (anche se non è giusto lo stesso), ma d'altronde hanno lo stesso microprocessore. Il C64, invece, è molto diverso da uno Spectrum, sia per la grafica, sia per il sonoro, sia per tantissime altre cose. Guardate le foto: la versione C64 ha solo la metà superiore di schermo veramente "da C64", tutto il resto è "da Spectrum" (compreso il sonoro!) ma MOOOOOLTO peggio. Come se non bastasse la grafica monocromatica (!) su un computer che è in grado di offrire molto di più, l'azione di gioco è incredibilmente e insostenibilmente più lenta a causa della conversione. Chissà che fatica fa il povero C64 ad emulare lo Speccy (praticamente una 500 che emula una Rolls Royce, vero? NdDE)! Ovviamente tutto quello asserito per la versione Spectrum non vale più in questo caso, il gioco è lento, ingiocabile, e soprattutto non sfrutta nemmeno il 10% delle risorse della vostra macchina. Compratelo e vi ritroverete con un emulatore di Spectrum nemmeno tanto buono.

**GLOBALE 23%**

Ad intervalli tra i sempre più difficili e complessi labirinti, vi potrebbe capitare di incontrare il Master Xybot, che è sicuramente un'esperienza poco divertente.

Non esattamente sulla cresta dell'onda in quest'ultimo periodo, la Domark ha finalmente prodotto una conversione di un coin-op molto accurata. Il gioco è approssimativamente un Gauntlet in 3D, col vantaggio che lo split-screen permette ad ognuno dei due giocatori di fare quello che vuole, indipendentemente dai desideri dell'altro — comunque il gioco in coppia è molto divertente.

L'ambiente 3D aggiunge tensione e realismo al gioco di labirinto standard; Gauntlet era divertente, ma poter vedere chi e cosa vi sta per attaccare, e quando, è qualcosa di superiore. Sebbene sia un concetto semplice e altrettanto semplice da giocare, Xybo-

ts genera una buona atmosfera e il suo schema di gioco è avvincente. E' un po' complicato talvolta ma è quel tipo di azione che vi farà venir voglia di giocarci tante, tante altre volte. Prendete Xybots — prima che loro prendano voi!

f a t t o r e d i

**85%**

conversione Spectrum

## PAGELLA SPECTRUM

**PRESENTAZIONE 78%**

Nella norma, niente multi-load e possibilità di giocare in coppia con un amico contemporaneamente.

**GRAFICA 82%**

Monocromatica, molto veloce e — sebbene i labirinti avanzino a scatti — l'atmosfera è resa molto bene.

**SONORO 63%**

Si poteva fare di meglio: effetti sonori da fuochi artificiali poco convincenti e — quel che è peggio — poco adeguati.

**APPETIBILITA' 92%**

Vi prende sin da subito, è incredibilmente giocabile e non ci vuole una scienza per entrare nella dinamica del gioco.

**LONGEVITA' 94%**

Ci tornerete molte volte in futuro, sia da soli sia — soprattutto — con qualcuno che giochi in coppia con voi.

**GLOBALE 82%**

Un acquisto essenziale per il vostro Spectrum, una delle conversioni meglio riuscite dell'ultimo periodo. Diffidate dalle imitazioni!

# 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**

## AMERICAN CLUB SPORTS

Mindscape, C64

**D**OPO UNA LUNGA SERIE DI GIOCHI SPORTIVI improntati sia all'azione arcade sia al controllo di tipo "manageriale" (vedi American Ice Hockey, Gary Lineker Superstar Soccer) la Sport Time (per conto della Mindscape) ha realizzato qualcosa di più "leggero": una serie di eventi ispirati ai classici passatempi Americani (o almeno fa capire questo il titolo...). Andiamo ora ad analizzare i singoli eventi uno per uno.

### 1° EVENTO: FOOSBALL

Questo evento praticamente non ha bisogno di spiegazioni e/o presentazioni: trattasi infatti del famosissimo calcet-

to. La rappresentazione è in 3D con vista da dietro i giocatori. Si possono comandare tre file di omini e il computer vi passa il controllo della fila più vicina alla palla. Si può giocare contro il computer e contro un avversario umano, come del resto in tutti gli altri eventi.

### 2° EVENTO: BILLIARDS

Hmmm... qui c'è da fare una premessa. BILLIARDS comprende due tipi diversi di biliardo: il tipo "Carom" e il tipo "English". Nel tipo Carom non ci sono buche e si ottengono punti facendo sbattere la propria palla

contro le altre due (ehm...) che sono la palla avversaria (gialla se la propria è bianca e viceversa) e la palla rossa. Nel tipo English si ottengono punti mandando le palle in buca. Si possono scegliere, oltre al colore del tavolo, i valori d'attrito e così via.

### 3° EVENTO: 3D PINBALL

Qui si fa lo stesso discorso del Foosball: Chi non ha mai giocato a flipper? Come per il Foosball inoltre l'azione è rappresentata in 3D. Scopo del gioco? Ve lo devo proprio dire? Beh, dovete mandare la pallina contro i respingenti per ottenere più punti del Player 2. Non ho mai detto che sarebbe stato complicato. Si può scegliere l'inclinazione del tavolo, accendere e spegnere il TILT e così via.

### 4° EVENTO: SKEEBALL

Quanti di voi hanno mai visto OK il prezzo è giusto? Beh, avete mai visto il gioco "Superbowl" in cui bisogna lanciare una boccia in una serie di cerchi concentrici e più al centro la si manda più punti sono? Ok, Skee-ball è la stessa cosa: solo il metodo di controllo è un po' bizzarro.

Si controlla un mirino inerziale che entro un dato tempo deve essere posizionato sul punto dove la palla cadrà.

### 5° EVENTO: SHOOTING GALLERY

Ecco a voi... il tiro a segno! In questa prova dovrete colpire più animali possibile mirando con una minuscola crocetta nel modo "a tempo" e con un mirino gigantesco nel modo "colpi contati". Alcuni animali, come il coniglio bianco e il pesce bianco, danno un bonus extra. Colpendo la tartaruga si ottiene un colpo extra ma non punti. Si gioca in due contemporaneamente e si possono determinare alcuni fattori come la velocità, il peso e così via.

### 6° EVENTO: CRAZY POOL

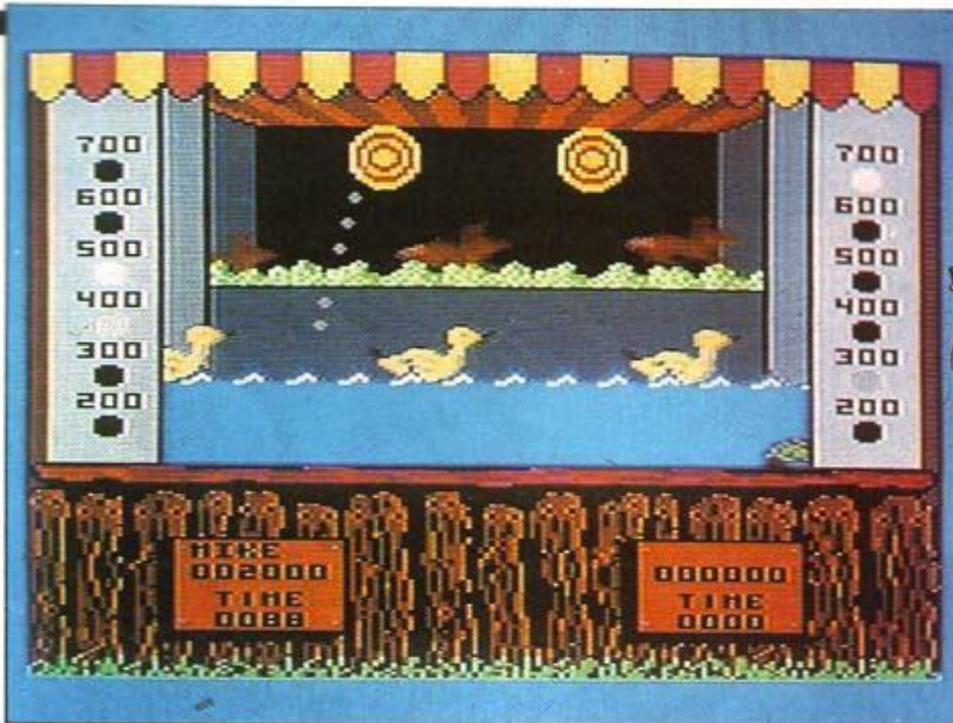
L'ultimo evento è anche il più oscuro di tutti: chi ha mai sentito di un biliardo in cui la buca è al centro e ci sono dei respingenti come ostacoli? Lo scopo ovviamente è quello di mandare in buca la palla, ma è più



Beh, gente, che vi devo dire? Dopo i vari World Games, Summer Games, Alternative World Games, California Games, Winter Games, chi ha più bisogno di un multievento per giunta poco divertente? Io no. I vari eventi sono definiti graficamente in maniera discreta e il sonoro è decente ma i giochi in se stessi hanno un che di datato... L'evento che preferisco è il tiro a segno, perché è un sacco divertente sparare sul guscio della tartaruga e cose varie. Se proprio lo volete, prima di tirare fuori i soldi, cercate di provarlo.

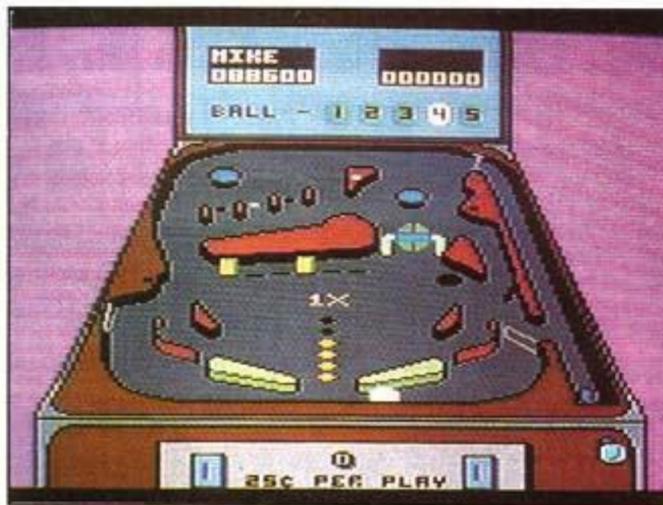
GAMES : 0 MIKE 00 GOALS 00





TOH! Cos'è questo? Indoor Games 2? Ma non è già uscito qualche mese fa? Come? E' uscito ora? OK! Se non fosse per il lento multi-load da nastro che caratterizza la nostra versione, ACS sarebbe certamente un ottimo gioco. I vari sotto-giochi sono molto carini, realizzati bene e curati nei particolari e la possibilità di variare tutti i parametri di gioco, giocare in due o contro il computer denota la qualità del prodotto che ci troviamo davanti. Cercate la versione su disco, altrimenti... lasciate perdere, vi stressereste per i lunghi ed interminabili caricamenti.

difficile di quanto sembri perché la pallina spesso va dove vuole. Il peggiore dei sei (o almeno secondo la mia opinione).



— VERSIONE CASSETTA —  
PRESENTAZIONE 61%

Istruzioni chiare ma multiload invadente.

**GRAFICA 66%**

Varia da decente a buona.

**SONORO 61%**

Un paio di effetti tutto sommato buoni.

**APPETIBILITA' 69%**

L'insolita accozzaglia di giochi all'inizio attrae...

**LONGEVITA' 60%**

... ma non poi tanto.

**GLOBALE 63%**

Un multievento con alcune prove simpatiche nel complesso però discreto.

Vendita x Corrispondenza  
per Informazioni

**Sterlino**

Via Murri N° 73/75  
40137 Bologna  
Telefono 051/302896  
Telefax 051/344758



VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

**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

# 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  
CENT  
ER

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

**Tintori**

SOFTWARE HOUSE  
VIA BROSETA, 1 BERGAMO  
TEL. 035-248623



**ATARI**



COMPATIBILI IBM



**NOVITA'**  
Vendita per  
corrispondenza

**Commodore**

VIENI ANCHE TU NEL TUO  
COMMODORE "POINT"



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



TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE



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.



**Il Grillo Parlante**

NOVITA' SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI  
Via S. Canzio, 13 - 15 r.

Tel. (010) 415.592  
GENOVA SAMPIERDARENA

# 68000

the ONLY name...

# Antoni

DON'T BE LAME.....BUY THE GAME!

CENTRO COMMODORE E PHILIPS AUTORIZZATO  
INGROSSO-DETTAGLIO DI HARDWARE/SOFTWARE/ACCESSORI  
VENDITE A MEZZO DIRETTO, TELEFONICO, POSTALE, DOMICILIO

COMMODORE AMIGA  
PHILIPS PERSONAL COMPUTER

SE NON SAPETE DOVE TROVARLO  
VENITE DA NOI A COMPRARLO

C64 NEW + DATASSETTE = L. 319.000

NOVITA' HARD DISK CON AUTOBOOT PER A500/1000  
DA 20-30-40-63 MEGABYTES CON INTERFACCIA SCSI  
A PREZZI DAVVERO ACCESSIBILI, TELEFONARE PER CREDERE

DISPONIBILE UN VASTISSIMO ARCHIVIO SOFTWARE ORIGINALE PER  
TUTTI I COMPUTER, VASTA SCELTA DI ACCESSORI E CARTUCCE

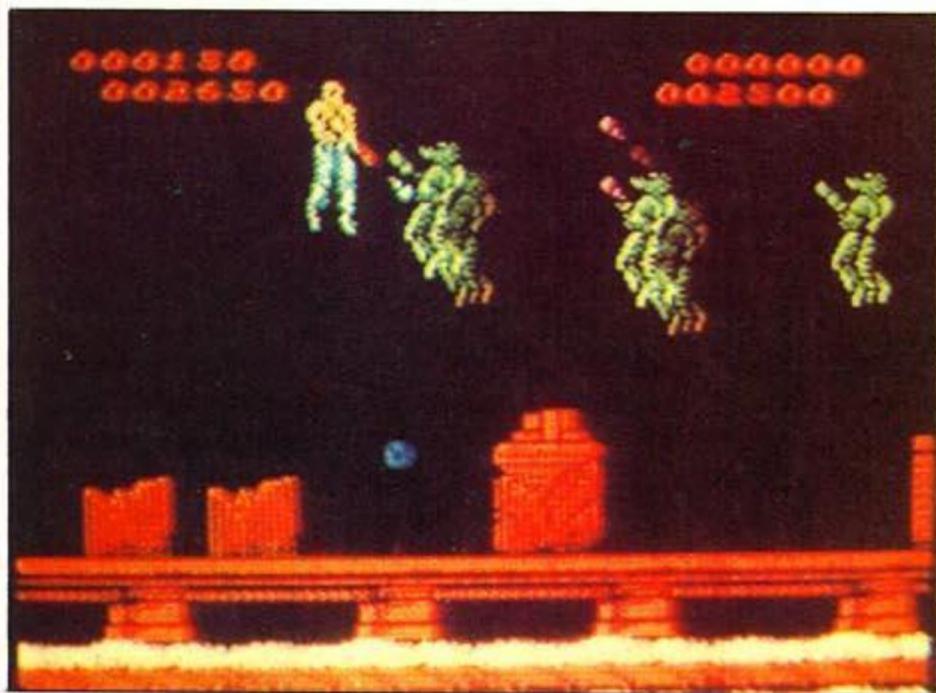
Tel. 02 / 4231035



# FORGOTTEN WORLDS

US Gold - Spectrum & Amstrad  
Update: Zzap! #35, C64: 93%

**B**IOS, IL DIO DELLA DISTRUZIONE, ha creato otto dei minori terribilmente malvagi e usa i decisi finalmente a combattere, unendo le forze delle loro menti hanno creato degli alleati psichici, due guer-



▲ Il gioco è di quelli frenetici, e manca l'opzione di pausa... si vede? (Versione Spectrum)

## SPECTRUM

Come tutte le altre versioni, è multi-load, quindi se non sopportate questo tipo di caricamento, state allerta! La grafica abbastanza colorata e lo scrolling parallattico (!) rendono questo gioco sotto l'aspetto grafico una vera chicca, il sonoro... beh, che ci volete fare, è uno Spectrum! (Non che quello della versione Amiga sia un capolavoro, eh AJ? - NdDE). Il controllo è scomodo persino con il joystick, pensate con i tasti, quindi se non avete tutte le periferiche necessarie, provatelo prima di prendere il portafoglio. La possibilità di giocare in due (senza rallentamenti, fantastico!) è incredibile per uno Z-80 indaffarato a fare già un sacco di cose e incrementa la qualità di questo prodotto. Se giocare con i tasti non vi scoraggia (o se avete un joystick) e se sopportate i multi-load (questo non è tanto terribile), Forgotten Worlds fa proprio per voi!

**GLOBALE 88%**

Mondi Dimenticati per sfogare le sue ire. Le città una volta super popolate e prospere sono ora diventate semi-desertiche e la popolazione è in preda al panico. I saggi del villaggio si sono

riferi pronti a fronteggiarsi con le più tremende forze del male.

Vagando per i fondali con i loro jetpack, i due guerrieri possono raccogliere i zenny coins che i nemici blastati la-



▲ Il solito 'look' colorato della versione Amstrad

## AMSTRAD

Tecnicamente uguale alla versione per C64, offre una maggiore cromaticità in cambio dello scrolling parallattico. Le formazioni d'attacco, i fondali, i mostri di fine livello e lo scomodo controllo sono identici alla versione Spectrum, persino il sonoro! Valgono ovviamente tutte le raccomandazioni già fatte in precedenza: il gioco è della serie "stupido ma graficamente eccezionale" e se non vi scandalizzano i giochi senza profondità — o meglio, se vi acchiappano un casino gli shoot'em-up tipo Side Arms, non potete permettervi di non acquistare questo Forgotten Worlds: potrebbe essere il miglior shoot'em-up di tutti i tempi!



sciano cadere e usarli nei negozi di armi che casualmente appaiono dal nulla e spenderli. Alla fine di ogni lungo livello vi è sempre il mostro finale molto arrabbiato (sai che novità). Il Coin-op originale della Capcom ha segnato un'era nel campo dei giochi da sala,

poiché usava una nuova generazione di chip grafici, di una potenza strepitosa. Sostanzialmente un gioco dalla struttura molto simile a Side Arms reso speciale dalla straordinaria potenza grafica, proprio come è successo per Afterburner.

## Pagella AMSTRAD PRESENTAZIONE 79%

Multi-load non terribile e opzione due giocatori, niente opzione di pausa (AAARGH!).

**GRAFICA 94%**

Superlativa, molto colorata e fluida. Peccato per il parallax...

**SONORO 60%**

Giusto giusto il necessario. Non pretendete troppo dallo Z-80 (uffa, sempre la stessa storia!).

**APPETIBILITA' 80%**

Iniziare a giocare è un po' meno facile rispetto agli altri shoot'em-up a causa del sistema di controllo.

**LONGEVITA' 96%**

Ma una volta acquisita la tecnica lo giocherete e rigiocherete fino a finirlo (o a consumare il nastro).

**GLOBALE 91%**

Probabilmente il miglior shoot'em-up che ci sia in giro e un'esperienza da non perdere.

# NAVY

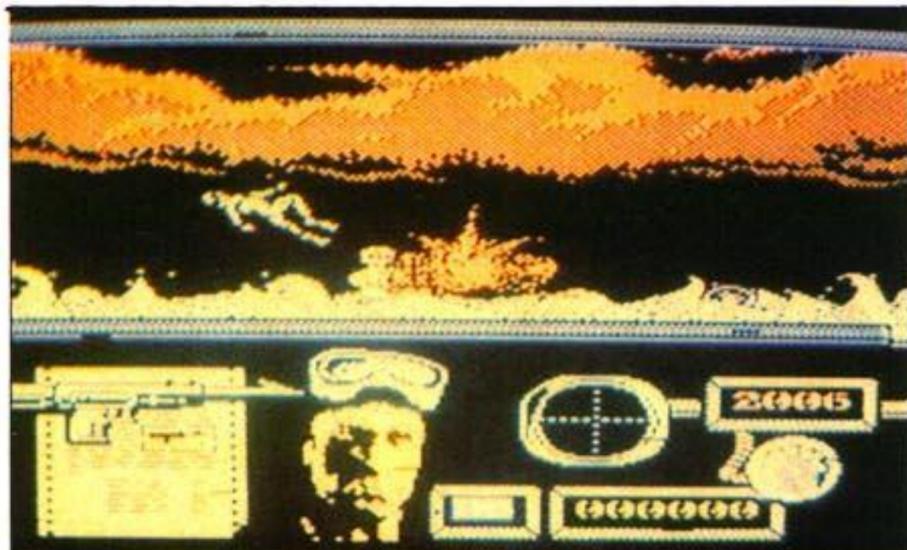
Dinamic - MSX  
(Update)

Zzap! #36  
C64/Ams: 62%

# MOVES

**F**inalmente il nuovo gioco della Dinamic è giunto nel mondo MSX. No, non sto parlando dell'imminente seguito di Freddy Hardest, ma del tanto chiacchierato Navy Moves. La storia è pratica-

mente quella di un comunissimo mercenario con problemi psichici che ha deciso tutto da solo di sgominare la dittatura di un orrido pancione sudamericano il cui unico scopo nella vita è... tiranneggiare. Voi nei panni di questo novello commando acquatico dovrete innanzitutto farvi strada tra mine e tizi in jetbike con il vostro fido canotto e armati (non



le cassette) solamente di una pistola. Nel secondo "stage" vi ritroverete in acqua impegnati ad esercitarvi al tiro al bersaglio con squali e altri sub capitati lì per caso. Nel quadro successivo sarete a bordo di un mini sommergibile armato di missili che se la dovrà vedere con una serie di bestiacce acquatiche che vi daranno filo da torcere.

Nella seconda parte del gioco (a cui si può accedere solo con il codice avuto dalla prima sezione) ci si ritrova a bordo di un sommergibile nel quale dovrete trovare alcuni pass dei sottufficiali per poter dare comandi al computer di bordo. Unico problema è il

fatto che il sommergibile è pattugliato da una serie di guardie dal grilletto facile...

### PRESENTAZIONE 88%

Confezione modello "Spaceball 1" e caricamento discreto.

### GRAFICA 64%

Monocromatica e non troppo definita.

### SONORO 40%

Come se non ci fosse.

### APPETIBILITA' 60%

Abbastanza difficile iniziare...

### LONGEVITA' 57%

...impossibile continuare.

### GLOBALE 61%

Provaci ancora Dinamic.



Non nutro grandi speranze su questa versione di Navy Moves: appena caricato infatti mi sono trovato davanti a un mare di monocromia e appena ho schiacciato il tasto per la ridefinizione sono stato travolto da una serie di scritte in spagnolo (che ovviamente io non capisco). Il sonoro poi come la grafica non sfrutta assolutamente niente delle potenzialità di questa macchina e l'azione di gioco un po' troppo dura scoraggia praticamente chiunque. Fate un po' voi...

Non sfrutta assolutamente niente delle potenzialità di questa macchina e l'azione di gioco un po' troppo dura scoraggia praticamente chiunque. Fate un po' voi...

