

VIDEO

games

8 BIT

**CRASH!**

**ANTICIPAZIONI  
A OTTO BIT**

COSA PROMETTE  
IL MERCATO?

**EFFETTO FREESCAPE**  
UN NUOVO GIOCO  
DALLA INCENTIVE

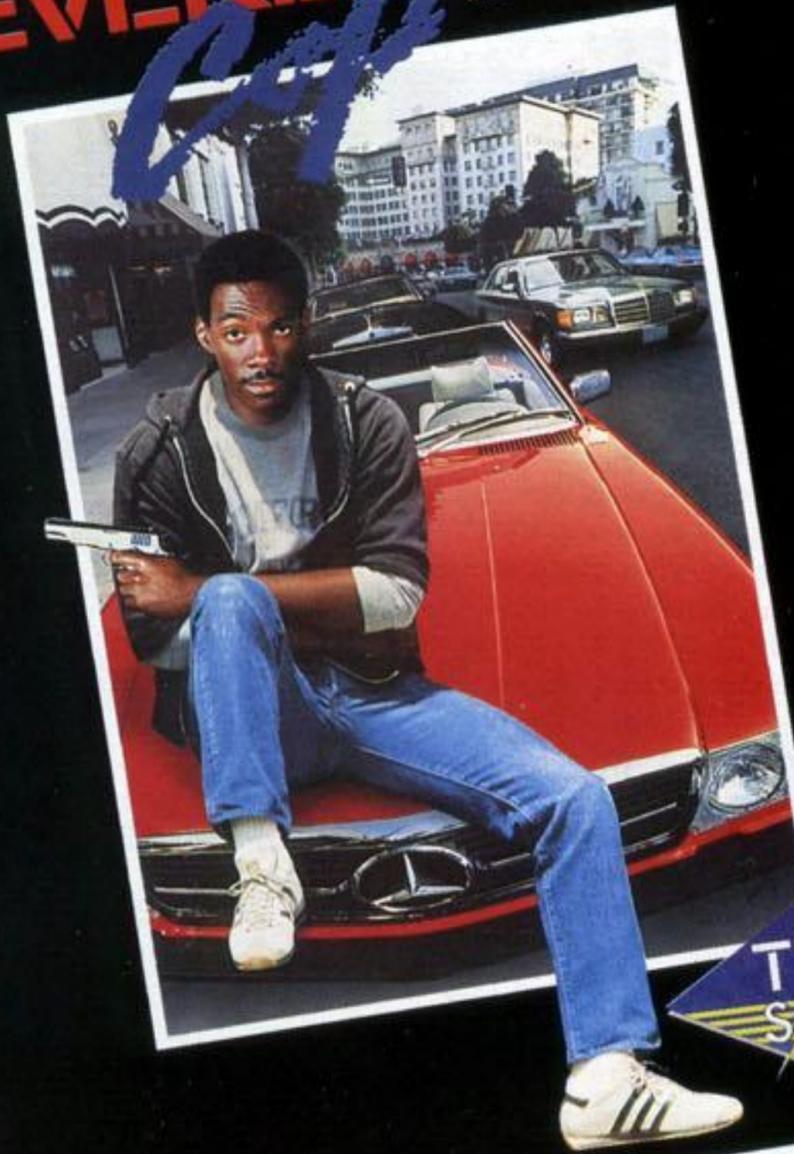
**I GIOCHI PER PENSARE**  
PRESUMED GUILTY  
KNIGHTS OF LEGEND  
WINDWALKER  
SIM CITY

# 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.





# TENNIS<sup>®</sup>

## 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.

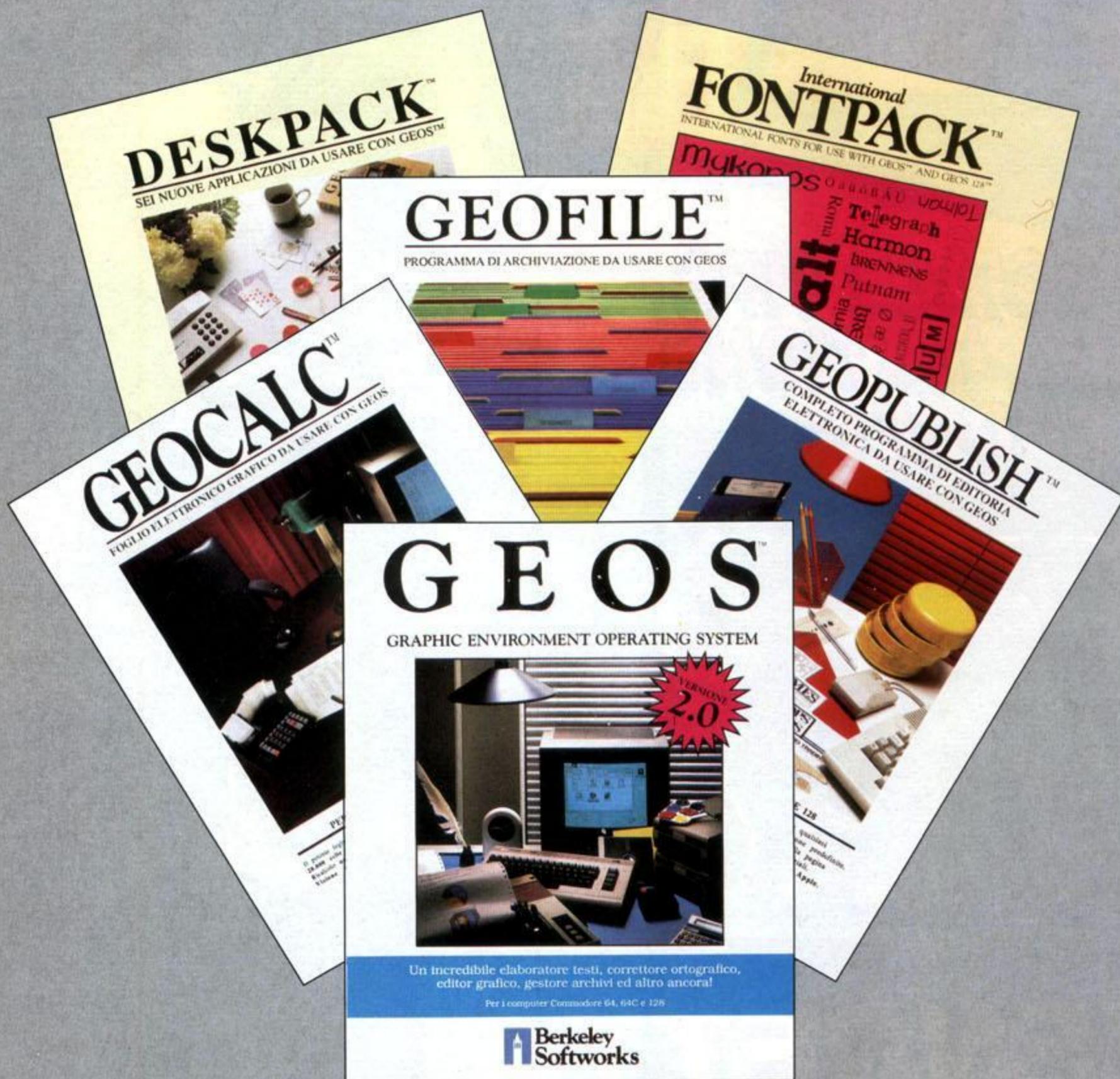
Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- 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.



# 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.

# Sommario

## Action now!

**12** **4th Dimension**  
Questa non ce l'aspettavamo davvero, eh?

**16** **SIM CITY**  
E se ce la costruiamo noi, una?

**18** **MAZEMANIA**  
Vietato a chi ha sempre odiato i labirinti...

**26** **PRESUMED GUILTY**  
Chi è il colpevole?

**28** **WINDWALKER**  
Io sono il ventoooo... sono la furia...

**32** **CHAMBERS OF SHAOLIN**  
Quando i monaci affittano camere...

**34** **GAZZA'S SUPER SOCCER**  
Niente a che vedere con il famoso volatile

**36** **HARD DRIVIN'**  
Iniziamo con la versione Amstrad

**40** **THE CHAMP**  
Rocky è solo un ricordo?

**42** **KNIGHTS OF LEND**  
Ritorno alla... Origin?

## No-change

**7** **EDITORIALE**  
Qualcosa di sinistro...

**12** **COMPILATIONS**  
Una soltanto, ma importante...

**36** **AGGIORNAMENTI**  
... idem come sopra!

**44** **TOP SECRET**  
Una splendida sorpresa... cosa?!?

**52** **QUASI PRONTO**  
Uno spostamento... ma è qui!

**72** **POSTA**  
Il ritorno di MBF!!!

## Oh-oh!

**09** **PREVIEWS**  
Te la do io, la crisi!

**21** **FREESCAPE!**  
La Incentive ritorna... indovinate un po' che cosa riporta a galla la nota casa di software? Bravi, indovinato!

**ERRATA CORRIGE**  
SUL NUMERO SCORSO  
ABBIAMO SBAGLIATO (errare  
umanum etc.) IL PREZZO DI  
DUE GIOCHI. ECCO IL  
PREZZO 'REALE':  
F. BRUNO'S BOXING L. 7.500  
(anziché L. 5.000)  
S. WONDERBOY L. 18/21.000  
(anziché L.15/18.000)



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

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Giorgio Baratto Digital Layout: Adelaide Mansi Redazione Italiana: Stefano Gallarini, Antonello Jannone, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, 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

TAITO

# RAINBOGG

## ISLANDS

IL SEGUITO UFFICIALE DI BUBBLE-BOBBLE



I simpaticissimi Bub e Bob si ripresentano sotto vesti umane per salvare i pacifici abitanti delle "Isole dell'Arcobaleno" dalla prigionia del boss "Shadow".  
 "ZZapl 92%" - Amiga, C64

**Amiga Action**  
 "Un grandioso gioco platform brillantemente programmato! Addirittura migliore del Bubble-Bobble originale .... vale proprio la pena di includerlo nella propria collezione!"  
 "Un gioco eccellente che offre interminabile divertimento"  
 "La grafica di Rainbow Island è identica all'arcade e definita perfettamente"

DAL FANTASTICO COIN-OP DELLA TAITO UN FANTASTICA CONVERSIONE!

C64 C Lit. 18.000  
 C64 D Lit. 25.000  
 SPECTRUM C Lit. 18.000



AMSTRAD C Lit. 18.000  
 AMSTRAD D Lit. 29.000  
 AMIGA Lit. 29.000  
 ATARI Lit. 39.000

# EDITORIALE

Anno 5 - Numero 43

## Non ho l'età...

**S**tavo preparando le ultime pagine di questo numero (ore 24:00 circa — tredicesimo caffè e walkman a tutto volume con *Oxygene* di J.M. Jarre) e nello stesso tempo rimuginavo sul tema dell'editoriale (il multitasking non lo fanno solo i computer, sapete) quando sono stato colpito come da una folgorazione improvvisa: no, non era andato in corto circuito il Mac, è che si è affacciata prepotentemente nella mia testa non proprio capelluta una atroce domanda — che è anche un dubbio orrendo: ma voi (due o tre) che state leggendo, quanti anni avete? Cosa glie ne frega a questo della nostra età, direte voi (sempre quei due o tre che leggono l'editoriale): vi spiego, la domanda sorge da una considerazione improvvisa sul fatto che "chi possiede un otto bit oggi, probabilmente lo ha acquistato qualche anno fa — c'è mica qualcuno che compra un otto bit a Natale del 1989, eh? — per cui tanto giovanissimo non è". L'ho riportata così come è stata codificata dal mio fumoso cervellino: potrebbe essere stata un frutto della stanchezza (stamane non mi ricordavo più il tema dell'editoriale e ho dovuto farmi rinfrescare la memoria da Giorgio a cui lo avevo accennato, che vergogna!) ma continua ad ossessionarmi. Davvero, poi che leggete Zzap!, siete davvero dei ragazzini?

Comincio a sospettare — e molte lettere sembrano acuire il sospetto — che molti di voi tanto giovani non lo siano; avete presente gli ex-figli-dei-fiori come i genitori di Alex P. Keaton? Beh, qualcosa del genere...

Allora, confessate, brutti vecchiacchi! Smascheratevi, dunque (siamo a Carnevale, vero?) e mostrate il vostro volto rugoso che si nasconde dietro il joystick ormai consumato dallo smanettamento feroce! Cedete il vostro computer ai figli che lo reclamano, e fate giocare anche loro!

Vi ho scoperti, eh, furbastri! Ora non potete più fregarci col Latino, con le citazioni filosofiche, con le menzogne sulla lettera scritta durante l'ora di Religione... ehi, fermi! No, Giorgio, lasciami stare! Ehi, cos'è quello strano indumento bianco tutto intrecciato? No, stavo scherzando, lasciatemi andare, sto bene! Vi ho detto che sto beneeeee!!!

P.S.

Concludo io questo editoriale perché BDB non sta molto bene. Speriamo soltanto che per il prossimo numero lo lascino uscire dalla clinica... altrimenti addio Zzap! di Aprile (altro che pesce...).

Giorgio Baratto

### COMMODORE 64

4TH DIMENSION (GC)	[c/d L. 18.000]	12
BLUE ANGELS 69	[c/d L.18/25.000.]	24
CHAMBERS OF SHAOLIN	[c/d L. 15.000]	32
COW BOY KIDZ (budg)	[cass. L. 7.500 ]	56
CRITICAL MASS (budg)	[cass. L. 5.000]	57
GAZZA'S SUPER SOCCER	[c/d L. 18/21.000]	34
J. B. SQUASH	[cassetta L. 7.500]	25
KNIGHTS OF LEGEND	[disco L. 21.000]	42
MASK (budg)	[cass. L. 7.500]	61
MAZEMANIA	[c/d L. 15.000]	18
PRESUMED GUILTY	[disco L. 39.000]	26
SIM CITY	[disco L.28.000]	16
THE CHAMP	[c/d L. 18/25.000]	40
WINDWALKER	[disco L. 21.000]	28

### AMSTRAD CPC

HARD DRIVIN'	[cassetta L. 15.000]	36
--------------	----------------------	----

### NINTENDO

TRACK'N'FIELD II	[cartuccia L. 89.000]	58
------------------	-----------------------	----

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

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

**Non  
perdetelo !  
... E' già in  
edicola**

**TGM in TV !**

**HOUND of SHADOW:  
Lovecraft strikes back**

**SPACE HARRIER II**

**TGM: Tutto sui Giochi e Meglio**

Voglio confessarvi una cosa: dando un'occhiata alle riviste italiane dedicate (in parte) agli otto bit, in queste ultime settimane avevo avuto l'impressione di assistere ad un 'disinteresse' progressivo da parte dei produttori di software, impressione provocata sia dalle recensioni che dalle (esigue) anticipazioni.

E' stato così che mi sono detto "Andiamo a vedere che cosa sta veramente succedendo, e se è il caso che dia le dimissioni da direttore esecutivo di Zzap!..."

Naturalmente, per quanto riguarda la seconda considerazione, stavo scherzando (sono o no cresciuto 'con gli otto bit' come voi? E allora?), ma la ricerca di informazioni sulla produzione attuale e prossima per C64, Spectrum e Amstrad c'è stata, e ha dato anche buoni frutti.

Vorrei però precisare una cosa: molti dei titoli di cui andremo a parlare sono stati annunciati da tempo, e potrebbero essere stati anche importati da qualche compagnia italiana che non siano le solite e più importanti distributrici (dalle quali riceviamo regolarmente segnalazione di QUASI TUTTE le novità comprese quelle in arrivo): ebbene, se così fosse, preghiamo chi di dovere di informarci per telefono o per fax, tanto il numero è lo stesso, onde evitare equivoci (come è già accaduto in passato con giochi importati ma di cui l'importatore non ci aveva dato la minima notizia) è anche una buona pubblicità (gratuita, fra l'altro) per voi, signori distributori italiani, quindi teneteci al corrente.

Ma andiamo con disordine (meglio cambiare, ogni tanto) e vediamo — in un crescendo di demenzialità che ben si addice a Zzap! — cosa ci promette il mercato del software...



# PREVIEW

**P**artendo con la ELECTRONIC ARTS (importata in Italia da CTO) eccovi una delle più interessanti novità del mese: la versione C64 del notissimo Ferrari Formula One, con tutte e 16 le piste, gli otto irriducibili avversari, gli elementi strategici e così via. Questa notizia farà felici molti aspiranti Nuvolari del C64. Per quanto riguarda le versioni Spectrum e Amstrad — annunciate dalla Electronic Arts — non sappiamo se saranno o meno importate da qualcuno (la CTO distribuisce soltanto software per il marchio Commodore, per quanto ne sappiamo, quindi è da escludere che importi tali versioni).

La INTERCEPTOR GROUP ha annunciato — sin dal periodo del PC Show — ben quattro titoli per gli otto bit. Ne parliamo tempo fa, ma visto che nessuno si decide a darcene notizia, ve li riproponiamo:

Galdregon's Domain per C64, che doveva uscire già da Settembre dell'anno scorso. Si tratta però di una conversione da Amiga ed ST che già al tempo dell'annuncio erano da oltre un anno in lavorazione, e visto il tipo di gioco non ci meraviglieremmo se passasse ancora qualche mese prima che possa girare 'senza problemi' sul C64 — anche perché era prevista persino la versione su cassetta (temerari, 'sti programmatori!).

Galdregon's Domain è in sostanza un romanzo fantasy interattivo con scene in 3D, dove vestite i panni di un eroe barbaro (alla Conan, per intenderci) la cui missione consiste nel ritrovare le cinque gemme di Zator, dotate ognuna di poteri

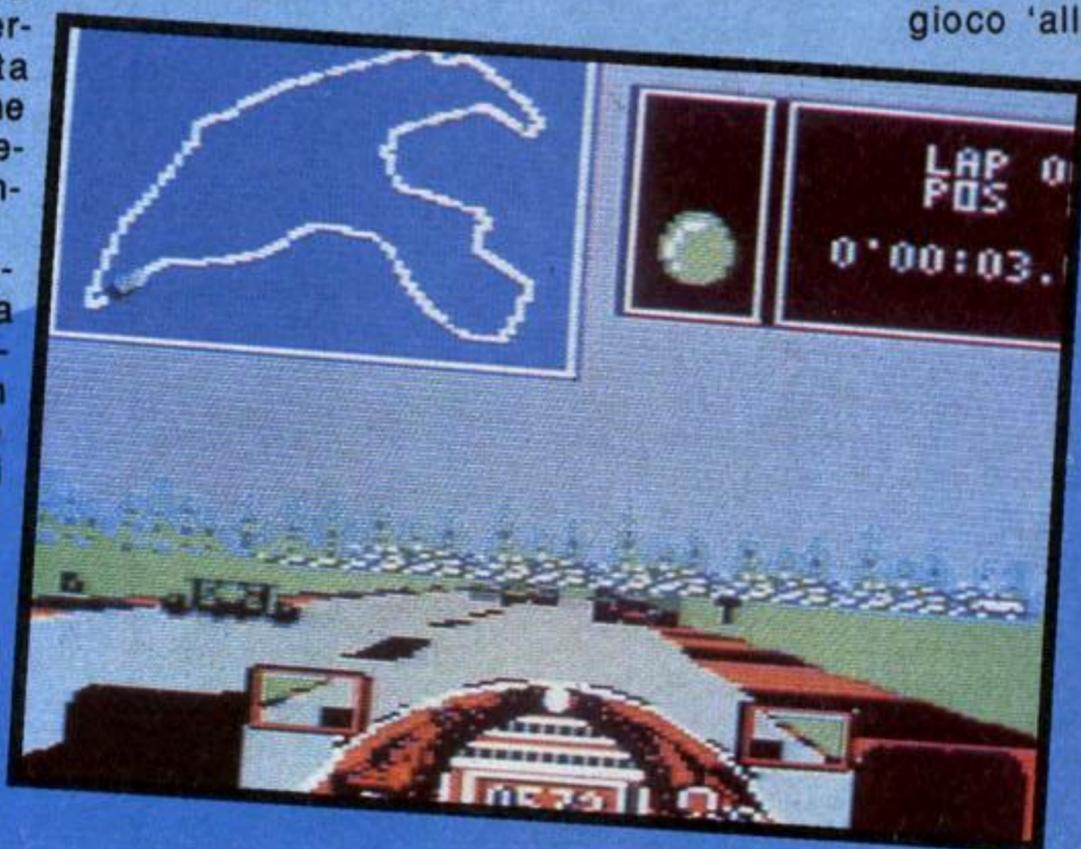
diversi ma incredibilmente potenti se unite, combattendo contro mostri, guerrieri e ognuna delle creature che si sono impossessate delle pietre.

Nel gioco sono naturalmente presenti anche elementi di strategia, visto che si tratta di un'avventura dinamica.

The Saigon Combat Unit è invece — come si intuisce

dal titolo — un gioco di guerra, e dovrebbe apparire nelle versioni C64, Amstrad e Spectrum (la data annunciata era November 89) ad un prezzo molto basso, anche perché uscirà con l'etichetta Players.

Le notizie sul gioco descrivono soltanto la trama (scontatissima e per niente inedita), ma dovremmo dedurre che si tratta di un gioco 'alla



Platoon'. Speriamo bene. Joe Blade III non ha bisogno di presentazioni (il personaggio è tristemente noto fra gli smanettoni): sembra che il suo arcinemico Crax Bloodfinger lo abbia invitato nella propria fortezza, cercando di rendere però il cammino il più possibile irto di trappole e imboscate, rendendo l'invito più allettante con sei ostaggi a fare da esca. Assisteremo ad un altro 'arcade-come-tanti-altri' o si tratterà del riscatto di J.B.? Per tutti i formati chissà quando...

Elven Warrior, infine, dovrebbe presentarsi come un gioco 'alla Ghosts'n'Goblins' ed apparire in tutti e tre i formati otto bit.

Dalla ACTIVISION è stata invece annunciata — sorpresa! — una conversione, e stavolta si tratta di Hot Rod, un gioco di corsa dove ci saranno 30 piste a mettervi alla prova: non si tratta però delle solite piste da Formula Uno, eh no! Stavolta dovrete vedervela con i più ostili agenti atmosferici ed elementi naturali, senza contare la polizia e gli addetti alla manutenzione stradale che invece di darvi una mano cercheranno di staccarvene due!

Uno o due giocatori nella versione Spectrum, Amstrad e C64, con possibilità di armarvi contro i nemici naturali e umani grazie ai fornitissimi 'shop' dove troverete di tutto (persino i poster di Maria Witthaker per far uscire di strada la polizia che vi insegue).

I nostri amici tedeschi della RAINBOW ARTS hanno intanto annunciato tre titoli: l'arcade Dyter 07, nel quale vi troverete alla guida di un elicottero (il mo-

dello Dyter 07, appunto) e dovrete conquistare una serie di piccole isole delle quali si è impadronita una forza aliena dopo un attacco alla Terra. Nella missione utilizzerete anche una serie di robot teleguidati ai quali dovrete spianare la strada massacrando le postazioni che il nemico ha piazzato sopra e sotto il mare. Azione e strategia sono promessi su disco e cassetta per il

meno che non venga preparato un emulatore di C64 per entrambe le macchine).

Di X-Out, invece, avrete già sentito parlare: trama intergalattica con alieni nascosti sotto l'oceano, alieni di metà e di fine livello, scrolling orizzontale ed armamento multiplo progressivo... devo già averlo visto da qualche parte. Beh, comunque pensate che la



C64.

Con Startrash, invece, i programmatori alemanni ci propongono un gioco 'alla Driller' — o quasi... si tratta di esplorare sette piramidi e trovarne in sequenza l'uscita, per poi recuperare, nella settimana, quel foglio con il numero di telefono di quel pezzo di f... ehm, quegli importanti documenti che in un momento di arrap... cioè di distrazione, avete tragicamente buttato nella famosa (eh, altroché) Pattumiera Cosmica. Non vi anticipiamo nulla (nemmeno che il gioco è in 'quasi-3D' — non chiedetemi che vuol dire) per non sciuparvi il divertimento. Soltanto i possessori di Spectrum e di Amstrad sappiano che quasi sicuramente non giocheranno mai a Startrash (a

grafica è stata convertita direttamente dall'Amiga agli otto bit (Spectrum compreso, stento a crederci) per cui il gioco dovrebbe conservare la giocabilità originale — sempre che non venga rovinata da fattori come lentezza, marmellata di pixel, accesso/decesso al disco/cassetta, etc. Speriamo bene, anche perché questo è l'unico dei tre titoli ad essere annunciato anche per la versione Spectrum oltre che C64.

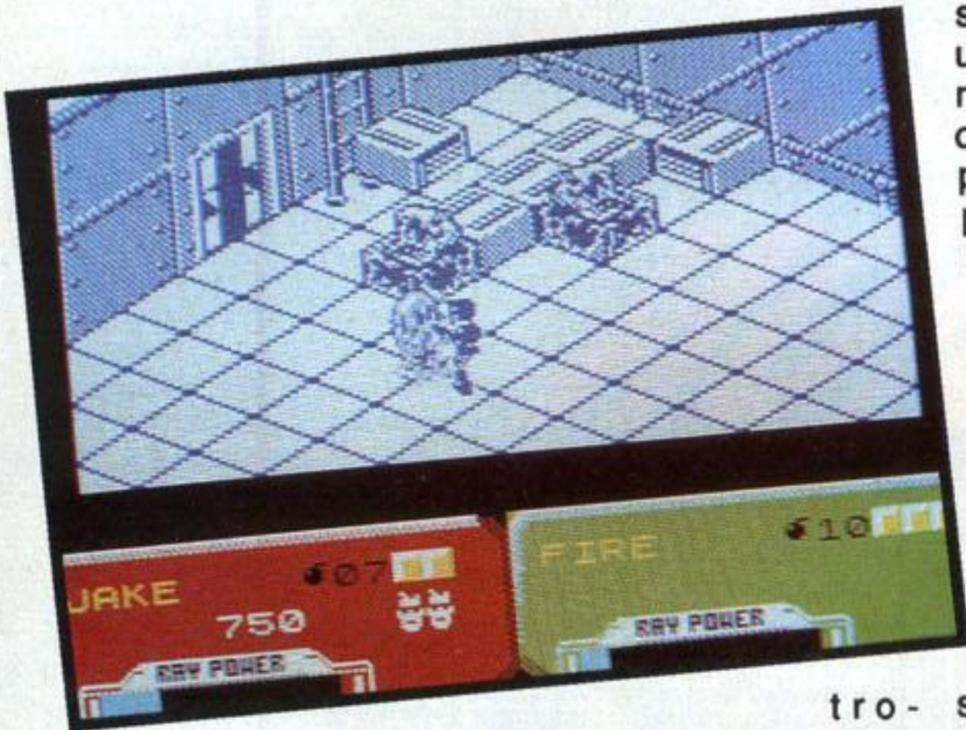
L'accoppiata coinoppiana (oddio che parolaccia!) Domark/Tengen sta facendo intanto un sacco di casin... di pubblicità intorno alla prossima con versione da coin-op, ovvero (tiro il fiato) Escape From The Planet Of The Robot Monsters (no, non è una compilation, e un solo gioco).

Tutta la storia ruota intorno al progetto di una razza aliena — i Reptilon — che, dopo essersi impossessata della base terrestre sul pianeta X (quello vicino a Y, quando girate a destra venendo da Z o a sinistra venendo da W) e aver preso in ostaggio i suoi occupanti, li ha costretti a costruire un esercito di robot il cui scopo sarà quello di distruggere la Leader Distribuzione dopo averne saccheggiato i magazz... chi è che ha stampato con la laser questo volantino finto? Marcoool! Giorgiooo! Vabbé che è carnevale, ma adesso stiamo esagerando! Ridatemi il foglio originale...

Dunque, dicevo, i robot dovrebbero impadronirsi della Terra (come se non esistessero altri pianeti in giro per la Galassia, che p\*\*\*e!) e voi, nei panni di Jake e Duke, avete il compito di creare scompiglio nella fabbrica e provocare agitazioni sindacali onde sabotare la produzione... no, scherzavo, dovrete salvare i vostri compaesani ed eliminare alieni e robot.

Se avete avuto modo di vedere le immagini della versione originale o di quella a sedici bit del gioco, vi chiederete come me 'chissà come verrà realizzato su Spectrum, Amstrad e C64'? Chi è lo spiritoso che ha risposto 'male'?

La US GOLD ha finalmente dato per scontata l'uscita di Black Tiger — che due note riviste inglesi hanno già descritto (senza nemmeno averlo visto) come "Assolutamente favoloso!" e "Brillante conversione arcade"... per quei pochi che hanno il bar sotto casa nel quale è in funzione da alcuni anni Pac Man e Spy Hunter e non posso-



no allontanarsi più di tanto da casa, diciamo che si tratta di un gioco dove impersonate un tizio armato di ascia (alabarda?) che saltella come un matto da una roccia all'altra in una serie di caverne piene di mostri e pericoli vari, raccogliendo bonus ed armi aggiuntive. Made in Japan, insomma...

Agli amanti dell'heavy metal la casa americana ha invece promesso Heavy Metal, appunto, che non c'entra un tubo col genere musicale più odiato dai genitori italiani e rappresenta invece un potenziale capolavoro di strategia militare condita con grafica tridimensionale, a Febbraio per Amstrad e per C64.

Ma la US GOLD non ha soltanto annunciato i due titoli appena citati: mi hanno appena comunicato dalla regia che la conversione dello stupendo coin-op Sega Crackdown sta per fare la sua apparizione sugli schermi dell'Amstrad, del C64 e dello Spectrum. Lo schema di gioco vede i due soliti eroi alle prese con mostri mutanti comandati dall'ancor più classico scienziato pazzo. Le armi a disposizione sono quanto di più classico si possa

trovare... ci mancherebbe solo che i programmatori avessero frequentato il Classico e amassero la musica class... va bene, va bene, la smetto.

Infine, ancora sotto il marchio dorato che porta come sottotitolo 'All American Software' la notizia che tutti gli appassionati della serie Dragonlance (ovvero M.A. E BASTA! Scherzavo, Giorgio, lo sappiamo che ci sei anche tu) stavano aspettando: esce un altro gioco dedicato alla nota serie fantasy, su tre dischi per C64, col solito gruppetto di sciancati pronti a rischiare le loro insulse vite in difesa del trono della bella principessa (erano così scarsi a donne, allora?). La notizia che F-16 Combat Pilot verrà realizzato anche su C64 ve l'ha già data il solerte Giorgio nelle news del numero scorso, ed io non posso che confermarla aggiungendo che in questa ver-

sione sarà presente anche un'opzione Quickstart in modo da permettere anche a coloro che odiano le procedure di decollo (soprattutto quelle piene di incidenti) e le altre complicazioni della vita simulata di partire subito per una missione di guerra. Accontentati tutti, vero? Dalle pubblicità sparse un po' dappertutto sulle riviste italiane e straniere sappiamo anche che la Simulmondo ha intenzione di sfornare una bella simulazione tennistica interattiva oltre a quella di basket già annunciata (entrambe per C64), la Tyne-soft ha preso i diritti per un videogioco tratto dal noto Beverly Hills Cop (Eddie Murphy vi dice qualcosa?), gioco che ho visto recensito su Commodore Computing International nell'unica versione disponibile a otto bit (C64, naturalmente) con un brutto voto — ma non mi fido dei recensori americani, per cui aspettiamo di vederlo noi.

Stiamo poi tutti in attesa di Space Harrier II dalla Grandslam (ma non è la

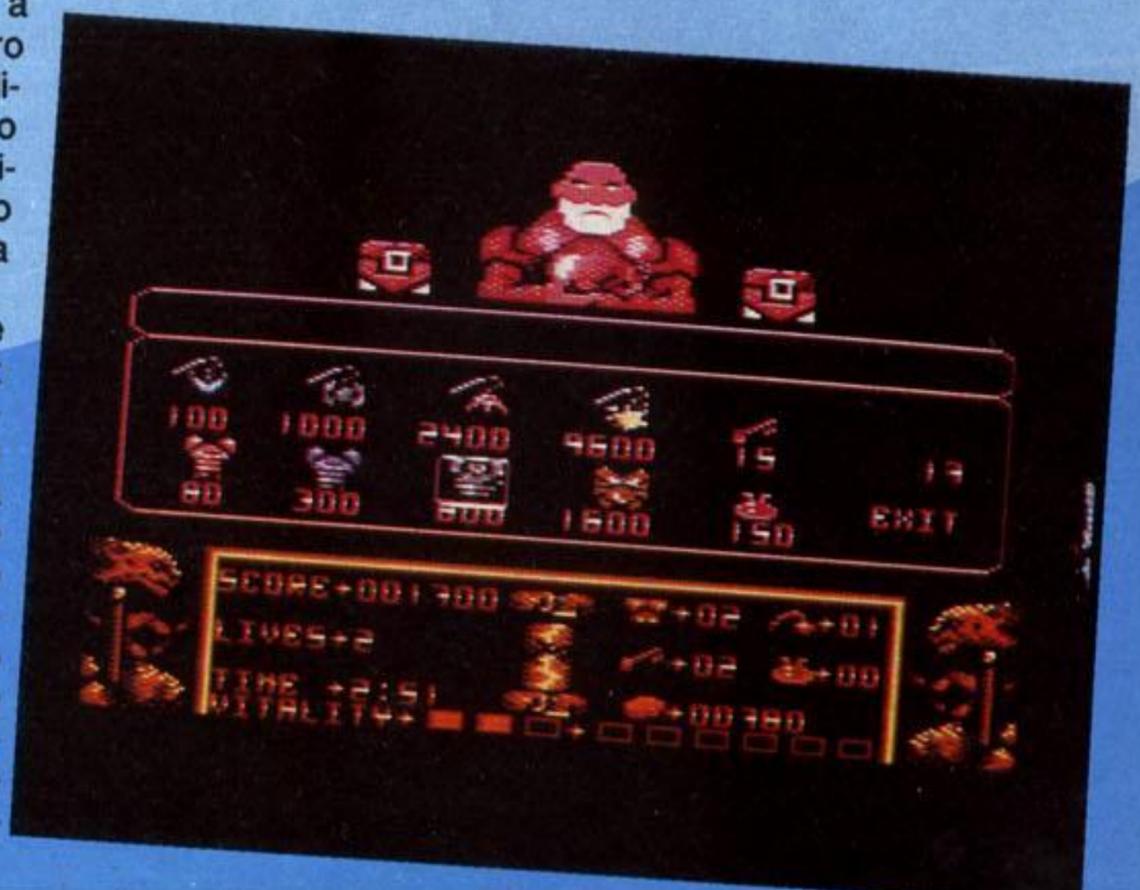
Elite che lo doveva preparare?) anche nella versione Spectrum, di Iron Lord della Ubi Soft che finalmente sembra pronto per C64, e di Mystere della italianissima Genias.

E chiudiamo la carrellata con la conferma della conferma della voce che ipotizzava la possibilità che probabilmente sarebbe uscito Rainbow Island... insomma, è ufficiale, i diritti li ha presi la Ocean (Firebird 0 - Ocean 1) e il famoso seguito di Bubble Bobble farà la sua clamorosa apparizione nei negozi in tutte le versioni 8 bit (tranne naturalmente la versione VIC 20, quella Atari 2600, quella per Memotech MTX, Dragon, Oric, BBC, TI 99-4A, MSX e altri sciagurati della storia dell'home computing).

Dall'alto della mia mole vi porgo indistinti (Giorgio, smettila di fumare) saluti e vi dedico l'ultimo CD della Code Masters... 'Presaxifondellisimulator II'!!!

Obesamente vostro

BDB



**64****"Gioco Caldo"**

# 4TH DIMENSION

**Hewson, cassetta e disco L.18.000**

**C**he cosa si fa oggi (si chiedevano alla Hewson)? Idea, andiamo un po' in giro a rompere le scatole a qualche buon programmatore e gli chiediamo di prepararci, magari lavorando anche solo nei ritagli di tempo, un giochino simpatico e piacevole da giocare, ma soprattutto nuovo, per lanciare poi sul mercato una manciata di budget games di quelli tosti. Ma da chi si può andare? Beh, tanto per cominciare contattiamo Graftgold che se è riuscito a sfornare Paradroid qualche anno fa è sicuramente in grado di fare miracoli, e poi non si può certo dimenticare la Sensible Software che con Wizball ha prodotto uno dei giochi più caratteristici della decade, e ancora quelli della Apex Computer Productions che anche se vi po-

tranno sembrare sconosciuti hanno da poco realizzato Retrograde (non so se mi spiego), e per finire quel buontempone di Martin Sneap che per quanto non abbia al suo attivo grandi cose (Knucklebusters) è sempre un piacere lavorarci insieme. Bene bene, adesso il lavoro è stato affidato e accolto con grande euforia, non rimane che attendere gli esiti... Ma lo sai che hanno lavorato tutti quanti in maniera veramente egregia, guarda un po' qua che sballo; sto pensando che quasi quasi potrebbero venire pubblicati a prezzo pieno, ne varrebbe proprio la pena tu che dici? Ma non saprei... non sarebbe una cattiva idea, ma dovevano essere budget... sssht, sento la voce del megadirettore galattico il Signor Hewson in persona... che cosa?... Pubblicarli tutti

quanti insieme al prezzo di uno?... Certo che va bene signoria vostra Ducaconte illustrissimo è un'idea geniale, sarà fatto!

