



video
ARE
games

MEDAGLIA D'ORO A
FIGHTER BOMBER
per SPECTRUM

I 'CALDI' DI GIUGNO:
TV SPORTS FOOTBALL
3D TENNIS
CHAMPIONS OF KRYNN

PC ENGINE:
PC KID
IL 'DEMENTZIALE'

IL LISTATO
'TROVAPOKE'

OLIVER
FREY

CAMPIONI DELLA SFIDA ARCADE!



© 1990 CAPCOM CO., Ltd. Manufactured under license from CAPCOM CO., LTD., JAPAN. DYNASTY WARS™, CAPCOM™ and CAPCOM® are trademarks of Capcom Co., Ltd.



DYNASTY WARS™

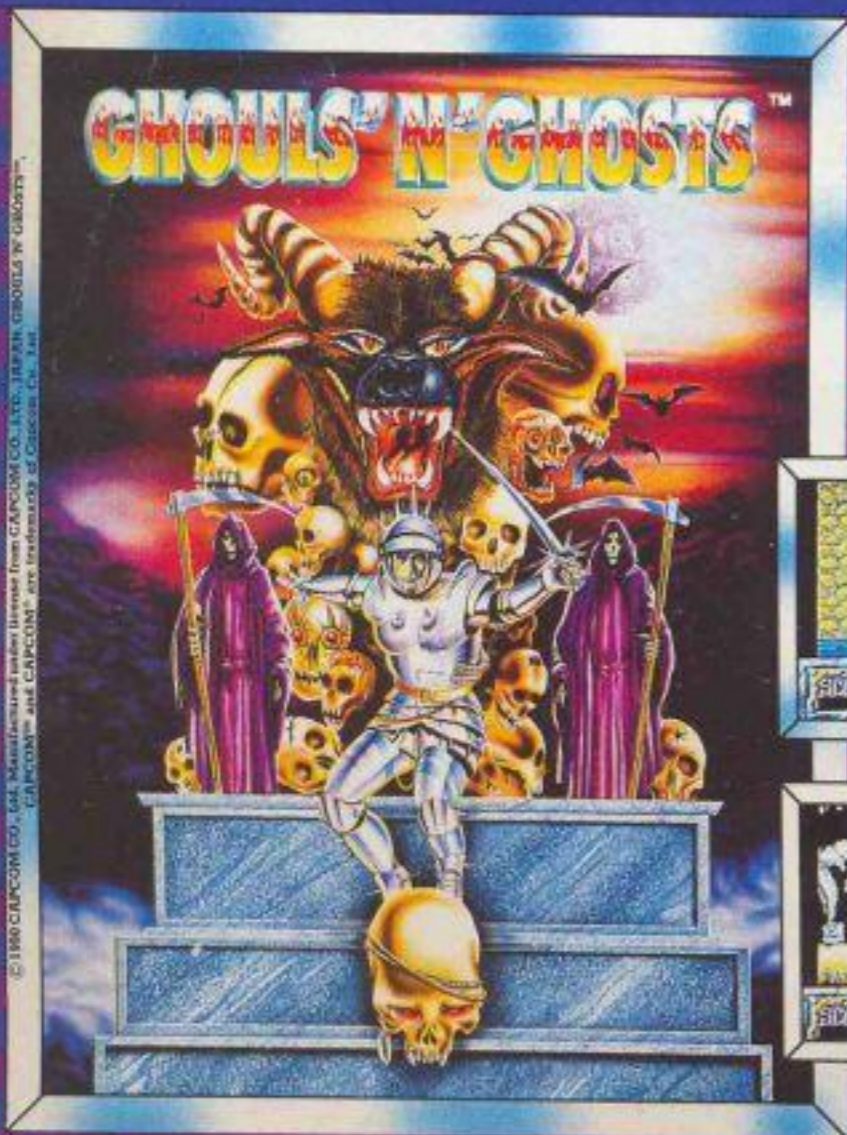
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES. COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.

Disponibili per:
C64 Cassetta & Disco
Amstrad Cassetta
Spectrum Cassetta
Amiga

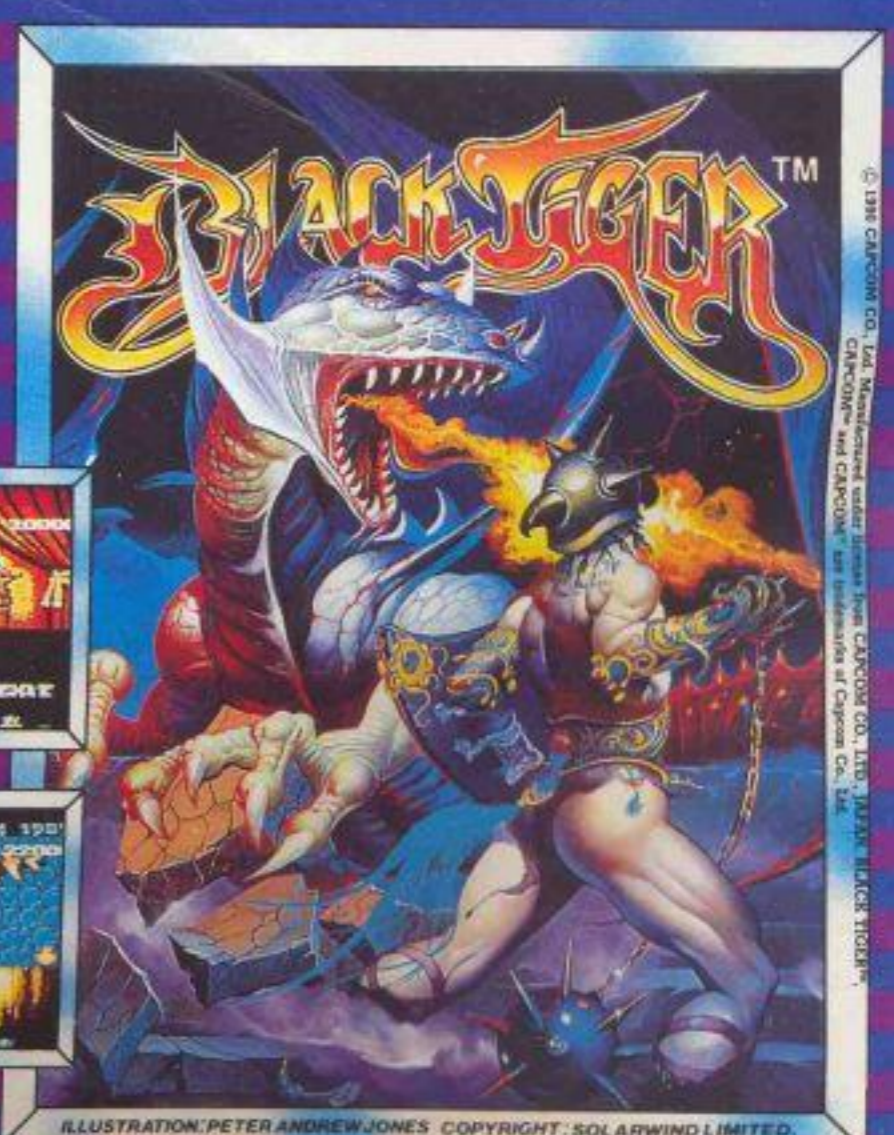
(IBM PC disponibile solo per Dynasty Wars)
Distribuito da Leader Distribuzione srl



Screens dai vari formati.



SPETTRI SPAVENTOSI, DEMONI MORTALI ... ARTHUR, IL CAVALIERE CHE SFIDA IL DIAVOLO E' TORNATO



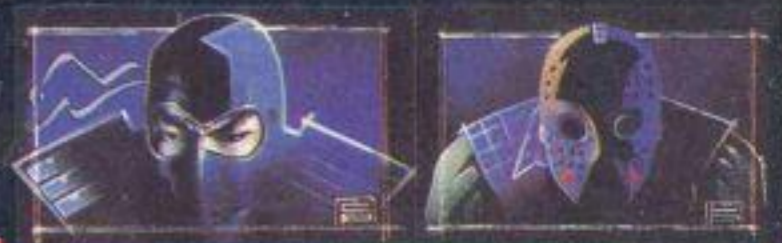
LORO SONO I DEMONI & DRAGHI DELL'INFERNO - TU SEI LA TIGRE NERA!



U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3388.

IN OGNI CITTA' C'E' UNA STRADA MALFAMATA!

SHADOW Warriors



SHADOW WARRIORS, IL PIU' GRANDE E IMPONENTE COIN-OP DI ARTI MARZIALI, INFURIA ORA SUL TUO COMPUTER OFFRENDO

AMBIENTAZIONI PANORAMICHE INTERATTIVE!

STIAMO PARLANDO DEI SEGRETI DELLE TECNICHE DEI NINJA, TRAMANDATE FIN DALLE GUERRE MEDIOEVALI: TRIPLO SALTO, CALCIO VOLANTE E MOLTE ALTRE ANCORA. SCENDI NELLA JUNGLA DELLE METROPOLI AMERICANE, DOPO AVER FATTO TESORO DEI SEGRETI PIU' NASCOSTI DELLE ARTI MARZIALI.

SHADOW WARRIOR,
...L'EROE DEGLI ANNI '90.

Per C64 c/d. L. 18.000/25.000
AMSTRAD c/d. L. 18.000/29.000
SPECTRUM C. L. 18.000
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 39.000



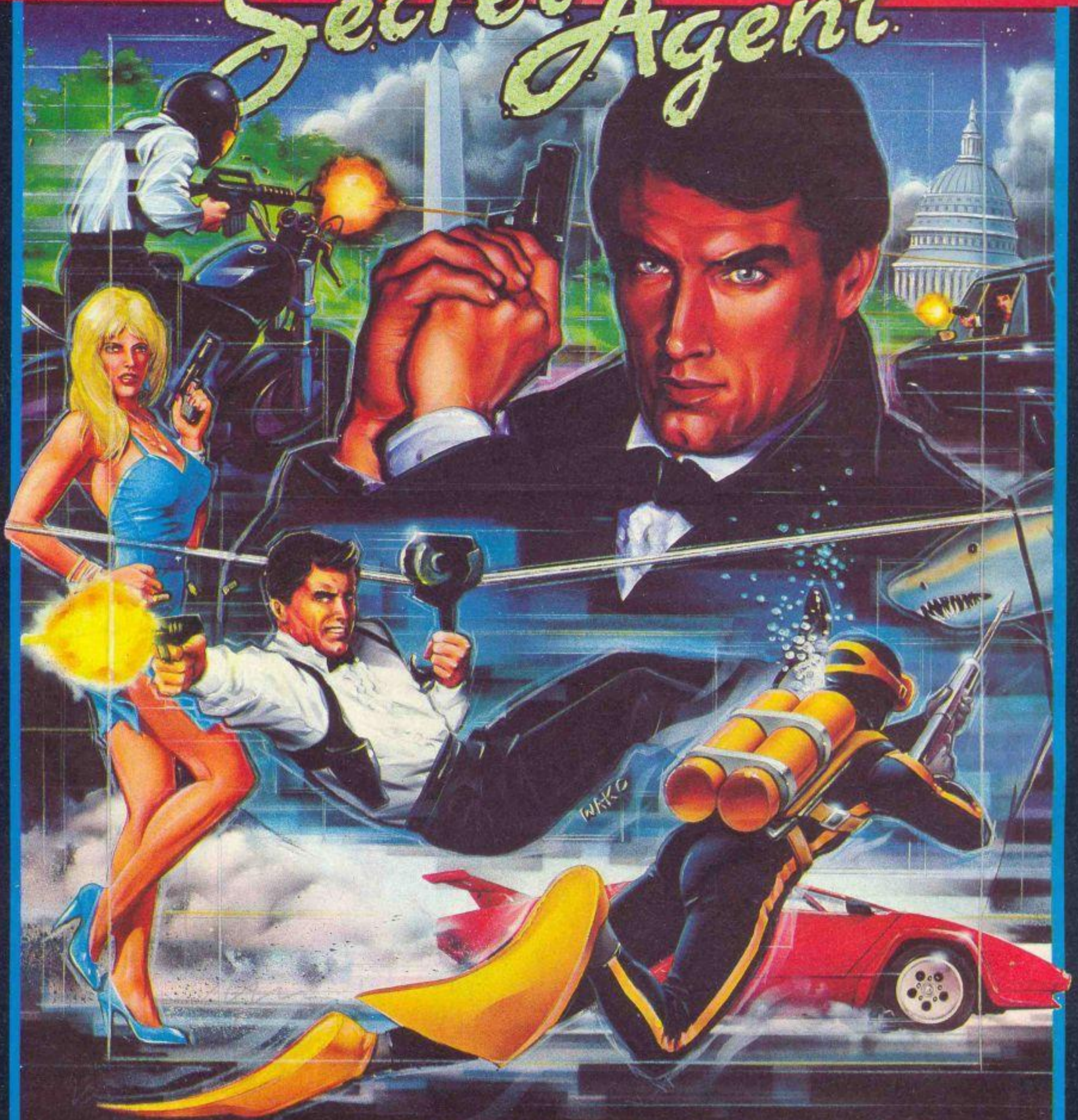
ocean

LEADER
DISTRIBUTORI

NON C'E' MODO DI
SFUGGIRE A...

★ SLY SPY ★

Secret Agent



DAVANTI A SLY SPY SECRET AGENT I PERICOLI CHE
AVETE DOVUTO AFFRONTARE FINORA FANNO SOLO SORRIDERE!

C64 C/D. L. 18.000/25.000
AMSTRAD C/D. L. 18.000/29.000
SPECTRUM C. L. 18.000
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 39.000

ocean

LEADER
C. 10251 PAV. 710252 P. 10251

FREE
VENDETTA
12:42
WATCH-OFFER
LIMITED EDITION

VENDETTA

SYSTEM.3

La missione...I migliori prodotti originali...STOP

L'obiettivo...Preparare i giocatori a vivere un'esperienza senza precedenti...STOP

Il risultato possibile...Qualcosa di fantastico, eccezionale, accattivante...STOP



E' VENUTO IL TEMPO DI PAGARE

Screenshots C64



S Y S T E M 3

LEADER
DISTRIBUTIONE

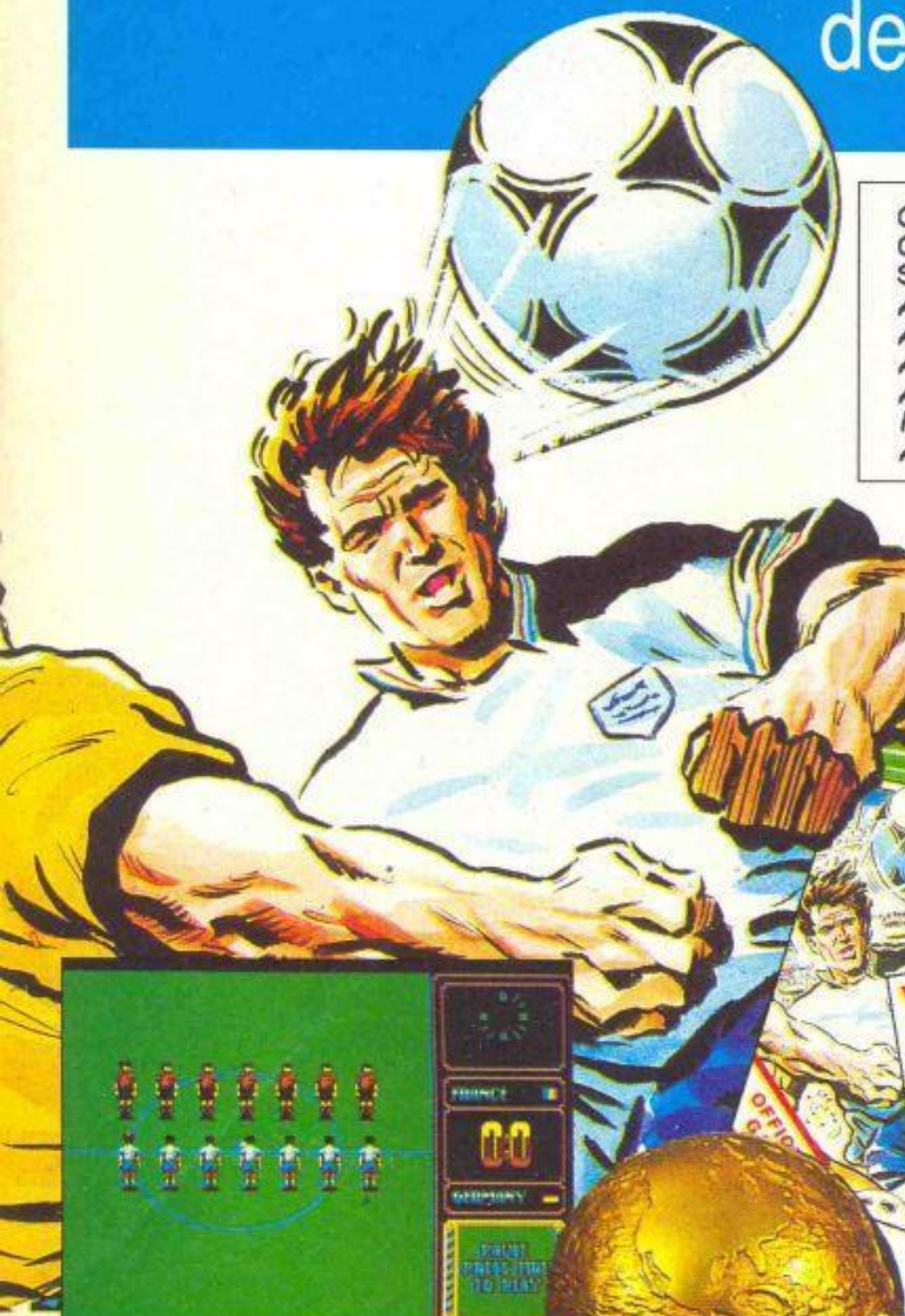
VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33



WORLD CUP SOCCER ITALIA '90

L'UNICO gioco ufficiale
dei Mondiali Italia '90!

ACCEPT NO
SUBSTITUTE



C64 CASSETTA	18000 lire
C64 DISCO	25000 lire
SPECTRUM CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD CASSETTA	18000 lire
AMSTRAD DISCO	25000 lire
AMIGA 1 MEGA	29000 lire
AMIGA 1/2 MEGA	29000 lire
IBM 5,25/3,50	29000 lire
ATARI ST	29000 lire

IN OGNI CONFEZIONE:

Manuale in italiano.

Plus

Tabella per i Mondiali
in omaggio.

Plus

La storia dei Mondiali dal
1930 al 1990.

Plus

Divertenti aneddoti
e fantastici profili dei
più importanti personaggi
dei Mondiali.

... DA NON PERDERE!

LEADER
DISTRIBUTORI



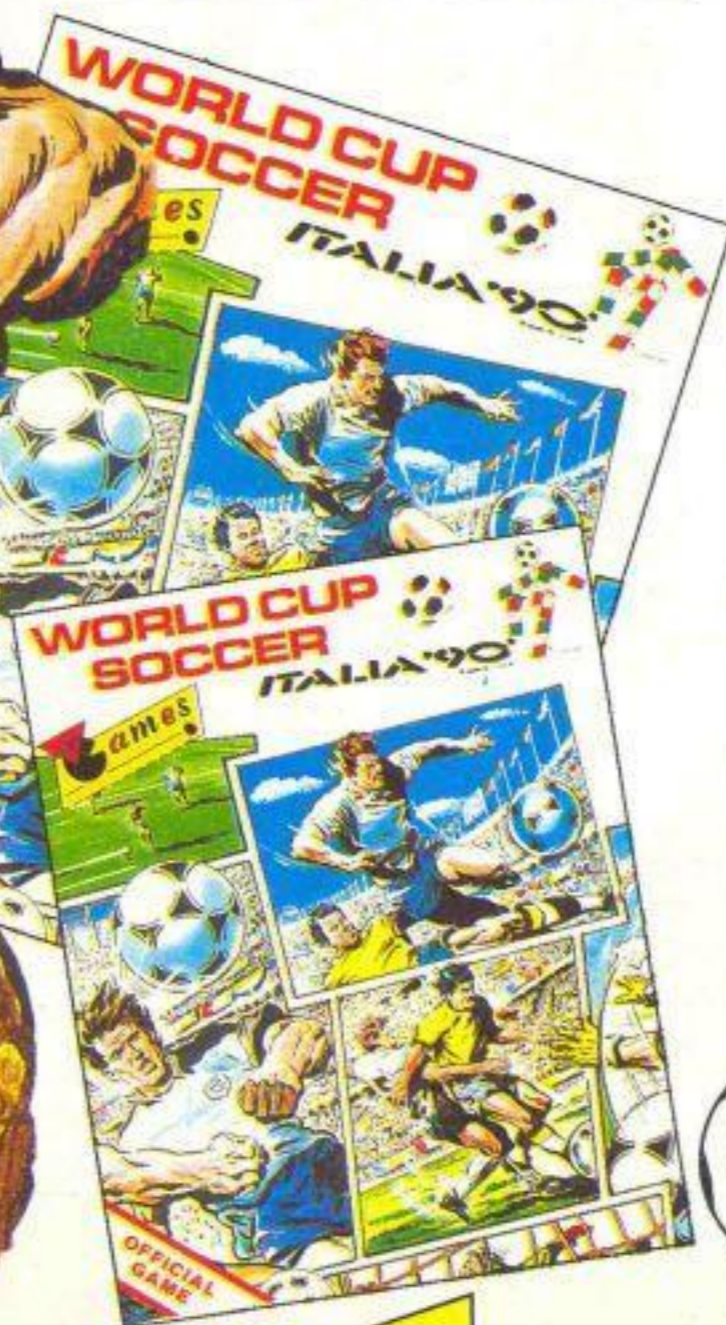
IBM



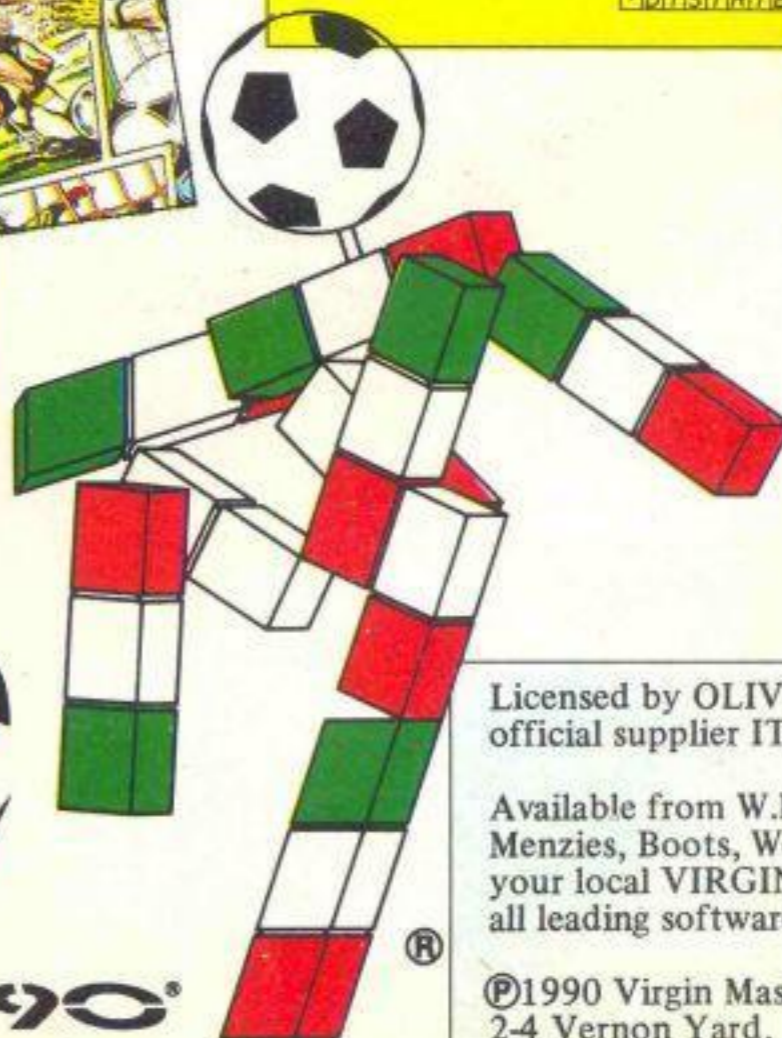
ATARI ST



AMIGA



ITALIA '90



Licensed by OLIVETTI
official supplier ITALIA '90'.

Available from W.H. Smiths,
Menzies, Boots, Woolworths
your local VIRGIN store and
all leading software retailers.

©1990 Virgin Mastertronic,
2-4 Vernon Yard,
119 Portobello Road,
London W11 2DX.

Sommario

PROMOSSI!

RIPETENTI.

BOCCIATI ?

9 EDITORIALE

Il ritorno del listatone fantasma...

11 ANTICIPAZIONI

Due o tre novità per gli amati 8-bit...

14 AGGIORNAMENTI

E lo Spectrum si beccò la medaglia...

52 TOP SECRET

Ed ecco giungere il TrovaPoke...

59 PC ENGINE

Il piccolo mostro a otto bit va sul demenziale...

70 POSTA

MBF ha sgobbato assai, stavolta!

46 HEAVY METAL

Un carro armato davvero... indigesto!

48 ATRO MARINE CORPS

I nostri amici Made in España hanno toppato, come direbbe MA...



14 FIGHTER BOMBER

Una Medaglia d'Oro per lo Spectrum che ha messo KO anche M.A. !!!

16 3D TENNIS

Un tennis 'vettoriale' ?!?

21 TV SPORTS FOOTBALL

Portate la Televisione sul C64 grazie alla Cinema... ware.

24 CLOUD KINGDOM

Il gioco che piace a BJ, sempre con la testa fra le nuvole...

27 CHAMPIONS OF KRYNN

L'Heroic Fantasy va a gonfie vele...

30 CASTLE MASTER

Riusciremo a sfuggire mai all'Effetto Freescape?

32 CRACKDOWN

Quando la legge è: "QUI NON VIGE ALCUNA LEGGE"...

34 IMPOSSAMOLE

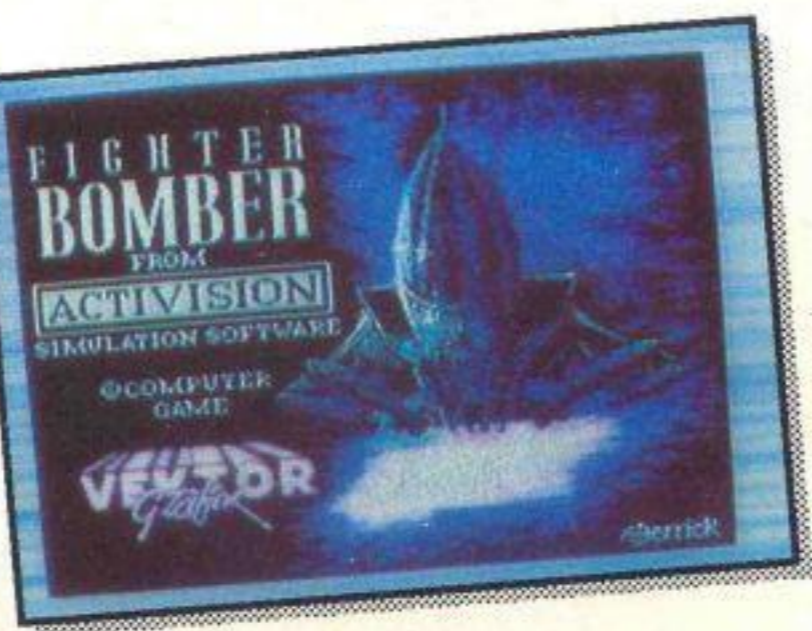
Eh, sì: Monty colpisce ancora!

36 HAMMERFIST

Intanto che aspettiamo la fantomatica console Konix, godiamocelo...

60 PC KID

Un gioco un sacco divertente...



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Dir. Responsabile:** Elisabetta Broli **Dir. Esecutivo:** Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Giorgio Baratto **Videoimpaginazione:** Max Di Bello **Redazione Italiana:** Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, R.P., 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 Inglese:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram,
Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel./FAX (02) 6468706 **VIDEOTELE Mailbox:** 013171679 **Fotolito**
 European Color - Milano - FAX (02) 6472405 **DTP Service:** BrEnt - 84051 CENTOLA (SA) Tel. (0974) 933096 Fax (0974) 933087
Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. 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

GIOCHI DI ALTA QUALITA'

THE HIT SQUAD

Tutti disponibili per:
COMMODORE 64/16
AMSTRAD
SPECTRUM
solo a **L. 7.500 cad.**

LEADER

GIOCHI "HIT" A PREZZI STRACCIATI

EDITORIALE

Anno 5 - Numero

Prima o poi...

Come si dice? Prima o poi tutti i nodi vengono al pettine (così come tutti i bug vengono al programmatore... anzi, all'utente finale).

Mi riferisco al super-listato 'trovapoke' che — dopo varie citazioni qua e là nella rivista e molte proteste e segnalazioni da parte di voi lettori — ha visto finalmente puntati su di sé i riflettori del palcoscenico di 'Top Secret' per la gioia di tutti gli smanettoni.

Se fossi un cantastorie, metterei giù la vicenda in questo modo:

"Nato da mente fervida di giovin smanettone giunse con busta semplice il mega-listatone: stupore e meraviglia risvegliò immantinente ma il lavezziario scanner non lo lesse per niente. Fra i redattori impavidi, qualcun disse "Copiamo!" ma il soldo non pagava un onere sì gramo, né v'era — al mondo — alcun wordprocessore che dei simboli PET fosse riproduttore. Intanto alcuni ignari, davan per pubblicato il listatone mitico, che tanto menzionato l'ira degli Zzappiani fece presto levare i quali minacciarono rivolta popolare per posta e per telefono, spingendo MBF a scusarsi col pubblico per non subir più beffe. Fu in virtù dell'autore che fu poi pubblicato: costui lo rispedì col codice cambiato, sopra quel che chiamate disco 'floscio', poi, attraverso l'Amiga, finì sul Macintosh, e consegnato infine al sig. Bonaventura che impaginollo subito... fine dell'avventura."

Ahh, era un secolo che non mi divertivo a scrivere 'ballate': se volete divertirvi a interpretarla mandate pure le vostre interpretazioni a MBF, ché lui ha tanta voglia di leggere posta.

E se un aereo non precipita sulla redazione e una sua ala, staccatasi durante la caduta, sul laboratorio del fotolista, mentre un incendio distrugge i miei Mac e i floppy di backup... allora in questo numero troverete finalmente il famigerato 'trovapoke' che da solo ha riempito le pagine del Top Secret. Contenti? Ne avete ben donde, anche perché il listatone non è l'unica sorpresa di questo numero estivo: vi aspettano alcuni giochi caldi e una splendida medaglia d'oro alla versione Spectrum di Fighter Bomber... cosa volete di più?

Bonaventura Di Bello

COMMODORE 64

3D TENNIS (G.C.)	[c/d L. N.P.]	16
ASTRO MARINE CORPS	[c/d L.18.000]	48
CASTLE MASTER (G.C.)	[c/d L.18.000]	30
CHAMPIONS OF KRYNN (G.C.)	[disco L.59.000]	27
CLOUD KINGDOMS	[c/d L. N.P.]	24
CRACKDOWN	[c/d L.18.000]	32
DRAGON'S LAIR (budg)	[cass. L. N.P.]	62
E-MOTION	[c/d L.18.000]	40
HAMMERFIST	[c/d L.18/25.000]	36
HEAVY METAL	[c/d L.18.000]	46
IMPOSSAMOLE	[c/d L.15.000]	34
NINJA SPIRIT	[c/d L.18/25.000]	38
PRO TENNIS TOUR	[c/d L. N.P.]	18
QUARTET (budg)	[cass. L. N.P.]	65
SEARCH FOR THE TITANIC	[disco L. 35.000]	42
SONIC BOOM	[c/d L.18/25.000]	44
TV SPORTFOOTBALL (G.C.)	[disco L.39.000]	21

P.C ENGINE

P.C KID	[cart. L. N.P.]	59
---------	-----------------	----

AMSTRAD

ASTRO MARINE CORPS	[c/d L. N.P.]	48
CRACKDOWN	[cass. L.18.000]	32
DRAGON'S LAIR (budg)	[c/d L. N.P.]	62

SPECTRUM

CRACKDOWN	[cass. L.18.000]	32
FIGHTER BOMBER	[cass. L. N.P.]	14
IMPOSSAMOLE	[cass. L.15.000]	34
NINJA SPIRIT	[cass. L.18.000]	38
SONIC BOOM	[cass. L.18.000]	44

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo, quindi... etc. etc.]

FLIMBO'S

adventure



Prendi un personaggio innocente, Flimbo, aggiungi un cuore spezzato, un pizzico di eroismo ed una deliziosa donzella disperata.

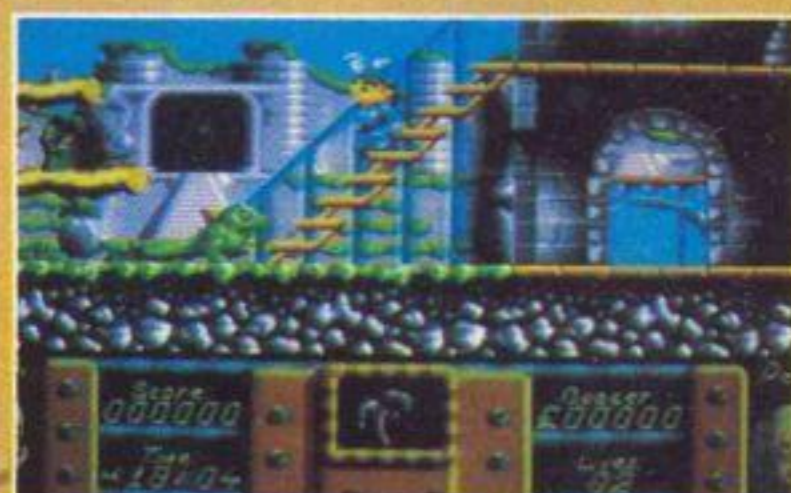
Annaffia il tutto con una moltitudine di personaggi bizzarri che fanno capo ad uno scienziato squilibrato dalle intenzioni malsane, e avrai mescolato gli ingredienti ideali di un gioco avventuroso stile cartoni animati - per eccellenza.



FLIMBO SA IL FATTO SUO, MA ...
SUSCITA COSI' TANTA TENEREZZA!

LEADER
COMPTON ITALIA

Screenshots dalla versione Amiga



Disponibile per - C64 c - Lit. 18.000 * C64 d - Lit. 25.000
* Amstrad c - Lit. 18.000 * Spectrum - Lit. 18.000 * Amiga - Lit. 29.000

FLIMBO'S QUEST SYSTEM 3

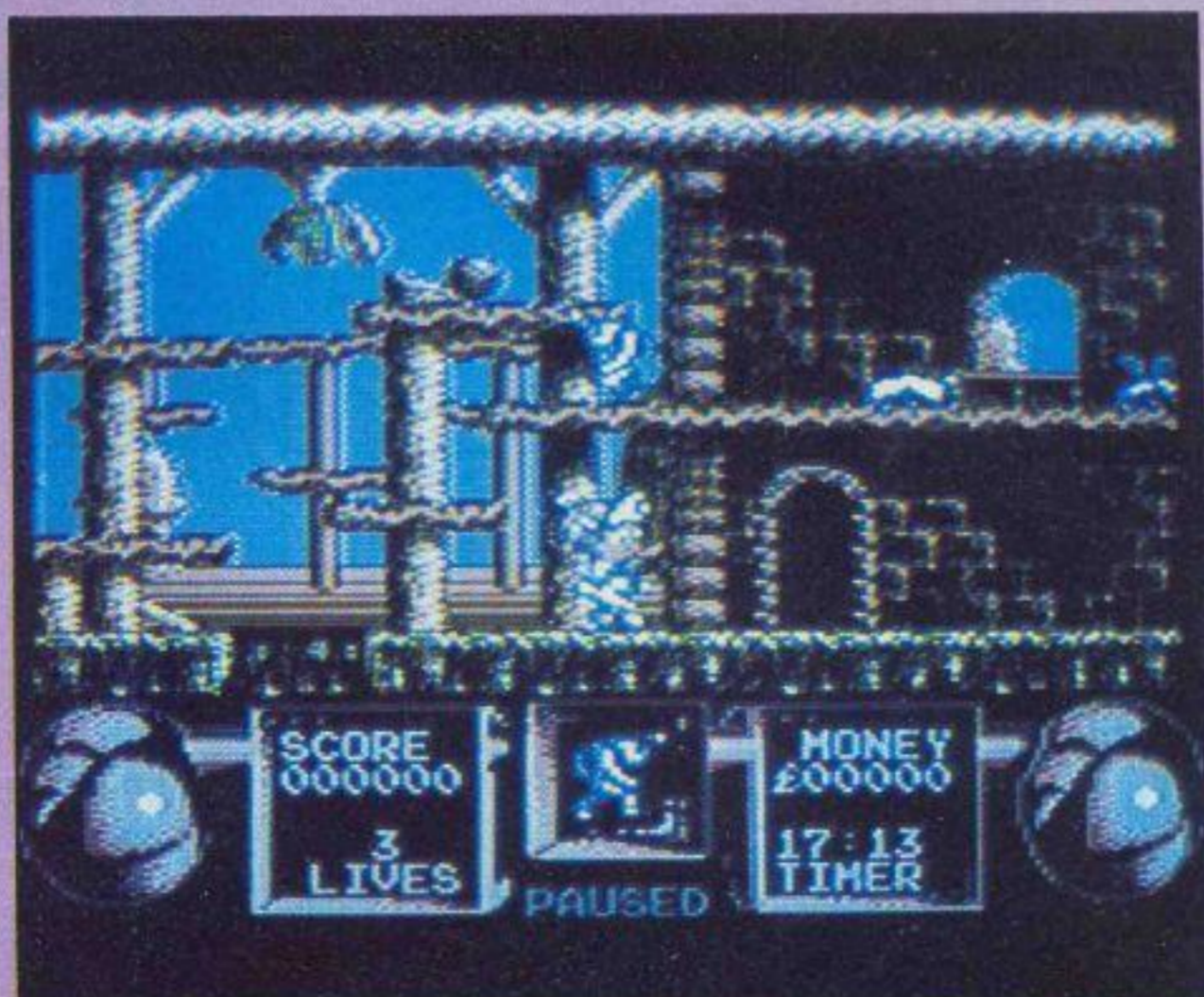
Okey, ragazzi, ecco qua qualcosa di veramente bizzarro. Vi ricordate i Boys Without Brains che qualche tempo fa realizzarono lo spara-e-fuggi misto a platform



Hawkeye per la Thalamus? Ora sono tornati, e per la System 3 hanno realizzato questo Flimbo's Quest, bizzarro e carino gioco di piattaforme in cui comandate un tipo dallo strano cappello di nome Flimbo appunto che si è autoincaricato di salvare la sua bella damigella dalle grinfie del perfido professore di turno. Niente di nuovo sul piano della trama quindi, ma per quanto riguarda il gioco? Beh, dal poco che abbiamo visto la versione C64 assomiglia

molto ad Hawkeye per definizione grafica e stile sonoro (e questo gioca tutto a suo vantaggio). Possiamo quindi aspettarci una serie di sprites e fondali molto belli e un sonoro frizzante mentre per la struttura vera e propria dobbiamo aspettare ancora qualcosina.

Ad ogni modo, la System 3 ci sta abituando più che bene, e sembra che questo nuovo gioco non faccia altro che confermarlo; Flimbo's Quest dovrebbe uscire verso Maggio (tsè) ma, visto che



verranno tradotte le scritte che compaiono di tanto in tanto per permettere anche ai "non anglofili" che è poi una espressione scema per dire "quelli che non sanno l'inglese", aspettiamoci un po' di ritardo...

PREVIEW

CYBERBALL

DOMARK

Non mi ricordo se ne abbiamo già parlato: è che questo gioco non si decide ad apparire in versione otto bit! Per chi non frequenta le sale giochi precisiamo che rappresenta la conversione dell'omonimo coin-op dal tema sportivo/futuristico che vede affrontarsi — in uno stadio del XXI Secolo — due opposte fazioni di robot addestrati ad un nuovo tipo di football americano.

La versione per gli otto bit, rispetto a quella dei 'fratelli maggiori', non avrà una inquadratura 'prospettica dall'alto' fedele al gioco da sala bensì un'inquadratura semplicemente dall'alto con scrolling verticale.

In ogni caso ci sarà da 'smashare' un sacco di avversari, ma anche una buona dose di strategia nell'organizzare gli incontri, tenere la manutenzione dei cybergiocatori, etc. Probabilmente troverete la recensione sul prossimo numero.

SHADOW WARRIOR

E invece di versioni per tutti gli otto bit ne vedremo con questa stupenda conversione da un altrettanto stupendo coin-op: se qualcuno ha il coraggio di dire che non ha mai sentito parlare di Shadow Warrior lo do in pasto a MA (non so se avete visto le fauci nelle caricature...).

A parte i fondali stupendi (che c'erano anche in una vecchia c***ta della Loriciels per i sedici bit, tanto tempo fa, per cui non significano niente ai fini della qualità arcade) che comunque in Shadow Warriors sono INTERATTIVI — non so se mi rendo conto di quello che dico — posso assicurarvi che avrete di che spiacciare a botte la feccia più infima... infida... intima... iguana? Torna a casa, lessico.

Comunque la conversione di questo arcade stile 'Ecchime, so er ninja che te rompe, a fracicone' sarà targata Ocean... ed è tutto dire.

HI-TECH SOFTWARE

Non so ancora chi e se importeranno questi titoli, ma voglio segnalarveli perché questa software house sembra presentarsi davvero bene. Il titolo di punta dovrebbe essere una sorta di Space Harrier su moto-jet, alla stregua di Luke Skywalker nella scena di Return Of The Jedi e con inquadratura da dietro il mezzo: non so, provate a incrociare Thunderblade con Buggy Boy e poi con Bad Company... e poi ditemi cosa ne è venuto fuori!

I titoli 'minori' comprendono una vecchia conoscenza, ovvero Boulder Dash IV+ Construction Kit, e altri tre titoli: Cricket Captain, Guardian II e Space Rider. Inoltre i tre leggendari titoli ispirati agli irriducibili avversari di Spy VS Spy.

E la cosa più interessante è che tutti i titoli annunciati da questa casa sono a prezzo di budget! E saranno disponibili per C64, Amstrad e Spectrum (B. Dash e i tre di Spy VS Spy anche per Atari)! Brava, Hi-Tech!

KLAX

DOMARK

Se Tetris vi è piaciuto, vi farà piacere ritrovare il suo semplice ma coinvolgente concetto di gioco in questa conversione di un nuovo coin-op: Klax.

Stavolta, piuttosto che afferrare e dirigere mattoncini che cadono dall'alto li vedrete arrivare lungo un nastro trasportatore che scorre nella vostra direzione (vista i treddi, quindi) e — come accadeva nel predecessore glassnostiano — sarà vostra premura spostarli verso destra o verso sinistra in modo che vadano a cadere in uno dei contenitori disposti alla fine del 'percorso' creando file composte da tre mattoncini dello stesso colore, file che nel gioco si chiamano 'Klax' (e adesso non potrete più dire che non sapete da dove deriva il nome del gioco).

A questo punto potete già cominciare a decidere se mettere da parte qualche soldino per comprarvi Klax, che ne dite?

ENIGMA VARIATION

Se Tetris vi è piaciuto, vi farà piacere ritrovare il suo semplice ma coinvolgente concetto di gioco in questa conversione di un nuovo coin-op: Klax.

Stavolta, piuttosto che afferrare e dirigere mattoncini che cadono dall'alto li vedrete arrivare lungo un nastro trasportatore che scorre nella vostra direzione (vista i treddi, quindi) e — come accadeva nel predecessore glassnostiano — sarà vostra premura spostarli verso destra o verso sinistra in modo che vadano a cadere in uno dei contenitori disposti alla fine del 'percorso' creando file composte da tre mattoncini dello stesso colore, file che nel gioco si chiamano 'Klax' (e adesso non potrete più dire che non sapete da dove deriva il nome del gioco).

A questo punto potete già cominciare a decidere se mettere da parte qualche soldino per comprarvi Klax, che ne dite?

**ECCO A VOI IL GIOCO
DEGLI ANNI '90!**

E' semplice da capire e facile da giocare. Afferra i tegoncini colorati con l'apposita paletta e gettali nel contenitore in modo tale da formare pile monocromatiche da tre, diagonali e file di tre. Sembra facile? Lo è! La parte difficile è riuscire a smettere di giocare!

KLAX™

- L'ultima mania dalla California!
- 99 diverse e divertentissime modalità di gioco
- Il coin op con più promettente e veloce divulgazione!
- Affascinante e stimolante.
- Forma KLAXES multipli per ottenere ancora più punti!
- Sfida i tuoi amici in un fantastico duello mentale!



TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

LEADER



FIGHTER BOMBER

Questa è bella, è dai tempi di Flying Simulator della Psion che non giocavo più ad un simulatore di volo per lo Spectrum...

E devo dire che siamo migliorati, caspita se siamo migliorati, hei, questo è Bomber dell'Amiga, c'è tutto, dalla schermata di caricamento alla grafica 3d solida! Ma questo è lo Spectrum?, hei BDB, vieni qui a vedere, no, non è possibile, ma come fa? Guarda qui, si può scegliere il nome del pilota, allora PRIMO GIOVEDINI [ENTER], poi scegliamo l'areoplano da guidare, dunque, ma guarda che grafica!, anche in 3d, ma è meglio del C-64!, (aaaargh!, questo è MA che stramazza al suolo dopo una simile affermazione NDC.), (aaaaa-aaaaargh! Questo è Carlo che stramazza dopo una coltellata NdMA) bene, scegliamo l'effe 15 E, ora l'aereo nemico!, il mig-29 ovviamente, e adesso pos-

Actvision, Spectrum

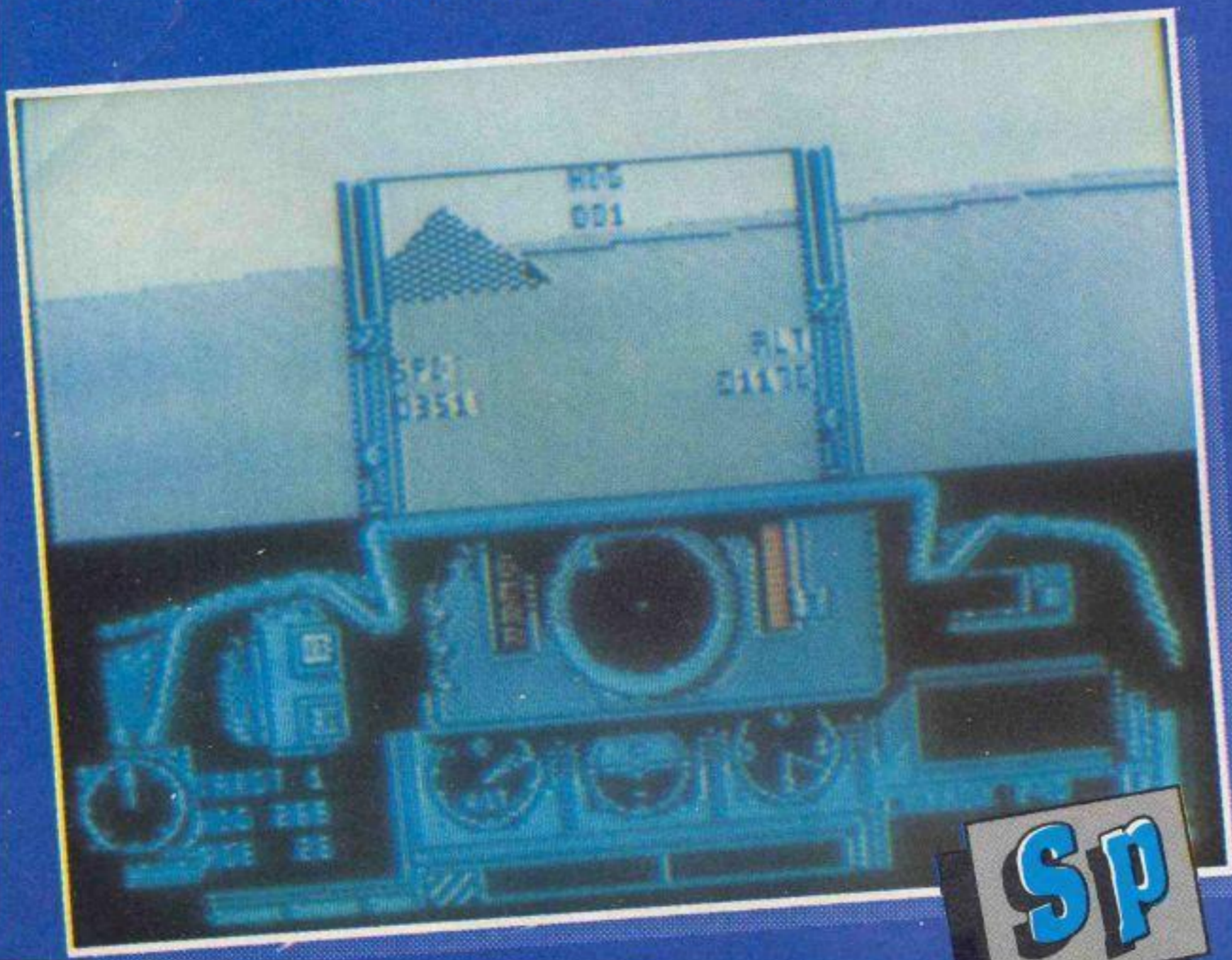
siamo scegliere il volo libero, oppure possiamo intraprendere una missione, missione va!, andiamo a bombardare l'accampamento nemico, eccoci, eccoci!, guarda che roba, 10 vedute diverse, da dietro,

da sotto, da sopra, gira intorno, alza i carrelli, Naaah!, si alzano veramente, non scompaiono, ma guarda come è veloce, eh?, come dici?, devo smettere di esaltarmi sen-

nò allago la redazione a furia di sbavare?, vabbè. Però è bello. Quelli della



Cavolo, è ben più divertente che andare sulle montagne russe, perché qui puoi sparare, mentre sulle montagne russe no, però sulle montagne russe se ti porti una pistola puoi sparare, allora forse sono più divertenti le montagne russe, certo che però devi pagare ogni volta per andare sulle montagne russe, anche a comprare un videogioco devi pagare, però paghi una volta sola, allora è meglio il videogioco.



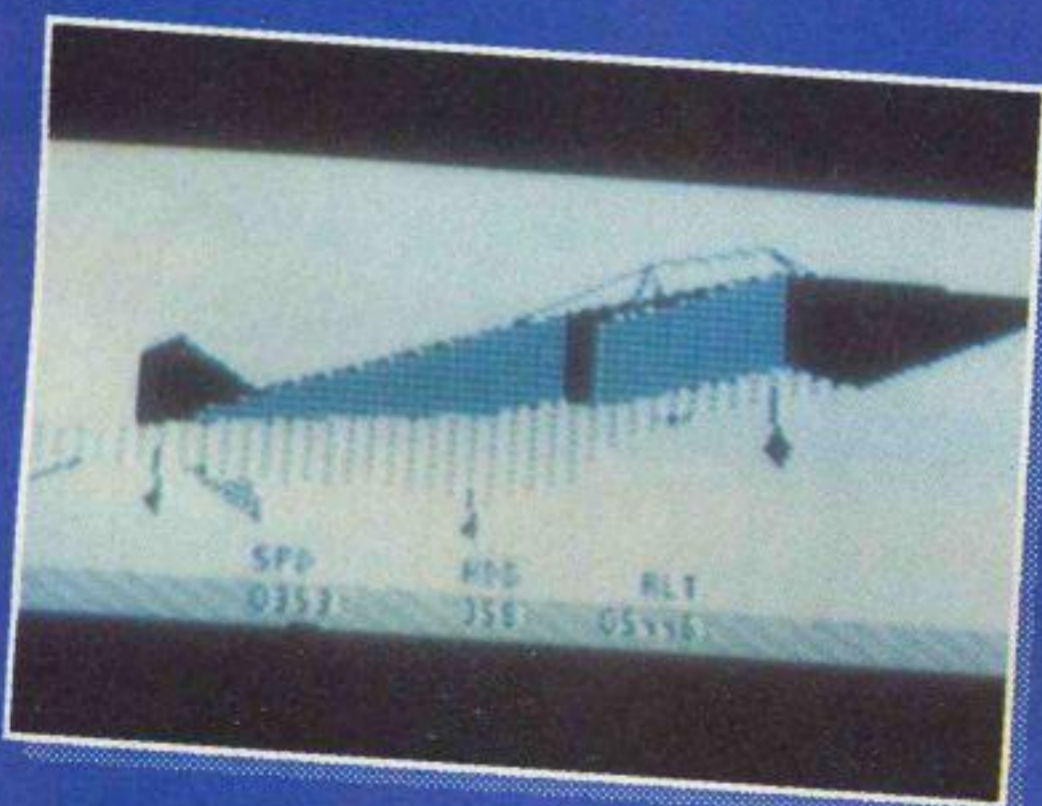
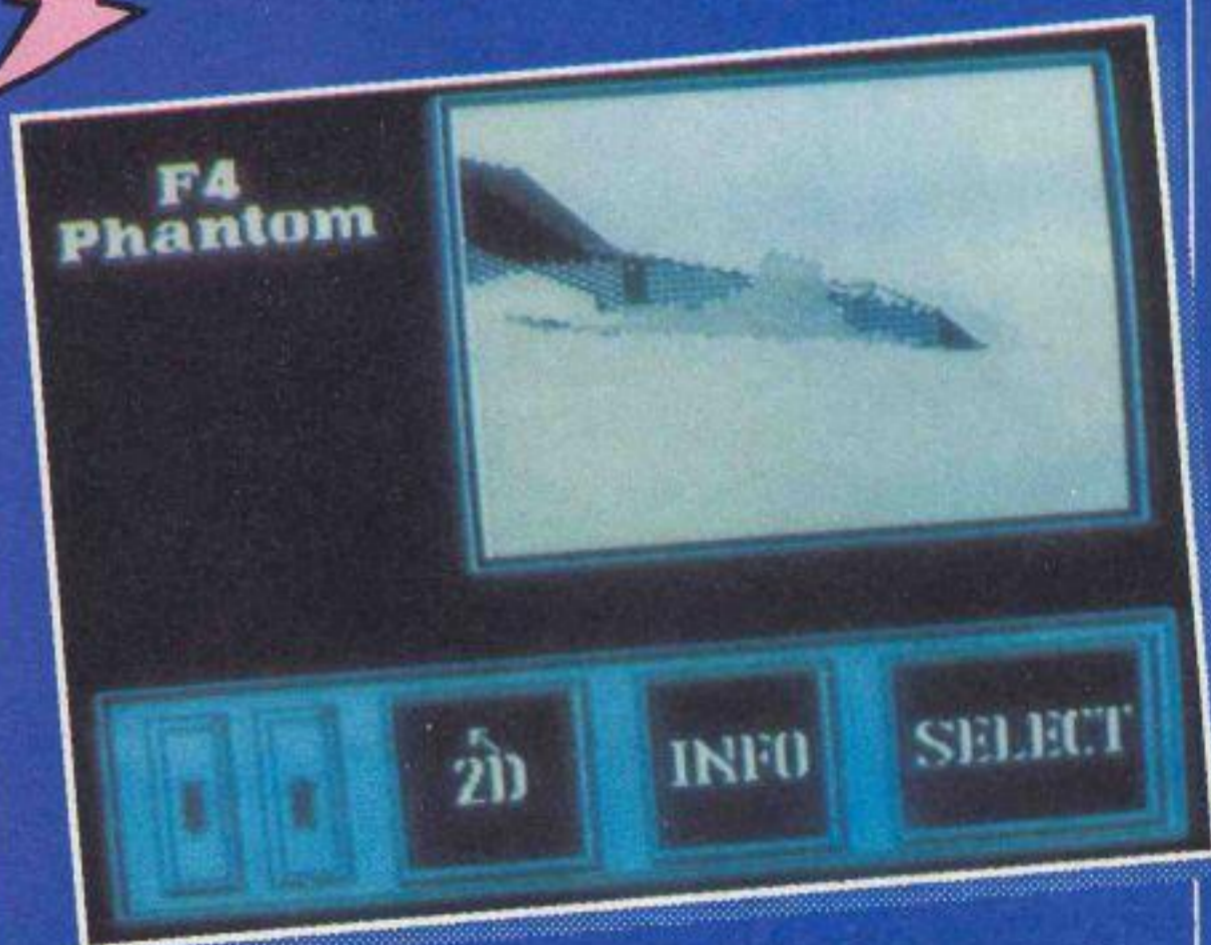


Vector Grafix non sono dei programmatori sono dei maghi!, mi sto ancora a domandare come abbiano fatto, per me riuscirebbero a fare un'emulatore Amiga per Spectrum! Ha ha ha! Mi sembra di ritornare ai vecchi tempi, quando dall'alto della mia tastiera di gomma difendevo i colori dello Spectrum (ma che colori, la monocromia! AHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!! NdMA) contro i più agguerriti sessantaquatttristi, e un'altra volta vi abbiamo battuto, maledet-



ti!, guardate e imparate, aaargh! Ma cos... Aah... Aiut... Un attacco di MA... mi stà elencando tutti i giochi dove il 64 (anf!) straccia lo Speccy, non resisto... BDB salvami tu!!!