# GAME OVER III

Dinamic - MSX (Update) Zzap! #30 - C64: 58%

**M**oltissimi tra voi ricorderanno certo perché la Dinamic era così famosa tra il "popolo" dei sessantaquatttristi. Per i due o tre che invece non ne conoscono il motivo, darò una breve spiegazione: i giochi Dinamic erano spesso impossibili (vedi Army Moves, Game Over e Freddy Hardest) e si perdevano vite a tutt'andare per la gioia dei veri masochisti. Perché ERANO difficili? Beh, in poche parole, le versioni per MSX hanno un grado di sfida calibratissimo e quasi perfetto. OK, bando alle ciancie: dove ero rimasto? Humm... Ah, sì: in Game Over voi siete il prode Arkos, ufficiale dell'esercito della regina Gremla e stufi delle repressioni sul popolo fatte dalla stessa, decidete di spodestarla e cominciate ad attraversare il pianeta distruggendo tutto e tutti. Durante il vostro cammino in-

contrerete alcuni bidoni che una volta distrutti riveleranno gadget come energia, bombe extra e cose varie. I nemici variano da semplici tizi su una specie di jetbike svolazzanti a giganti di metallo durissimi a morire. Nella seconda parte della saga, Game Over II, siete stati incaricati di salvare lo stesso Arkos, imprigionato

dalla regina Gremla che nel frattempo ha ripreso il potere. Nella prima sezione vi trovate a bordo di un caccia e verrete assaliti da ogni genere di nemico ovvero navicelle, meteoriti, caccia un po' più robusti e globi incandescenti che salgono da terra. Nella seconda sezione vi ritroverete a bordo di una strana bestiacca re-

pellente di nome Fido che assomiglia alla bestiacca usata nel film "L'Impero Colpisce Ancora". Nella terza sezione, a piedi, dovrete attraversare il complesso (noi suoniamo un rock duro, duro, duro: ci chiamiamo "I Budini Molli") dove è tenuto prigioniero Arkos e liberarlo. Passo e chiudo.



Non sono mai stato un fan dei vari giochi Dinamic: tutti troppo difficili e poco vari. Devo dire però che la Dinamic ha veramente fatto un buon lavoro sotto certi aspetti: i giochi non sono frustranti in alcun modo e sono piacevoli da giocare. La grafica è de-

cente fatta eccezione per alcune cose in Game Over tipo l'orrendo colour clash e le strane scie che lasciano i vari tizi. Il sonoro, beh, non ne parliamo...



### PRESENTAZIONE 88%

Due giochi al prezzo di uno: cosa vuoi di più?

### GRAFICA 68%

Monocromatica ma ben definita in entrambi i giochi.

### SONORO 45%

Pessimo per tutti e due.

### APPETIBILITA' 74%

L'azione è immediata (dopotutto sono solo Shoot'em-up!) e non troppo difficile.

### LONGEVITA' 69%

Non variano poi pazzamente.

### GLOBALE 70%

E' un'affare!



# R-TYPE

Electric Dreams, Update - Zzap! n°30 - C64: 96%

**C**ooooome? Non conoscete il coin-op della Irem chiamato R-Type? Il gioco più famoso dell'1987, lo shoot'em-up per eccellenza, la pietra miliare nella storia dei videogiochi (il chilometro precedente era Out Run), il gioco che ha mo-

venti?) che può essere regolato con diverse intensità di potenza. Sparando velocemente si ottengono molti colpi ma di scarsa efficacia, se invece si fa caricare il beam (tenendo premuto il FIRE più a lungo) si ottiene un colpo unico ma potentissimo, in grado

## AMSTRAD

La versione Amstrad di R-Type è poco più che la versione Spectrum con più di colore. Lo scrolling è molto più lento e il sonoro è praticamente lo stesso che riproduce un normale Z-80. La giocabilità è altrettanto ottima, l'azione da shoot'em-up vi acchiappa sin dalla prima partita e non vi lascia più. La cura per i particolari è la stessa dello Speccy, il multi-load su cassetta non è tanto male e — tutto sommato — questa versione di R-Type per il vostro computer è abbastanza competente e (a questo prezzo) un acquisto **NECESSARIO** (compreso il messaggio?).

**GLOBALE (vedi pagella)**

## SPECTRUM

Ricordate la versione per C64 tanto elogiata tempo fa su queste stesse pagine? Beh, la versione per il caro Spectrum è molto meglio (shhh! Non fate sentire ai sessantaquatttristi), sia per la giocabilità, sia per i bug in meno, sia per l'accuratezza nella conversione dei particolari. Peccato per i colori, ma dopotutto il chip video, lo Spectrum, non ce l'ha!

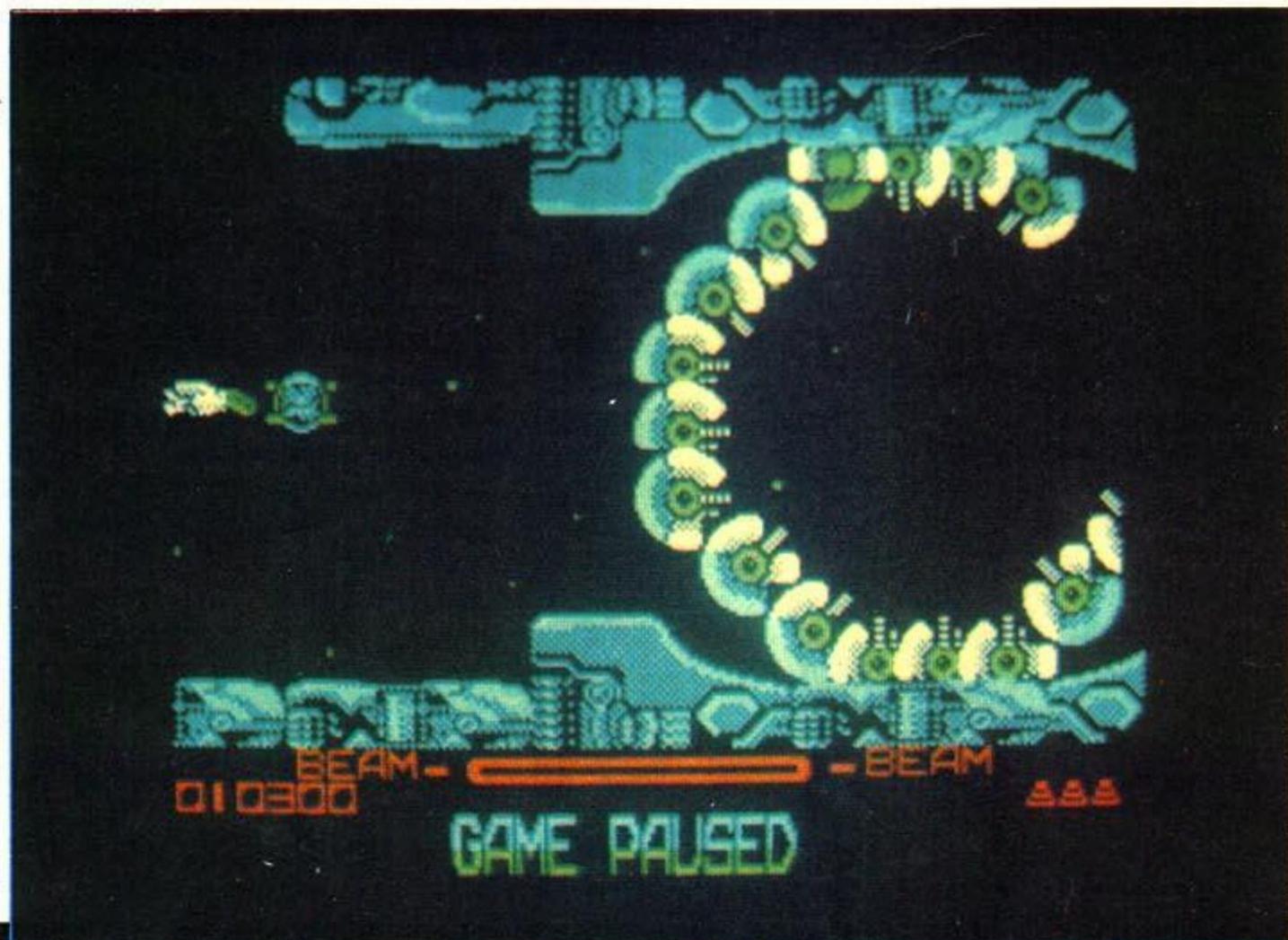
Il gioco è ottimo, probabilmente uno dei migliori shoot'em-up per Spectrum, segue fedelmente l'originale e presenta tutte le caratteristiche della versione "by Irem". Persino alcune cose tralasciate sul C64 sono state trasportate sullo Speccy come "l'effetto risucchio" quando si carica il beam e le formazioni di alieni rotanti del primo livello. Unico difetto: la grafica. Sembrano i colori CGA dell'IBM, dei colori che non stanno per niente bene assieme. Peccato veramente, perché l'enorme mole di gioco, la fama del coin-op e la competenza della conversione avrebbero reso R-Type un successo strepitoso. Non può comunque mancare nella vostra collezione, quindi adesso che sapete che esiste correte subito a comprarlo. Solo se odiate fermamente gli shoot'em-up non vi piacerà R-Type!

**GLOBALE (vedi pagella)**

nopolizzato il mercato per più di un anno? State scherzando, ovviamente!

Comunque, per i pochi sfortunati mortali che veramente non conoscono questo gioco, ecco cosa vi aspetta: siete alla guida del vostro caccia interstellare R-9 e dovete percorrere otto schermi sovrappollati dalle più mostruose creature prima di arrivare al cospetto di Bydo, un alieno piuttosto malvagio che si sta attrezzando per conquistare l'universo.

La vostra astronave è il risultato di decenni di ricerca e rappresenta il massimo che si possa desiderare nelle navicelle di tipo R. Avete a disposizione un particolare cannone (avete presente la serie di cartoni Star Blazer con il cannone ad onde mo-



di spazzare via qualsiasi cosa vi stia davanti. Questa particolarità di non scarsa importanza permette di affrontare i nemici più terribili perché con la vostra potentissima arma siete in grado di sconfiggere chiunque (vero?). Oltretutto, questa caratteristica fa sì che anche dopo una morte non restiate totalmente disarmati e in balia dei nemici. Durante la missione si possono trovare dei "bravi alieni" che (dopo essere stati blastati) lasciano dei pods, utilissimi per potenziare il proprio armamento. Tra i tanti, potete trovare particolari orbitali e armamenti super. Il coin-op è di quelli storici, la conversione per C64 era buona ma è stata sopravvalutata, la versione ST era buona ma ingiocabile, infine la versione Amiga era quasi identica all'originale se non fosse per qualche particolare considerato (a sproposito) di scarsa importanza.

**PRESENTAZIONE 62%**

Stabilmente nella media e multiload "intelligente".

**GRAFICA 61%**

Buona la definizione ma scarsa la scelta dei colori.

**SONORO 45%**

Sonoro da Spectrum...

**APPETIBILITA' 89%**

Tremendo. Non potete resistere...

**LONGEVITA' 95%**

Finché non lo finite non smettete più di giocarlo. Il fatto è che è abbastanza difficile!

**GLOBALE 74%**

Un voto giusto per una conversione ottima, (quasi) meglio del C64.

# SILKWORM

Virgin/Mastertronic, Spectrum & Amstrad (Update) - Zzap! 34 - C64: 91%

**A**vete mai desiderato prendere parte ad una di quelle missioni militari ad alto rischio, affrontare tutte le più moderne armi da guerra completamente da soli (o quasi)? Bene, Silkworm è ciò che fa per voi!

Saltati subito sul vostro elicottero da combattimento vi lanciate tra le linee nemiche, il vostro scopo è arrivare fin dove nessun altro è mai giunto prima. Il vostro elicottero è armato con dei potenti missili aria-aria oltre a dei velocissimi missili aria-terra. Il paesaggio scorre sotto di voi mentre vedete avvicinarsi una formazione di elicotteri nemici, premete il bottone sopra la cloche e... ra-ta-tatatata! Complimenti, una scarica e tutti i nemici sono stati eliminati. Siete fatti apposta per questo lavoro, eh!

Occasionalmente potete trovare delle masse di energia vaganti che se raccolte vi forniscono una momentanea invulnerabilità, se sparate ripetutamente fungono da smart-bomb. Ogni livello è diviso in due fasi, a metà livello vi tocca affrontare un mega-elicottero componibile che se eliminato rilascerà un utilissimo potenziamento di sparare fino ad ottenere un terrificante rapid-fire da Apocalypse Now!

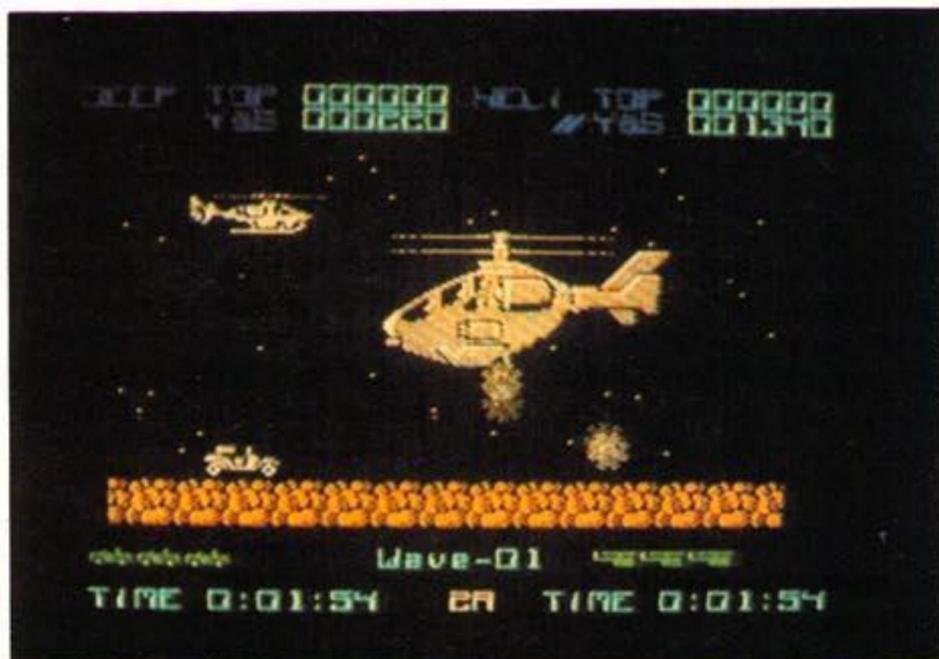
L'ambientazione militare, inusuale per gli shoot'em-up a scrolling orizzontale è incredibilmente avvincente, lo schema di gioco da sparatutto in generale "acchiappa" praticamente chiunque. Non di secondaria importanza è anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente con il secondo player che prende parte all'azione con una jeep militare lancia-missili con la torretta orientabile (il che significa che potete sparare in tutte le direzioni).

Il più grande pregio di questo gioco è di essere praticamente due giochi in uno! Proprio così, dopo averlo finito con l'elicottero (ed è dura, ve lo assicuro!), potete sempre cercare di finirlo

con la jeep (il che vi terrà impegnati per tanto di quel tempo che vi si fonderà il trasformatore prima!).

Se gli shoot'em-up sono il vostro pane quotidiano, avete già Forgotten Worlds e cercate nuove ed emozionanti avventure, Silkworm è il gioco che fa per voi!

▼ La versione Amstrad e, in fondo alla pagina, quella Spectrum



**AMSTRAD**

Fortunatamente non è stato convertito direttamente dallo Spectrum, e... si vede! La grafica è superbamente colorata con delle esplosioni da fuochi artificiali. Lo scrolling, però è ugualmente disastroso e dà inizialmente fastidio. Se contate di abituarvi, vi piacciono gli shoot'em-up e avete i joystick Amstrad da collegare "in cascata" (per giocare in due) compratelo!

**GLOBALE: 89%**

**SPECTRUM**

Grafica monocromatica ma molto veloce ed eccezionalmente ben dettagliata. Purtroppo un pessimo scrolling dà un po' fastidio in principio ma ci si abitua abbastanza facilmente. L'azione blastatutto vi coinvolgerà a tal punto che vi metterete a simulare gli effetti sonori di esplosioni che l'altoparlantino del vostro Spectrum fa fatica ad emettere. Non perdetelo: pochi difetti, tanta giocabilità e uno dei migliori shoot'em-up di questo periodo.

**GLOBALE: 85%**



# RED HEAT

Ocean, Spectrum & Amstrad (Update)  
Zzap! #36 - C64: 59%

**A**rnio Schwarzenegger è tornato sotto le spoglie del Capitano Ivan Danko, un poliziotto russo che fa coppia con un suo collega americano. Insieme, per scoprire Viktor Rostavili, un russo a capo di un'organizzazione internazionale di spaccio di droga.

Il poliziotto americano non prende parte al gioco, voi controllate Arnie e i suoi muscoli attraverso quattro livelli. Si inizia in una sauna russa, il suo torso si flette mentre attraversate gli schermi a scrolling, colpendo con pugni e "cra-

mente ma conviene conservarle per i nemici più duri.

Lo schema seguente si svolge in un ospedale, poi in un hotel, e alla fine al cospetto di Rostavili. Ogni livello ha un sotto-gioco, da una fase in cui dovete sbriciolare una pietra agitando il joystick in stile Decathlon, ad un'altra che ricorda molto da vicino Bank Panic.

Red Heat è un semplice beat'em-up. Da subito, leggendo le istruzioni, le limitazioni non sono più un mistero: solo due mosse offensive limitano seriamen-

te... non è proprio quello che si definisce "il massimo della vita"! I sotto-giochi aiutano un pochino ma sono solo un intermezzo tra una craniata e l'altra; la sostanza rimane la stessa. E' un gioco difficile; per un principiante è difficile persino sopravvivere per più di tre schermate (non livelli), prima di raggiungere la capsula di energia situata a metà primo livello. Ovviamente la pratica permette grandi progressi ma non c'è niente che faccia venire la voglia di caricarlo una seconda volta. Solo per gli amanti sfegatati dei



niare" i criminali, oltre a evitare i loro colpi abbassandovi. Una pistola e delle munizioni possono essere raccolte sporadica-

te la libertà di controllo. Una partita normale vedrà il giocatore impegnato a mettere KO i cattivi con la stessa mossa e evitare i loro col-

beat'em-up, tutti comunque sono pregati di pensarci bene prima di tirare fuori i soldi.

## SPECTRUM/AMSTRAD

In questo gioco si è fatto largo uso del monocromatico (come potete vedere dalle foto) e ciò non aiuta di certo. Tutti i personaggi sono dello stesso colore, la velocità è quel che è, lo scrolling è realizzato bene e lo schermo è esageratamente ridotto, ma quello che non troverete neanche col microscopio è la giocabilità. Troppo difficile. No, non siamo noi gli scarsi, è veramente il gioco che è stato calibrato male. Come se non bastasse, nel caso moriate a due pixel dalla fine del primo livello, vi tocca rifarvelo tutto da capo, contenti? Non ho mai creduto nelle licenze cinematografiche, quelle con Arnie protagonista, poi...

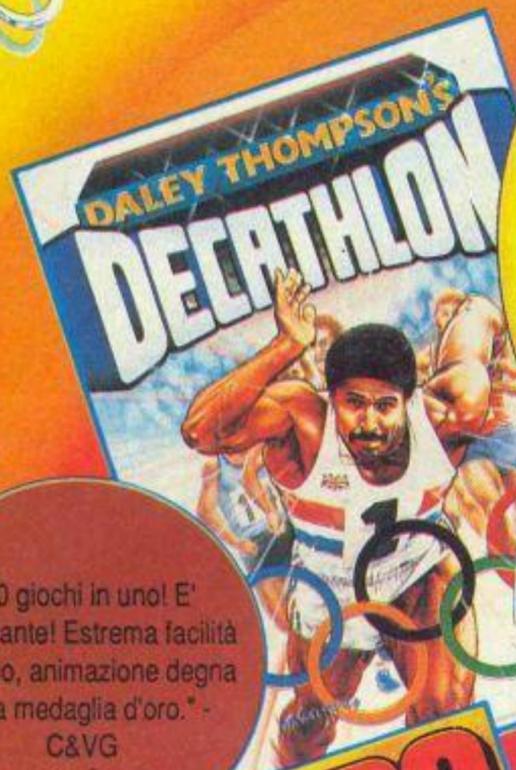
La grafica è molto dettagliata e di dimensioni notevoli, la musica adeguata ma, come vi dicevo, tutto ciò è normale se si considera che i programmatori sono quelli della Special FX che si è sempre contraddistinta per la qualità tecnica dei suoi prodotti. Rimane sempre un gioco senza sostanza, povero sotto l'aspetto della varietà e della libertà lasciata al giocatore. OK, ci sono i sotto-giochi ma non vi impegnano per molto, e dopotutto dovete prima attraversare il primo livello, il che non è facile di primo acchito. "Realizzato bene, ma senza significato". Ce ne sono tanti di giochi così...

**GLOBALE 52%**

ORA! DALLA

**ocean**

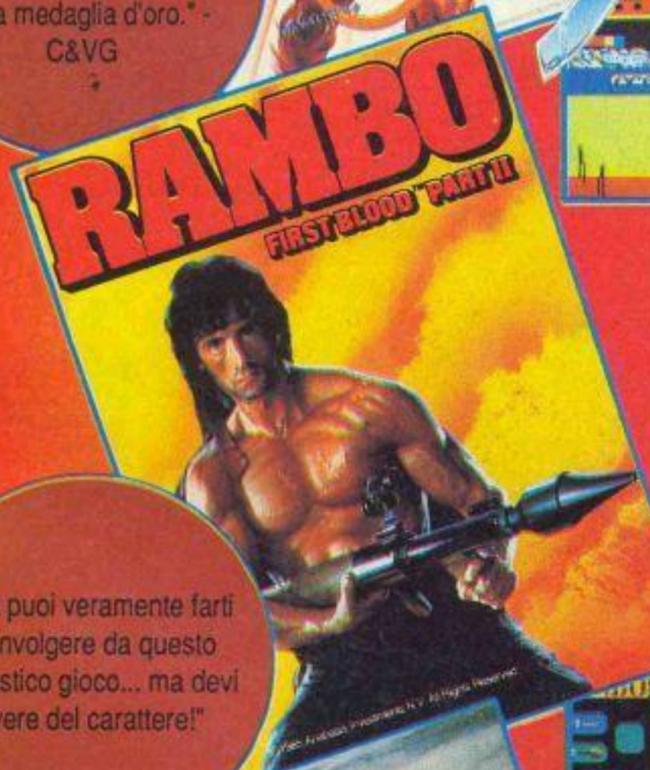
# The KONAMI Squad



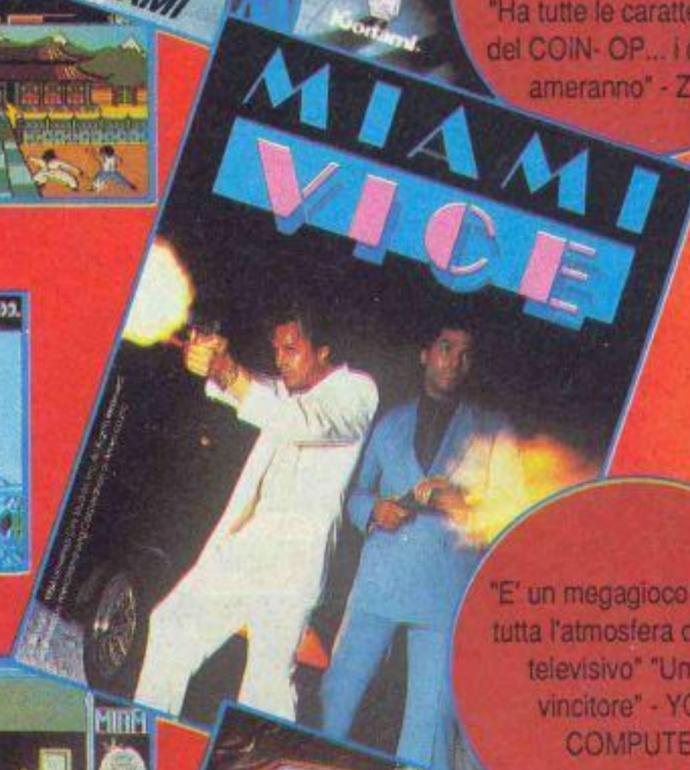
"10 giochi in uno! E' strabiliante! Estrema facilità di gioco, animazione degna della medaglia d'oro." - C&VG



"E' impossibile smettere di giocare!... La varietà dei movimenti e la giocabilità sono fantastici!" "Ha tutte le caratteristiche del COIN- OP... i devoti lo ameranno" - ZZAP



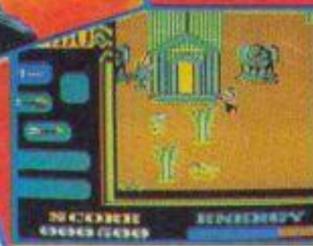
"Ora puoi veramente farti coinvolgere da questo fantastico gioco... ma devi avere del carattere!"