## CYBERDINE WARRIOR

Secondo i racconti di Isaac Asimov (come sarebbe a dire che gioco ha fatto che ora come ora non me lo ricordo! E' un celeberrimo scienziato-scrittore di fantascienza di fama mondiale, ignorante che non sei altro, ndMAX) che cosa potrebbe accadere se un androide, infrangendo tutte le leggi della robotica, si ribellasse all'umano suo costruttore e gli nuocesse? Distruzione immediata e trasformazione in scatolette per la carne Simmenthal, drastico ma efficace; nei videogames però il sindacato dei robot è molto forte (dato che sono protagonisti un po' da tutte le parti) è così al massimo si può ricorrere all'imprigionamento dell'ammutinato da qualche parte recondita nello spazio. Allo scopo si sono scelti tre piccoli pianeti in una galassia lontana, ed è proprio attorno a queste orbite che li si sono abbandonati. Malaccortamente però è finito in orbita pure un teletrasportatore con il quale gli androidi (mica stupidi) si sono rimaterializzati sulla superficie dei pianeti occupandoli e mettendone a grave rischio l'incolumità anche perché il teletrasporto ha fatto scattare il loro sistema di autodistruzione. Ed ecco che fate la vostra comparsa nei panni dell'intrepido

Cyberdine Warrior che destreggiandosi fra gli alieni deve ripescare tutti i robot per sbatterli nuovamente ad arrugginire in orbita. E assicuratevi che questa volta sia un viaggio di sola andata.

**STU:** John e Steve Rowlands hanno da poco terminato il loro capolavoro per la Apex Computer Productions chiamato Retrograde. Evidentemente non avevano ancora espresso tutto l'incredibile potenziale del gioco perché codesto è venuto, se possibile, ulteriormente incrementato da Cyberdine Warrior. La traccia di partenza, e si vede subito anche dalle foto, è la medesima e anche per quanto riguarda lo spessore i due possono considerarsi equivalenti. C'è un'incredibile quantità di zone da esplorare e anche una discreta componente tattica per decidere quando rientrare al negozio e quali armi acquistare. La grafica è stupenda e soprattutto molto varia da livello a livello, il sonoro adeguato, la giocabilità strepitosa e per finire, cosa nel guasta mai, anche un'ottima presentazione.

**PHIL:** Chi ben comincia è a metà dell'opera, dice il proverbio e qui si parte (per proseguire) proprio con il piede giusto. L'introduzione è spettacolare, la musicchetta altamente coinvolgente, grandissimi gli sprites e una fantastica animazione. Cyberdine Warrior è un vero piacere da giocare e ancora prima da guardare, un'ottima rielaborazione di Retrograde tramutato in un platform-game altamente accattivante.

**ROB:** Per quanto mi riguarda mi ero un po' scocciato di tutti quei "salta & spara" nevrotici assolutamente ripetitivi. Mi sono però dovuto ricredere per una realizzazione dalla grafica eccezionale e dotata di un divertentissimo schema di gioco. Trovare il



robot e identificarlo per poi riportarlo al teletrasporto è già di per sé una sfida, resa ancora più affascinante nel favoloso secondo schermo ambientato nella jungla in compagnia di pipistrelli, vulcani che eruttano lava e alcune palme di cui non si sa bene la pertinenza. Grandissimo sparefuggi che richiede allo stesso tempo molta velocità e una buona dose di riflessione, veramente bello!

senza veli (slurp!) gli esseri volanti, utilizzando come armi delle magnetiche occhiate al Raid (che, come dice la pubblicità, gli ammazzastecchiti). Nel gioco dovete aiutarla ad impedire che gli insetti rapiscano i neonati che giacciono incustoditi sulla superficie del pianeta e che rischiano di essere sollevati per poi venire abbandonati nel vuoto con un susseguente impatto al suolo che, nel migliore dei casi, procu-

del pianeta poste ai margini superiore e inferiore dello schermo che scrolla orizzontalmente, alla fine di ogni livello c'è un bonus speciale direttamente dal telefono azzurro per ogni bebè superstita. Ci sono poi anche delle nuvolette passeggere che conferiscono alla leggiadra creatura dei poteri particolari utilissimi per aiutarla ad avanzare negli schermi. Buon divertimento e attenzione ai pungiglioni (anche se la cosa, a sentire l'osservazione di Phil, potrebbe

poi avere esiti non troppo negativi).

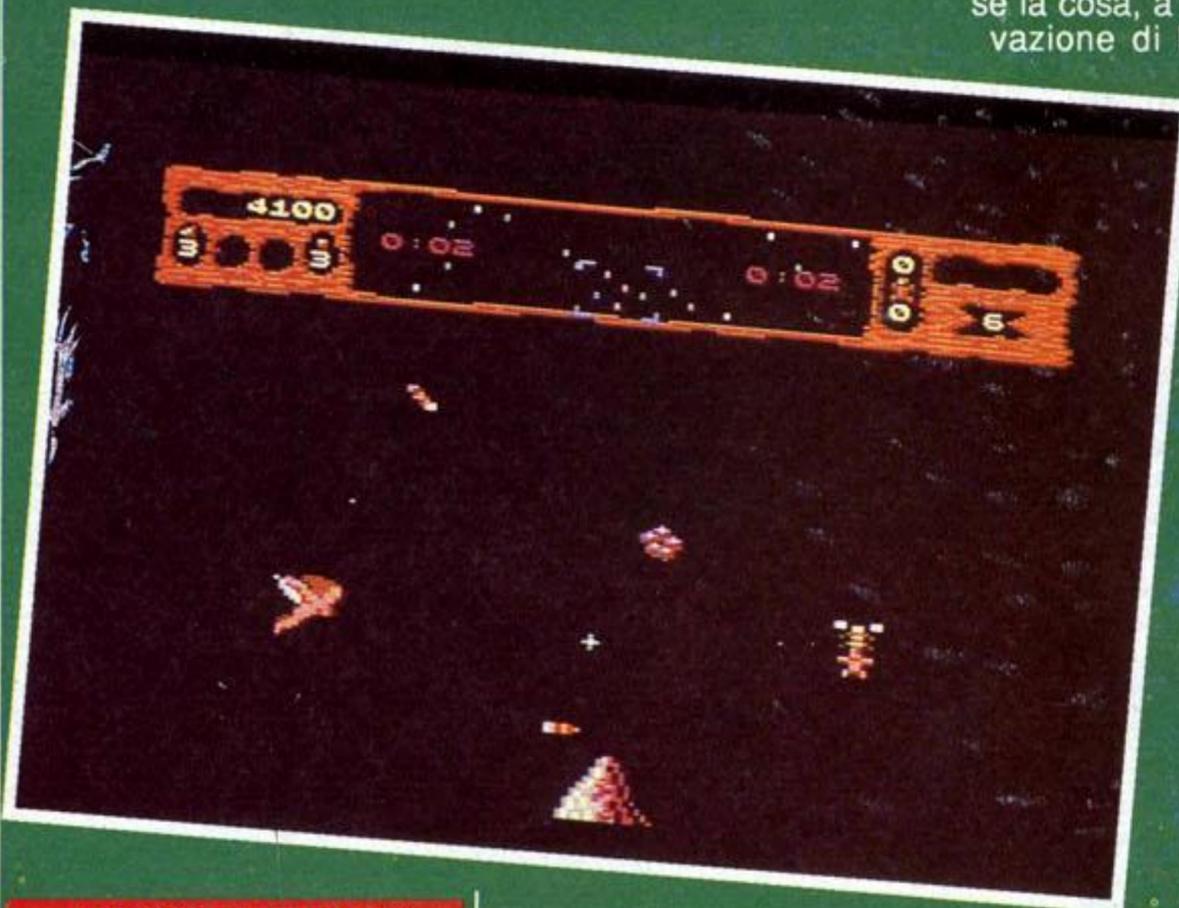
**STU:** Finalmente un gioco che pur partendo dalla riscoperta di Dropzone lo evolve ulteriormente aggiungendo particolari molto efficaci e tali da rendere consentito il paragone con l'illustrissimo predecessore

(che anche se ormai datato più di un lustro, rimane ancora un signor programma). Buono sia l'aspetto sonoro che la parte grafica in *Insects in Space* troviamo uno schema di gioco molto più

innovativo che progredisce bene con l'avanzare negli schermi. Tutte le creature volanti sono ottimamente definite e maestralmente animate, un'eccellente riproposta di uno dei classici di tutti i tempi.

**PHIL:** *Insects* è una splendida ed incredibilmente giocabile variante dell'epico *Defender*. La favolosa grafica conferisce nuovo fascino allo schema di gioco di per sé piuttosto limitato anche se sempre particolarmente divertente. E poi c'è il topless della nostra fatina, sembra che in una zona sia stata punta da due api giganti... (una volta tanto quello *Zombi* di Phil ha detto una cosa divertente, che la *Thatcher* stia veramente per ritirarsi? ndt). E' sicuramente il mio gioco preferito dei quattro (il motivo non ve lo dico nemmeno, serve?).

**ROB:** Il joystick è ancora incandescente e mi sono interrotto solo perché il pulsante di fuoco mi ha scongiurato di concedergli una tregua di pochi minuti. *Insects* è la rielaborazione degli anni novanta di un grande classico (chiamatelo *Defender*, chiamatelo *Dropzone* o *Guardian* che sia, oppure chiamatelo *Zero*, nome con il quale l'avevamo scoperto noi videogiocatori da bar dei tempi che furono, ndMax)) e si ripropone lui stesso come classico per i giorni a venire.


**GLOBALE 90%**

Lo schema di gioco non è sicuramente dei più originali, ma non c'è aspetto della realizzazione (presentazione, grafica, sonoro, giocabilità...) che non sia su altissimi livelli.

rerà un'intenso pomeriggio di lavoro al loro pediatra per cercare di rimettere insieme i pezzettini sparsi qua e là. Piuttosto innovativamente (a giudizio dell'inglese, ndt) il campo di gioco presenta due superfici simmetriche

**INSECTS IN SPACE**

La trama di centinaia di filmetti pseudo-fantascientifici è riproposta in questo gioco nel quale un pianeta remoto è stato invaso da miriadi di insetti provenienti dalla spazio profondo. Gli unici superstiti sono un gruppo di infanti indifesi che devono la loro salvezza al provvidenziale intervento di una celestiale fanciulla alata (la chiamano Santa Elena, viste le foto non sarebbe stato meglio un qualche cosa di diverso, non so...Moana?) che combatte


**GLOBALE 94%**

Nemmeno saltellare per la casa lanciando pantofole alla zanzara bastarda che ti perseguita nelle notti d'estate è mai stato così diabolicamente accattivante.

**MISSION IMPOSSIBUBBLE**

Sei indifesi cuccioli di pallina sono stati rapiti e nascosti ognuno al termine di un differente e ed intricatissimo labirinto. E' chiaro che a voi genitore grande bolla a cui un paio di palloni gonfiati



hanno portato via i piccoli bollicini il minimo che può capitare è che vi girino le bolle e così partite immediatamente, piuttosto contrariati, alla ricerca dei vostri amati palloncini. Per aiutarvi, anche se a dire il vero questo contribuirà ulteriormente a farvi perdere l'orientamento, si trovano dei teletrasporti (sotto la forma di alcune nuvole) che vi permetteranno dei rapidissimi spostamenti da una zona ad un'altra, ma nonostante questo raggiungere l'obiettivo è tutt'altro che agevole. Questo anche perché prima di liberare uno dei piccoli bollicini bisogna rintracciare otto pezzi di uno speciale amuleto unico mezzo per poterlo sbloccare dalla sua paralisi, inoltre questi frammenti vanno raccolti rispettando una precisa sequenza e anche una volta liberato bisogna ancora riportarlo all'inizio del labirinto. Superfluo aggiungere che i labirinti non sono deserti, ma pululano di strane creature tutt'altro che amichevoli, fortunatamente però possono essere eliminate soffiandovi contro delle particolari bolle d'aria compressa. Veramente una "bolla" storia.

**PHIL:** Non sono di norma molto favorevole ai giochi con i labirinti, ma *Mission Impossible* è così fantasioso che mi ha lasciato quasi sconcertato. Lo schema di gioco "cerca e trova" è sicuramente fra i più semplici in circolazione, ma realizzato in maniera adeguata non può che divenire

un ottimo passatempo. Un'altro grande gioco per una grande raccolta.

**ROB:** *Insects* è indubbiamente il miglior gioco dei quattro, ma anche questo prodotto di Martin Sneap non è assolutamente da sottovalutare. I livelli sono solo sei, ma tutti molto vari e particolarmente difficili da portare a termine mentre la grafica è brillante in ogni aspetto. Veramente una simpatica proposta.

**STU:** Domanda: ma perché mai la Hewson ha pubblicato *Maze Mania* a prezzo pieno e poi lancia sul mercato *Mission Impossible* come uno dei componenti di una raccolta? Questo è cento volte meglio (no, mi sbaglio è molto di più ancora) e lo surclassa sotto ogni aspetto. Perfino io che usualmente detesto i maze-games ne sono rimasto positivamente impressionato, ancora un altro grande titolo.

### GLOBALE 90%

Intrattenimento allo stato puro.

### HEAD THE BALL

Orca miseria che vicenda truce. Il gioco tratta di un poveretto malauguratamente decapitato (da qui il titolo *Head*) per errore che saltella di qua e di là alla ricerca... del resto del corpo? Macché, vaga errabondo nella speranza di ritrovare la sua amatissima compagna (che gli ha fatto letteralmen-

te perdere la testa, ah, ah), rapita da alcuni tizi strani che hanno già un nome strano in inglese figuriamoci un po' se lo dovessi tradurlo e che quindi chiamiamo *Globoids*. Ma poi ci ripensa e riflette sul fatto che forse senza la testa potrebbe anche darsi che la ragazza non lo trovi poi troppo interessante e così decide che la cosa migliore è mettere definitivamente la testa a posto e recuperare la fidanzata. Mica semplice però, bisogna infatti riscattarla dai *Globoid* stessi che vogliono in cambio un bel gruzzoletto di gemme preziose. Il nostro eroe dovrà pertanto farsi largo fra gli alieni armato di dieci laser, uno scudo, due smart-bomb e un santino di Robespierre santo patrono dei decapitati. Ogni volta che si termina uno schermo a scrolling orizzontale si passa a quello successivo (ma va?) e a volte può capitarci anche un breve intermezzo spaziale, da andare veramente fuori di testa.

**STU:** *Aaargh!* (No, non è l'orrendo gioco della *Melbourne House* ma bensì un urlo di frustrazione del nostro collega d'oltremarica, ndt). *Head the Ball* mi rende proprio furioso, è così facile sbagliare e ogni volta si ricomincia da capo perdendo oltretutto tutte le armi acquistate con tanta fatica. Fortuna che a compensare c'è il sub-gioco spaziale che consente ampiamente di sfogarsi. In ogni caso devo

ammettere il gioco è realizzato niente male con grafica e sonoro su livelli nel complesso soddisfacenti. Sicuramente non all'altezza degli altri titoli, ma ugualmente da considerarsi come positivo.

**ROB:** Un concetto molto semplice (ma era comunque quello che gli era stato chiesto), e allo stesso tempo incredibilmente accattivante e giocabile. La grafica è simpatica anche se poteva essere più dettagliata, mentre il raccattare le gemme nella speranza di avere indietro la propria ragazza è un'idea bizzarra, ma allo stesso tempo sadicamente divertente.

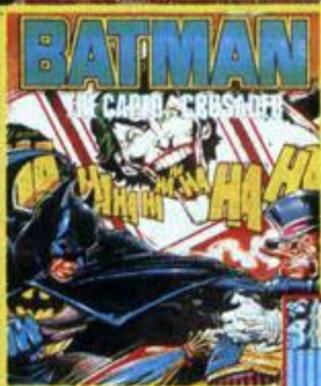
**PHIL:** Devo dire che sono rimasto abbastanza deluso dal lavoro di *Graffgold* da cui mi aspettavo la chicca finale per una così splendida raccolta. Il gioco sembra un'altro dei tanti "già visti" e la grafica da *spectrum* non aiuta certo a migliorare le cose. Piuttosto insperatamente però il gioco diventa discretamente piacevole da giocare e la voglia di arrivare allo schermo successivo vi terrà incollati a lungo. Per la serie poco fumo e tanto arrosto (che è sempre preferibile al contrario, ndMax).

### GLOBALE 84%

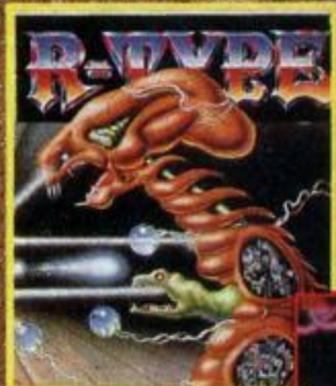
Il gioco più debole dei quattro, ma ugualmente molto giocabile.



# CRASH

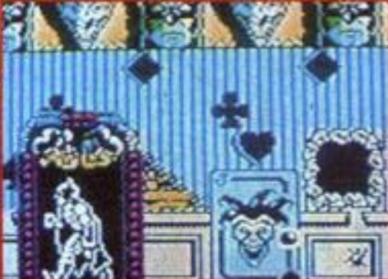


"Credetemi, si tratta veramente di una brillante avventura arcade, la migliore licenza da fumetto - sareste pazzi a perdervela."  
CRASH SMASH

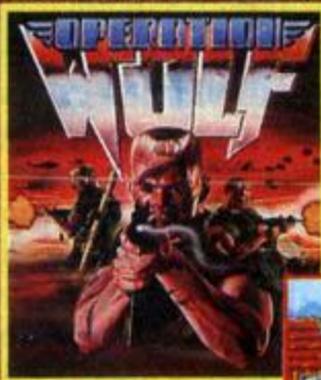


"... semplicemente favoloso!"  
SINCLAIR USER

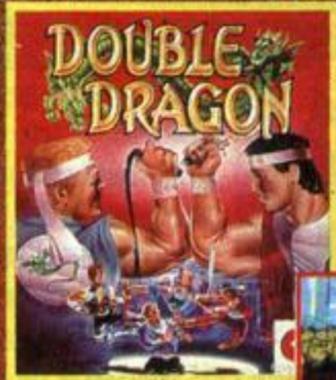
BATMAN



R-TYPE



"Il meglio che si possa pretendere da uno shoot-'em-up."  
CRASH SMASH



"Un'esperta programmazione ha ripreso la superba grafica e l'alta giocabilità di questo arcade di successo trasferendole sul tuo home computer."

OPERATION WOLF



DOUBLE DRAGON



C64 CASS. Lit. 29.000  
C64 DISCO Lit. 39.000  
AMSTRAD CASS. Lit. 29.000



LEADER

**"P**ronto Max? Sono Giorgio vieni subito a portarmi la recensione di Sim City perché stiamo già chiudendo il numero e mi serve... ah dimenticavo, non darti per moribondo che altrimenti ti affido un bel gioco di quelli in stile SSI con manuale enciclopedico in venti tre volumi, ti aspetto subito ciao...". "Io veramente...", pffff, ragazzi che stress! Ero tranquillamente sdraiato sul letto che meditavo sui fattacci miei e adesso quel rompiscatole vuole il materiale con due giorni d'anticipo perché così gli ha prescritto il medico (BDB). E così mi tocca d'alzarmi, vestirmi, aspettare l'ascensore che è sempre occupato, salutare il portinaio che intanto non mi saluta più perché gli ho inavvertitamente distrutto un vaso di fiori facendolo precipitare sulla gabbietta dell'amato criceto riducendolo una polpetta, quindi affrontare la 70 nell'ora di punta (il che significa entrare sfondando e finendo inevitabilmente in prossimità del solito "ascella maleodorante" che non può mancare su nessuna linea che si rispetti, fortuna che fa ancora fresco e al massimo vi scolano l'ombrello nel coppino), per di più il tutto senza biglietto perché nella fretta avrò indubbiamente dimenticato la tessera a casa, quindi scendere e affrontare armato di baionetta i consueti tamarri che si parano davanti. Lasciare il mate-

riale e tornare a casa per trovare un bigliettino che dice: "Max, sono la mamma, devi andare a comprare: pane, latte, frutta, andare in posta, in banca, dal giornalaio, dalla nonna...", il tutto senza

# SIM CITY

contare l'università, la palestra, gli amici... Ma è mai possibile che al giorno d'oggi si debbano percorrere giornalmente centinaia di chilometri per vivere; questa città è strutturata male,

adesso vi faccio vedere un po' io come andrebbero fatte le cose. In che modo? Aspettate che carico Sim City e...

Caricato Sim City vi trovate di fronte un terreno incontaminato, che potete a vostra discrezione cambiare del tutto (intanto è generato casualmente) o modificare a vostro piacimento. Aguzzate la vista e potrà facilmente scorgere anche un riquadro nero, questo è una sorta di zoom e se avrete l'accortezza di premere il pulsante di fuoco vi darà una panoramica più dettagliata della zona in questione (è una disdetta che non si riesca a sbirciare nella camera da letto della mia vicina, vi assicuro che non sarebbe proprio male). Al di sotto della piantina generale ci sono le numerosissime icone (di cui alcune dotate anche di ulteriori menù secondari) tramite le quali potete gestire tutto quanto va gestito per erigere una cittadina. Si comincia con i bulldozer per rendere pianeggiante la zona e quindi potete partire con i primi condomini senza dimenticare l'energia elettrica, le risorse idriche, le comunicazio-

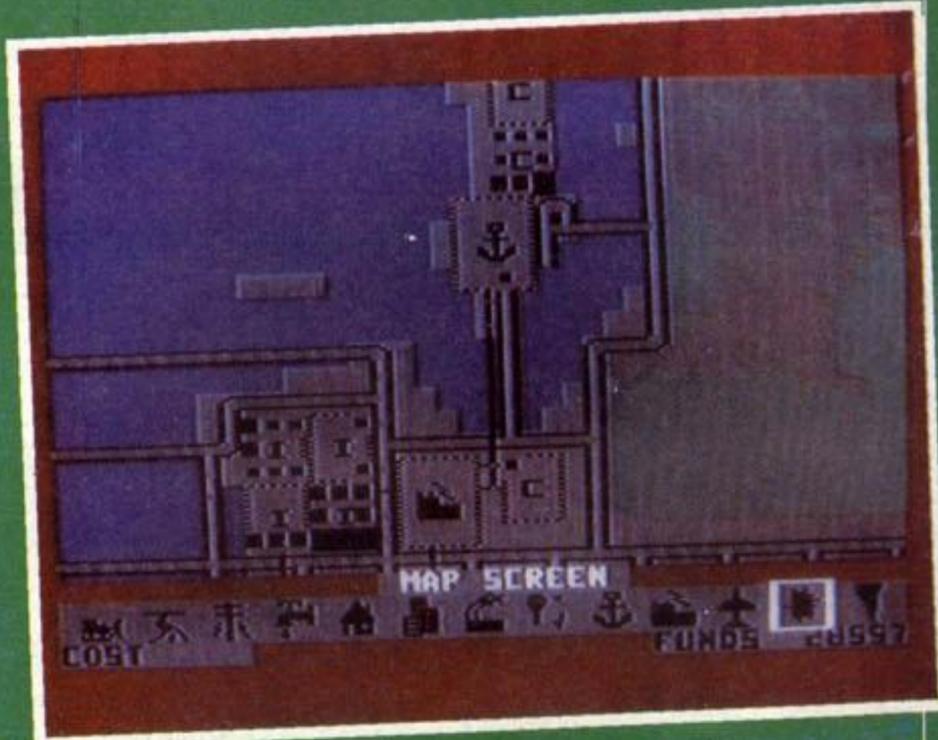
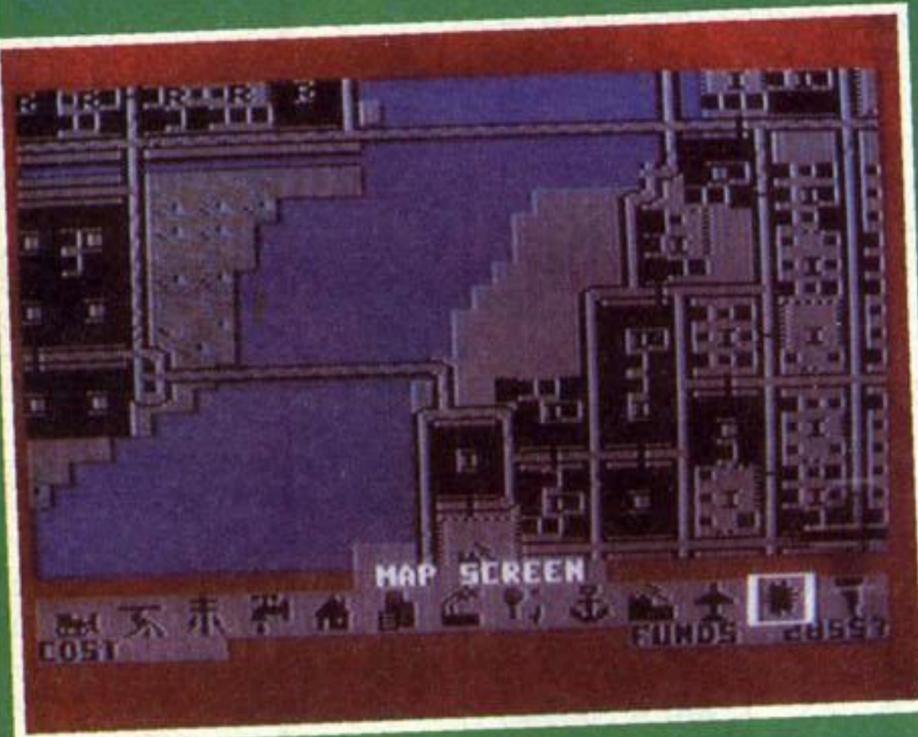
**Infogrames, disco L. 28.000**



Probabilmente storcerete il naso per quanto sto per dirvi ma è quello penso. Sim City è nato per i 16 bit e su di essi ha ottenuto la sua meritatissima consacrazione. Una volta convertito perde, e perde moltissimo. Non mi riferisco all'aspetto puramente estetico che può anche andare, in questo caso, in secondo piano, ma parlo nel modo in cui si gestisce il gioco. Mentre ero lì con il joystick in mano a cercare di costruirmi il mio Impero (sono megalomane, lo ammetto) non potevo fare a meno di sentire la melanconica mancanza del mouse, Sim City è stato concepito per essere utilizzato con il mouse e con esso va gestito. Le icone che si selezionano con l'altro pulsante, la rapidità dei movimenti, i menù, tutto è fatto appositamente per questo metodo di controllo e senza risulta che il gioco ne viene a perdere enormemente. Rimane un prodotto innovativo, ma sono del parere che 64 non sia assolutamente indicato per questo genere di programmi, tiratevi comunque su di morale perché fortunatamente (o sfortunatamente, dipende dai punti di vista) non ce ne sono poi tanti (sul momento mi viene in mente solo Populous).

ni stradali, le fabbriche e così via. Particolarmente interessanti risulteranno poi dei grafici riassuntivi o delle piantine particolareggiate che vi illustreranno la densità, il valore della terra, il traffico, le previsioni per il futuro e un sacco di altre cose che lascio a voi il piacere di scoprire. Ma se l'architettura non è proprio il vostro forte (siete magari fra quelli che da piccoli al mare si sono salvati per miracolo dopo essere rimasti per ore sepolti sotto un castello di sabbia

costruito non troppo stabilmente), non c'è proprio motivo per buttarsi giù di morale, la Infogrames ha infatti dotato il programma di alcune città già preparate che non aspettano che di venir caricate; potete scegliere fra Amburgo, Detroit, Boston, Rio o altre ancora che adesso mi sfuggono. In questo secondo caso vi viene concessa la chance interagire come preferite sulle città (l'idea già espressa da Simone di radere al suolo tutte le scuole mi sembra possa essere attentamente vagliata), a tale proposi-



to c'è pure il menù speciale dei disastri che prevede uragani, terremoti, trombe d'aria e addirittura un Godzilla che distrugge i palazzi. Per riprendere il discorso

iniziale credo proprio che nella mia città ideale una delle prime cose da farsi sarà la redazione collocata appena dietro girato l'angolo (proprio come per M.A.), e nella vostra?

### PRESENTAZIONE 68%

Buona per quanto riguarda la componente "cartacea" (confezione, manuale...), ma la presentazione video è quanto di più penoso mi sia capitato di vedere negli ultimi mesi: se vi dico che l'avrei fatto anche io stesso non sto esagerando o peccando di presunzione, ma significa che è proprio vergognosa.

### GRAFICA 72%

Non era facile rendere quanto doveva rendere, lo fa, ma assolutamente niente di più..

### SONORO 15%

Aspettate un attimo che forse non ho alzato il volume...

### APPETIBILITA' 84%

L'idea è sicuramente buona e sufficiente innovativa da destare il meritato interesse. E poi c'è il fattore conversione da Amiga che ha sempre il suo fascino.

### LONGEVITA' 73%

Assolutamente soggettivo, si potrebbero scovare fra di voi il futuro Berlusconi, ma credo che la maggior parte dei videogiocatori medi farà distruggere un paio di edifici a Godzilla per poi cadere in paranoia.

### GLOBALE 75%

Un voto che va interpretato e integrato con i due commenti che mi sembrano abbastanza significativi (non per niente gli ho scritti io!).



Mi considero un grande fan della versione Amiga perché sono sempre pronto ad accogliere favorevolmente ogni idea realmente innovativa e non si può certo dire che Sim City non sia

da considerarsi tale. La conversione, anche se poteva essere molto più curata (i glitch non si misurano in lunghezza ma quando il programma è poco più di 100 blocchi...), non è venuta poi troppo male; si sono perse parecchie opzioni e anche la grafica ha subito un duro colpo, ma il gioco in sé è rimasto pressoché invariato e continua a meritare tutto il mio apprezzamento. Una programma che definirei "impegnato" e che può rappresentare una piacevole alternativa a tutti quei giochi indubbiamente belli, ma che alla fine nella maggior parte dei casi non hanno poi molto da aggiungere. Sim City è unico e come tale va sicuramente preso in considerazione.

# MAZE MANIA

Hewson, cass. e disco L.15.000

**D**unque, i giochi che recensiamo sono registrati su dischi o cassette, i dischi o cassette su cui sono registrati i giochi sono contenuti all'interno delle confezioni, le confezioni all'interno delle quali sono contenuti i dischi o le cassette su cui sono registrati i giochi sono corredate di manuali più o me-

dei casi delle oscenità incredibili. La storiella raccontata dal manuale che correde la confezione all'interno della quale sono contenuti il disco o la cassetta su cui è registrato Maze-Mania non fa di sicuro eccezione, ma siccome oggi sono veramente giù di morale e quindi particolarmente pigro (l'avete già capito? Può capitare a tutti, o no? NdMax)

giochi. Il nostro eroe si chiama Flippo (non ditemi poi che non ve l'avevo detto io che sono delle vere boiate) e deve ribaltare tutte le mattonelle che compongono i vari labirinti uniformandoli ad una

nuova tonalità di colore, chiaramente c'è da fare attenzione ai numerosi alieni che si lanciano al vostro inseguimento (frase in codice che sta a significare che codeste creature vagano con un moto assolutamente casuale, non è escluso comunque che di tanto in tanto possiate venirne a contatto). E qui in quattro e quattr'otto la descrizione del gioco si conclude e lo stesso vorrei fare io della recensione... cosa?

E' Giorgio che mi dice di scrivere ancora un po' perché c'è ancora uno spazio da colmare e visto che in fondo sono pagato proprio per scrivere non posso sicuramente esimersi dal proseguire ancora per qualche paragrafo. Parlavamo dunque di Flippo che deve ribaltare le mattonelle, queste ultime sono inizialmente di un colore, quando Flippo ci passa sopra le fa girare e diventano di un altro colore, ad un certo punto vi potrebbe capitare però che la mattonella non diventi subito del colore coretto, ma assuma un'altra tonalità. In questo caso non preoccupatevi perché non state diventando daltonici, e solo che alcune caselle particolari vanno attraversate in una particolare direzione o calpestate più volte. Altra insidia è costituita da alcune pedine mancanti che lasciano scoperto un baratro perfino più tenebroso del mio portafoglio a fine settimana, l'unico rimedio è spiccare un agile salto per atterrare dall'altra parte, manovra che sarà particolarmente utile anche nei faccia a faccia ravvicinati con gli alieni. Ricolorato tutto il labirinto bisogna trovare l'uscita per accedere ad un breve, ma interessante intermezzo bonus e accedere così al labirinto successivo. E con questo vi saluto e mi auguro proprio, almeno per me, che domani sia un'altro giorno.



