

video

WAP

games



**SPECIALE TIPS,
COMPILATIONS
& BUDGET**

Febbraio 1990 - Anno V Numero 42 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



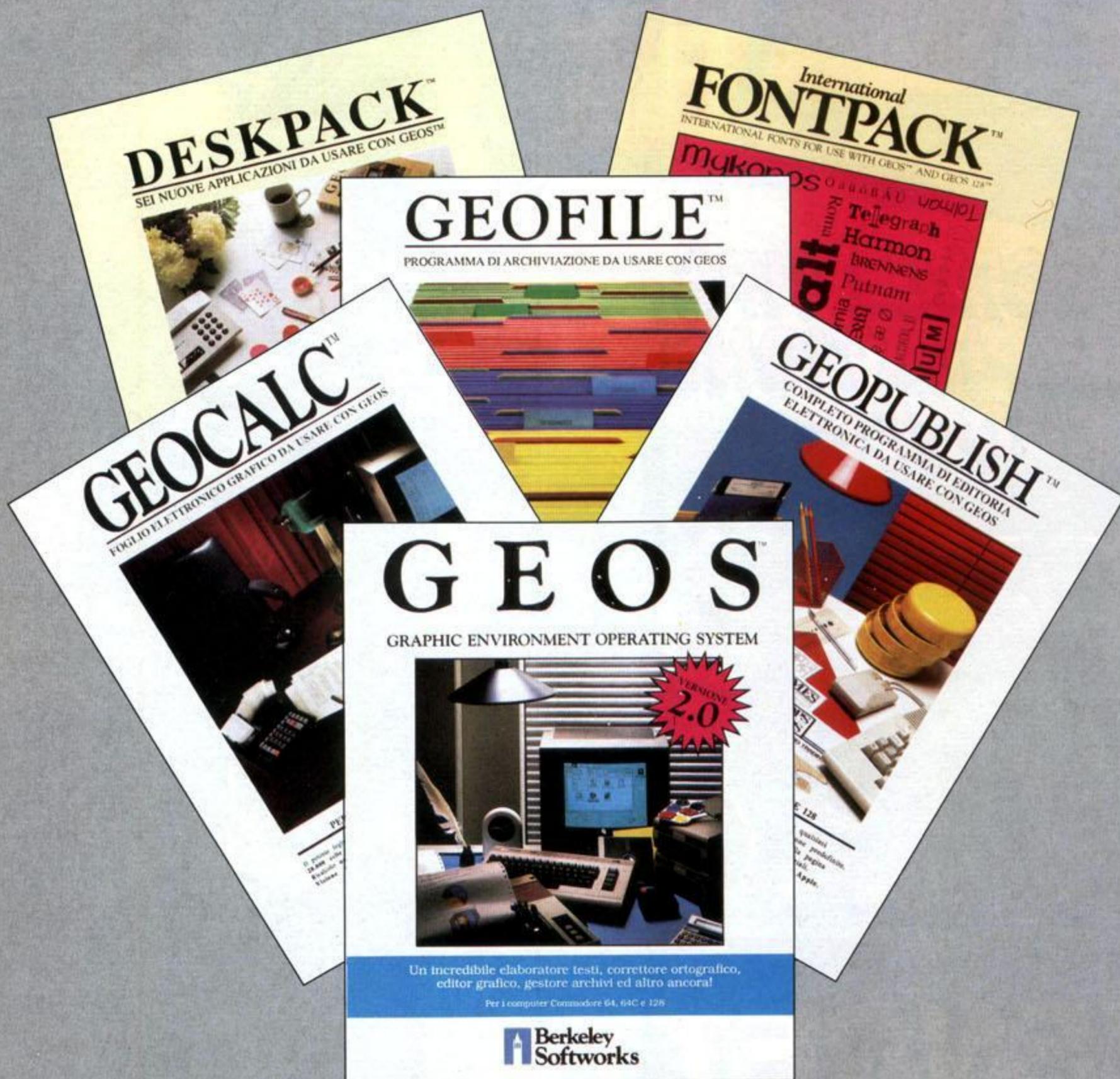
VENDETTA

UN NUOVO SUCCESSO
DALLA SYSTEM 3

**INTERVISTE
AI PROGRAMMATORI**

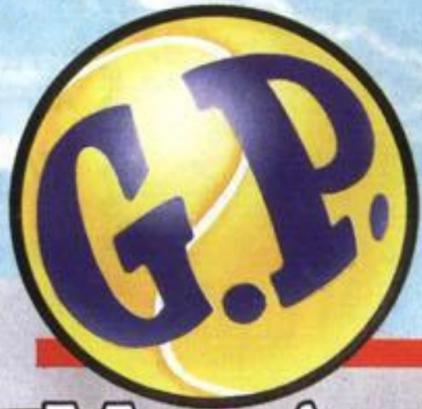
GEOS 2.0

ABBIAMO QUALCOSA DA PROPORVI SETTE VOLTE
MEGLIO DI GEOS:



COD.	PRODOTTO	PREZZO AL PUBBLICO
8744	GEOS 2.0	L. 99.000
7950	GEOFILE	L. 69.000
7949	GEOCALC	L. 69.000
7948	GEOPUBLISH	L. 99.000
5848	DESKPACK	L. 49.000
7785	FONTPACK	L. 69.000

Disponibile presso i negozi **SOFT CENTER**
e i migliori rivenditori.



TENNIS[®]

M A N A G E R



Prezzi al pubblico consigliati:
 Amiga: L. 39.000
 Commodore 64: L. 20.000 (cass.)
 L. 25.000 (disco)
 Atari ST: L. 39.000
 Pc IBM: L. 39.000
 (5 1/4 e 3 1/2)

Nei migliori negozi
 le versioni
 C.64
 e Amiga



Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.

Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- stratosferico manager strategico
- velocissimo arcade/action
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.



INCREDIBLE BUT TRUE!



THE NINJA WARRIORS™

AN OFFICIALLY APPROVED
TAITO
CONVERSION

AMIGA 29000
C64 C. 18000
C64 D. 25000
SPECT. 18000
AMST. 18000



AVAILABLE ON

ATARI ST	£19.99
AMIGA	£19.99
CBM 64 CASS	£9.99
CBM 64 DISK	£14.99
SPECTRUM CASS	£9.99
SPECTRUM +3	£14.99
AMSTRAD CASS	£9.99
AMSTRAD DISK	£14.99

VIRGIN GAMES • 2-4 VERNON YARD
119 PORTOBELLO ROAD • LONDON W11 2DX
"LICENSED FROM © TAITO CORP., 1988
PROGRAMMED BY RANDOM ACCESS
COPYRIGHT THE SALES CURVE 1989."
DISTRIBUTED BY VIRGIN MASTERTONIC.
EXPORT OUTSIDE EUROPE AND
AUSTRALASIA PROHIBITED.

LA MIGLIORE CONVERSIONE DI UN PICCHIADURO MAI REALIZZATA!
ACE magazine ♦ December '89

DISTRIBUITO DA **LEADER**
DISTRIBUTIONE

ATARI ST
AMIGA
CBM 64
SPECTRUM

Sommario

Tiritera...

7 **EDITORIALE**
Zzap! riscoperto...

34 **TOP SECRET**
... ecco il piatto forte!!!

48 **COMPILATIONS**
Di tutto, di più (a meno)...

59 **BUDGETS**
Per un pugno di bytes...

64 **ZZAP! PARADE**
I vertici e... il fondo!

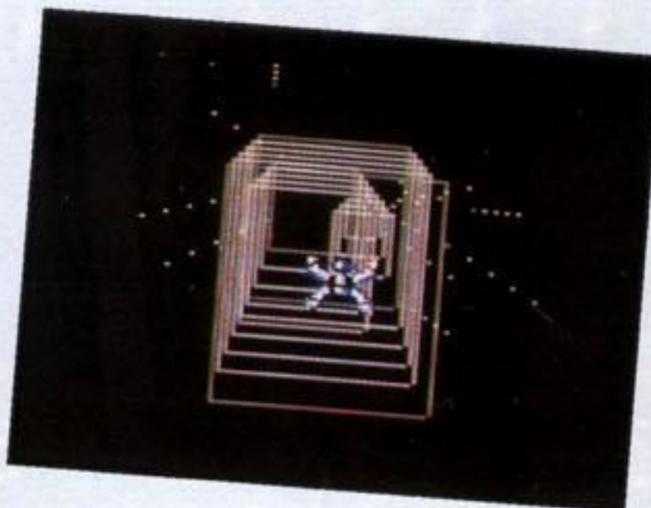
74 **POSTA**
Verba volant, scripta manent... ubi est MBF?



Sorpresine

9 **QUASI PRONTO**
Adesso gli facciamo vedere noi, a 'sti inglesi!!!

15 **INTERVISTA**
Visto il gioco, vediamo un po' il programmatore: una chiacchierata con Stan Schembri alla System 3



Videoludicus

12 **VENDETTA**
Un duro colpo per il terrorismo e il racket dei sequestri: viuleenza!

16 **FIGHTER BOMBER**
Il primo (e ultimo?) simulatore della Activision

18 **TOOBIN'**
Travolti da un mare di alghe, i nostri due eroi affogano ignobilmente...

20 **DRAGON WARS**
Quando c'è il fantasy di mezzo...

23 **EYE OF HORUS**
Waling like an Egyptian... eh... mah!

24 **SNARE**
La prima 'quasi toppata' della Thalamus?

26 **DR DOOM'S REV.**
Per la serie 'ora ti converto il fumetto'... ehm...

28 **DAN DARE 3**
Per la serie 'questa è una serie'

30 **SUPER WONDERBOY**
E finalmente giunse il nostro eroe...

32 **CURSE OF THE AZURE BONDS**
La saga continua... ed MA si sollazza...

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: Giorgio Baratto, Antonello Jannone, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Simone Crosignani, Carlo Santagostino

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 VIDEOTEL Mailbox: 013171679

Fotolito European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

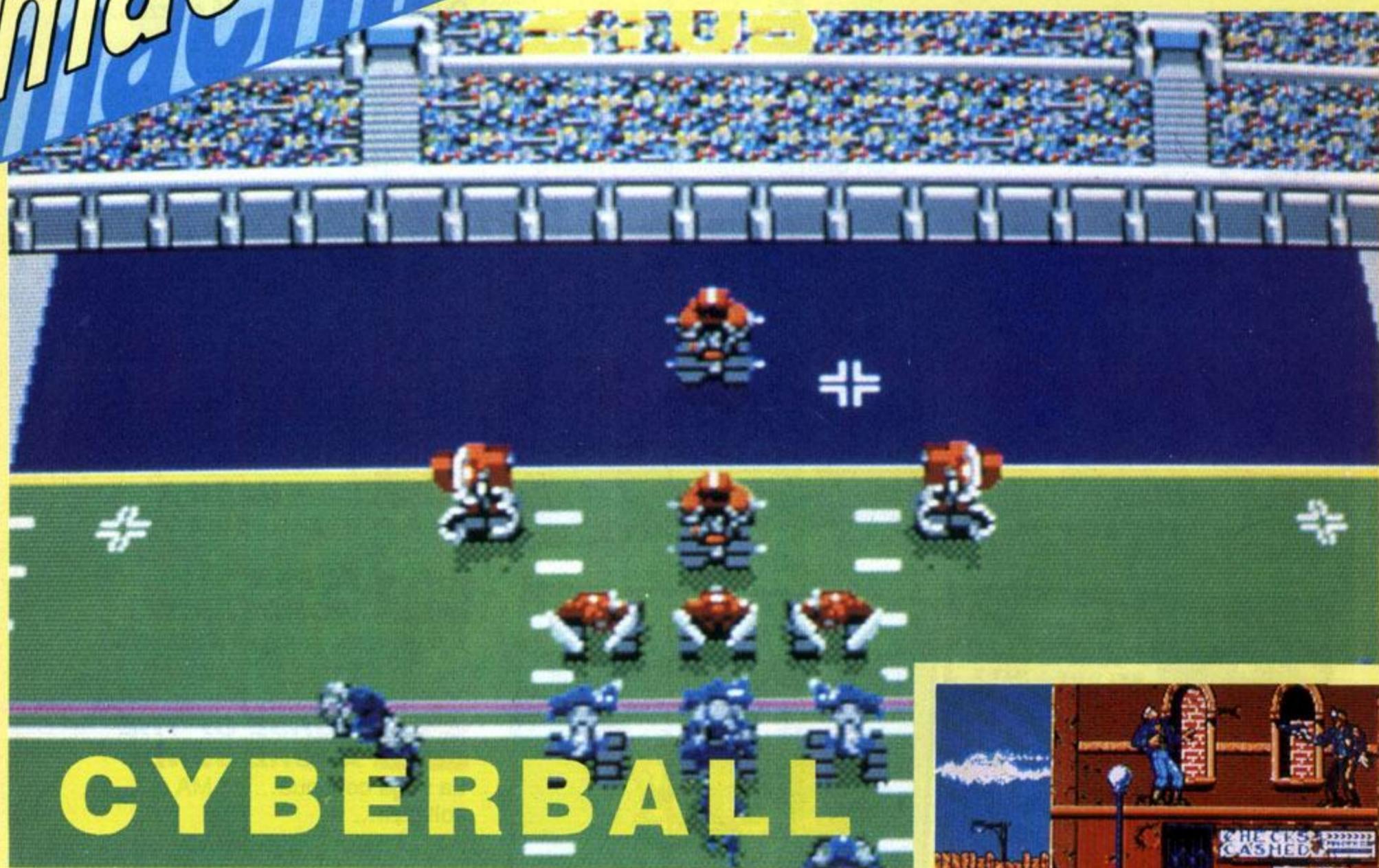
Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

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

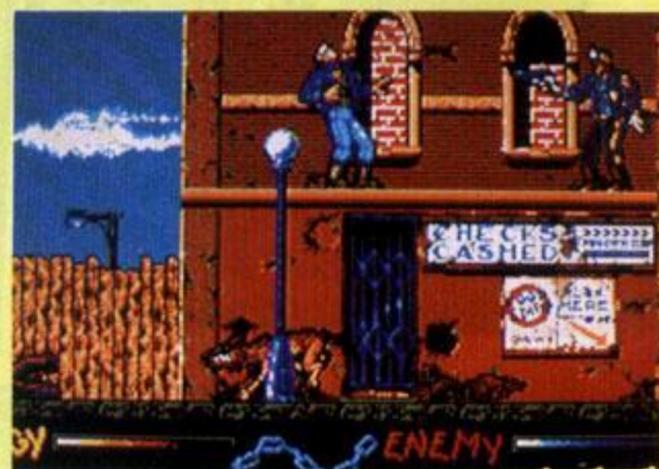
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

the **16-BIT**
GAMES
machine

L'unica
rivista italiana
dedicata
esclusivamente
ai 16 bit!



NOVITA' CON
GLI OCCHI
A MANDORLA



**AFTER
THE WAR**

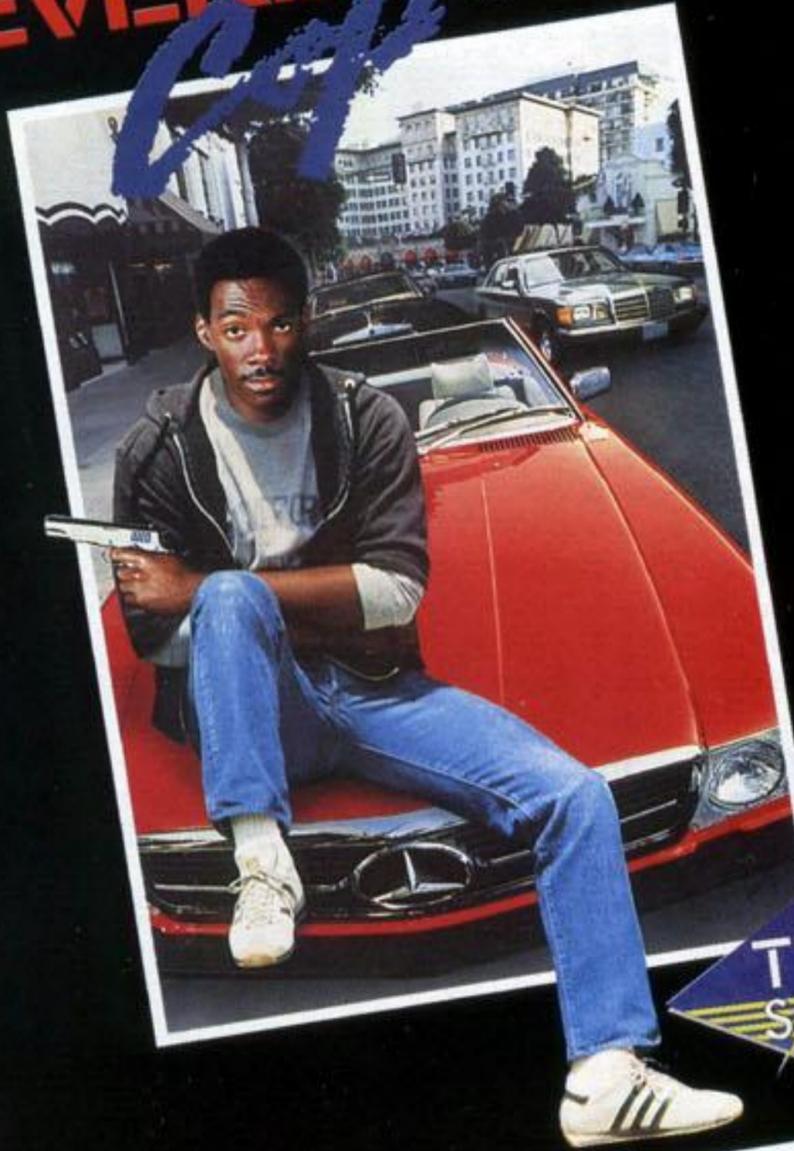
LEISURE SUIT LARRY III

BEVERLY HILLS

® & © 1990 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED.

BEVERLY HILLS

TM & © 1987 Paramount Pictures Corporation



TYNE
SOFT



Stai all'erta Beverly Hills!
Sta arrivando Axel Foley!
L'eroe di "**Beverly Hills Cop**" e "**Beverly Hills Cop II**" è tornato e questa volta sta lavorando a un caso che scotta. Gareggiando contro il tempo e ostacolato da una schiera di delinquenti dal grilletto facile, è determinato a fermare il crimine dell'anno.

Disponibile per **AMIGA** e **C64 CASS./DISK.**



Inauguriamo con questo numero un'iniziativa che ha suscitato innumerevoli polemiche in passato: Il Work-in-Progress o — come lo abbiamo ribattezzato...

Quasi Pronto

Molti dei nostri lettori difficilmente hanno apprezzato gli articoli sugli sviluppi dei giochi fatti dai programmatori. Vuoi perché non erano interessanti, vuoi che erano troppo lunghi e il risultato finale nettamente inferiore alle attese.

Questa volta io credo che il discorso sia profondamente diverso, soprattutto perché parleremo di un gioco prodotto da una casa di software italiana e creato da un programmatore italiano, e scusate se è poco.

In una lettera apparsa alcuni numeri fa su Zzap!, una lettrice accusava l'Italia di essere il terzo Mondo della programmazione, suscitando l'immane vespaio di polemiche e di strascichi nella rubrica della Posta.

Non voglio certo riaprire quell'argomento ora, voglio solo puntualizzare che, anche se effettivamente abbiamo scoperto il fascino della programmazione ludica più tardi di altri paesi Europei, agli inizi di questi anni '90 ci troviamo piacevolmente sorpresi dal numero di Software House nostrane che hanno affollato la penisola, non starò a elencarle tutte, soprattutto per non correre il rischio di dimenticarne qualcuna, ma finalmente anche l'Italia famosa in tutto il Mondo

per i motivi più disparati potrà farsi notare per la produzione di videogames.

LA SC

La Software House che prenderemo in considerazione nel corso di questo breve appuntamento è la SC di Casciago.

Non è da molto che la SC si è lanciata nel mercato

Così da qualche tempo a questa parte, la SC ha cominciato la sua nuova politica ricercando programmatori all'altezza della situazione. Naturalmente i problemi incontrati non sono stati pochi, poiché è facile trovare bravi programmatori per ciò che riguarda i sistemi gestionali, ma non è altrettanto facile che chi è un genio nel programmare

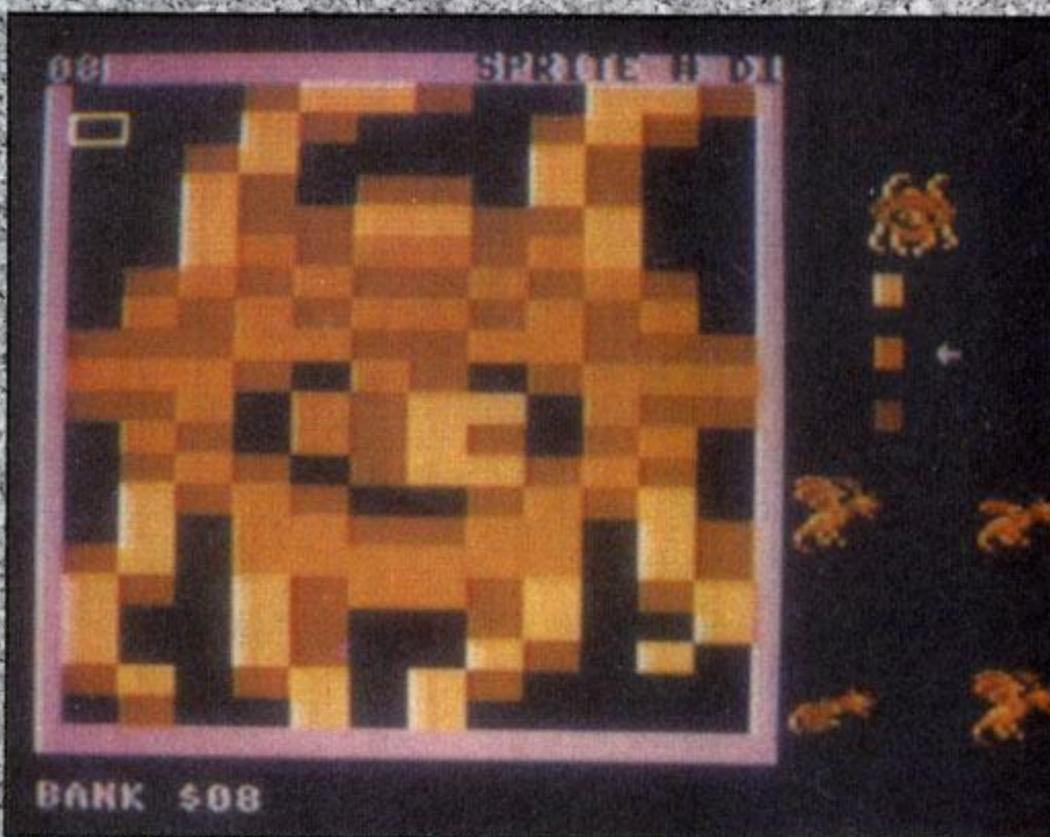
competitivi.

Oltre a questa produzione per 8-bit, o meglio per il C64 (almeno per ora), la SC ha già messo in cantiere un programma per il fratello più grande di casa Commodore, tutti voi avrete certamente capito che sto parlando dell'Amiga. Infatti un altro programmatore sta sviluppando un gioco su questo affascinante computer, e forse uscirà una versione a 16-bit anche del programma di cui si parla in queste pagine, ma per questo devo rimandarvi alle pagine di TGM.

IL Gioco

Il gioco che la SC sta sviluppando è un arcade-adventure che rispetta i tratti tipici di questo filone, con numerosi nemici da evitare e distruggere, e molti oggetti da raccogliere per aiutarvi a raggiungere lo scopo finale. Ma non voglio svelarvi altro sul gioco in sé altrimenti questa diventerebbe una recensione.

In ogni modo le prime schermate viste (le altre sono ancora in via di realizzazione) promettono un prodotto affascinante degno di tenere testa di fronte ai colossi d'oltremarica; sono sicuro che molti di voi avranno storto il naso dopo questa affermazione, ma vi posso assicurare che non ha proprio niente da invidiare a giochi prodotti da altre software house ben



del software, ma i giochi che ha importato in Italia sono sempre stati di un certo interesse; ultimamente ha tradotto in italiano, acquistandone tutti i diritti, il testo di Laser Squad; ma a questo punto i responsabili della casa Varesina hanno capito che era il momento di fare una svolta, e fare ciò che si erano prefissi sin dall'inizio: dare spazio e fiducia ai programmatori italiani.

riesca ad avere delle buone idee per ciò che concerne la creazione e lo sviluppo di un buon gioco per computer.

In effetti lo scopo della SC è quello di riuscire a creare, in un futuro quanto mai prossimo, un vero e proprio staff di programmazione interamente italiano, con programmatori e ideatori che lavorano gomito a gomito per la produzione di prodotti sempre migliori e

più famose.

Molti di noi purtroppo tendono a non credere nelle capacità creative a livello di computer di noi italiani, in fondo siamo sempre legati al falso credo che gli altri fanno tutto meglio, io spero tanto che questo atteggiamento venga cambiato al più presto grazie soprattutto a ciò che i nostri programmatori sapranno mostrare.

IL PROGRAMMATORE

Chi ha creato il gioco è un ragazzo di Gongorzola in provincia di Milano, iscritto al primo anno di Università, chiaramente la facoltà non poteva essere che quella d'informatica.

I suoi primi passi in quello che il fantastico Mondo della programmazione lo ha fatto, come molti di noi, acquistando il vecchio, ma mai dimenticato, Vic 20, per passare poi, con il tempo, a un più potente e versatile C128. La passione per i computer, e le spiccate capacità personali, hanno fatto il resto.

Infatti Paolo Galimberti, questo è il nome del giovane programmatore Milanese, ha cominciato a interessarsi di programmazione comprando dei semplici libri d'introduzione al Basic, e senza frequentare una scuola specificamente rivolta all'informatica, è passato poi allo studio del linguaggio macchina da cui è riuscito a perfezionare un programma grafi-

co personale.

L'idea principale era leggermente diversa dal programma che sta sviluppando ora per conto della sua prima casa di software, la SC, e inizialmente i problemi incontrati si andavano acuendo passo dopo passo, ma dopo qualche esperimento scoraggiante, la decisione di riprogrammare totalmente la sua creazione, ha dato i frutti da lui sperati, e io vi posso dire senza tema di smentita che il gioco è veramente piacevole, bello e ben congeniato, ma se ne volete sapere di più seguiteci anche sul prossimo numero in cui, a colloquio con Paolo Galimberti, scopriremo dalla sua viva voce (si fa per dire!) i programmi futuri suoi e i reali problemi che ha avuto nel corso della creazione del suo gioco, e di quanto a volte possa

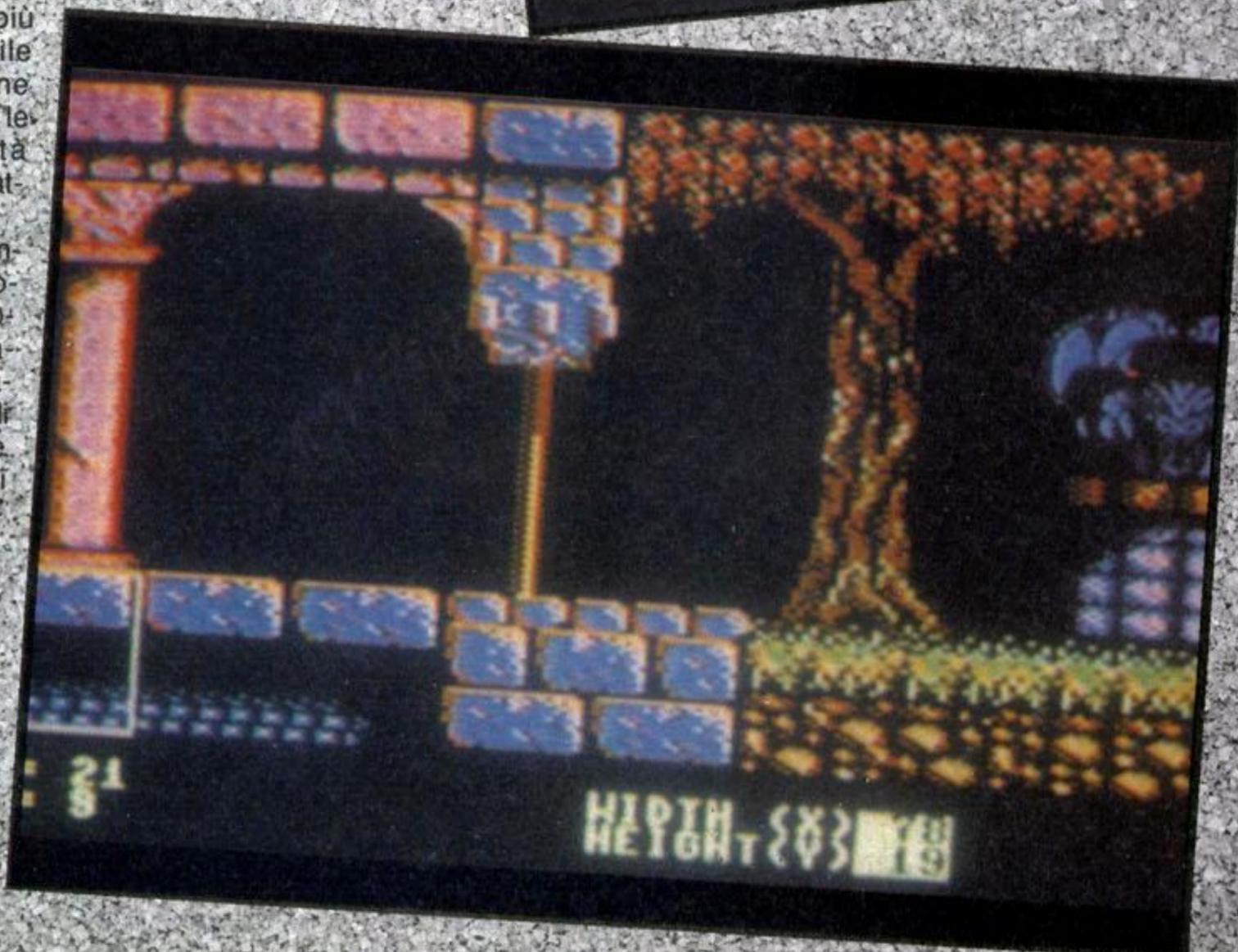
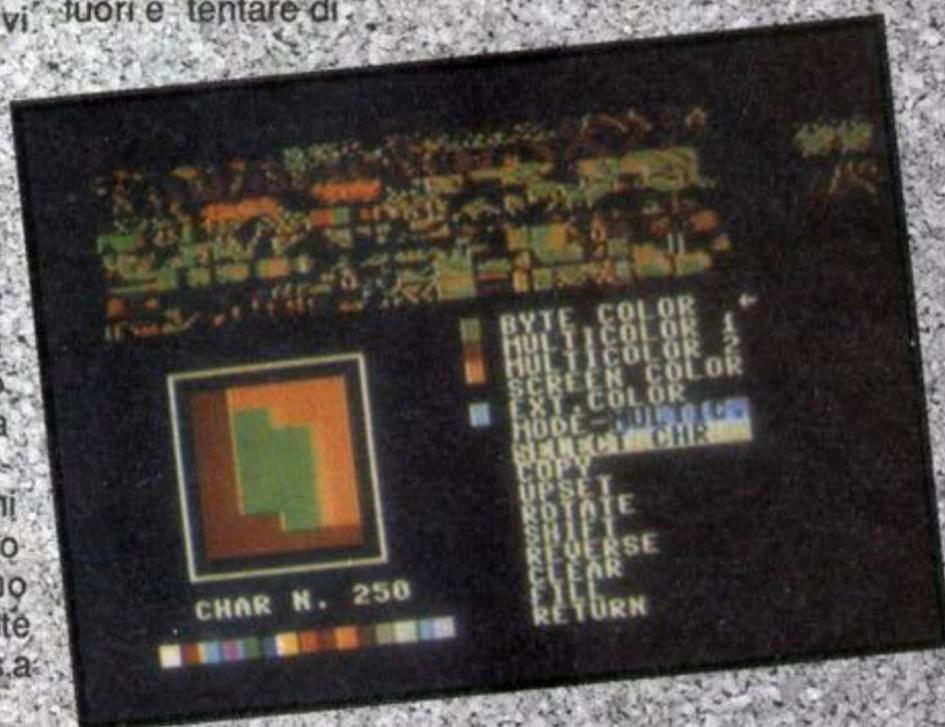
essere difficile essere dei bravi programmatori di software ludico in Italia.

Voglio ricordare che la SC di Casciago è sempre in cerca di programmatori che possano offrire qualcosa di nuovo al mercato italiano, perciò se avete un programma degno di nota nel cassetto, questo è il momento buono per tirarlo fuori e tentare di

entrare a far parte di uno dei campi più affascinanti della programmazione.

L'indirizzo completo è:

**SC S.r.L.
Via Mazzini, 12
21020 Casciago
(VA)**



Il decollo degli 8-bit!

Dopo la recensione di Bomber dell'Activision presente in questo numero, un'altra novità renderà sicuramente felici i possessori del buon vecchio C64 amanti delle simulazioni di volo.

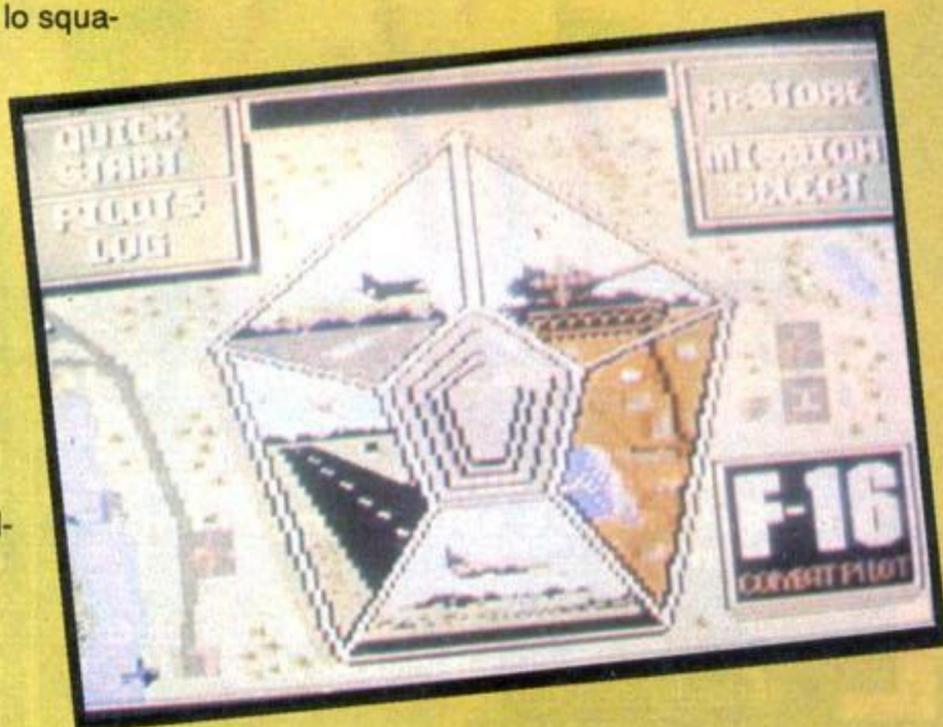
La Digital Integration, ha deciso di convertire il grande successo a 16-bit, F-16 Combat Pilot, anche per il il "fratello piccolo" di casa Commodore. Chiaramente il gioco manterrà le stesse caratteristiche che aveva nella sua prima versione, e cioè: la possibilità di avanzare nella carriera di pilota fino a raggiungere il comando di una squadriglia e la gestione delle operazioni, inoltre la Digital assicura che l'armamento in dotazione al-

l'aereo che piloterete è estremamente moderno e aggiornato.

Inizialmente dovrete scegliere lo squadrone di appartenenza, che è responsabile di una determinata area; con l'acquisizione di maggiore esperienza sarà possibile cambiare squadrone e così aumentare la complessità delle missioni, fino a ritrovarsi impegnati in minicampagne con molteplici obiettivi.

A quanto pare al C64 stanno spuntando le ali roba da non credere.

Buon volo dunque, e occhio alla penna!



Giochi al Laser per C64, Speccy e Amstrad?

Chi mai lo avrebbe pensato? Collegare il C64, l'Amstrad o lo Spectrum a un CD Player! Beh, tutto questo ora è possibile grazie ai fratelli Darling dell'impero Codemasters e alla Rainbow Arts. Queste due società hanno infatti sviluppato in parallelo due sistemi per caricare giochi da CD, ognuna con un metodo proprio. Il sistema Codemasters infatti prevede l'interfacciamento tra un CD e un C64 (o Speccy o Amstrad) mediante un cavo da collegare alla porta joystick (del computer, ovviamente) e il caricamento da nastro o da disco di un programma "base" che permette di accedere al CD. Da notare che tutto quello che vi serve è contenuto nella scatola, cavetto incluso.

Il sistema della Rainbow Arts invece per ora è compatibile solo con il computer di casa Commodore e prevede un collegamento un po' più ortodosso, via porta del registratore.

Tutte e due le compagnie in quanto a giochi non si sono sforzate molto: la Codemasters ha messo trenta giochi di cui almeno la metà sono "Simulators", tutti pubblicati precedentemente mentre la RA per circa il doppio fornisce una decina di giochi tra cui troviamo persino Loderunner più delle musiche da suonare come "sottofondo". A proposito, strano che alla Codemasters non abbiano avuto l'idea di chiamare la confezione "Professional Compact Disk Simulator" o qualcosa di simile...

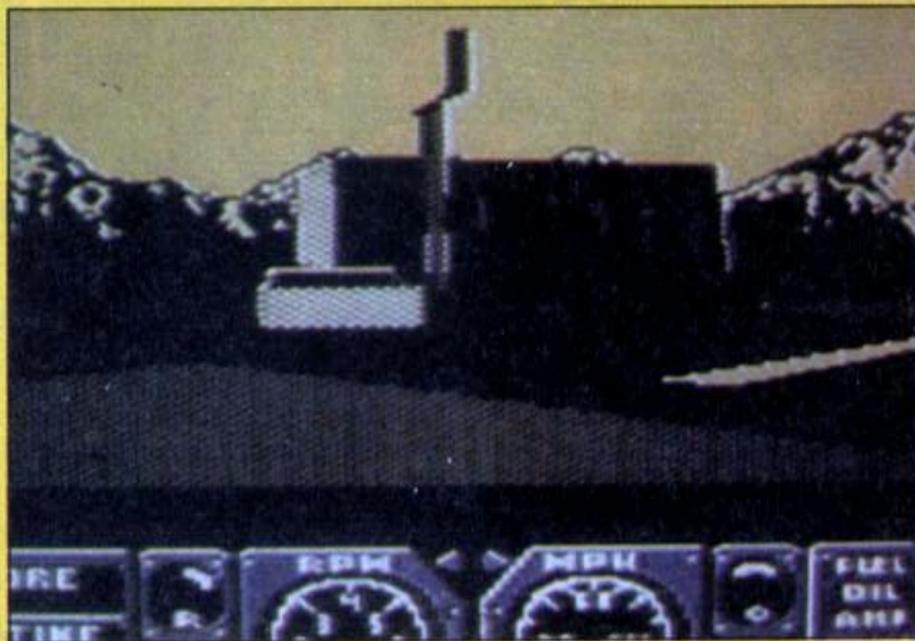


HARD DRIVIN'

Sappiamo tutti che cosa è Hard Drivin', vero? Beh, dopo la recensione della versione Amstrad su questo stesso numero, aspettatevi da un momento all'altro la versione C64. Per il momento assomiglia molto alla versione Spectrum (anche quella verrà recensita, non vi preoccupate) e, speriamo, sarà altrettanto veloce. Per il mo-

mento ci sono progetti di mettere più colore nel gioco che potrebbero andare in porto: dopo aver visto Space Rogue, penso che nulla sia impossibile!

Sempre restando in tema la Domark ha annunciato che presto faranno la loro comparsa dei percorsi extra, e più avanti, addirittura un editor di percorsi! WOW! Non vedo l'ora...