"E' un megagioco! Cattura tutta l'atmosfera del serial televisivo" "Un altro vincitore" - YOUR COMPUTER



"E' brillante, veloce, superbo ed è un gioco caldo" - "Un gioco che i fans delle gare motociclistiche non possono perdere!" - CRASH



"Giocabilità brillante ... veloce, furiosa ed estremamente coinvolgente! ... Uno dei migliori giochi di questo genere". ZZAP

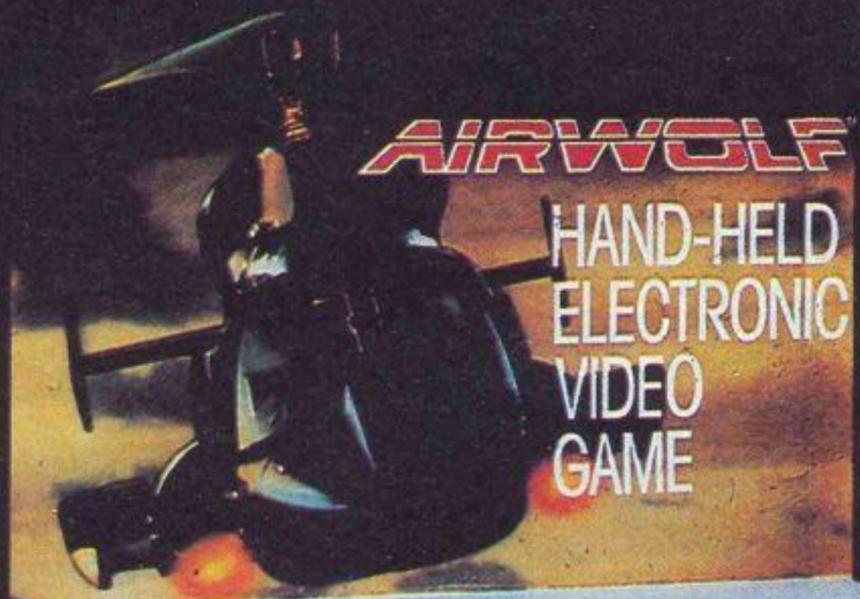


HIT NAMES  
HIT GAMES - HIT SQUAD  
I primi sei titoli in una serie di  
**GIOCHI SUPERBI a PREZZI INCREDIBILI**

Richiedili per nome al tuo rivenditore. **Solo L. 7.500**

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33



**AIRWOLF**

HAND-HELD  
ELECTRONIC  
VIDEO  
GAME



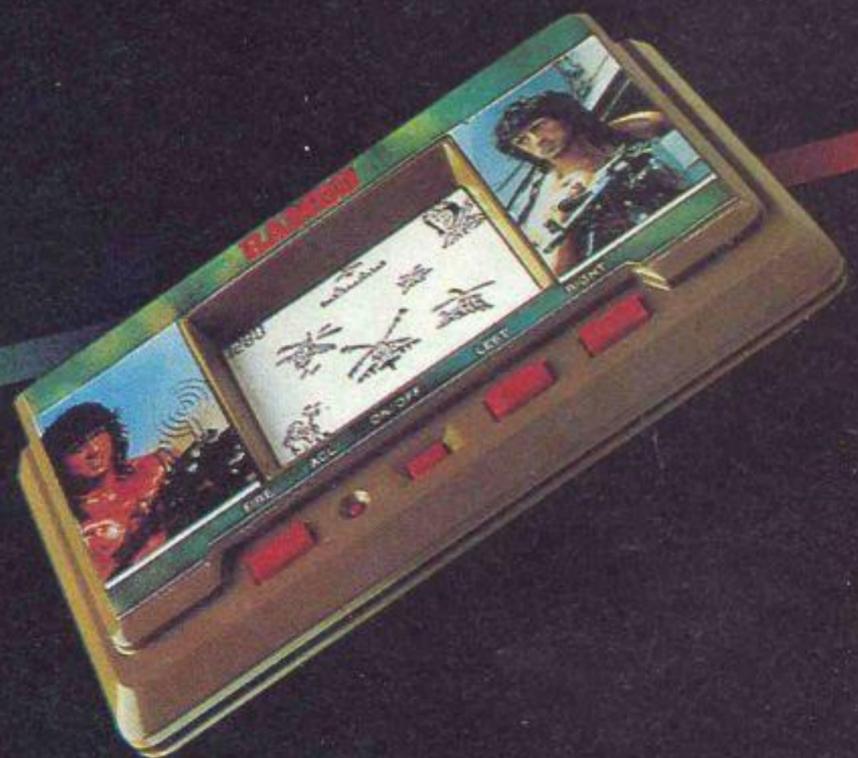
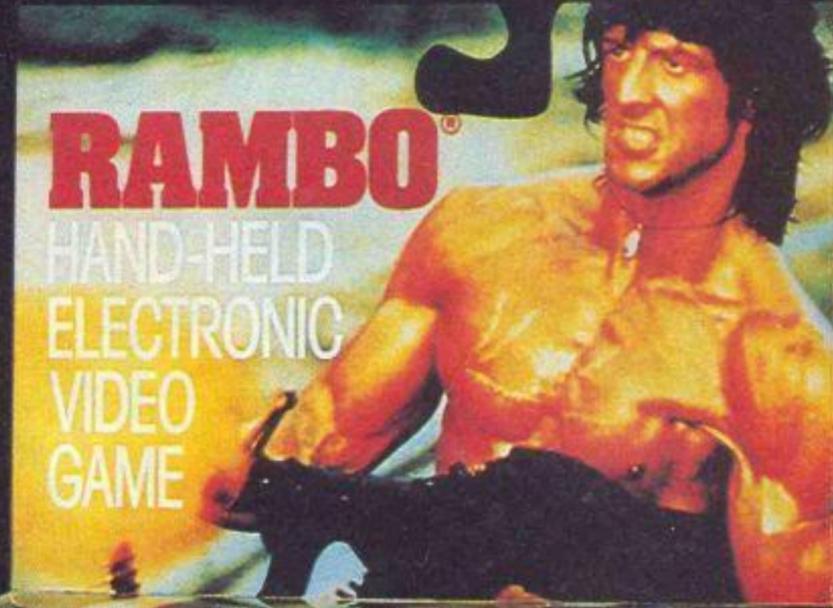
**AIRWOLF™**

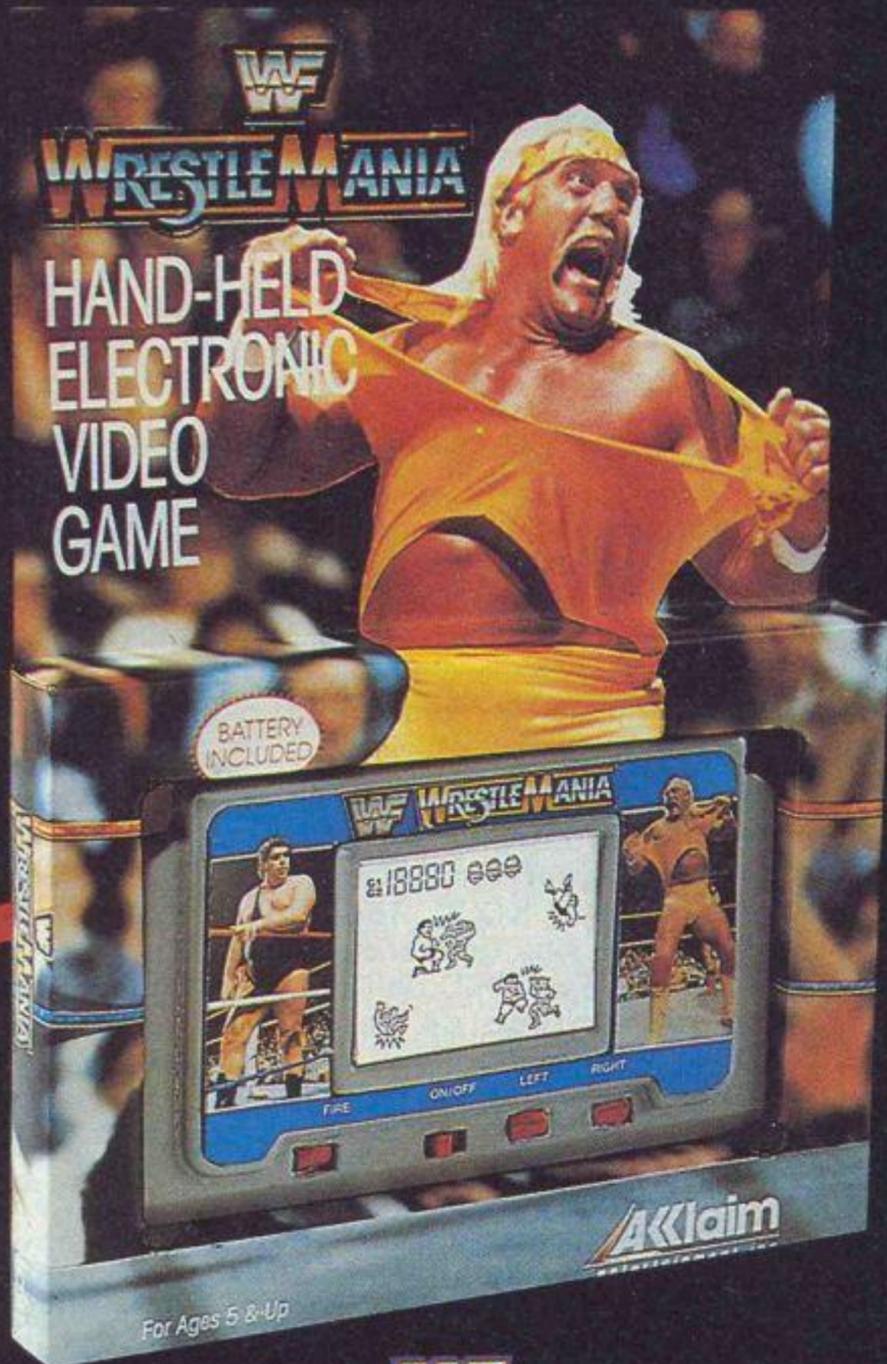
Riuscirà Hawke a sconfiggere i suoi nemici a bordo di carrarmati, elicotteri e caccia F-14? La sfida è dura ma tutto dipende da te!



**RAMBO®**

Il best-seller cinematografico è ritornato in esclusiva per giochi LCD dell' Acclaim. Rambo non ha pace, deve farsi strada attraverso la giungla, ma gli elicotteri nemici spuntano da ogni parte!





# WF WRESTLEMANIA

Hulk Hogan e Andre the Giant, i due eroi mondiali del Wrestling, si incontreranno questa sera! Ma non importa chi vince perchè non smetteranno mai di sfidarsi!

Approdati in Italia dopo l'enorme successo incontrato presso il pubblico americano, tedesco, francese e inglese, la LEADER vi presenta i giochi LCD della Acclaim. Solo Acclaim può offrirVi titoli così appetibili come Rambo, Airwolf e Wrestle Mania, per un divertimento "portabile" e azione-video senza fine.



# A colpi di **BUDGET**

## CAPOLAVORI ECONOMICI SU DISCO

KIXX, per C64

**U**N'INNOVAZIONE CHE FARÀ CERTAMENTE MOLTO PIACERE a tutti i possessori di un floppy disk per il C64: la KIXX ha deciso di "convertire" i precedenti giochi economici da nastro a disco e, cosa ancora più appetibile, il prezzo dei programmi in questione sarà identico o poco superiore a quelli su cassetta. I primi tre

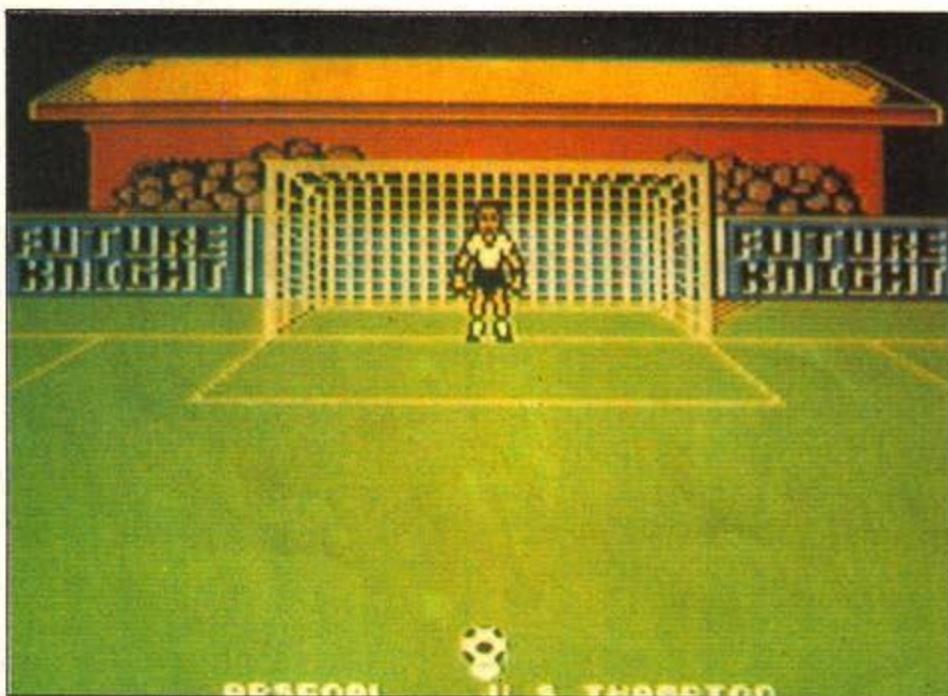
desto parere) e consiste in una serie di sport praticati nei posti più disparati del globo terrestre, tra cui il riuscitissimo SUMO e la gara dei TRONCHI che si svolge in Canada.

Il titolo della GREMLIN è invece una simulazione calcistica che ottenne, a suo tempo, giudizi contrastanti. Voi impersonate un agguerrito giocato-

FOOTBALL MANAGER 1 & 2 non potete assolutamente perdervelo!

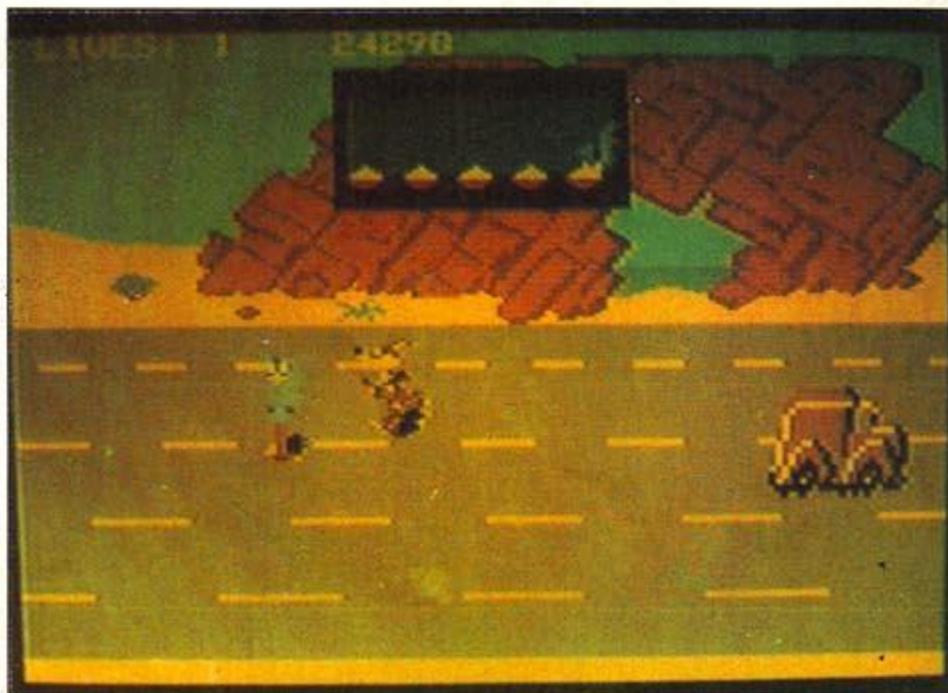
Il terzo, e per ora ultimo, titolo della KIXX, Road Runner, è una conversione della U.S.GOLD dell'omonimo gioco da sala della ATARI. Nei panni di quell'antipatico di Beep Beep (avrei preferito di gran lunga Willie il Coyote...) dovete farvi beffe del vostro immortale nonché sfortunatissimo avversario, sfuggendogli da sotto il naso, senza dimenticare di pappare i chicchi d'avena che troverete per terra, pena la morte per indebolimento. Non mancheranno inseguimenti mozzafiato; pur di acchiapparvi il povero Willie non esiterà ad usare contro di voi aggeggi strampalati e armi simili a quelle viste nei cartoni animati della Warner e c'è persino il camion della misteriosa ACME che non esiterà ad investirvi. Insomma, il gioco è piuttosto divertente e la gra-

fica ottima. Non ottenne consensi unanimi quando apparve a causa del terrificante multi-load cassetta, ma adesso che è su disco e per di più in versione economica, sarà certamente rivalutato. Prossimamente la KIXX commercializzerà altri successi a 8 bit come GAUNTLET, SUPER CYCLE, 720°, ecc. Noi ci auguriamo che questa iniziativa venga seguita a ruota da altre case, in questo modo potremmo riscoprire vecchi ma sempre attuali CULT-GAMES, magari non comprati in precedenza per mancanza di liquidi. Brava, KIXX!



giochi disponibili sono WORLD GAMES (Epyx), FOOTBALLER OF THE YEAR (GREMLIN) e ROAD RUNNER (U.S. GOLD). Sono titoli piuttosto famosi, ma che meritano una breve descrizione: il primo è forse il miglior gioco della Epyx mai realizzato (a mio mo-

re di calcio che ha come unico scopo nella vita quello di diventare il capocannoniere dell'anno, e quindi il più famoso. Realizzato piuttosto bene, anche se un po' ripetitivo a lungo andare, FOTY sembra un gioco da tavolo (come direbbe A.J. NdR). Se vi è piaciuto



# 1942

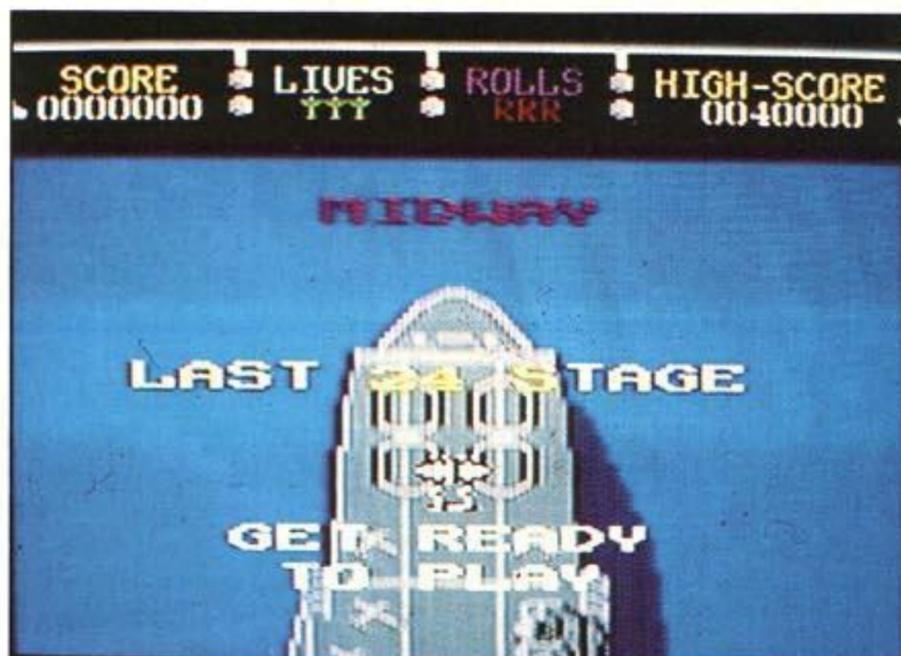
Encore - C64 & Amstrad (Re-release)

**V**i chiedete che anno sia? Yeah, proprio quello, al tempo della battaglia di Midway. Siete stati mandati in una missione fai-omuori per saggiare la potenza dei velivoli giapponesi, con un vecchio e malandato biplano che rischia di cadere a pezzi da un momento all'altro. Con le mitragliate giapponesi poi...

32 livelli di azione frenetica vi attendono mentre tentate di respingere l'attacco degli occhi a mandorla. Di rado compaiono sullo schermo delle icone "POW" che aumentano gradualmente la vostra potenza di sparo e a volte vi forniscono di una scorta

(nel senso di protezione, non di riserva) di due aeroplanini. Ma quei nipponici sono tremendi e cercheranno assolutamente di farvi precipitare centinaia di metri più in basso.

Questa ripubblicazione a prezzo di budget ha fatto rivivere una nuova giovinezza a questo gioco. Gli sprite sono sopra la media per un gioco a questo prezzo e, sebbene i fondali non siano spettacolari, lo schema di gioco avvincente riequilibra la mancanza di una adeguata presentazione. Il sonoro di accompagnamento è efficace (anche se non il massimo della vita), con un paio di jingle divertenti e piacevoli e gli effetti sonori sono ade-



guati.

1942 è una re-release che dovrebbe far sentire la sotto-etichetta della Elite sufficientemente fiera. Un budget classico, con un sacco di giocabilità spensierata che vi dà la sensazione di aver speso le ultime migliaia di lire in modo giusto!

**Globale C64:**  
**87%**

## AMSTRAD

Leggermente più "grezza" la grafica di questa versione, un po' di problemi di scrolling e il sonoro sotto la media, ma l'incredibile giocabilità rimane intatta. Se non avete questo gioco, a quel prezzo vale la pena di portarselo a casa.