**La grafica non è assolutamente da considerarsi un capolavoro,**

**il sonoro non ha niente di strabiliante, il gioco è piuttosto semplice e poco vario con tutte gli schermi troppo simili fra loro; per quanto mi sforzi non riesco proprio a vederci un aspetto che sia veramente valido in questa realizzazione se non il fatto che incredibilmente mi sono abbastanza divertito a giocare e che ora come ora non disdegnerei affatto un'altra partitina, boh! A questo punto non so proprio cosa dirvi.**

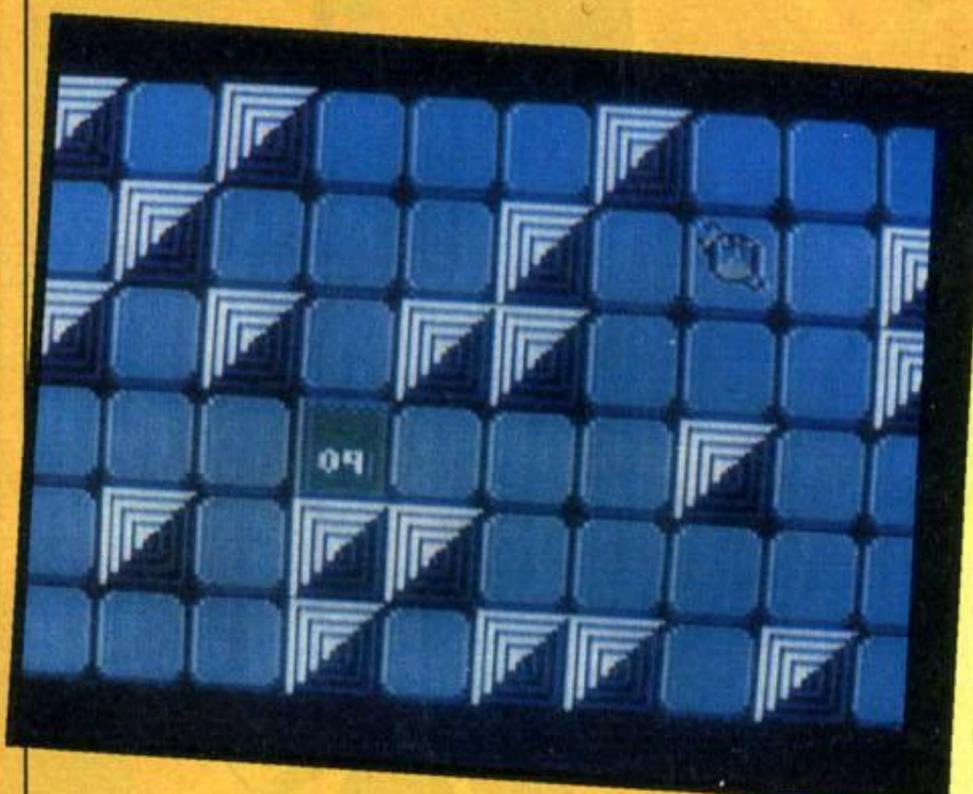


no curati che descrivono sempre la vicenda del gioco in questione, le storie descritte nei manuali che corredano le confezioni all'interno delle quali sono contenuti i dischi o le cassette sulle quali vengono registrati i giochi sono nella maggior parte

non ho proprio ne tempo ne voglia di inventarmene una più originale o divertente e così vi ripropongo così come è la trama descritta dal manuale allegato nella confezione che contiene al suo interno i dischi o le cassette sopra i quali vengono registrati i



Vi voglio dire una cosa sola: PAC-MAN. Se solo a sentire questo nome venite presi dalle convulsioni e vi sembra di vedere Pippo Baudo che fa lo yoga sul vostro balcone vi consiglio caldamente di lasciare proprio perdere. Ma se Pac-Man ha sempre avuto un certo ascendente su di voi e con lui tutta quell'infinità di giochi che ne sono derivati (e sono veramente tantissimi) in cui si gira per un labirinto "Influendo" su di questo (mangiando, colorando, pulendo, ribaltando...) facendo allo stesso tempo attenzione alla solita moltitudine di esseri dalla non precisata provenienza che cercano in tutti i modi di acchiapparvi (al proposito vedere recensione), in questo caso il giochino (perché rimane comunque una realizzazione mediocre) potrebbe rivelarsi una lieta sorpresa e destare il vostro interesse, anche se credo che la conseguenza ultima sarà che finirete per ricaricare ancora una volta quella cassetta ormai impolverata con quel mitico gioco che ci ha tenuto per tanti anni compagnia e che adesso si avvia a fare malinconicamente parte della leggenda. (MAX)



**PRESENTAZIONE 72%**  
 Assolutamente nella norma con schermata simpatica e le solite opzioni.

**GRAFICA 63%**  
 Tutt'altro che dettagliata, ma è un genere di giochi in cui non è assolutamente determinante.

**SONORO 69%**  
 Senza infamia ne lode.

**APPETIBILITA' 65%**  
 Nonostante ce ne siano tanti di giochi del genere in circolazione non escluderei che qualche d'uno se ne interessi

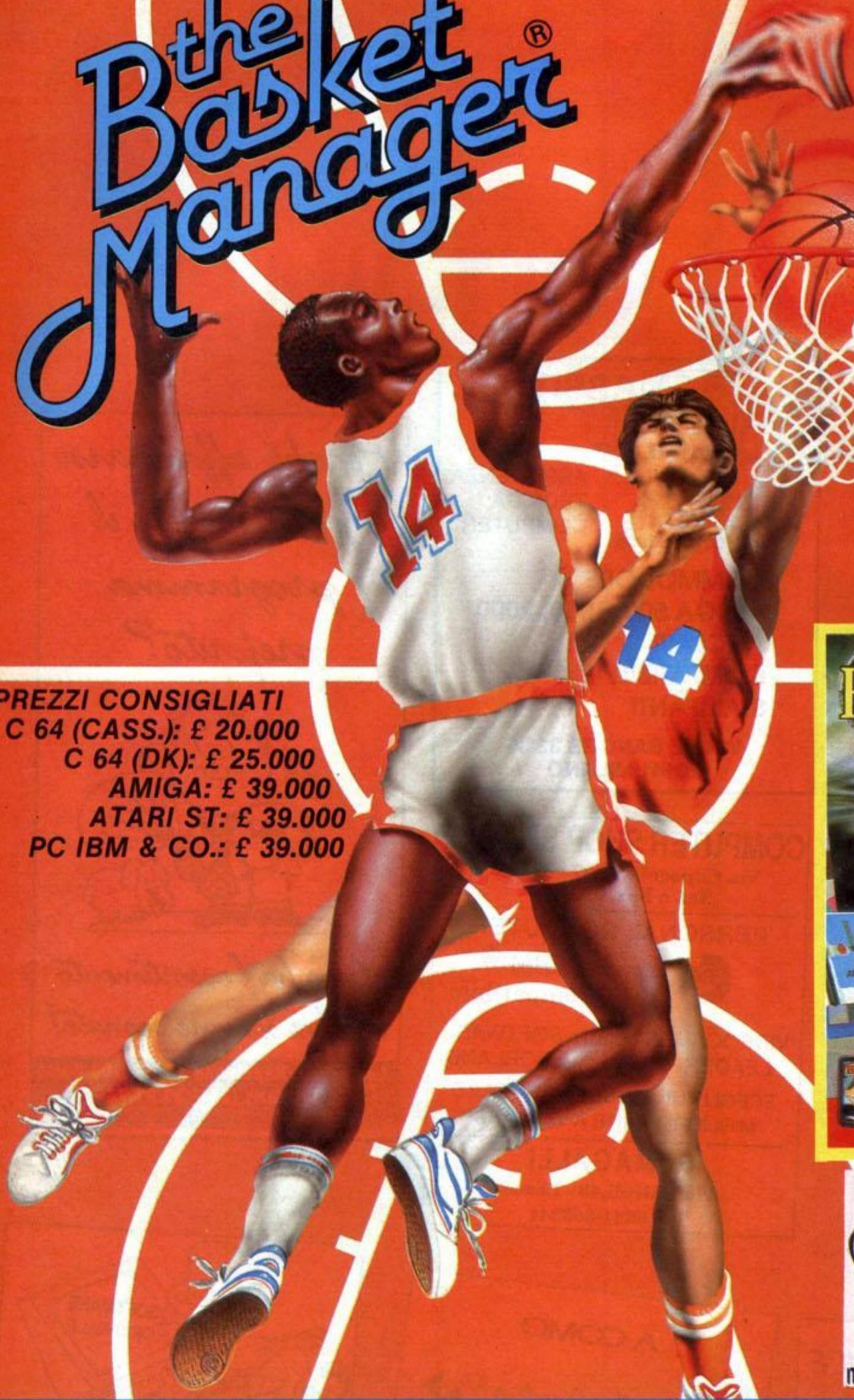
**LONGEVITA' 61%**  
 Dover riniziare ogni volta, anche se i crediti permettono di andare sempre un po' avanti, dall'inizio diventa ben presto paurosamente ripetitivo.

**GLOBALE 62%**  
 In linea con una giornata in cui va tutto storto ripiego su una votazione che mi mette al riparo da ogni possibile protesta; se dite che è brutto il voto potrebbe allora essere considerato largo, ma non è certo una percentuale esaltante, se qualche d'uno dirà invece che non è poi tanto male la votazione non può che andargli bene perché non l'ho stroncato proprio del tutto.



Devo ammettere che Max ha assolutamente ragione per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Nonostante tutto, penso che Mazeman sia un gioco terribilmente divertente e semplice come non se ne vedevano da anni. Ripeto, non è assolutamente un gioco "fantascientifico" ma potrebbe divertirvi. Provatelo.

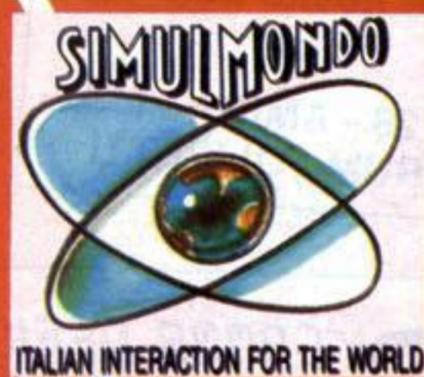
# The Basket Manager®



**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



# EFFETTO FREESCAPE

*Se al mondo ci fossero solamente sette categorie di giochi, la Incentive potrebbe con merito attribuirsi la paternità di una di queste. Con la messa a punto del sistema Freescape si sono potute infatti realizzare delle adventure dinamiche con grafica vettoriale tridimensionale assolutamente strepitosa che hanno riscosso riconoscimenti dopo riconoscimenti e un'accoglienza più che favorevole da parte di tutte le riviste specializzate. Castle Master è l'ultimo titolo della serie (fra cui ricordiamo per i più smemorati i capolavori come Driller, Dark Side o Total Eclipse part II/III), il gioco dovrebbe essere quasi pronto per essere pubblicato sotto etichetta Domark. Stuart Wynne ha recentemente parlato del progetto con il direttore generale Ian Andrews, ecco quanto si sono detti...*

**C**astle Master è ambientato nel sedicesimo secolo nell'Inghilterra feudale. Voi impersonate un principe o una principessa a cui è stato rapito il gemello. Alcune voci di corridoio asseriscono che il prigioniero è segretamente custodito nel Castello Eterno, un grottesco maniero sul quale incombe una terribile maledizione; pare infatti che chiunque rimanga in quel luogo maledetto per più di un anno e un giorno venga tramutato in un fantasma (che sia costretto a guardare per 366 giorni consecutivi il Maurizio Costanzo Show? Ndt). Un anno è già trascorso dalla data del rapimento (però, che prontezza di reazione! ndt) e siete finalmente giunti sulla soglia del castello, vi rimangono pertanto 24 ore esatte per trovare il vostro amato fratello o sorella (no, non è di strane tendenze particolari, dipende sempre da chi scegliete voi di essere). Il fossato che accerchia perimetralmente il castello è abitato da giganteschi squali, il ponte levatoio è issato e sulla zona furoreggia una terribile tempesta, e questo non è che l'inizio...

Quando è che sono iniziati i lavori su Castle Master?

Credo fosse circa Aprile

dell'anno scorso. Fu allora che mi venne in mente la trama sommaria su cui si sarebbe sviluppata la vicenda, con una frammentaria visione di come sarebbe dovuto essere realizzato e con quali tecniche. Ero rimasto molto soddisfatto di Total Eclipse soprattutto per

l'incredibile atmosfera che si veniva ad instaurare e volevo che questo accadesse anche in Castle Master e se possibile, con l'aggiunta di tanti piccoli particolari tenebrosi, che la tensione nell'aria fosse una cosa ancora più palpabile. La traccia precisa penso

fosse pronta in una settimana, quindi siamo passati allo studio di fattibilità trascorrendo un paio di settimane a testare qualche routine o qualche tecnica di programmazione particolare.

Quando iniziate un gioco del genere nasce, almeno nelle vostre menti, già ri-



solto come nel caso di un libro giallo oppure no?

Non del tutto, l'idea di base era quella, ma poi si è progressivamente sviluppata ed evoluta modificandosi man mano che il programma veniva portato avanti. Inoltre posso dire che tutte le versioni sono state realizzate simultaneamente, sia quelle a 16-bit che quelle a 8-bit. La versione per il Commodore 64 è stata scritta da mio fratello Chris, mentre quella Amiga è stata affidata Paul Gregory che aveva già realizzato le conversioni di Dark Side e Total Eclipse. L'aspetto grafico è stato invece curato da Mike Salmon che si è avvalso dell'aiuto dell'editore tridimensionale messo a punto da Sean Ellis.

I numerosi fantasmi saranno degli sprites?

No, saranno oggetti solidi ovviamente in tre dimensioni. Non posso dire esattamente quanti ce ne saranno, ma vi assicuro che il numero sarà rilevante. Inoltre mentre alcuni saranno subito ben visibili altri sono nascosti da qualche parte e così vi potrebbe capitare di aprire un cassone e disturbarne uno che se non sarete più che veloci ad eliminarlo informerà il guardiano che custodisce il vostro gemello e allora la ricerca diventa un'impresa pressoché disperata. Anche perché potrebbe anche risvegliarsi lo spirito dormiente che ha una predilezione particolare per seppellire gli intrusi per l'eternità.

Ci saranno delle differenze fra la versione per il Commodore 64 e quella per l'Amiga?

Chiaramente l'Amiga ha molta più memoria e quindi il gioco, oltre ad essere più veloce, avrà anche qualche stanza in più e soprattutto più azione. Mentre nel 64 ci saranno da risolvere degli enigmi per superare delle situazioni particolari, nella versione Amiga ci saranno i già citati combattimenti diretti.

Quali sono stati i passi in avanti rispetto a Total Eclipse?

Oltre all'utilizzo di alcuni sprites, c'è l'area dello schermo "attivo" che è stata incrementata e anche delle sottili differenze se utilizzate il principe oppure la principessa. Abbiamo poi migliorato l'interfaccia con l'utente

nendo tradotte in inglese arcaico (oh no, poveri noi! Ndt) da Mel Croucher che si sta anche occupando del manuale.

Siete riusciti quindi a rendere il gioco più difficile, ma allo stesso tempo più logicamente solubile grazie a queste "informazioni chiave"?

Esattamente. Tutto ha uno sviluppo assolutamente consequenziale, e invece di cercare di combinare qualche cosa un po' a casaccio come nei giochi precedenti, qui tutti gli oggetti sono molto più riconoscibili e quindi logicamente utilizzabili. E poi il castello è così magnificamente costruito, ci sono quattro torri, un giardino, le camere da letto, la cucina,

ra fare con la rimanente memoria. Gli effetti sonori ad esempio con una vasta gamma di lamenti e gemiti, oltre chiaramente alla colonna sonora che durerà 4-5 minuti è la stanno realizzando quelli della Teque.

Pensi che rimarrete sempre così legati al modulo Freescape?

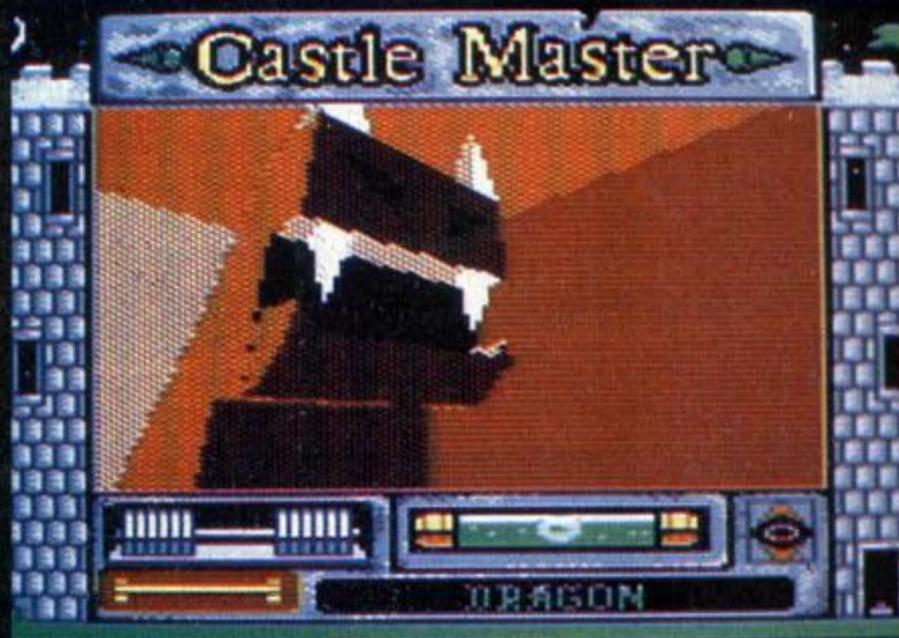
Siamo tutti quanti assolutamente convinti che il futuro sia rappresentato dal 3-D. E man mano che le macchine si svilupperanno questo diverrà sempre più realistico e soprattutto più veloce, ora non so se continueremo a chiamare il sistema Freescape, ma di sicuro non ci allontaneremo mai dalle tre dimensioni.

Non siete mai stati tentati di realizzare un programma sul genere di Carrier Command?

No, ci sono già fin troppi simulatori per l'Amiga. Non vogliamo assolutamente entrare in competizione dove c'è già fin troppa offerta così come evitiamo ogni sorta di licenza, questa è la nostra strategia di mercato. Oltretutto non c'è nessun altro in grado di fare quello che facciamo noi (però, modesto! Ndt), e così crediamo proprio che mai ci allontaneremo dalle adventure dinamiche che hanno sancito il nostro successo; al limite, come in questo caso, cercheremo di aggiungere un'ulteriore dose di azione, ma l'idea di partenza resisterà invariata.

Quando è nata l'Incentive?

Giorno più giorno meno sei anni e mezzo fa con un gioco chiamato Splat, un'avventura ambientata in un labirinto. Dopo di che credo che siamo stati fra le prime compagnie



e cioè il sistema di controllo. Potrete per esempio sparare ad un fantasma con una mano e con l'altra compiere un'altra azione, ad esempio premere un interruttore o esaminare un oggetto. Nella biblioteca ad esempio potete prendere un libro e aprirlo per leggere quanto c'è scritto in una pagina, in questo caso si aprirà una finestra con un'informazione fondamentale per la vostra missione, tutte le citazioni stanno fra l'altro ve-

la libreria, la lavanderia e le segrete con i tetri tunnel sotterranei.

Sono state migliorate anche le routine Freescape?

Certo che sì! Impari sempre a fare le cose meglio man mano che sviluppi un sistema. Penso che almeno un buon 50% delle routine siano state interamente riscritte, il Freescape occupa grossomodo 20-25K, e sono tanti, se si pensa a tutto quello che si deve anco-



a convertire ufficialmente un coin-op con la versione casalinga di Moon Cresta, in un periodo in cui tutti copiavano e poi cambiavano il nome per non pagare alcun diritto. Nel 1985 poi realizzammo il Graphic Adventure Creator (medaglia d'oro, ricordate? Ndt) e quindi alcune avventure con quello. Quindi venne l'idea di un gioco in prima persona con una grafica solida in tre dimensioni. Chiedemmo consiglio a numerosi programmatori, ma la risposta unanime fu che era impossibile; fortunatamente a quel punto Chris si unì a noi e riuscì a mettere a punto il sistema Freescape, lo feci il resto ed ottenemmo Driller.

Continuerete a scrivere i programmi anche per il 64 o lo abbandonerete (sigh! Ndt)?

E' fuori di dubbio che continueremo a farlo (hurrà! Ndt), avrete già capito che Castle Master uscirà anche per quel formato e comunque state pure tranquilli che fino a quando ci sarà mercato non ci dimenticheremo mai degli 8-bit. Ma probabilmente non avverrà più che pubblicheremo i nostri giochi da soli, è troppo rischioso e oneroso, ci appoggeremo su altre compagnie. Questo è già capitato con Dark Side per 16-bit che è stato trattato dalla Microprose, e lo stesso capiterà anche ora visto che il gioco avrà etichet-

ta Domark (speriamo in bene, direbbe Simone, ndt). Per le realizzazioni future comunque si vedrà al tempo debito.

Pensate che Castle Master sia il vostro gioco meglio riuscito?

Sicuramente! Mi sembra chiaro che avrei detto comunque così, ma è proprio quello che penso, abbiamo tratto spunto dai giochi precedenti e abbiamo cercato, nell'ambito del possibile, di non commettere alcun errore. Credo che il Free-

scape abbia fatto un ulteriore passo in avanti, provare per credere.



# Blue Angels

# 69

**Magic Bytes, cass/disco L.18/25.000**

programmatori sono proprio gente strana: i videogiocatori di mezzo mon-

do non hanno ancora finito di lamentarsi per i vari giochi con protagonisti donne (e non) più o meno discinte quali i vari Strip Poker (uno, due, De Luxe e data disk vari con ultraottantenni, scaricatori di porto e la serie "gli animali della foresta"), Hollywood Poker Pro (mamma mia come sfarfalla su C64!!!), Centerfold Squares e via dicendo che esce questo Blue Angel 69, vero e proprio inno all'alienazione mentale.

gine) è una specie di gioco di società alquanto originale che vede due giocatori (umani o computerizzati) contendersi un campo coperto di pedine colorate sotto il quale si può osservare un'immagine di una robotta più o meno vestita in pose provocatorie. Il gioco vero è molto facile da giocare e abbastanza difficile da spiegare, quindi vedrò di attrezzarmi e citerò in gran parte il manuale. Sul piano di gioco si trovano 64 tessere di due colori



Non so perché, ma tutti i vari strip poker su C64 mi hanno sempre fatto tanto ridere. Forse saranno state le superfici cutanee vivacemente colorate a causa di chissà quale strana mutazione, o magari l'inconsistenza del gioco di poker vero e proprio, magari ancora il fatto che le ragazze sembravano venire fuori da qualche scatola di lego per la conformazione del loro corpo. Beh, vi dirò, il C64 non è fatto per le digitalizzazioni di "corpi" (sull'Amiga invece, che realismo, che pathos, che te... GIORGIO!!! Cosa stai scrivendo nella mia recensione!!! Vai via!!!), se poi prendiamo in considerazione che i "corpi" in questione sono quelli della mamma della Manzotin allora... Per quanto riguarda il gioco vero e proprio il discorso è diverso: comincia con quella che gli esperti del settore chiamerebbero "intro pirata", ovvero la scritta Blue Angel 69 che ballonzola su uno sfondo di linee colorate (ecco AJ che si alza indignato: ma dai, Marco, è il raster!) e scritte varie che scrollano, manca solo la scritta "Ikari sei uno scemo" e siamo a posto. Il menu di selezione delle opzioni è chiaro e esauriente (mi ci sono volute due partite a capire a cosa servissero le opzioni senza leggere le istruzioni) e la rappresentazione del gioco vero è proprio è impeccabile. Il succo di tutto questo, il boardgame, purtroppo però è così insulso che dopo due o tre partite viene a noia, robbotta o non robbotta. Giudicate voi...

differenti selezionabili all'inizio: le tessere di un colore che come numerazione vanno da uno a undici sono da considerarsi le "tessere positive" (che, per



**PRESENTAZIONE 60%**  
Istruzioni "discinte", multiload decente e presentazione del gioco comicamente pirata.

**GRAFICA 62%**  
Digitalizzazioni un po' scarse e aspetto globale decente.

**SONORO N.P.**  
Boh. O il monitor era rotto (molto improbabile perché subito dopo con Mith non ha dato problemi) o non esiste.

**APPETIBILITA' 64%**  
Il gioco è carino...

**LONGEVITA' 51%**  
... ma anche pallosetto.

**GLOBALE 59%**  
Lasciate perdere...

**64**

64

J. B

## SQUASH

Mastertronic, cass. L. L. 7.500

esemplificare, da ora in poi saranno gialle) e quelle del colore differente che vanno dall'uno al dieci devono essere considerate "tessere negative" (da ora in poi, rosse). Raccogliendo le tessere "gialle" si incrementa il proprio punteggio di tanto quanto la tessera vale e, ovviamente, raccogliendo le tessere "rosse" si decrementa il proprio punteggio nello stesso modo (sono permessi anche i numeri negativi).

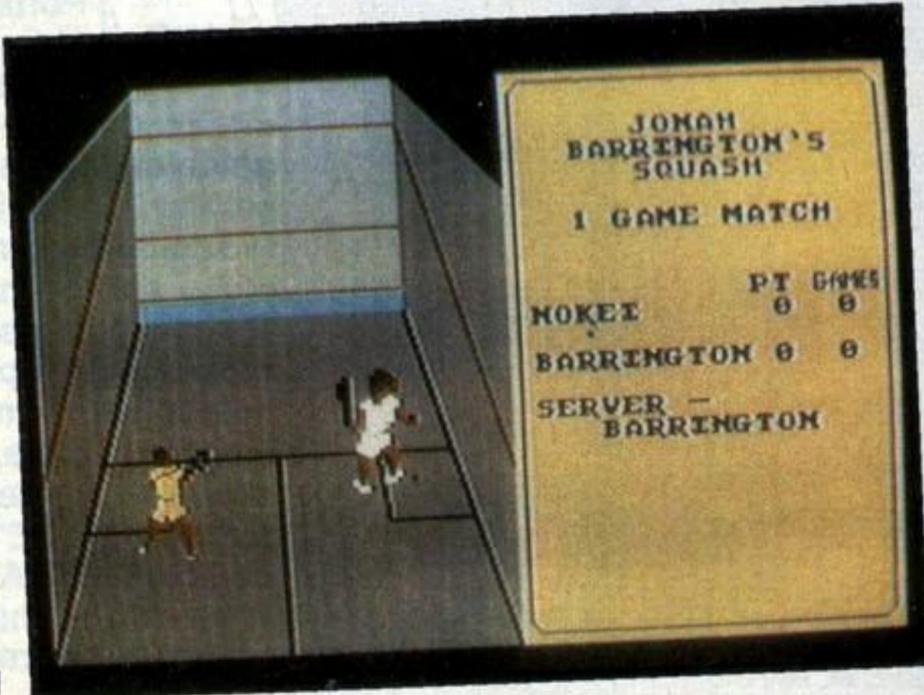
Dove sta il difficile allora? Beh, il fatto che dopo aver scelto un quadrato di una fila scelta dal computer l'altro giocatore è obbligato a prenderne uno dalla stessa colonna a cui il quadrato raccolto in precedenza dal primo giocatore apparteneva. Come vi avevo detto, facile da giocare ma difficile da spiegare. Passiamo ora alla parte che avrà interessato certo tutti i maniaci vari: le pin-up di latta. Queste benedette pin-up sono raffigurate sotto il piano di gioco e per scoprirle bisogna togliere tutti i pezzi dal piano stesso. Se alla fine della partita ha più punti il computer, si ricomincia tutto da capo, se invece vince il giocatore si avanza verso la prossima caffettiera sexy.

Questo per quanto riguarda il modo a un giocatore, mentre per il modo a due giocatori non vi posso dire niente perché nessuno ha voluto giocare con me: erano tutti impegnati con De Luxe Strip Poker sull'Amiga...

Il mondo dei videogames mi prese in contropiede il giorno che producessi la simulazione sportiva che andrò or ora a recensire: lo squash, mi ero dimenticato dello squash! Nelle notti insonni alla ricerca di un evento sportivo che non fosse già stato simulato, tra enciclopedie impolverite e numeri di riviste dedicate sapevo che un giorno qualcosa avrebbe dimostrato irrefutabilmente la cronica incapacità dell'uomo di governare il proprio destino: mille volte avevo scorso le cronache degli incontri tennistici, in mille occasioni avevo incontrato vocaboli ispiratori come "racchetta" e "pallina" ma lo squash non mi era mai venuto in mente. Ora vago senza meta nelle terre dell'Oblio Videoludico, ché tanto non ho speranza di prevedere i prossimi progetti simulativi del destino; esporrò comunque, per chi ancora non ha colto il tragico disegno che si cela dietro ogni offerta simulativa del Dio Video, gli aspetti di ciò che mi propinò egli stesso: lo squash si gioca in due con racchetta e pallina solo che invece di trovarsi

all'aperto come nel tennis, si è rinchiusi in uno stanzone che, non vorrei sbagliarmi, è all'incirca grande quanto un campo da tennis. Questo perché nello squash le pareti dello stanzone costituiscono degli importanti elementi di gioco; infatti in questa disciplina, ovviamente derivata dal tennis, la pallina va scagliata sempre contro il muro. E quale sarà mai lo scopo del gioco? Abbattere a pallinate le pareti? Assassinare l'avversario con una pallina di rimbalzo? Sfogare ancestrali istinti di distruzione per porre la parola fine al fenomeno della violenza negli stadi? Nooo. Il fine ultimo di un giocatore di squash è impedire all'avversario di effettuare una battuta che vada a colpire il muro: se ad esempio riuscite a conferire alla pallina una traiettoria imprevedibile il vostro avversario potrebbe arrivare troppo tardi all'appuntamento con la sferetta e riuscire solo ad abbozzare il tiro; in tal caso la fiacca ribattuta farebbe ricadere la pallina sul pavimento e il punto sarebbe vostro. Oppure potete giocare una palla "corta" che appena tocca il muro ricade a pochi centimetri dallo stesso mentre il vostro avversario è di-

stante e non ha possibilità di recupero. A seconda dell'intervallo di pressione del pulsante l'angolazione di tiro risulterà diversa: ci sono sei differenti modi in cui indirizzare la pallina verso le pareti. Una cosa importante è conoscere il significato delle linee di demarcazione che calciano muri e pavimentazione: la più importante è quella che corre lungo le pareti a un tre metri da terra; se la pallina colpisce il muro al di sopra di questa linea il punto viene assegnato a chi la doveva ricevere. Poi vi sono due aree in cui va effettuato il servizio e il "board", l'area più vicina al muro frontale, nella quale spesso si risolve il match. Cosa interessante, in JBS si tiene conto del fallo d'ostruzione: se cioè un giocatore sta avviandosi a ribattere e il suo avversario si frappone tra questo e la pallina ostacolando, gli viene assegnato il punto. Un'aspetto delizioso del programma è però la sintesi vocale che segnala i falli e annuncia il punteggio: è il vero tocco di classe del programma; per il resto, un buon gioco che intrattiene, diverte e avvince senza esagerare. E ora che ho concluso il mio resoconto, qualche coscienza si sarà risvegliata e mi raggiungerà nell'ahimè desiderabile stato dell'oblio mentre il destino continuerà beffardo a colmare i buchi del panorama simulativo senza possibilità per i videogiocatori di comprenderlo. Ricordate sempre il giorno in cui Epyx creò i games.



**GLOBALE:  
75%**

# QUALITY! PRESUMED

## COSMI, disco L.39.000

**T**utti noi conosciamo la Cosmi come la casa produttrice di *Forbidden Forest* e *Super Huey* e dei relativi seguiti. Ma non sono in molti a sapere che la suddetta casa si è cimentata anche in campo giallo la primavera scorsa con *The president is missing* e ora anche con *Presumed Guilty*.

Anno 1996. Un gruppo di ricerche tecniche ha costruito l'ultimo ritrovato per la repressione del crimine: la COPNET, una rete che permette di collegare detective da tutte le parti del mondo grazie a un satellite. Il cuore dell'impianto è il calcolatore Argus, programmato secondo gli ultimi canoni dell'intelligenza artificiale. Le sue capacità hanno dell'inverosimi-

le: è in grado di vagliare enormi quantità di dati alla ricerca di qualche collegamento o filo conduttore che dir si voglia. Tra l'altro è collegato col satellite FINSAT (dall'inglese financial satellite) che gestisce l'economia mondiale. Ogni scambio di valuta, ogni traffico di soldi passa quindi sotto i vigili occhi di Argus che ben sa che i crimini più gravi vengono perpetrati a scopo di lucro e che ingenti somme non devono passare inosservate. Altra caratteristica tutt'altro che trascurabile è la possibilità di collegare tra loro un numero indefinito di detective in ogni parte del mondo grazie all'innovativo data-satellite-link. In sostanza ogni detective può investigare su ogni e qualsiasi persona semplicemente chiedendo aiuto a qualche collega sul

posto. Che dire? Tempi duri per il crimine!

### ANTEFATTO

Bonaventura "Sanchez" Di Bello è il maggior spacciatore di droga mondiale e si appresta a rovinare l'ec... ehm, forse mi confondo con Licence to kill,... dicevo,

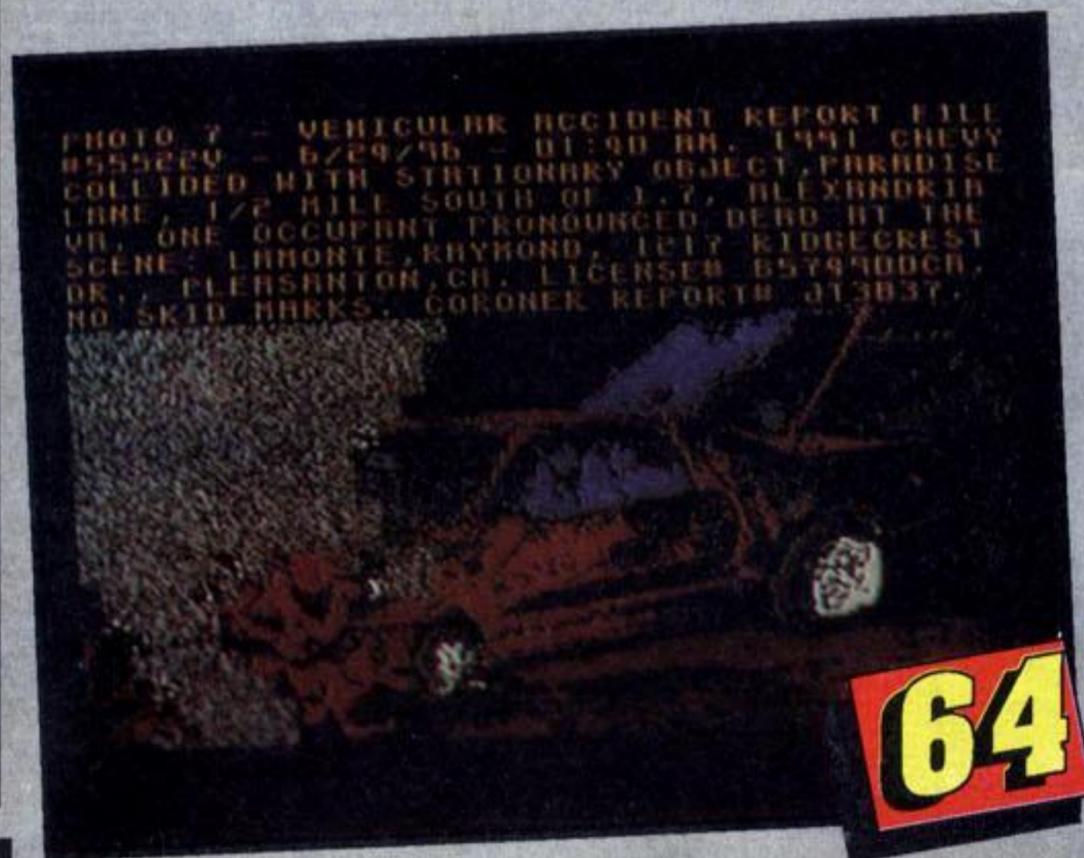
Raymond Lamonte ci ha lasciato le penne in un incidente autostradale di dubbia credibilità. Sembrerebbe una pagina qualsiasi di un quotidiano ma la cosa assume un'altra ottica se si tiene conto che il deceduto era (anzi fu) il programmatore capo della COPNET (rete di sbirri). Riesce così più naturale pensare a un incidente provocato a bella posta da un malvivente non particolarmente contento dell'idea piuttosto che a un casuale scontro autostradale.

### RITORNO AL PRESENTE, OVERO COME INVESTIGARE

L'innovativa interfaccia COPNET consta di un archivio in piena fase di espansione (traduzione: vuoto), un laboratorio di analisi dell'acido

desossiribonucleico, scolasticamente noto anche come DNA, e un collegamento via cavo con un numero indefinito di compo-sbirri come voi. Ovviamente quest'ultima caratteristica è quella che sfrutterete per la maggior parte del tempo: investigare serve ad arricchire l'archivio di dossier, a scoprire strane azioni dei sospetti, ecc. Le possibilità di investigazione ricadono in tre classi distinte: persone, oggetti o luoghi. I risultati delle indagini vengono di volta in volta spediti via rete insieme ad altri messaggi e bollettini politici informativi che vanno ad ingrassare le magre fila delle vostre documentazioni. Tra questi messaggi noterete ben presto che un certo Falcon, probabilmente il colpevole dell'omicidio Lamonte, si dà da fare per scoprire la vostra password un carattere alla volta, una sorta di final countdown che può portare a sole due soluzioni: o voi o lui.

L'archivio poliziesco integrato aspetta soltanto di essere riempito da qualche mente salace di dossier, fotografie e impronte DNA. Il procedimento è quello già riportato: investigare, investigare e ancora investigare. Il database include tra l'altro un'audiocassetta contenente le registrazioni di alcuni episodi che possono rivelar-



**Mi ricorda molto quel favoloso romanzo elettronico che era Porta I, sicuramente noto ai vecchi amici di Zzap!. Con il pretesto del giallo dovete continuare**

**a Investigare per trovare informazioni in grado di dare un senso ai pochi dati di base. Per il resto è un giallo più giallo dell'it-terizia di un cinese, anche se la praticità d'uso soffre un po' della mancanza di un sistema professionale a menu. In effetti sarebbe bastato poco ad includerlo, al posto del grande stemma COPNET che troneggia sempre in cima al video. Mi sembra che ci sia un errore nel programma, perché vi basta premere RETURN quando vi si chiede il codice UMBRA, ma forse è intenzionale. Riservato a chi sa l'Inglese e ha neuroni d'acciaio: verranno messi a dura prova.**



**Premetto che i gialli non sono esattamente la mia passione, ma non posso negare che l'atmosfera sia ben resa almeno nella prima fase del gioco. In seguito però può diventare monotono continuare a investigare e a leggere messaggi dagli oscuri significati. Altra cosa da non dimenticare è che l'interfaccia utente non è il massimo della praticità quando si devono rileggere messaggi già archiviati poiché manca un sistema a menu. Comunque la grafica delle fotografie d'archivio è buona e i caricamenti sono abbastanza veloci. Consigliato agli appassionati, gli altri ci pensino due volte.**

si utili per la soluzione dell'enigma: alcuni riferiscono l'atteggiamento del popolo nei confronti della nuova COPNET, altri sono discorsi tra ignote spie captati col vecchio trucco dei microfoni nascosti e via dicendo. Ed ecco che la faccenda assume dimensioni insperatamente grandi.