Allora: Grafica da capogiro, 3d vettoriale solido, simulazione completa, che cosa volete di più, il sonoro realistico?, se avete il 128k avrete pure quello! La migliore simulazione di volo per Spectrum, garantito, e se siete una delle tredici persone che in tutta Italia gioca ancora con lo Spectrum dovete comprare Bomber, a meno che non odiate le simulazioni di volo, e allora compratevi il 64, che non siete degni di possedere una macchina sacra quale è lo Spectrum.



Beh, devo dire che Bomber per lo Spectrum è proprio bello. La grafica è fluida e dettagliata, tutto quello cioè che si pretende da un simulatore di volo. Peccato per il sonoro, eh eh eh eh



PRESENTAZIONE 99%
 Confezione con manuale italiano incorporato, con nozioni storiche, informazioni varie con foglietto di quick reference per i tasti ed il caricamento, schermata di presentazione a livelli Amiga, ci manca solo un'aereo in omaggio dopodiché ne compravo due.

GRAFICA 99%
 Mai, dico mai, ho visto una tale grafica sullo Spectrum, e neanche una tale velocità e fluidità nell'animazione 3d, neanche nei giochi freescape.

SONORO 72%
 Voce valida solo per i possessori del centoventottokappa perché i poveri quarantottisti non udranno suono alcuno, meglio così che sentire degli insulsi briip briip.

APPETIBILITA' 99%
 Dopo una recensione così anche i possessori dell'Amiga desidereranno Bomber per lo Spectrum

LONGEVITA' 95%
 Intaccata solo dai lunghissimi caricamenti, ma la possibilità di poter ripetere la missione corrente senza ricaricare tutto da capo è un'ottima cosa.

GLOBALE 98%
 Se Fosse stata la versione su disco gli avrei dato cento pè cento, ma siccome è su cassetta, i lunghi caricamenti sono una palla al piede, se siete una delle 3 persone che in tutta Italia hanno un 128k+3 comprate la versione su disco.

3D TENNIS

**"Gioco"
"Caldo"**

campo, ma anche il ribalzo della pallina. Si può poi settare il livello di abilità del tuo avversario (da 1 a

15), ma solo se si decide di giocare una partita di allenamento, in quanto una volta iscritti ad uno dei 79 tornei che questo fantastico videogioco mette a disposizione dovrete incontrare uno dei cento avversari dai vari livelli di abilità con nomi come Mcenroe, Becker o

Palace, cass./disco L. N.P.

● Tennis supersimulato dalla Palace

avanzare per colpire prima o dopo la palla in arrivo.

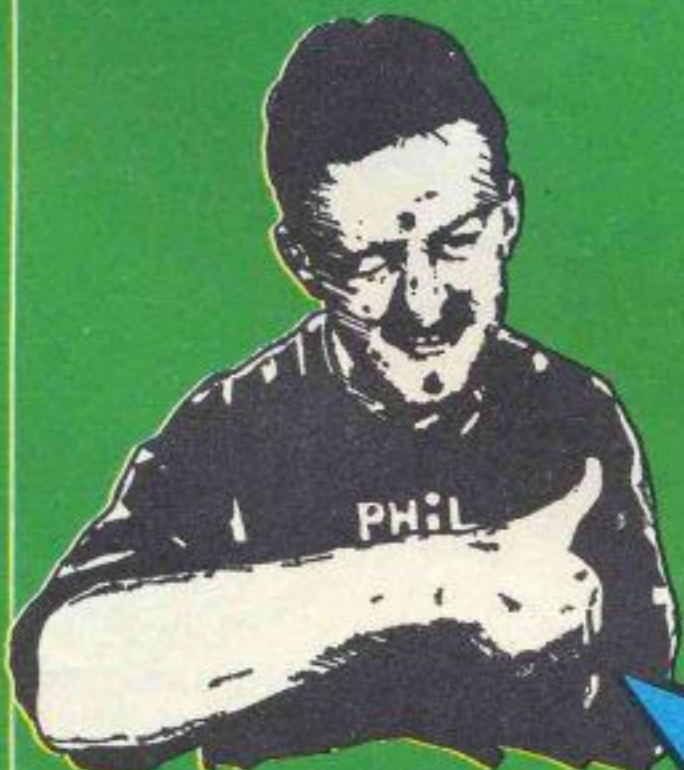
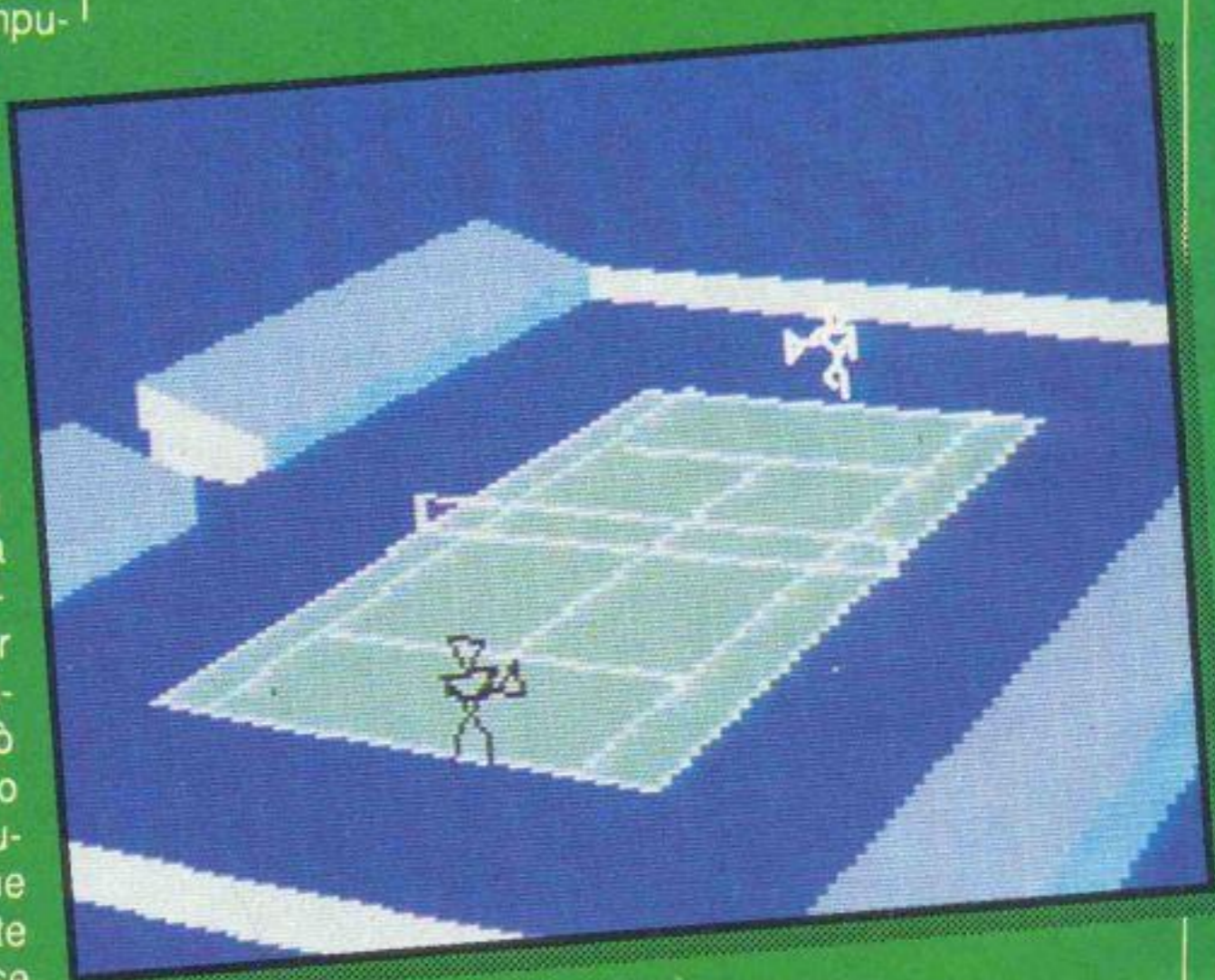
E già da questo si può credere che abbiamo davanti non un gioco sul tennis, ma una simulazione su computer del tennis, aiutati nel crederlo dalla grafica vettoriale (propria delle simulazioni) ne siamo perfettamente convinti quando vediamo la moltitudine di opzioni disponibili:

Innanzitutto ci sono 4 livelli di difficoltà, dal più facile, dove la pallina lampeggia quando è nella giusta posizione per essere respinta, fino al livello ACE, dove si può addirittura dare l'effetto alla palla respinta. Naturalmente c'è un'opzione di pratica che ti permette di sperimentare le diverse tecniche. Come in tutti i giochi di tennis che si rispettino anche qui si può cam-

biare il tipo di campo, terra battuta erba ecc., ma in international 3d tennis non cambia solo il colore del

64

Nel Tennis non bisogna semplicemente cercare di respingere la palla nel campo avversario, ma è importante soprattutto cercare di dare alla palla la traiettoria e l'angolazione necessaria in modo che l'avversario non riesca a prenderla. Nelle simulazioni del gioco del tennis a cui siamo stati sottoposti fino ad ora questo era solo un'aspetto secondario, in quanto principalmente si era occupati a portare il nostro omino nella giusta posizione per respingere la palla avversaria, quelli della Sensible Software hanno capito che il tennis aveva anche altre strategie, e per dare al videogiocatore l'idea di questo hanno fatto in modo di far muovere automaticamente il vostro omino nella posizione ottimale per respingere il tiro avversario, non per questo facilitando il gioco, infatti in questo modo si vengono a creare una moltitudine di altri problemi, come il tempo di movimento della racchetta per colpire esattamente la palla, e poi il tipo di tiro da eseguire, se un pallonetto, se una schiacciata, a seconda della situazione, senza tralasciare che vi è lasciata la possibilità di indietreggiare o

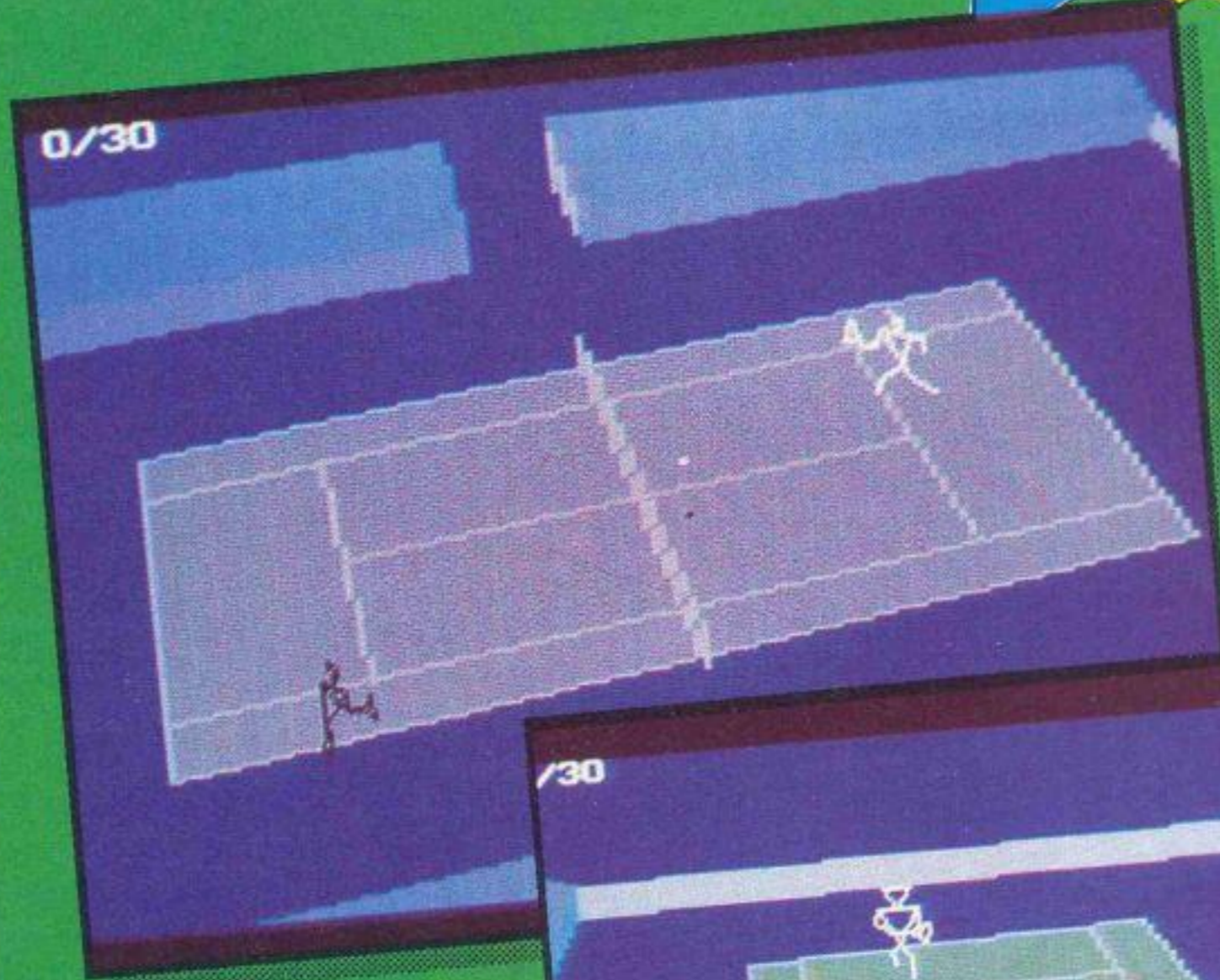


L'idea di utilizzare la grafica vettoriale per un gioco di tennis si è rivelata stupenda, non ho mai visto delle animazioni così realistiche e fluide. Altra innovazione fondamentale è quella del controllo del giocatore, o meglio del non-controllo dei suoi movimenti, all'inizio mi ha deluso, ma rimuovere l'impegno di inseguire la pallina per il campo ti lascia più libertà nel concentrarti sul tempo e sul tipo di tiro da effettuare. Questo aumenta il realismo della simulazione e non diminuisce il divertimento. La presentazione è eccellente e anche la possibilità di scegliere il livello di difficoltà è un'ottima idea, si entra facilmente nel gioco, anche se riuscire già a vincere un torneo minore è una bella impresa. In conclusione International 3-D Tennis è galattico, mitico e straccia la concorrenza.

Fino ad oggi non è che ero molto ferrato per quanto riguarda la materia del tennis, ma da quando è arrivato Int. 3DTennis ho imparato le regole velocemente e devo dire che mi sono proprio divertito. Quelli della Sensible si sono dati davvero un gran daffare per riuscire a riportare su computer tutta la globalità, l'effetto ed il feeling di una vera partita a tennis, e secondo il mio modesto parere ci sono pienamente riusciti. Certo bisogna ammettere che è un pochino surreale guardare dei giocatori in grafica vettoriale con delle teste triangolari che lanciano/respingono un pixel, specialmente se state guardando la scena a mille metri d'altezza! L'attenzione per anche i minimi dettagli è comunque sbalorditiva, le facilitazioni della scelta di difficoltà, la splendida musica nella presentazione, le superbe viste da differenti telecamere, tutto fa di Int. 3DTennis un videogioco tremendamente divertente. E' sicuramente il migliore dei giochi sportivi che ho visto da anni!



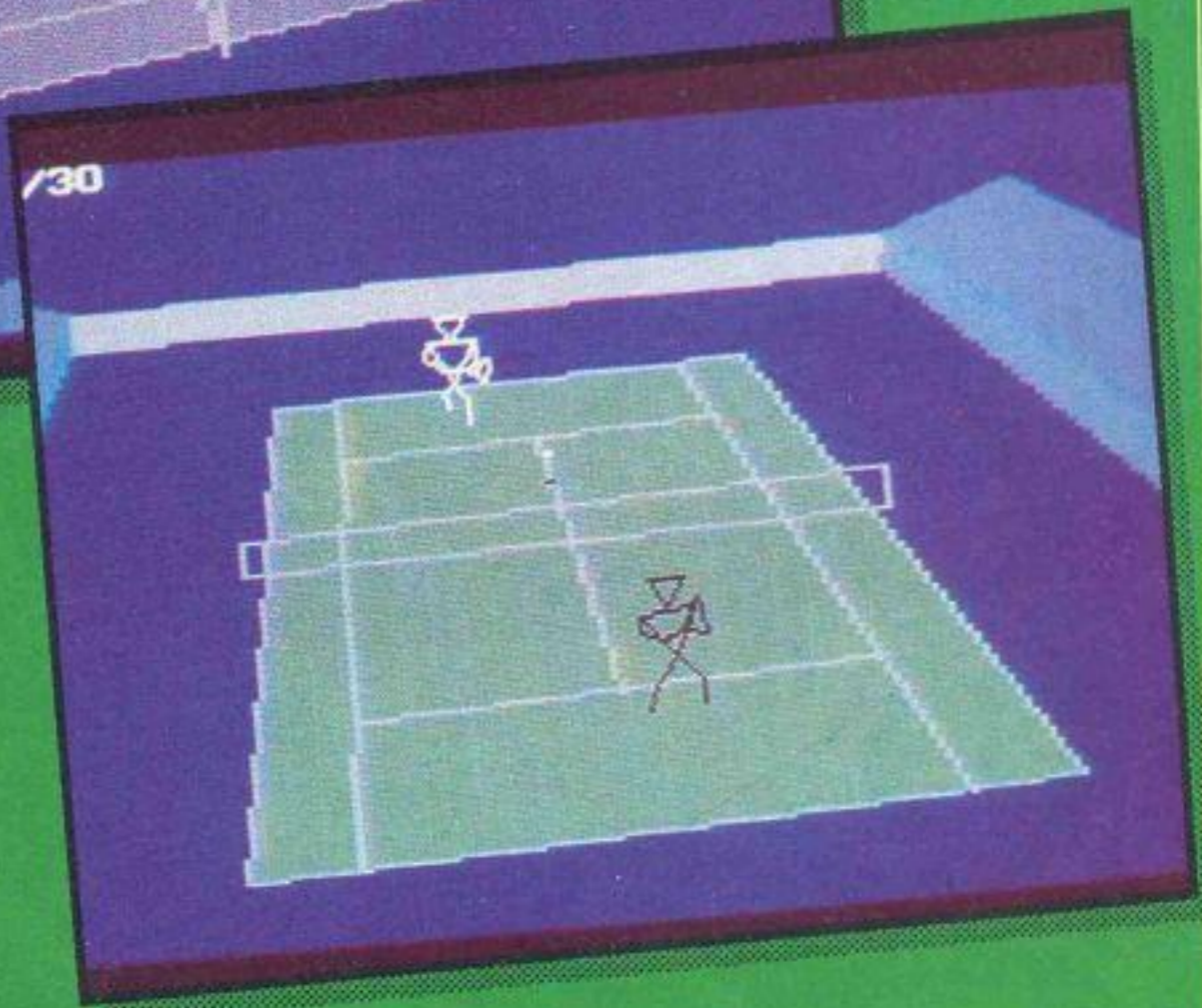
Lendl (vai Lendl!!!, NdC.). Ma non è tutto, può darsi che il giocatore in questione abbia una giornata storta e che giochi al di sotto delle



basso, dal fianco, storto, a 1000 metri d'altezza, insomma, non s'era mai visto un tennis così.

sue reali possibilità. Il livello di difficoltà che avete scelto all'inizio influisce anche sul tipo di torneo a cui ci si può iscrivere, solo scegliendo il livello Ace ci si può per esempio iscrivere a tornei dell'importanza di Wimbledon. Non poteva mancare anche un po' di simulazione manageriale, infatti scegliendo l'opzione "Tennis season" il vostro scopo sarà di guadagnare quanto più possibile durante una stagione tennistica, dovrete essere il manager di voi stessi, e considerare che per esempio a vincere un piccolo torneo si guadagna poco, ma si guadagna ancora meno ad essere eliminati al primo round di Wimbledon. Ultime opzioni sono quelle di Save e Load del torneo, importantissime ed indispensabili in una simulazione che si rispetti.

E per finire si hanno a disposizione ben 10 viste differenti del campo e dei giocatori, un'opzione più da simulatore di volo che da gioco del tennis, anche se spesso si rivela utile oltre che divertente, dall'alto, dal



PRESENTAZIONE 95%
Le differenti viste, i fantastici menu pieni zeppi di opzioni, info, save/load, quattro livelli di difficoltà, pratica e la possibilità di giocare uno contro l'altro.

GRAFICA 91%
Le foto non rendono giustizia al gioco. Solo quando giocherete potrete apprezzare in pieno la stupenda animazione dei giocatori.

SONORO 81%
Gli effetti sonori durante il gioco sono convincenti, la musica di introduzione è grandiosa.

APPETIBILITA' 95%
La possibilità di scegliere il livello di abilità aiuta molto ad entrare nel gioco...

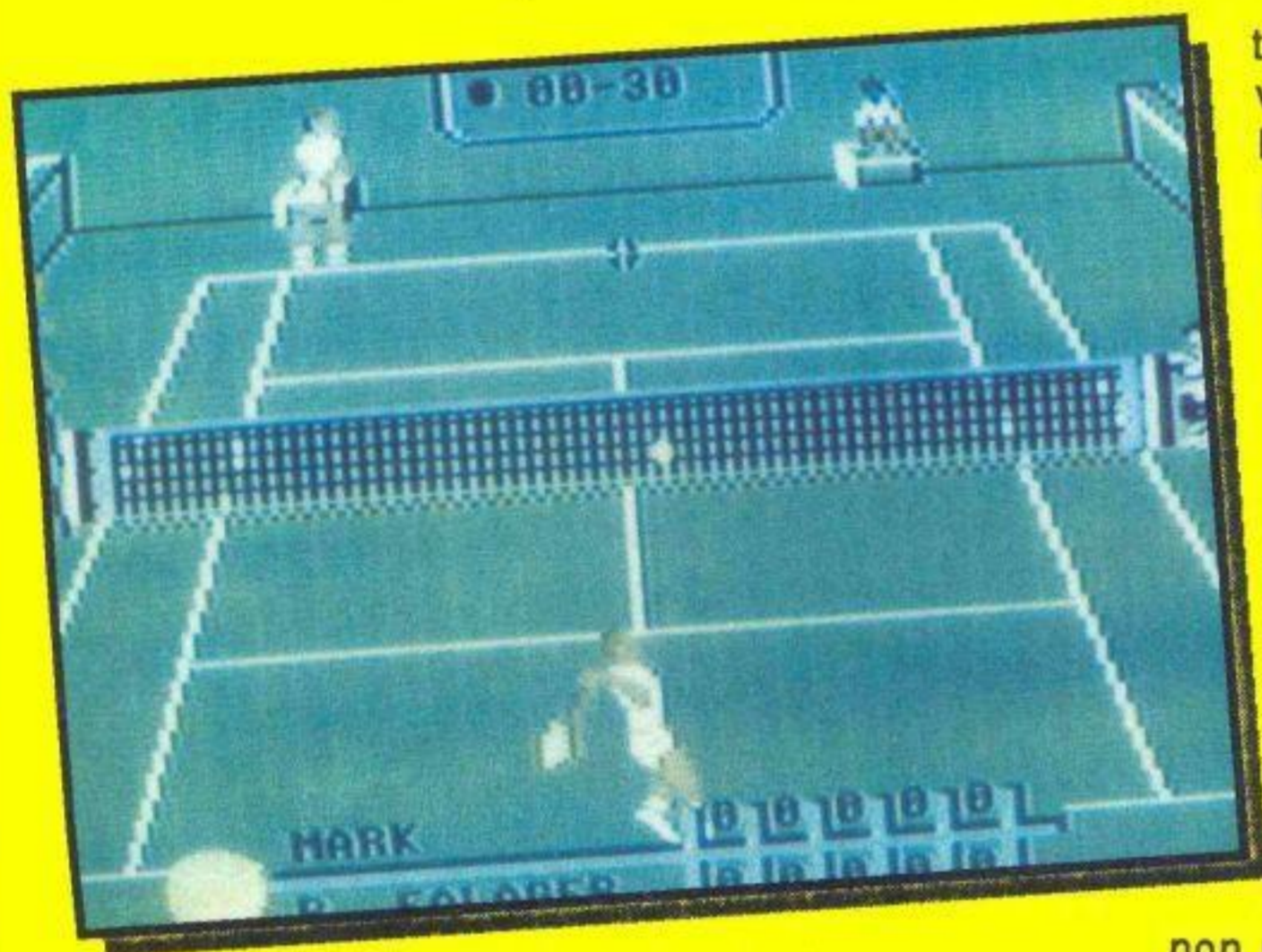
LONGEVITA' 93%
... Ma riuscire ad utilizzare tutte le diverse mosse è un'impresa quanto mai ardua, e ci sono 79 tornei da vincere!

GLOBALE 94%
Una simulazione di Tennis Superlativa, la consiglio a chiunque!

TEST PRO 64

TENNIS TOUR

Ubi Soft, C64 Disco/Cass. L. N.P.



“Eravamo ancora sotto di un break, ed era il set decisivo, purtroppo non ero proprio in giornata e se non fosse stato per il Conte che ci teneva in partita saremmo già stati tutti sotto le doccie da un pezzo; Andrea e Matteo dal canto loro non sbagliavano un colpo e oltretutto servivano con una precisione e potenza mai vista prima... un'incredibile passante incrociato del Conte ci dà un'importantissima palla break, mentre sugli spalti cresce la tensione dei nostri numerosissimi fans, ri-

sposta tesa e chiudo il punto con una grandissima stop volley, cascata d'applausi... è il punto decisivo del tie-break, servo molto bene e Andrea non può far altro che salvarsi con un lob difensivo, la palla è del Conte, smash in controtempo e Matteo non può arrivarci, ancora una volta la partita si è conclusa con una nostra grandissima vittoria...". Bene, vi chiederete ora che cosa gliene frega ai lettori della partita di

tennis di Max; è vero, a voi probabilmente non importerà niente (e non so come darvi torto), ma provate a mettervi un'attimo nei miei panni, la Gazzetta dello Sport non esalta le mie qualità di tennista, Rino Tommasi non mi attribuisce nemmeno un circoletto rosso, la Pericoli

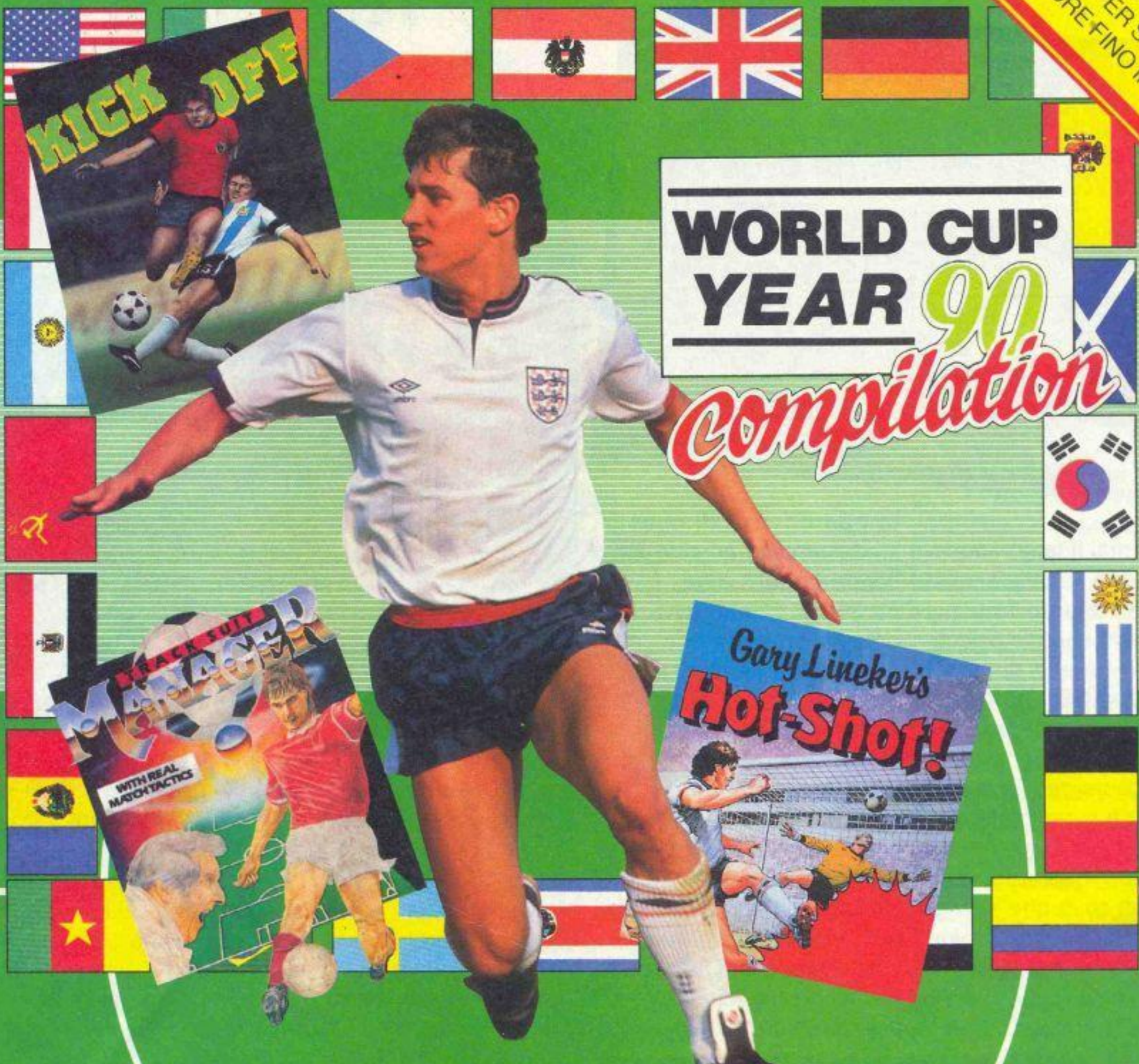
non mi prende nemmeno in considerazione, e così anch'io vorrei avere almeno una volta il mio piccolo momento di gloria; vi ringrazio quindi per la comprensione e mi auguro di

non avervi tediato più del lecito, se qualche d'uno poi si fosse entusiasmato e volesse un'autografo l'indirizzo è sempre quello...

Voi lo comprate TGM? Se la risposta è positiva andate a prendervi il numero di Ottobre pag.63 e leggetevi la recensione perché la storia è sempre la stessa, se invece siete fra quelli (molto pochi) che non lo comprano, costui non è degno di alcun rispetto, ma visto che la nostra bontà è infinita mi prenderò la briga di dirvi qualche parolina in riguardo. Voi siete un tennista, siete il numero 64 del mondo, volete raggiungere l'ambito trono del numero uno, non sarà facile. Ecco in sintesi tutto quello che dolete fare, è comunque risaputo che certi traguardi si raggiungono solo con il sudore della fronte ("no pain no gain" dicono gli americani, ndMax) e sarà quindi opportuno dedicarsi ad un'intenso allenamento prima di affrontare i tornei veri e propri. Il programma prevede una vasta gamma di opzioni per permettervi di migliorare la vostra tecnica, potete scegliere se palleggiare con un allenatore oppure vedersela con la macchina sparapalle (quelle di cui non



GRATIS FANTASTICO POSTER
A COLORI CON TUTTE LE
NOTIZIE PER SEGUIRE LE
SQUADRE FINO IN FINALE.



TILT D'OR AWARDS 1989

TILT D'OR AWARDS 1989



KICK OFF

La simulazione calcistica vincente, di prim'ordine e plu' vendita di tutti i tempi.

La migliore simulazione di calcio europea del '90

Riconosciuto dall'azienda del settore come la migliore simulazione calcistica dell' '89

Gioco dell'anno elspa

Gioco dell'anno premio joystick d'oro

Caratteristiche * Passaggi perfetti al pixel
* Altissima velocita'
* Superbo gioco tattico

"Deve essere la miglior simulazione calcistica fino ad ora" *ST USER*

"La piu' giocabile delle simulazioni nella storia dei computer" *C & VG 88%*

"Supera di anni luce qualsiasi altro gioco del calcio" *Zzap 96%*

"Semplicemente la miglior simulazione calcistica" *New Computer Express*

Il miglior gioco arcade a 16 bit dell' '89
la miglior simulazione calcistica del '90



GARY LINEKER'S HOT SHOT

Gioco di calcio con 11 giocatori per squadra completo di scivolate, rimesse, calci d'angolo, calci di rigore, punizioni ed anche il temutissimo arbitro con il suo cartellino rosso.

Sarai in grado di affrontare gli abili tiri dei migliori attaccanti in Gary Lineker's Hot-Shot?

"International soccer" sostituisce "Gary Lineker's hot shot" su Amiga ed Atari ST.



TRACKSUIT MANAGER

Il modo in cui si dovrebbe giocare ad un gioco manageriale. Vivi i brividi della partita, poiche' competerai per la qualifica alla coppa nazionale ed alla coppa del mondo.

Decidi il gioco e gusta le vittorie o subisci le sconfitte...

*Gioca in difesa, in attacco o con la marcatura uomo

*La trappola del fuori gioco, il sistema delle respinte o il possesso della palla

*Rigori reali, calci d'angolo, rimesse

*Contrasti determinanti, punizioni, rigori, prenotazioni e commiati

*54 squadre di tutto il mondo con le proprie tattiche guidate dal computer.

"Il miglior gioco di calcio manageriale, nella storia del mondo" *C & VG 9/10*

"Il definitivo gioco manageriale" *Ace Rated 929*

"Semplicemente il migliore del suo tipo" *Zzap 64 89%*

"Il miglior gioco manageriale di tutti i tempi" *Sinclair User Classic 93%*



DISPONIBILE PER:- C64 (CASSETTE + DISK)
AMSTRAD CPC (CASSETTE + DISK)
SPECTRUM (CASSETTE + DISK)

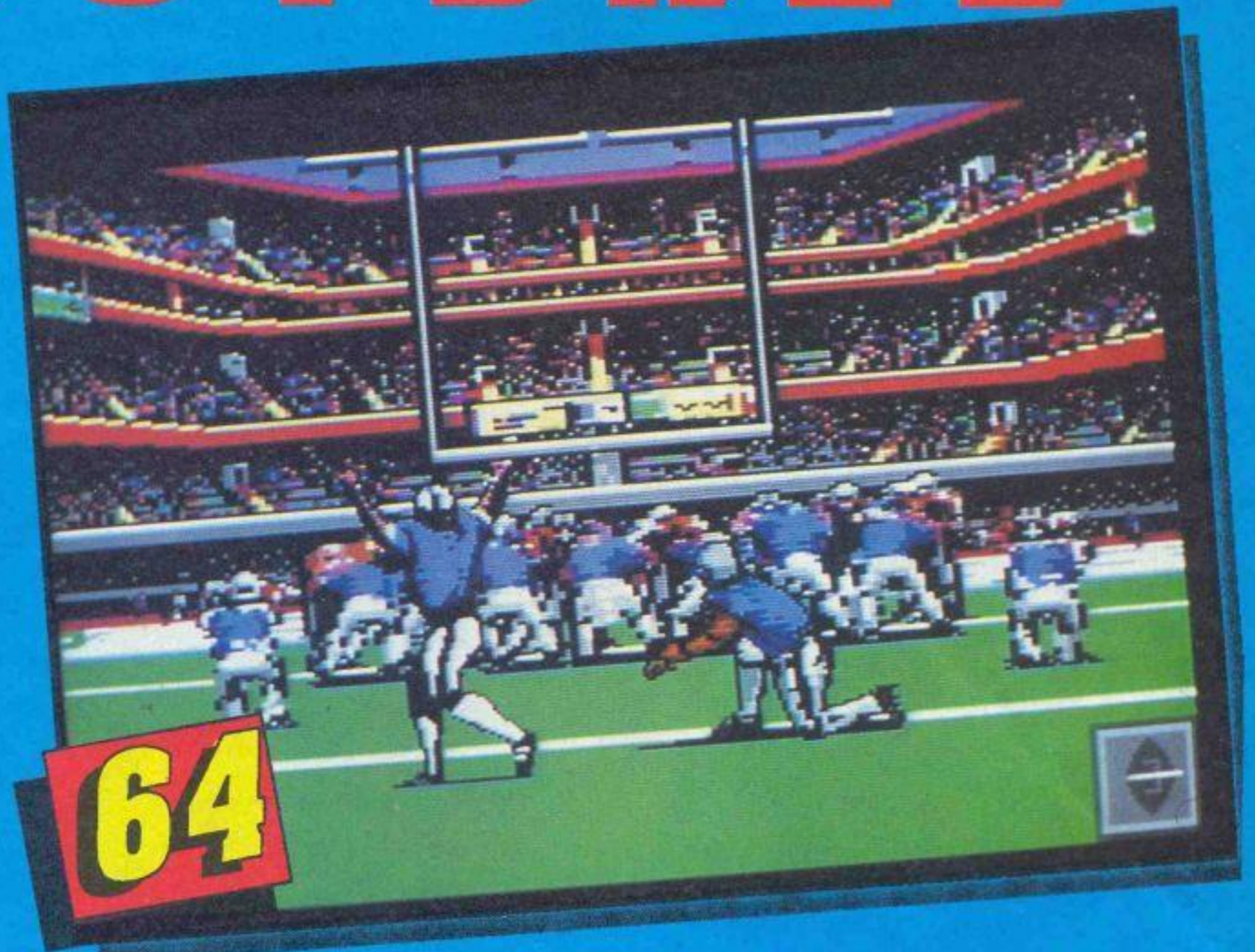


Cinemaware/Mirrorsoft, C64 D. L. 39.000

Gioco "Caldon"

SPORTS FOOTBALL

Tattarata taratarata, squilli di trombe, rulli di tamburi, applausi a scena aperta, pianti a dirotto per la commozione, rottura dei salvadanai per trovare la pecunia, suicidi collettivi degli spectrumisti... La Cinemaware ha finalmente convertito un'altro dei suoi classici (e già qui vai pure sul sicuro perché non ce ne è uno che non lo sia) anche per il Commodore 64! Basta questo per creare un momento di religioso silenzio fra tutti i videogiocatori che si rispettino durante il quale ognuno si chiede se sarà vero oppure no (si sa mai, un pesce d'aprile posticipato); state



Il football americano può sembrare uno degli sport più lenti che ci siano per via delle continue interruzioni che spezzano continuamente l'azione di gioco piuttosto complicata e tutt'altro che immediata. Ma dopo un'analisi più attenta si comprende come per quanto l'azione vera e propria duri in fondo solo pochi istanti, il tutto nasconda una componente tattica tutt'altro che indifferente. Il tutto è stato magistralmente catturato da questa conversione che è probabilmente una di quelle che maggiormente sia riuscita a catturare lo spirito di uno sport. Per quanto riguarda poi la realizzazione tecnica non si discute, eccezionale; l'introduzione è fantascientifica, l'animazione dei giocatori è straordinaria e soprattutto il tutto è caratterizzato da un'incredibile velocità che mi sembra perfino superiore della versione Amiga. Hail Mary e l'Alien Technology Group hanno fatto un lavoro destinato a rimanere un modello per i tempi a venire, complimenti!

pure tranquilli, è tutto vero, TV Sports Football ha fatto la sua gloriosa apparizione anche a 8-bit e come avrete già potuto ap-

prezzare dalle foto non sembra sfigurarci affatto. Molti di voi avranno già probabilmente usufruito dell'immane amico amighista per poterne apprezzare a fondo tutte le incredibili qualità, ma per correttezza (nonché per riempire la rivista) mi ripropongo di illustrarne le caratteristiche principali. Proprio come la famosa NFL anche la Cinema-



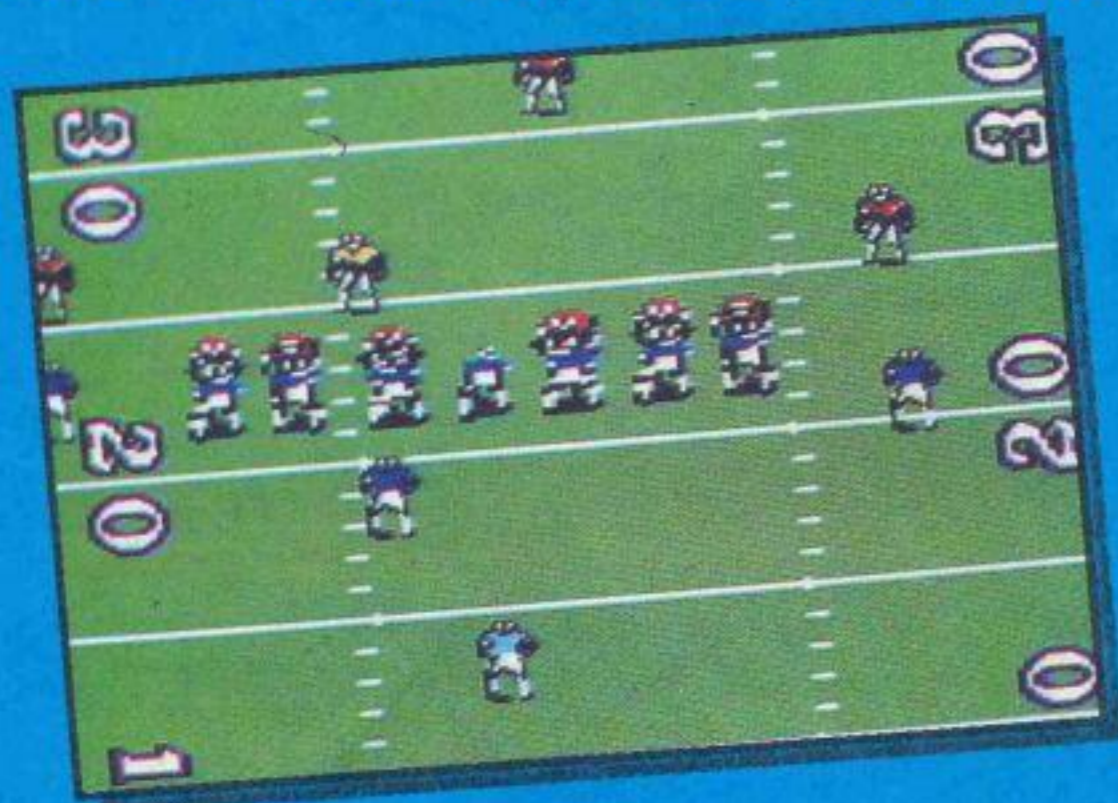
ZAP! TEST

ware Football League è composta da ventotto squadre suddivise in sei gironi differenti, tutte quante con la speranza più o meno paventata di raggiungere, al termine della regular-season, una posizione in classifica utile per accedere ai play-off, questo come primo obiettivo, e magari arrivare a contendersi il titolo finale giocando il Cinemaware Bowl.

All'inizio di ogni stagione ciascuna squadra può essere "editata" modificando i nomi di ognuno dei giocatori e anche ciascuna delle loro

quanti il casco e fareste la figura degli imbecilli!) per definire chi si incaricherà del lancio d'inizio e chi per contro dovrà preoccuparsi della ricezione.

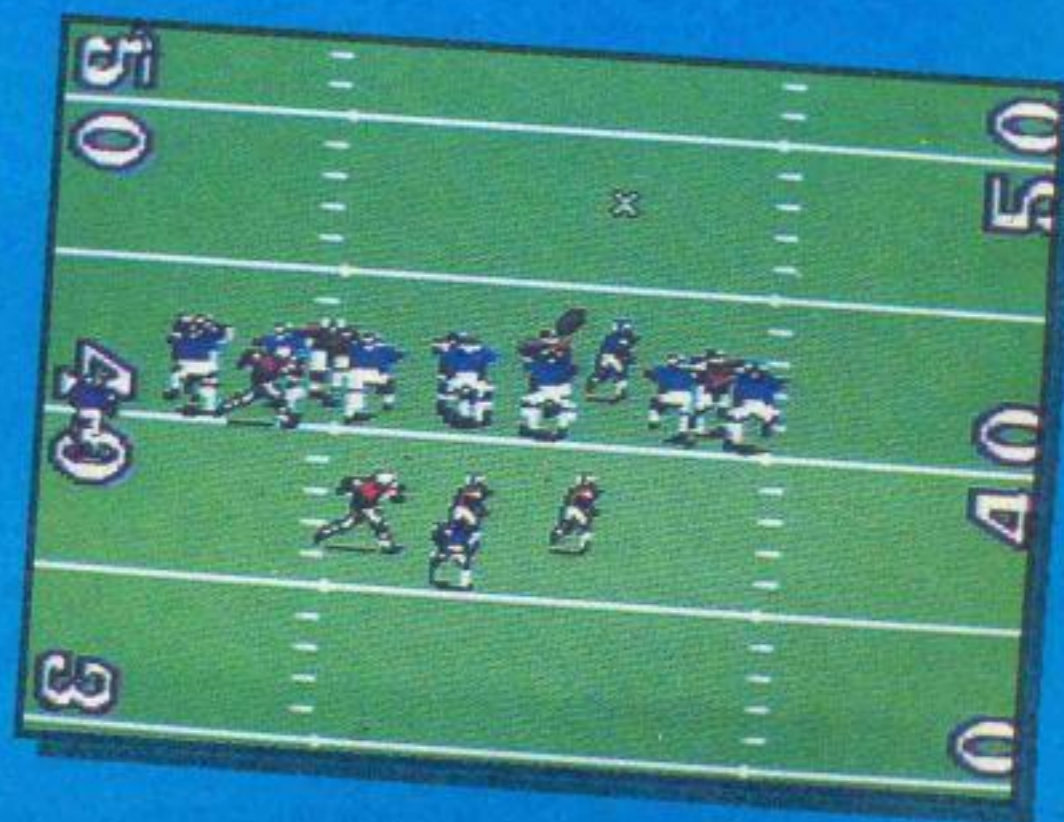
Prima di ogni azione compariranno le schermate relative ai vari schemi previsti sia per l'attacco che per la difesa, i primi prevedono azioni personali, lanci lunghi, passaggi sottomisura ecc/ecc i secondi vi consentiranno invece di scegliere il tipo di "sbarramento" che preferite per cercare di ostacolare l'avanzamento della squadra avversaria, tutto quello che



qualità peculiari (velocità, forza, agilità, precisione...), e chiaramente decidendo se lasciarne il controllo al computer oppure se prescegliala come propria squadra. A questo punto potete valutare la vostra effettiva caratura tecnica con alcune esibizioni amichevoli (amichevole mi sembra comunque un aggettivo poco consono al tipo di gioco in questione) oppure lanciarsi subito nella competizione più accanita. In entrambi i casi ad ogni modo il tutto ha ugualmente inizio con il lancio della monetina (e mi raccomando, non in testa ad un giocatore perché anche se non vi danno il 0-2 a tavolino non è comunque una cosa che vi farà onore; perché indossano tutti

dovete fare è indicare nella direzione dell'opzione che volete selezionare e premere il pulsante. A questo punto compare il campo visto dall'alto, quando il quarterback della squadra in attacco riceve il pallone non c'è più molto tempo per starci a pensare sopra e dovete immediatamente iniziare a correre o prepararvi al lancio, in ogni caso quel che è sicuro è che rimanere fermi sul posto è la tattica di gioco meno consigliata (anche se dopo la prima terribile testata fra le costole sarete voi i primi a rendervene perfettamente conto). Qualora decidiate per il lancio potete ruotare conseguentemente il braccio per trovare la traiettoria più indicata, un grande aiuto per fare questo vi viene comun-

Non ci voleva certo molto ad attendersi dalla Cinemaware la miglior versione computerizzata del football (proprio loro che sono americani poi...). E' comunque un piacere potere constatare come siano riusciti a trasportare tutto, o quasi (le ragazze ponpon non ci sono, peccato!), quello che caratterizzava l'indimenticabile (vero Simone?) versione Amiga. Sia l'aspetto tattico che l'azione vera e propria sono stati magnificamente tenuti in considerazione, per questo il programma (e prima di lui il gioco stesso) non è sicuramente fra quelli più agevoli da imparare a gestire, ma una volta fatto non ve ne potrete proprio pentire. Un ottimo metodo per acquisirne le regole e comprendere che se non avete il fisico adatto (e qui in redazione l'unico che vedrei bene è Giorgio, ndMax) è inutile che andate a rischiare l'osso del collo perché sarebbe proprio inutile.



que da una freccetta che compare sul campo che simboleggia il probabile punto d'arrivo della palla, comportatevi di conseguenza quindi (se scagliate la palla nel mezzo dei giocatori avversari verrete irrimediabilmente intercettati facendo così sfumare l'azione, e né i tifosi, né i compagni, né l'allenatore l'apprez-

zerebbero molto, fate un po' voi...). Se il passaggio invece viene completato potete iniziare a controllare il running cercando di farlo andare quanto più avanti possibile (vi ricordo che avete quattro tentativi per percorrere almeno dieci yard), il tutto con l'obiettivo di raggiungere la fine del campo realizzando così un touch-

CINEMAWARE 16 to 8 Bit.

Tanto per darvi un'idea dello strepitoso "curriculum" della ultrafamosa casa americana vi abbiamo voluto ricordare le precedenti conversioni per il Commodore di tutti gli altri indiscussi capolavori assoluti prodotti da quattro anni a questa parte.

■ **DEFENDER OF THE CROWN.** Primo leggendario titolo che è destinato a rimanere uno dei classici di tutti i tempi; indimenticabile la versione Amiga mentre quella per il 64 rappresenta tutt'ora una delle migliori grafiche statiche mai realizzate per questo computer.

■ **SINBAD And the Throne of the Falcon.** Probabilmente uno dei titoli meno riusciti, pur trattandosi sempre di un signor programma. Comunque eccellente sotto tutti i punti la conversione a otto-bit.

■ **THE THREE STOOGES.** Primo titolo di ispirazione cinematografica, spassosissime entrambe le versioni con quella del 64 incredibilmente simile a quella Amiga anche graficamente.

■ **ROCKET RANGER.** Per alcuni il più bel programma mai realizzato, strepitoso sotto tutti i punti di vista sia a 16 che a 8 bit, è forse la punta di diamante di tutta la produzione Cinemaware.

■ Ricordiamo poi fra quelli mai convertiti **SDI, KING OF CHICAGO, LORDS OF THE RISING SUN, TV SPORTS BASKETBALL** (che comunque dopo la comparsa del Football possiamo cominciare ad attendere con trepidazione anche per il Commodore più piccolo) e il recentissimo **IT CAME FROM THE DESERT.** Per tutti questi comunque (o per alcuni almeno) non perdetevi mai la speranza di vederli magari un giorno convertiti, non si sa mai...

PRESENTAZIONE 93%

Basta solo il nome Cinemaware per assicurare un'introduzione e un sistema d'opzioni d'altissimo livello.

GRAFICA 92%

Dettagliatissime, magistralmente animate e incredibilmente veloci tutte le azioni di gioco, in più c'è la sequenza di realizzazione dopo un touch-down che è assolutamente strepitosa.

SONORO 82%

Un paio di musiche azzeccate, ma gli effetti sonori in campo non sono niente di straordinario.

APPETIBILITA' 88%

Chi non ha mai visto la relativa versione Amiga senza rimanerne esterefatto?

LONGEVITA' 94%

Il gioco non è certo uno di quelli troppo semplici da acquisire, ma una volta che avrete preso la mano sarà un'esaltante sfida continua che si protrarrà in "secula seculorum".

GLOBALE 93%

Dire che è la miglior versione computerizzata del football americano realizzata per un Commodore 64 è probabilmente scontato e superfluo, ma il gioco è molto più di questo...

down. Fatto questo potete incrementare di un ulteriore punto il vostro punteggio realizzando il calcio di realizzazione; la sequenza è realizzata magnificamente ed vi consente una visuale in prima persona direttamente da dietro le spalle del giocatore, vedere la palla

infilarsi fra i due pali sarà da qui una sensazione ancora più gratificante. Penso di avervi detto tutto, o quasi, e chiudo con una mitica frase dell'indimenticabile Belushi: "Quando il gioco si fa duro... i duri iniziano a giocare!".



Magic Byte

C.so Garibaldi, 113 - MANTOVA

Tel. 0376/220729

Computers Commodore - Atari - PC Compatibili

Accessori e programmi

Sconto Software 10%

Magic Byte... Magic Prices!!!