**GLOBALE: 81%**

# JACK THE NIPPER

KIXX, C64

**I**l caro vecchio Jack è tornato tra noi. Tirar colpi con la cerbottana, rompere oggetti, girovagare qua e là... Probabilmente alcuni di voi non sanno o non ricordano di cosa si tratta, quindi qui di seguito troverete una piccola descrizione. Jack è un bambino molto cattivo (quasi quanto BDB) e il suo unico scopo nella vita non è parcheggiare a pettine ma fare dispetti e divertirsi. Per prima cosa il nostro Jack deve raccogliere la sua fida cerbottana, indi deve andare in giro a portare qua e là oggetti come colla, piatti e così via e romperli al posto giusto. Ad esempio, la colla potrebbe andare dal dentista e la chiave in prigione. Durante il suo cammino Jack deve fare atten-

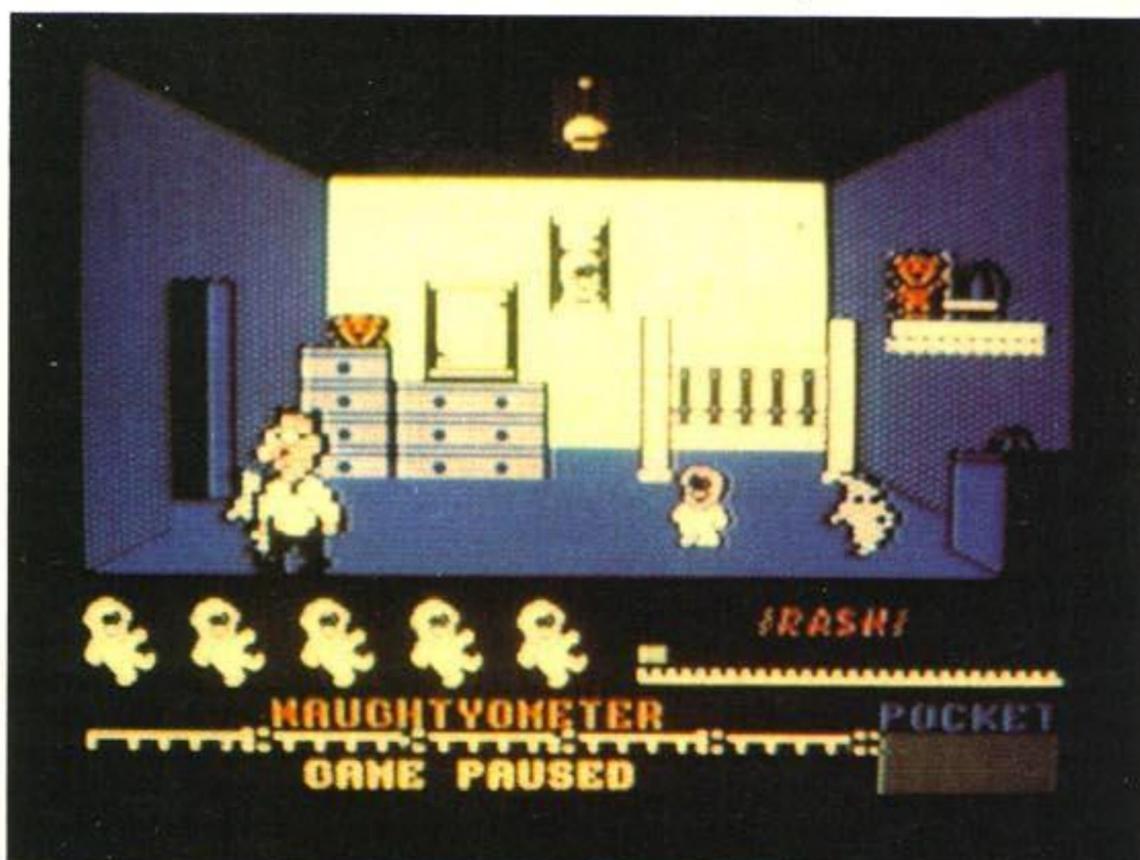
zione a pericoli quali dannate vecchiazze, poliziotti, cani, passanti e così via che drenano l'energia al semplice contatto tramite potenti scapaccioni laser. Riuscirà il nostro eroe a non farsi fare un culetto così (hem...)? Devo dire che oggi come oggi un gioco così non ha molto senso, e comunque Jack The Nipper (che significa Jack il Dispettoso, facendo il verso a Jack The Ripper,

ovvero Jack lo Squartatore) resta uno di quegli adventure game che una volta giocati... basta.

Avesse almeno grafica e sonoro a posto... E invece no, ci troviamo di fronte a fondali più ripetitivi che mai e sprite semplici con animazione ridotta all'osso

mentre gli effetti sonori sono a dir poco osceni. Peccato!

**GLOBALE: 57%**



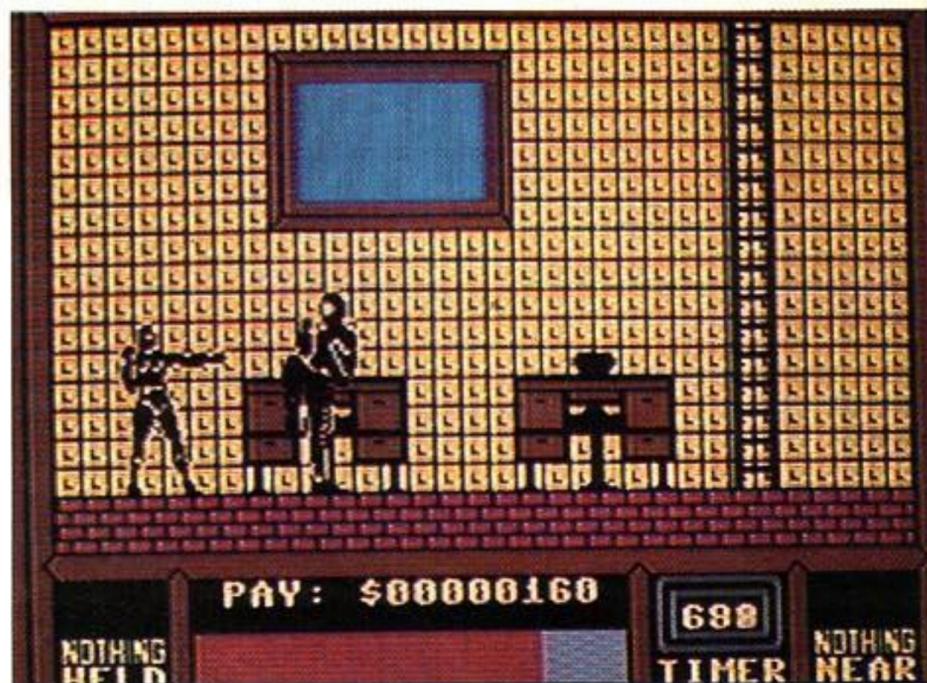


## SABOTEUR 2

Encore, C64

**R**icordate il primo Saboteur in cui eravate uno spietato ninja infiltratosi in una organizzazione clandestina per lo spaccio di prosciutto davanti alle scuole? Bene, in Saboteur II siete sua sorella! Questa volta però la missione è mooolto più difficile: bisogna fermare un missile. Per poterlo fermare bisogna raccogliere dei nastri e inserirli in un computer. Facile a dirsi, ma non a farsi. Infatti i pezzi di nastro sono sparsi per tutta la fortezza grande si e no come la redazione di ZZAP! (no, beh, non così grande!). Per poterci entrare vi dovrete buttare da un deltaplano in volo (at-

tenti a dove cadete): se sbagliate punto di atterraggio vi spalmerete al suolo come un budino. La fortezza è però guardata a vista da pantere e robot che devono essere eliminati con pugni e calci nonché qualche chilo di chiavi inglesi e/o coltelli (alla faccia del sesso debole!). Per andare avanti e indietro per la fortezza senza faticare troppo si possono anche usare degli speciali ascensori che di speciale non hanno proprio niente se non la peculiarità di sembrare dei montacarichi. Sparsi qua e là per la costruzione sono alcuni scatoloni nei quali oltre ai pezzi di nastro si possono trovare armi da lancio in quantità. Infine,



una volta compiuto il proprio dovere, la nostra caratizza dovrà impossessarsi di una motocicletta con la quale fuggire e vivere felice e contenta. Ho molto apprezzato il primo Saboteur mentre è la prima volta che riesco a vedere questo e ne sono rimasto favorevolmente impressionato. La zona di gioco è molto più vasta e il gioco stesso è più movimentato: cunicoli con pipi-

strelli, moto, alianti, cadute da vero ninja e così via. La grafica non è certo spettacolare (se fosse sullo Spectrum però sarebbe il non-plus-ultra) e il sonoro si limita a qualche colpo ogni tanto, ma in fin dei conti, un ninja non può fare casino con il rumore dei passi o una radio! Provatelo: vi piacerà.

**GLOBALE 70%**

## SCOOBY DOO

Encore, C64

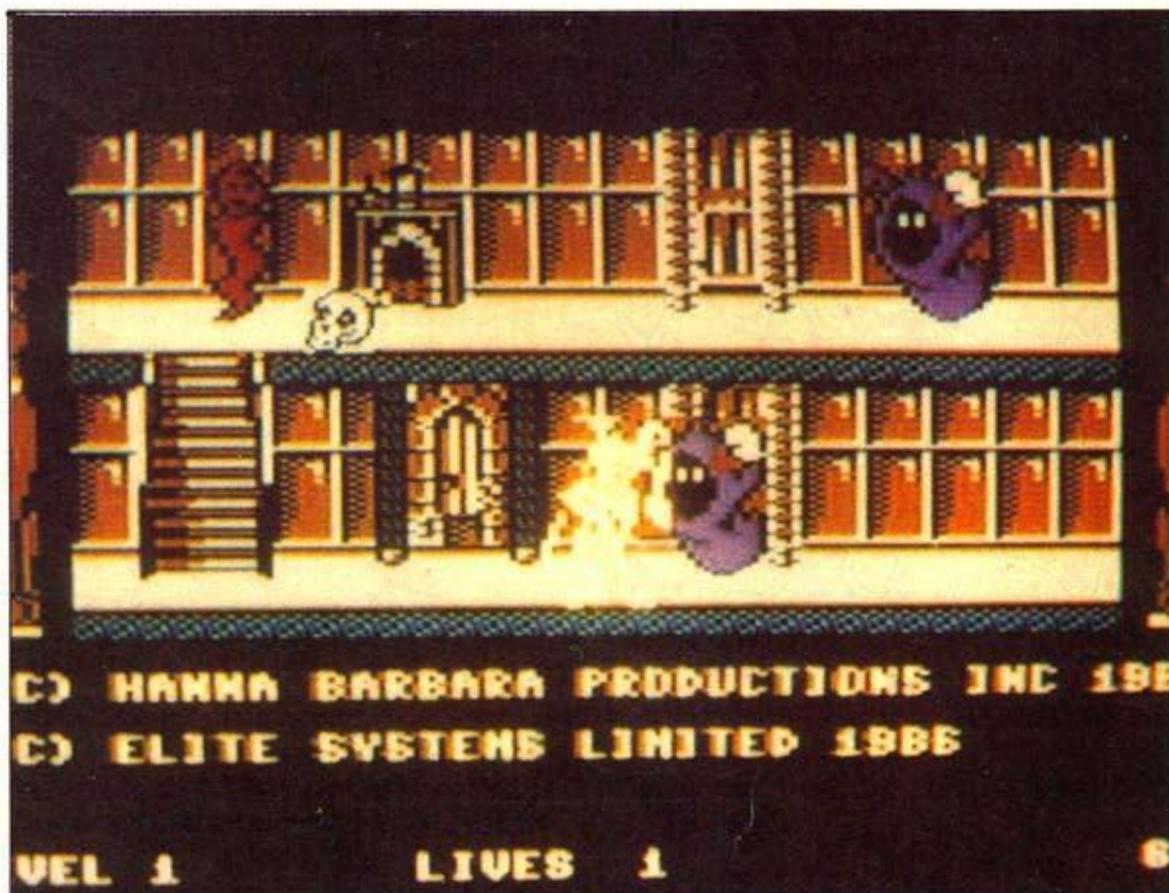
**U**no dei cani più famosi presso i più giovani è ritornato sugli schermi dei nostri cari micro. Scoobydoo (se non lo avevate ancora capito dal titolo) infatti è il protagonista di questo gioco alquanto vecchiotto sotto molti aspetti. Il compito del nostro prode eroe canino è di salvare i suoi amici rimasti prigionieri di uno scienziato alquanto pazzo che ha la mania di ridurre a pezzettini tutti i visitatori che capitano nel suo tetro palazzo. Come molti sapranno, Scooby è un gran fifone e decidere di andare a salvare i suoi amici è una cosa veramente titanica per lui. L'azione si svolge in quattro differenti zone del palazzo corrispondenti ad altrettanti livelli i difficoltà determi-

nati dalla "durezza" e dalla quantità di fantasmi presenti che attaccano il protagonista il quale però è in grado di difendersi da questi ultimi tramite pugni ben assestati che però può distribuire solo mentre non è in movimento. Se lo scenario può sembrare non male, bisogna precisare che la grafica è terribilmente datata, con uno Scoobydoo vagamente rassomigliante ad un paraplegico cieco (si

dice video-leso; NdDE) più che un cane e dei fondali alquanto ripetitivi. Il sonoro poi sarebbe meglio non nominarlo neanche in quanto consta di un paio di motivetti stridenti e effetti poco evocativi. l'azione stessa poi è fin troppo difficile soprattutto pensando che un

gioco di questo genere è dedicato ai fan della serie di cartoni animati ovvero non proprio trentenni.

**GLOBALE: 53%**



# NINJA COMMANDO

Zeppelin, C64

**E'** divertente essere un ninja. Prendete il nunchukas, le shuriken e altri oggetti egualmente difficili da pronunciare, mettete i piedi fuori dalla porta e uccidete qualcuno. Onorabile o COSA?

Prendete il controllo di Mr. Ninjutsu, vi trovate a combattere attraverso una schiera di livelli a scrolling. I ninja nemici si nascondono nelle loro case, pronti a prendervi di sorpresa nel caso vi doveste avvicinare troppo alle porte. Iniziate la partita con solo i vostri piedi come protezione. No, non vi togliete le scarpe per eliminare i

nemici (i gas sono proibiti dalla Convenzione di Ginevra, NdT), ma gli saltate sulla testa spiaccicandoli sul terreno. Uccidendone tre vi verrà regalata una nuova arma (ninja che usano armi da fuoco?, NdT). All'inizio avete cinque vite, ma la strada è lunga, la zona non è proprio "tranquilla" e fate bene buon uso, ne avrete bisogno più avanti.

Mi sono divertito molto a giocare Ninja Commando, sebbene sia troppo difficile iniziare a giocare divertendosi veramente. Graficamente non è il massimo ma l'inconfondibile tecnica grafica della

Zeppelin è più che apprezzabile. Beh, forse gli sprite sono un po' troppo piccoli, ma sono ben animati e ricchi di particolari. Ci sono diverse musicchette e jingle oltre agli effetti sonori, la mia favorita è la colonna sonora dello schermo dei titoli. Con quel prezzo poi, Ninja

Commando è il budget che vi terrà impegnati per molto, molto tempo.

**GLOBALE 69%**



# NINJA MASSACRE

Code Masters, C64

**I**n questo ennesimo parto della fantasia malata dei fratelli Darling -che non è altro che un clone di Gauntlet con i ninja — voi, e se volete un vostro "compare", prendete il posto di due coraggiosi ninja (che poi tanto coraggiosi non sono perché hanno lasciato il posto a voi, appunto) impegnati ad attraversare una marea di livelli affrontando nemici di tutti i tipi, dai commercialisti agli esattori delle tasse. Armati solamente di shuriken il compito non sarà tanto facile, ma grazie al cielo per la strada troverete oggettini utili che ad esempio vi ridaranno energia, punti, "smart-bomb" e la capacità di togliervi le scarpe che farà fuggire tutti i mostri per un periodo limitato. Ogni tanto la strada sembrerà bloccata, ma con alcuni colpi della vostra fidata arma l'ostacolo non sarà più tale ed avrete via li-

bera. Lo scroll è stato sostituito da una tecnica molto simile al simil-flick-screen di Barbarian della Melbourne/Psygnosis e il commento sonoro è rappresentato dal solito electro-bop presente in tutti o quasi giochi Code-masters di Dave Whittaker (no, state tranquilli: non è il marito della Whittaker di Barbarian — a proposito, nel commen-

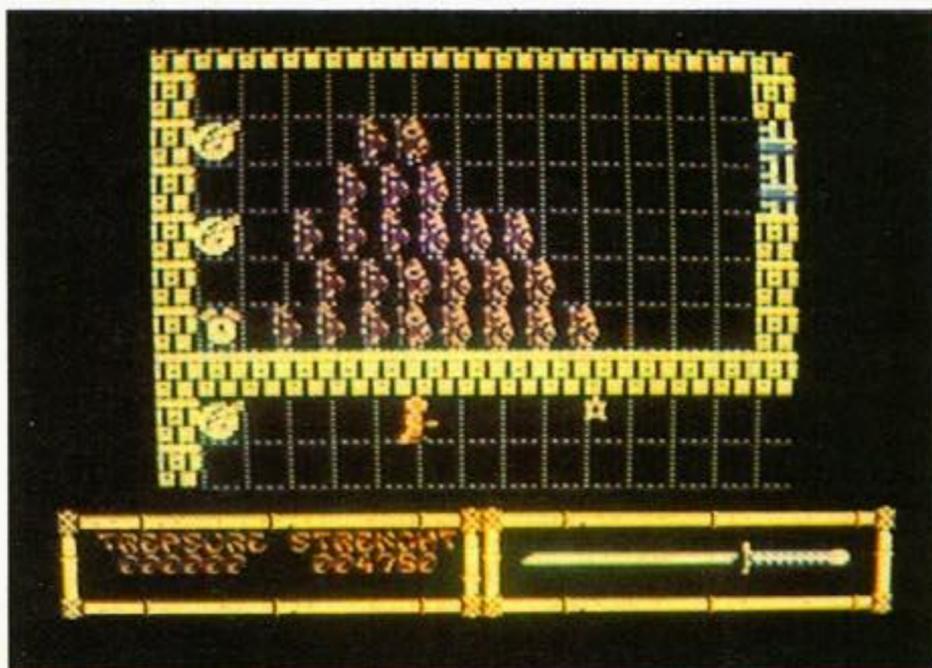
to di Joe Blade per MSX, quella cosa di rilassarsi gli occhi guardando appunto la Whit-

taker non è mia, ma di quel maniaco di Steve).



Chi avrà mai bisogno di una versione di Gauntlet adesso? Quelli che non hanno i soldi di comprare gli originali a prezzo pieno, direte voi. Sbagliato, perché ora ci sono anche Gauntlet I&II in versione

budget. C'è da dire che questa versione non ha multiloop, ma un paio di giri ogni otto quadri lo non lo chiamo serio multiloop. Lasciando perdere questo, c'è da dire che Ninja Massacre è discretamente ben fatto se non fosse per il flick-screen che indispette veramente e il caricamento un po' lunghetto. Se proprio vi piace la serie di Gauntlet... beh, compratevi Gauntlet!



**PRESENTAZIONE 68%**

Opzione 1-2 giocatori, tasti-joystick e così via.

**GRAFICA 65%**

Fondali OK e sprite così così.

**SONORO 50%**

Che barba!

**APPETIBILITA' 69%**

Un Gauntlet ogni tanto fa sempre bene.

**LONGEVITA' 48%**

Monotono, monotono, monotono.

**GLOBALE: 64%**

Mah...

**TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350  
PROFESSIONAL**



Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

**PENNA OTTICA COMPUTER  
COMMODORE C 64/128  
COMPLETA DI CASSETTA  
PROGRAMMI.  
ART. PNOT 154**



Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.  
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

**savage**®

by **CABLETRONIC**®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30  
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



**RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC**



MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

**JOYSTICK TRASPARENTE**  
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

**GHIBLI  
LD 224**

FUNCTIONS  
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON





# SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers  
 VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74



SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata **IN ESCLUSIVA** a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua subito un ordine (soprattutto se non sei già cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.

**PUNTA AL MASSIMO!**  
**SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO**

Wow!

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! 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 telefona allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

**VUOI**  
 ricevere il nostro catalogo **GRATUITO** a colori?  
 Telefona **SUBITO** allo  
 (031) **30.01.74**

ACCESSORI	
Amiga light pen	telef.
Final cartidge III	110.000
Joy. PC IBM	telef.
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Coprimouse	20.000
Portamouse	12.500
Tappetino mouse	22.500

LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tale: vari	telef.
Deathlord	19.000
Elite	18.000
Gunship academy	25.000
Hillsfar	19.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima: vari	telef.
Wasteland	16.500

AMIGA	
African raiders	45.000
Barbarian II	39.000
Battlehawks 1942	29.000
Bio Challenge	39.000
Bismarck	59.000
Castle warrior	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Cybermold II	39.000
Dragon's lair (1mb)	75.000
Dragon ninja	39.000
Forgotten worlds	25.000
Grand monster slam	29.000
Kick off	29.000
Kult	59.000
Microprose soccer	49.000
Navy moves	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Tech	39.000
Test drive II	69.000

Virus killer (ITA)	29.000
Winter edition	25.000
Zak McCracken	49.000

CBM 64/128 CASS.	
Add: Heroes..lance	29.000
Baal	18.000
Barbarian II	18.000
Chicago 30's	15.000
Circus attractions	15.000
Defender ... crown	12.000
Dominator	21.000
Dragon ninja	15.000
Fast break	22.000
Forgotten worlds	telef.
Grand monster slam	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
Jaws	15.000
Kick off	18.000
Last Ninja II	25.000
Microprose soccer	39.000
Navy moves	18.000
Phobia	18.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Real ghostbusters	18.000
Renegade III	15.000
Rock star	18.000
Running man	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
SS: football	15.000
Silk worm	18.000
Sport's world '88	18.000
Street sport Soccer	15.000
Stuntbike simul.	5.000
Speedball	18.000
Super scramble sim.	15.000
Super trux	15.000
The in crowd	29.000
Thunder blade	15.000
Time scanner	21.000
Tom & Jerry	15.000
Tracksuit manager	22.000
Vigilante	telef.
Vindicators	telef.
Zamzara	7.500

CBM 64/128 DISCO	
Adv. dungeon&dragons tel	

Barbarian II	25.000
Battel tech	39.000
Battles of Napoleon	59.000
Battlehawks 1942	telef.
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
Fast break	29.000
Ferrari F1	telef.
Fire king	49.000
Firezone	19.000
Forgotten worlds	telef.
GEOS 2.0 (64&128)	telef.
Grand monster slam	15.000
Grand prix circuit	29.000
Kick off	21.000
Legend blacksilver	18.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Navy moves	18.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
One on one II	29.000
Operation wolf	18.000
Powerplay hockey	29.000
President is missing	29.000
Project firestart	39.000
R-Type	25.000
Rambo III	15.000
Read Heat (DANKO)	18.000
Renegade III	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Running man	21.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Scenery FSII nuovi	telef.
Silk worm	21.000
Star Trek	25.000
Super scramble sim.	15.000
Test drive II	telef.
Data disks	telef.
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Time scanner	29.000

Tom & Jerry	21.000
Ultima V	49.000
Vigilante	15.000
Wasteland	39.000
World soccer	25.000
WWF Wrestling	telef.
Zak McCracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.	
Arcade muscle	18.000
ATV simulator	5.000
Barbarian II	18.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv. flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Emily Huges soccer	18.000
Forgotten worlds	15.000
Grand prix simulator	5.000
Mad flunky	5.000
Microsoccer	39.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Pacmania	18.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Renegade III	15.000
Shadow skimmer	5.000
Silk worm	18.000
Soccer spectacular	29.000
Super scramble sim.	15.000
The in crowd	29.000
Thunderbirds	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Vindicators	15.000
Versioni su disco	telef.