**"Gioco"
"Caldo"**

VENDETTA

64

System 3, Cass./Disco L. 18/25.000

● Prendi due, paghi uno: bravo Stan Schembri e soliti complimenti alla System 3

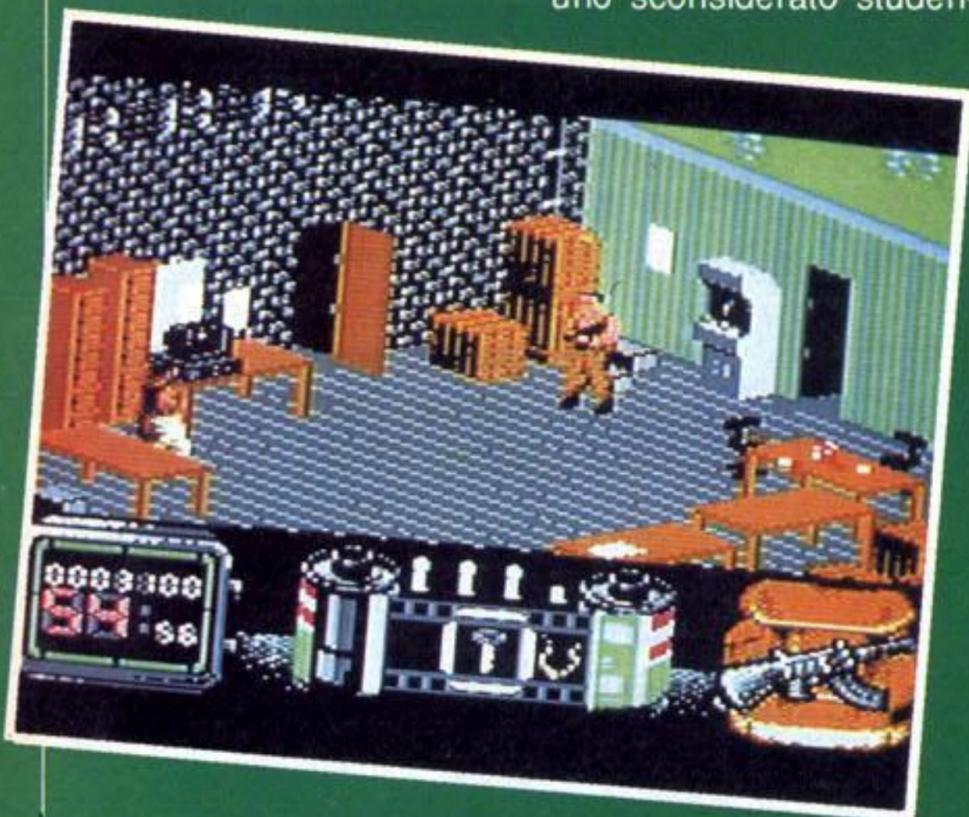
Luke è un affermato docente universitario di fisica nucleare apprezzato da tutti i suoi studenti per le sue geniali teorie e anche per la sua amichevole disponibilità (per non parlare poi di quella della sua avvenente figlia diciottenne). Come racconta sempre per spezzare la tensione delle lezioni più difficili si accorse per la prima volta dell'incredibile potenza di alcune sostanze chimiche quando ancora era un ragazzo e si ustionò la gamba sinistra con del potassio, malaccortamente custodito in una tasca, che ha reagito con un fazzolet-

to umido dando fuoco al pantalone (e qui fatevi pure una risata perché è esattamente quello che ha combinato mio fratello durante un'ora di scienze, ustione di secondo grado!), da quel giorno capì che la chimica l'aveva nel sangue e iniziò a dedicarsi allo studio di questa affascinante materia. La sua curiosità per la sperimentazione era comune così senza confini da portarlo a costruire nientepodimeno che un piccolo ordigno esplosivo atomico all'interno del suo laboratorio, chiaramente senza che nessuno ne sapesse nulla. Uno giorno però uno sconsiderato studen-

te infiltratosi nella stanza alla ricerca delle domande del compito in classe fa cadere la piccola bomba che esplose; la minutezza della testata non provocò grossi danni ma il povero studente uscì da quel laboratorio con un particolare colorito verdognolo che oltre a consentirgli di fare la controfigura dell'incredibile Hulk attirò anche l'attenzione di un gruppo di terroristi internazionali. Codesti comprendono il genio artigianale del pro-

fessore e decidono di costringerlo a costruire per loro un altro ordigno di ben altra potenza distruttiva da impiegare per i loro maldivevoli scopi. Il buon professore come da copione si rifiuta categoricamente e così il capo dei criminali decide per il rapimento della figlia, per potere in questo modo sfruttare l'arma del turpe ricatto. E così un sicario si insinua nella camera della giovane con l'intento di rapirla, non si accorge però che tutta la scena è stata ripresa da una telecamera nascosta, e che scena! La ragazza infatti infischiandosi dell'apparente minacciosa ferocia del bandito lo violenta ignominiosamente e insegue perfino la povera vittima esanime fin dentro al covo dei banditi con non poco sollazzo di questi ultimi. Ma mi pare comunque chiaro che quando il legittimo fidanzato da un'occhiata al filmato non è che proprio se la prenda

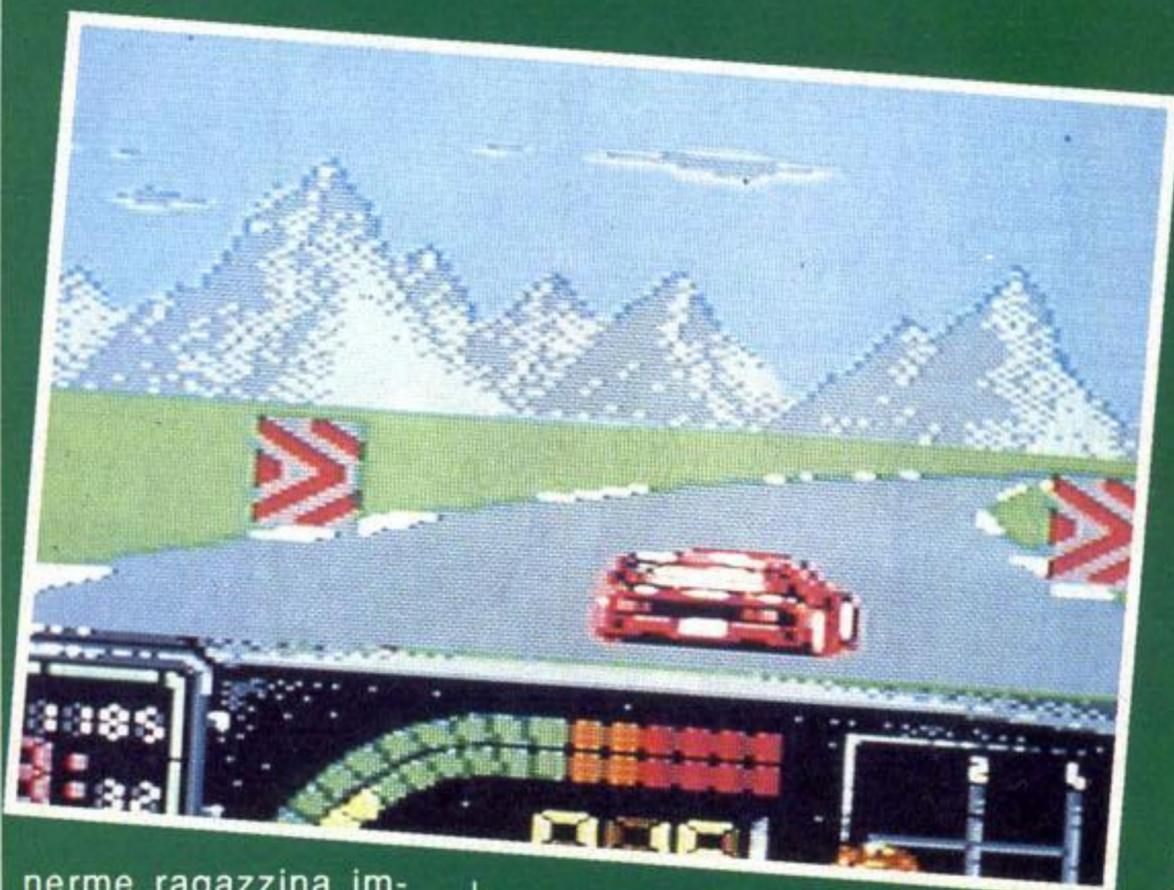
Ho sempre ritenuto Last Ninja il miglior gioco di esplorazione mai realizzato su un Commodore 64, adesso il suo posto l'ha preso Vendetta. Certo, lanciare shuriken ha il suo fascino, così come l'abito nero, ma quando si può disporre anche di un Kalashnikov si raggiunge veramente l'apice della violenza computerizzata. Qualche d'uno potrà anche dire schermi alla fine sono solo quattro, ma la fase di guida dove la mettete? E' perfino paragonabile a capolavori quali Power Drift o Turbo Out-Run, se pensate che c'è gente (vedi Ocean) che ha il coraggio di mettere fuori robbaccia tipo Chase H.Q., quanto dovrebbe costare in proporzione Vendetta?



troppo bene e parte piuttosto contrariato alla ricerca della ragazza con il preciso intento di conciarla per le feste una volta per tutte. E questa è la fedele descrizione di come sono andate effettivamente le cose, alla System 3 hanno ritenuto però questa versione poco consona alla trama di un videogioco e l'hanno pertanto ritoccata come segue: l'insaziabile fanciulla è stata tramutata in un'i-

molto a capire che il luogo deve essere quello giusto per il semplice fatto che il magazzino che doveva essere deserto pullula invece di terroristi, ma quando si deve riparare all'onore non c'è ostacolo che tenga e iniziate subito a tirare cazzotti a destra e a manca non disdegnando anche di ricorrere all'utilissimo pugnale. La vostra energia è rappresentata da una striscia verde attorno all'orolo-

Vendetta prosegue la lunga serie di supertitoli cui la System 3 ci ha abituati (basti pensare, oltre ai due Last Ninja, agli International Karate, a Tusker o anche al più recente Mith), tutto è realizzato alla grande a cominciare dal video introduttivo che si è aggludicato, secondo il mio giudizio, il premio come migliore presentazione mai realizzata (Matt Gray ha tirato fuori una musica fantastica). L'azione come avrete certamente capito ricalca da vicino lo schema di gioco di Last Ninja, ma scorrazzare su una Ferrari fra un schermo e l'altro non può essere paragonato a nessun altro intermezzo fra caricamento e caricamento, provare per credere!



nerme ragazzina impaurita e sconvolta mentre il ragazzo pluricornuto... ehm, è invece il solito eroe senza macchia e senza paura pronto ad affrontare qualunque pericolo pur di portare in salvo l'innocente di turno. Tralasciando comunque queste sciocchezze la situazione è che il professore ha effettivamente costruito la bomba e il timer ha già iniziato il conto alla rovescia di un'ora al termine della quale un'esplosione seppellirà la città sotto un cumulo di macerie. E così ecco che qualche d'uno per un motivo o per un altro parte alla ricerca del professore e della relativa figlia; le prime tracce trovate portano ad alcuni capannoni abbandonati nei pressi del porto ed è qui che ha inizio la vostra missione vera e propria. Non ci si impiega certo

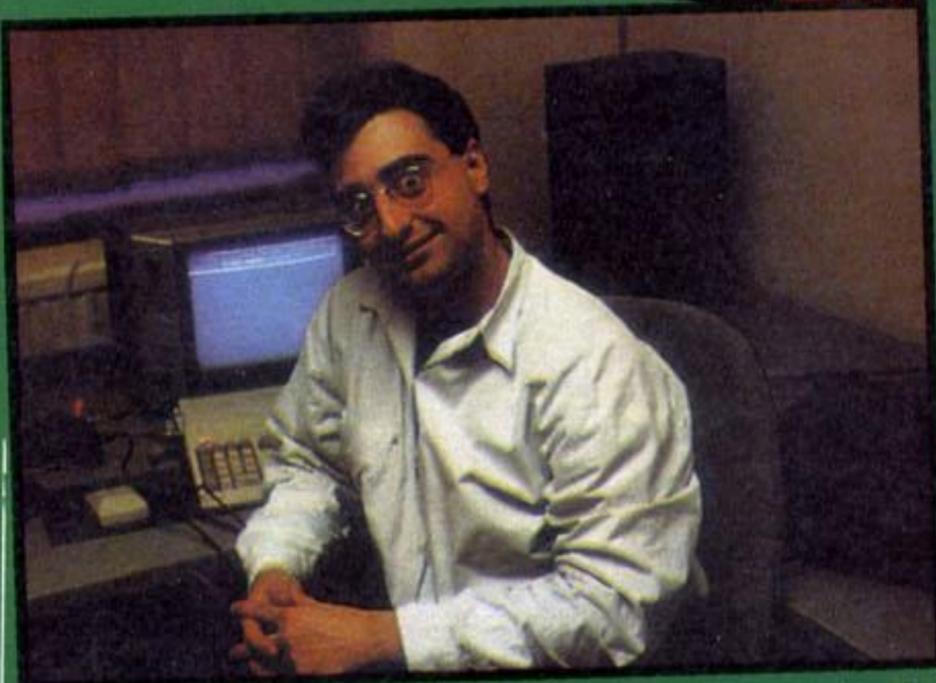
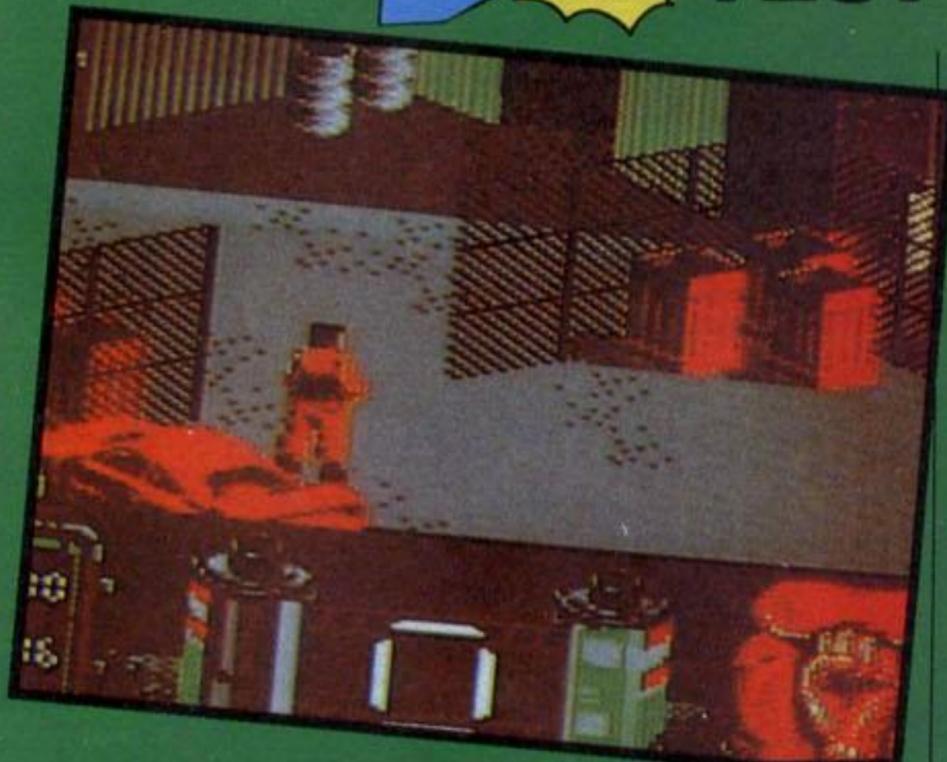
gio digitale che scandisce il tempo che manca all'esplosione, badate bene che in questo gioco non c'è mica da scherzare e le vite non si guadagnano ogni tot punti o raccogliendo qualche globulo lumino-

so, l'energia è quella, finitela e siete kaput. Ad ogni modo potete rintracciare un giubbotto anti-proiettile che sarà molto utile, se non addirittura indispensabile, specie negli schemi successivi. Nel primo quadro infatti i lestofanti (ridotti delle vere larve umane dall'incontenibile figlia del pro-

fessore) non sono nemmeno in grado di tenere in mano un'arma da fuoco facilitandovi il compito; ma poi divengono sempre più pericolosi e belligeranti, diventa così molto importante trovare e impadronirsi di alcune armi da fuoco con relativi proiettili, la cosa è comunque agevolata dal fatto che ogni oggetto nascosto lampeggia per qualche secondo ogni volta che entrate in una stanza, sarà così più facile identificarli. Quando colpite un terrorista iniziano a lampeggiargli i pantaloni (la figlia del prof. è ancora più brava, lei li fa sparire in un sol colpo), un'altra botta (non fraintendetemi, per carità) e il poverino si accascierà al suolo autodistruggendosi con una piccola bombetta che farà scomparire il suo corpo dallo schermo, niente ammucchiate pertanto (di cadaveri ovviamente). Ogni volta che raccogliete un oggetto particolare questo verrà collocato in una sorta di rullino fotografico nella parte bassa dello schermo,



La System 3 ha fatto ancora centro con una superstrabillante evoluzione di Last Ninja portata a livello eccelso da una sensazionale sezione di guida. Basta dare un'occhiata alla sequenza introduttiva per comprendere la cura adottata nella realizzazione, e non è che il giusto preambolo a quanto segue. I fondali sono, se non migliori, almeno sullo stesso livello -strepitoso- di quello cui Last Ninja I/II ci avevano abituati (l'ultimo schermo è fin troppo simile), e anche la giocabilità è rimasta altrettanto invariata, ma quando a quel perfetto schema di gioco già ampiamente collaudato si è aggiunta una bella F-40 a fare da ciliegina sulla torta l'acquisto diventa proprio inevitabile.



altre vetture e addirittura alla guida di un elicottero. Inoltre va detto che la strada non è delle più semplici e non è affatto semplice azzeccare la direzione giusta nelle frequenti biforcazioni (se invece avete trovato in precedenza anche una mappa delle frecce che compariranno in basso allo schermo saranno molto utili per orientarvi).

La seconda sezione ha luogo in alcune baracche militari in disuso, quindi si torna in pista per raggiungere l'aeroporto dove ritroverete la figlia del professore, ma la faccenda non si può ancora considerare conclusa perché c'è nuovamente da spostarsi per arrivare nel parco della città dove è rinchiuso il professore che è l'unico che può disinnescare la bomba. Scampato definitivamente il pericolo arriva finalmente il tanto atteso momento della VENDETTA, ma quando finalmente vi ritrovate a tu per tu, lei vi fissa con quegli occhioni sbaraglianti e con quel suo sguardo spudoratamente ingenuo dicendovi che era sicura che il suo eroe l'avrebbe prima o poi salvata; in quel preciso istante ogni proposito bellicoso viene inesorabilmente dimenticato tanto che stringendola appassionatamente fra le braccia non vi ricordate nemmeno più di tutti i pericoli che avete appena finito di affrontare. Non mi stancherò mai di dirlo, le donne...

la cosa ha una certa importanza anche perché se non vi impadronite di tutte le prove compromettenti non potete superare lo schermo, ma oltre può capitare che un qualsiasi poliziotto di passaggio vi scambi per un ladro e, ironia della sorte, sbattere voi in galera. Trovate tutte le tracce e le chiavi della macchina potrete a quel punto abbandonare il capannone sul porto e saltate su una fiammante F-40 per spostarvi da un'altra parte (un momento un F-40... uuhm, stai a vedere che la figlia del professore altri non è che Crissy di Turbo Out-Run, beh come caratterino ci assomiglia abbastanza). La macchina è anche dotata di particolari marchingegni offensivi come mitragliette e missili, ma per poterli utilizzare bisogna trovare una speciale tessera magnetica, ad ogni modo la macchina è già di per sé una bomba e potreste giungere ugualmente alla seguente destinazione anche senza armamento, sebbene i criminali vi diano la caccia con

PRESENTAZIONE 91%

Stupenda la sequenza iniziale, come anche eccellenti gli intermezzi fra un livello e l'altro.

GRAFICA 94%

Dettagliatissimi tutti i fondali visti isometricamente e ottima anche la prova su strada.

SONORO 89%

Degna musicchetta introduttiva e anche gli effetti sonori sono all'altezza.

APPETIBILITA' 91%

I combattimenti sono molto impegnativi, almeno fino a quando non vi impossessate di un bel AK-47, ma sempre molto coinvolgenti, per non parlare della sezione di guida.

LONGEVITA' 94%

Una sola vita per dieci locazioni da esplorare e quattro fasi al volante non è certo troppo, una sfida duratura è assicurata.

GLOBALE 93%

Due programmi eccellenti che potevano benissimo venire commercializzati separatamente, immaginatevi insieme!

CHI C'E' DIETRO

VENDETTA

Tanto per rompere la monotonia e darci un taglio più 'professionale' noi di Zzap! abbiamo voluto strafare: stavolta vi facciamo conoscere il programmatore grazie al quale potrete divertirvi con l'ultimo successo targato System 3... Stan Schembri! (foto alla pag. precedente)

Tanto per rompere la monotonia e darci un taglio più 'professionale' noi di Zzap! abbiamo voluto strafare: stavolta vi facciamo conoscere il programmatore grazie al quale potrete divertirvi con l'ultimo successo targato System 3... Stan Schembri!

I fratelli Cale hanno dominato il mercato delle avventure dinamiche beat 'em up sin dai tempi di The Last Ninja, pubblicato a metà del 1987. Il successo ottenuto dai loro giochi, in special modo in America, è la ragione della presenza di un paio di fiammanti Ferrari nel parcheggio della System 3. Sulle orme del meraviglioso Tusker e di Myth, Mark Cale ha da poco ultimato la preparazione di una avventura dinamica in stile Ninja ma senza ninja — Vendetta. La parte commerciale è stata affidata ad Ardian Cale, ma la programmazione è opera di un impiegato relativamente nuovo della System 3, STAN SCHEMBRI, che ha passato qualche ora in compagnia di un nostro redattore.

Sei alla System 3 da quasi un anno ormai: come è che hai cominciato a programmare?

Quando avevo 16 anni possedevo un Atom Acorn (!), un aggeggio in kit che mi ero costruito da solo. Senza un'industria del software vera e propria di cui poter parlare a quel tempo, non c'erano molte offerte così scrissi dei piccoli programmi di utilità. Ho scritto un gioco per la Bug Byte che non è mai uscito, compresa una riproduzione di Breakout che era praticamente identica al coin op. Dopo la follia dell'Acorn decisi di riprendere con l'elettronica e andai alla Intelligent Software, la gente responsabile per il fiasco del computer Enterprise. Là progettai il software per un gioco di scacchi piuttosto semplice che poteva essere eseguito da ogni computer con un 6502. L'esperienza con l'Intelligent Software è stata buona, ma non era veramente il genere di cosa che volevo fare. Il C64 era in pieno boom, così andai a lavorare per la Palace, dove scrissi Cauldron, Cauldron 2 e Barbarian — The Ultimate Warrior. Stiffly & Co. fu un altro mio lavoro e sono mie anche le routine sonore e

le musiche in Defender of the Crown.

Ho lasciato la Palace rimanendo in buoni rapporti e per circa un anno sono stato a lavorare con la System 3, prima aiutandoli con Tusker ed ora con Vendetta.

Il che naturalmente ci porta ad oggi. Che genere di tempi hai avuto per Vendetta?

Più o meno si è trattato di 12 ore circa di lavoro al giorno, dalle 7:30 del mattino alle 7 di sera. Ultimamente è stato piuttosto intenso, con il lavoro fatto veramente di corsa per finire il programma, anche se le date di scadenza erano piuttosto flessibili. Di solito lavoravo negli uffici della System 3, ma ho scoperto subito che, anche se l'atmosfera era magnifica, mi complicava troppo la vita con un sacco di distrazioni.

Parlaci di Vendetta, Stan, dicci qualcosa di 'tuo' sul gioco...

Vendetta è un gioco molto più moderno di Ninja, e anche molto più violento con un sacco di sangue e budella. Spinge il formato di Ninja in una diversa area, pur mantenendo lo stesso stile generale. Ai ragazzi piace la violenza e Vendetta è decisamente violento.

Ci sono in giro terroristi, sia armati sia disarmati, più le solite armi da raccogliere, che comprendono un UZI ed un Kalashnikov AK-47. Le armi all'inizio sono scariche, e bisogna trovare le munizioni giuste per l'arma che si ha in mano per poterla usare. Altrimenti potete andare avanti con un coltello e i vostri pugni. Si può prendere un giubbotto anti-proiettile che una volta indossato riduce temporaneamente la perdita di energia — ma ne avete solo uno, naturalmente.

Dopo il molo si passa ad una serie di baracche dell'esercito in disuso dove i cattivi si nascondono dentro a dei carri armati e vanno fatti uscire tirando delle granate nella torretta aperta. Ci sono pure dei terroristi suicidi.

Dopo di quello arrivate all'aeroporto nel quale viene tenuta prigioniera la figlia dello scienziato. Potete perquisire l'area, investigare all'interno degli hangar e fare cose simili, ma alla fine le cose diventano parecchio difficili e dovrete stare molto attenti (c'è una trappola diabolica in questo livello di cui Stan ci ha detto tutto, ma

che non possiamo rivelare perché la System 3 ce lo ha impedito. Vi basti sapere che è MOLTO diabolica...). Vendetta, come Tusker, ha diversi modi di azione, un modo MANIPULATE nel quale potete utilizzare gli oggetti trovati nel gioco (uno zaino che tenete sulla schiena tiene tutti gli oggetti) e c'è il modo FIGHT in cui si usano le armi o i pugni per eliminare i terroristi. Ci sono oggetti da prendere come le cesoie che usate dopo, effetti personali lasciati cadere dalla ragazza (che serviranno come prove del suo rapimento), e una videocassetta che rivela indizi vitali.

Un sacco di ditte questo Natale si sono messe a pubblicare giochi automobilistici, ed anche Vendetta non ha ignorato questo tema, come ha spiegato Stan...

Anche con lo stile dinamico dell'avventura, ho pensato che sarebbe stato carino (per il giocatore) avere degli intermezzi fra i "livelli" e dare al giocatore qualcosa da fare. Ora abbiamo una sezione di guida automobilistica (molto simile a Turbo Out Run) dove andate correndo in auto allo scenario successivo, combattendo con i terroristi nel frattempo.

C'è una bellissima sequenza grafica all'inizio di Vendetta dove un videoregistratore riproduce la scena del rapimento. Com'è che l'hai inserita?

Durante un periodo di codifica mi sono trovato improvvisamente di fronte ad un "muro" di programmazione e ho avuto bisogno di un po' di grafica qua e là, ma Dokk (che ha fatto la grafica di Vendetta) era occupato con delle altre sezioni grafiche e non mi poteva aiutare. Fortunatamente in quel momento era a disposizione Tony Hagar e gli era stato detto di "fare qualcosa" mentre era lì. Quella sequenza è stata fatta in pochi giorni ed ora sembra che sia stata fatta apposta per essere inserita nel gioco. Anche se la System 3 ha preparato lo storyboard del gioco più di un anno fa, lo schema è stato modificato costantemente e molte idee sono andate e venute durante il gioco. Ci sono idee che sono state prese da diversi video violenti come RoboCop, natu-

ralmente, Terminator ed Aliens — azioni esagerate dove appaiono pozze di sangue quando si spara alla gente. Uno degli spari del gioco ha addirittura lo stesso suono dei bazooka di Aliens (I Maniacs Of Noise hanno fatto gli effetti anche se manca una vera e propria colonna sonora durante il gioco).

Vendetta coprirà le differenze fra i giochi dei Ninja. Ho scoperto che Last Ninja 2 era poco divertente. Se combinavi un casino a metà del gioco — tipo non prendere l'oggetto giusto o qualcosa del genere — eri fregato; Game Over. Con Vendetta voglio che sia possibile finire il gioco anche senza attraversarlo tutto nel giusto ordine. Sarà molto più amichevole di Ninja 2. C'è una missione globale ma anche, nello stile Ninja, compiti minori da portare a termine in ogni sezione che viene caricata.

Quanti caricamenti dovremo sorbirci, stavolta?

Ci sono quattro caricamenti e ogni sezione è composta da 10 schermi. Lo scontro finale a Central Park sarà di cinque schermi che l'eroe deve esplorare per trovare i terroristi, ucciderli e salvare lo scienziato.

La sequenza finale non era stata inserita fino all'ultimo momento, perché era difficile farla stare sul disco. La quantità di memoria impone quanto inserire e, come sempre, i 64K sono pieni zeppi. Il codice è diviso all'incirca in tre parti identiche con un terzo di programma vero e proprio per la gestione dei movimenti, delle collisioni e così via. Un altro terzo è preso dai dati della grafica (che in pratica è una specie di puzzle con pezzi singoli di grafica o "componenti" messi in posizione su ogni schermo, e dove la grafica necessaria viene ripetuta per risparmiare memoria).

L'ultimo terzo di memoria serve per manipolare gli oggetti. Vorrei veramente mettere un'estensione hardware al 64! Per adesso, in questo gioco ci sono più grafica ed animazione che non mai; 200 e passa elementi grafici sino ad oggi. Ho provato a rendere l'animazione dei personaggi più realistica e allontanarmi un po' dallo stile di Ninja.

E' interessante stare a vedere che cosa ne verrà fuori, dopo tutto questo tempo. La pubblicazione, prevista per Gennaio, è avvenuta con pochissimo ritardo: è passato quindi più di un anno dalla sua progettazione e le cose sono cambiate un bel po'. Probabilmente sarà un prodotto indipendente — sono troppo stanco per pensare ad un seguito!...

FIGHTER BOMBER

Activision, cass./disco L.29/39.000

● Una sorpresa 'simulata' dall'Activision: un vero successo!

Fate mentalmente un salto indietro nel tempo, fino all'epoca (non poi tanto remota se ci riflettete bene) delle prime "vere" conversioni da coin-op ad opera della Domark. Sicuramente i coin-op che maggiormente potevano creare problemi ai programmatori incaricati della loro realizzazione erano Star Wars ed Empire Strikes Back, due ossi veramente duri che molti ritenevano "inconvertibili". La conversione fu affidata agli allora sconosciuti Vektor Grafix — un nome che prometteva bene dato che i suddetti giochi (lo ricordate?) si basavano appunto sulla grafica vettoriale. Come sicuramente ricorderete, tutte le conversioni riuscirono bene, anche sui compu-

ter meno adatti alla grafica vettoriale (leggi: C64). Voi direte: "Cosa ha a che fare Star Wars con Fighter Bomber?" — Bene ragazzi, ve lo dico sottovoce per non farlo sentire al vostro vicino di sedia, la Vektor Grafix è tornata sugli schermi del vostro



C64 portandovi quello che potremmo definire il miglior simulatore di volo in grafica vettoriale solida di questo periodo. Ma ora calmiamoci, dopo un'emozione tanto forte con la tipica, inesorabile storiellina (lo so che la odiate, ma che ci volete fare?).

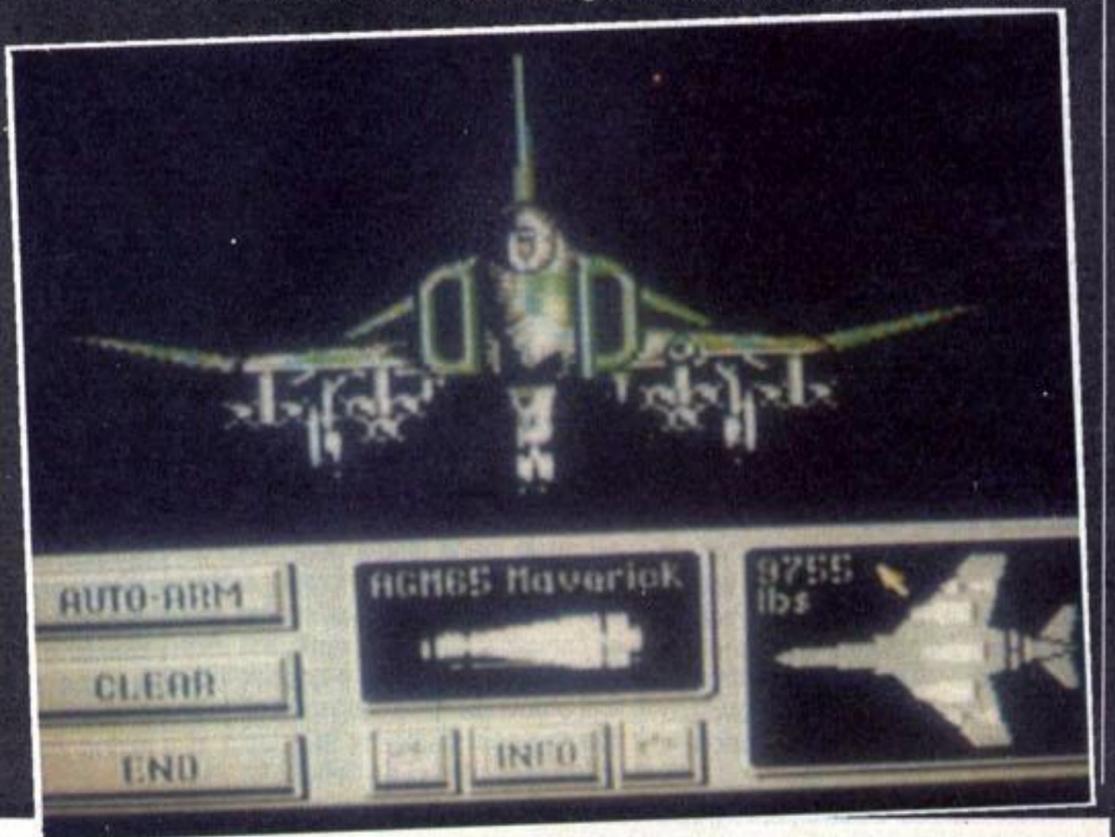
(Non preoccupatevi perché la farò breve, voglio subito passare a raccontarvi per filo e per segno tutte le incredibili caratteristiche di questo fantastico simulatore) — Ehm, dicevo... ogni anno si svolge sui bellissimi cieli dell'altrettanto stupendo Mid-West degli Stati Uniti una gara di bombardamento sugli stati del Montana (proprio quello della carne in scatola), Dakota e Wyoming. A questa gara partecipano gli equipaggi dei più sofisticati e temibili aerei da combattimento multi-ruolo (cacciabombardieri) di tutto il mondo, russi inclusi. Ogni

nazione vanta un aereo dalle caratteristiche stupefacenti, oltre a equipie di piloti di prim'ordine. Ci sono i soliti (bellissimi) MiG russi, i Tornado europei, l'F-4 Phantom e F-111 entrambi americani.

Siete un pilota in attesa del momento buono per mettersi in mostra e diventare un Top Gun come quel certo Tom (Cruise) e la vostra opportunità è finalmente arrivata, mettete alla prova le vostre capacità cercando di non far vincere il trofeo ai vostri avversari — cioè vincendolo voi!

Una volta preso coraggio e deciso che avete intenzione di sbaragliare tutti gli avversari, vi viene data la possibilità di scegliere l'aereo da combattimento che più preferite: potete scegliere tra i soliti MiG e una buona varietà di aerei americani ed

Premetto subito una cosa fondamentale: non sono un patito delle simulazioni con duecentocinquantamila tasti da premere solamente per mettere in moto quella carretta che gli altri chiamano aereo. Nonostante altri abbiano usato la mia caricatura per dire che sono patiti delle simulazioni come F1 Manager (mi auto-censuro in proposito...), prediligo gli arcade e arcade-adventure. E' quindi con piacere che ho notato quanto Fighter Bomber sia lontano dalla tremenda (scusate il termine) pallosità del Flight Simulator & soci. Questo gioco è proprio l'ideale per il giocatore occasionale — una missione e via. E' incredibile quanto sia divertente solamente la simulazione a questo livello, se poi aggiungete la grafica tridimensionale a solidi pieni che raramente si vede sul C64... beh, non potete non ammettere che tutto sia perfetto. Ve lo consiglio, meglio se avete il drive perché il caricamento da cassetta è luuuungo, TANTO.



Non mi è piaciuto — vi avverto. Vabbè, il livello di simulazione è decente e ci sono delle missioni molto impegnative da portare a termine, ma per quanto riguarda la realizzazione ho i miei dubbi sulla effettiva qualità. Tanto per cominciare, lo schermo dove è visualizzato il mondo in tredi a vettori solidi è molto piccolo, anche se la strumentazione è molto ben disegnata. L'animazione tridimensionale è buona, tenendo conto che le figure sono composte da moltissimi poligoni e (non scordiamocelo mai) il C64 è una macchina terribilmente LENTA. Oh sì, ci sono le infinite prospettive esterne dell'aereo, la vista dalla torre di controllo e dal satellite, oltre che la prospettiva dal cruscotto del nemico e da dietro l'arma che avete giusto sparato, ma se non tollerate la grafica mediocre per avere l'effetto tridimensionale... lasciate perdere i giochi in grafica vettoriale sul C64!



europei. Dopo questa interessante fase in cui — tra l'altro — avete la possibilità di vedere gli aerei di profilo o in una animazione in grafica tridimensionale prima di sceglierli, passate alla scelta del nemico. Già, perché per la prima volta in un simulatore di volo (o almeno penso che lo sia) potete scegliere l'aereo che incontrerete tra le fitte nuvole del Wyoming e che dovrete affrontare. Ci sono ben tre modelli di MiG uno più pericoloso dell'altro, c'è lo scarissimo Mirage 2000 (logi-

famosi insieme all'F-15 Strike Eagle per altre simulazioni di volo che li riguardano — beh, diciamo che tutti questi aerei ci sono nelle versioni di Fighter Bomber a 16-bit, sul C64 a causa della scarsa memoria sono presenti "solo" un MiG-31 Fulcrum, un F14 Tomcat e un F4E Tiger.

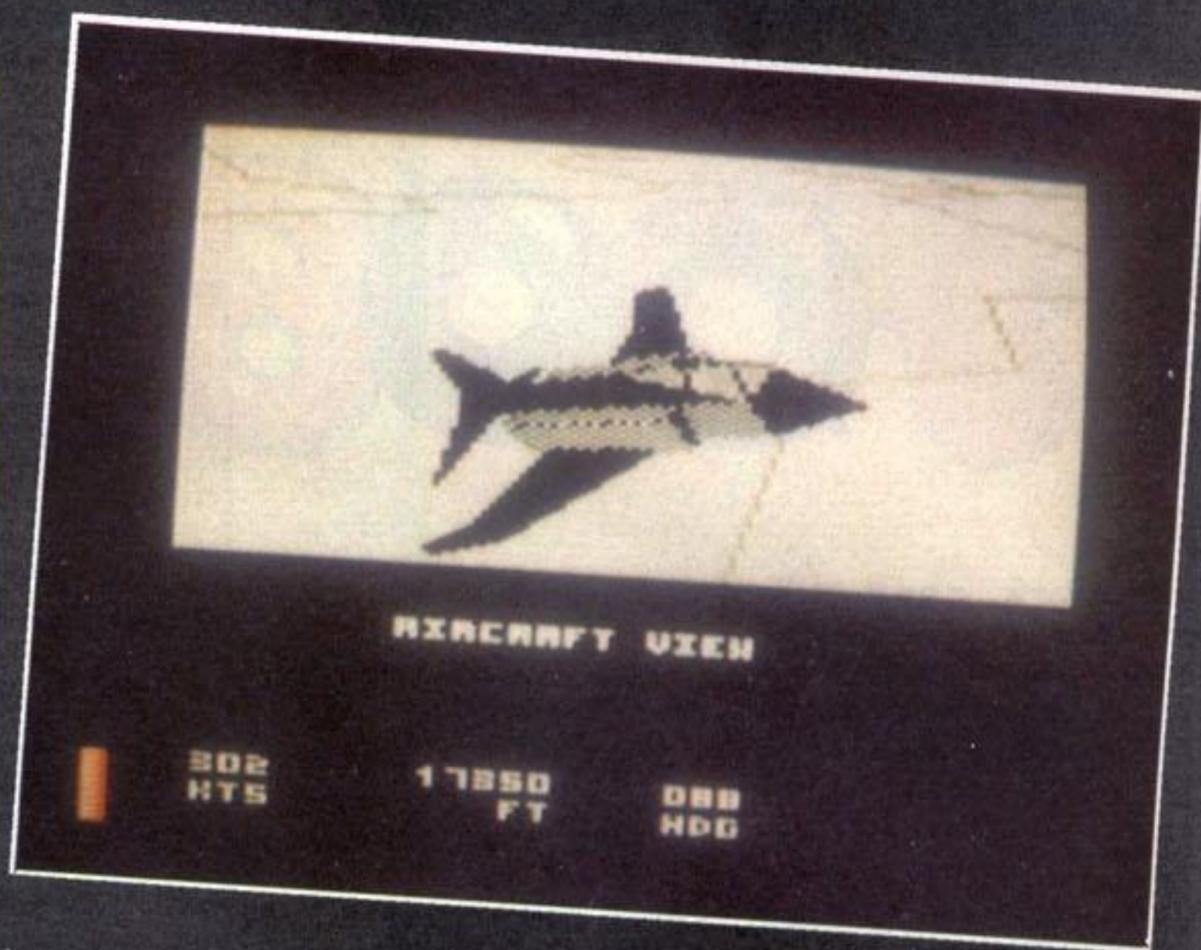
Non sottovalutate comunque la possibilità di scegliere il tipo di nemico, poiché ognuno ha un modello differente di armamento e dovrete sapere comportare di conseguenza prendendo decisioni a 30000 piedi d'altezza, a 1200 nodi di velocità e in circa mezzo secondo, altrimenti... addio gara!