Un Esempio? Espansione 512 KB per AMIGA 500 L. 118.000 + IVA

Contattateci per ulteriori informazioni. Vendita anche per corrispondenza.

CLOUD KINGDOMS

Millenium/Logotron, C64

"Gioco Caldo"

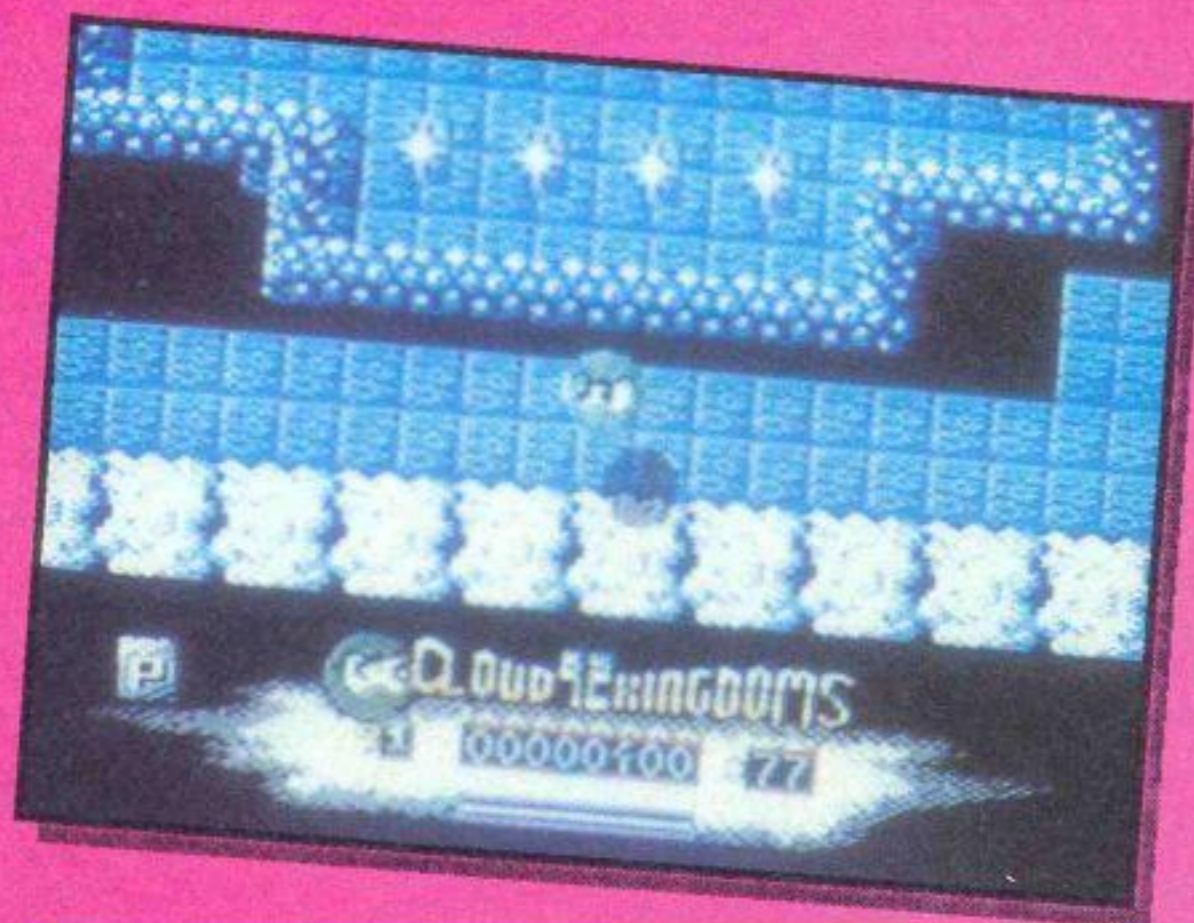
Vi è mai capitato di svegliarvi un giorno con la testa fra le nuvole? No, non è la nuova pubblicità dell'Alitalia, penso che sarà accaduto grossomodo a tutti in maniera più o meno frequente di attraversare dei periodi di parziale appannamento in cui il vostro corpo è qui e la vostra mente da tutt'altra parte; in queste condizioni vi può capitare di continuare a camminare errabondi per una strada fino a quando non sbattete contro una parete per poi girare in una direzione qualsiasi (la decisione viene presa allora in maniera assolutamente subconsciente, dove sta andando quella biondina ad esempio mi sembra una scelta ottimale...), oppure potreste dimenticarvi improvvisamente come vi chiamate o chi siete presentandovi tutti preoccupati a "Chi l'ha

visto" con la speranza che qualch'uno vi riconosca (ed abbia oltre tutto l'abile intenzione di ridarvi un'identità, se perdessimo Giorgio ad esempio e chi

mai lo vorrebbe più rintracciare? Nd-redattori-di-ZZAP!). Queste sono comunque cose che possono capitare a noi esseri umani quando siamo con la testa fra le nuvole, ma le disavventure che accadono nelle medesime condizioni ai protagonisti dei videogames sono ancora più incredibili...
Terry è una piccola pallina colorata sognatrice che passa le ore guardando con meraviglia sedici cristalli purissimi che ai suoi occhi appaiono come degli affascinantissimi mondi incantati in cui regnano la pace e la tranquillità; un brutto giorno arriva però un

certo Barone Von Bonsai, che a causa dei suoi complessi d'inferiorità ha deciso di rompere le scatole a tutti, e gli sottrae meschinamente i cristalli. Terry a questo punto inizia a girare su se stesso (è una palla, fate un po' voi...) e decide di sradicare quel furfante del Bonsai per potere quindi riprendere a fantasticheggiare dalla mattina alla sera. Ma quel perfido essere del barone non s'è accontentato del primo dispetto e ha voluto nascondere i sedici cristalli, dopo averli frantumati, proprio in quei sedici mondi sognati da Terry, naturalmente dopo averli tramutati opportunamente





Non ho ancora smaltito del tutto l'incredibile scarica adrenalinica a cui è stato sottoposto il mio organismo in seguito ad un'esposizione prolungata a Cloud Kingdoms. Il gioco è così accattivante e frenetico che non è possibile non rimanerne talmente catturati fino a degenerare nella frustrazione più profonda. Prima di poter terminare ogni schermo bisogna fare un sacco di tentativi per poter svelare ogni trabocchetto, ma anche quando sai benissimo che, tanto per fare un esempio, in un certo luogo c'è una trappola può capitare ugualmente che per la fretta ve ne dimentichiate... se vi capita di passare da camera mia potrete trovare un joystick incastonato nella parete, scagliato dopo l'ennesimo passo falso, ma prima o poi, cascasse il mondo, lo finirò...



in territori ostili e molto pericolosi.

All'inizio del gioco dovrete scegliere con quale dei primi quattro schermi disponibili cominciare la vostra ricerca per potere quindi recuperare uno ad uno tutti i cristalli, il problema fondamentale è però uno solo: il tempo che avete a disposizione per il vostro volo di fantasia attraverso ognuno dei sedici mondi è limitato e così se al termine dell'ultimo secondo non avrete recuperato tutti i pezzettini potrete considerarvi sconfitti e addio sogni. Durante l'esplorazione i pericoli cui andrete incontro sono veramente innumerevoli e ognuno rischia i farvi perdere un po' del vostro tempo prezioso, in ogni caso ci sono molte cose che... cioè ci sono delle particolari... porte da aprire con delle apposite chiavi... dunque se andate... scusate un attimo, che gioco stavo recensendo?

Ero ormai quasi convinto che i giochi di questo genere (definirli non è semplice, ma potremmo chiamarli "puzzle game con ricerca esplorativa e veduta dall'alto", se qualche d'uno ha una definizione migliore o almeno più concisa ce la comunichi pure, lo apprezzeremmo) non fossero più in grado di offrire alcunché di nuovo se non particolari accorgimenti grafici di notevole impatto. Fortunatamente però mi sono prima dovuto ricredere con Rock'n'Roll della Rainbow Arts e adesso con questo Cloud Kingdoms che è assolutamente strepitoso. Basta con moltitudini di schemi tutti uguali (distinti solo, nella maggior parte dei casi, da sfumature di colori differenti) da affrontare sempre nella medesima maniera e con la solita strategia, ecco finalmente un gioco che richiede tecniche completamente differenti a secondo del livello che state affrontando. Il tutto può ricordare l'ormai datato Quedex (ve lo ricordate il capolavoro della Thalamus?), la realizzazione tecnica è eccellente (nel secondo schermo sul ghiaccio ad esempio non si può evitare di rimbalzare costantemente da una parte all'altra e il tutto assolutamente senza il minimo "sfarfallamento", al limite un po' di mal di mare) con una particolare attenzione alla giocabilità sfrenata che fa di questo programma un piccolo capolavoro.

PRESENTAZIONE 70%

In un giochino del genere non è che sia proprio fondamentale, comunque non è mal corredato.

GRAFICA 89%

Incredibilmente varia e ottimamente definita, scrolling perfetto e routines di "rimbalzamento" pressoché perfette.

SONORO 85%

Simpatica la musichetta e gli effetti sonori non sono da meno (con le vostre imprecazioni di sottofondo come "optional").

APPETIBILITA' 90%

E quanto volete che sia se ZZAP! gli ha dato 90% di globale.

LONGEVITA' 94%

Prima che lo finiate sarete pieni di tick nervosi e crisi esistenziali, ma potrete dire che ne sarà valsa la pena.

GLOBALE 90%

Un giochino che non ha troppe pretese e che comunque è uno dei migliori e più divertenti prodotti che mi siano capitati di recente.

SUZO

i joystick



1

PROF COMPETITION L. 35.000



2

THE ARCADE L. 45.000



3

PROF 9000 DE LUXE L. 59.500

SUZO, leader mondiale nella componentistica delle macchine arcade, ha reinvestito tutta la sua esperienza per darvi i joystick che avete sempre sognato

**PROF COMPETITION
THE ARCADE
PROF 9000 THE LUXE**

Chi altro poteva progettare dei joystick che per la loro giocabilità e durata potessero avvicinarsi alla perfezione delle macchine da bar?

SUZO
naturalmente

LEADER
DISTRIBUTIONE

Champions of Krynn

64

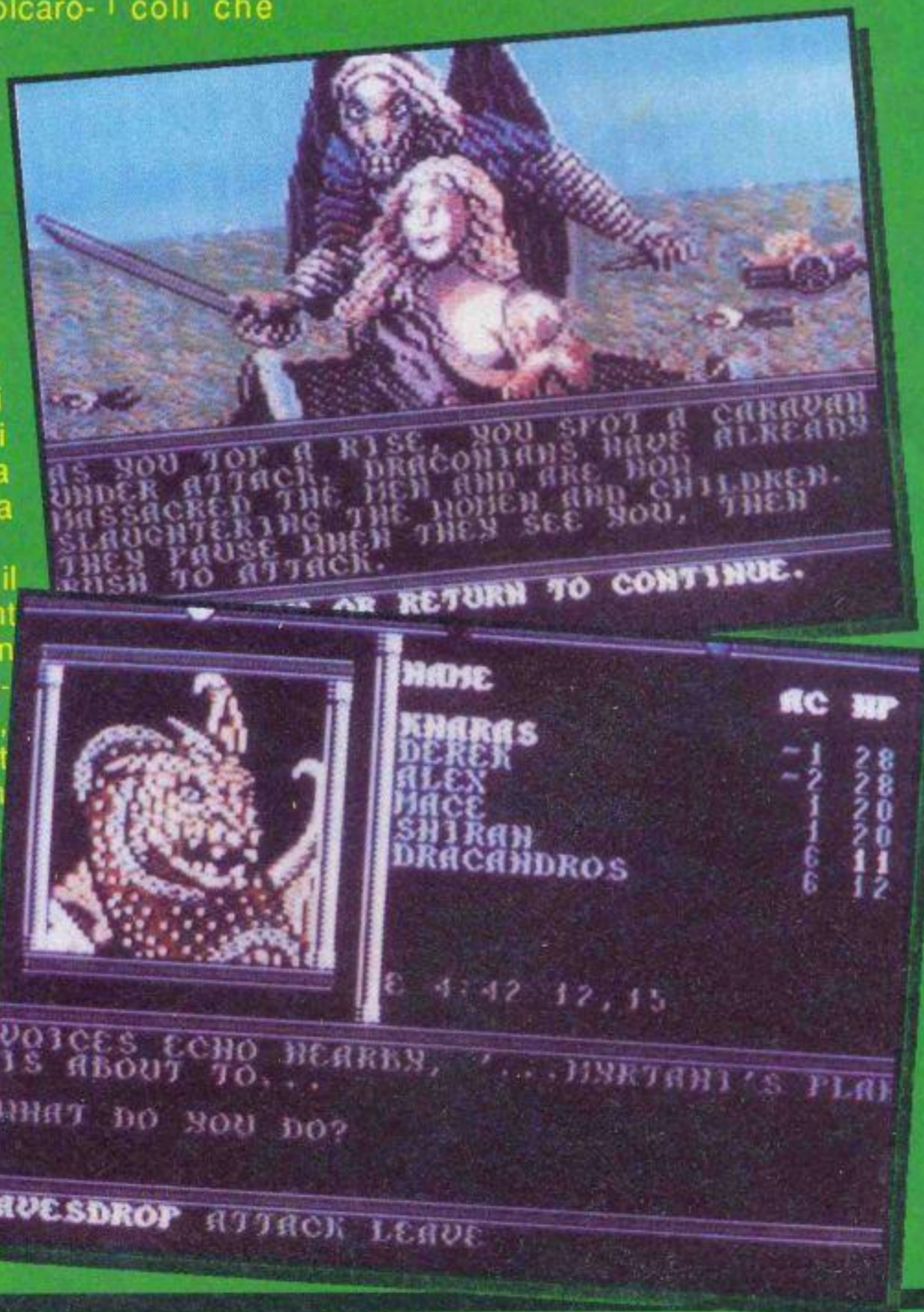
SSI, C64 Disco L. 59.000

Lungo tempo era ormai passato dal Grande Cataclisma. Nel periodo di maggior fulgore per il mondo di Krynn gli dei avevano punito gli abitanti del continente di Ansalon per il loro orgoglio e avevano scagliato una montagna di fuoco (a quanto pare M.A. non è l'unico a lanciare montagne da queste parti) sulla gloriosa città di Istar. Fu un oscuro periodo quello che seguì la distruzione, la paura e la tristezza albergava nel cuore degli abitanti di Ansalon che si erano allontanati dai veri Dei, i chierici e il potere della guarigione non erano più di questo mondo. Perfino l'eroe Huma, i draghi, le guerre della DragonLance erano leggende utili a solo spaventare i bambini la sera, davanti al fuoco. Ma una nuova tempesta si andava addensando a nord, Takhisis, la Regina delle Tenebre, alla guida delle sue armate stava cercando di entrare nel piano

terreno per portare morte e distruzione. Solo quando ombre scure solcarono i loro villaggi in fiamme gli uomini si resero conto che i draghi non erano solo un mito, e con loro i Draconici, guerrieri rettili che erano stati generati dalla corruzione delle uova dei draghi buoni, compagni fedeli di Huma nella prima guerra della lancia. Tanis il mezz'elfo, il vecchio nano Flint Fireforge, Sturm Brightblade il cavaliere Solamnico, Tasslehoff Burrfoot il kender, Raistlin Majere l'inquietante mago dalle (allora) vesti rosse e il suo antitetico fratello, il guerriero Caramon; così era formato lo sparuto gruppo di compagni che in mezzo al caos affrontarono nel loro lungo viaggio foreste male-

dette e draghi, acciaio e potenti incantesimi, pericoli che

fino ad allora erano stati solo leggende. Riuscirono però a riportare al mondo conoscenze e poteri perduti, i draghi buoni, i Globi incantati e la leggendaria Dragonlance con cui il popolo nuovamente unito di Ansalon riportò l'alba su Krynn. Fu durante queste guerre che il potere del giovane mago Raistlin crebbe, e con esso la sua sete di potere, le sue rosse vesti presero il colore della notte e il suo spirito votato ad un'unico scopo, regnare quale unico ed incontrastato dio sul mondo e oltre... ma non voglio rovinare il divertimento a Giorgio che non ha ancora finito di leggere la seconda trilogia del-



la Dragonlance, uno dei romanzi fantasy di maggior successo degli ultimi anni (ma sì, dai, chi se ne frega, tanto è un laido... NdMA).

Anche il libro, così come la serie di giochi della SSI, si ispirano ad uno dei più famosi e diffusi R.P.G. (da tavolo) Advanced Dungeons & Dragons. Gli stessi affascinanti personaggi, la sibilante voce del mago, le atmosfere del libro furono create e provate durante una partita.

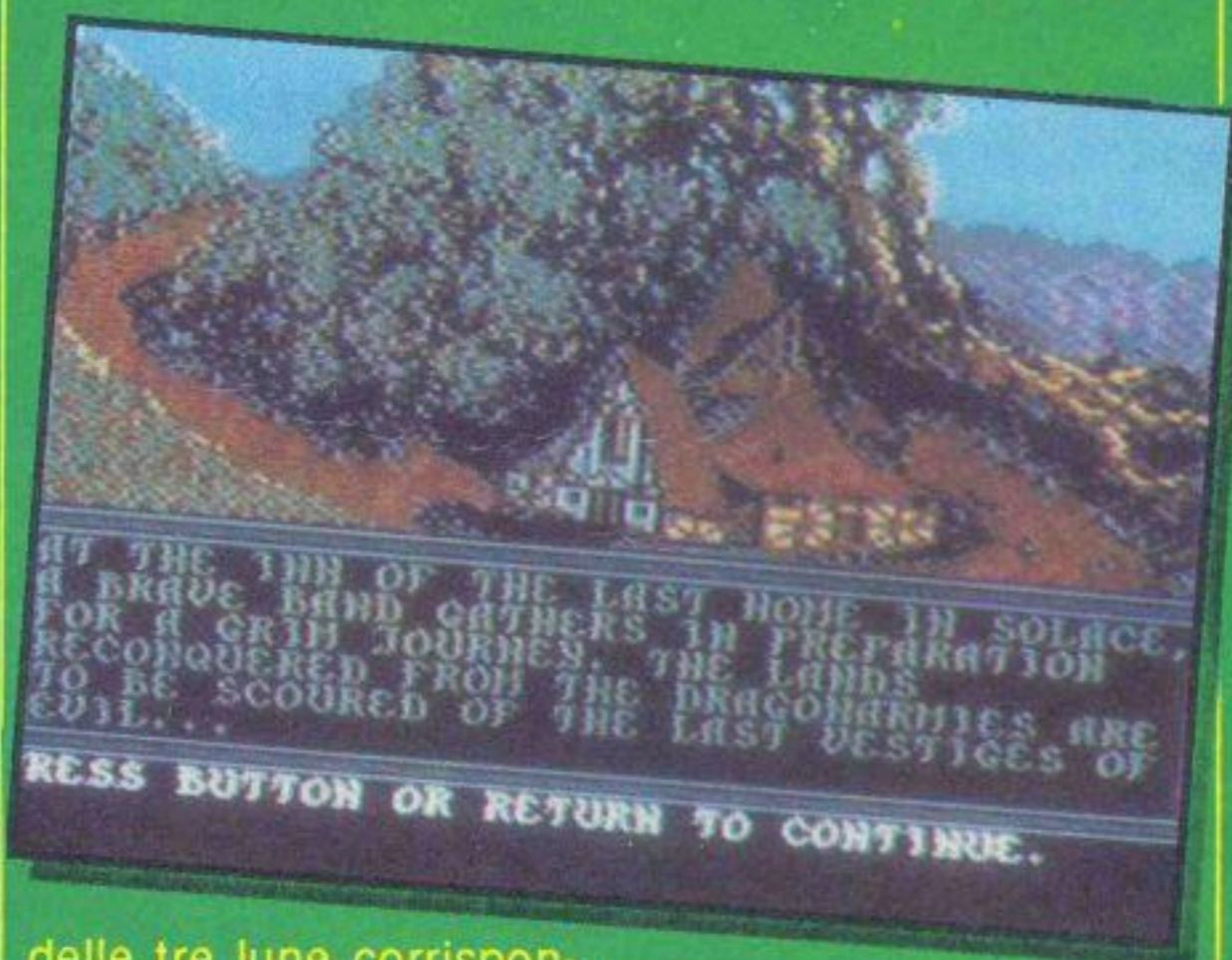
Ricordate le precedenti due puntate della SSI? Bene, dimenticatevene pure, in particolare se come MA, BJ ed il sottoscritto siete estimatori della serie della DragonLance, perché, come era fatale, la serie di AD&D ha finito con l'incrociare le vicende del mondo di Krynn. Oh gaudio, finalmente in Champions of Krynn tutti gli appassionati potranno far rivivere la magica atmosfera e le eroiche gesta dei loro personaggi preferiti! Una piccola sorpresa ci attende però all'inizio del gioco, questo non è infatti ambientato né nella prima né nella seconda trilogia della DragonLance, ma bensì in un periodo immediatamente successivo all'ultimo volume della seconda trilogia. A par-

te la piccola delusione iniziale questa scelta era l'unica possibile per creare una vicenda che si potesse sviluppare indipendentemente dal libro ma che conservasse tutta l'atmosfera dei luoghi, delle vicende, delle creature di Ansalon. E proprio questo il punto di forza di COK, in un rigurgito di forze draconiche il vostro gruppo di avventurieri freelance (nel senso che all'inizio siete ancora senza Lancia. Ah Ah. NdRP) si troverà coinvolto in una vicenda pullulante di Draghi, Draconici e di tutti quegli elementi caratteristici del libro e che compensano con un'atmosfera affascinante la mancanza di profondità, di intricati puzzle e matasse da sbrogliare che costituiscono ancora il punto debole della serie della SSI rispetto ad altri RPG come Ultima (aah, è appena arrivata in redazione la sesta puntata per PC e i Baldaccini lo hanno già accalappiato, è bellissimo, lo voglio...).

A parte l'ambientazione le variazioni rispetto alle precedenti puntate di AD&D sono poche ma ben fatte, ma sufficienti a non permettere il caricamento del vostro gruppo dalle altre puntate, com-

battere a Fireball e Lightning Bolt (il mio preferito) contro gruppi di Hobboblin non sarebbe molto leale. I combattimenti in 3D, l'esplorazione delle cita "a blocchi" in soggettiva, la mappa del territorio circostante (che comprende tra l'altro Neraka, vi ricorda niente?) e i meccanismi fondamentali sono rimasti pressoché invariati. I maggiori cambiamenti riguardano i personaggi: i maghi si suddividono in vesti rosse e bianche con incantesimi differenziati, le nere non sono previste in questa avventura e il loro potere è limitato dai cicli

E poi ancora elfi di Qualnesti ed i Kender che, potendo utilizzare l'Hoopak, sbeffeggiare i loro avversari ed arrivarli silenziosamente alle spalle hanno recuperato gran parte dei loro svantaggi. Parliamo ora un po' dei difetti, non del gioco, ma di tutta la serie. Non ha la profondità di un Ultima e, volendo guardar bene, si riduce all'esplorazione di territori con comattimenti inclusi; ma volete mettere il fascino di giocare con la conversione ufficiale di uno dei giochi di ruolo, AD&D, più diffusa e provata nel mondo? Se poi ci aggiungete l'ambianta-



delle tre lune corrispondenti, Solinari per la magia bianca, Lunitari e Nunitari per le altre due. Anche i chierici potranno votarsi ad una particolare deità tra cui appunto Majere (che, tah dah! Non è Raistlin anche se il cognome di costui è identico al nome del dio. E' come se un tizio qualsiasi si chiamasse Jonny Paladine, per dire NdMA), buona o neutrale, ricevendone in cambio particolari incantesimi e protezioni. Non sarebbe Krynn se non ci fossero i nobili Cavalieri di Solamnia, uno più schifosamente buono dell'altro, tra i personaggi più importanti del gioco.

zione in uno dei mondi fantasy di maggior successo degli ultimi anni non potete che ottenerne qualcosa di coinvolgente come CoK. Tra i giochi del genere è inoltre quello che è riuscito meglio a conciliare le opposte esigenze degli RPG. Cura dei particolari, interazione, complessità della vicenda che non vadano però ad appesantire troppo il gioco (Knights of Legend e Ultima V insegnano). La serie della SSI è un eccellente compromesso tra complessità e giocabilità con la sua gestione tutta da joystick ed una disposizione ra-





zionale dei file che riduce al minimo l'alternarsi dei tre dischetti rispetto a PoR. I miglioramenti introdotti sono minimi ma efficaci, come l'opzione per la scelta del livello di difficoltà della partita, che in CotAB avrebbe fatto tanto bene. Se avete letto il libro DOVETE prendere anche il gioco (anche a costo di comprarvi un 64)

(o un PC o un'Amiga NdMA), se avete il gioco vi DOVETE leggere il libro, e se non avete nessuno dei due, be..., si avvicinano le vacanze estive, avrete un sacco di tempo per recuperare.

PRESENTAZIONE 96%

Il manuale è completo e di facile lettura, consente anche ai novizi di adentrarsi nelle foreste di Krynn con un minimo di lettura, grazie ad un'gestione su schema chiara ed intuitiva.

GRAFICA 95%

Migliorate le icone di molti personaggi, alcune anche animate, ed aggiungete una serie di pregevoli schermate statiche a sottolineare i passaggi più significativi della vicenda.

ENIGMI 85%

Sono abbastanza limitati, non è del resto nello stile della serie...

INTERAZIONE 89%

... che vi traccia in maniera abbastanza precisa il vostro percorso nella storia senza grandi possibilità d'interagire.

LONGEVITA' 94%

... non riesco a parlare facilmente mentre gioco, e se lo voglio finire entro un paio di mesi devo concentrarmi.

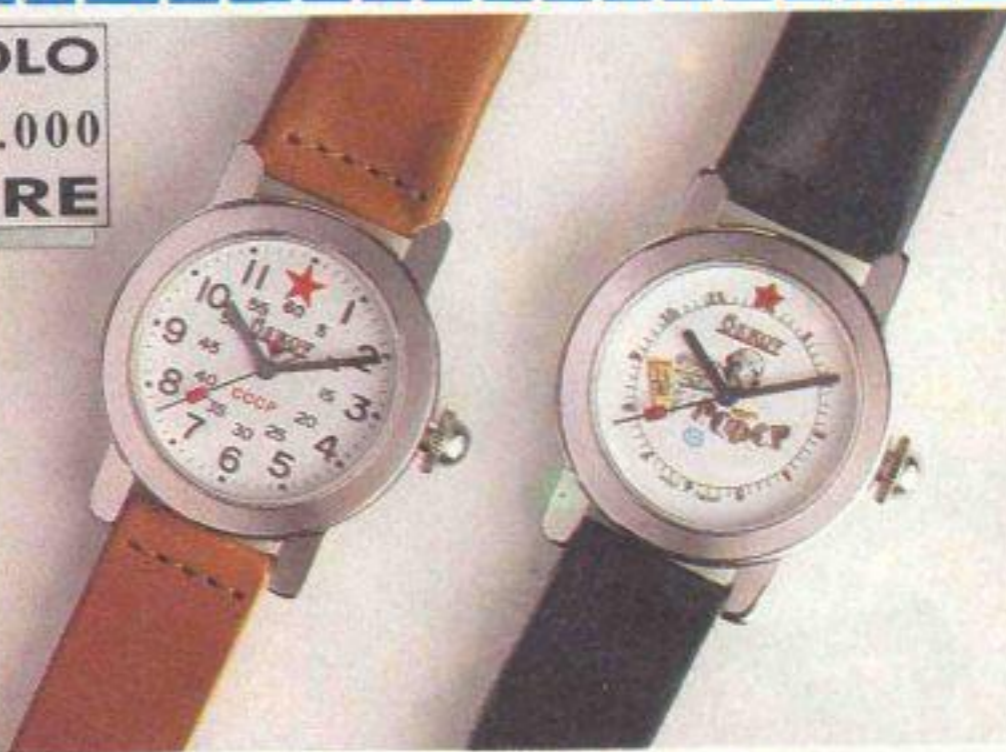
GLOBALE 94%

Se non siete appassionati di RPG questo è un ottimo gioco per iniziare, se lo siete... lo sapevate che è appena uscito l'ultimo libro della DragonLance (La Leggenda Di Huma — tostata galattica, finito in un giorno —, seguirà La Leggenda Della Stormblade NdMA)?

IDEE MERCATO

A CURA DI SUARES & ADLER ITALIA S.r.l.

SOLO
89.000
LIRE



Il dominio del tempo.

Lo "spirito" della grande Russia rivive in due ineguagliabili orologi "Bisciov", modello "Tradizione" e modello "Lenin".

Il loro movimento meccanico è praticamente indistruttibile ed inarrestabile nella sua precisione.

In acciaio cromato, confezionati in simpatici astucci, con garanzia di un anno, gli orologi "Bisciov" sono l'ideale per chi desidera avere sempre il controllo del Tempo. Senza problemi di pile scariche...Dalla Russia con amore! Consegna 20 giorni data ricevimento ordine.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:
Suares & Adler Italia S.r.l.
Casella postale 337 -20101 - Milano

Si. Voglio ricevere l'orologio "Bisciov"

modello "Tradizione" - modello "Lenin"
(segnare con una crocetta il modello desiderato).

Al prezzo di £. 89.000 cad. + £. 5.000 per spese di imballo e spedizione.

Allego assegno bancario non trasferibile intestato a:
Suares & Adler Italia S.r.l.

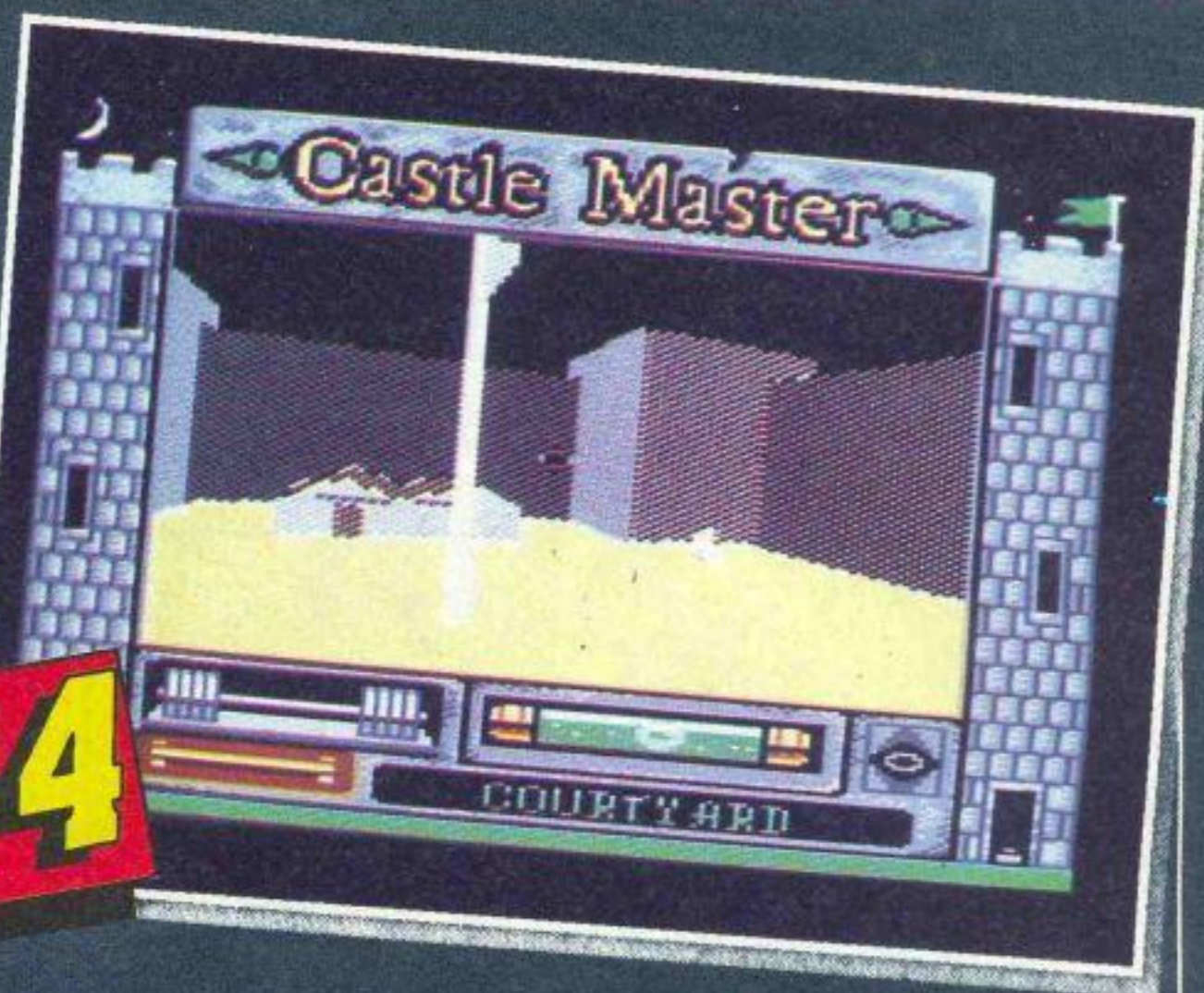
Allego ricevuta di versamento sul c.c. postale
n° 15089204 intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

Nome e Cognome

Via N° Cap

Città Sigla Prov.(.....)

Tel..... Data



64

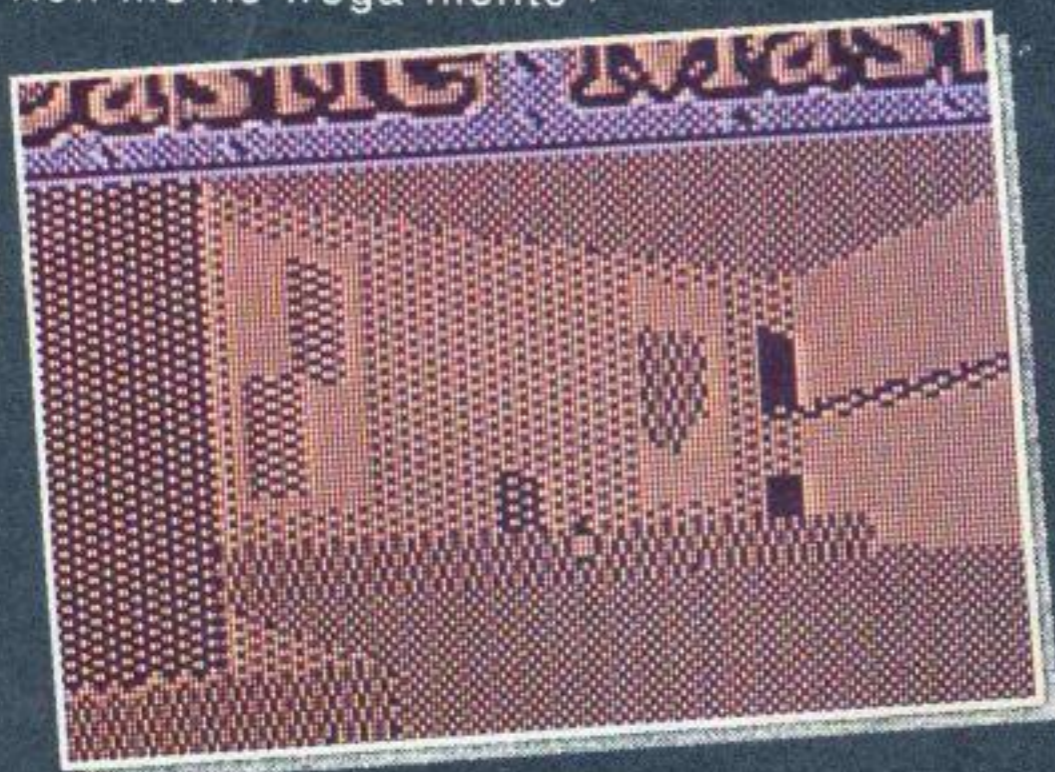
Chi? Ma chi non conosce il Freescape? Cosa? Esiste qualcuno che non ha mai giocato a capolavori come Driller, Total Eclipse o Darkside? Naaaa, non è possibile! Il Freescape è un sistema ideato dai programmatori della Incentive che permette di real... Ehi, ma state attenti, sì o no? Ah, non ve ne frega niente? E io la recensione non la faccio più, ecco! "Simone, guarda che c'è da pagare la penale!!!". Non me ne frega niente



Incentive/Domark

Castle Master

"Gioco Caldo"



"Che leento!" E' stata la mia prima impressione. Fortunatamente questo è uno dei pochi difetti di Castle Master, che farà senza dubbio Impazzire i fans di Driller et similia. Il sistema Freescape è stato (non di molto però) migliorato e gli enigmi vi terranno impegnati per un bel po'. A coloro che odiano questo genere di giochi non posso che raccomandare di starne alla larga. E... FORZA ITAL... Ehm, no scusate. Max mi hai contagiato, accidenti a te!

della penale, io la recensione non la faccio! "Guarda che la penale consiste nell'obbligo di disputare due ore di partite ininterrotte a Chase HQ per il 64!!!". Davvero? Ehm, come dicevo poco fa, il gioco di oggi è Castle Master... "Sì, ma insomma il gioco l'hai visto o non l'hai visto?". L'ho vi-

sto, non l'ho visto, l'ho visto, non l'ho visto, cosa sono queste domande? Certo che l'ho visto!!! E' la storia di Magister, il padrone del Castello dell'Eternità, che si divertiva a spadroeggiare a destra e a manca, e di due fratelli gemelli di cui uno, che faceva il recensore per una rivista





informatica, era veramente fichissimo (per che rivista scrive tuo fratello Simone? NdBJ). Un giorno però quel beota di Magister decise di rapire il fratello meno sveglio e lo rinchiuso in una segreta del suo immenso castello. Al fratello furbo, sveglio e ricco non rimase così nient'altro da fare che andare alla ricerca del fratello babbeo. L'impresa però non era delle più facili, perché il castello era immenso, pieno di trabocchetti e trucchi vari e popolato da esseri malvagi, che pare non abbiano nient'altro da fare nella loro lunga esistenza se

non rompere le balle a noi poveri videogiocatori. Ma ritorniamo a parlare seriamente: come ho detto all'inizio, Castle Master adotta la tecnica Freescape, il sistema ideato dalla Incentive che permette di ottenere nello stesso momento sullo schermo un elevato numero di poligoni pieni così da poter creare scenari e paesaggi vari, con tanto di persone, oggetti, essere non ben definiti... Castle Master è pieno zeppo di puzzles ed enigmi da risolvere se si vuole riuscire a portare a termine l'impresa affidatoci: fin dalla

prima scena, in cui dobbiamo far abbassare il ponte levatoio per entrare nel castello, si capisce che Castle Master non è uno di quei giochi che si finiscono in un pomeriggio. Un gioco veramente notevole: alla Incentive hanno detto che si sono appoggiati alla Domark per lanciare quest'ultimo prodotto perché meno rischioso, ma proprio non vedo dove sia il rischio nel lanciare un game di così alto livello. Certo non sono tutte rose e fiori: nelle versioni per otto bit, in mancanza del mouse, sono stati predisposti per l'uso decine e decine di tasti ed ogni volta bisogna tenere d'occhio l'apposita pagina del manuale d'istruzioni se non si vuole rischiare di sbagliare e di mandare a monte il lavoro di ore ed ore. Il gioco è an-

che mooolto lento, ma per il resto... Pensate che si può scegliere se correre, camminare o camminare a quattro zampe..., veramente strepitoso! Ultima citazione: la storia e i vari indizi sono stati studiati da quel geniaccio di Mel Croucher! Se anche questo non vi basta andate a giocare a Chase HQ...



A vevo visto le foto di preview e non vedevo l'ora che arrivasse, ora che finalmente l'ho tra le mani posso dire che è veramente fantastico! E' bello da giocare e da risolvere, se solo pensate che è già un problema entrare nel castello immaginate un po' voi arrivare in fondo. Forse è un prodotto che placherà ai soll amanti del Freescape, ma rimane comunque un ottimo gioco.



Sci, sci, è proprio un beel sglogheddo, sciollo non ò miga gabido ghe gaggioh zono tutt quel reddangoll e quadratl ghe sci muovono ber lo sghermo! Bova-byte me lo scplegate voi?

PRESENTAZIONE 91%

Non ha bisogno di commenti.

GRAFICA 93 %

Di solito è difficile giudicare un gioco con grafica vettoriale, ma in questo caso era impossibile sbagliare!

SONORO 90%

Quel che basta per rendere l'atmosfera.

APPETIBILITA' 83%

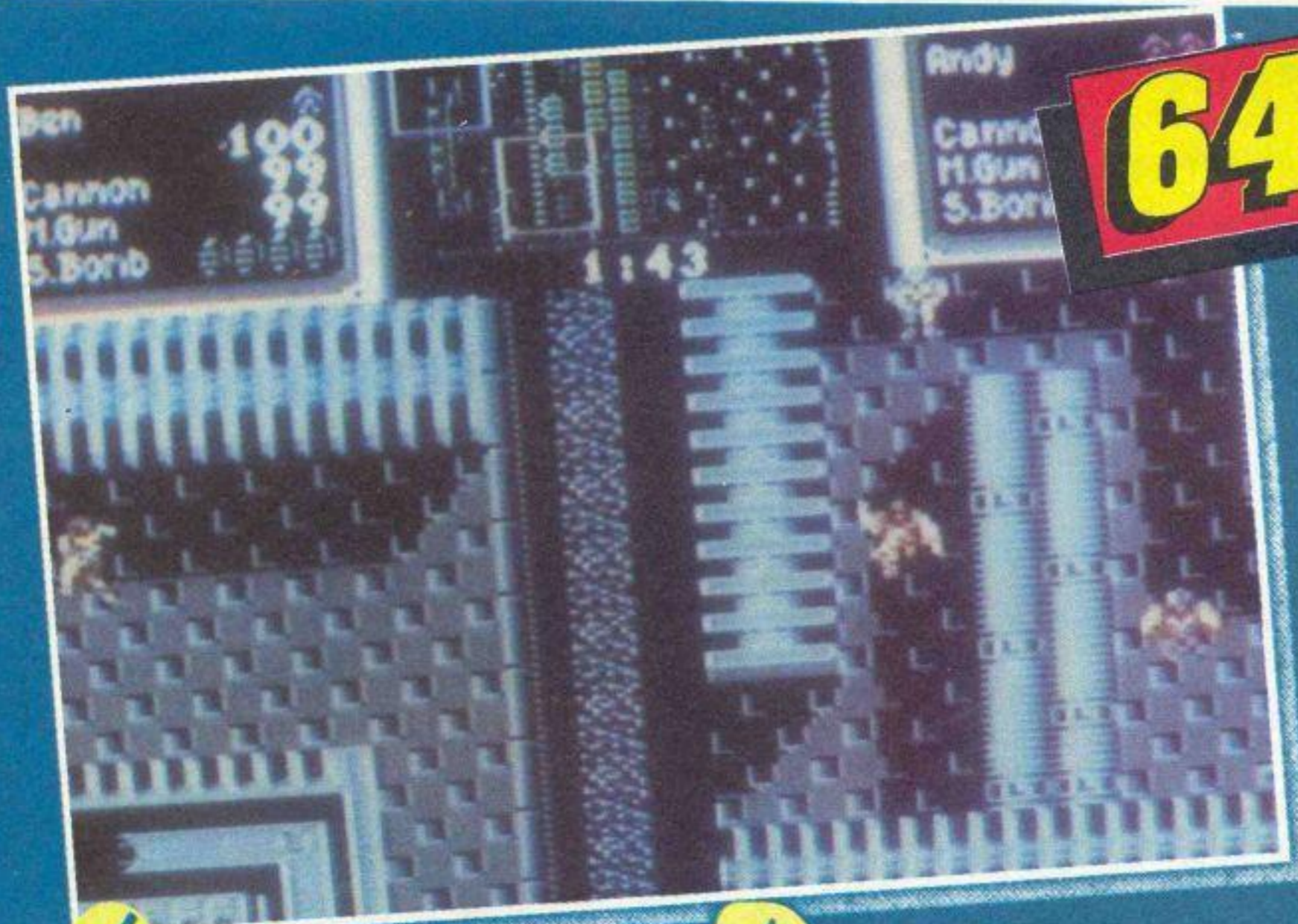
Per niente facile all'inizio...

LONGEVITA' 90%

...e anche se siete degli esperti, ce ne vorrà di tempo per finirlo!

GLOBALE 90%

Proprio quello che ci si poteva aspettare da quei vecchi marpioni della Incentive e dal loro mitico sistema Incentive.

64

CRACKDOWN

U.S Gold, C64, Spec.Ams.

Come si spiegano migliaia di videogiacatori che vanno tutti insieme dal loro negozio di fiducia a comprare dieci copie ciascuno di Scramble Spirits? E quelli che trascorrono ogni pomeriggio (festivo e non) giocando a Space Harrier 2? E ancora, come è possibile che la Titus sia stata eletta casa dell'anno grazie a quello che è considerato l'ultimo capolavoro di una sterminata serie: Wild Streets? (Che non è stato nemmeno recensito perché la votazione globale non arrivava alla doppia cifra e questo comportava dei problemi per l'impaginazione, ndMax).

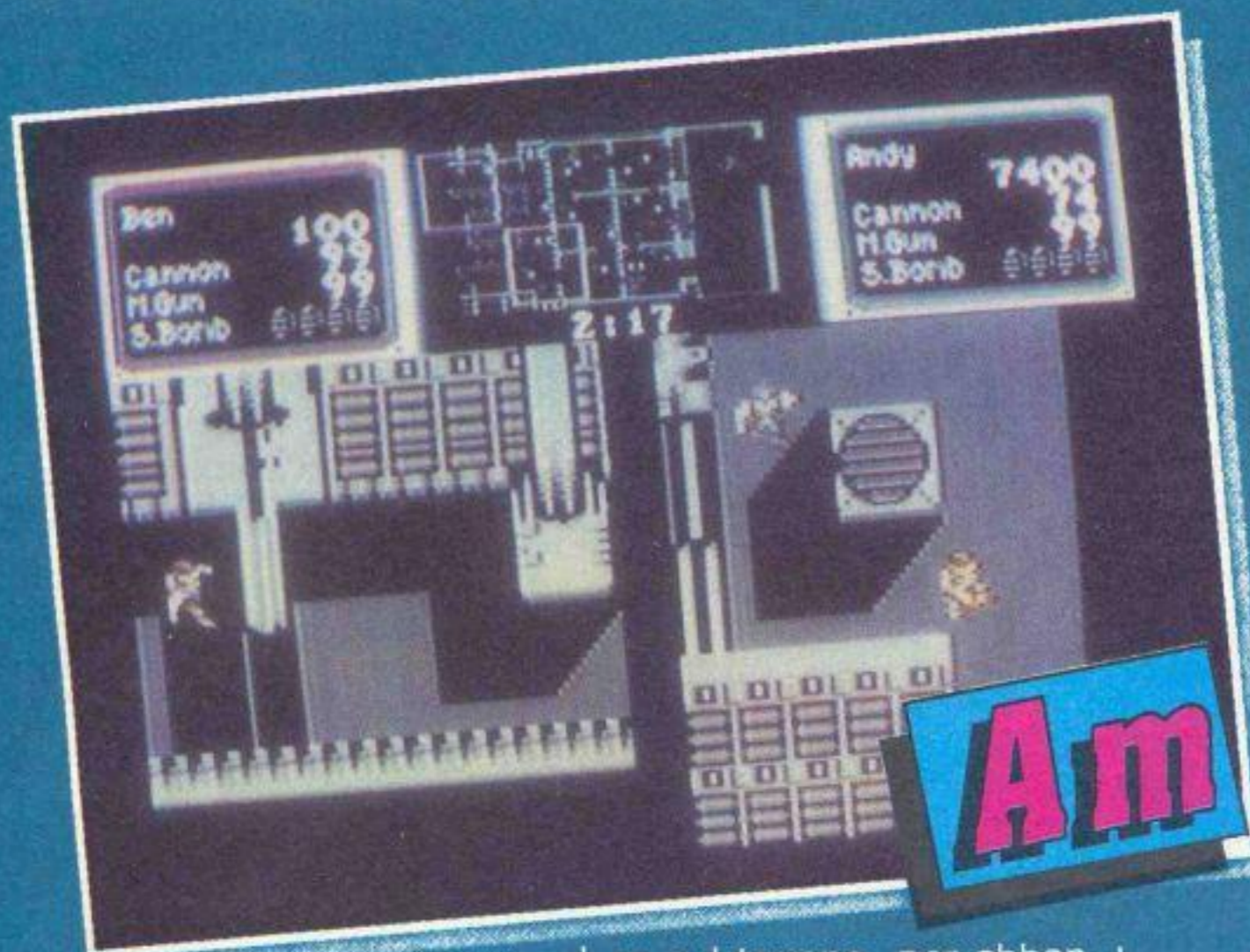
Ve lo dico io come è che si spiegano simili atteggiamenti assolutamente irrazionali, è tutta colpa della comparsa sul mercato del racket del Dr. K (il nome già è tutto un programma... co-

munque è quanto attestato sulla stessa confezione originale e mi adegua) a cui viene imputato lo smercio clandestino di drogasoftware tagliata male che provoca sull'ignaro videodipendente degli improvvisi e imprevedibili abbagliamenti rintonanti con le conseguenze che sono state sopraccitate. E chiaro comunque che una simile frode debba inevitabilmente venire prima o poi al pettine, e così quando compare un poveretto con gli occhi pallati affermando che il coin-op di Dragon's Lair era quello che meglio di tutti era riuscito a sfruttare pienamente le incredibili potenzialità dell'Atari VCS era chiaro che era giunto il momento di intervenire. E così ecco che un paio di redattori senza macchia e senza paura decidono di affrontare i sedici schermi che li separano dal quartier generale del terribile Dr. K per eliminarlo una volta per tutte

con una overdose che lo rinchiuderà per l'eternità in una pallina del flipper di Time Scanner (non avendo quindi nessuna speranza di essere mai più liberato perché se anche qualche d'uno avesse sconsideratamente comperato quella porcheria galattica non avrebbe comunque esitato a riciclare il dischetto entro il compimento della terza partita, che è da tutti consi-

derato il limite fisiologico sopportabile). Ma come già detto per fare questo bisogna prima superare indenni tutti e sedici gli ambienti pullanti di replicanti, il furbone infatti ha pensato bene di disseminare le zone di particolari hangar indistruttibili dai quali escono saltuariamente degli androidi che anche se dalle differenti caratteristiche (c'è chi è maestro nelle arti marziali, chi un tiratore scelto...) hanno tutti quanti un unico programma inserito nella loro memoria digitale: eliminare ogni intruso (che nel caso specifico sareste voi). Ovviamente comunque non siete assolutamente disarmati e potete così fare affidamento sul consueto fucile laser o ricorrere alla più drastica ed efficace smart-bomb; di queste ne avete però a disposizione solo quattro e vi conviene gestirle bene, anche le altre munizioni in ogni caso sono limitate, ma possono essere raccolte in appositi cassoni (c'è il cassonetto differenziato per il frutto del peccato e quello per le armi, no? NdMA). Se volete un suggerimento vi posso consigliare di evitare, nel limite del possibile, gli scontri troppo frequenti, meglio precedere radenti alle pareti confidando in una vista non troppo acquilina (heh, Max, che cosa è un "aquila"? Un uccello li-





quido? AHAHAHAHAHAH Org! Coff, coff, coff. Scusate... NdMA) dei vari replicanti. Per finire la cosa più importante (lo dico con naturalezza, ma quasi me ne ero dimenticato), per poter superare un livello è necessario transitare sopra alcune postazioni apposite contrassegnate da una cro-

ce sul terreno per abbandonarvi sopra una bella bomba ad orologeria con la quale far saltare tutto per aria; attenzione però che una volta innescata non avrete tanto tempo per posizionare le altre e lasciare la zona, altrimenti... BOOOM!



Fin dalla prima conversione di Gauntlet uscita ormai quattro anni fa (e che se non mi sbaglio si meritò addirittura il titolo di programma dell'anno) era stato evidente che per realizzare un gioco del genere su un Commodore

64 bisognava necessariamente rinunciare ad una grafica troppo dettagliata per premiare adeguatamente la velocità e la giocabilità del prodotto, che sono sicuramente le caratteristiche più importanti in una realizzazione di questo tipo. La stessa cosa s'è verificata con lo stesso Crackdown che anche se appena caricato vi potrebbe sembrare un pochettino "grezzo", ma tutto sommato non mancherà comunque di tenere alto il vostro interesse sufficientemente a lungo per farvi sentire pienamente soddisfatti del vostro acquisto.

E' probabilmente uno dei migliori nel suo genere dopo quello che lo considero il capolavoro assoluto fra i programmi cerca-e-spara con vista dall'alto: Alien Syndrome. Rispetto a questo ed allo stesso Gauntlet si è comunque fatto un notevole passo in avanti: la divisione dello schermo in due quadranti, e così se da una parte lo spazio a disposizione di ciascun giocatore è stato ridotto, dall'altra questo concede molta più libertà ed indipendenza ad entrambi per poter giocare come meglio credono. In ogni caso come per i sopracitati due celeberrimi titoli anche questo è il tipico programma che solo giocato in coppia rende il meglio di sé diventando altamente intrigante e divertente.

SPECTRUM

Abbiate pazienza ma c'è stato un piccolo inconveniente tecnico con il registratore a cui abbiamo sbadatamente collegato il trasformatore del PC Engine fondendolo. Ripareremo quanto prima con un'update!
GLOBALE

AMSTRAD

Stupendamente colorato e molto ben dettagliato, la si può considerare una delle migliori conversioni da coin-op mai realizzate per questo computer (anche se ovviamente gli sprites sono alquanto piccolini e tutto è molto in miniatura). Nel complesso quindi una votazione perfino superiore a quella del Commodore per un gioco che sarebbe un vero peccato perdersi.
GLOBALE 90%

PRESENTAZIONE 70%

Le istruzioni sono le solite stringatissime in stile US Gold, l'unica opzione presente (anche se molto importante) è quella di poter giocare in coppia, schermata presente sebbene di scarso impatto.

GRAFICA 75 %

Non è che proprio sia un capolavoro, ma ogni tanto è perfino discretamente dettagliata e nel complesso non ce ne si può lagnare più di troppo.

SONORO 82%

Musichette varie e ben eseguite.

APPETIBILITA' 73%

Lo stile di gioco dell'intramontabile Gauntlet raccoglie sempre un discreto numero di ammiratori appassionati.

LONGEVITA' 84%

...e anche se siete degli esperti, ce ne vorrà di tempo per finirlo!

GLOBALE 83%

Non è un gioco che si avvale di una realizzazione tecnica realmente esemplare, ma nel complesso risulta molto divertente, specialmente avvelendosi di un buon gioco di squadra.