MS-DOS 5"	
Adv. dungeon&dragons tel	
Battlechess	59.000
F16 combat pilot	55.000
Grand Prix Circuit	59.000
Probeach volleyball	49.000
Sex vixen in space	69.000
Test drive II	59.000
Data disks	telef.
Versioni su 3"	telef.

ATARI ST	
Barbarian II	39.000
Battlechess	59.000
Bio Challenge	39.000
Castle warrior	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Forgotten worlds	29.000
King of Chicago	1Mb + drive 2D
1Mb + drive 2D	39.000
Microprose soccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Populous	55.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
STAC (UK)	49.000
Silk worm	39.000

SPECTRUM 48K CASS.	
Add: Heroes lance	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Exploding fist+	15.000
Forgotten worlds	15.000
Microprose soccer	29.000
Operation wolf	18.000
Pacmania	18.000
PHM pegasus	22.000
Read Heat (DANKO)	15.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
Silk worm	18.000
Skate or die	18.000
The deep	18.000
The in crowd	29.000
Vigilante	15.000

MSX CASS.	
Barbarians	18.000
Chicago 30's	15.000
Flight sim. II (cart.)	59.000
Game over I+II	18.000
Navy moves	18.000
Operation wolf	15.000
Wec Le Mans	18.000
3D Pool	18.000

**VIENI** a trovarci abbiamo il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

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

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. \_\_\_\_\_

Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia:  CartaSI  Mastercard  Visa  American Express

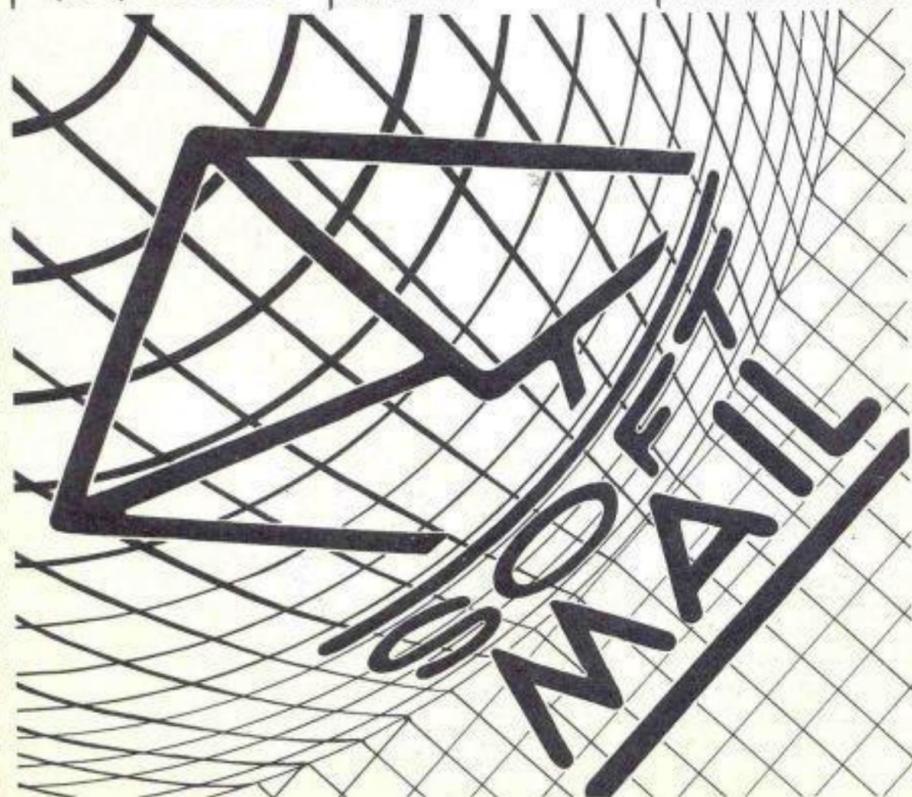
Numero \_\_\_\_\_ scad. \_\_\_\_\_

Cognome e nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

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



**COMUNICATO STAMPA  
RISERVATO AGLI AMATORI  
DI VIDEOGAMES ORIGINALI**

SI COMUNICA CHE  
DAL 9 OTTOBRE AL 2 DICEMBRE 1989  
VAGHERA' PER L'ITALIA  
LA SETTIMANA ITINERANTE  
DEL VIDEOGAME ORIGINALE

ESSA SI FERMERA' IN  
ALCUNE CITTA' D'ITALIA  
PER UNA SOLA SETTIMANA  
PRESSO ALCUNI NEGOZI  
DI QUELLA CITTA'

E SORPRENDERA'  
CON LA SUA STRAORDINARIA  
OFFERTA SPECIALE DI  
VIDEOGAMES ORIGINALI

CONTROLLA SUI PROSSIMI NUMERI  
SE LA SETTIMANA ITINERANTE  
DEL VIDEOGAME ORIGINALE  
SI FERMA NELLA TUA CITTA'

NON PERDERE L'OCCASIONE  
E NON DIMENTICARE CHE .....

CHI CE L'HA ORIGINALE  
SI SOLLAZZA DI PIU'  
DI CHI CE L'HA COPIATO

**DON'T FORGET!**

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



# PARADE

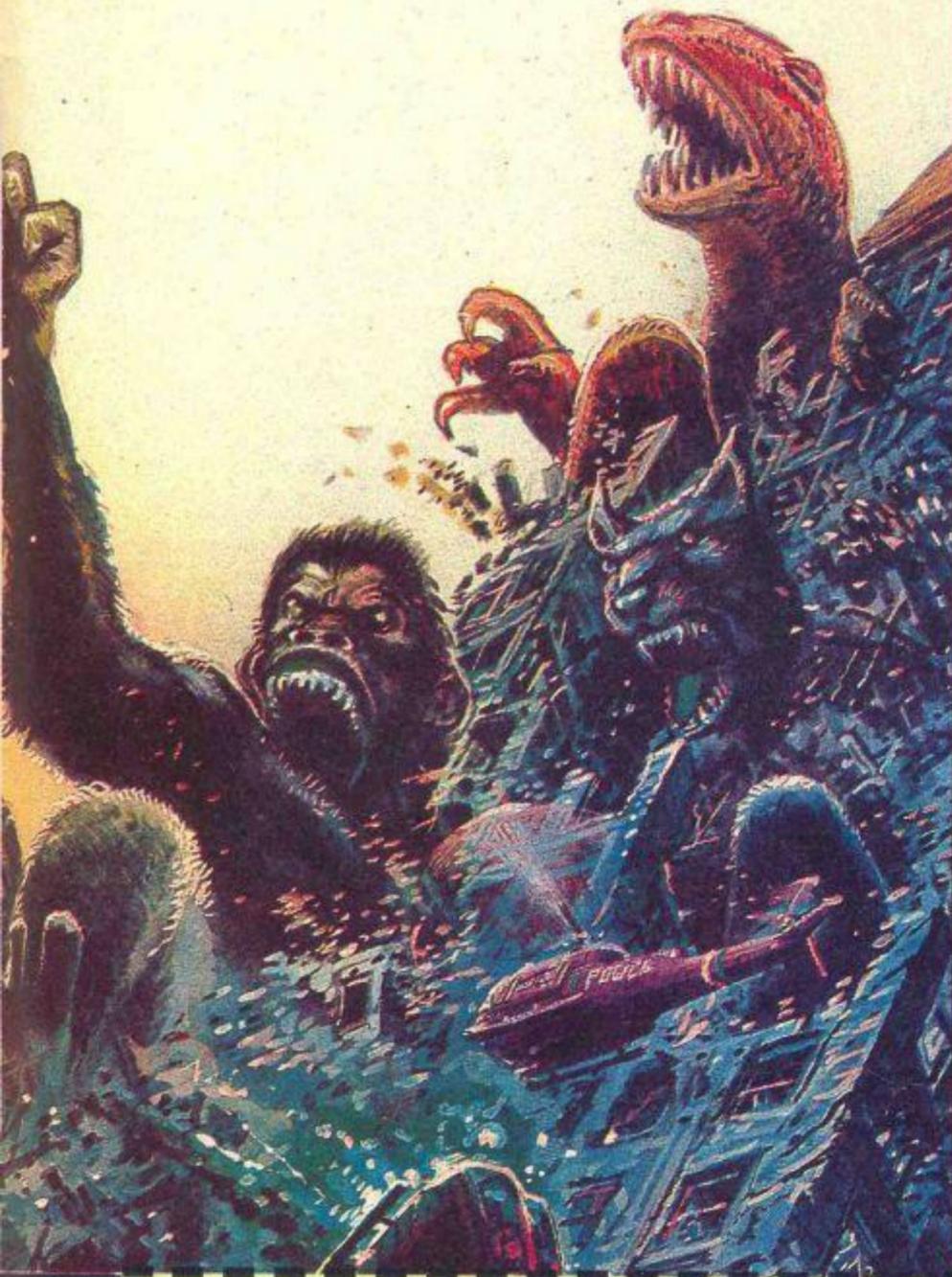
## I PRIMI 10

- 1 MicroSoccer (3) ▲ MicroProse
- 2 Last Ninja II (2) System 3
- 3 Bubble Bobble (2) ▲ Firebird
- 4 R-Type (9) ▲ Electr. Dreams
- 5 Barbarian II (4) ▼ Palace
- 6 E.Hughes Int.S. (10) ▼ Audiogenic
- 7 Great Giana S. (8) ▲ Rainbow Arts
- 8 Salamander (6) ▼ Imagine
- 9 Pac-Land (7) ▼ El. Dreams
- 10 Dragon Ninja (ne) Imagine

(Un grosso GRAZIE dalla Redazione ai lettori che hanno contribuito alla compilazione di questa TOP TEN)

IL TAGLIANDO QUI SOTTO  
E' QUELLO CHE PORTERA'  
LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP!  
... E' LA VOSTRA OCCASIONE PER  
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**



## R-TYPE

(Electric Dreams/C64)

POKE 12957,173  
POKE 12703,36  
SYS 2066

per vite infinite  
niente collisioni  
per ripartire

## CYBERNOID II The Revenge

(Hewson/Amstrad)

OK, è un trucco vecchio, ma ci potrebbero essere un paio di Amstradisti lì fuori che non lo conoscono, quindi: ridefinite i tasti come O, R, G, Y e otterrete vite infinite. A quel punto potete sia inserire il joystick e giocare normalmente, sia ridefinire nuovamente i tasti per disporli in un modo più "umano".

## CHICAGO 30's

(Toposoft/C64)

Pfui! Un simulatore dell'originale "The Untouchable" di cui sono stati già venduti i diritti. Comunque beccatevi 'ste POKE... e basta!

POKE 8821,234 per le solite, monotone, [...] vite infinite  
SYS 2064 per ripartire (pensateci bene: vi conviene?)  
AXL - PONTECAGNANO (SA)

Evviva! Anche questo mese una bella scorpacciata di listati e POKE per rimettersi in allenamento dopo un salutare periodo di pausa. Tornano i listati e tornano i tips per Spectrum e Amstrad, oltre ai music hacks per il C64. Questo mese voglio fare una cosa fuori dal normale: un ringraziamento pubblico. GRAZIE a Marinai Marco per i suoi potenti listati, The Wonderful Team e Massimo Sangriso (oltre a tutti gli altri che hanno attivamente partecipato a questa rubrica). Grazie inoltre ad Antonio Savona per il potentissimo "Charset & Background Arramator" che verrà pubblicato sicuramente il mese prossimo.

Che dire ancora? Godetevi questo Top Secret anche perché finalmente è in percentuale più Italiano che Inglese... ed il mese prossimo tutti pronti per uno special su Project Firestart. Prima di augurarvi buon divertimento e buona digitatura, voglio ricordarvi di inviare tutti i vostri tips, listati, strategie e mappe a:

Zzap! Top Secret  
Casella Postale 853  
20101 - Milano

A J

## OPERATION WOLF

(Ocean/C64)

POKE 33351,165 per avere vite infinite  
SYS 16963 per ripartire

## NAVY MOVES

— Part 1 —

(Dinamic/C64)

Una lettera del tutto anonima per un Top Secret altrettanto anonimo: si consiglia di resettare nella prima e difficilissima fase di questo gioco e inserire:

POKE 5851,44 seguita da una corroborante...  
SYS 3584 per continuare quello che stavate facendo.  
AXL - PONTECAGNANO (SA)

# PHOBIA

(Image Works/C64)

"L'unico shoot'em-up in cui è necessario leggere le istruzioni". Così lo definiamo noi: seguite i nostri consigli e niente potrà più fermarvi!

- Iniziate una normale partita e osservate la luna del pianeta da cui partite: se c'è qualcosa che vi lampeggia sopra, spostatevi in diagonale facendo apparire la vostra astronave su di essa, poi premete FIRE. In pratica partite dalla luna del primo pianeta anziché dal pianeta stesso. In caso contrario abortite la partita e iniziatene un'altra.
  - Sulla luna, duplicatevi (se giocate da soli) e fate fuori tutti i nemici che incontrate oltre a raccogliere tutti i pod che essi lasciano per strada.
  - Alla fine del (breve) livello, dovrete eliminare due piccoli nemici statici che custodiscono degli orbitali, blastateli e accaparratevi gli utili aiutanti. In questo modo migliorerete notevolmente la vostra potenza di fuoco.
  - Tornati alla mappa spaziale, osservate nuovamente la luna del primo pianeta e, se necessario e possibile, recatevi ancora sulla luna per ottenere altri due orbitali (se giocate in due contemporaneamente potete avere ben 4 orbitali!) e per prendere altri pod.
  - Continuate a giocare normalmente ma con una potenza di sparo incredibile.
- Ah, dimenticavo! Durante una normale partita, a furia di accumulare pods, la vostra astronave sembrerà avvolta da un campo di forza. Purtroppo così non è (se andate addosso ad un nemico andate all'altro mondo), significa che da quello stato, ogni tre pod che raccogliete otterrete una vita extra. Comoda la vita!

AJ & MA - Redazione di Zzap!

# MASTERBLASTER

(Zeppelin/C64)

L'unica cosa che c'è da dire è che basta resettare con l'apposito tastino che si acquista in un normalissimo negozio specializzato e inserire le seguenti:

POKE 17614,173

POKE 23517,44

POKE 23520,44

POKE 21798,44

SYS 30000

e per concludere...  
tondi tondi.

AXL - PONTECAGNANO (SA)

# MAD MIX CHALLENGE

(Toposoft/C64)

POKE 3462,173

SYS 2809

per noia infinita  
per iniziare la noia

# PIJAMARAMA

(Mikrogen)

Proprio quando avevate ormai deciso di archiviare questo gioco come IRRISOLTO, ecco che arriva la soluzione come manna dal cielo.

E tempo di levare la polvere da quel nastro...

- andate nella stanza dei polli e prendete la moneta sul tavolo;
- salite nella stanza con il pulsante d'aiuto: azionatelo e andate vicino al cambio, saltando cambiate la moneta con il soldo;
- tornate giù e andate nella stanza sopra la prima rampa di scale ed entrate nella porta, prendete il martello (siete in bagno) e tornate indietro lasciando nella stanza il soldo;
- andate in cucina, proseguite avanti e vi troverete nella stanza col pulsante dell'ascensore: attivatelo e andate avanti fino a buttarsi nella botte;
- andate in biblioteca, proseguite avanti e vi troverete nella stanza degli ascensori: con il martello prendete l'estintore dove c'è scritto di rompere il vetro;
- accendete la luce "1" e uscite dalla stanza: vi troverete nella stanza con i fantasmi bianchi, prendete la patente (dovete avere patente ed estintore) e uscite sulla destra;
- vi trovate nella stanza con i fantasmi verdi: salite sulle casse di thè e uscite dalla finestra: vi trovate sul tetto;
- prendete le chiavi e lasciate la patente; andate avanti;
- vi trovate in un'altra stanza: andate verso destra e buttatevi giù; prendete la chiave quadrata la-

sciando l'estintore, andate avanti e cadete nel buco;

- andate nella stanza dove c'è il nastro scorrevole e appendetevi alla corda che vi porterà giù dallo scorrimano, prendete il casco lasciando le chiavi;
- andate nella stanza a destra e posate il casco dove c'è la tessera della biblioteca sopra la sedia;
- entrate nella porta centrale e vi troverete nella sala da biliardo, prendete la pistola e lasciate la chiave quadrata, uscite da dove siete entrati;
- andate nella cantina azionando la luce "3" nella camera ascensori e prendete la chiave triangolare; tornate indietro (da dove siete entrati), azionate la luce "1" e uscite: vi trovate ancora nella stanza con i fantasmi bianchi; prendete la prima porta davanti a voi e vi troverete nella stanza dove c'è il benzinaio, entrate nella porta a destra (sbrigandosi), saltate sulla cassa di thè e poi sul tavolo dove c'è la pila, prendetela e rilasciatela assicurandosi che la pistola sia carica (dovete avere pistola carica e chiave triangolare);
- uscite dalla stanza, tornate nella stanza ascensore, azionate la luce "2" e uscite: andate nella stanza dove c'è il secchio, prendetelo lasciando la chiave triangolare, salite in bagno (dopo la stanza col pulsante aiuto), riempite il secchio passando davanti al rubinetto;
- andate nella stanza delle piante carnivore prendendo la tanica di benzina e andate a riempirla

dal benzinaio cioè andando nella stanza ascensori, azionando la luce "1", uscendo e prendendo la prima porta davanti a voi; tornando indietro azionate la luce "3" andate sul razzo e partite per la luna;

- sulla luna prendete il cristallo lunare lasciando la pistola;
  - tornate sulla terra, in cantina andate a prendere la tessera della biblioteca e lasciate la tanica di benzina; andate a prendere il casco e lasciate il cristallo lunare;
  - andate nella stanza dove c'è il letto vuoto e prendete il libro (avete libro e casco);
  - andate in biblioteca e salite sulla sedia, sul tavolo prendete le forbici passando attraverso i libri gialli;
  - andate nella stanza dove c'è il palloncino e appendetevi; vi porterà su e dovrete prendere la chiave (se sotto la chiave non c'è la scatola di thè dovrete andare a premere il pulsante di aiuto, come ogni volta che cadrete);
  - presa la chiave dovrete andare in cucina e prendere la calamita passando davanti al cassetto sotto il tavolo;
  - andate nuovamente sulla luna (con calamita e serbatoio) e andate sulla porta a destra: vi trovate nella stanza dove c'è la serratura che si apre con la calamita e potrete prendere la chiave della sveglia;
  - tornate sulla terra e andate dove c'è Wally Week che dorme, avvicinatevi alla sveglia e riuscite a svegliarlo...
- COMPLIMENTI!!!!

Paimondi Maurizio - TORINO

# MULTIFACE ONE

## La Saga Continua

Lo stavate aspettando con impazienza questo spazio all'interno del Top Secret, Spectrumiani di tutta Italia, confessate! Finalmente è arrivato anche il vostro momento... pronti... via! Caricate i giochi, premete il bottone rosso quando tutto è tranquillo, inserite le POKE e ricominciate a giocare. Arrivederci al prossimo speciale!

### DYNAMITE DAN

(Mirrorsoft)

POKE 51558,0 per energia infinita  
 POKE 52678,0 per vite infinite  
 POKE 58770,201 per eliminare i nemici

### PAPERBOY

(Elite)

POKE 48023,201 per essere invincibili  
 POKE 49263,0 per giornali infiniti

### SLAP FIGHT

(Imagine)

POKE 40614,127 per astronavi infinite

### LEGEND OF KAGE

(Imagine)

POKE 30609,n per avere 'n' vite

Esultate, o Spectrumiani, perché l'intero special Multiface One di questo mese è stato offerto dalla premiata ditta: Alessio & Manuel Orrù - CAGLIARI

# TAI PAN

(Ocean/C64)

Ecco per tutti i commercianti orientali, un pseudo-cheat (un bug del programma) che permette di centuplicare i propri soldi...

Cominciato il gioco, sarete sicuramente andati al ristorante di Jin-Qua a farvi prestare i 300.000 (dollari, lire, yen, rubli?... boh!) che dovrete restituire entro il 21 luglio 1841. Avuti i soldi giocate normalmente fino a quando si avvicina la data in cui dovete saldare il debito, quindi verso il 15/17 luglio 1841 attraccate in un qualsiasi porto. A questo punto, nel porto, controllate il vostro CASH, se è maggiore o uguale a 300.000 cercate di spendere soldi in modo da farlo diminuire (comprate, ad esempio, roba preziosa come la giada) e quando sarà sotto i 300.000 ripartite entro il 21 luglio 1841, quando sarete in mare dirigetevi verso un qualsiasi altro porto e attraccate solo DOPO il 21 luglio 1841 (diciamo verso il 23/24). Appena attraccati, una schermata vi avviserà che un uomo di Jin-Qua vi ha ricondotti a Guong Zhon e, siccome avete un CASH inferiore a 300.000, Jin-Qua deterrà il debito dall'ASSETS che avete, ma per un bug del programma vi ritroverete addirittura con 30.000.000 di ASSETS corrispondenti a circa 200 Clipper. Andate in banca a vendere una trentina di Clipper e iniziate il commercio... presto diventerete dei TAI PAN!

Cerrigone Mario - SCHIAVONEA (CS)

# RENEGADE

(Imagine/Amstrad)

All'inizio di una (almeno in apparenza) normalissima partita, premete in sequenza: **W, A, D, S, SPAZIO** e **O** seguiti da **ENTER** per qualcosa di veramente incredibile.

# CAVELON

(Ocean/C64)

POKE 25728,96: SYS 11480 — per... (scopritelo da voi!)  
 Cuomo Francesco - Napoli

# BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/C64)

Una volta ogni tanto pensiamo anche a quelle sfortunate persone che non possiedono il tastino del reset... con un bel listato per Dragon Ninja ad esempio! Digitate con cura il seguente listato, date un bel RUN e... avrete vite e tempo infiniti. Contenti ora?

```
100 REM ** DRAGON NINJA - CHEAT BY
ZZZZ: **
110 FOR X=400 TO 437: READ Y:
C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
120 IF C=4015 THEN POKE 157,128:
SYS 400
130 PRINT "ERRORE NEI DATA!": END
140 DATA
32,86,245,169,32,141,84,3,
169,166,141,85,3
150 DATA
169,1,141,86,3,96,72,77,89,72,
169,173,141
160 DATA
122,128,169,0,141,76,130,104,
173,32,208,96
```

Simonetti Danilo - ANCONA

# FORGOTTEN

# WORLDS



**7 Medaglie  
d'oro!**  
Disponibile per tutti i formati



© 1993 CAPCOM Co., Ltd. All rights reserved.