Il laboratorio del DNA è l'ultimo ritrovato in fatto di investigazioni poliziesche (aggiornatevi: la vecchia polverina per le impronte digitali è ormai obsoleta!) in fatto di analisi medico-poliziesche e

vi permette di scoprire a chi appartiene una certa traccia semplicemente confrontando l'impronta dell'acido. Nel gioco, ad esempio, sul corpo di Ray Lamonte vengono rinvenute tracce di rossetto. Per trovare la donzella che ce le ha lasciate basta confrontare l'impronta del rossetto con quella delle pregiudicate che al momento avete nei vostri dossier. Durante il gioco troverete anche alcune foto apparentemente insignificanti che nascondono oscuri misteri e su cui in teoria si potrebbe

zoomare (così almeno dice il manuale ma sembra proprio che non sia vero in questa versione).

Come avrete capito il gioco è una lotta contro il tempo per evitare di pagare le col-

pe che qualcun altro ha commesso. Morale della favola: datevi da fare!

**PRESENTAZIONE 76%**  
 La presenza dell'audiocassetta incide positivamente come pure i caricamenti veloci. Manuale rivedibile.

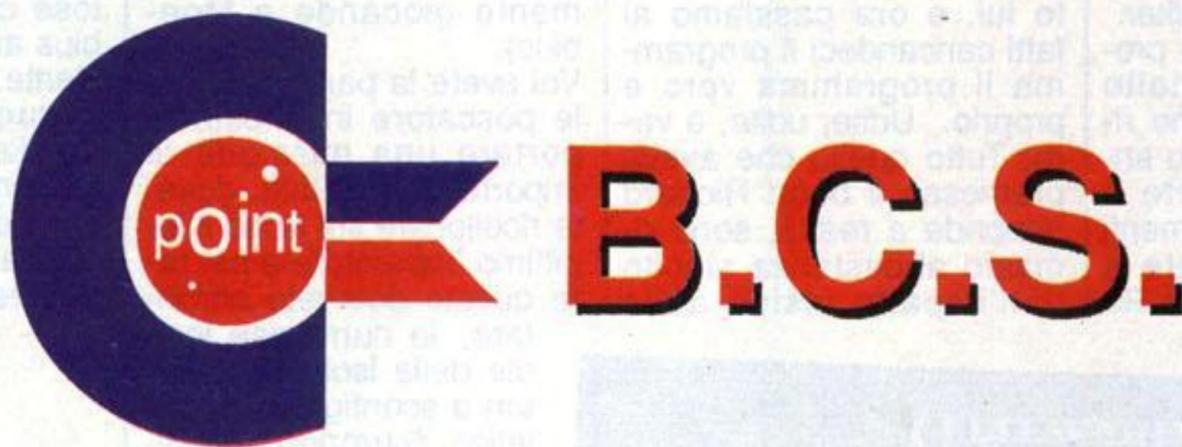
**GRAFICA 72%**  
 Foto d'archivio di buon livello, testi convenzionali.

**SONORO 36%**  
 Beh, adesso non cominciamo a pretendere troppo!

**APPETIBILITA' 73%**  
 E' discretamente facile interessarsi al caso.

**LONGEVITA' 71%**  
 Ma proseguire nelle indagini diventa a poco a poco noioso.

**GLOBALE 77%**  
 Un nuovo giallo per chi vuole scervellarsi un po'.



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore	L. 320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L. 750.000
AMIGA 500 1 mega	L. 900.000
AMIGA 2000	L. 1.750.000

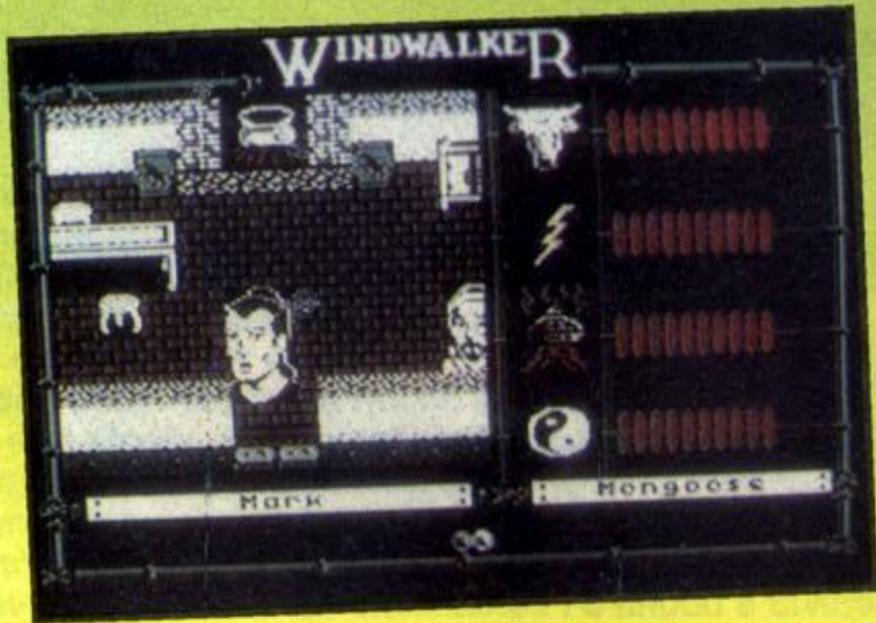
IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

**Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02**

# WIND WALKER

Origin, disco L. 21.000



**Q**uando quattro anni fa Moebius fu lanciato sul mercato e subito il mercato lo rigettò fugacemente al mittente bollato come T.G. (la celebre "tavanata galattica" che allora spopolava), anche se qualche d'uno che ne sosteneva un presunto valore c'era (io mi ricordo solo di essermi addormentato mentre si caricava un qualche cosa che sarebbe stato comunque parimenti orrendo a quel qualche cos'altro che si era caricato prima). La Origin ha giustamente lasciato trascorrere l'adeguato tempo necessario a dimenticare quel primo tentativo riuscito tutt'altro che bene e ora ci riprova con Windwalker. Visto l'esito del primo prodotto ci siamo molto preoccupati e abbiamo ritenuto fosse opportuno andare immediatamente a chiedere tutti i chiarimenti del caso direttamente a nientepocodimeno che Ri-

chard Garriot vicepresidente della Origin (il posto che occupava in precedenza lo sconosciuto produttore di Moebius). Quello che ci ha assicurato è che i loro programmatori si sono molto migliorati tanto da poter fare addirittura a meno dei caratteri grafici che si ottengono premendo shift o commodore con una lettera e questo per consentire una resa grafica di gran lunga migliore, poi afferma con orgoglio che l'interazione sarà infinitamente maggiore e che ognuno dei 30-60 (non si sbilancia sul numero preciso) personaggi verrà caratterizzato e sviluppato molto accuratamente. Questo è quanto ci ha detto lui, e ora passiamo ai fatti caricandoci il programma il programma vero e proprio. Uditte, uditte, è vero! Tutto quello che aveva premesso il buon Richard risponde a realtà, sono rimasto abbastanza stupito dall'impatto visivo della

realizzazione e fin dalle prime battute mi è parsa evidente la cura con la quale è stato portato avanti il progetto. Ci sono oltre cento differenti scene ognuna delle quali caratterizzata dalla sua atmosfera specifica derivante dalla corrente condizione, se per esempio trascurate il vostro onore non verrete più presi in considerazione dagli abitanti del villaggio che vi considereranno un povero meschino, ugualmente infuiscono gli altri fattori determinanti dalle componenti che sono la Spirito vitale, la Salute fisica e il Karma (che vi consente di superare la morte e di far risvegliare quei poveretti che si erano addormentati troppo profondamente giocando a Moebius). Voi avete la parte dell'umile pescatore incaricato di portare una missione di importanza capitale, dovette ricollocare sul trono il legittimo imperatore e per fare questo dovrete affrontare le numerose insidie delle isole di Khan-tun e sconfiggere il malefico Zhurong e l'alchi-

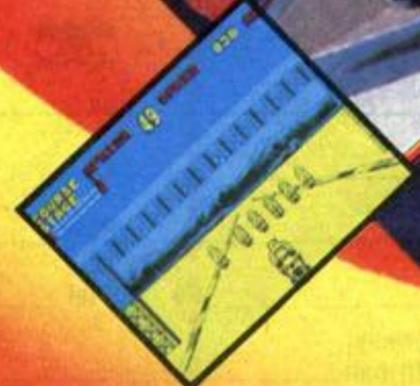
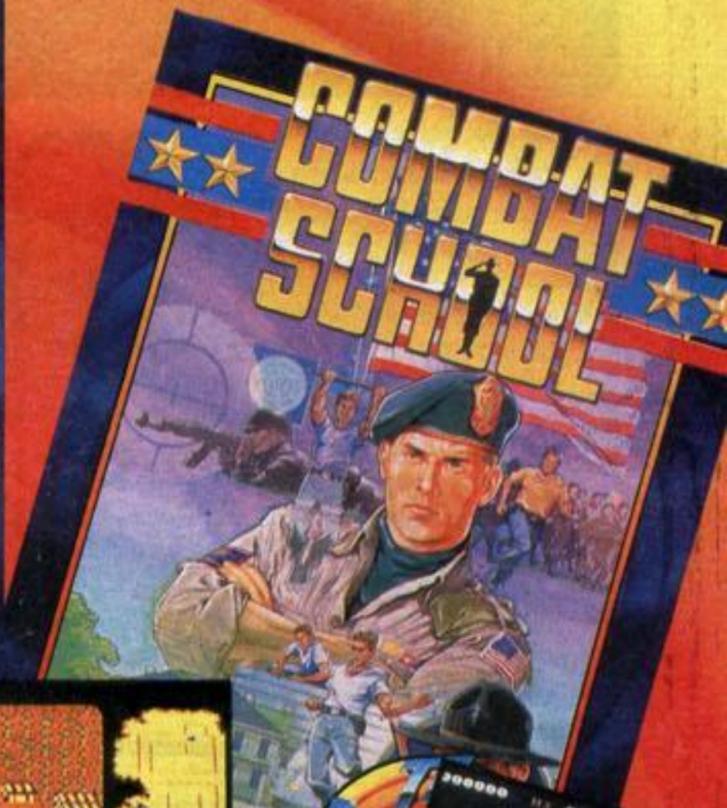
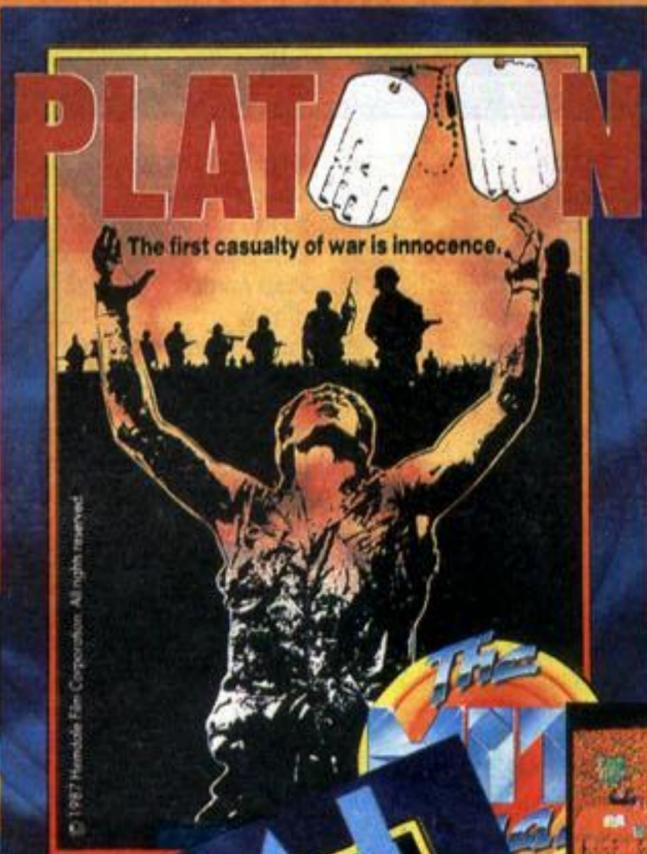
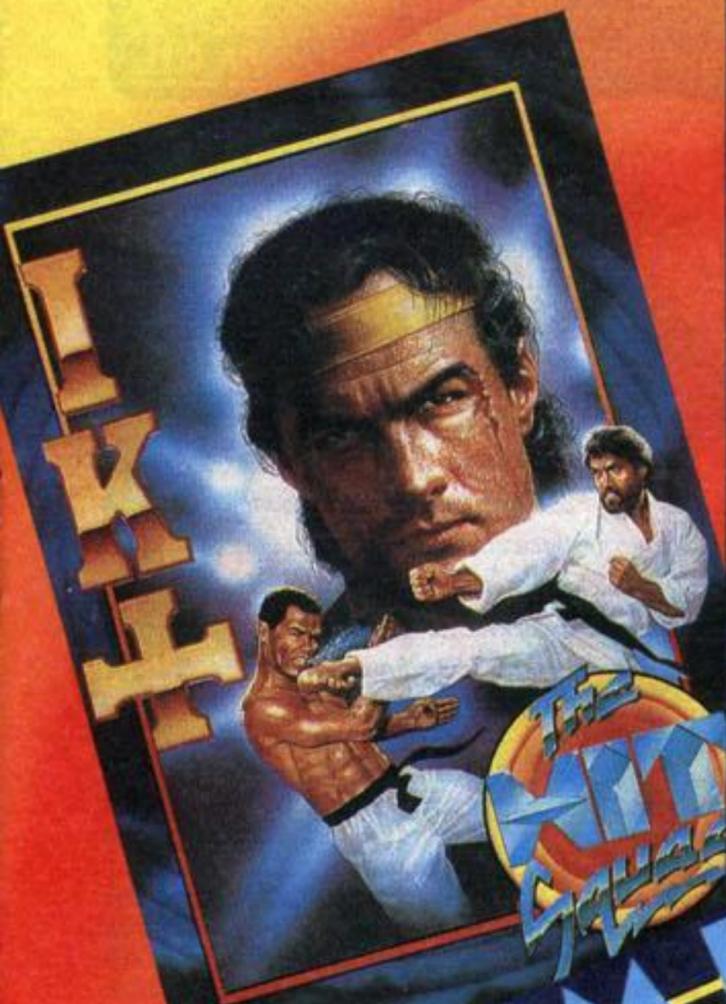
mista Shen Jang. Il gioco è visto dall'alto e una serie di icone con una vostra caricatura vi aiuterà a comprendere lo stato d'animo del momento, ci sono poi tutta una serie di incantesimi utilissimi per difendersi anche se l'arma migliore rimane sempre l'abilità nel maneggiare le armi. Ci sono poi parecchi personaggi che si possono incontrare strada facendo e che devono essere interrogati per apprendere le notizie indispensabili per portare a termine la missione. Come per il predecessore non mancano alcune frequenti scene arcade che, vi assicuriamo, non hanno niente a che vedere con quelle orrendamente scattose che rendevano Moebius assolutamente insufficiente. Nonostante queste sequenze animate Windwalker rimane fondamentalmente un RPG, fanatici del genere dategli un'occhiata perché lo potreste trovare interessante.



**PRESENTAZIONE 85%**  
**ATTRIBUTI 78%**  
**COINVOLGIMENTO 82%**  
**ATMOSFERA 87%**  
**INTERAZIONE 84%**  
**GLOBALE 83%**

**64**

SPORT, CINEMA, ARCADE...



PER TUTTI I GUSTI!

THE HIT NAMES  
THE HIT GAMES



LEADER  
DISTRIBUZIONE

A SOLE LIT. 7.500.

C64 - C16 -  
AMSTRAD - SPECTRUM

## Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.

Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit. 250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

### Accessori

Cheese pad	19.000
Cheese pad w/mouse	29.000
Dischetti TDK & bulk	tel.
Joy. Ace	12.000
Joy. Navigator a.f.	39.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking a.f.	33.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Joy. 200XJ	15.000
Mouse cat	19.000
Mouse doctor	25.000
Mouse house	20.000
Mouse mat	22.500
Touch-n-it static strip	25.000

### Libri, hints & tips

A. D. & D.	tel.
ibroGAME® & roleGAME	tel.
Quest for clues	39.000
<i>consigli per 50 giochi</i>	
Quest for clues II	39.000
<i>consigli per 40 giochi</i>	
Tutti i libri IHT	tel.

### Amstrad CPC (Cassetta)

After the war *	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Beach volley	tel.
Beverly hills cop	tel.
Cabal	15.000
Chase HQ	18.000
Fighting soccer *	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's supersoccer	tel.
Ghostbusters II *	18.000
Ghouls' n'ghosts	15.000
Hard drivin	tel.
Indy: the last...arcade	15.000
Manchester united	tel.
Microprose soccer *	39.000
Myth	18.000
Power drift *	18.000
Shinobi	18.000

Vieni a trovarci alla Grande Fiera D'Aprile

a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ultimissime novità!

Soccer spectacular	29.000
Strider	15.000
Super Wonderboy *	18.000
The games: summer	15.000
The untouchables *	18.000
Turbo outrun *	18.000
Tusker	18.000
Vigilante	15.000
Winners (raccolta)	29.000

### Amstrad CPC (Disco 3")

Barbarian II *	25.000
C.Y. Adv. flight sim.	29.000
Dynamic duo	25.000
Manchester united	tel.
Microprose soccer *	49.000
Moonwalker *	29.000
Myth	tel.
Samurai warrior	25.000
Times of lore	29.000
Total eclipse	20.000

### CBM 128, 80 col. (Disco 5")

Cad pak	99.000
Geos 2.0	110.000

### CBM 64/128 (Cassetta)

Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Beach volley	tel.
Beverly hills cop	tel.
Bomber *	29.000
Chase HQ	18.000
Citadel	18.000
Cosmic Pirate	7.500
D.T. decathlon	7.500
Defender of Crown *	12.000
Dominator	21.000
Double dragon II	18.000
Dr.Doom's revenge	18.000
Footballer of year II	15.000
Gazza's soccer *	18.000
Ghostbusters II *	18.000
Ghosts' n'goblins	7.500
Ghouls' n'ghosts	15.000
Grand prix tennis	7.500
Hard drivin	tel.
Indy: the last crusade	15.000
Kick off	18.000
Extra time	tel.
MISL Indoor soccer	tel.
Moonwalker	15.000
Myth	18.000
New Zealand story	15.000
Ninja Warrior	18.000
Operation thunderbolt	tel.
Passing shot	18.000
Power drift *	15.000
Rainbow island	tel.
Rainbow warrior	29.000
Rick dangerous	18.000
Robocop	18.000

S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Star ray	18.000
Star trek	18.000
Strider	15.000
Strip poker II	7.500
Stunt car racer	29.000
Super wonderboy *	15.000
Tank attack	25.000
The Biz (raccolta)	29.000
The games: summer + winter editions	18.000
The untouchables *	18.000
Time scanner	21.000
Turbo outrun *	15.000
Vigilante	15.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90	tel.

### CBM 64/128 (Disco 5")

Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	21.000
Battlechess	29.000
Beach volley	tel.
Bomber *	39.000
Beverly hills cop	tel.
Cabal	18.000
Carrier command	39.000

Knights of Legend	39.000
Manchester united	tel.
Myth	25.000
New Zealand story	18.000
Ninja warrior	25.000
Omega	29.000
Operation thunderbolt	tel.
Oxonian	15.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
Presumed guilty	39.000
P47 Thunderbolt	tel.
Rainbow island	tel.
Rainbow warrior	39.000
Renegade III	18.000
Rick dangerous	25.000
S.E.U.C.K. *	35.000
Scenery disks Flight Sim.	tel.
Shinobi	25.000
Sons of liberty	49.000
Space rogue	29.000
Strider	15.000
Stunt car racers	39.000
Super wonderboy *	18.000
Tank attack	29.000
The untouchables *	21.000
Time scanner	29.000
Total eclipse *	20.000
Turbo outrun *	15.000
Tusker	25.000



Prosegue a gonfie vele la SPOT-Mania. La febbrile raccolta di SPOT sta appassionando numerosissimi lettori di ZZAP. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e ne verrai immediatamente ... contagiato!

Uninvited	29.000	Rambo III	15.000
Vigilante	15.000	Wec Le Mans	18.000
Winners (raccolta)	29.000		
World cup 90	tel.		
World soccer	25.000		
Zak McKracken	39.000		
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000		
4 Soccer simulator	25.000		

### Spectrum 48k (Cassetta)

Add: heroes of lance	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Beach volley	tel.
Beverly hills cop	tel.
Bomber	tel.
Cabal	15.000
Fighting soccer *	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's supersoccer	tel.
Ghostbusters II	tel.
Ghouls' n'ghosts	15.000
Microprose soccer *	29.000
Moonwalker	15.000
Ninja warrior	18.000
Power drift *	18.000
Project: stealth fighter	tel.
Shinobi	18.000
Super wonderboy *	18.000
The games: summer	15.000
The untouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000

### Msx (Cassetta)

After burner	18.000
After the war *	18.000
Aspar (GP Master)	18.000
Batman	7.500
Blasteroids	18.000
Chicago 30's	15.000
Colosseum	7.500
Crazy cars (cart.)	59.000
Flight simulator (cart.)	59.000
Game over 1+2 *	18.000
Laser squad *	25.000
Manchester united	tel.
Navy moves *	18.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Passing shot	18.000



SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi... ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad.

Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndicate, Inc.

### CD Games pack 69.000

30 giochi: richiede CD	
Chase HQ	21.000
Chessmaster 2100	29.000
Continental circus	25.000
Defender of Crown *	15.000
Double dragon II	25.000
Dr.Doom's rev. #	21.000
Fighting soccer *	18.000
Firezone	19.000
Footballer of year II	15.000
Forgotten worlds	15.000
F14 Tomcat	29.000
Gazza's soccer	tel.
Geos 2.0 (USA)	95.000
Geochart	50.000
Geos in italiano	tel.
Ghostbusters II *	21.000
Ghouls' n'ghosts	15.000
Hard drivin	tel.
Indy: the last...arcade	15.000
Iron Lord	25.000
Kick off	21.000
Extra time	tel.



Un \* di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Una # indica la versione completamente in italiano.

## Telefonaci per le ultime novità anche a 16 BIT

### Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z Spese di spedizione Lit. 6.000

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

Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS

Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia:  CartaSi   VISA

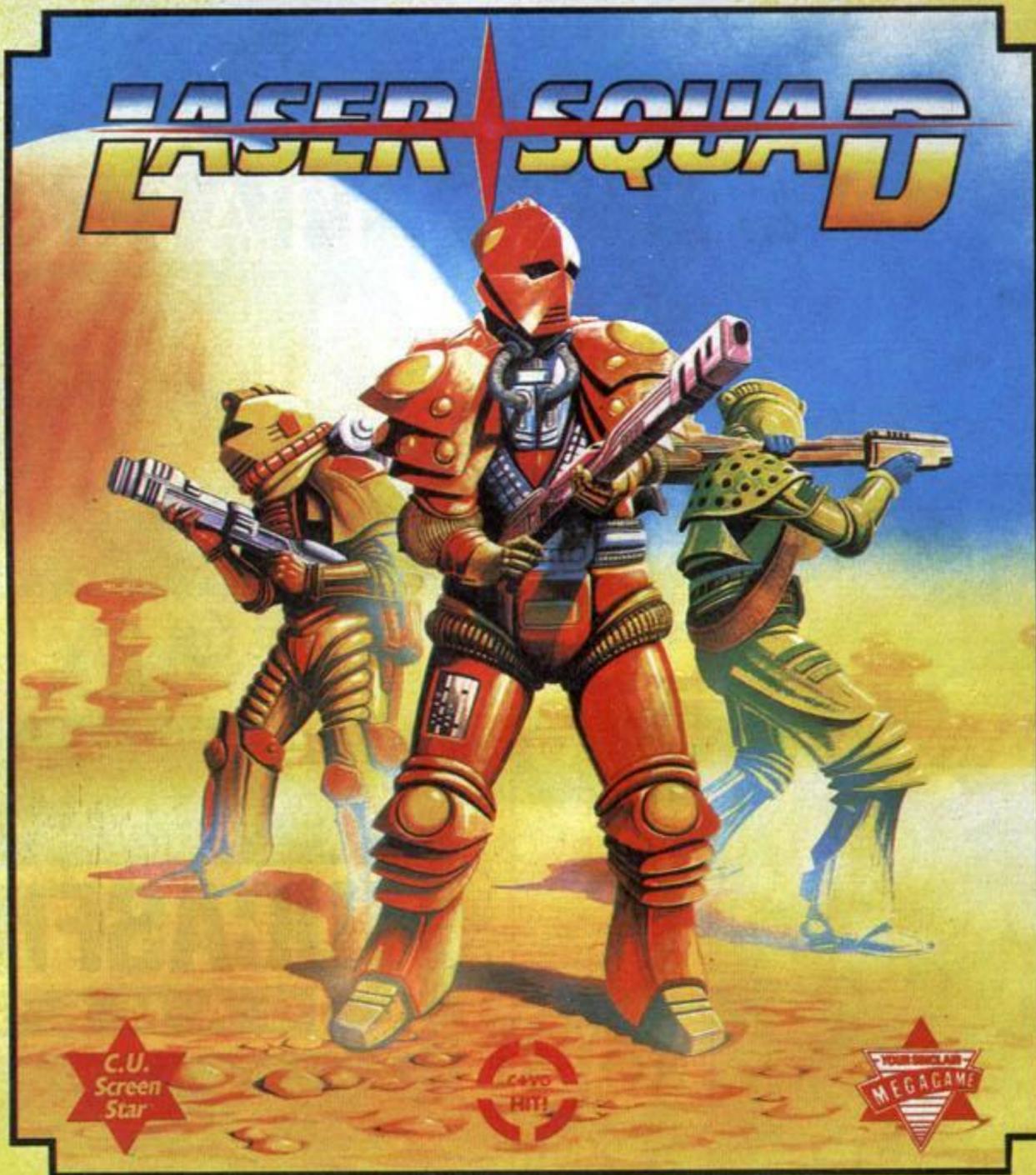
Numero \_\_\_\_\_ scad. \_\_\_\_\_

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

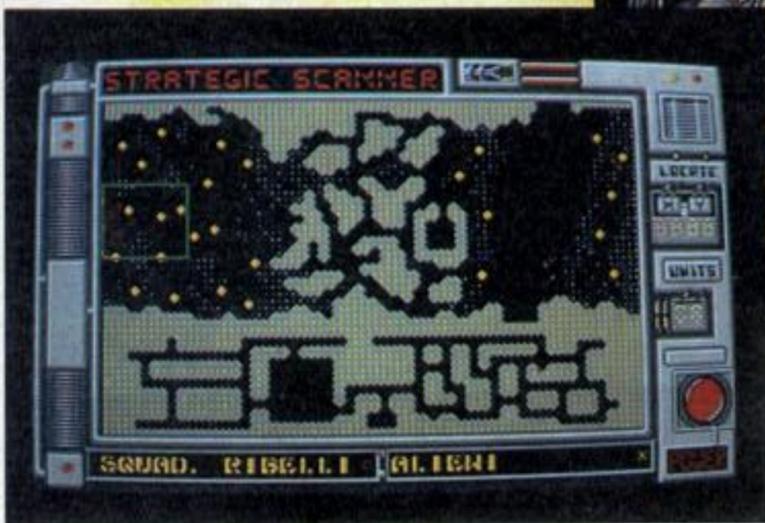
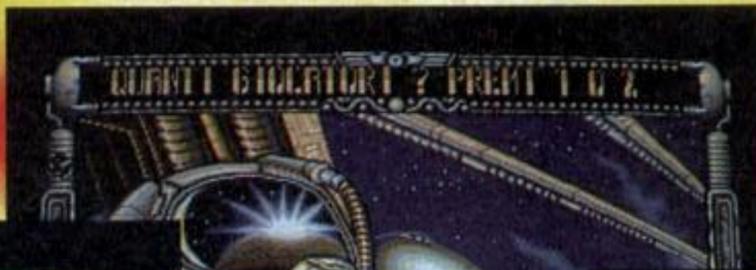
Indirizzo \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Pv \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

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



**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**



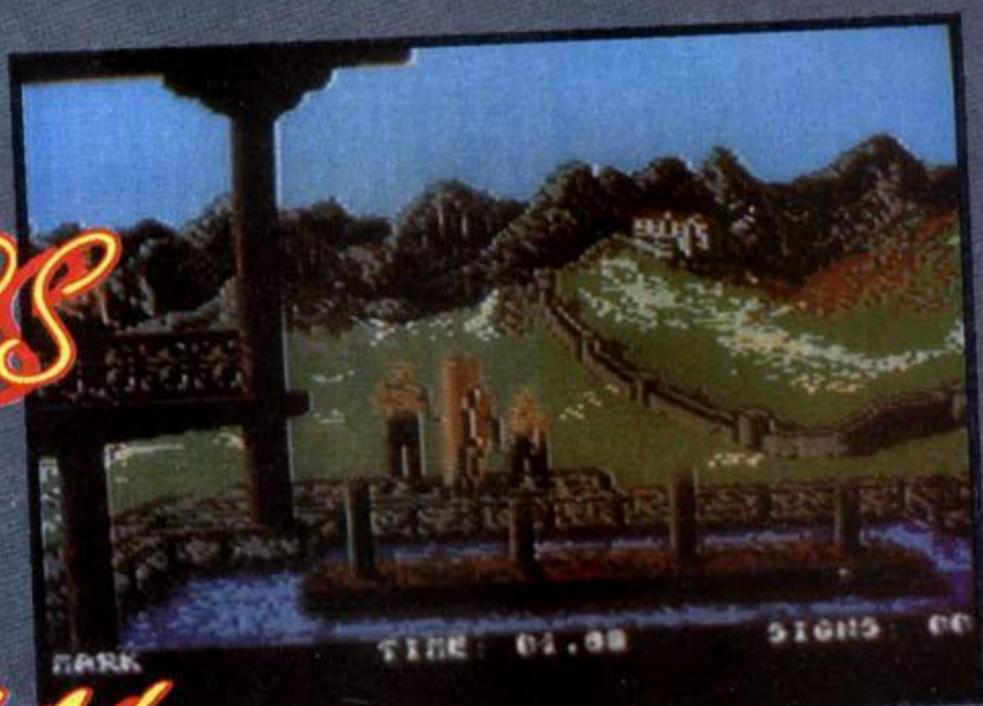
**UN MIX DI STRATEGIA  
ED AZIONE CHE VI  
ENTUSIASMERA' FINO  
ALL'ULTIMO MOMENTO!!**

**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

# CHAMBERS OF SHAO-LIN

**64**



**Grandslam, cass./disco L. 15.000**

**E** passiamo ad esaminare il millecentosettantaquattresimo gioco d'arti marziali nella storia del videogioco, questa volta ad opera della Thalion (esatto, proprio quelli di "Dedicato a tutti coloro che pensavano..."; sto solo scherzando AJI) per la Grandslam: Chaaambers oooof Shaooolin (annuncio alla "presentatore d'incontri di wrestling impazzito")!!! Dunque è un picchiaduro: bene, belli i picchiaduro (il sottoscritto adora questo genere sia nei videogiochi che nella musica, che nello sport, quindi...), ma cos'ha di diverso Chambers of Shaolin dai normali dentifr... cioè, dai normali giochi di arti marziali? Ehm, veramente... non lo so, perché non l'ho ancora visto, quindi aspettate un attimo che ci gioco e poi vi racconto.

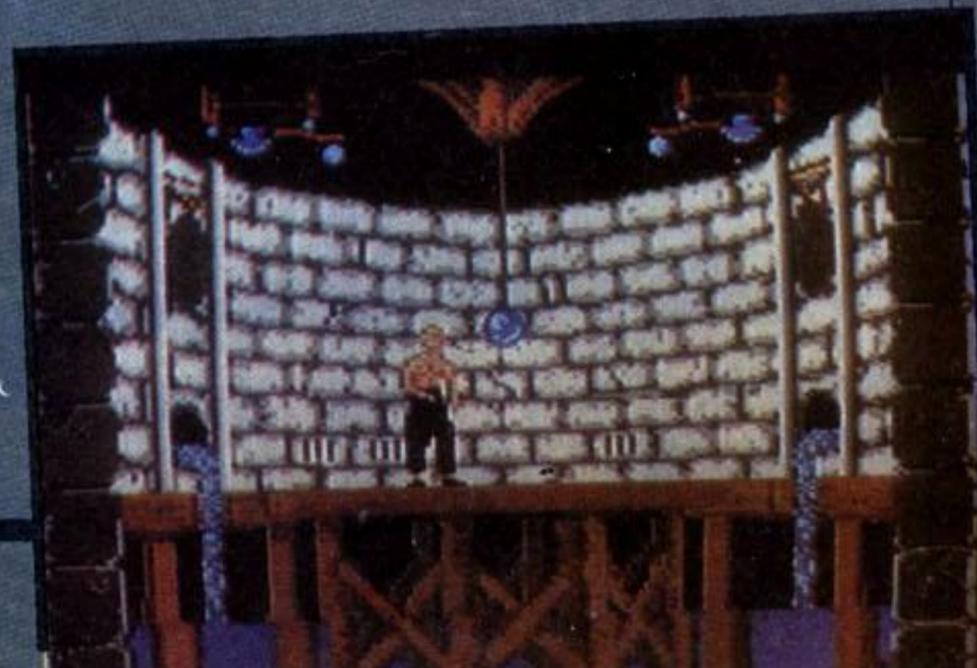
...(Pausa)...  
Eccomi di ritorno, dov'eravamo rimasti? Ah già: dunque Ciambers of sciaolin (perfet pronunciescion) è un gioco multievento. Infatti prima di affrontare gli aspiranti sfidanti tremanti (eh, niente male questa), bisogna cimentarsi in alcune prove che costituiranno da vero e proprio allenamento per gli incontri successivi.



**Hmmmm... Hmmmm... Hnnnm.... Sto ponderando, ma non riesco davvero a trovare tutti questi lati positivi in Chambers of Shaolin. Certo, la grafica è molto curata e questo è innegabile, ma esaminiamo il gioco vero e proprio; in fondo si tratta del solito picchiaduro con piccole varianti. Secondo me le tre prove non costituiscono 'sta grande innovazione e dopo un po' di tempo stressano non poco. International Karate + rimane sempre il migliore; in fondo anche lì c'erano le sezioni bonus che spezzavano un po' la monotonia del gioco e giocare in due era molto più divertente perché c'era sempre una carogna gestita dal computer. Se proprio vi ispira Chambers of Shaolin, dategli un'occhiata prima dell'acquisto.**

Ma ora la trama: Hang Foy Qua, decide di raggiungere il monastero di Shaolin, le cui stanze costituiscono terribili prove a cui sottoporsi, ma, una volta superate, aiuteranno mente e corpo ad armo-

pronto a sfidare chiunque gli si parerà davanti. Tornando al gioco, il vostro compito è quello di impersonare Mr Foy Qua ed affrontare le temibili Chambers of Shaolin, in cui verrete sotto-



posti a tre test (la metà di quelli presenti nelle versioni per i sedici bit): il test d'equilibrio, il test della velocità o quello della forza. Per i nostri amici orientali, Si-zhi-jung-si, Si-zhi-kuai e Si-zhi-li-si. Contenti (chissà poi a chi giova tutto ciò!) (lo so io a chi giova, a lui, il Maurizio Costanzo Show, il Grande Vecchio. Si tratta di un progetto di destabilizzazione che... hem, scusate NdMA)? A seconda dei risultati ottenuti, queste caratteristiche influenzeranno i combattimenti successivi durante il corso dell'intera partita.

La prima prova, abbiamo detto, è il test dell'equilibrio, e per riuscire bene di equilibrio bisogna avere davvero tanto, unito ad una buona dose di fortuna: il vostro compito è quello di saltare da un tronco all'altro, per un totale di quattro tronchi, così da arrivare al completamento della prova. Niente di più facile? Ah, mi sono dimenticato di aggiungere che i tronchi si muovono su e giù come pistoni di una macchina e solo grazie ad una felice scelta di tempo, il salto avrà esito positivo.

La prova successiva è il test della velocità: questa volta vi trovate all'interno di una stanza che si sta pian piano allagando e, se volete sopravvivere, dovete prendere a calci un pendolo, così che questo vada ad azionare il meccanismo di bloc-

caggio dell'acqua. Naturalmente il difficile sta nel non pigliar craniate contro il pendolo, nello sferrare i calci al momento giusto e, soprattutto, nell'essere più veloci possibili.