Gremlin, Spec/C64 N.P/15000

IMPOSSAMOLE

Era una notte buia e tempestosa, e Monty, ormai milionario residente in una villa principesca, con piscina naturalmente, tentava disperatamente di addormentarsi. Non riuscì, Monty quindi opta per una passeggiata al chiar di luna, ah! Che belle le serate limpide, il cielo è pieno di stelle, guarda per esempio quella stella, com'è luminosa, sembra ogni minuto diventare più luminosa, heh un momento, non sembra, stà diventando sempre più luminosa!, e si ingrandisce, punta ver-

so di te Monty!, che cos'è, come dici? Un disco volante, e bhe! Vediamo, vola, è rotondo, ed è sormontato da una grande scritta lampeggiante al neon che dice "DISCO VOLANTE", forse hai ragione. Ecco!, si apre, una luce intensa illumina a

gior-

no tutta la piscina di Monty, ecco uscire il pilota, si tuffa nella piscina, raggiunge il lato dove si trova Monty (nuotando a rana se vi interessa) ed esce, eccolo, uno strano incrocio tra Darth Vader e Topolino. Ed ora inizia la nuova missione di Monty, infatti si è fatto convincere dall'alieno

(che oltre una buona dialettica si è fatto aiutare da un buon lancio fiamme per convincerlo) che bisogna assolutamente liberare

quanto mostruosi mostri spaziali, naturalmente sarà fornito di armi appropriate, oltre che da un super costume alieno che lo doterà di superpoteri (qualcuno si ricorda di Ralph Supermaxieroe?), e allora via a combattere contro serpenti giganti, con gelato mutanti e dragoni dall'alto pesante...

Se avete giocato ai precedenti Monty, non troverete nulla di particolarmente innovativo o eccezionale in quest'ultimo, tranne i mostri finali le altre innovazioni spaziano nel campo della grafica e dell'animazione, molto più curata che nei precedenti, come gioco è sicuramente meglio dell'ultimo deludente Auf Wiedershen Monty, ma non bello come il mitico Monty on the Run, nel complesso se amate i giochi di questo tipo troverete in Impossamole un buon acquisto, che riporterà al-



64



Sp



TEST



PRESENTAZIONE 72%
 Multiload nei vari livelli, ma è buona l'opzione di scegliere ognuno dei primi quattro livelli.

GRAFICA 88%
 Un sacco di nemici e strane creature, completamente diversi livello per livello. E inoltre, la più simpatica talpa (dopo Enrico di Silver) del Mondo.

SONORO 56%
 Non siamo più ai livelli di una volta, quando si caricava Monty Mole anche solo per sentirne la musica.

APPETIBILITA' 83%
 Per chi se lo ricorda, per chi ancora non lo conosce e per tutti coloro che amano i giochi a piattaforme è un ottimo incentivo.

LONGEVITA' 78%
 ...ma poi capirete che è un po' monotono.

GLOBALE 82%
 Monty Mole è tornato, IMPOSSIBILE perderlo.

Giocabilità identica alla versione Speccy, ma grandi miglioramenti in tutti gli altri campi, Grafica stupenda, dettagliata e colorata, sonoro ai massimi livelli del C64, con musica iniziale ed effetti sonori da... Da... Da NMVLPTSB (non mi viene la parola talmente sono belli) e scrolling!, ebbene sì, non un gioco di piattaforme spare-screen ma con uno stupendo e fluidissimo scrolling orizzontale!, da non perdere.

SPECTRUM

Il classico gioco da esaurimento nervoso, condito da un'animazione bellissima e da una grafica dettagliata e colorata, anche se ciò porta ai (quasi) inevitabili casini del color clash, certamente migliore dei precedenti mole, non nella giocabilità però, dove preferisco ancora il vecchio Monty On The Run, comunque da non perdere per gli afficionados e anche per tutti i giovani che non hanno mai visto un gioco di piattaforme, così prolifici una volta e così rari adesso...

GLOBALE 80%

cuni di noi indietro nel tempo, quando con manovre più complicate di un parcheggio in terza fila, arremaggiando minuscoli tastini di gomma bisognava compiere dei salti con la

precisione di pixel.cava Monty Mole anche solo per sentirne la musica.

Vendita x Corrispondenza per Informazioni

Sterlino

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



Sterlino Club

New PlayMate Shop

Soft Center

War Games
 Fantasy Games
 Giochi da Tavolo
 Role Playing
 Storici

MINIATURE FANTASY



Grenadier
 Citadel

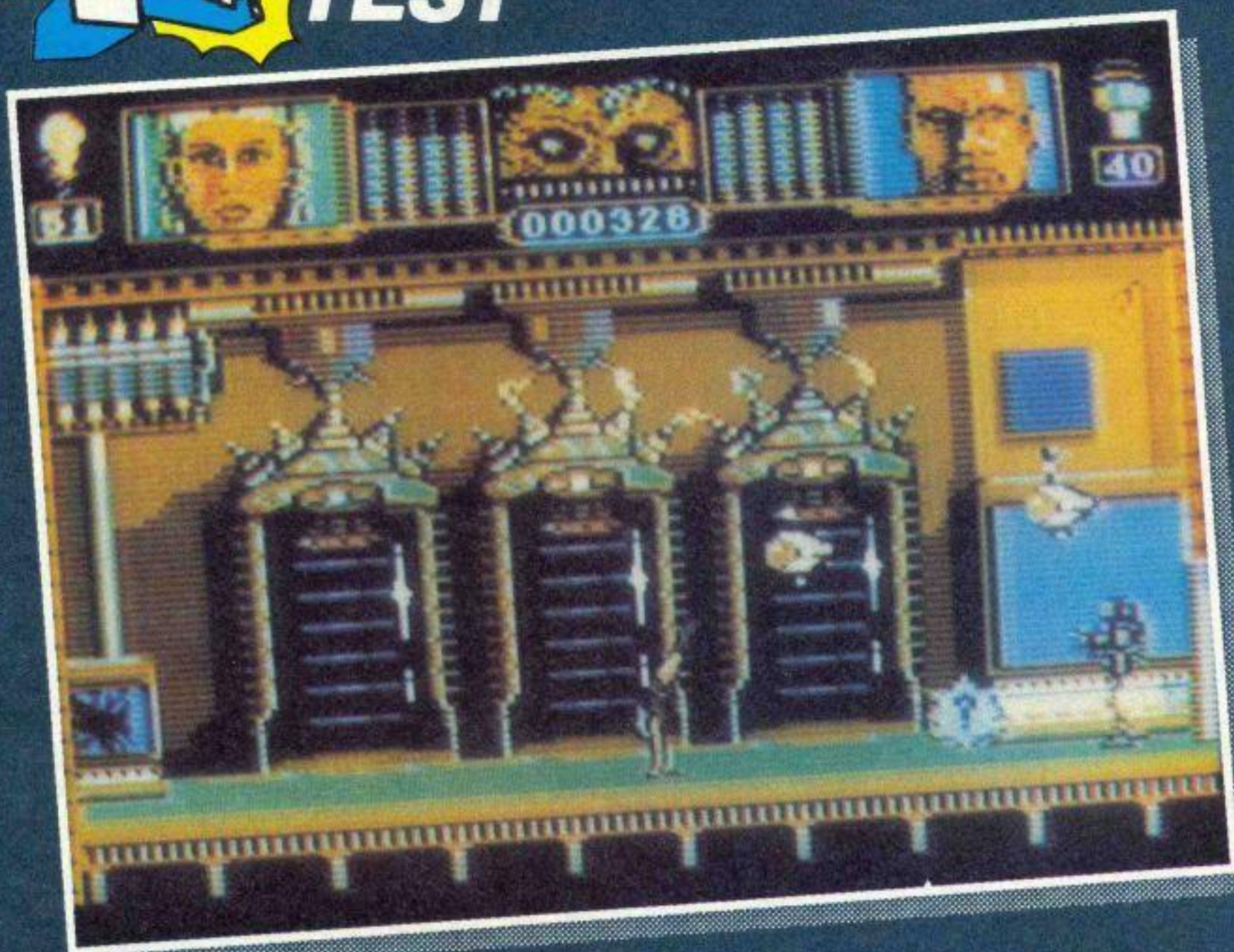
Avalon Hill
 Chaosium
 Eon
 Fasa
 Games Workshop
 Game Designers Workshop
 Iron Crown Enterprises
 Jeux Descartes
 Labirint
 Milton Bradley
 Ral Partha
 Rexton
 Standard Games
 Steve Jackson
 Strategic Studies Group
 Strate Libri
 TSR, Inc.
 Tor Books
 Victory Games
 World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE

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

SCACCHIERE ELETTRONICHE

Mephysto
 Challenger
 Kasparov



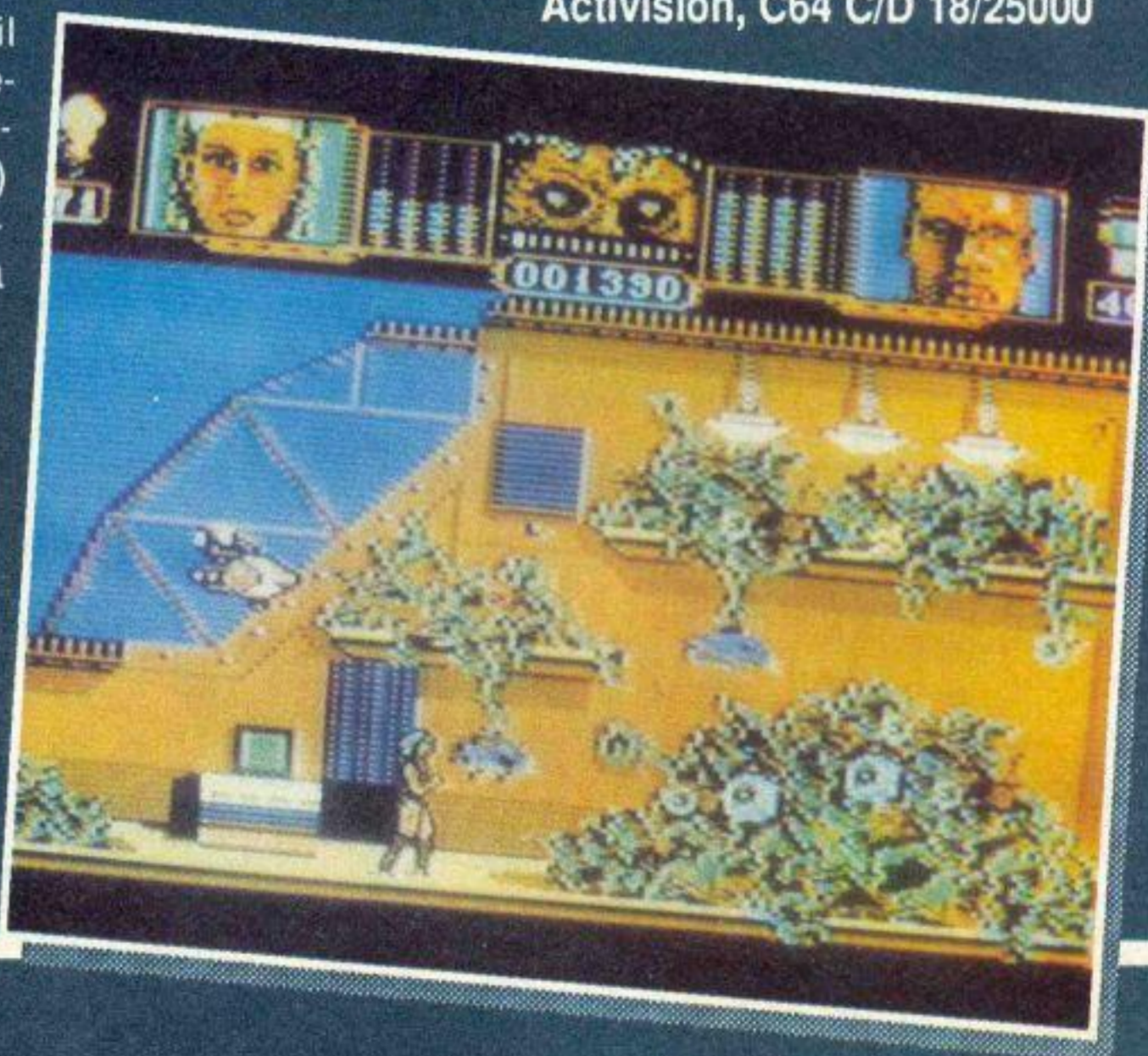
locale, si tira delle tremende martellate ("Hammer") sulle dita strette a pugno ("Fist") con cui regge il chiodo dell'occasione. Ehm... dalla regia mi segnalano che nel gioco non sono presenti nemmeno dei parrucchieri. Mi dovrò inventare qualcosa di veramente assurdo... Proviamo così: Come NON si intuisce chiaramente dal titolo, il protagonista è un'olografia a forma di tizio grasso e calvo che deve sfracellare a testate tutti i monitor di computer che incontra ed a pugni tutto il resto, trasformandosi di tanto in tanto in una donna-acrobata con i capelli verdi che per "tirarsi su"

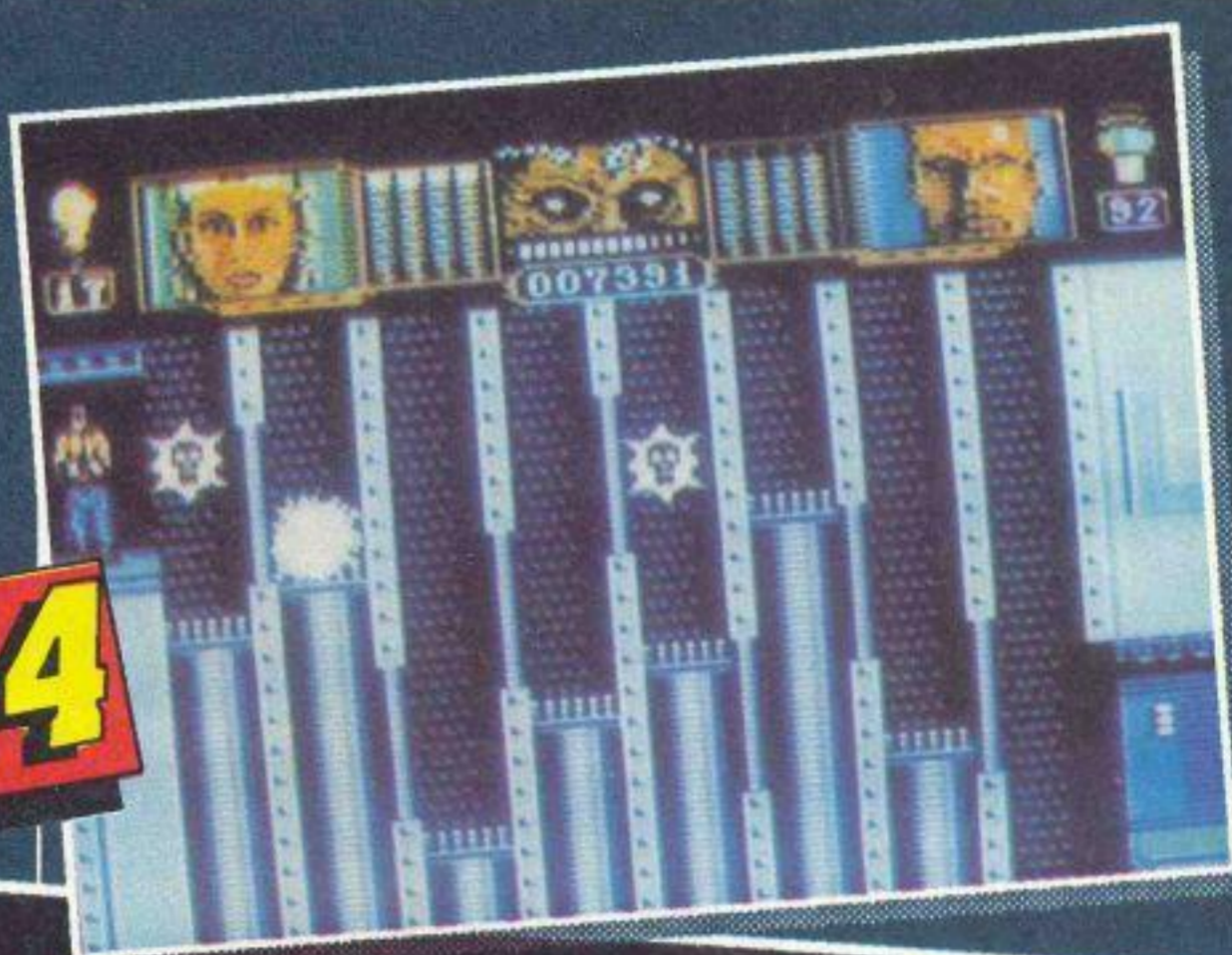
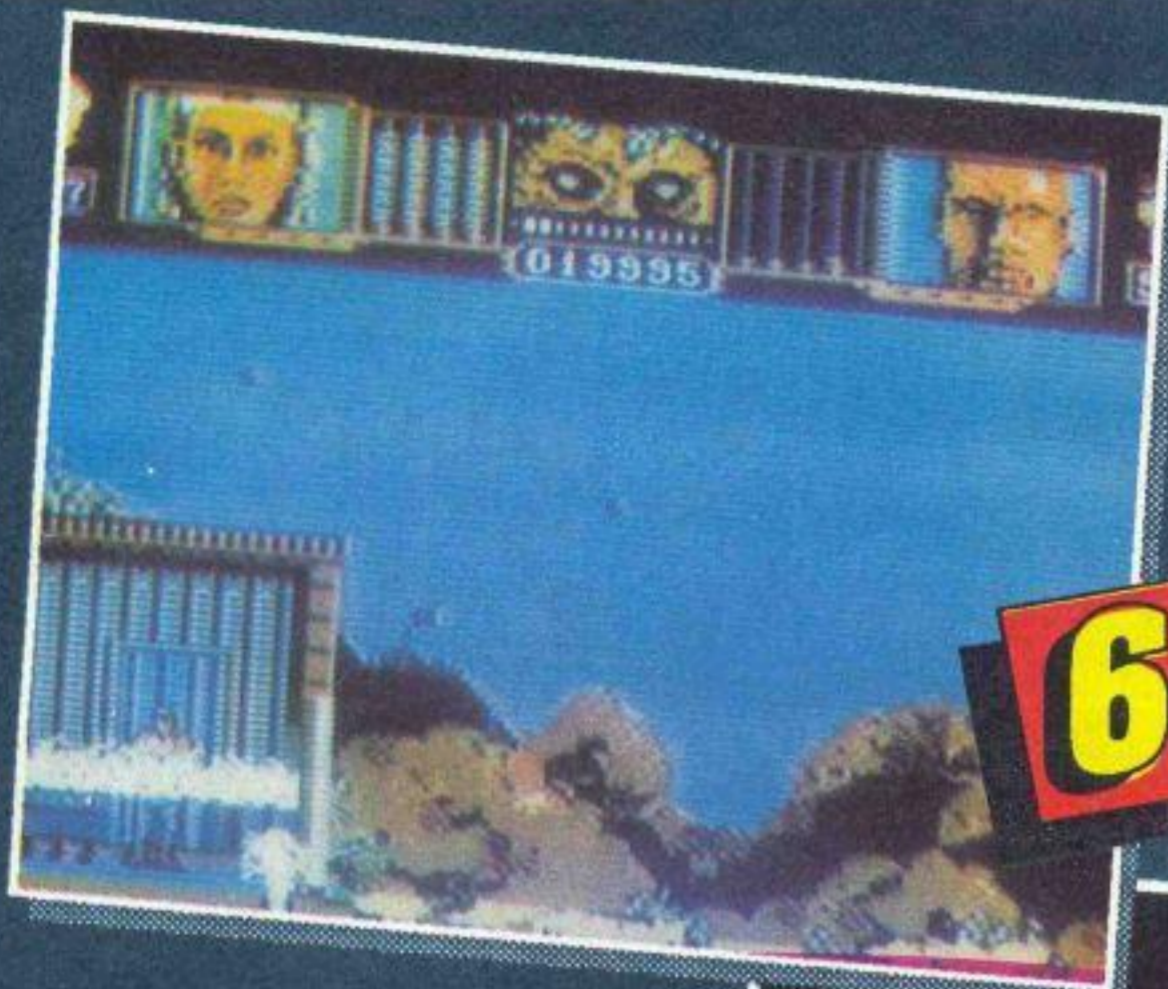
HAMMERFIST

Activision, C64 C/D 18/25000

Edopo le recensioni per PC Engine... (papparappà NdCapobanda) ecco a voi quelle per console Konix! A dir la verità, Hammerfist gira su di un normale C64, ma questo titolo è stato il primo gioco ad essere progettato specificamente per la console fantasma di cui abbiamo già parlato tanto (su TGM, of course...), per fortuna non è necessario possedere un joystick trasformabile per giocarlo.. Come si intuisce chiara-

mente dal titolo, il protagonista è un pesce-martello ("Hammerfish", appunto) impegnato in un'odissea subacquea alla ricerca della medusa dei suoi sogni. Come dite? L'ittologia non c'entra? Allora... Come si intuisce chiaramente dal titolo, il protagonista è un parrucchiere di S.Pietro all'Olmo che, dovendo appendere un quadro nel suo mono-





64



non si limita a prendere un caffè al bar sotto casa, ma ficca direttamente le dita nelle prese di corrente. Il tutto avviene sott'acqua, quindi è facile incontrare i suddetti pesci-martello. Parlando di utensili, poi, va notato che il tizio grasso ha un martello pneumatico al posto del braccio. Ecco.

Ehi, perché mi state applaudendo? E questo cos'è? La "Megacoppa Borchiatà per la Più Stupenda Recensione dell'Anno"? Non vorrete mica dire che Hammerfist ha davvero una trama così cretina, vero? Oddio...



Definire Hammerfist "demenziale" sarebbe poco, ma resta il fatto che il gioco è divertente. Tutto sta nel trovare il modo di sfasciare abbastanza monitor e nel trovare la giusta

tattica per picchiare una serie di nemici con i differenti tipi di armi (pugni normali, Black & Decker e laser), eppure quel minimo di capacità strategiche richiesto è sufficiente a coinvolgere la maggior parte dei giocatori. La grafica non è niente di eccezionale, ma abbastanza varia da convincervi a giocare per vedere come sia fatto il quadro successivo. Il sonoro è dimenticabile tranne che nella schermata di caricamento, dove raggiunge vette decisamente notevoli. Il sistema di comando non è dei più semplici (per girarsi verso monitor, porte e prese di corrente bisogna premere il pulsante di fuoco rapidamente per tre volte!) ed è necessario l'ausilio della tastiera per la selezione delle armi, ma è una volta presa la mano si riescono a combinare dei numeri impressionanti. Se vi è piaciuto Impossibile Mission dovrebbe interessarvi anche questo, sempre che non vi vada in crash il gioco come è successo a me in due occasioni (evviva i playtest!).

PRESENTAZIONE 70%

Manuale striminzito e comandi complicati, buone la schermata e la musica introduttiva.

GRAFICA 88%

Niente di sconvolgente, ma piuttosto varia e buona nelle animazioni come la capriola di Metalisis)

SONORO 83%

Bella la musica di caricamento, per il resto così così...

APPETIBILITA' 82%

Piattaforme, azione e un pizzico di strategia... adatto a tutti.

LONGEVITA' 83%

Risolvere tutti gli schemi vi impegnerà per un bel pezzetto, sempre che non vi stufiate prima di dare testate contro i muri.

GLOBALE 85%

Un picchiaduro un po' fuori dagli schemi tradizionali ma divertente.

Activision, C64 C/D 18/25.000

NINJA SPIRIT

No, ma basta! Non ne possiamo proprio più! Un altro gioco che vede protagonista un ninja o presunto tale! Anzi, meglio sarebbe dire una brutta imitazione di ninja, perché di vestiti di verde brillante o rosso acceso non ne sono mai esistiti. Cosa avrà poi in più questo gioco per prevalere sulla concorrenza, soprattutto in vista della prossima uscita di Shadow Warriors, che promette di essere davvero esaltante? Beh, innanzitutto il team (insomma, team non proprio, sono solo due persone) che lo ha realizzato. Sentite un po': programmazione e grafica, Chris Butler (Uaaaaaa! Ale-oo! Ale-oo!) e musica Martin Walker (Yuppiiii! Bene, bravi, bis!). Niente male, eh? Chissà il gioco che magnificenza, che capolavoro, che splendore, che... che... Calma ragazzi, calma: cerchiamo prima di esaminarne la trama e poi decideremo se si sono "sbattuti" abbastanza i nostri due eroi o se dobbiamo sbatterli



64

nelle cantine a realizzare programmi per il Vic 20. Dunque leggiamo un po' le istruzioni, lottare contro il malvagio...combatti con i Samurai...raccolgi le armi extra... Ammazzaò, ma che fantasia questi game designer!!! Vabbè, vi riassumo brevemente la situazione: c'è questo beota, che si fa chiamare originalissimamente il Malvagio, tutto verde molto grosso con tanto di spadone punitivo. Naturalmente voi impersonate il ninja mandato a fargli il c... da non si sa bene chi (forse dall'AMGCCIBMSGDVPG-NSGOG, tu che ne dici MA?). Sulla vostra strada trovate, come era presumibile, tutti gli scagnozzi

del malvagio, sotto forma di Samurai, Uomini volanti, lupi ed altri animali, metaforicamente parlando, che si estrinsecano nell'ambito della vicenda che, dopo



Hmmmm... Se devo dire la verità, e sono pagato proprio per farlo, pensavo meglio. Certo, il gioco è divertente ma, non so perché, non mi acchiappa la cento per cento; mi sembra una sorta di Super Shinobi del poveri... Dannazione vogliamo qualcosa di più originale dalle software house di tutto il mondo (e anche voi Simulmondo, Idea e Genias, non fate finta di non aver sentito!) MBF fai qualcosa! Ninja Spirit sa di "glà visto" e, pur essendo ottimamente realizzato (e vorrei vedere, mica si chiamano Butler e Walker per niente i programmatori), non penso balzerà mai al numero uno delle classifiche di vendita. Vedete un po' vol...

ZAP! TEST



E' proprio vero i Ninja ormai sono un po' ovunque. Al cinema, in televisione, sul cartoni del latte fresco. Ma questo deve farci pensare. Dobbiamo renderci conto che il "Pericolo Giallo" è più vicino di quanto non si pensi. E se domani ci svegliassimo trovandoci sotto la bandiera del Sol Levante? e se invece di Innoqui turisti armati di macchina fotografica, ci trovassimo di fronte dei pericolosi guerrieri pronti a farci la pelle? e se i nostri futuri figli dovessero chiamarsi Kenshiro o Benjel? (e se la smettessi di scrivere scemate? NdBJ).

che hai perso una vita, almeno a mia insaputa. Ma attenzione! Morendo i nostri nemici lasciano il loro spirito (è giusto, altrimenti perché cavolo si chiamerebbe Ninja Spirit?). Raccogliendolo si possono ottenere bonus, armi extra come spade, fruste...

Basta, tutto qua, ve l'a-

vevo detto che fa proprio ribrezzo come trama: ma la realizzazione? Sì, ma ve lo devo dire io? La pagella e i commenti allora a cosa cavolo servono?



PRESENTAZIONE 70%

Multiload adeguato, presentazione su schermo identica al coin-op ma tremendo errore di ortografia durante il caricamento.

GRAFICA 70%

Hmmmm.... Insomma, non c'è sicuramente da perderci la testa.

SONORO 85%

Walker c'è e si sente!!!

APPETIBILITA' 80%

Ma sì, ma sì, giocabile fin dalle prime partite...

LONGEVITA' 71%

...ma alla lunga diventa davvero estenuante!

GLOBALE 80%

Una buona conversione di un simpatico coin-op che non brilla certo per originalità ma che si lascia giocare.

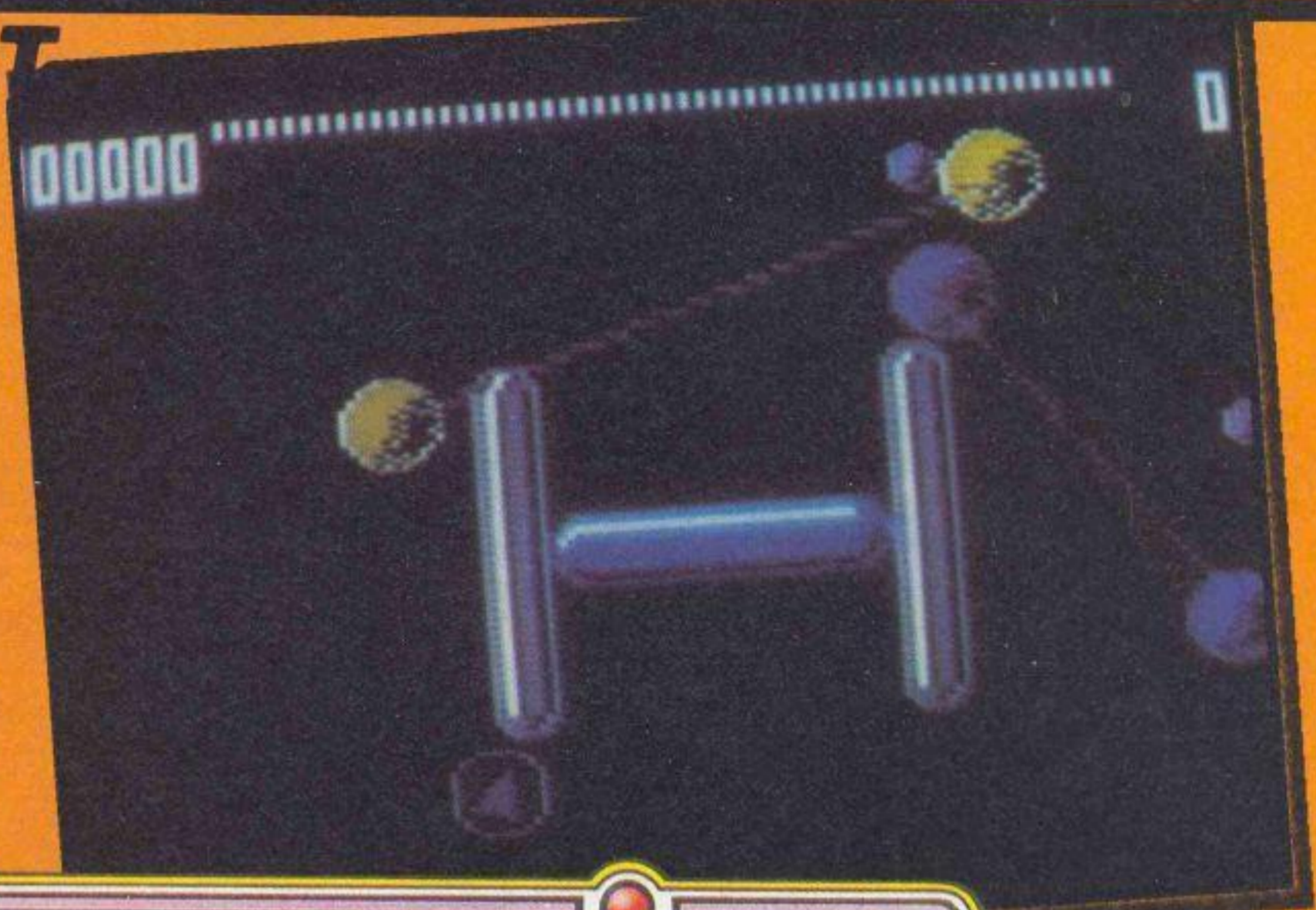
**Ormai lo sanno tutti,
un 8 bit è un 8 bit, e un 16 bit è un 16 bit.**

**Ma quello che forse non tutti sanno
è che, se vuoi essere veramente informato
su quello che gravita intorno al mondo
dei computer a 16 bit, c'è un'unica
soluzione:**

leggere The Games Machine!

**The Games Machine
i primi del mese in edicola.**

E =MC2 (prima che a qualche astrofisico gli prenda un colpo sarà il caso sottolineare come il due dovrebbe essere al quadrato, ma questo è piuttosto complicato da spiegare al word processor), una formula apparentemente semplice che però rappresenta una delle scoperte più importanti mai fatte nella storia dell'umanità (fin da quando qualche d'u-no capì che se non si deci-



E-Motion

64

U.S. Gold, C64 L. 18000

deva a darsi da fare con una donna... tanti saluti e addio evoluzione). Non per niente l'artefice della formula è passato alla storia, il suo nome era: Max... ehm, scusate... una piccola crisi passeggera di megalomania acuta, dicevamo che il suo nome era Albert

Einstein. Questo ve lo dico perché sulla confezione vi trovate il faccione simpatico del sopracitato genio che poggia le mani su una sfera contenente atomi e molecole varie; secondo le mere leggi della propaganda pubblicitaria questo starebbe intrinsecamente ad indicare che il gioco in questione è

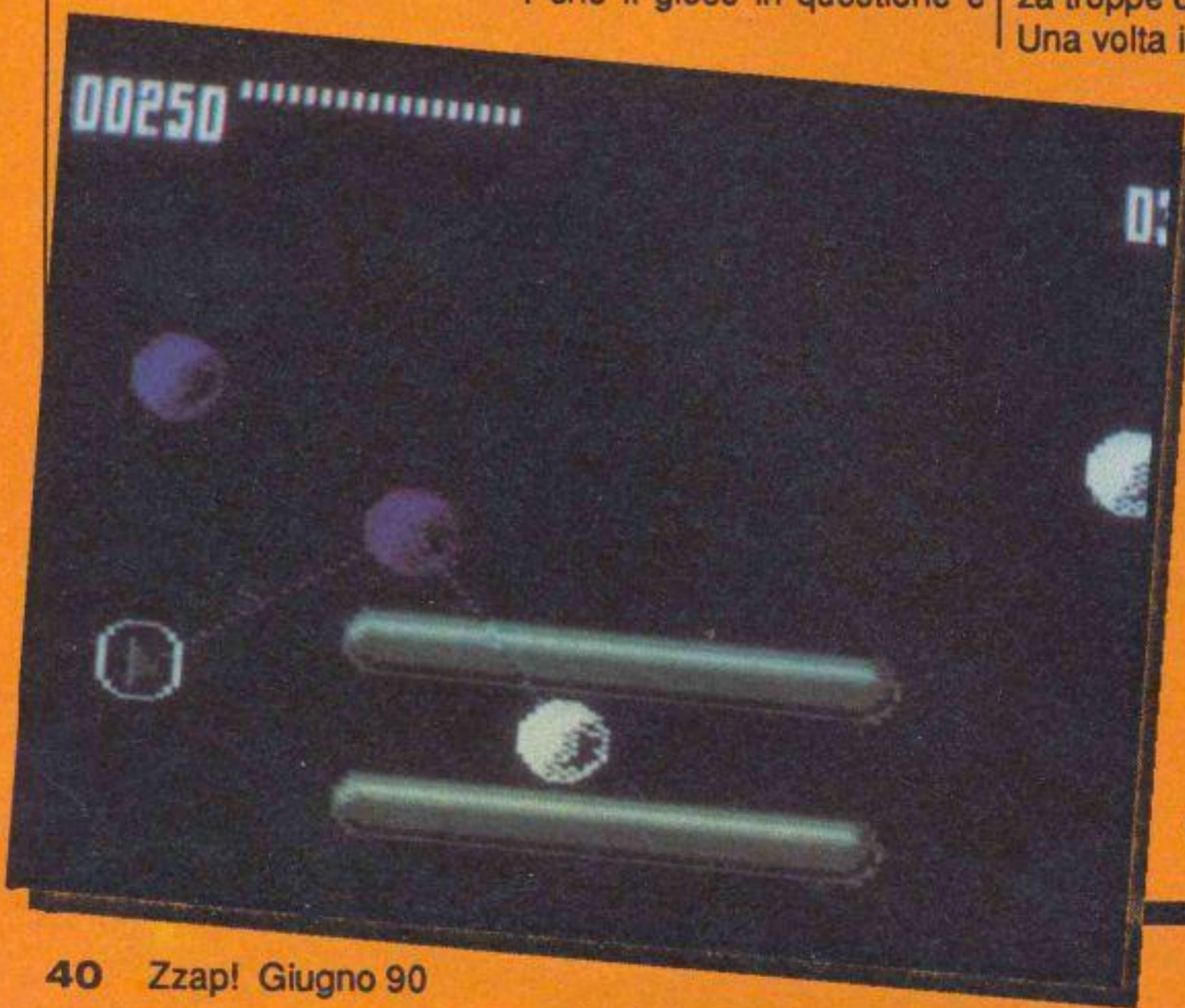
fatto apposta per persone dallo spropositato quoziente intellettuale, ma come sempre accade non è che un modo come un altro per attirare un po' l'attenzione, infatti il gioco è in verità molto semplice da capire tanto che chiunque riuscirebbe a comprenderlo senza troppe difficoltà.

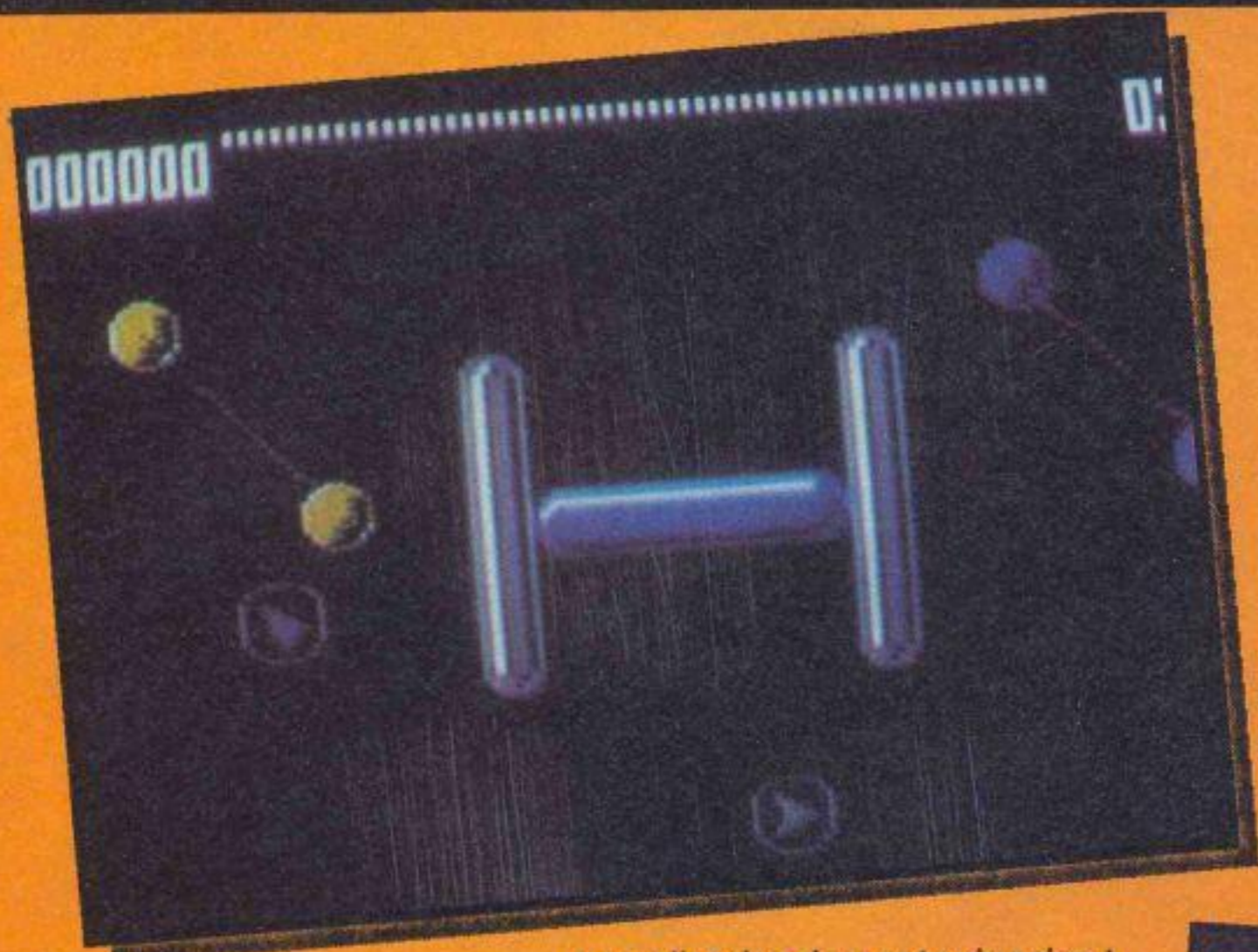
Una volta immersi nel mondo microscopico molecolare verrete a contatto con svariati tipi di atomi ognuno del proprio colore; voi siete a bordo di una sorta di navicella enzimatica con la quale dovete spingere le particelle dello stesso colore una contro l'altra riuscendo



Ho giocato molto alla versione Amiga e l'ho particolarmente apprezzato

per la semplicità dell'idea originaria da cui sono riusciti a cavarne fuori un programma così divertente. Il gioco per il Commodore 64 è fondamentalmente sempre lo stesso, ma accidenti che brutta realizzazione! Chiedere l'alta definizione con tutte quelle miriadi di colori sfumati posso capire che sarebbe stato un tantino difficilotto, ma fare tutto così "spartanamente" monocromatico sembra sinceramente eccessivo. Peccato perché il gioco anche così mantiene un certo interesse anche se a guardare uno schermo così ti sembra di tornare indietro di anni ed anni fino agli albori del software.

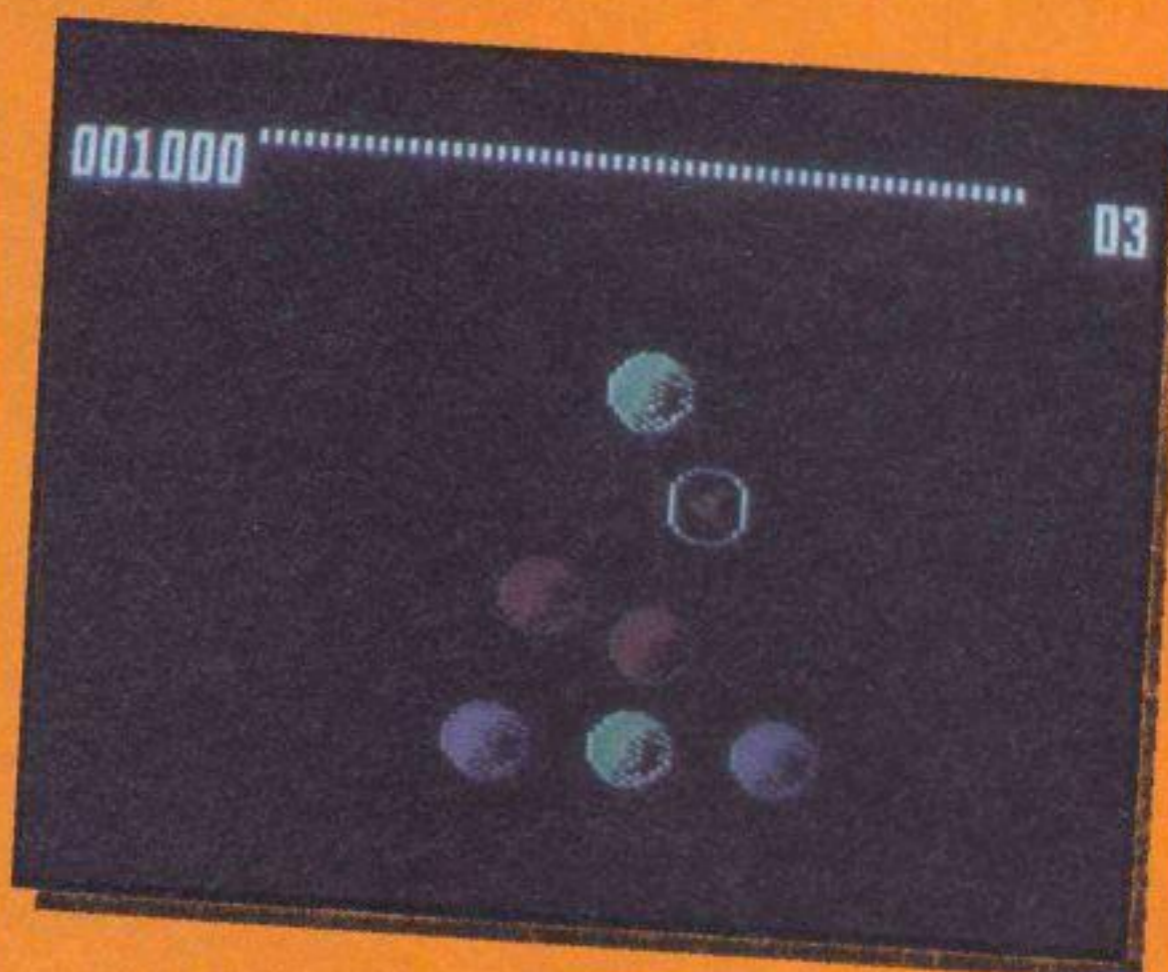




A me piacciono questi giochi che ci sono un sacco di cose da capire. E anche se non sono riuscito a superare il primo schema penso che sia bello cercare di riuscirci magari con un po' di fortuna. Ve lo consiglio vivamente, se non altro perché porta l'effigie del mio idolo sulla confezione, vi saluto enunciando la sua celebre formula: tanto va la gatta al lardo, che ci lascia la zampina.

così a liberarvene. Il tutto però prima che le pulsazioni di queste ultime diventino troppo frequenti perché in questo caso le conseguenze sarebbero il collasso chimico con susseguente esplosione e perdita di energia da parte vostra. Quando avete fatto scontrare tutte le "palline" terminate lo schermo e potete così accedere a quello seguente; quanto elencato sopra rappresenta però solo

quello che dovrete riuscire a fare, perché poi alla fine le cose vanno ben diversamente. Tanto per cominciare se vengono a contatto delle molecole di colore diverso queste ne genereranno un'altra che se raccolta subito vi darà dell'energia altrimenti diventerà un nuovo pezzo da far sparire (la cosa potrebbe inoltre rivelarsi inevitabile qualora venisse a mancare l'altro componente dello stesso colore), il tutto ulteriormente complicato da strutture saldamente fissate che vi impediscono non poco i movimenti, per non parlare di alcuni legami elastici che uniscono più atomi (e possono includere anche voi stessi) con trascinamenti conseguenti non del tutto desiderati. Gli schermi da superare sono in tutto cinquanta, intervallati di tanto in tanto da alcune sezioni bonus in cui dovete raccogliere dei piccoli atomi che vanno raccolti in un ordine prestabilito. Le opzioni vi permettono di scegliere il tipo di controllo che meglio si adegua alle vostre preferenze e decidere d'affrontare le insidie del mondo molecolare in coppia con un vostro amico; due menti sono sempre meglio di una...



La locandina pubblicitaria ci dà il benvenuto con la

pubblicazione di E-Motion fra i giochi della nuova generazione, ma sarà poi vero? A me sembra tanto che il gioco altro non sia che il vecchio e (forse) ormai dimenticato Omega Race comparso prima per il Vic-20 su cartuccia e quindi per il 64 opportunamente riveduto e corretto. La grafica è grossomodo identica, ma almeno allora il gioco non rallentava così oscenamente quando c'erano più di cinque sprites sullo schermo, e si parla di sette anni fa...

PRESENTAZIONE 83%

La schermata è piuttosto bruttina, ma le opzioni interessanti non mancano.

GRAFICA 60%

Non che sia strettamente necessaria per una realizzazione del genere, ma un po' di più d'impegno non sarebbe stato certo male.

SONORO 74%

Buona la musicchetta introduttiva, indifferenti (e anche pressoché inesistenti) gli effetti durante il gioco.

APPETIBILITÀ 88%

Un'idea buona va comunque apprezzata e non può che suscitare il dovuto interesse.

LONGEVITÀ 80%

Se vi farete prendere dal gioco (e la cosa non è assicurata) avrete di che trascorrere i vostri pomeriggi.

GLOBALE 79%

Credo che si debba in ogni caso apprezzare l'idea originale, rimane comunque il rammarico perché non sarebbe stato assolutamente difficile rendere il tutto più piacevole da vedersi confezionando un prodotto che poteva essere un classico per gli anni 90.

Search For The

TITANIC

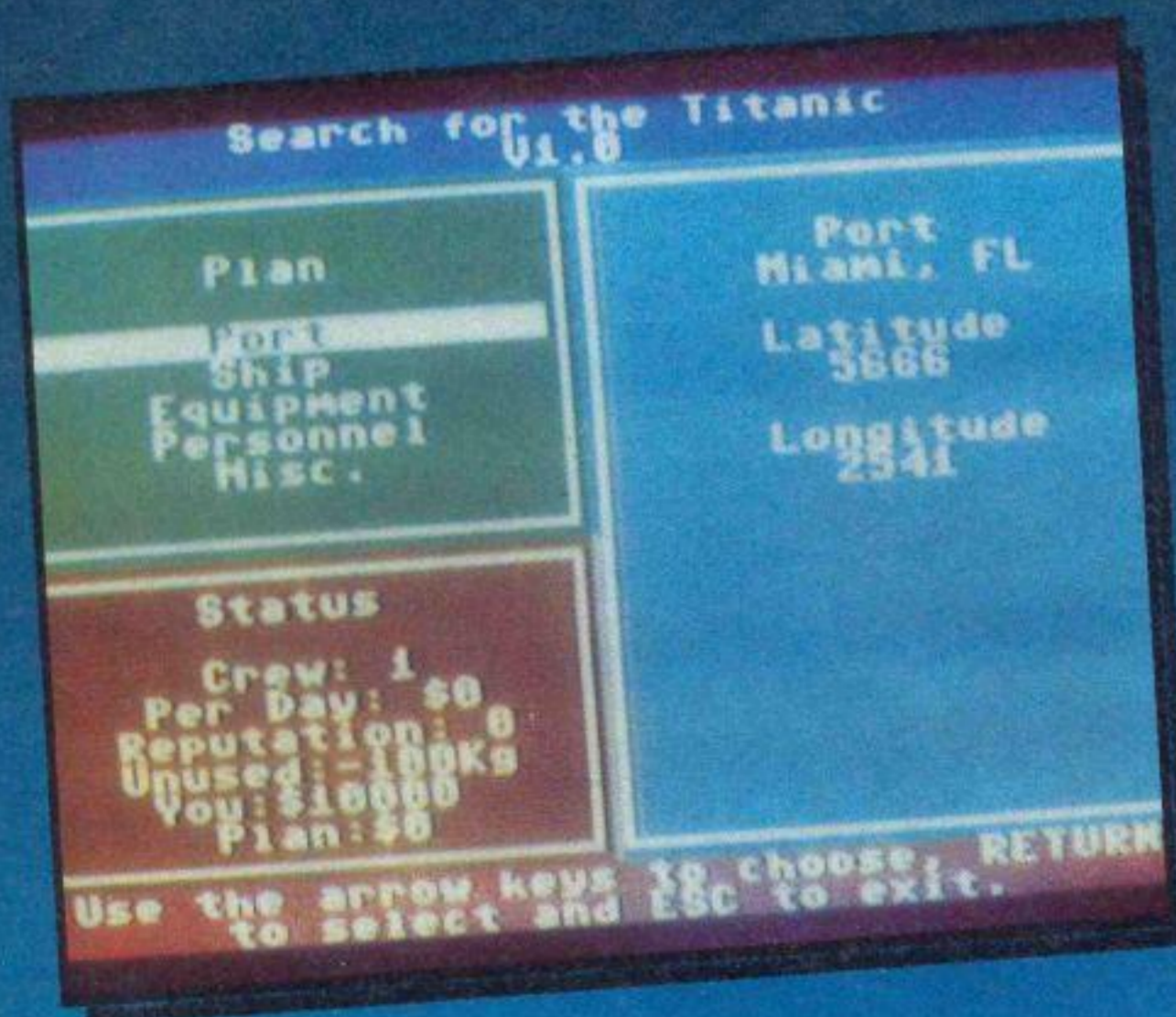
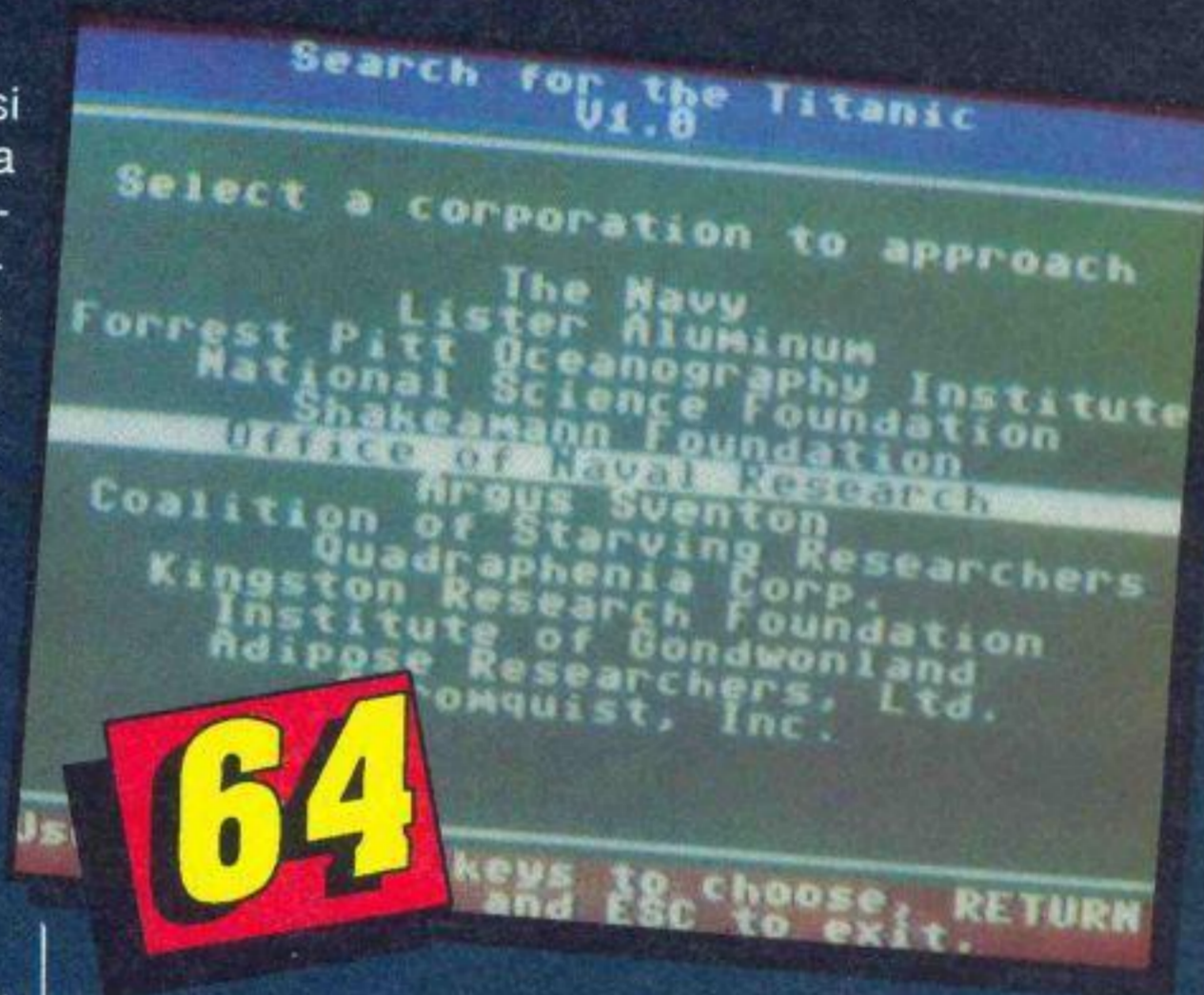
Capstone, C64 D.