Espletate queste quanto mai gradite formalità, passate direttamente alla schermata principale di Fighter Bomber in cui vi sono molte interessanti opzioni tra cui spaziare. C'è l'utilissima possibilità di impraticarsi un po' con il proprio velivolo, praticare il decollo, il classico bombardamento al ponte, una ricognizione ad alta quota o l'atterraggio.

Quando finalmente vi sentirete pronti per iniziare con le missioni di qualificazione, basterà scegliere la categoria delle missioni segrete e partire con la prima di que-

ste. Portatela a termine con successo seguendo alla lettera le istruzioni e vi sarete qualificati per la successiva; e così via fino al completamento di tutte le categorie di

missioni (alcune sono VERAMENTE impegnative) e la consegna della tanto ambita medaglia al merito del miglior pilota di aerei cacciabombardieri del mondo.



PRESENTAZIONE 97%

Ottima confezione e stupendo manuale di istruzioni straordinariamente IN ITALIANO, tradotto benissimo e pieno zeppo di utilissime informazioni a proposito di tutti gli aerei presenti e le rispettive armi.

GRAFICA 78%

Non è certo il massimo che può esprimere il chip grafico del C64, ma questo è il prezzo che bisogna pagare per avere la grafica tridimensionale. Comunque tutte le immagini statiche degli aerei da selezionare sono ottime — anzi di più.

SONORO 58%

Fiacchi effetti sonori e una decente ma breve musica nella presentazione.

APPETIBILITA' 84%

Se conoscete il valore dei programmatori della Vektor Grafix, oppure se amate i simulatori di volo, oppure se siete dei patiti dei cacciabombardieri, o se semplicemente volete vedere la grafica tridimensionale sul C64...

LONGEVITA' 93%

Si può salvare la propria carriera di pilota e quindi non ricominciare tutto daccapo ogni volta che giocate. Peccato che le missioni finiscano prima o poi.

GLOBALE 88%

Un ottimo affare se volete il giusto compromesso tra un simulatore serio (e palloso) e un arcade di quelli che fa pompare l'adrenalina al massimo.

TOOBIN'

64

Am

Domark, cass./disco L.15.000

Ma nooo! Ditemi, cosa vi ho fatto di male? No, non ce l'ho con voi, fedeli lettori a otto bit, ma con quei malefici della nostra redazione. Arrivo trentasette secondi in ritardo alla riunione e cosa mi ritrovo, io che odio l'accoppiata Domark-Tengen? Mi ritrovo con niente popò di meno che Toobin per il 64 ed Amstrad (oltre ad Hard Drivin' per Amstrad, altra mazzata Domark-Tengen)! Sigh, triste il mestiere di recensore in questi casi! Premetto che sarò molto critico nel giudicare la conversione di uno dei miei coin-op preferiti, Toobin appunto, quindi, come si suol dire, "Cattivi! Cattivi! Picchiare il fratellino! Rubare la marmellata! Rompere lo Spectrum in testa a MA!" (Ahahahah! Cosa c'è scritto su quel foglio? Licenziamen... no, ehi Marco, stavo scherzando! Ti regalo tre espansioni per AD&D, due di Warhammer e sette, dico

sette Librogame! Phew! Salvo per un pelo — non proprio, odio Warhammer, ho già letto tutti i librogame e AD&D me lo presta un mio amico NdMA).

L'inizio non è dei più felici: la confezione, il cui design non è stato sicuramente realizzato da Pininfarina, non si apre e solo con l'aiuto di Giorgio (che di aprire auto, appartamenti e cassaforti se ne intende) riesco ad estrarre il floppy e le micro-istruzioni-copertina, consistenti in un foglietto, metà in inglese e metà in un intruglio italiano-napoletano-siculo-russo.

Per chi non conoscesse il coin-op omonimo o non avesse amici sbruffoni a 16 bit, che gli hanno già mostrato questa conversione, Toobin' è un gioco piuttosto particolare: primo perché i protagonisti del gioco sono due fusti da spiaggia, il cui obiettivo è percorrere un fiume evitando i vari ostacoli che si possono presen-



Gran brutto affare esprimere un parere su giochi come Toobin': non sono né capolavori, né bidonate, né brutti, né belli. Sono i tipici giochi che si aspettano una vita e che alla loro uscita non fanno scalpore per la loro indecenza o per la loro bellezza. Secondo me, finirà ben presto nel dimenticatoio: in ogni caso non è così brutto come sembra. Ragazzi, non so proprio cosa dirvi. Tanto per citare un'espressione poco usata "De gustibus non est disputandum".

tare durante la traversata, quali tronchi, coccodrilli, punks... Il tutto, in sella a due camere d'aria dei camion e armati solo di lattine di una bevanda molto famosa... Secondo, perché lo scrolling di Toobin' è

verticale. E allora, direte voi? E allora è verticale e...verso il basso, dico io. Mentre carico il gioco, d'improvviso, qual lampo in una sera d'estate, l'orrendo quesito mi balza in capo: ma perché diavolo gli inglesi non usano interamente il suffisso -ING (es. Hard Drivin', Toobin'...)? No Carlo, non penso sia per risparmiare spazio sulla copertina, ritorna al tuo Speccy! Lasciando senza risposta questo tremendo dubbio, passiamo al gioco vero e proprio.

Ohibò, non male la colonna sonora. Tananana... Vabbè, vai di fire! Blaugh! Che orrore di grafica! Aspettate che mi metto gli occhiali, può darsi che abbia visto male. Ri-blaugh! E' persino peggio di quello che sembrava! Ma... Ehi! Però, lo scrolling è veramente fluido. Biff e Jet, i due fusti, oltretutto si muovono molto velocemente. Ehi, mi sto divertendo! E voi, lì dietro cosa c'è da sfottere? Prova un po' a giocare. Niente male, eh? Ok, adesso dammi il jo-



VERSIONE AMSTRAD
Praticamente vale lo stesso discorso fatto per la versione 64: giocabile, grafica penosa (in questo caso trasposizione diretta da Speccy), sonoro solo se avete 128K... Mh! (No MA, non stavo parlando con te).
Dategli un'occhiata...

GLOBALE 63%



No, niente da fare. Un gioco che esce alle soglie degli anni novanta non può essere così carente esteticamente. Certo, un bel gioco non si giudica dalla grafica, ma nel caso il gioco in questione sia una conversione da coin-op, si suppone almeno che risulti gradevole all'occhio e ricordi, almeno lontanamente, la versione da sala-giochi. Bah! Mai fidarsi della Domark!

ystick, mollalo ho detto, dai lascia!!! Aaaaargh! E va bene, l'hai voluto tu! "Ste-faaaaano! Antonello non mi dà il joooystick! Antonello è cattivo!". Oooooh! Finalmente: AJ è stato messo in punizione dietro all'Amiga (e figuratevi che l'Amiga è attaccato alla parete) e io posso riprendere la recensione. Come avevo accennato precedentemente, l'aspetto

estetico non è stato molto preso molto in considerazione: così il coccodrillo sembra più un totano con le tonsille infiammate, il pescatore assomiglia a un guerriero vietnamita e le porte-bonus sono due stanghette con un numerone schiaffato nel mezzo. Fortunatamente almeno la giocabilità è praticamente la

medesima del coin-op: insomma, per stringere le fila, non una grande conversione, seppur superiore alla media Domark-Tengen. Se vi piaceva il coin-op, vi divertirete anche sul vostro piccolo 64; in caso contrario...beh, la conoscete la solfa.

PRESENTAZIONE 47%
Istruzioni scarse, confezione pessima...bleah!
GRAFICA 40%
Che pena, ragazzi miei! Che pena...
SONORO 72%
Nemmeno Leone di Lernia avrebbe saputo fare meglio!
APPETIBILITA' 79%
Giocabilissimo...
LONGEVITA' 65%
...ma non coinvolgentissimo per lungo tempo, in quanto troppo facile
GLOBALE 69%
Senza infamia e senza lode, senza pecche e senza pregi, senza latte e senza zucchero...

Sì...

VICINNA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.

Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano

Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

Lit. 849.000

IVA compresa

DRAGON WARS

Interplay, disco L.39.000

Wow! *Dragon Wars* esordisce alla grande: sulla copertina della confezione, in verità di un formato un po' strano, una bella composizione di Boris Vallejo, e avrei potuto dire "una splendidamente riuscita composizione" ma chi conosce Boris Vallejo saprà che ogni aggettivo è sprecato per definire le sue opere pittoriche-riesce il programma ad essere all'altezza del suo involucro? La risposta è sì e in ogni caso vi conviene leggere la recensione perché ne sentirete delle belle.

Sembrano passati secoli da quando vi siete imbarcati per il vostro viaggio di esplorazione. Voi e il vostro equipaggio volevate scoprire la leggendaria terra di Dilmun. Quando il grido eccitato del corvo risuonò dal suo nido per riempire l'immensità del mare aperto, i battiti del vostro cuore accelerarono per l'emozione. Era finalmente questa la mitica terra di maghi e dragoni? Guidando la nave attraverso uno strettissimo fiordo, vi dirigete verso una città sconosciuta. E quando la passerella poté essere estratta, vi fermaste a ringraziare gli dei per avervi guidato alla meta. Ma (ed è un grosso ma) non appena la nave ormeggiò, i guardiani della città irrupero a bordo e arrestarono voi e i vostri uomini. Tra i dieci componenti dell'equi-

paggio scelsero uno da sacrificare ai dragoni e agli altri venne sottratto tutto ciò che avevano, per essere lasciati soli nelle squallide strade della loro città, giustamente battezzata Purgatory. Ed è a questo punto, cari lettori, che ha inizio l'avventura. Armati del più vacuo niente (con quel che poi rimane della ciurma), il vostro obiettivo è sopravvivere e, se riuscirete a essere abbastanza impertinenti, scatenare un putiferio. Il responsabile dei vostri guai sarà nientepopodimeno che una sorta di demone, di nome Namtar, la "Bestia dell'Abisso", e così la vendetta non sarà cosa facile. Prima che il gioco cominci vi viene data la possibilità di scegliere se iniziare una nuova av-

ventura o continuare dall'ultima posizione salvata (vi viene concessa un'unica partita da salvare) e vi viene consigliato di fare delle copie di tutti e tre i dischi a doppia faccia. E' a questo punto che compare un'utile opzione grazie alla quale potete fare le copie o caricare dei personaggi da una delle tre avventure di Bard's Tale. Potete fare il vostro ingresso nel... Purgatorio con quattro personaggi pre-programmati o creare i vostri avventurieri. I personaggi hanno molti attributi: i classicissimi Forza, Destrezza, e Intelligenza più abilità nella magia, nella conoscenza della città, nell'arrampicarsi, nel nuoto e così via. La lista è molto lunga, il che o conferisce al gioco profondità o lo rende incredibilmente complicato a seconda dei punti di vista. Soddisfatti dei componenti della vostra banda, potete iniziare a girovagare. Mentre camminate per Purgatory, alla ricerca di un'uscita, incrociate combriccole di persone desiderose di pestarvi a sangue. Grazie al cielo c'è l'opzione Run che consente la ritirata nel caso gli scontri volgano a favore del nemi-

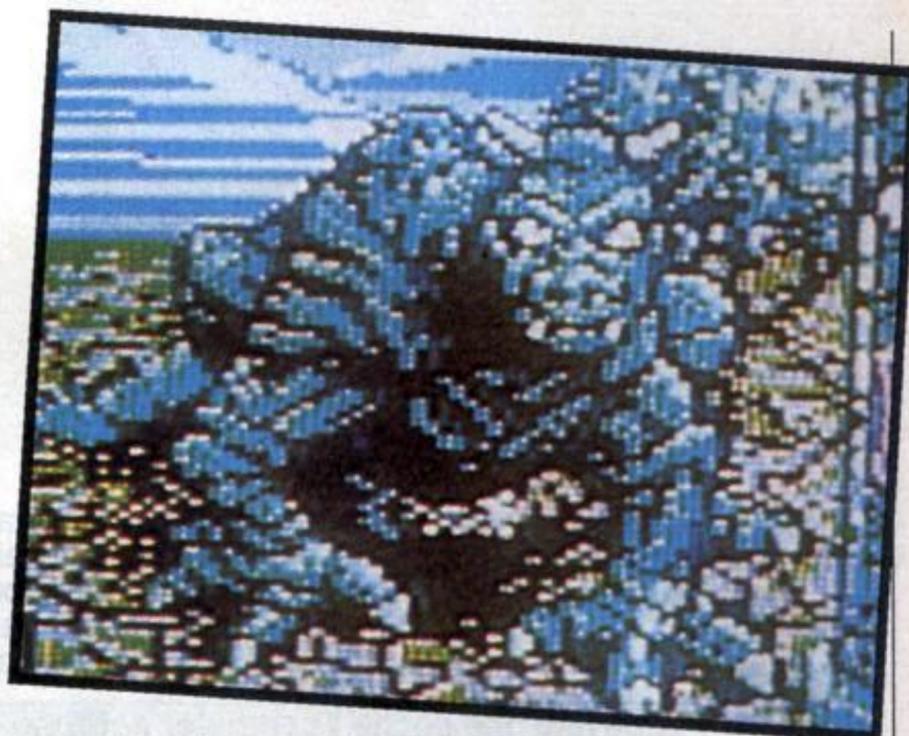
co. Comunque scappare via è controproducente visto che è durante i combattimenti che si acquisiscono punti-esperienza e oro. Le opzioni di combattimento sono un po' complicate: comunque se pensate a ciò che state facendo dovrete cavarvela senza troppa confusione. E non incavolatevi se ci sono mostri cattivi nei paraggi che aspettano solo di farvi la festa, anzi di farsi un party... Il vostro "party" (spero che anche chi non conosce l'inglese ma è abbastanza esperto di avventure abbia capito la battuta altrimenti pazienza, è troppo lunga da spiegare. Ndt.). Durante le esplorazioni potreste capitare in aree che richiamano alcuni paragrafi del manuale di Dragon Wars. Leggendo il brano in questione otterrete più informazioni sui dintorni e vi sarà più facile scegliere la prossima mossa. Se vi perdetevi c'è l'opzione Automap che vi fornisce una visione a volo d'uccello della zona in cui vi trovate, che però riporta in dettaglio solo le zone già visitate. Lo schermo si divide in tre aree principali che propongono la vo-



stra vista frontale (o i nemici, nel modo combattimento), la vostra combriccola con condizioni generali annesse, e i messaggi testuali. Tutta la grafica è ben disegnata e l'animazione è elegante; ho particolarmente apprezzato il Lupo (e i suoi consimili canidi: il Cane Pazzo, il Segugio Pazzo e il Grande Cane).

E poi Dragon Wars è massiccio! Ci vorrà tempo per esplorare Purgatory e ci sono altre otto città della stessa forma mostrate nella Holiday Guide di Dilmun, più complessi sotterranei e, doveste essere così sciocchi da vendervi come schiavi scoprirete anche una miniera... O così mi è stato detto. Come nella maggior parte dei giochi di questo genere, il costante salvataggio delle posizioni e l'esplorazione di ogni angolo della prima città vi tornerà utile per le pere-

grinzioni successive all'esterno. Cercare di avanzare con troppa rapidità potrà portarvi a una fine spiacevole. Un po' di noia ha fatto capolino quando a un certo punto per ogni passo che facevo entravo in combutta con qualche personaggio malevolo, ma fortunatamente l'opzione Run Away ha risolto un po' le cose. Avrei voluto avere più tempo per giocare a Dragon wars. L'ho giocato per sedici ore circa e stavo cominciando a ottenere risultati ma Zzap! Doveva andare in stampa. Il fatto che volessi continuare la mia avventura a Dilmun attesta la superiorità di questo RPG della Interplay rispetto alla saga di Bard's Tale. Mi piace. Mi piace tanto da conferirgli il tanto desiderato titolo di Gioco Caldo. E ora scusate. Ho sei Fanti da affrontare.



ATMOSFERA 87%
ENIGMI 85%
INTERAZIONE 88%
LONGEVITA' 91%
 Globale 90%

Vendita x Corrispondenza
 per Informazioni

Sterlino

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



Sterlino Club

New
 PlayMate
 Shop

Soft
 Center

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**

CHASE H.Q.

Ocean, cass/disco L.18/21.000

Credete che per sfrecciare sulle autostrade a bordo di costosissime macchine sportive, fregandovene altamente dei limiti di velocità o di irreparabili danni alla vostra fuoriserie sia neces-



Sapevate che anche i computer soffrono di crisi d'identità? Era cominciato con Karnov ma ora il flagello si sta diffondendo, sua ultima vittima, ahime', Chase H.Q. Qualche istante dopo il caricamento sotto i vostri occhi increduli il vostro amato C64 si trasformerà infatti in un piccola scatola scura dai tasti di gomma. I sintomi sono proprio quelli: grafica a due colori (seppur ben definita) a parte le macchine, scrolling fine praticamente inesistente nello scorrere "a scatti" della pista e perfino il vostro amato SID si sarà tramutato in un cicalino, non c'è dubbio è ormai diventato uno Spectrum! E se tutto questo non bastasse a far cadere tutte le vostre illusioni, dovrete fare i conti con un Turbo Boost molto lontano dal raggiungere quell'effetto di freneticità che caratterizzava il coin-op originale, la vostra macchina che in determinate curve non può fare a meno di finire contro qualche albero qualunque sforzo voi facciate, mentre quella dei fuggiaschi passa attraverso le altre macchine con la massima noncuranza lasciando a voi il compito di evitarle accuratamente, pena il rallentamento. Poche cose mi danno fastidio quanto il vedere ignorate le capacità di una macchina a favore di conversioni frettolose e soprattutto economiche, era già successo con le conversioni Amiga di giochi ST con risultati altrettanto disastrosi e, se errare è umano, perseverare....

sario essere multimiliardari o perlomeno aver vinto alla lotteria di capodanno? Errore, perché da oggi è sufficiente arruolarsi nella polizia (non quella italiana, il poliziotto sotto casa con i suoi quindici anni di servizio viaggia sempre con la sua UNO 45 S blu), per vedersi affidare una sfavillante Porsche.

Ed è proprio nei panni di questi superpoliziotti che vi mette uno dei più gettonati giochi di guida della Taito, ora convertito anche per il vostro Commodore da parte della Ocean.

Eccovi quindi alla guida di una Porsche 959 turbo sulle strade dei sobborghi urbani o delle praterie statunitensi non al fine di raggiungere il tradizionale traguardo entro un prestabilito termine di tempo onde ottenere il classico EXTEND, ma per raggiungere la macchina di pericolosi criminali in fuga come vi verrà segnalato di volta in volta dalla centrale. Il tempo è comunque limitato, circa due minuti per raggiungere la macchina (segnalato sul cruscotto insieme alla velocità, la distanza che ancora vi separa dai fuggiaschi e la marcia inserita), ed altri due mi-

nuti una volta raggiunti i criminali per convincerli con metodi molto poco ortodossi alla resa.

Sicuramente una delle possibilità più divertenti del coin-op era l'inserimento della turbina (solo tre volte a partita e per un tempo limitato) che faceva sfrecciare la vostra macchina a velocità vertiginose, e che regalava alla partita quegli istanti di freneticità che solo in parte sono riprodotti per il gioco da casa.

I criminali, notoramente stupidi e testardi, anche una volta raggiunti non si arrenderanno tanto facilmente, non sarà sufficiente la vostra sirena a fermarli ma dovrete ricorrere alle maniere dure. Qualche robusto scossone (ma guarda tu se questo è il modo di sperperare i soldi dei contribuenti) mentre il loro posteriore prende fuoco e vedrete che in breve si arrenderanno.

Un'ultima osservazione: se vi siete chiesti su quale macchina vengano sviluppati i giochi per il C64, per Chase H.Q. la risposta è facilissima, uno ZX Spectrum, vedere per credere!



PRESENTAZIONE 70%
Il dettagliato pannello di gioco comprende anche la finestra da cui ci giungono i commenti dalla centrale e dai colleghi.

GRAFICA 54%
Se sorvoliamo sopra l'assenza di colori, le fastidiose strisce verticali derivanti dalla particolare ombreggiatura, uno scrolling penoso cosa resta? Ah sì, una discreta definizione dei fondali.

SONORO 42%
Il ritornello oltre ad essere ripetitivo è la migliore simulazione di cicalino che abbia sentito sul 64, quasi peggio degli effetti sonori che accompagnano il gioco.

APPETIBILITA' 82%
Il nome costituisce sicuramente un grosso richiamo, sulla confezione poi sono riportate esclusivamente foto del gioco da bar.

LONGEVITA' 71%
Anche se l'impressione iniziale è pessima, una volta riusciti a dimenticare che si tratta della conversione del coin-op ed abituati all'idea di essere improvvisamente possessori di uno ZX Spectrum quello che resta è un giochino di guida non eccelso, ma giocabile.

GLOBALE 62%
Forse non sarà la conversione che vi aspettavate, ma se state cercando un simulatore di Spectrum, questo è il programma che fa per voi...

EXE OF HORUS

Set scaraventa Osiride nelle tremende rapide del Nilo e prende il suo posto come Dio supremo degli egiziani. Iside, la fedele moglie di Osiride, viene però a conoscenza dell'accaduto

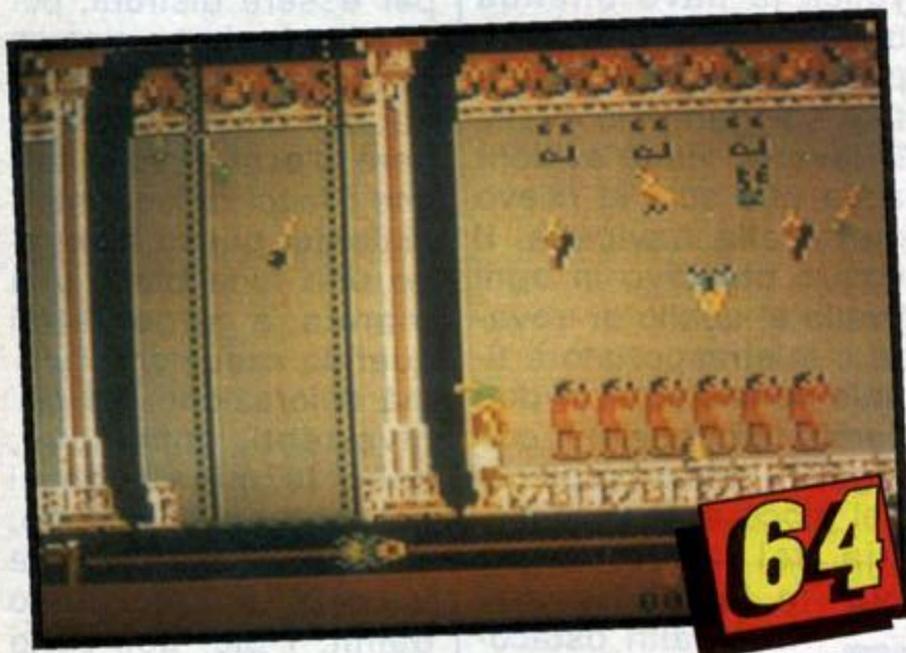
perare i sette pezzi in cui è stato diviso il corpo di vostro padre e ricomporli nella camera funeraria della piramide (la stanza in cui inizia il gioco). Nel frattempo dovrete difendervi dalle orde di esseri maligni che Set vi scaglierà contro animando i numerosi geroglifici che ricoprono l'interno della piramide in cui si svolge la vostra missione. Per difendervi all'inizio potete sparare dei papiri ma vi sono molte altre armi extra disseminate per le varie stanze. Potrete raccogliere anche degli amuleti che vi conferiranno diversi poteri, ah, dimenticavo che dovrete anche

raccogliere otto chiavi di diverso colore, per aprire altrettante porte che vi permetteranno di visitare tutte le 44 locazione di cui è composta la piramide. Per muovervi potete camminare o, grazie alle vostre capacità divine, trasformarvi in un falco e volare. Una volta ricomposto tutto il corpo di Osiride dovrete affrontare faccia a faccia il temibilissimo Set, dopodiché la vostra missione sarà completata e vostro padre potrà finalmente salire nel paradiso degli dei egizi, dove finalmente continuerà a scambiare "affettuosi abbracci" con Iside.

Logotron, cass./disco L.18/21.000

Per Osiride e per Ibis, date-mi la forza per recensire que-

e riesce a ripescare lo stremato marito, il quale, in punto di morte riesce a dare alla moglie un ultimo



st'ennesimo videogioco, cosicché io possa veder aumentare il numero sacro scritto sulla pergame-na verde, che mi verrà consegnata dalle immortali mani del nostro SG. Oh, risolto il problema del "come inizio la recensione?" posso ora addentrarmi nel descrivervi la trama di questo Arcade-Adventure che mi ritrovo tra le mani. Nell'antico Egitto Osiride era il dio più venerato e Set, suo fratellastro, era naturalmente invidioso di questo, perciò un bel giorno

affettuoso abbraccio. Iside fa poi mummificare il corpo del defunto marito, ma Set, che non vuole avere tra i piedi Osiride, né vivo né morto, fa la mummia a pezzi e li disperde nel circondario. Alcuni mesi dopo Iside dà miracolosamente alla luce un figlio: Horus (ma siamo sicuri che c'è stato solo un "affettuoso abbraccio"?). Una volta cresciuto Horus decide di vendicarsi del maligno Set, e a questo punto entrate in gioco voi. Nelle spoglie del semi-dio Horus dovrete infatti recu-



Mah!, che strano, di solito i giochi di questo genere mi attraggono molto, "esplora e raccogli", tanto per intenderci, ma non so perché, giocando a Eye of Horus mi addormento dopo mezzora che sto giocando, forse perché manca qualcosa, manca quel non so che di originale che ti può interessare, è un gioco troppo uguale a milioni di altri, sì la grafica è bella, il sonoro anche, ma il tutto finisce lì, giochi così ne abbiamo già visti e stravisti, in definitiva lo consiglio solo ai veri appassionati di questo genere.

PRESENTAZIONE 79%
Bella schermata di caricamento, molte opzioni, istruzioni complete ed esaurienti.

GRAFICA 80%
Impeccabile nella realizzazione, fin nei minimi particolari.

SONORO 75%
Divertente la musica nello schermo delle opzioni, normalissima durante il gioco.

APPETIBILITA' 70%
Questo genere di giochi ha parecchi appassionati...

LONGEVITA' 50%
Ma la mancanza di innovazioni toglie la spinta necessaria per proseguire.

GLOBALE 69%
Pensateci prima di comprarlo.

SNARE

64



Nonostante l'aspetto semplice Snare e' un gioco difficile da completare. Il piu' piccolo errore viene punito senza alcuna pietà e anche con l'uscita in vista e' facile cadere in qualche buco o andare a sbattere contro un muro, venendo rispediti all'inizio del livello. Le cose potrebbero essere state un po' troppo frustranti se non fosse stato per l'eccellente opzione di proseguimento del gioco e per il fatto che non esiste alcuna limitazione di tempo. Le repentine rotazioni a novanta gradi aggiungono un elemento originale e sconcertante al già alto livello di giocabilità. E' facile "entrare" in Snare, la cosa difficile e' mollarlo. Personalmente, l'avrei decretato Gioco Caldo.

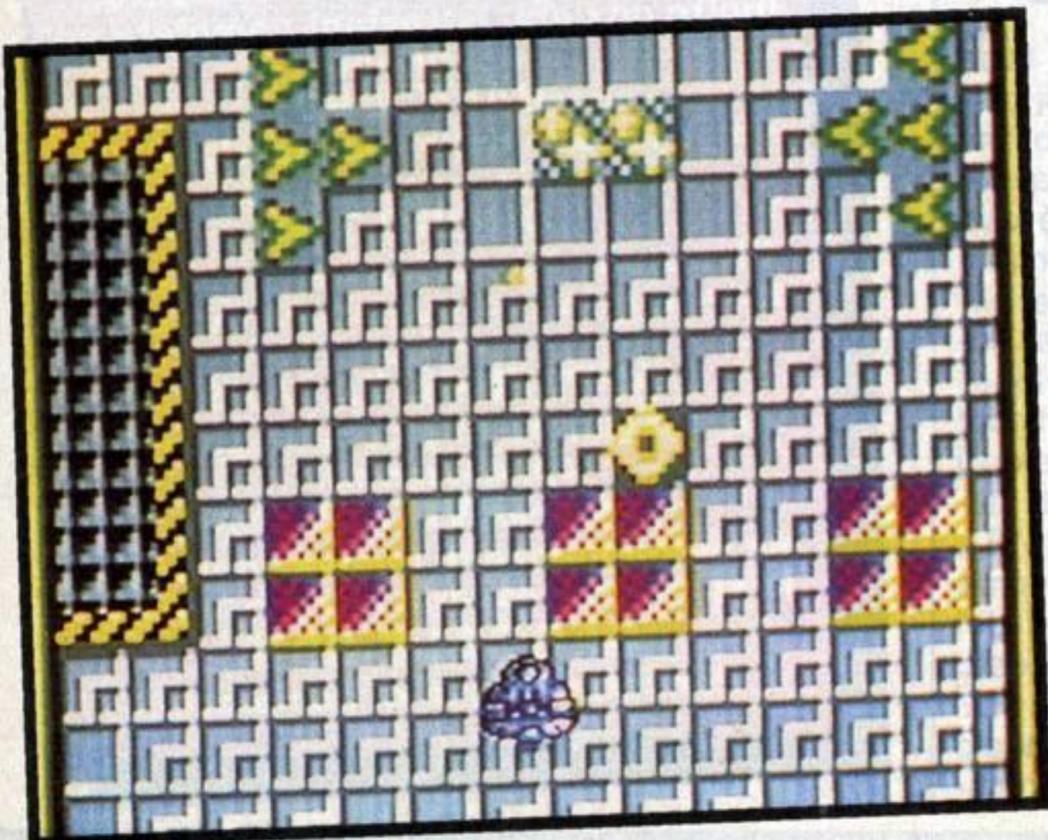
Thalamus, cass./disco L. 18/25.000

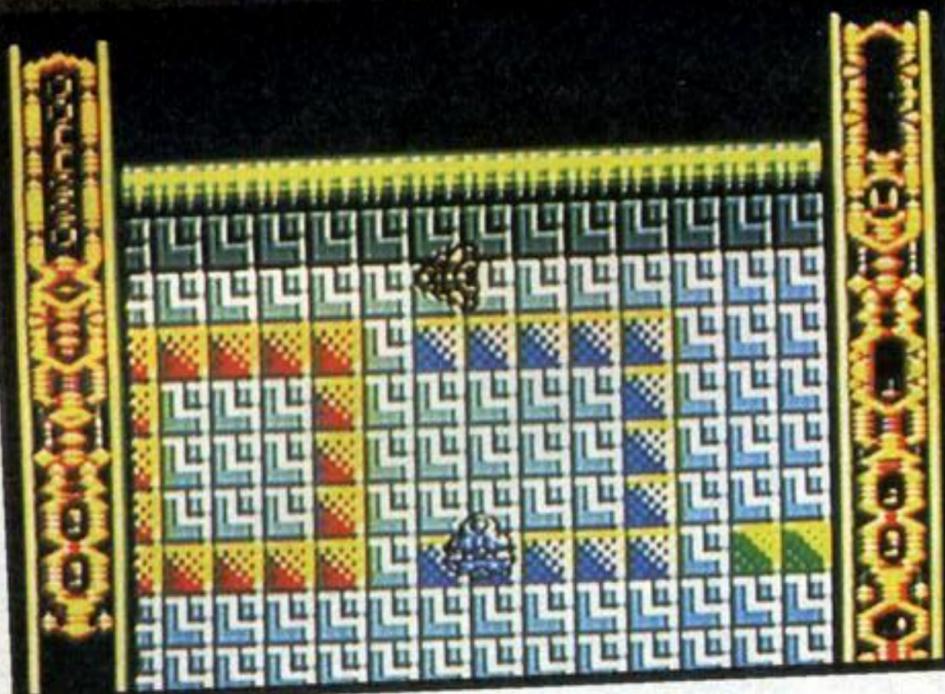
Se non puoi portarlo con te, assicurati che nessun altro possa goderne. Questo sembra essere il motto di Andre' Thelman, uno degli uomini piu' ricchi del mondo, passato a miglior vita nel 2049. Nei dieci anni che precedettero la sua morte Thelman aveva costruito un incredibile labirinto. Sito in un "cavità temporale" nei suoi giardini, il labirinto era composto di venti livelli collegati tramite teletrasportatori nascosti. Nel cuore del terribile labirinto Thelman aveva lasciato un misterioso oggetto, presumibilmente

te di incredibile valore. Negli anni successivi alla morte di Thelman un sacco di persone hanno tentato, fallendo, di venire a capo del labirinto. I loro tentativi sono diventati un popolare show da prima serata, ripreso tutto dall'alto. Ogni avventuriero entra nel labirinto a bordo di una navicella a cuscinetto d'aria armata di cannone al plasma. La nave fluttua sopra una pavimentazione dallo scorrimento molto fluido e viene distrutta se cade nei burroni. Le svolte avvengono istantaneamente, con lo schermo che ruota di novanta gradi attorno alla nave. Premendo il

pulsante e tirando indietro la levetta del joystick la nave effettua un salto, mentre sempre premendo il pulsante e spingendo in avanti la levetta, viene evidenziata una scia in rilievo dietro alla navicella. Il vostro obiettivo in ogni livello e' quello di trovare il teletrasportatore finale-consistente in due cerchi lampeggianti collegati. Il primo problema del gioco e' la planimetria del labirinto, ma piu' in la' si trovano molti altri ostacoli. Sparsi per i tracciati sono anche delle speciali piastrelle che fanno di tutto: dall'aumentarvi la velocità al rendervi impossibile una sterzata se ci volate sopra. Poi ci sono gli interruttori-volate sopra di essi e l'accensione/spegnimento creerà nuovi passaggi, aprirà muri, e distruggerà navibot. Tra i ro-

bot, i piu' deboli necessitano di un solo colpo per essere distrutti, poi ci sono i robot a ricerca di calore, i robot invulnerabili etc. etc. Da tenere d'occhio sono anche i fasci di luce intermittente: questi alternano una luce blu a una bianca e sono letali quando assumono l'ultima colorazione. Le piu' divertenti, comunque, sono le mine, che si presentano in gruppo; di queste solo quelle lampeggianti procurano danni. I piu' utili sono comunque gli oggetti-bonus, che lampeggiano cinque volte prima di sparire e possono incrementare il punteggio, le vite, e lanciarvi a un particolare livello-ma vengono attivati solo se completate il livello in cui vi trovate. Ad aiutarvi in questo sono i teletrasportatori, che vi spediscono qua e la' nel vostro attuale livello. Progredendo, alcune condizioni di gioco possono cambiare: potreste non essere piu' in grado di saltare, fermar-





Puzzle games? Bleugh! All'inizio tutti quegli scatti a novanta gradi potranno lasciarvi storditi. Ma una volta capito che potete davvero smettere di pensare ad ogni elemento del paesaggio, allora il gioco si dispiega in tutta la sua brillantezza. Il primo caricamento fornisce la giusta introduzione ludica a Snare (che vuol dire tagliola-NdT.), che poi mostrerà tutti i denti (ovviamente si riferisce alla tagliola-NdT.), sempre piu' sadici ad ogni livello superato. Originale ed acchiappante sotto ogni punto di vista, questo e' uno dei giochi che vi terranno incollati allo schermo per ore. Altamente raccomandato.

vi o addirittura lasciare la scia. I venti livelli sono suddivisi in cinque caricamenti da quattro livelli ciascuno. Se per esempio morite al livello sette, tornate semplicemente all'inizio del caricamento che compren-

de tale livello, quindi ricomincerete dal livello cinque con il numero di vite che vi ritrovavate quando avete iniziato il caricamento.

PRESENTAZIONE 92%
Buone informazioni di introduzione, eccellente multicaricamento, e bellissima copertina!
GRAFICA 86%
Non molto varia, ma molto attraente. Belle certe dettagliate navicelle.
SONORO 74%
Buona musica di introduzione e ed effetti OK.
APPETIBILITA' 84%
La partenza e' difficile poi tutti i livelli vi coinvolgeranno totalmente.
LONGEVITA' 92%
Difficolta' in aumento per tutti e venti i livelli: significa che ci saranno un sacco di ragioni per strapparvi i capelli.
GLOBALE 88%
Un gioco a meta' tra l'arcade e il puzzle estremamente additivo e pieno di fascino.



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

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

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

DR DOOM'S REVENGE

Empire, cass./disco L.18/21.000

Videogiochi e fumetti, due generi per molti versi simili, particolare che non è sfuggito ai nostri amici di TGM che dal primo numero inserirono una rubrica fissa dedicata al mondo del fumetto, ma soprattutto un binomio molto remunerativo ed alternativo ai tie-in. Dopo le ripetute apparizioni su schermo dei vari Superman e Batman, i principali personaggi della DC Comics, la Marvel, l'altra grande casa editrice nel mondo dei fumetti d'oltreoceano, un po' per non essere da meno dei suoi tradizionali rivali, un po' per trovare nuovi spazi e nuova fama per i suoi eroi si è affidata alle cure dei programmatori della Paragon Software.

Per questa nuova avventura digitale la Marvel ha scomodato i suoi portabandiera storici, Capitan America, il super soldato nato dagli esperimenti dell'esercito, un eroe tutto stelle e strisce, e l'Uomo Ragno, dai natali più fortuiti (ricordate il morso del ragno radioattivo) ma altrettanto micidiale. Loro antagonista è il celebre Dr. Victor Von Doom, sovrano del regno di Latveria prepara-

tosì nel lungo tempo del suo esilio nei campi scientifici e mistici che ha fuso ed armonizzato perfettamente sotto la sua pesante armatura e diventato ora uno dei più potenti e pericolosi supercriminali in circolazione.

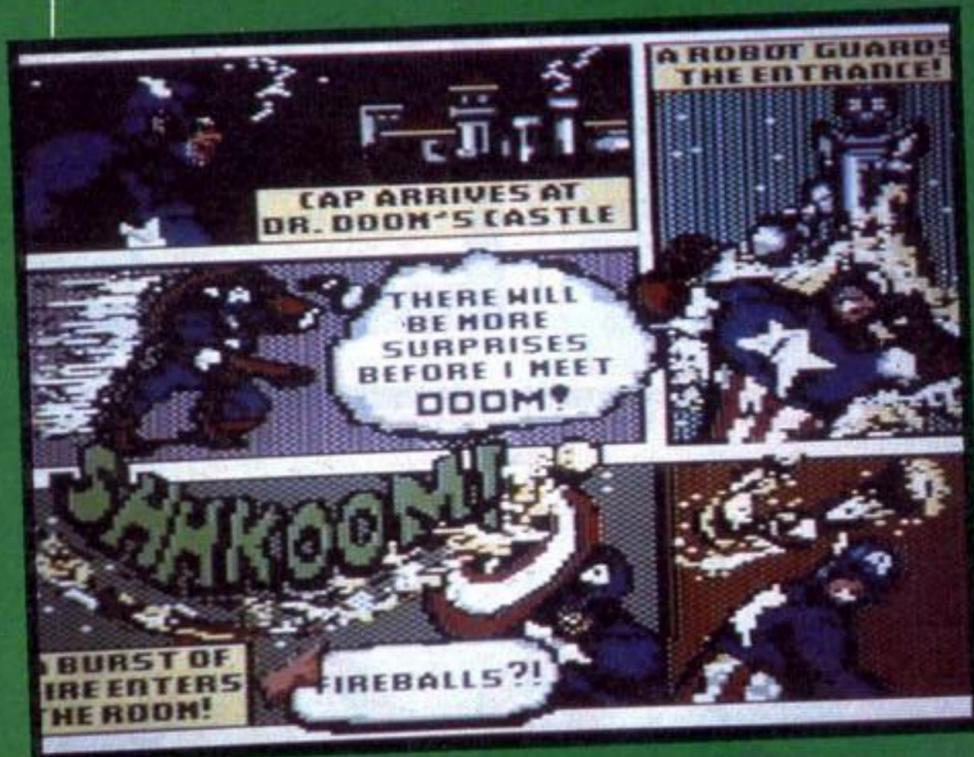
Lo scellerato ha ora rubato all'esercito ameri-

cano il micidiale C4V.G. un missile a testata nucleare con il quale dal suo piccolo regno dell'est europeo (superficie: 500 km2 abitanti: circa 2500, stime non ufficiali) ricatta gli Stati Uniti (superficie: 9.363.124 km2 abitanti: 218.520.000, stime del 1986) imponendogli di diventare una una colonia (?!?!?)

di Latveria, pena la distruzione dell'intera New York City.

Invece di inviarvi qualche migliaio di Marines correati di portaerei, come sembra abituato a fare in questo periodo, il Presidente decide di ricorrere all'aiuto di Capitan America (che non trova di meglio che coinvolgere anche il suo amico Spidey che tanto volentieri se ne resterebbe a penzolare da qualche ragnatela), che già diverse volte avevano incrociato i guantoni, pardon, scudo e ragnatele, con il diabolico Dr. Doom.

Questi dovranno penetrare all'interno della fortezza di Doom e disattivare l'ordigno nucleare, compito molto più difficile del previsto visto che il Dr. Doom ha collezionato al suo servizio tutti i supercriminali "storici" della Mar-



AAAHH! Sono andato vicino a cinque crisi nervose in questi ultimi giorni, una per ogni partita a Dr. Doom's Revenge. Di questo tipo di gioco dovrebbe essere vietata la versione per cassetta. Anche riuscendo a prescindere dall'impressionante lunghezza del nastro, non si riesce a cominciare a scaldare il joystick in una delle brevissime fasi arcade che già si è rimesso in moto il registratore regalandoci una continuità di gioco degna di una partita di scacchi. Questo nell'ipotesi che la testina sia perfettamente allineata, rischiate altrimenti di ritrovarvi al decimo caricamento con un LOAD ERROR difficilmente recuperabile anche ricaricando l'ultima sezione. Inutile a dirsi che la sezione di combattimento comincia senza preavviso e vi costringe quindi a rimanere in angosciante attesa davanti allo schermo senza neanche la possibilità andare a prepararvi la rituale camomilla, che tanto utile sarebbe agli effetti deleteri di queste continuate pause sulla vostra psiche. Il gioco è in definitiva un picchia-duro alla Street Fighter, una serie di incontri con avversari dalle diverse caratteristiche, ben realizzato soprattutto dal punto di vista grafico, con degli sprites ben disegnati anche per i nemici e tutta una serie di eccellenti fondali del castello del Dr. Doom. Il movimento non è però altrettanto fluido e nonostante una apparente vastità di movimenti e colpi (questi cambiano addirittura a seconda della distanza dall'avversario) non si riesce ad ingaggiare una vera lotta con il nemico.

vel, da Electro a Batroc, da Grey Gargoyle all'Hobgoblin, tutti da affrontare ad uno ad uno. Tutti gli antefatti li troverete comunque all'interno della confezione sotto forma di fumetto (sulla cui qualità avrei qualcosa da ridire), l'avventura continua ora nel gioco. L'idea è infatti quella di realizzare, come per il Superman prodotto dalla Tynesoft un annetto

numero limitato) per indebolire l'avversario, l'energia dei due contendenti viene al solito segnalata sotto forma di barra decrescente. Purtroppo ci si accorge ben presto che il gioco è molto meno vario di quello che potrebbe sembrare. La storia è infatti solo un mediocre collante per una serie di combattimenti che ben poco hanno di diverso tra loro se non i prota-



(il gioco è addirittura su entrambe le facciate) potete facilmente valutare quali siano i tempi medi di una partita, visto che non esistela

possibilità di salvare la situazione corrente, e soprattutto i suoi effetti sulla pazienza del videogioctore.



fa, un fumetto interattivo, la storia prosegue infatti sul vostro monitor, ogni qualvolta il vostro supereroe dovrà affrontare un pericolo l'esito non sarà definito, ma dipenderà dalla vostra abilità di affrontare la seguente sezione arcade. Questa è costituita da uno schermo fisso che vedrà alternativamente uno dei due eroi affrontare la trappola o il nemico di turno come un normale picchia duro, con la sola differenza che qui, a seconda della distanza dell'avversario potremo, oltre a calci e pugni, lanciare scudi o ragnatele (attenzione a queste ultime perché in

gonisti dello scontro, l'unico effetto apprezzabile (ma non apprezzato) che produce l'alternarsi di fumetto a fasi arcade tutte uguali è la serie pressoché continua di caricamenti che si sarebbero altrimenti potuti risparmiare. La cosa non sarebbe grave più di tanto se non vi venisse la sciagurata idea di acquistare la versione su cassetta come quella arrivata in redazione: da una partita di prova ho calcolato che il rapporto tra i tempi di caricamento e quelli di gioco effettivo è di circa 3:1. Se considerate che la cassetta è da 90 minuti

PRESENTAZIONE 94%
 C'è tutto quello che si può desiderare: istruzioni complete e, una volta tanto, ben tradotte, fumetto inedito della Marvel che presenta gli antefatti della vicenda. Selezionando poi la lingua italiana nel gioco tutti i fumetti verranno tradotti con scritte che scorrono a fondo pagina.

GRAFICA 82%
 Rimarchevole sia nel fumetto che nelle fasi arcade con degli sprites eccellenti anche se non chiarissimi.

SONORO 60%
 La musica è presente solo nella presentazione (meglio così, figuratevi se caricava anche quella per ogni sezione) e gli effetti sono minimalisti.

APPETIBILITÀ 83%
 Costituisce un sicuro richiamo non solo per gli appassionati di fumetti grazie ad una realizzazione tecnica pregevole, almeno a prima vista.

LONGEVITÀ 35%
 Anche i più ostinati fan di Spider-Man dovranno arrendersi all'evidenza di un gioco estremamente ripetitivo. Se poi dotati di registratore (versione alla quale si riferisce il voto), una volta finita la prima partita ci penseranno su quattro volte prima di perdere un'altra ora per ricominciare tutto dall'inizio.

GLOBALE 70%
 Il fumetto è probabilmente la cosa più valida dentro la confezione.

DAN DARE 3

Virgin Games, cass./dis. L. 18.000/25.000

Quando qualche anno fa venne annunciata la prossima distribuzione del primo titolo della serie mi rimase abbastanza impresso il nome che mi apparve sul momento piuttosto inconsueto (non so la precisa ragione ma mi "suonava male"). Forse perché se lo si pronuncia all'"italiana" sembrano tanto dei

te romana anch'essa da non prendere in considerazione onde evitare possibili fraintendimenti ("ma vedè D'ANDAR aff..."). Insomma un gioco a mio avviso innominabile, ma che era però destinato ad avere la sua meritata discendenza negli anni seguenti della storia del software, mi riferisco chiaramente al legittimo seguito (DAN DARE 2) che rice-

pronunciare il nome così ributtantemente anglofono rimaneva ancora da capire a chi o a cosa si ispirasse il gioco visto che almeno la traduzione era abbastanza esplicita, ci doveva essere per forza uno che si chia-

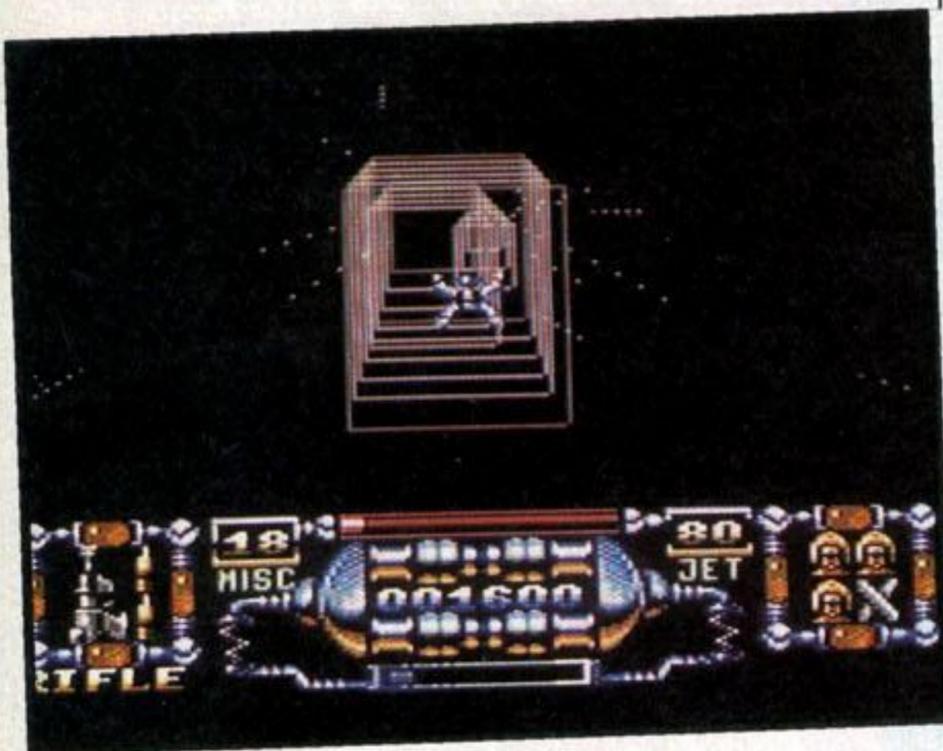
mava Dan e doveva anche essere molto coraggioso. Poi l'improvvisa illuminazione (spudoratamente letta su qualche rivista) il sopraccitato titolo non poteva che essere la conversione casalinga di un fumetto inglese di cui io (perdonate l'ignoranza) ignoravo completamente l'esistenza (e a dire il vero continuo tutt'ora a farlo).

Ma passiamo finalmente al gioco vero e proprio

perché (come diceva un celebre slogan pubblicitario) noi siamo scienza e non fantascienza e ci dobbiamo quindi occupare di cose realmente tangibili e non delle demenziali difficoltà fonetiche di un bizzarro redattore incompreso (me-ipsium).

Il buon vecchio Dan è stato rapito per motivi che al momento sono a noi sconosciuti dal vecchio Green Bonce (vorrei a tale proposito fare una breve disquisizione su un'interessante assonanza...&&\$%#§, abbiate pazienza e scusatelo di nuovo, ma evidentemente le vacanze gli devono aver fatto un brutto effetto, prima pensava di essere un famoso filologo internazionale e adesso si crede addirittura Dante Alighieri e gira con tanto di foglie di mirto sulla testa...), si diceva dunque che il nostro eroe è stato

rapito e rinchiuso in un satellite orbitante attorno a Venere, con un'abile mossa è però riuscito a fuggire dalla cella in cui era stato rinchiuso e perfino ad impadronirsi di un efficacissimo jet-pack (che sgorghi una lacrima di commozione sul viso di ogni spectrumista datato che si rispetti) con il quale gironzola per l'astronave alla ricerca di una navicella per così abbandonare la stazione orbitante. Il problema è la carenza di carburante che deve pertanto essere recuperato strada facendo, il satellite è diviso in cinque aree differenti ognuna delle quali popolata



suoni emessi da un marocchino raffreddato con la passione per la musica ("io volere DAN-DARE"), ma d'altra parte anche l'effettiva pronuncia inglese ("dan deir") mi sembrava da scartare, per non parlare della possibile intonazione prettamen-

vette una più che calorosa accoglienza parecchi numeri fa anche sulla nostra ancestrale rivista, per arrivare così al terzo capitolo della serie di cui ci stiamo giustappunto occupando or-ora.

Tralasciando dunque l'irrisolta disputa su come



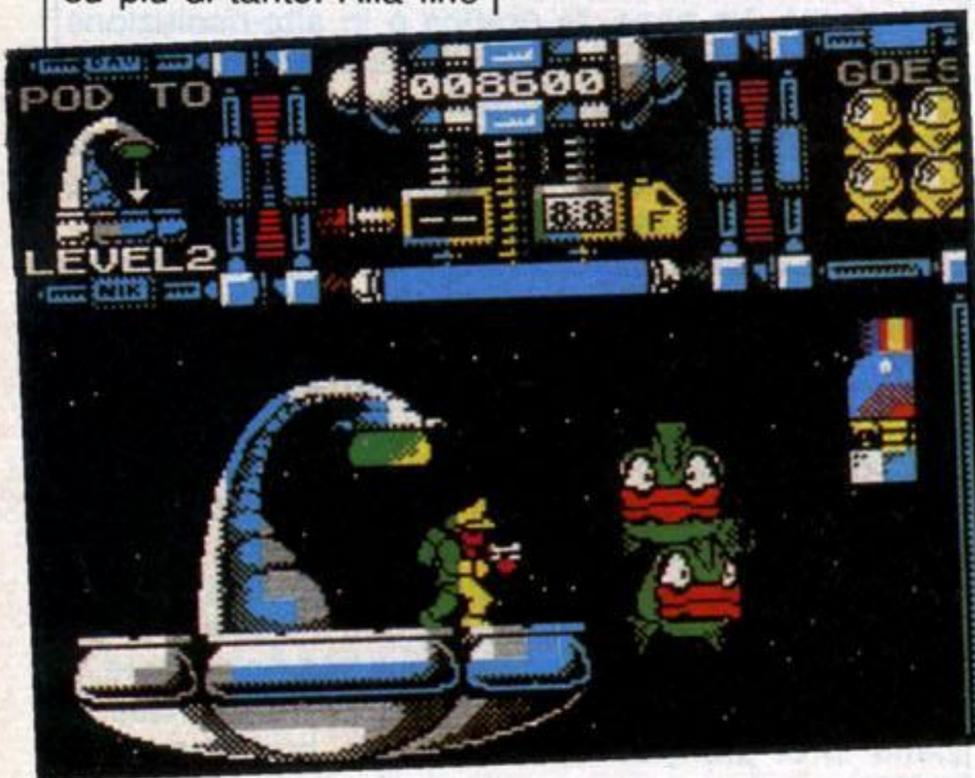
Devo dire che ambedue i precedenti titoli ispirati dal fumetto di Dan Dare hanno avuto

entrambi una resa più che soddisfacente. Il primo riusciva a catturarne molto efficacemente l'atmosfera, mentre il secondo era un bel gioco di per sé anche se l'avrebbero potuto chiamare in qualunque altra maniera perché del fumetto aveva ben poco. Questo terzo capitolo sfortunatamente non conserva niente, o ben poco, delle precedenti realizzazioni; simile al secondo come concetto se ne allontana per l'azione molto meno elaborata e sofisticata. La grafica e il sonoro non sono male, ma lo schema di gioco è comunque troppo sempliciotto per quello che costa.



da miriadi di viscidali alieni cui si spara immediatamente senza pensarci su più di tanto. Alla fine

di ogni sezione è dislocato un teletrasporto, che sembra tanto una doccia del fu-



▲ Ed ecco la versione Spectrum di Dan Dare 3, che contiamo di recensire presto...



Dan Dare III è stato sviluppato per lo Spectrum dai programmatori di Savage e Trantor, e pensavo sarebbe stato ugualmente un bel lavoro, almeno su quella macchina. Questo è accaduto, ma per quanto riguarda la versione Commodore non è che un gioco pressoché monocromatico possa ottenere il mio apprezzamento, per quanto la definizione dei caratteri non sia niente male. Oltre a questo la mancanza di varietà con ogni schermo molto, troppo, simile a quello precedente compromette la longevità e di conseguenza il gioco non si allontana dalla mediocrità.

turo (ragazzi che cretinata, ma è giusto per darvi un'idea di quelle che sono le battute degli inglesi), con il quale raggiungere il livello successivo mediante un salto nell'iperspazio non privo di ulteriori insidie. Di tanto in tanto si possono anche trovare dei terminali attraverso i quali si possono acquistare le solite armi supplementari o addirittura delle vite extra, i soldoni necessari vengono gentilmente offerti dai simpatici alieni

che una volta blastati per niente vendicativi vi consegnano tutta la loro pecunia guadagnata in millenni con il sudore delle loro antenne (anche questa è una boiata, ma mi assumo pienamente la responsabilità delle mie azioni affermando che

non è uno sconsiderato frutto di una traduzione, ma l'ennesimo momento di appannamento cerebrale). State poi anche attenti perché il carburante contenuto nel jet-pack si consuma progressivamente e voi rischiate di sfracciarvi da qualche parte facendo perdere al nostro simpatico Dan una vita. La cosa, a sentire il recensore inglese, metterebbe profondamente in crisi ogni affezionato lettore del fumetto, a me sinceramente non me ne frega un fico secco, ma ricominciare tutto da capo è sempre e comunque molto frustrante, vero?

PRESENTAZIONE 73%
L'obsoleta e ormai fuori moda opzione per ridefinire i tasti (chi al giorno d'oggi non dispone di un joystick?) è supportata da un discreto effetto stellare, ma niente di più.

GRAFICA 80%
Un'ottimo scrolling e alcuni effetti molto curati come le esplosioni, nel complesso un aspetto grafico sufficientemente definito anche se non eccezionalmente vario.

SONORO 77%
Intrigante la musicchetta dei titoli e anche quei pochi effetti sonori durante la partita.

APPETIBILITA' 67%
La difficoltà eccessiva potrebbe spaventare i più, sperate quindi in una bella mappa in uno dei prossimi numeri.

LONGEVITA' 54%
Presto piuttosto ripetitivo.

GLOBALE 66%
Sulla falsariga del secondo titolo della serie, ma non ugualmente coinvolgente.

SUPER WONDER BOY

Activision, cass/disco L.18/21.000

Jack è tornato! Ehm... no, non è lui, è Wonderboy, ora un po' cresciutel-

cupare una buona fascia dell'area di gioco. Boy sarà anche piccolo e grasso, ma il suo mondo gli assomiglia.



lo. Vaga per città, compra armi e infilza la gente. Cosa è successo, perché e così cambiato? Vi dirò io cosa è accaduto. Boy ha messo su un po' di chili e non è cresciuto in altezza. Questo significa che è alto quanto è largo. Come se non bastasse, cose come il punteggio e il numero delle vite che una volta occupavano l'area fuori schermo sono ora state messe in maniera da oc-

Per quello che ho capito, tutto quello che Boy deve fare è viaggiare di città in città uccidendo tutto quello che incontra. Semplice. Come al solito troverà sulla sua strada gente poco gentile come il signore dei vampiri o la morte in persona e dovrà ucciderli per ottenere una chiave (ovviamente indispensabile per accedere alla città seguente) o un'arma speciale. Sulla strada potrà anche comprare oggetti, come

VERS. SPECTRUM/AMSTRAD

Wonderboy si sente a suo agio sullo Spectrum — e di conseguenza sull'Amstrad. Sebbene sia semplicemente monocromatico, i fondali sono estramamente dettagliati e molto coinvolgenti. Probabilmente la migliore conversione di questo gioco che potreste aspettarvi dallo Spectrum, e certamente vale il suo prezzo.

GLOBALE 69%



Boh, non ci capisco niente. Mi volete spiegare voi la grande difficoltà nel convertire un giochino tanto carino e rilassato come Wonderboy in Monsterland? Niente scrolling parallattico, niente musica campionata, niente opzione due-giocatori contemporanei, solo un po' di grafica tonda e la giusta giocabilità. Va bene, la grafica è in alta-risoluzione con gli sprite molto dettagliati, ma sono MOLTO piccoli. Troppo. Lo scrolling poi... traballante è il giusto aggettivo, ma non descrive appieno il fastidio visivo che si prova nel vederlo. Poteva essere molto meglio. Poteva essere peggio?



Non sono d'accordo con AJ che è stato troppo cattivo come al solito. Secondo me Wonderboy in Monsterland è un giochino riuscito discretamente. Tutta la giocabilità dell'originale è rimasta praticamente intatta, con i gestori dei negozi disegnati molto bene e tutti i trucchetti dell'originale. E' un gioco divertente e, anche se la grafica è scadente, il sonoro stridente e lo scrolling traballante, vale la pena farci una partita (ah, ah, ah, buona questa, NdMA).

gli stivali che incrementano la velocità e la capacità di salto, od oggetti magici come granate o trombe d'aria che potrà lanciare agli avversari. Tutto ciò costa, ovviamente, e per ottenere soldi dovrà uccidere tutti i cattivi e raccogliere le monete che lasceranno cadere. Mi piaceva molto l'originale Wonderboy tanto

che non potevo fare a meno di giocarvi. Ho continuato a giocarlo fino a completarlo. Ora è uscito il seguito e non posso fare a meno di sentirmi deluso da come è stato realizzato.

Tanto per iniziare, la grafica è scarsa. Molti dei personaggi sono troppo piccoli e indistinti, mentre i fondali sembrano rubati

da Boulderdash. Lo scrolling è lento e traballante — questo gioco mostra poco della maestosa bellezza grafica dell'originale. E si gioca anche terribilmente.

A causa della lentezza del gioco, è davvero troppo facile. Avete tantissime possibilità di colpire i vostri avversari anche a casaccio, mentre la probabilità che che loro vi colpiscano sono un milione a uno. Non certo la migliore conversione di questo periodo.

PRESENTAZIONE 60%

Confezione standard, due dischetti (quattro facciate) e breve caricamento. State attenti alla versione su cassetta.

GRAFICA 33%

Troppo piccola per i miei gusti. Ben definiti gli sprite, non posso dire altrettanto dei fondali.

SONORO 55%

Fastidiosa musichetta con il tema tipico del coin-op Wonderboy in Monsterland.

APPETIBILITA' 83%

Per gli appassionati dei giochi carini è un obbligo...

LONGEVITA' 49%

...poi però tutti finiscono con l'ammettere che è un gioco decisamente mediocre.

GLOBALE 45%

Se non avete ancora comprato le altre meravigliose conversioni da coin-op che hanno letteralmente invaso il mercato lo scorso Natale, stategli alla larga.

GHOULS 'N' GHOSTS

US Gold, cass. L.15.000

Arturo è tornato. Ancora una volta quel diavolaccio di Satana gli ha fregato la ragazza, la bellissima principessa Hus (dal nome non si direbbe), e il nostro impavido cavaliere senza macchia e senza cavallo ha rispolverato la sua vecchia armatura, è passato dall'arrotino per ritirare le sue vecchie armi e via di nuovo verso mille altre innumerevoli avventure... (Ma l'ho già detto qualche volta o sbaglio?).

Ed io di nuovo mi ritrovo a spiegarvi questo gioco, ma non avete ancora capito come si gioca, sono due mesi... Come... (è Stefano) se non faccio la recensione... Mi picchi, no... Mi fai picchiare da Giorgio... Ah allora.

Impersonando l'impavido Arturo dovrete attraversare ben "cinque concitati livelli di azione al cardiopalma" (sono parole testuali del libretto di istruzioni, c'è sempre da morire dalle risate a leggerli), sfidando Zombies affamati, volatili ubriachi, maiali col mal di stomaco, dragoni dall'alito pesante e piante carnivore che vi hanno scambiato per un'insetto. Alla fine di ogni livello troverete l'immancabile mostro finale, guardiano del livello o come lo volete chiamare, comunque una cosa che vi farà sudare sette armature per passarlo. Durante il percorso potrete raccogliere naturalmente delle armi extra (che gioco è se non

**"Gioco"
"Caldo"**

hai le armi extra eh!) "casualmente" dimenticate da degli zombies di passaggio, il menu offre, asce, coltelli, fiamme, lance ecc. Novità rispetto al primo Ghost'n'Goblins è che dentro a delle casse disseminate lungo il percorso potrete trovare delle Superarmi, come i tuoni di Zeus, una super armatura, o delle cattive sorprese come Giucas Casella che vi tra-

sforma in una pape-ra. Durante il suo viaggio Arturo poi incontrerà pioggia e vento, dovrà scalare

montagne e altissimi torri, per poi alla fine riabbracciare la sua bellissima principessa, con questo ho finito, arrivederci per Ghost'n'Goblins III.

GLOBALE 92%



Wow, devo dare proprio una bella notizia ai miei venticinque lettori, (non è inteso in senso manzoniano, è che proprio siamo in venticinque a giocare ancora con lo Spectrum) la conversione per Spectrum di Ghoul's n' Ghosts è veramente stupenda. Grafica ben ridefinita, addirittura non del tutto monocromatica, scroll fluido e velocissimo. Il sonoro non c'è se avete un 48k e c'è se avete un 128k, come d'altronde succede da un po' di tempo a questa parte, la giocabilità è stupenda, riprende benissimo quella dell'arcade e ne mantiene intatta l'azione frenetica. Un acquisto sicuramente consigliato.

Sp

CURSE OF THE AZURE BONDS

SSI, disco L. 59.000

Quando si dice la sfortuna. Noi, i liberatori di Phlan, i coraggiosi scopritori del segreto di Hillsfar, siamo caduti in una misera imboscata! Beh, avevamo deciso, dopo essere stati a Hillsfar, di recarci a Tilverton a cercare la perduta Principessa di Cormyr. Tilverton è sul confine tra le Grandi Pianure e Cormyr. E' là che è stata vista per l'ultima volta la Principessa.

Ora vi spiego. La Principessa è scappata da corte assieme ad un chierico chiamato Charri da Gond circa un anno fa per evitare un matrimonio di interesse e circolano voci che qualcuno l'abbia vista a Tilverton. Il Re ha promesso una lauta ricompensa per il ritrovamento della principessa, e ci avrebbe fatto molto comodo.

Da qualche parte sulla strada per Tilverton siamo stati attaccati. I briganti dovevano essere invisibili, perché ho visto dei miei compagni cadere prima che io mi accorgessi di cosa stava succedendo. A un certo punto ho scorto dei guerrieri dalle facce oscure in strani elmi che sparavano con la loro balestra. I colpi non erano fatali, ma sembrava quasi che uno solo avrebbe steso chiunque.

Sono stato colpito al braccio: la ferita bruciava, la testa ha preso a girarmi, e sono svenuto. Ci siamo risvegliati tutti a Tilverton

con le ferite curate e senza il nostro equipaggiamento (così tanta roba sprecata, che rabbia!). abbiamo però trovato un bel po' di monete nascoste, circa 300 pezzi di platino a testa. Un bel bottino! La brutta notizia è che sulle nostre braccia, quelle che usiamo per impugnare le armi, ci sono cinque strani simboli azzurri. No, non sono simili a tatuaggi: sembra piuttosto che siano sotto la pelle. Ogni tanto sembra quasi che si muovano. Dobbiamo assolutamente scoprire che cosa sono e chi li ha messi. E lo scopriremo!"

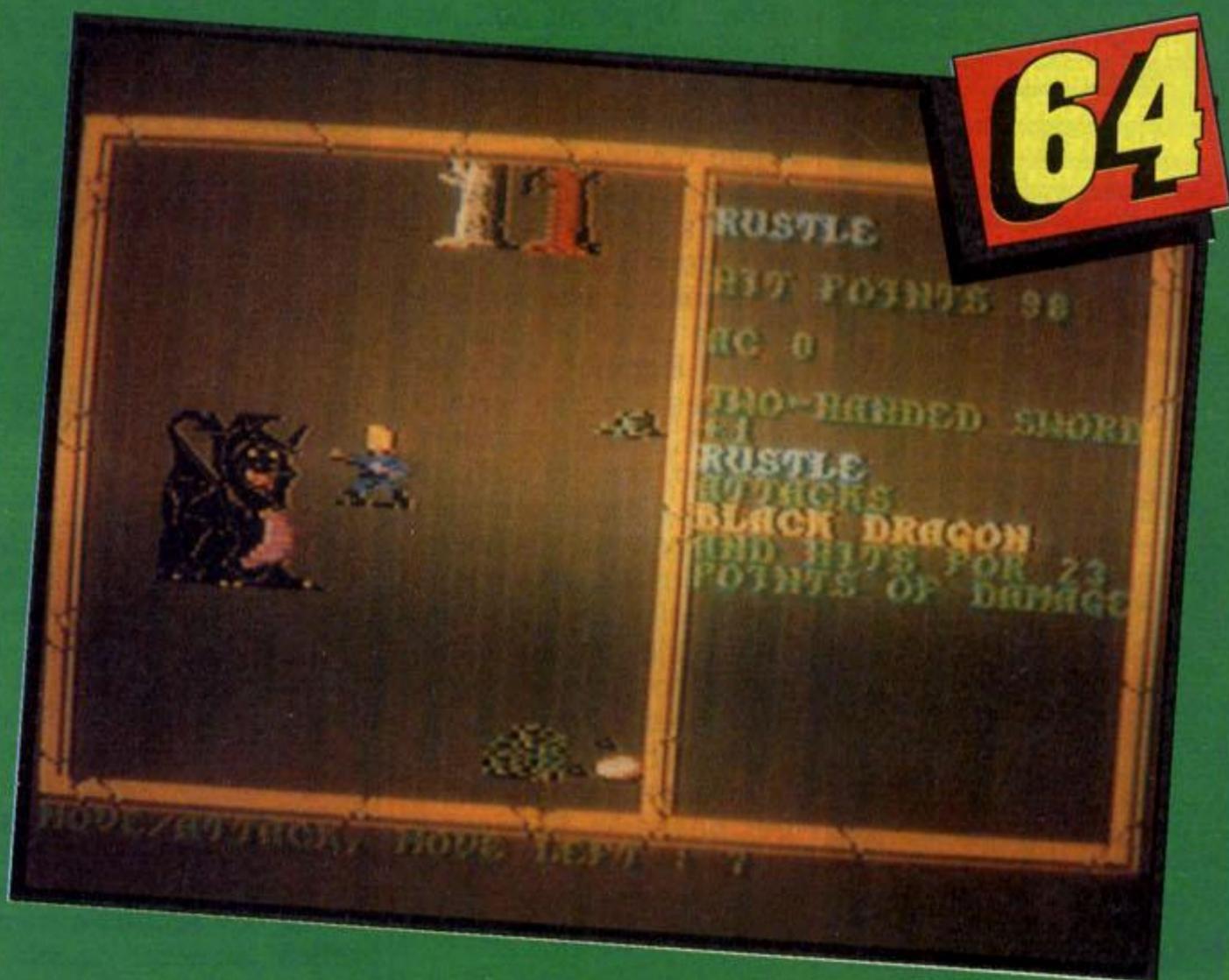
Così più o meno inizia Curse Of The Azure Bonds, la seconda parte di Pool of Radiance, che continua la saga dei Forgotten Realms, i Regni Dimenticati. Nella prima parte abbiamo guidato un pugno di avventurieri per la zona di Phlan alla ricerca di Tyranthraxus, il perfido signore del male. Ora dobbiamo liberare i nostri avventurieri dalla maledizione degli "azure bonds".

Per poter fare ciò dobbiamo trovare varie persone più o meno strane e ammazzarle (ad esempio quei

maledetti dei Fire Knives che controllano uno dei simboli) o semplicemente convincerle (ovvero una marea di draghi — direi che è più sensato che avanzare con l'aria spavalda e dire: "liberateci o vi facciamo a pezzi"). Tra i nuovi tipi di mostri che si possono incontrare vediamo un potentissimo Beholder, una Medusa, degli Elfi Scuri, un bel po' di minotauri e così via.

In Curse Of The Azure Bond troviamo inoltre due nuove classi, il Paladino e il Ranger (proprio come in AD&D II Edition) che andrò ora ad illustrare.

Il Paladino è un guerriero molto forte necessariamente Lawful Good particolarmente resistente alla magia, circondato perennemente da un'equivalen-



te del Protection From Evil, capace di scacciare un non-morto come un chierico di due livelli sotto il suo e arrivato al nono comincia a lanciare incantesimi da chierico. Come controparte, necessita di molti punti esperienza in più per poter salire di livello.

il Ranger invece è sempre un guerriero però affine alla naturae può usare (agli alti livelli) un po' di incantesimi dei druidi (tipo speciale di chierici) e dei maghi. Fanno del danno extra in combattimento con mostri di taglia "extra large" e devono essere di allineamento Good (Lawful, Neutral o Chaotic). Inoltre, nel vero AD&D II i Ranger possono combattere con un'arma per mano senza limitazioni e vari "meno" sui tiri per colpire. Bello, vero?

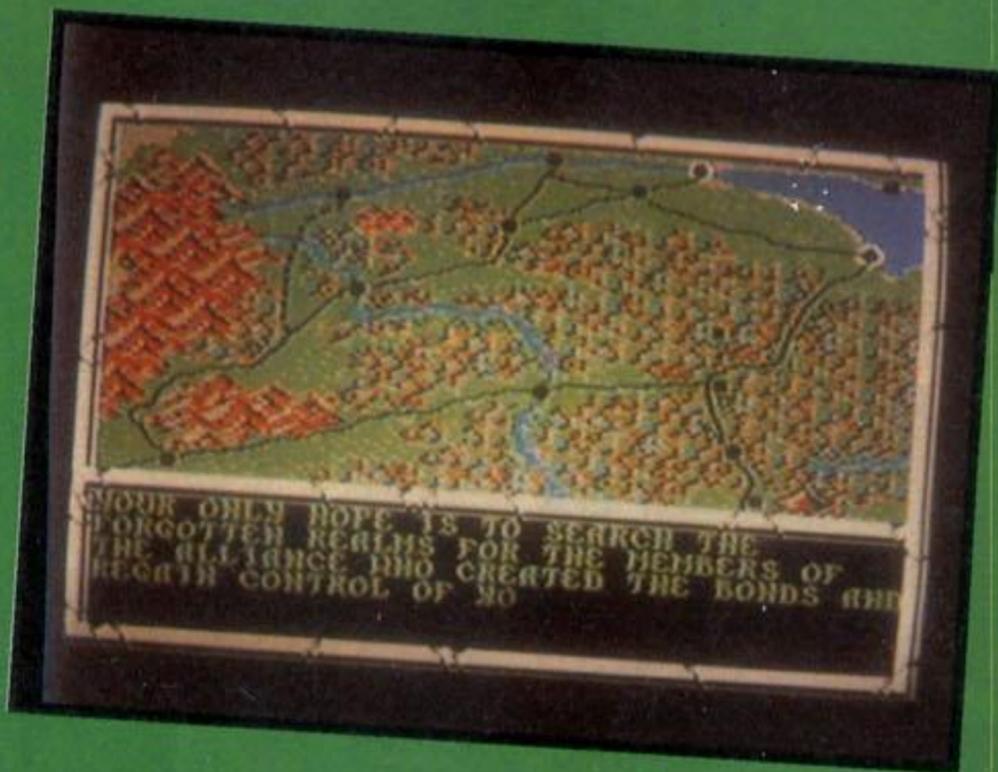
Ad ogni modo, Curse Of The Azure Bonds è un fantastico "gioco" per chi trova Ultima troppo pesante

ma Bard's Tale favoloso, e combina devianti puzzle per malati mentali a una buona grafica e azione immediata grazie al simpatico sistema di combattimento. Certo, l'accesso al disco è un pochino lento considerando che spesso carica per mezzo minuto solo per farvi vedere un faccione che dice "ti ammazzo" e subito dopo scompare per caricare la sezione di combattimento, ma se consideriamo la qualità del prodotto e il diverso approccio al mondo dei CRPG, spesso spogli e poco invitanti, ci dobbiamo rendere conto che la SSI ha fatto veramente un ottimo lavoro.

Pensate, piace anche a chi odia gli RPG in genere!



GLOBALE 92%



FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

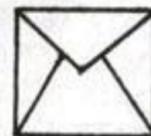
TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"



"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza



MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

**ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)**



Stavolta AJ si è dimenticato l'intro dei TIPS, e naturalmente, in fase di ultimazione della rivista, tocca a me dire qualcosa: non che ci sia molto da introdurre, visto che la rubrica, questo mese, parla da sola. Semplicemente, divertitevi un sacco perché di trucchi ce n'è per tutti i gusti... e non dimenticate di mandarne ancora — "Zzap! TOP SECRET" è un pozzo senza fondo (come il mio stomaco), e fagocitiamo di tutto... per cui datevi da fare!!!

Naturalmente, l'indirizzo ve lo ripeto (non si sa mai):

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 — MILANO

B.D.B.

TERRY'S BIG ADVENTURE

(Shades/C64)

Un gioco che non ha bisogno di ulteriori commenti (ed è meglio così altrimenti...). Digitate (il seguente listato), runnate (con il solito RUN), leggete (le istruzioni sullo schermo), seguite (le precedenti istruzioni) e... giocate (facile no?).

```

10 REM — TERRY'S BIG ADVENTURE
20 REM — TRAINER BY MAMASOFT
100 FOR T=820 TO 906:READ A:POKE
T,A:C=C+A:NEXT:READ A
110 IF C<>A THEN PRINT"ERRORE NEI DA-
TA!":STOP
120 PRINT CHR$(147):PRINT"INSERIRE IL
DISCO"
130 PRINT"TERRY'S BIG ADVENTURE"
140 PRINT"E PREMERE UN TASTO."
150 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 822
200 DATA 160,042,169,001,162,008,160
210 DATA 000,032,186,255,162,052,160
220 DATA 003,169,002,032,189,255,032
230 DATA 192,255,162,001,032,198,255
240 DATA 032,228,255,133,174,032,228
250 DATA 255,133,175,032,228,255,141
260 DATA 032,208,120,162,052,134,001
270 DATA 160,000,145,174,162,055,134
280 DATA 001,088,140,032,208,230,174
290 DATA 208,002,230,175,165,144,240
300 DATA 223,032,204,255,169,001,032
310 DATA 195,255,169,173,141,058,129
320 DATA 076,000,109
330 DATA 11424
  
```

Marco Marinai — S. Maria a Monte (PI)

SHAO-LIN'S ROAD

(The Edge/C64)

Altro music-hack per una blanda conversione da coin-op che ha fatto parlare veramente poco di sé e che molti avranno già dimenticato. Load, reset and type:

```

10 INPUT "VELOCITA' (0-MAX, 255-MIN)";A
20 SYS 35800
30 FOR L=0 TO A: NEXT L
40 GOTO 20
  
```

Successivamente date il RUN per ascoltare la musica a velocità regolabile.

DOMINATOR

(System 3/C64)

Caricate questo shoot'em-up, quindi resettate e inserite:

```

POKE 4884,1 per l'invulnerabilità
POKE 2293,165 per vite infinite
SYS 2100 per ripartire
  
```

Preciso Coletti & Emanuele Truculento - Sora (FR)
 The Yodas Crew - Salerno
 Marinai Marco - S. Maria a Monte (PI)

CYBERBALL™



Ottobre 2006 Paul "Bubba" Kwinn viene espulso per fallo bionico.

Settembre 2008 Collaudo bionico casuale rafforzato.

Ottobre 2008 I giocatori riparati bionicamente intraprendono un'azione legale.

Novembre 2015 La lega ufficiale di rugby viene sciolta e i primi giocatori totalmente cibernetici scendono in campo. Il modello ST32 raggiunge 382 iarde lanciandosi nella sua prima partita, ma così facendo perde un braccio.

Gennaio 2022 L'ultimo umano attualmente in gioco, Dave "Rocket" Raiston, viene decapitato da un'azione fallosa.



Programmed by: Quixel

© 1989 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Tengen Inc. Licensed by Domark Ltd.

DIAPOSITIVE ATARI ST

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

DOMARK

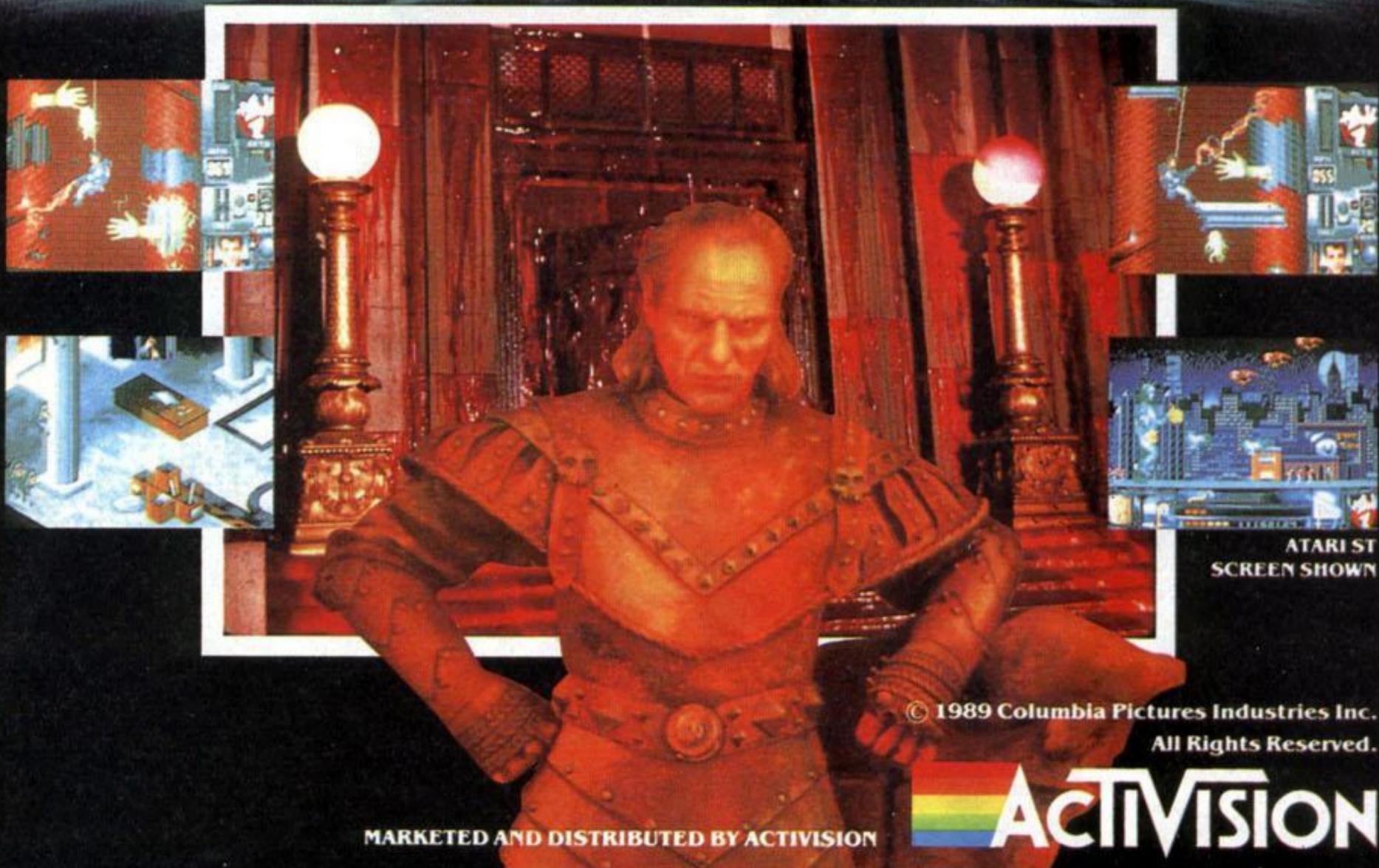
DISPONIBILE PER
TUTTI I FORMATI
DISTRIBUITO DA

LEADER

SONO TORNATI!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.
VIGO

GH**OST**BUSTERS II™



© 1989 Columbia Pictures Industries Inc.
All Rights Reserved.

 **ACTIVISION**

Stanno accadendo cose strane...
La fanghiglia è in aumento. Il Titanic è arrivato. E, dopo 300 anni, Vigo il Carpaziano ne ha in serbo delle belle.
Chi chiamerai?
Rimetti in piedi la tua organizzazione acchiappafantasma. Affronta le strade sulla tua Ectomobile. Vai nelle profondità della terra a scoprire un fiume di poltiglia ed escine vittorioso con la Statua della Libertà. Il tutto per far trionfare il bene sul male e annientare il malvagio Vigo al Museo delle Arti.
Sfide di azione, avventura, strategia e gran divertimento.

GH**OST**BUSTERS II.
Disponibile per: C64 Cass/Disco, Amstr. Cass/Disco, Spect., Amiga, ST, IBM.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER
© 1989 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC.



STORMLORD

(Hewson)

Ricordate il bellissimo platform-game di Nick Jones e Raffaele Cecco recensito PER TUTTI I FORMATI su Zzap! numero 36? Bene, direttamente dalla Hewson (una delle software-house con cui siamo in contatto diretto), la soluzione dei primi tre livelli del mega-hit ad 8-bit. C'è chi può e chi non può... apparentemente NOI può!

Livello 1

- 1) Andate a sinistra e prendete la chiave.
- 2) Andate a destra, oltrepassate i vermi e aprite la porta.
- 3) Usate il primo trampolino che incontrate.
- 4) Prendete la fatina e usate il trampolino.
- 5) Prendete l'ombrello.
- 6) Usate il secondo trampolino che incontrate.
- 7) Andate a sinistra e prendete il miele.
- 8) Andate a destra e scambiate il miele con la chiave.
- 9) Prendete la fatina dalla stanza di mattoni.
- 10) Andate a destra oltrepassando le uova e aprite la porta della stanza con la chiave.
- 11) Prendete la fatina e usate il trampolino.
- 12) Andate a destra e prendete il miele.
- 13) Andate a sinistra e scambiate il miele con l'ombrello.
- 14) Andate a destra finché non siete abbastanza lontani dalle api da farle calmare.
- 15) Andate a sinistra e prendete la

chiave.

16) Andate a destra (ignorando la prima porta), oltrepassate i vermi e aprite la porta della stanza.

17) Prendete l'ultima fatina di questo livello.

Livello 2

- 1) Andate a sinistra e prendete la chiave.
- 2) Andate a destra oltrepassando le pedine e aprite la porta della stanza.
- 3) Andate a destra oltrepassando la seconda schiera di pedine e prendete le scarpe.
- 4) Andate a sinistra e prendete la fatina, usate il trampolino.
- 5) Andate a sinistra e saltate sopra il grande muro a forma di teschio.
- 6) Andate a sinistra verso i vermi.
- 7) Scambiate le scarpe con l'ombrello.
- 8) Prendete la fatina dalla stanza piovosa.
- 9) Andate a destra oltrepassando i draghi e prendete la chiave.
- 10) Andate a sinistra oltrepassando nuovamente i draghi e aprite la porta, usate il trampolino.
- 11) Prendete la fatina.
- 12) Andate a destra e usate il trampolino.
- 13) Usate il trampolino, passate per la porta aperta e prendete le scarpe.
- 14) Andate a destra e prendete il miele.
- 15) Saltate giù e usate il trampolino.
- 16) Evitate le sabbie mobili e prendete la fatina.
- 17) Andate a destra e aprite la porta della stanza.
- 18) Prendete le scarpe.
- 19) Prendete la fatina dalla sporgenza più alta.
- 20) Usate il trampolino mentre muovete il joystick verso destra (per evitare la trappola) e prendete l'ultima

fatina di questo livello.

Livello 3

- 1) Andate a sinistra oltrepassando i cavalieri e prendete la chiave.
- 2) Andate a destra oltrepassando nuovamente i cavalieri e usate il trampolino (muovete il joystick verso destra allo stesso tempo per evitare la trappola).
- 3) Andate a destra e aprite la porta.
- 4) Prendete la fatina.
- 5) Saltate giù e andate a destra oltrepassando i cavalieri.
- 6) Prendete le scarpe.
- 7) Andate a sinistra oltrepassando i cavalieri.
- 8) Andate in su e usate il trampolino.
- 9) Andate a sinistra e saltate sul muro in alto.
- 10) Scambiate a mezz'aria le scarpe con la chiave.
- 11) Aprite la porta della stanza e prendete la fatina.
- 12) Usate il trampolino.
- 13) Disintegrate il tetto della stanza standoci sopra.
- 14) Prendete la fatina.
- 15) Andate a destra e aprite la porta della stanza.
- 16) Prendete la fatina.
- 17) Andate a sinistra e prendete le scarpe.
- 18) Andate a destra e saltate sulla stanza in alto.
- 19) Prendete la fatina e usate il trampolino.
- 20) Prendete la fatina e usate il trampolino.
- 21) Prendete il miele.
- 22) Andate a destra oltrepassando i draghi.
- 23) Evitate le sabbie mobili e prendete l'ultima fatina di questo livello.

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA

(Argus Press/Spectrum)

Al momento in cui scrivo questo tips, Maradona non è ancora tornato in Italia e tutti si lamentano. Sinceramente a me non interessa molto se Maradona va a pescare piuttosto che a giocare al calcio, comunque beccatevi questi codici per la versione Spectrum:

Livello B - 8863

Livello C - 5834

Livello D - 3164

Livello E - 1138

Livello F - 2168

Livello G - 4631

Livello H - 6661

Livello I - 7636

Livello J - 8566

Livello K - 5535

Livello L - 3265

Livello M - 1232

Livello N - 2262

Livello O - 4737

Livello P - 6767

Antonucci Pasquale - Frosinone

BATMAN THE MOVIE

(Ocean/C64)

Se giocate la versione su cassetta di questo gioco, cercate di arrivare almeno al secondo livello e perdetevi tutte le vite. Quando vi verrà richiesto di riavvolgere il nastro NON FATELO e verrà caricata la fase seguente con vite infinite. In questo modo riuscirete ad arrivare facilmente al livello della cattedrale e sarà compito vostro liberare la città di Gotham City da un furfante come Joker. E' impressionante il numero di persone che ha inviato questo trucco: troppe per essere menzionate qui di seguito. Ma voi sapete chi siete, quindi datevi una pacca sulla spalla e complimentatevi da soli...

THE REAL GHOSTBUSTERS

(Activision/C64)

Per questa mediocre conversione di un coin-op altrettanto scadente, provate a resettare ed inserire la seguente...

POKE 7406,0 per vite infinite
SYS 2088 ...e ve ne sbarazzerete per sempre

Jacopo Brambilla — Correzzana (MI)

BASIL — THE GREAT MOUSE DETECTIVE

(Gremlin)

Per il primo livello avrete bisogno dei seguenti oggetti: PAW PRINT, KNIFE, SMOKING CIGARETTE, GUN, KEY.

Per il secondo, invece, dovrete trovare i seguenti: BOWLER HAT, ACE OF DIAMONDS, SHOE, SCROLL, SPANNER.

Per arrivare al terzo e conclusivo livello — trovate il primo buco, andate a destra e entrate nel buco seguente, andate a sinistra, su e a destra 4 schermate. Quando avrete tutti gli oggetti, apparirà una scaletta che vi porterà al livello finale.

SUPER MARIO BROS

(Nintendo)

Per avere la possibilità di continuare la partita tenete premuto il tasto A mentre premete start quando appare lo schermo dei titoli.

THE NEWZEALAND STORY

(Ocean/Spectrum)

Nello schermo dei titoli inserite FLUFFY e apparirà la parola cheat sullo schermo. Da quel momento in poi avrete vite infinite. Semplice, pratico, telegrafico, funzionante!

POWER DRIFT

(Activision/C64)

Un sistema sicuro per superare le curve più impegnative è quello di passare dalla marcia HI alla LO continuando ad accelerare. Quando la vostra macchina sarà poi tornata al centro della pista potrete tornare nella marcia HI.

Se anche con questa tecnica non riuscite a superare i circuiti 4 e 5 (i più difficili), resettate e inserite:
POKE 2309,36: SYS 2100

Cominciate poi una nuova partita e comunque vi classificherete (anche dodicesimi!) passerete al circuito seguente. Comunque vi consigliamo di pensarci due volte prima di rovinarvi il divertimento...

Jacopo Brambilla — Correzzana (MI)

ULTIMA V

(Origin/C64)

Toh, che strano! Un listatino e una sfilza di POKE per un RPG! Mi pare non sia mai successo prima, comunque spero siano felici tutti i possessori dell'ultima puntata della saga Ultima (che battuta idiota) perché finalmente possono avere facilitazioni sul gioco senza necessariamente dover leggere la soluzione (e quindi perdere tutto il divertimento). Volete sapere come usare tutto quello che vedete più in basso? Iniziate a digitare per benino questo facile listatino (altra rima sempre più idiota):

```
100 REM *** ULTIMA V CHARACTER EDITOR ***
110 FOR F=0 TO 44: READ A: POKE 49152+F,A: NEXT
120 DATA 169,001,162,008,160,255,032,186,255
130 DATA 169,009,162,036,160,192,032,189,255
140 DATA 169,000,133,043,169,016,133,044,162
150 DATA 000,160,020,169,043,032,216,255,096
160 DATA 064,048,058,082,079,083,084,069,082
```

Salvatelo per usi futuri, poi inserite la copia di gioco del disco BRITANNIA (non la copia originale!) e digitate:

LOAD "ROSTER",8,1 [return]

Quando il drive avrà finito di ronzare, potrete finalmente iniziare a inserire le POKE per alterare i personaggi (e tutto ciò che possiedono) a vostro piacimento!

ATTENZIONE: DOVETE AVERE SEI PERSONAGGI PER USARE LE POKE PER I PUNTI FERITA!!!

PUNTI FERITA (ENERGIA)

Personaggio 1 - POKE 4232,(0-255) - POKE 4233,(0-255)
byte alto (centinaia) byte basso (decine)
Personaggio 2 - POKE 4248,(0-255) - POKE 4249,(0-255)
Personaggio 3 - POKE 4264,(0-255) - POKE 4265,(0-255)
Personaggio 4 - POKE 4280,(0-255) - POKE 4281,(0-255)
Personaggio 5 - POKE 4296,(0-255) - POKE 4297,(0-255)
Personaggio 6 - POKE 4312,(0-255) - POKE 4313,(0-255)

OGGETTI E ARMI

Leather Helm	— POKE 4608,(0-255)
Chain Coif	— POKE 4609,(0-255)
Iron Helm	— POKE 4610,(0-255)
Spiked Helm	— POKE 4611,(0-255)
Small Shield	— POKE 4612,(0-255)
Large Shield	— POKE 4613,(0-255)
Spiked Shield	— POKE 4614,(0-255)
Magic Shield	— POKE 4615,(0-255)
Jewel Shield	— POKE 4616,(0-255)
Cloth	— POKE 4617,(0-255)
Leather	— POKE 4618,(0-255)
Ring Mail	— POKE 4619,(0-255)
Scale	— POKE 4620,(0-255)
Chain	— POKE 4621,(0-255)
Plate	— POKE 4622,(0-255)
Mystic Armour	— POKE 4623,(0-255)

Dagger	— POKE 4624,(0-255)
Sling Oil	— POKE 4627,(0-255)
Main Gauche	— POKE 4628,(0-255)
Spear	— POKE 4629,(0-255)
Throwing Axe	— POKE 4630,(0-255)
Shortsword	— POKE 4631,(0-255)
Mace	— POKE 4632,(0-255)
Morning Star	— POKE 4633,(0-255)
Bow	— POKE 4634,(0-255)
Arrows	— POKE 4635,(0-255)
Crossbow	— POKE 4636,(0-255)
Quarrels	— POKE 4637,(0-255)
Longsword	— POKE 4638,(0-255)
Two-Handed Hammer	— POKE 4639,(0-255)
Two-Handed Axe	— POKE 4640,(0-255)
Two-Handed Sword	— POKE 4641,(0-255)
Halberd	— POKE 4642,(0-255)
Chaos Sword	— POKE 4643,(0-255)
Magic Bow	— POKE 4644,(0-255)
Silver Sword	— POKE 4645,(0-255)
Magic Axe	— POKE 4646,(0-255)
Glass Sword	— POKE 4647,(0-255)
Jewel Sword	— POKE 4648,(0-255)
Mystic Sword	— POKE 4649,(0-255)
Invisibility Ring	— POKE 4650,(0-255)
Protection Ring	— POKE 4651,(0-255)
Regeneration Ring	— POKE 4652,(0-255)
Amulet	— POKE 4653,(0-255)
Spiked Collar	— POKE 4654,(0-255)
Ankh	— POKE 4655,(0-255)

POZIONI E PERGAMENE

Great Light (VAS LOR)	— POKE 4720,(0-99)
Wind Change (REL HUR)	— POKE 4721,(0-99)
Protection (IN SANCT)	— POKE 4722,(0-99)
Negate Magic (IN AN)	— POKE 4723,(0-99)
Location (IN QUAS WIS)	— POKE 4724,(0-99)
Call Demon (KAC XEN CORP)	— POKE 4725,(0-99)
Resurrection (IN MANI CORP)	— POKE 4726,(0-99)
Time Stop (AN TYM)	— POKE 4727,(0-99)
Blue Potion	— POKE 4728,(0-99)
Yellow Potion	— POKE 4729,(0-99)
Red Potion	— POKE 4730,(0-99)
Green Potion	— POKE 4731,(0-99)
Orange Potion	— POKE 4732,(0-99)
Purple Potion	— POKE 4733,(0-99)
Black Potion	— POKE 4734,(0-99)
White Potion	— POKE 4735,(0-99)

COMPONENTI MAGICI

Sulphur Ash	— POKE 4768,(0-99)
Ginseng	— POKE 4769,(0-99)
Garlic	— POKE 4770,(0-99)
Spider Silk	— POKE 4771,(0-99)
Blood Moss	— POKE 4772,(0-99)
Black Pearl	— POKE 4773,(0-99)
Nightshade	— POKE 4774,(0-99)
Mandrake	— POKE 4775,(0-99)
Oro:	POKE 4482,(0-255) POKE 4483,(0-255)
	byte alto (centinaia) byte basso (decine)
Cibo:	POKE 4480,(0-255) POKE 4481,(0-255)

Chiavi: POKE 4484,(0-99)
Gemme: POKE 4485,(0-99)
Torce: POKE 4486,(0-99)

LIVELLO DEI PERSONAGGI

Personaggio	Livello	Magia
1	POKE 4238,(1-8)	POKE 4231,(0-99)
2	POKE 4254,(1-8)	POKE 4247,(0-99)
3	POKE 4270,(1-8)	POKE 4263,(0-99)
4	POKE 4286,(1-8)	POKE 4279,(0-99)
5	POKE 4302,(1-8)	POKE 4295,(0-99)
6	POKE 4318,(1-8)	POKE 4311,(0-99)

Phew! Una volta modificato tutto quello che c'è di modificabile, accertatevi che il programmino che avete digitato all'inizio sia ancora in memoria e con la copia di gioco del disco BRITANNIA nel drive digitate RUN e SYS 49152 (ognuno seguito dal solito RETURN).

Verrà salvato sul disco una versione mega-elaborata del file ROSTER con tutte le modifiche apportate, le quali verranno automaticamente attivate la volta seguente che caricherete il gioco.

ATTENZIONE: NON USATE IL REGENERATION RING, LA YELLOW POTION O QUALUNQUE ALTRA COSA CHE FACCI AUMENTARE I PUNTI FERITA SE AVETE SETTATO I VALORI AL MASSIMO — POTRESTE RISCHIARE DI RESETTARLI!!!

SHINOBI

(Virgin/C64)

Digitate il seguente listato, date il RUN e seguite le istruzioni sullo schermo per avere vite infinite.

```
10 REM — SHINOBI (SOLO SU DISCO)
20 REM — TRAINER BY MAMASOFT
100 PRINT CHR$(147)
110 FOR T=679 TO 716:READ A:POKE
T,A:C=C+A:NEXT:READ A
120 IF C<>A THEN PRINT"ERRORE NEI DA-
TAI":STOP
130 PRINT"INSERIRE IL DISCO ORIGINALE 'SHINO-
BI' E PREMERE UN TASTO."
140 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 686
200 DATA 083,072,073,078,079,066,073
210 DATA 169,001,162,008,168,032,186
220 DATA 255,169,007,162,167,160,002
230 DATA 032,189,255,169,000,032,213
240 DATA 255,169,189,141,224,027,076
250 DATA 004,025,000
260 DATA 4172
```

Mentre se avete la versione su cassetta e/o il tipico tastino di reset, resettate il computer dopo il caricamento e digitate:

POKE 15367,173: SYS 7296 per ottenere lo stesso risultato del listato

Marco Marinai — S. Maria a Monte (PI)

ACTION FIGHTER

(Sega Master System)

Nello schermo dei titoli inserite al posto del vostro nome SPECIAL e iniziate la partita. Partirete con A, B, C e D e sarete invulnerabili ai colpi nemici. Potrete ancora andare a sbattere, comunque, quindi state attenti a come guidate.

BUBBLE BOBBLE

(Firebird/C64)

Prima di Newzealand Story e Rainbow Islands, quando il platform-game si esprimeva ai massimi livelli senza effetti speciali, esisteva un giochino taaaanto carino e il suo nome era Bubble Bobble.

Mai ricevuto POKE per questo capolavoro di giocabilità e molti saranno felici di vederle pubblicate qui sotto:

POKE 1240,189 per avere vite infinite
SYS 58518 per ripartire

MICROPROSE SOCCER

(MicroProse/C64)

Ho l'impressione che ormai tutti i possessori di questo gioco siano riusciti a vincere il Campionato Mondiale e battere il Brasile, ma se siete tra i pochissimi che ancora perdono 11-0 contro l'Oman, caricate la versione all'aperto, resettate e inserite:

POKE 34518,x dove x è compreso tra 1 e 16
SYS 18532 per ripartire

Dopo aver inserito la SYS inizierete dal livello selezionato (1=Oman, 16=Brasile).

Antonio Savona & Co. — Sora (FR)

SPACE HARRIER II™



ATARI ST



C64



SPECTRUM



AMIGA

Entrato nel mondo della fantasia, il terrificante "devastatore nero" ha imposto la sua crudele tirannia. In questa eccellente sequenza "SPACE HARRIER II" interviene all'insegna della sfida nel vero stile shoot-'em-up. Fatti strada attraverso 12 fantastici livelli di frenetica azione, con possibilità di buoni che incrementeranno la tua resistenza. Effetti sonori, musica e grafica sorprendenti hanno contribuito alla creazione di una delle più autentiche conversioni.

Disponibile a Febbraio per C64 c./d. - SPECTRUM c. - ATARI ST - AMIGA.



SEGA

© 1989 SEGA ENTERTAINMENTS LTD.
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd.; Japan and "SPACE HARRIER II™" and "SEGA®" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



GRANDSLAM

stein
LEADER
CIVILIZATION

SALAMANDER

(Imagine/C64)

Oh, che bello! Non avevamo mai ricevuto una POKE per questo shoot'em-up che è ormai vecchio ma sempre bellissimo. Cosa dovete fare? Resettare il computer con il solito tastino e inserire quanto segue:

POKE 23575,165 per vite infinite
 SYS 24019 c'è bisogno che vi dica a cosa serve?

THE NEWZEALAND STORY

(Ocean/C64)

Nello schermo dei titoli premete i tasti T, R, Y, SPAZIO, C, H, E, A, T, I, N, G contemporaneamente e lo schermo diventerà grigio. A quel punto iniziate una partita con vite infinite e premete la freccia a sinistra per andare avanti di livello.

LAST DUEL

(U.S. Gold/C64)

POKE 51560,44
 POKE 51562,95
 POKE 51563,131 per vite infinite
 SYS 50816 per ripartire

Massimo Sangriso — La Spezia

A.P.B.

(Domark/C64)

POKE 10722,44 per carburante infinito
 POKE 10544,0
 POKE 10561,24 per tempo infinito
 SYS 2064 per ripartire

Massimo Sangriso — La Spezia

FORGOTTEN WORLDS

(U.S. Gold/C64)

Molti ci hanno richiesto POKE e/o listati per questo shoot'em-up bello quanto difficile. Se siete al limite del suicidio perché non riuscite a sorpassare neanche il primo livello, resettate e inserite:

POKE 52038,181
 POKE 3273,181
 POKE 25537,181
 POKE 33953,181
 POKE 35687,165 per la solita energia infinita

SYS 13695 per tornare nel vivo dell'azione

RAINBOW WARRIORS

(MicroProse/C64)

Non so di preciso quante copie siano state vendute di questo gioco, ma certamente meno di Tusk o Myth, sarà perché in Italia il problema dell'ecologia c'è ma non ci interessa? Mentre meditate, caricate il gioco, resettate e...

POKE 2502,n dove n è il numero di vite (0-255)
 POKE 2679,44 per vite infinite
 POKE 38656,44
 POKE 38672,44 per il tempo infinito
 SYS 2304 per ripartire

Massimo Sangriso — La Spezia

CENTRI

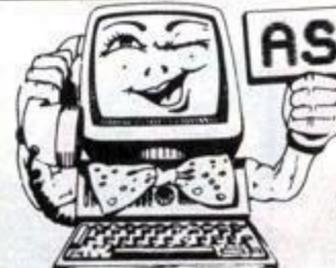
ACQUISTO SOFT-WARE

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



Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza



ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

COMMODORE
AMIGA 500, 1000, 2000
SINCLAIR
COMPATIBILI IBM
STAMPANTI

VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

*Perché affannarsi
per trovare il
programma
preferito?*



*Lago ha l'assortimento
che hai sempre sognato!*

Lago - Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto dal Lunedì al Venerdì

SHOWROOM SDF

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

COMPUTER SHOP SERVICE
Via Capecelatro, 37 - Milano
Tel. e Fax 4048345

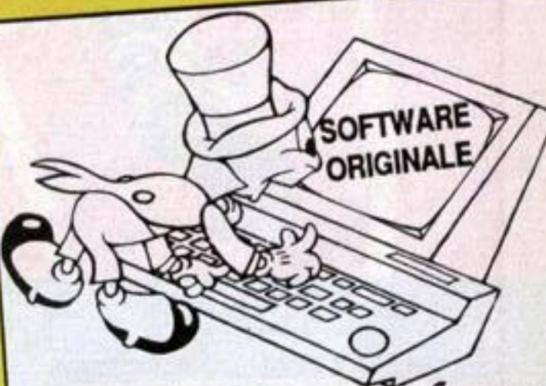
PERSONAL COMPUTER

oppure IBM®
compatibile

VIDEOGAMES oppure SOFTWARE
LEADER BORLAND

SCEGLI TU! MA SE VUOI I PREZZI
MIGLIORI VENITE A TROVARCI

FUMAGALLI
Via Cairoli, 48 - Lecco
Tel. 0341-363341



SOFTWARE
ORIGINALE

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



**Gamma Office
System**

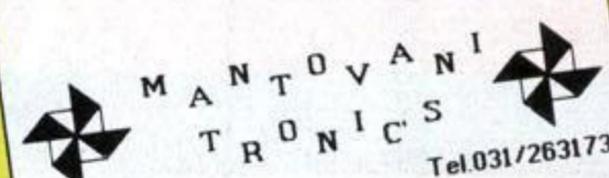
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

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

SOFT center

VENITE
A
TROVARCI

A COMO

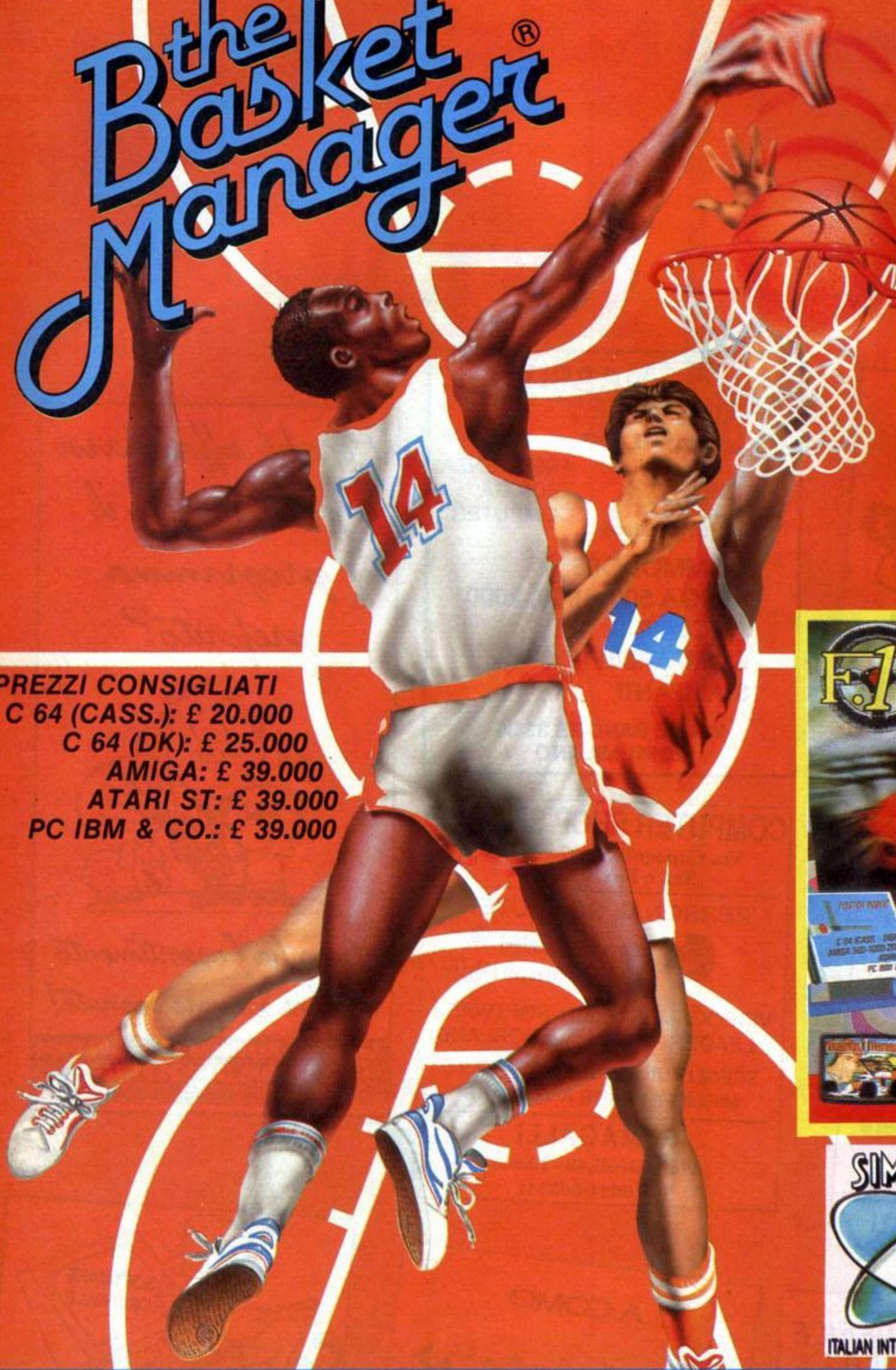


MANTOVANI
TRONICS

Via C. Plinio 11
Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per
C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.

The Basket Manager[®]



PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £ 20.000
C 64 (DK): £ 25.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

F1 manager

IN VENDITA LE VERSIONI
C64 cassetta e disco
AMIGA - PC disk 5 1/4 3 1/2

POSTO MANAGER
C 64 CASS. - DISK
AMIGA 5 1/4 - 3 1/2
PC IBM & CO.

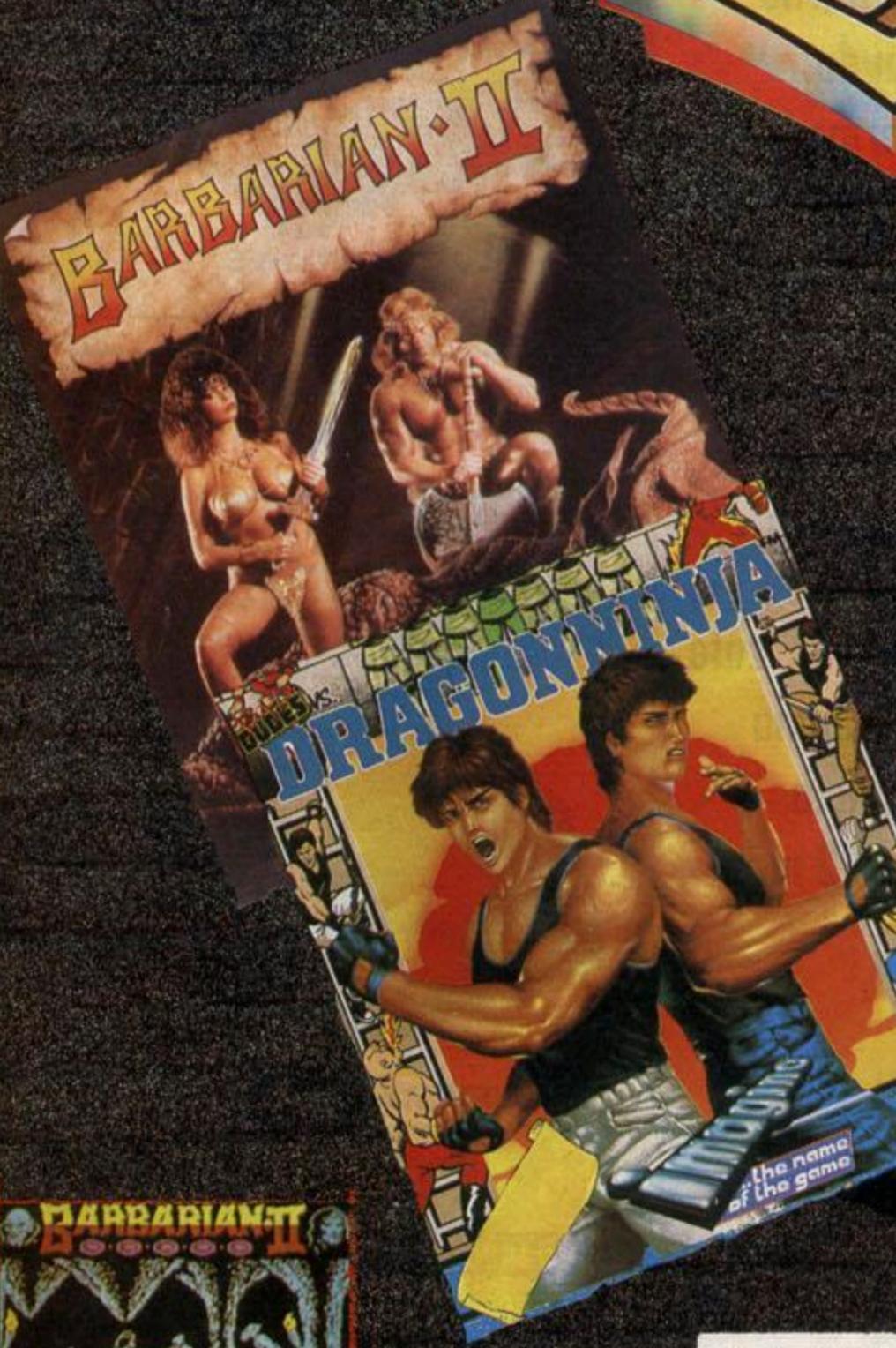
SIMULMONDO
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



MEGA MIX



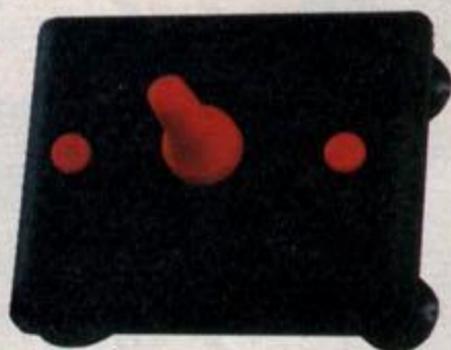
LEADER
• DISTRIBUZIONE •

ocean[®]



REGALATI LA PROFESSIONALITÀ! REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI

ALBATROS IL JOYSTICK PROFESSIONALE



• 2 Fire-Buttons

• Costruito con ventose stabilizzanti

• Contatti con micro switches

Compatibile con:

Commodore C64/VC 20, C128

Atari- Computer, Atari 2600 e molti altri

Diciotto modelli
costruiti con speciale
materiale
antirottura
ed antigraffio,
collaudati
singolarmente
e garantiti
per due anni.

ALBATROS BALL



MICRO SWITCHES

KOALA VII



MICRO SWITCHES

Esclusivo impiego
di micro switches
professionali.

Manopole rinforzate
con un'anima
in acciaio
da 10 a 22 mm

COBRA



- 3 FIRE-BUTTONS
- COSTRUITO CON VENTOSE STABILIZZANTI
- LED-INDICATORE LUMINOSO / TIRO RAPIDO
- CONTATTI CON MICRO SWITCHES
- GARANZIA DI DUE ANNI

Compatibile con Commodore
C 64/VC 20, Atari-Computer,
Atari 2600 e molti altri.

IL JOYSTICK PROFESSIONALE

ALBERICI snc - Via Miglioli 11/13 - Castel S. Pietro Terme (BO) - Tel. (051) 944300 - Fax (051) 944594

DISTRIBUTORI ESCLUSIVI

TOSCANA - LIGURIA - PIEMONTE

LOGICA FORNITURE

C.so dei Tintori, 11 - 50122 FIRENZE

Tel. (055) 245789 - Fax (055) 241981

LAZIO - SICILIA

FARES srl

Via Sisto IV, 133/135 - 00167 ROMA

Tel. (06) 6274278 - Fax (06) 6289627

LOMBARDIA

GARDONI ROBERTO

Via Pirandello, 5 - 25064 GUSSAGO (BS)

Tel. (030) 2772896 - Fax (030) 2770903

CAMPANIA

SPY CASH & CARRY sas

C.so Garibaldi, 254 - 81055 NAPOLI

Tel. (081) 5785623 - Fax (081) 5785167

VENETO - FRIULI - VENEZIA GIULIA

GUERRA EGIDIO & C. sas

Via Bissuola, 20/A - 30173 MESTRE (VE)

Tel. (041) 961315/974873 - Fax (041) 975735

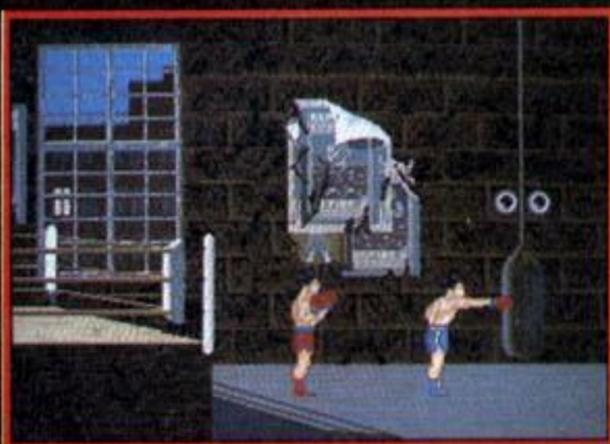
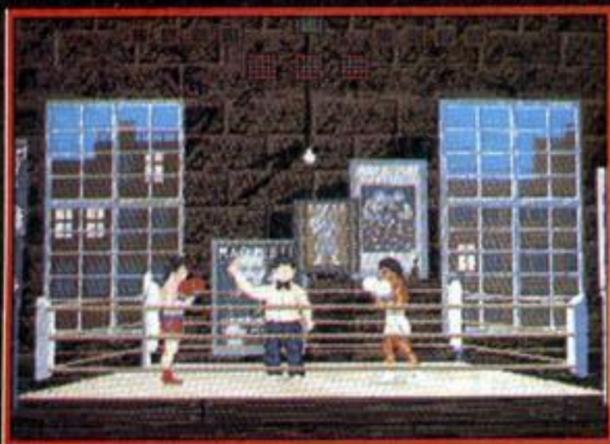
EMILIA ROMAGNA - MARCHE

BROKERS snc

Via S. Tommaso del Mercato, 1 - 40121 BOLOGNA

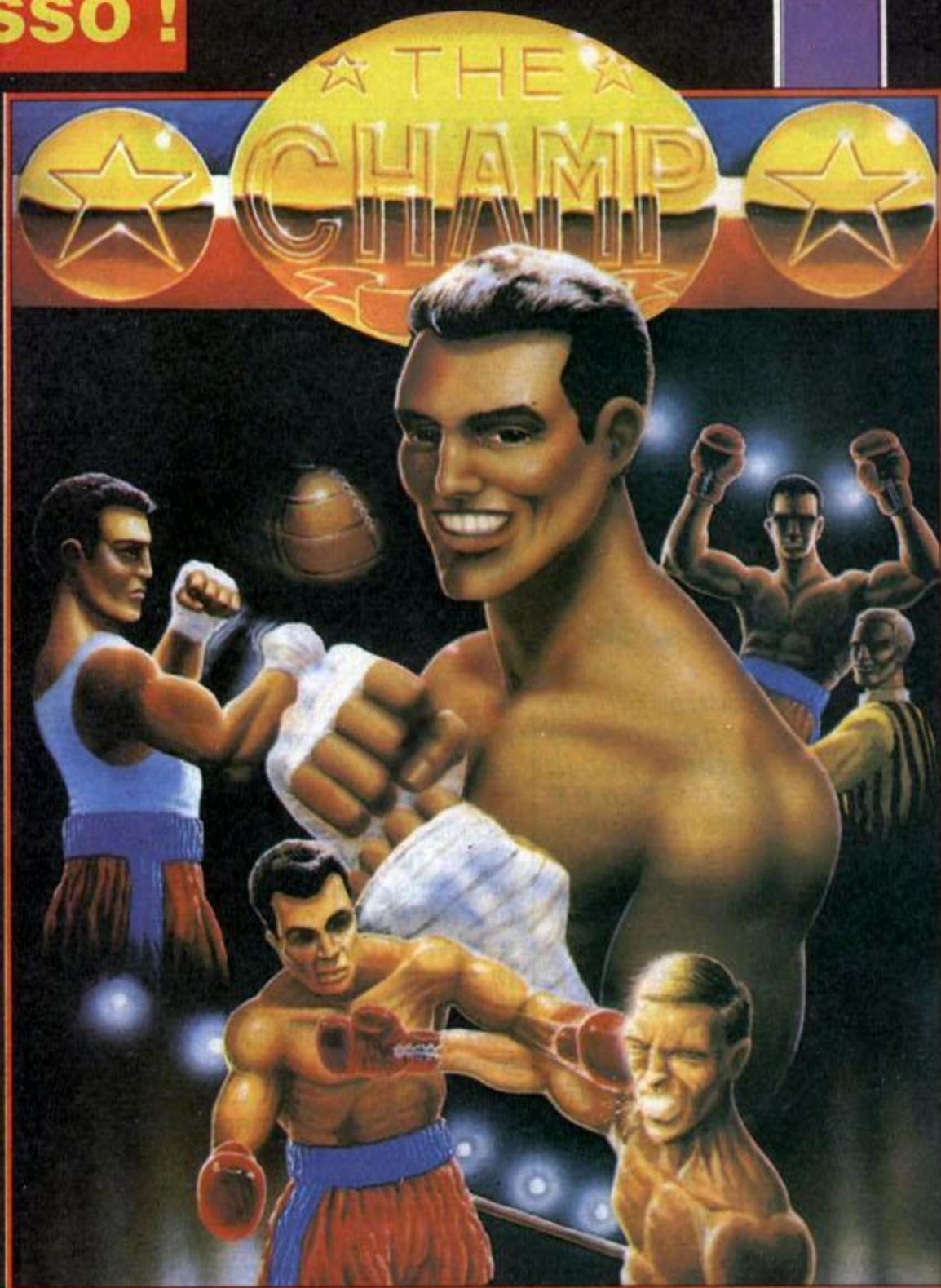
Tel. (051) 560865

GRANDE SUCCESSO !



SKATE OF THE ART

Un pazzo gioco per i fans di skateboard.
Uscita per Amiga dalla metà di ottobre.
Non lasciatevelo sfuggire!



THE CHAMP

Riconosciuto dal World Boxing Council, The Champ è semplicemente la più realistica simulazione di box mai realizzata per computer:

- con il tema musicale originale del film Rocky -
 - più di 1300 schermate di animazione -
 - si può giocare con 1 o 2 giocatori -
 - un libretto con le regole e la storia della box -
 - portachiavi con guantoni da box -
- ... e molto di più! E' sorprendente il grande entusiasmo di tutti: in Francia: Grandissimo successo, in Germania: Medaglia d'Oro Smash ... Insomma una grande simulazione.
- Ora disponibile per AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, AMSTRAD e SPECTRUM

Importato e distribuito
in esclusiva per l'Italia
da: **SOFTTEL**
Via E. dal Pozzo,7
00146 ROMA
Tel. 06/5584334

LINEL

LINEL Products MERIMPEX Ltd

Am Schrägen Weg 2, 9490 Vaduz
Principality of Liechtenstein
Tel: 01041 75 283 68
Fax: 01041 75 206 56



COMPILATION

100% DYNAMITE

Ocean, cass./disco L. 25/29.000

L'altro giorno vagabondavo errante per la redazione (manco fosse una prateria sterminata) alla ricerca di Power Drift per farmi una bella partitina. Non trovandolo da nessuna parte, cosa che accade non molto raramente (=sempre), stavo per desistere quando mi sono diretto verso un armadio generalmente chiuso a chiave. Mi accingevo a verificarne il contenuto quando echeggia un urlo agghiacciante proveniente dalle mie spalle, ma ormai era troppo tardi avevo infatti già aperto l'antina venendo così letteralmente sommerso da centinaia di confezioni tutte apparentemente simili, ma tutte diverse, era il fatidico reparto delle compilation... Questo solo per dirvi come questo genere di raccolte siano ormai all'ordine del giorno, ogni settimana ne spunta fuori una nuova o aggiornata per qualche altro formato, inutile dire che Zzap! non ne lascia passare una e così eccovi informati in riguardo all'ultima "raccoltata" in circolazione, anche se ormai avrà già qualche settimana (quando cioè ho iniziato a caricarne i giochi su Amstrad...)

LAST NINJA 2

Iniziamo (e finiamo) subito alla grande con un celeberrimo titolo. Sono del parere, e non credo pro-

prio di essere l'unico (vero Alex), che rappresenti uno dei migliori programmi mai realizzati su 64. Nel gioco indossate il completino nero da ninja per affrontare una serie di nuove avventure ambientate questa volta a New York. Ogni sezione (a caricamento proprio) ha la sua precisa collocazione con le sue insidie, i suoi trabocchetti e i suoi trucchi per uscirne indenni. La grafica è quanto di meglio si sia mai visto a otto-bit, ma le lodi non vanno solo all'aspetto puramente estetico è tutto il programma con il suo grandissimo spessore ad essere un vero capolavoro. Se vi foste per sbaglio dimenticati di acquistarlo a suo tempo ricorrete subito ai ripari perché merita veramente (dovete dimenticarvi però il cappellino da ninja originale made-in-colognomonzese, ma sarà poi un gran perdita?).

AFTER BURNER

Famigerato coin-op sconsigliato a chi soffre di vertigini (per l'imponente sistema idraulico) convertito in un programma sconsigliato a chi non soffre di vertigini e apprezzava la versione da sala giochi. Decollate dalla portaerei SEGA (che non è il nome dell'ammiraglia della flotta italiana, ma la marca produttrice del gioco originale) e fatevi largo nei cieli sparando a tutto quello che si muove (che in codice significa metti l'auto-fire e continua pure a fare i compiti che intanto non cambia molto). Ci sono delle conversioni belle e altre conversioni brutte, Afterburner non fa decisamente parte della prima categoria...

WEC LE MANS

Sapete quale è la differenza fra un buon gioco di guida e uno scadente? Con i primi vi sembra di essere effettivamente alla guida del mezzo ed è come se giraste realmente il volante, nel secondo caso a girare sono delle altre cose... Come per il titolo precedente il programma rientra decisamente nella seconda fascia, con tutte le dovute considerazioni in merito.

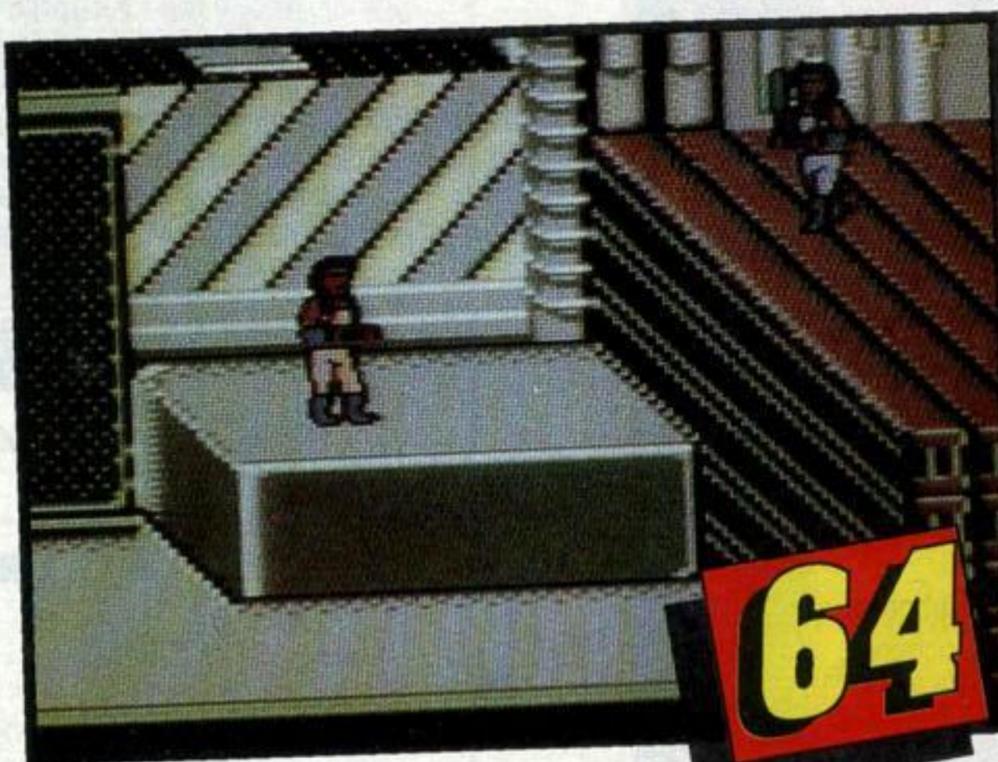
DOUBLE DRAGON

Data la popolarità del

coin-op era pressoché scontata la sua conversione, cosa che è infatti puntualmente accaduta. Il programma è il classico "picchiadurochesennòleprendiforte" a scorrimento orizzontale in cui dovete affrontare energumeni di vario genere da sconfiggere impegnandovi in violentissimi corpo a corpo. Vi era piaciuto il gioco originale? Sì? Bene, dimenticatevi di questa conversione e continuate a sperare nel suo seguito, che comparirà prossimamente su queste pagine (avreste mai potuto dubitarne?).

GLOBALE 68%

A questo proposito vorrei fare un discorsino per quanto riguarda la votazione delle collection (almeno come la intendo io). Last Ninja 2 da solo merita comunque il titolo di gioco caldo e quindi la raccolta varrebbe sicuramente la pena di essere acquistata, ma qui non stiamo parlando di un solo titolo (altrimenti era una riproposta-budget che si beccava il suo bel 96%), siamo invece di fronte ad una confezione che comprende quattro giochi diversi e come tale va giudicata nel suo insieme e soprattutto comparata con le altre in commercio. Dunque una compilation così con un solo gioco buono (anche se veramente eccellente) non può a mio avviso ottenere una grande votazione.



HOUSE MIX

64 Am

Gremlin Graphics, Cass./Disco L.18.000

Qualche tempo fa c'era un periodo ben definito per ogni cosa nel mondo dei videogiochi: c'era il periodo delle conversioni da coin-op e c'era quello delle compilation. Beh, ora ogni periodo dell'anno è buono per pubblicare una compilation, perlomeno finché software-house come la Gremlin avranno bisogno di mettere qualcosa sul mercato per non andare in fallimento.

ARTURA

Non indovinerete mai: vi chiamate Artura (e siete un maschio!), figlio di Pendragon. E fin qui niente di eccessivamente strano. Il fatto è che dovete proteggere il vostro regno dagli invasori venuti dal nord unificando i vari regni che si trovano sotto il vostro dominio. Per fare ciò dovete trovare tutti i tesori sparsi per il territorio. Tutto ciò in un arcade-adventure decisamente brutto, dalla grafica terrificante e animazione da incubo. Vi sveglierete di notte fradici di sudore se lascerete questo gioco più di tre secondi sul vostro computer. Ah, dimenticavo, se proprio volete suicidarvi e giocare ad Artura, perlomeno date ascolto all'addetto ai Top Secret (che poi sarei io): premete RUN/STOP (versione C64) per paralizzare i nemici presenti sullo schermo. Sconsigliato ai malati di cuore e a chi ha lo stomaco debole.

DARK FUSION

Classico gioco ad ambientazione spaziale: omino

con tuta spaziale che uccidendo gli alieni ottiene armi aggiuntive sempre più potenti. Ad intervalli regolari c'è anche una fase in astronave piuttosto bruttina e priva di significato. Un gioco che fortunatamente non ricordava più nessuno e che abbiamo dovuto tirare fuori dal dimenticatoio: i rischi del mestiere!

MOTOR MASSACRE

C'è una organizzazione criminale capeggiata dal dottor A. Noid che tiene sotto controllo tre città sperdute nel deserto. L'unico sistema di dimostrare le proprie capacità è di sfidare il capo della città nell'arena con le auto corazzate. Prima di ottenere il biglietto per accedere all'arena, dovrete eliminare qualche mutante che infesta i magazzini di cibo per accattivarvi la simpatia dei negozianti. Questo vi permetterà di approntare le necessarie modifiche per poter gareggiare ad armi pari alla fine con il famigerato dottor A. Noid.

NIGHT RAIDER

Strano simulatore di volo questo. Programmato da norvegesi non poteva non essere basato sull'affondamento dell'incrociatore Bismarck. All'inizio potete allenarvi a guidare, far atterrare e decollare il vostro aereo e poi finalmente partire per la missione. A quel punto potrete prendere il ruolo di uno qualunque dei membri dell'equipaggio. La simulazione poteva anche essere buona ma è l'infinito multiload che vi toglierà tutta la voglia di giocare.

SKATE CRAZY

Avete un appuntamento con la vostra ragazza che abita dall'altra parte della città tra poco più di mezz'ora e i mezzi urbani sono in sciopero. La bicicletta è bucata e non farete mai in tempo andando a piedi. L'unica soluzione sono i vostri pattini a rotelle. Infilatevi tutta l'attrezzatura necessaria, ginocchiere e gomitiere, oltre ad un bel casco rinforzato e dirigetevi a tutta forza verso il quartiere della vostra amata. Tanto per cambiare, la città è sottosopra a causa dei numerosi cantieri dei lavori

in corso e vi toccherà fare un po' di acrobazie per arrivare indenni al traguardo. Se riuscirete ad arrivare entro il tempo limite, tutti interi, dalla vostra ragazza, magari potrete iscrivervi ad una gara di pattinaggio in piena regola.

TECHNOCOP

Fate parte di una squadra altamente addestrata e il vostro compito è di eliminare i malviventi che riescono a evitare la giustizia tradizionale. Uscito tempo fa principalmente per far concorrenza a Robocop, presenta due fasi una peggiore dell'altra. Alternativamente guidate il vostro bolide attraverso le strade per gli spostamenti tra una missione e l'altra, oppure guidate il vostro personaggio che può "splattellare" i cattivi o semplicemente intrappolarli in rete a seconda di come vi viene comunicato. Bellino, peccato per il multiload che anche su disco può dare fastidio. Non vi dico su cassetta...

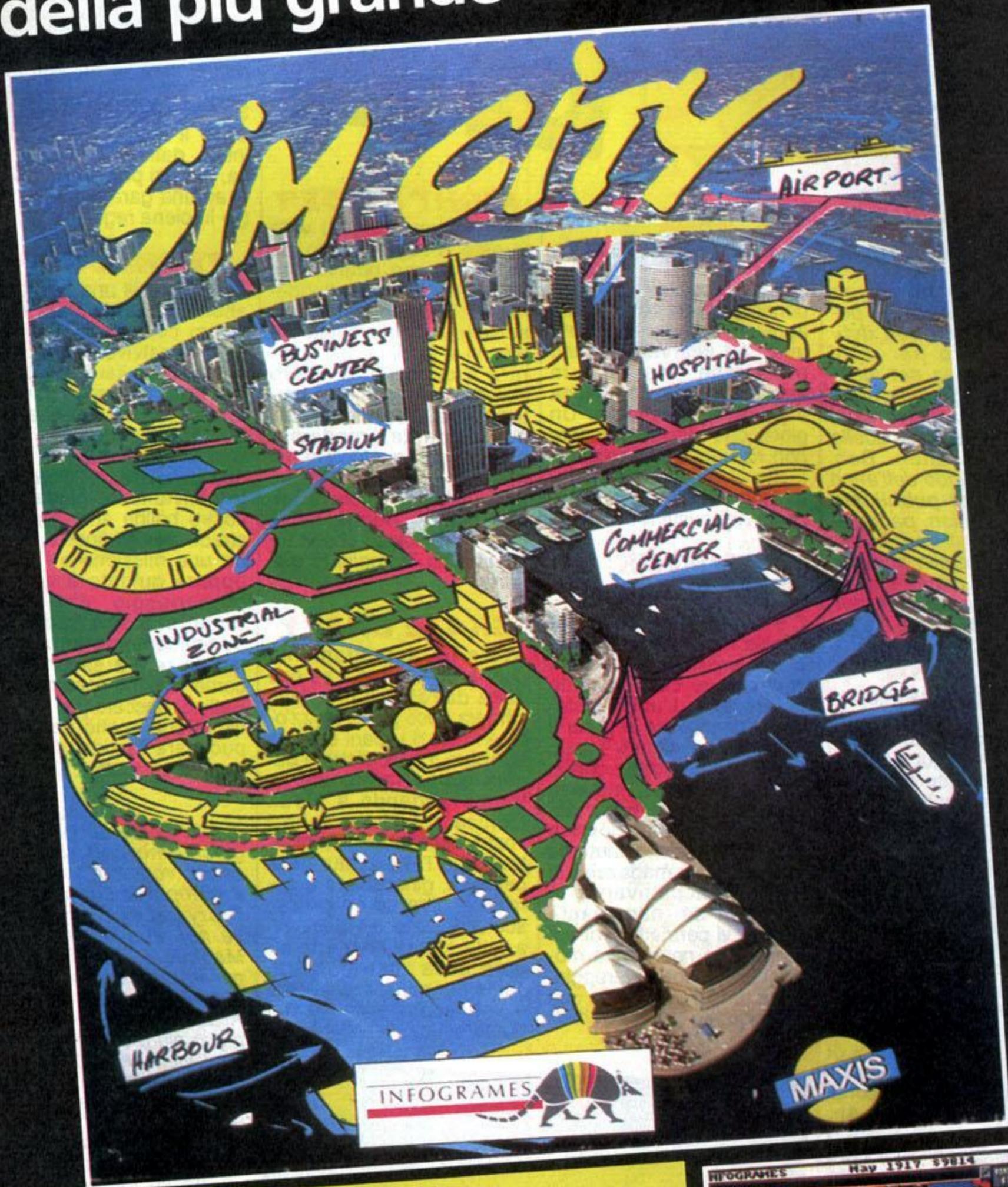
A dir la verità gli unici giochi che non vi fanno venire voglia di spegnere il computer sono Skate Crazy (un ex-Gioco Caldo se non sbaglio) e Motor Massacre. Per il resto, posso dirvi che non sono giochi di buona qualità. Artura è decisamente il gioco più brutto che abbia mai visto in tutta la mia carriera e Night Raider è una simulazione approssimativa e dal multiload leeeeeento, soprattutto su Amstrad (provata la versione su cassetta). Sul C64 il problema è lo stesso pur avendo provato la versione su disco. Se proprio avete voglia di buttare via dei soldi...

GLOBALE
49%



E se tu fossi sindaco
della più grande città del mondo ?...

TECNOSTUDI



SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi
come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418



Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito



Blue Angels
FORMATION FLIGHT SIMULATION
ACCOLADE



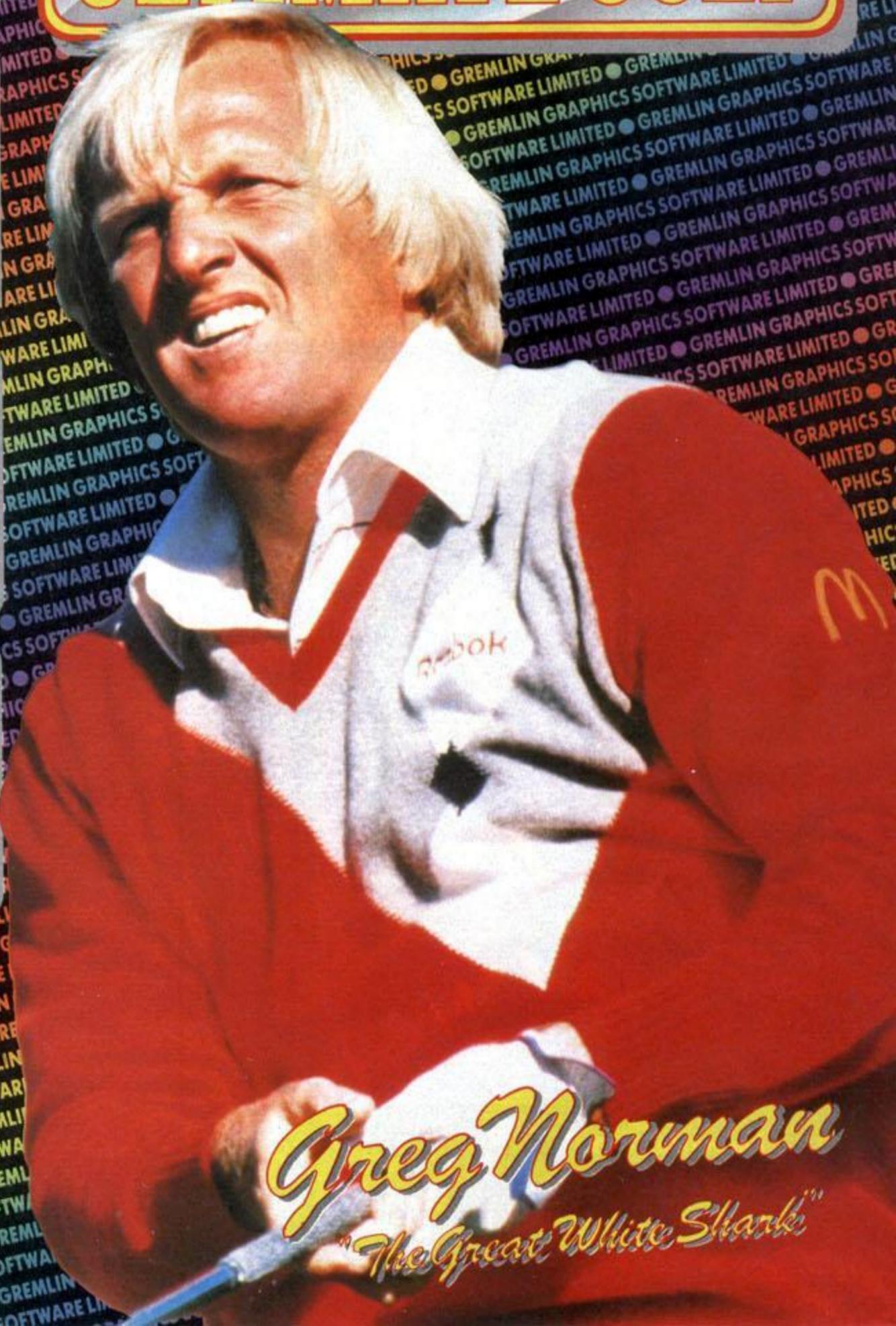
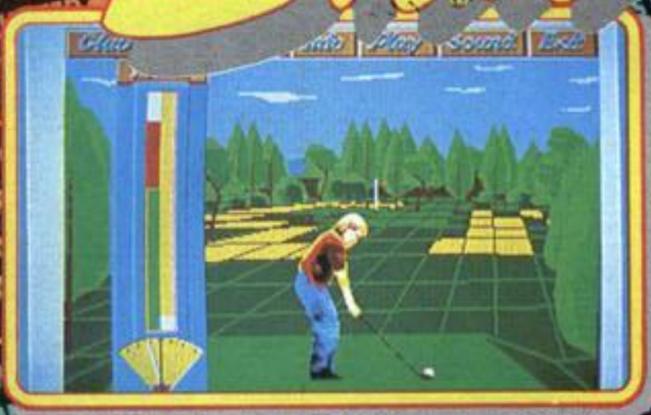
Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64' disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

Can you survive the Shark Attack?

Greg Norman's

ULTIMATE GOLF



Greg Norman
"The Great White Shark"

COMPILATION

THRILL TIME GOLD 2

ELITE, cass./disco L. 25/29.000

IKARI WARRIORS

Una conversione dal coin-op della SNK che ha fatto soffrire per più di un anno i possessori del C64. Quando finalmente uscì nei negozi diventò immediatamente uno strepitoso successo. Uno shoot'em-up sullo stile di Commando (che dovrete conoscere tutti), con in più la possibilità di giocare in due contemporaneamente.

BUGGY BOY

Altra conversione di un bellissimo gioco da bar: una gara automobilistica attraverso cinque percorsi con salti, curve paraboliche, ruscelli e (ovviamente) le macchine avversarie. La conversione è pregievolissima e per alcuni Buggy Boy per C64 è uno dei migliori giochi di corsa di tutti i tempi.

SPACE HARRIER

Dal coin-op che è diventato una pietra miliare nella storia del divertimento elettronico, una versione per C64 a tratti esaltante ma complessivamente deludente. Guidate un ometto armato di un laser che vola (strano ma vero). L'effetto tridimensionale è stato emulato ab-

bastanza fedelmente con l'uso dei caratteri in bassa risoluzione, scatenando le ire dei giocatori e/o recensori. Secondo il mio modesto parere, resta comunque un gioco mitico.

BATTLESHIP

Avete presente il gioco della battaglia navale che sicuramente avrete giocato (magari a scuola durante le ore di matematica), questa volta nella sua incarnazione computerizzata. E' possibile giocare in due o contro il computer, ma una partita risulta subito molto più noiosa di una "vera" — vi stesserete subito.

LIVE AND LET DIE

Dal film omonimo, una versione di Buggy Boy "riveduta e corretta" fino a renderla una versione su motoscafo. Veloce, graficamente passabile e accompagnata dal motivo originale del film. Non

certo un gioco innovativo, ma piacevole — consigliato ai fan di 007.

BOMB JACK

Ennesima conversione da coin-op da parte della Elite. Guidate il vostro omino (Jack) attraverso innumerevoli schermi statici con lo scopo di disattivare le bombe che rischiano di esplodere distruggendo la città. Il gioco è un po' passaticcio, ma agli appassionati dei giochi da bar potrà ancora piacere (forse).

THUNDERCATS

In Inghilterra è andata molto bene tempo fa una serie di cartoni animati chiamata Thundercats. Tanto per cambiare, da una serie televisiva di successo BISO-GNA fare un gioco di successo, vero? Sbagliato. Il gioco si è rivelato un beat'em-up monotono e piuttosto pallosetto riscattato solamente da uno dei migliori pezzi di musica del mitico Rob Hubbard.

BEYOND THE ICE PALACE

Da molti definito (a sproposi-

to) il seguito di Ghosts'n' Goblins, è in realtà un arcade-adventure con protagonista un personaggio animato molto bene e accompagnato da una bella musicchetta. Il gioco comprende solo tre livelli, ma pare sia piaciuto tantissimo agli italiani, tanto che per molti mesi dopo la recensione i lettori hanno continuato a telefonare per avere suggerimenti in proposito. Bah...

Per la serie "Thrill Time", questa volta la Elite ci riprova con un package comprendente alcuni tra i titoli maggiormente rappresentativi tra quelli del suo catalogo per il C64. Alcuni titoli sono veramente dei capolavori, mentre altri sono abbastanza deludenti. Ci sono poi i soliti titoli-pacco che vengono inclusi nella confezione ma sono dei fiaschi completi. Vabbè che è Natale, ma vedete voi se vale la pena di spendere quei soldi.

**GLOBALE
77%**

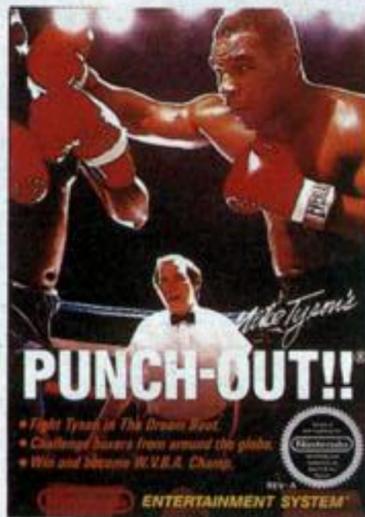


LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

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

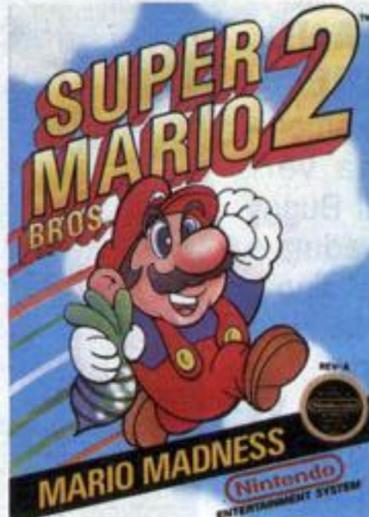
MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring. Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.



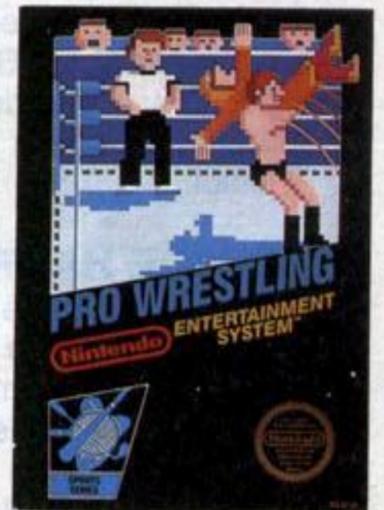
SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...



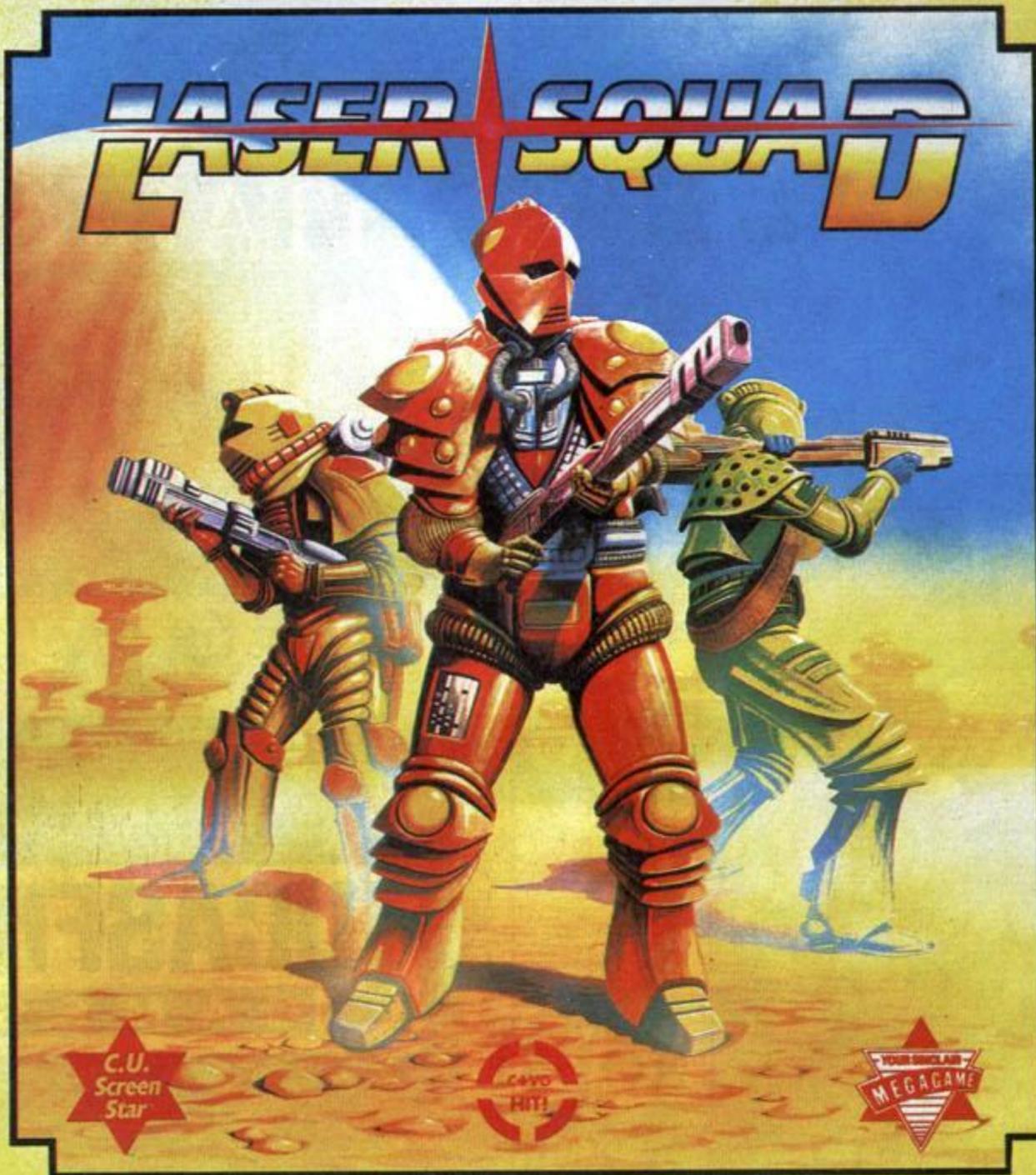
PRO-WRESTLING

La simulazione è così perfetta che sembra di assistere ad un incontro di wrestling con lottatori in carne ed ossa. Anche qui puoi scegliere se "fare nero" un tuo amico o se tentare di battere il computer. Da Star Man a King Slender, hai a tua disposizione sette lottatori diversi, ognuno con i suoi colpi segreti ed i suoi punti deboli. Puoi giocare con dodici mosse principali più dieci speciali contro mosse combinabili. Come negli incontri reali, non esistono tempi limite; tutte le scorrettezze sono accettate e... vinca il migliore.

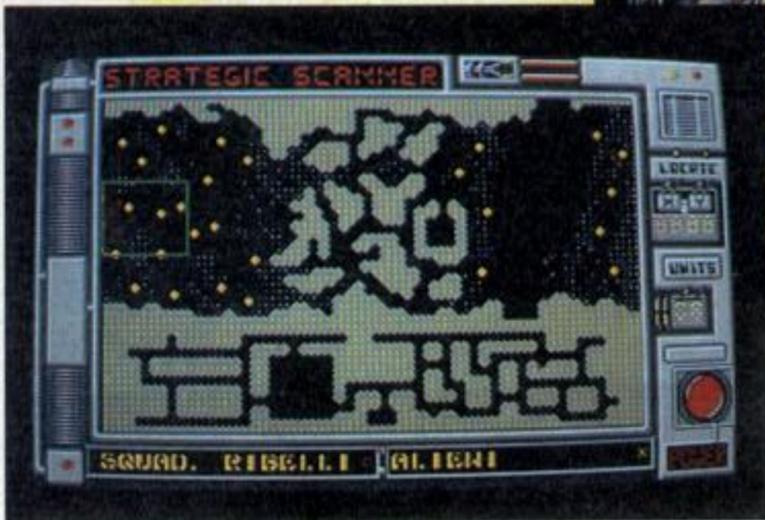


Nintendo®
IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO





**CONTIENE
POSTER**



"Laser squad é uno dei migliori giochi mai apparsi"
COMMODORE USER

"Stupenda grafica, suono, giocabilità: ad un giocatore é grandioso, ma a due é insuperabile"
COMPUTER+VIDEO GAMES



**UN MIX DI STRATEGIA
ED AZIONE CHE VI
ENTUSIASMERA' FINO
ALL'ULTIMO MOMENTO!!**

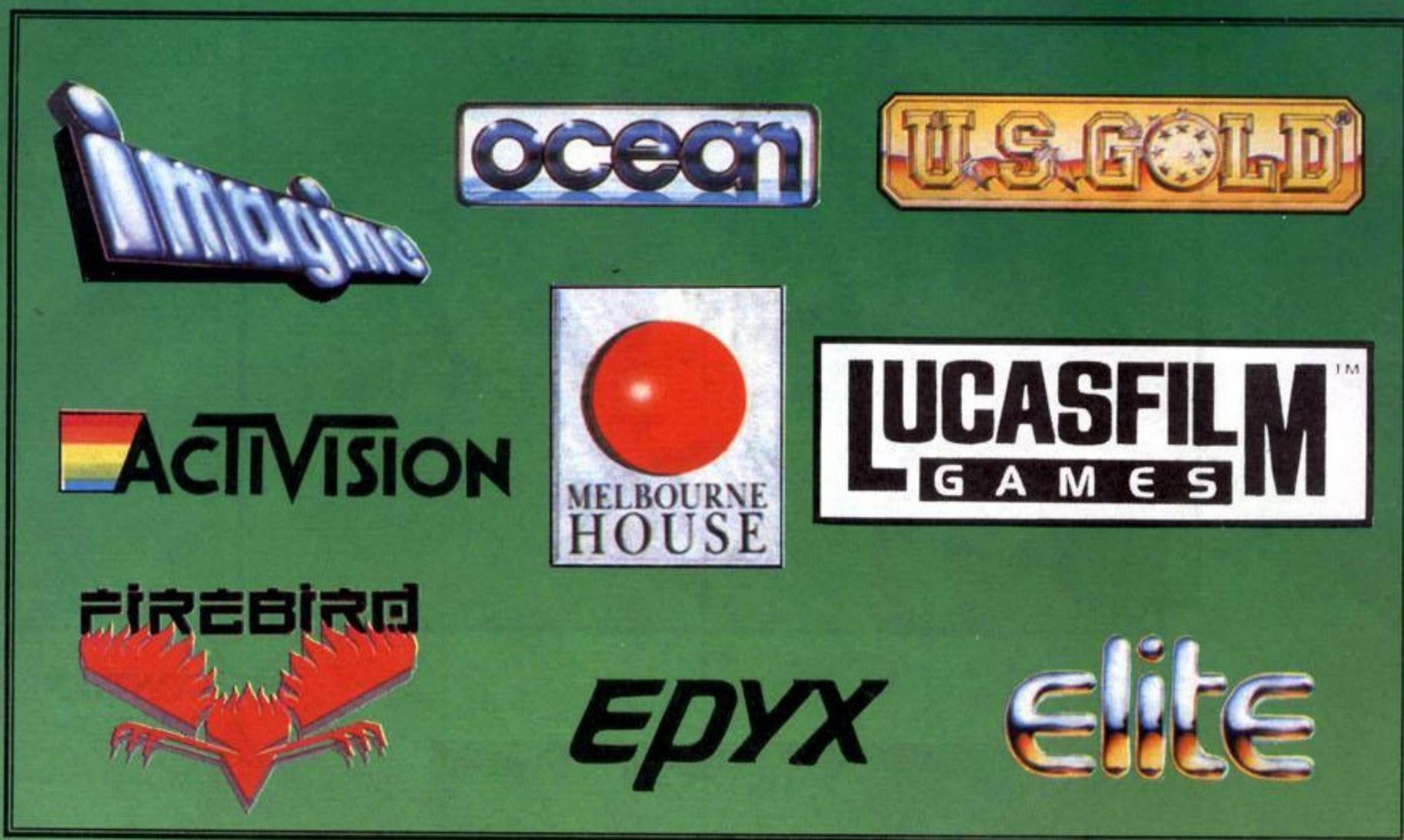
REFLEX FA CENTRO CON UN'ALTRA FAVOLOSA CONVERSIONE IN ITALIANO!

Disponibile per: AMIGA L.39000 - C64 cass. L.25000 - C64 disco L.25000 - MSX cass. L.25000

COMUNICATO AI NEGOZIANI DI ROMA E DEL LAZIO

LA OMICRON ITALIA

AGENZIA **LEADER** DISTRIBUZIONE ESCLUSIVISTA
DEL SETTORE VIDEOGIOCHI DEI SEGUENTI MARCHI



INVITA

La Spettabile Clientela a visitare i nuovi locali
di Via del Carroccio, 12/14 a Roma (zona P.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 Fax 06/4270812.

TROVERETE

CORTESIA, ASSISTENZA, SPECIALIZZAZIONE

IL TUTTO...

nei 350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di
videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione,
Home e Personal Computer, periferiche varie.



COMPILATION

MegaMix

Ocean, disco e
cass. L.39/29.000

S maltita la sbor-
nia di cibarie e
di software del
periodo natali-
zio? Noi anco-
ra non del tutto, comunque
ci sono un paio di mesi da
affrontare che non saranno
certamente frizzanti, all'in-
segna delle compilation e
dei budget. Orsù, prepara-
moci al tremendo periodo
di dieta...

BARBARIAN II THE DUNGEON OF DRAX

Bellissimo seguito del fe-
nomenale Barbarian.
Prendete l'ascia o la spa-
da e addentratevi nei peri-
colosissimi cunicoli che
conducono alle prigioni di
Drax — il perfido stregone.
Quattro livelli di azione ar-
cade mista ad adventure
con raccolta di oggetti e
confronti one-on-one con
numerosissimi nemici. I
mostri che incontrerete so-
no tra i più buffi e strani
che si siano mai visti su un
C64, ma con la vostra ar-
ma li spaccherete sicura-
mente in due con un colpo
netto. Ottima grafica e bel-
lissimi effetti sonori per un
divertimento assicurato.

DRAGON NINJA

La conversione di un av-
vincente coin-op con uno

schema di gioco super in-
flazionato. Il fondale scorre
orizzontalmente sotto i
piedi di due baldi giovanotti
esperti di arti marziali in
missione speciale per sal-
vare il presidente degli
USA. I pericolosissimi ninja
nemici non esiteranno ad
usare tutte le loro arti magi-
che per eliminarvi una volta
per tutte, ma con il vostro
pugno di fuoco ne avrete
certamente ragione —
vero?

OPERATION WOLF

Sicuramente uno di quei
giochi che viene subito in
mente quando si pensa ai
giochi pieni di violenza. Nei

bar era mu-
nito di una repli-
ca di una mitragliet-
ta UZI e l'effetto di reali-
simo era eccezionale,
mentre nella versione ca-
salinga la mitraglietta è sta-
ta sostituita da un mirino
controllato dal joystick in
maniera decisamente ano-
mala per accentuare la dif-
ficoltà. E' stato uno dei gio-
chi più premiati e più ven-
duti del Natale scorso, ma
oltre alla violenza che
esprime da ogni bit, è un
gioco avvincente (?).

THE REAL GHOST- BUSTERS

Il gioco da bar derivante
dalla serie di cartoni ani-
mati realizzati in contrap-
posizione a quelli della Fil-
mation. Un gioco decisa-
mente scadente, lo era
persino l'originale! Un

classico shoot'em-up a
scrolling verticale con rac-
colta di fantasmi e pochis-
simi effetti speciali degni di
nota. Un gioco che passa
senza dubbio inosservato,
nonostante abbia un nome
che fa tornare alla mente
gli acchiappafantasmi.

*Strana compilation que-
sta: pochi titoli e neanche
tutti di ottima qualità. C'è
Barbarian II che offre gra-
fica accattivante e buona
azione arcade, ma c'è an-
che The Real Ghostbu-
sters che è sicuramente
una delle peggiori conver-
sioni da coin-op. Gli altri
due titoli sono di media
qualità ma potrebbero
piacere solo ai fan dei ri-
spettivi coin-op e a chi
non considera la varietà
un elemento fondamen-
tale.*

GLOBALE 72%



"GLI INTOCCABILI"

THE UNTOUCHABLES™



Vivi la leggenda americana sul tuo computer, attraverso la stupenda versione tie-in de "Gli Intoccabili", il successo cinematografico che si aggiudicò un premio Oscar. Disponibile a Novembre per: C64, Amstrad, Spectrum (L. 15000/18000), Amiga e At.ST (L. 29000/39000).

ocean®

TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved.

LEADER
DISTRIBUTION



BUDGET

FRANK BRUNO'S BOXING

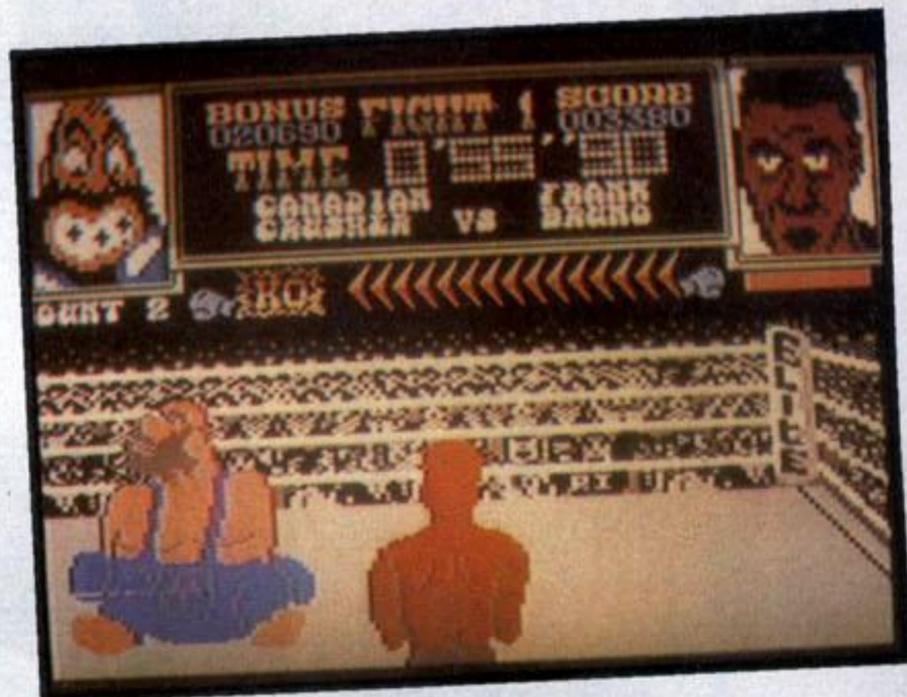
Encore, cass. L.7.500



Per prima cosa bisogna tornare nostalgicamente indietro nel tempo di quattro, cinque anni. Questo perché in quel periodo fece la sua comparsa nelle sale giochi un nuovo coin-up che portava parecchie innovazioni. Si chiamava Punch-out e presentava uno schermo più grande del normale e una consolle molto specifica (si tratta forse del primo titolo che richiedeva una macchina particolare tanto da non poter venire adattato su una standard solo cambiando la scheda,

lizzazione, gli schermi dei titoli infatti erano accompagnati da una musicchetta che — specialmente allora — era più famosa dell'inno italiano, la colonna sonora di Rocky!

Iniziando la partita non si poteva non rimanere strabiliati dall'animazione del vostro pugile visto di spalle (anche se il coin-up aveva uno strepitoso effetto "trasparenza" che qui si è perso), per non parlare delle buffe caricature ai margini superiori e dell'ottimo cronometro digitale. Il vostro

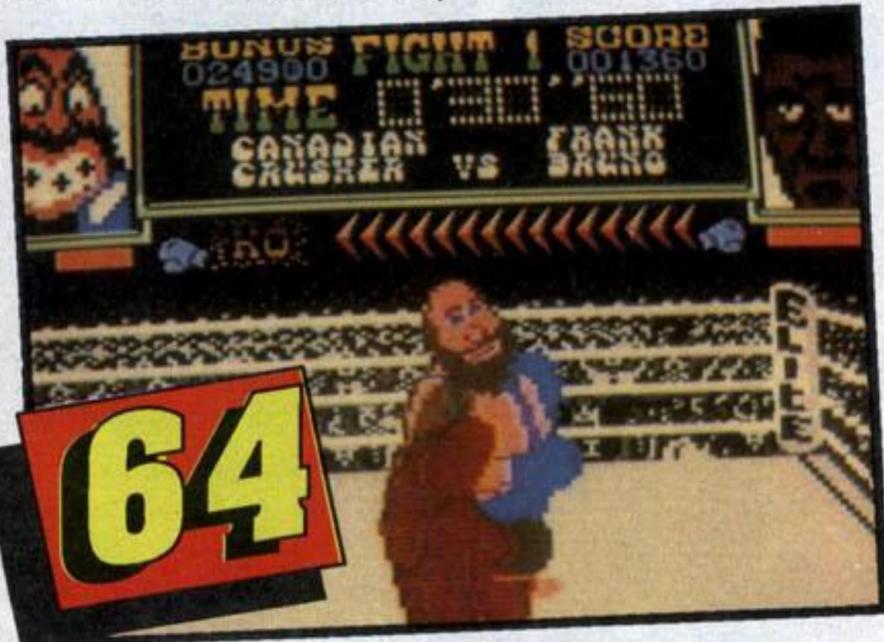


sfidanti (anche se alcuni con la boxe non hanno molto a che vedere) perché sono tutti realizzati benissimo, in modo molto divertente, ognuno con la sua musicchetta introduttiva, ognuno con il suo stile di gioco e ognuno con la sua mossa segreta.

Il primo sfidante è Canadian Crusher (che assomiglia incredibilmente al nostro amato BDB) non dovrebbe presentare grandi difficoltà, fate solo attenzione quando lo buttate giù perché la cosa non gli va molto a genio e appena si rialza vi tira un tale fendente da mandarvi comunque a tappeto se non lo evitate. Dopo averlo sconfitto ottenete un codice che vi permette di accedere tramite caricamento (cosa non comune per quei tempi) al secondo sfidante che arriva direttamente dalla Cina maestro di arti marziali, Flying Long Chop. Qui la faccenda si complica anche perché di tanto in tanto si carica e vi sferra un calcione volante che vi stronca (Ma dove è l'arbitro!). Andiamo avanti per incontrare il temibile sovietico della steppa Andra Punchardov, occhio alle testate improvvisate che non lasciano scampo. Si passa quindi al caraibico Tribal Trouble con tanto di osso al naso, attenzione al colpo a due mani. E' il turno del tralsalpino Frankie France che ha come asso nella manica la sventola a turbino (vedere per credere). Ed eccoci all'italiano che con grande strafortezza ti-

picamente anglosassone si chiama Ravioli Mafiosi, il colpo segreto è la gomitata al volto che vi manda irremediabilmente al tappeto. Il penultimo "pugile" è Antipodean Andy dalla non precisata provenienza, forse australiano ma non si può esserne sicuri visto il verdognolo colore della pelle squamata. Se vincerete anche questo incontro vi rimane solo il più tecnico ed eccentrico di tutti (tanto che di sporadicamente si ferma per mandare dei baci alla folla) Peter Perfect, è lui l'ultimo ostacolo prima della corona di campione.

Quando un gioco di cinque anni rimane (a mio giudizio) il miglior gioco nella sua categoria (per i più distratti: simulazione di pugilato) non può che essere un grande programma. Gli unici difetti che gli si possono attribuire sono qualche sfarfallamento di troppo e il sistema di controllo che prevede un joystick per sferzare i colpi e un altro per difendersi e cambiare la guardia. Ma a parte queste due considerazioni un ottimo titolo con ottima grafica, ottimo sonoro, ottima giocabilità e anche molto, ma molto umorismo.



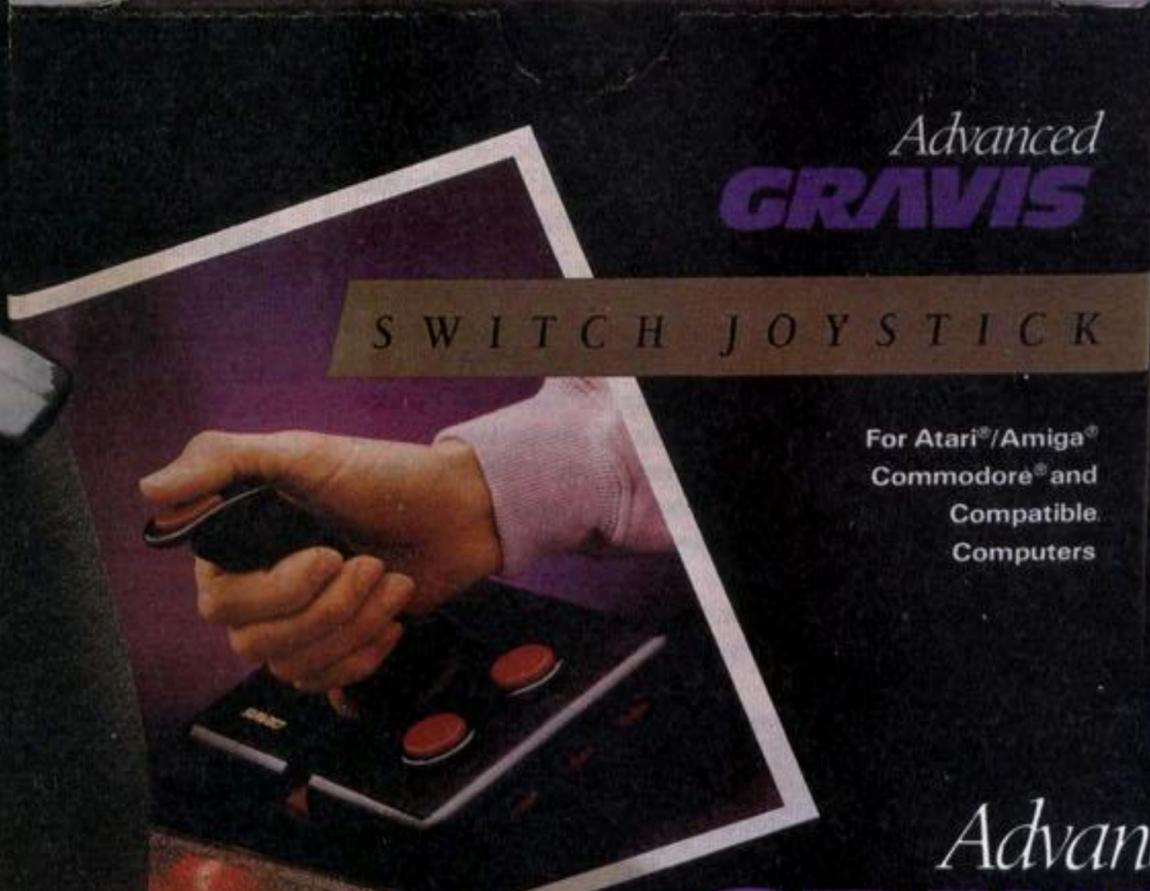
ma potrei sbagliarmi), ad ogni modo il gioco era molto rivoluzionario soprattutto per quanto riguarda l'impatto grafico e la visuale in primissima persona. Inutile dire che ci spesi dei patrimoni fino a quando (falso) non uscì un titolo della Elite che ne riproduceva molto fedelmente le caratteristiche principali (vero).

Il programma in questione è ovviamente F.B.'s Boxing che anche senza nessun riferimento esplicito all'originale ne era la ufficiosa conversione. Erano sufficienti due secondi dopo aver caricato il programma per capire subito il rilievo della rea-

pugile deve sconfiggere otto avversari per conquistare la cintura di campione del mondo dei pesi massimi e per far questo deve buttare a terra per tre volte ogni avversario entro il tempo massimo e prima che il nemico faccia lo stesso con voi. Un'indicatore sotto le immagini dei pugili segnala l'energia di entrambi e al centro c'è il livello di resistenza del vostro avversario. Con alcuni pugni ben dati (al volto o alla figura) l'indicatore raggiunge la scritta KO e a quel punto potete sfruttare tutta la potenza devastante del vostro terribile montante destro. Ma torniamo un attimo agli altri

Globale 92%

LA ROLLS ROYCE DEI JOYSTICK



Advanced
GRAVIS



Mentre la maggior parte dei joystick è dotato di un sistema cardanico rotatorio, la Gravis ha brevettato un sistema cardanico piatto, molto più resistente, che ha permesso la realizzazione di una base più sottile. Un ingegnoso congegno a camma con otto posizioni, permette all'utente di variare, attraverso un'apposita rotellina, la resistenza della manopola, adattandola così alle esigenze di gioco o personali. Inoltre il joystick Advanced Gravis, a differenza degli altri joystick ad otto posizioni limite definite, dà la possibilità di ruotare la manopola fino a 360° senza quasi percepire i denti d'arresto.

Altre caratteristiche tecniche:

- Manopola imbottita dotata di pulsante "fuoco";
- Tre pulsanti "fuoco" microswitch a selezione indipendente.
 - Risposta immediata al fuoco.
 - Cavo "extra long" cm.180 di lunghezza.
- Speciali potenziamenti lineari lubrificati a lunga durata.
- Elementi di controllo incassati, a prova d'urto.

SUPER SPRINT

HIT SQUAD, cass. L.7.500

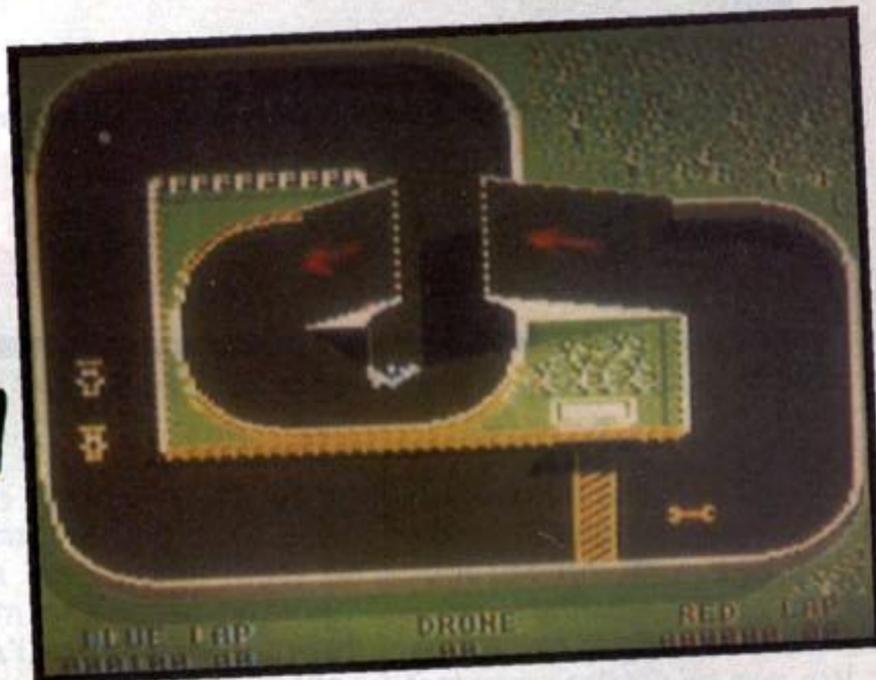
Ogni tanto a qualcuno viene la nostalgia e ripropone vecchi modelli in veste comunque consona ai tempi: è stato il caso di Arkanoid che altro non era che il remake del mitico Break-Out ed è il caso di questo Super Sprint che riprende uno dei primi modelli di giochi da corsa apparsi nelle sale-gioco; trattasi di guidare la minuscola raffigurazione di una automobile da formula 1 in un tracciato che sta tutto nello schermo ed è visto dall'alto. Non c'è proprio nessuno scorrimento perché tutto è miniaturizzato a dovere: in questo modo, potrete osservare il comportamento degli avversari senza bisogno di indicatori che compongono strani codici cromatici per segnalare l'ordine di classifica. Le macchine in gara sono d'altronde soltanto tre e due possono essere guidate da giocatori umani. Visto che ogni particolare è stato rimpicciolito la presenza contemporanea di tre bolide in pista risulterà già sovrabbondante e forse è proprio questo ciò che rende Super Sprint avvincente: in corridoi strettissimi e curve anguste sembrerete dei frenetici

lemmings all'interno di un labirinto. Come succede, è successo e succederà per mille altri videogames, anche Super Sprint è carico di particolari assurdi:



portoni che si aprono e chiudono offrendo possibilità di "tagli", guard rail squarciati che invitano a impensabili scorciatoie, tifoni che passano in pista, laghi di olio etc. Etc. Tutti questi elementi accrescono il divertimento in un gioco che nell'anno di grazia 1990 potrebbe non avere storia. Non saranno rari i casi in cui proprio mentre state per tagliare il traguardo incappate in una pozza viscosa e rotolate via mentre il vostro avversario infila tranquillo l'ultimo rettilineo, oppure siete voi a beffarlo imboc-

cando gli ingressi che si sono spalancati davanti a voi. Questi sono elementi che sono per così dire parte del paesaggio poi ci sono situazioni idealizzate come l'acquisizione dei



Super Sprint i freni non esistono, esiste soltanto l'acceleratore, che è per chi gioca il pulsante di fuoco. Chi vince sceglie il tracciato successivo. Tra sbatacchiamenti, voli e testacoda, forse non riuscirete a raccapezzarvi ma il senso di tensione e di sfida di Super Sprint è dei più genuini; d'altronde i giochi testa-a-testa fanno successo solo per questo, e se poi il concetto di gioco è così facilmente assimilabile allora non potete esimervi dal ripetere le partite. Certo otto percorsi non sono esattamente la varietà fattasi videogame ma quando il livello di gioco comincerà ad alzarsi ogni partita vi sembrerà più appassionante della precedente. Considerato che è comunque un concetto semplice, che la grafica è simpaticamente lillipuziana e che i soldi da spendere non sono tantissimi direi che Super Sprint è un buon budget-acquisto.

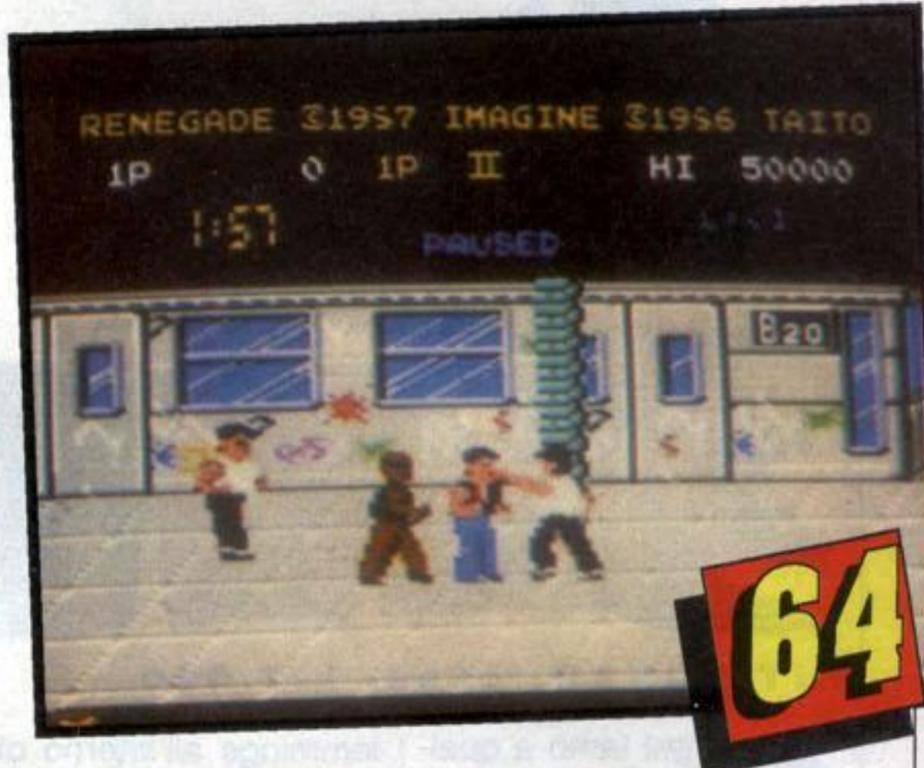
**GLOBALE:
70%**

RENEGADE

HIT SQUAD, cassetta L. 7.500

Sono sicuro che alla parola "Renegade" a molti di voi saranno spuntate lacrime di nostalgia; ovviamente non mi riferisco a coloro che ripensano alle serate di luna piena trascorse con la propria bella a bordo della jeep omonima, ma a tutti i fortunati videogiocatori del famosissimo picchiaduro Ocean. Bene, cari videoteppistelli, sappiate che la Hit Squad ha rispolverato Renegade ed ha intenzione di farne il numero uno della classifica natalizia dei budget. OK, allora diamo un giudizio globale molto alto visto che il gioco lo conoscono tutti e non parliamone più!

lan "becca" un gol)!?! Duecento sollevamenti della tastiera del 64 per punizione (così imparerete a lamentarvi perché la mamma non vi compra l'Amiga!)! Comunque, visto che un po' di bontà e generosità mi sono rimaste dal passato Natale, vi spiegherò, o almeno ci proverò, la ricetta di Renegade; pigliate una dose di Street Fighter, tre quarti di Double Dragon e versateci sopra, se volete, una spruzzata di Crime Fighter. Agitate il tutto e... Voilà! Ecco Renegade!!! Che cosa??? Non conoscete nemmeno uno dei giochi sopraccitati; per Crime Fighter sono giustificati i videogiocatori casalinghi,



la vostra ragazza (quella della jeep) sia stata rapita da un gruppo di teppisti, capitanati da un certo Mr Big! Cosa può fare una persona con un po' di sale in zucca, (oltre a cercarsi un'altra ragazza)? Ovviamente cercare i bulli e Mr Big, dargli una sonora lezione e liberare la bella amata.

Partendo così da una stazione della metropolitana londinese, il nostro eroe, che voi impersonate in carne e borchie, si mette alla ricerca del Signor Grosso, quando una banda di giovinastri gli sbarrano la strada, mandandolo su tutte le furie; non essendo un gran oratore, il nostro protagonista decide così di sfoggiare la propria conoscenza delle arti marziali (ma va?). Una volta sconfitta la prima gang ed il suo boss, Renegade (si chiamerà così?) si dirige verso un altro ambientino ben frequentato, il porto, dove incontra un'altra squadra di picchiatori al servizio di Mr Big, questa volta anche supportati da rombanti centauri.

Dopo aver sconfitto cinque bande, sempre più agguerrite di livello in livello, ecco arrivare Mr Big, che tiene in ostaggio la bellissima Kim (primo nome che mi è venuto in mente). Riuscirete ad ucciderlo e a

vivere felici e contenti? Beh, anche se ci riuscirete, se la memoria non m'inganna, era uscito un paio d'anni fa Target Renegade, seguito del picchiaduro di cui sopra, e, salvo imprevisti, la Hit Squad ci proporrà anche il successore di questo gioco.

A dire il vero, non è impresa delle più facili terminare Renegade, a causa dello scomodissimo sistema di controllo; dovrete infatti utilizzare il joystick per muovervi e la tastiera per scegliere il tipo d'attacco (calci, pugni, salto) e tutto ciò crea non poca confusione, soprattutto perché questo è uno di quei giochi in cui staccare gli occhi dallo schermo, anche per mezzo nanosecondo, è assolutamente sconsigliabile e, a meno che non abbiate frequentato un corso accelerato di dattilografia, azzeccare i tasti giusti al primo colpo è impresa quanto mai proibitiva. Se volete un consiglio, "ventosate" il joystick alla vostra scrivania e controllatelo con la mano destra e tenete la sinistra sulla tastiera; il sottoscritto con questo metodo non solo ha terminato Renegade sul 64, ma anche sullo Speccy dove il picchiaduro Ocean era un vero capolavoro (do you remember BDB?).

Fortunatamente la varietà



D'accordo (Wanna Marchi style)? Come? Tu, sì proprio tu, che stai leggendo in questo momento Zzap!, non conosci Renegade??? Hhhhhhn (respiro alla Abatantuono quando il Mi-

ma non ammetto scuse per Street Fighter e Double Dragon! Calma Simone, un po' di Guru Meditation per calmare i nervi e poi via con la descrizione di Renegade.

Dunque, immaginate che

dei livelli, dei nemici e la componente violenta presente in tutti noi spingono a progredire nel corso del gioco. Una nota positiva giunge ora dal settore "grafica"; mentre sul 64 Renegade la grafica non è niente di eccezionale, sull'Amstrad è un capolavoro. I colori sono, per una volta, usati alla perfezione e i teppisti sono dettagliatissimi, per non parlare del fondale!

Così, cari possessori di Amstrad, se cercavate un gioco con cui scaricare la vostra violenza, senza essere costretti a spendere un capitale, non potete lasciarvi scappare Renegade; per quanto riguarda i possessori del glorioso 64, bisogna operare una distinzione. Se abitate a Quarto Oggiaro o simili e scene come quelle sopra descritte sono all'ordine del giorno, vi consiglierai di lanciarti su qualcosa di più tranquillo (ad esempio Konami Ping pong); se invece la vostra residenza è in Via Montenapoleone e avete sempre cercato un gioco in cui mostrare la vostra abilità di guerrieri della strada, indossate il vostro chiodo (con disegno Iron Maiden sul retro), la cintura di borchie e i pantaloni della festa (ormai vanno tutti in giro con i pantaloni strappati e bisogna pur distinguersi dalla massa) e lanciatevi. Renegade sta aspettando proprio voi!

GLOBALE
Amstrad: 89%

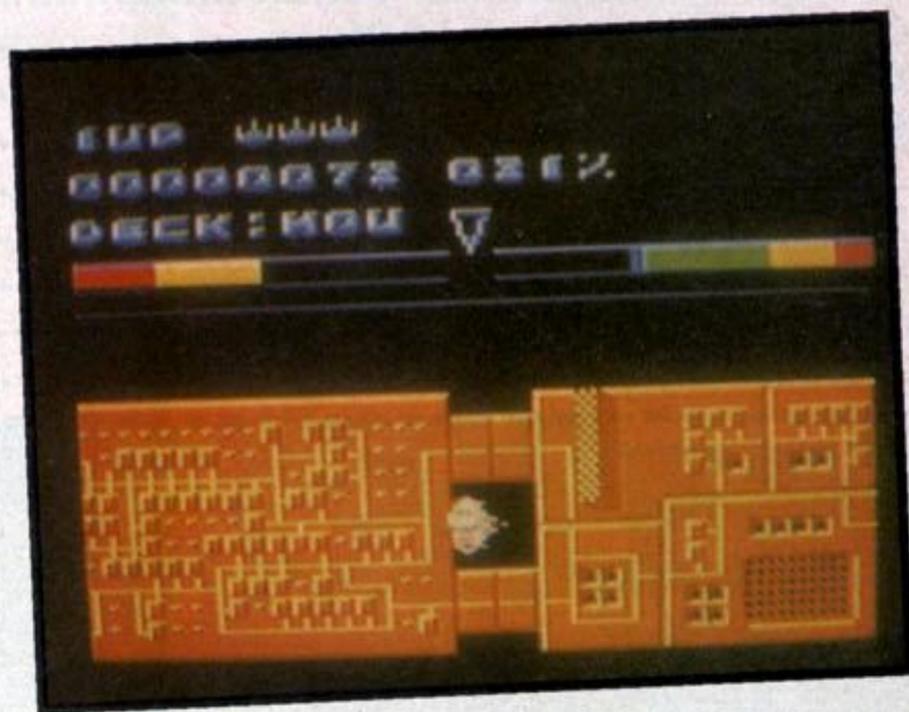
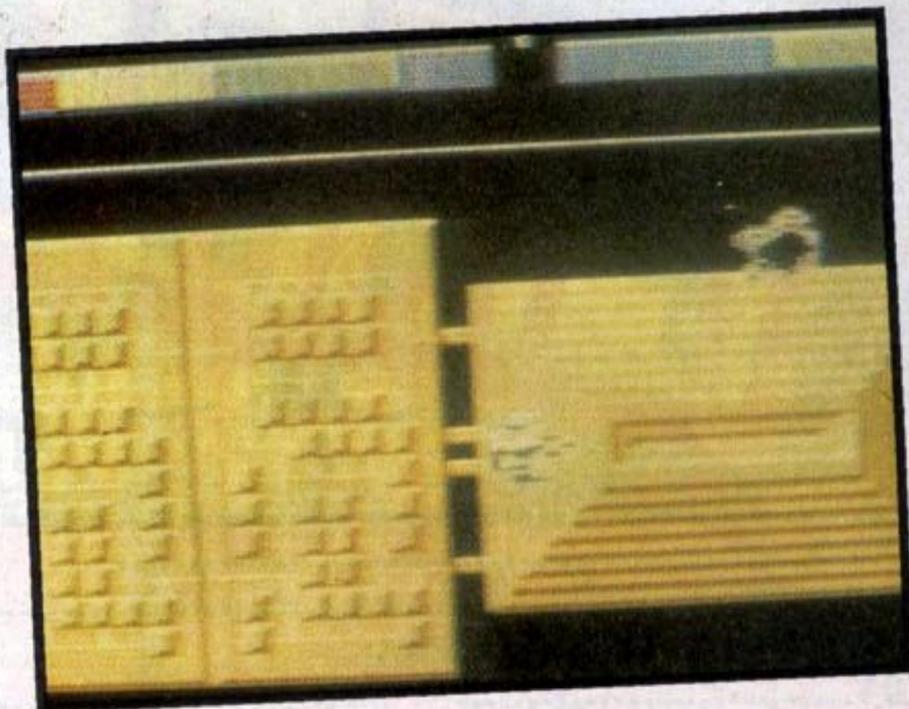
GLOBALE
C64: 79%

WAR 64

WINNER, cassetta L. 5.000

Questo vecchio gioco della Martech a suo tempo fu giudicato come "un clone di Uridium". Per chi non se lo ricordasse, WAR E' un clone di Uridium. Tutto quello che c'è da fare è svolazzare sulla superficie di venti quadri diversi sparando a dei quadratini per terra. Se si distruggono abbastanza quadratini allo scadere del tempo la porta per il quadro successivo si apre e può venire raggiunta girando attorno al cilindro. La parte più caratteristica di WAR è infatti la possibilità di cambiare superficie difendendosi così dai nemici che attaccano solo da un lato. Una volta entrati in questa benedetta porta, si accede ad un sottogioco abbastanza incasinato che consiste nel colpire tutti i quadrati semoventi dello stesso colore specificato dal computer. Se non si riesce nel sottogioco si deve rifare il quadro e se lo si fallisce per tre volte si perde una vita.

La cosa più notevole di WAR è però la sezione sonora realizzata dal mitico Rob Hubbard che consiste in un bellissimo pezzo di musica e degli effetti molto belli. In effetti, questo è tutto quello che si salva... La giocabilità c'è, ma quello che veramente scoccia è lo



schema di gioco, ripetitivo fino alla nausea. Se poi guardiamo la grafica, scopriamo una marea di sprites insulsi su dei fondali ripetitivi. Inoltre (altra mazzata) il sottogioco è terribilmente frustrante nella sua inutilità e nella sua difficoltà. Non era un capolavoro ai suoi tempi e non lo può essere adesso

di certo: perché ri-pubblicarlo?

GLOBALE
45%

ZZAP! HIT PARADE

Ca' della Postale 853
MILANO

NOME.....
 INDIRIZZO.....
 QUESTA E' LA MIA CLASSIFICA:

01.....	02.....
03.....	04.....
05.....	06.....
07.....	08.....
09.....	10.....
11.....	12.....
13.....	14.....
15.....	16.....
17.....	18.....
19.....	20.....

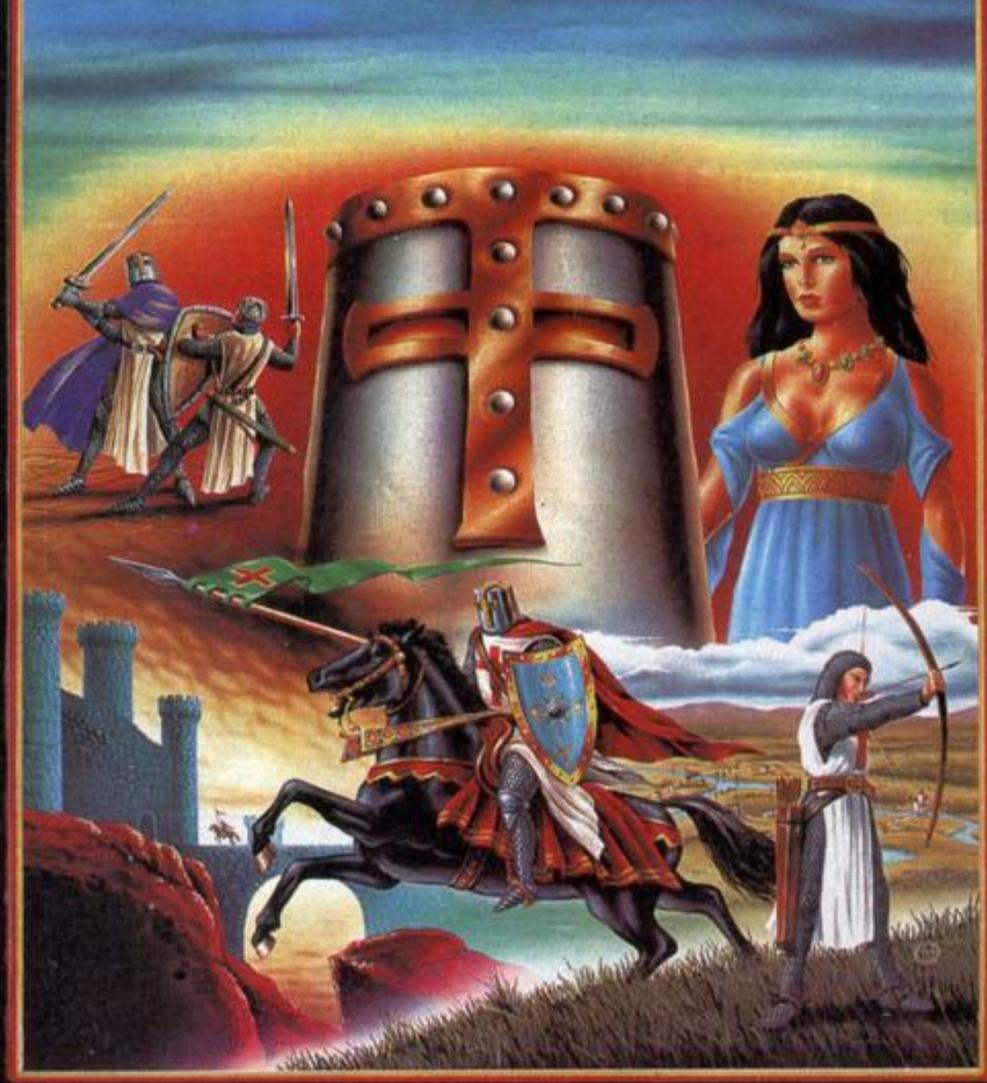
- | | |
|--|---|
| 01 Tusker (System 3) | 10 MicroProse Soccer (MicroProse) |
| 02 Batman - The Movie (Ocean) | 11 Bubble Bobble (Firebird) |
| 03 Emlyn Hughes Int. Soccer
(Audio Genic) | 12 Cabal (Ocean) |
| 04 Turbo Outrun US (US Gold) | 13 Myth (System 3) |
| 05 Project Firestart
(Electronic Arts) | 14 Ghouls'n'Ghosts (US Gold) |
| 06 Power Drift (Activision) | 15 Shinobi (Virgin) |
| 07 The New Zealand Story (Ocean) | 16 Curse Of The Azure Bonds (SSI) |
| 08 Stunt car Racer (MicroStyle) | 17 F1 Manager (Simulmondo) |
| 09 The Last Ninja II (System 3) | 18 Ghostbusters II (Activision) |
| | 19 Forgotten Worlds (US Gold) |
| | 20 Altered Beast (Activision) |



presents

FINALMENTE
DISPONIBILE
PER TUTTI I FORMATI

IRON LORD



"The Crusader Of Justice."

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

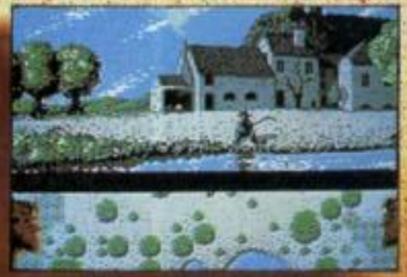
You must recover the throne.

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

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



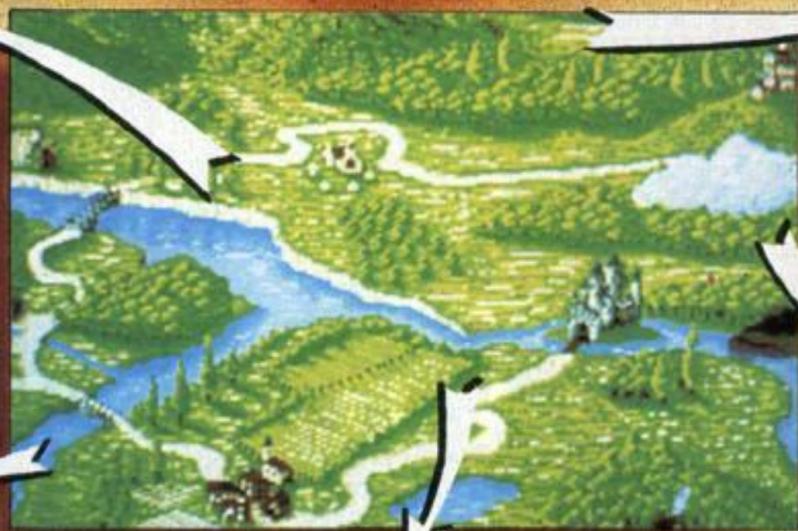
Screenshot on ST



Screenshot on C 64



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on Amiga

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

Distributed in UK by ELECTRONIC ARTS

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



DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: **SOFTTEL**

Via E. Dal Pozzo, 7 - 00146 ROMA Tel./Fax (06) 5584334

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: **SOFTTEL**

Via E. Dal Pozzo, 7 - 00146 ROMA Tel./Fax (06) 5584334

MYSTERE

FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS



AFFRONTA IL MISTERO

■ Con **Mystere** entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ **Mystere** è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile
per:
Amiga e
Commodore 64

GENIAS

OPERATION 'THUNDERBOLT'



II FANTASTICO
seguito di
OPERATION WOLF

Disponibile per:
C64 c/d ATARI ST
AMIGA / AMSTRAD

LEADER
DISTRIBUTORI

TAITO

ocean[®]

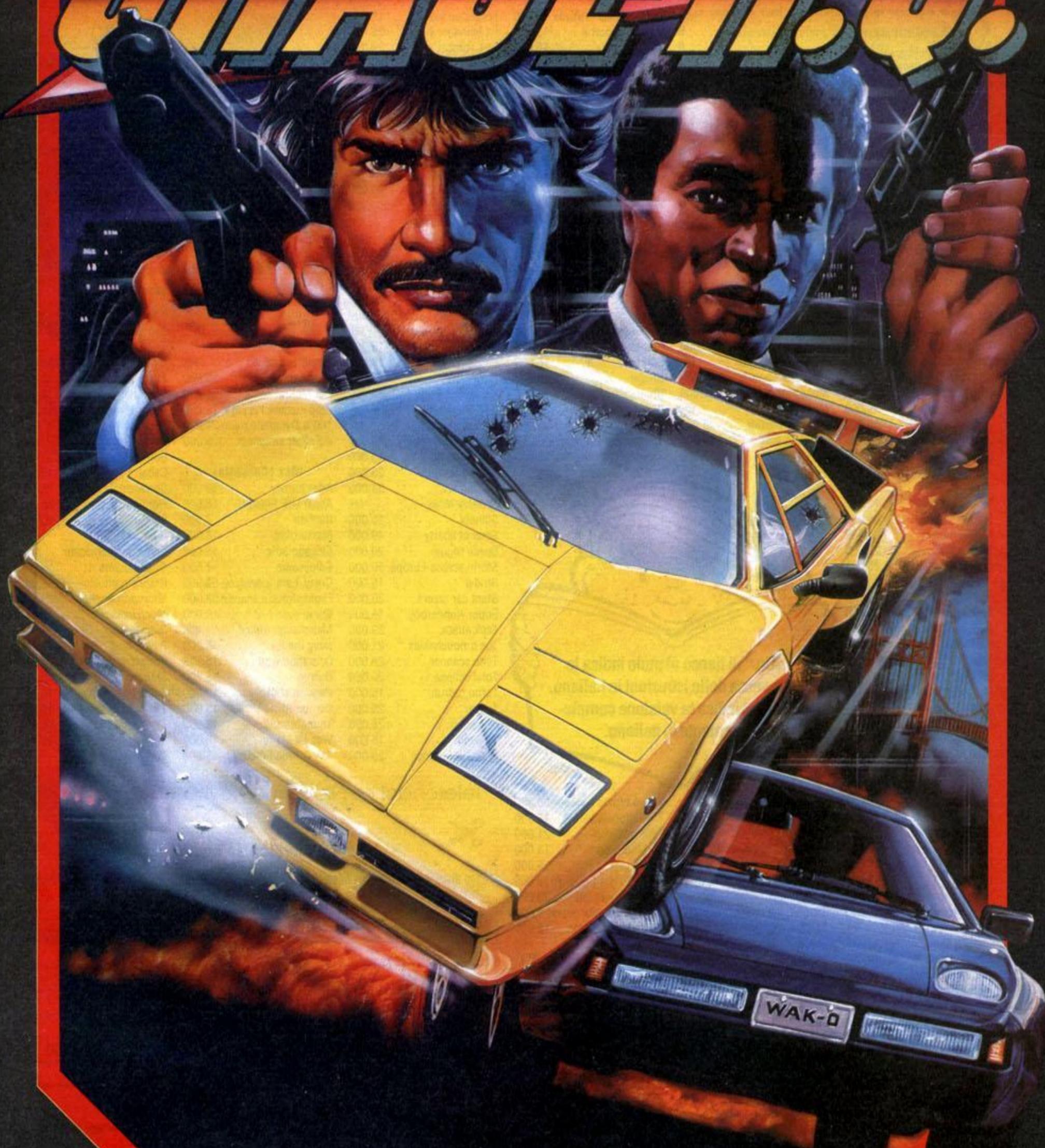
SOFTTELL

l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via E. Dal Pozzo, 7
00146 Roma
Fax/Tel. (06) 5584334

PHANGLER



C64 cass/disk :
Lit. 18000/21000
AMSTRAD cass/disk:
Lit. 18000/29000
SPECTRUM cass: Lit. 18000
ATARI ST disk: Lit. 39000
AMIGA disk: Lit. 29000

ocean[®]

LEADER
C/O L'ESPRESSO

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*

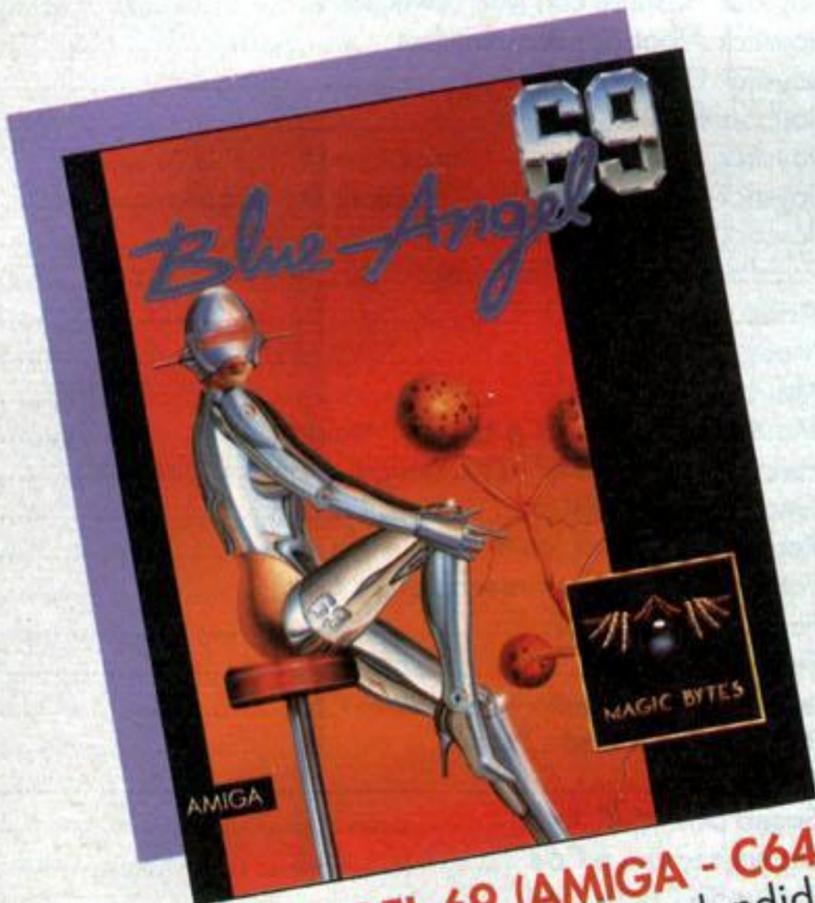
Articolo Prezzo

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

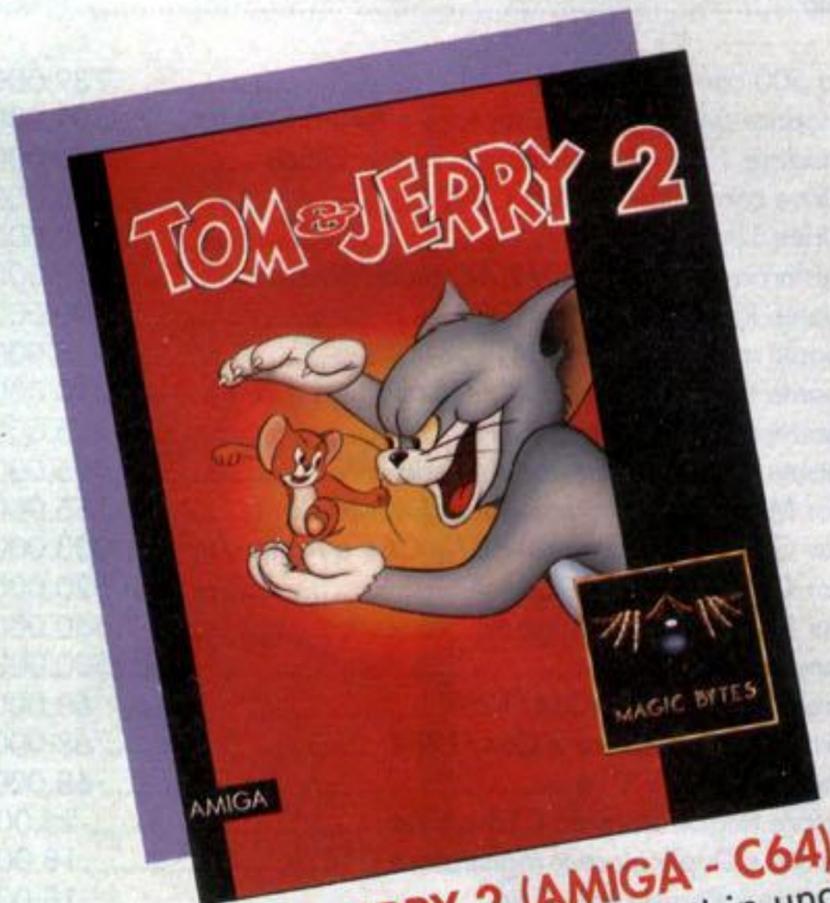
**PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI****I PREZZI POSSONO
SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER
CONFERMA
AL N° (039) 744164****SPEDIZIONI
CONTRASSEGNO
IN TUTTA
ITALIA****SCONTI
RISERVATI
AI
RIVENDITORI**

LOGICA forniture presenta:



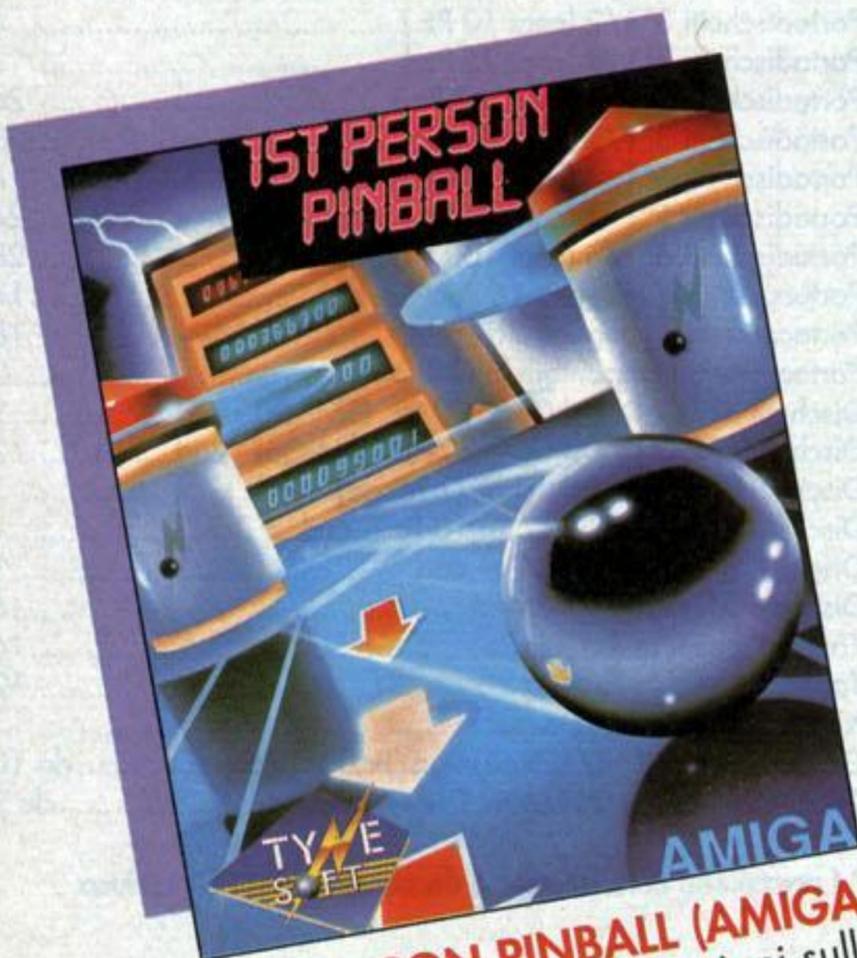
BLUE ANGEL 69 (AMIGA - C64)

Un gioco di strategia erotica ... con una splendida donna robot quale compagna di gioco



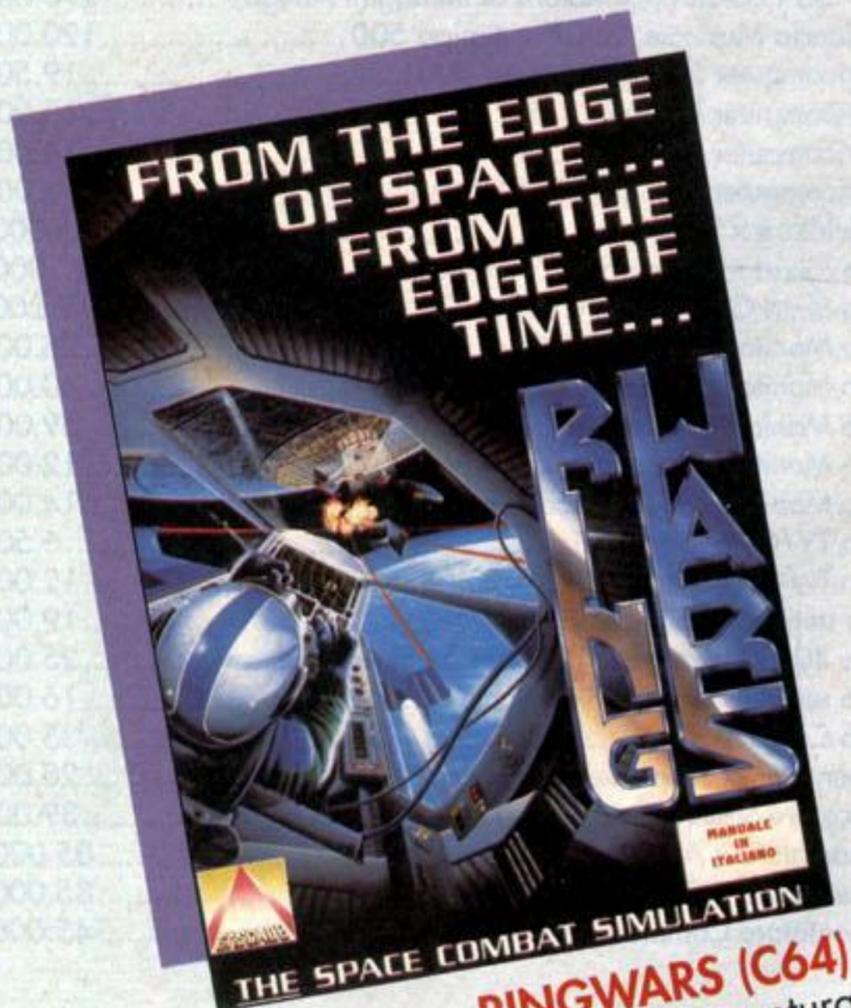
TOM & JERRY 2 (AMIGA - C64)

Il gatto e il topo dei cartoni animati in una eterna e divertentissima contesa



1ST PERSON PINBALL (AMIGA)

Uno scatenato Flipper a due e tre dimensioni sullo schermo con visione del gioco anche dalla pallina



RINGWARS (C64)

Dai creatori di Ace una incredibile avventura nello spazio in grafica vettoriale solida

双截龍

DOUBLE DRAGON

The Revenge

C64	CASS.	18000	lire
C64	DISCO	25000	lire
AMSTRAD	CASS.	18000	lire
AMSTRAD	DISCO	25000	lire
SPECTRUM	CASS.	18000	lire
AMIGA		29000	lire
PC		29000	lire
ATARI ST		29000	lire



DISTRIBUITO DA LEADER

LEADER GAMES



POSTA

PROLOGO

(la prima volta di B.J. & M.A.)

Salve ragazzi, eccoci qui, io e... eh! M.A. dai vieni fuori, è inutile che ti nascondi dietro lo Speccy. Dunque stavo dicendo, questo mese la posta subirà certamente un duro colpo, perché MBF non sarà (solo per questa volta) il conduttore di questa rubrica, infatti dei problemi esclusivamente tecnici lo hanno costretto a rinunciare alla sua POSTA.

Io e M.A. speriamo di poter tenere testa al nostro più accreditato collega, e speriamo anche che questa sia l'ultima volta che ci toccherà un compito così arduo.

Questo mese credo che dovremo lasciare da parte gli strascichi e le polemiche che contraddistinguono il lavoro di MBF, soprattutto perché noi non saremmo certo in grado di seguire tutti i risvolti psicologici che inducono i lettori a scrivere certe lettere, perciò vi rimandiamo al mese prossimo quando MBF ritornerà, "più bello e più forte che pria."

Scusateci fin d'ora, per le cose che scriveremo.

MA TI SENTI BENE?

Caro Zzap!

chi ti scrive è un ragazzo che legge questo giornale da molto tempo, io ho un grosso problema, potete risolvermelo?

Abito a Valenza e non riesco a procurarmi titoli originali tra i quali Riky il riccio, Guerra in Corea, Il Dragone, Magic Sword,

Pierino postino e il Grande Bollicine.

Io acquisto (era scritto così ndBJ) titoli piratati perché li pago meno da un pirata della mia città. Vi pregherei di recensire anche giochi per la console Atari 2600 che ciò (sempre scritto così NdMA) un paio di amici che la possiedono.

Vi sembra giusto dare solo 23% a Xybots? Ma ce li avete gli occhi non avete visto che grafica stupenda (a dir poco).

Vi prego di rispondere a questa lettera perché ho assolutamente bisogno di aiuto, vorrei salutare il mio amico cairo (e chi è? NdBJ), Matteo e Tognolo.

P.S. la vostra rivista è bella
P.S. la ragazza che recensisce i giochi "KH" è bellissima.

P.S. non so che dire.

Caro non mi firmo perché è meglio così,

nemmeno noi sappiamo che dire, dopo una lettera del genere le facoltà mentali di ognuno di noi cominciano a vacillare, nonostante tutti noi della redazione siamo profondamente contro la pirateria, che riteniamo un atto illecito identico alla rapina, tu non solo ammetti di servirti del tuo "Barbanera" locale ma chiedi informazioni su giochi che hanno tutto del piratato! Scusa un po', secondo te chi può essere così demente da chiamare un gioco Il Grande Bollicine? Se era uno scherzo è ben riuscito, hai fatto ridere tutti qui in redazione.

Per ciò che riguarda i voti dati ai vari giochi, continuerò a ripetere che tutti noi abbiamo gusti estremamente diversi, se a te è piaciuto Xybots sono contento per te, a noi non è piaciuto affatto (de gustibus ndMA).

P.S. guarda che KH assomiglia alla figlia di Fantozzi, ma se vuoi ti do il numero di telefono.

UN GRADITO RITORNO?

Ore 6:35 9 Gennaio
Massima

Quando tutti guardano a destra, è bene che qualcuno guardi a sinistra.

Caro ZZAPP! (guarda che è Zzap! NdMA)

chi ti scrive è un tuo vecchio conoscente, ma non ti dirò il mio nome (ah si? E allora perché hai firmato la lettera?).

Se fosse (MBF) della vecchia redazione, mi riconoscerebbe dalla calligrafia ma mi pare che sia abbastanza acuto da riconoscermi dallo stile se ha letto (ne dubito) molte delle mie lettere.

Ma veniamo al dunque, come al solito criticherò un po' tutti ma una critica credo che me la farà soprattutto Di Bello dato che sono diventato un super fan di K (lo so che avevo giurato di non lasciarvi mai ma se la vi (non sono stato io, è proprio scritto così NdMA)).

1) La copertina di ottobre è assolutamente fantastica mentre quella di Natale fa vomitare.

2) Ha scritto ancora quel b*****o di FFS ma... ma... ma... (eh, che c'è? NdMA) ho dei dubbi che sia stato veramente lui a scrivervi secondo me è più probabile l'ipotesi che abbiano sfruttato il suo nome (figuriamoci se FFS smette di dire parolacce!) poi lo stile non è il suo e se notate ha citato 1 solo delle sue famose frasi guardacaso proprio quella citata dai redattori qualche mese prima non sei d'accordo Steve?

3) Ho notato con dispiacere che non rispondete mai (dico mai) alle domande postevi dai lettori (e come vorrei la vecchia redazione...)

5) (hei, e il 4? NdMA) Lo sapevate che il portabandiera dei vecchi recensori di Zzap! adesso lavora a K

(che colpaccio è?)

6) Fate recensioni per Nintendo e non per sega (ombre di razzismo e non inventate scuse quelli di TGM le anno (ULP! NdMA) usate tutte!)

7) Sentite voi dovete darvi una regolata il fattore di conversione c'è o non c'è non potete fare un mese sì e uno no.

8) In quanto a giochi siete incompetenti Strider è bellissimo (ma a che schermo siete arrivati al 1°) e lo dimostra il fatto che Zzap! inglese giustamente una medaglia, comunque Gouls 'n' Ghost (guarda che è Ghouls 'n' Ghosts, NdMA) fa vomitare e la bella grafica l'avete vista solo voi...

9) Vi ho fatto domande e considerazioni numerate spero che risponderete punto per punto

DA NON PUBBLICARE (e invece no, cicca cicca NdMA)

10) Firmato

Marco Spadini

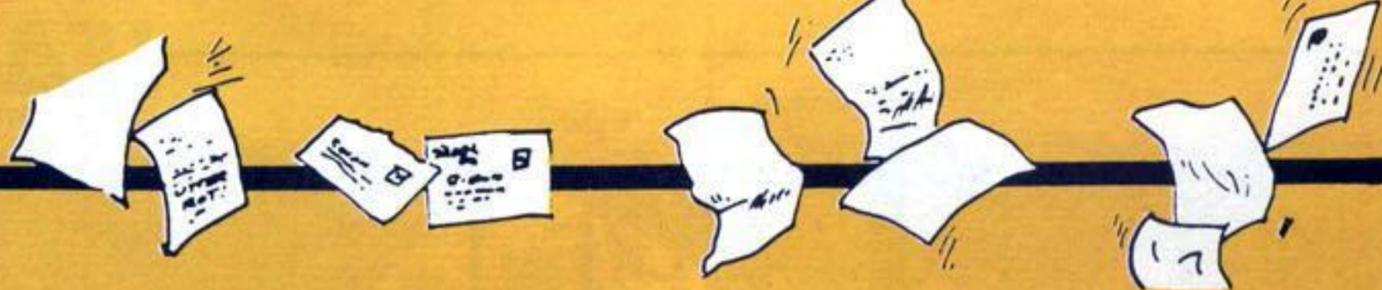
Spero che qualcuno (non voi) mi criticherà perché se avreste pubblicato il nome nessuno l'avrebbe fatto.

Saluti.

Caro sedicente Marco Spadini, se tu sei quello che dici di essere io ho la capacità di giocare per dieci minuti ininterrotti a Quartet. Innanzitutto, il vero Marco è capace di scrivere, non partorirebbe simili fetecchie tipo "le anno usate" e frasi senza una virgola o un punto. Inoltre, nella tua lettera scrivi di essere in un certo luogo chiamato Massima. Preciso che il timbro postale segna "Milano" e Marco Spadini è di Terni. Ma vediamo di rispondere, come dici tu, "punto per punto" visto che altrimenti non riusciresti a capire.

1) Come dico sempre, de gustibus...

2) FFS è FFS, è sempre più volgare che mai e TU non sei di certo Spadini (è un pochino più



intelligente — e sa contare...)

3) MBF risponde sempre alle domande, se non sai leggere non è colpa sua.

5) E chi sarebbe?

6) Non ci sono scuse, non abbiamo la console. Ce la regali tu?

7) Il fattore di conversione è una cavolata inventata dagli inglesi. ce ne siamo accorti noi che non serviva a niente e se ne sono accorti loro.

8) Strider E' PENOSO e la medaglia di cui parli è per la versione Amiga. Ripeto, Spadini sa leggere.

9) Contento?

10) See, ci credo proprio.

Beh, se poi proprio sei Marco Spadini (ricordiamo che i casi di omonimia esistono) allora sei leggermente regredito dato che la calligrafia è quella di un bimbo di due anni e il contenuto è una sceneggiatura ideale per un prossimo film di John Landis. Aloha.

MEDAGLIA D'ORO, COME E QUANDO

Grandiosa Redazione di Zzap!,
Michiamo Alberto e vi scrivo per farvi delle domande. Il primo quesito a cui vi sottopongo è questo: perchè sulle confezioni di alcuni giochi, tipo Strider, c'è la vostra medaglia d'oro quando voi gli avete dato un misero 60%? Arriverà Zak McKraken in italiano formato cassetta? Poi volevo informare Bossi Boris che il fattore divertentività è contenuto nel fattore longevità, perchè se si continua a giocare un gioco vuol dire che ci si diverte. Poi armalyte è nuova entrata nella Parede pur avendo un Copyright del novembre '88 perchè siamo stati noi a farlo entrare solo adesso.

Vorrei anche che voi di Zzap! pubblicaste tutti i mesi le Preview invece che solo alcuni mesi. Visa-

luto tutti! (NdR compreso) P.S. Saluto anche Diego e Michela.
Alberto da Manerbio.

Ecco una domanda interessante. Le medaglie d'oro, o i vari simboli di altre riviste che si trovano su alcune scatole dipendono dal giudizio dato dalle riviste Inglesi. Poiché come tutti dovrebbero sapere, noi siamo la redazione italiana di Zzap! inglese, e chiaro che a volte i nostri giudizi non concordino con quelli dei colleghi d'oltremarica. Scordati Zak McKraken in formato cassetta, in qualsiasi linguaggio tu voglia.

Per quello che riguarda le preview, la frequenza con la quale vengono pubblicate dipende dal materiale che ci viene inviato dalle Software House, con poco materiale non si possono fare molte Preview, ma comunque cercheremo di accontentarvi. Per i saluti al NdR leggi la Posta Brevis.

POSTA BREVIS

Ebbene sì, siamo riusciti a intrufolarci proprio ovunque, dopo ore di lotta prendiamo possesso anche della Posta Brevis, e come diceva mio nonno prima che lo fucilassero: oggi la Posta domani il Mondo! dunque approfitteremo di questo spazio per dire un paio di cose interessanti:

1) per favore non telefonate più per il listato trova Poke e Sys, lo avrete visto pubblicato sulla rivista di questo mese, ma ci avete tempestato di telefonate per tutto Gennaio spero siate felici adesso.

2) in molte lettere si prosegue con discorsi strampalati sulla veridicità dei voti dati ai vari giochi recensiti su Zzap! lo continuo a dire che è un particolare del tutto opinabile, lo so che certi voti non rispecchiano appieno ciò che voi pensate di un gioco piuttosto che di un altro, ma arrivare a insinuare come fa Luca

Bergonzi, che addirittura ci paghino per falsare i giudizi, e proprio troppo! In fondo anche noi come tutti voi che leggete Zzap! siamo amanti dei videogiochi e vorremmo poter sempre recensire giochi stupendi, ma purtroppo non è sempre così, e se ci pagassero per aumentare i voti, a quest'ora probabilmente non sarei davanti al Mac a scrivere ma con qualche ragazza sulla spiaggia di Acapulco.

3) stiamo ricevendo lettere che si continuano a complimentare con la risposta di Luigi C. a the Killer, probabilmente tanto Amor Patrio si è registrato solo dopo la vittoria dei Mondiali nel 1982.

4) violenza nei videogiochi. La diatriba non finirà mai! Chi ci scrive che è tutta una cretinata, chi che allo stadio si rischia di più (e vorrei ben vedere!), chi addirittura asserisce che Tetris è violento perchè si distruggono le righe! In altre parole la violenza è sempre presente intorno a noi al giorno d'oggi, ed è chiaro che anche i videogiochi ne contengano, ma sta sempre all'individuo che ne fa uso capire dove finisce la finzione e dove inizia il problema vero e proprio, o no?

5) ci ha scritto di nuovo Fabrizio Balda, il contestato autore degli Annali di Zzap! Again. Costui dimostra con argomentazioni inconfutabili di esserne il vero, unico e solo autore. Michele Supermiky, sei un viscido! Inoltre la tua ultima missiva è un concentrato di vaccate varie e la demopolemica regalala insieme al Dash.

6) basta con i casini delle sigle! NdR vuol dire Nota del Redattore, Ndt vuol dire nota del traduttore, NdDE nota del Direttore Esecutivo e così via fino ad arrivare a VFC che vuol dire Voce Fuori Campo e non Va... hem, lasciamo stare.

MINI COMMENTO-NE FINALE

OK ragazzi è stato breve ma bello. So che molti di voi entreranno in crisi di nervi perchè il loro MBF non si è fatto vedere questo mese tra queste pagine, ma vi assicuro che questa è l'ultima volta, cosa volete sono i problemi della diretta.

Non ci sono molte lettere anche perchè il tempo per fare la posta era decisamente poco, abbiamo fatto ciò che potevamo, chiediamo ancora scusa e vi rimandiamo al prossimo mese con il ritorno alla normalità di questa rubrica. Aspettate solo un attimo M.A. vuole dirvi un'ultima cosa.

Io? lo cosa? Ma sei... Ouch! Ok, ok, allora, vediamo... ah; sì, mi sono divertito un sacco a leggere le lettere di "coloro che ci leggono", ma spero di non doverlo fare un'altra volta. Sì, certo, ci sono persone che sono capaci di esprimersi in modo corretto e moderno, ma ci sono anche quelli che disegnano tuoni e fumini sulla busta e che scrivono Marco Spadini contornato da strani disegni o che magari scrivono "siete degli incompetenti" e disegnano del sangue sulla lettera. Ma dico io, non siamo mica al Cottolengo! Che cosa ne dite poi di uno che chiede l'alzarsi del prezzo della rivista e uno che manda 1000 lire per corromperci (me le sono imboscate ma non gli ho pubblicato la lettera, eh eh eh). Un po' di contegno!!!

B.J. & M.A.

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZO:

CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

CALABRIA:

COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA:

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - COMPUTER LINE Via Carducci 4
PIACENZA - GEMINI INFORMATICA Via Durante 6
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:

LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna 10/12/14
ROMA - COMPUTER SHOP DI RITI Via Delle Palme 56/B
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOLAND Via Baldo Degli Ubaldi 45
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le Della Provincia 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - S.I.S.C.O.M. 1° Sottopassaggio Stazione Termini
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA:

GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19
SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R

LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - LILLO Via E. Salgari 45/47
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 88
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MILANO - E.D.S. Porta Ticinese 4
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7

MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6

MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37

MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22

MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)

PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5

MARCHE:

PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI ARREDATUTTO Via S. M. Vecchio 7/B

PIEMONTE:

ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381
TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19

PUGLIA:

BARILETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
CATANIA - FOTOTTICA RANDAZZO Largo Dei Vespri 21
MESSINA - FOTOTTICA RANDAZZO Via Gibellina 32
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via G.B. Lulli 18
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55

TOSCANA:

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Tiberina 3/bis
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENETO:

CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71
LEGANNO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
PADOVA - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47
PADOVA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 3/10
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11
VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

ORIGINALE E' **IN**

*joystick
a micro switch
con il nuovo sistema
"3 level power control"*



CRUISER-nero
L. 35.000 IVA incl.

CRUISER-A.F
L. 45.000 IVA incl.

CRUISER Multi-Colour
L. 35.000 IVA incl.

POWER *Play*

CRYSTAL micro switch joystick



CRYSTAL Clear
L. 49.000 IVA incl.

CRYSTAL Red
L. 39.000 IVA incl.

CRYSTAL Clear Turbo
L. 59.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

**SOFT
center**

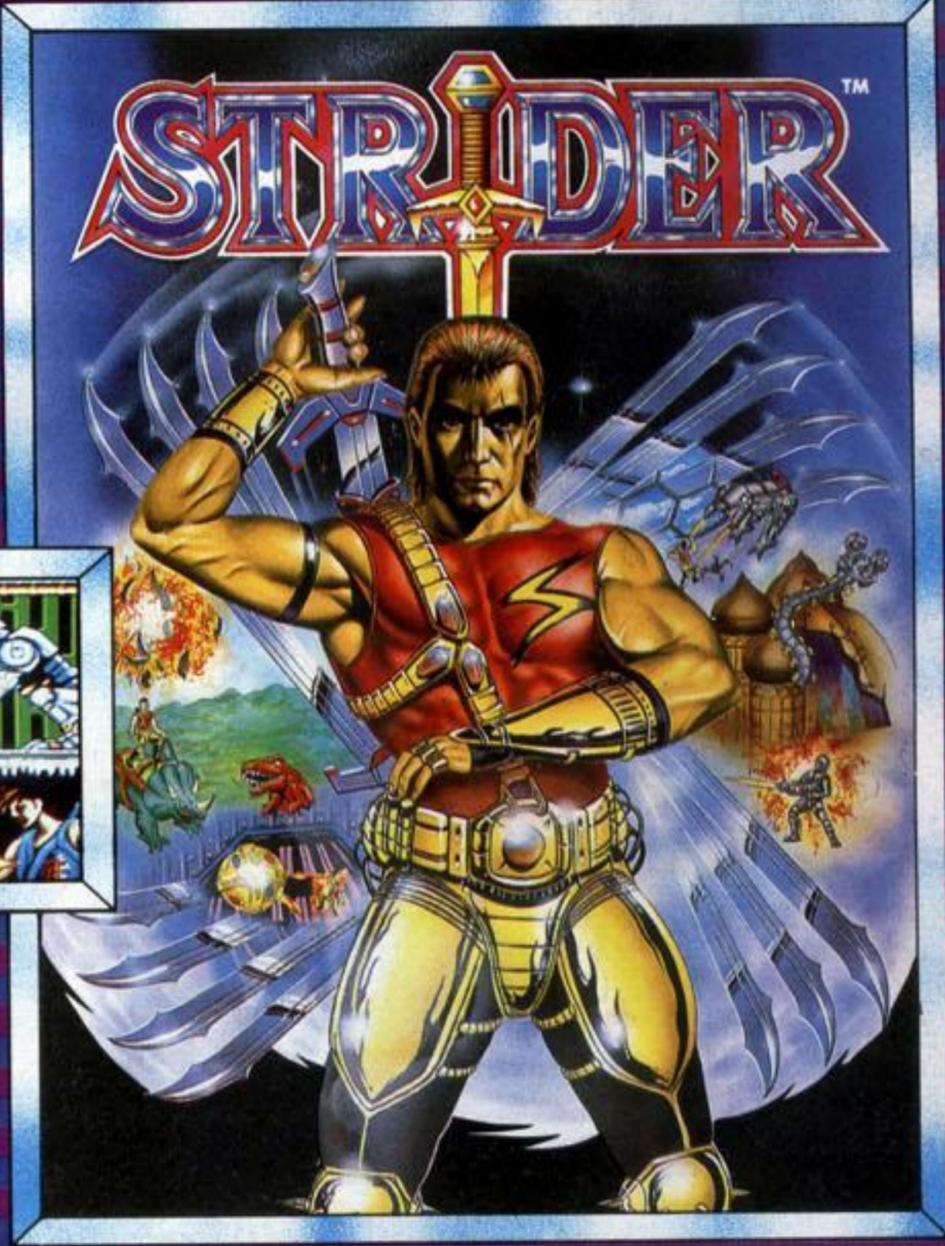
DISPONIBILE A FEBBRAIO PER TUTTI I FORMATI

BLACK JAGER™



LEADER
DISTRIBUZIONE

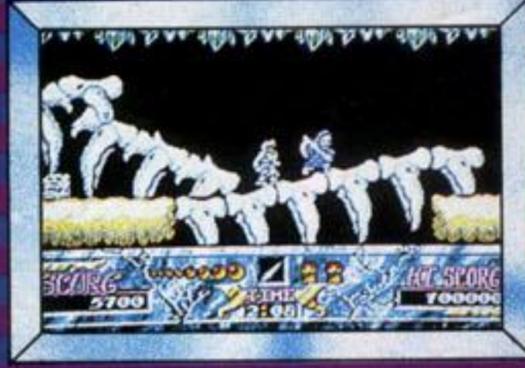
15
**MEDAGLIE
D'ORO!!!**



Gia' disponibile per tutti i formati



Gia' disponibile per tutti i formati

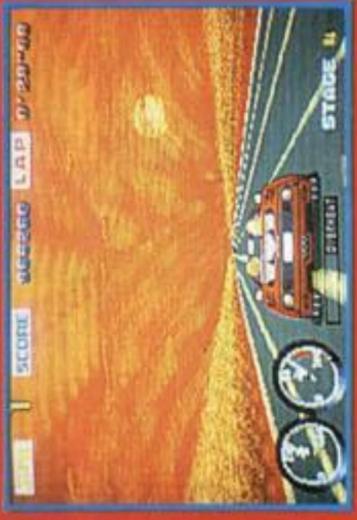


AMIGA SOLO LIT.
18.000

U.S. GOLD®

CAPCOM™

TURBO OutRun



LEADER
OUTRUN/OUTRUN2

U.S. GOLD

SEGA

Disponibile per:

C64 cass. Lit. 15.000 - C64 disco Lit. 15.000 - AMIGA Lit. 25.000
AMSTRAD Lit. 18.000 ATARI ST Lt. 29.000