Ultima prova è il test della forza ed è la classica prova delle tavolette che tante volte abbiamo visto eseguire nei film e che abbiamo, con risultati del tipo "mano rotta" o "tavolo distrutto", tentato di imitare. Bene, il trucco sta nel scegliere il punto adatto per il colpo e nello smanettare furiosamente per aumentare la potenza della "manata".

Concluse queste sezioni, il vostro carattere di combattente sarà indicato da alcuni valori che dipenderanno, ovviamente, dai risultati precedentemente ottenuti e che possono essere salvati a piacimento, MA NON CARICATI! No, sto scherzando (ammazzatò, che battuttone) (BANG! NdMA), possono anche essere caricati in qualsiasi momento. Si passa così agli incontri

veri e propri, con quattro avversari computerizzati, che, studiando le vostre caratteristiche, intieriranno sui vostri punti deboli, prima fra tutti, la solita difficoltà nel effettuare le mosse con una semplice combinazione joystick-pulsante di fuoco. Naturalmente è possibile giocare in due, affrontare le prove d'allenamento e sfidarsi in duelli all'ultimo sangue.

Superati tutti gli avversari, non vi rimane che piazzarvi davanti al televisore, sintonizzarvi sul cartone animato più amato dagli Aulettiani, "Ken il guerriero" (come osi denigrare la sacra scuola con duemila anni di tradizione! Toh, piglia questo, e questo, e questo — colpo della montagna che scende lentamente sulla terra passando per Abbiategrasso e finisce sul ditone del recensore sfacciato NdMA) e mormorare, con aria di disprezzo "Tsk, principante..." (Anche perché il gioco è finito e dovete solo scrivere il nome negli high score!).



Grande questo Chambers of Shaolin!!! E' divertente, giocabile e ottimo dal punto di vista estetico! Cosa si può volere di più? Le tre prove sono diverse fra loro e differenziano COS da tutti gli altri picchiaduro, evitando di riproporre il solito gioco da "calcio in alto", "calcio in basso" e "piroetta volante". Non dimentichiamo poi che i test influenzano le caratteristiche del combattimenti! Mitico, davvero mitico; ho riscoperto il gusto di giocare una simulazione di arti marziali!

**PRESENTAZIONE 90%**

C'è anche il mini-poster da attaccare in cameretta...

**GRAFICA 91%**

Uacchiuariuà!!!

**SONORO 80%**

Né un capolavoro, né una zozzata, leggermente superiore alla media.

**APPETIBILITÀ' 93%**

Le tre prove sono un buona variante rispetto ai soliti banali picchiaduro...

**LONGEVITÀ' 71%**

... ma dopo un po' di tempo la noia prevale.

**GLOBALE 86%**

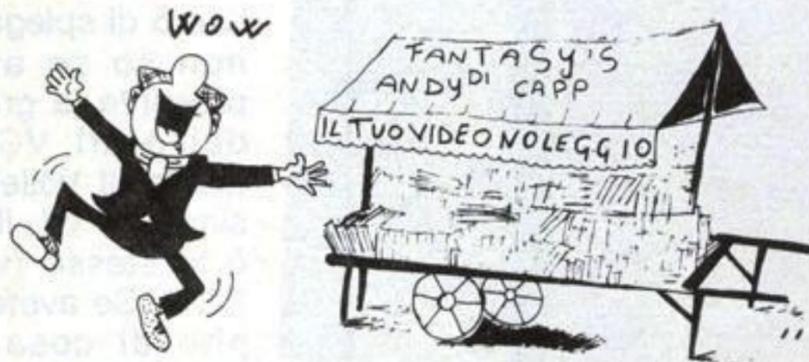
Un gioco semi-originale che costituisce un buon prodotto, ma niente più.

# FANTASY'S DI ANDY CAPP

**ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)**

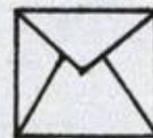
TUTTE LE NOVITÀ  
COMMODORE 64  
&  
FLOPPY DISK

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)

# Gazza's SUPER SOCCER



**Empire, cass. e disco L. 18/21.000**

**O**ramai tutti i grandi calciatori vengono soprannominati Gazza; è toccato a Gary Lineker e adesso è la volta di questo Paul Lasagne (almeno ci avessero detto come si chiama davvero invece di costringerci a decifrare l'autografo), sicuramente meno famoso del suddetto bomber inglese, ma si presume che sia noto, se no sarebbe come chiamare il gioco Pierino's super soccer.

Appena caricato il gioco lanciamo subito un urlo di gioia: il gioco è tutto in italiano, che sorpresa! Va bene che tutta la confezione lo era, ma questa è

già un'altra cosa, un bel favore per quello che forse è il miglior mercato europeo per i videogiochi: l'Italia. Mettiamo da parte lo sciovinismo e anche i cinquantatre fazzoletti che abbiamo riempito di lacrime targate "grazie per la traduzione" e pensiamo un pochino più seriamente a quello che la schermata iniziale ci riserva. Si accede a una serie di menu per selezionare varie cose, dai nomi delle squadre e dei giocatori alle loro caratteristiche (abilità, velocità, stile), dal tipo di partita (coppa, campionato, amichevole) al tempo di gioco e via dicendo. Visto il panorama offerto tut-



**E più brutto di un film dell'orrore brutto. Io non amo il calcio e mi devo sorbire con frequenza allarmante quegli sfegatati di mio fratello e del mio acerrimo collega PC (nonché amico di arancia) che giocano a EHIS, ma a vedere sifatti programmi mi sento proprio male. Sulla carta Gazza sarebbe pari perfino al già grande EHIS e merita un'osanna per la versione tutta italiana, ma in pratica casca l'asino (il programmatore): la grafica sembra ripescata dai tempi del congresso di Vienna, ed è uno strano misto di monocromia spectrumiana e sprite da pugno nell'occhio. Il gioco soffre dell'assurdo orientamento del campo e non vi avverte nemmeno quando dovete cambiare i movimenti di 90 gradi; è inoltre impossibile distinguere la propria area di gioco dai colori. Nemmeno osservando i calciatori nemici è possibile orientarsi, perché sono così cani da giocare alla "prova che ti passa". Tagliamo corto perché ho finito l'arsenico: è una schifezza, e basta!**

to lascia pensare a un buon gioco, persino le schermate disegnate sul retro della confezione (va bene che sono per Amiga ma non possono essere tanto diverse, visto il genere).

Inizio partita... Ahime! Ohimemè! La sensazione di felicità momentanea è durata pochissimo, giusto il tempo di premere il fuoco e si è già trasformata in una grossa delusione.

Quando si dice la caducità delle cose umane! Va beh, cercherò di spiegarmi: non so se avete presente la grafica dell'Atari VCS o quella di Volleyball simulator 64, il che è lo stesso (vero, PC?). Se avete capito di cosa sto parlando allora dovrete cominciare a comprendere i motivi del mio mutato atteggiamento, altrimenti basta dare un'occhiata alle foto.

Per fortuna, diceva il saggio, la

grafica non fa il calcio, ma anche stavolta devo insistere con le lagne. Quando tirate potete regolare la forza del calcio e l'effetto impresso alla palla; l'unico particolare è che l'effetto è gestito in modo talmente cretino che, se per esempio andate in basso e muovete il joystick a destra, la palla va a sinistra (in altre parole il posizionamento è assoluto e non relativo). Aggiungo che non esiste la minima ombra di scrolling del campo ma solo un banale e antiquato sistema a sostituzione di schermate. La cosa andrebbe anche bene se tutto fosse sullo stesso piano, invece il centrocampo è disegnato in orizzontale e le estremità opposte in verticale: dovete quindi pensare a cambiare direzione per andare dritto senza neanche il lusso sfrenato di poter distinguere il portiere avversario dal vostro (maglie uguali).

Dopo tutta lunga serie di difetti ci sarebbe da sperare in qualche pregio, in-

vece mi vedo costretto a tirare una mazzata definitiva: il computer non è un grande giocatore e tira un sacco di volte fuori campo la palla.



Ahahahahaha! Questo è uno dei peggiori giochi di calcio mai visti: sprite piccoli e brutti, giocabilità scarsa, tattiche inesistenti, azione lenta e chi più ne ha più ne metta. Ma la cosa peggiore è che avrebbe i numeri per essere uno dei migliori: prima di tutto è in italiano, gestito tramite menu, con un discreto numero di opzioni (coppa, campionato, creazione squadre) e permette di stabilire dei valori di abilità diversi per ciascun giocatore. Inoltre, chicca maggiore, permette i tiri ad effetto, cosa che dovrebbe rendere il gioco veramente vario e tattico. Invece, all'atto pratico, è uno sfacelo per i motivi già detti e altri ancora. Ad esempio l'effetto si regola in modo assoluto e non relativo al movimento del giocatore; e ancora, il cambio di visuale è un inutile complicazione; per finire, non si riesce neanche a capire quale sia il proprio portiere. E veramente brutto constatare come si possano buttare via delle buone idee con una realizzazione pessima. Dal canto mio continuerò a giocare ad Emlyn Hughes's I.S. con il mio amico-collega PC (sapeste quante partite abbiamo fatto insieme!).

**PRESENTAZIONE 50%**  
 Gioco tradotto in italiano a volte in maniera grezza (puntata per goal-kick). Buone opzioni.  
**GRAFICA 25%**  
 Ma vogliamo scherzare?  
**SONORO 25%**  
 Boom! Rumore della confezione che si sfaccia dopo un volo di dieci piani di durezza.  
**APPETIBILITA' 25%**  
 Non piace neanche a PC che è un calciomane sfegatato e con questo ho detto tutto.  
**LONGEVITA' 25%**  
 Hey! State spegnendo il computer per sbaglio!  
**GLOBALE 41%**  
 Mi sento buono, giusto perché è in italiano.



Vendita x Corrispondenza per Informazioni

**Sterlino**

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



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

**Sterlino Club**

New PlayMate Shop

Soft Center

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

# HARD DRIVIN'

**Domark, cassetta L. 15.000**

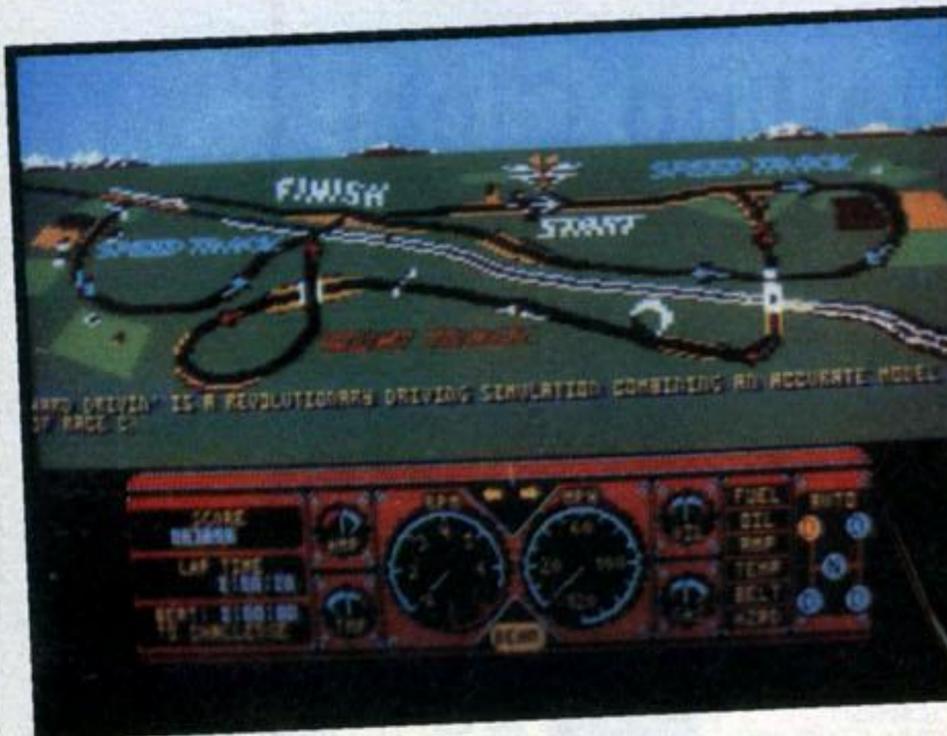
**H**ard Drivin' qua, Hard Drivin' là, HD a destra, HD a sinistra, su, giù!!! No, non sono impazzito: stavo semplicemente 'rimembrando' la grande notorietà che questa conversione ha raggiunto durante l'anno appena trascorso e precisamente, appena dopo il lancio delle versioni per i 16 bit, ad opera di un certo Jur..., Jurg..., Jataurg... (scusate, non ci riesco proprio!), di un tale Friedrich, il quale si è attirato, da una parte (quella degli incompetenti) simpatie e dall'altra le ire e gli insulti dei videopiloti di tutto il mondo. A qualche settimana di distanza ecco arrivare la prima versione di Hard Drivin' per gli otto bit, quella per Amstrad. Certo, se avete visto il coin-op, pensare ad una trasposizione identica sul computerino britannico del mostro da sala giochi è come pensare ai (grandi)

Run DMC che fanno un remix della Lambada (blear-gh!). Cosa? C'è ancora qualcuno che non ha visto il coin-op? Ciò significa che, sigh! sigh! mi tocca spiegare Hard Drivin'. Bene, allora entrate nei panni di uno spericolato pilota automobilistico e immaginate di dover percorrere un tracciato, raggiungendo i check-points (che non significa punti ciechi, ma...ehm, vabbè lo sapete tutti) entro un tempo limite, evitando altri autoveicoli, camions e varie amenità. Il tracciato si divide in due piste: la stunt track, con una parabolica, un ponte levatoio ed un giro della morte e la speed track, ove poter raggiungere velocità elevatissime. In caso di incidente, un replay vi mostrerà la dinamica del botto da un'altra angolazione. Ah, dimenticavo, il tutto facendo uso di tonnellate di poligoni pieni che si muovono a velocità elevatissime.

Ebbene, cari amstradisti, vi è già caduta la mascella per lo stupore della conversione di un siffatto coin-op (o aspettate almeno di vedere sul vostro computer Space Ace? Recuperate i pezzi perduti, indossate il casco di protezione e via con la recensione! Fuori la cassetta, chiuso il tape recorder, premiamo Play e aspettiamo, aspettiamo, aspettiamo... Ebbene sì, dopo un breve caricamento in cui si accede al menù (in cui è possibile scegliere il livello di difficoltà, il tipo di comando e il sonoro, se avete almeno 128 K) si ha il tempo di fare una doccia, consumare un succulento pasto, telefonare alla ragazza e scendere a comprare il giornale, prima dell'inizio del gioco vero e proprio. Ma ecco la pianta del tracciato: premo Stop, osservo le solite scritte (che cono-

sco ormai a memoria) ed attendo il logo Hard Drivin'. Cosa? Ahem, mi suggeriscono in questo momento che non c'è nessun logo sull'Amstrad, quindi vai di Fire e via con la corsa! Ah già. Dimenticavo di scegliere tra cambio automatico o manuale; penso che opterò per il secondo, vista la mia grande esperienza hard-drivistica. Accidenti, deve essere saltato definitivamente il colore di questa maledetta TV; vedo tutto monocromatico! Ehi, ma...un momento: è tutto azzurro, ma il cruscotto è colorato, perciò... già avete indovinato. Quelli della Binary Design, addetti alle versioni per otto bit, hanno effettuato una bella conversione da spec...cioè, da Spectrum (scusa BDB, avevo dimenticato il plurale maiestatis!). Vabbè, pazienza. Proviamo a giocare: vroom, brrrr (sonoro simulato, in quanto sto sentendo l'ultimo LP dei Public Enemy)! Beh, però, mi sto quasi divertendo, lo scrolling è abbastanza fluido e nonostante tutto 'sto azzurro, riesco a capire ciò che mi accade intorno molto bene (a differenza della versione Amiga, vero Jurstrgrd...?). Proviamo un po' il tanto agognato replay: niente male, davvero niente malaccio. Dunque grafica e giocabilità sono discrete, vediamo un po' il sonoro: "Fight the power, fight t...", ecco, ho spento lo stereo e alzo il volume di questa stramaledetta TV (Ma che cavolaten stai dicienden! Idioten! Il volumen dell'Am-

**Non sono molto d'accordo con i miei colleghi, che reputano Hard Drivin' per Amstrad il non-plus-ultra per il sopracitato computer. In fondo ci troviamo di fronte a monocromatico puro neanche tanto bello anche se con tutte le sue sfumature. Se devo scegliere un gioco di corsa per Amstrad, preferisco sempre giocare con Wec Le Mans. Comunque, dategli un'occhiata, prima dell'acquisto.**





strad si abbassa e si alza con una rotellina di fianchen al registratore! Come



Appena arrivata in redazione, la confezione di Hard Drivin' per Amstrad è stata accolta da un coro di pernacchie, ma una volta caricato il gioco (dopo qualche ora) nessuno ha più pronunciato parole di scherno. Basta questo per farvi capire il livello della conversione. Secondo il mio modestissimo parere, il massimo dell'Amstrad.

cavolo fai ad alzaren il volumen della TV se l'Amstrad si collega solo al monitor? NdMA). Bzzzzz! Accidenti, inizia anche a ronzare! Ma, vuoi vedere che è il mitico Amstrad che produce questi suoni strabilianti? Eh già, oddio! Vabbè sorvoliamo...

Fortunatamente la difficoltà è abbastanza ben bilancia-

ta, insomma sembra essere quasi tutto a posto. Posso quindi dire, senza essere smentito, che ci troviamo di fronte ad una discreta conversione, che avrebbe potuto essere migliore ma si sarebbe potuta rivelare (come pensavo) un'autentica bidonata. Sicuramente è meglio dell'Amiga...

**PRESENTAZIONE 60%**  
 Più ordinaria di così si muore.

**GRAFICA 69%**  
 Evviva il monocromatico, se ben realizzato, come in questo caso.

**SONORO 60%**  
 Niente di eccezionale e solo se avete 128K

**APPETIBILITA' 75%**  
 Il mitico Amstrad si comporta egregiamente...

**LONGEVITA' 73%**  
 ...e riuscire a diventare assi del volante non è impresa di tutti i giorni.

**GLOBALE 71%**  
 Se amavate il coin-op (e conoscete le limitazioni del vostro computer), non ne rimarrete sicuramente delusi!

Sì...

**VICINA !!!**

... 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**

**Lit. 849.000**

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

*IVA compresa*

# THE CHAMP

Linel, cass/disco L. 18/25.000



Non posso dire di essere mai stato un grande fan del beat-'em-up ; troppo spesso tendono a essere ripetitivi e stupidi. Ma fortunatamente The Champ è un'eccezione. La presentazione, anche se non strepitosa, è attraente e atmosferica e il gioco è divertente. C'è una grande varietà di mosse, incluso il "clinch", cioè il corpo a corpo in cui l'avversario vi cintura per evitare il colpo che lo mandi al tappeto mentre voi avete il pieno controllo del vostro pugile. Almeno su disco, questo è un gioco davvero divertente e vale la pena dargli un'occhiata.



Dopo la deludente versione Amiga (52% su TGM 12), sono felice di dire che la versione C-64 è un netto miglioramento. Il gioco è diventato più duro (era sin troppo facile sull'Amiga) e la Linel sembra aver scongiurato la sindrome da "mossa ripetitiva" sofferta da moltissimi picchiaduro. Gli avversari computerizzati, quando sferrano i loro colpi, lo fanno in modo intelligente e abile. Infatti era così duro che pensavo che dopo avrei avuto vita facile contro Stu ma anche lui è riuscito a battermi. Ad ogni modo, The Champ è una realistica simulazione di pugilato con indice di sfida ai massimi livelli.

**E** dunque volete fare dello sport competitivo. Ma non volete rovinarvi piedi, ginocchia o cervello: allora la vostra alternativa più sicura è The Champ...

Quale pugile novizio, dovrete cimentarvi in un paio di zuffe stradali prima di poter salire su un ring. Poi, con buona fortuna sarete notati da un talent-scout locale che vi consentirà l'allenamento in palestra. Per prima cosa dovrete acquistare una super-forma facendo carichi di salti con la corda. Ma se non rispetterete la giusta sincronia vi ritroverete con le gambe incatenate. Poi sarà la volta del sacco di sabbia: dovrete replicare le sequenze di pugni via via più lunghe del vostro coach. E per finire, per acquistare la fondamentale velocità manuale, c'è il punchbag: colpitelo più volte che potete entro il tempo limite. E ora siete finalmente pronti ad affrontare il vostro primo vero avversario: probabilmente un vecchio campione ormai dedito all'alcool. Una sventola in bikini alza il cartello "Round 1" e la campanella suona. Il combattimento vie-

ne inquadrato lateralmente con voi e il vostro avversario che vi muovete a destra/sinistra. I colpi vengono sferrati premendo il pulsante con una direzione attivata e comprendono gancio destro e sinistro, jab, colpo allo stomaco (ma non sotto la cintola, please) e il potentissimo "pugno assassino"-uno solo dei quali mette k. O. Il vostro avversario. Inoltre, ci sono parecchie mosse difensive per salvaguardare varie parti del corpo e anche accennare qualche balletto! Come nella realtà, ci sono due tipi di vittoria: per knockout o ai punti (alla fine dei nove round da trenta secondi). Il primo si ottiene riducendo a zero l'energia dell'avversario o "buttandolo giù" tre volte. La vittoria vi permetterà di affrontare un concorrente più tosto con l'eventualità finale della vittoria del titolo mondiale. Se farete buone prestazioni entrerete nella classifica mondiale (quale delle quattro? Ndt.) C'è anche una tabella separata dei migliori punteggi. Entrambe possono essere salvate. Per pratica extra, o solo per divertimento, potete giocare con un amico.

## PRESENTAZIONE 74%

Bella e interessante storia della boxe. I frequenti caricamenti da disco potrebbero significare problemi seri per gli utenti con registratore.

## GRAFICA 78%

Due apprezzabili sfondi, fanciulle prosperose, moviola, bella animazione dei pugili.

## SONORO 60%

Bel motivetto da "Rocky", ma il sonoro in-game si limita al rumore dei cazzotti e alla campanella.

## APPETIBILITA' 78%

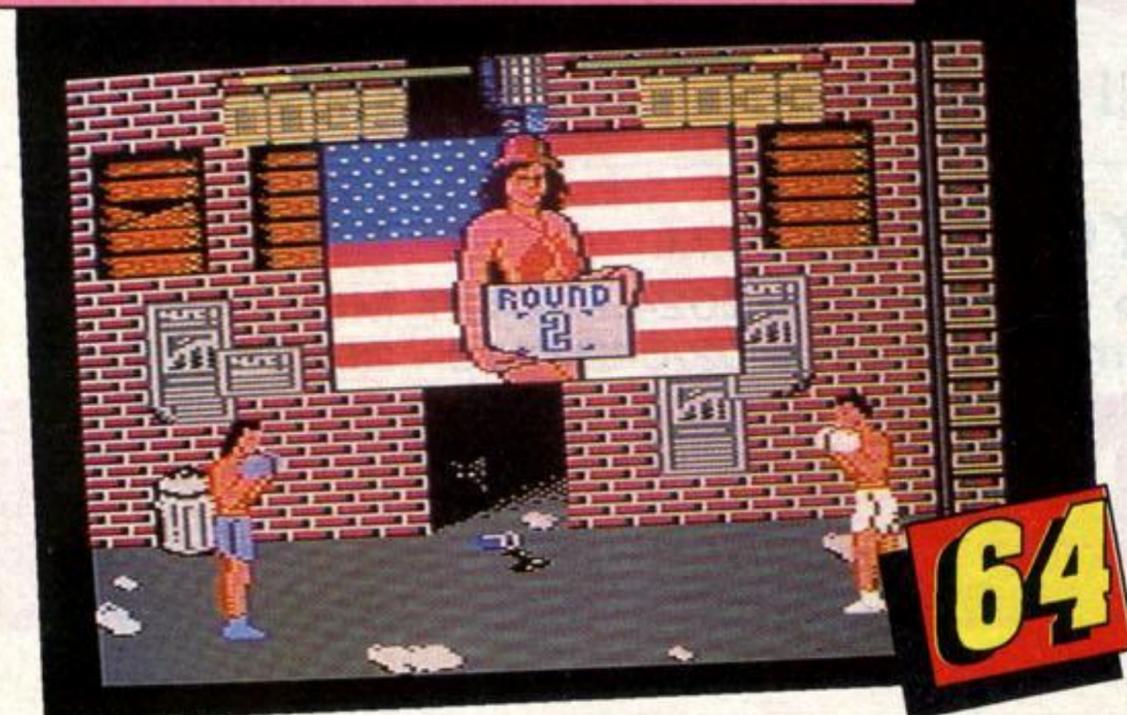
Giocabile all'istante, specialmente nel modo a due giocatori.

## LONGEVITA' 70%

Alla fine diventa ripetitivo, ma la dura sfida per diventare campioni del mondo vi terrà impegnati per un po'.

## GLOBALE 74%

Una bella simulazione pugilistica - ottima per chi ama il genere picchiaduro.



# THE UNTOUCHABLES™



**LEADER**  
OUTSTANDING QUALITY



TM & Copyright © 1987  
by Paramount Pictures  
Corporation.  
All Rights Reserved.

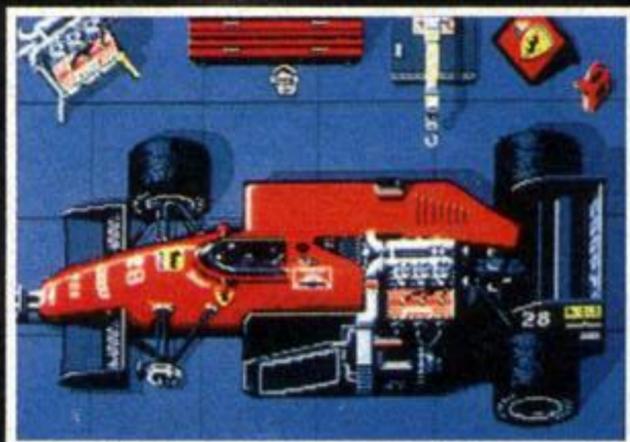
C64 C.	L. 18.000
C64 D.	L. 25.000
AMST. C.	L. 18.000
AMST. D.	L. 29.000
SPECT. C.	L. 18.000
AMGA	L. 29.000
AT.ST	L. 39.000

**ocean®**



# ELECTRONIC ARTS

TECNOSTUDI



# CTO.



*Gli screen shots sono relativi alla versione Amiga. I computers otterranno effetti strettamente dipendenti dalla propria grafica.*

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

# Ferrari®

**FORMULA ONE™**  
GRAND PRIX RACING SIMULATION



Disponibile anche per:

- AMIGA
- PC
- C 64 disco
- C 64 cassetta
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST

**Finalmente!**  
per il tuo C64  
- in cassetta e disco -

**IN OMAGGIO!**  
una splendida  
maglietta\*  
**PRENOTATI SUBITO**  
dal tuo rivenditore

\* serie limitata

# Knights of Legend

**Origin, disco L.21.000**

**F**inalmente! Dopo mesi di forzata astinenza ecco una nuova valanga di RPG ricoprire le pagine di Zzap come ai bei tempi andati. Dopo la SSI e la Interplay si getta nella mischia anche la mitica Origin nell'attesa di proporci prossimamente la sesta puntata della sua interminabile (peggio di Dallas) saga Ultimiana.

A questo punto vi aspetterete la solita introduzione del tipo: "C'era una volta un gruppo di baldi avventurieri in lotta per liberare la propria contrada dal cattivo di turno..." ma devo, con mia grande soddisfazione, deludervi. Già dalla presentazione Knights of Legend risulta abbastanza inconsueto rispetto alla maggiorparte dei Role Playing Game per computer in circolazione.

All'inizio dell'avventura (che non richiede per fortuna la rituale copia dei 4 dischetti inclusi) il gruppo da voi creato si trova nella classica ambientazione fantasy, in particolare in Ashtaralea (di cui sono accuratamente narrati fatti, antefatti e misfatti nel ritratto storico del manuale) tipica landa composta di piccole città disperse in lande infestate di mostri piccoli e grossi di ogni tipo. Non vi viene fornito inizialmente alcuno scopo finale, se non quello di comportarsi come un vero e proprio gruppo di avventurieri, girare per il mondo, combattere mostri di ogni tipo ed aiutare giovani pulzelle in difficoltà facendo (perché no?) un po' di soldi ed allenandovi nelle nobili arti della spada e della magia. Durante i vostri movimentati pellegrinaggi tre le città di Ashtalarea, conversando con questo locandiere o quel mago, comincerà a poco a poco a delinearsi la figura del "Cattivo", Pildar che dalla sua fortezza di Shellernoon sta lentamen-

te dilagando per tutto il paese con i soliti malvagi propositi di dominio. Poco c'è da dubitare che prima o poi, il nostro gruppo ormai forte di tante avventure si troverà sulla sua strada lo scellerato ad incrociare le spade in una epica battaglia finale.

Proprio perché prodotto dalla Origin (sempre in cer-

ca di nuovi mercati come già tentato con Windwalker), Knights of Legend si allontana molto dai classici RPG ed in particolare da Ultima. In quest'ultimo infatti era sacrificata, a favore di una straordinaria complessità di enigmi ed avventura, una presentazione alquanto grezza ed una cura dei particolari

scarsa specialmente nei combattimenti. Del tutto antitetico invece questo ultimo prodotto: non è molto varia la parte di conversazione con i personaggi, che si trovano solo nelle città, ognuno singolarmente all'interno della sua abitazione o negozio, e anche la mappa di Ashtalarea è lillipuziana in confronto a quella dell'ultimo Ultima (gioco di parole abusatissimo ma involontario). Anche l'avventura, in fondo, si riduce a picchiare mostri senza richiedere puzzle molto difficili o la ricerca di quantità di amuleti e oggetti magici sparsi per il mondo.

Un gioco che contiene quindi pochi elementi, ma quei pochi sono curati fin nei minimi particolari. I personaggi, divisi in quattro razze ma con diversissime professioni, sono definiti con puntigliosa meticolosità da una quantità di parametri fino quasi al numero di scarpe. Credete che stia scherzando? Un Kelden (taglia XXXL) per



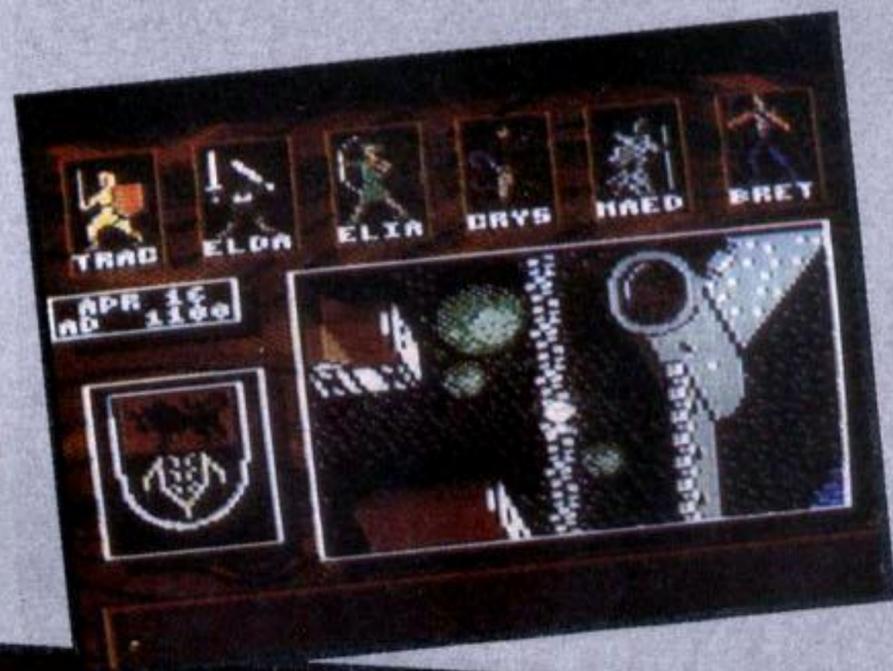
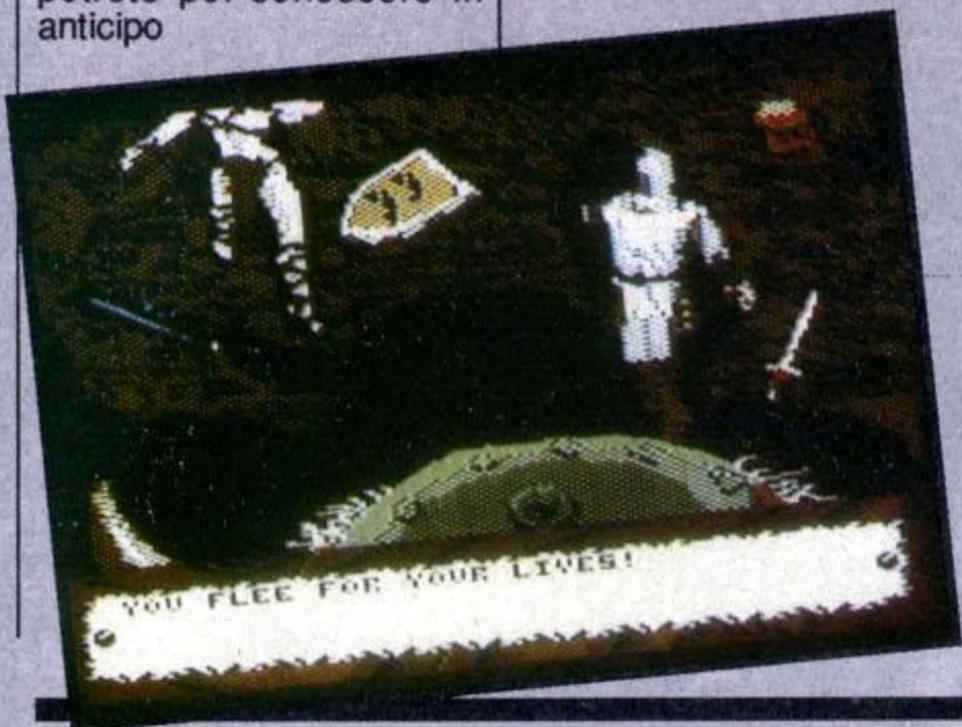
indossare un'armatura tipo avrà bisogno di adattarla alle proprie dimensioni, così come il nano che dovrà effettuare abbondanti tagli sulla sua armatura per evitare inutili appesantimenti in battaglia. Le fasi di combattimento, la vera anima del gioco in fondo, sono dettagliatissime. Rappresentato con visuale dall'alto, in una finestra accanto viene riportato lo status del personaggio con indicazioni di fatica e ferite (sotto forma di una bianca silhouette del guerriero che sanguinerà dall'arto colpito), potrete scegliere il tipo di attacco (affondo, taglio, ecc..) più conveniente all'arma impugnata e alla situazione, di difesa, la velocità di movimento, la zona in cui colpire il nemico (cercate di colpirlo in punti scoperti o già colpiti per rendere quell'arto inutilizzabile). Le fasi del combattimento verranno dettagliatamente descritte nell'apposito riquadro. Le caratteristiche del personaggio hanno grosso peso sugli esiti della lotta. Grande attenzione dovrà essere fatta alla fatica del vostro eroe (dipendente dalle ferite ricevute e dalla pesantezza dell'equipaggiamento). Un gigantesco Kelden con Plate Mail, elmo, zaino pieno e martello da guerra non riuscirà a fare più di qualche passo. Se siete poi sufficientemente intelligenti e con un buon intuito potrete poi conoscere in anticipo

le mosse dell'avversario e agire di conseguenza, insomma ogni più piccolo particolare o parametro, come vedete, ha il suo peso nel gioco.

Personalmente ho gradito molto la possibilità di controllare ogni azione del mio gruppo, in alternativa ai rapidi e abbastanza monotoni combattimenti di Bard's Tale che nella terza puntata tra armi di ogni tipo e decine di incantesimi potentissimi aveva decisamente inflazionato il significato del punto ferita a livelli di quasi ingiocabilità.

Anche l'occhio vuole la sua parte e Knights of Legend si presenta in maniera davvero superba. Ogni componente del gruppo viene visualizzato graficamente completo di l'armatura da voi scelta, armi e bagagli (è possibile anche la "foto di gruppo"), le diverse fasi di gioco sono accompagnate da abbondanti schermate statiche ed ogni personaggio incontrato ha la sua figura mentre il controllo avviene tutto tramite icone. Se vi piacciono gli RPG e non vi spaventa passare un pomeriggio a trucidare qualche banda di Goblin a mazzate sul malleolo, correte a comprarlo perché questo è il gioco per voi!