IL 10 Aprile 1912 viene inaugurato con la sua prima crociera il RMS Titanic, orgoglio della marina da diporto inglese. Un transatlantico da 46000 tonnellate, costruito con le più moderne tecnologie navali e con il maggior sfarzo possibile nei suoi interni, più volte decantato per la sua assoluta sicurezza. Quattro giorni dopo giaceva a 13000 piedi di profondità con 1250 persone su un totale di 2120 tra equipaggio e passeggeri. Aveva affrontato fino a quella

tragica notte i pericolosi mari del nord, fino a speronare, a quanto pare, un iceberg ed affondare dopo quattro ore di agonia, un naufragio che ancora oggi resta tra i più grandi misteri della storia marittima. Come ha potuto un naviglio talmente robusto colare a piccolo a causa di un piccolo cubetto di ghiaccio? La redazione di ZZAP! in anni di lunghe e laboriose ricerche tra documenti storici, carte nautiche e reperti ha finalmente fatto luce su questo mistero! Si da il caso che proprio in quel perio-

famosi naufragi come quello, appunto, del Titanic.

Dovrete anzitutto scegliere se iniziare subito la ricerca del Titanic, ottenendo per questo finanziamenti praticamente illimitati, o giocare seriamente, partendo come squattrinato esploratore dai naufragi più modesti e cercando di racimolare



do il nostro inaffondabile Megadirettore B.D.B. fosse andato a fare un bagnetto con ochetta e materassino, proprio da quelle parti: nulla poté fare il coraggioso Capitano E.J. Smith per evitare la mole del nostro Megadirettore, e la tragedia si consumò... Ora è vostro il compito di trovare le prove definitive della responsabilità di quel massacro ed inchiodare così B.D.B. per i prossimi, diciamo 256 anni. Come? Ma naturalmente grazie a Search for the Titanic, una dettagliatissima simulazione di esplorazione sottomarina, alla ricerca dei relitti dei più

fondi, in ragione della vostra cresciuta fama ed esperienza, per il traguardo finale, sempre lui, il Titanic.

Nella prima parte del gioco, nelle vesti di avveduto manager, dovrete organizzare la spedizione in base ai soldi ottenuti andando a perorare la vostra nobile causa presso le più svariate organizzazioni, si passa poi agli acquisti, affittando eventualmente quello che non potrete permettervi. Anzi tutto la nave e l'equipaggiamento per la ricerca, che va dai sonar di profondità ai magnetometri. Attrezzature per l'esplorazione fisica della zona con minisub o batisfere,

ed ancora il personale adeguato per manovrare tutte questo macchinario, compresi i sommozzatori che oltre ad essere necessari nella batisfera possono effettuare esplorazioni indipendenti su fondali sufficientemente bassi. Si progetta poi il viaggio vero e proprio, destinazione, durata del viaggio e distanza, ed in base a questo si caricano gli approvvigionamenti. Dopo aver fatto controllare i piani della spedizione alle autorità competenti, che ci avviseranno della mancanza di componenti fondamentali o del sovraccarico della nave, si può passare alla seconda sezione, il viaggio. Appena usciti dal porto viene visualizzata una mappa

della zona circostante a diversi livelli d'ingrandimento, una più dettagliata viene fornita nella confezione con tutte le indicazioni relative ai naufragi e le posizioni dei porti, per fare rifornimento se il viaggio dovesse durare più del previsto. Ulteriori opzioni sono possibili per controllare lo status di equipaggio ed equipaggiamento e per tenere sotto controllo le condizioni meteorologiche. Arrivati a destinazione si rallenta l'andatura, si rilasciano le sonde per la ricerca e si comincia a rastrellare la zona del naufragio, nell'attesa di rilevare qualche improvvisa variazione del magnetometro o sulla telecamera. Indivi-

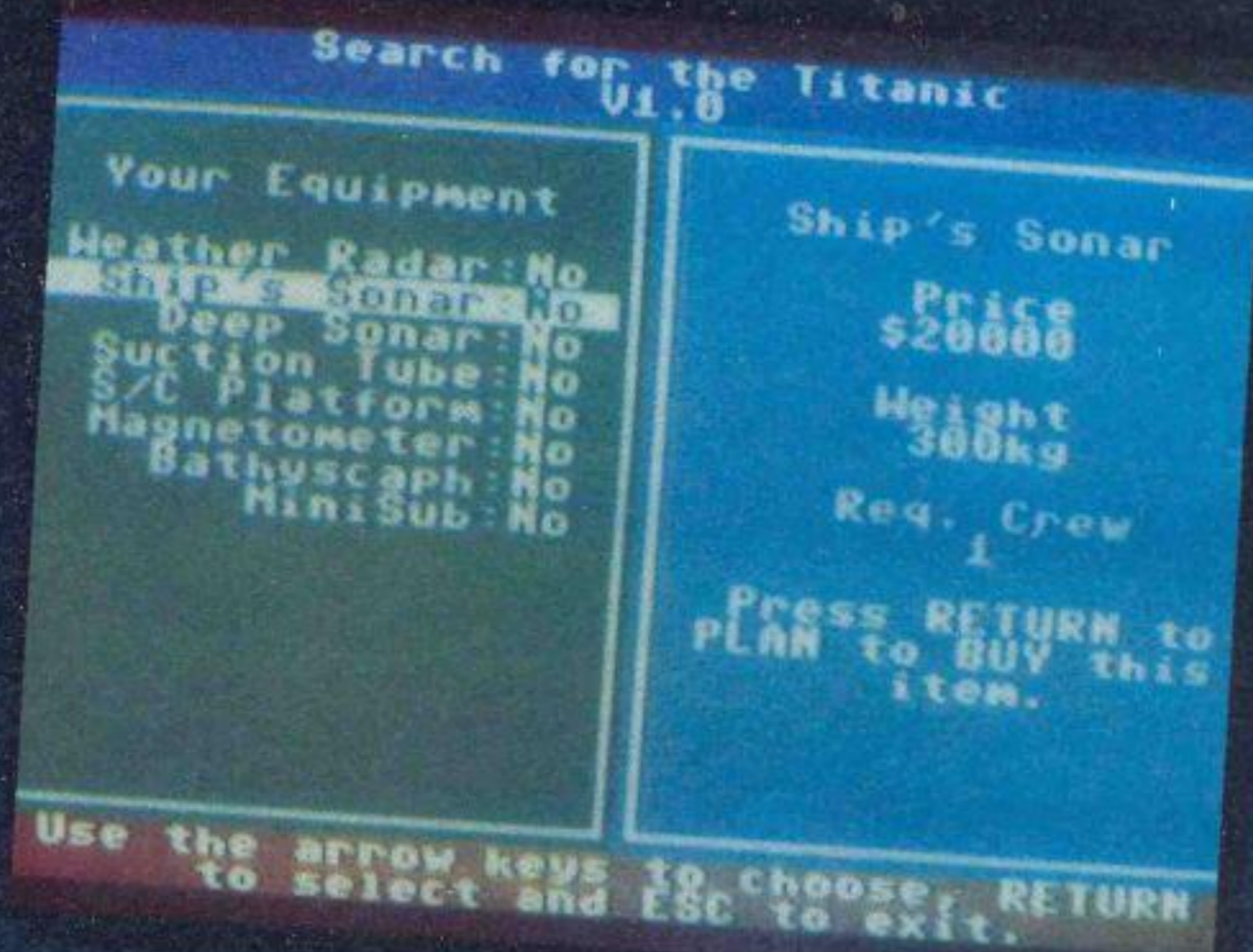


I suoi meriti vanno subito riconosciuti: la profondità (questa non potevo proprio fare a meno di mettercela NdSG) della simulazione è impressionante, a partire dall'organizzazione del viaggio con la scelta dell'equipaggio. Anche nelle sezioni successive le condizioni metereologiche, l'usura dei componenti, l'attrezzatura per l'esplorazioni dei fondali denotano una simulazione molto vicina a quella che è una vera missione di esplorazione sottomarina, che nulla lascia al caso, così come traspare, dai manuali e dall'introduzione, la passione e l'amore per l'esplorazione che hanno guidato la realizzazione di questo programma (non me la sento di chiamarlo gioco).

Ma perché tutti questi "giochi seri" devono necessariamente essere anche così noiosi. A cominciare dalla fase di progetto, con i suoi menu spartani da primi giochi in basic selezionabili tramite i tasti cursore. Simulazioni organizzative come queste possono essere gradevoli quando trovano il loro fine in una sezione successiva più improntata all'azione, ma qui la ricerca non è che un rastrellamento di aree marittime cercando di individuare qualcosa sugli scandagli, e lo stesso vale per la fase della batisfera. Tutto questo per qualche schermata digitalizzata come premio. Archimede ce lo aveva insegnato a suo tempo a scuola: giochi come questo affondano perché il loro peso specifico supera la pazienza del giocatore...

duata una zona sospetta si ferma la nave e passiamo all'esplorazione fisica: si preparano batisfera o minisub se la zona è profonda, altrimenti sarà sufficiente qualche sommozzatore e li si dirigono verso la zona della ricerca. Anche qui sarà necessaria una lunga esplorazione e successive immersioni per perlustrare la zona, ma alla fi-

ne giungerà la vostra ricompensa, nelle schermate digitalizzate originali dei relitti presenti sulle due facciate del secondo disco (scusate se è poco) la prova definitiva: il materassino e l'occhietta di B.D.B. ti gli sfegati che decidessero di giocarlo ad oltranza sono comunque presenti moltissimi naufragi con cui sollazzarsi.



PRESENTAZIONE 83%

La confezione è completissima, dal manuale alle mappe fino ad una pagina New York Times dell'epoca con il resoconto del naufragio, altrettanto non si può dire per l'aspetto del gioco abbastanza scialbo.

GRAFICA 56%

Sufficiente per le necessità della simulazione, c'è poi un intero disco di schermate digitalizzate.

SONORO S.V.

APPETIBILITA' 43%

Già gli appassionati di ricerche sottomarine non sono moltissimi...

LONGEVITA' 40%

... anche quei pochi rischiano di essere soffocati dalla lentezza, ripetitività, monotonia e pesantezza della simulazione. Per tutti gli sfegati che decidessero di giocarlo ad oltranza sono comunque presenti moltissimi naufragi con cui sollazzarsi.

GLOBALE 50%

Come se tutto ciò non bastasse, nella versione per C64 mancano anche un paio di opzioni rispetto ad altri computer.

SONIC BOOM

bersagli sei (al prezzo di sei) distribuiti nei diversi continenti.

Il gioco è un classico shoot'em up a scorrimento verticale che ripropone i classici nemici aerei e terrestri sotto forma di aerei e terrestri... ehm, di caccia e postazioni missilistiche. Né potevano mancare i mostri di fine livello, o meglio i bersagli finali (ora una portaerei, ora una fortezza acquatica, ecc.) e le armi aggiuntive, sotto forma di piccoli aerei che si mettono al vostro fianco e sparano sia davanti che dietro.

Per cuccarsi dei compagni di volo è sufficiente, infatti, abbattere una formazione intera di aerei rossi e racco-

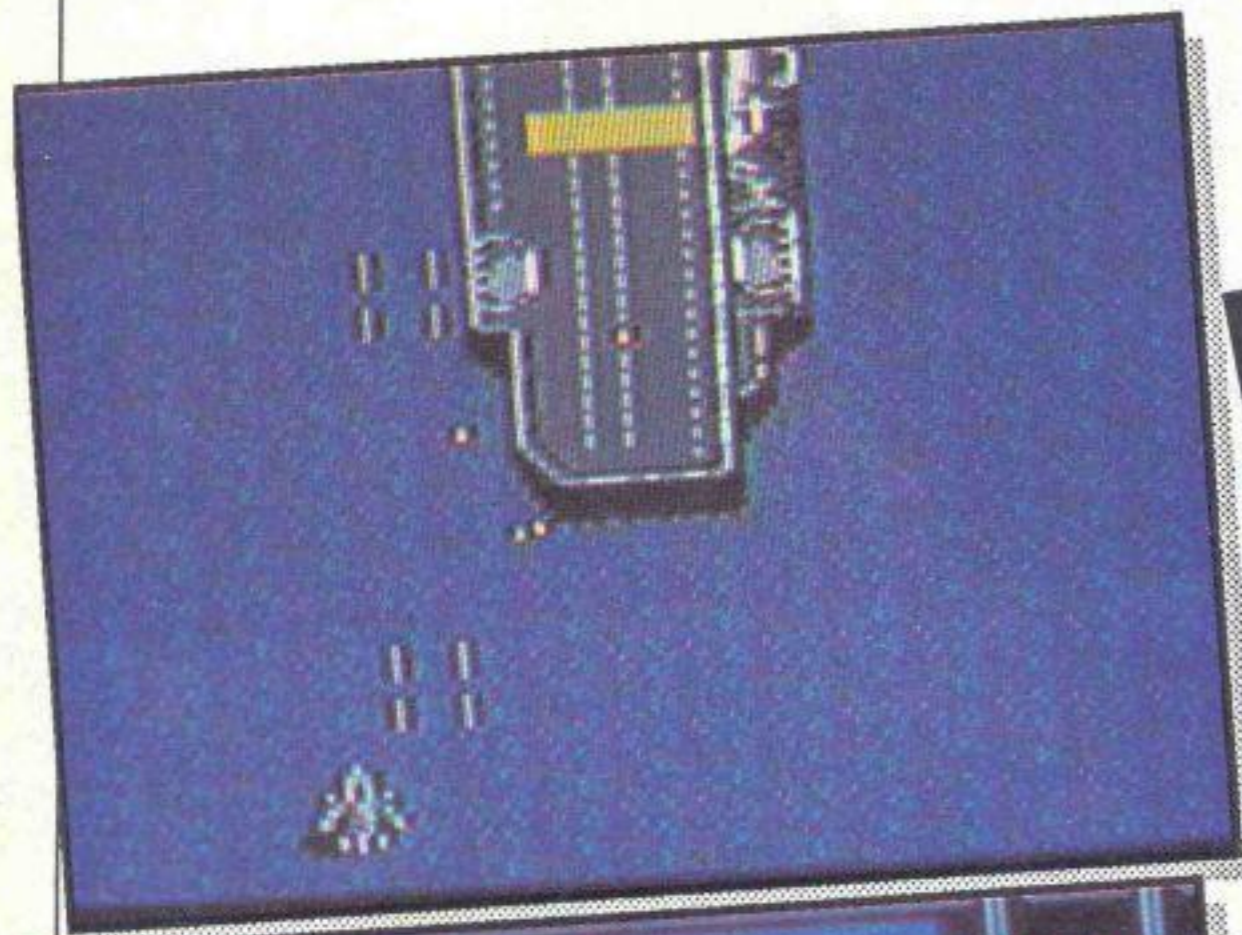
Questa volta il caso è grave: un pazzo fuggito dal manicomio vuole bombardare la redazione di Zzap! e The Games Machine (aiuto, salvateci)! L'unico sistema per fermarlo è di andare a scompigliare le sue sei basi missilistiche distribuite in punti cruciali del pianeta. Ed ecco che la "redazione" allestisce a tempo di recor-

Activision, C64, C/D L. 18/25000 Spec, C. L.18000

d un super mega ultra galattico jet da guerra armato di missili a tracciamento automatico e... Come? Non ci credete? Effettivamente avete ragione: nessuno (o almeno ce lo auguriamo) ha intenzione di raderci al suolo, e tanto meno abbiamo i fondi necessari per un aereo da battaglia.

Vabbè, la verità è che le istruzioni non spiegano un

tubo di niente e che bisogna costruirsi la storia con un po' di fantasia in base a quello che si vede nel gioco. In pratica siete stato incaricato di distruggere sei



64



(SPECTRUM) Paradossalmente Sonic boom si rivela migliore sul monocromatico ZX che sul mitico Commodore: tutto il gioco si tingerà di un riposante azzurro cielo con

contorni bianchi a sottolinearne l'origine aerea. E questa monocromia è proprio benvenuta, dato che finalmente si riescono a scorgere tutti i proiettili nemici che vi fischiano attorno. Ho apprezzato un altro limite dello Spectrum rispetto al 64, vale a dire il sonoro, dato che ho potuto giocare con le orecchie libere da stimoli sonori estranei (leggasi brutte musiche). Ma poi, purtroppo, resta ben poco, tanto per far capire che cambiando la macchina non cambia il risultato: Sonic boom è un gioco scritto con una certa fretta che non ha proprio nulla da dire. E continuerò a chiedermi come mai, con il niente che che vi offre, siete costretti ad un multiloading in entrambe le versioni. Potrei capire questo problema su uno Spectrum 16K (o su un VIC 20, ah! ah! ah!), ma sul 48K questo è un altro monumento alla cattiva programmazione.



Sp

PRESENTAZIONE 55% /

Il caricamento è sopportabile, il multiloop è abbastanza gratuito e le lacunose istruzioni in quattro lingue starebbero meglio in un budget.

GRAFICA 52% / 61%

Sul 64 ci sono discreti disegni ma brutti colori; apprezzabile la monocromia

SONORO 43% / n.c

Le musicchette del 64 sembrano tante note messe in fila, sullo Spectrum per fortuna tutto tace.

APPETIBILITA' 53%

Non vi darà certo grandi brividi.

LONGEVITA' 47%

V'importa così tanto sapere qual è il prossimo bersaglio? Altri motivi per giocare praticamente non ci sono.

GLOBALE 47% / 49%

E proprio un piccolo gioco che piacerà a ben pochi.



(C64) Bang sonico, eh? Sarebbe assai più rumoroso un bel pugno sul naso ai programmatori, che hanno sfornato un ennesimo spammazza senza alcun sapore che non signifi-

ca assolutamente niente nell'attuale panorama del videogioco. A tutt'oggi (siamo nel 1990 inoltrato, credo) è improponibile un gioco dove i proiettili nemici sembrano quasi realizzati con i caratteri, tanto si muovono ballonzolando; non mi sembra neanche sbagliato mettere chi gioca nelle condizioni di vederli: gli accostamenti di colore non sempre ve lo permettono. E il sonoro? Risposta: fa proprio pena. E una misera serie di musicchette smordentate che vi costringeranno ad un drastico ritocco del volume. Altra cosa irritante è il sistema di punteggi piatto e monotono che scoraggerà gli amanti del megabonus. Come gioco è poca cosa: a qualcuno potrà piacere per la somiglianza con 1942, ma lo direi piuttosto che siamo a livello di Scramble Spirits, che in redazione non è piaciuto proprio a nessuno.

gliere il paracadutista. Analogamente si può ottenere un'altro missile distruggendo quelli gialli sempre catturando il paracadutista. Una volta davanti al bersaglio gli ondeggiate davanti al naso finché non uccidete o venite uccisi (se non siete animati da spirito kamikaze

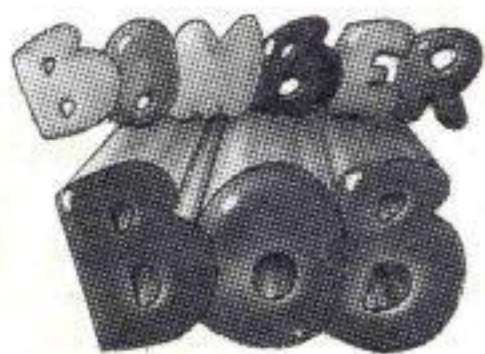
vi conviene usare i missili). Ovviamente in caso di esito positivo toccherà al multiloop portarvi al prossimo obiettivo (e qui sorge la domanda: ma non potevano farci stare tutti e sei i livelli in memoria?).

ENTRA NEL

TEAM

VINCENTE !

DOPO L'INCREDIBILE
SUCCESO DI



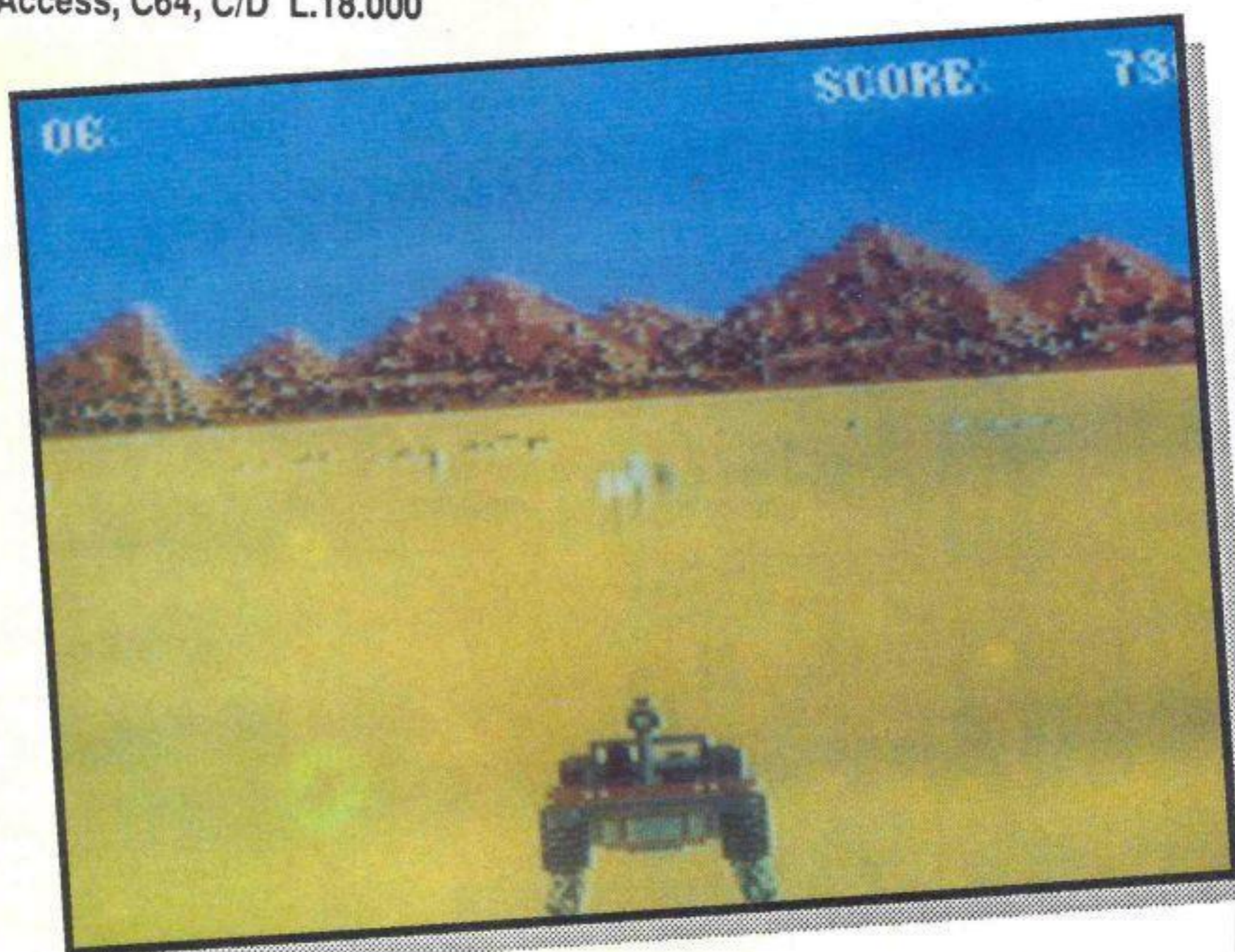
E



CERCHIAMO PROGRAMMATORI
E GRAFICI PER AMIGA, PC E C64 CON
CAPACITÀ TALI DA SUPERARE LA
CONCORRENZA STRANIERA. SE SEI
VERAMENTE IN GAMBA, NON
PERDERE TEMPO CONTATTACI:
POTREBBE ESSERE LA
TUA GRANDE OCCASIONE!

HEAVY METAL

Access, C64, C/D L.18.000



Niente a che fare con i rockettari, Heavy metal allude proprio al piombo e a tutti gli altri materiali comunemente usati in guerra e che non hanno certo uno scopo medico-ri-costituente. URGENTE: Cerchiamo guerrafondai incalliti per svolgimento facile missione suicida stop richiesta laurea in scienze politiche, sociologia, medicina e ingegneria stop carriera assicurata stop rivolgersi al più vicino centro

bellico operativo stop attendiamo con fiducia stop. Come avrete capito, la gente sta facendo tuttora a pugni per quel posto di soldati in missione speciale senza ritorno. Comunque, se proprio insistete, possiamo vedere cosa possiamo fare per trovarvi un posto assicurato. Come? Avete ancora posti disponibili? Bene, andate pure, ragazzi! La missione richiede una certa padronanza con i tre mezzi che il gioco propone: un carro armato (MBT), una postazione

contraerea e anticarro (A-DAT) e una jeep di assalto con tanto di mitragliatore (FAV). Per guadagnare questa padronanza dovete iniziare un periodo di adattamento cercando di fare almeno 5000 punti con ciascun mezzo, altrimenti non si può passare al vero gioco tattico. Alla guida del carro armato vi troverete a fronteggiare un certo numero di nemici, siano essi postazioni fisse o altri carri, rappresentati vettorialmente (ma appaiono quasi sempre come punti singoli) e a mezzo di

sprite (sul computer di bordo). Il computer vi dà la distanza e tutti parametri che vi servono per determinare la posizione, per cui l'unica cosa che dovette fare è centrare i nemici e regolare l'alzo della torretta. Ah! Dimenticavo, il carro è munito di tre tipi di armi, per cui attenti ad usare quella giusta (tanto per dire, è inutile usare un bazooka con un microbo). Dei fumogeni vi prolungheranno un pochino la vita rendendovi temporaneamente invisibili al nemico.

Lo scenario della batteria contraerea è rappresentato in parallatico (monocromatico, a dire il vero) e anche gli sprite nemici non scherzano in fatto di mancanza di colorazione. A vostra disposizione avete un cursore che si controlla col metodo aeronautico (cioè con alto e basso invertiti) e uno comandato dal computer per il puntamento automatico dei missili. Questi ultimi vengono lanciati ogni volta



Non è niente di realmente innovativo.

Si lascia giocare ma niente di più, lo ricordo l'uscita di Beach Head, e quanto tempo ho passato giocandolo, ma erano decisamente altri tempi. Non credo che siano più in molti a gradire giochi di questo stampo, anche se per gli appassionati può essere piacevole. Io per conto mio, dopo un paio di partite a HM, ho tirato fuori dalla confezione la cassetta di BH e l'ho giocato, cosa volete farci a volte l'età gioca brutti scherzi.

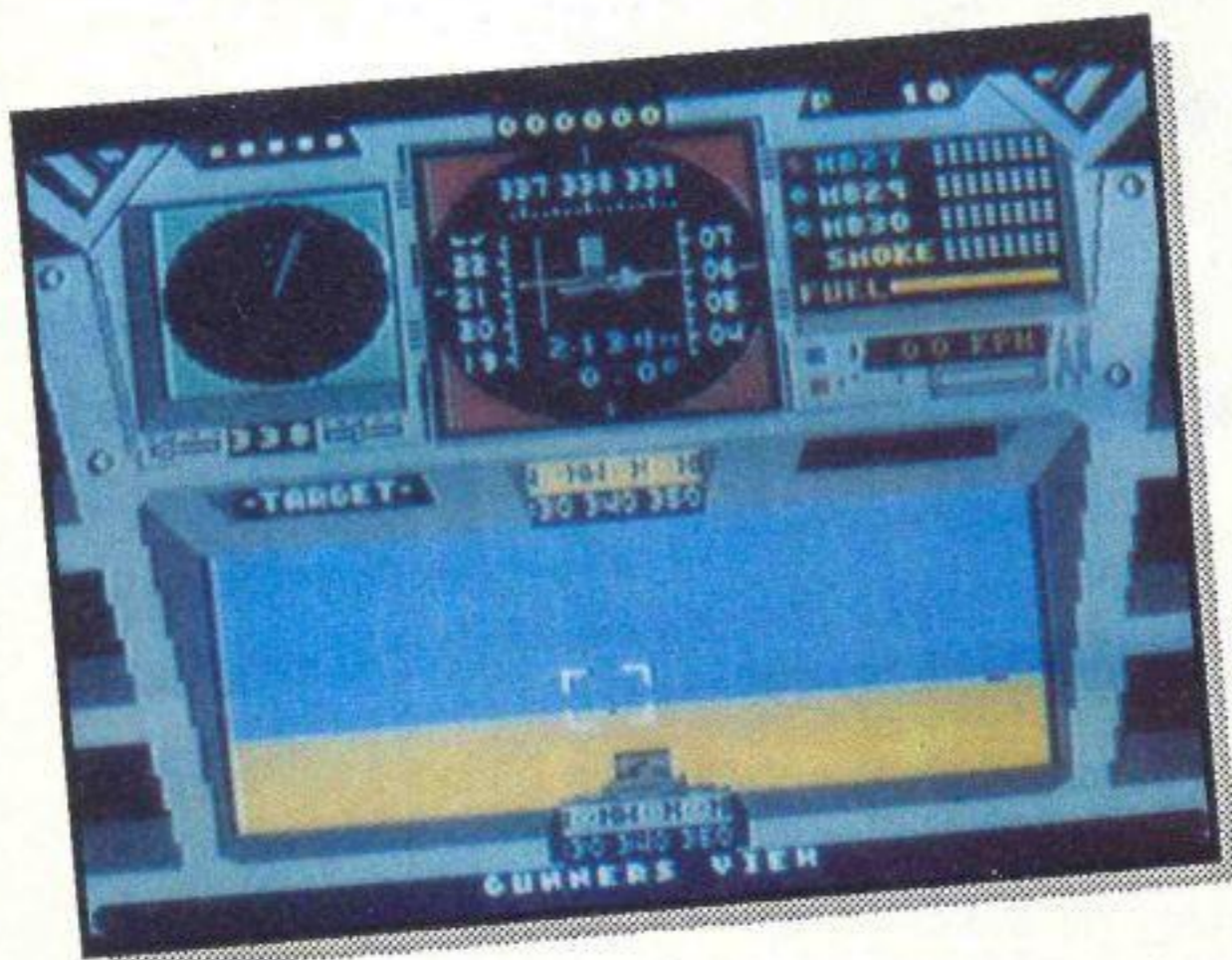
che premete spazio, mentre i vostri proiettili si sparano, manco a dirlo, col fuoco (e non si vedono!). Dietro il volante del FAV, invece, dovete pensare ad evitare gli ostacoli e a distribuire equamente raffiche mortali. Man mano che si procede i nemici si faranno sempre più cattivi e vi manderanno contro elicotteri e missili (e per evitare questi ultimi bisogna stare bene attenti ai sibili). La grafica purtroppo è un pasticcio unico di caratteri e quindi ben poco realistica; al massimo si può dire che è veloce.

Una volta che avete superato a pieni voti le tre prove potete combattere tatticamente contro un'esercito generalmente più forte e numeroso, cercando soprattutto di limitare le perdite. Si muovono quattro gruppi di mezzi su una mappa, li si manda addosso al computer e si sceglie se entrare in battaglia o meno (ma conviene farlo se no i vostri combattono passivamente).



A quanto pare gli arcade bellici costituiscono il chiodo fisso della Access: prima Beach Head, poi Beach Head 2 e ora anche Heavy Metal. Sarei anche contento se le tre fasi del

programma fossero graficamente al passo coi tempi, cosa che generalmente non si può dire. La fase contraerea è per lo più popolata da sprite monocromatici, aerei che seguono quasi sempre le stesse tattiche, e non vi offre neanche il lusso di vedere i vostri proiettili. La fase di guida della jeep armata di cannone è abbastanza divertente, almeno quando si cerca di sopravvivere semplicemente limitandosi a slalomare tra gli ostacoli; purtroppo lo scenario è simulato da dei caratteri che si sovrappongono caoticamente con effetti non gratificanti. L'ultimo mezzo, il carro armato, è già più tecnico e più fedele a un vero mezzo da guerra, ma generalmente i nemici si vedono solo sul radar e sull'ingrandimento del bersaglio, quasi mai nel finestrone principale e questo ruba un po' di realismo. Tenete conto, comunque, che i giochi sono due al prezzo di uno (il secondo è Beach Head e con gli standard attuali meriterebbe ancora la sufficienza).



Se il metallo è davvero così pesante, spero che non mi caschi in testa. A parte questo, della Access adoro Beach Head 2 e basta; sia Beach Head che Heavy Metal mi lasciano abbastanza indifferente. Il problema di HM non è tanto l'esser brutto — bene o male ci si gioca — quanto il non essere moderno. Vi accorgete che le scene di azione di Beach Head e HM non sono mostruosamente diverse quanto a qualità, e oggi molti si aspettano una programmazione sofisticata. Potrei dire che la grafica è abbastanza buona, sprite nero pece a parte, e gli effetti sonori sono adeguati. E un gioco non male, tutto qui: mi ha preso con facilità, ma ho lasciato il joy con altrettanta facilità quando stavo iniziando ad annoiarmi, e non è passato moltissimo tempo. Comunque, la sezione sul carro armato in stile Battlezone è bella, mentre la scena sulla jeep è abbastanza pietosa e alquanto caotica.

PRESENTAZIONE 81%

Opzione per multiloop veloce (ottima idea) e schermate introduttive ben realizzate.

GRAFICA 63%

Effetti vecchi (monocromia) e nuovi (parallattico e vettori). Ci aspettavamo di più.

SONORO 74%

Quello che serve c'è, ma di musiche di contorno neanche parlarne.

APPETIBILITA' 61%

Per qualche minuto vi divertirete anche...

LONGEVITA' 47%

...ma poi capirete che è un po' monotono.

GLOBALE 69%

Due giochi al prezzo di uno, ma uno è vecchio, e l'altro potrebbe anche esserlo...

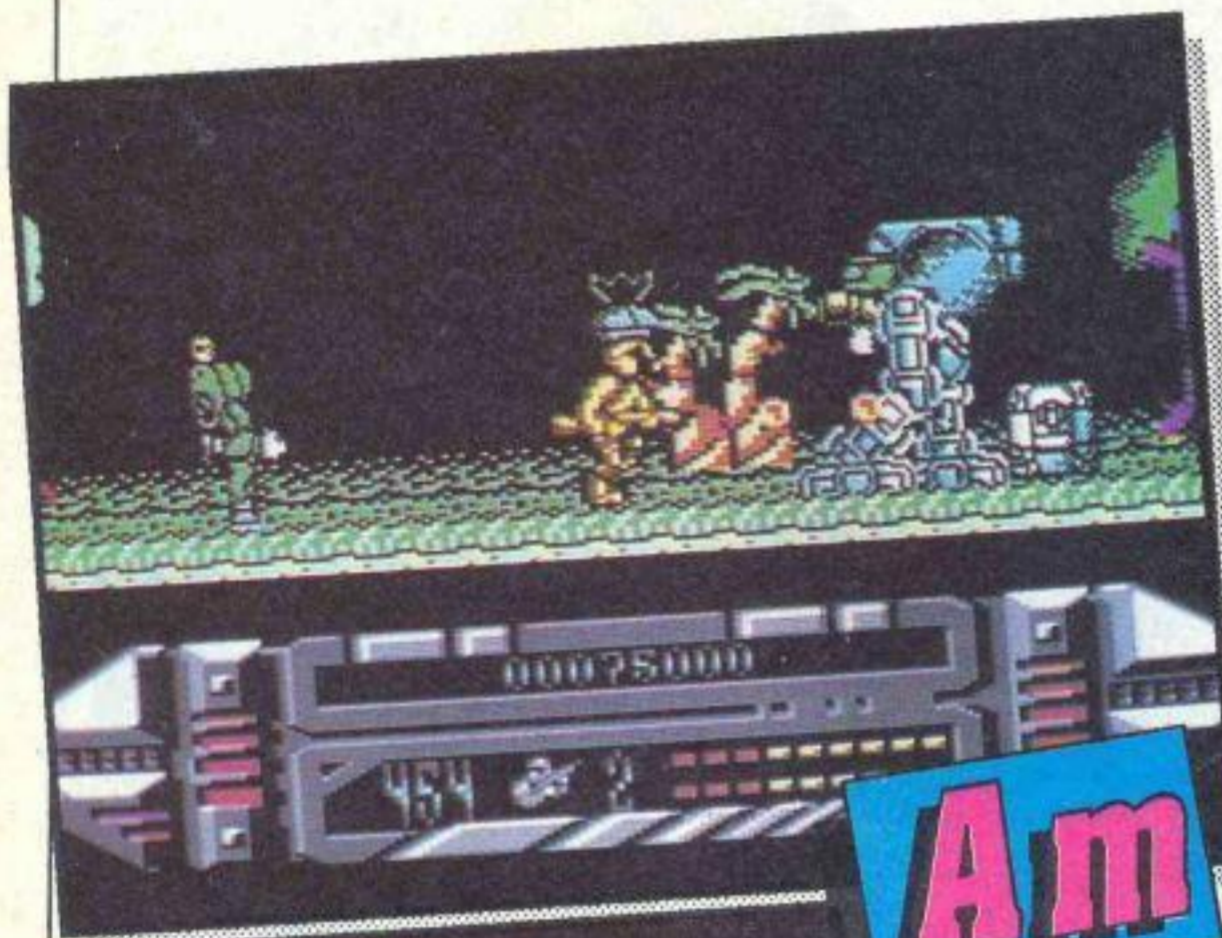
Astro Marine Corps

L'Astro marine Corps è un'organizzazione spaziale che raccoglie tutti i più valorosi combattenti esistenti, istituita per fronteggiare ognuna delle possibili emergenze che possono capitare in una regione qualsiasi dell'universo. Questa volta l'allarme è scattato sul pianeta Dendar, dove s'è verificato un'attacco con ingente

spiegamento di forze da parte dei terribili DeathBringers (dall'inglese, portatori di morte?... "iettatori" direbbero alcuni, toccandosi gli innominabili). Dopo un breve calcolo improntato sulla distanza astronomica in anni luce del pianeta in questione dalla base centrale, vi offrite gagliardamente volontari per la missione disperata con la consapevolezza che con ogni possibilità quando arriverete a de-

Dinamic, C64 / Ams.

permette di coprire le stesse distanze in un tempo di gran lunga inferiore. E così quando il calcolatore centrale della navicella provvede a risvegliarvi dal vostro stato di sonno apparente ecco che vi trovate ancora nel bel mezzo dell'attacco alieno. A questo punto il vostro primo impulso sarebbe quello di mollare il tutto e ritirarsi per un periodo indeterminato di meditazione su una qualche luna sperduta, ma all'idea di vedere la pro-



stinazione sarà già tutto finito e così non dovrete far altro che rientrare tranquillamente alla base trascorrendo ancora qualche decina d'anni nella camera d'ibernazione riposandosi placidamente e senza dover pensare a nulla. Quello di cui voi non siete però stati informati è la recentissima messa a punto di un nuovo propulsore ad impulsi che

pria reputazione (oltretutto acquisita con le bustarelle) così irrimediabilmente compromessa vi fate coraggio e con i debiti scongiuri decidete di scendere ugualmente sul pianeta. Continuando a maledire il momento che avete deciso di accettare l'incarico iniziate a farvi largo fra i nemici sparando senza esclusione di colpi, i pericoli cui andate incontro





AFTER THE WAR

Data la sconcertante somiglianza di A.M.C. con il precedente gioco Dinamic, vi voglio, anche se in ritardo, informare su un altro "pacco" colossale che potreste sventuratamente acquistare, visto che date le limitazioni di spazio ci siamo perfino rifiutati di recensire. La pagella in ogni caso sarebbe virtualmente la medesima perché i due giochi nelle loro oscenità sono incredibilmente simili, assolutamente niente a che vedere con l'ottima versione Amiga, anche in questo caso si tratta di un programma da resettazione immediata.

GLOBALE 31%



sono molteplici e alcuni assolutamente imprevedibili, come quella simpatica pianta carnivora che salta fuori dal nulla (quasi in perfetta sintonia con la distruzione cruenta del dischetto del programma dato in pasto al famelico pastore tedesco del vicino, ndMax). Fortuna comunque che l'astronave di supporto non vi ha abbandonato del tutto, ma continua ad inviarvi armi supplementari e altre attrezzature di supporto (occhio però perché ogni tanto i De-tathBringers ne cambiano sadicamente il contenuto, invece di trovare un bel fucilone potreste per esempio

trovare una bella confezione con scritto su "A.M.C.", a quel punto il senso di ribrezzo sarebbe tale che vi consegnereste volontariamente nelle mani del nemico, mettendo così definitivamente una fine a tutti i vostri tormenti così poco apprezzati da noi tutti videogiocatori). Se riuscirete ad arrivare fino all'ultimo insediamento sul pianeta potrete impadronirvi del codice che consente d'accendere la nave degli alieni con la quale trasferirsi al loro quartier generale che manco a dirlo deve essere interamente distrutto, fatevi coraggio perché quando si è in ballo... si deve ballare.



La Dinamic è probabilmente una delle software houses più conservatrici che ci siano in circolazione, mi spiego meglio. Army Moves, Game Over, che altro non era che lo stesso gioco

in versione spaziale, Navy Moves, che è indubbiamente il migliore della serie, e poi ancora After the war, e adesso Astro Marine Corps, entrambi costituiti da due sezioni a caricamento separato, con la consueta schermata interposta fra il solito squallido menù iniale e il gioco vero e proprio, gioco che è sempre lo stesso angoscioso sparaefuggi a scorrimento orizzontale con armi supplementari da raccogliersi. A prescindere comunque dal vergognoso sfruttamento di un'idea obsoleta e ormai sfruttatissima diventa a mio giudizio scandaloso mettere sul mercato un programma che oltretutto è realizzato penosamente. Mi auguro proprio che con questo la Dinamic abbia posto definitivamente la parola FINE a questo genere di giochi se continuerà ad insistere con prodotti superficiali e che niente hanno a che vedere con le rispettive versioni a 16-bit che sono invece molto curate e ottimamente giocabili... scusate, ma devo parzialmente ritrattare quest'ultima affermazione, ho appena caricato A.M.C. per Amiga...

PRESENTAZIONE 68%

Sufficienza raggiunta a stento, confezione stile Dinamic (con tanto di bollino "Istruzioni in italiano nel inserto"), l'unica opzione riguarda la scelta fra le due sezioni, schermata ai raggi UV-A.

GRAFICA 35%

Masse informi affollano lo schermo mentre una sagoma dalle fattezze mostruose cammina trascinandosi e sparando caoticamente, o il tutto come se fosse un fotomontaggio senza la minima sensazione prospettica.

SONORO 48%

L'impatto visivo è talmente negativo che per fortuna non si ha troppo tempo per stare a sottilizzare sul resto.

APPETIBILITA' 65%

E dire che sono stato proprio a chiedere di farne la recensione perché sul momento mi sembrava interessante, così non escluderei che qualche d'uno (che non legge ZZAP!) possa ripetere il mio stesso errore.

LONGEVITA' 18%

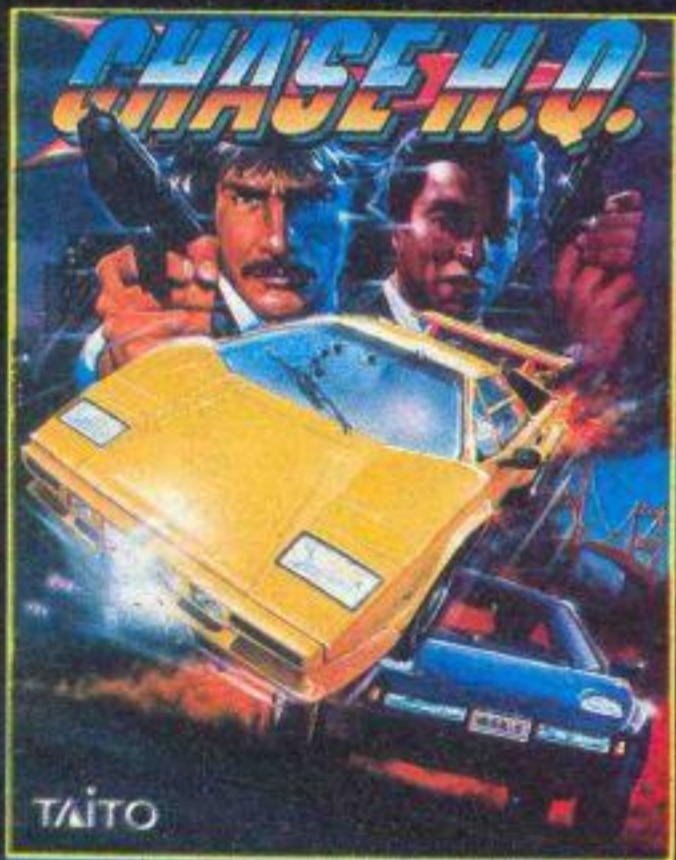
L'impulso immediato di scagliare il tutto giù dalla finestra può essere trattenuto a stento solo fino a quando non ci si accorge che ogni volta che si muore si ricomincia di nuovo, a quel punto il destino del gioco è ormai segnato.

GLOBALE 31%

Gioca a A.M.C. e poi carica Ninja Spirit o Hammerfist, ma siamo proprio sicuri che si tratti dello stesso computer?

CATAPULTATI

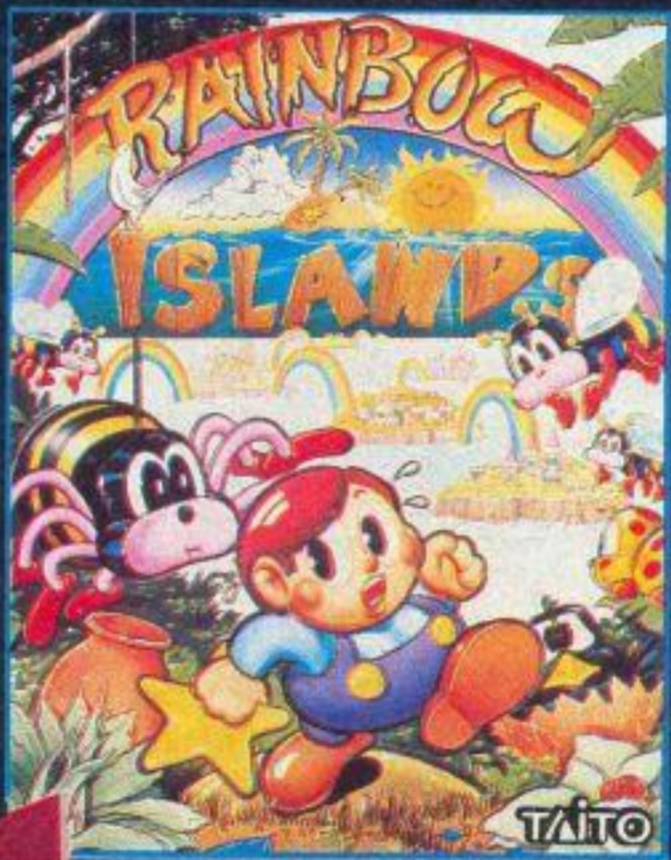
Non c'è modo di sfuggire a ...
 "SLY SPY" Davanti a lui i pericoli che
 avete dovuto affrontare finora fanno
 solo sorridere.
 Atari ST/STE e Amiga



IL PIU' VELOCE E SENSAZIONALE
GIOCO DI GUIDA IN 3D Mettiti al volante
 della tua Porsche turbo e inseguir, affiancato
 dal tuo compagno, pericolosi criminali. E se
 vuoi acciuffarli velocemente, premi il
BOTTONE TURBO Avrai delle grosse
 sorprese



Ecco che infilano le loro
 scarpe magiche, si
 allenano a tirare
 arcobaleni e si stanno ora
 avviando verso l' **ISOLA**
DI DOH. Stiamo parlando
 dei simpaticissimi **BUB** e
BOB, impegnati a salvare
 i pacifici abitanti delle
 "Isole dell' Arcobaleno"
 dalle perfide grinfie del
 boss di **SHADOW**.
 Grandioso 'platform
 game' dalla grafica
 brillantemente colorata e
 dalla originalità **ARCADE**
 senza precedenti.
 Amiga.

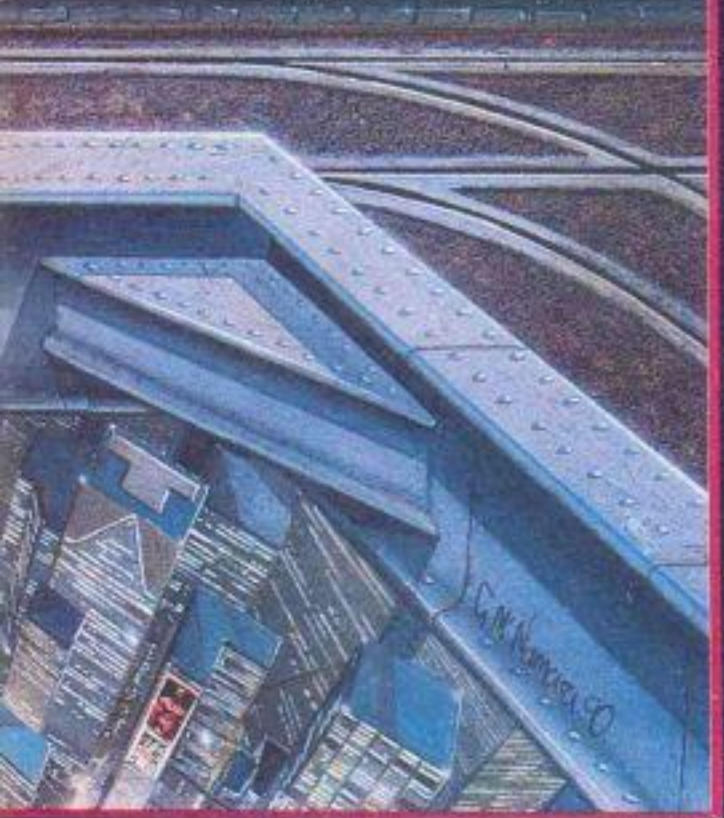


NULLI SI
OOCE

LYC NEL FUTURO



La più avanzata simulazione di volo; puoi scegliere tra due aerei, quattro combattimenti e decine di missioni con tattiche diverse. Infinite caratteristiche: combattimenti aerei, bombardamenti strategici...display da una cabina di pilotaggio munita di vero radar. **F-29 RETALIATOR - IL CIELO E' IL TUO CAMPO DA COMBATTIMENTO!** "Magnifico...grafica e scenario brillanti che ti lasceranno senza parole." **ZERO** "Se vi siete lasciati sorprendere da TO P GU N, F29 saprà conquistarvi definitivamente." - **THE ONE**



Il più grande e imponente coin-op di arti marziali infuria ora sul tuo computer. Vieni a conoscenza dei segreti delle tecniche dei ninja, tramandati fin dalle guerre medioevali. Scendi nella jungla delle metropoli americane, dopo aver fatto tesoro delle tecniche più sconosciute delle arti marziali. **SHADOW WARRIOR - L'EROE DEGLI ANNI '90.**

SHADOW Warriors



CONDUS



LEADER
DISTRIBUTIONI



TOP SECRET

POKEFINDER v4.0

COME FUNZIONA

Si basa sul principio che in tutti i videogiochi si verificano alcune "condizioni particolari", ovvero:

- 1-le "vite" DEVONO diminuire
- 2-quando finiscono le "vite", DEVE terminare il gioco
- 3-il numero di "vite" DEVE essere impostato all'inizio di ogni partita (altrimenti, si partirebbe con zero "vite", per cui "GAME OVER")
- 4-il numero di "vite" PUO' aumentare (bonus di una o più "vite")

Pokefinder, se almeno le prime tre condizioni sono verificate, segnala come disattivare il punto 1, che è quello che a noi interessa, quindi ci fornisce la SYS per far ripartire il gioco dopo aver resettato.

ISTRUZIONI STEP-BY-STEP

Ovvero: dal caricamento del programma alla lista delle POKEs e delle SYSes

- Controllare la presenza del tasto di reset (che costa intorno alle 4000, ovvero molto meno di quanto spendereste a far riparare il 64 sbagliando a connettere i pin GND e RESET... e, oltretutto, è molto più comodo)

[CONTINIA ALLA PROSSIMA PAG.]

I BBros mi perdoneranno se rubo questo spazio introduttivo, ma è per una questione di cuore: voglio approfittarne per ricordare a tutti i lettori di Zzap! una persona che sicuramente non dimenticheremo mai.

Sto parlando di Marco Marinai, che un tragico incidente d'auto ha strappato a questa vita terrena diverse settimane fa: il mese scorso, quando in redazione mi hanno consegnato il fax che riproduceva la notizia apparsa su un quotidiano locale, il numero di Zzap! era già in stampa, e non ho potuto ricordare come avrei voluto il giovane di Santa Maria a Monte che tanti di voi hanno conosciuto e apprezzato attraverso queste pagine.

Personalmente ho un concetto molto particolare di questa nostra vita terrena e di ciò che segue, e sono convinto che una delle cose più belle che una persona possa fare sia di lasciare dietro di sé qualcosa di tangibile e di utile, anche se si tratta di una cosa modesta come i 'trucchi' di Zzap!

Il fatto che Marco abbia dedicato tanto del suo tempo a scoprire e far conoscere i tips che da tempo apparivano sulle pagine di Zzap! (e che continueranno ad apparire finché in archivio ne avremo, promesso) dimostra tanta intelligenza e generosità d'animo, e noi vogliamo che egli sappia — se in questo momento può percepire i nostri sentimenti — quanto noi lo abbiamo apprezzato e stimato.

Voglio invitare, per un attimo, tutti voi ad un minuto di raccoglimento, e vi prego di donare un piccolo pensiero di gratitudine al giovane Marco — io lo farò ogni volta che questa rubrica verrà impaginata, giuro.