## HELLFIRE ATTACK

(Martech/Spectrum)

Inserite il qui presente listato, date il RUN e preparate la cassetta.

```
100 REM Hellfire Attack
110 REM By Zzap! Top Secret
120 FOR a=50000 TO 50017
130 READ b: POKE a,b: NEXT a
140 LOAD "" CODE
150 LOAD "" CODE USR 50000
160 DATA 033,089,195,034,144,234
170 DATA 195,096,234,175,050,225
180 DATA 162,205,091,155,251,201
```

## RED HEAT

(Ocean/C64)

Aaargh! Che schifo questo gioco! E come è difficile finire persino il primo livello! Nonostante la recensione del numero 36 di Zzap! penso che qualcuno l'abbia comprato lo stesso: accidenti a voi! Per i pochi sfortunati ammiratori di Arnie e/o della Special FX che possiedono la versione ORIGINALE su disco, il seguente listato di un nostro affezionatissimo lettore permette di avere vite infinite. Digitate il listato con ESTREMA cura, date il RUN, inserite il disco del gioco come richiesto e premere un tasto per partire col caricamento. Zzap! Top Secret: IL MASSIMO - SEMPRE!

```
100 REM * RED HEAT trainer BY MaMaSoft (C)89 *
110 REM * => SOLO VERSIONE SU DISCO!!! <= *
120 PRINT CHR$(147): FOR I=679 TO 723
130 READ A: CK=CK+A: POKE I, A: NEXT I
140 IF CK<>4688 THEN PRINT "ERRORE NEI DATAI": END
150 PRINT "INSERISCI IL DISCO 'RED HEAT' E PREMI UN TASTO."
160 POKE 198,0: WAIT 198,1: SYS 680
170 DATA 070,169,001,162,008
180 DATA 160,001,032,186,255
190 DATA 169,001,162,167,160
200 DATA 002,032,189,255,169
210 DATA 000,032,213,255,169
220 DATA 204,141,077,018,169
230 DATA 002,141,082,018,076
240 DATA 000,016,169,165,141
250 DATA 036,012,076,016,110
260 END
```

Marinai Marco "Mamasoft" - S. MARIA A MONTE (PI)

## COMMANDO

(Elite/C64)

POKE 14631,0: SYS 2128 — per le solite vite infinite

Cuomo Francesco - NAPOLI

## TARGET RENEGADE

(Imagine/C64)

Secondo il modestissimo (!?!?) parere del sottoscritto, questa è la migliore avventura della serie "Renegade", e secondo voi? Mentre decidete, digitate questo listato per ottenere vite infinite SOLO per la versione su disco. Che fate, non urlate di gioia?