Come? Vi state



chiedendo dov'è il "pacco"? Avete proprio ragione, ogni medaglia ha il suo rovescio e tanto ben di Dio si paga caro, con l'incubo di ogni RPGista, I CARICAMENTI. In questo campo guadagna la palma d'oro assoluta, trasforma il vostro drive in una vorace macchina sempre in movimento (ha perfino tentato di strapparmi di mano Nemesis per caricare anche quello). Tanto per darvi un'idea sono necessari almeno otto cambi di disco e quasi un quarto d'ora per iniziare una partita con la prospettiva di incontrare subito dopo una dozzina di Golem e dovere ricominciare tutto dall'inizio. Nonostante tutto ciò mantiene sempre un certo fascino ed è riuscito a strapparmi diversi pomeriggi davanti al video. Sarebbe bastata una disposizione più razionale dei files (si continua a

cambiare dischetto), un sistema di controllo un po' più agevole (le icone ci sono, ma sono selezionate da tastiera, a che pro?) e più in generale un concetto più user friendly del gioco (i personaggi vanno caricati singolarmente nel gruppo e l'operazione deve essere ripetuta dopo ogni salvataggio con considerevolissima perdita di tempo in caricamenti e rottura di scatole), tutte cose peraltro fattibilissime dai maledetti programmatori. A proposito, scudiero: la mia cotta di maglia, la mia ascia a due mani e la mia cavalcatura, penso che andrò a fare una visitina alla Origin.

**GLOBALE**  
**82%**



La primavera è ormai alle porte (mentre scrivo un providenziale anticiclone sahariano sta riscaldando l'aria e fuori fa più caldo che in primavera, a dire la verità) e le menti dei nostri intrepidi hacker sembrano alquanto stuzzicate da quest'atmosfera pollinosa. Fatto sta che i tips di questo mese sono stati selezionati fra una vera e propria barca di materiale, sempre dall'infaticabile A.J. — che spossato dall'immane compito ha ancora una volta tralasciato di raccomandarvi la solita cosa: continuate a spedire trucchi (più infami sono, meglio è) a questo indirizzo, e **GRAZIE** da tutti i lettori:

**ZZAP! TOP SECRET  
CASELLA POSTALE 853  
20101 — MILANO**

**B.D.B.**

## WEC LE MANS

(Imagine/C64)

Avete veramente voglia di finire questo bruttissimo gioco? Beh, non dovete fare altro che digitare con cura il presente listatino, scrivere RUN e seguire diligentemente le istruzioni che sicuramente appariranno sullo schermo.

```
10 REM WEC LE MANS (SOLO DISCO)
20 REM TRAINER BY MAMASOFT
100 PRINTCHR$(147)
110 FOR T=679 TO 722: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 DI 'WEC
LE MANS' E PREMERE UN TASTO."
140 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 680
200 DATA 070,169,001,162,008,168,032
210 DATA 186,255,169,001,162,167,160
220 DATA 002,032,189,255,169,000,032
230 DATA 213,255,169,203,141,025,067
240 DATA 169,002,141,030,067,076,000
250 DATA 064,169,173,141,137,152,076
260 DATA 000,128
270 DATA 4987
```

Marco Marinai — S. Maria a Monte (PI)

## SILKWORM

(Virgin/C64)

Oh, finalmente un bel paio di POKE per domare uno degli shoot'em-up più difficili da finire e — a detta dell'autore delle POKE seguenti — uno dei più difficili da "trainare" (che in gergo vuol dire mettere vite infinite). Tanto per cambiare, le POKE che troverete più in basso non le troverete da nessuna altra parte...

```
POKE 17662,169
POKE 17663,1
POKE 17664,141
POKE 17665,22
POKE 17666,79 per vite infinite all'elicottero
POKE 17575,169
POKE 17576,1
POKE 17577,141
POKE 17578,23
POKE 17579,79 per vite infinite alla jeep
```

...ed infine...

```
SYS 2064 per ripartire a tutto blastamento
```

Massimo Sangriso — La Spezia

## TYPHOON

(Imagine/C64)

Se siete abbastanza abili da arrivare al quinto livello, spostatevi nell'angolo in basso a destra e niente e nessuno potranno nuocervi.

## LEGEND OF ZELDA

(Nintendo)

Un trucco che più semplice non si può: quando dovete inserire il vostro nome, inserite ZELDA e partirete direttamente dalla seconda fase. Chissà perché non ci avevate pensato prima...

# CENTRI

## ACQUISTO SOFT-WARE

**A VERCELLI**  
Via Scalse,5 - Telefono 0161/54793

 **commodore**

C64/AMIGA 500-2000PC  
Periferiche e Accessori

**SOFT CENTER**  
Videogames Software  
originali  
**LEADER - CTO**

Assortimento accessori  
**FLOPPY DISK**  
Tutto a prezzi interessanti

**Tintori**

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



**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



**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**

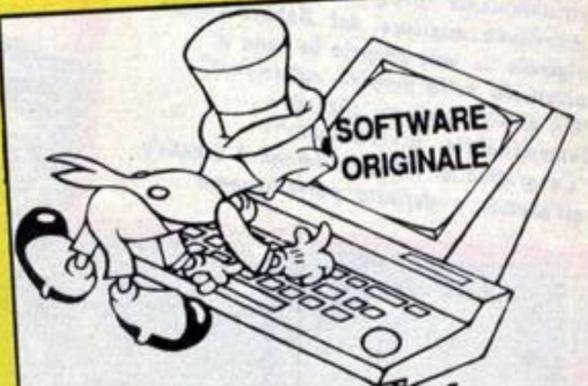
VENITE  
A  
TROVARCI

**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.



**Il Grillo Parlante**

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

# TOOBIN'

(Domark/C64)

Ci vuole proprio una bella POKE per questo gioco appena recensito dal nostro prode Simon. Se pensate che sia troppo difficile andare a spasso su un gomnone (o volete assolutamente vedere l'ultimo livello), resettate e inserite:

POKE 34685,255 per crediti infiniti  
SYS 23040 per ripartire

Massimo Sangriso — La Spezia

# NINJA COMMANDO

(Zeppelin Games/C64)

Ecco un budget molto carino che si è prepotentemente inserito nella lista dei giochi con più POKE del mese. Caricatelo, resettate il computer e digitate:

POKE 2528,n dove n è il numero di vite (0-255)  
POKE 10457,44 per vite infinite  
POKE 4889,197 per tempo infinito  
SYS 2304 per ripartire

Marco Pittiglio — La Spezia

# INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - THE ARCADE GAME -

(U.S. Gold/C64)

E' bello veder arrivare dei tips anche per i brutti giochi, vuol dire che c'è qualcuno che compra i giochi anche dopo essere stati recensiti solo perché hanno un nome famoso alle spalle, proprio come ai vecchi tempi! Il cheat-mode l'avete già visto in queste stesse pagine, ora beccatevi le seguenti:

POKE 32552,173 vite infinite  
POKE 37255,173 fruste infinite  
POKE 35756,123 torce infinite  
SYS 32092 ...e mandate Indy alla sua ultima crociata (e che non se ne parli più!)

# H.A.T.E.

(Gremlin/C64)

Caricate questo stressantissimo gioco e resettate nello schermo dei titoli. Digitate o caricate da supporto magnetico il seguente listato, date il RUN e ascoltatevi la buona musicchetta.

```
10 REM *** H.A.T.E. MUSIC HACK ***
20 FOR A=336 TO 360: READ B: POKE A,B:
NEXT A
40 SYS 336
50 DATA 120,165,254,032,000
60 DATA 048,174,018,208,224
70 DATA 128,208,249,206,032
80 DATA 208,032,003,048,238
90 DATA 032,208,076,086,001
```

Antonio Savona & Emanuele Coletti - Sora (FR)

# GEMINI WING

(Virgin/C64)

Di listati ne avrete visti tantissimi nella vostra carriera di videogiocatori "imbroglianti", e la procedura per utilizzarli è la stessa — da sempre. Spero che la conosciate alla perfezione perché ho intenzione di non dirvi niente questa volta, tranne che questo listato in particolare funziona solo per la versione originale su disco del suddetto gioco della Virgin.

```
110 REM GEMINI WING — SOLO DISCO
20 REM TRAINED BY MAMASOFT
100 FOR T=49152 TO 49226: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)"INSERIRE IL DISCO"
130 PRINT"ORIGINALE DI 'GEMINI WING'"
140 PRINT"E PREMERE UN TASTO"
150 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 49168
200 DATA 067,072,065,082,083,071,069
210 DATA 077,073,078,073,046,080,082
220 DATA 071,096,169,001,162,008,160
230 DATA 000,032,186,255,169,005,162
240 DATA 000,160,192,032,189,255,169
250 DATA 000,162,000,160,008,032,213
260 DATA 255,169,001,162,008,160,001
270 DATA 032,186,255,162,005,160,192
280 DATA 169,010,032,189,255,169,000
290 DATA 032,213,255,169,173,141,166
300 DATA 017,076,000,016,000
310 DATA 7896
```

Se invece avete il magico tastino di reset e/o la vostra versione di Gemini Wing è su cassetta e non potete quindi utilizzare il listato, caricate il gioco, resettate e inserite:

**POKE 4518,44** per vite infinite  
**SYS 4096** per ripartire

Massimo Sangriso — La Spezia  
Marco Marinai — S. Maria a Monte (PI)

# DANGER FREAK

(Rainbow Arts/C64)

Caricate l'introduzione e resettate il computer. Inserite:

**POKE 49167,1: SYS 49152** per ascoltare il ritmo rock.

# TOTAL ECLIPSE II (THE SPHINX JINX)

(Incentive/C64)

Se volete ascoltare in santa pace la musica di questo gioco, non dovete fare altro che caricarlo, resettare il computer, digitare il listatino seguente e dare il RUN. Mentre la musica suona potete cambiare la velocità digitando:

**POKE 56437,x** dove x è la velocità (0=velocità/64=normale/255=lenta)

```
10 REM *** SPHINX JINX MUSIC HACK ***
30 FOR A=677 TO 706: READ B: POKE A,B: NEXT A
40 SYS 677: END
50 DATA 120,169,001,141,000,009
60 DATA 169,183,141,020,003,169
70 DATA 002,141,021,003,088,096
80 DATA 238,032,208,032,001,009
90 DATA 206,032,208,076,049,234
```

Antonio Savona & Emanuele Coletti — Sora (FR)

# R-TYPE

(Electric Dreams/C64)

Ancora una volta un music hack per il favoloso shoot'em-up realizzato dalla Rainbow Arts e prodotto dalla Electric Dreams. Caricate il gioco, resettate nello schermo dei titoli, digitate il presente listatino e date il RUN.

```
100 REM *** R-TYPE MUSIC HACK ***
110 FOR A=336 TO 360: READ B: POKE A,B:
NEXT A
120 PRINT"QUALE MUSICA (1-3)?"
130 GET A$: B=VAL(A$): IF B<1 OR B>3 THEN
130
140 POKE 254,B-1: SYS 336
150 DATA 120,165,254,032,009
160 DATA 104,174,018,208,224
170 DATA 128,208,249,206,032
180 DATA 208,032,000,104,238
190 DATA 032,208,076,086,001
```

Antonio Savona & Emanuele Coletti — Sora (FR)

# TARZAN

(Martech/C64)

Caricate il gioco, resettate e digitate con cura il seguente listato. Alla fine date un RUN e scegliete la musica che volete ascoltare. Per scegliere un'altra dovrete premere RUN/STOP e RESTORE e dare nuovamente il RUN.

```
100 REM *** TARZAN MUSIC HACK ***  
110 FOR A=336 TO 372: READ B: POKE A,B: NEXT A
```

```
120 INPUT "QUALE MUSICA (1-10)";M  
130 IF M<1 OR M>11 THEN 120  
140 POKE 254,M-1: SYS 336  
150 DATA 120,169,053,133,001,165  
160 DATA 254,032,003,224,169,128  
170 DATA 205,018,208,208,251,206  
180 DATA 032,208,169,053,133,001  
190 DATA 032,012,224,238,032,208  
200 DATA 169,055,133,001,076,090,001
```

Antonio Savona & Emanuele Coletti — Sora (FR)

# CABAL

(Ocean/C64)

Questo trucco è stato sperimentato solo per la versione su disco. Caricate il gioco normalmente e quando appare la schermata con il teschio alato e la scritta Cabal, resettate e inserite:

```
POKE 9905,189 per vite infinite  
POKE 9172,0 per granate infinite  
POKE 2600,44  
POKE 9896,44  
POKE 32287,44 per non perdere l'armamento  
quando si perde una vita  
POKE 9416,n dove n è l'arma che volete avere  
all'inizio della partita  
POKE 2083,n  
POKE 16317,n dove n è il livello di partenza-1.  
Cioè con n=0 partite dal primo livello, con n=1  
partite dal secondo e con n=4 partite dal  
quinto.  
POKE 2048,120  
POKE 2049,216  
POKE 2050,162  
SYS 2768 per ripartire e riempire di piombo i ma-  
ledetti nemici
```

Jacopo Brambilla — Correzzana (MI)

# IMPOSSIBLE MISSION II

(Epyx/C64)

Ricordate "il secondo miglior gioco di tutti i tempi" — come lo definimmo tempo fa nella ormai mitica recensione? Beh, sarà anche "il secondo miglior..." (eccetera), ma molti non l'hanno ancora finito e il listato che segue farà comodo a più di una persona (almeno lo spero!). Semplicemente digitatelo con cura, salvatelo per usi futuri (?) e date il RUN. A quel punto seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo. Ah, dimenticavo, questo listato funziona solo per la versione su disco (originale — ma questo è lapalissiano) e serve a paralizzare tutti i robot, buoni e cattivi che siano e a bloccare il tempo. Fate attenzione, perché se premete RESTORE per abortire una partita, nella successiva tutto tornerà alla normalità e... addio cheat-mode!

```
100 REM *** IMPOSSIBLE MISSION II ***  
110 REM — SOLO VERSIONE SU DISCO  
120 PRINT CHR$(147): K=50176  
130 FOR A=0 TO 67: READ B  
140 POKE K+A,B: C=C+B: NEXT A  
150 IF C<>8156 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA!":  
STOP  
160 PRINT "INSERIRE IL DISCO"  
170 PRINT "IMPOSSIBLE MISSION II"  
180 PRINT "NEL DRIVE E PREMERE UN TASTO"  
190 GET A$: IF A$="" THEN 190  
200 SYS K  
210 DATA 198,001,162,006,189  
220 DATA 058,196,149,182,202  
230 DATA 208,248,138,032,213  
240 DATA 255,162,029,160,196  
250 DATA 142,121,173,140,122  
260 DATA 173,076,000,172,169  
270 DATA 000,141,212,041,141  
280 DATA 062,064,141,005,107  
290 DATA 141,008,107,141,001  
300 DATA 115,162,128,160,008  
310 DATA 142,121,173,140,122  
320 DATA 173,076,120,173,003  
330 DATA 002,255,008,065,196  
340 DATA 073,077,080
```

Gaspere "profilo" Greco & Giovanni "furto con"  
Scasso — Partinico (PA)

## WORLD GAMES

(Epyx/Amstrad)

Caricate il salto dei barili (barrel jumping) e impostate il numero di barili a 20, poi premete (e tenete premuto) il fire sul joystick. Muovete le gambe del pattinatore e quando apparirà la bandiera nera nello schermo lo vedrete saltare automaticamente. Continuate a tenere il fire premuto mentre quest'ultimo salta sopra i barili e muovete il joystick in basso non appena comincia a cadere. Solo quando sarà atterrato oltre i 20 barili potrete finalmente togliere il dito dal tasto fire e rallegrarvi del risultato ottenuto.

## DOUBLE DRAGON

(Melbourne House/C64)

Ecco un listato che non necessita di ulteriori spiegazioni: inseritelo per benino — magari salvatelo per improbabili usi futuri — date il RUN e seguite le istruzioni che non tarderanno ad apparire sullo schermo. Alla fine avrete la possibilità di archiviare questo vetusto gioco, prima di impegnarvi sul seguito, il bellissimo Double Dragon II — The Revenge.

```
10 REM DOUBLE DRAGON — SOLO DISCO
20 REM TRAINER BY MAMASOFT
100 FOR T=49152 TO 49191:READ A:POKE
T,A:C=C+A:NEXT:READ A
110 IF C<>A THEN PRINT"ERRORE NEI DATI":STOP
120 PRINT CHR$(147)"INSERIRE IL DISCO ORIGINALE"
130 PRINT"DI 'DOUBLE DRAGON' E PREMERE UN TASTO."
140 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 49154
200 DATA 068,068,169,001,162,008,160
210 DATA 001,032,186,255,169,002,162
220 DATA 000,160,192,032,189,255,169
230 DATA 000,032,213,255,169,173,141
240 DATA 059,091,141,093,091,134,045
250 DATA 132,046,076,016,008
260 DATA 4355
```

Marco Marinai — S. Maria a Monte (PI)

## TRANSBOT

(Sega Master System)

Quando accendete la console, tenete premuti i tasti fire e attendete qualche tempo. Poi muovete in su, giù, sinistra e destra. Quando inizierete una partita avrete vite infinite.

## F1 MANAGER

(Simulmondo/C64)

Se, dopo la qualificazione, la posizione nella griglia di partenza non dovesse essere soddisfacente, la si può ripetere resettando e digitando SYS 40909.

Se invece è la posizione di arrivo dopo Gran Premio che non soddisfa, resettate e inserite SYS 32832.

Ovviamente tutti i punti fino a quel punto accumulati non vengono persi dopo il reset e la vostra posizione nella classifica generale rimane inalterata.

Riportiamo inoltre, a beneficio di tutti i futuri acquirenti di questo gioco, tutto ciò che ha scoperto in proposito un nostro lettore e le strategie da seguire.

- 1) Il tipo di motore serve solo in qualifica, durante la gara un Cosworth e un Honda si equivalgono.
  - 2) I piloti hanno tutti le stesse caratteristiche, indipendentemente da quanto scritto nella schermata di selezione.
  - 3) La velocità in gara serve solo ed esclusivamente a rischiare di fondere il motore. Tenetela al minimo per tutta la durata della gara.
  - 4) Sia che scegliate un meccanico, sia che ne scegliate 50, il tempo di cambio dei pneumatici rimarrà invariato.
  - 5) I valori di attacco e di difesa servono soltanto a rischiare un incidente o a consumare il cambio. Teneteli al minimo entrambi per tutta la gara.
  - 6) Al cambio delle gomme, cambiatene solo una o due per risparmiare tempo: il risultato sarà lo stesso di cambiarne quattro.
- Con questi suggerimenti non sarà difficile arrivare al terzo campionato del Mondo con un pilota come Kaukonen (il più sfigato), lo sfiatissimo motore Cosworth (quello che costa meno), il telaio da 1.000.000, un ingegnere e un meccanico e non curandosi minimamente del bilanciamento della vettura.
- Siamo tutti d'accordo sul fatto che F1 Manager abbia tanti parametri, ma non ne considera praticamente nessuno. Peccato, la "Simulmondo" ha fallito (ancora una volta, dirà qualcuno).

Roberto Orsini — Bologna  
Daniele Margotti — Russi (RA)

OPERA SOFT

# MOT

Attraversa con MOT le frontiere dell'immaginazione. Una fantastica avventura che nasce dall'interazione fra disegno d'animazione e il computer. MOT il celebre mostro, sarà presto presente sul tuo schermo.



Disponibile per: AMIGA, ST, C64, PC, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

# MOT



OPERA SOFT



# Livingstone SUPUNGO III

OPERA SOFT

Migliaia di strani rumori lo circondavano nella giungla. Ma aveva pronte le sue armi: granate, boomerang, fruste. Struzzi, tigri, leoni, aquile, tribù selvagge e sacerdoti del tempio della DEA NIERERE. State attenti! "Dr. Livingstone, suppongo?"

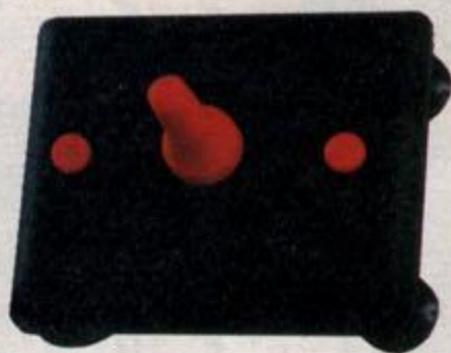


Disponibile per: AMIGA, ST, C64, PC, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

OPERA SOFT

# 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

# Quasi Pronto II

## la vendetta

**P**rima di tutto il nome del gioco, si chiamerà "Gods of Wrath", e la trama si impiegherà sulle disavventure di un volenteroso guerriero che deve salvare le sorti della madre terra dai malvagi piani del cattivo di turno.

Come avrete notato siamo riusciti a regalarvi anche delle schermate vere e proprie del gioco, giusto per farvi cominciare ad assaporare ciò che girerà sui vostri computer non appena Paolo Galimberti avrà messo appunto gli ultimi particolari del programma. Ma ora vorremmo introdurre il "papà" di questo splendido gioco, che ci ha rilasciato in esclusiva un'intervista proprio qui in redazione, e fra un caffè e una battuta siamo riusciti a fargli dire qualcosa su quello che pensa del mondo dei videogiochi attuale e quali saranno i suoi progetti futuri.

Adesso basta, lasciamo che sia lui stesso a parlare di sé.

**Zzap!** — Innanzitutto, come mai hai deciso di cominciare a scrivere giochi per computer?

**PG** — Il pallino dei videogiochi lo ho sempre avuto poi mi sono appassionato ai computer, ho iniziato a programmare e il resto è venuto da sé.

*Eccoci al secondo e ultimo appuntamento con il nuovo gioco che la SC presenterà entro Maggio sul mercato Italiano.*

*Questa volta possiamo dirvi qualcosa di più rispetto al mese scorso...*

**Zzap!** — Il gioco è decisamente di alto livello, come mai hai scelto proprio la SC e non, ad esempio, qualche casa inglese?

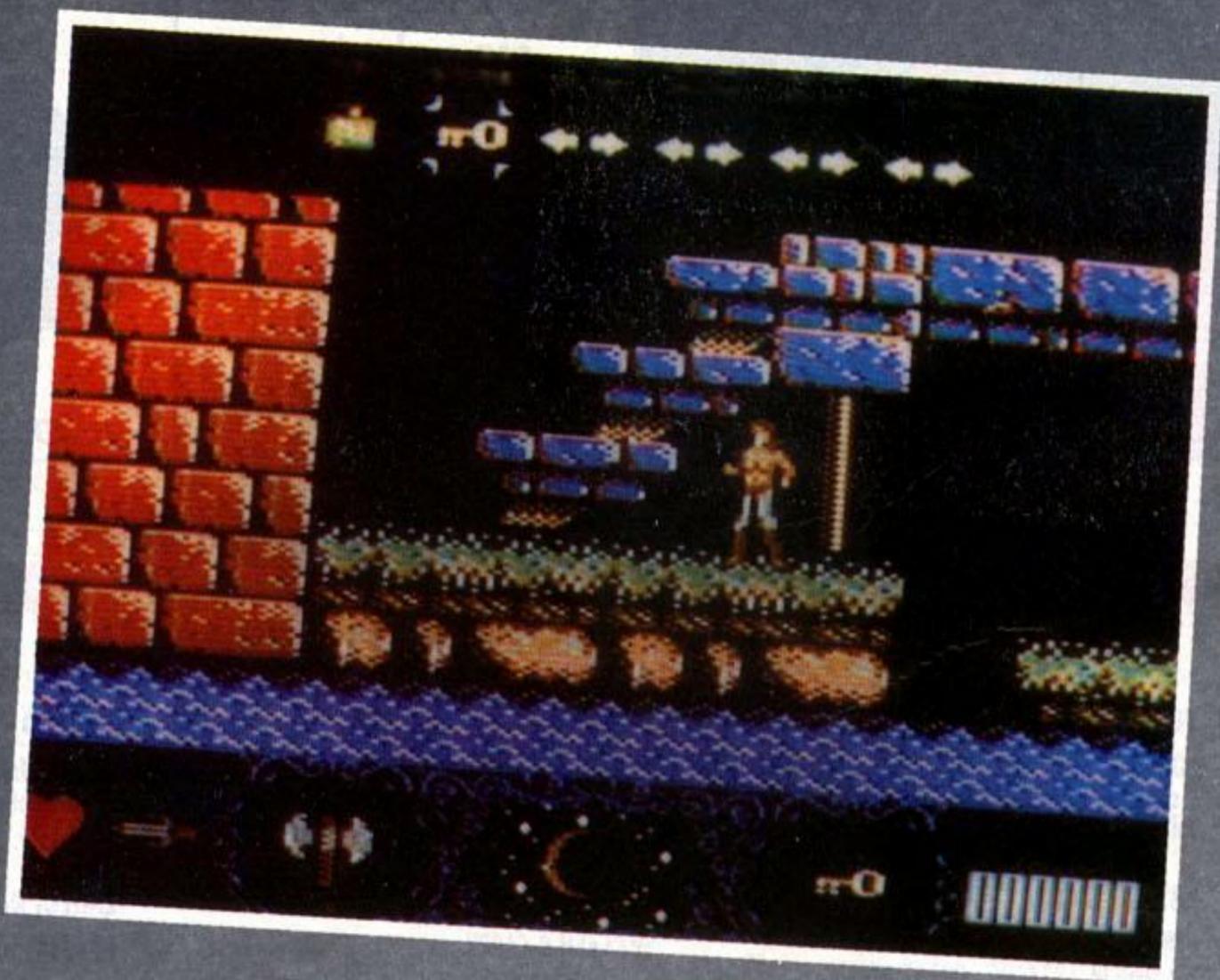
**PG** — E' una cosa un po' strana. Prima di conoscere la SC pensavo di registra-

re delle immagini su una videocassetta e spedirla a qualche società straniera, poi sono passato qui in redazione per cercare un lavoro part-time come recensore e qualcuno, parlando del mio gioco, mi ha consigliato di rivolgermi alla SC

che aveva pubblicato un annuncio per cercare programmatori.

**Zzap!** — E' come andata al tuo primo "appuntamento", intendo appuntamento di lavoro?

**PG** — La prima volta che sono andato alla SC ero spinto più che altro dalla curiosità suscitata dall'annuncio pubblicato su TGM dopodiché sono rimasto molto soddisfatto dalla professionalità con la quale hanno deciso di affrontare il mercato italiano dei videogiochi dominato qua-



si completamente dai prodotti anglosassoni.

Zzap! — *Parlaci un po' della trama del gioco (con magari qualche specifica, anche se provvisoria).*

PG — La trama, di genere fantasy, è abbastanza lunga per essere raccontata qui; ad ogni modo verrà inclusa nelle istruzioni e parla di un conflitto tra dei del bene e del male e come al solito il giocatore viene messo in mezzo. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio per il momento ci sono circa 150 locazioni divise in tre sezioni. Inoltre ho cercato (e penso proprio di esserci riuscito) di dare egual peso all'aspetto arcade e a quello stile "adventure dinamica".

Zzap! — *A cosa ti sei ispirato per "Gods Of Wrath"?*

Zzap! — *Quali sono stati i maggiori problemi incontrati durante la programmazione?*

PG — Sono stati svariati, tra cui la mancanza di programmi di sviluppo adeguati che spesso mi hanno costretto a ritardare il lavoro per programmarli io stesso. Inoltre ho già fuso una volta il C64 e non mi funziona più la porta parallela dell'Amiga (che uso ultimamente per scrivere il codice), devo dire che il danno l'ho fatto io staccando il cavo della stampante a computer acceso. Tra l'altro (e non sono il primo a dirlo), la memoria del C64 non basta mai e sono costretto a vere e proprie lotte per ottenere anche una manciata di byte...

Zzap! — *Hai scritto tutto tu? Non hai avuto altre persone che sviluppassero non so, la grafica o il*

ben affiatato in cui ognuno ha la sua parte e la svolge con professionalità.

Zzap! — *Hai altri progetti per il futuro? Se sì, quali?*

PG — Progetti per il futuro? Certo, continuare con questo lavoro e creare programmi sempre più competitivi con editor sempre più potenti. Al momento ho qualche idea in testa anche per ciò che riguarda la creazione di nuovi giochi, ma sono cose che voglio ben ponderare e affrontare una volta che avrò completato "Gods of Wrath".

Zzap! — *I videogiochi stanno avendo un grande sviluppo in Italia e all'estero, hai trovato difficoltà, o credi di trovarne in futuro, nel muoverti in questo campo?*

PG — Beh, senz'altro il campo dei videogiochi è un campo molto difficile da affrontare essendo continuamente in evoluzione con sempre maggiori standard qualitativi e nuove tecniche. Senza contare poi dei nuovi computer e console che fanno la loro comparsa e di conseguenza rivoluzionano il mercato...

OK ragazzi, la nostra chiacchierata con Paolo finisce qui, e vi assicuro che è stato molto divertente parlare con lui; è piacevole vedere che ragazzi della sua età riescano a farsi largo in un campo così difficile riuscendo a mantenere le giuste distanze dalla facile euforia e a non montarsi la testa, Paolo Galimberti è un ragazzo veramente in gamba (abbiamo passato mezz'ora parlando di musica "Hard" e di quando si suonava nei complessini locali!) che è riuscito a non farsi travolgere da ciò che sta vivendo, speriamo che continui così e che riesca ad affermarsi sempre più con nuovi ed entusiasmanti giochi.

Ma forse stiamo correndo un po' troppo, perciò vi rimando alla recensione del gioco, sperando, chi lo sa, che magari proprio uno di voi che sta leggendo queste righe non riesca ad entrare a far parte di qualche Software House, e magari proprio la SC, perché voglio ricordarvi che alla SC sono sempre pronti ad ascoltare giovani con idee nuove, valide e di alto livello.



PG — Ho sviluppato il gioco e la trama di pari passo. per quanto riguarda la trama è stata di grande aiuto la lettura di classici fantasy quali Dragonlance, Conan, Belgariad e così via mentre per lo stile del gioco mi sono rifatto un po' ad Antiriad che ritengo uno dei migliori giochi mai usciti.

sonoro?

PG — Sì, ho fatto tutto io, anche se mi sarebbe piaciuto avere qualche collaboratore sul piano della grafica che mi ha portato via un sacco di tempo, dopotutto penso sarebbe il sogno di tutti i programmatori lavorare in un team



# 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

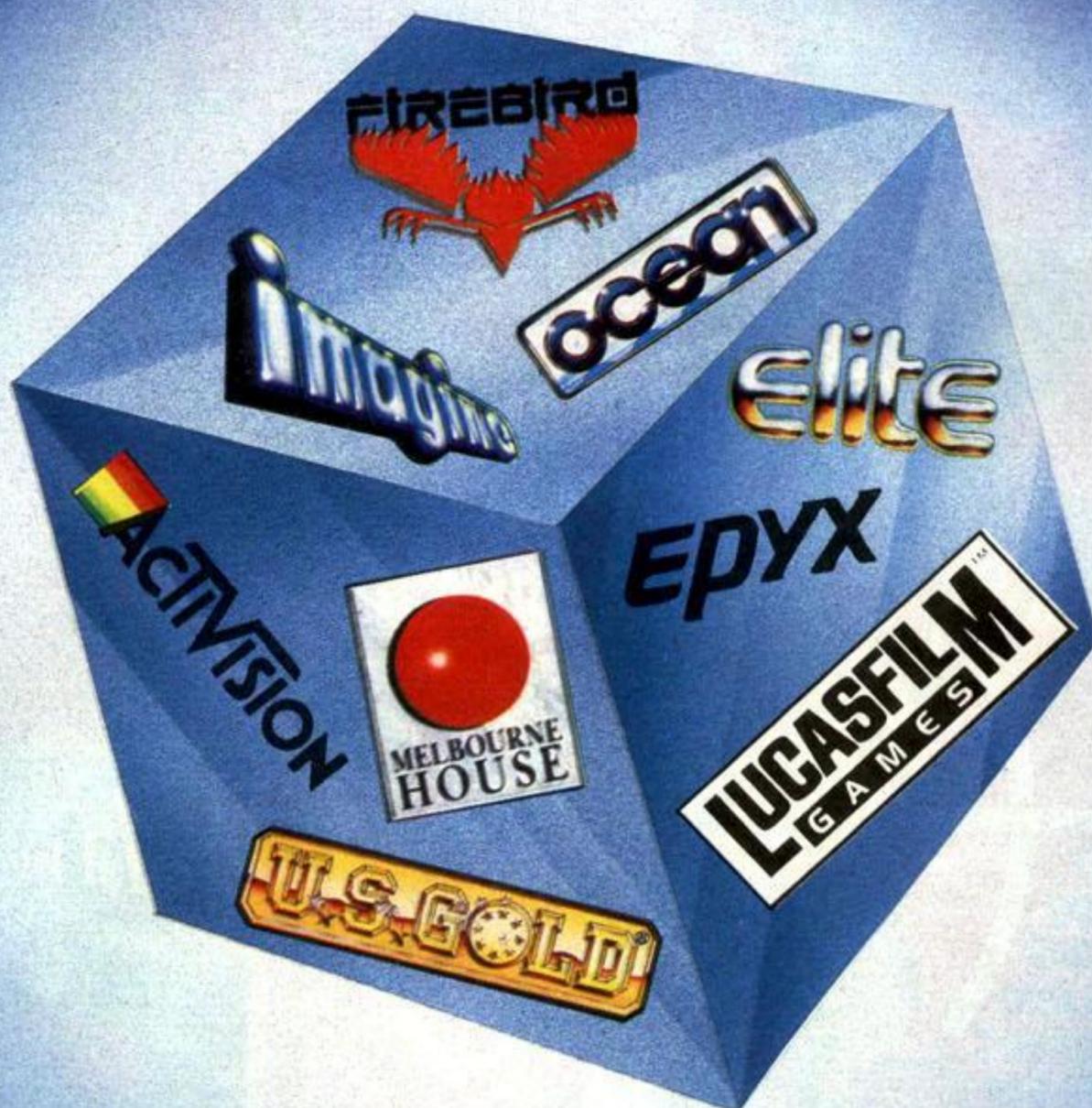
© 1989 SEGA ENTERTAINMENTS LTD.  
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd.; Japan and "SPACE HARRIER II™" and "SEGA®" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



GRANDSLAM

stein  
LEADER  
CIVILIZATION

**ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO**



# OMICRON ITALIA

agenzia della  
**LEADER DISTRIBUZIONE**  
del settore videogiochi

**PROFESSIONALITÀ**  
**CORTESIA**  
**ASSISTENZA**

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**  
**solo ai negozianti**

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)  
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

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

# COW BOY KIDZ

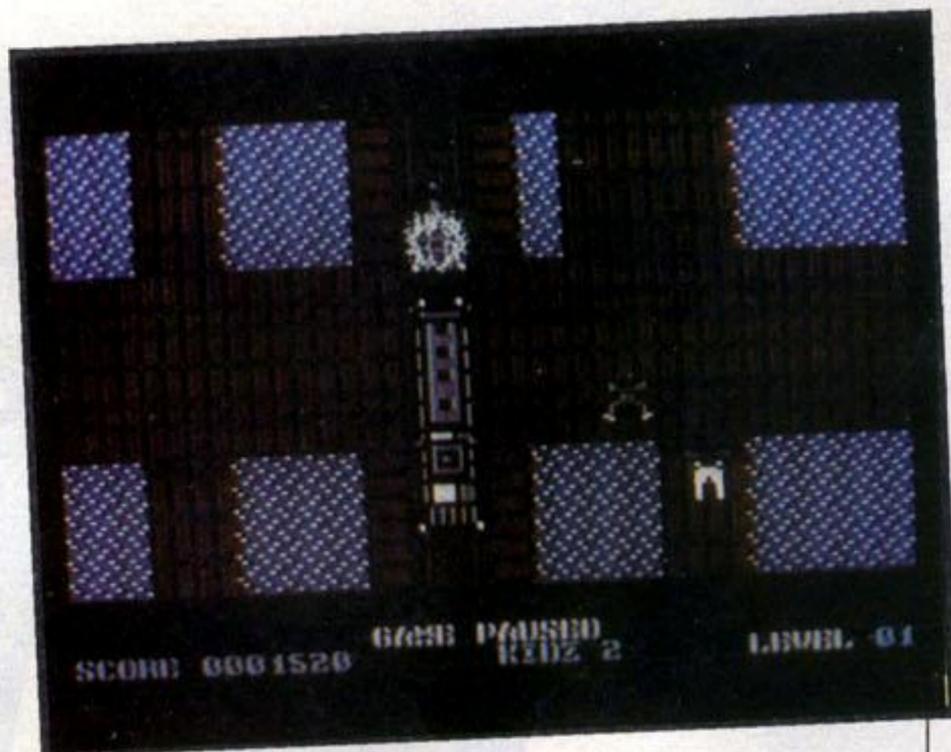
Byte Back, cassetta L. 7.500

**C**owboy Kidz esordisce con le zufolate dei film di Sergio Leone e dei Magnifici Sette e si entra subito nell'atmosfera: sembra di vedere le praterie solcate dagli zoccoli dei cavalli di John Wayne, di Glen Ford e perché no del Dustin Hoffman del "Piccolo Grande Uomo" (e qualcuno provi di nuovo a dire nella posta che siamo ignoranti in fatto di cinema), sembra di avvertire la tensione della sfida all'OK Corral e... oh... oh... sembra di vedere un gioco fatto col SEUCK. Vabbè, e allora? Ci sono stati dei bei giochi realizzati col famoso costruttore casalingo di sparatutto e se Cowboy Kidz è bello non avrà molta importanza come è stato fatto. Dunque, lo scopo del gioco in questa riproposta della Byte Back è quello di guidare un gringo della prateria in sella a un cavallo: costui deve difendere un convoglio ferroviario dagli attacchi dei banditi. Lo scorrimento è verticale (altrimenti non avremmo sospettato l'origine seuckiana) e scorre in senso opposto rispetto al treno che invece è il nostro punto di riferimento. Il tracciato ferroviario scorre proprio nel

mezzo dello schermo dividendolo così in due. I banditi compaiono stranamente dal nulla, anzi in realtà sembrano emergere dalle sabbie del deserto, e sparano all'impazzata. Voi potete direzionare col joystick sia il vostro pistolero a cavallo che i suoi colpi, e nel secondo caso dovrete evidentemente tenere premuto il pulsante di fuoco. Il fatto che lo schermo sia diviso in due è un particolare importante: spesso infatti, poiché i banditi compaiono in entrambe le metà dello schermo, sarete costretti a passare da una parte all'altra attraverso l'unico tratto di binario che il convoglio lascia scoperto. E il bello è che spesso il treno rilascia

dietro di sé dei roventi residui di carbone e se vi vengono addosso mentre state sconfinando sono guai, anzi è muerte segura. Scusate, mi sono fatto prendere dall'atmosfera western. Altri pericoli sono costituiti dai cactus che si trovano lungo le due metà del tracciato: se ci andate a sbattere contro perderete nuovamente una vita e non è poco visto che ne avete a disposizione soltanto tre. Negli schermi più avanzati si aggiungeranno altri problemi oltre a quelli già elencati: innanzitutto ci saranno dei corsi d'acqua orizzontali le cui sponde sono collegate da un ponte; purtroppo ciò significa

possibilità di transito solo uno in una delle metà dello schermo e così dovrete trovare il tempo e l'opportunità di imboccare il passaggio sopraelevato senza nel frattempo venir resi groviera dai banditi e puntaspilli dai cactus. Un altro problema sarà determinato da alcuni banditi che sono riusciti a salire sul convoglio e vi spareranno direttamente da esso procurandovi non poche occasioni di slalom tra spine e proiettili. Cowboy Kidz, pur rimanendo un prodotto povero riesce simpatico per alcune trovate intriganti: prima fra tutte l'idea di dividere lo schermo in due e dover passare da una parte all'altra a sfiorare i banditi, che fa molto western tutta-azione; poi un giusto stile blocchettoso da budget che dà un tono ironico al gioco; e infine le musiche iniziali, magari un po' ridotte ma sempre divertenti. Adios, gringo.