Ecco, quello che volevo dire l'ho detto, e spero che anche i genitori di Marco, se leggeranno queste righe, possano capire quello che tutti noi abbiamo provato, perché anch'io sono un padre, e so quanto può essere preziosa per noi una creatura che abbiamo cresciuto ed educato: ed ora, ragazzi, potete ritornare ai vostri 'trucchi' — magari con un animo diverso, forse più consapevole, e per una volta apprezzare l'impegno che tanti vostri coetanei dimostrano rendendoci partecipi di ciò che hanno saputo ingegnosamente scoprire utilizzando i loro computer.

Bonaventura Di Bello



[CONTINUA DALLA PAG. PRECEDENTE]

■ Accendere il computer, e caricare il gioco (non ditemi che non sapete come fare!)

■ Iniziare una partita, annotando con quante "vite" si parte: questo faciliterà il lavoro al POKEFINDER.

■ Resettare (non ha importanza se durante o dopo una partita) Ricordo ai possessori di 128 di tener premuto il tasto Commodore, così (come senz'altro sapranno!) si resetta il computer in "modo 64": questo perché il Sistema Operativo del 128 modifica aree di memoria (che, per chi non lo sapesse, è comune a 128 e 64) ... beh, insomma! È inutile che perda tempo con le spiegazioni: tenete premuto Commodore E BASTA!

■ Se tutto va bene, compare la solita scritta COMMODORE 64, 38911 BASIC BYTES FREE, eccetera. Dico "se tutto va bene" perché alcuni giochi (BARBARIAN II, BOMBUZAL, e altri) sono ahimè protetti contro il reset. L'unica sarebbe poter inserire POKE32772,0 prima di resettare.. il che però è impossibile. In questo caso, non c'è niente da fare... o vi comprate una cartuccia, oppure... beh, mettiamola così: avete altri giochi? — Visto che è comparso il blinkante (il cursore, che "blinka", ovvero lampeggia... e tuoneggia, NdA), possiamo tranquillamente caricare: LOAD"POKEFINDER",8,1 per la versione su disco e LOAD per quella su cassetta. Entrambe le versioni vanno in AUTO-START (partono da sole, senza il RUN), e non potrebbero essere altrimenti (siccome la memoria non deve essere alterata, li ho allocati nell'area video). Per quanto riguarda la versione su nastro, è bene far notare che è composta da due parti: il caricatore e il codice macchina. Pertanto, la scritta "FOUND POKEFINDER" comparirà due volte... alla comparsa della seconda, fate un piccolo sforzo, e premete ancora una volta la barra spaziatrice, e... abbiate fede! POKE-FINDER non tarderà a farsi vedere!

■ Finito il caricamento, lo schermo diventa quasi tutto nero, tranne che per una scritta in grigio: "HOW MANY STARTING LIVES 0=DON'T KNOW". Se si è riusciti a trovare il numero di "vite" con cui parte il gioco, bisogna comunicarlo al programma ora, con i tasti da 1 a 9. Altrimenti, premere lo 0: il punto 3 di prima viene verificato lo stesso, ma senza considerare il numero di "vite" come fattore determinante.

■ Ora scompare quel prompt, e ne compare un'altro nella riga sotto: "IS THERE A LIFE BONUS?". Se il gioco prevede il bonus di una vita, premere Y (Yes)... altrimenti, premere N (No). Perché ho scritto il programma in inglese? Beh, semmai dovesse varcare i confini della vecchia Italia... E, comunque: vi siete mai trovati di fronte a un programma in tedesco? O in francese? Io sì, e vi assicuro che avrei sparato al programmatore: l'inglese, bene o male, lo conosco tutti quelli che usano un computer.. ma il tedesco??

■ Scompare anche questo prompt, e ne compare un altro (che indica "ricerca in corso"), si illuminano le prime due righe dello schermo (con nome & telefono del sottoscritto...

potreste avere dei problemi: telefonatemi.), e accanto al nome del programma (v4.0 sta per "ho rifatto quattro volte l'algoritmo, e non l'ho mai ri-sviluppato) compare "SEARCHING AT \$", seguito da un indirizzo (non di casa mia, NdA) in esadecimale. Vi dice quale locazione di memoria viene esaminata, nell'arco da \$0803 a \$FFFF (ovvero quasi tutta la RAM del computer, quantomeno quella che si conserva dopo un reset). E qui sorge un'altro problema: se il programma usava locazioni più basse (da \$0000 a \$0802) il pokefinder non funziona... La colpa, comunque, è solo da imputarsi al fatto che (come ho già detto) queste locazioni vengono cancellate dopo un reset: la colpa è del 64, non di POKEFINDER!

■ Ora bisogna aspettare (magari "ammirando" i "numerini che girano")... Se le locazioni si susseguono velocemente, vuol dire che lì non è presente nulla che possa diminuire le vostre "vite". Se, invece, cambiano più lentamente (3 o quattro secondi fra una e l'altra), vuol dire che si è trovato qualcosa.. e si procede alla verifica dei punti 1,2,3 (e 4, se richiesto). Nel caso tutte quante le condizioni siano verificate, POKEFINDER memorizza la locazione "target". (NB: nel caso vengano trovate molte POKES, o molte SYSes, la scritta che indica "ricerca in corso" verrà coperta da strani simboli: evitate di fare l'harakiri, poiché è perfettamente normale). -Arrivati a \$FFFF, il bordo dello schermo diventa grigio, e parte la ricerca delle SYS (sempre da \$0803 a \$FFFF). E velocissima, nonostante segnali solo le locazioni dove si è trovato qualcosa (dando quindi l'impressione di una lungha pausa tra un cambiamento e l'altro della locazione vicino a "SEARCHING AT \$"). -Giunti ancora a \$FFFF, il computer si resetta. Mio dio! Che disgrazia! Cos'è, 'sto programma? Uno scherzo? No! Visto che non c'era altra memoria disponibile, le POKES e le SYSes trovate vengono memorizzate (\$C000-\$CFFF), e il computer (una volta ri-resettato) è pronto a farci da "oracolo". Carichiamo ora il secondo programma (in B.A.S.I.C: più simpatico da digitare, e più facile da modificare... potreste, per esempio, farvi una "biblioteca di POKES & SYSes", memorizzando i risultati "tradotti" dal programma in files (solo PRG, anche se trattati come se fossero SEQ). LOAD"ORACLE",8 per la versione su disco LOAD"ORACLE" per quella su cassetta. Beninteso: ora la memoria può essere tranquillamente alterata, poiché i risultati della ricerca sono al di fuori della portata dell'interprete B.A.S.I.C. (\$C000-\$CFFF), e il resto non ci interessa più.

-Se, una volta dato il RUN, compare la scritta "NOTHING FOUND", vuol dire che abbiamo fatto fiasco completo: non è stata trovata nemmeno una POKE o una SYS... Sicuri di aver caricato il programma? Altrimenti, compaiono uno per volta i tre prompt: "TRANSLATING DATA...COMPATTING...OK." Ora viene cancellato lo schermo, e in alto a sinistra vengono mostrate quante POKES e quante SYSes sono state trovate; più sotto, un ennesimo prompt che chiede se si desidera un'output su schermo (tasto S) o su stampante (P, di "printer").

[CONTINUA ALLE PROSSIME PAGINE]

Nel primo caso, i dati vengono mostrati uno per volta, attendendo la pressione di un tasto qualsiasi per mostrare quello successivo; nel secondo, l'intero output viene deviato su stampante, senza pause.

■ Annotati (o, più comodamente, "stampati") i risultati, non ci resta che provare il tutto, ricaricando il gioco e resettando (ricordarsi il tasto Commodore, su un 128!!), quindi inserendo la/le POKES, e riavviando il programma con la SYS.

ALCUNE CONSIDERAZIONI

■ Se, come accade quasi sempre, viene segnalata più di una SYS, bisogna trovare quella giusta andando per tentativi (sarebbe meglio disassemblare ma, visto che non credo che tutti conosciate l'assembler...). A volte si trova la SYS che fa partire la musica, in altri casi quella che imposta i rasters, e in altri casi... si manda in crash il sistema. Che fare in quest'ultimo caso? Ricaricare & riprovare (per la serie "la pazienza di Giobbe"... NDA).

■ Se, come MOLTO spesso succede, vengono segnalate più POKES, può voler dire che le "vite" vengono diminuite in più punti del programma (he! he!, gli illusi!, NDA).. oppure, può darsi che altre locazioni abbiano superato la "condizione necessaria & sufficiente" dei punti sopraelencati senza però centrare niente con lo scopo: in alcuni casi, tutto OK. In altri, "guru meditation" (ovvero, il modo che ha l'Amiga per segnalare il crash di sistema), per la serie "Giobbe 2, la vendetta".

■ La completa mancanza di SYS è concepibile solo per

memoria vuota (il computer è stato appena acceso) o per sfig.. sfortuna pazzesca: nel secondo caso, consiglio il mago Tutankamon (fatture & malocchio).

■ Nel caso (sfortunato, ma non fracchiano) di mancanza di POKES, si può riprovare non segnalando il numero di "vite" e senza cercare anche il life-bonus della condizione 4. Se ancora non si ottengono risultati, è bene ricordare che quanto detto sopra (al momento del reset, parte della memoria viene cancellata), oltre al fatto che il programmatore può aver usato trucchi subdoli per evitare che il suo gioco fosse "trainato". ARMALYTE, per esempio, ha una subroutine che controlla se il programma è stato "manipolato". Basta annullare la subroutine, ma per farlo bisogna conoscere bene l'assembler.

■ POKEFINDER supera il miglior pokefinder oggi in commercio (quello della cartuccia MK VI) in quanto oltre ai DEC (codice assembler per DECREMENTARE, usato nel 99.7% dei giochi) cerca anche gli SBC ("sottrarre", usato nello 0,2% dei giochi, tipo THE REAL GHOSTBUSTERS). Resta tuttavia quello 0,1% di altri casi che solo un buon programmatore sa risolvere... Abbi pazienza: aspettate qualche "smanettone" su ZZAP!, oppure (meglio ancora) imparate l'assembler! Comunque, vi posso assicurare che è praticamente impossibile fare più di così (dico: ne ho fatte 4 versioni prima di arrivare a questa!), tenendo conto che il tutto deve "girare" sia con il disk driver che con il registratore in soli 4K (senza contare l'impiccio dell'autostart!).
Buon lavoro a tutti!

J.Brambilla

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

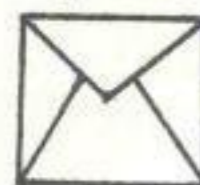
TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"



"wow
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza



MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

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

VI ASPETTIAMO !!!

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

Via Mach Mahon, 75 - MILANO
 Tel. (02) 33000036/323492
 Fax (02) 33000035
 Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226
 Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

Ci scusiamo con i lettori per aver comunicato, a causa di un errore di stampa, nell'annuncio del numero di maggio di ZZAP, il prezzo sbagliato relativo all'MK VI - PROFESSIONAL ACTION REPLAY.

Di seguito il testo corretto:

MK VI PROFESSIONAL ACTION REPLAY

CON LEI FARETE "13"

- 1) MK VI, la migliore scheda per effettuare copie di sicurezza;
- 2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile tape o disk;
- 3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del coputer, invisibile e trasparente al sistema stesso;
- 4) Ricerca le poche poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco;
- 5) Possibilità di avere giochi in versione trainer senza nozioni di linguaggio macchina;
- 6) Sprotegge da nastro a disco ed all'inverso qualsiasi programma anche in multiload;
- 7) Trasferisce da 5,25" a 3,5";
- 8) Velocizza 5/10 volte il nastro;
- 9) Rende parallelo il disk drive (202 blocchi in 6 secondi);
- 10) Editor di schermo per cambiare scritte nei programmi;
- 11) Interfaccia parallela centronics standard grafica (con apposito cavo opzionale);
- 12) Salva e stampa schermate e sprite di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata;
- 13) Nuovi comandi basic, monitor in linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto di più!!!

ECCO PERCHÈ FARETE "13!"

Per Commodore 64 e 128, compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64.

Per fare "13" vi occorrono solo
 Lit. 90.000 (IVA compresa)

[CONTINUA ALLA PROSSIMA PAGINA]


```

10500 data 76,219,0,165,253,145,251,200
10510 data 165,254,145,251,56,165,251,233
10520 data 2,133,253,165,252,233,0,133
10530 data 254,177,251,209,253,208,7,136
10540 data 192,255,208,245,240,218,160,0
10550 data 177,251,170,200,177,251,168,169
10560 data 158,32,155,4,76,219,0,120
10570 data 162,0,189,5,7,149,0,232
10580 data 208,248,162,15,160,6,134,251
10590 data 132,252,32,2,0,198,1,206
10600 data 32,208,230,1,32,190,0,162
10610 data 16,160,0,185,15,6,153,2
10620 data 192,200,208,247,238,237,5,238
10630 data 240,5,202,208,236,166,251,164
10640 data 252,142,0,192,140,1,192,162
10650 data 255,134,1,154,76,226,252,169
10660 data 0,170,157,80,216,157,80,217
10670 data 157,80,218,157,232,218,232,208
10680 data 241,141,32,208,141,33,208,169
10690 data 23,141,24,208,96,142,53,6
10700 data 162,39,169,15,157,0,218,202
10710 data 16,250,96,32,15,6,162,128
10720 data 32,45,6,32,228,255,201,48
10730 data 144,249,201,58,176,245,41,15
10740 data 141,175,7,208,5,169,36,141
10750 data 176,7,32,15,6,162,168,32
10760 data 45,6,32,228,255,201,89,240
10770 data 7,201,78,208,245,238,233,4
10780 data 32,15,6,162,208,32,45,6
10790 data 162,79,169,1,76,248,6,0,69529
10800 reada:ifa<256thenpokes1,a:s1=s1+1:
cl=cl+a: goto10800
10810 ifcl<>athenn1=10050:n2=10790:goto10950
10820 reada:ifa<256thenpokes2,a:s2=s2+1:
c2=c2+a: goto10820
10830 ifc2<>athenn1=10950:n2=11280:goto10950
10840 reada:ifa<256thenpokes3,a:s3=s3+1:c3=
c3+a:goto10840
10850 ifc3<>athenn1=11290:n2=11620:goto10950
10860 sys49320:printchr$(142)chr$(147);"poke
finder completo."
10870 print:print"registro su disco o su
cassetta? (d/c)":pokel98,0
10880 geta$:ifa$="d"then10920
10890 ifa$<>"c"then10880
10900 print:print" posizionare il nastro,
quindi premere"
10901 print"record & play per iniziare a
registrare."
10910 wait1,32,32:pokel92,255:pokel,55:
sys49155(n$):goto10940
10920 print"preparare il disco e premere
"r1$"return"r2$".":pokel98,0:wait197,1
10930 sys49152(n$)
10940 printchr$(147)"ok.":goto10870
10950 data 157,0,216,202,16,250,76,199
10960 data 5,0,0,0,0,47,56
10970 data 32,96,4,173,3,8,201,206
10980 data 240,37,201,198,240,30,201,222
10990 data 240,23,201,233,240,16,201,214
11000 data 240,9,230,6,208,226,230,7
11010 data 208,222,96,76,30,5,76,44
11020 data 5,76,40,5,76,181,4,76
11030 data 34,5,160,2,177,6,217,0
11040 data 0,208,40,136,208,246,160,0
11050 data 177,57,201,0,240,49,201,0
11060 data 240,45,201,0,240,41,201,0
11070 data 240,20,201,0,240,16,201,0
11080 data 240,12,201,0,208,5,169,255
11090 data 141,2,1,76,178,0,164,53
11100 data 200,177,57,32,133,4,144,243
11110 data 169,255,141,1,1,208,236,162
11120 data 169,201,141,240,8,162,162,201
11130 data 142,240,2,162,160,134,163,166
11140 data 57,164,58,134,160,132,161,160
11150 data 0,198,160,208,8,198,161,165

```

[CONTINUA A LATO]

```

11160 data 161,201,8,240,19,185,0,0
11170 data 201,0,208,237,200,177,160,201
11180 data 0,208,5,169,255,141,0,1
11190 data 230,57,208,5,230,58,208,1
11200 data 96,76,52,0,160,2,185,3
11210 data 8,201,154,240,49,201,20,144
11220 data 16,201,24,144,21,201,250,144
11230 data 8,201,252,144,23,201,254,176
11240 data 19,230,193,208,223,230,194,208
11250 data 219,96,136,177,193,201,3,208
11260 data 240,76,109,5,136,177,193,201
11270 data 255,208,227,76,109,5,76,101
11280 data 5,32677
11290 data 76,191,192,32,125,192,162,27
11300 data 189,97,192,157,232,2,202,16
11310 data 247,169,55,133,1,32,87,226
11320 data 169,240,141,136,2,169,1,170
11330 data 168,32,186,255,169,251,162,232
11340 data 160,2,134,251,132,252,162,4
11350 data 160,3,32,216,255,169,1,32
11360 data 195,255,162,131,160,164,142,2
11370 data 3,140,3,3,169,251,162,0
11380 data 160,4,134,251,132,252,232,160
11390 data 8,32,216,255,169,1,32,195
11400 data 255,169,4,141,136,2,76,231
11410 data 255,169,1,170,160,255,32,186
11420 data 255,169,0,32,189,255,32,213
11430 data 255,169,1,32,195,255,76,59
11440 data 6,139,227,232,2,120,169,53
11450 data 133,1,160,4,162,0,189,0
11460 data 224,157,0,4,232,208,247,238
11470 data 136,192,238,139,192,136,208,238
11480 data 169,224,141,136,192,169,4,141
11490 data 139,192,169,55,133,1,88,96
11500 data 160,4,162,0,189,0,4,157
11510 data 0,224,232,208,247,238,174,192
11520 data 238,177,192,136,208,238,96,32
11530 data 125,192,32,87,226,169,1,162
11540 data 8,168,32,186,255,32,192,255
11550 data 162,1,32,201,255,169,38,32
11560 data 210,255,169,3,32,210,255,169
11570 data 59,32,210,255,169,6,32,210
11580 data 255,173,40,3,32,210,255,238
11590 data 234,192,208,245,238,235,192,173
11600 data 235,192,201,8,208,235,162,40
11610 data 160,3,142,234,192,140,235,192
11620 data 76,84,192,37171 (36129)
11630 printchr$(147)"Errore nei data
(tra"nl"e"n2;chr$(157))".

```

LISTATO ORACLE

```

10 CLR:BF=PEEK(49152)+PEEK(49153)*256-1551
20 IFBF=0THENPRINT"NOTHING FOUND.":END
30 DIMDA$(BF/3):PRINT"TRANSLATING DATA...";
40 FORA=49154TO49153+BF STEP 3:N=N+1
50 VA=PEEK(A):AD=PEEK(A+1)+256*PEEK(A+2)
60 DA$(N)="POKE"+STR$(AD)+" "+STR$(VA):PO=PO+1
70 IFVA=158THENDAS(N)="SYS"+STR$(AD):
SY=SY+1:PO=PO-1
80 NEXT:PRINT"COMPATTING...";A=FRE(0):
PRINT"OK."
90 PRINTCHR$(147)"POKES FOUND.":PO:PRINT"SYSES
FOUND.":SY
100 PRINT:PRINT"OUTPUT ON SCREEN OR PRINTER?
(S/P)":POKE198,0
110 GETA$:IFA$="S"THEN140
120 IFA$<>"P"THEN110
130 OPEN4,4:FORA=1TON:PRINT#4,DA$(A):NEXT:
CLOSE4:GOTO150
140 FORA=1TON:PRINTDA$(A):POKE198,0:
WAIT198,1:NEXT
150 PRINT:PRINT"HIT [SHIFT] TO GO
ON.":WAIT653,1:GOTO90

```

[FINE!]

SANO TORNATI!

W I C O[®]

BRAND PRODUCTS



THE BOSS

Prestazioni fantastiche ad un prezzo fantastico. Ampia manopola antiscivolo sormontata dal pulsante fuoco, per una azione super-veloce. L.35000



ERGOSTICK

Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000

Dutch and Dutch



RED BALL BATHANDLE

RED BALL
Prestazioni stile sala giochi. Per una risposta fulminante con qualsiasi gioco arcade. L.49000

BATHANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000



SUPER THREE-WAY

Personalizzabile per tutti i tipi di gioco, grazie alle tre impugnature intercambiabili. Il sistema esclusivo "Gate Lock" ti permette di selezionare 4 o 8 direzioni di comando. L.59500



Suncom
TECHNOLOGIES

DINO DINI LO SA

Disponibile per:
C64 cass./disco L.18000
Amiga L.25000



Have Fun!

WORLD CUP-KICK OFF

Dino Dini lo sa. Sa che l'elemento più importante per un gioco di calcio è la massima giocabilità. In Franco Baresi ha messo tutto il meglio dell'esperienza maturata con Kick Off per offrire, agli appassionati di calcio come lui, un gioco che sappia ricreare la magica atmosfera dei Mondiali, e che ti faccia sentire per 90 minuti "protagonista" del campo di gioco. - Ampia visione del campo, movimento totale, possibilità di selezionare le tattiche di gioco per ogni squadra, 9 modi di calciare, possibilità di allenarsi, possibilità di spareggio, tempi supplementari. Tutto in italiano, per 1/2 giocatori.

In ogni confezione
una foto di Franco Baresi
con dedica a tutti
gli appassionati di calcio



DIVERTITI CON I MONDIALI GIOCA CON FRANCO BARESI

DISTRIBUITO in Italia da **LEADER** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

DUTCH and DUTCH

PC ENGINE:

La Saga Continua...

Se già i nostri colleghi inglesi si potevano considerare stracciati con la

presenza della PC Engine e del Sega Megadrive nella redazione italiana, l'arrivo del fantastico lettore di CD

ROM ha dato il colpo di grazia ai poveracci di Ludlow.

E per noi significa poter finalmente provare 'di persona' i famosi giochi su CD che tanto ci hanno fatto sospirare quando ne ammiravamo le foto sulle riviste del settore (comprese quelle giapponesi, che MA sta tentando di decifrare autoprovocandosi un mal di testa al giorno, il che non leva — comunque — l'editore di turno). Ragazzi, pensate: stiamo parlando

del PC Engine, un OTTO BIT! Cosa avrebbero potuto fare i nostri cari home computer se soltanto le case produttrici avessero curato di più gli interessi degli utenti piuttosto che i conti in banca dei dirigenti... oops, mi è scappata!

Vabbe', intanto possiamo in ogni caso essere soddisfatti come le cose continuano ad andare... poteva finire peggio, e tanto tempo fa (piccolo brivido lungo la schiena e luccicore lacrimario appena percettibile sull'angolo dell'occhio sinistro, quello rimasto ancora sano dopo cinque anni di monitor a fosfori vari)...

Ma bando alle nostalgie, e godiamoci le meraviglie tecnologiche che un otto bit degli Anni Novanta ci sa ancora mostrare!



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

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

Lit. 849.000

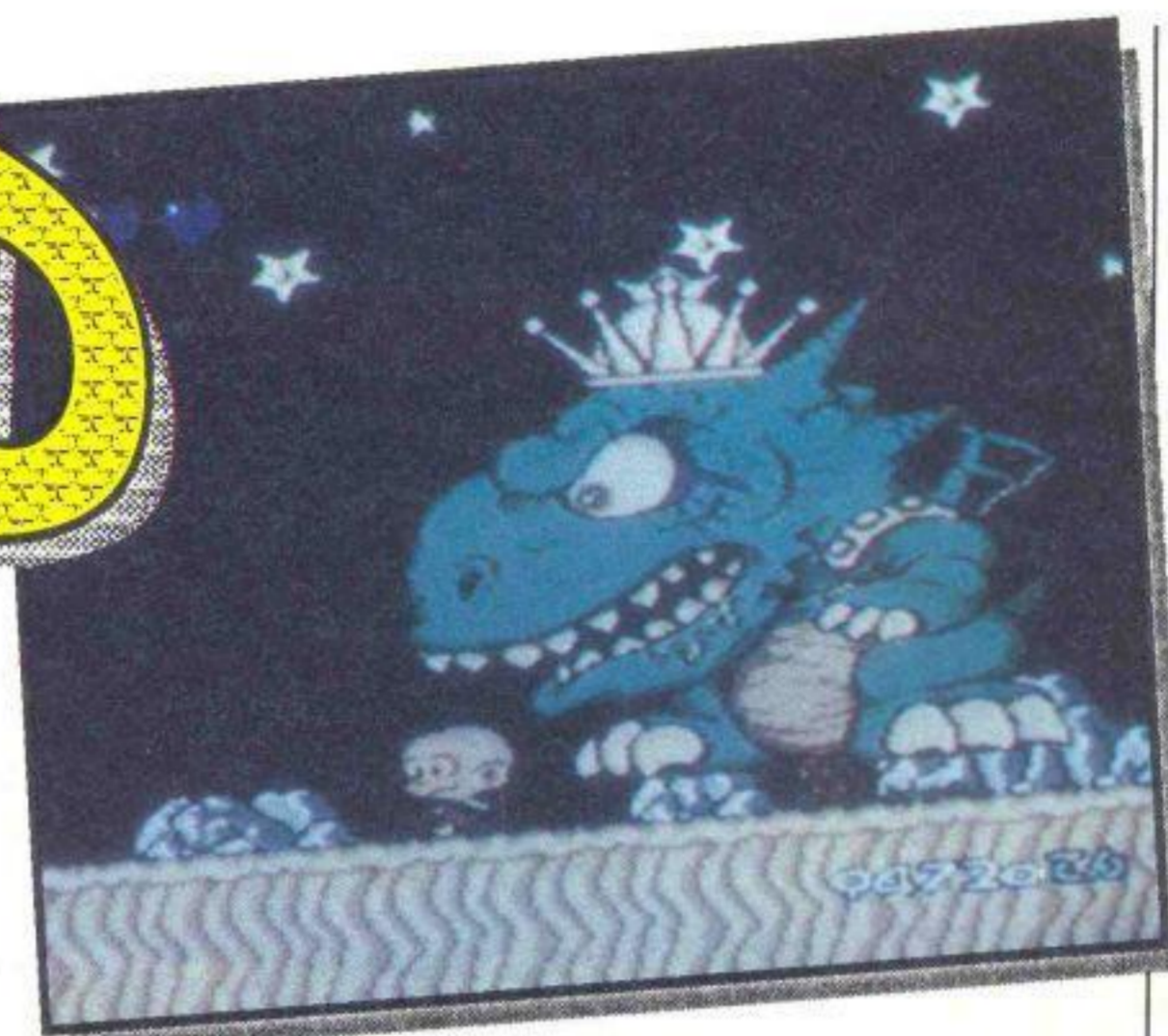
IVA compresa

PC KID

Hudson Soft, PC Engine cart. L. N.P.

Ecco, lo sapevo. Ho sempre scritto nelle recensioni frasi del tipo "e quel pizzico di umorismo non fa che migliorare il tutto". E ades-

so, come devo comportarmi? Se quel "pizzico d'umorismo" faceva alzare il voto di 5-10 punti, che cosa succederà con un gioco già di per sé bello, giocabile e tecnicamente buono per di



Lasciate perdere qualsiasi cosa lo abbia mai detto in passato. QUESTO è il gioco più idiota sulla faccia della terra, e niente riuscirà mai a farmi cambiare idea, forse solo PC Kid II (non che esista, mi raccomando. O per lo meno, non lo so...). L'animazione è a dir poco esilarante e così le innumerevoli trovate tipo lo stegosauo che piange dopo avergli tirato la craniala sul cappellino o il modo in cui Kid gira attorno ai palli su cui si arrampica. Galattico, per dirla alla Carlo.



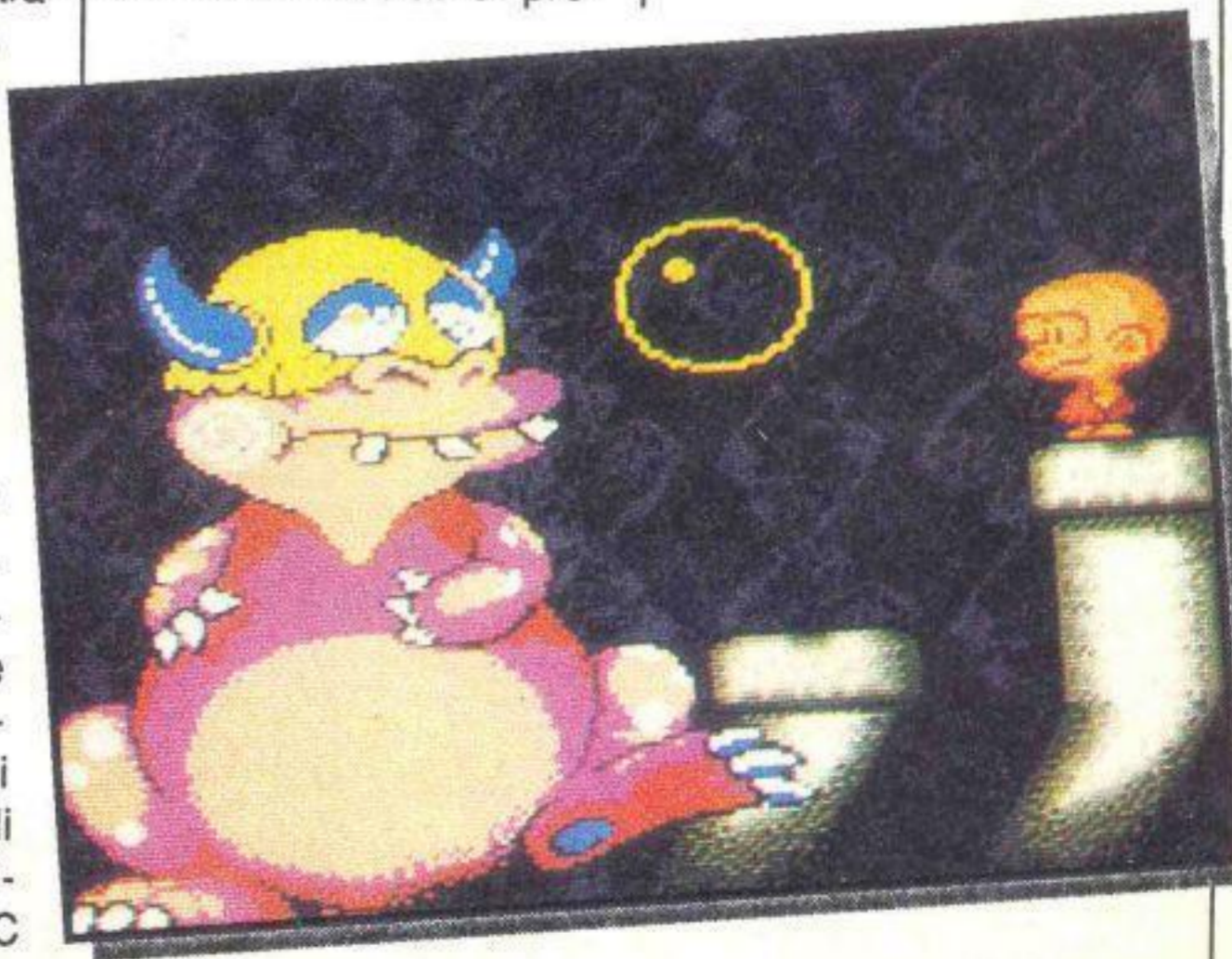
più intriso di demenzialità allo stato puro?

Il punto è questo: questo PC Kid (P.C. NON sta per Paolo Cardillo NE' per Personal Computer MA per Pitcantropus Computersus) è un ragazzino molto "capace" (ergo ha una capa tan-

ta) che vive all'età della pietra. Un brutto giorno però si accorge che alcuni animali sono radicalmente cambiati nel comportamento: da buoni e paciosi si sono trasformati in crudeli killers e voi li dovrete far tornare normali. Vi potrete facilmente accorgere che il comportamento è stato modificato da alcuni elmetti luminosi quindi il vostro scopo sarà quello di eliminare questi benedetti elmetti. I "besti" da liberare sono numerosi e per potere arrivare a ciascuno dovrete prima attraversare pericolose terre poco ospitali infestate da tutti i tipi di pazzoidi primordiali esistenti. Ma visto che PC

(NON Cardillo) è solo un ragazzino, come diavolo farà a sfidare simili insidie? E' semplice, è molto intelligente e sa usare la testa. Nel vero senso della parola però. E' capace (aridaje) di sferrare temibili capate laterali che sono in grado di mettere K.O. anche il più cocciuto dinosauro e, dopo un salto, può atterrare di testa provocando effetti disastrosi ai malcapitati sottostanti. A parte questo, PC è un povero frugoletto indifeso e rischia lo stesso di brutto, quindi i programmatori hanno deciso di pro-

teggerlo inserendo nel gioco delle piante che ogni tanto sputano qualche cosciotto. PC, afferrando al volo (non molto finemente, per dire la verità) codesti cosciotti, si "dà la carica" e acquista nuovi, sorprendenti poteri. raccogliendo un cosciotto piccolo cambia colore e raddoppia la capacità di danno delle sue craniale mentre se tocca terra con la testa pietrifica per breve tempo i cattivoni presenti. Se invece raccoglie un cosciottone diventa tutto rosso in faccia e acquista



un'aura temporanea verde che gli permette di uccidere gli avversari con il solo tocco e raddoppia la "capacità" (ehm) di pietrificazione. Giusto per confermare che PC è un tipo tozzo vorrei aggiungere che, quando tenta di saltare su un piano

troppo alto e manca la presa, non si scoraggia e con l'abile uso delle mascelle si arrampica sulla parete verticale (uno spasso!). Beh, non proprio il tipo più educato del mondo, ma per lo meno è simpatico



PRESENTAZIONE 70%

Istruzioni in giapponese (ovvio), e una sola opzione (continue).

GRAFICA 97%

Niente di eccezionale di per sé ma fantasiosa e animata irresistibilmente.

SONORO 89%

Una serie di motivetti carini e degli effetti adeguati e esilaranti.

APPETIBILITA' 95%

All'inizio è forte il desiderio di vedere quante cavolate PC riesce a fare (ehm...)...

LONGEVITA' 95%

Poi verrete accalappiati dalla struttura semplice e coinvolgente.

GLOBALE 97%

Mio!



SEGA Megadrive

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste, 6
Cassano Magnago
Varese,
Tel: 0331-204074

LYNX

MICROMANIA
Via XV Aprile, 80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

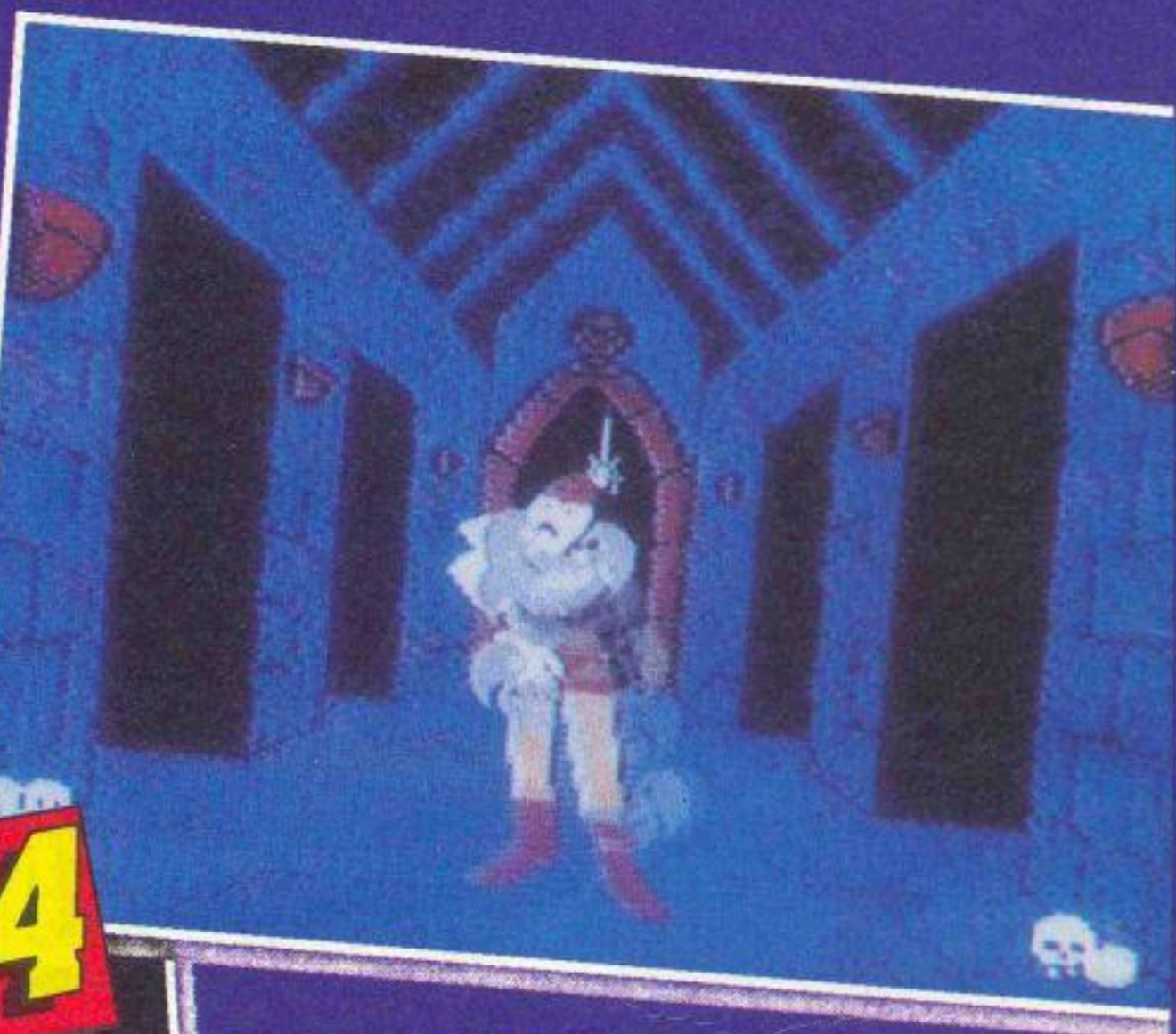
Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

DRAGON'S LAIR

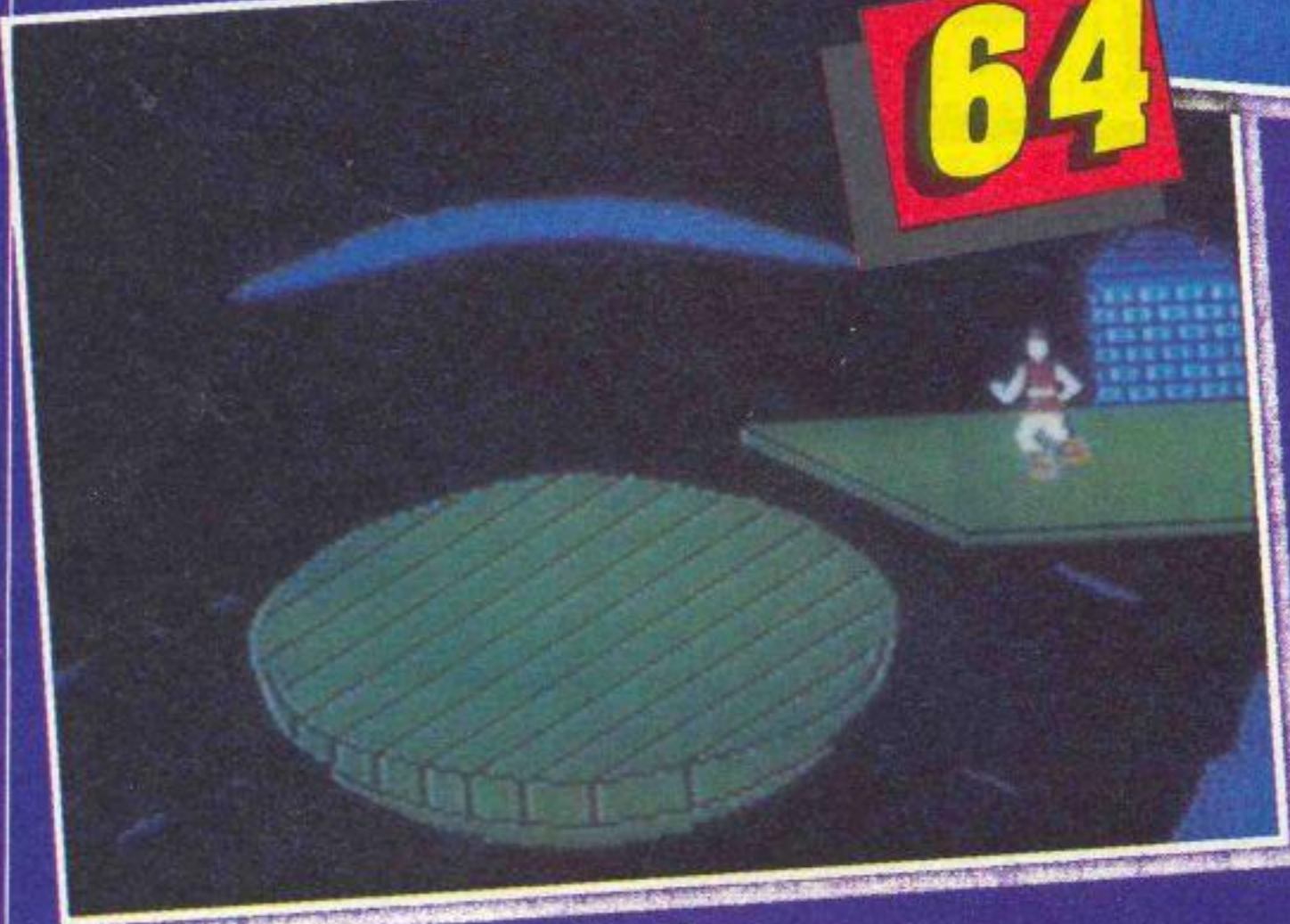
Encore, Cassetta

Ta-daa, this is the story of a da-a-a-r-i-n-g adventu-rer....". Correva l'anno 1983 (o era il 1984? O il 1985? Come passa il tempo!) fino ad inciampare durante un'afosa estate in

(per forza ERA un cartone animato) e l'azione era praticamente inesistente, ma la calca attorno alla Macchina Eletta era costante per tutto il giorno, tanto che il gestore della sala mise



64



uno dei più grandi miracoli tecnologici nella storia, almeno per quanto riguarda noi adolescenti joystickdipendenti, il primo gioco al laser su videodisco. Incredibile, parlava (per forza erano voci e musiche registrate), la grafica era quella di un cartone animato

un monitor supplementare per consentire a tutti di assistere al primo spettacolo cinematografico interattivo (aah, un attacco di Carlàite). Anche se non posso credere che ci sia qualcuno che non si ricordi di Lui, per scrupolo di recensore (e perché mi pagano

a numero di Kbytes scritti) riassumerò brevemente la situazione. Si trattava fondamentalmente di una sequenza animata che si interrompeva per un picosecondo nel momento culminante di un'a-

zione, durante il quale joystick e pulsante vi permettevano di decidere delle sorti del coraggioso Dirk. La scelta era per lo più dettata dall'istintivo ma infallibile fiuto del videogiocatore (leggi caso), si scatenò così la febbrile caccia alla mossa giusta, correvano per le sale voci incontrollate,

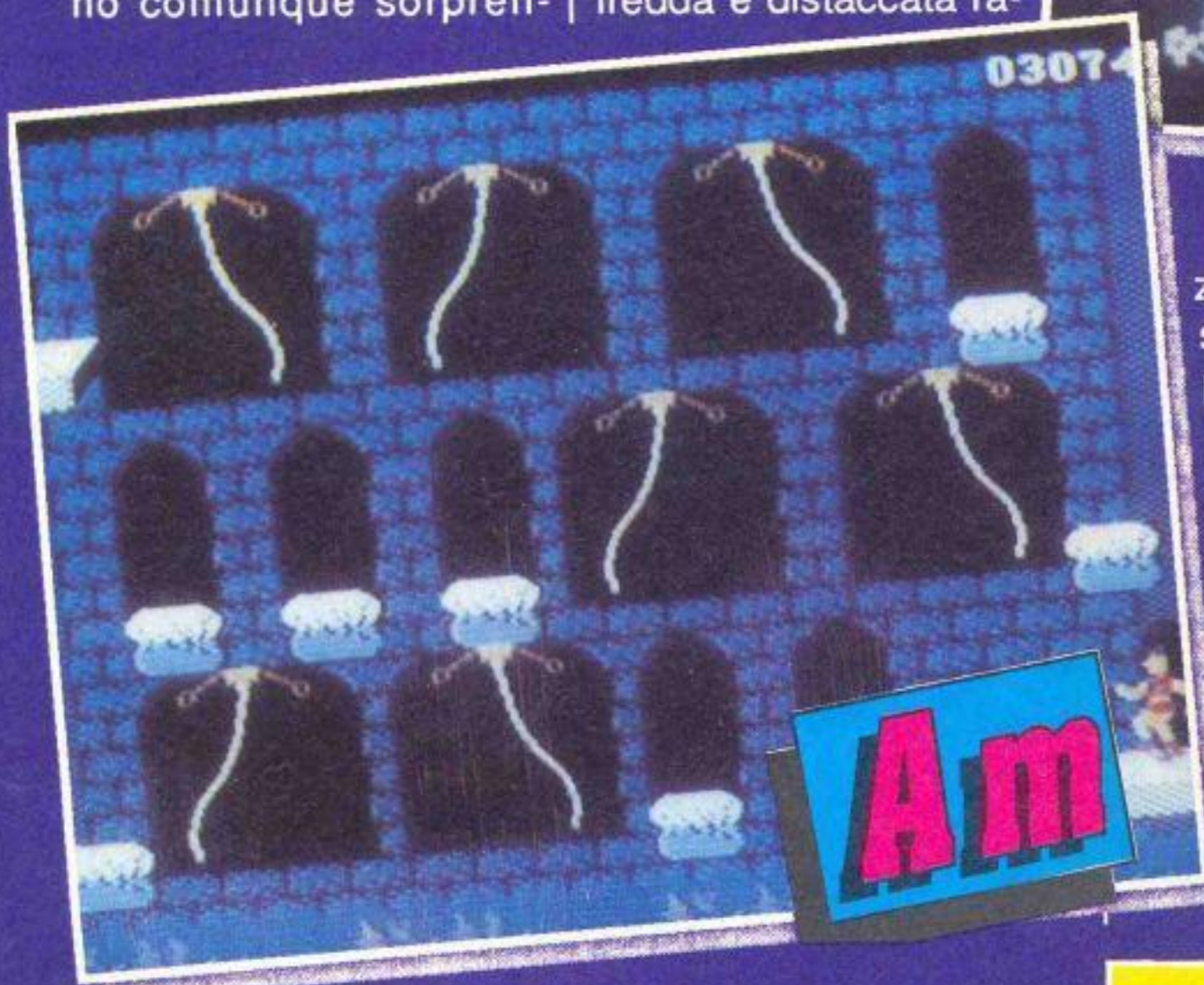
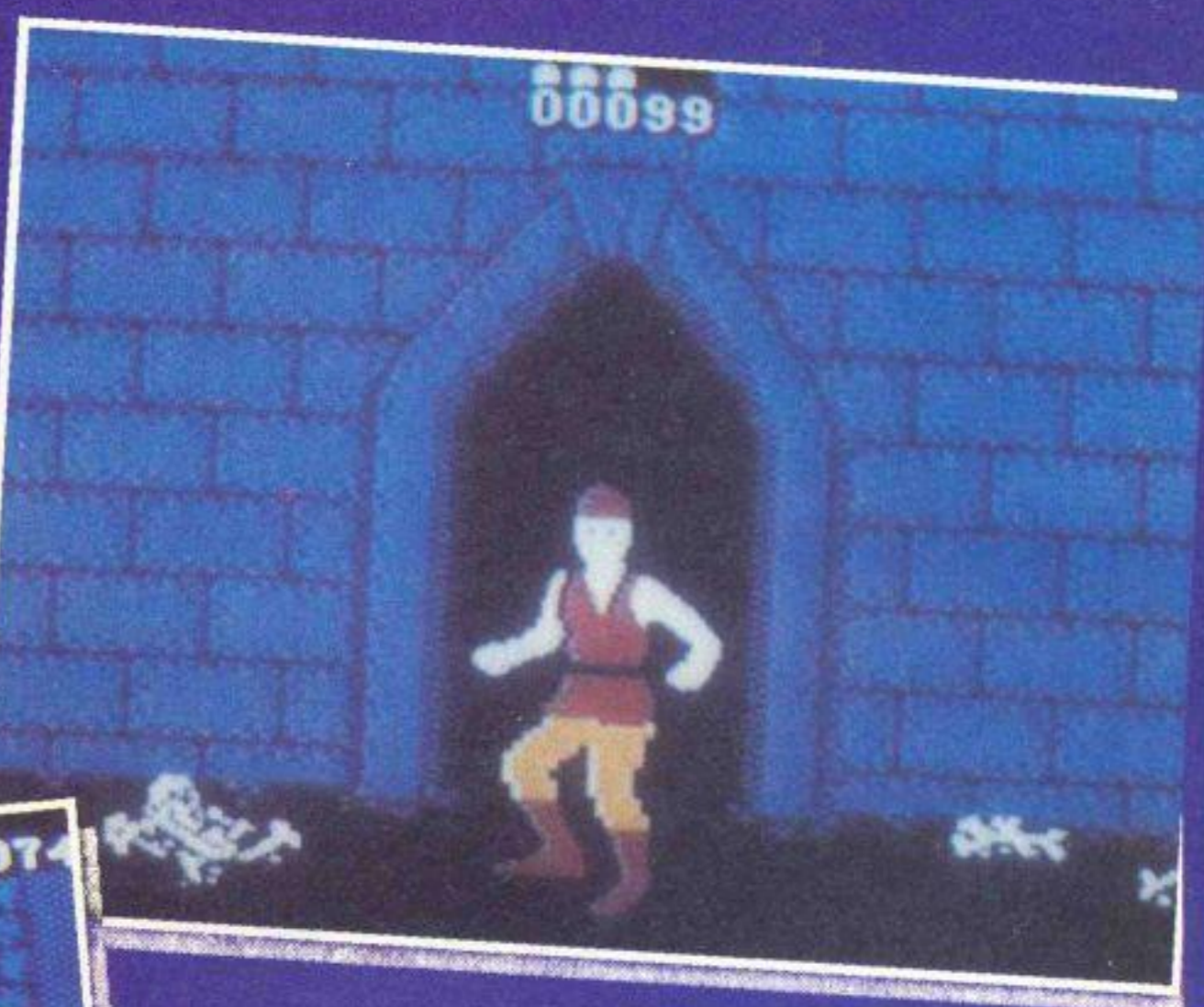
qualcuno diceva che fosse necessario baciare il Re-Lucertola per passare quella maledettissima sezione, pochi fortunati ebbero la possibilità di fare figure galattiche leggendo la soluzione pubblicata dal mitico Videogiochi (vedo una lacrima scorrere furtiva sulla guancia di PC), ma questa è storia....

Così come è storia l'inevitabile pubblicazione dopo un paio d'anni della trasposizione, dalla spropositata memoria di un videodisco a 64K.

Nel Dragon's Lair su 8 bit si alternano fasi puramente arcade come quella della piattaforma cadente (veramente angoscianti quei getti d'aria che tentano di farti preci-

pitare dal traballante supporto) o quella della sala delle corde in fiamme, a fasi più simili alla versione da bar in cui i movimenti del joystick in precisi istanti decidono delle sorti della sequenza animata, il tutto per nove fasi fino ad arrivare all'immane scontro finale con il drago. Per l'epoca i risultati furono comunque sorpren-

denti, anche se graficamente si trovava su un'altro universo, la conversione riuscì comunque a catturare un minimo d'atmosfera anche grazie a quella sensazione di déjà vu che riusciva a richiamare in noi estimatori della versione da bar. Dopo tutti questi anni, alla disamina di una fredda e distaccata ra-



zionalità mostra tutti i suoi limiti, soprattutto per lo schema di gioco, non è particolarmente divertente cercare di indovinare la prossima mossa con il risultato molto frustrante (1 possibilità su 5) di dover ricominciare tutto dall'inizio. Anche alla luce delle recenti versioni per

16bit fa più che altro tenerezza... molto neanche nella seconda fase della piattaforma cadente...ancora una certa atmosfera per merito di una grafica ed un sonoro eccezionali per l'epoca, ma che reggono abbastanza bene anche alla distanza.

AMSTRAD

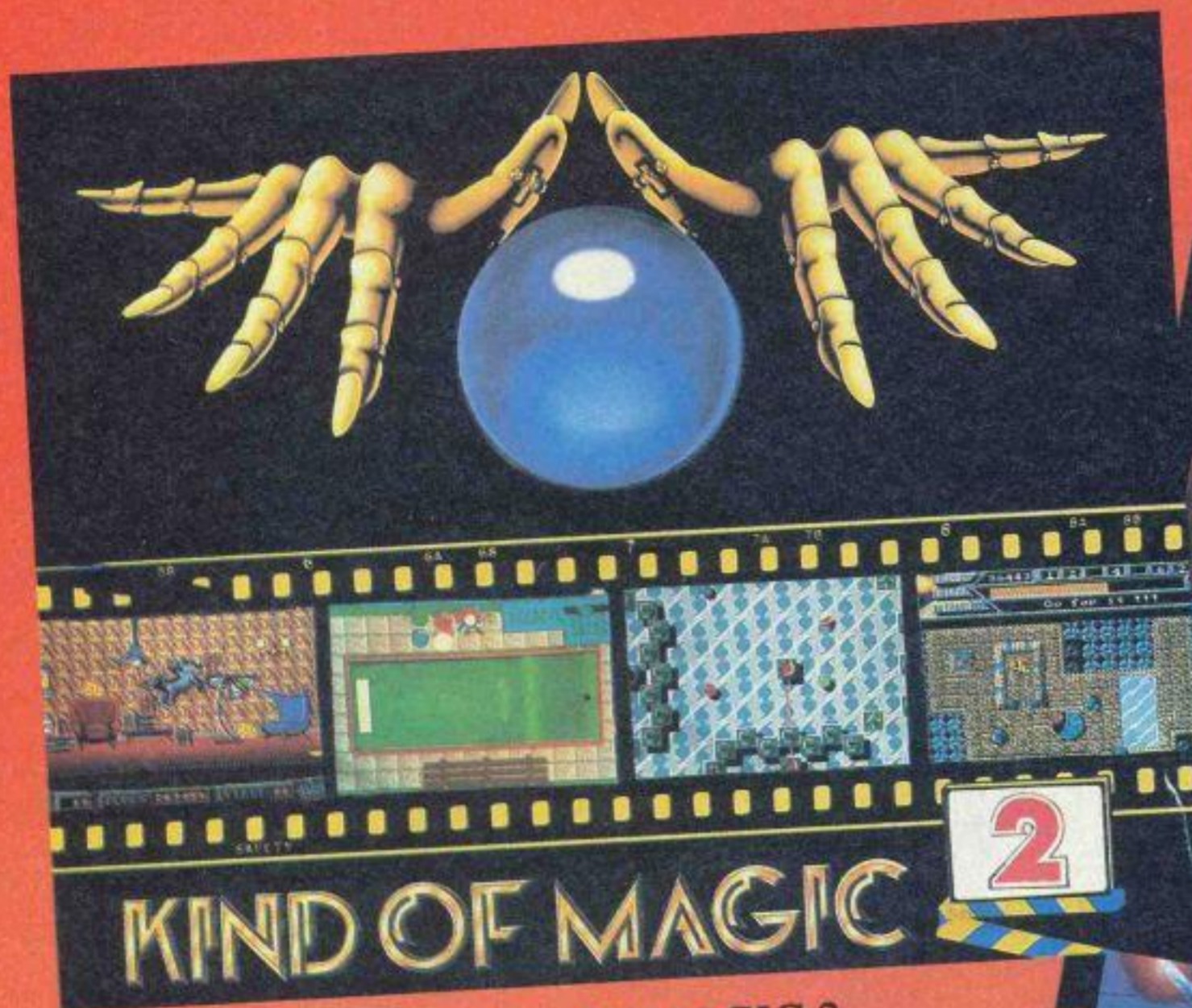
Graficamente, lo sappiamo tutti, l'Amstrad non se la cava malaccio, e lo dimostra con una versione pressoché identica al C64 da questo punto di vista. Specie per epoca non si poteva fare di più anche se la definizione della maggior parte delle fasi è grossolana. I punti deboli stanno però nei lunghi caricamenti da cassetta tipici dell'Amstrad, che spezzano eccessivamente l'azione con lunghe pause e permettono al giocatore di inghiottire parecchia bile dopo aver tentato inutilmente di indovinare le mosse giuste. E' stata poi aggiunta in questa versione una prima fase in cui il nostro Dirk deve tirar di spada e saltare (con l'ausilio di una scomodissima barra spazio associata al joystick) in prospettiva, ma con un controllo abbastanza scomodo che provocherà sovente la vostra caduta, e le cose non migliora molto neanche nella seconda fase della piattaforma cadente...