Digitatelo con la solita cura, date il RUN e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
100 REM *** TARGET RENEGADE - TRAINER BY MAMASOFT ***
110 REM *** =====> SOLO SU DISCO <===== ***
120 PRINT CHR$(147): FOR I=679 TO 722
130 READ A: CK=CK+A: POKE I,A: NEXT I
140 IF CK<>4853 THEN PRINT "ERRORE NEI DATAI": END
150 PRINT "INSERISCI IL DISCO 'TARGET RENEGADE'"
160 PRINT "E PREMI RUN/STOP": SYS 680
170 DATA 070,169,001,162,167,160,002,032
180 DATA 189,255,169,001,162,008,168,032
190 DATA 186,255,169,000,032,213,255,169
200 DATA 203,141,043,018,169,002,141,048
210 DATA 018,076,153,016,169,173,141,121
220 DATA 141,076,000,038
```

Marinai Marco "Mamasoft" - S. MARIA A MONTE (PI)

## BLASTEROIDS

(Image Works/C64)

POKE 23438,65 — per energia infinita  
SYS 6589 — per ripartire

De Vita Alessandro - NAPOLI

# MORE MULTIFACE POKES

(SPECTRUM)

Ancora qualche cifra magica: per tutti gli spectrumisti che possiedono la famosa cartridge, un altro bel po' di "POKE":

**COBRA (Ocean)**  
POKE 38006,0 — per invincibilità

**KUNG-FU MASTER (U.S. Gold)**  
POKE 27982,0 — per endless lives

**CAULDRON (Palace)**  
POKE 30066,0 — per vite infinite

**SABRE WULF (Firebird)**  
POKE 43575,255 — per vite infinite

**BRUCE LEE (Datasoft)**  
POKE 51795,0 — per vite infinite

**1942 (Elite)**  
POKE 52471,0  
POKE 52472,0  
POKE 52473,0 — per vite infinite

Orrù Alessio - CAGLIARI

# FUNGUS

(Players)

Inserendo nel tabellone dei punteggi le seguenti password vedrete apparire al loro posto delle frasi spiritose...

KEVIN — ANDY  
ROBIN — LISA  
CHEAT — SIMON

...e se invece inserite queste:

RESET — ovvio: resetta il C64!  
EASY GAME — vite infinite

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

# SPHERICAL

(Rainbow Arts/C64)

Un tip nuovo di zecca per un gioco altrettanto nuovo: per saltare direttamente al nono livello basta inserire la password RADAGAST.

Cicconi Simone - MACERATA

# ARMALYTE

(Thalamus/C64)

Ecco finalmente delle POKE che funzionano sia su disco che su cassetta: ora si che potete finire questo favoloso gioco...

Caricate Armalyte come al solito, giocate il primo livello FINO IN FONDO (completandolo). Una volta caricato completamente il livello successivo, quando vi si chiede di premere FIRE, resettate ed inserite le POKE che seguono. Quando il gioco ricomincia, vi verrà chiesto di riavvolgere sul lato B (se possedete la versione su cassetta) o verrà caricato lo schermo dei titoli (se possedete la versione su disco).

A questo punto iniziate una nuova partita e avrete la collisione abilitata solo con gli sprite "amici" (pods). Pare che ce ne sia per tutti, no?

POKE 60121,096: POKE 40960,120  
POKE 1024,120: POKE 1025,169: POKE 1026,054: POKE 1027,133  
POKE 1028,001: POKE 1029,076: POKE 1030,000: POKE 1031,160  
SYS 1024 per ripartire

# DNA WARRIOR

(Cascade/C64)

Uno shoot'em-up fuori dal normale e avvincente quanto basta. Volete portare a compimento la vostra missione e salvare il povero professore che vi ospita - voi e la vostra micro-astronave - nelle sue vene? Resettate e digitate:

POKE 46347,173

POKE 43728,0:POKE 40953,240

POKE 2048,76: POKE 2049,14  
POKE 2050,13: SYS 36530

per vite infinite  
per disabilitare le  
collisioni

per ripartire.



TIPS

# PAC-LAND

(Quicksilva/Spectrum)

Fantastico! Alcuni consigli vincenti per la conversione del coin-op con protagonista il vostro melone preferito. Non vi resta altro che iniziare a leggere...

- Quando avete mangiato la pillola di energia, uscite dallo schermo e tornateci nuovamente. Anche la pillola dovrebbe essere tornata.

- Quando arrivate ad un Break Time, saltate sopra la seconda immagine CREDIT. In questo modo otterrete dei punti extra.

# ROBOCOP

(Ocean/C64)

Possibile che non siate riusciti ancora a finire questo benedetto giocchino! Vabbè, questa volta voglio fare un favore a quei pochi che ancora hanno problemi, ma per l'ultima volta sia ben chiaro! Per chiudere definitivamente il capitolo dedicato al futuro della legge, ho a disposizione un mini-mega-listato per avere vite infinite in tutte (attenzione: TUTTE!) le sezioni di gioco. Detto questo, non mi rimane altro che spiegarvi come farlo funzionare avvertendovi sin d'ora che funzionerà solo ed esclusivamente con la versione su disco (originale, of course!).

Caricate il gioco normalmente e quando compare lo schermo dei titoli con la musica, resettate. A quel punto avete due opportunità: o digitare POKE 44409,96: SYS 32768 per ripartire con vite infinite nella prima sezione, o digitare il piccolo (?) listatino che segue per caricare le sezioni di gioco più avanzate con o senza vite infinite.

Fatto tutto? Spero di sì perché adesso è il momento di imparare ad usare il listatino: se, dopo aver resettato, avete deciso di saltare direttamente alla seconda o terza sezione, digitatelo interamente con cura e salvatelo (SAVE) su supporto magnetico (CASSETTA O DISCO) per sicurezza. Date il RUN e scegliete quale sezione avanzata di Robocop volete che venga caricata. Scegliete anche se avete vite infinite e inserite il disco originale. Oltretutto basterà semplicemente seguire i messaggi che il vostro C64 vi propinerà man mano per non sbagliare. Un'attenzione particolare va tenuta negli riguardi delle linee contenenti i DATA. Bene, questi numeri apparentemente senza senso, costituiscono il VERO programma in linguaggio macchina che serve ad avere vite infinite. Non me ne vogliano gli esperti in materia, ma credetemi: sono più i neofiti che necessitano di spiegazioni di questo tipo degli esperti come voi.

Per concludere, se dopo aver caricato una fase avanzata il fondale dovesse essere un po' "strano", non fatevi prendere dal panico: premete RUN/STOP per abortire la partita attuale e cominciatene una nuova. Non si ripeterà l'affetto di prima, assicurato!

100 REM ROBOCOP - CARICATORE SECONDA E TERZA SEZIONE

110 REM CON SCELTA VITE INFINITE, SOLO SU DISCO!

120

130 PRINT CHR\$(147) "A" CARICA SEZIONE 2" PRINT "B" CARICA SEZIONE 3"

140 GET AS: IF AS="" THEN 140

150 IF AS="A" THEN 190

160 IF AS="B" THEN 300

170 GOTO 140

180

190 FOR I=679 TO 717: READ X: C1=C1+X: POKE I,X: NEXT I

200 IF C1<>3839 THEN PRINT "ERRORE NEL PRIMO BLOCCO DI DATA!" END

210 GOTO 410

220 DATA 065,169,001,162,167,160

230 DATA 002,076,064,003,032,168

240 DATA 002,238,167,002,032,168

250 DATA 002,238,167,002,032,168

260 DATA 002,169,096,141,053,177

270 DATA 120,169,053,183,001,078

280 DATA 000,128,234

290

300 FOR J=679 TO 717: READ Y: C2=C2+Y: POKE J,Y: NEXT J

310 IF C2<>3935 THEN PRINT "ERRORE NEL SECONDO BLOCCO DI DATA!" END

320 GOTO 410

330 DATA 068,169,001,162,167,160

340 DATA 002,078,064,003,032,168

350 DATA 002,238,167,002,032,168

360 DATA 002,238,167,002,032,168

370 DATA 002,169,096,141,155,168

380 DATA 120,169,053,183,001,078

390 DATA 000,128,234

400

410 FOR K=832 TO 887: READ Z: C3=C3+Z: POKE K,Z: NEXT K

420 IF C3<>9160 THEN PRINT "ERRORE NEL TERZO BLOCCO DI DATA!" END

430 PRINT "INSERIRE IL DISCO IROBOCOP" E PREMERE UN TASTO"

440 GET BS: IF BS="" THEN 440

450 PRINT "VITE INFINITE (S/N)?"

460 GET CS: IF CS="" THEN 460

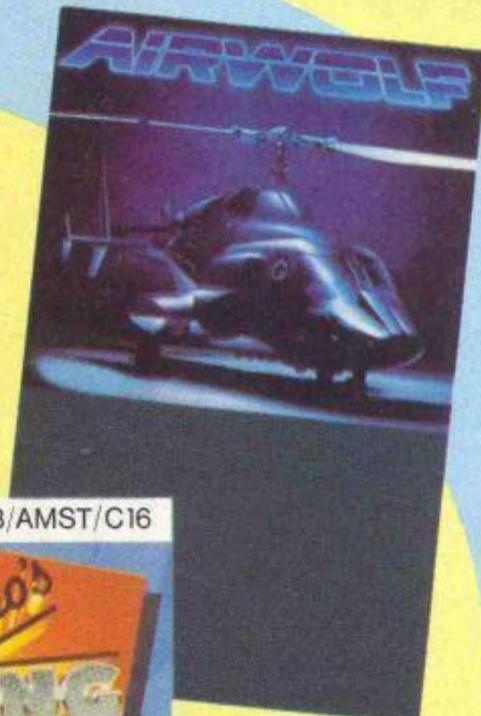
470 IF CS="S" THEN POKE 705,173: SYS 689

480 IF CS="N" THEN SYS 689

490 GOTO 460

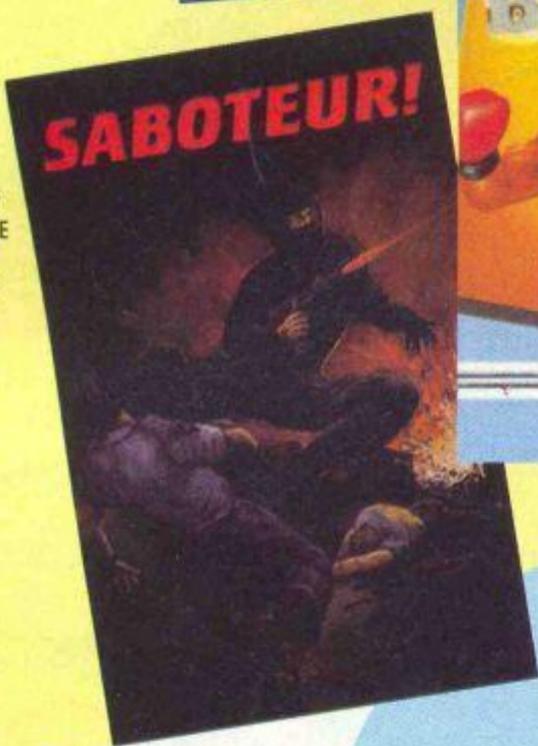
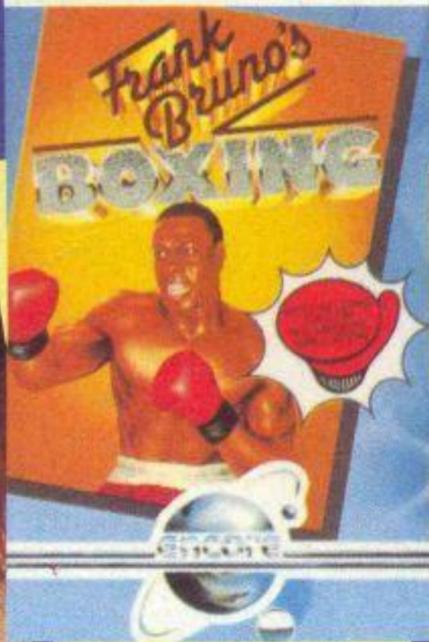
SOLO I GIOCHI ELITE SONO ABBASTANZA BELLI PER UN ENCORE

CLASSIC BOARD GAME  
NOW ON COMPUTER  
RELEASE DATE  
11TH JULY 1988

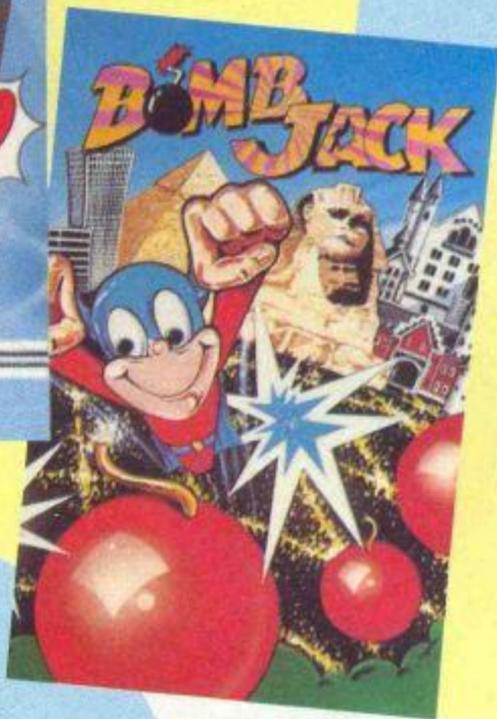


CRASH SMASH  
RELEASE DATE  
13TH JUNE 1988

SPEC/CBM 64-128/AMST/C16



MARTIAL ARTS AT  
ITS MOST PLAYABLE  
RELEASE DATE  
25TH JULY 1988



OFFICIALLY LICENSED  
BEST SELLING COIN-OP  
GALLUP No. 1  
RELEASE DATE  
22ND AUGUST 1988

BEST SELLING  
GALLUP No. 1  
BOXING SIMULATION GAME  
RELEASE DATE  
31ST MAY 1988

**ENCORE E' UNA LINEA BUDGET  
CHE RIPROPONE I  
GRANDI SUCCESSI ELITE**

**CASSETTA L. 5.000 / 7.500  
DISCO L. 10.000**

**— ENCORE —**

**LEADER**  
·DISTRIBUZIONE·



UTILITY

# Tototsoft

La collana del MILIONARIO

## MILIONARI IN UN COLPO

di Stefano Gallarini

**E**ccoci all'appuntamento dedicato alle utility destinate agli 8 bit. E, questa volta, non si tratta né di Geos, né di stelle, ma bensì di fortuna. Già, perché per essere fortunati bisogna pur tentarla, questa fortuna, e Zzap! vi aiuta ad accattivarvela.

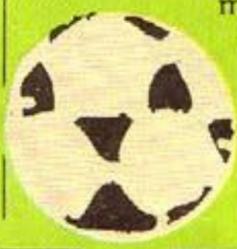
E' vero che quando si parla di utility si parla di word processor, programmi di grafica, digitalizzatori audio e video, ecc... Ma è pur vero che molti di voi, anzi, moltissimi, si buttano ogni settimana a capofitto in una schedina, sperando di portarsi a casa con poca spesa e scarsa fatica un bel gruzzoletto e vivere, finalmente, felici e contenti. Come è vero che molte mamme, mentre tornano dalla spesa, si buttano in quei bugigattoli pronte a spendere le diecimila per quei "ritardatari" che garantiscono la cinquina.

E così la Tototsoft, una software house leghnese, ha pensato di creare una collana, la "Collana Del Milionario" destinata a chi vuol giocare meno a caso e con più testa.

Noi della redazione di Zzap! abbiamo deciso quindi di parlare di questa collana che per molti potrà rivelarsi preziosissima. E adesso, pronostici alla mano, si parte con la vittoria...

## LOTTO

Cominciamo subito con le mamme, quelle che si buttano più spesso sulla "Smorfia" e le date di nascita di amici e parenti. Il primo programma della serie, Lotto, appun-



to, è dedicato alla gestione dei 90 numeri che ogni sabato vengono estratti a gruppi di 5. Il programma, semplice da gestire, vi chiede di inserire un minimo di tre numeri e poi vi fornisce tutte le bollette da giocare a garanzia dell'ambo, sempre che azzecciate i numeri estratti. Ma in questo modo disporrete di un tabulato ordinato per posizione (da quella minore a quella maggiore) che vi aiuterà a completare le vostre giocate.

## WINNER

Secondo in ordine di apparizione, Winner è dedicato invece ai sistemi a colonna, come Totocalcio, Enalotto e Totip. Con Winner potrete fare un pronostico da 2 a 14 partite inserendo se desiderate dei "segni" sulle X, gli 1 e i 2. In questo modo ridurrete il numero di colonne da giocare e inoltre (per ridurre ulteriormente) potrete definire i limiti di punteggio minimo e massimo.

Quando i dati sono stati inseriti il vostro 64 si metterà a elaborare il tutto fornendovi un massimo di 2000 colonne giocabili. Se invece i dati inseriti portano inevitabilmente a un numero di colonne maggiore di 2000 (o maggiore di quante ne desiderate giocare voi), potrete semplicemente premere un tasto e reinserire le condizioni in modo da diminuire le colonne.

Winner garantisce, a pronostico e condizioni rispettate, le vincite di prima categoria, cioè i 13 per il Totocalcio e i 12 per Enalotto e Totip. Inoltre, se desiderate utilizzare i dati inseriti con qualche altra applicazione della serie, potrete sempre salvare il tutto.

## Totocalcio RIDOTTO

Per chi non ha molti soldi da spendere, e decide di accontentarsi di un 12 (al Totocalcio) c'è sempre il programma dei sistemi ridotti, cioè questi sistemi che garantiscono, sempre a pronostico rispettato

(logico!) almeno un 12, dando una buona percentuale di avere il 13 nella schedina giocata.

Come nel programma precedente bisogna



inserire il proprio pronostico (o caricarlo dai dati inseriti con lo stesso o un altro programma della serie) e inserire le varie limitazioni.

Totocalcio ridotto sarà così in grado, una volta visualizzate o stampate le colonne, di cambiarne l'esposizione, esaminare

un'altra soluzione dello stesso sistema o elaborarne uno nuovo.

### STATISTICA

Per gli sfrenati, o per chi vuole offrire un servizio valido a dei clienti (come bar e tabaccherie che fungono da ricevitoria per le schedine), questo Statistica permette di memorizzare e tenere in archivio tutte le colonne vincenti.

Così potrete sempre valutare quali sono i pronostici migliori da giocare e avere sempre sott'occhio la situazione delle partite e conoscere, per esempio, quanti segni sugli 1 sono presenti fino a quel momento nelle partite di serie A.

Statistica è un programma adatto a chi gioca con costanza le schedine a sistema e, a mio parere, non si addice a chi si cimenta in qualche giocata saltuaria.

### Toto FORTUNA

Il quinto e ultimo programma della serie si chiama Toto Fortuna ed è un generatore automatico (meno male!) di colonne ad alta rappresentatività. Questo significa che potrete chiedere il calcolo delle colonne quasi vincenti per ogni tipo di gio-

proverbiale fortuna dovranno rendervi milionari. Auguri e... pensatemi in caso di vittoria.

### Cosa ne pensa Zzap!?

E' vero che di programmi per la gestione delle schedine del totocalcio con sistemi ridotti e non, sono cosa da primi anni di informatica e primi passi nel mondo della programmazione in Basic, ma questi 5 titoli della Totosoft sono stati creati per soddisfare le esigenze di chi non fa informatica, non ha voglia di digitare i listati e abitualmente gioca al totocalcio.

Dobbiamo dire che la velocità delle elaborazioni (fermo restando che gli algoritmi per il calcolo dei sistemi ridotti, per esempio, è piuttosto intricato) non è proprio... veloce. Si poteva fare meglio, anche perché i programmi sono scritti in Basic successivamente compilato e messi su dischetti auto-buttanti (ma esistono le versioni su cassetta).

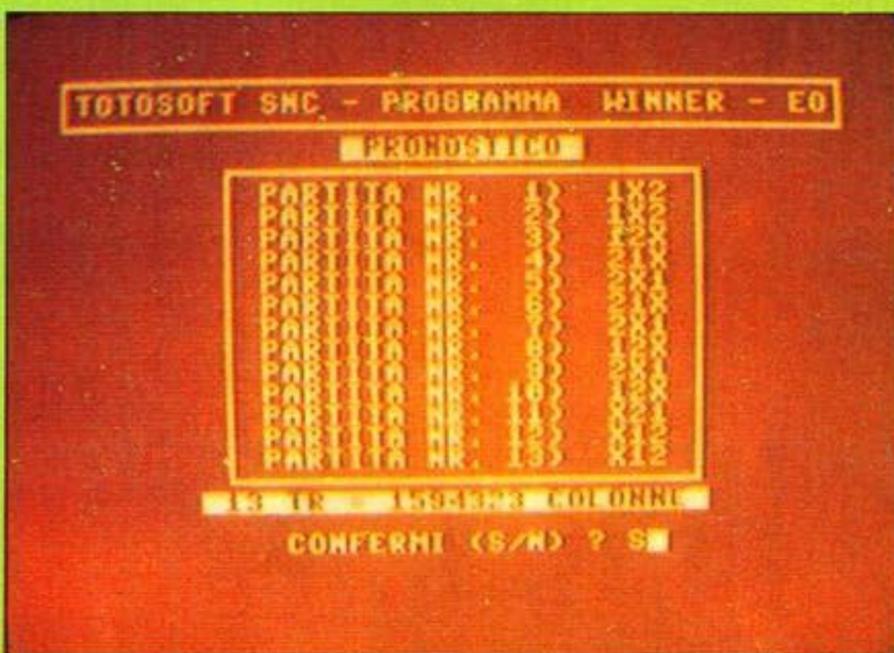
Chi gioca spesso a questi giochi e solitamente si mette a calcolare i sistemi con tabelle varie, troverà fra questi i programmi che fanno per lui, e chi gioca saltuariamente troverà soddisfazione nel giocare qualche schedina in modo più intelligente del solito.

L'aspetto grafico dei programmi non esiste, nel senso che le uniche cose a vedersi sono caratteri e numeri su sfondi di diverso colore, e una pecca piuttosto grande, secondo noi, sta nel fatto che nel piccolissimo manuale d'istruzioni (stampato sul retro della copertina di ogni gioco) non sono menzionate le tecniche di gioco e la spiegazione di che cosa sono i segni, i filtri o i pronostici. Alla Totosoft hanno dimenticato

il fatto che non tutti conoscono questa terminologia, e ci sono persone che per la prima volta si avvicinano ai sistemi per Totocalcio.



Una spiegazione un po' più dettagliata avrebbe consentito a tutti di capire meglio le istruzioni e utilizzare i programmi in modo più corretto e divertente.



co: Totocalcio, Totip ed Enalotto. Toto Fortuna vi permette di giocare un massimo di 200 colonne (tantine, non vi pare?) chiedendo vari segni e limitazioni. Una serie di algoritmi vi permetteranno di ottenere una serie di colonne straordinarie che, unite alla vostra (speriamo)

### THROWING STAR — SHURIKEN



**FLYING STAR**  
cm. 10,2 nero  
L. 6.000



**LITTLE DEVIL**  
cm. 11 nero  
L. 7.000



**FLYING SOUL**  
cm. 10,5 nero  
L. 7.000



**Nunchaku con catenella**  
L. 16.000 (nero)



**Tonfa** cm. 51 L. 30.000 (nero)

*Flying Soul è il modello più elegante e di maggior effetto. Gli altri due sono modelli molto piacevoli. Richiedere direttamente a: Tecnosport Salani, Via Ariosto 26 — 44100 Ferrara.*

*Tel. 0532 / 37137-200090.*

*Spedizioni immediate a mezzo pacco postale contrassegno. (Si paga al postino). Più spese postali. Tenete questa pagina, può interessare ad un Vostro Amico.*

## TANK ATTACK

CDS, per C64 disco/cassetta

**T**ANK ATTACK è una combinazione di gioco da tavolo e su computer, ricrea combattimenti meccanizzati tra quattro nazioni confinanti. Le nazioni sono Armania, Sarapan, Kazaldis e Calderon e tutte hanno, per equilibrare le forze in gioco, territorio e potenza armata simile. Questo indice comune tra le nazioni dà ad ogni giocatore le stesse possibilità di vittoria ma non permette la sperimentazione di nuove tattiche per adattarsi ai diversi terreni.

La cosa che si nota di più quando aprite la confezione è senza dubbio il tavolo da gioco ben realizzato e di dimensioni notevoli (40x40 cm) seguito da 48 miniature in plastica che costituiscono i 32 carri armati e le 16 macchine corazzate. È fondamentalmente un gioco da tavolo ma come Football Fortunes (sempre della CDS) usa il computer per regolare i fattori esterni al gioco.

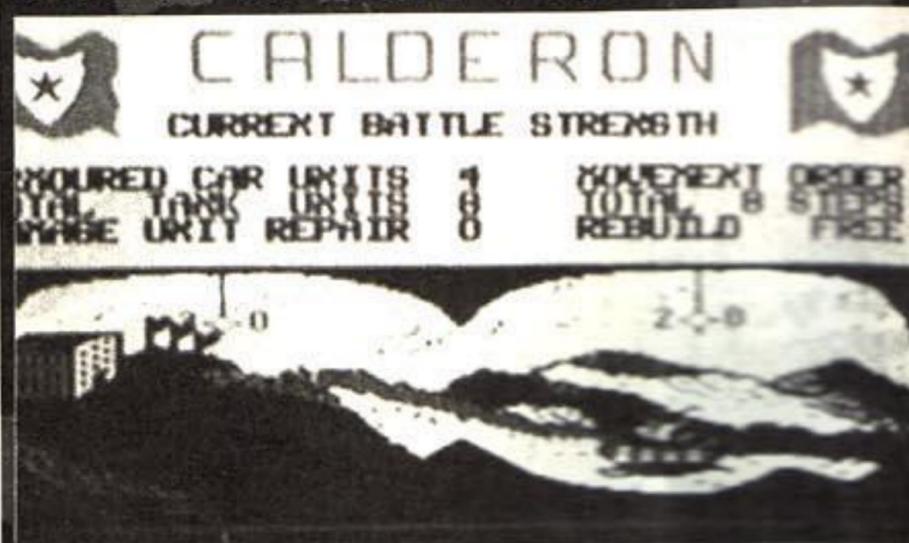
Il programma è il massimo dell'friendly, comandato interamente via joystick con icone semplici da capire usate per identificare le azioni che si possono effettuare. Alla base dello schermo ci sono due icone che rappresentano le due azioni principali (Move Unit, Fire on Enemy Unit) e una terza icona (Fire on Enemy HQ) che chiude effettivamente il gioco se la partita è con solo due concorrenti. Il computer decide il fattore di movimento per le unità e il risultato dei combattimenti fornendo le distanze tra i due partecipanti al conflitto.

Il giornale *The War News* dà un sommario degli eventi e indicazioni sul tempo

del turno successivo — ovviamente un tempo cattivo modifica il terreno e influisce sul fattore di movimento. Notizie politiche sono dettagliatamente descritte ma non prendono parte attiva nel gioco.

*Tank Attack* è un gioco predisposto per supportare fino a quattro giocatori simultaneamente, ognuno controlla una nazione — possono venir stretti patti di alleanza tra coppie di nazioni. Nel caso di una battaglia fra tre nazioni, due nazioni si alleano contro la terza che ha il doppio di carri armati per equilibrare il gioco. Le alleanze aumentano anche le capacità di ricostruzione di ogni nazione.

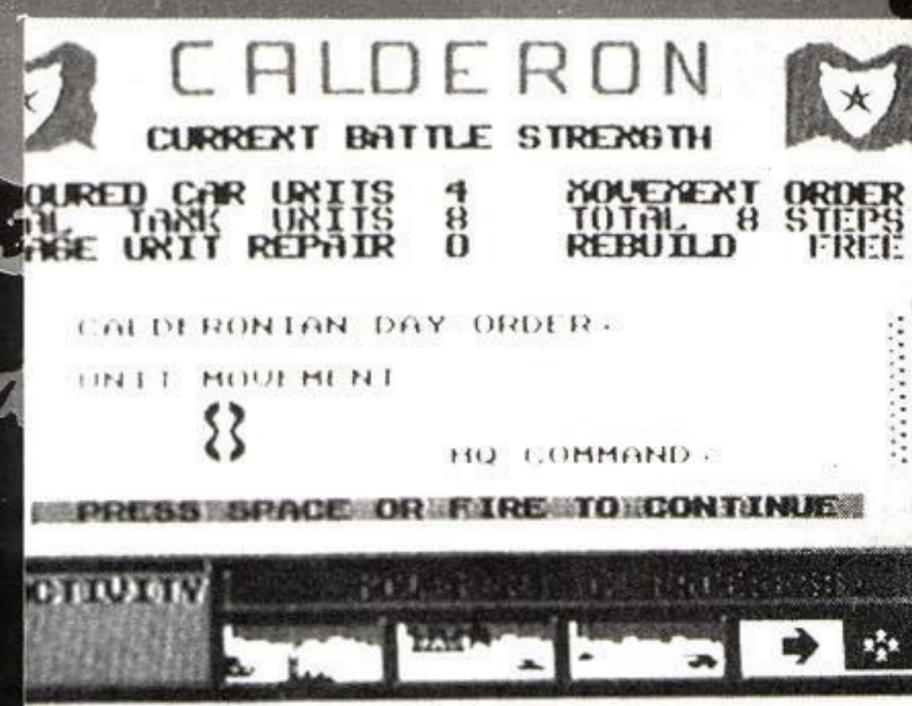
I carri armati han-



no una forte resistenza ai colpi ma si muovono lentamente. Le macchine corazzate hanno una minore resistenza ai colpi nemici ma si muovono considerevolmente più velocemente. Le unità danneggiate possono essere portate al deposito per la riparazione ma sono effettivamente fuori dal gioco per un certo tempo. Le unità distrutte possono essere ricostruite (ma ci vuole molto tempo) o eliminate definitivamente dal gioco a seconda della scelta del giocatore.

L'obiettivo di tutte le forze è di distruggere il quartier generale (HQ) nemico, anche se le regole più avanzate richiedono che lo si debba occupare per un giorno. Se un carro armato è riuscito a penetrare le difese nemiche, l'icona Fire on Enemy HQ può essere selezionata per terminare il gioco (nel modo due giocatori) o dimezzare la forza nemica con un colpo ben assestato. In realtà, pochi altri fattori vengono presi in considerazione oltre al terreno e alle condizioni del tempo.

Sul tabellone ogni giocatore piazza le proprie forze di fronte al nemico per nascondere la forza di ogni unità (ogni



pezzo ha un numero variabile tra 1 e 3 stampato sul retro). Questa segretezza mantiene intatto il thrilling per tutta la durata della partita. Solo nel momento in cui due unità si scontrano, vengono rivelate le forze in gioco ed è a questo punto che l'arbitro computerizzato entra in azione.

Nonostante la diversa ambientazione, *Tank Attack* è abbastanza simile a *Football Fortunes* sotto molti aspetti, soprattutto per il buon bilanciamento tra l'uso del computer e del tavolo da gioco.

Non ha come fine quello di essere un gioco complesso ma riesce ad imporsi come misto tra board e computer wargame, servendo più che altro da gioco introduttivo al genere strategico.

Strana coincidenza, la CDS sta già lavorando al seguito, *Marine Attack*, che includerà combatti-

menti navali tra sottomarini, cacciatorpediniere e portaerei. Una battaglia navale per il '90 forse?

#### PRESENTAZIONE 90%

Presentato molto bene, impaginazione su computer facile da usare e 48 realistiche miniature. Il tavolo da gioco è adeguato anche se piccolo per il gioco in quattro.

#### GRADO DI SFIDA 70%

Logicamente con tre o quattro giocatori il livello di sfida aumenta ma è consigliato ai novizi dei wargame su computer e ai principianti di giochi da tavolo in generale.

#### AUTENTICITA' 60%

Sono presenti molte regole ma sono eseguite molto basilamente. Sfortunatamente le regole avanzate non offrono molto di più.

#### GLOBALE 80%

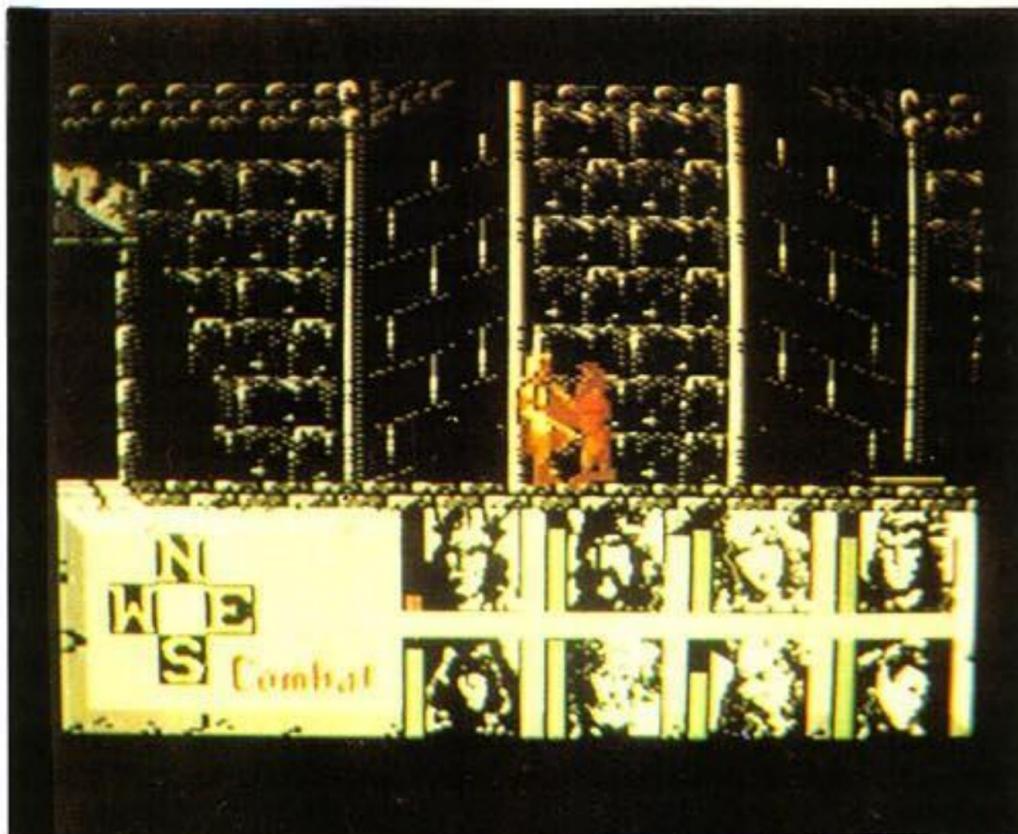
Un ben congegnato anche se semplice wargame che è qualcosa di piacevolmente diverso dallo standard.



# HEROES OF THE LANCE

US Gold/SSI - C64 solo disco

**I**N UN'ALTRA DIMENSIONE si trova un pianeta chiamato Krynn. Questo, prima dell'immane catastrofe chiamata "il Cataclisma", era un pianeta calmo e pacifico dove tutte le razze vivevano in armonia (o quasi). La gente credeva nei Veri Dei, e i sacerdoti delle varie religioni erano chiamati chierici. Dopo il Cataclisma però la gente perse fiducia negli dei e i chierici diminuirono considerevolmente fino alla quasi completa sparizione. Si affermò così la casta dei Cercatori ("cerchiamo nuovi dei") che partendo con buone intenzioni mano mano diventò un semplice organismo economico/politico. Esattamente tre-



cento anni dopo il Cataclisma, su Krynn fece la sua comparsa una nuova razza mai vista prima venuta da chissà dove. I rappresentanti

di questa razza avevano la forma di un essere umano, la pelle squamata, la faccia da rettili e un paio di ali. Subito questa razza conosciuta come la razza dei Draconici cominciò a invadere le terre conosciute di Krynn devastando tutto al loro passaggio. Vi era una sola possibilità di fermare l'avanzata degli eserciti dei Draconici comandati dalla Regina dell'oscurità Tahkisis: trovare i sacri dischi di Mishakal, la dea della salute. Un gruppo di eroi viene incaricato di ritroyare questi dischi che si trovano nella città diroccata di Xax Tsaroth.

Qui entrate in gioco voi, che comandate gli otto eroi che sono: Tanthalas di Qualinesti, conosciuto come Tanis il Mezz'elfo, figlio di madre elfa e padre umano, da tutti considerato vero e proprio leader del gruppo per le sue doti strategiche; c'è poi Caramon, esperto guerriero

e grande amico di Tanis nonché fratello di Raistlin il mago per il quale farebbe di tutto. Infatti Raistlin è molto debole a causa di un male contratto nelle Torri della Magia a seguito della Prova, un test per diventare mago a tutti gli effetti. Durante la prova Raistlin ha subito un mutamento e adesso ha la pelle color oro e pupille a forma di desisidre del colore dell'oro con le quali vede il mondo invecchiare velocemente. Dotato di un grande potere Raistlin è il più giovane mago ad aver tentato e superato la Prova ed è molto intelligente. Non è né buo-

no né cattivo e indossa le vesti rosse simbolo di neutralità. Sturm invece è un cavaliere di Solamnia, un ordine caduto in disgrazia dopo il Cataclisma, che vive esclusivamente per il suo codice d'onore. Flint Fireforge è un vecchio nano amico di lunga data di Tanis ed ha una particolare avversione per i nani di fosso detti Aghar presso i quali è rimasto "ospite" per circa tre anni. Tasslehoff Burrfoot è un Kender (se scopro chi su TGM ha scritto che Tas è una donna kender...), con una spiccata passione per l'oggettistica varia, specialmente se di altri. Tutti i kender infatti hanno l'abitudine di prendere tutto quello che solletica la loro curiosità e considerano "un cimelio di famiglia" un oggetto rimasto a loro per più di tre settimane. La sua arma preferita è l'hoopak che consiste



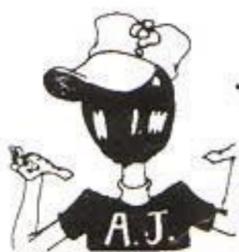
Sono un grande fan delle saghe di Dragonlance, anche se, lo ammetto, non ho mai giocato al gioco di ruolo. Dopo aver letto i libri cominciai a giocare a questo gioco sull'Amiga di un amico (che mi ha attaccato la passione per Raistlin e compagnia bella) e rimasi abbastanza deluso. Come gioco era OK, ma come trasposizione su computer della serie Dragonlance era un po' carente. Stessa cosa per la versione C64 che ha per giunta la grafica e il sonoro ovviamente più brutti. L'azione è praticamente quella di giochi di un tre-quattro anni fa con l'aggiunta di un po' di strategia per via delle caratteristiche dei vari tipi. Vi sono però alcune incongruenze: come fa Goldmoon a curare Raistlin quando in teoria quest'ultimo non potrebbe toccare il bastone per via del suo allineamento (come dicono gli elfi, le vesti rosse — quelle della neutralità — sono fin troppo vicine a quelle nere che non quelle bianche dei maghi elfi). Il combattimento è abbastanza fiacco e raccogliere gli oggetti serve a ben poco in quanto tutti hanno armi, le pozioni per la salute che si trovano servono a pochissimo e le gemme valgono semplicemente come punti. Se siete dei fan dei giochi da mappare (e se siete fan di Dragonlance) dateci un occhio.

in una specie di fionda dal lungo manico con l'estremità rivestita in ferro. Vengono poi Goldmoon e Riverwind, unici superstiti della tribù barbara di Que-Shu. Goldmoon possiede un bastone di cristallo azzurro che cura le ferite magicamente. Il bastone di cristallo azzurro è l'unica arma che può uccidere il drago nero Kisanth che sta a guardia dei dischi di Mishakal. Il giocatore comanda il gruppo di eroi a spasso per le quattro

sezioni di Xax Tsaroth. Beh, non tutti insieme, ovviamente! Si comanda il primo della fila (rappresentata da una serie di volti dei personaggi) mentre gli altri... beh, non si vedono ma ci sono. Durante il cammino spesso si viene in contatto con un nemico che può essere un Draconico (che a volte può anche usare la magia), un mercenario umano o un nano di fosso. Con un paio di colpi di spadone (o di accetta, se si sta

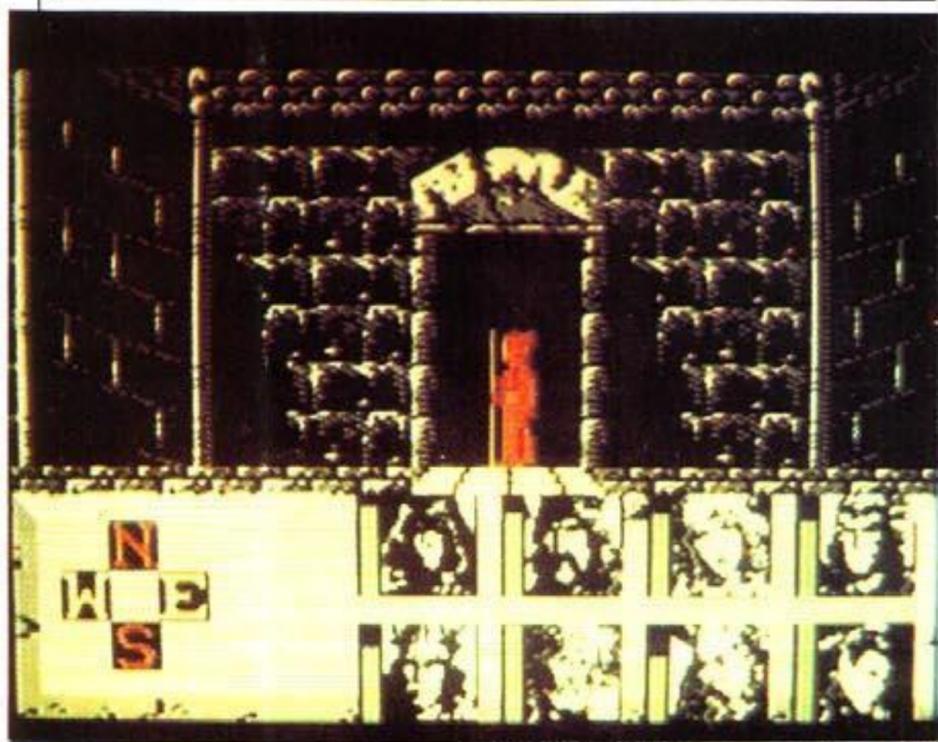
usando Flint — Marco, accetta l'accetta e lascia l'ascia. NdR) il nemico va diligentemente in pezzi. Per facilitarvi il compito si può anche usare il bastone di Magius del mago Raistlin (che però deve stare tra i primi quattro) che fornisce incantesimi quali: Magic, Misile, Web (ragnatela), e così via. Se qualcuno dovesse rimanere ferito o, peggio, morire entra in campo Goldmoon che può guarire e resuscitare

(basta che ci sia il corpo). Una volta attraversati i tre livelli si arriva al quarto (ma va'?) dove si deve fronteggiare il terribile drago Kisanth e una volta ucciso si possono raccogliere i dischi per ascoltarli così in santa pac... hem, tornare in superficie e riportare la pace (in realtà la storia non finisce lì ma continua per altri cinque o sei libri della serie Dragonlance...).



Questo secondo titolo della serie AD&D non mi ha convinto poi molto. Mi avevano avvertito che non sarebbe stato simile a Pool of Radiance ma non fino a questo punto! La struttura di gioco è a dir poco

strana: non è né un arcade, né un RPG puro... è un ibrido! La realizzazione tecnica non è proprio impeccabile, gli sprite sono goffi e grezzi oltre ad essere male animati ma è soprattutto la lentezza generale che vi farà addormentare. Il gioco è strutturato bene, qui in Redazione conosco persone che si sono fatti "prendere" a tal punto da lasciar perdere tutti gli shoot'em-up per dedicarsi completamente alla sua risoluzione. Se vi piacciono gli RPG ma non volete impegnarvi troppo, HOTL fa per voi, altrimenti statene alla larga e prendete un bel gioco come... Citadel!



#### PRESENTAZIONE 78%

Istruzioni precise e ampie. Multiload un po' stupido.

#### GRAFICA 52%

Sprite rozzi e fondali nella media. Simpatici gli screen dei personaggi.

#### SONORO 68%

Buona musica iniziale e effetti OK.

#### APPETIBILITA' 70%

C'è molto da esplorare e da combattere...

#### LONGEVITA' 69%

... ma può non piacere.

#### GALE 67%

Un discreto gioco su licenza rovinato da un aspetto un po' rozzo.

## CERCHIAMO GIOVANI VERAMENTE ESPERTI di Commodore 64, Amiga 500 e loro periferiche

per dimostrazione natalizia  
presso Grandi Magazzini  
in tutta Italia.

Richiediamo:

- Minimo 18 anni compiuti
- Disponibilità a tempo pieno dal 15 Novembre a Natale
- Attitudine al contatto col pubblico

Offriamo:

- Ottimo compenso + incentivo

Inviare offerta di collaborazione specificando: dati anagrafici, titolo di studio, precedenti analoghe esperienze, grado di conoscenza di C64 e Amiga 500, disponibilità mezzo proprio, ecc. a

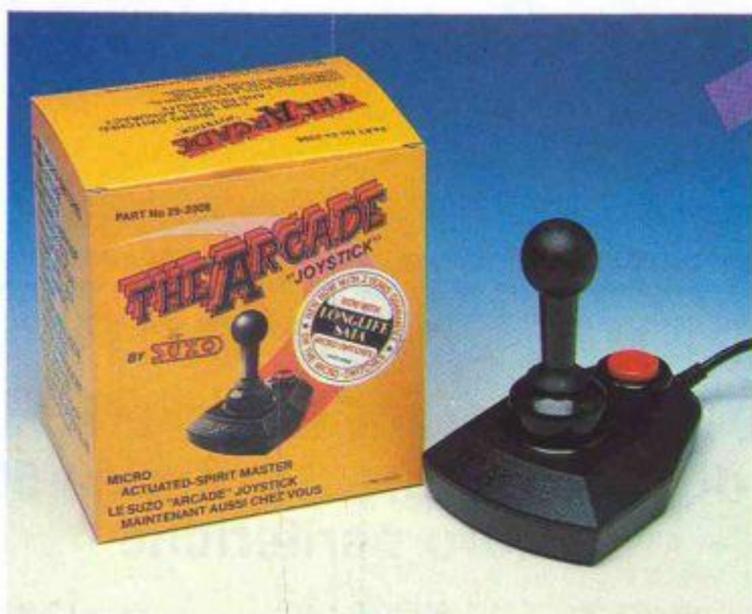
GRA.DI S.r.l. • P.le Dateo, 6 • 20129 Milano

# SUZO i joystick



1

- **PROF COMPETITION**  
9 0 0 0.  
Prezzo al pubbl. L. 35.000  
con microswitch - Costruzione robusta in nylon e metallo.



2

- **THE ARCADE**  
Prezzo al pubbl. L. 45.000  
con microswitch di ricambio. Perfetto controllo nelle 8 direzioni.



3

- **PROF 9000 DE LUXE**  
Prezzo al pubbl. L. 59.000  
con microswitch - Ergonomico - Preciso - Funziona anche con i sistemi MSX.

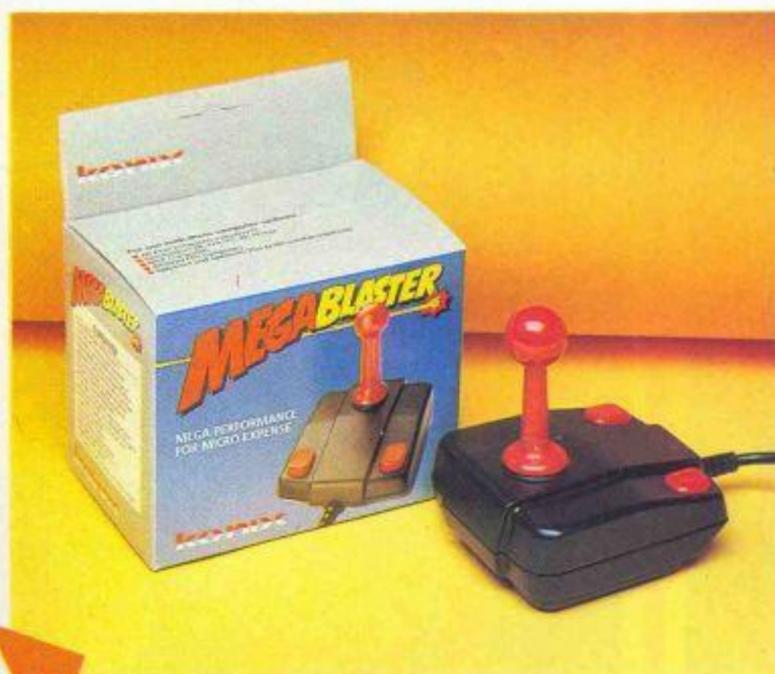
**KODIX**  
COMPUTER PRODUCTS



1

**SPEED KING**

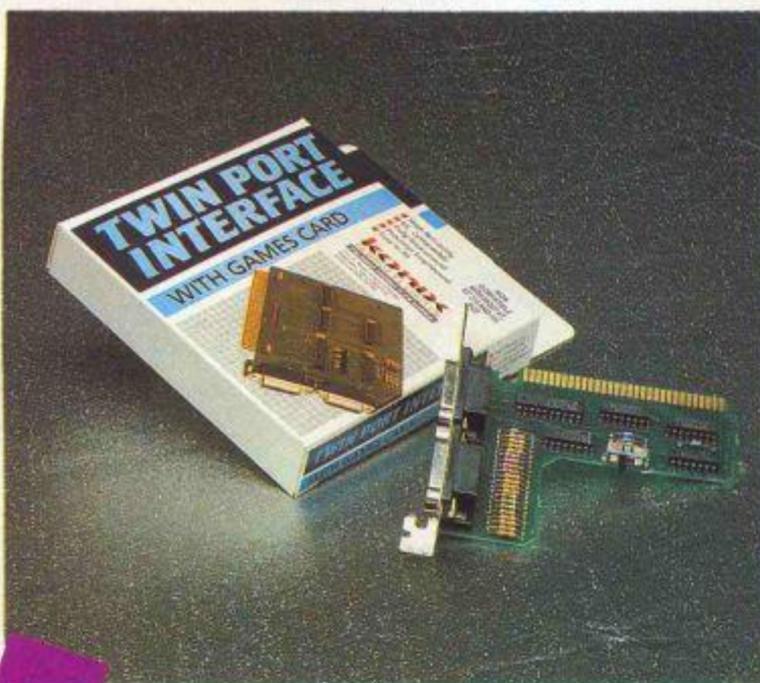
- Il joystick anatomico con microswitch di alta precisione. Disponibile nelle versioni
- Normale
- Autofuoco
- PC



2

**MEGABLASTER**

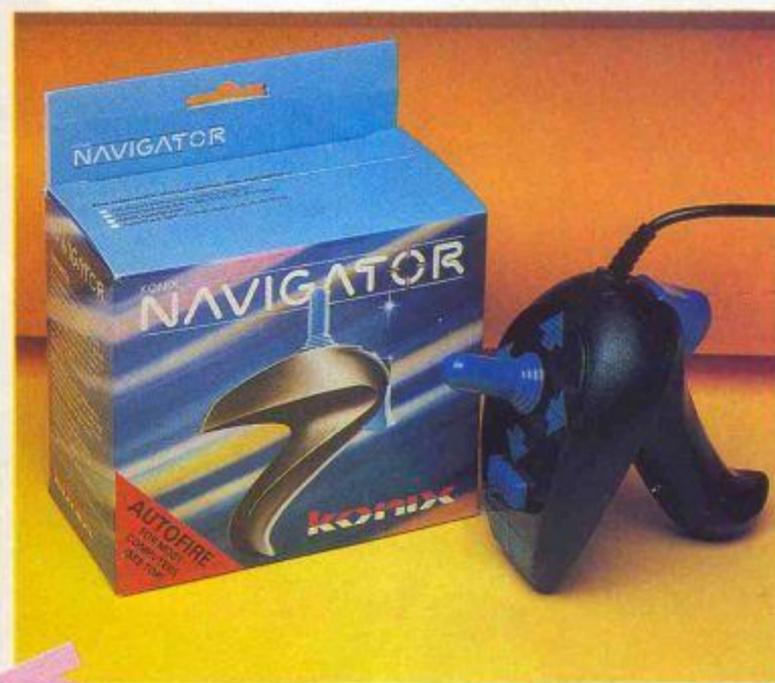
Grandi prestazioni per una micro spesa. Con microswitch, si può tenere in mano oppure appoggiare sul tavolo.



3

**GAME CARD**

Per PC, alta affidabilità, preciso, facile da installare.



4

**NAVIGATOR**

Nuovo - esclusivi moduli a microswitch di alta precisione che permettono di "sentire" ogni movimento.

**A YEAR AGO THE EXPERTS SAID IT COULDN'T BE DONE. IT WAS TOO BIG, TOO COMPLICATED. BUT OUR PROGRAMMING TEAM JUST SMILED AT EACH OTHER. AND NOW HERE IT IS . . .**

It's here and it's sensational – Domark's latest blockbusting coin-op conversion from Tengen.

Join Major Rock Hardy and Captian Ace Gunn in their battle for supremacy against an army of invading Xybots!

With a split-screen for one or two players and a unique viewing area, you'll find Xybots a challenging strategic blast 'em up.

It's non-stop action all the way and working together in two-player mode is the ultimate fun. Each player controls one character and the split-screen gives each his own playing area. A map shows the section you're battling through and the positions of the patrolling Xybots. And to keep one step ahead, pick up energy pods, super weapons, keys and coins.

Xybots made a challenging arcade game . . . as a computer game it can't be matched. So grab hold of the controls and help the intrepid duo, Rock and Ace, rid the labyrinth of these metallic monsters!

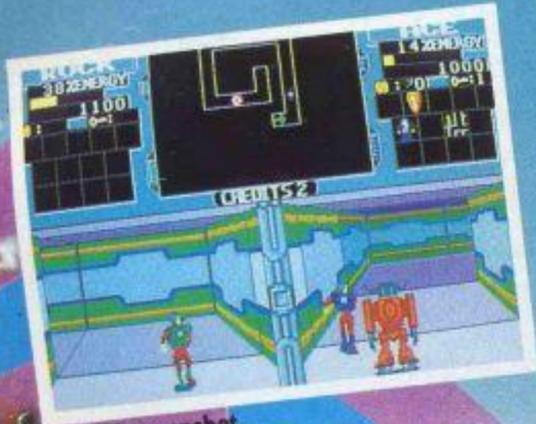


**TENGEN**

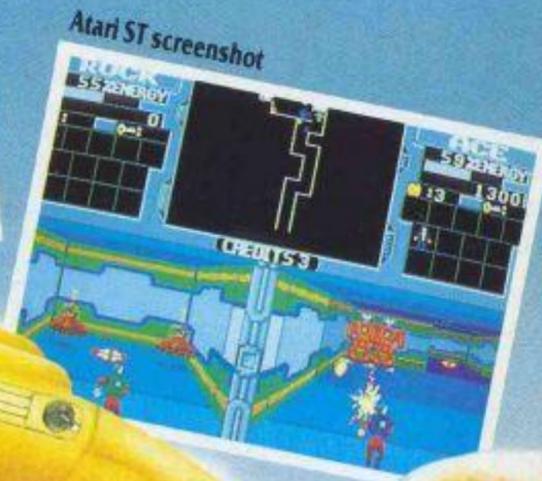
*The New Name in Coin-Op Conversions.*

COM  
AMS  
AMIC  
ATAP

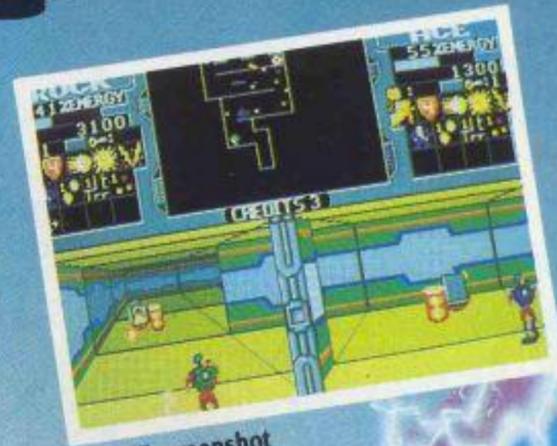
# X-Y-BOTS



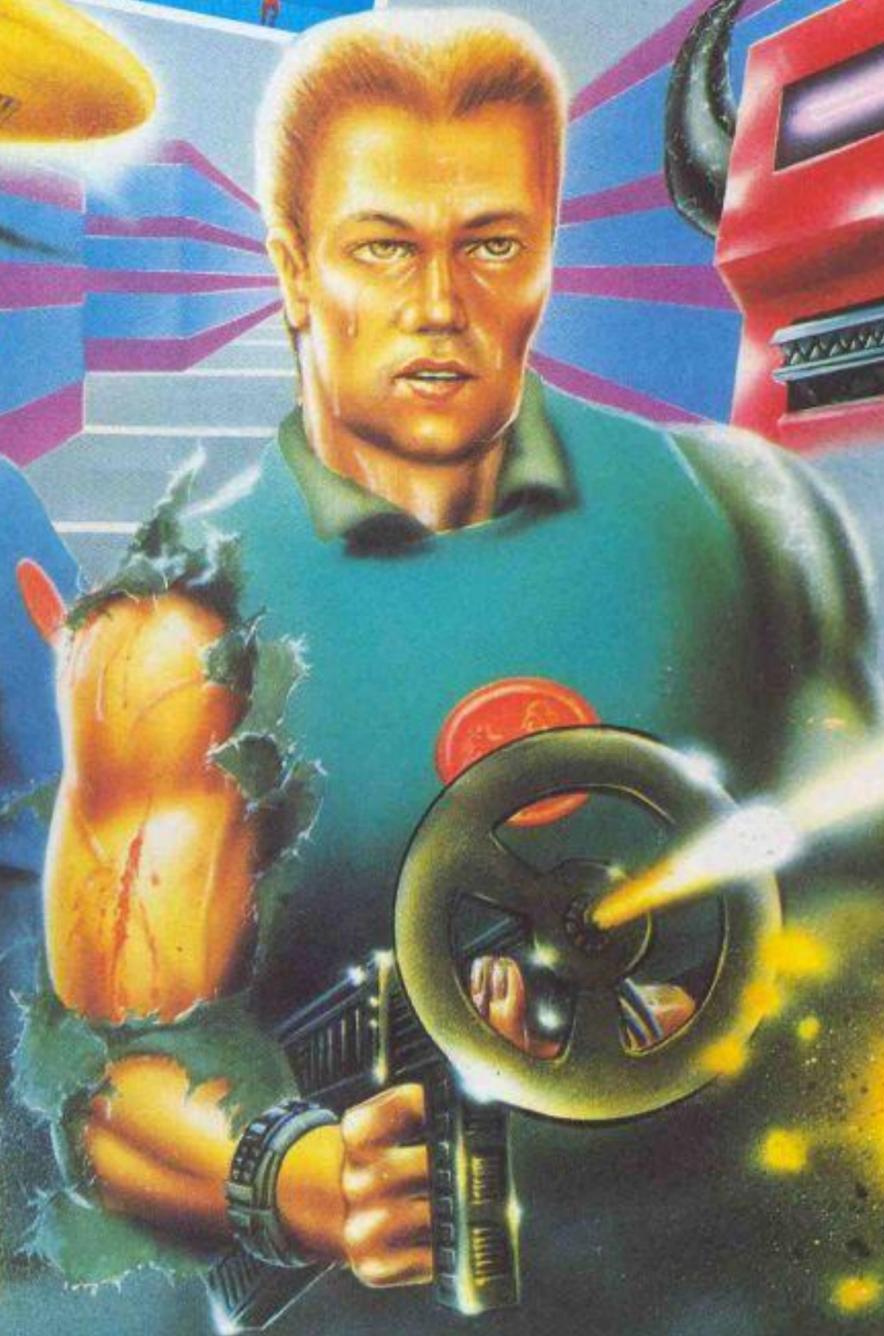
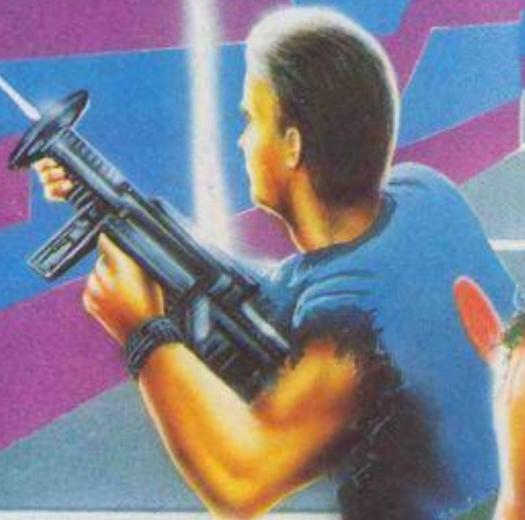
Atari ST screenshot



Atari ST screenshot



Atari ST screenshot



**MODORE 64 cass./disco**  
**TRAD cass.**  
**A**  
**ST**

**L. 15.000**  
**L. 15.000**  
**L. 29.000**  
**L. 29.000**

Distributed by **DOMARK**

Ferry House, Lacy Road, London SW15 1PR 01-780-2224

Programmed by Teque Software Developments Ltd.

© 1989, 1987 TENGEN INC. All rights reserved. TM TENGEN INC.

# The GOLD STANDARD



Forgotten Worlds™ – Two cool dudes, one hot situation, eight megalithic adversaries ... It all adds up to a whole lotta trouble.

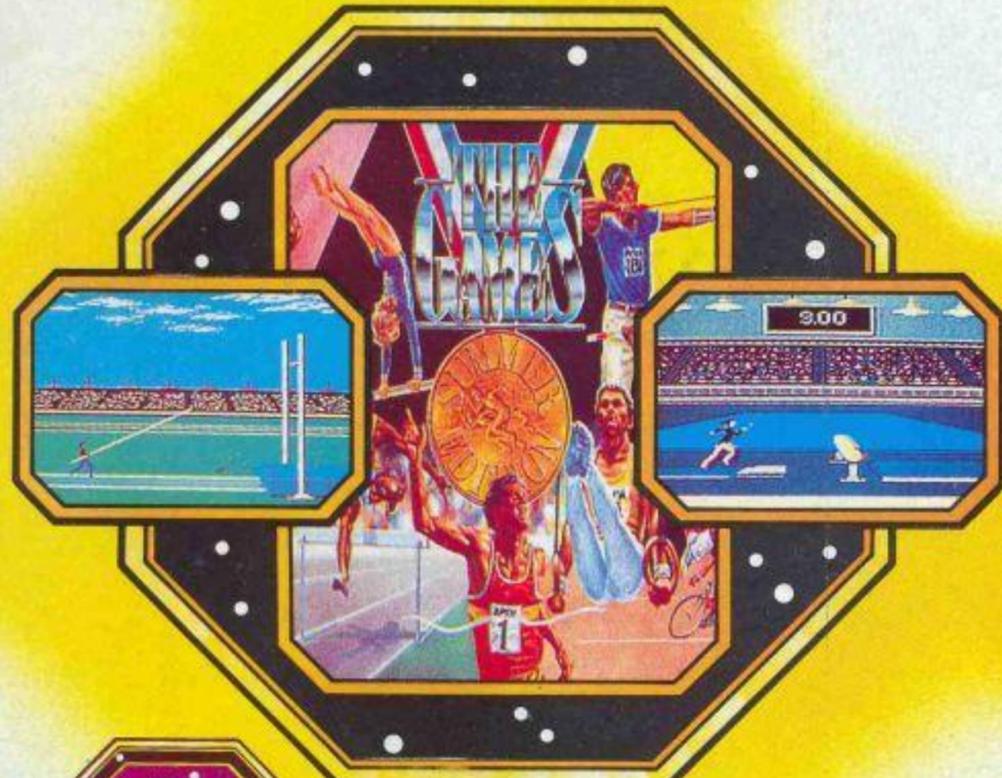
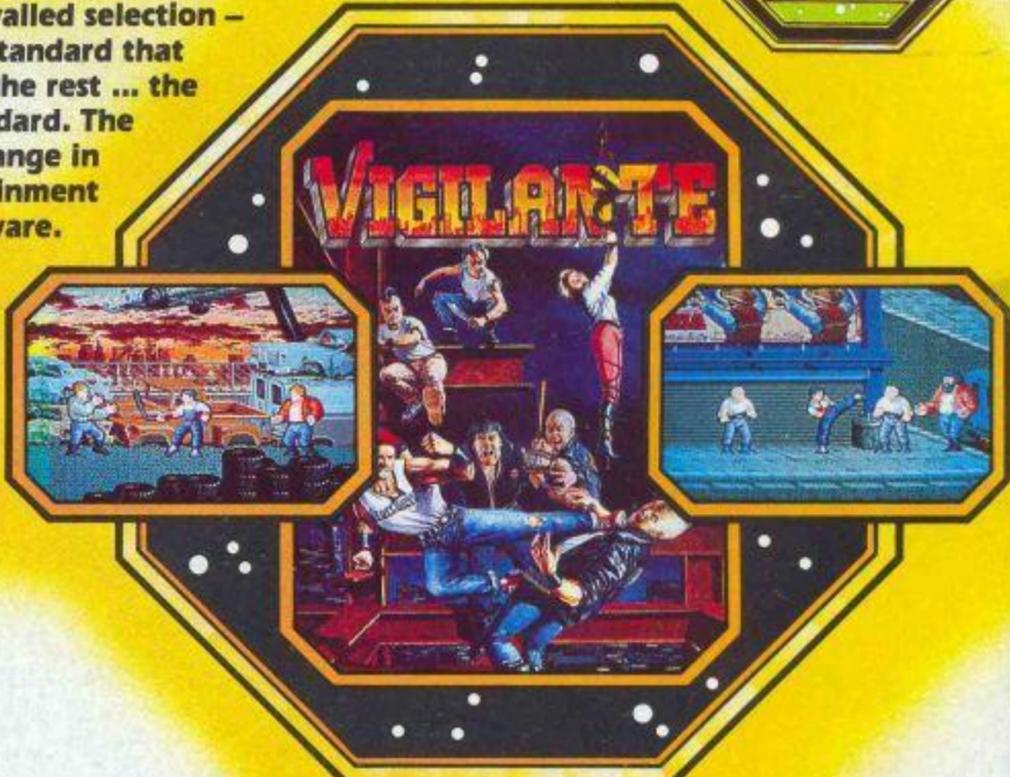
IBM PC, ATARI ST & CBM AMIGA £19.99

Vigilante™ – New York ... when streetgangs rule the city, your last chance is Vigilante. This time it's war.

IBM PC £19.99, ATARI ST & CBM AMIGA £14.99



Unequalled quality, unparalleled excitement, unrivalled selection – there is one standard that stands above the rest ... the Gold Standard. The finest range in entertainment software.



The Games Summer Edition™ – Eight exciting events to exhaust your body – pole vault, parallel bars, cycling, hammer throw, diving, hurdles, archery and gymnastic rings.

IBM PC £24.99, ATARI ST & CBM AMIGA £19.99

Indiana Jones™ and the Last Crusade – The Action Game. The greatest action scenes from the greatest Indy movie of all time. Red hot, slam bam, action in true Indiana Jones style!

IBM PC £24.99, ATARI ST & CBM AMIGA £19.99



SETTING THE STANDARDS...

Screen shots from various systems.