**Globale  
55%**

# CRITICAL MASS

Encore, cassetta L. 5.000

**M**assa critica! L'incubo di ogni scienziato nucleare è anche la vostra nemesis, perché siete stati chiamati a rimediare ai pasticci che ha combinato qualcun altro. La storia è ormai classica: il solito gruppo di alieni depravati si è imboscato in una centrale di conversione antimateria. Costoro sono armati con la ferma determinazione di far saltare tutto prima possibile, e avete una dozzina di minuti per rimediare al pasticciaccio. Il gioco inizia con la selezione dei livelli di difficoltà, dopodiché dovete scegliere se usare il volo normale o vettoriale. Essi differiscono tra loro nel senso che il volo normale è quello a cui siete abituati (la navetta va dove la dirigete), mentre il volo vettoriale simula il comportamento di una nave spaziale. La navetta, cioè, prosegue sempre in linea retta anche se vi girate e cambia direzione solamente se attivate i propulsori. Il gioco è tipo uno spara e fuggi con lo scorrimento multidirezionale, con la vostra navetta sempre al centro, in cui dovete muovervi sulla superficie del pianeta dirigendovi verso il convertitore. Il pia-

neta è liscio come un tavolo da biliardo, mentre qua e là spuntano affilate rocce o altri ostacoli che devono essere evitati. Lungo la strada troverete alieni guardiani con cui sapete benissimo come comportarvi, e di cui dovete evitare con cura il contatto. La vostra navetta ha infatti una certa provvista di energia che cala in caso di incontri troppo ravvicinati; per fortuna se non toccate i comandi vedrete l'energia aumentare grazie ad un cortese generatore ausiliario installato a bordo. Avete a disposizione un certo numero di navette, ma giustamente, nel caso che ne distruggete una lungo la strada, vi toccherà muovervi a piedi per cercare l'hangar dove troverete una nuova navetta. Il gioco nel complesso è carino: l'azione è veloce e richiede una certa pratica per aggirare con disinvoltura tutti gli ostacoli. La grafica consta di una serie di sprite carini e ben disegnati, mentre gli sfondi possono sembrare un po' poveri perché si vede solo un piano uniformemente colorato la cui



monotonia è rotta solo dagli ostacoli. Ho qualche dubbio sulla sua durata, perché non è particolarmente difficile arrivare fino in fondo; i problemi piuttosto emergono con il convertitore che agisce come una

specie di "mostro finale".

**GLOBALE  
69%**

# TRACK AND FIELD II

**"Gioco Caldo"**

**Nintendo**

Nintendo, cartuccia L. 89.000

**S**ilenzio. Gocce di sudore colano lungo la fronte dell'atleta. Sistema le mani sull'asta, comincia a correre e si ferma! Acc, mi è scivolato il joystick!

Se avete mai desiderato essere un super atleta capace di competere in qualsiasi gara senza colpo ferire, Track and Field II fa per voi. Ci sono ben quindici specialità in cui è possibile competere, in singolo e in coppia. Due di queste specialità, la prova del delta-plano e il tiro con la pistola non sono selezionabili perchè si possono affrontare solo al termine di ogni giornata di gioco costituita da tre prove (quindi in tutto quattro giornate) e rappresentano una specie di "bonus". Voi a questo punto direte: ma quel tonto di MA non sa fare i conti, se le prove rimaste sono tredici come si fa ad avere quattro gruppi di tre prove? E' semplice, il braccio di ferro (puro "smanettamento" o quasi — in realtà si deve premere velocemente il tasto A) non è accessibile durante una partita normale ma solamente durante il modo "sfida tra due giocatori" che comprende tre

prove, il il braccio di ferro appunto, la scherma e il takewondo, una specie di karaté tra due tipi obesi. Andiamo ora ad illustrare le dodici prove che formano il gioco vero e proprio (in ordine sparso): scherma e taekwondo (si, si scrive così), lancio del martello, salto con l'asta, corsa ad ostacoli, tiro con l'arco, tiro al piattello, tuffi, canottaggio, nuoto, salto triplo e esercizi alla sbarra.

### SCHERMA

Molto (o quasi) fedele all'originale, e abbastanza lineare: sono a disposizione tre diversi colpi (alto medio basso) e una parata. Vince chi tocca per primo cinque volte l'avversario.

### TAE-KWONDO

Semplice picchiaduro con svariate mosse a disposizione. Indovinate come si fa a vincere?

### LANCIO DEL MARTELLO

Il martello in questione è (come certo saprete) una sfera di ferro legata a una catena e va

lanciata più lontano possibile (sempre come certo saprete). Per ottenere un buon lancio bisogna far ruotare l'atleta velocemente e, al momento giusto, far partire il martello dandogli la giusta gradazione di modo che non venga lanciato troppo in alto o troppo in basso. Lineare, no?

### SALTO CON L'ASTA

Niente di più semplice: si seleziona l'altezza desiderata, si comincia a smanettare, si preme il pulsante al momento giusto per abbassare l'asta, si continua a smanettare (gente, ricordatevi che per smanettare intendo che si deve premere furiosamente uno dei due bottoni del joystick)

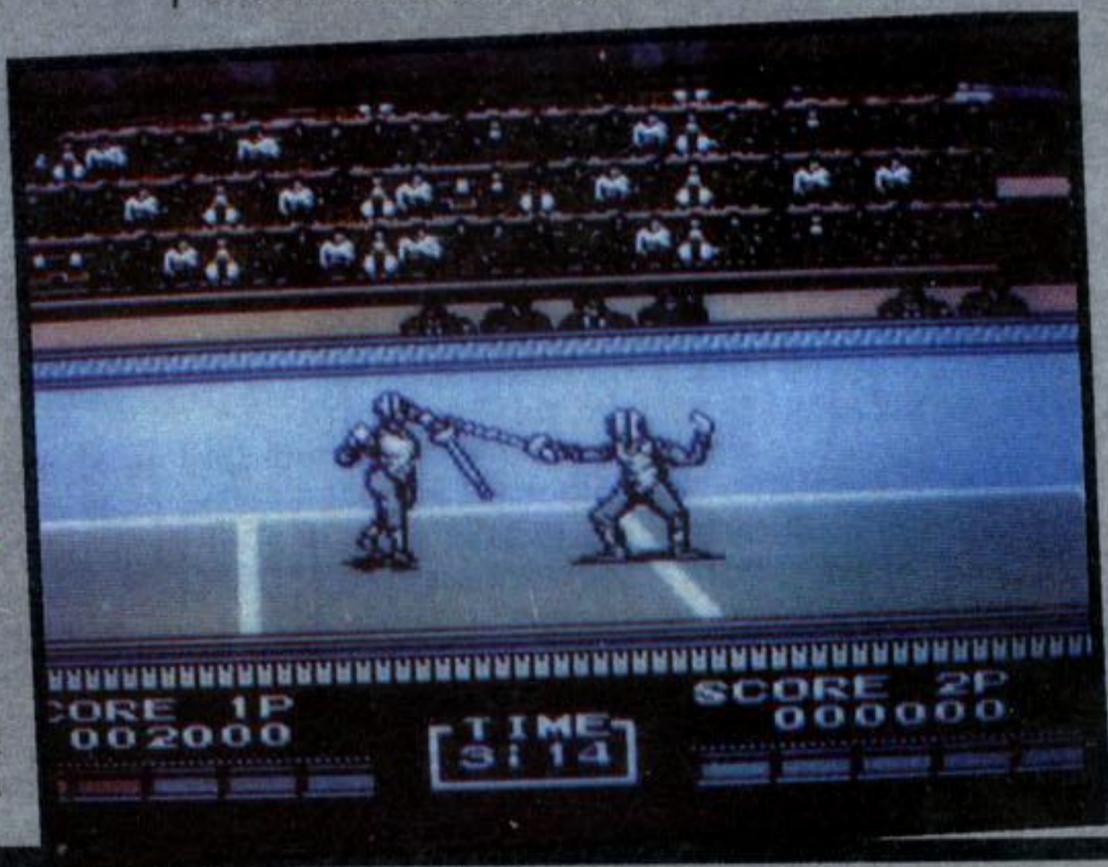
ypad) e si lascia l'asta al momento giusto.

### CORSA AD OSTACOLI

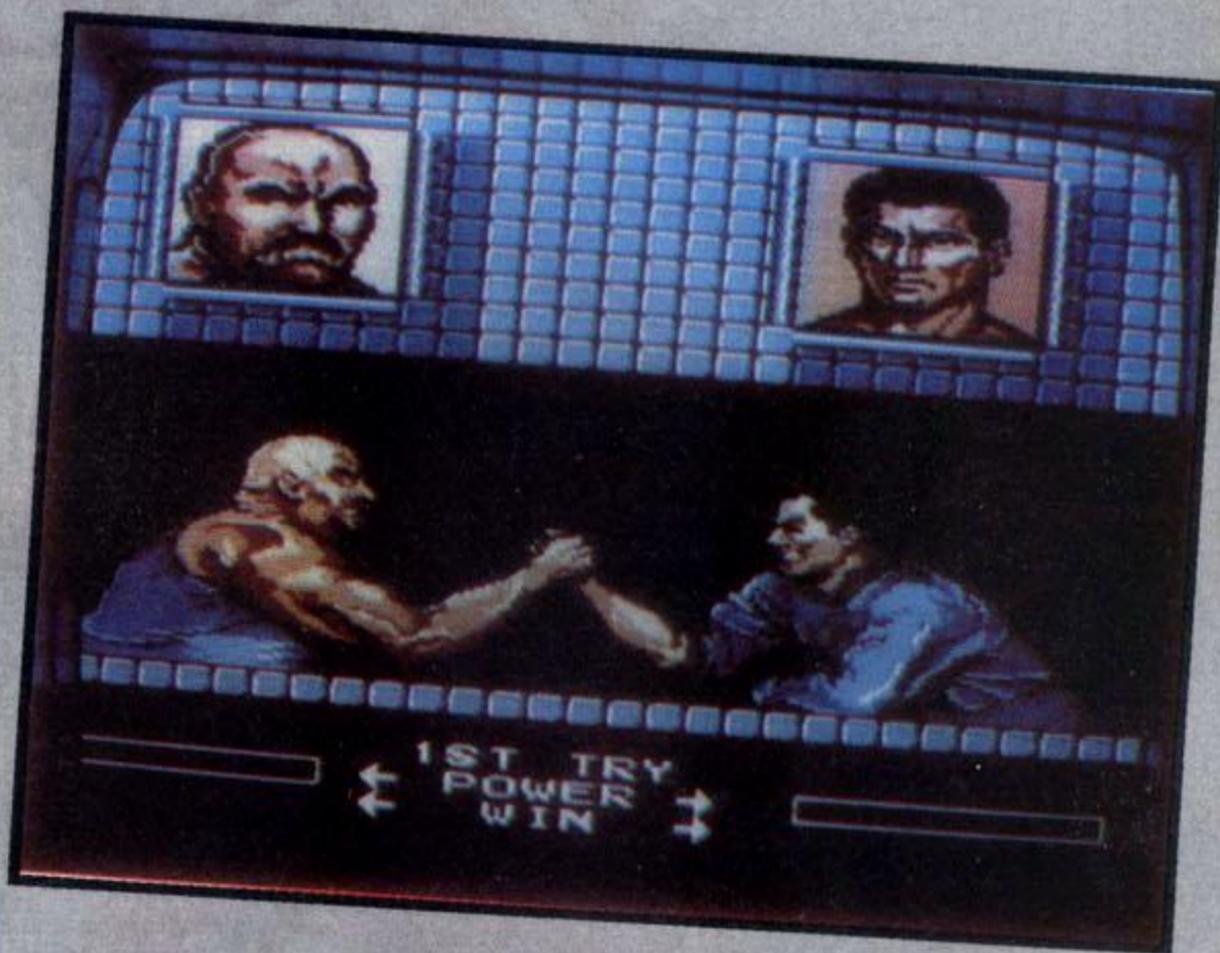
Altra prova a base di smanettamento. Gli ostacoli del titolo non sono però quelli soliti dei 110 metri, bensì quelli dei... beh, non mi ricordo quale gara ma so che son composti da un muretto con dietro una pozza d'acqua. Non importa arrivare primi, ma qualificarsi.

### TIRO CON L'ARCO

Memoria, velocità e fortuna con la C maiuscola sono necessarie per ottenere punteggi decenti in questa prova. A seconda del vento e della distanza del bersaglio si deve inclinare l'ar-



Devo ammettere di aver sempre odiato i giochi stile Hypersports, infatti prediligo cose tipo California Games dove si usa più la coordinazione che lo smanettamento. Stranamente, Track and Field II mi ha accalappiato, sarà perché le prove sono molte o per la grafica stupenda. Gli sprites sono spesso enormi e superdetagliati mentre i fondali non sono da meno. Nel tiro al piattello c'è perfino uno stupendo scroll parallattico! Ogni tanto inoltre si trovano effetti digitalizzati e tanto di "On Your Mark — Get Set — Go!" campionato all'inizio di un palo di prove. La giocabilità in tutti gli eventi è a un livello più che buono e raggiunge l'apice nel modo a due giocatori. Da segnalare inoltre i faccioni stupidi che rappresentano le espressioni dei due contendenti durante il braccio di ferro. Non ho dubbi, se avete un Nintendo e se vi piace lo sport (vero e non), correte e compratevi Track and Field II (ringrazio Enrico Seveso che mi ha fornito la cartuccia).



to!), si sposta il mirino con il joystick e, prima che il piattello finisca sulla testa del vicino,

si spara (no, il vicino non si spara. Si spara AL piattello). Semplice e divertente.

### TUFFI

Selezionate il tipo di tuffo, buttatevi e fate un po' di contorsioni: che volete di più? Attenti alle spacciate.

### CANOTTAGGIO

In questa prova dallo scroll verticale dovete affrontare un fiumiciattolo nel letto del quale sono state piantate alcune bandierine a due a due. Queste coppie di bandierine sono state numerate da uno a... non mi ricordo (è un po' che non ci gioco — ora sì, me lo ricordo: da uno a venti)) e devono essere affrontate in sequenza in tre modi diversi. Se le coppie di bandierine portano solo il numero dovete attraversarle di punta andando in avanti, se portano una "R" vanno affrontate in "retromarcia" andando sempre in avanti mentre se portano una "/"

devono essere affrontate girandoci intorno e attraversandole dall'altra parte. Ogni sbaglio attribuisce trenta secondi in più e se andate oltre il limite massimo venite squalificati.

### NUOTO

Aridaje con lo smanettamento, mentre nuotate potete scegliere il tipo di stile. Attenti a non "bere" e respirate con ritmo.

### SALTO TRIPLO

Altra prova a base di sma-

nettamento. Dopo un breve tratto di corsa si devono dare i gradi per ognuno dei tre salti e sperare di farcela.

### ESERCIZI ALLA SBARRA

Più facile di quanto sembri. Una volta appesi, smanettate e quando l'indicatore segna l'esercizio desiderato premete il bottone e come per magia vedrete l'atleta eseguire proprio quell'esercizio. Strano, vero?



co nelle quattro direzioni dopodiché si dà la forza smanettando (vedi sopra) e si spera. Centro!

### TIRO AL PIATTELLO

La mia preferita. Si fa partire il piattello (ci vorrebbe un bel "PULL" digitalizza-

**PRESENTAZIONE 89%**  
Istruzioni stracompletissime e opzione di "continue".  
**GRAFICA 93%**  
Stupenda sotto tutti i punti di vista.  
**SONORO 89%**  
Impeccabile.  
**APPETIBILITA' 91%**  
La sfida è alta e prima di padroneggiare tutti gli eventi...  
**LONGEVITA' 91%**  
Senza contare il modo a due giocatori!  
**GLOBALE 91%**  
Una stupenda raccolta di giochi sportivi con un paio di tocchi umoristici.

# 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

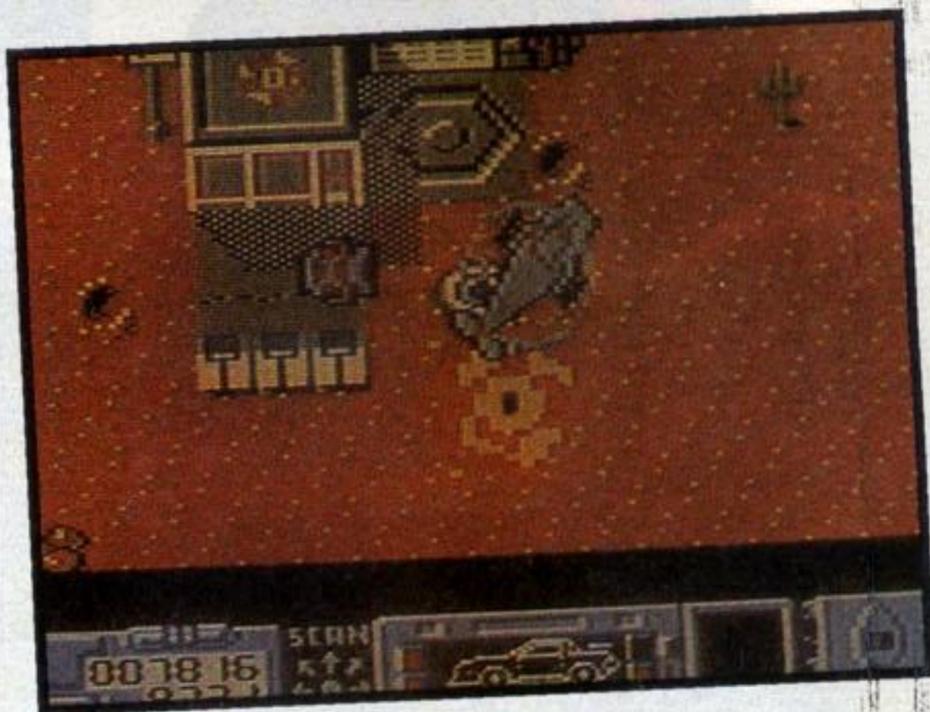
LEADER GAMES

# M A S K

**64**
**Byte Back, cassetta L. 7.500**

**E**cco un tie-in ispirato a una serie di cartoni animati (o forse a una serie di giocattoli: in effetti non ho mai capito se siano venuti prima gli uni o gli altri) di matrice fantascientifica in cui un gruppo di difensori della Terra è intento a difendere la Terra mentre un gruppo di predoni dello spazio continua a depredate lo spazio. Fin qui tutto normale direte voi, e invece no: i buoni (quelli che abbiamo detto difendere la Terra) portano delle allegre maschere e i cattivi (quelli che depredevano lo spazio) gli hanno rubato le maschere e li hanno rapiti poi. Anzi, degli otto che componevano la squadra ne hanno rapiti sette ed è rimasto solo un rappresentante ancora in circolazione: il mitico Matt Trakker (mai sentito). Ora, che fa Matt Trakker? Non fa finta di niente, non approfitta in assenza dei sette compagni delle sette rispettive consorti, non diventa un hippie rifiutato dalla società ma invece va a cercare i suoi compagni, che sono stati dispersi nel tempo come lacrime nella pioggia... Ahem... In ben quattro epoche diverse della storia. Insieme con le loro maschere naturalmente. Il videogame inquadra dall'alto il mezzo automobilistico di Matt Trakker, una quattroruote che se apre le portiere si mette a volare, però penso che esista il modo di scendere senza lanciarsi nel vuoto. Comunque sembra che voli solo a bassa quota visto che nel videogame contro

certi dirupi va inevitabilmente a sbattere. Nel primo passaggio, che scorre nelle otto direzioni principali ed è ambientato nel presente, la macchina di Matt Trakker dovrà portarsi nel luogo in cui si trova prima la sua maschera e poi dove si trova uno dei suoi compagni. Per facilitarsi la ricerca egli può rintracciare uno scanner che gli indicherà le direzioni da prendere per giungere là dove si trova uno dei rapiti. Però non esistono altri scanner che aiutino a rintracciare quello scanner quindi Matt Trakker dovrà fare da solo per questo. E non solo: per attivarlo deve trovare e poi assemblare in strane combinazioni quattro pezzi di una chiave di sicurezza. Nemmeno per questa esistono scanner di rintracciamento. I pezzi di chiave sono tanti e sparsi per l'intero territorio: Matt ne può portare soltanto sei alla volta (devono essere pezzi di chiave davvero enormi) e se ne prova a includere un settimo nel suo inventario, uno ne viene sgombrato. Per riunire nelle combinazioni giuste i pezzi di chiave esiste uno schermo richiamabile con il tasto W: qui dovete mettere i frammenti raccolti uno sopra l'altro e vedere cosa viene fuori. Come fanno già nel mondo dei videogames alieni, astronavi, uomini, paperi, robot, tartarughe anche la Thunderhawk spara. Spara proiettili oppure bombe, ma queste le avrà in dotazione solo se raccoglierà appositi contenitori e lo stesso discorso va fatto per certi kit di riparazione. Ma sparare al vuoto non è molto divertente



devono aver pensato i programmatori e allora ci sono in ogni schermo alcuni nemici contro cui indirizzare le proprie munizioni. Nello schermo contemporaneo volano elicotteri, scattano jeep e carrarmati, nello schermo preistorico saranno dinosauri e lava per tutti, nello schermo del futuro circoleranno ufo, buchi neri, caccia bombardieri e nella base dei cattivi, che si chiamano Venom, c'è di tutto. Il tono della recensione è stato un po' di-

staccato, lo ammetto, questo solo per sottolineare che ci troviamo di fronte a un gioco abbastanza mediocre e anche un po' datato per quel che riguarda il concetto. La solita ricerca e fuga con un puzzle di contorno. Bye.

**GLOBALE  
54%**



# SUNCOM

Un nome una garanzia



**Slik Stik™**

L. 19.000

- \*Preciso ed affidabile
- \*Comodo e conveniente
- \*Per migliori punteggi
- \*Filo extra lungo



**Tac-2™**

L. 29.000

- \*Garanzia 2 anni
- \*Collaudato fino a 3 milioni di movimenti
- \*Stile "Sala giochi"
- \*TAC: Totally-Accurate Controller



**Tac50™**

L. 39.000

- \*5 Micro switch
- \*4 bottoni fuoco
- \*Aggressivo, per ogni tipo di sfida
- \*TAC: Tactical Audible Controller

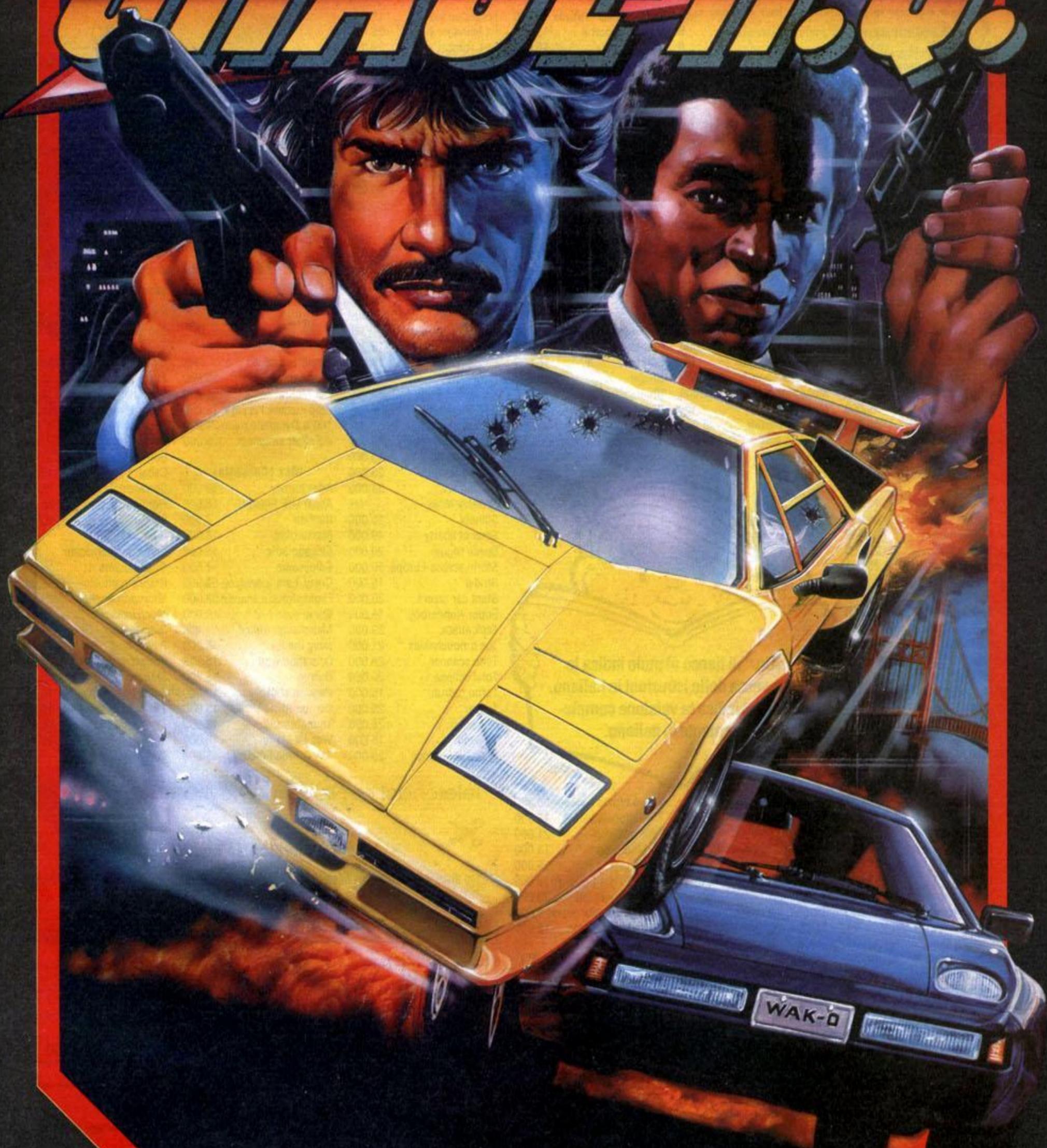


**Analog PLUS™**

L. 79.000

- \*Impugnatura anatomica
- \*Per PC & Apple
- \*Autofuoco con velocità variabile
- \*Testato in laboratorio per usi estremi
- \*Garanzia 2 anni

# 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**<sup>®</sup>

**LEADER**  
C/O L'ESPRESSO

**R&C ELGRA s.n.c. Via S.Martino 13,  
Palazzolo Milanese (MI) Tel.02/99041332**



**e vai fortissimo verso .....  
la simpatia la competenza e tanta  
convenienza**

**SUPER OFFERTE PER IL MESE DI MARZO**

**DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500 £.196.000**

**ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 PIU' CLOCK £.250.000**

**NUOVO GEOS 2.0 £.90.000**

**MOUSE PER PC RS-232 CON SOFTWARE DI GESTIONE £.60.000**

**SEMPRE DA NOI POTRETE TROVARE ARRIVI SETTIMANALI DI  
GAMES E UTILITY**

**PER AMIGA C64 AMSTRAD ATARI SPECTRUM PC MS-DOS 5,1/4 3,5**

**E PER LA GRAFICA :**

**DIGITALIZZATORI SCANNER GENLOCK STAMPANTI LASER**

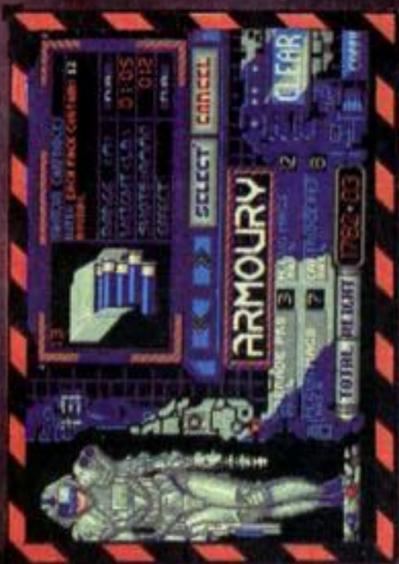
**PER AMIGA C64 PC**

**TELEFONACI POTRAI TROVARE TUTTO PER LE FORNITURE D'UFFICIO**

**inoltre tutto questo e molto altro anche per CORRISPONDENZA**

**CIAO**

# RODENT



ANY TIME  
ANY PLACE  
ANY WAR



AMIGA  
L. 39.000  
ATARI ST  
L. 39.000

Importato e Distribuito in esclusiva per l'Italia da: **SOFTEL**  
Via E. Dal Pozzo, 7 - 00146-Roma Tel./Fax (06) 5584334

# SOFTTELL

**l'alternativa.**

IMPORTATORE  
DISTRIBUTORE  
ITALIA  
VIDEOGAMES  
PER COMPUTERS

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

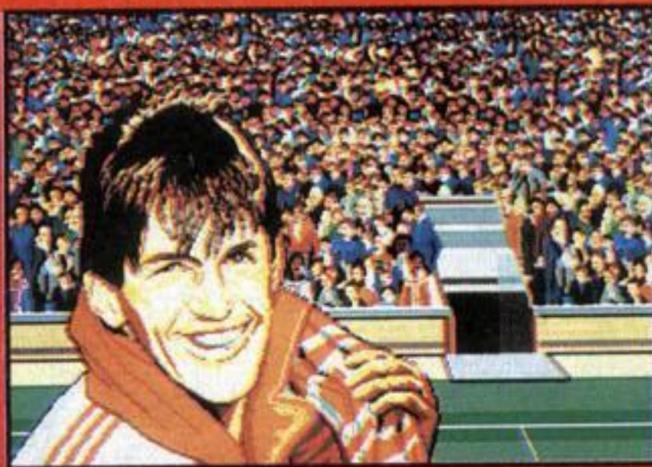
**GRANDE GRAFICA!**

**GRANDE GIOCABILITA' !!**

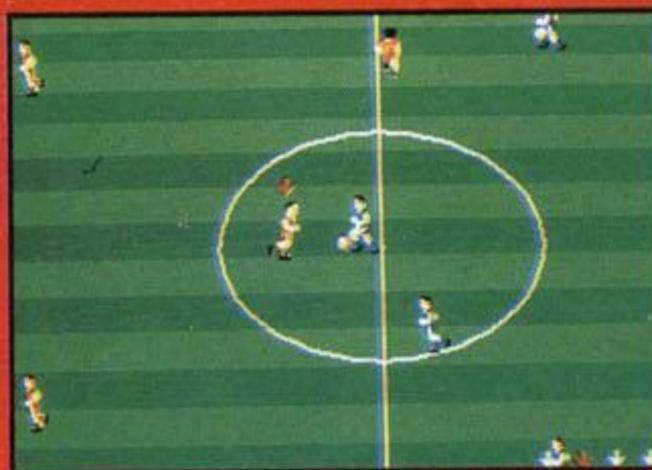
**GRANDE GIOCO !!!**

**KENNY DALGLISH**

# **SOCCER MATCH**



\* GREAT GRAPHICS



\* GREAT GAMEPLAY



\* GREAT GAME

**ATARI & AMIGA**  
(già disponibile)

C 64 c/d  
disponibile  
a  
giorni



Importato e Distribuito in esclusiva per l'Italia da: **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



# IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Edi Graf. Co



## WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

### FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:

Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

### FANTASTICO!

La versione Amiga permette il gioco simultaneo di 4 giocatori (4 joystick) con la speciale interfaccia brevettata da GENIAS

Disponibile per:

Commodore 64

Amiga

Atari ST

Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: **SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA

Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

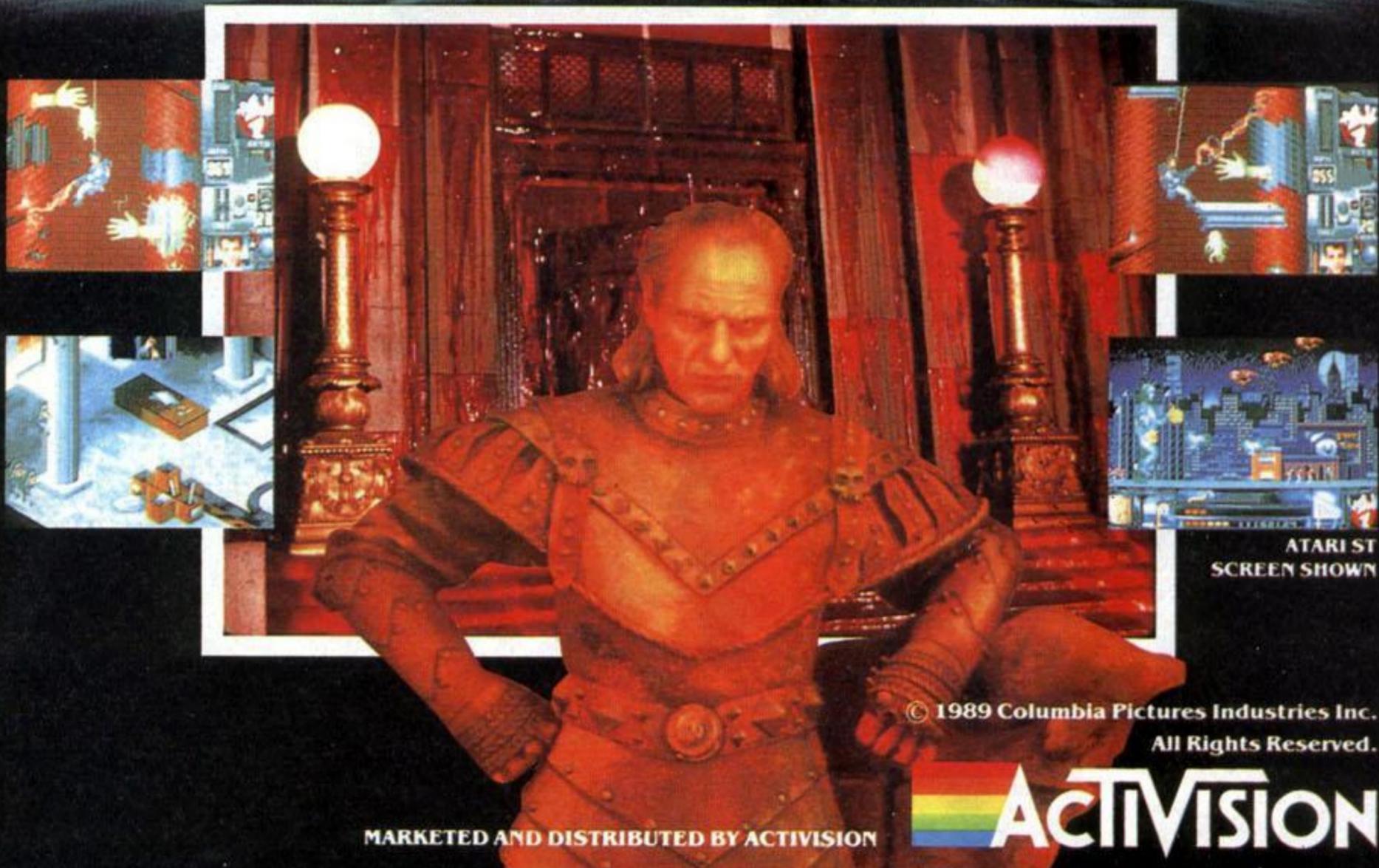
# GENIAS



# SONO TORNATI!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.  
VIGO

## GH**OST**BUSTERS II™



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.





# POSTA

## PROLOGO

**Yes, I'm back! Speravate che fossi scomparso dalla circolazione, eh? (Coro di sì...) E invece no, MBF è tornato più in forma che mai per rispondere alle vostre adorabili letterine... Il dinamico duo MA-BJ (Giorgio) che mi ha sostituito il mese scorso si è comportato egregiamente: lo spettacolo doveva andare avanti! Ma non perdiamo righe preziose e cominciamo: siete pronti a beccarvi una nuova Mega Posta preferibilmente Tosta? Siete caldi? Tiepidini? Sul freddo andante? Vabbè, la temperatura non conta nulla, evitiamo indugi e preamboli e passiamo alla prima lettera del mese, soprattutto...**

## **FABRIZIO BALDA: LO SCANDALO DEGLI ANNALI RUBATI SOTTOTITOLO: PRESUNTO INNOCENTE**

Spett. Le redazione di ZZAP!  
Chi vi scrive, più indigna-

to che mai, è l'autore degli "Annali di ZZAP!, again", ovvero Fabrizio Balda (Acciderba, NDR). Mi scuso se scrivo unicamente per una questione che riguarda me e quello che "mi avrebbe rovinato la reputazione", cioè Michele Novarina, ma credo giusto chiarire come stiano realmente le cose. (Siamo tutt'occhi, NDR) Affermo dunque nella maniera più categorica che quelle che ha scritto il mio suddetto compagno di classe non sono altro che balle grosse quanto lui, in quanto gli Annali di ZZAP! sono un'opera MIA e solo MIA, e io non sono un ladro di idee, e tantomeno, di scritti. D'altra parte chi mi conosce sa bene che per scrivere non ho bisogno di copiare da altri, tantomeno da Michele Novarina. Comunque, visto che, per chi non mi conosce, la mia parola vale quanto la sua, lascio alla vostra riflessione due semplici considerazioni:

1) Michele Novarina afferma di aver scritto gli "Annali: «un mese e mezzo fa, durante l'ora di religione». Quest'anno la prima ora di religione si è svolta a metà Ottobre, come risulta da documenti scolastici. Se non erro, la data della mia prima lettera è precedente. (Right, NDR)

2) Cosa vuol dire Michele Novarina quando afferma che lui ha scritto gli "Annali di ZZAP! 1a parte"? Non siete stati voi a dividerli in parti per l'esagerata lunghezza? (Double right, NDR)

Come si spiegheranno mai questi incredibili fatti? Si spiegheranno nel senso

che evidentemente lo squallido individuo in questione, abituato a rubare le cose altrui, vuol fare apparire gli altri come lui, e che è proprio lui, da gran bugiardo qual'è, a non dover essere preso in considerazione! (Le prove sono schiaccianti! NDR). Chiudo pregandovi di pubblicare al più presto questa lettera.

Il vostro affezionatissimo  
Fabrizio Balda.

*E adesso come la mettiamo. Novarina Michele?*

## IO CONFESSO

Può forse essere stato un grandissimo flop commerciale, può non essere stato il migliore, ma il primo vero amore non si scorda mai. Ogni tanto rileggo Videogiochi e sento che quei tempi non potranno ritornare, noi pionieri alla ricerca del grande, desiderato, irraggiungibile computer. Ho comprato riviste specializzate nel mondo del divertimento elettronico senza aver mai toccato con mano uno di quei meravigliosi "così" spigolosi e pieni di tasti, ho vissuto per diverso tempo pensando che avendo un computer in casa non avrei dovuto più apparecchiare la tavola o fare i compiti. All'inizio fu una mezza delusione: il "coso", come lo chiamavamo in famiglia, viaggiava a 3K RAM e nessuno sapeva cosa fare. Ore intere a guardare il grosso cursore lampeggiare paziente in attesa di un ennesimo "syntax error". Poi venne lui l'ATARI. Che meravigliosa macchina! Abituato al VIC 20 (l'avevate riconosciuto?) Per me era passare dal giorno alla notte (o viceversa). E' con il mio fidato XE che ho passato

ore di interazione giocherella su vecchi (1982-83) giochi su cartuccia da 16K. Vista la assoluta mancanza di soft in commercio, fui costretto ad acquistare l'onnipresente, lui, l'innobinabile. L'ho odiato sin dall'inizio. Soft tanto, ma decisamente al di sotto delle mie aspettative, programmazione difficoltosa e poi... E poi io ero ormai innamorato del mio XE. L'innominabile lo accendo sì e no una volta al mese perché tanto so che mi delude, è piatto, decisamente senza guizzi di personalità (e poi non ti saluta mai per primo, scommetto NDR) Non lo so, questa lettera è per gridare il mio odio contro colui (l'innominabile) che ha decretato la fine del sistema Atari a 8 bit, prima che questi potesse esprimere il suo massimo potenziale. Adesso sono lì, tutti e due affiancati sulla scrivania, spenti, con un poco di polvere, a ricordare quello che non sono più. Sto per comprarmi un MS-DOS per ragioni di studio, ma se uno se ne deve andare è lui, l'usurpatore (lo ripeto, lo odio). Avrei dei quesiti tecnici da porvi, ma siccome voi non ne capite è inutile, vero? (Millantatore! NDR)

PS  
Odio anche i 16 bit perché stanno mandando tutto in malora, odio il calcio computerizzato e non. E grazie. Sì, perché ogni tanto recensite qualcosa per lui (l'orfano) che rimancia le stesse cassette da tempo, e credetemi, non ne può più.

Ringraziandovi anticipatamente per la pubblicazione della presente, ecc, ecc, ecc. Saluti e baci da quel di Lamporecchio in provincia di Pistoia che è poi in Toscana (capoluo-



go Firenze) che sta proprio nel bel mezzo dello stivale (sì, sì, all'altezza del polpaccio e subito dopo il ginocchio, dove se vi tirano un calcio si dice "hoi, ò imbecille!")

**MASI**

Vi dispiacerebbe provare qualche gioco su cartuccia ripubblicato per l'XE Video Game System? Se proprio non potete, basta dirlo, vi mando recensioni, foto e voti, ok?

Ho diciotto anni, ma sono pazzo (Non si fosse notato).

E' strano come si parta da una lettera seria perché si ha paura di fare brutta figura davanti a tutti e poi ci si sciolgono i pensieri come neve al sole. Sono andato al SIM e sono passato dal vostro stand per richiedere il numero 1 di ZZAP!, ma non lo avevate, peccato!, poi il ragazzo che distribuiva gli adesivi (Chi? MA o STEVE? NDR) mi ha fatto la fatidica domanda "che computer hai?", risposta mia "L'Atari XE" e quello "Ah...". Rabbia, odio e raptus di violenza improvvisa sfogata allo stand ATARI giocando a XENON II su ST. Ma l'amaro in bocca è rimasto. Davvero è morto? E con una flebo? Niente, eh? Vabbè, vabbè, vabbè, ci si vede.

*Grande. Grande lettera. Commovente, malinconica ma molto ironica. Sì, è più o meno morto. Forse lo è sempre stato. Mi spiace. Lo so che non te ne importa un fico secco, ma ti capisco: so cosa vuol dire vedere il proprio computer morire soffrendo atrocemente, soppiantato da un figlio traditore... L'ho vissuto per il VIC 20. E' stato duro. Molto duro. Ma la vita continua. E dopo tutto,*

*imballato e al riparo dalla polvere, è ancora lì. A volte mi chiama. Faccio finta di niente, o scoppierei a piangere, se togliessi l'involucro di polistirolo... Driiiiin! Ehi, acciderba, che mi succede?!? Sto diventando paranoico? Brrr! Ho bisogno di spegnere il comp e di fare una pausa, ho lavorato troppo. Registro il tutto e torno fra un po'... Vabbè... Ci si vede, Masi, Ok?*

## **E DOPO IL BREAK: POSTA BREVIS**

*Ok, sono passate solo poche righe, ma tra l'ultima risposta e quello che sto scrivendo adesso sono passate quasi ventiquattro ore. Fantascientifico! Passiamo subito in rassegna le lettere miniaturizzate: il nostro amicone DAVIDE PINTERPE di Siliqua, in provincia di Cagliari, ha scritto una poesia molto carina dedicata a ZZAP! e nella lettera ci suggerisce di realizzare una HIT PARADE differenziata per i tre sistemi maggiori, cioè per C64, SPECCY, AMSTRAD (niente XE, mi spiace), perché molto spesso un capolavoro su uno è una schifezza su un altro, vedi CHASE HQ. Passo il suggerimento a Giannone (AJ). CLAUDIO PELUCHI ci ha spedito una cartolina da ZELL AM SEE località probabilmente austriaca con tanto di formazione dell'Inter... Capi-ti male, sono uno juventino accanito, e piuttosto di pubblicarla mi licenzio. Cosa? L'editore è interessato?!? Gulp, ehm, ZENGA, BERGOMI, BREH... Ehm, passiamo oltre. PAOLO BIX, fra le altre*

*cose, si lamenta per la posizione della Posta nelle ultime pagine... Ma come Paolo, non ti pare più tosto leggersi le lettere dopo una serie di recensioni a tamburo battente? (Tanto lo so che la prima cosa che leggete è la Posta. Vero? Ehi, dico a voi, vero?) La citazione del mese è PAPEROGA ASSOCIALE, seguita a ruota da TOPOLINO NON PAGA LE TASSE. C'è anche quella dei THE BLUES BROTHERS: "E' proprio vero, fino a quando c'era il Filosofo, tutti gli andavano addosso, ora che è sparito in molti lo rimpiangono (applausi)". THE FIRST alias Andrea Fabris ci chiede che fine ha fatto RAINBOW ISLANDS: ebbene, problemi di importazione non ben chiari hanno ritardato l'uscita in Italia del seguito di Bubble Bobble... Ma nel frattempo c'era THE NEW ZEALAND STORY! Proseguono le letterine scritte su fazzolettino di carta, questo mese è la volta di FRANCESCUCCI LIVIO e di PAOLO PAOLONI. Beh, almeno si possono riciclare... THE ALEX non preoccuparti: Simone, l'autore della recensione di FOOTY II sta ancora facendo le flessioni sui pollici: ehi, su quella pancia! Un certo ATTILA, meglio conosciuto con nome di GIORGIO TORNIERI da Roma si dichiara solidale con Paola Guidelli e con la signora Gabriella. Carini gli slogan: "ZZAP! Cose buone dal mondo", "ZZAP! Fa le cose per bene", "ZZAPPA che ti passa!". Si aperta una mega battaglia che divide i fan di TURBO OUT RUN e POWER DRIFT per C64. Questi ultimi ritengono il loro prodotto nettamente migliore di quello della*

*US GOLD, mentre i fan della F40 affermano che il loro gioco batte l'avversario sia in velocità, sia in grafica. Mi ricorda un po' i dibattiti scoppiati fra i supporter di MICRO-SOCCER ed EMYLIN HOUGHES INT. SOCCER... Vedremo in seguito. Bella la lettera di un cavaliere venuto da un'altra dimensione, così si definisce un tale WARIAN BARTH. Bella perché è scritta su una specie di pergamena bruciata e in caratteri tardo-medievali... Grazie mille per i complimenti (e qui devo citare anche ALESSANDRO DE LUCA) e occhio ai troll! Cercherò di recuperare alcune lettere che contestavano l'AZOLCK, una lettera di Gianluca Mollo un interessante dibattito sulle recensioni e le critiche di uno spectrumiano deluso. Ci rivediamo il mese prossimo!*

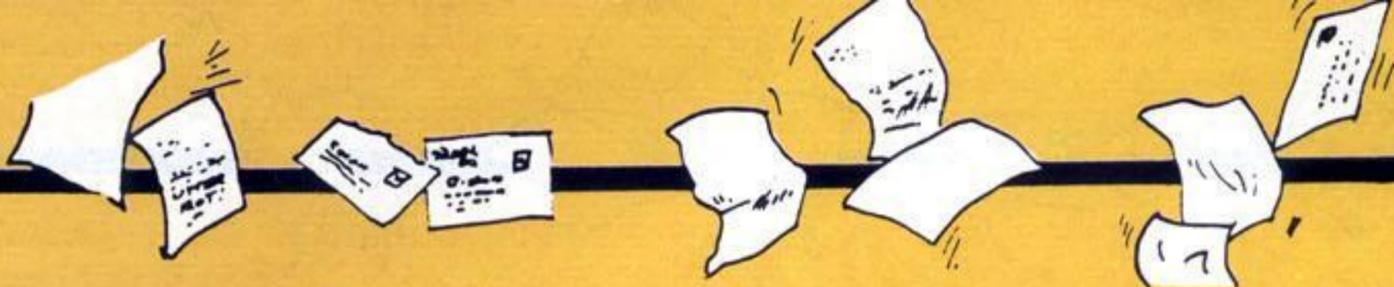
## **BOVABYTE: SPECIALE VIDEO-VIO- LENZA**

Spett. Le redazione di ZZAP!

Dopo avervi inviato il numero 13 di Bovabyte, ci siamo accorti di aver dimenticato la pagina sullo speciale "giochi violenti". Ci scusiamo, ma come si sa, errare Ottavius est, perciò eccovi l'articolo. Ci farebbe davvero piacere vederlo pubblicato nelle pagine della Posta. Comunque, rinnovando i nostri saluti, porgiamo nuovamente et umilmente le nostre scuse.

GIOCHI VIOLENTI a cura della redazione di Bovabyte

Ci sono giunte voci allarmistiche che vorrebbero i



videogiochi violenti. La redazione di Bovabyte ha quindi cercato alcuni esempi di questa categoria di giochi, che rasentino l'exasperazione della violenza. Molti di questi sono ancora in fase di programmazione ed usciranno verso la fine del 1990.

Il primo di questi prodotti da una soft house tutta italiana, la MOANA SOFT, è STUPRATOR, sexy-nasty in cui dobbiamo guidare un super dotato psicopatico e maniaco sessuale in un campo di nudisti per sole donne. A buon intenditor... Ci siamo capiti. Seguirà il già annunciato STUPRATOR II: The revenge, in cui dovremo guidare una ragazza un filino sadica in un club per soli uomini ed evirarli. Quest'ultimo gioco sarà programmato dalla Profetessa... del femminismo, Brutta Repello. I giochi sono consigliati ai soli adulteri.

Abbandonato il filone "a luci rosse", ecco a voi BARBARIAN III: Megasquart, in cui potremo fare a pezzi il nostro avversario. Caratteristica interessante è un editor che permetterà di disegnare e modificare l'avversario in modo che possa assomigliare al capufficio, alla prof cattiva, all'esattore, e via dicendo. Una ditta napoletana ha poi presentato PUMMAROLA 1, un interessante dispositivo che permette di schizzare sangue finto sul giocatore mentre gioca a TECHNO-COP, BARBARIAN o simili. Si consiglia di coprire il computer prima che si sporchi e di non giocare davanti alla mamma. Un filo più sul demenziale, è il titolo JACK THE FLIPPER, che parla di uno che ammazza i clienti di una sala giochi sfasciando loro la

testa, appunto, sul flipper. Ora, chiediamo, a parte il pastore che si è identificato con l'omino di STUPRATOR già più di una volta, e non per finta, cosa bisogna pensare di questi giochi?

OTTAVIO: "A me sembrano giochi come tutti gli altri"

GMP: "Se non si prendono sul serio, possono anche divertire. Stona un po' l'argomento pornografia. Non ce n'è già abbastanza in giro?"

L'AMIGO: "funzionano su Amiga?"

DGS: "A me sembrano delle grosse p\*\*\*\*\*e. Ci possono giocare solo i depravati e gli insoddisfatti, se poi piacciono al pastore, non piacciono a me!"

IL PASTORE: "MMM! Belli! E' divertente, ssslurp! Squartare la gente, ah, ah, ah! Belle le immagini sexy digitalizzate in SQUARTATOR, STUPRATOR o come si chiama che tanto non mi importa che l'importante è giocarci! Che realizzazioni professionali! Grunt!"

MAURO: "Non è che qualcuno saprebbe dirmi che ore sono? O' lasiato ilologio a casa e se non ci ho l'orologio, come faccio a sapere che ore sono? Non capisco! E' tutto nuvoloso e la meridiana non fusiona, allora è rota. Io la riporto indietro, magari è ancora in garanzia"

La redazione di Bovabyte  
PS: saluti a tutti i lettori di ZZAP! E buon anno da parte di GMP, DGS, IL PASTORE, L'AMIGO, MAURO e OTTAVIO.

PS 2: pubblicateci, vi prego! MBF! Fallo per uno juventino come te, che ha già avuto tante delusioni "calcistiche" (GMP) (Finitela di dire s\*\*\*\*\*e, l'Inter è la migliore, NdDGS) (Taci! Il mondo conosce due vette, l'Everest e la Juve!

NdGMP) (Finitela, fate come me che tengo al Messina NdOttavio) (Anche io tengo la Juve! NdIL POSTINO CHE CI STA CONSEGNA UNO STRANO TICCHETTIO) (Gn, hn! Io invece tengo 'sto disco in mano da tre ore. Dov'è che lo posso poggiare? NdMAURO)

*AAARGH! (No, non il gioco della Melbourne House) E' una lettera agghiacciante! I nostri pazzi scatenati e sedicenti redattori della mitica fanzine BOVABYTE -"la rivista per chi, di computer, non ne capisce niente"- tornano a sconvolgere le nostre menti con un dossier sui giochi violenti (e non solo quelli...) con tanto di dibattito. Avete mai pensato di diventare dei professionisti? No? Beh, avete fatto bene.*

## A DOMANDA, RISPOSTA

Grandiosa redazione di ZZAP!

mi chiamo Alberto e vi scrivo per porvi alcune domande. Il primo quesito che vi sottopongo è questo: perché sulle confezioni di alcuni giochi, tipo Strider, c'è la vostra medaglia d'oro, quando gli avete dato un misero 60%? Arriverà ZMCKATAM in italiano versione cassetta? Poi volevo informare Bossi Boris che il fattore divertentività è contenuto in quello longevità, perché se si continua a giocare un gioco vuol dire che ci si diverte. (Giusto, NDR) Poi, Armalyte è nuova entrata nella parade pur avendo un copyright del Novembre '88 perché siamo stati noi a farlo entrare solo adesso. Vorrei che

anche voi di ZZAP! pubblicaste tutti i mesi le previews, invece che pubblicarle solo alcuni mesi. Vi saluto tutti! (NDR compreso)

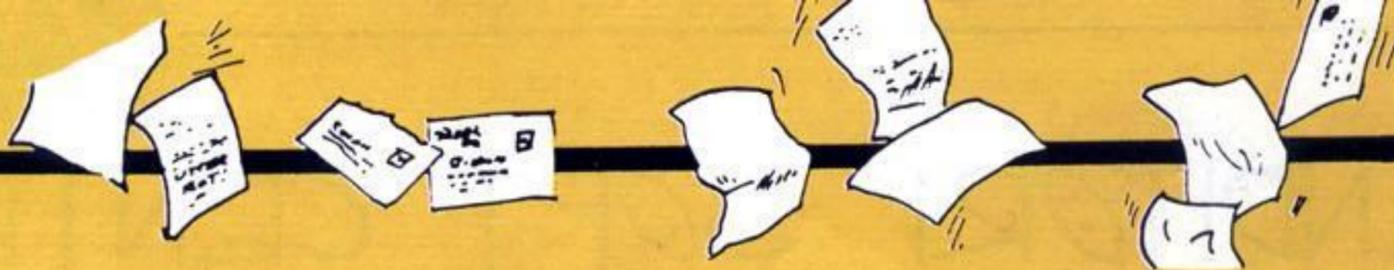
PS Saluto anche Diego e Michela

ALBERTO da Manerbio

*Lettera flash... Ok, passiamo subito alle risposte. La medaglia d'oro presente sulla confezione di Strider non è italiana, bensì inglese e non si riferisce alla versione otto bit, bensì a quella 16. Occhio! ZAK in italiano è già uscito, ma su cassetta no. E non è prevista a breve scadenza una versione, anche perché i tempi di attesa sarebbero insopportabili. Il drive, per Zak, è una spesa indispensabile. Le previews cerchiamo di pubblicarle quando ne abbiamo un buon numero, così da non farne una rubrica striminzita. Ogni due mesi circa, però ve ne beccate un sacco! Grazie per i saluti e per i complimenti! A presto. (ebbene sì questa l'abbiamo pubblicata due volte ma dovete sapere che Alberto è mio cugino NdBJ) (naaa... non è vero! NdMA).*

## FILOSOFIA APPLICATA 2: LA PRIMA VOLTA DI GIO'

Cara redazione di ZZAP! Complimenti a parte vorrei iniziare subito ringraziando immensamente un tale di nome Enrico Papalini, senza di lui, infatti, e tutti i suoi simili, psicologi, sociologi e neo-filosofi, non avrebbero ragio-



ne di esistere, ed io non saprei proprio che facoltà scegliere fra 4 anni. Ma, bando alle ciance, come dice Braccio di Ferro, ormai mi voglio gettare in un'approfonditissima analisi della figura del suddetto che, per comodità, ho preferito dividere in tre parti:

#### 1 ANALISI SOCIOLOGICA DEL FENOMENO.

Una società moderna, per poter esistere e non perdere vigore ha bisogno, sempre, di almeno due forze, opposte, all'interno di una delle quali la gente si possa riconoscere. Facendo ciò, consequenzialmente, ci si pone in contrasto col secondo fattore: perseguire l'obiettivo di far scomparire ciò che non corrisponde ai nostri ideali o di allontanarsi il più possibile da esso è il motore che più volte nella storia ha spinto interi popoli ad evolversi, in una direzione. (Il comunismo {?} ed il capitalismo in America, borghesia e nobiltà in Francia). Ora, in una società come la nostra, consumista e confusionaria, è chiaro che, entrambe le tendenze sono patrimonio della società che, come d'ogni cosa ne ha fatto uso e d'abuso. Papalini ha distinto inconsciamente le due tendenze in "i festaioli Jovannottiani" ed "i neo-decadenti Gucciniani". Qualcuno di nome Umberto Eco li aveva già chiamati "Apocalittici" (Guccini) ed "Integrati" (Jovanotti). E' logico dedurre che Papalini, classificandosi come apocalittico fa di tutto (forse è lo scopo della sua vita) per demolire gli Integrati, che, a loro volta, tentano in tutti i modi di umiliare i poveri pessimisti. Il dramma è che nessuno se ne rende veramente conto ed

ognuno si crede originale e profetico, mentre invece non è altro che un seguace pedisequo (vedi Enrico) di modelli stereotipati, non fa altro che il gioco del sistema: Ma Moretti, che sa di farlo, se qualcuno si ricorda, nel film "Sogni d'Oro", alla quart'ultima scena, si volta verso un folto pubblico ed urla "Pubblico di MERDA!". La gente gli risponde "Pubblico di MERDA!" (vero: se per non essere integrato devo avere dubbi su me stesso come Guccini e Moretti, allora forza!)

#### 2 ANALISI PSICOLOGICA DI ENRICO PAPALINI.

Enrico proponendosi una serie così estesa di domande retoriche non fa altro che mascherare la sua personalità repressa, stanca, che, per di più, non riesce a sforzarsi di trovare un obiettivo reale per la sua vita, si richiude, inconsciamente, in un labirinto di quelli irrisolubili, tipici di ogni apocalittico nostalgico del '68, che giustificano la sua staticità. Un pizzico di Edipo, irrisolto, ed una carenza ormonale ne sono forse la causa, ma più che altro l'aver ascoltato troppe canzoni di Guccini, che, da torppi anni si è bevuto il cervello. (Si vede che aveva sete... No, era brutta, NDR)

#### 3 ANALISI FILOSOFICA DEL PENSIERO PAPALINIANO.

Facilmente smontabili sono le teorie del benemerito. Egli infatti pensa a se stesso come un qualcuno che non sa chi è, ma il semplice rendersi conto di non sapere vuol dire essere un individuo raziocinante, quindi sai di non sapere chi sei, ma una semplice analisi del periodo fa crollare ogni tuo dubbio. Per la differenza dell'uomo rispetto agli animali leggi

Darwin "L'origine delle specie".

Sperando di essere stato così noioso da far appisolare l'intera redazione vi saluto cordialmente.

Giò Peccati

PS per Enrico: "Dio è morto" fu cantata dai Nomadi prima che da Guccini, mi pare, ma, se ricordi alla fine recita: "Dio è risorto, nella nuova generazione..." Se vuoi un buon apocalittico di consiglio di leggere il sempreverde G. Leopardi.

ZZZ-ZZZ... Eh, ah, è finita... Mamma mia, si passa da un eccesso all'altro... Dagli irriverenti Bovabyttiani ai figli di Alberoni... Ci manca solo Il Filosofo a condire il tutto e potremmo scrivere un libro. Cosa dire sulla "lettera" di Giò... Mah. Probabilmente è stato l'unico a prendere sul serio la missiva "FILOSOFIA APPLICATA", apparsa mesi fa scritta da Enrico Papalini, il Gucciniano convinto. Talmente sul serio che gli ha risposto in modo schiacciante e quasi cinico. Il che sarebbe veramente molto interessante, se non fosse per il fatto che questa è la Posta di una rivista di videogiochi (avete presente, quelli dove c'è l'astronave che spara...) e quindi le disquisizioni filosofiche ci stanno come il cacio sul budino, non so se capite. Quindi, caro Enrico, se vuoi rispondere, come penso farai, all'amico Giò, scrivi non a ZZAP!, bensì a GIO' PECCATI, 26100 Cremona, via Bortosi 17, ok?

## MEGA COMMENTO-NE FINALE

*E siamo dunque arrivati al termine di questa Posta alquanto anomala. Ci proponiamo tutti di ritrovarci qui fra un mese, con lettere magari un tantino più inerenti al settore videogames... Scriveteci numerosi, sappiate che tutto ciò che spedite noi lo leggiamo. Domandate, citate, divertite, giocate a ping-pong ma fate qualcosa! Il vostro MBF, a parte improvvisi ed inaspettati contrattempi, è qui pronto a rispondervi, per cui prendete in mano la penna e scrivete a ZZAP! POSTA, EDIZIONI HOBBY, CASELLA POSTALE 853, 20101 Milano. A presto!*

*Telepaticamente vostro... MBF*

# RIVENDITORI SOFT CENTER

**ABRUZZO:**

PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

**CALABRIA:**CATANZARO - C & G COMPUTERS Via F. Acri 26  
COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E  
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello**CAMPANIA:**AVELLINO - EREDI LANZETTA ALBERICO Via Circumvallazione 71/4  
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo  
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40  
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B  
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so V. Emanuele 23**EMILIA ROMAGNA:**BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A  
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C  
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A  
DOGANI R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113  
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85  
FIORINA (R.S.M.) - ELECTRONICS S.A. Via 5 Febbraio  
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122  
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali  
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20  
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B  
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B  
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6  
PIACENZA - GEMINI INFORMATICA Via Durante 6  
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via Carducci 4  
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  
OSTIA LDO (RM) - PAOLINI Via F. Paolini 94  
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224  
ROMA - ARICO GIOVANNI Via Magna Grecia 71  
ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna 10/12/14  
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 delle Provincie 19  
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C  
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45  
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17  
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134  
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12**LIGURIA:**FORNOLA DI VEZZANO LIGURE (SP) - I.L. ELETTRONICA Via Aurelia 299  
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2  
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R  
GENOVA - VIDEO PARK Via Carducci 5/7 R  
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via Modena 14/20  
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via V. Veneto 33  
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19  
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38  
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti 16/R  
SAVONA - SCK COMPUTER Via Piave 78/R**LOMBARDIA:**ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1  
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7  
BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5  
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 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  
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15  
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25  
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer  
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3  
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48  
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)  
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4  
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5  
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292**PIEMONTE:**ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C  
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47  
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26  
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8  
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7  
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42  
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT RE Via Girardengo 97  
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  
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32  
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5**PUGLIA:**BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15  
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26**SICILIA:**AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104  
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F  
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65  
PALERMO - MASUCCI C.so Pisani 60/A  
PALERMO - MMP Via Simone Corleo 6**TOSCANA:**AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13  
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R  
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Brnzino 36  
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216  
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26  
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) - CHIMAR COMPUTER Via Dei Cascieri 31  
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A  
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10  
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  
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10  
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22  
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32  
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 - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47  
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 3/10  
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8  
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8  
VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantore 26

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

*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**

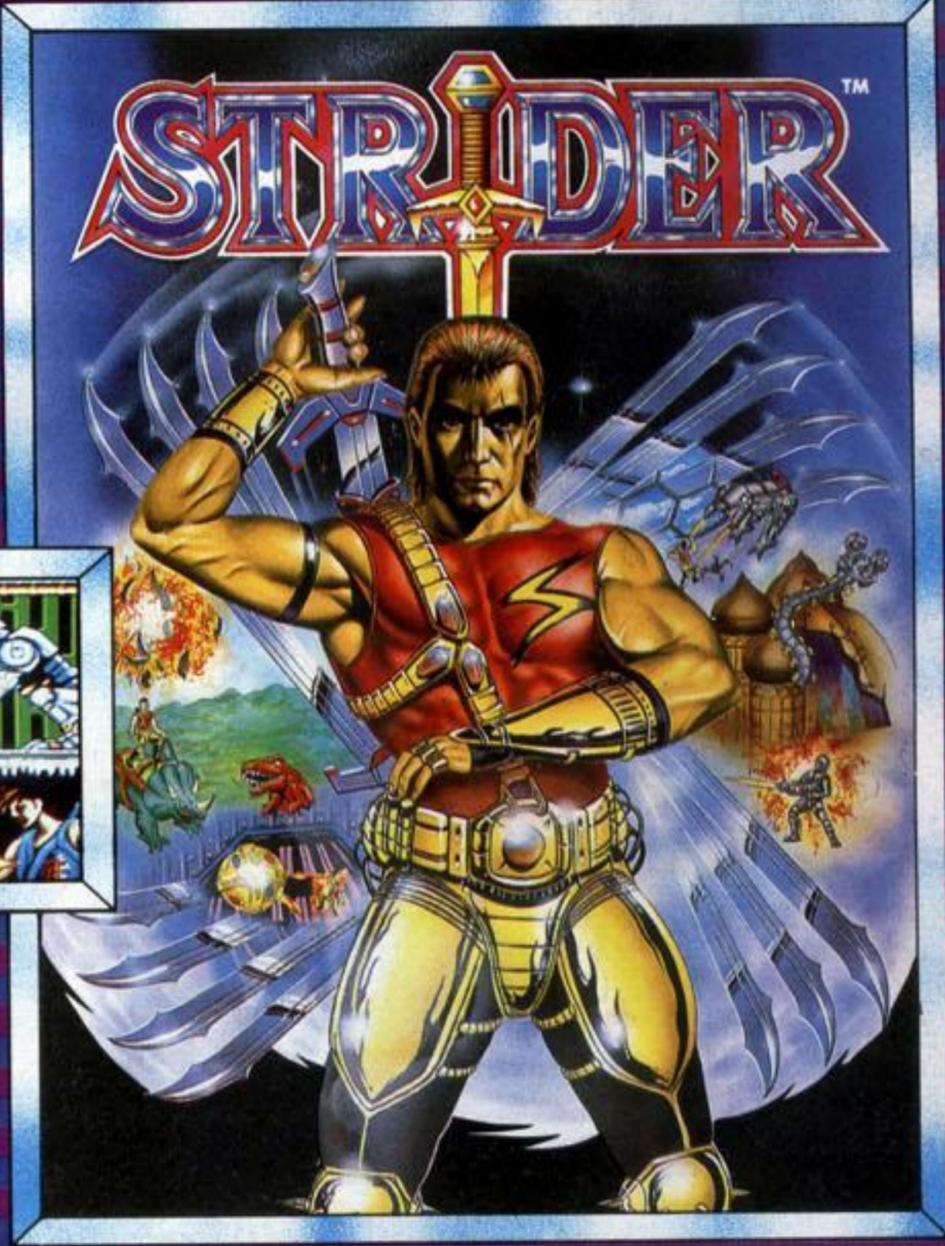
DISPONIBILE A FEBBRAIO PER TUTTI I FORMATI

# BLACK JAGER™



**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

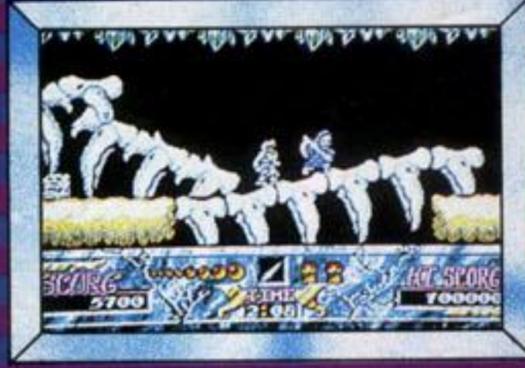
15  
**MEDAGLIE  
D'ORO!!!**



Gia' disponibile per tutti i formati



Gia' disponibile per tutti i formati



AMIGA SOLO LIT.  
**18.000**

**U.S. GOLD**

**CAPCOM**

# A GAME LIKE NO OTHER

C64 c. Lit. 15.000

C64 d. Lit. 15.000

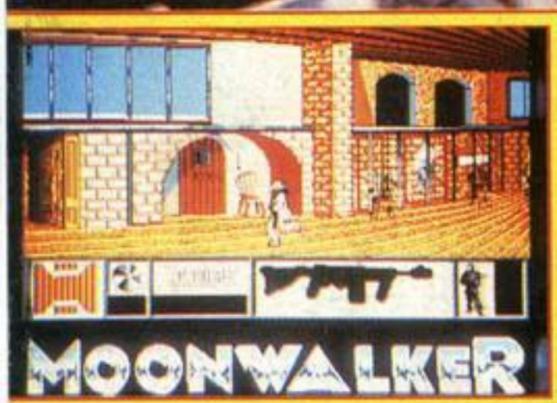
ATARI ST Lit. 29.000

AMSTRAD Lit. 15.000

PC Lit. 29.000

AMIGA Lit. 18.000

**LEADER**  
ESTABLISHED IN 1984



**U.S. GOLD**

# MICHAEL JACKSON

# MOONWALKER™