GLOBALE 44%

C64

Personalmente preferisco la seconda puntata della versione digitale di D'SL, *Escape from Singe's Castle*, più varia ed adatta alle caratteristiche interattive (aah, sono due in una recensione, devo assolutamente farmi visitare) del computer. Lo schema di gioco della versione da bar male vi si adatta, soprattutto se non supportata da una grafica come quella delle ultime versioni per 16 bit. Il gioco mantiene comunque un suo certo interesse, grazie soprattutto a dei caricamenti molto veloci (incredibile, mentre si gioca una sezione il computer sta già caricando la successiva!) che lega tra loro sezioni arcade (con un controllo molto più comodo della versione Amstrad) a fasi animate che creano ancora una certa atmosfera per merito di una grafica ed un sonoro eccezionali per l'epoca, ma che reggono abbastanza bene anche alla distanza.

GLOBALE 61%



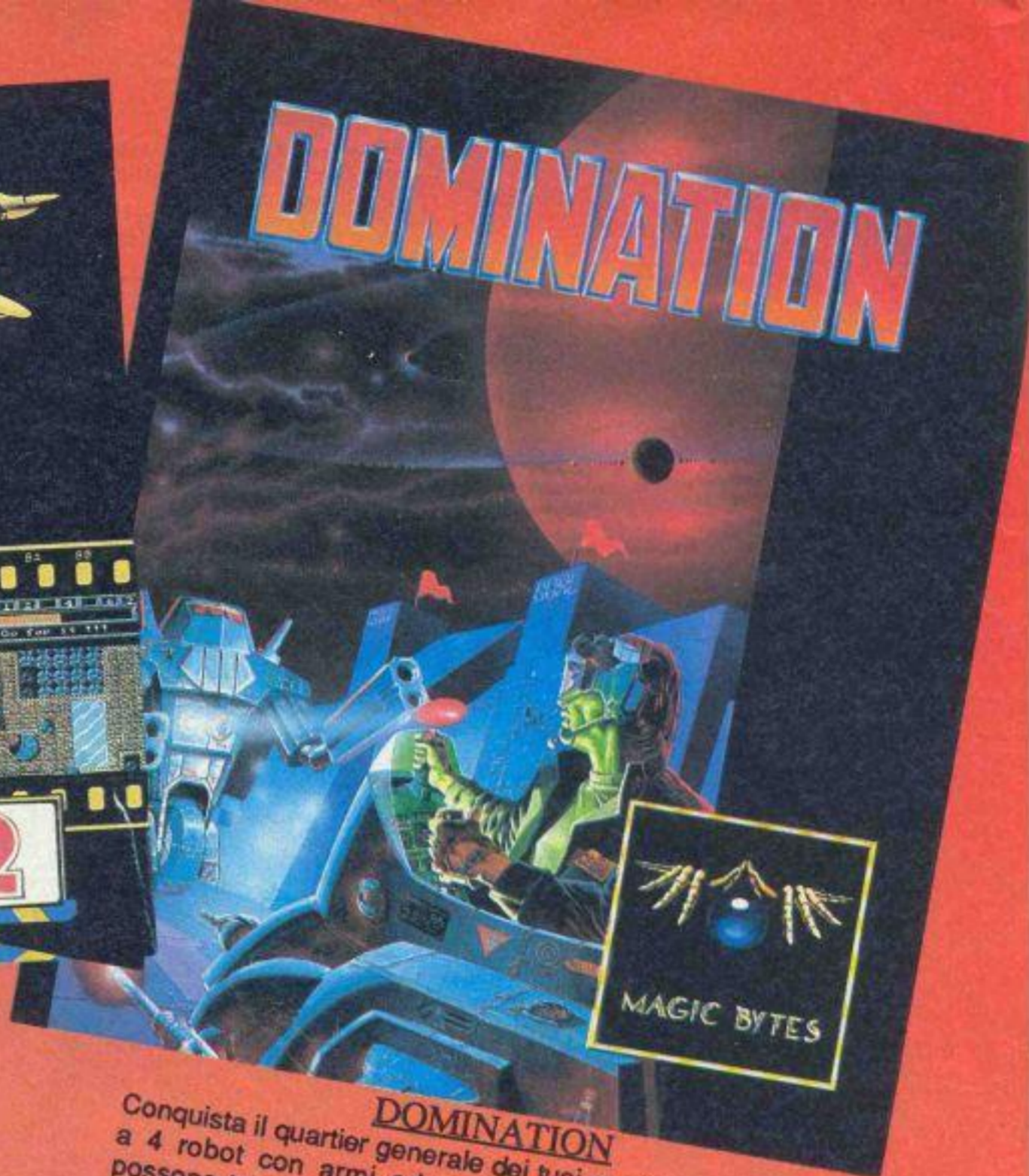
KIND OF MAGIC

2

KIND OF MAGIC 2

Raccolta di 4 successi Magic Bytes

- Tom & Jerry - Minigolf - Beam - Nightdawn

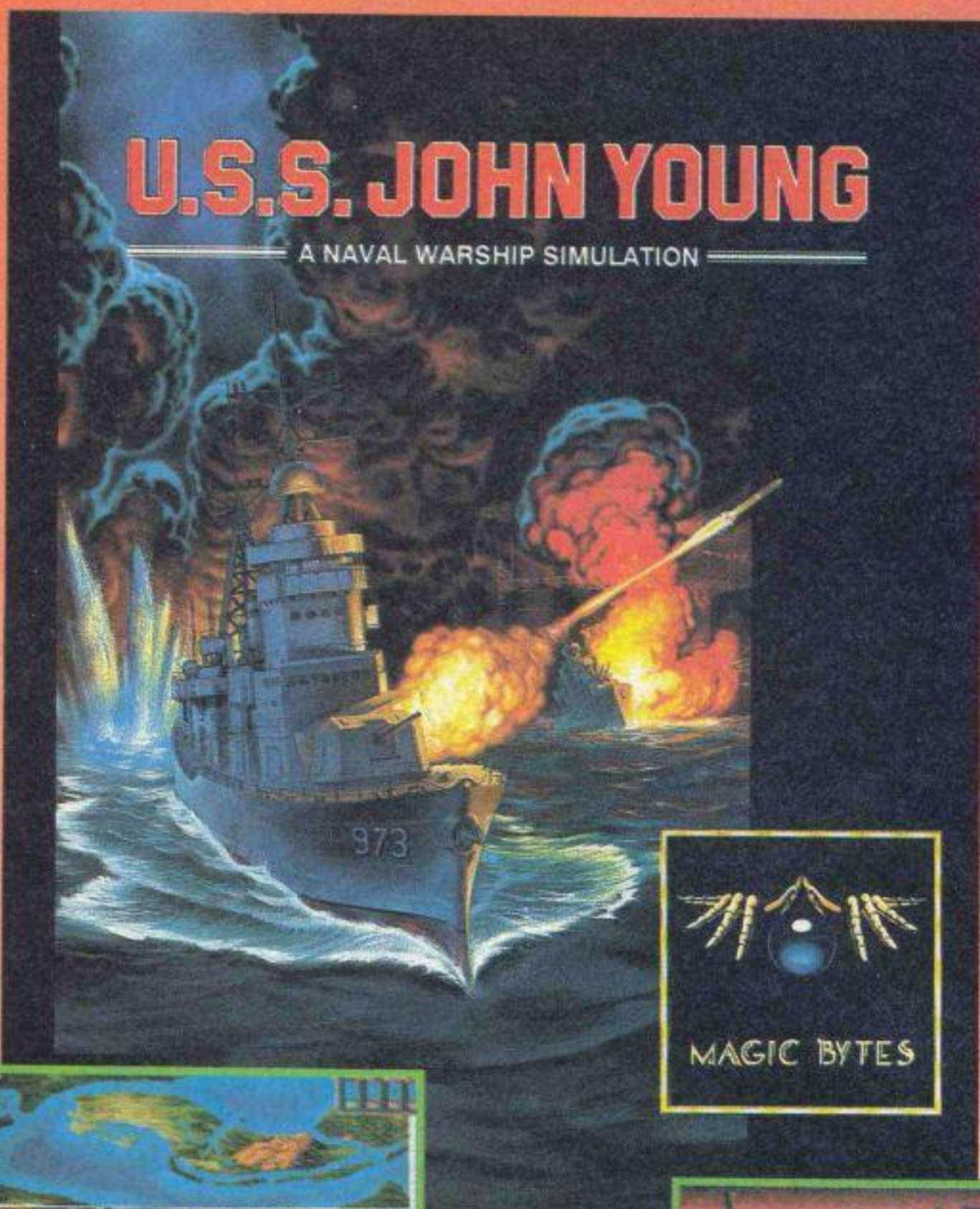


DOMINATION

MAGIC BYTES

DOMINATION

Conquista il quartier generale dei tuoi nemici. Comanda fino a 4 robot con armi ed equipaggiamenti diversi che si possono trovare sul terreno. Distruggi i robot nemici prima che raggiungano la tua base. 21 livelli di azione ad uno o due giocatori contemporaneamente.



U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



MAGIC BYTES

U.S.S. JOHN YOUNG

La migliore simulazione di incrociatori

Nei panni del capitano dell'incrociatore Americano, U.S.S. John Young, devi cercare di risolvere la situazione eseguendo gli ordini dei tuoi superiori: bloccare l'esportazione di petrolio dall'Iran alle sue nazioni alleate e, di conseguenza, evitare un conflitto mondiale. Il tuo incrociatore possiede un attrezzatissimo ponte che offre la possibilità di usare strumenti quali: controllore ed indicatore di velocità, radar, radio trasmittente, bussola nautica, sonar, . . . Avrai l'opportunità di proteggere i convogli, cacciare i sottomarini lanciando bombe di profondità, bombardare le piattaforme petrolifere e le altre navi nonché quella di poter controllare lo stato degli strumenti e di poterli riparare. Hai a disposizione le armi più moderne, ma fai molta attenzione poiché anche il nemico è ben preparato!

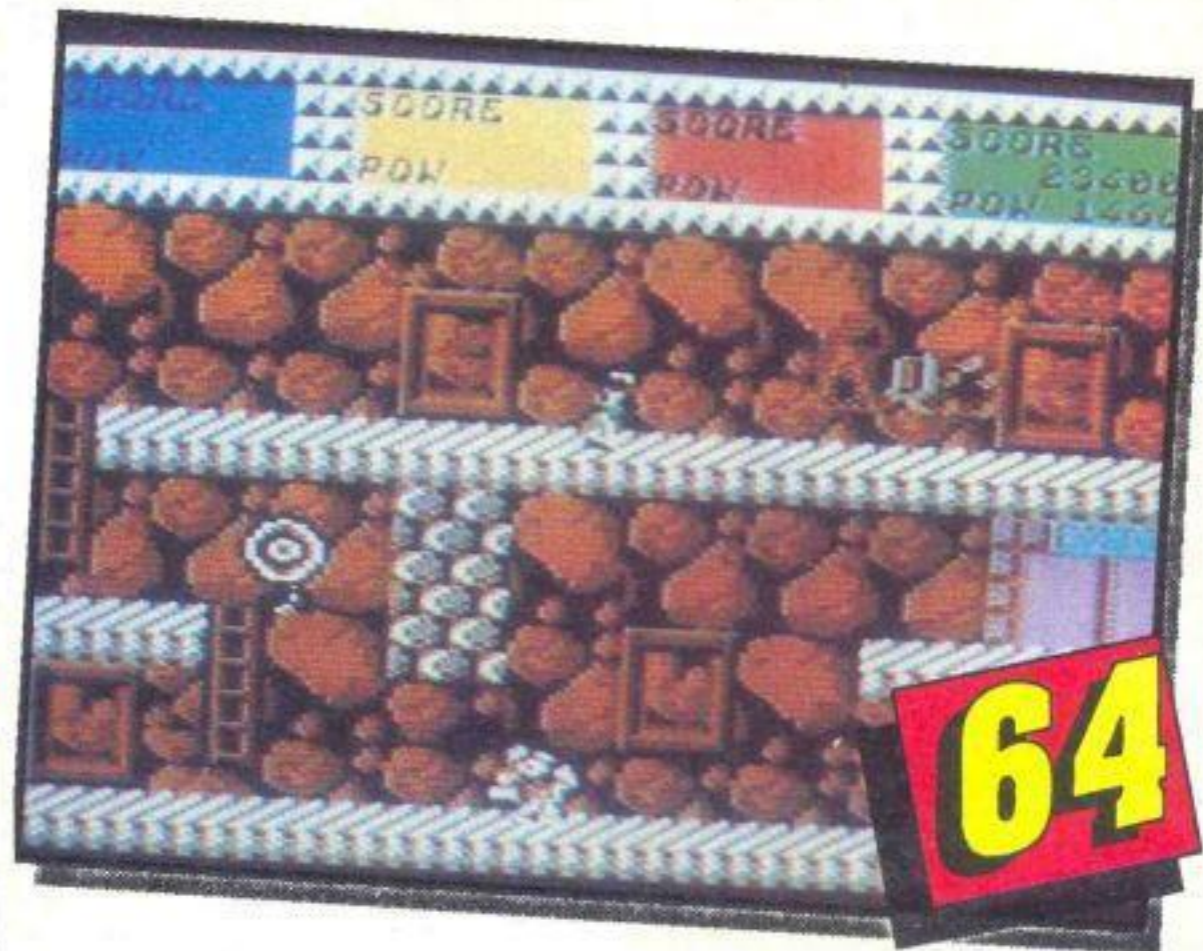


QUARTET

Hit Squad, C64 cassetta

Di nuovo i terroristi spaziali in azione: stavolta hanno occupato una colonia nel bel mezzo della vostra galassia e voi ovviamente non potete sopportare che della gente inerme si trovi sotto le grinfie di questi scellerati. E allora andate subito all'arrembaggio voi da soli o in coppia con un compagno di guerra (se no perché si chiamerebbe Quartet?) Ehm, il gioco si chiama quartet perché è tra quattro soldati dello spazio che potete scegliere il vostro personaggio; in effetti il coin-op di cui questa è la trasposizione casalinga poteva essere giocato da quattro persone contemporaneamente, ma avendo il C-64 solo due porte per i joystick non si poteva fare di meglio. I quattro soldati spaziali rispondono ai nomi di Edgar, Lee, Mary e Joe e ognuno ha le proprie indivi-

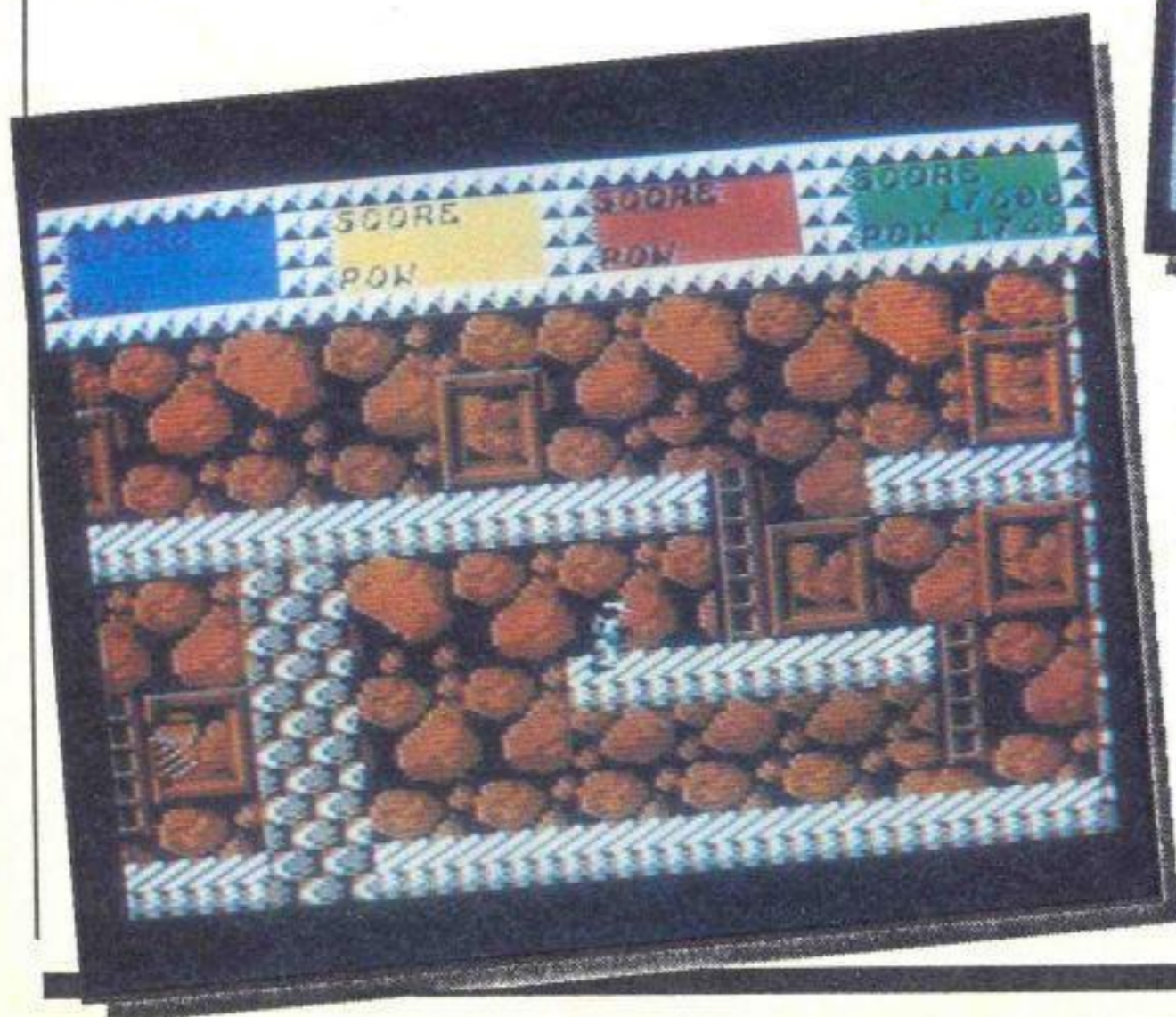
dualità specifiche: Edgar è il più agile, Lee maneggia la sua pistola con grande padronanza, Mary sa usare i bazooka e Joe è veloce come il fulmine. L'azione si svolge tra piattaforme e ripiani con inquadratura di profilo. Sulle varie travature saltellano i terroristi, che sbucano all'improvviso da dei grandi portali e continuano così per tutto il gioco tendendovi numerosi agguati. Voi, manco a dirlo, dovrete riempire di proiettili le loro carni (rilievo un po' macabro, forse NdPC) e evitare qualsiasi tipo di contatto con essi scansandoli o fulminandoli con le vostre armi. Nel caso di collisione il numero che rappresenta la vostra quantità di energia nella parte superiore dello schermo diminuirà e se diventa zero è ascensione al cielo sicura (con questa angelica figura pasquale mi riscatto dell'eccesso "gotico" di prima.



64

Amen. NdPC). Tra l'altro gli "urti" vi lasciano sempre un po' storditi. Sparsi per la colonia ecco i soliti oggettini da raccogliere per incrementare il punteggio o per acquisire abilità inizialmente mancanti: jet-pac, bombe a tempo, scudi, moltiplicatori di punteggio etc. etc. In Quartet ci sono 22 livelli e per accedere a ognuno dovette far fuori il megamostro

ventato in un pomeriggio durante una tragica seduta a Hercules. Concedetemi la licenza poetica. NdPC), gli sprites dei personaggi fanno accapponare la pelle e se ce ne sono più di due sullo schermo vi sembrerà di assistere alla moviola di Sassi. Mi tocca poi giudicare un gioco che quasi tre anni fa si è beccato un sonoro 15% e non ho a dispo-



meccanico del livello precedente: costui custodisce infatti le chiavi di accesso dei livelli. L'idea di gioco di Quartet cattura sicuramente sin dall'inizio ma gli entusiasmi sbollono dopo qualche minuto: la grafica è semplicemente fetenziale (neologismo

sizione i numeri negativi. Beh, visto che è un budget gli mantengo il 15%.

GLOBALE: 15%

SOFTTELL

l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
Tel. 06/7231811
Fax. 06/7231812

DRAGON'S KINGDOM



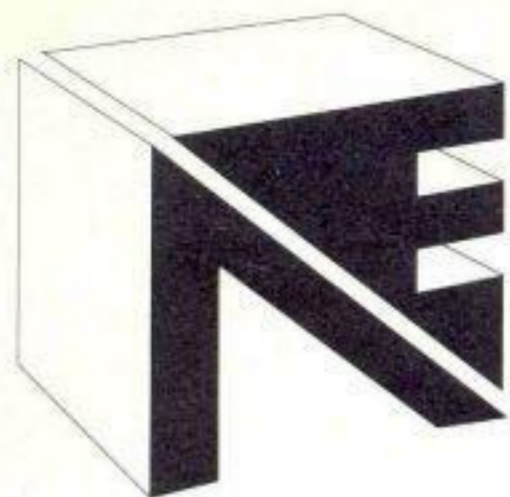
Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende! Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.

Per Commodore 64 / Amiga

GENIES

DISTRIBUITO IN ITALIA DA : **SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)



NEWEL home & personal computer

Via Mach Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

MK VI PROFESSIONAL ACTION REPLAY

CON LEI FARETE "13".

- 1) MK VI, la migliore scheda per effettuare copie di sicurezza;
- 2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile tape o disk;
- 3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del coputer, invisibile e trasparente al sistema stesso;
- 4) Ricerca le poche poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco;
- 5) Possibilità di avere giochi in versione trainer senza nozioni di linguaggio macchina;
- 6) Sprotegge da nastro a disco ed all'inverso qualsiasi programma anche in multiload;
- 7) Trasferisce da 5,25" a 3,5";
- 8) Velocizza 5/10 volte il nastro;
- 9) Rende parallelo il disk drive (202 blocchi in 6 secondi);
- 10) Editor di schermo per cambiare scritte nei programmi;
- 11) Interfaccia parallela centronics standard grafica (con apposito cavo opzionale);
- 12) Salva e stampa schermate e sprite di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata;
- 13) Nuovi comandi basic, monitor in linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto di più!!!

ECCO PERCHÈ FARETE "13"!

Per Commodore 64 e 128, compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64.

Per fare "13" vi occorrono solo
Lit. 90.000 (IVA compresa)

TELEVIDEO 64

Novità assoluta!

Ora puoi ricevere il televideo RAI direttamente dal tuo Commodore 64/128 con possibilità di stampa; è sufficiente possedere un qualsiasi tv con presa scart o monitor. Manuali in italiano.

Lit. 149.000

Accessori hardware e software di tutti i tipi.

SUPEROFFERTA!!!

Modem adattatore telematico 6499 Commodore. Tutto in italiano. Lit. 49.000

SPEEDOS PLUS "NEWEL"

Il miglior tipo di velocizzatore parallelo per 64/128 (modo 64) inimitabile ed affidabile al 100%, compatibile con tutto il software commerciale disponibile in tutte le versioni: 64 e 1541; 64 e 1541/II; 64 e OC118; 64 e 1541C; 64 nuovo modello e drive; C128 e 1541.
Tutti i tipi modello super da Lit. 59.000

REALTIME (provideo) 64

Digitalizzatore 16 tonalità di grigi in tempo reale (fotografico) per ottenere immagini senza fermo immagine di qualità eccellente. Lit. 149.000

FLOPPY - DISK

Compatibile 64 OC-118 NEW
Lit. 239.000

Reset 64	Lit. 10.000
Joystic	da Lit. 10.000
Turbo - disk	Lit. 30.000
Int. Seriale RS - 232 (64)	Lit. 49.000

OFFERTA SPECIALE COMMODORE ITALIA AMIGA 500

Con espansione 1Mb a Lit. 899.000
Oppure con 2 drive Lit. 899.000

Microprocessore Motorola MC68000 - Clock 7.16 MHz - Kickstart ROM - Memoria RAM 512 Kb - 3 Chip custom per DMA, Video, Audio, I/O - 1 Floppy Disk Drive da 3,5", 880 Kbytes - Porta parallela centronics - Uscite video RGB analogico, RGB digitale, sincronismi, video composito monocromatico - Mouse - Tastiera 96 tasti - Sistema operativo single - user multitasking Amiga DOS.

MICKIE - II

Se non vuoi spendere una cifra enorme e ti accontenti di fare tutto ciò che fa Mickie, con turbo, sprite killer, poke, monitor, tool kit, più un eccezionale sprotettore cassetta disco e viceversa in un unico file, completo di manuale in italiano a sole. Lit. 60.000.

MOTHER BOARD 64

Per collegare al tuo 64/128 da 1 a 3 cartucce, anche contemporaneamente, senza dover spegnere la tastiera con reset. Lit. 55.000

PROCESSORE VOCALE

L'unico digitalizzatore sonoro e musicale, campionatore di suoni e parole, con possibilità di dare comandi voce al computer, completo di microfono, software in italiano e manuali in italiano (Made in Newel). Lit. 119.000

ANTEPRIMA 1

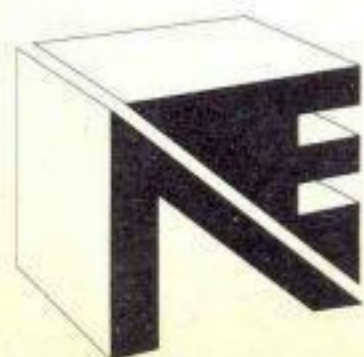
Nuovi videogiochi del futuro? Atari Linx & Sega-Megadrive TELEFONARE!

INTERFACCIA MIDI 64 - AMIGA

Potrai finalmente collegare la tastiera Midi al tuo Amiga e C64 (per tutti i musicisti ed hobbisti della musica). Lit. 79.000

Penna ottica 64	Lit. 29.000
Interf. stampante parallela	Lit. 99.000

TUTTO IL SOFTWARE NOVITÀ ORIGINALE IN ANTEPRIMA!!!



COMPUMAIL® GRUPPO NEWEL

**VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE
VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)**

CENTRI

ACQUISTO SOFTWARE

Tintori

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



ATARI

SOFT center

COMPATIBILI IBM

AMIGA

SEGA



NOVITA'
Vendita per
corrispondenza

A VERCELLI

Via Scalise, 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

A BARLETTA COMPUTER SHOP

PUNTO VENDITA
SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.



VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

*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

SOFT CENTER

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

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

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

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.



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



Il Grillo Parlante

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

GENOVA SAMPIERDARENA

Ci siete tutti? Benissimo, direi che possiamo proprio partire. Per chi non lo sapesse (e anche per chi lo sapesse, non si sa mai, — accidenti quante ripetizioni —) la paginetta colorata che state scrutando con ancestrale reverenza non è altro che la classica Posta di ZZAP! Trattenete l'eccitazione e i gridolini di stupore, soprattutto, smettetela di mangiare pane e nutella che poi implastrate tutta la Posta. Non vi anticipo nulla, (e quando mai l'ho fatto? Ma sì, è una frase di rito) posso per solennemente testimoniare che in questo numero ho fatto il possibile per presentarvi una Posta assolutamente folkloristica con uno spruzzo di genuinità campagnola... Cosa significa? Assolutamente nulla, ma dovevo concludere questo Prologo, in un modo o nell'altro...



I- STRU- ZIONI PER L'USO ovvero LA LEGGENDA DELLA LEGGENDA

Onde evitare confusione ed incomprensioni varie, eccovi di seguito la tanto attesa legenda sulle cosiddette note editoriali...

NDR (Nota del redattore) E', in parole povere la Nota di MBF.

NdBJ (Nota di Giorgio Baratto) l'infelice capo redattore.

NdMA (Nota di Marco Auletta) direi che non necessita di ulteriori spiegazioni.

NdC. (Nota di Carlo Santagostino) idem come sopra...

NdDE (Nota del Direttore esecutivo) e cioè BDB!

Sperando di aver chiarito finalmente le idee, passiamo alla prima lettera del mese, titolata...

CHE MAZZATA! Ovvero MA VA PROPRIO TANTO MALE?

Spett. Redazione, ho tra le mani il numero 42 di ZZAP!. Ho deciso di scrivere perché sento che la rivista sta degenerando. E in tutte le sue caratteristiche. Tuttavia ho pensato, lasciamo da parte schizofrenie e comportamenti megalomaniaci e proviamo a guardare il problema negli occhi (niente battute stupide) risalendone alle radici. La realtà questa: la Posta fa pietà, le recensioni idem o quasi (quelle inglesi sono un po' più decenti), il disordine è all'ordine del giorno parallelamente alla volgarità.

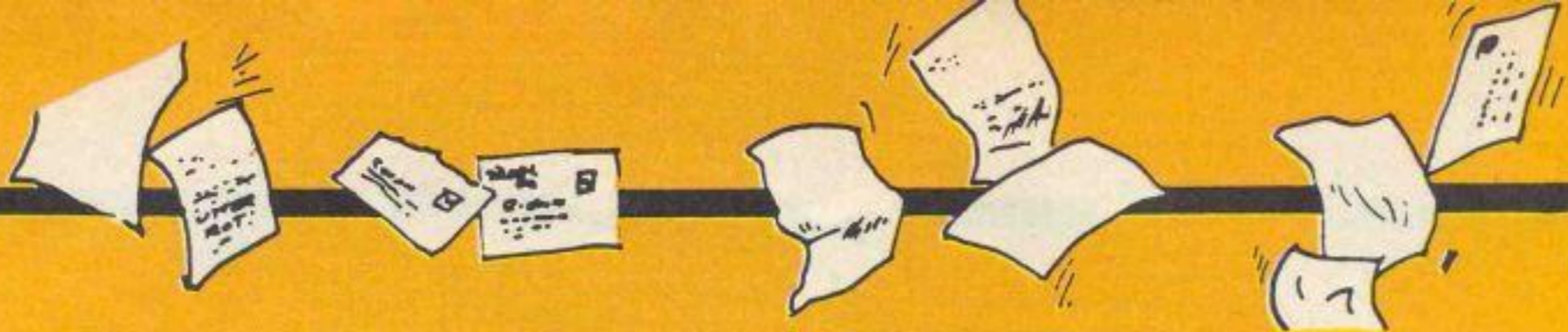
D'accordo, non sono io il primo a scrivere di queste cose. Solo che precedenti lettere davano risalto a ciò che sto per dire secondo una visione parziale, unilaterale e limitata. Le vostre risposte, perdonatemi, hanno quasi sempre lasciato a desiderare (grazie, NDR). Ecco perché ho scritto, benché quasi certo di essere ignorato, visto che sembra vi piaccia leggere citazioni idiote, scritte guerrafondaie, barzellette infantili, polemiche inesistenti e scherzi di cattivo gusto e quando qualcuno ha l'idea di provare qualcosa di serio e la fortuna di essere preso in considerazione, viene di solito deriso e messo in parte. La mia opinione è che la Posta è cominciata a peggiorare da quando è stata pubblicata la prima lettera di quel tale Bittanti che ha, fortunatamente, deciso di non scrivere più. Dalle sue righe pareva trasparire che per andare bene avanti bisogna polemizzare, solo che:

- 1) Non spiegava affatto su cosa polemizzare
- 2) Aveva la pretesa a mio giudizio ignobile di aver aperto un nuovo periodo della ZZAP! Posta, scatenando invece un putiferio a tutti gli effetti e contribuendo notevolmente al caos posteriore
- 3) Si adoperava, dando atto di avere un fegato non comune, in una sorta di recensione di tutte le lettere dei numeri precedenti, spiegandoci puntigliosamente quali facevano schifo all'umanità, e quali invece avevano il suo desiderato plauso
- 4) Negava possibilità di difesa a coloro che di polemiche imbecilli come le

sue non ne volevano sentire parlare, asserendo addirittura che chiunque avesse osato contraddirlo non avrebbe fatto altro che il suo gioco.

Il bello, anzi il brutto, è che tutto ciò ha avuto il beneaccolto di tutti, voi compresi, fino al punto di desiderare il ritorno di FFS, la cui polemica si risolve in un atto di odio per i computer Commodore. Mah! Il fatto è che non è più di alcuna utilità leggere quelle quattro pagine colorate. In altre riviste di videogames, la posta è volta a chiedere informazioni, polemizzare intelligentemente, e solo quando c'è bisogno di farlo, simpatizzare fra i lettori, e non ho mai visto un altro caso nella quale la posta parlasse della posta (quando si dice che la Posta di ZZAP! è unica... NDR), come se questa non c'entrasse niente con il resto della pubblicazione. Già sento le risposte: ZZAP! è una rivista di videogames, quindi bando alla serietà e abbandoniamoci alle risate. Sono d'accordo che, come è stato giustamente riconosciuto, l'umorismo debba prevalere, proprio a causa della scarsa seriosità dell'argomento trattato, proprio perché siamo giovani e abbiamo voglia di sorridere, ogni tanto, perciò quale migliore occasione di una pubblicazione per noi. Tuttavia, ricordate che l'umorismo è una cosa, la comicità demenziale e infantile tutta un'altra cosa. Erano divertenti, al tempo, le recensioni del Mago, i primissimi editoriali, i commenti dei beniamini Rossetti, Vecchi e di tutti gli altri recensori italiani. L'umorismo attuale di ZZAP! si esaurisce nel patetico Pesce di Aprile annuale — vi ricordo che la nostra età media è leggermente superiore ai due anni (oh, ma davvero? Prova a fare un salto qui in redazione, e per una giornata intera i faremo sentire registrazioni telefoniche di spiritosoni che ci fanno sentire le partite della Fiorentina alla radio, imitatori di Fantozzi, presunti furboni e due fratelli riminesi che non hanno niente da invidiare a Salvi — a proposito, ciao fratelli riminesi, non so ancora come vi chiamate e non ditemi Pierangelo — poi ti lasceremo decidere l'età mentale media. OK? NdMA) — e in recensioni sedicenti

comiche come quella di Toobin', e non credo di essere stato l'unico a non aver finito di leggere quella stupidaggine, insita di cretinismo, non umorismo. Per me umorismo non significa rivoltarmi in un tale fango, né significa accettare gli scherzi di cui sopra, le promesse regolarmente non mantenute, gli errori d'ortografia — i quali, checché ne dica Bittanti, quando abbondano danno non poco fastidio — le imprecisioni, le sciocchezze, i pasticci, il disordine. Esiste anche l'umorismo cinematografico. Ma l'umorismo delle migliori commedie italiane e americane è ben diverso dalla comicità escrementizia e pecoreccia dei film come "Italian Fast Food", e baggianate simili. E in ultimo, che dire delle recensioni? Non poche sono state le proteste per punteggi totalmente inadeguati et similia. A tutti costoro si è risposto "Errare Humanum est", "De gustibus non est disputandum", "Il giudizio è solo indicativo" e via di questo passo. Ma proviamo un po' a ragionare. Che cosa è soprattutto ZZAP!? Una rivista di recensioni di videogames. Cosa è una recensione? Una descrizione esauriente dell'oggetto in questione, spesso corredata da un giudizio che esprima un parere obiettivo, non personale. Chi se ne importa se il gioco è piaciuto al recensore X se poi si rivela una boiata? Vi ricordo inoltre che i giochi hanno anche un prezzo, quindi io lo devo sapere se il gioco è bello o no prima di estrarre il portafoglio, a meno che mi decida di passare alla pirateria, grazie alla quale con lo stesso prezzo di giochi me ne faccio trenta. Ma per chi, come voi, disapprova questi mezzi, che farsene di una rivista che si rivela presto inattendibile per quello che riguarda i consigli sull'acquisto? Che farsene di recensioni stilate da un solo redattore (al contrario di quanto avviene, invece, in un'altra rivista per fare un esempio)? Come mi devo comportare io di fronte a Frank Bruno's Boxing che, da limitata simulazione sportiva, è aumentato mano mano di punteggio nelle quattro recensioni relative, fino a diventare una medaglia d'argento, e che quindi — caso unico nella storia del software — è un programma la cui qualità migliora nel tempo? (Ed il prezzo diminuisce, di questo non ne hai tenuto conto NDC.) (sì, vabbè, ma Max ha lo stesso rotto con Frank Bruno's Boxing. E' una mezza cavolata! NdMA) Che devo fare se delodate



programmi come THE REAL GHOSTBUSTERS, R-TYPE, BLASTEROIDS, BEYOND ICE PALACE, TENTH FRAME, BOMB JACK, e schifate di programmi come SUPER SPRINT e moltissimi altri, quando un paio di mesi dopo mi venite a dire di aver cambiato idea? E se io, nel frattempo, mi sono comportato come mi avevate detto voi? Ho finito. Mi rendo conto di essere stato lungo, forse inopportuno, certamente noioso. Suppongo sia possibile che io stia sbagliando proprio tutto. Forse le cose vanno bene così, sono io che non vado bene per voi... Ma se, per caso, le cose non stessero così, abbiate la compiacenza di evitare le solite risposte tipo "E allora non comprare più ZZAP!", come a dire, "Senti o ti sta bene, o te ne vai" e se qualcuno dei lettori si trova d'accordo con quanto ho detto, che si faccia sentire. Dopotutto lo dite anche voi, che ZZAP! E' LA VOSTRA RIVISTA. Cordiali saluti. Un lettore deluso, che per il momento non intende rivelarsi.

Ah, ho capito. Va bene, ci penso una riga e poi ti rispondo.

Ok, sono pronto. Tanto per cominciare, noto con disappunto che la tua lettera è priva di qualsiasi firma, e questo è poco serio e poco corretto nei nostri confronti ma soprattutto nei confronti degli altri lettori. Riguardo alla lettera vera e propria, le precisazioni da fare sono molte. Tralasciando le accuse che lanci al Bittanti e che quindi non ci riguardano se non indirettamente, passo subito a chiarire alcuni punti che sono alquanto confusi. Innanzi tutto non è affatto vero che "quando qualcuno ha l'idea di provare qualcosa di serio, viene di solito deriso e messo da parte": se le proposte dei lettori sono intelligenti non vengono affatto ignorate, ma è proprio grazie ad esse che noi traiamo spunto per migliorare. Francamente preferisco lettere in cui i lettori suggeriscono miglioramenti, di gente che si lamenta per quattro pagine senza proporre la benché minima soluzione al problema, se il problema esiste. Tutti sono capaci di lamentarsi e di cri-

ticare, ma quando c'è da darsi da fare per risolvere un problema ecco che il polemico radical-chic si tira indietro. Proseguiamo: noi tutti sappiamo benissimo cos'è l'umorismo, e in genere, sappiamo anche dosarlo adeguatamente, evitando — o almeno ci proviamo — eccessi, ed è proprio questo che ci distingue da un mare di altre riviste del settore. Umore non è anti-professionalità, mi pare che la cosa sia risaputa, e soprattutto, più volte spiegata. Comunque, se proprio ci tiene a saperlo, detesto la comicità, se così si può definire, di "Italian Fast Food" e vanzinate del genere. Gli errori di ortografia di cui ti lamenti sono purtroppo presenti, anche se la loro quantità è nettamente diminuita rispetto ai primi numeri, e con essi è scomparso il disordine e i pasticci, visto che ZZAP! è impaginato con un Macintosh, di disordine ce n'è ben poco. Non dirmi poi che non sai come orientarti nell'acquisto di un gioco, perché allora significa che delle recensioni leggi a mala pena la pagella. Per capire quanto vale realmente un gioco basta solamente leggere con attenzione le recensioni che, nella grande maggioranza dei casi, sono accompagnate dal giudizio di PIU' DI UN RECENSORE (le faccine per distinguerli le abbiamo messe apposta). Questo serve anche a garantire ai lettori un giudizio più completo e affidabile, poi, tanto per precisare, le recensioni di quell'altra rivista sono stilate da UN SOLO RECENSORE, le recensioni multiple le vedi solo tu... Permane tuttavia il fatto che un giudizio, pur sforzandosi d'essere oggettivo, non può che essere influenzato da parametri personali e mi sembra del tutto normale, visto che non siamo tutti uguali, e soprattutto perché in fondo non è altro che un'opinione, per quanto attendibile e competente. Se tu riuscissi a dimostrare l'esistenza di un videogioco che piace a tutti, cosa abbastanza improbabile

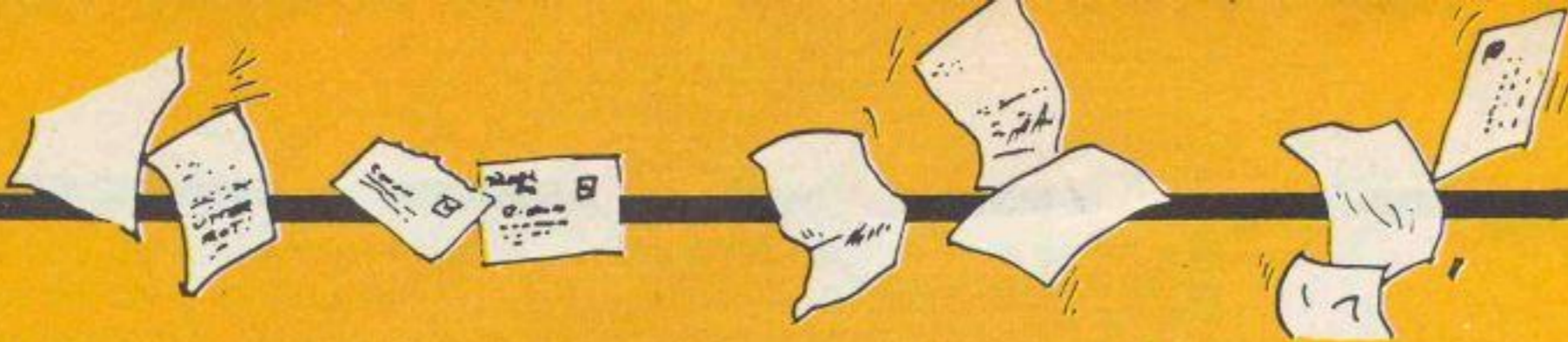
per non dire impossibile, allora avresti ragione, ma fino ad allora le tue critiche cadono miseramente. ZZAP! è realizzata a tempi di record: lavoriamo sodo per mettere in edicola una rivista che valga il suo prezzo. Spacciare per nostre notizie apparse su testate inglesi (come altri fanno: A-MIGA DRIVE, ah, ah, ah, e poi vanno a parlare d'incompetenza altrui, look who's talking!) non fa per noi. Per concludere, a proposito di Frank Bruno's Boxing, l'unica cosa intelligente che ti resta da fare è comprarlo.

[Scusa, MBF, qui è BDB dal profondo Sud: ti tolgo la linea per chiarire 'sta storia di F. Bruno's Boxing: come è già successo in passato, un gioco riapparso in versione budget o in una compilation ha avuto accoglienza diversa da quella originale, in meglio o in peggio, e questo si spiega con un po' di logica (ah, caro vecchio Spock!): COSI' COME NELLE RECENSIONI 'NORMALI' (quelle cioè dove il giudizio viene espresso da più di un recensore) ACCADE DI TROVARE OPINIONI (O-P-I-N-I-O-N-I) DIVERSE E MAGARI CONTRASTANTI, UN GIOCO RECENSITO COME BUDGET O COMPILATION PASSA ATTRAVERSO IL 'TEST' DI UN SOLO RECENSORE PER VOLTA, E NON NECESSARIAMENTE LO STESSO RECENSORE AD OGNI 'INCARNAZIONE' DEL GIOCO IN QUESTIONE. ECCO CHE TALE GIUDIZIO PUO' VARIARE NEL TEMPO. Augh! Ho detto. Scusatemi ma "quanno ce 'vo, ce 'vo". Ripasso la linea all'impareggiabile, inossidabile, inconcepibile, inverosimile — rullo di tamburi, colpo di piatti — MBF!!!]

Mi rendo conto che la risposta è stata lunga e probabilmente noiosa, e allora passiamo alla prossima lettera che probabilmente ti fornisce una risposta senz'altro più esauriente della mia.

UNA SOLA PAROLA... GRAZIE!

Spettabile redazione di ZZAP!, chi vi scrive è un "veterano", ossia uno che vi segue dal numero 9 dell'anno 1987. Mi definisco "veterano" non solo per l'anno (perché vi sono lettori che vi seguono fin dai tempi dei primi numeri, ma anche per il fatto che io vi ho seguito ininterrottamente fino al 1990 e ho intenzione di farlo fino a quando non smetterete di pubblicare questa rivista, spero mai) (stanne certo, NDR). Seguendo numero per numero ho notato con molta evidenza i mutamenti che questa rivista ha subito. Inizialmente il modello da seguire per questa rivista era quello del modello inglese. Non ho mai capito bene il motivo, comunque se volete sapere il mio parere ora ZZAP inglese si è trasformato in un bel poccio. Se avete notato infatti nessuno fa più paragoni con il fratello inglese. Perché? Semplice: avete fatto talmente tanti mutamenti (positivi, ovviamente) per cui avete battuto quei f*****i inglesi c*****i. Una scelta senz'altro giusta quella di eliminare le recensioni relative ai videogames a 16 bit. Con questa affermazione non voglio certo far intendere che odio i bestioni del futuro, ma... gli 8 bit sono un mito e non è giusto che sia tolto loro dello spazio che potrebbe essere dedicato ad argomenti interessanti sia per i neo 8 bittisti che per i veterani. Spero che questa lettera venga letta non solo da voi ma anche da quei lettori incontentabili che non fanno altro che criticare le innovazioni che lo staff di ZZAP! fa con duro lavoro per migliorare le condizioni ormai perfette (beh, ora non esageriamo, NDR) della rivista. Ho sempre seguito la Posta passo per passo e in tutto questo tempo ho visto solo delle critiche, delle lettere demenziali, degli scontri fra spectrumiani e sessantaquattristi, degli scontri fra ataristi e amighisti, delle lettere concernenti la violenza dei videogames..., ma non ho ancora visto UNA sola lettera in cui si elogia i cambiamenti positivi della rivista. Insomma non ci sarà mica solo io in tutta Italia ad apprezzare le innovazioni attuate dallo staff di ZZAP!!! MBF lavora sodo per selezionare le lettere più adatte ad



essere pubblicate (visto che ne arrivano un casino in redazione), e anche se pubblica lettere piene di offese e di sfide (come ad esempio: "... Sono sicuro che non pubblicherete la mia lettera perché sapete di aver torto..." o cose del genere), lo fa per dimostrare che la rivista non ha nessun segreto o truffa. Un aspetto che apprezzo molto di questa rivista è l'onestà nei confronti del lettore. Sappiamo benissimo tutti che girano slideshow o demo molto attesi dagli utenti, ma voi non li recensite o al limite mettere alcune foto nelle Preview. Sono infatti sicuro che il lettore intelligente non apprezza la rivista che pubblica con super anticipo rispetto alle altre un gioco che in realtà è ancora in versione demo, (e chi ha orecchie per intendere, intenda, NDR) ma la rivista che dà sicurezza al lettore che quello che legge esiste e può andarlo a comprare originale dal proprio negoziante. A proposito di originale ne approfitto per esprimere il mio parere sul fenomeno pirateria. Per della gente che compra un computer adesso non è difficile adattarsi alla nuova mentalità dell'anti-pirateria, ma per un utente come me che possiede il computer fin dai tempi in cui 2703, PIER, DNS erano i re della pirateria italiana e in cui chi acquistava software originale faceva la figura del tonto, beh, è difficile oggi adattarsi. Pensate che ho fatto di tutto per imparare a piratare e ci sono quasi riuscito; dico quasi perché ho capito che per diventare dei veri pirati bisogna conoscere bene l'Assembler o LM (che guarda caso sono la stessa cosa... NDC.) (vero, vero... NDR), altrimenti nisba! E io sinceramente la pazienza per imparare questi mattoni di linguaggi non l'ho proprio avuta e non la voglio avere perché se dovessi veramente imparare l'LM, vi garantisco che non starei certo lì a crackare, bensì mi darei da fare per diventare programmatore e per metterla nel c**o a quei c*****i degli inglesi che pensano che qui in Italia ci siano solo crackerini da quattro soldi! Comunque sono d'accordo con voi a fare una campagna anticracker (Niente di personale con la Pavesi, NDR) perché bisogna inculcare nella mente delle nuove generazioni di utenti che copiare è illegale. Penso che la più brutta specie dei pirati sia quella delle edicole italiane: sì, quelli sono degli s*****i con la s maiuscola. Non solo piratano l'originale, ma vi cambiano il nome e

fanno credere a quel povero s*****o (o fortunato?) che acquista la cassetta o il dischetto che quello che (accidenti quanti che!) vi è dentro tutto software creato da loro... ma che bravi, che menti geniali, che S*****i! Il buon vecchio BDB ha perfettamente ragione nell'affermare che le copie le compri e poi le sbatti via. Certo, proprio come faccio io: mi ritrovo con tanti giochi (non preoccupatevi, non sono un bamboccio, so anche usare un sacco di utilities) col trainer o difettosi che mi occupano dello spazio per niente nel box. Inoltre mi sono reso conto che generalmente le copie mi arrivano sempre in massa così che mi ritrovo con tanti giochi e non ho nemmeno il tempo per giocarvi a fondo. Non c'è nulla di più fantastico di andare dal proprio negoziante ad acquistare una goduriosissima confezione originale con tanto di istruzioni e con la certezza che funzioni al 100%, e il trainer però non c'è? Cretino! Vatti a comprare ZZAP! o TGM e vedrai che tips ne trovi a volontà. [Scusa se taglio un po', ma la lettera è troppo lunga! NDR]

Concludo dicendo che pur essendo un possessore di AMIGA, continuerò sempre a seguirvi perché siete i più simpatici e ci sapete veramente fare! In bocca al lupo e continuate così che andate forte. Eh sì, ogni tanto un incoraggiamento agli infaticabili giornalisti di ZZAP! ci vuole! (Grazie, sigh, sniff, NDR) Ora deciderà MBF se pubblicare o no questa lettera: io spero proprio di sì.

VEZZANI ALESSANDRO

PS: vorrei infine mandare un caloroso saluto ai miei recensori preferiti: BDB, Steve, PC, MA, Jorgjo (pronuncia: Sciorsghio, NDR) e Simone... Ah, già un grosso ciao anche al mitico MBF. (Hei e IOOO! NDC.)

PPS: Vi scriverò ancora per dire la mia sulle recensioni delle utility (es: quella che avete fatto con il Geos 1.3) e su cosa ne penso riguardo... AMY VS ST.

Ebbene MBF ha deciso di pubblicare codesta missiva. Non tanto perché, come tu stesso scrivi, qualche incoraggiamento fa bene una volta ogni tanto, ma anche perché affronti il problema pirateria con serietà senza lasciarti andare ai soliti luoghi comuni del tipo "le software

house rubano e basta", "i giochi piratati costano meno e durano di più", "Mamma mi comperi il lecca-lecca"... No, non c'entra, comunque il succo del discorso rimane... A presto!

POSTA BREVIS

Iniziamo con PAOLINO PAOLONI che ci invia il testo della sigla di uno dei cartoni animati pi spaziali che si siano mai visti, con il pretesto che "tale fatica sia ricompensata con una sempre migliore qualità della rivista"... Tutti in coro e vai con la sigla:

"Mai, mai, scorderai, l'attimo, la terra che tremò..."

L'aria s'incendiò, e poi, silenzio...

E gli avvoltoi sulle case sopra la città... Senza pietà...

Chi mai fermerà la follia che nelle strade va...

Chi mai spezzerà le nostre catene...

Chi da quest'incubo nero ci risveglierà... Chi mai potrà...

Ken, sei tu


Fantastico guerriero, sceso come un fulmine dal cielo,

Ken, sei tu

Il nostro condottiero..."

Grande, grande... A proposito: vi piacerebbe emulare le gesta del legittimo successore della sacra scuola di Okuto? Vorreste strapazzare quel buffone di Raul? Ebbene non vi resta che comprarvi la cartuccia per Sega Mega Drive "KEN OF THE NORTH STAR" anche nota come "FINAL FIGHT KEN" (oppure "NORTH STAR KEN 2" o "LAST BATTLE" — quest'ultima è la versione americana, NdMA), uno dei giochi più violenti e coinvolgenti che mi sia mai capitato di vedere... Prossimamente maggiori informazioni... Ah, preciso che con la cartuccia sarà un po' difficile farci molto se prima non vi comprate la console... Proseguiamo con ALBERTO SAPIENZA che ha realizzato una utility per Commodore 64, più precisamente una AGENZIA

TELEFONICA. Prima di rivolgerti a qualche software house italiana, ti conviene far giudicare il tuo prodotto da qualcuno che se ne intende veramente (se vuoi, spediscici il programma: lo valuteremo attentamente!), cosicché ti possa consigliare dove, come e se apportare miglioramenti o raffinare l'estetica del prodotto stesso. Nel caso il tuo programma fosse veramente valido contatta le software house italiane i cui indirizzi trovi sulle pagine della nostra rivista. A questo punto non ti resta che incrociare le dita! Chissà che non diventi un futuro membro di qualche staff di programmazione italiana del calibro della Cloanto di Udine... Grazie ad ANDREA BORUTTI (o BORUZZI?) per la foto delle F40: l'ho appesa sul mio monitor! Il CD per il 64 non è una presa in giro, bensì una realtà. La software house tedesca RAINBOW ARTS e la CODE MASTERS inglese (ma altre stanno interessandosi, come la US GOLD e la GREMLIN) hanno infatti messo in vendita un package consistente in un'interfaccia per poter utilizzare il CD con il quale abitualmente ascoltate i Queen o Elio e Le Storie Tese per "caricare" giochettini vari. Le migliori sono innanzi tutto una velocità di caricamento invidiabile (circa 20 secondi) (peraltro superata dalle cartucce presenti sul mercato però solo per c64) ed un accesso a quantità maggiori di dati. Il prezzo è di 50 mila lire circa. Comunque il CD per il 64 non è stato minimamente sfruttato ora come ora, — se non come periferica aggiunta — e non so se lo sarà mai veramente in futuro... Comunque noi puntiamo le antenne! Grazie BOVOCAT'S e GET'CANT per il raccontino: comunque non è HK che risponde al telefono qui in redazione (ah, ecco, vorrei ben vedere! NdMA)! Ad ALIEN, lettore volante non identificato, non possiamo che risponde-



re: "EXTRATERRESTRE VIA DA QUESTA TERRA MIA, TOGLI LA ZAMPA O CE LE LASCERAI..." (Oooh, basta con 'sti cartoni, e poi Daltanius era proprio una vaccata! NdMA) (Uffal! A me piaceva! E poi senti da che pulpito arriva la predica...! NDR) (ok, a me piacciono i cartoni, ma vuoi mettere Gundam 2088 con "Daltanius" — le virgolette stanno ad indicare disprezzo —? Ma fammi il piacere, MBF... NdMA) (Eh, ragazzi, basta che non mi nominiate Astro-Ganga... vero, Marco? Comunque per i disegni preferivo Vanguard; NdDE) DAVIDE MASCARETTI propone l'esclusione a vita della Filosofia dalla ZZAP! Posta... PAOLO TORINESI invece la rivuole a gran voce: beh, mettetevi un po' d'accordo... Caro FRAU GIANCARLO: non possiamo fotocopiarti le istruzioni dei giochi... Compra l'originale e vedrai che lì le trovi. Rispondo ad Andrea Neugebauer: non sono disponibili giochi per Commodore 64 che necessitano di espansione di memoria, e mai lo saranno. Tale periferica infatti non ha riscosso grande successo tra gli utenti e le software house non se la sentono di investire soldi in progetti che falliranno miseramente. Per lo stesso motivo non esistono giochi per C128: scarsa diffusione. Per concludere sono false le voci messe in giro secondo cui la Commodore ha intenzione di lanciare sul mercato un 64 più potente dell'Amiga: probabilmente chi l'ha detto è un ottobittista che non accetta di essere passato in secondo piano. Torna a "scrivere" nientepopodimeno che MARCO SPADINI: la sua lettera si distingue per un uso patetico di volgarità ed insulti più che gratuiti... Evitiamo la pubblicazione anche se Marco Auletta avrebbe da dire qualcosa... Notizia più che sconvolgente: il capolavoro GIGI PATTUME E I MISTERI DELL'ALBERGO MIRAMARE dei Bidon Brothers alias

Mark Findus ex '89 end fratel non verrà più terminato... Scene di isterismo collettivo... Panico da stadio... Ebbene sì, piantatela di strapparvi i capelli per la disperazione, ma ormai è ufficiale: a detta dei programmatori nostrani, il GAC si è rivelato un programma troppo lento e primitivo per generare tale capolavoro, indi per cui poscia il gioco è capitolato. Forse verrà realizzata una versione solo testuale, ma nulla è certo. Noi restiamo in attesa di ulteriori informazioni, per cui non dimenticate di scrutare nei prossimi brevi la PB. Vai con le citazioni: PLUTO NON PORTA LE SCARPE by MAX, e TRA IL DIRE E IL FARE C'E' DI MEZZO "E IL" di Simone Avanzi. Comunque codesta citazione è stata estrapolata da CARRO (conosciuto anche come "PROVERBI" NDC.) un classico di ELIO E LE STORIE TESE. Certo che l'ho cattato l'album, anzi il CD! DEMIR REGALIA: l'MSX 2 non ha una diffusione tale in Italia da meritare molto spazio su ZZAP!, per cui siamo spiacenti ma non possiamo fare di più. Per consolarti, sappi che anche Steve è nelle tue stesse condizioni... Bella consolazione, starai pensando... Per digitare i trucchetti di TOP SECRET dovete munirti di apposito tasto di reset in vendita nelle migliori macellerie, ehm, nei negozi di computer, spesa poco onerosa, caricare il gioco in questione, resettare il comp e digitare spudoratamente le poke. Soddisfatti FABRIZIO GURDINI e GIORGIO? (No, non Quello di ZZAP!) Chiodiamo con ALBERTO BIFFI che ci chiede disperatamente di non "metterlo" nella Posta Brevis: faremo il possibile.

TRENTENNE DI BELLA PRESENZA CERCA RIVISTA DISPONIBILE

Carissimi, vi scrivo per raccontarvi le mie disgrazie iniziate a Natale allorché

ho trovato sotto il fatidico albero un C64 nuovo di pacca corredato da un paio di cassetine con giochi vari. Io povero ultratrentenne rimasto a PAC-MAN "centolire one or two player" nel bar sotto casa, mi sono visto catapultato in questo mondo informatico come la matricola persa nell'androne della statale a cercare di capire come funziona l'andazzo. Un amico mi dice che ZZAP! può essere (diciamo pure E', con molta modestia, NDR) una buona guida e allora da Gennaio avete una copia in più venduta ma sinceramente continuo a non capirci molto. Senza contare la vergogna nel vedere frotte di ragazzini che finiscono "The Last Ninja" nello stesso tempo che io impiego a capire se la cassetta si infila con la scritta sopra o sotto. Mi sono allora detto che nessuno è nato con la camicia e ho cercato di leggere attentamente le recensioni dei giochi per capire se possono piacermi o meno e così ho comprato MYTH. Accidenti, non riesco nemmeno a capire che cosa devo fare e gli scheletrini mi distruggono sistematicamente e le istruzioni non sono chiare. Per fortuna ho scoperto TETRIS che mi fa passare delle lunghe notti allucinate davanti a questi pezzettini e soprattutto BOMBUZAL... Il giorno che lo finisco sentirete le mie grida fin lì. Bene direte, tutta questa pappardella a che serve, ossia "che vuoi da noi?"... Vorrei che pensaste anche a noi che non abbiamo avuto il computer nel latte materno, noi che pensiamo che un listato sia il marito della lista della spesa, noi che un reset non l'abbiamo mai fatto e ce ne vergogniamo, noi che dopo aver finito il primo quadro di THE UNTOUCHABLES periamo miseramente su quel dannato ponte perché non capiamo cosa si deve fare e a chi dobbiamo sparare. Nelle vostre recensioni date anche una spiegazione di come si gioca. Se volete farlo in una rubrica a parte chiamatela "CUT OUT" (tagliati fuori) tanto oramai non ci vergogniamo più di nulla. Cordialmente GIUSEPPE

PS: potete dare anche gli elenchi dei negozi che vendono videogames. Quello da cui mi servo io qui a Firenze non è molto fornito.

Vai così, ultratrentenne rimasto a PAC-MAN "centolire one or two player", senza pudore e vergogna! Non c'è nulla da vergognarsi, anzi...

Riesco a comprendere la tua situazione molto bene. In occasioni di feste varie, capita spesso che io sia invitato a casa di rispettabili madri di famiglia disperate perché non sono nemmeno capaci di accendere il computer regalato al figlioletto Giacomino di tre anni e mezzo, che magari del computer non gliene importa un accidente. In realtà il computer interessa proprio alle rispettabili madri di famiglia che, col pretesto di regalarlo a Giacomino, giustificano davanti ad amici e parenti una mania tutt'altro che negativa, che è quella del videogioco. Le cari dolci madri di famiglia tutte "Chanel numero cinque" e snobismo appena imparato a caricarsi R-Type si scatenano in partite sfrenate condite con un linguaggio che farebbe impallidire un marinaio di Porto Ercole, mentre Giacomino termina la lettura di CIBERNETICA E ROBOTICA APPLICATE ALLE MACCHINE DA CAFFÈ VOLUME XII. L'importante, caro Giuseppe è "entrare nel giro", come si dice in gergo, poi le cose piano piano non sembreranno più tanto incomprensibili. In effetti non lo dice nessuno, comunque l'idea è quella. Hai fatto bene a scrivere, perché così facendo noi stessi ci possiamo rendere conto di quale sia la fascia di età dei lettori di ZZAP! ed adeguarci di conseguenza. Ci significa che cercheremo di usare termini più accessibili a tutti e di dare meno per scontato diverse cose. Le istruzioni, però, sono allegate ad ogni gioco, per cui la recensione non può ridursi ad una loro scialba, copia, bensì deve essere un commento ed un'analisi del gioco in questione. Comunque non sto a farti tutta la predica visto che comperi software originale. Per gli indirizzi ti consiglio di scrutare attentamente le pagine di ZZAP! dove potrai trovare sicuramente il negozio adatto a te. Ci vediamo!

**VAI COL
DIBATTITO: COSA
FARAI
DA GRANDE?
CHRIS BUTLER!
(PRIMA PARTE)**

L'articolo-intervista a Paolo Galimberti, pubblicato nel numero di marzo ha entusiasmato i lettori di ZZAPI, i quali nella speranza di diventare in un prossimo futuro dei programmatori del calibro di Butler, hanno preso carta e penna e ci hanno posto le più svariate domande su come fare per emulare le gesta di Paolo.

La classica domanda (Federici Andrea, Paolo Lonati, Federico '74, Sergio Capozzi, Paolo Bergamaschi, Gianni Dal Bene e molti altri) è COSA BISOGNA FARE PER DIVENTARE UN PROGRAMMATORE? La risposta è semplice, diventare un programmatore un po' meno. Innanzitutto, terminate le scuole medie inferiori dovete iscrivervi ad una scuola dove, tra altre discipline, viene contemplato l'insegnamento dell'informatica. Quali scuole? Di-

versi ISTITUTI TECNICI, RAGIONERIA e da diversi anni anche i LICEI SCIENTIFICI (anche se in alcuni solo in forma sperimentale). Nel frattempo potete anche frequentare corsi specializzati graduati che mirano ad insegnare come padroneggiare la macchina, in questo caso il computer. Nell'ultimo decennio il numero dei corsi per apprendere l'informatica è aumentato a dismisura: non vi sarà quindi difficile trovarne uno adatto a voi. Per iniziare proprio dal principio, comunque, vi basterà il manuale del vostro computer. Studiatelo a fondo e non sottovalutatelo, perché è un'ottima base, non solo, è insostituibile ed indispensabile per cominciare veramente ad entrare nel mondo dell'informatica. Potete anche acquistare libri che siano in grado di soddisfare le vostre esigenze e che affrontino in modo più approfondito gli argomenti del manuale: li trovate nelle migliori librerie (le case editrici più quotate sono Jackson, IHT, ecc), ma scegliete con cura: sono molto costosi. Piano piano comincerete a raggiungere quella padronanza del linguaggio macchina, dell'Assembler, del C necessari per cominciare a fare qualcosa di serio. Se quel "qualcosa" (demo, giochi, ecc) è

veramente valido, a questo punto potete contattare qualche software house italiana (SC, Simulmondo, Genias, ecc) e sperare di aver centrato il bersaglio. Ricordate aspiranti programmatori che state per intraprendere una via molto difficile ma non certo priva di gratificazioni: non è più un gioco, per cui pensateci bene. Ricordate soprattutto che non esistono, almeno in Italia, scuole che vi insegnano direttamente a programmare videogiochi: la parte più dura spetta a voi, la scuola vi dà solo le fondamenta, la casa la dovete costruire voi. In bocca al lupo.

**MEGA
COMMENTONE
FINALE**

Fine di una Posta variopinta. Beh, spero che non vi siate annoiati, ho cercato di piazzare le lettere maggiormente interessanti. Apprezzo la vostra "voglia di scrivere" e di dire la vostra, vi invito quindi a continuare su questa strada. La Posta non è un campo di battaglia, ma cerca anche di essere un modo per chiarire determinati argo-

menti non ben compresi, per precisare qualcos'altro e per dare spazio alle megalomanie di MA e di Carlo che con le loro note stanno inflazionando questa rubrica (sì si inflaziono inflaziono NDC.) (anchioinflazionoamoinflazionareemidivertouncasino NdMA). Prima o poi NDR disotterrerà l'ascia di guerra e allora saranno dolori. Nel frattempo continuate a seguirci e, se non l'avete ancora fatto, tirate fuori carta e penna e scrivetecei. Oceanicamente vostro... MBF

PS

Colgo l'occasione per fare i migliori auguri alla nostra titanica nazionale. Forza ragazzi, anche ZZAPI è con voi. Oè, oè, chi non salta è argentino, oè, oè...

**HARDWARE E SOFTWARE ORIGINALE DELLE MIGLIORI MARCHE - SOFT CENTER
PROGRAMMI PROFESSIONALI - TUTTE LE NOVITÀ IN TEMPO REALE**

RIVENDITORI
AUTORIZZATI
COMMODORE

CDMP computer shop
v. Amantea n. 51/53
(al n. 29 di v. Umberto)
Tel. 095/7159147-7159159
(fax) **CATANIA**

PRISMA computers
v. Canfora 122-124
Tel. 095/436221 **CATANIA**

Prenotazioni per
AMIGA 3000

Consulenza gratuita per
computer musica
desktop video e
desktop publishing

Tutti i games originali
per PC-C64-AMIGA

Kit Commodore 64 + registratore + Joystick + games e berretto da sole con radio FM incorporata.....	L. 339.000
Kit Amiga 500 + tastiera musicale yamaha + 4 programmi originali.....	L. 1.034.000
Kit drive 1541 II + adattatore telematico.....	L. 329.000
Monitor Commodore 1084S.....	L. 499.000
Scheda Janus XT.....	L. 779.000
Genlock A2301 amatoriale.....	L. 390.000
Genlock Scanlock profess. (VHS-Svhs-UMatic).....	L. 2.490.000
Digitalizzatore video.....	L. 130.000
Digitalizzatore in tempo reale a colori FRAMER.....	L. 1.190.000
Tavoletta grafica EASYL.....	L. 849.000
Amiga Televideo.....	L. 199.000
HardDisk 20M A2090A.....	L. 1.049.000
HardDisk 20M A590.....	L. 920.000
Stampante MPS1230.....	L. 350.000
Stampante MPS1224C 24 aghi.....	L. 1.099.000
Freeze frame polaroid.....	L. 4.750.000
PC 10III doppio floppy.....	L. 1.125.000
PC 286 16MHz.-1M RAM-1 driver 1.2 Mb o 1.44Mb-SK video CGA/Hercules-RS232-Parallela-Tastiera 101 tasti.....	L. 1.428.000

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTO RATEALE SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

ELECTROCOIN



SNK



AMIGA



ATARI ST



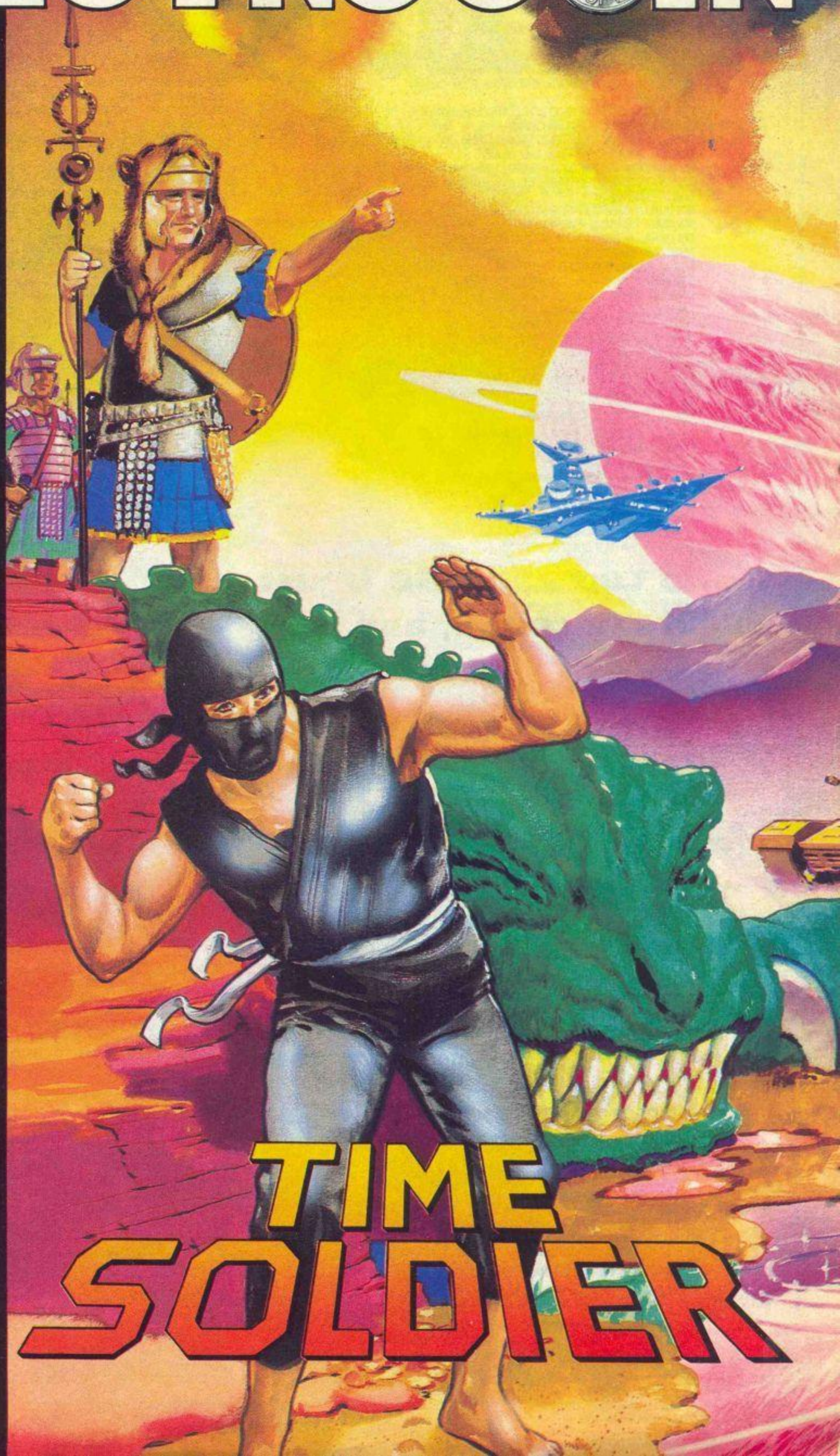
COMMODORE 64

DISPONIBILE PER:

AMIGA

ATARI ST

C64 CASS. E DISCO



TIME SOLDIER

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 - LANZETTA GIOCATTOLI 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

PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via Della Libertà 269/271

SALERNO - COMPUTER MARKET C.so V. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A

BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C

FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85

FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122

MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6

MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Comm. I. Portali - 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

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 - C. T. I. Via Pascoli 4

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6

UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:

FRASCATI (RM) - MONDINI FRANCESCO Via Galleria 14

LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10

OSTIA LIDO (RM) - PAOLINI Via F. Paolini 94

ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224

ROMA - ARICO GIOVANNI Via Magna Grecia 71

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 - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R

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 - Via V. Veneto 123

RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6

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 - NEW SYSTEM POINT Via Paglia 34/B

BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5

BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1

BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato

BESOZZO (VA) - MICROMANIA Via XXV Aprile 80

BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17

BUSTO ARSIZIO (VA) - COMPUTER AMICO Via F. Corridoni 9

BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3

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

ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4

GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer

GALLARATE (VA) - COMPUTER SHOP Via A. Da Brescia 2

GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8

GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3

GRUMELLO DEL MONTE (BG) - MEGABYTE 2 Via Roma 61

LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48

MALNATE (VA) - IL COMPUTER Piazza della Repubblica 1

MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6 - Via Cantoni 7

MILANO - LUMEN Via S. Monica

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

MOZZO (BG) - IPERCOMMERCIO Via Sempione 7

PAVIA - POLIWARE Corso Carlo Alberto 76

PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5

PAVIA - SYSDATA Viale Matteotti 20

TREVIGLIO (BG) - SOFT SHOP IDIGER Via Gezzomeri 6

VARESE - COMPUTERIA Piazza del Tribunale

VIGEVANO (PV) - TEMPORIN GIANNI Corso Genova 112

VIGEVANO (PV) - VISENTIN MASSIMO Corso V. Emanuele 76

VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292

MARCHE:

PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI '90 Via S. Marco Vecchio 7/B

PIEMONTE:

ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C

ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47

ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13

ARONA (NO) - JO COMPUTER Corso Cavour 46/59

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

NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C

NOVARA - PUNTO VIDEO Corso Risorgimento 39/B

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 U. Sovietica 381 - 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:

BARI - WILLIAMS COMPUTER V.le Unità d'Italia 99

BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15

TARANTO - TEA Via Regina Elena 101

REPUBBLICA DI SAN MARINO

DOGANÀ R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113

FIORINA (R.S.M.) - ELECTRONICS Via V Febbraio

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104

CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 4

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

PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65

PALERMO - MMP Via Simone Corleo 6

SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via S. Simeone 15

TOSCANA:

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13

FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B

FIRENZE - EUROSOFTE Via del Romito 1 D/R

FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 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

S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. Piazza Libertà 12/E

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - ELECTRONICA 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:

CALDIERO (VR) - CASTAGNETTI Via Strà 191

CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71

FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS V.le Mazzini 10/C

LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22

MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A

MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32

MONTECCHIO MAGGIORE (VI) - GUERRA COMPUTERS V.le delle Industrie 6

PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32

PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63

PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute

S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via Vizzotto 29

TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11

TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4

TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6

TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11

VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970

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/B

VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantore 26

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL PIU' GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

**ITALY 1990
E' LA TUA SFIDA!**



In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo

dipendera' solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

**MANUALE COMPLETO
SULLA COPPA DEL MONDO**



64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuoi sulle ...

FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!

QUIZ SUI MONDIALI

Un 'opportunità' per provare la tua conoscenza in campo calcistico: **D. QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO NON PARANDO BEN 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE? R. ?**

**ACCURATA AZIONE
DI GIOCO**

Include: • *Vari livelli di abilità, velocità, forza ed aggressività.*
• *Scelta delle formazioni delle varie squadre.*

**GUADAGNA IL TUO
POSTO NELLE FINALI**

Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti aspetteresti di affrontare nell'evento reale!



**CARATTERISTICHE
DI GIOCO UNICHE**

Includono: • **Opzione di giocatore contro giocatore.** • **Presentazione stile televisivo.** • **Opzione di visualizzare i dati relativi alla prestazione precedente della squadra.** • **Arbitro con la possibilità di utilizzare il "cartellino rosso" ... E MOLTO MOLTO ANCORA!!**

Presto disponibile per:
C64 c/d Lit. 29,000
AMIGA Lit. 29,000
PC 5.25/3.5 Lit. 29,000

Distribuito da:
Leader Distribuzione srl.

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni di spettatori vi assisteranno attraverso la televisione.

Ma per te
LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

ITALY 1990

THE WORLD CUP STARTS HERE!

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

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.

Accessorio

Dischetti TDK & Bulk	tel.
Final cartridge III *	99.000
Velocizzatore per CBM64	
Joy. Quickjoy V	59.000
con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
autofuoco regolabile	
Joy. Navigator AF	39.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking AF	33.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Porta dischetti 5" (90)	28.000

Amstrad cpc 464 (cass)

Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Beach volley	18.000
Black tiger *	18.000

Ninja warriors	18.000
Power drift *	18.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Soccer spectacular	29.000
5 giochi di calcio	
The biz (raccolta)	29.000
The untouchables *	18.000

Amstrad cpc 464 (disco)

Barbarian II *	25.000
Fiendish freddy's big	25.000
Intern. 3d tennis *	tel.
Rainbow island *	29.000
Sonic boom	29.000

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

NewsMaker 128	69.000
---------------	--------

Italia 1990 °	tel.
Kick off II °	tel.
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	18.000
Player manager °	tel.
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000
The biz (raccolta)	29.000
The champ *	18.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	18.000
X-15	tel.

Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderbolt	25.000
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super	99.000
Player manager °	tel.
Presumed guilty	39.000
P47 thunderbolt	25.000
Rainbow island *	25.000
Rainbow warrior	39.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Scenery disks Flight Sim.	tel.
Search for the Titanic	35.000
Sim city 1.1	49.000
Sonic boom	25.000
Space rogue	29.000
The champ *	25.000
The untouchables *	21.000
Times of lore	25.000
Tv sports football	39.000
Vendetta	tel.
War in south pacific	65.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	25.000
Zak McCracken °	39.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000

CBM 64/128 (disco 3" & 5")

1581 super utilities	75.000
Travaso da 1541/71 a 1581	

Spectrum 48k (cass)

Add: heroes of lance	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	tel.
Cesto sorpresa	25.000
Dynamite dux	18.000
E-motion	18.000
Fiendish freddy's big	18.000
Forgotten worlds	15.000
Ghostbusters II *	18.000
Ghoul's n'ghosts	15.000
Hot rod	18.000

CBM 64/128 (disco)

Add: champions Krinn	59.000
Add: war of the lance	59.000
Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Data disks	tel.
Batman: the movie	21.000
Big blue reader	89.000
Scambio dati con IBM	
Black tiger *	18.000
Blue angels	39.000
Cesto sorpresa	35.000
Chessmaster 2100	29.000
Crackdown	25.000
Defender of crown *	15.000
E-motion	18.000
Ferrari F1	28.000
Fiendish freddy's big	25.000
F. Baresi world cup °	18.000
F16 combat pilot *	49.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Hard driving	tel.
Heavy metal	18.000
Hot rod	25.000
Intern. 3d tennis *	tel.
Iron lord	25.000
Italia 1990 °	tel.
Kick off II °	tel.
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja spirit	25.000

Intern. 3d tennis *	tel.
Kick off II °	tel.
Microprose soccer *	29.000
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	18.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000



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

Super Wonderboy *	18.000
The untouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000

E' in arrivo il catalogo Estate 90: se non lo hai ancora prenotato richiedilo immediatamente!

International 3D Tennis

"International 3D Tennis della Sensible Software è una rivoluzionaria simulazione di tennis. L'uso innovativo di grafica vettoriale ha permesso la creazione di un tennis con una giocabilità ed una serie di caratteristiche mai raggiunte finora da altri programmi del genere."

- * Un impressionante nuovo sistema di animazione vettoriale a 3D.
- * Quattro livelli di abilità: amatore, semi-professionale, professionale ed asso.
- * Vista del campo di gioco da 10 diverse angolazioni (infinite nelle versioni Amiga ed Atari ST).
- * Impara ed esegui il dritto ed il rovescio.
- * Controlli realmente la direzione dei colpi.
- * Ottima colonna sonora.
- * Per uno o due giocatori.
- * Salvataggio della partita in qualsiasi istante.
- * 64 diversi avversari, con 16 possibili gradi di abilità.
- * 72 tornei da giocare tutti basati su eventi reali: vengono riprodotte le condizioni originali...ed i favolosi premi!
- * Quattro diversi terreni di gioco: erba, terra, tappeto e cemento - ognuno riflette le condizioni reali del gioco.
- * Fotografie digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- * Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- * Scegli tra 22 tornei per giocare una completa stagione tennistica contro il campione del mondo e cerca di conquistare l'ambito premio di un milione di dollari.

"E' esaltante, superiore agli altri giochi del genere, molto divertente sia per l'amatore che per il professionista, il miglior simulatore sportivo degli ultimi anni!" 94% ZZAP

"E' un favoloso... un capolavoro... tutti ne rimarranno impressionati." 94% C&VG

C64, C64 disco, Spectrum, Amstrad, Amstrad disco, Atari ST, Amiga. Istruzioni 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 MasterCard VISA American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

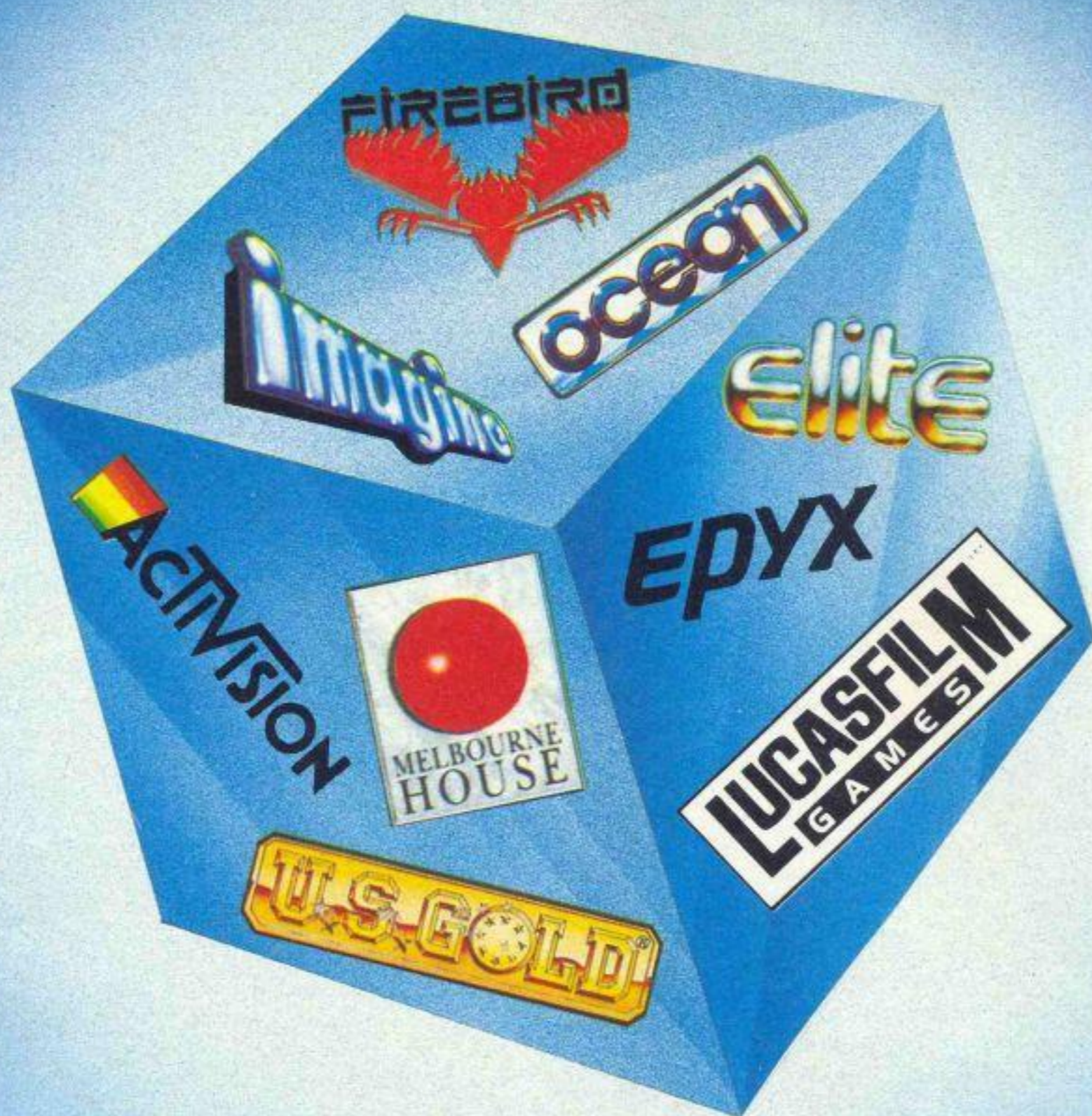
CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

Non perdere tempo a cercare lo SPOT in fondo al mare... Manda subito il tuo ordine e potrai immediatamente cominciare la tua raccolta personale!

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO



OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel 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.

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

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



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

savage®

by **CABJETRONIC®**

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

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



RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni



MINI AND MICRO FLOPPY DISKS



**GHIBLI
LD 224**

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

SE
NINTENDO
NON VA
IN MOTO
VADO
IN MOTO
DA
NINTENDO!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo



★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

Jouanolu ★



E' l'alba. Tu raggiungi gli altri piloti al Quartier Generale per discutere gli obiettivi della giornata. La tattica, le manovre di combattimento... tutto un universo minuziosamente ricostituito in F-16 COMBAT PILOT.

Nel tempo che precede il volo, tu fornisci le istruzioni alla squadra e organizzi il tuo attacco...

La minaccia di una distruzione imminente e l'inquietudine provocata da un combattimento di grande portata ti mettono 'sul chi vive'. Perfezionato il tuo training, sei ora protagonista delle 5

**MANUALE
INTEGRALE
IN ITALIANO**

**BLACK
BOX**
SIMULAZIONE

Atari ST screen.

F-16 COMBAT PILOT



missioni che l'F-16 è in grado di portare a termine, dall'intercettazione aria-aria alla missione di ricognizione.

Ma ora - Operazione Conquista - il conflitto che speravi non si verificasse mai è sul punto di scatenarsi!

Le forze aeree, l'armata di terra e tutta l'infrastruttura strategica sono minacciate...

Non ti è mai capitato prima di dover fronteggiare un pericolo simile!


Digital Integration
The Real World of Simulation

LEADER
DISTRIBUTORI

Disponibile per IBM CGA & EGA (5.25/3.50), ATARI ST e AMIGA a L. 59.000
ORA ANCHE per **C64 CASS.** e **DISCO** rispettivamente a L. 39.000 e L. 49.000

FORZA AZZURRI



GENIES

WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

Edi Grafi.Co

SOFTTEL

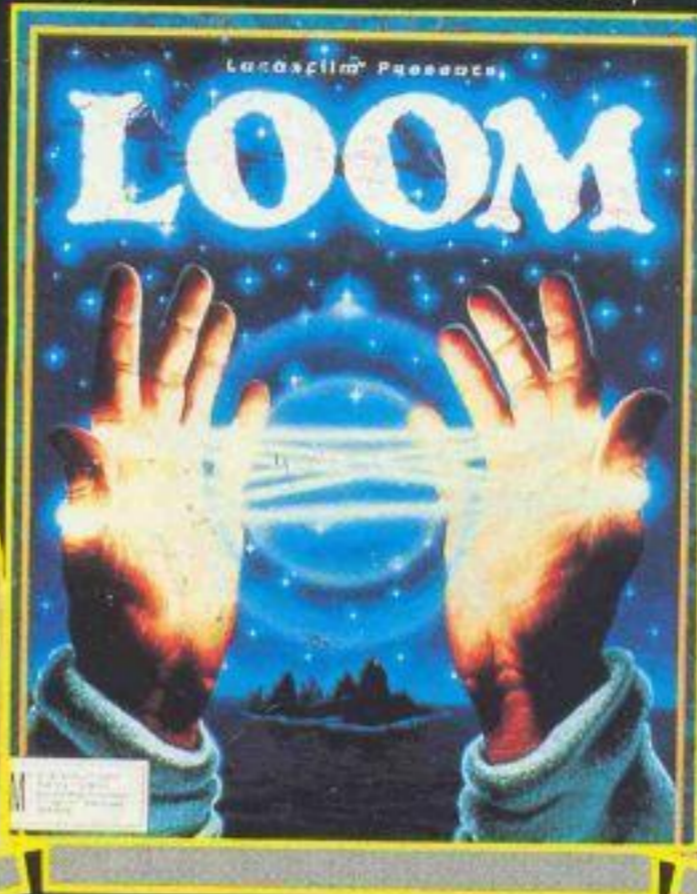
... UN DIVERTIMENTO... MONDIALE

THE FUTURE IS...

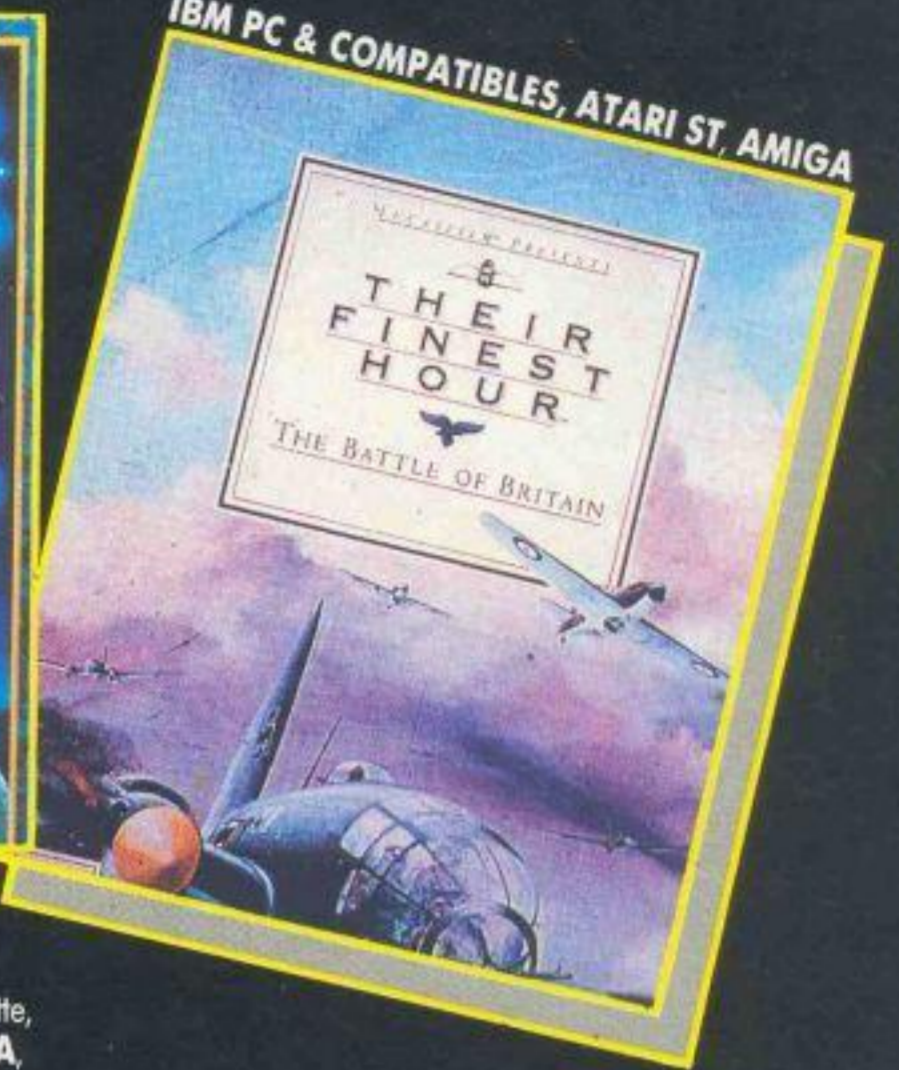
AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette,
 CBM 64/128 Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA,
 IBM PC & COMPATIBLES



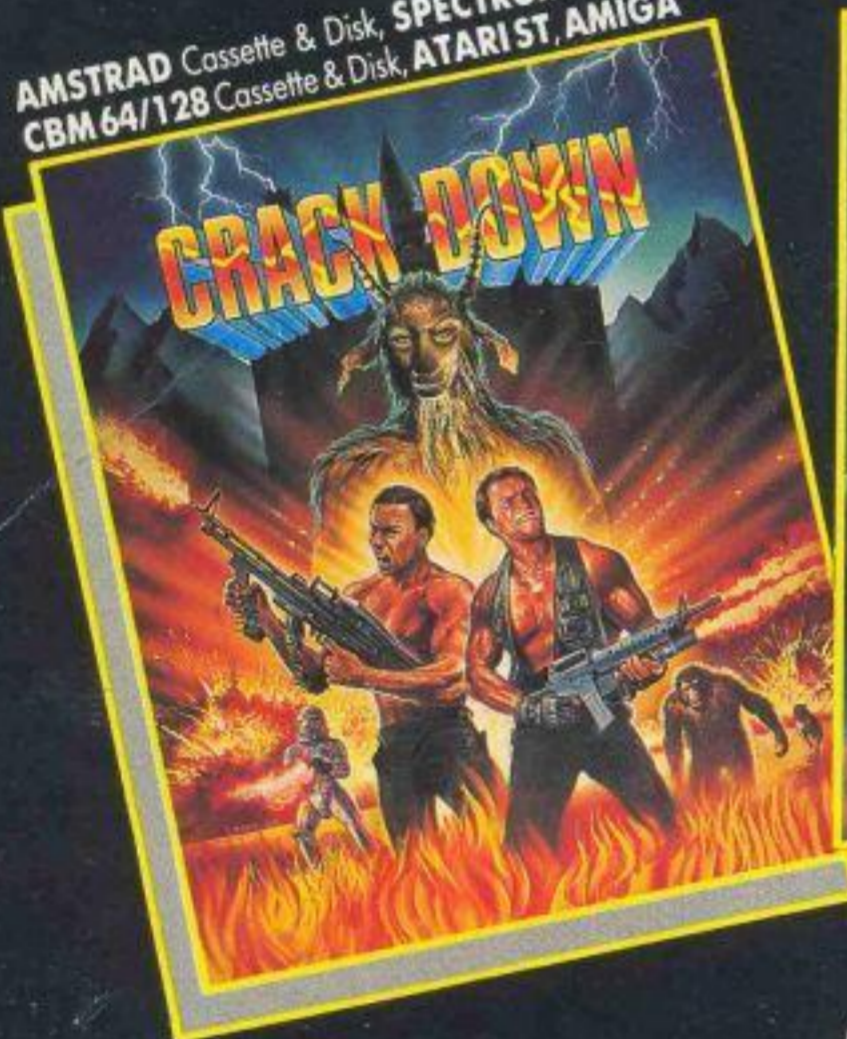
IBM PC & COMPATIBLES.
 (ATARI ST & AMIGA COMING SOON)



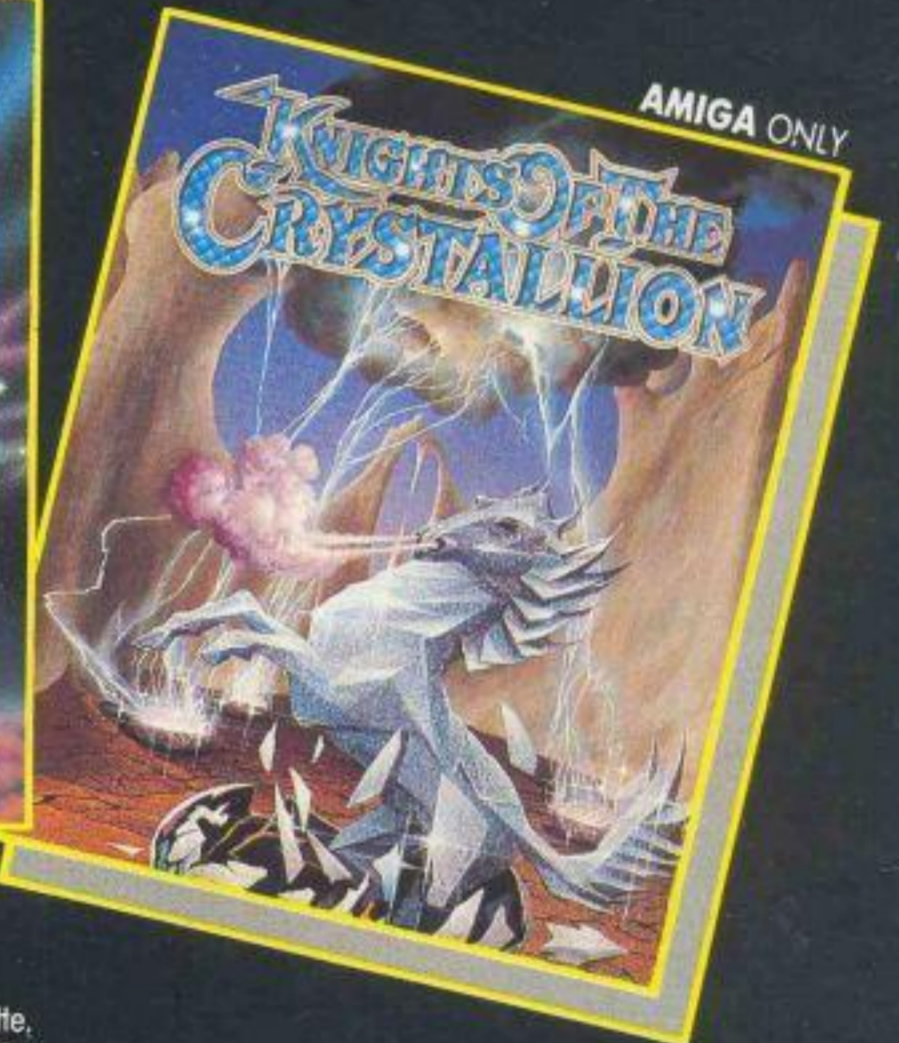
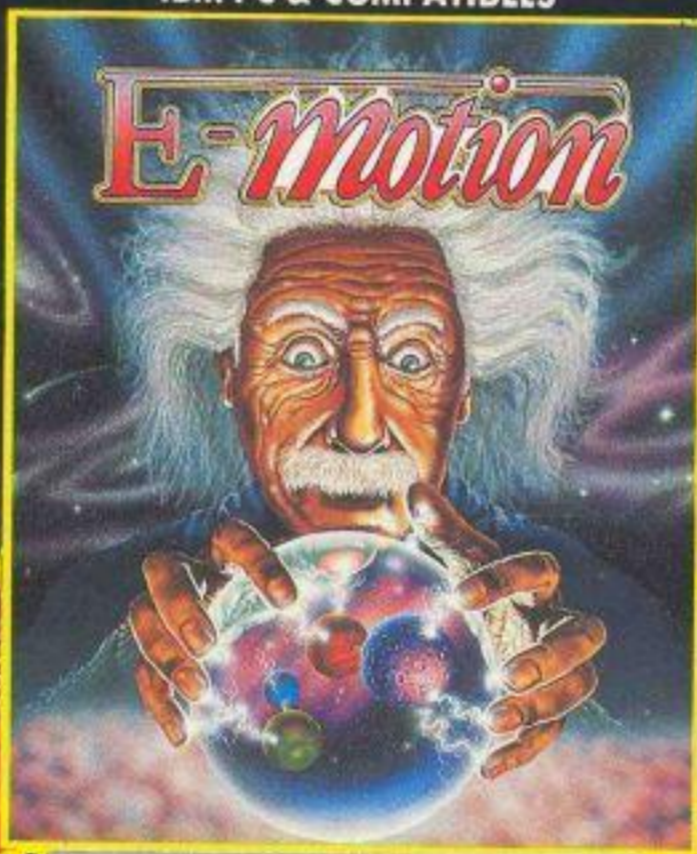
IBM PC & COMPATIBLES, ATARI ST, AMIGA



AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette,
 CBM 64/128 Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA



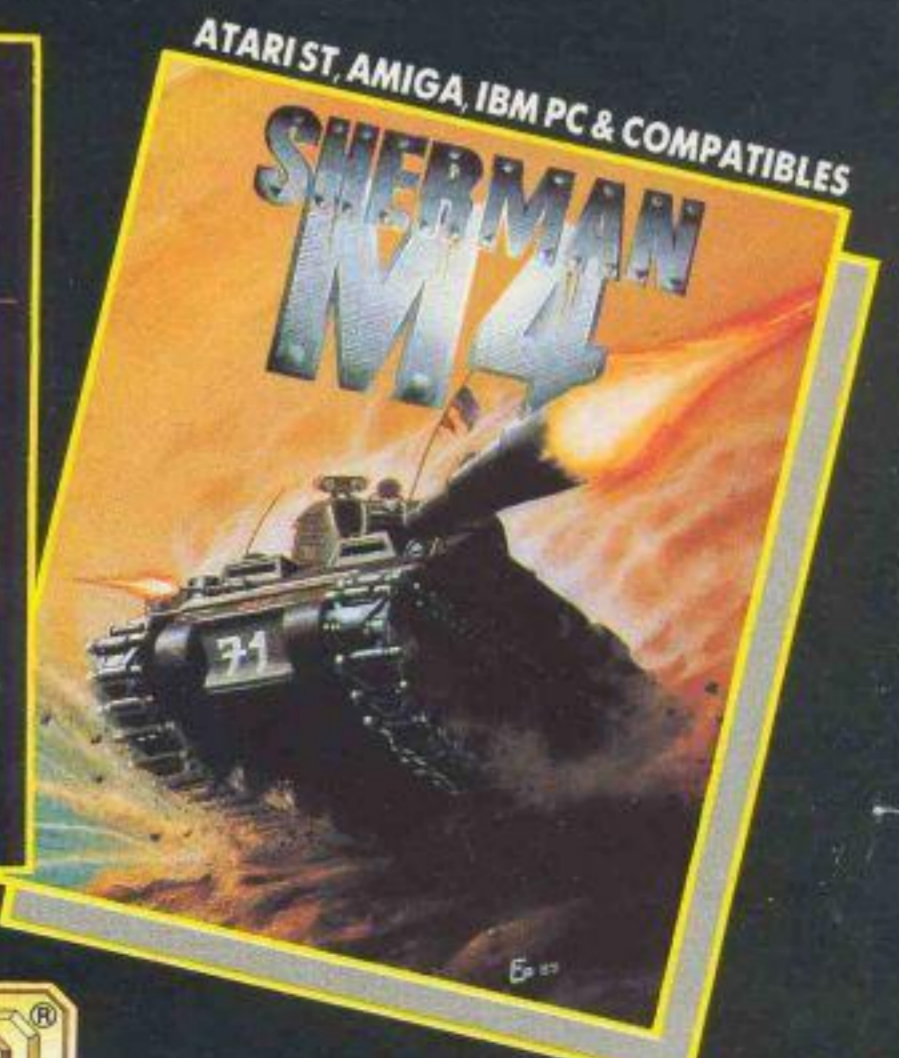
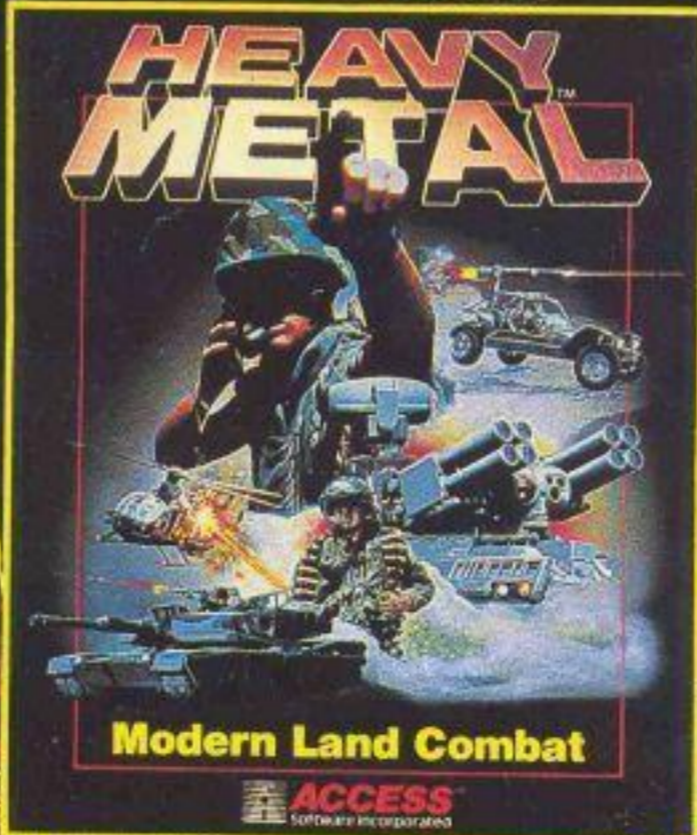
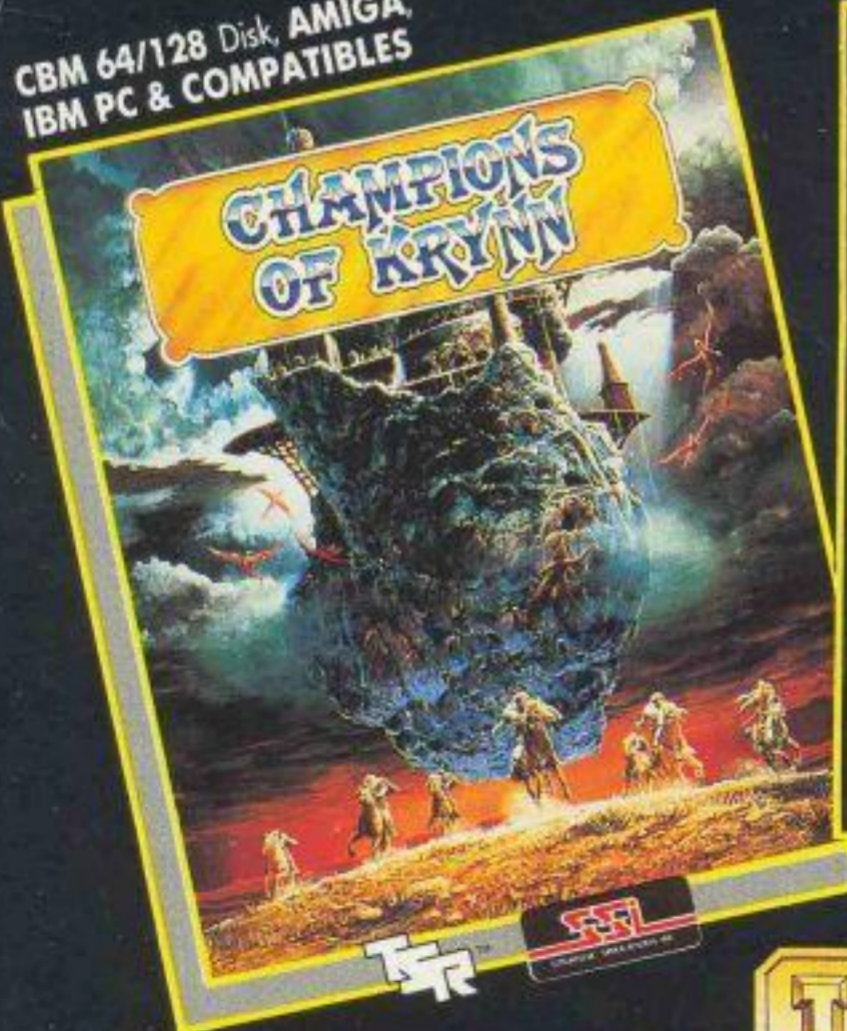
AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette,
 CBM 64/128 Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA,
 IBM PC & COMPATIBLES



AMIGA ONLY

AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette,
 CBM 64/128 Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA,
 IBM PC & COMPATIBLES

CBM 64/128 Disk, AMIGA,
 IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES