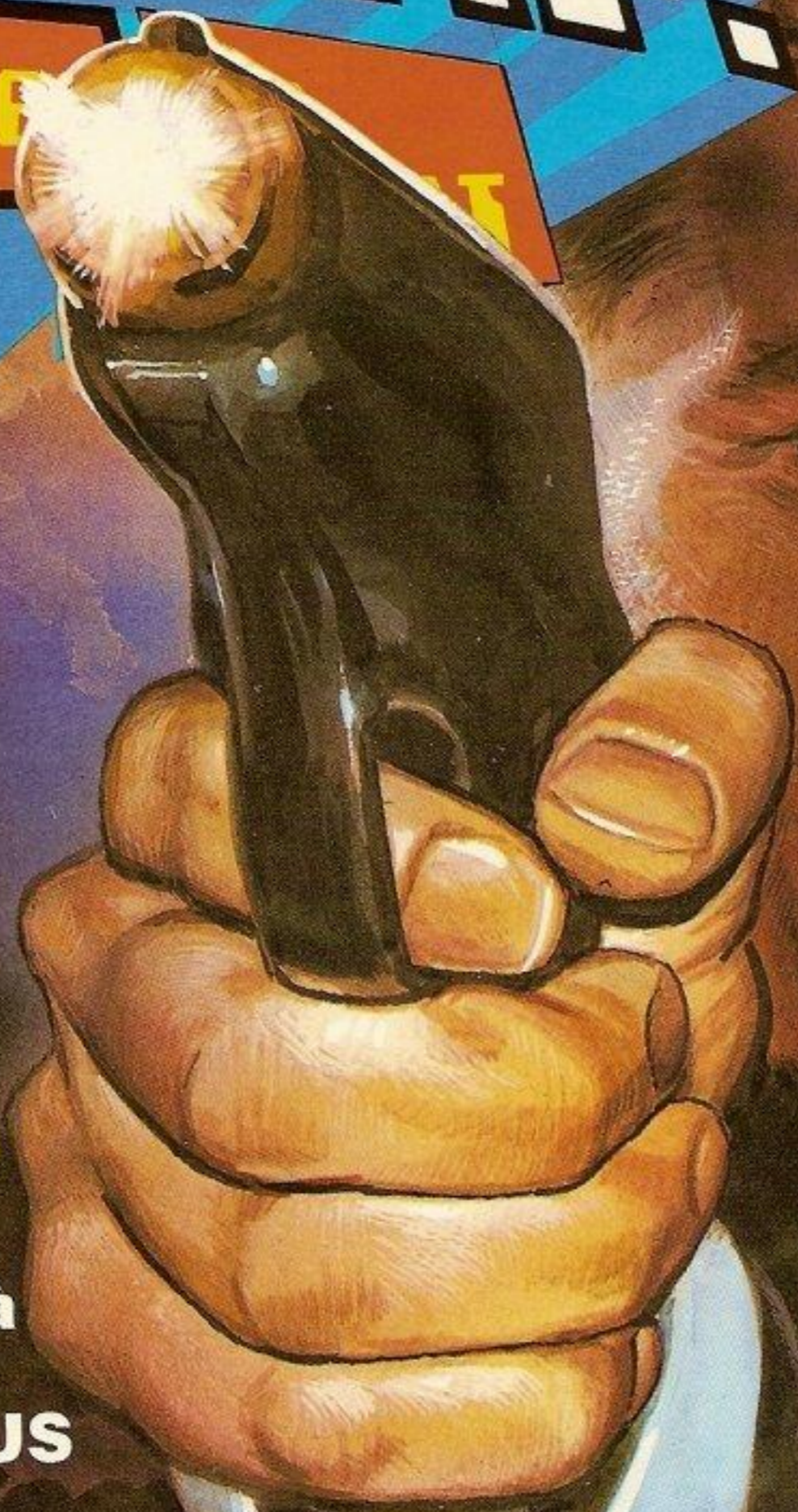


video

game

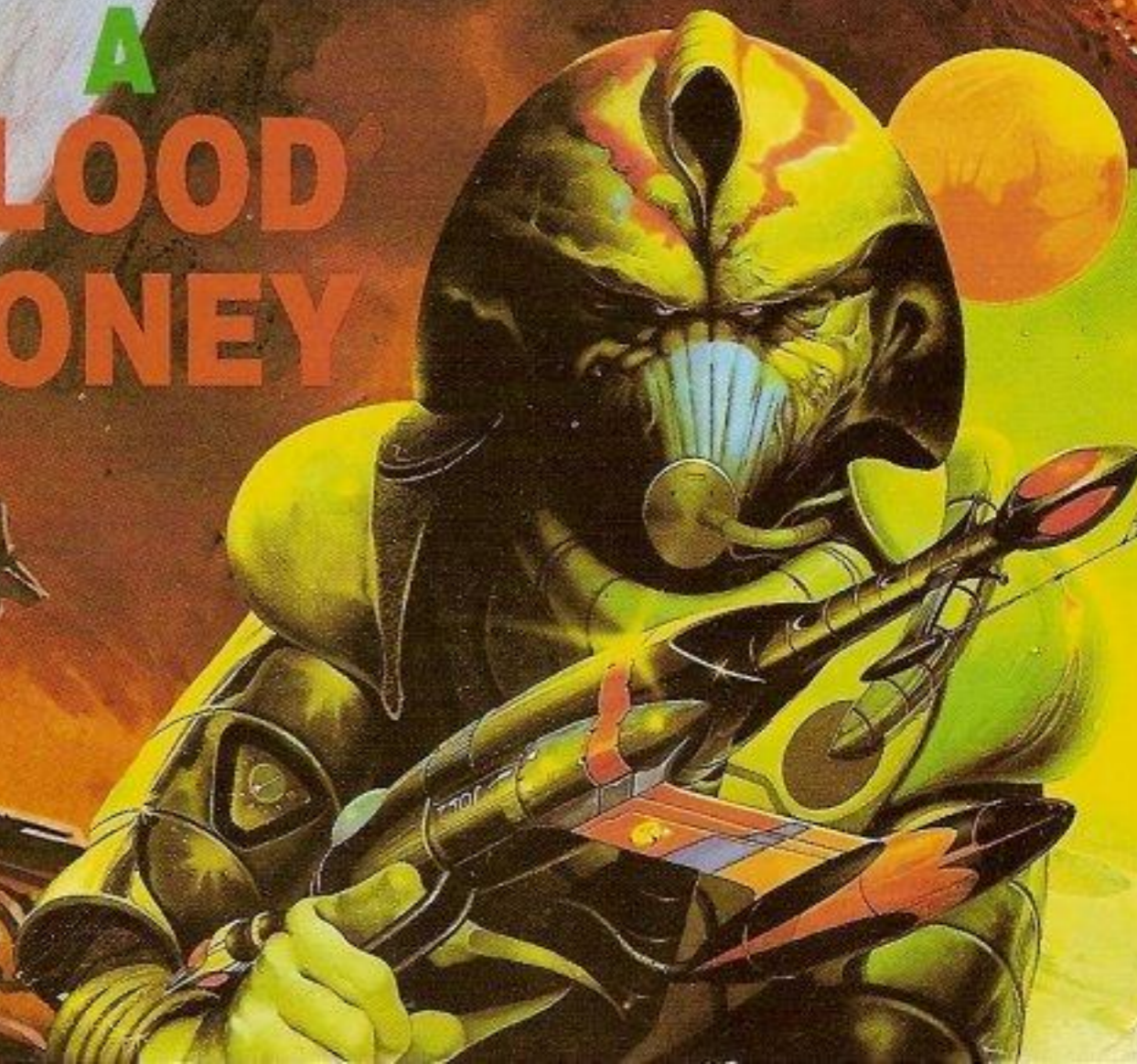


SECRET AGENT

... e altre novità
dalla OCEAN
e dalla THALAMUS

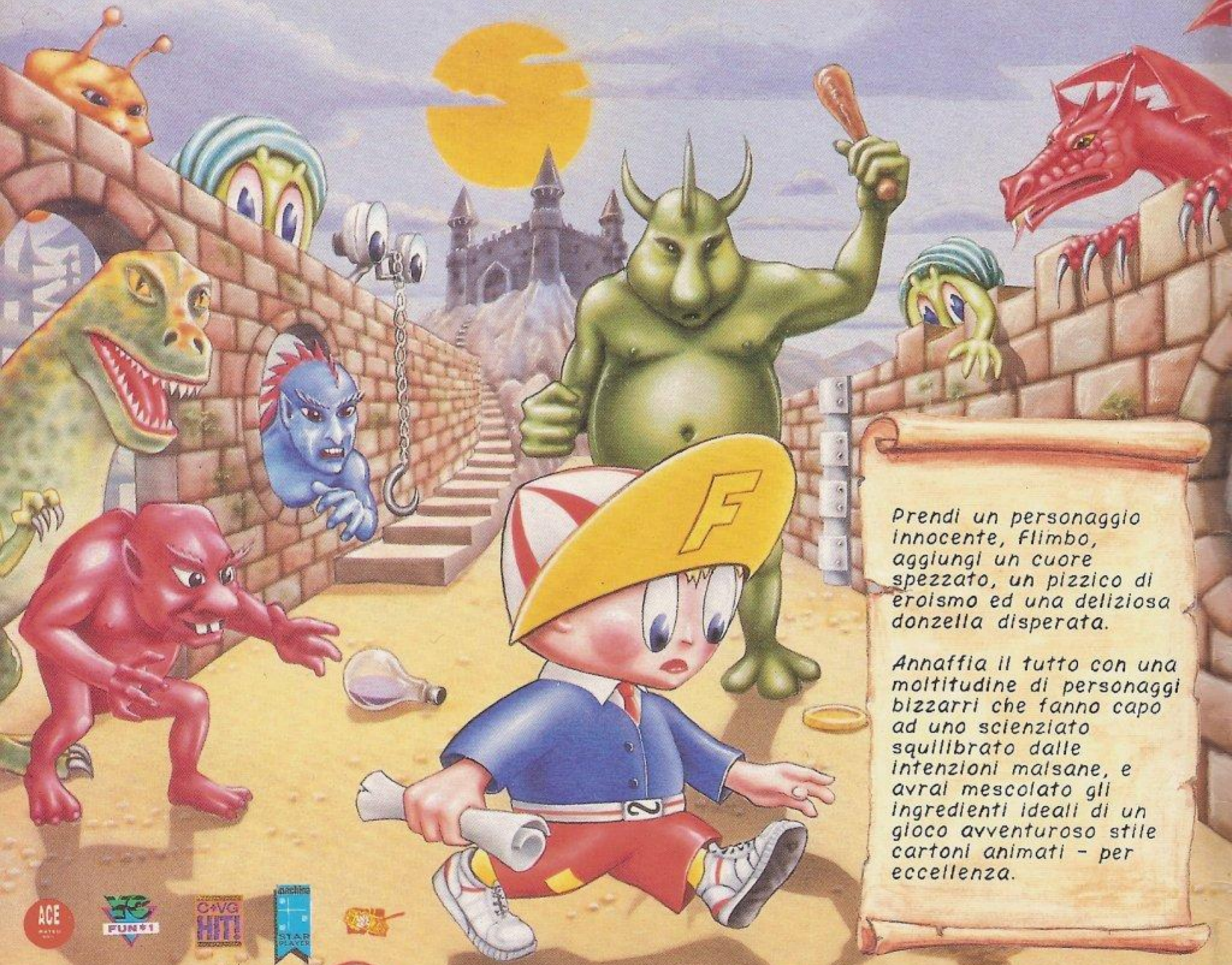
GIOCO CALDO
A
BLOOD
MONEY

INTERVISTE
ESCLUSIVE!
Sensible Software
Apex Software



FLIMBO'S

adventures



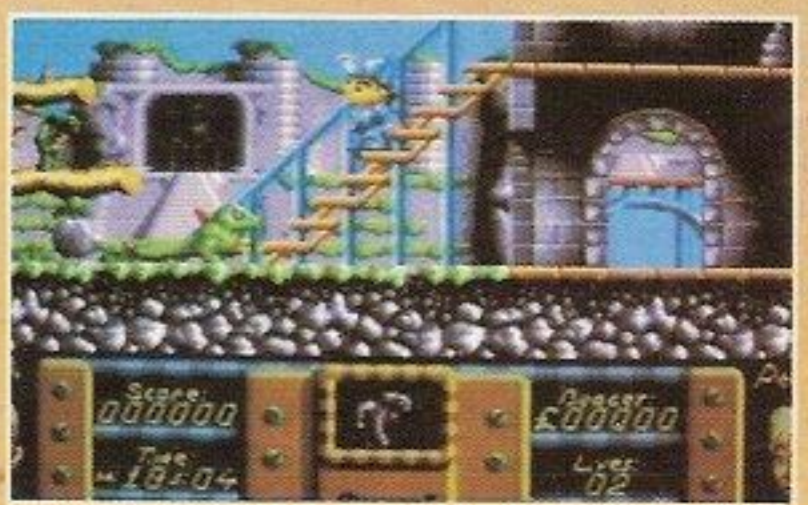
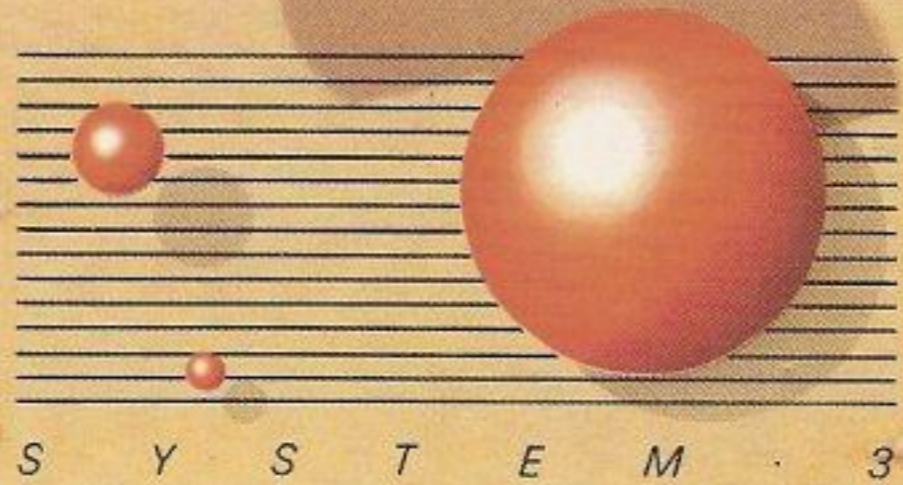
Prendi un personaggio innocente, flimbo, aggiungi un cuore spezzato, un pizzico di eroismo ed una deliziosa donzella disperata.

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!**

Screenshots dalla versione Amiga



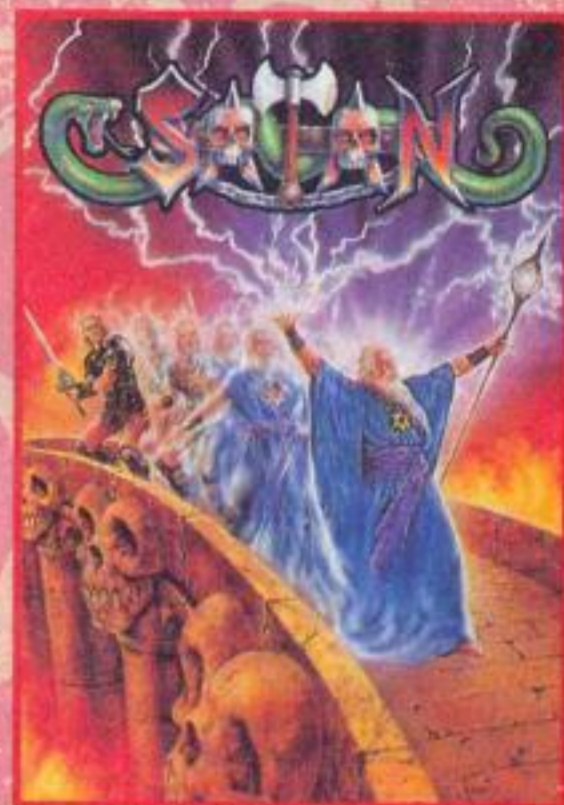
Disponibile per - C64 c - Lit. 18.000 * C64 d - Lit. 25.000
* Amstrad c - Lit. 18.000 * Spectrum - Lit. 18.000 * Amiga - Lit. 29.000

METAL ACTION



NOVITA'

C64 C./D.	18000 lire
AMSTRAD C.	18000 lire
AMSTRAD D.	29000 lire
MSX	18000 lire
AMIGA	29000 lire
PC 5.25/3.50	29000 lire
ST	29000 lire

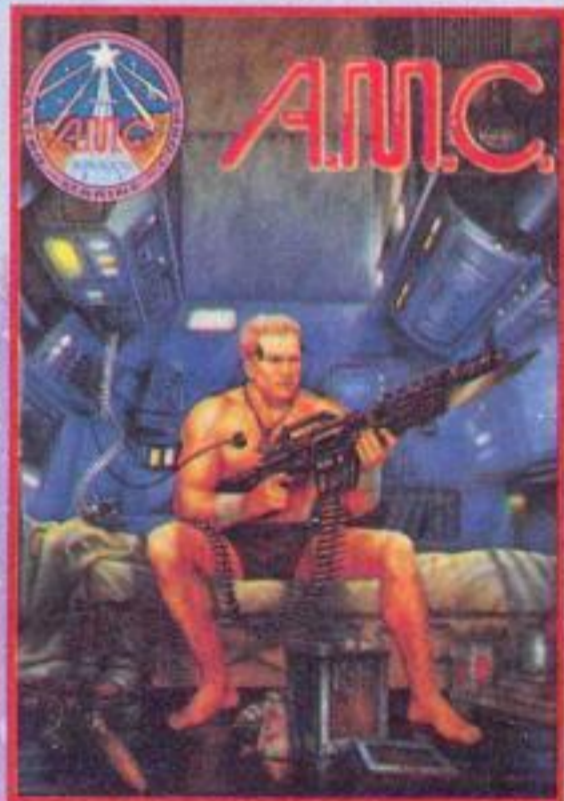


IN UN ALTRO MONDO, GOVERNATO DAL DIAVOLO, TI FARA' RIBOLLIRE IL SANGUE CON LA SUA AZIONE... INFERNALE.

SATAN

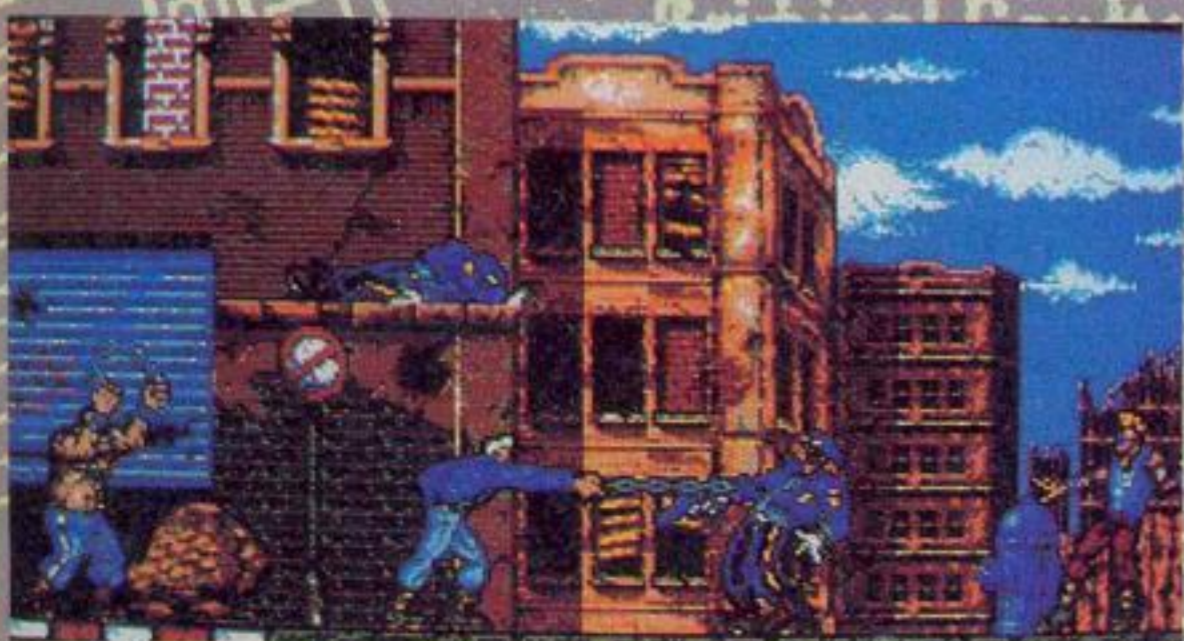


AMIGA	25000 lire
C64 C./D.	18000 lire
MSX	18000 lire

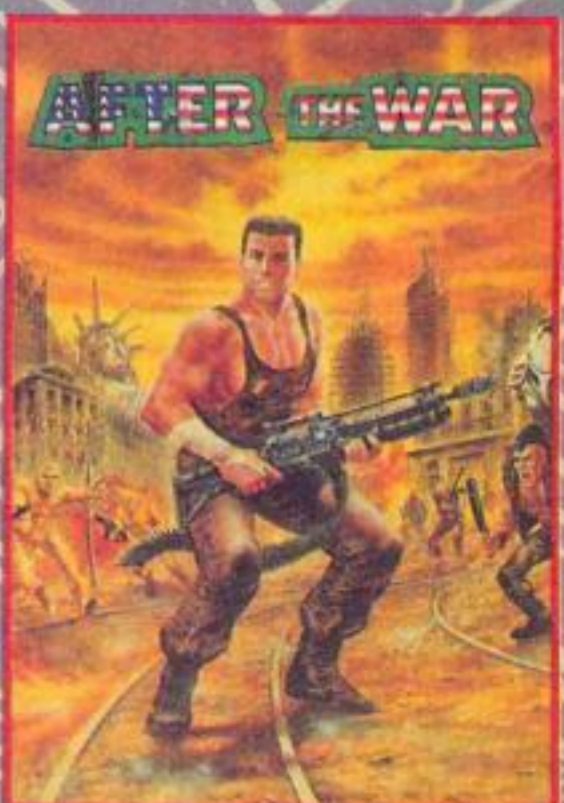


ARMATO DEL PIU' SOFISTICATO EQUIPAGGIAMENTO, TI TRASPORTA NELLA MAGICA AZIONE DEL MISTERIOSO IPERSPAZIO.

A.M.C.



C64 C./D.	18000 lire
MSX	18000 lire
AMIGA	18000 lire



NELLA MANHATTAN SOPRAVVISSUTA ALL'OLOCAUSTO, AFTER THE WAR TI FARA' LOTTARE CONTRO LE PIU' INCREDIBILI AVVERSITA'.

LEADER
DISTRIBUTORI UFFICIALI

DINO DINI LO SA

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



Have you?
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)

LEADER
DISTRIBUTIONE

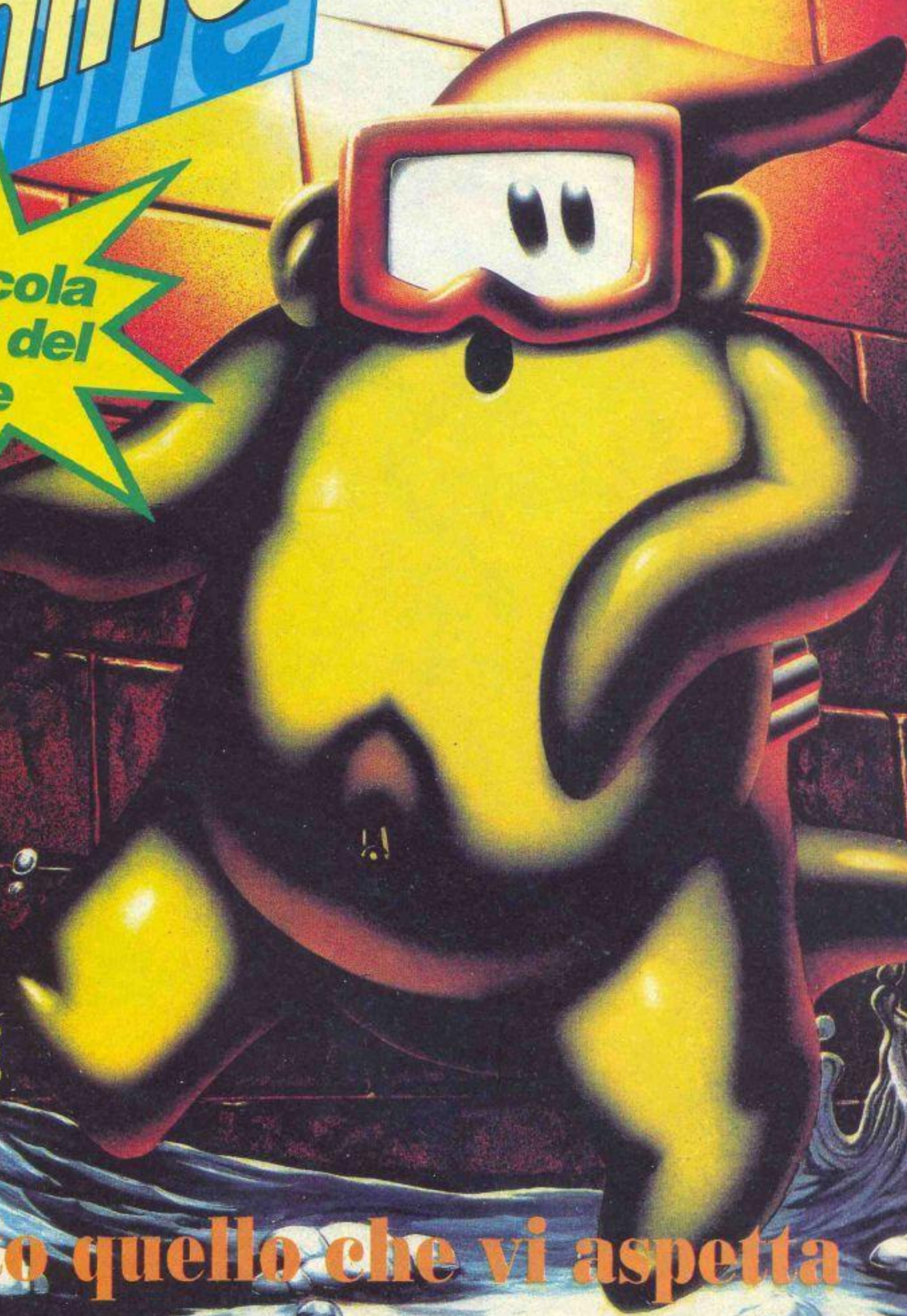
16-BIT
the
GAMES
machine

Speciale giochi di **GUERRA**

FLOOD il nuovo gioco
degli autori di Populus

AMOS: il creatore di giochi
per Amiga

**In edicola
ai primi del
mese**

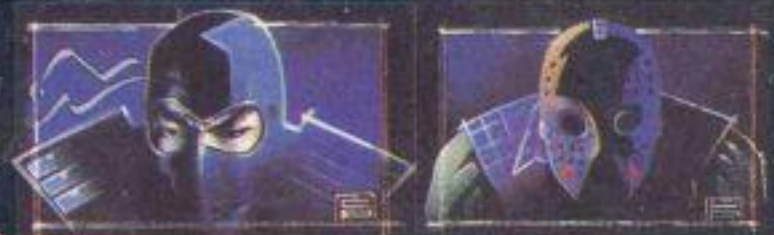


Tutto quello che vi aspetta

dopo le vacanze, leggetelo su TGM!!!

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

SHADOW Warriors



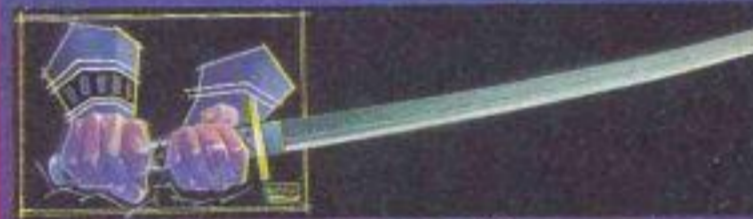
SHADOW WARRIORS, IL PIU' GRANDE E IMPONENTE COIN-OP DI ARTI MARZIALI, INFURIA ORA SUL TUO COMPUTER OFFRENDO

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

Sommario

SEVEDEMO

ARIDAJE

9 **EDITORIALE**
Arrivano le ferie... per tutti?

10 **ANTICIPAZIONI**
Thalamus & Ocean allo scoperto... cosa arriva?

34 **PC ENGINE**
Due titoli da provare...

43 **'BUDGET'**
Quattro 'economici' per C64

58 **TOP SECRET**
La rubrica dei 'baroni'

70 **LA POSTA**
Ricca, ricchissima... diciamo pure straricca!



AMMAZZAO'

48 **JOYSTICK TEST**
Li abbiamo collaudati, anzi, spremuti!

52 **SENSIBLE**
Una bella chiacchierata con due tizi simpatici...

64 **CREANDO CREATURE**
Il ritorno del diario... ma stavolta potrebbe piacervi!



17 **MIGHT & MAGIC II**
Questi RPG sembrano non avere fine, non vi pare?

20 **GRAVE YARDAGE**
In attesa di Blood Bowl BJ si sollazza...

22 **DIE HARD**
Ecco quello che succede a convertire un gioco semi-digitalizzato...

24 **BLOOD MONEY**
Quando la Psygnosis ci si mette...

26 **DINASTY WARS**
Riusciranno i Colby a sconfiggere i ricchi che piangono? Cosa? Ho sbagliato? Ehm...

28 **DEFENDERS OF THE EARTH**
Il fumetto in pixel?

30 **SATAN**
Pape Satan, Pape Satan Alé Peppe! Eh? Ho sbagliato di nuovo? Porca %*o%%...

34 **WC TENNIS**
No, niente a che vedere con la toilette...

36 **TIGER HELI**
A tutto blastaggio! Yeahhh!

... e quel che ne segue

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: R.P., Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo,
William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino
Grafica: 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 VIDEOTEL Mailbox: 013171679 Fotolito European Color - Milano - Tel. (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

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato
a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

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™

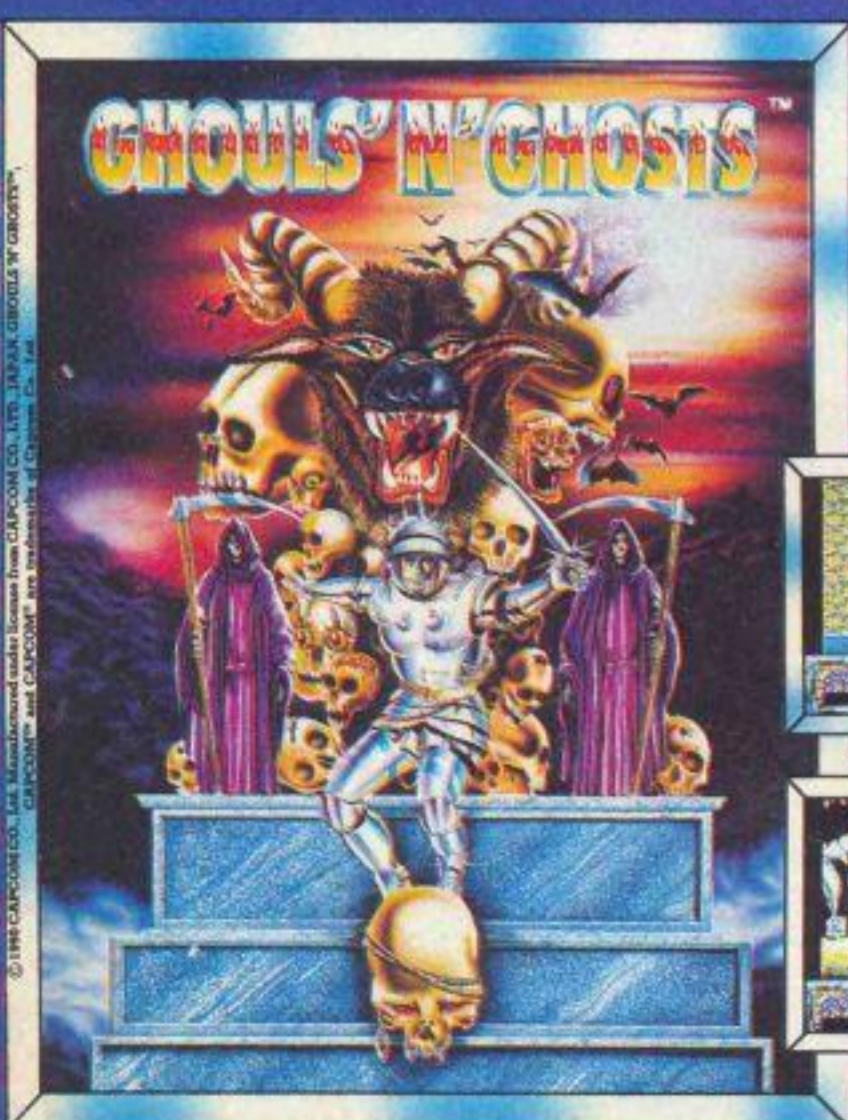
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED.

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.

EDITORIALE

Anno 5 - Numero 47

VACANZE MERITATE?

Ecco finalmente il numero 'estivo' di Zzap! Dovreste vederla, la ciurma redazionale che già pregusta le ferie... gli ignari, non ricordano cosa li aspetta ad agosto, quando dovranno preparare il numero di settembre!

Ma bene o male un mesetto di riposo ce lo godremo tutti, magari leggendoci per la prima volta con calma un numero di Zzap!, noi che non abbiamo mai il tempo di leggerlo!

La cosa che mi chiedo è: sono vacanze meritate? In passato abbiamo proposto un questionario a tutti i lettori, e — forse per la complessità dello schema, forse per la pigrizia di molti — i risultati non ci hanno aiutato molto ad inquadrare il 'pubblico' dell'unica, mitica rivista italiana per gli otto bit.

Cosa fare? Beh, avete un paio di mesi di tempo per scrivere una bella lettera o cartolina alla vostra rivista preferita... sempre che vi siate fatti onore a scuola, eh? Approfittatene quindi per farci conoscere le vostre idee riguardo al lavoro che, mensilmente, da vita a Zzap!

Intanto noi ne approfitteremo per meditare, e per rimettere un po' d'ordine nel caos totale che da mesi e mesi stravolge i nostri uffici... vero Giorgio?

In ogni caso divertitevi, godetevi il sole, la montagna, la collina e tutto il resto, tanto qui si parla di giochi, per cui non prendiamoci troppo sul serio che rischiamo di diventare ridicoli... o no?

E, naturalmente, al mio augurio di buone vacanze si unisce il coro alpino dei redattori, del redattore capo, della grafica (visto che stavolta non ti ho dimenticato, eh, Donatella?) e degli impaginatori. Non so se al saluto partecipa il fotolitista: è troppo incavolato perché ad agosto gli rovineremo le ferie, sapete...

Bonaventura Di Bello & C.

	COMMODORE 64	POSEIDON	[CASS. L. 7.500]	45
		SPACE RIDER	[CASS. L. 7.500]	46
MIGHT & MAGIC 2	[disco L. 49.000]			
GRAVE YARDAGE	[disco L. 29.000]			
DIE HARD	[disco L. 39.000]			
BLOOD MONEY	[C/D L. 18/25.000]			
DINASTY WARS	[C/D L. 18.000]			
DEFENDERS OF T. E.	[C/D L. N.P.]			
SATAN	[C/D L. 18.000]			
GP TENNIS MANAGER	[C/D L. 20/25.000]			
ESCAPE FTPOTRM	[C/D L. 18.000]			
HEAD OVER HEELS	[CASS. L. 7.500]			
GUARDIAN II	[CASS. L. 7.500]			
			PC ENGINE	
			WORLD COURT TENNIS	[CART. L. N.P.] 34
			TIGER HELI	[CART. L. N.P.] 36

[N.B. I prezzi, ove presenti, si intendono a puro titolo indicativo, pertanto fate una capatina dal vostro negoziante di fiducia e informatevi meglio... non si sa mai].

UNDER THE OCEAN

Non perdendo mai il nostro vizio di curiosare da tutte le parti siamo andati da quelli della Ocean per informarci su tutte le novità che dovrebbero spuntare improvvisamente in uno di questi afosi pomeriggi estivi.

■ IL RITORNO DI JAMES BOND

La Data East è da sempre una delle case produttrici di giochi più forti sul mercato, fin dall'uscita dell'epico Kung Fu Master, la loro ultima proposta è SLY SPY SECRET AGENT che ci trasporterà all'interno dell'affascinante mondo dello spionaggio. Per la realizzazione del programma l'Ocean s'è affidata a quelli della Software Creations forti di alcuni grandi successi come Bionic Commandos, Led Storm e il più recente Ghoul's'n'Ghosts.

La trama di Secret Agent prende spunto dal solito gruppo di terroristi senza scrupoli che minacciano di distruggere il mondo con l'ormai consueta testata nucleare. Indossati i panni del mitico 007 dovrete recarvi a Washington per cerca-

re di sventare i loro piani ben poco edificanti, la prima cosa che dovrete fare è arrivare sull'obiettivo per paracadutarvi (chissà poi perché complicare le cose a questo modo, non era meglio arrivarci a piedi) nei pressi del mausoleo di Lincoln. Se riuscirete ad atterrare indenni passerete alla seconda fase in cui sarete impegnati in sella di una potentissima moto lanciata (con voi sopra) all'inseguimento di una misteriosa limousine nera. La terza fase vi costringerà a rovinarvi la pettinatura obbligando

il lavoro per accelerarne l'uscita, per quanto riguarda la versione per il Commodore se ne occuperanno Mike Ager e John Buckley autori di due budget poco conosciuti (e ci credo) come Peter Packrat e Kendo Warrior. L'aspetto grafico sarà affidato a Martin Holland e Chris Collins che pare si siano addirittura superati nella prima scena, per l'Amiga invece se ne occuperanno David Broadhurst e Andrew Threlfall che hanno già realizzato tutte le precedenti versioni a 16-bit targate Software

Gli zaini a propulsione rendono più entusiasmante la vita degli agenti segreti. (C64)



dovi ad una pericolosissima immersione nelle profondità dell'Ocean per trovare l'accesso segreto al quartiere generale di Madman (nome tipico per il consueto criminale con manie di grandezza). La quarta e ultima fase vi vedrà invece impegnati nello scontro finale all'ultimo sangue con gli ultimi criminali nel più classico degli spara-e-fuggi. Considerato lo spessore e la varietà del gioco la Software Creations ha distribuito a più persone

Creations. Per il sonoro siamo nelle mani di Geoff, fratello di chi ha composto la musica di Ghoul's'n'Ghosts e Led Storm, che pare abbia già ultimato una decina di motivi.

A sentire Mike Ager dovrebbe essere un grande prodotto con fondali in parallasse perfino dove mancano nel coin-op, per il resto molta attenzione alle rifiniture con schermate introduttive, d'intermezzo e sequenza finale animata (che dovrebbe essere a sfon-



do educativo con un messaggio contro la droga).

■ COME SE NON BASTASSERO

Riuscirete a segnare con Adidas World Championship Football. (C64)



...ANCORA CALCIO !

Stiamo parlando dell'ultimo gioco prodotto dalla divisione francese della Ocean (quella di Beach Volley) e si chiamerà ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL. Le prime notizie relative a questo titolo d'ormai imminente uscita risalgono a sei mesi, ecco finalmente nuove notizie in merito. Il progetto è affidato alla Smart Egg Software che hanno curato una delle conversioni di Microprose Soccer: ci dovrebbero essere 24 squadre che prendono parte ad un'immaginario torneo dell'Adidas (pubblicità anche nei videogiochi? Chissà dove andremo a finire), il gioco sarà visto dall'alto la possibilità di calibrare i passaggi e tiri in

base al tempo che rimane premuto il pulsante. Ci dovrebbero essere anche delle sequenze particolari per i calci di punizione, rigori, rimesse...che compariranno in un angolo.

■ ANCORA CONVERSIONI

Nelle mani della Special FX (ricordate Gutz e Firefly?) c'è l'attesissima conversione del celebre coin-op della Data East MIDNIGHT RESISTANCE, uno dei tanti sparaefuggi a scorrimento orizzontale in cui è possibile giocare in due contemporaneamente (sulla scia di Dragon Ninja). Non dovrebbero mancare i guardiani di fine livello e tutti gli altri particolari dell'originale indispensabili per realizzare quello che ci auguriamo proprio sarà un buon prodotto finale.

■ CARRIER COMMAND HA

AVUTO UN SEGUITO...

Dopo circa due anni di duro lavoro dovrebbe vedere finalmente la luce BATTLE COMMAND la cui realizzazione era cominciata proprio quando Carrier Command era stato appena ultimato (non hanno dormito sugli allori quindi). In un primo tempo la Realtime aveva deciso di chiamarlo Tank Command, ma in seguito quando la Telecomsoft fu acquistata dalla Microprose ci furono dei problemi di strategia in quanto Ian Oliver non era assolutamente in sintonia con lo stile che contrassegna la famosa casa americana. Il progetto si arenò quindi per un certo periodo perché la Microprose aveva pubblicato il suo Abrams M1, fino a quan-

spensabili per portare a termine le varie missioni; proprio come in Fighter Bomber c'è la vista esterna che consente di rimirare il vostro apparecchio da tutte le angolazioni possibili permettendovi anche di zoomare a piacimento. Il gioco sarà ambientato in un ipotetico futuro (forse anche per questo non è molto piaciuto alla Microprose) e dovrete affrontare più di venti missioni ambientata ognuna in un diverso campo di battaglia, tutte con una particolare strategia. Il gioco si presenta quindi differente rispetto al suo predecessore e soprattutto, per quanto riguarda la versione per il Commodore, non dovrebbero (incredibile ma vero) mancare le sezioni in grafica 3D, anche se questo non è ancora del tutto sicuro.

Ci sarà pure un modo più semplice per andare a lavoro la mattina Secret Agent. (C64)



do non fu recuperato dalla Ocean che ne ha comprato i diritti lasciando maggiore libertà ai programmatori. In Battle Command dovrete controllare un carro armato quanto mai veloce con moltitudini di piccoli accessori, Indi-

Per tutti quanti vi rimandiamo alle recensioni definitive augurandovi a tutti di trascorrere delle felici vacanze.

THALAMUS NEWS

Inutile presentare una delle poche software house rimaste fedeli al mondo degli otto bit anche dopo la massiccia invasione degli ultrac... ehm, dei sedici bit e dell'MS DOS. Quello che invece vogliamo presentarvi è l'anteprima dei prossimi titoli che questa fertile casa anglosassone ha in preparazione per la gioia di tutti i sessantaquatttristi ma anche — sorpresa, sorpresa — per gli altri ottobittiani...

THE Q8 TEAM FORD RALLY SIMULATION

Che dal titolo potrebbe sembrare a prima vista un film di quella famosa-regista-di-cui-non-ricordo-bene-come-si-scrive-il-cognome-ma-si-pronuncia-scigulla oppure un nuovo budget dei fratelli Darling alias CodeMasters. Niente di tutto questo: è in realtà il primo gioco su licenza della Thalamus, e il primo a venire pubblicato in diversi formati, compresa la versione sedici bit (ahi, ahi, ahi, signora Thalamus, peccato, peccato... cosa fa, si allontana, eh? Non facciamo scherzi...).

Abbiamo detto che si tratta di una licenza, ma non è uno spin-off né un coin-op — come avrete intuito dal titolo si tratta di una simulazione sportiva della Ford Sierra RS Crossworth, condita con i migliori elementi di rally che abbiate mai incontrato in un gioco ispirato a tale specialità automobilistica.

Non abbiamo ancora foto del gioco nel formato otto bit, e per non offendere qualcuno pubblicando

quelle per Amiga vi descriverò sommariamente il gioco: la visione è dall'interno della vettura, col cruscotto (digitalizzato, almeno in versione sedici bit) che occupa la metà inferiore dello schermo, mentre nella metà superiore scorre incontro a voi un paesaggio tridimensionale... a solidi pieni! Non ve l'aspettavate, vero?

Le gare sono tre, su circuiti che variano per tipo di ostacoli.

La prima fase è l'attraversamento di una foresta in cui vi divertirte a fare lo slalom fra gli alberi sobbalzando sopra cunette e dossi (scansare alberi! Che sia



la resurrezione del vecchio e mai dimenticato Death Chase? per Spectrum 16K?!?).

Nella seconda fase dovrete vedervela con altri concorrenti, in una corsa forsennata che vi condurrà al terzo livello: guida notturna su strade di campagna! Un vero incubo! Pensate che ci sarà anche da scansare eventuali poveracci o mucche che sbucano all'improvviso dal bordo della strada...

Pensate che se a un certo punto sarete stufi di seguire i percorsi del gioco potete anche... sterzare e uscire di strada, lanciandovi sulla statale più vicina per sfidare le macchine della polizia stradale! Wow!

E per i più smaliziati sono disponibili ben tre livelli di difficoltà: Pratica, Dilettanti e Professionisti, dove potete

ficcare tutte le auto, plogge, nevicare e tutto il buio che vi pare fino a costringervi a perdere — se proprio ci tenete!

TQ8TFRSim sarà disponibile — come dicevo all'inizio — in tutti i for-



mati otto bit più diffusi, ovvero Commodore 64, Spectrum e Amstrad.

CREATURES

Su questo gioco troverete un nuovo 'diario del programmatore' su questo stesso numero, ma volevamo lo stesso darvene un cenno — soprattutto per quelli che odiano letteralmente i 'diari' o si stufano di leggere pagine intere di articoli.

Il gioco è programmato dalla Apex — i tizi che avevano sfornato qualche tempo fa il grandioso Retrograde. Il titolo, stranamente, non ha un significato univoco, ma sta per Clyde Radcliff Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime. Per fortuna che esistono gli acronimi, eh? Beh, ora facciamoci un quadro completo del gioco...

Dunque, prima di tutto il personaggio principale, l'eroe della situazione, ovvero Clyde: uno strano essere tutto occhi, braccia, gambe e poco altro — e il posto, la famosa Foresta Nera di Gateau (da

non confondere con quella di Chateau, che riguardava Danger Mouse).

Il succitato Earth-ridden Slime è invece un'accozzaglia di tipi con gli occhi d'insetto.

Il tutto si muove lungo un paesaggio orizzontale a scrolling graziosamente parallattico con Clyde che corre e salta in un labirinto di caverne, precipizi,

gallerie ed alberi.

Ah, e non mancano il solito stagno e il fiume da guardare — fortunatamente Clyde porta sempre con sé una maschera da sub e il bocaglio per simili evenienze.

L'arma che permette al nostro eroe di eliminare le suddette creature è... il suo sputo, che però toglie di mezzo solo quelle più deboli. Le restanti, quelle più coriacee, vengono da lui eliminate con una potente



alitata di fiamma.

Naturalmente l'armamentario di Clyde può essere potenziato (ma va'?), preparando delle pozioni magiche. Queste pozioni, sentite un po', sono preparate mettendo a cuocere alcune creature in un

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)



pentolone da strega — strega che troverete in un negozio di pozioni da lei gestito e che ha una serie di sedi sparse per l'area di gioco (tipo la Standa, insomma).

CREATURES (che si scrive tutto maiuscolo, essendo un acronimo) dovrebbe essere pronto questo autunno e apparirà in versione C64.

HEATHSEEKER

Qual'è il personaggio più laido che vi sia mai capitato di controllare in un videogame? Alieni? Talpe? Ninja? Tsé, aspettate a vedere quello che controllerete in questo nuovo gioco della Thalamus: una gamba meccanica dentro una calza blu che tiene una palla in equilibrio sopra di sé... non sto scherzando, guardate le foto!!!

E lo scopo del gioco è di raccogliere calore dagli incendi forestali.

Questo calore verrà poi trasmesso come nuova energia in una pianta sacra, che cresce al centro della foresta — a tre

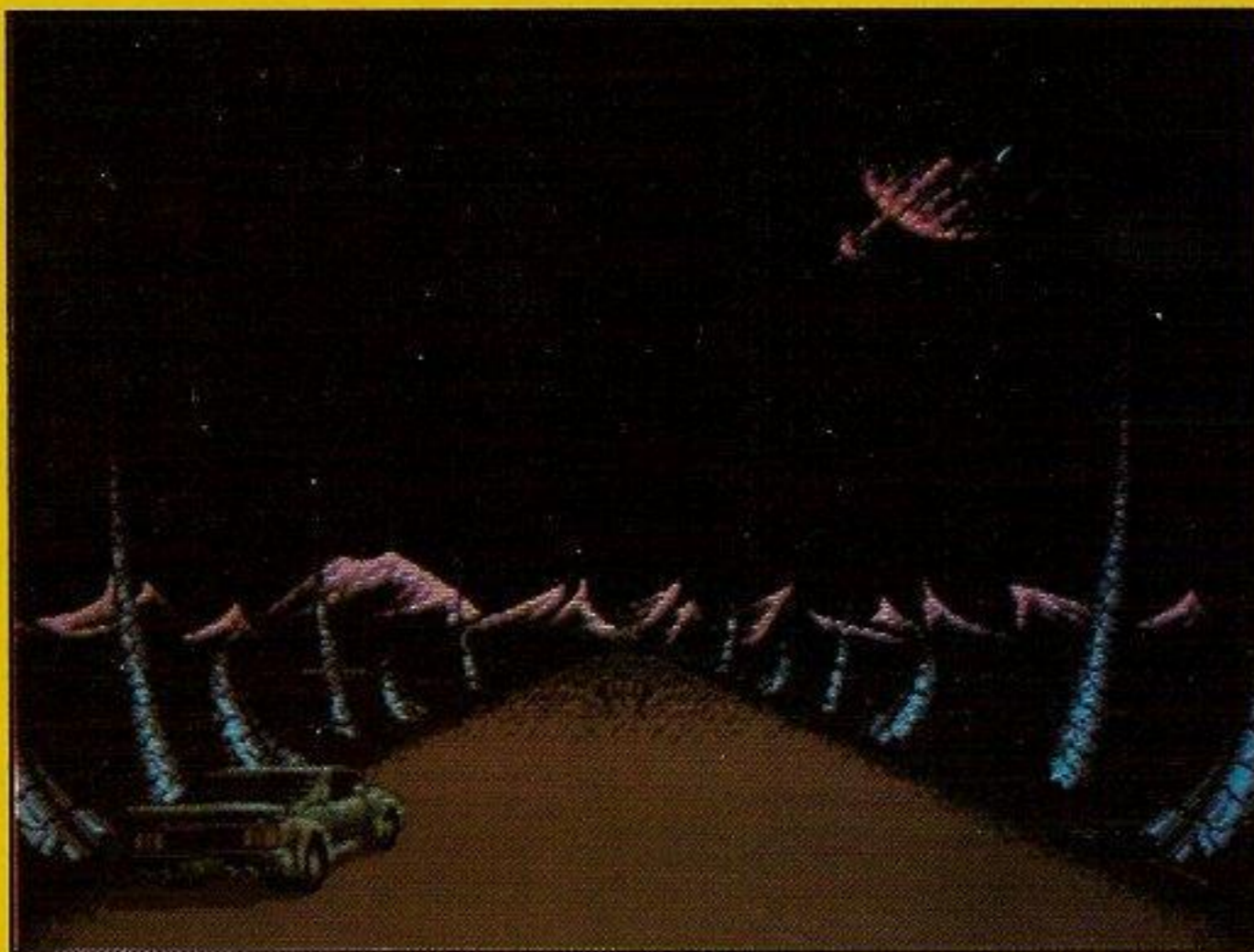
livelli di distanza dal luogo in cui la vostra avventura ha inizio.

Ma perché la pianta ha questo bisogno così impellente di energia? Beh, l'inquinamento — e in special modo le piogge acide — che ininterrottamente piaga la foresta la sta uccidendo, e se dovesse cessare di vivere l'intera foresta la seguirebbe, insieme a tutti i suoi abitanti.

Certo, una gamba-robot dentro una calza blu con una palla in cima non è la prima cosa

che potrebbe venirvi in mente di utilizzare per raccogliere calore-energia, ma credetemi, funziona! La gamba può saltare a destra, a sinistra e verso l'alto per spostarsi attraverso la foresta, cercando di arrampicarsi sugli alberi e di superare voragini pur di raggiungere i fuochi più lontani. Una volta raggiunti i fuochi, potete sganciare la palla e dirigerla verso la fonte di calore per assorbirne.

Il creatore di Heathseeker è Paul O'Malley, che aveva in passato lavorato su Arac per il Commodore. Come in Arac, i fondali sono realizzati con caratteri grafici e la vita nella foresta è sotto forma di sprite. E quella che chiamiamo vita non è delle più amichevoli: rane pazze, serpenti ed eserciti di formiche bellicose che possono rivelarsi letali per la nostra povera coscia... ehm, volevo dire gamba. Per fortuna la palla si rivela utile anche come pesticida. Ma anch'essa è vulnerabile quando si trova da sola: piante carnivore (le Giant Venus Flytra-



ps) sono dislocate un po' dappertutto per la foresta e aspettano con le fauci spalancate di ingoiare qualche incauto e appetitoso bocconcino volante...

E quando il sole volge al tramonto la vita nella foresta si fa anche più difficile! Solo con un paio di fari a mostrarvi la strada, l'abbondanza di creature notturne può rivelarsi fatale — sebbene, energia permettendo, avete a vostra disposizione un sistema a infrarossi.

Come gioco potrebbe sembrare alquanto bizzarro, ma possiamo assicurarvi che la giocabilità è buona...

RESTRICTOR

Avete presente quelli che hanno programmato la conversione di Strider per la US Gold? Già, proprio quelli. Ebbene, stanno per proporre un nuovo prodotto attraverso la Thalamus: si chiama Restrictor. No, non temete, non si tratta di un dispositivo che

fa restringere il campo d'azione delle pupille di noi videogiocatori fino a rendere invisibili i difetti di giochi come la succitata conver... gogna!

La Arc ha deciso di cimentarsi per la prima volta in un gioco originale: Restrictor, appunto, dove potrete sollazzarvi per cielo e per terra. Come? Beh, dato che il gioco è proprio ai primi stadi di sviluppo, non sappiamo se le versioni che appariranno per pri-

me saranno quelle per sedici o per otto bit, ma potete intravedere dalle foto che si tratta di pilotare una sorta di super auto e un velivolo lungo un paesaggio tridimensionale, e ci saranno ben quattro pianeti da esplorare e molte ondate di attacco da parte di alieni. Lo scrolling, per il momento, sembra fluidissimo, ma chissà cosa ci riserva il gioco nella sua versione definitiva...

ALTRE PROMESSE 'MADE IN THALAMUS'

■ THE SEARCH FOR SHARLA

L'attesissimo (cominciamo a disperare) gioco epico/avventuroso con grafica cinemato...grafica.

Scusate il giochetto di parole.

■ BAMBOO: HAWKEYE II

Come, non sapevate del seguito del famoso 'smash hit' che ha fatto furore su tutti gli otto bit? Beh, dovrebbe essere pronto in autunno...

Accessorio

- Dischetti TDK & Bulk tel.
Final cartdrige 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
Portadischetti 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

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.
- ⇒ 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.

Amstrad cpc 464 (disco)

- Barbarian II * 25.000
Epyx 21 35.000
21 giochi sportivi Epyx
Ferrari formula one tel.
Fiendish freddy's 25.000
Intern. 3d tennis * 25.000
Pipemania * 21.000

- Batman: the movie 15.000
Black tiger * 18.000
Bomber * 29.000
Cesto sorpresa 25.000
Crackdown 18.000
Defender .. crown * 12.000
E-motion 18.000
Ferrari formula one 18.000
Fiendish freddy's 18.000
F. Baresi world ° 18.000
Ghostbusters II 18.000
Ghouls'n'ghosts 15.000
Heavy metal 18.000
Intern. 3d tennis * 18.000
Kick off II ° tel.
Klax tel.
Moonshadow ° 18.000
Myth 18.000
Ninja spirit 18.000
Ninja warriors 18.000
Operation thunderb. 18.000
Pipemania * 18.000
Player manager ° tel.
Powerboat 18.000
P47 Thunderbolt 18.000
Rainbow island * 18.000
Retrograde tel.
S.E.U.C.K. * 25.000
Shadow warrior 18.000
The biz (raccolta) 29.000
The champ * 18.000
Turrican 18.000
Zzap sizzlers I (5 prg.) 18.000
Winners (raccolta) 29.000
World cup comp. * 21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot
World cup 90 ° 18.000
X-out 18.000
X-15 tel.

- Hard driving tel.
Heavy metal 18.000
Hot rod 25.000
Intern. 3d tennis * 21.000
Intern. team sports 29.000
5 giochi sportivi
Iron lord 25.000
Kick off II ° tel.
Klax tel.
Moonshadow ° 21.000
Mystere ° tel.
Myth 25.000
Ninja spirit 25.000
Ninja warriors 18.000
Omega 29.000
Operation thunderb. 25.000
Panzer battles 49.000
Pascal 39.000
Pascal super 99.000
Pipemania * 21.000
Player manager ° tel.
Powerboat 29.000
P47 thunderbolt 25.000
Rainbow island * 25.000
Rainbow warrior 39.000
Retrograde tel.
S.E.U.C.K. * 25.000
Scenery per Flight Sim. tel.
Search for Titanic 35.000
Shadow warrior 25.000
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 comp. * 21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot
World cup 90 ° 25.000
Zzap sizzlers I (5 prg.) 18.000
X-out 18.000

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

- 1581 super utilities 75.000
Travaso da 1541/71 a 1581

Spectrum 48k (cass)

- 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 18.000
Forgotten worlds 15.000
Ghostbusters II * 18.000
Ghouls'n'ghosts 15.000
Hot rod 18.000
Intern. 3d tennis * 18.000
Kick off II ° tel.
Myth 18.000
Ninja spirit 18.000
Ninja warriors 18.000
Operation thunderb. 18.000
Passing shot 18.000
Pipemania * 18.000
Power drift * 18.000
P47 thunderbolt 18.000
Rainbow island * 18.000
Shadow warrior 18.000
Sonic boom 18.000
Space harrier II 15.000
Super Wonderboy * 18.000
The untouchables * 18.000
Turbo outrun 15.000
Vendetta 18.000

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 cass/disco, Spectrum, Amstrad cass/disco, Atari ST, Amiga.

Istruzioni in italiano.

- Bloodwych 18.000
Bomber * tel.
E-motion 18.000
Ferrari formula one tel.
Fiendish freddy's 18.000
Ghostbusters II 18.000
Ghouls'n'ghosts 15.000
Hot rod 18.000
Intern. 3d tennis * 18.000
Kick off II ° tel.
Klax 18.000
Myth 18.000
Ninja spirit 18.000
Ninja warriors 18.000
Pipemania * 18.000
Power drift * 18.000
P47 thunderbolt 18.000
Rainbow island * 18.000
The biz (raccolta) 29.000
The untouchables * 18.000
Turrican 18.000
Vendetta 18.000
- Rainbow island * 29.000
Shadow warrior 29.000
Sonic boom 29.000
- CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)**
Newsmaker 128 69.000
Sketchpad 128 69.000
Spectrum 128 75.000
Super disk utilities 75.000
- CBM 64/128 (cass)**
Barbarian II * 18.000



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

CBM 64/128 (disco)

- Add: champ. Krinn 59.000
Add: war of lance 59.000
Barbarian II * 25.000
Basketball 29.000
Data disks tel.
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 .. crown * 15.000
Die hard 39.000
Dragons kingdom ° tel.
E-motion 18.000
Epyx 21 35.000
21 giochi sportivi Epyx
Ferrari formula one 28.000
Fiendish freddy's 25.000
F. Baresi world ° 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

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



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 minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

COMING SOON...

BACK TO THE FUTURE II

PART II



© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS:

Atari ST

4 & 5 Courtesy of MCA



TEST

Magic II

GATES TO ANOTHER WORLD

New World Computing, C64 Disco L. 49.000



S
Might

Siamo in pura fantascienza! Un misterioso alieno di nome Sheltem è venuto a seminare morte e distruzione nel mondo di Cron ed è solo questione di tempo perché il pianeta possa considerarsi finito. A rallegrare l'atmosfera vi è stata una doppia e misteriosa scomparsa di due dei personaggi più influenti del globo: Corak e Lord Pinehurst.

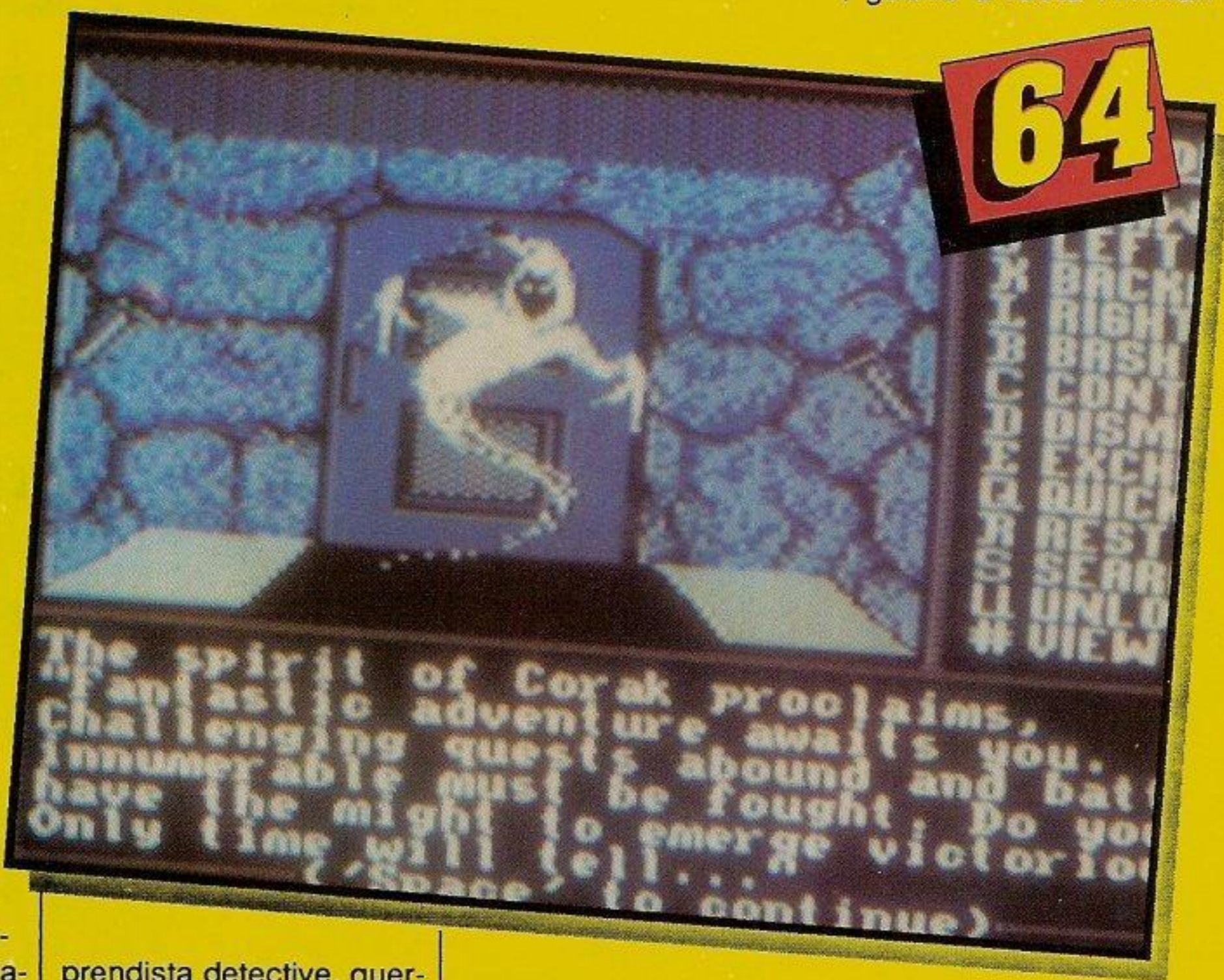
Ma un giovane apprendista ha deciso di radunare un gruppo di combattenti e di dissipare il mistero fitto che veglia sulle due sparizioni, andando a investigare sulle ultime attività dei "defunti". Ed eccovi qui, nel ruolo dell'ap-

prendista detective, guerriero, mago nonché futuro salvatore del mondo. Avete infatti l'ingrato compito di crearvi e gestirvi un gruppo che sia in grado di arginare la minaccia aliena nel minor tempo possibile.

Dovete scegliere sei personaggi tra otto classi: cavaliere, paladino, barbaro, ladro, ninja (sì, avete letto bene), arciere, mago e clerico (niente commenti, MA, è un normale latinismo molto più spontaneo di "chierico")

(fa niente, si dice chierico e basta — vatti a leggere TGM NdMA). La scelta è subordinata anche ai numeri ottenuti con i dadi, visto che una classe deve avere per forza una caratteristica predominante. Particolare non trascurabile in questa piccola ma importante fase è la nuova opzione per scambiare due numeri tra di loro e che fa risparmiare diverso tempo perché basta aspettare dei valori mediamente

alti e poi sistemarsi come si vuole. Una volta che avete deciso le caratteristiche di base (già le conoscete: forza, velocità, ecc.) e la classe, dovete scegliere la razza che più vi aggrada tenendo conto che ciascuna (umana esclusa) decreta di uno o due alcune caratteristiche e ne incrementa altre. Seguono a ruota l'imman-



cabile "alignment" (allineamento o filosofia) e la classica domanda sul sesso desiderato.

Finalmente si comincia! Si parte tra le quattro mura della modesta città di Middlegate, per la precisione dalla locanda, armati di una misera armuccia che i fabbri valutano poco o nulla. Anche questo è il bello dei giochi di ruolo: diventare eroi dal nulla.

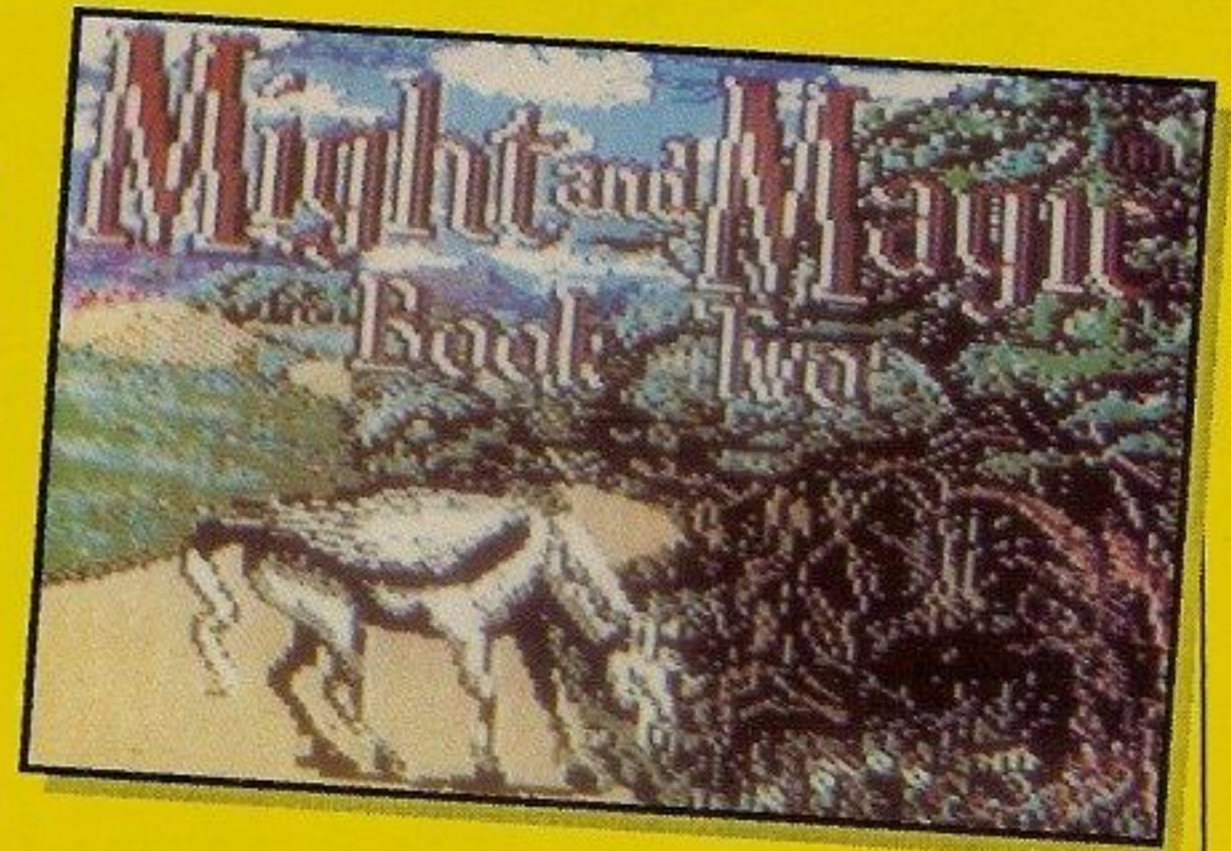
La visione è la stessa di Might and Magic 1: siete



Cosa si può chiedere a un gioco di ruolo? Un

sacco di mostri da far fuori? Penso proprio che 250 tipi diversi possano bastare! Un bel mucchio di magie? Anche qui non si scherza, arrivano quasi a cento! Un buona scelta di armi e oggetti vari meglio ancora se fatati? Questo è sicuramente uno dei pezzi forti del gioco, finora ho visto anche armi con +12! Un gran numero di locazioni da esplorare? Diavolaccio, ci sono almeno 10000 caselle e con il sistema a labirinto tridimensionale sembrano molte di più! Cosa si potrebbe desiderare ancora? Beh, veramente non possiamo neanche trascurare i caricamenti: non che siano lenti, per carità, ma richiedono un minimo di abitudine. Ma il punto debole è sicuramente la grafica: a volte è poco colorata e scarsa in definizione, ma soprattutto confusa. Chiaro esempio sono le scritte che si possono trovare su alcuni muri e che risultano quasi illeggibili a meno di non avere un monitor. Una cosa del genere, mi dispiace dirlo, non si può prendere alla leggera perché certi scritte sono vitali per la risoluzione e bastava semplicemente mostrarle nell'apposita area dei messaggi invece di mischiarle con la grafica. Comunque MM2 è un ottimo appuntamento per gli appassionati e non è se non avesse questi due difettucci sarebbe veramente grande.

immersi in un labirinto tridimensionale da esplorare casella per casella alla ricerca di ogni e qualsiasi indizio rivelatore. Naturalmente dovrete vedervela contro fastidiosi mostri che faranno di tutto per avervi su una tavola imbandita e che vi regaleranno preziosi punti di esperienza in caso di vittoria. Se poi avete anche l'accortezza di cercare sul luogo del combattimento, potreste anche trovare soldi, gemme e oggetti a patto di disinnescare la trappola sul cofano che li contiene. Per le città (ve ne sono altre quattro: Sandsobar, Tundara, Vulcania e Atlantium, qui citate in ordine di difficoltà) si trovano sempre alcuni posti chiave per le vostre avventure: un armaiolo, una locanda, una taverna, una training hall, un tempio e una compagnia di maghi. L'armaiolo è indubbiamente un vero strozzino,



visto che vende a certi prezzi e ricompra armi usate per quattro volte di meno, a meno che voi non possediate qualcosa che vi lasciamo l'onore di scoprire. La locanda non è altro che un mezzo per salvare la posizione su disco, mentre il bar è utile per rifornire le vostre scorte di cibo, oltretutto per cercare qualche indizio. La training hall, come molti sapranno, permette di incrementare il proprio livello e, nel caso dei maghi e dei chierici, di imparare anche alcune nuove magie ogni due di essi. Tuttavia i nuovi in-

cantesimi appresi sono in numero ridotto e di solito conviene andarsene a cercare altri nei templi e nelle compagnie di maghi. Da notare che i templi offrono anche un servizio medico funzionante 24 ore su 24 dietro cospicue offerte di "elemosine".

Ogni città contiene anche edifici per apprendere abilità secondarie come cartografo (disegna automaticamente la mappa), gladiatore (aumenta la forza), eroe (aumenta tutte le caratteristiche) e via di questo passo. Naturalmente non potevano mancare dungeon (o



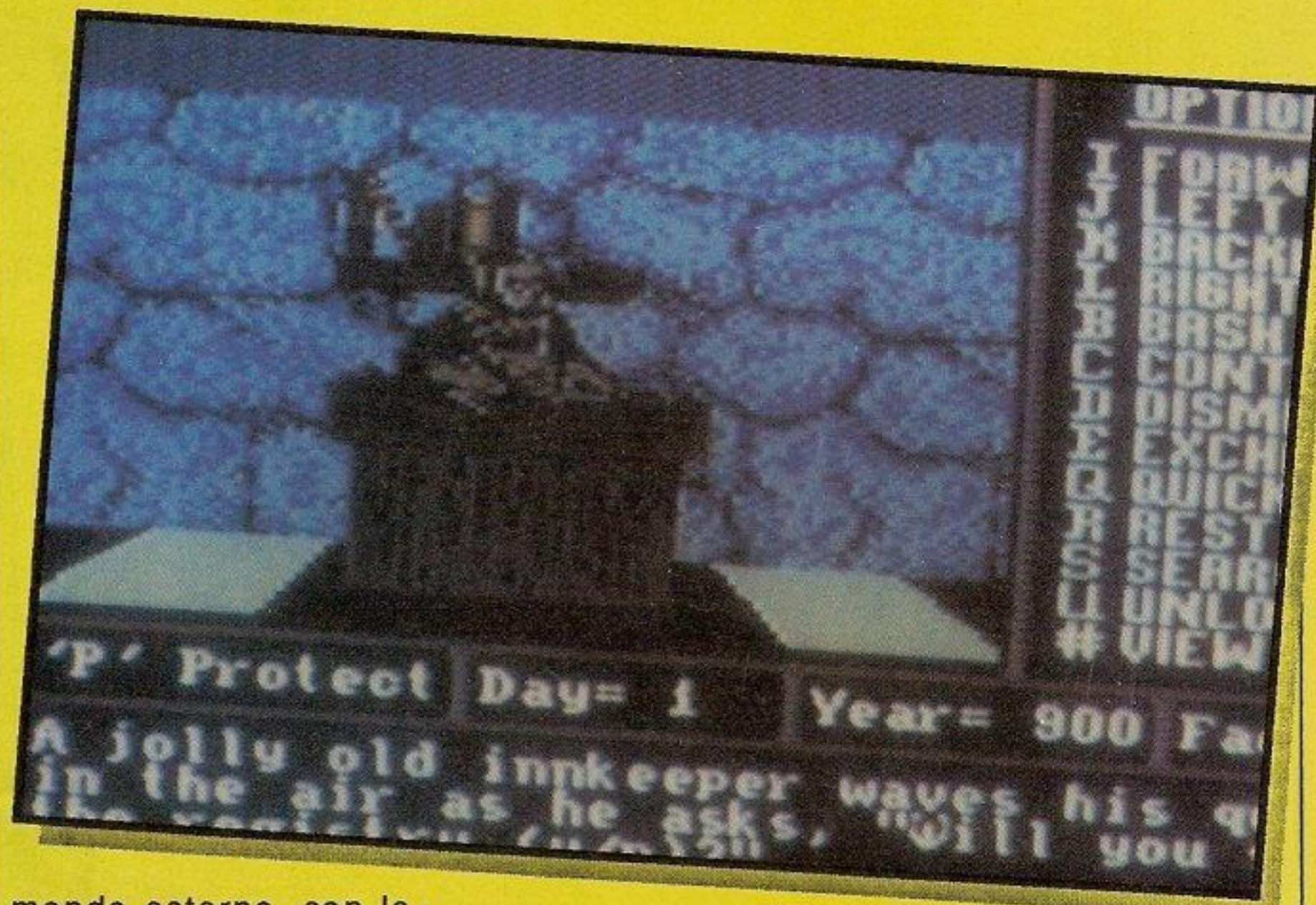


sotterranei) che sono in misura di uno per città e ve ne sono molti altri segreti e tutti da scoprire. Per proseguire il discorso delle locazioni visitabili, bisogna citare anche il



Eccoci al secondo appuntamento con la serie

M&M, e devo dire che l'attesa di questo secondo capitolo è stata ricompensata. In parole povere, M&M2 è un gran bel gioco di ruolo, che ha come punta di diamante una sorprendente longevità. Esplorare è importante, combattere ancora più, e risolvere enigmi è la sfida definitiva per la vostra materia grigia. Non vi preoccupate: niente di incredibilmente difficile, ma dovrete pensare per decodificare certi messaggi apparentemente insignificanti o per trovare tutti gli indizi sparsi per Cron. Una vera seccatura le scritte illeggibili (abbiamo dovuto leggerne alcune sulla versione PC), tanto per frustrare ulteriormente i poveri sbaioccati come noi che non possono permettersi un monitor. La struttura di gioco è snella e immediata, ma ciò che guasta la festa sono i caricamenti, la cui lunghezza si calcola in decine di secondi. Tutto ha il suo prezzo, ma per giocare in questo ricco e atmosferico mondo, si può far ben altro. Che cosa? Ah, sì: comprare il gioco!



mondo esterno, con le sue terre aride, le sue foreste, montagne, distese ghiacciate o acquee, sempre rappresentate in un 3D purtroppo un pochino innaturale. Dulcis in fundo ci sono addirittura i quattro piani degli elementi (che, come sapete, sono acqua, aria, terra e fuoco) il cui accesso è riservato ai supercampioni e in cui ogni sorpresa è possibile.

Tra l'altro questo secondo capitolo introduce gli NPC, cioè i guerrieri noleggiabili e ne dà anche una interpretazione leggermente migliore di quella della SSI: potete, ad esempio, controllarli a vostro piacere nei combattimenti. L'unico problema è che dovete risolvere alcuni enigmi prima di trovarne, perché generalmente sono prigionieri di qualche mostro.

E molto interessante la possibilità di cambiare la cattiveria dei mostri semplicemente regolando un parametro apposta chiamato "disposition". Grazie ad esso si può evitare

in molti casi il viaggio in luoghi stranissimi per cercare nemici molto forti e che diano tanta esperienza!

Ah! Dimenticavo una piccola nota di aiuto: per iniziare il gioco è necessario copiare la facciata B su un disco a parte e il manuale dice di farlo con l'apposito copiatore accluso. Ho poi scoperto a

mie spese che il suddetto copiatore impiega dodici minuti quando se ne potrebbero impiegare solo due con uno normalissimo di quelli che sicuramente avete (e ho impiegato tre quarti d'ora per capirlo data l'ambiguità dei messaggi sullo schermo e la mia incredulità davanti a tempi così lunghi).

PRESENTAZIONE 76%

Abbastanza buoni i caricamenti, bello il manuale, molto colorata la mappa, insufficiente la documentazione di startup.

GRAFICA / SONORO 59%

Non ci è andata giù la faccenda delle scritte semi-illeggibili.

APPETIBILITA' 85%

Il fascino dell'avventura è veramente magnetico.

LONGEVITA' 91%

Penso che abbia pochi rivali. Potreste stare attaccati al 64 per un mese.

GLOBALE 84%

E uno dei migliori RPG in circolazione. Forza New World Computing!



Activision, C64 Disco L. 29.000

Grave YARDAGE

La MFL (Monster Football League) è la lega di Football nata per evitare inutili spargimenti di sangue tra popolazioni intere di orchetti, nani, elfi e tutte le altre razze che popolano ogni mondo Fantasy che si rispetti. In altre parole il concetto su cui è basato Grave Yardage è molto semplice: "perché dobbiamo morire in tanti quando possono farlo pochi e per di più divertendoci?". Concetto, che in ultima analisi non fa assolutamente una grinza. Le regole della MFL sono molto semplici: **NON CI SONO REGOLE!** questo enuncia il motto che contraddistingue ogni club

regolarmente iscritto alla Lega. Con questi presupposti si potrebbe supporre che sul campo di gioco se ne vedranno di tutti i colori, e in effetti è proprio così.

La palla che si utilizza nelle partite della MFL è una normale palla volante, cioè un simpaticissimo occhio con le ali per il cui possesso molte ossa si spezzeranno. Il punteggio che determina la vittoria o la sconfitta di una delle due squadre impegnate nel truculento confronto è dato dagli eventuali "Smashdown", o se preferite mèta, oppure touchdown, oppure goal, oppure canestro, oppure vattelapesca, e da quelli che nella MFL vengono definiti "Aces", cioè la frattura multipla di crani, casse toraciche e ossa varie.

Le razze che avrete a disposizione per formare la vostra squadra potranno essere 10 diverse tra loro, oltre che per le caratteristiche innate del giocatore singolo, anche da capacità della propria specie (Mamma Mia! sembra più un trattato di Darwin che una recensione!).

Per farvi qualche esempio: gli Elfi sono molto veloci ed eccellono come Running Back, gli Orchi, dalla forza spropositata, sono ottimi Line Backer, i Troll, pur essedendo completamente scemi, sono dei giocatori instancabili, e così via.

Durante l'incontro vi sarà possibile scegliere tra varie azioni di gioco, sia di difesa che di attacco (così come accade nel vero Football Americano), e per farvi capire co-



Mi aspettavo qualcosa di più sinceramente,

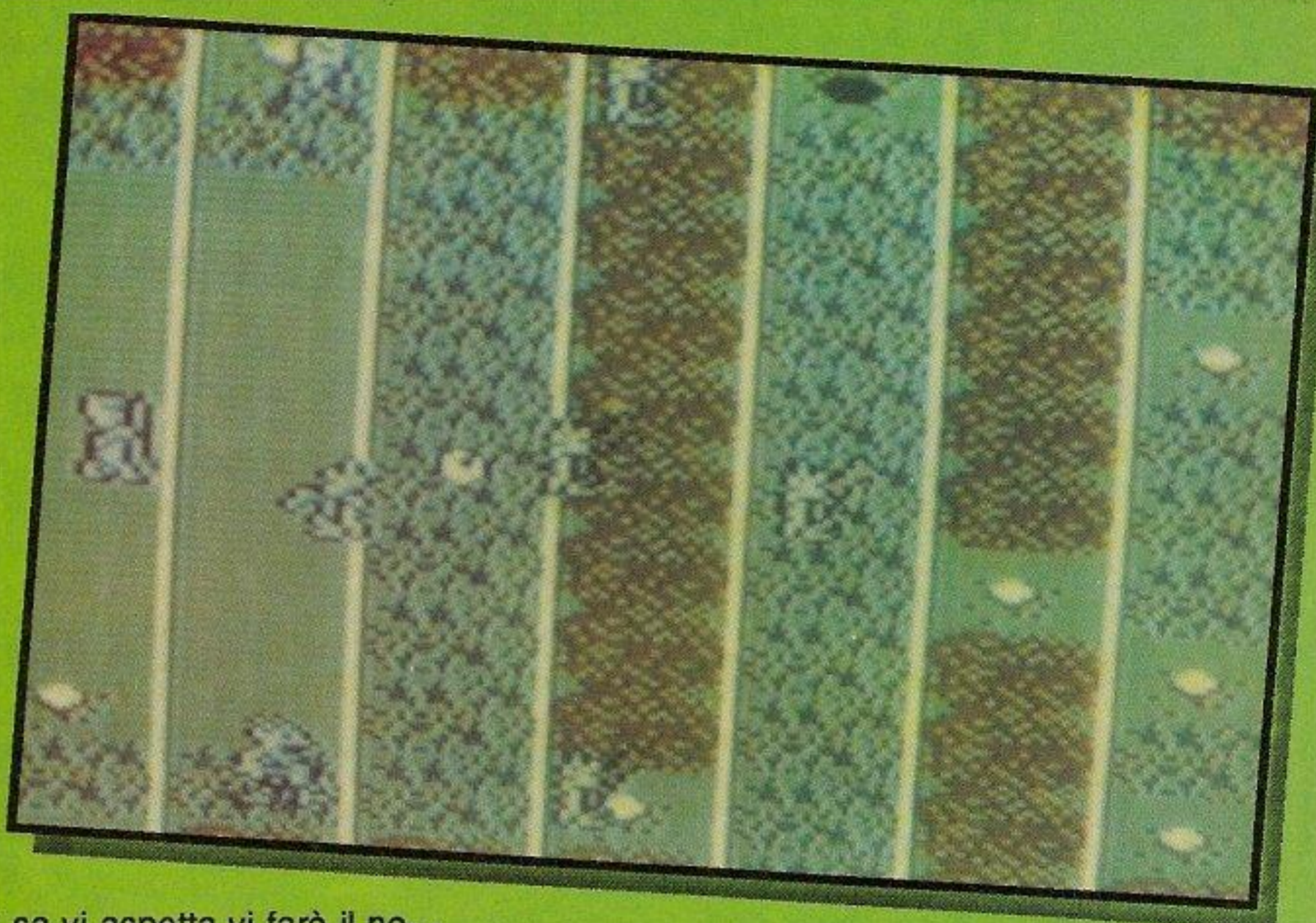
forse è anche per questo che mi sento un po' deluso da questo gioco. Ammetto che io essendo un appassionato di Fantasy e di sport forse sono un po' troppo esigente, ma qualcosina poteva essere migliorato nella struttura generale della partita.

La grafica comunque non è male e ci si può davvero divertire giocandoci, non ci passerete certo giornate intere sopra, a meno che non siete dei fissati. Io ad esempio lo sono.



Per conto mio non riesco proprio a capire certi giochi.

A me piace molto lo sport ma quello che preferisco è sicuramente il calcio, e vi spiego subito perché. Dal mio punto di vista è estremamente semplice, il calcio è bello perché si fanno un sacco di goal, mentre nell'ippica, nel nuoto, nello sci e nel football di goal non se ne fanno! In più qui è stato aggiunta anche la violenza. Non so è carino ma io non li capisco proprio 'sti giochi.



sa vi aspetta vi farò il nome di alcune di queste azioni.

Dal manuale del Mago Quanta Fried, che ha militato per 7 anni nella MFL, e che è stato reputato il giocatore con il più alto QI (o forse è meglio dire l'unico con un QI tra i giocatori), vorrei estrarre un passo che spiega qual è la migliore difesa da seguire: "...solitamente quando mi rendo conto che l'avversario è di buona caratura tecnica, ed è in possesso della palla, l'azione che uso di più è la "Ammazzali Tutti". Un'azione semplice in sé stessa ma molto efficace, nella quale nessuno dei miei cerca il possesso dell'Occhio Volante", ma di rompere più teste possibile. Azione difensiva alternativa possono essere anche la "Massacrare l'Elfo" oppure la "Seppellite il QB"...". Forse a qualcuno dopo aver letto fino a questo punto, può venire in mente "Blood Bowl" il fantastico gioco in scatola della Games Workshop, che segue lo stesso concetto di questo

Grave Yardage, e in effetti le somiglianze sono molte anche se forse il gioco da tavolo aveva, ed ha più spessore.

Grave Yardage possiede una buona giocabilità e potrebbe regalare ore di divertimento, non è detto che piaccia a tutti, e in fondo non avrebbero torto coloro che dovessero

restare un po' perplessi di fronte a questo tipo di giochi, comunque è qualcosa di nuovo, almeno nel campo dei computer, che merita quanto meno un'occhiata.

Un ultimo consiglio che recita anche la confezione: "Non fatevi seppellire nella vostra zona di mèta!".

PRESENTAZIONE 84%

La confezione contiene un'esauriente spiegazione del gioco e dei fatti che hanno portato alla fondazione della MFL. Anche se debitamente in Inglese.

GRAFICA 82%

Accattivante, soprattutto nelle schermate fisse, ma un po' confusionaria durante l'azione di gioco.

SONORO 76%

Niente di speciale, e come in molti giochi sportivi si limita agli scontri tra giocatori e alle interruzioni per l'eventuale decesso di un membro di questa o di quella squadra.

APPETIBILITA' 80%

Può essere appetibile a tutti coloro che amano il genere...

LONGEVITA' 72%

...ma credo che anche loro se ne distaccheranno presto.

GLOBALE 74%

Qualcosa di nuovo che promette bene, non mantiene interamente tutto ciò che ci si poteva aspettare. Ma dopo tutto un buon gioco.



come Giorgio Baratto) che dopo aver ingurgitato l'ennesima tartina al salmone e scolato la terza bottiglia di champagne ha dovuto necessariamente ritirarsi momentaneamente in bagno per cercare di riprendere un contegno accettabile; ed è proprio in questo momento che gli uomini di Hans fanno il loro ingresso nel salone, ignari della presenza di un altro individuo da qualche parte non lontano. Quando il nostro eroe si rende conto della gravità della situazione il suo primo impulso è quello di nascondersi dentro un arma-

64

Die Hard

"Gioco Caldo"

Activision, C64 disco L. 39.000

Avete mai visto il film "Trappola di Cristallo" con Bruce Willis? Ma no, non è quello in cui s'infiamma il grattacielo, e poi in quello l'interprete era Paul Newman, e non è nemmeno uno dei primi film di Dario Argento, va bene, ho capito che mi tocca raccontarvi la trama... Era una tranquilla vigilia di Natale come tante altre a Los Angeles e al trentaduesimo piano del quartiere generale della Nakatomi Corporation si stava tenendo il consueto esclusivissimo party natalizio, tutto procedeva con la solita tranquilla cortesia piuttosto ipocrita quando all'improvviso fanno la sua comparsa nelle stanza un gruppo di loschi figuri che impu-

gnano dei mitra assai poco rassicuranti. Questo agguerritissimo manipolo di spietati assassini è comandato da un certo Hans Gruber che ha escogitato un diabolico piano criminale con il quale mettere a segno il più grande colpo della storia dei furti (fino ad allora in prima posizione c'era pubblicare Chase HQ per 64 a prezzo pieno, ndMax); il suo progetto era il seguente: per prima cosa aveva isolato tutti i partecipanti al festino dal mondo esterno sigillando ogni uscita possibile, quindi, tenendoli per ogni evenienza come ostaggi, avrebbe scassinato la cassaforte contenente qualcosa come 600 milioni di dollari (è inutile che cercate di fare i conti il lire italiane; dimentichereste di sicuro qualche



zero). Ma il vecchio Hans aveva dimenticato che anche i piani più perfetti hanno sempre i loro punti deboli, non aveva infatti preso in considerazione la presenza nell'edificio di un validissimo poliziotto fuori servizio, John McLane (meglio conosciuto nel giro

dietto ed attendere colà il susseguirsi degli avvenimenti ben al riparo da qualsiasi rischio, ma poi il nostro eroe Giorgio si ricorda che in mano dei malviventi c'è anche la sua gentile consorte con la quale ha appena finito di trascorrere un'idilliaca luna

di miele (idilliaco anche per noi redattori che non l'avevamo fra i piedi... ehm, voi non sapete nulla!), tutto, ma non la moglie e così decide che è il caso di darsi una mossa anche perché trascorsi i venti minuti necessari per scassinare le sette protezioni della cassaforte è alquanto probabile che quello spietato di Hans possa decidere di eliminare gli ostaggi diventati ormai inutili ai suoi scopi.

All'inizio il nostro protagonista è all'interno del bagno armato della sua pistola e di molto coraggio, ben consapevole che una volta messo un piede fuori da lì avrebbe potuto imbattersi da un momento all'altro con uno dei numerosissimi criminali che pattugliano la zona. Qualora venisse in contatto con uno di questi ha due metodi per tentarne l'eliminazione, il primo consiste nel ricorrere alla forza brutta delle proprie mani (e in questo Giorgio è una ve-

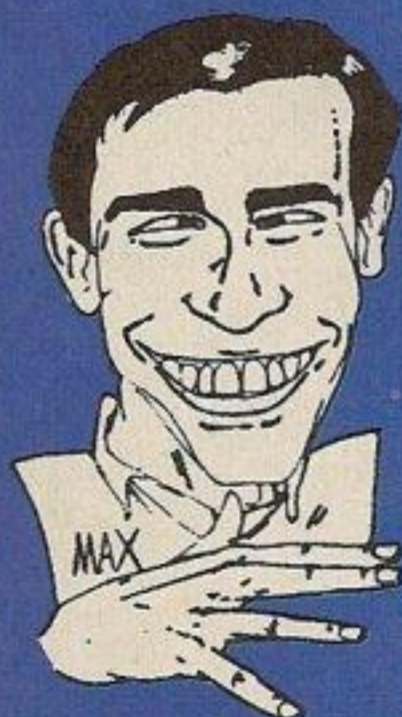
Giocando a Dalhard mi sono proprio divertito, perfino di più di quando ho visto il film, peccato che non ci fossero anche la pubblicità, sarebbe stato perfetto!



ra Bestia), mentre il secondo, molto più agevole non fosse per le limitazioni di proiettili, prevede l'utilizzo della vostra rivoltella. Ogni volta che accoppate un killer dovete subito ispezionarne il cadavere per verificare se portava con sé qualche cosa che vi possa essere utile come ad esempio dei ricaricatori, un'altra pistola, del cibo per recuperare energia, una radio per..., un'accendino per..., una chiave per..., una corda per..., non mi avrete mica scambiato per... i BBros.

La prima cosa che mi è venuta in mente quando ho caricato il gioco è stato l'indimenticabile Project Firestart. L'impostazione del gioco è infatti molto simile anche se sfortunatamente Die Hard non lo si può collocare esattamente sul medesimo livello; dal punto di vista grafico non è male, ma niente a che vedere con quell'abbondanza di dettagli che qui sono ridotti al minimo indispensabile (che è già comunque qualche cosa di assolutamente rilevante), il sonoro da brivido è stato sostituito dal silenzio più assoluto (intervallato solo dai rari rumori di spari), lo scrolling è talvolta abbastanza difettoso pur lasciando al giocatore una discreta maneggevolezza, ma per quanto riguarda la profondità non c'è proprio niente da obiettare, il gioco è molto ben congegnato con un eccellente uso delle finestre illustrative assicurandovi una prolungata permanenza davanti al video, vederne il film era sicuramente molto meno impegnativo.

A molti Die Hard potrebbe sembrare uno di quei soliti giochi d'esplorazione e rompicapo di scatole tipo (il primo che m'è venuto in mente) il vecchio Miami Vice che mi aspetto, mio malgrado, riproposto da un momento all'altro come budget. Questi "molti" si sbagliano di grosso perché sono di fronte ad uno dei programmi più intelligenti e coinvolgenti degli ultimi mesi, giocare per credere.



PRESENTAZIONE 92%

Confezione di notevole richiamo, manuale all'altezza e introduzione di grandissimo impatto con parecchie immagini digitalizzate (non troppo efficaci a dire il vero) ad introdurre il gioco vero e proprio.

GRAFICA 86%

Forse un pochettino troppo ripetitiva, ma vista e considerata la grande varietà delle numerosissime locazioni che si devono esplorare non ci si può certo lamentare.

SONORO 69%

Ottimo il motivo iniziale, peccato l'assenza di musica durante il gioco, poteva essere la cigliolina sulla torta.

APPETIBILITA' 85%

Il film, la stupenda versione per PC, una buona votazione su ZZAP!...

LONGEVITA' 93%

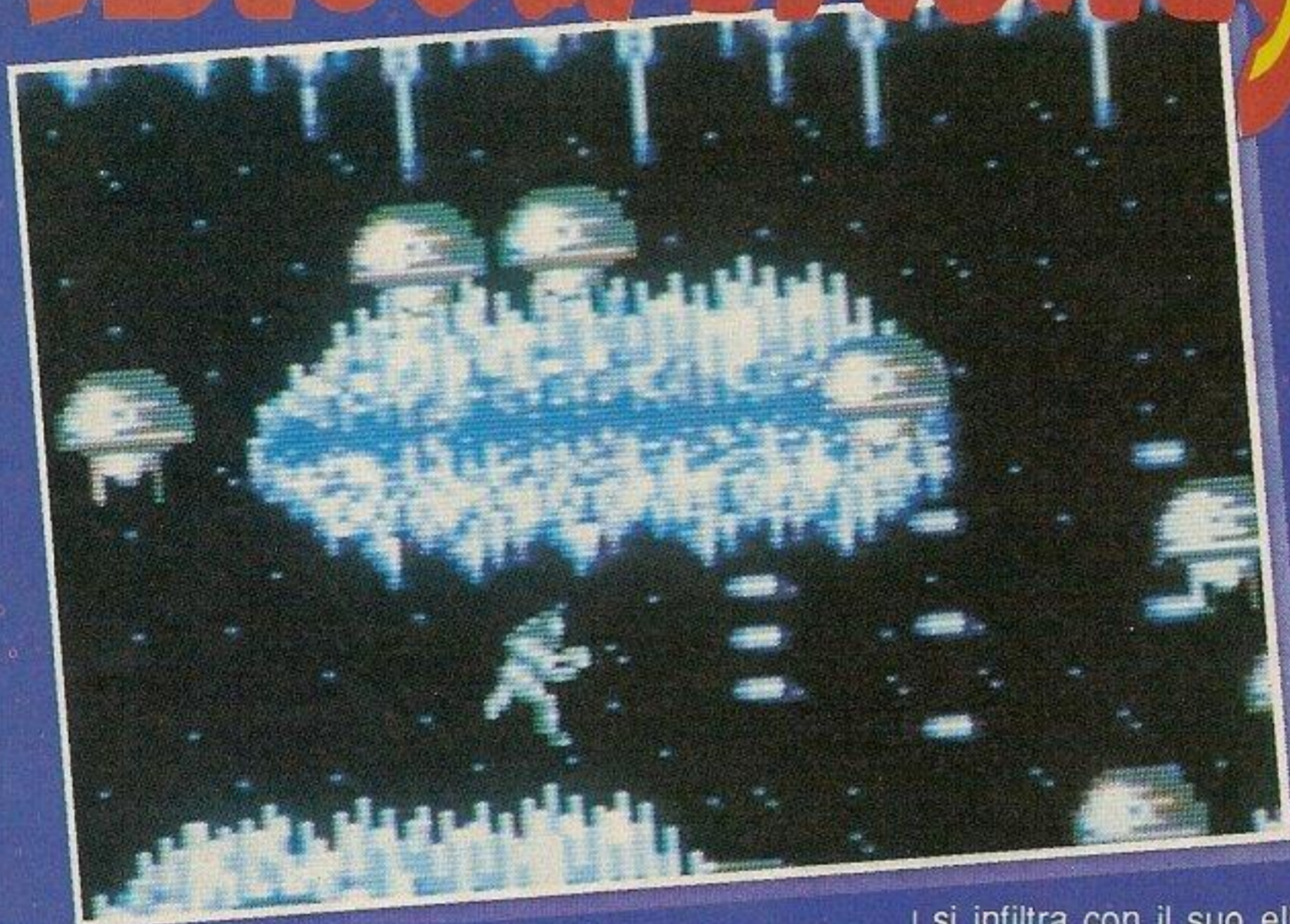
Risolvere il gioco necessita una notevole dimestichezza con i combattimenti e tantissima strategia che si perfeziona solo con una partita dopo l'altra.

GLOBALE 90%

Un ottimo programma che per certi versi mi ha proprio entusiasmato, uno dei migliori tie-in mai realizzati per come riesce mirabilmente a trasportare sui monitor tutta l'atmosfera del film.

Psygnosis, C64
c/d L. 18/25.000

Blood Money



Ultime notizie da Radio Stellare Network: "Incredibile ragazzi, qui è lo Space D.J. MAX che vi segnale una potentissima new-entry direttamente al primo posto della superclassifica sparaefuggi-spaziali a 45 armi supplementari che si presenta come il pezzo più caldo per la prossima estate, riprendendo un vecchio successo degli anni '16 sparatevi a massimo volume questo BLOOD MONEY fantasticamente interpretato da quell'incredibile gruppo post-psichedelico tendente al funky degli PSYGNOSIS, sotto ragazzi che il ritmo incalza..."
A sentire il suo parere quindi questo Blood Mo-

ney dovrebbe essere il dischetto estivo numero uno, vale la pena comunque farvelo riascoltare ancora una volta in modo che possiate meglio decidere l'acquisto immediato oppure preferire rimandare il tutto a tempo indeterminato (basta che non ve lo facciate "registrare" da qualche d'uno, intesi?).
Dunque la storia è grosso modo la seguente, quattro pianeti di una lontana galassia sono da considerarsi come delle vere e proprie miniere d'oro grazie alle incredibili risorse monetarie con le quali un buon mercenario senza troppi scrupoli può agevolmente sistemarsi per tutta la vita; e così ecco che un'indomito combattente (che all'occorrenza può essere affiancato da un altro compagno d'avventura)

si infila con il suo elicottero nei meandri del primo pianeta venendo immediatamente in contatto con le molteplici creature aliene che se da una parte rappresentano loro stesse la vostra forma di guadagno, dall'altra potrebbero rivelarsi come gli artefici di un'indecorsa fine prema-

tura. Se infatti colpirete in tempo i nemici con i vostri proiettili questi si dissolveranno lasciando al loro posto delle monete dal valore proporzionale alla loro mole che devono essere afferrate nel più breve tempo possibile altrimenti andranno perdute per sempre, se invece verrete direttamente a contatto con gli alieni, con i loro spari o con le strutture che delimitano i vari cunicoli intaccherete progressivamente quella preziosa energia che una volta terminata determina la perdita di una delle vostre vite. Ma torniamo alla pecunia che si andrà man mano accumulando nelle vostre tasche, qualche abile commerciante ha pensato bene di allestire sparpagliati qua e là sui pianeti un discreto numero di negozi all'interno dei quali vengono vendute delle armi supplementari che sarete costretti ad acquistare per mantenere intatte le vostre, per altro già esigue, speranze d'uscirne vivi da una situazione che diventa ogni momento sempre più delicata. Se poi riuscirete ad arrivare fino al centro del pianeta

**64**



dovrete scontrarvi con il supermostro finale che vi farà guadagnare quel bel gruz-

Quando per la prima volta mi hanno fatto vedere l'introduzione di Blood Money per Amiga ho capito che forse era proprio il caso di iniziare a mettere via i soldi per passare ai sedici bit, provandone la relativa conversione non si può fare a meno di constatare che il gioco sul Commodore a bit dimezzati ha perso molto di quello straordinario fascino che caratterizzava l'originale, ma dopo essere entrati nell'ordine di idee che, fatte le dovute proporzioni fra le diverse potenzialità, altrimenti non sarebbe stato possibile si può iniziare ad apprezzare pienamente un programma realizzato con grande classe e che non mancherà certamente di soddisfare ognuno dei numerosissimi sparatutto-dipendenti in circolazione.

Credo che ogniqualvolta si abbia a che fare con una conversione da Amiga (e specialmente quando si tratta di titoli così celebri) si debba inevitabilmente fare i conti con due differenti atteggiamenti: da una parte c'è l'euforia per vedere il gioco disponibile anche per il proprio formato, e dall'altra rimane sempre un po' d'amaro in bocca per un confronto quasi sempre perso in partenza (vale comunque la pena sottolineare che stiamo parlando di conversioni di classici per Amiga sugli 8-bit, perché per quanto riguarda molte delle licenze di giochi popolarissimi che vengono commercializzati per tutti i formati non è affatto detto che sia il Commodore a uscirne sconfitto, basta ricordare quelli che sono rimasti un po' come degli emblemi indelebili: Power Drift e Turbo Out-Run), a prescindere da queste considerazioni sono convinto che la Psygnosis abbia realizzato un ottimo prodotto che con il suo atipico scrolling multidirezionale e la possibilità di giocare in due contemporaneamente (non per niente MAX gli ha dato tanto) si propone come uno dei best-sellers estivi.

zoletto indispensabile per invogliarvi ad affrontare le insidie del secondo pianeta.

Allora cosa state aspettando per mettere Blood Money sotto la puntina dello stereo? più forti dell'intera realizzazione, veramente di grande impatto uditivo.



PRESENTAZIONE 85%

L'indimenticabile intro per Amiga è stata soppiantata per ovvie ragioni da un paio di schermate poco rilevanti, ma le opzioni sono rimaste invariate (alludo principalmente alla possibilità di giocare in due insieme).

GRAFICA 92%

Non eccessivamente colorata, ma nel complesso molto varia e ottimamente definita, scrolling sufficientemente fluido e animazioni convincenti anche quando lo schermo pullula di sprites.

SONORO 94%

Sicuramente uno dei punti più forti dell'intera realizzazione, veramente di grande impatto uditivo.

APPETIBILITA' 92%

Adesso finalmente ce l'ho anch'io...

LONGEVITA' 83%

...ma su Amiga è pur sempre un'altra cosa.

GLOBALE 90%

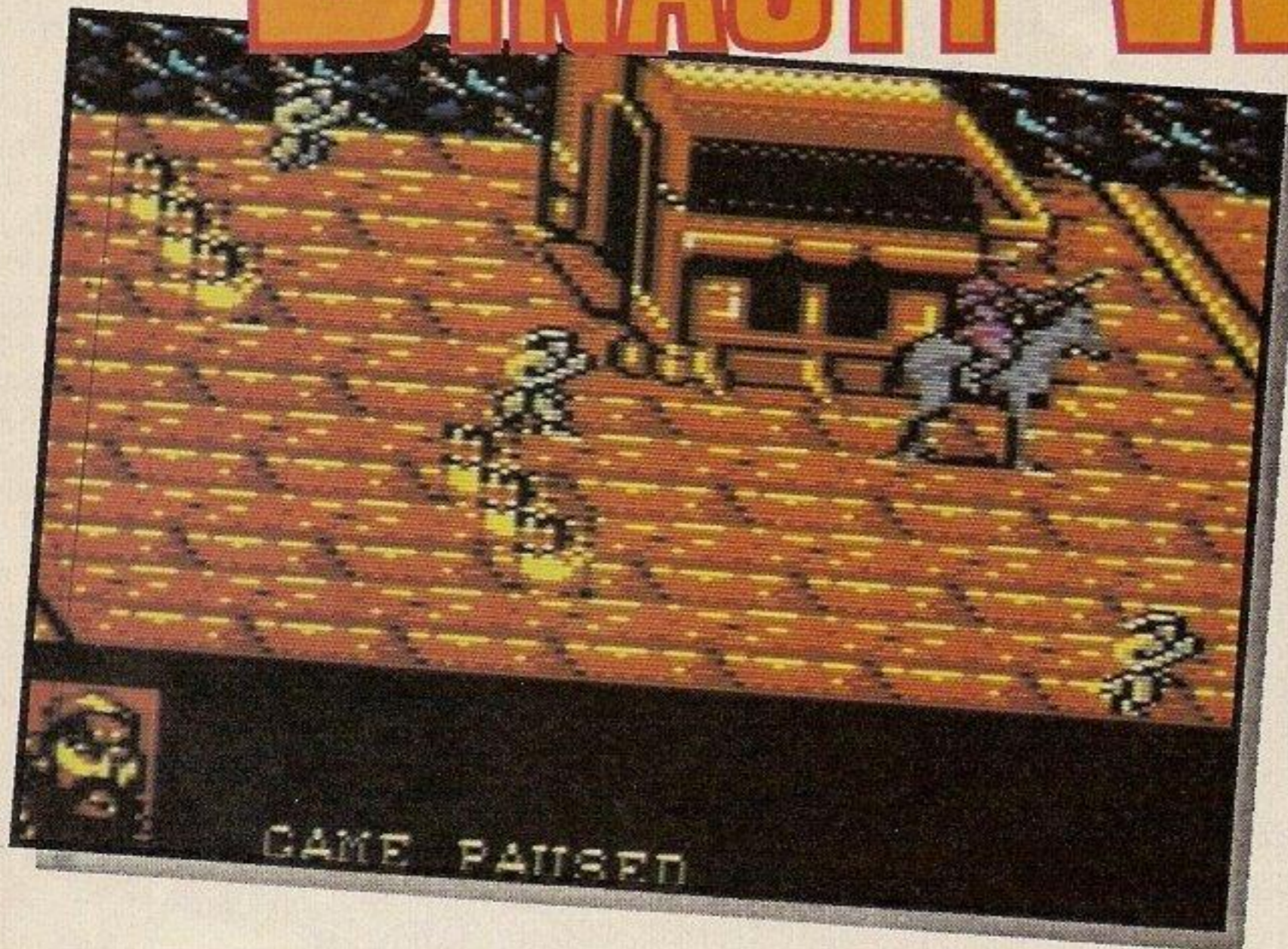
Con tutte le riserve del caso per chiunque avesse già giocato alle versioni a 16-bit la conversione di Blood Money è da considerarsi molto ben riuscita proponendosi come uno dei migliori sparaefuggi in circolazione.

64

U.S Gold / CapCom,

C64, c/d L. 18.000

DINASTY WARS



censioni (non vi potete immaginare quante bustarelle dobbiamo rifiutare) tanto che sempre più spesso ci inviano direttamente demo, foto o anteprime assolute consapevoli della grandissima influenza, senza presunzione s'intende, che ha una rivista come la nostra possiede all'interno del mercato. Vi starete chiedendo il perché di una simile introduzione, semplice è infatti appena arrivata in redazione una "review copy" di Dynasty Wars consegnatoci in assoluto anticipo (25-5)(prima, prima NdMA) rispetto alla commercializzazione che dovrebbe essere comunque ormai imminente, questo è sicuramente un grandissimo vantaggio che ci permette d'uscire con tempestività incrementando ulteriormente (se possi-

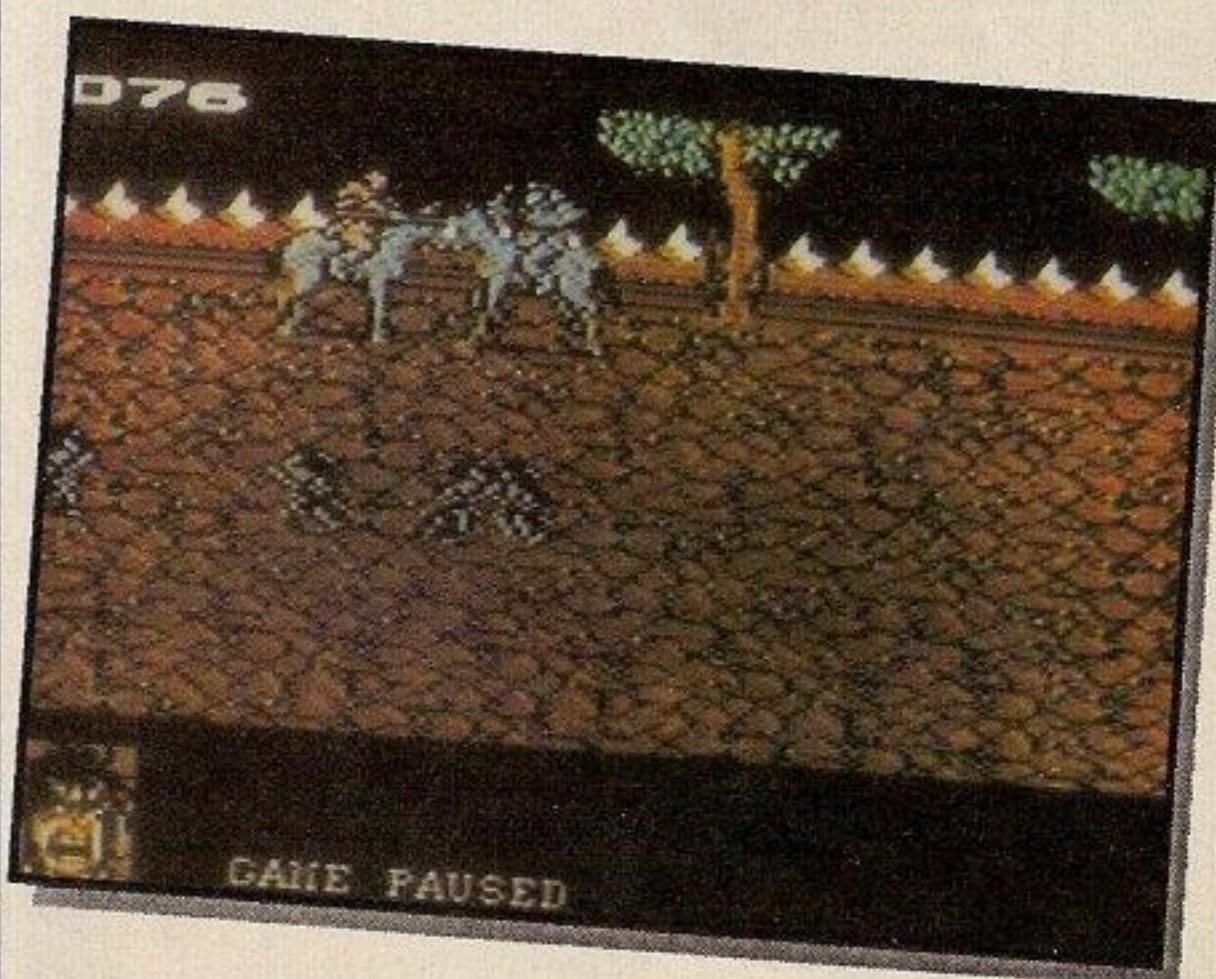
Lo sapevate voi che ZZAP! sta diventando sempre di mese in mese più importante? Ah già, dimenticavo che per tutti voi carissimi lettori lo è sempre stato (una sviolinatina ogni tanto non fa mai male), ma adesso dopo quattro anni e passa di

vita iniziamo a venire presi veramente sul serio, intendiamoci non che prima non fosse così, ma state un po' a sentire qui e poi capirete: tanto per cominciare sfogliando alcune riviste inglesi, e non solo la "nostra", siamo rimasti stupiti nel vedere che in mezzo ai tanti bolli qualità conseguiti da Turrigan c'era anche il 98% di "ZZAP! ITALIA",

inutile dire che ci ha fatto molto piacere vedere la votazione attribuitagli dal nostro lungimirante MA citata in maniera così esplicita, ma questo non è tutto, le software houses sono sempre più interessate alle nostre re-



Qui in redazione c'è qualche d'uno che detesta la coppia Us Gold-Capcom (MBF ti fischiano le orecchie?), io in linea di massima non mi trovo troppo d'accordo, Black Tiger non era affatto malaccio e anche questo Dynasty Wars che pure si presentava come conversione tutt'altro che semplice ha avuto un'esito nel complesso soddisfacente soprattutto grazie ad un'ottima giocabilità. Secondo me vale l'acquisto, poi come al solito fate voi (che siete quelli che alla fine dovete tirare fuori i soldi).





Lo schema di gioco è indubbiamente dei

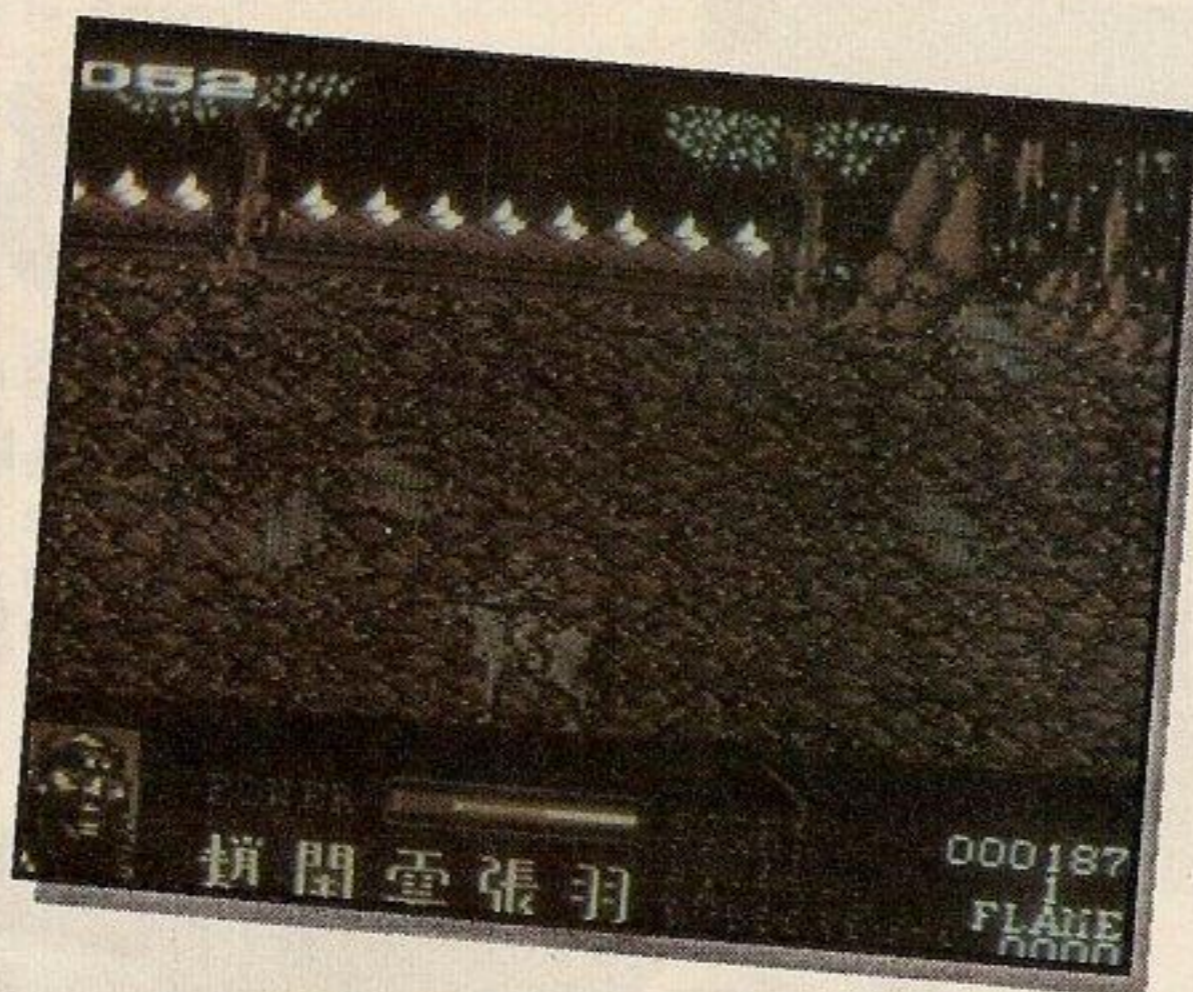
più semplici e per questo potrebbe risultare alla lunga piuttosto ripetitivo anche per via delle ristrettezze del campo d'azione in funzione della mole dello sprites principale, in ogni caso è nel complesso abbastanza divertente, particolarmente azzeccata per il genere la possibilità di caricare maggiormente il colpo aggiungendo al tutto un tocco di sadismo distruttivo.



Io l'ho comprato perché volevo tirare i cazzotoni a Jai-ar, ma ho sbagliato perché non mi sono ricordato che era Dallas, non Dynasty...

bile, tsk, tsk) la qualità della rivista, anche se qualche aspetto negativo la cosa la presenta ugualmente, o forse dovrebbe presentarla. Alludo al fatto che il dischetto c'è stato consegnato "nudo e crudo così come mamma l'ha fatto", niente storielle solite a cui fare riferimento per la recensione, ma forse è meglio così almeno questa volta posso inventarmi liberamente (lo faccio quasi sempre del resto, ndMax) tutto quello che voglio con una buona scusa in mano (e dopo

questa breve introduzione scritta puramente ad uso e consumo del redattore che così può ripagarsi l'auto dopo ben due superincidenti in un paio di settimane ecco la recensione NdMA). Dunque, dovete sapere che alcuni secoli fa nell'antico oriente c'era la potentissima dinastia Zappa che regnava da sola sul reame dei videogiochi mantenendone con tranquillità la sovranità assoluta; ma l'egemonia della dinastia fu ad un certo punto messa in discussione da una setta eretica apparsa all'improvviso che si proponeva di strappare piano piano i fedeli sudditi della dinastia regnante, questi subdoli sobillatori si riunivano sotto il vessillo di Kai. Per un po' di tempo le cose procedettero con un certo distacco anche perché il seguito di Zappa non poteva certo venire messo in discussione da un simile tentativo per quanto portato avanti con persistenza e lealtà. Ma un brutto giorno l'invidia prese il sopravvento sull'animo dell'albino condottiero delle forze di Chiappa



che decise di mettere in atto il piano più meschino possibile per cercare di prendere il sopravvento sui rivali: rapire la mistica figura del Padre-Santone Bonaventura San che dal grande tempio illuminava i cuori e la penna di tutti i credenti con l'energia della sua luce risplendente. Un simile gesto non tardò ad alimentare stupore e sconforto negli scrivani della dinastia che si tro-

vavano improvvisamente senza il loro punto di riferimento, qualche cosa andava fatto e così ecco che quattro valorosi combattenti abbandonati i loro monitor si mettono a disposizione per tentare il difficilissimo recupero. Dopo averne scelto uno eccolo montare il suo fedele destriero (a proposito di mezzi di trasporto, ho nuovamente disintegrato la macchina, data la gravità dei danni eventuali sovvenzioni sarebbero molto ben accette, ndMax) e inoltrarsi impavido nel territorio nemico dove lo attendono mille insidie, per difendersi può fare affidamento su di una sorta d'alabarda dalla potenza distruttiva variabile e svariate armi segrete scagliate dai vostri alleati che però va sottolineato come possano essere fatali anche per il protagonista stesso, che BDB sia con lui!

PRESENTAZIONE 70%
Sulla fiducia per la solita confezione mentre la schermata introduttiva è piuttosto sempliciotta, l'unica opzione prevista è quella dei crediti per proseguire la partita.

GRAFICA 85%
Il classico stile Us Gold dall'impatto non troppo esaltante, ma che dopo averci fatto l'occhio si finisce per apprezzare pienamente.

SONORO 86%
Epica la prima musichetta e anche gli effetti non sono affatto male (per quanto lo scalpitio degli zoccoli dei cavalli divenga ben presto un tantino oppressivo).

APPETIBILITA' 84%
Alta come tutte le conversioni da coin-op, sono in molti che attendevano la possibilità di giocare a questo gioco anche in casa.

LONGEVITA' 80%
Come al solito il discorso è molto soggettivo, in ogni caso vi dovrebbe impegnare e divertire abbastanza a lungo.

GLOBALE 82%
Non sarà la migliore conversione dell'anno, ma è pur sempre realizzata discretamente e particolarmente fedele all'originale.

Zzap! Luglio/Agosto 90 27

DEFENDERS OF THE EARTH

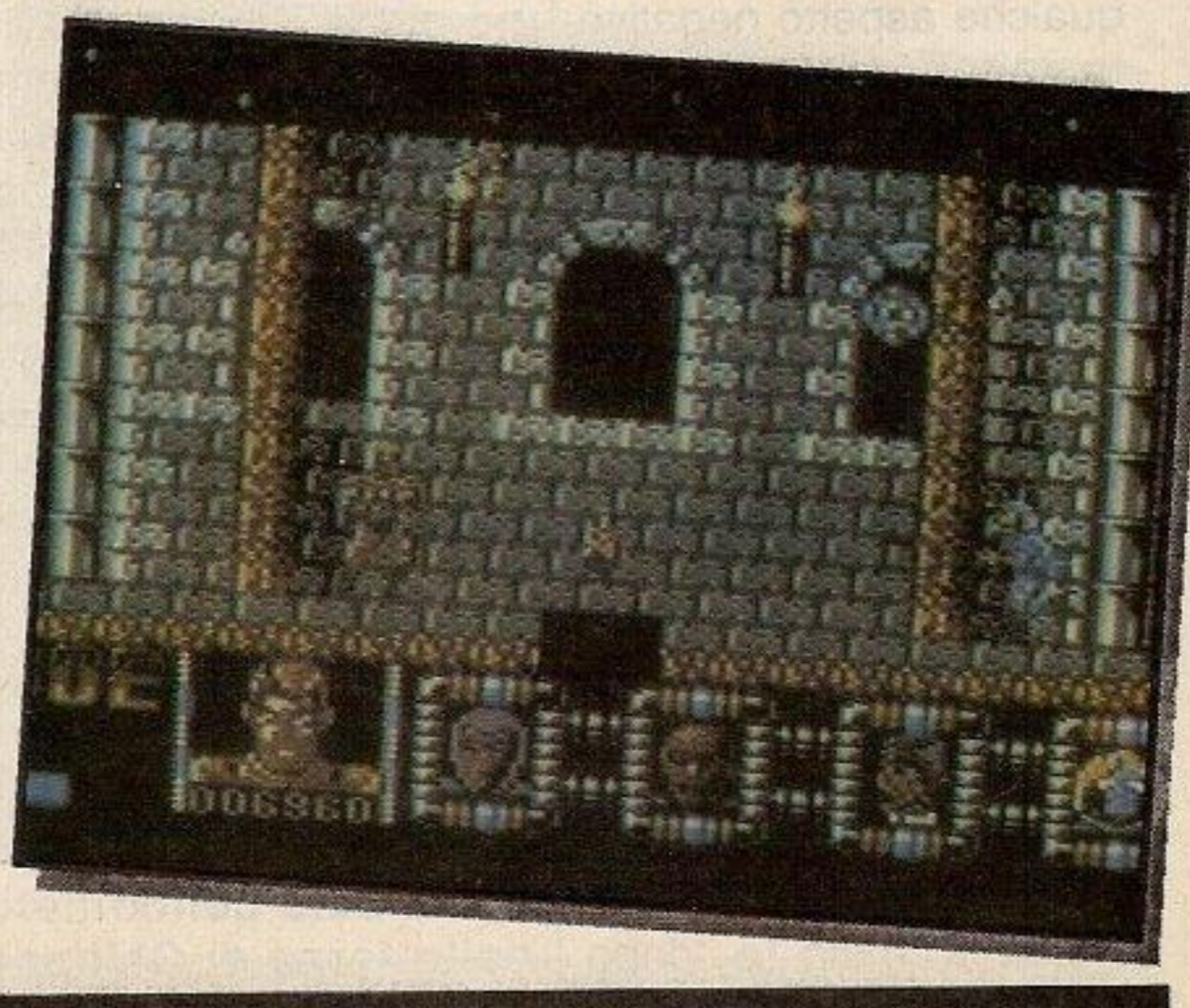
U.S Gold / CapCom, C64
c/d L. N.P.

Sulla confezione sta scritto che il suddetto programma è tratto dall'omonima e celeberrima serie di cartoni animati, non me ne vogliono i gentili lettori più giovani se la mia cultura in argomento non è delle più afferate ad ogni modo non mi sembra proprio d'aver mai sentito parlare di questi difensori della terra (e invece sì, li hanno trasmessi purtroppo. Su Italia 7, per la precisione NdMA). Devo quindi dedurre che saranno i soliti cartoni animati seguitissimi dai bambini anglosassoni... adesso che ci penso però quel faccione scorbuto che mi guarda dalla scatola mi sembra familiare e così inizio un pochettino a leggere di che cosa si tratti... uuu-hm... Flash Gordon?... ma sì il grande Flash Gordon e quel tizio piuttosto contrariato altri non è che quel vecchio simpaticone di Ming sempre arrabbiato con tutti, però... ma... ci sono anche Mandrake e Phantomas, e che cosa ci faranno qui, da quel che mi ricordo i compagni di Flash Gordon credevono fossero il professore, quello

vestito di verde, quello grasso con le ali e soprattutto la provocante figlia di Ming, chissà dove sono finiti, boh... Saranno stati come al solito quei presuntuosi degli inglesi che vogliono fare sempre tutto di testa loro cambiando le storie a loro piacimento e così ecco che tutto d'un tratto Flash Gordon ha inspiegabilmente cambiato compagnia e, volenti o nolenti, ci dobbiamo adeguare (mi chiedo comunque dove si andrà a finire di questo passo se si stravolgano in una maniera simili le avventure di personaggi mitici co-

me questi, mah...?).
Procedendo nella lettura salta fuori che come ai

vecchi tempi Ming ha deciso di tentare per l'ennesima volta di impos-



sessarsi della sovranità assoluta planetaria e questa volta per premunirsi ha deciso di rapire i bambini dei difensori per tenerli in ostaggio, bambini? No, non è possibile questo è davvero troppo, ve lo vedete voi Flash Gordon con il biberon in mano mentre cambia il pannolino ad un poppan- te, basta non ne posso più di queste degenerazioni eretiche e smetto qui disgustato la mia recensione.

Come? Cosa dice Giorgio, che se non la finisco e in fretta mi manda in televisione con MA a presentare Chase HQ, no, no per l'amor del cielo finisco subito senza farmelo ripetere due vol-



Ricordo ancora un sabato pomeriggio di tanti

anni fa quando in un bar di Cologno monzese il cui sottoscala era allestito a discoteca per una festa mi imbattei per la prima volta in uno dei giochi più affascinanti che siano mai stati realizzati: Kung Fu Master... Inspirati da quell'indimenticabile capolavoro hanno fatto successivamente la loro apparizione miriadi di giochi simili con il solito personaggio che avanza orizzontalmente sparando o colpendo i nemici cercando di non venire a sua volta indebolito. Cosa volete che vi dica, il gioco di per sé non è brutto, ma è sempre la solita storia.

te, finisco!

Eravamo arrivati a dire che Ming ha rapito i figli dei Difensori per rinchiederli all'interno della sua fortezza illudendosi di aver in questo modo eliminato ogni possibile resistenza da parte dei nostri beniamini; ma così non è perché infatti dopo un breve consulto decidono di infiltrarsi immediatamente all'interno del castello per recuperare i pargoletti e dare una nuova lezione al vecchio Ming-alomane. Superfluo aggiungere che tutto era già stato previsto e che quindi non appena l'allegria combriccola fa il suo ingresso all'interno della fortezza si trova di fronte ad orde di servili servitori il cui unico interesse è eliminarvi; durante il gioco comandate il solo Flash armato di pistola laser, ma durante il gioco sarà fondamentale richiedere l'intervento degli altri compagni sfruttando al meglio le loro



Tutto sommato Defenders of the Earth mi ha

abbastanza convinto, pur non essendo il massimo dell'originalità è innovativo per i compagni che possono intervenire solo in particolari circostanze mentre per il resto è discretamente giocabile anche se decisamente molto impegnativo e difficile da portare avanti. Non è sicuramente un titolo indispensabile, ma un pensiero ce lo si può sempre fare.



caratteristiche, Phantomas e Lothar per esempio risulteranno indispensabili per abbattere i portoni sbarrati, mentre Mandrake entrerà in azione con i suoi poteri magici, anche la piccola Mascotte Zuffy si rivelerà fondamentale per la sua capacità di disattivare i congegni elettronici. Con queste agevolazioni il nostro eroe deve vedersela con i già menzionati servitori dalle varie forme,

stando attento alle numerosissime insidie e trabocchetti e soprattutto ai terribili robot giganti Octon e Mongor che proteggono i passaggi più importanti.

Questo e quanto e ricordatevi che, almeno ai vecchi tempi, Flash Gordon è sempre uscito vincitore anche dalle situazioni più disperate, mi raccomando!

PRESENTAZIONE 70%

Non fatemi dire niente in riguardo che ho già fatto troppe recensioni oggi e non so più cosa scrivere.

GRAFICA 85%

Discretamente varia e soprattutto molto ben colorata, animazione convincente e velocità elevata.

SONORO 79%

La buona musicchetta iniziale lascia ben presto il posto ai suoni sibilanti degli spari che però sono così frequenti, vari e ben realizzati da svolgere bene il ruolo di colonna sonora.

APPETIBILITA' 85%

Il vecchio Flash Gordon, anche se in una nuova veste, ha pur sempre il suo fascino, o no?

LONGEVITA' 65%

Anche a causa della sua eccessiva difficoltà diviene ben presto troppo frustrante e ripetitivo.

GLOBALE 72%

Come per la versione Amiga bisogna riscontrare una nel complesso discreta realizzazione tecnica per un genere di gioco di cui ne abbiamo un po' tutti fin sopra i capelli.

SATAN



64

Dinamic, C64 c/d L. 18.000

S La vita degli eroi dei videogiochi è proprio monotona: giorno dopo giorno c'è sempre qualche originalone che si sveglia e dice "da oggi voglio essere le forze del male" e comincia a creare un esercito di cattivi. A questo punto ci sono due possibilità: uno, voi impersonate il "buono" e dovete impedire che l'esercito in questione venga creato; due, siete sempre il "buono" però siete arrivato tardi e

il cattivone ha già imprigionato/ucciso tutti gli esseri viventi dell'universo/pianeta/paese in cui abitate. Il vostro compito questa volta è quello di liberare/far resuscitare/vendicare gli esseri viventi/la razza umana/i vostri compaesani.

In questo gioco impersonate sempre il buono che si trova a dover fronteggiare la seconda situazione: stando al manuale infatti le forze del male si sono impadronite dell'universo e i maghi che governavano il mondo sono

caduti nelle mani del potere satanico. Eh, sì, miei cari, avete letto bene, il potere satanico. In effetti, il cattivo di questo gioco è Satana in-diper sé stesso, un cattivo di professione, serio e posato, senza grilli per la testa, gran lavoratore ecc. ecc.

Il vostro compito quindi non si prospetta facile, anche perché per poter liberare l'universo bisogna essere dei maghi (no, non sto ironizzando) e voi siete il classico guerriero tuttomuscoliente-cervello. Per ovviare a questo inconveniente dovrete raccogliere tre pergamene magiche che vi permetteranno di lanciare incantesimi. Queste tre pergamene però non sono sparse per terra in bella mostra davanti allo zerbino di casa vostra ma sono nascoste nei più segreti anditi della terra (ovvero sono sparse per terra in bella mostra davanti allo zerbino del vostro vicino). In questi anditi formanti la prima sezione vi troverete faccia a faccia con gli scagnozzi di Sa-





Ho come la sensazione di averlo già

visto da qualche parte... Che so io, forse Tetris? Ah-ah, scherzi a parte la prima fase del gioco è tale e quale a Black Tiger della U.S. Gold, e in un certo senso è anche meglio. Sì, lo so che Black Tiger ha preso circa ottanta per cento ma è colpa mia se Max si esalta così facilmente? Ad ogni modo, questo gioco dimostra che cosa si può fare con un po' di buona volontà. Forse il movimento dello sprite è un po' strano, ma che ci volete fare? Per quanto riguarda la seconda sezione ci ritroviamo davanti a un bel po' di grafica imprecisa e livelli di difficoltà tremendi. La giocabilità non è così immediata come nella sezione precedente anche perché ci si mette un minuto buono a disfarsi di un nemico qualsiasi se si tenta di non perdere energia.

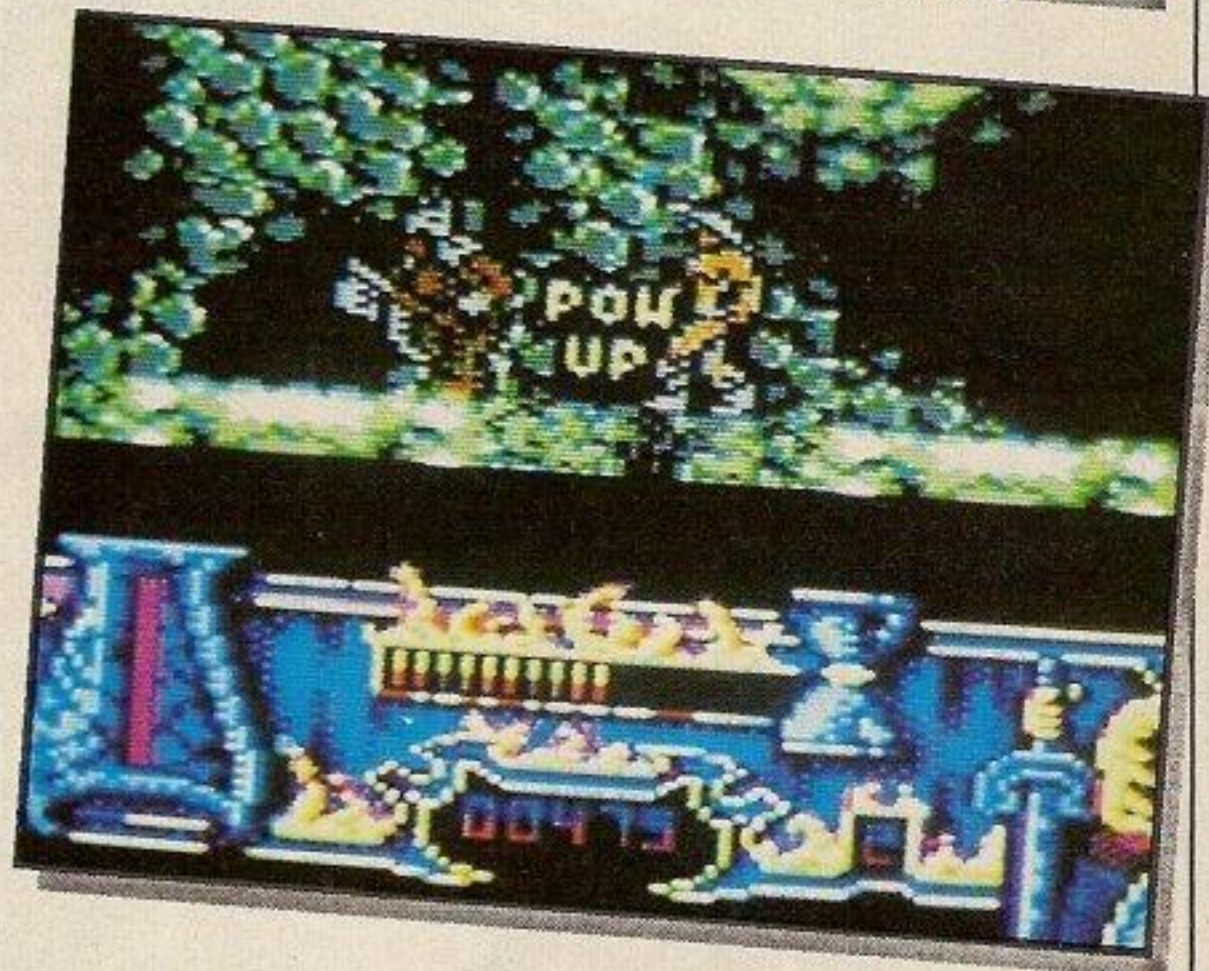
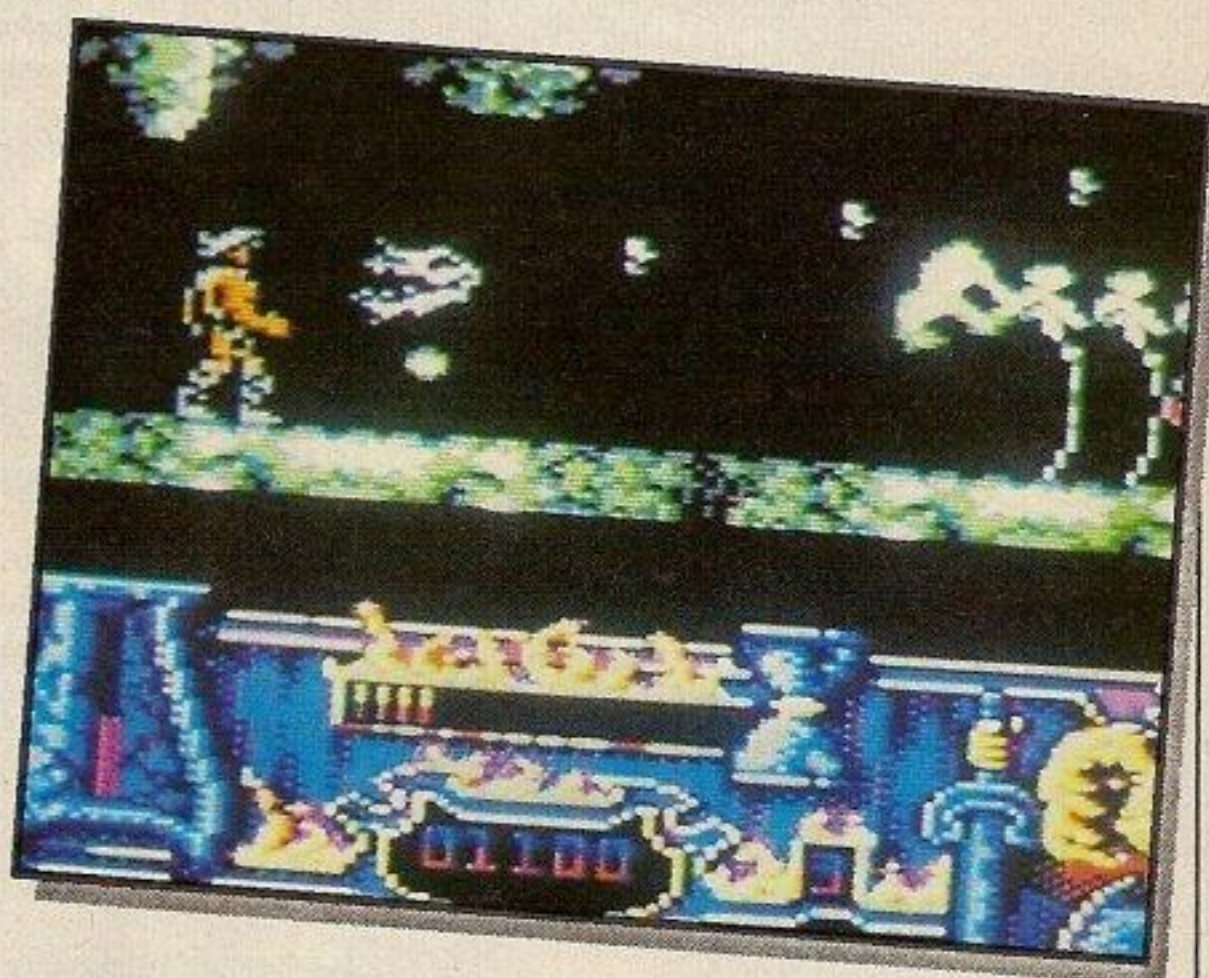
Concludendo, il primo quadro è un buon clone di Black Tiger mentre il secondo stenta un po'. Niente di eccezionale, ma può piacere.

tana, che sono Trow lo scudiero, un nanerottolo pressoché innocuo, Kelpie il taglialegna, abbastanza pericoloso con il suo bel ascione, Nairb, un uccellaccio sputafuoco, Glaistig, il nano, capace di riprodursi istantaneamente e Tam Lin,

la bestia che custodisce le pergamene. Per poter eliminare questo sudicione dovrete prima liberarvi delle sue teste e poi mirare al cuore.

In questa sezione potrete recuperare diversi oggetti extra che vi aiuteranno più o meno, come una clessidra che vi dona tempo extra o un power-up che potenzia il vostro sparo.

Una volta raccolte le tre pergamene passerete alla seconda sezione, dove dovrete liberare i maghi prigionieri prima che vengano portati dalle forme sataniche fino al boia che gli praticerà una pettinatura chiamata "sfumatura alta". Il vostro compito è quello di localizzare i diavoli e farli a pezzi prima che il numero di maghi vivi scenda a zero. Per poter fare a pezzi i demoni più facilmente potrete comprare oggetti extra nel negozio vicino, ad esempio un'ascia magica che potrete tirare, uno scudo di fuoco che vi permette di sparare in varie direzioni, uno scudo di luce simile a quello di fuoco ma più potente e infine un localizza-demoni che inquadra l'avversario più vicino. Una volta ammazzato un demone questo si dividerà in due creature creature più piccole e rognose chiamate Cypher e ogni volta che farete fuori anche i Cypher questi si divideranno e formeranno i Damien. Beh, forse la vita degli eroi dei giochi per computer non è tanto noiosa...



PRESENTAZIONE 77%

Le solite istruzioni tradotte da cani e un bel poster formato... beh, bello grosso.

GRAFICA 80%

Molto colorata e nel complesso buona nel primo quadro, mentre nel secondo molto confusionaria.

SONORO 79%

Maniacs of Noise, ma senza convinzione

APPETIBILITA' 82%

Molto simpatico all'inizio...

LONGEVITA' 74%

... ma può stufare.

GLOBALE 81%

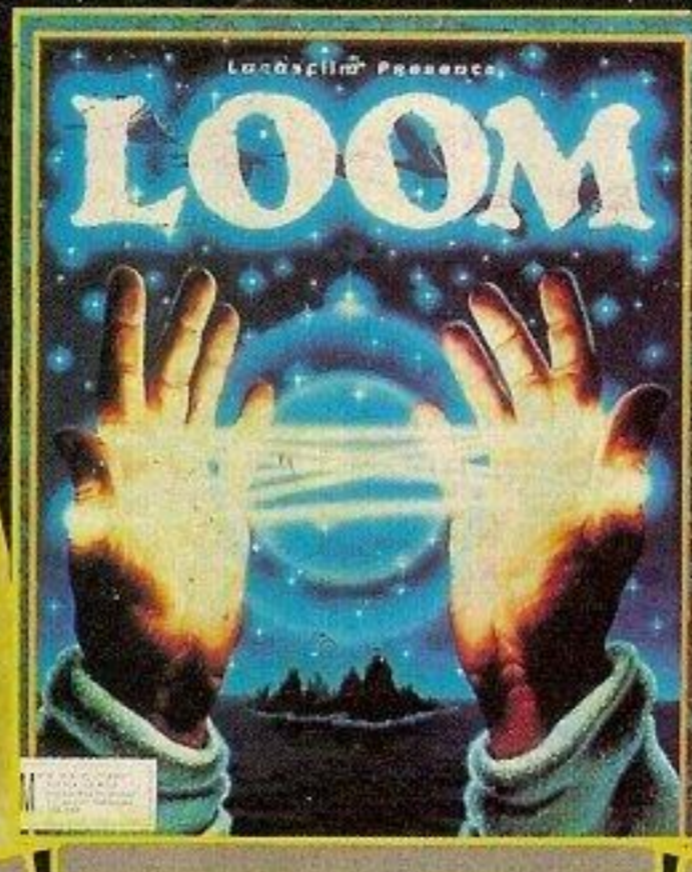
Due giochi in uno completamente diversi dei quali uno è simpatico mentre l'altro è appena sufficiente.

THE FUTURE IS...

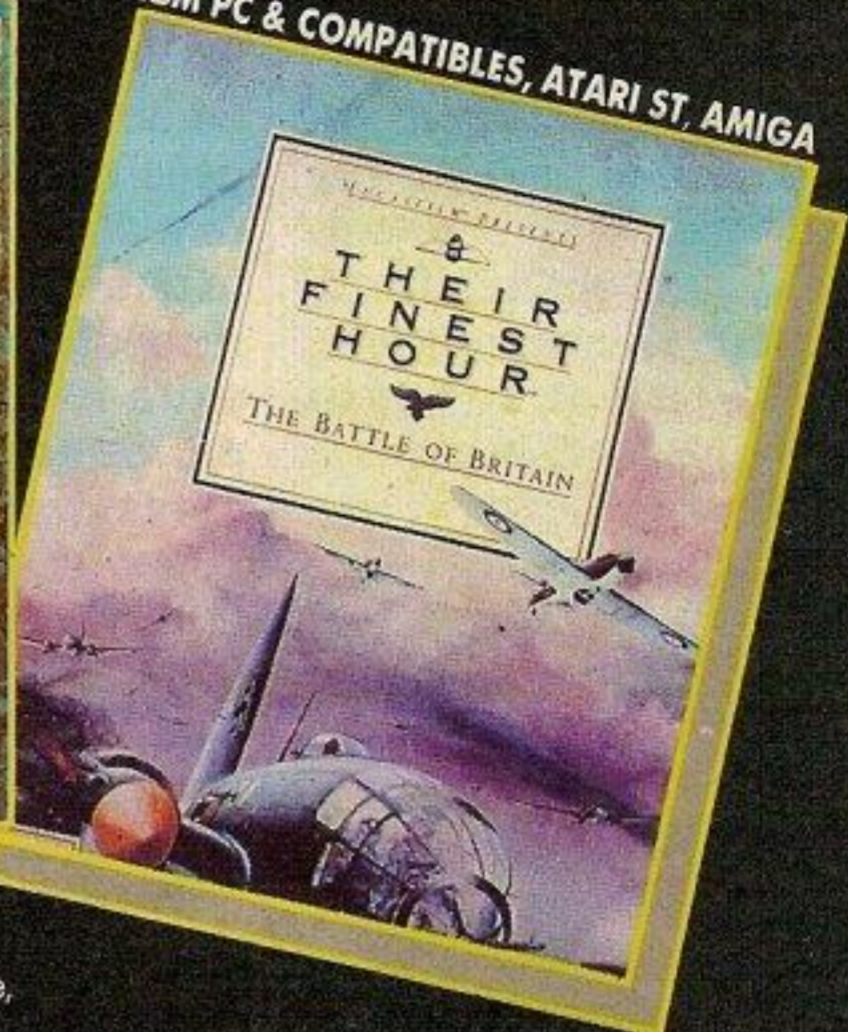
AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette,
CBM 64/128 Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA,
IBM PC & COMPATIBLES



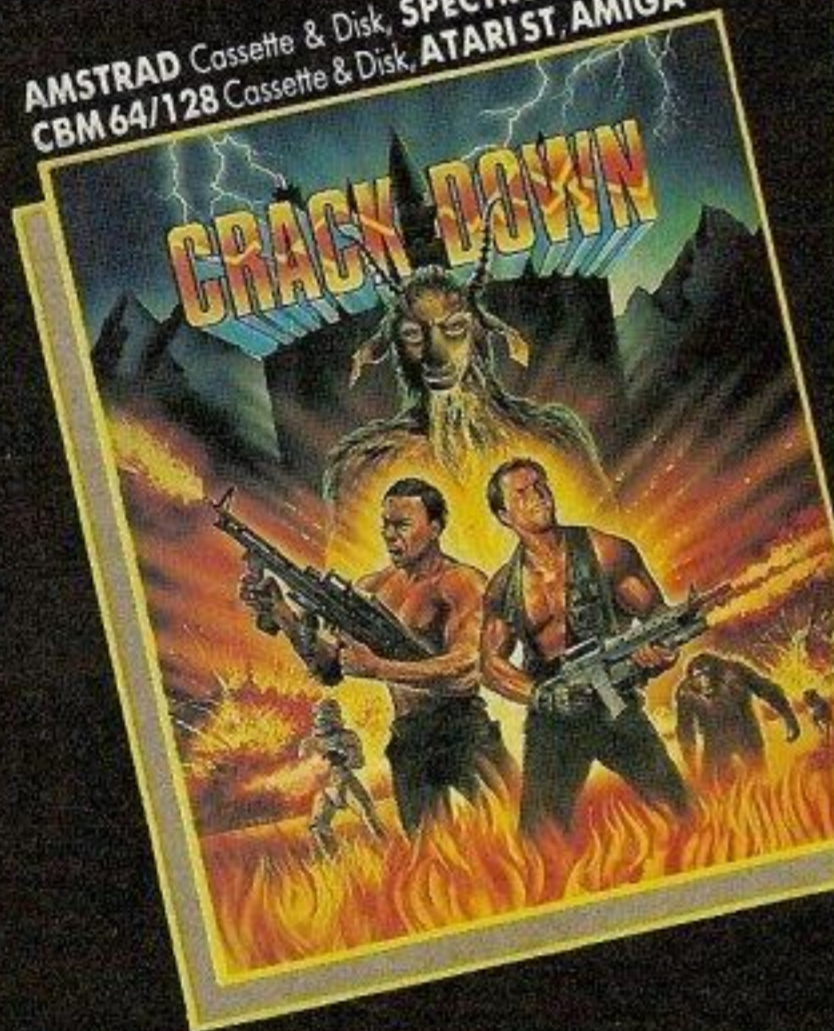
IBM PC & COMPATIBLES.
(ATARI ST & AMIGA COMING SOON)



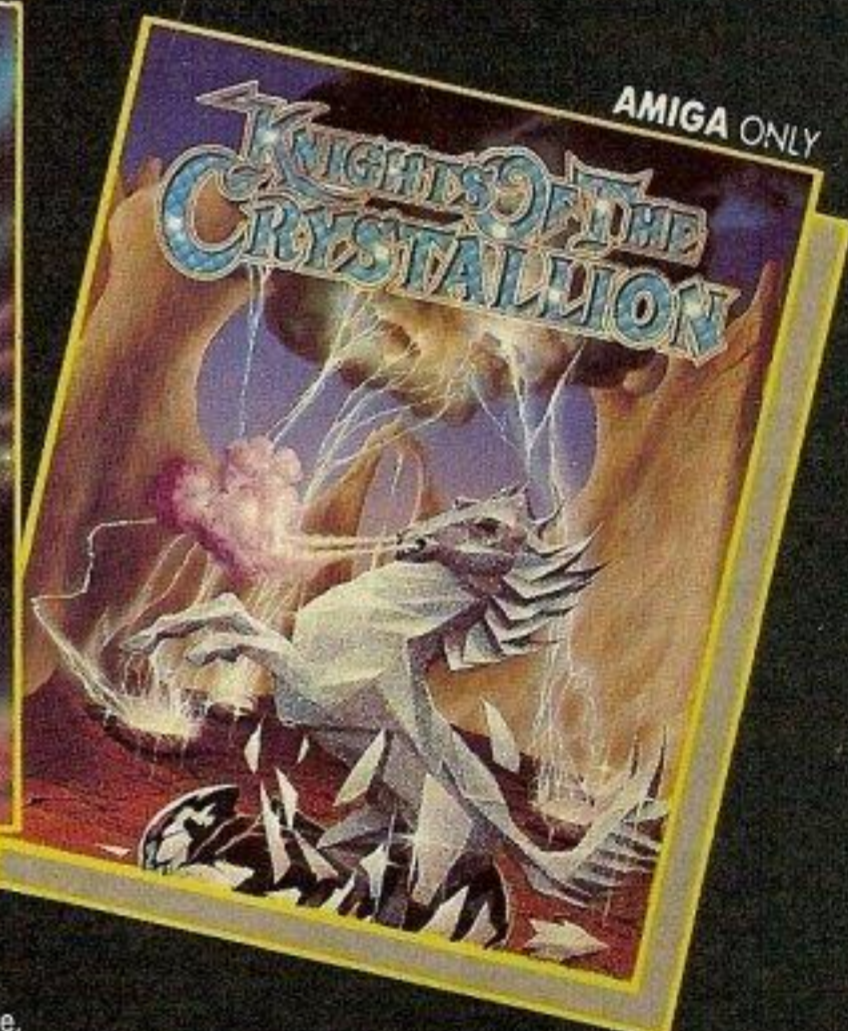
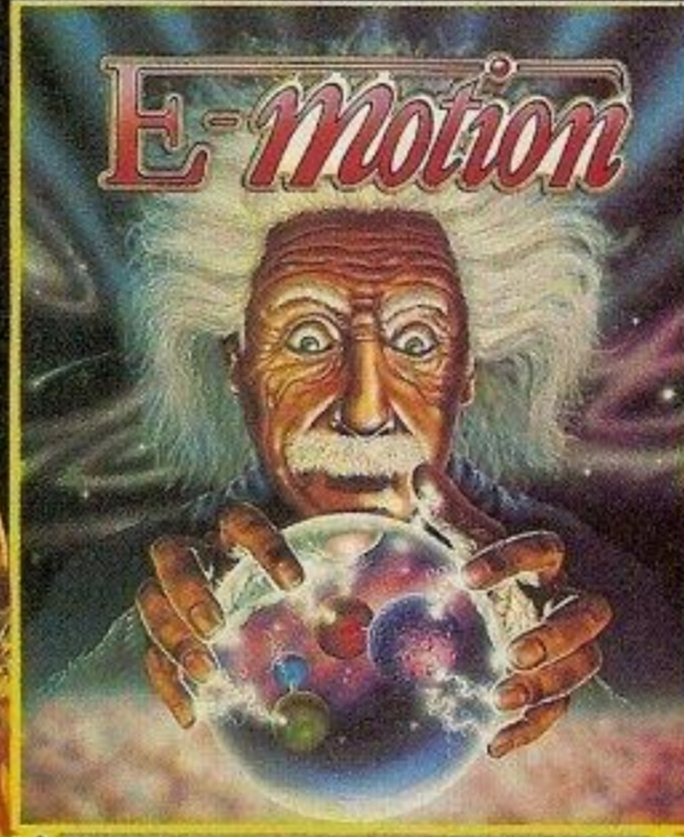
IBM PC & COMPATIBLES, ATARI ST, AMIGA



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

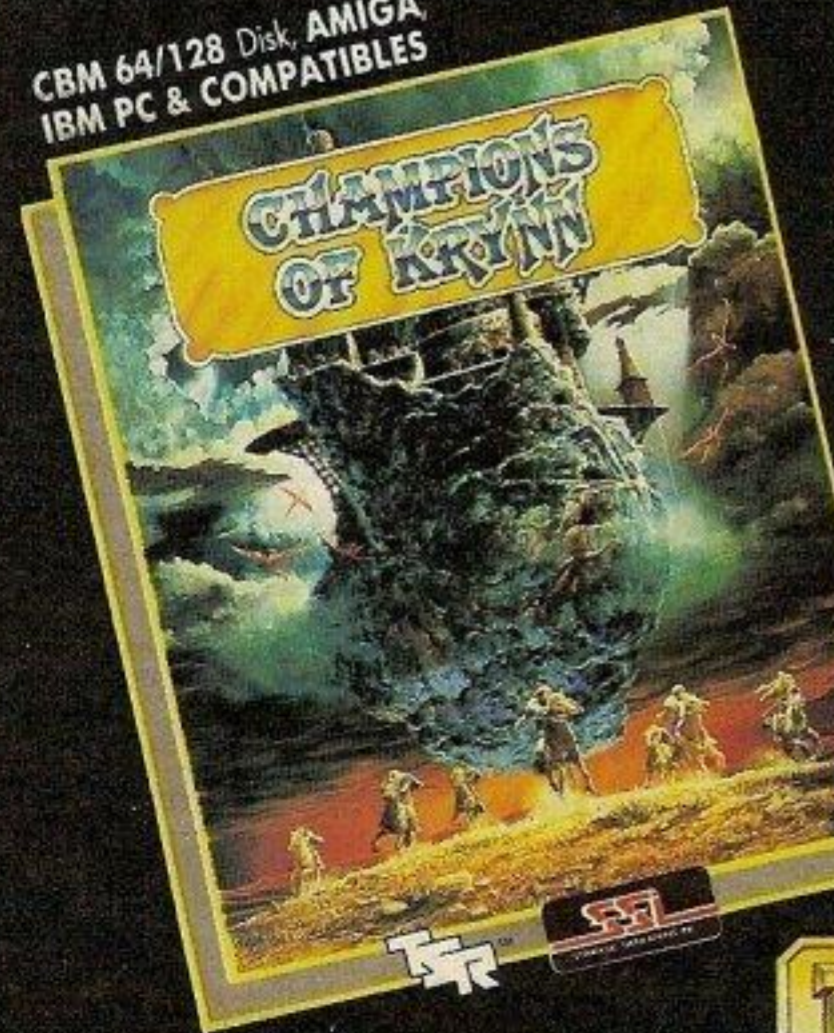


AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette,
CBM 64/128 Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA,
IBM PC & COMPATIBLES

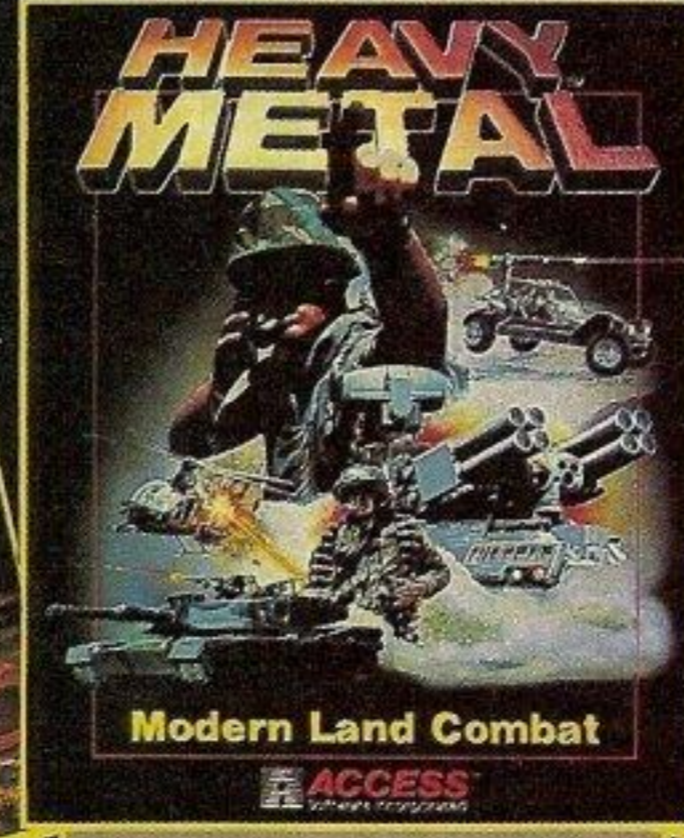


AMIGA ONLY

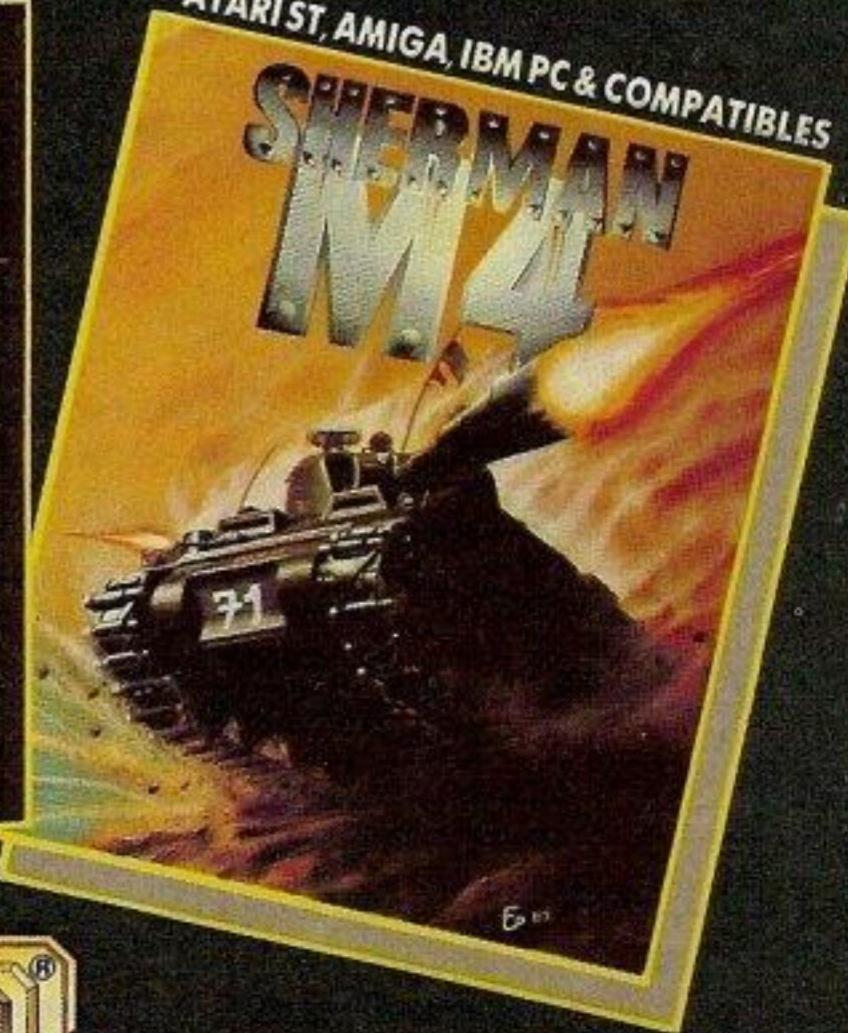
CBM 64/128 Disk, AMIGA,
IBM PC & COMPATIBLES



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



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES





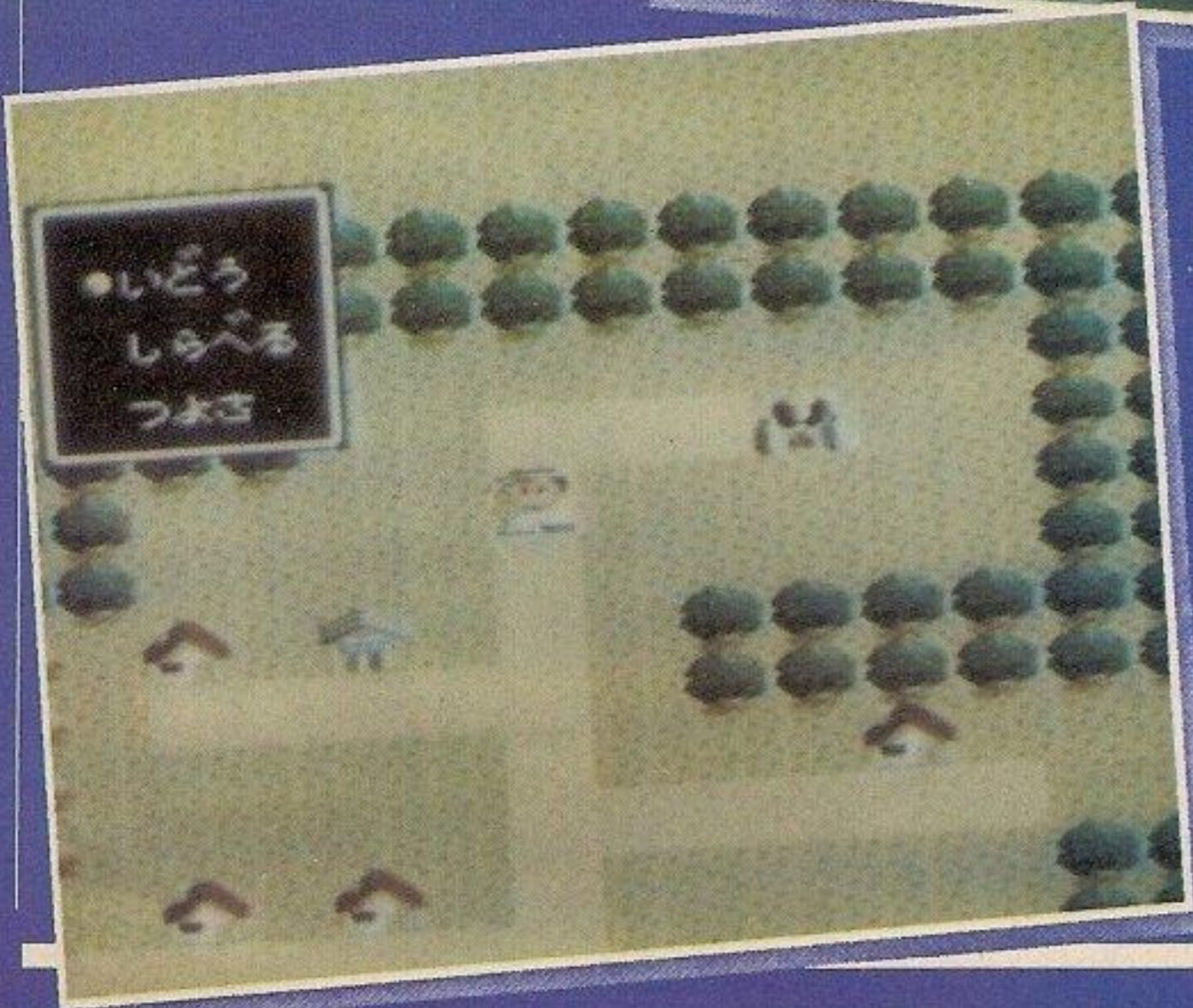
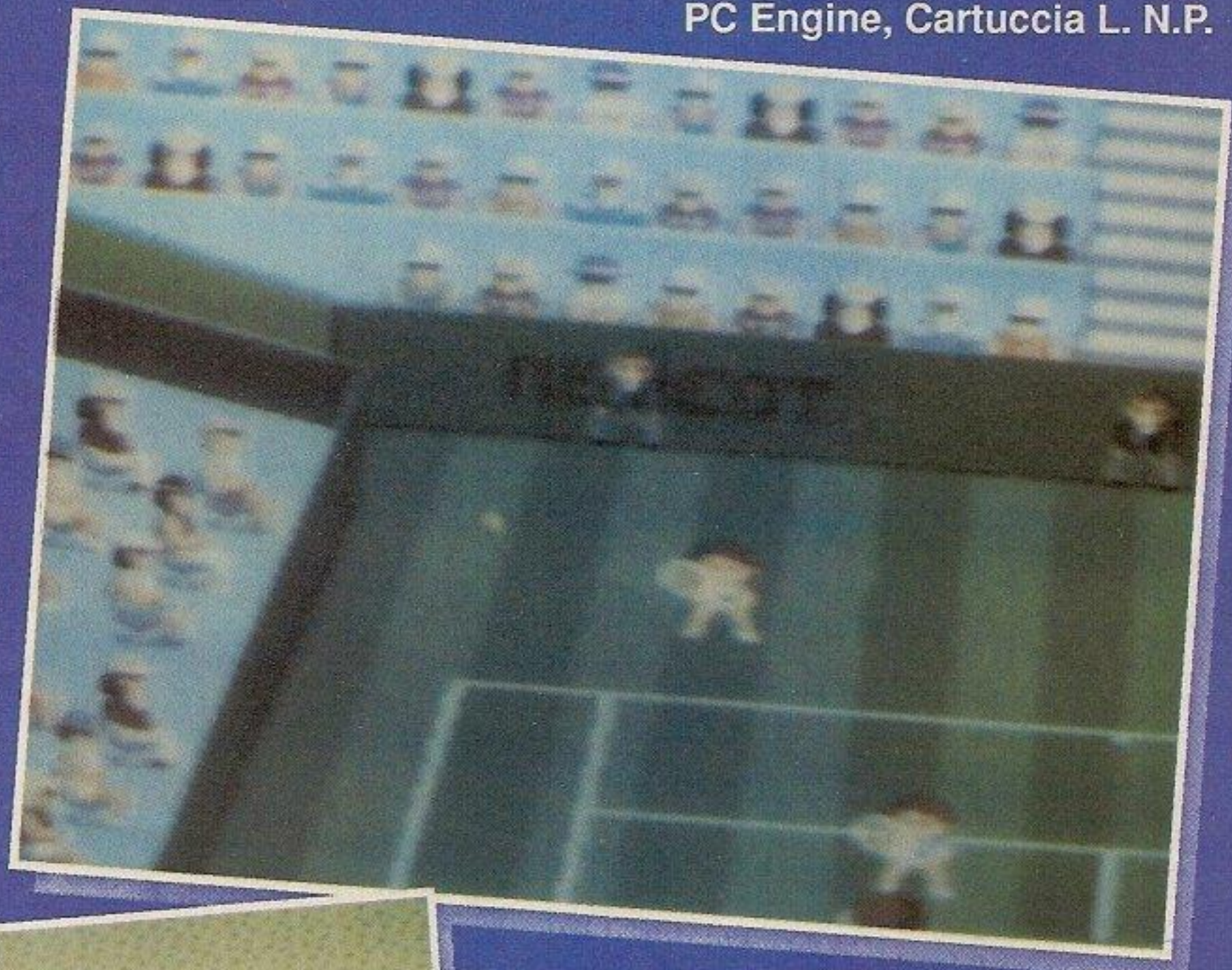
TEST

World Court Tennis

basta scherzare e parliamo del gioco. Dunque come spesso accade per i giochi di questa console giapponese i personaggi che animeranno lo schermo del vostro TV mentre giocherete a WCT saranno estremamente fumettosi e divertenti, e ogni giocatore avrà caratteristiche uniche oltre che uno sprite estremamente personalizzato.

PC Engine, Cartuccia L. N.P.

Questa volta lo sport con la racchetta prende vita sulla console della NEC, pronta a sbalordire anche i più increduli. Tra l'altro volevo darvi una notizia esclusiva in anteprima: tra non molto uscirà anche in Italia il favoloso "C64 ENGINE", che altro non è che l'adattatore per poter giocare i giochi per il PC Engine anche sul nostro favoloso 8-bit di casa Commodore. Inoltre il "C64 ENGINE" vi permetterà di fare il caffè, i frullati e tutti i lavori di



casa (così le mamme non potranno continuamente ripetervi di mettere in ordine la vostra camera), fantastico! OK lo ammetto non è vero, ma visto che ormai sugli opuscoli che trattano di videogiochi si leggono cretinate di questo stampo, tanto vale adeguarsi. D'accordo ora

Le possibilità di gioco sono: un giocatore contro il computer; due giocatori uno contro l'altro; due giocatori contro il computer; quattro giocatori in doppio. Ultima importantissima opzione è quella denominata "Quest"; di cui tralascerei la descrizione poiché tutto quello che dovete fare è si spiegato in maniera più che esauriente, ma sempre ed esclusiva-



Bello giocare a questa versione

del tennis. Nonostante io non sia particolarmente amante di questo sport devo dire che mi sono divertito un Mondo a battere un po' tutti qui in redazione, e credo anche che lo farò per ancora molto tempo.

Il gioco è veloce, piacevole e quel che più conta gli sprite sono disegnati molto bene. Penso proprio che di più non si può chiedere al "piccolo" PC Engine.

mente in giapponese. Qualcuno ha azzardato che provvederà a tradurre i manuali un giorno, voglio proprio vedere di che anno.

In ogni modo le possibilità di avere un numero di giocatori superiore ad uno è subordinata al numero di joypad in vostro possesso, e dello speciale adattatore per poterle gestire fino a quattro; premetto che non credo che materiale del genere sia già stato importato in Italia, ma si suppone che anche in questo caso sia solo questione di tempo.

Il gioco in sé è molto piacevole, si può giocare un set unico oppure al meglio dei due, oppure vi sarà possibile fare da spettatore mentre due o più dei personaggi da voi scelti si disputeranno la partita.

Quando il gioco è in pausa vi si presenterà una schermata che riporta il punteggio fino a

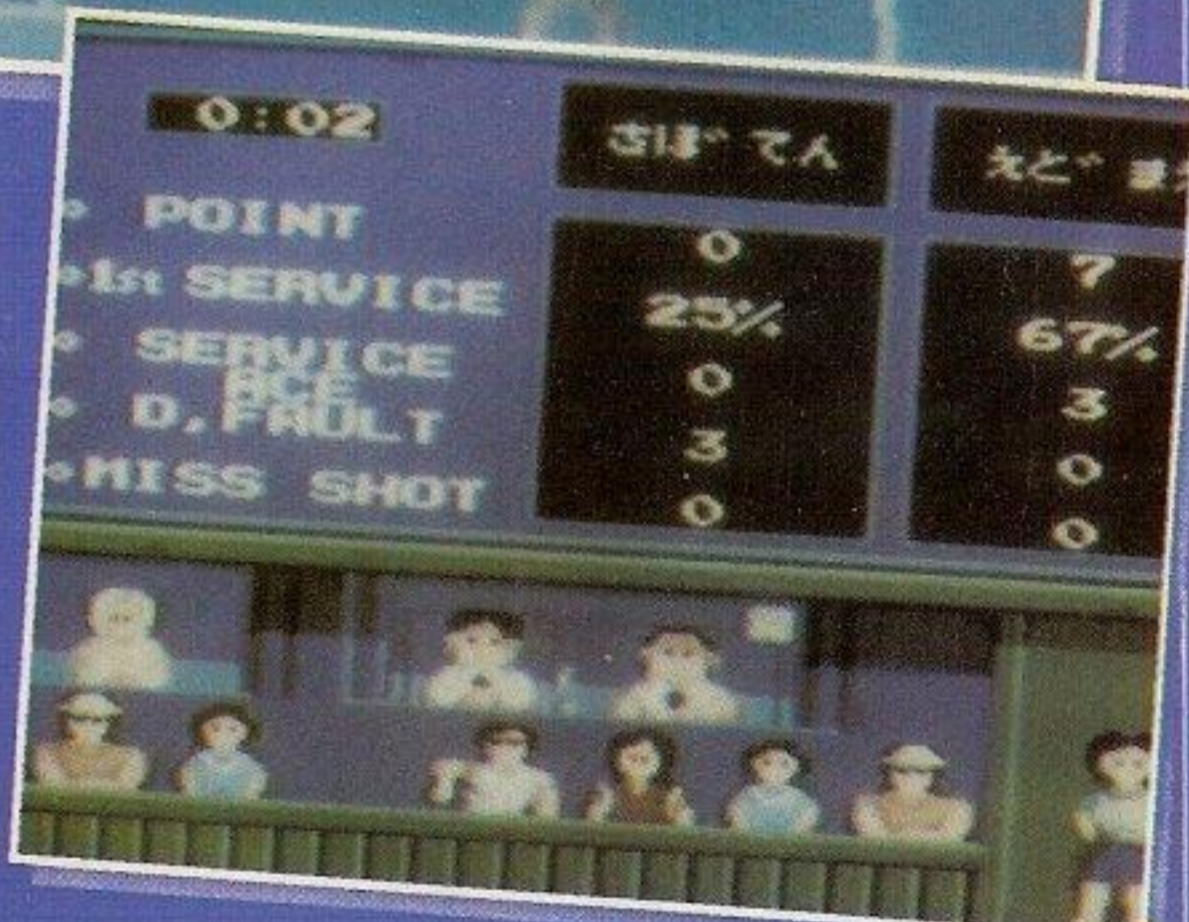


quel momento raggiunto da voi e dal vostro avversario.

Giocando a WCT, ci si rende subito conto che è molto veloce, e che difficilmente verrà messo da parte dopo poche partite, in più possedendo quattro joypad e adattatore, allora il divertimento diventa più che sicuro, con tanto di tornei organizzabili tra un nutrito gruppo di amici.

I giocatori a vostra disposizione, ognuno con caratteristiche diverse come ho già detto, saranno 12 maschietti e 6 femminucce, a dire il vero l'unica cosa che si capisce dalla tabella riassuntiva posta in fondo al libretto d'istruzioni è la velocità del primo e del secondo servizio, perché come al solito le scritte sono esclusivamente in nipponico.

Comunque lo ripeto un gioco davvero divertente ma sicuramente lo è di più per gli appassionati del Tennis.



PRESENTAZIONE 86%

Un sacco di bei disegni nel manuale del piccolo Kamikaze, e carino anche lo schermo delle opzioni.

GRAFICA 89%

E' davvero impressionante come una console riesca a sfruttare le proprie capacità grafiche, non c'è che dire davvero favolosa.

SONORO 78%

Ma cosa si può pretendere se non una palletta che fa sempre tichete... tichete... tichete...

APPETIBILITA' 89%

E' realmente un gioco che può piacere a tutti piccoli e grandi.

LONGEVITA' 87%

E' sicuramente subordinata al numero di Joypad che avete, ma anche da soli vi terrà a lungo compagnia.

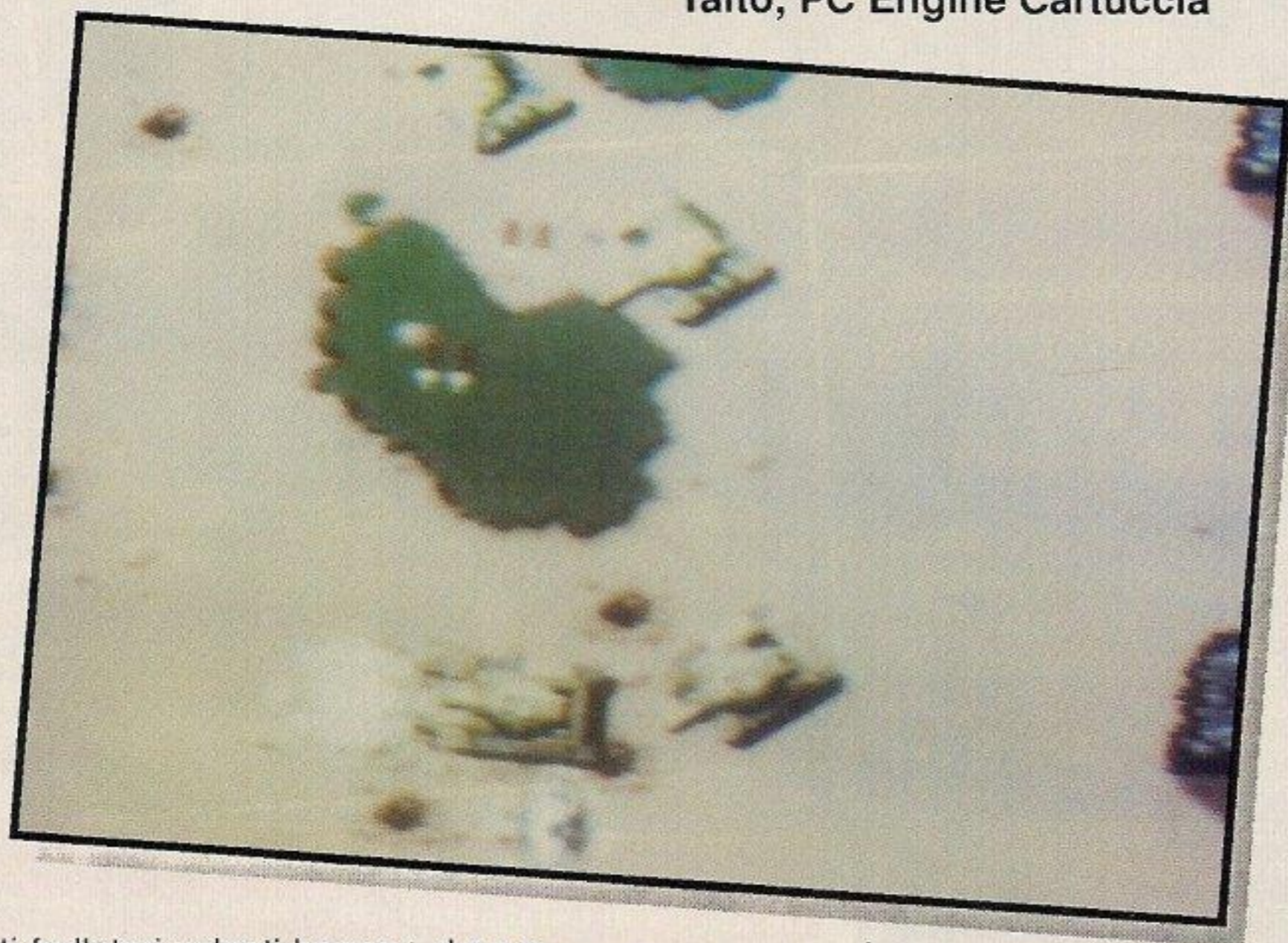
GLOBALE 89%

Un bel gioco che piacerà sicuramente a molti, forse chi non ama le simulazioni sportive storcerà il naso ma i gusti sono gusti.

Da che mondo e mondo, gli elicotteri sono stati sempre trattati con un occhio di riguardo dai programmatori dei videogiochi. Sin dai tempi di Choplifter per passare poi ai vari Gunship e Huey ed arrivare a cose tipo Silkworm, que-

TIGER HELI

Taito, PC Engine Cartuccia



sti frullatori volanti hanno fatto innumerevoli comparse in svariati prodotti, a volte come protagonisti o a volte come semplici ospiti. In Tiger Heli possiamo trovare ancora una volta questa meraviglia della tecnologia.

In sostanza il gioco avrebbe anche una trama, ma siccome si riduce alla solita storia del dittatore che vuole conquistare il mondo, passerò oltre. Il vero succo del gioco è che siete a bordo di un sofisticatissimo elicottero molto più maneggevole dei soliti obsoleti modelli armato però in maniera scarsuccia che

deve affrontare numerosi e lunghi livelli a scroll verticale. Questi livelli sono infestati da stormi di elicotteri simili al vostro, carriarmati, postazioni a terra, maxielicotteri e co-

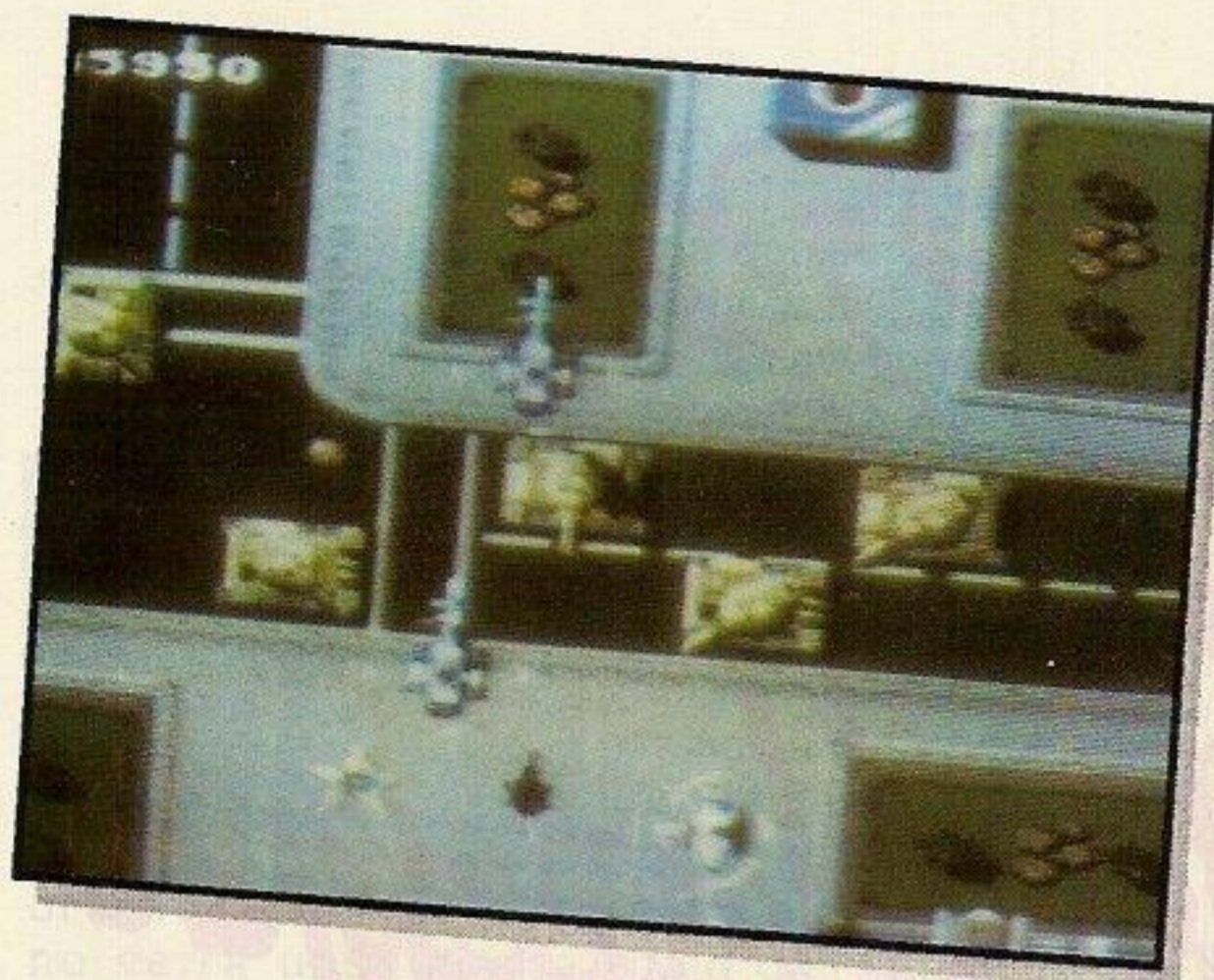
sì via.

Dicevo appunto che il vostro zanzarone è armato in maniera scarsa, ma niente paura: distruggendo un elicottero verde riconoscibile perché



Devo ammettere che Tiger Heli all'inizio mi

aveva affascinato. La sua versione coin-op non era riuscita a strapparmi in tutto più di mille lire ma con questa è stato diverso. All'inizio continuavo a giocarci e mi beavo dei power-up ma poi ho verificato la condizione che si verifica un po' troppo spesso negli spara-e-fuggi, e cioè "senza power-up non sei nessuno, con i power-up non c'è gusto", ovvero completo sbilanciamento tra la fase "minimo armamento" e la fase "Rambo con le ali". Ma quello che mi secca di più è che se per un fortuito caso riescono ad accoppiarti ti tolgono tutto quello che avevi raccolto in ore di gioco e che non avevi nemmeno potuto mettere da parte come in Truxion (o Tatsujin, a scelta). Peccato, se avessero corretto il gradi di difficoltà sarebbe stato molto meglio...



PRESENTAZIONE 77%
 istruzioni povere (per quel che ne capisco...) e nessuna opzione. Al coin-op si poteva giocare in due!

GRAFICA 89 %

Molto simile all'originale e soprattutto veloce.

SONORO 89%

Identico all'originale.

APPETIBILITA' 90%

Se siete dei fan del coin-op non vi farete sfuggire questa occasione...

LONGEVITA' 79%

Potreste anche stufarvi però.

GLOBALE 83%

Un buono spara-e-fuggi molto buono calibrato discretamente. Fate voi.

più grosso e più robusto degli altri si può ottenere un power-up, che va dalla smart-bomb extra, alla velocità, all'arma extra. Questa arma extra è semplicemente un pallino che vaga per lo schermo cambiando colore: ad ogni colore corrisponde un diverso power-up e cioè rosso fornisce lo

sparo standard, verde una specie di laser, blu una serie di pallini a raggio molto ampio e giallo lo sparo laterale. Prendendo ripetutamente bollini dello stesso colore migliorerete la vostra arma fino a quando non creperete e ricomincerete da capo.

A guardia di ogni livello ci

sono nemici molto più grossi e resistenti del normale che vi daranno del filo da torcere, ad esempio un megamaxicarroarmato o un mega-

maxiaereo o un megamaxicono (quest'ultima era una stupidata ma non ho potuto trattenermi). Beh, che vi devo dire d'altro?



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 XXV Aprile, 80

Besozzo - Varese

Tel: 0332-970189

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

IL mese scorso abbiamo recensito due simulazioni tennistiche

(il discreto Pro Tennis Tour e lo stupefacente International Tennis 3-D) che già avrebbero dovuto saziare tutti i numerosissimi estimatori di questo favoloso sport, ma se qualche d'uno stesse cercando un programma ancora più completo e che meglio riuscisse a rappresentare i molteplici aspetti dell'attività professionistica dovrà ringraziare la Simulmondo che propone finalmente il suo "Manager" anche per questa disciplina.

Inquadrato in questo modo il genere di gioco che stiamo analizzando appare subito chiaro che questo presenterà necessariamente un numero spropositato d'opzioni successive, opzioni che, una volta armatomi di pazienza e concentrazione, procedo a presentarvi una ad una.

Iniziando il gioco bisogna prima di tutto stabilire il numero di giocatori (fino ad un massimo di cinque) che ve ne prenderanno parte, fatto questo va determinata la durata della vostra carriera prima di appendere definitivamente la racchetta al chiodo per iniziare a vivere, nelle vostre prospettive più rosee, di rendita (il periodo in questione può variare da uno a cinque anni). Fatto questo dovete darvi una faccia scegliendo uno dei promettenti giovani giocato-

ri che, anche se ancora dalle qualità abbastanza mediocri e scarsa esperienza, non dovrebbero mancare del talento necessario per farsi strada nel circuito; nel valutare i vari aspiranti campioni dovete tenere in considerazione il modo nel quale sono distribuite le loro qualità (resistenza, servizio, dritto, rovescio, voleè, pallacorta) e soprattutto se vi trovate meglio con un giocatore mancino oppure no.

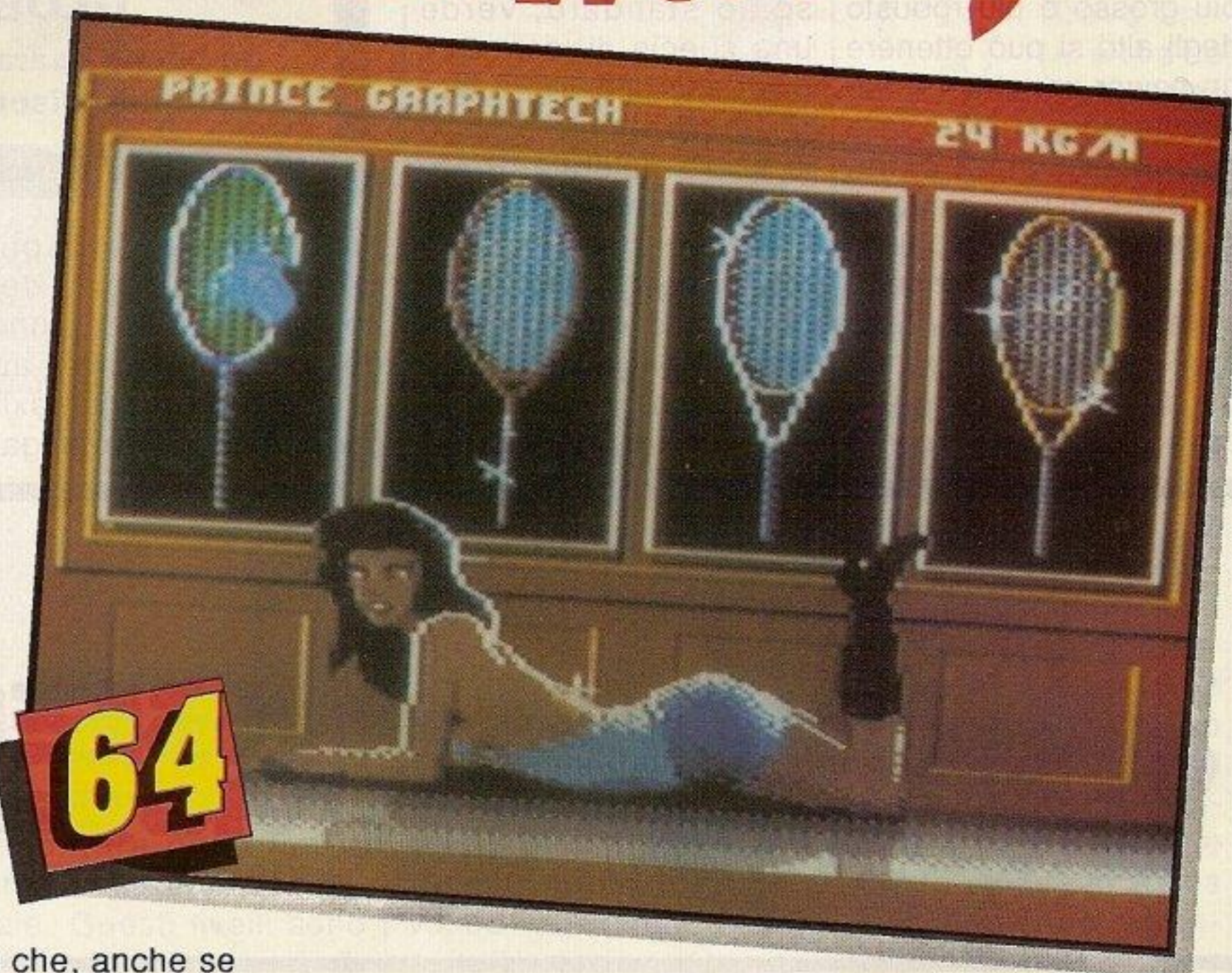
Fatto questo comparirà la sintesi mensile della vostra situazione che all'inizio vi indicherà alla novantaseiesima posizione della classifica ATP con a fianco i soldi che avete a disposizione nelle vostre tasche. A questo punto inizia il bello, una nuova schermata vi presenterà il nuovo torneo del circuito che verrà giocato con il montepremi in dollari e la quota d'iscrizione che dovete paga-

re per parteciparvi, sempre da questa schermata potete accedere al menu previsto per le operazioni di "carico e scarico del materiale" su disco o cassetta, tocca quindi a voi decidere se prendervi parte o preferire saltare l'impegno, ricordandovi comunque che avete un minimo di tornei da presenziare pena il pagamento di una forte penale. Sia che decidiate

gpx

Tennis Manager

Simulmondo,
C64 cass./disco
L.20/25.000





Uuumh, beh, bello è bello, solo che

non sono proprio riuscito a capire come si fa a vincere se non ci sono da nessuna parte i canestri dove lanciare la pallina!

di parteciparvi oppure non verrà ugualmente rappresentato il tabellone con tutti gli accoppiamenti che verranno giocati automaticamente dal computer fino ad eleggere il vincitore a meno che almeno uno dei protagonisti di un incontro sia un giocatore umano perché in quel caso bisogna cimentarsi



F1 Manager aveva portato qualche

cosa di nuovo nell'ambito delle ormai sfruttatissime corse in macchina, G.P.Tennis Manager conserva intatto tutto quel fascino assolutamente particolare per una simulazione ancora una volta molto realistica che pone gli spesso bistrattati programmatori italiani ai vertici di un genere tutt'ora non sufficientemente seguito; questo nonostante rappresenti, secondo il mio giudizio, uno dei modi migliori la possibilità peculiare degli home-computer di poter salvare e riprendere la partita in un altro momento.

con la partita vera e propria. Innanzitutto bisogna decidere la racchetta da impiegare (la figura dell'avvenente ragazza sdraiata sul bancone è poco chiara, in ogni caso guastare non guasta), quindi compariranno le schede tecniche dei due contendenti con l'efficienza di ogni colpo fondamentale, la posizione in classifica e lo stato di forma determinato dall'affaticamento fisico e psichico. Si passa quindi sul campo (ricordando che le superfici variano a da torneo a torneo passando dall'erba al cemento, dal sintetico alla terra rossa, con relative conseguenze sulla velocità della palla) per dare inizio all'incontro, per prima cosa va sottolineato come l'esito dell'intera partita può essere lasciato alle valutazioni effettuate dal computer in base alle varie caratteristiche, ma è comunque possibile giocarsi alcuni games in prima persona affrontando direttamente una fase arcade vera e propria, anche se i vostri interventi sono vincolati da un numero massimo che vi obbligherà a valutare attentamente i momenti più opportuni nei quali intervenire (sempre che, considerata la vostra dimestichezza nel controllare il giocatore, ne possa valere la pena). Concluso il torneo verrà stilata la nuova classifica ATP in cui si evidenziano in verde i giocatori che hanno migliorato la loro posizione, in rosso quelli che l'hanno peggiorata e in giallo quelli stabili, a questo punto se vi sare-



te comportati in maniera decorosa nel precedente torneo vi potrebbe venire offerta un'alquanto gratificante sponsorizzazione che vi consentirà di incrementare le vostre risorse monetarie. Ora vi verrà proposto d'allenarvi, potete decidere di riposarvi recuperando una forma fisica migliore oppure applicarvi in particolari se-

dute a pagamento che vi consentiranno di migliorare le vostre caratteristiche tecniche per poter affrontare con migliori prospettive il torneo seguente e per tentare quindi la dura ma esaltante scalata fino alla vetta della classifica mondiale.

PRESENTAZIONE 85%

Confezione in stile Simulmondo, schermate nella norma (ma chi è quello in copertina, non potevano metterci la Seles?) e tutte le opzioni del caso.

GRAFICA 75%

Discreta la parte statica e nel complesso sufficiente anche la fase arcade, si poteva comunque fare di molto meglio senza troppa fatica.

SONORO 62%

Musichetta introduttiva e per il resto solo un poco convincente rumore della pallina che rimbalza.

APPETIBILITA' 88%

Dopo il buon esito di F.1 Manager erano molti ad attendere la Simulmondo al varco pronti per apprezzare il secondo "manager".

LONGEVITA' 90%

Una volta entrati completamente nel gioco ci si accorge che non è congegnato affatto male e il sogno della prima posizione nella classifica ATP dovrebbe essere sufficiente ad assicurare nottate intere sui campi di gioco.

GLOBALE 82%

Stessa votazione di F.1 Manager per sottolineare un realizzazione nel complesso ugualmente soddisfacente dal punto di vista tecnico, ma che data la particolarità del genere interesserà solo una fascia ristretta dei videogiocatori comuni.

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTER

Domark, C64 c/d L 18.000

Sono diversi i videogiochi che traggono spunto da film cosiddetti di serie B, quindi tenete a mente che se vi capiterà giocando a questo E.F.T.P.O.T.R.M., di esclamare: "Ma qui c'è lo zampino di Carlo Vanzina!" ricordatevi che è stato fatto intenzionalmente. Dunque, il Pianeta sintetico ad alto tasso industriale chiamato "X", è stato invaso dai terribili Reptilians, che hanno ridotto in schiavitù tutti gli umani ivi residenti e li hanno costretti a costruire dei robot in vista di un prossimo attacco alla Terra. Tramutando chi dovesse rifiutarsi in robot-zombie, e vestendo le donne in succinti bikini, anche l'occhio del rettile vuole la sua parte.

Jake e Duke della SWAT interplanetaria, sono stati mandati sul pianeta X per recuperare tutti gli ostaggi, distruggere i robot e trovare la Professoressa Sarah Bellum (perché in Bikini è fantastica!). Sfortunatamente gli schiavi umani, lavorano con una produttività mag-



64



Escape from eccetera eccetera è senza dubbio un gioco divertente da giocare e strambo da vedere, ma non rompe assolutamente alcuna barriera. L'azione è un po' sul ripetitivo ma è compensata da un'aspetto grafico più che buono anche se i fondali sono monocromatici. E'una buona resa del coin-op, ma non è tanto vario. Tutto qui.

giore della più grande catena di montaggio Giapponese, e sfornano una miriade di robot per

combattere i nostri impavidi eroi.

I furbi Jake e Duke però, hanno capito l'andazzo,

e così la loro decisione è stata quella di recuperare più ostaggi possibili e fuggire con loro, chiamali stupidi!

Il pianeta è diviso in 32 settori, inclusi 2 blocchi di tre corridoi composti da quattro settori, che vi permetteranno di scegliere quale strada percorrere nella vostra missione di recupero.

Ci sono due tipi base di



Escape
non è uno
di quei
giochi

classici per eccellenza ma è comunque divertente e giocabile. La strana trama aiuta a creare un'atmosfera divertente supportata da grafica fumettosa molto ben animata (adoro quando i protagonisti rimangono aggrappati ai bordi delle piattaforme disperati!). Il maggior difetto del gioco è la ripetitività — non ce n'è abbastanza per tenervi appiccicati a lungo. Credeteci o no, anche salvare bellezze in bikini diventa monotono dopo un po'!

settori, il primo in cui dovrete appunto liberare più schivi possibili, e il secondo in cui vi troverete ad affrontare uno dei temibili Reptilion.

Sia nel quadro del recupero ostaggi, che in quello in cui bisogna uccidere il Reptilion, la vista è in 3D isometrico, e se uno dei due giocatori scende di ad un piano inferiore, si ritrova in una specie di limbo finché l'altro giocatore non lo raggiunge. L'idea base del gioco rimane comunque quella di girare il settore, sparando a tutti i robot e recuperando gli ostaggi.

Per avere una maggiore potenza della vostra pistola a raggi, è possibile raccogliere dei cristalli verdi che i robot blastati

lasceranno cadere. Mano a mano che liberate gli ostaggi, essi verranno caricati su uno shuttle e rispediti a casa, per ogni shuttle riempito avrete un blocco di ener-

gia extra, ricordate comunque che avete solo tre vite e nove crediti per poter continuare la stessa partita.

PRESENTAZIONE 65%

Bello lo schermo dei titoli, niente multiload.

GRAFICA 67%

Molto ben animati gli sprites, fondali dettagliati ma monocromatici e nemici di fine livello molto colorati.

SONORO 57%

Niente di galattico.

APPETIBILITA' 71%

Giocabile istantaneamente con l'opzione a due giocatori.

LONGEVITA' 63%

Diventa ripetitivo dopo un po'.

GLOBALE 68%

Una veloce, giocabile conversione di un buffo coin-op.

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

<p>RIVENDITORI AUTORIZZATI COMMODORE</p>	<p>Kit Commodore 64 + registratore + joystick + games e berretto da sole con radio FM incorporata.....L. 339.000</p>
<p>CDMP computer shop v. Amantea n. 51/53 (al n. 29 di v. Umberto) Tel. 095/7159147-7159159 CATANIA</p>	<p>Kit Amiga 500 + tastiera musicale yamaha + 4 programmi originali.....L. 1.034.000</p>
<p>PRISMA computers v. Canforda 122-124 Tel. 095/436221 CATANIA</p>	<p>Kit drive 1541 II + adattatore telematico.....L. 329.000</p>
<p>Prenotazioni per AMIGA 3000</p>	<p>Monitor Commodore 1084S.....L. 499.000</p>
<p>Consulenza gratuita per computer musica desktop video e desktop publishing</p>	<p>Scheda Janus XT.....L. 779.000</p>
<p>Tutti i games originali per PC-C64-AMIGA</p>	<p>Genlock A2301 amatoriale.....L. 390.000</p>
	<p>Genlock Scanlock profess. (VHS-Svhs-UMatic).....L. 2.490.000</p>
	<p>Digitalizzatore video.....L. 130.000</p>
	<p>Digitalizzatore in tempo reale a colori FRAMER.....L. 1.190.000</p>
	<p>Tavoletta grafica EASYL.....L. 849.000</p>
	<p>Amiga Televideo.....L. 199.000</p>
	<p>HardDisk 20M A2090A.....L. 1.049.000</p>
	<p>HardDisk 20M A590.....L. 920.000</p>
	<p>Stampante MPS1230.....L. 350.000</p>
	<p>Stampante MPS1224C 24 aghi.....L. 1.099.000</p>
	<p>Freeze frame polaroid.....L. 4.750.000</p>
	<p>PC 10III doppio floppy.....L. 1.125.000</p>
	<p>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</p>

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTO RATEALE SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

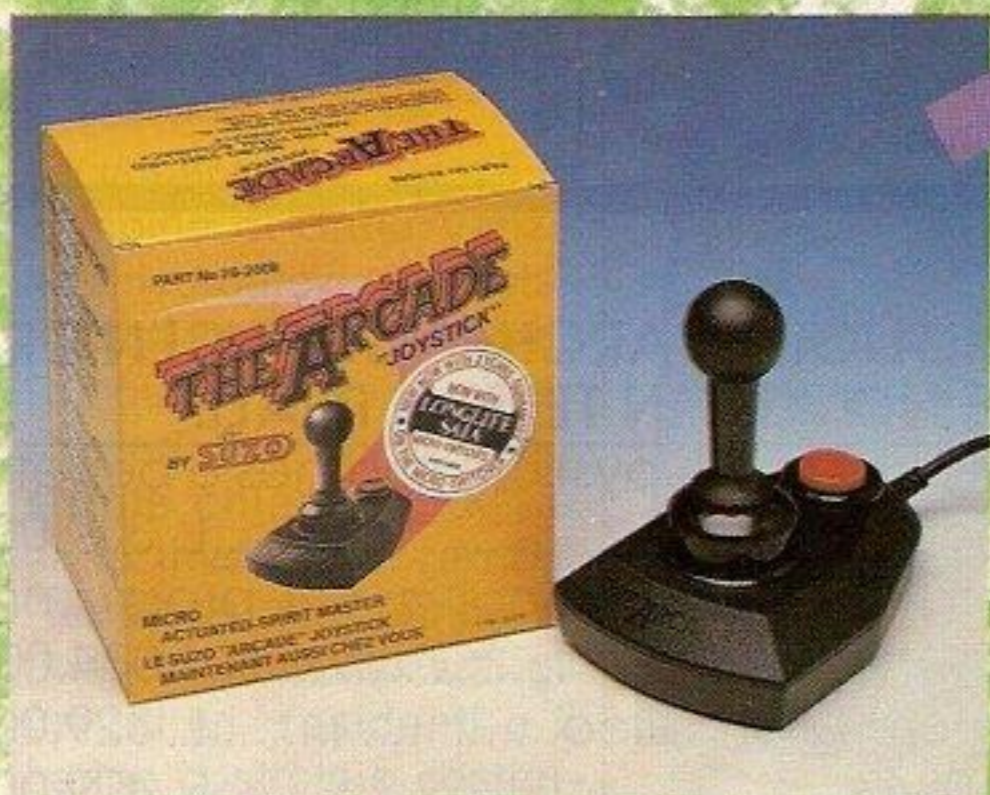
SUZO

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

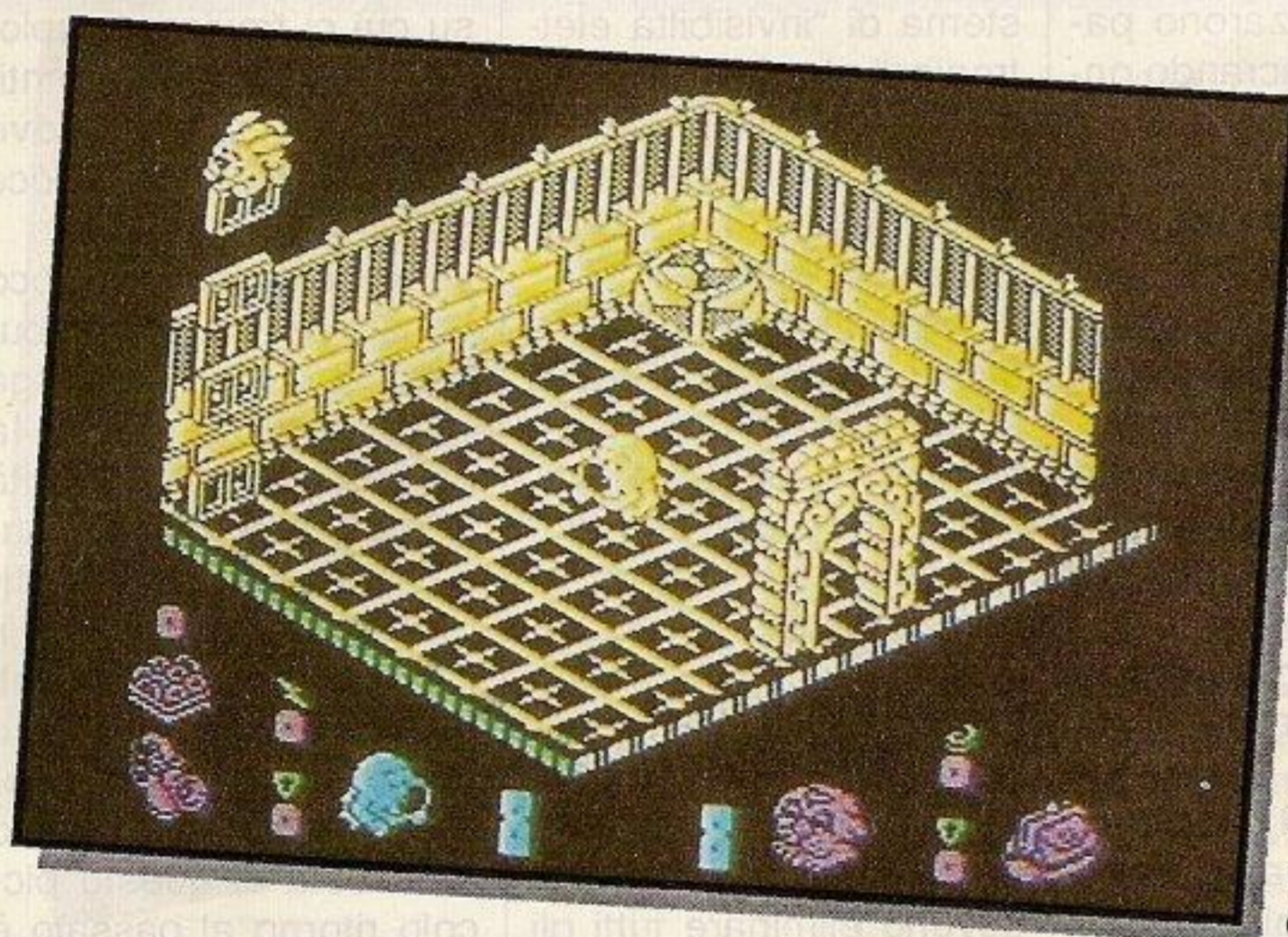
LEADER
DISTRIBUZIONE

HEAD OVER HEELS

Hit Squad, C64

cui corretto utilizzo è fondamentale per uscirne vivi, va anche detto che una volta che avrete unito i due protagonisti potrete essere costretti a separarli nuovamente per eventuali esigenze particolari; abbandonata la prigione potete decidere di tornarvene tranquillamente al vostro pianeta Freedom oppure partire all'inseguimento di Blacktooth attraverso altri tre mondi differenti fino a raggiungerlo e sconfiggerlo nel combattimento finale. Head Over Heels rappresenta indubbiamente un grosso pezzo di storia per lo Spectrum essendo forse l'arcade-adventure per definizione con sapienti tocchi umoristici e eccezionali grattacapi a non finire, più che buona anche la versione Commodore che sarebbe proprio un peccato lasciarsi sfuggire (per quei pochi che non la posseggono ancora) ad un prezzo così contenuto.

GLOBALE 96%



salire Head sopra Heels (niente ndMA sconce per favore); ma questo, almeno all'inizio del gioco, risulterà piuttosto complicato perché i due sono stati imprigionati separatamente all'interno di una prigione dove erano stati rinchiusi

da quel mascalzone di Blacktooth (così chiamato perché aveva un dente solo che non era solito lavarsi). Il tetto ambiente è disseminato di pericoli, ma anche di attrezzi il

IL gioco che mi accingo a descrivervi è una prova che quando una coppia è ben affiatata ed assortita può ottenere dei risultati a prima vista insperati (come ad esempio trovare in tempo utile una versione di Cicerone durante il compito in classe di latino fra le decinaia e decinaia di bigini nascosti in cartella), Simone ed MBF mi dicono comunque che questo però può non essere sempre vero e mi citano due esempi tanto come eccezioni che confermano la regola: Tengen-Domark e Capcom-U.S. Gold (non che sia completamente d'accordo intendiamoci, ma mi sembra giusto che ognu-

no abbia le proprie idee, io ad esempio quando non so di chi parlare male sono solito ripiegare su Chase HQ che vado sul sicuro..., ndMax). Ad ogni modo lasciamo perdere queste divagazioni che nei budget non sono concesse e passiamo al gioco; come avrete capito i protagonisti di Head Over Heels sono per l'appunto due: Head e Heels (e chi pensavate, Gianni e Pinotto?), come suggeriscono i nomi stessi il primo è la vera mente del duo, mentre il secondo è dotato di poderosissime gambe che gli permettono di fare dei balzi straordinari, proprio per queste caratteristiche specifiche il modo migliore per sfruttare le caratteristiche d'entrambi è far



64

GUARDIAN II

THE REVENGE OF THE MUTANTS

Un godzilliardo di anni fa, quando ancora Zzap! non esisteva e la gente vagava con sguardi spenti da un bar all'altro passando da un coin-op di Space Invaders all'altro facendo salti di gioia nei rari incontri con Asteroids, qualcuno pensò bene di inventare un nuovo gioco (ed era proprio ora!). Il gioco apparve un anno dopo, ma nonostante l'evoluzione che era avvenuta nel frattempo riuscì a guadagnarsi un posto nella storia grazie ai suoi numerosi comandi, all'innovativo radar in cima allo schermo, alla velocità dell'azione e agli omini che bisognava salvare dalle astronavi aliene. Vi dice niente il nome di Defender?

All'epoca i giochi originali per computer quasi non esistevano, e la maggior parte dei programmi non erano altro che conversioni non ufficiali di quel che si trovava in sala giochi. La Alligata, una casa di software fondata da quello stesso Tony Crowther che poi creerà la maggior parte dei giochi per la Gremlin, pubblicò quasi subito un programma intitolato Guardian che era in realtà una conversione di Defender per C-64 ancora migliore di quella ufficiale della Atari. Non esisteva la mi-

nima differenza dall'originale, e un sacco di fanciulli si sollazzarono parecchio massacrando ondate su ondate di alieni. A eoni di distanza, ecco che oggi arriva questo Guardian II che, come è ovvio, non è altro che il clone del seguito di Defender, ovvero Stargate. La conversione è molto accurata, e il suo unico difetto sta nel fatto che Defender e il meno conosciuto Stargate erano pressoché identici. La trama non c'è neanche (Alè! NdR): a bordo di una astronave piatta come una sogliola bisogna impedire che degli alieni antipaticissimi rapiscano i terrestri che vagano sul fondo dello schermo. Se un'astronave aliena riesce a trascinare un omino oltre il bordo superiore del monitor, questo si trasforma in un pericoloso "mutante" superveloce.

La nostra astronave ha a disposizione un laser rumorosissimo, bombe intelligenti, un dispositivo di salto iperspaziale che la trasporta in un punto a caso del campo di gioco (utile per quando si rimane circondati,

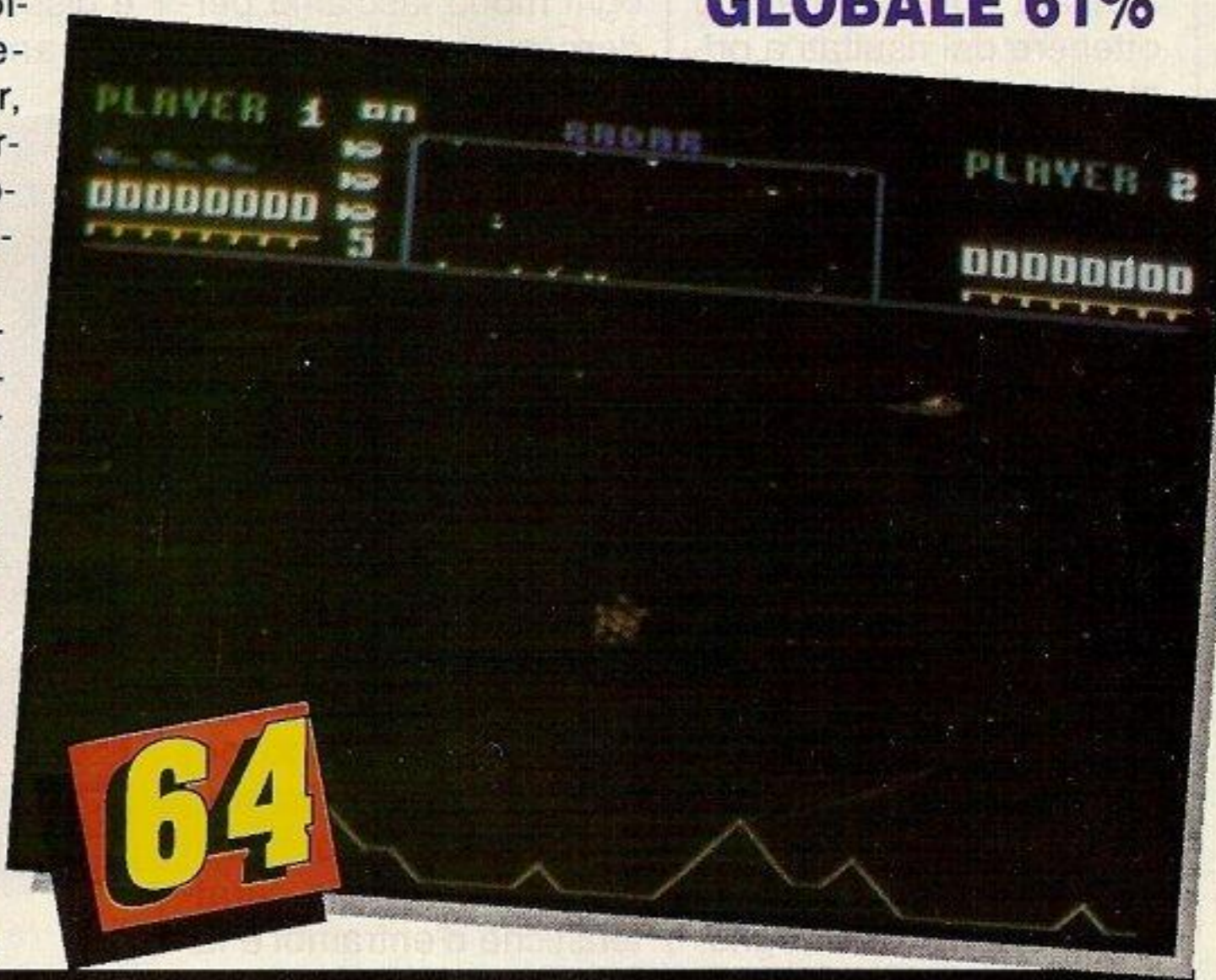
ma rischioso per la sua imprevedibilità) e un sistema di "invisibilità elettronica" che la fa sparire dallo schermo rendendola temporaneamente invulnerabile ai colpi degli avversari. I nemici sono di ogni forma e dimensione, si materializzano sullo schermo con un effetto psichedelico e sparano come dei dannati, inseguono velocissimi la nostra navicella e alcuni di essi quando vengono colpiti si dividono in bestiacce più piccole, cattive e veloci.

Per finire un quadro si devono eliminare tutti gli alieni, oppure sfruttare il Cancellino Stellare che aleggia nel cielo. Se si entra nel cancello dopo aver salvato cinque omini (che rimangono appe-

si sotto alla nostra astronave) si passa al quadro successivo. Se il cancello viene attraversato con meno terrestri appesi alla chiglia, l'effetto è quello di venire trasportati vicino all'omino che rischia di più fra quelli ancora in vita. Una volta che gli omini sono tutti morti — o trasformati — il pianeta su cui ci troviamo esplosce e la battaglia continua nello spazio, dove tutto va molto più veloce del normale.

Tutto sommato un gioco onesto per essere un budget, anche se alla lunga fa la sua comparsa la monotonia; la freneticità e la velocità di un Defender non sono più sufficienti a fargli tenere il passo con i più recenti megablaster, anche in una versione abarth come questa. Tutto quello che resta di questo piccolo ritorno al passato è un po' di nostalgia per quei bracci doloranti sul pulsante del laser, quando ancora il fuoco automatico non esisteva...

GLOBALE 61%



Hitec
software, C64

POSEIDON PLANET ELEVEN



L'effetto serra è purtroppo scoppiato sul nostro povero pianeta e la vita è diventata veramente insopportabile. Per fortuna validi astronomi hanno scoperto un nuovo pianeta nel sistema solare con un'atmosfera molto simile a quella terrestre. Che cosa avreste fatto voi? Vi sareste precipitati in massa su di esso mobilitando tutti gli shuttle disponibili. E così è accaduto, ma visto che l'uomo era ancora uno sporco inquinatore un caso analogo si ripeté e ben presto la temperatura di Poseidon (il pianeta, appunto) cominciò a salire sempre di più. Gli scienziati, dopo un'at-

tenta analisi del fenomeno, appurarono che l'inquinamento sotterraneo aveva causato un'indebolimento della struttura planetaria con conseguente espansione del nucleo. Unica soluzione: cercare dei cristalli particolari e portarli al centro del pianeta sfidando il calore in costante aumento.

In caso di successo i cristalli avrebbero innescato una reazione consolidante positiva e sufficiente per riportare la temperatura a un livello sopportabile, almeno fino al prossimo effetto "pasticcio umano".

L'eroe di turno è uno scienziato armato di un laser portatile e protetto da una speciale armatura a bassissimo coeffi-

ciente di penetrazione termica che gli impaccia non poco i movimenti. Infatti basta vederlo camminare per pensare subito a un Frankenstein o a uno zombie.

Per fortuna il nostro scienziato può utilizzare anche una sorta di jet-pac anche se non può strapazzarlo troppo perché il carburante è fin troppo limitato e gli consente solo un certo numero di salti di fila. Completa l'equipaggiamento una specie di bombetta che rotola sul terreno e fa fuori gli incauti nemici di turno.

I sotterranei hanno diverse formazioni che vanno dalle argillose, alle rociose, dalle cristalline al-

le molecolari per finire con le radioattive. In fondo a tutte queste c'è il nucleo cocente del pianeta, una vasta distesa fiammeggiante vicino a cui bisogna posare gli otto cristalli.

Il problema sta proprio nel trovarli prima che la temperatura diventi insopportabile o, ancora, prima che gli insetti infestanti il sottosuolo vi concino per le feste. Dire infestanti è sicuramente appropriato perché costoro spuntano dal nulla come cavallette e vi indeboliscono con una costanza incredibile. Ovviamente ci sono anche altri tipi di nemici, quali strani zombie che rivaleggiano con voi quanto a passo malfermo e via dicendo.

Per la strada, oltre ai cristalli, è possibile raccogliere dei bonus di carburante per il jet-pac, delle pastiglie supereenergetiche che vi daranno qualche attimo in più di respiro e delle chiavi per accedere a misteriose stanze che dovrebbero contenere i cristalli.

Un altro esempio di come si può combinare il platform game con il brivido dell'esplorazione. Il dettaglio che più mi è piaciuto è quando si prova a sparare verso di voi (sì, voi che giocate): l'effetto di essere colpiti è piuttosto credibile. Non male neanche le bombette, abbastanza nuove come idea, e sicuramente meno fini a se stesse dello sparo sprite-giocatore. Certo, l'idea di esplorare caverne saltando da una piattaforma all'altra e blastando verminosi insetti non è esattamente originale, ma quando la grafica è interessante, il prezzo è basso e c'è qualche piccolo tocco di classe qua e là, allora l'offerta può convenire. Se vi piace il genere prendetelo pure.

GLOBALE 73%

SPACE RIDER

JET PACK Co.

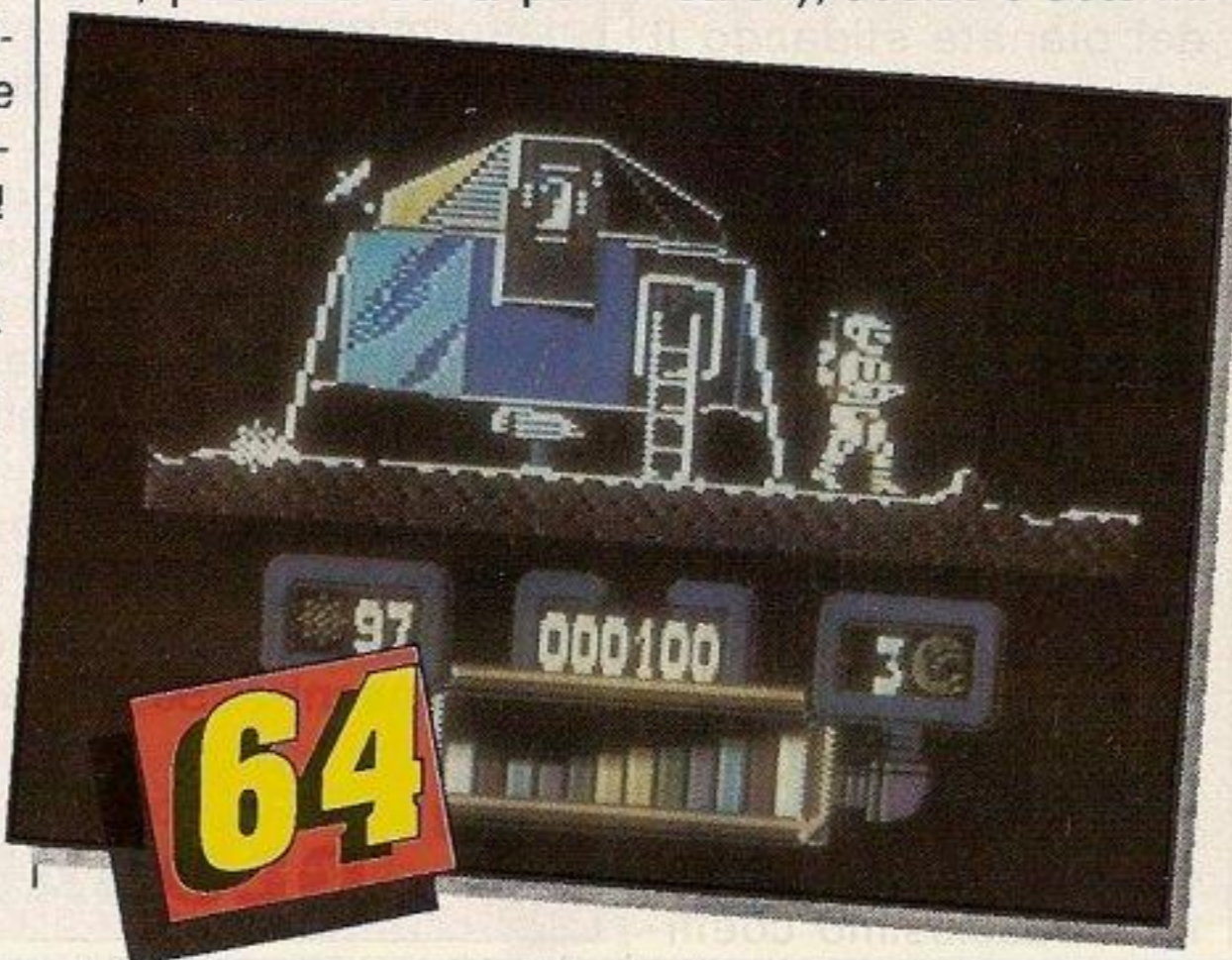
Hitec, C64



Sei sul ventitreesimo pianeta. Ah!, potresti dire, quindi non sono più nel vecchio sistema solare. EEEH? AIUTOO! Voglio la mia cara vecchia terra! Stai tranquillo, la rivedrai, ma prima di tutto ti ricordo che hai una missione di importanza, oserei dire, v-i-t-a-l-e per il futuro della vecchia Terra. Non te ne frega un accidente? Peggio per te, la ricompensa è di qualche miliardo di dollari, ma se non li vuoi... EH? CERTO CHE LI VOGLIO! Damme li sordi! Al tempo, al tempo, prima la missioncina. Adunque, tu devi sapere che la missione, moolto facilissima, è essenzialmente un collaudo del nuovissimo Jet pack S.R. Mk 8. Sai com'è, i sette modelli precedenti avevano tutti qualche piccolo — ehm! — in-

conveniente. Ah si? Inconvenienti di che genere, per esempio? Oh, nulla di speciale: qualche filetto che si brucia, cosette così. Sì, sì, ho capito..., e mi dica: esattamente che filo si brucia? L'alimentazione principale? MA TU SEI SCEMO, BAMBOLO! Sì, ma i laboratori S.R. mi autorizzano a raddoppiare la cifra e... Accetto al volo! Quando si parte? Eh, potenza della per-

suasione... La missione ha due obiettivi: collaudare il Jet pack su quel pianeta, e imboscare tutti i preziosi minerali che si trovano facilmente qua e là con il pretesto di prelevare campioni scientifici. Questa, definitivamente, non è una missione "latte e miele", perché P23 è abitato. I suoi indigeni sono creature assai poco amichevoli (potevano mancare?), decise e determi-



nate a ridurvi in una scatola di hamburger terrestri, assai apprezzati dai bongustai. Così con il vostro Mk.8 sulle spalle e armati di una pistola a raggi entrate nelle caverne di P23 pronti per il collaudo e il "furto scientifico". Ah, quasi dimenticavo... non scordatevi, tornando, una bella pagnotta affettata e una bottiglia di latte. Cioè, SE tornate. AHAHA-HAHA!

GLOBALE: 43%



Non chiedetevi se tornerete, né quando tornerete:

chiedetevi invece se giocherete a questo giocuccio insulso. Scoperta numero uno: "UGH! Che sono 'sti sprite da Spectrum?". Scoperta numero due: "Non male la musica, però...". Scoperta numero tre: "MA IN CHE ANNO SIAMO? Non giocherò un secondo in più a questo "baggettino" insulso, senza scroll, con grafica preistorica, appena giocabile, con mostri sempre uguali, con un'idea antidiluviana e... finalmente posso riprendere fiato. L'ho ripreso! Scoperta numero quattro: "Potete farne tranquillamente a meno: non contiene coloranti, conservanti, pesticidi, giocabilità e coltelli; NON CONTIENE NIENTE!".

DELIVERANCE

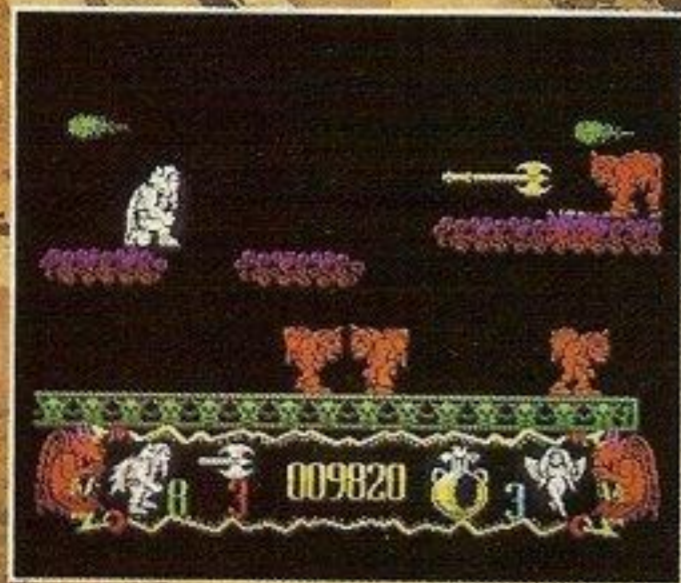
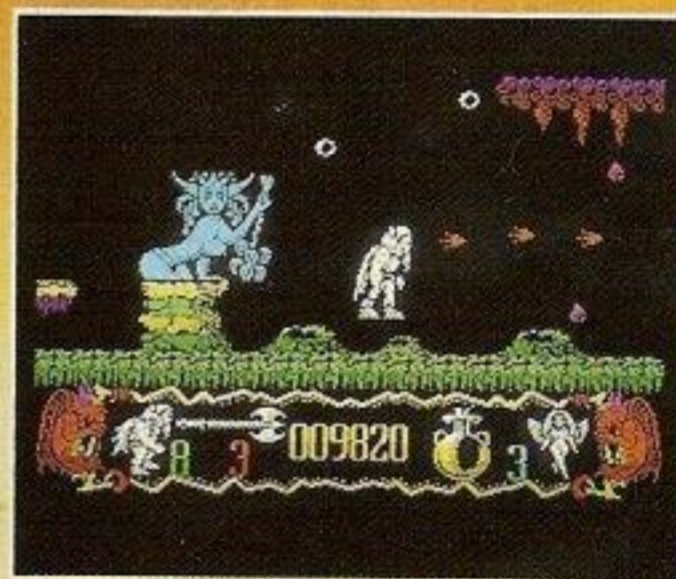
Stormlord II

Addentrati negli spaventosi meandri infernali, dove STORMLORD inizia la sua missione, ed attraversa caverne, cripte e foreste fino al raggiungimento del Paradiso e forse anche dello stesso San Pietro.

Brillante BLASTEM-UP e SHOOTEM-UP strategico.
Presto disponibile per C64, AMSTRAD e SPECTRUM.

LEADER

CLASSIFICAZIONE



HEWSON





I joystick stanno diventando sempre più grandi e sempre più strani ma funzioneranno tutti questi cambiamenti? Phil King dà uno sguardo agli ultimi arrivi in questo campo con il contorno di qualche strano ma necessario test...

A TUTTO STICK!



I TEST

1. KICK OFF (AMIGA)

Per valutare la risposta generale, faccio un paio di partite — questo è il mio test preferito...

2. INSECTS IN SPACE

Beh, non era necessario ma mi piace la grafica...

3. COMBAT SCHOOL

Per provare la forza e la resistenza in generale allo smanettamento e all'urto con la scrivania quando non mi qualifico.

4. PROVA FINESTRA

Per simulare scientificamente l'uso di vari mesi, il joystick viene fatto cadere dalla finestra più alta del nostro ufficio sul selciato sottostante. Fortunatamente siamo riusciti a colpire Robin Candy che stava passando da quelle parti. Dopodiché li abbiamo seppelliti dietro al fabbricato ma... che cosa sono quegli strani rumori là sotto?...

QUICKJOY JUNIOR

SPECTRAVIDEO

Questo è il più piccolo della nuova serie Quickjoy e assomiglia molto al vecchio Quickshot. Ha il manico "anatomico" e un'asta di nylon. Quattro ventose sul fondo permettono di attaccare il joystick al tavolo ed è piccolo abbastanza per essere tenuto in mano. Ci sono due pulsanti di fuoco, uno in cima allo stilo e uno alla base; sia le direzioni che i pulsanti di fuoco non hanno microswitch ma contatti a foglia.

1. Hei, ma questo joystick è morto! Voglio dire, non si sente alcun click o altro, solo un discreto rumore di sfregamento di plastica contro plastica. Prevedibilmente, non risponde neanche bene ed è estremamente difficile usare le diagonali. Il movimento è troppo vago per i giochi di precisione — o per qualsiasi altro gioco! Pollice verso.

2. I due bottoni di fuoco sono morti come il resto del joystick: sembra siano stati rubati da un vecchio Spectrum — tanto per restare in tema di roba

morta (hei, BDB, non te la prendere, qui c'è scritto così... NdT). Il bottone in cima non è tanto utile: avrei preferito un pulsante "a grilletto". Per il resto, sembrano funzionare discretamente.

3. Ha resistito sorprendentemente bene. Il gioco a media-lunghezza mi ha consentito prestazioni decenti senza alcuno stress.

4. Senza neanche un graffio! Ad ogni modo, non sono molto sicuro sullo stilo di nylon: troppo poco robusto.

Verdetto: ■ — Ricevete quello per cui pagate — un joystick sotto la media.

QUICKJOY III — SUPER-CHARGER

SPECTRAVIDEO

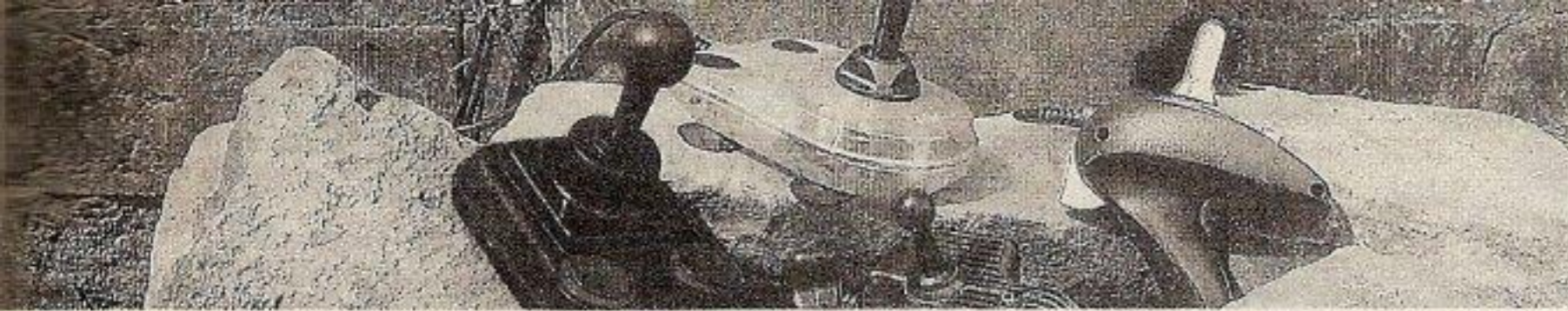
Oh-oh, sembra proprio il vecchio Quickshot II (noto anche come Quickshit II per la sua robustezza NdT). Ha addirittura una base "alla moda" tutta rossa! Ha anche uno stick molto più largo con bottoni molto grandi. Ci sono sei microswitch in tutto per le direzioni e i due pulsanti. C'è anche la possibilità di usare l'autofuoco. Ancora, troviamo quattro ventose sotto la base ed è troppo grande da tenere in mano.

1. I microswitch fanno bene il loro lavoro fornendo un'ottima risposta e il gioco è di media ampiezza. La base estremamente grande sta a significare che si può solo appoggiare. Una cosa a suo sfavore è lo stick: uno sbalzo posto quasi in cima non vi permette di impugnarlo bene. Ho fatto autogol!

2. Tutti e due i pulsanti funzionano bene ma è meglio usare il grilletto. E' un peccato che ci siano solo quei due bottoni e niente sulla base — dovete fare tutto con una mano! Il fuoco continuo funziona molto bene.

3. Stessa cosa del Quickjoy I ma molto più resistente.

4. Neanche un graffio — resisterà per anni.



Verdetto: ■■■ — Bello da vedere, ma non è il massimo da usare.

QUICKJOY JET FIGHTER SPECTRAVIDEO

Stanno diventando sempre più grossi! Il Jet Fighter è abbastanza più grande del Supercharger e ha un simpatico schema colori a due toni di grigio. L'ampio è sagomato e ricorda vagamente la cloche di un jet da combattimento. In cima ci sono due pulsanti di fuoco più interruttori per fuoco rapido e lento. Quattro essenziali ventose sono poste sotto la base.

1. Probabilmente Kick Off non è il gioco più adatto a provare questo joystick ma generalmente, anche se molto comodo da tenere, è troppo vago nelle risposte, non si centra bene e ha il gioco troppo lungo. Questo, microswitch nonostante, significa movimenti imprecisi e diagonali impossibili da ottenere.

2. Il bottone in cima è abbastanza difficile da raggiungere in quanto c'è un bordino sotto che dà fastidio. Il pulsante a grilletto funziona bene ma un joystick così grande dovrebbe davvero avere dei bottoni alla base. L'autofuoco funziona più che dignitosamente.

3. Il gioco estremamente lungo significa che dovrete fare vere e proprie gare di braccio di ferro. Lo smanettamento veloce è molto difficile e il movimento faceva muovere tutto il tavolo. Non so quanto sia resistente questo joystick, ma il mio braccio non durerà a lungo.

4. ha fatto un casino pazzesco quando ha toccato terra, ma dopo ulteriori indagini abbiamo scoperto che non si era fatto niente. Lo stilo è molto solido ma il gioco molto lungo compromette la longevità.

Verdetto: ■■ — Sembra bello ed è comodo da tenere ma negli altri casi è estremamente dubbio. Ironicamente, con movimenti così imprecisi è inadatto ai simulatori di volo!

QUICKJOY V — SUPERBOARD

SPECTRAVIDEO

E ora i pesci grossi: questo joystick è enorme! La grande base incorpora quattro bottoni di fuoco e quattro interruttori (velocità autofuoco, interruttore CPC/Atari, interruttore bottoni base-stick). E' presente addirittura un orologio digitale funzionante a

batterie che serve a... beh, a che servono gli orologi? Lo stilo anatomico ha due bottoni più un interruttore per l'autofuoco. Con la grande base che ha, sono benvenute le ventose sottostanti che assicurano una buona presa.

1. E' abbastanza impacciato ma grazie al cielo il gioco non è così ampio come il Jet Fighter mentre la base a dir poco immensa consente un'ottima stabilità. Il grande stilo non è adatto per giochi in cui si richiedono movimenti precisi ma i microswitches rispondono alla grande.

2. Con la possibilità di variare la velocità dell'autofuoco non ci sono problemi nei vari sparaefuggi e consentono una linea costante di fuoco. Tutti i bottoni hanno i microswitch e il selettore dei pulsanti significa che anche se premerete dei bottoni sovrappensiero con il vostro braccio/gomito/lingua/naso non succederà niente di male anche se quelli che ci sono sono un po' imprecisi (i pulsanti, non i gomiti ecc...)

3. Il joystick ha resistito bene alle prove di smanettamento anche se il tremore del tavolo stava per causare un terremoto. Anche dopo prove ripetute sembra che non abbia subito danni di alcun genere.

4. Ero abbastanza preoccupato per l'orologio ma anche quello non si è sfasciato come il resto del joystick che del resto è molto robusto.

Verdetto: ■■■ — L'orologio è una stravaganza (beh, almeno potete cuocere le uova mentre giocate) ma per il resto funziona tutto abbastanza bene ed è molto robusto.

GUN SHOT

(HEWSON, GRATIS CON LA COMPILATION JOYSTICK THUNDER)

Questo è l'ennesimo clone del Quickshot con una grande manopola sorprendentemente non anatomica e con due bottoni di fuoco — uno alla base e uno in cima. Può essere usato in mano o appoggiato, a scelta.

1. Potrebbe sembrare come il Quickjoy Junior ma il Gun Shot è molto meglio con uno stilo a molla. Nonostante la mancanza di microswitch è abbastanza buono come risposta ma le diagonali sono difficili da ottenere.

2. Il bottone alla base è poco preciso soprattutto per il fuoco rapido e ad ogni modo sono tutti e due troppo piccoli.

3. Il gioco è abbastanza lungo ma va bene per lo smanettamento ad ogni modo ha subito un sacco



Supercharger

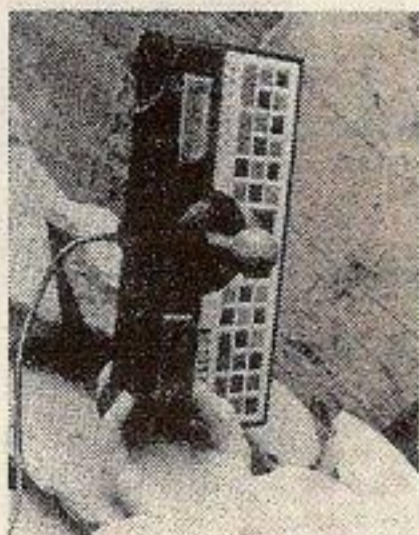


Superboard



Gun Shot





di stress.

4. E' sopravvissuto in qualche modo ma come il QuickJoy Junior dubitiamo sulla longevità dello stilo.

Verdetto: ■■ — Difficilmente lo stato dell'arte ma abbastanza buono visto che è gratis.

SURESHOT COMMAND MODULE

SONMAX

Mamma mia! Questo ha una base addirittura più grossa del Superboard con due enormi pulsanti di fuoco cum microswitch ai lati della manopola. La base è coperta da uno strano adesivo con triangolini rossi e neri: probabilmente per simulare la tastiera di un computer! C'è anche un piccolo interruttore per autofuoco e ben sei ventose per attaccarlo a un tavolo — sempre ne trovate uno abbastanza grande!

1. Mi piacciono i joystick dal gioco molto breve che rendono facili i cambiamenti di direzione veloci. Ancora una volta i microswitch offrono una quasi perfetta risposta. L'unico problema è che sembra andare un po' troppo spesso sulle diagonali.

2. I due enormi bottoni sono fantastici perché potete sbatterci su la mano intera mentre i microswitch li rendono molto affidabili. L'autofuoco funziona solo quando si preme il pulsante: una cosa intelligente così ho evitato di fare strage di bambini (ricordiamo che il secondo test è fatto con Insects in Space, niente allarmismi).

3. Il gioco molto corto è l'ideale per queste cose e la base molto ampia assicura la stabilità. Lo stilo di metallo è virtualmente indistruttibile.

4. Con un joystick così grande pensavo di fare un buco per terra; non è stato così ed ha resistito perfettamente. Molto resistente.

Verdetto: ■■■■ — Nonostante lo strano aspetto è estremamente preciso ed è l'arma definitiva nella guerra "il mio è più grosso del tuo". Impressionante.

ZIPSTICK SUPER PROFESSIONAL

SONMAX

Un design classico con tanto di pomello in cima e due bottoni alla base, ha un simpatico schema colori nero e giallo, un bel cambiamento da nero e rosso! Le direzioni e i pulsanti di fuoco hanno tutti i

microswitch. E' presente anche la possibilità di usare l'autofuoco, si può attaccare al tavolo ma è piccolo abbastanza da tenere in mano.

1. Con il gioco così corto e le direzioni a microswitch è possibile ottenere risposte super. Con le sue direzioni così precise è adatto per giochi che richiedono movimenti intricati, ad esempio Kick Off!

2. I bottoni quadrati a microswitch rispondono molto bene. L'autofire (che funziona solo a fire premuto) funziona molto bene con una velocità costante ed adeguata a quasi tutti i giochi.

3. Lo smantellamento veloce è consentito e con un gioco così corto non si rischia di stressare eccessivamente lo stilo, peraltro d'acciaio.

4. Nessun problema, con l'anima d'acciaio e i microswitch questo joystick è stato costruito per resistere.

Verdetto: ■■■■ — Completamente "microswitchato" e resistente, lo Zipstick è ottimo per tutti i generi di giochi.

CHALLENGER REMOTE CONTROL

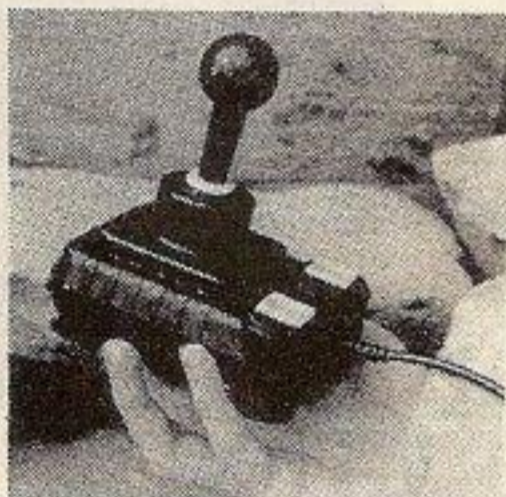
EUROMAX

Cosa, un joystick senza cavo? Beh, non proprio: il ricevitore di infrarossi (che ricorda un mouse) ha un cavo da connettere alla porta joystick. Il trasmettitore è alimentato da tre pile o alternatively da un trasformatore a 4,5V DC. La manopola grigia è del tipo "simulatore di volo" con due pulsanti, uno in cima e uno a grilletto. Ci sono due interruttori alla base per l'autofuoco a due direzioni e per accendere e spegnere il joystick. Sia il joystick che il ricevitore hanno due led che si accendono quando il joystick viene usato.

1. Beh, sembra che gli infrarossi funzionino abbastanza bene (sempre che qualcuno non circoli con il telecomando della TV tentando di trovare il tasto per la smart bomb NdT) anche se riducono la sensibilità in quanto la risposta arrivi un po' in ritardo. Inoltre la manopola non è anatomica ed scomoda da impugnare. D'altro canto i microswitch rispondono con un netto click e danno sicurezza.

2. nessuno dei due pulsanti di fuoco è messo in una posizione comoda. Quello in alto è troppo all'indietro e può causare veri e propri crampi mentre quello a grilletto è troppo basso per i miei gusti. Ad ogni modo, l'autofire con i tre settaggi sembra OK per me.

3. Un po' troppo lungo il gioco, ad ogni modo



Zipstick

Remote Control





molto resistente nel complesso.

4. Pensate forse che noi avremmo buttato una cosina così delicata dalla finestra con tutti i suoi poveri circuiti, LED e ricevitori/trasmittitori di infrarossi? Certo! Ed è anche sopravvissuto, sembra molto resistente.

IL MEGLIO DEGLI ALTRI

CRUISER

POWERPLAY : ■■■■■

Probabilmente il miglior joystick in assoluto con un design classico: due pulsanti di fuoco rotondi incassati nella base e una manopola molto facile da impugnare. Molto comodo da usare, estremamente durevole e ultra-preciso. Il joystick perfetto.

(Questo giudizio si riferisce alla versione Black: la versione Clear — trasparente — ha uno stupido sistema di autofuoco nel senso che tenendo premuto si ottiene il fuoco rapido — come si fa con R-Type e simili? — mentre la versione blu e rossa è meno resistente per motivi a noi sconosciuti.)

COMPETITION PRO 5000

DYNAMICS : ■■■■

Ancora il classico design con due grandi pulsanti di fuoco piatti e manopola "a palla". Le direzioni hanno i microswitch e sono molto precise mentre i pulsanti rispondono alquanto male — l'unico difetto in un joystick eccellente. E' ora disponibile nella versione World Cup, ovvero con i colori delle bandiere delle squadre nazionali del Brasile, Inghilterra, Scozia, Svezia, Spagna, Germania Ovest, Italia e USA (se ci hanno messo l'USA, intanto che c'erano potevano metterci anche il Camerun che è mille miglia meglio (orribile assonanza): questo è razzismo! NdT)

NAVIGATOR

KONIX : ■■■■

Un design originale che assomiglia

Verdetto: ■■■ — Funziona bene, ma può dirmi qualcuno a cosa serve? Sembra più una stravaganza, specialmente a questo prezzo.

più a un phaser di Star Trek che a un joystick vero e proprio. Si tiene come una pistola con la manopola nella parte alta e il bottone a grilletto sul "manico" e c'è anche l'autofuore. All'inizio sembra comodo, ma dopo un paio di partite a Kick Off vi verranno certo i crampi.

SPEED KING

KONIX : ■■■■■

Questo qui è in giro da ormai un paio di anni e la sua popolarità non sorprende. Risponde molto bene ed è ergonomico ma la posizione del pulsante di fuoco è pessima: con l'uso potrebbe venirci quello che in gergo si chiama "polso da Konix". Così sono venuti fuori con una nuova versione con autofuoco. Lo Speedking ora è anche meglio di prima. Il miglior joystick da tenere in mano.

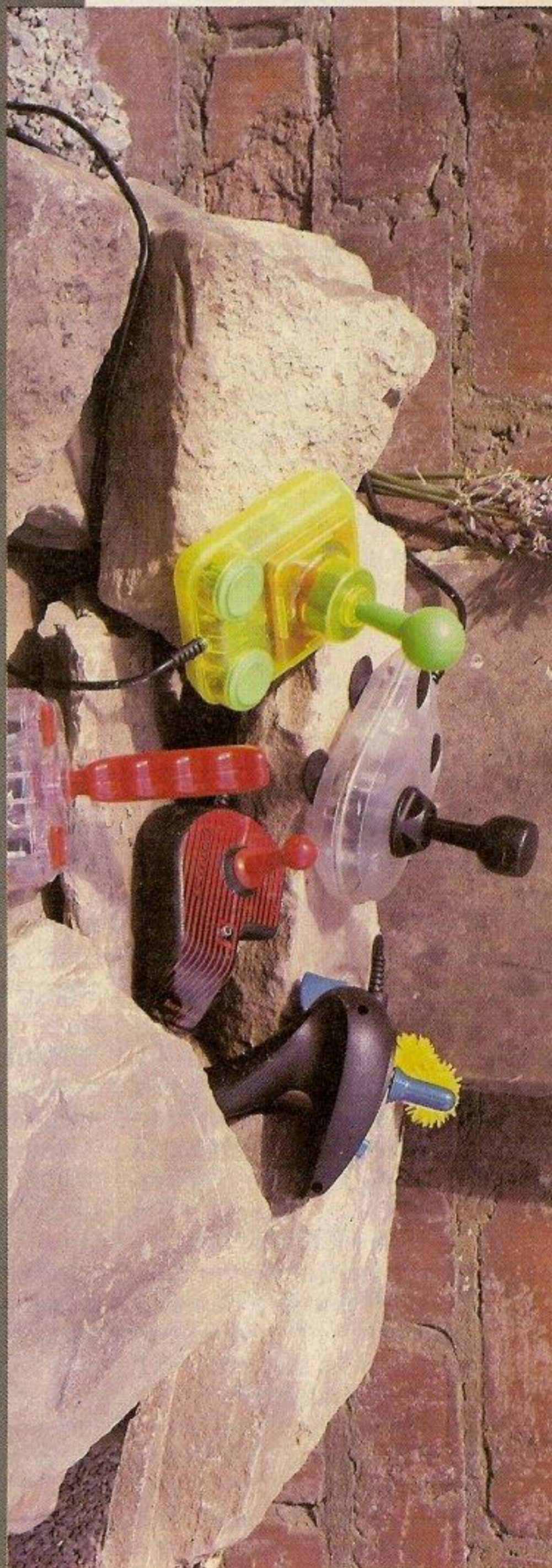
CRYSTAL

POWERPLAY : ■■■■

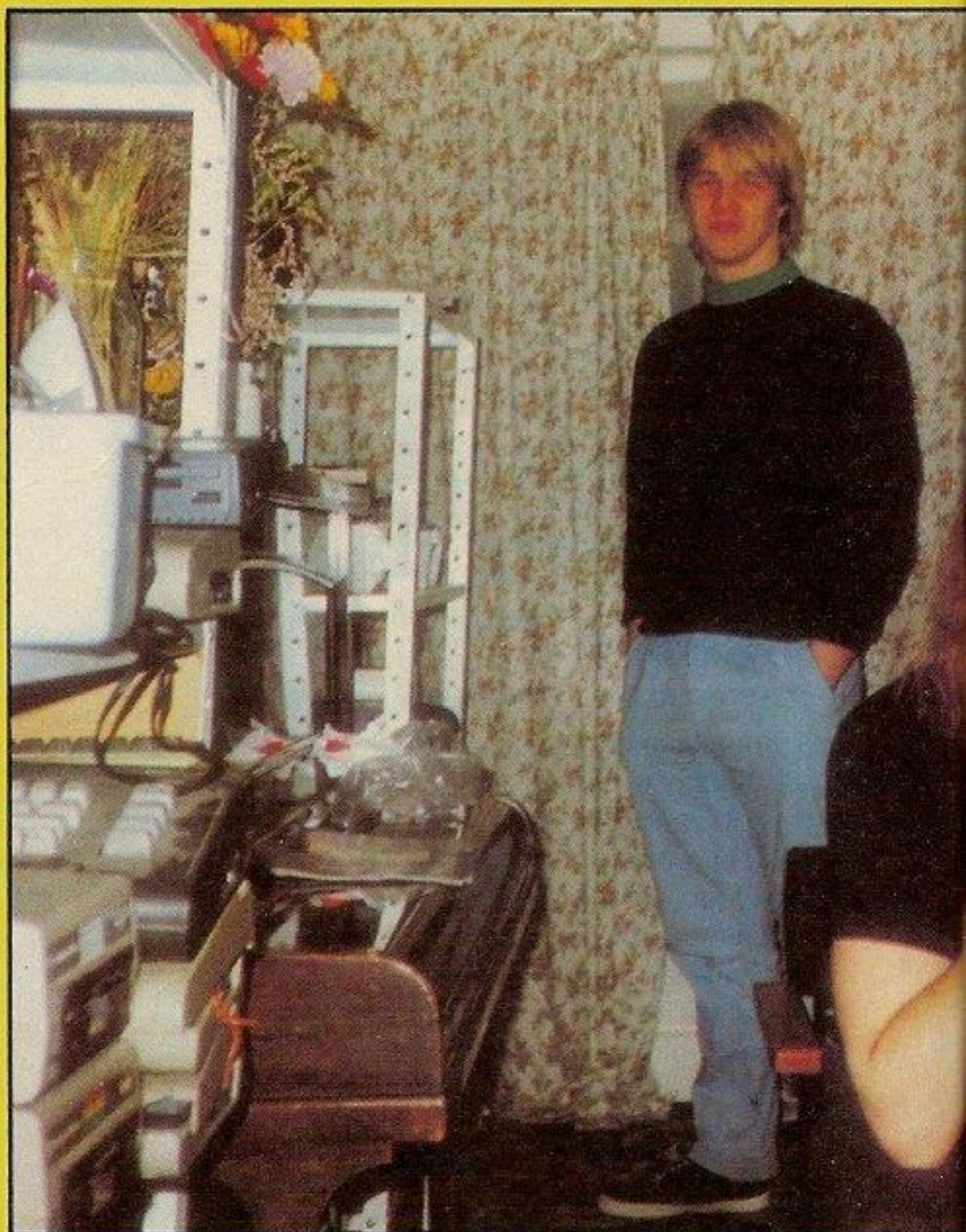
Un buon joystick con microswitch per le direzioni e per il fuoco. L'unico problema è che la manopola è un po' strana e il gioco è un po' troppo ampio.

NOTA MOLTO BENE

I MICROSWITCH sono dei piccoli interruttori che vengono premuti con i movimenti dello stilo e producono un sonoro "click" mentre i CONTATTI A FOGLIA sono dei pezzetti di metallo che vengono letteralmente schiacciati dal joystick e che toccano altri "pezzetti" e fanno contatto. Con l'usura si possono piegare o addirittura spezzare mentre il GIOCO è la distanza che la manopola deve compiere dal centro del joystick fino ad arrivare ad un contatto qualsiasi.



I ragazzi della Sensible Software sono universalmente riconosciuti come uno dei gruppi più innovativi e originali fra quelli in circolazione. Giochi come "Wizball", "MicroProse Soccer" e "Parallax" sono dei classici per il C-64. Il loro "Shoot 'Em Up Construction Kit (SEUCK)" è invece una delle poche utility per realizzare giochi che funzionino davvero, e l'unica capace di realizzare giochi veramente belli. La Sensi (questo l'abbreviativo usato dagli amici) è per il C-64 quello che la Ultimate è stata per lo Spectrum. Il nostro inviato si è fatto cinque ore di auto fino alla loro sede di March nell'Inghilterra orientale, si è goduto un pasto di cinque portate tutto pagato con il "Gioviale" Jon Hare (genio della grafica) e il "Tenero" Chris Yates (prodigio della programmazione). Fra un ruttino e l'altro si è fatto raccontare le loro luccicanti carriere e ha indagato sul futuro.



Chris e Jon meditano sui diritti perduti in "Wizball" per Nintendo.

UNA

BELLA CHIACCHIERA

"La Sensi Software ufficialmente è nata quattro anni fa, ma prima del fatidico 1985 Chris ha lavorato alla conversione per Spectrum di un vecchissimo gioco del C-64, "Gandalf". Era stata intitolata ironicamente "Sodov the Sorcerer" e il solo nome gli garantì un breve momento di successo prima che sparisse nell'oscurità. Chris ne aveva fatto la maggior parte della grafica e io lo avevo aiutato mentre stavo ancora al college a far

niente — come al solito!

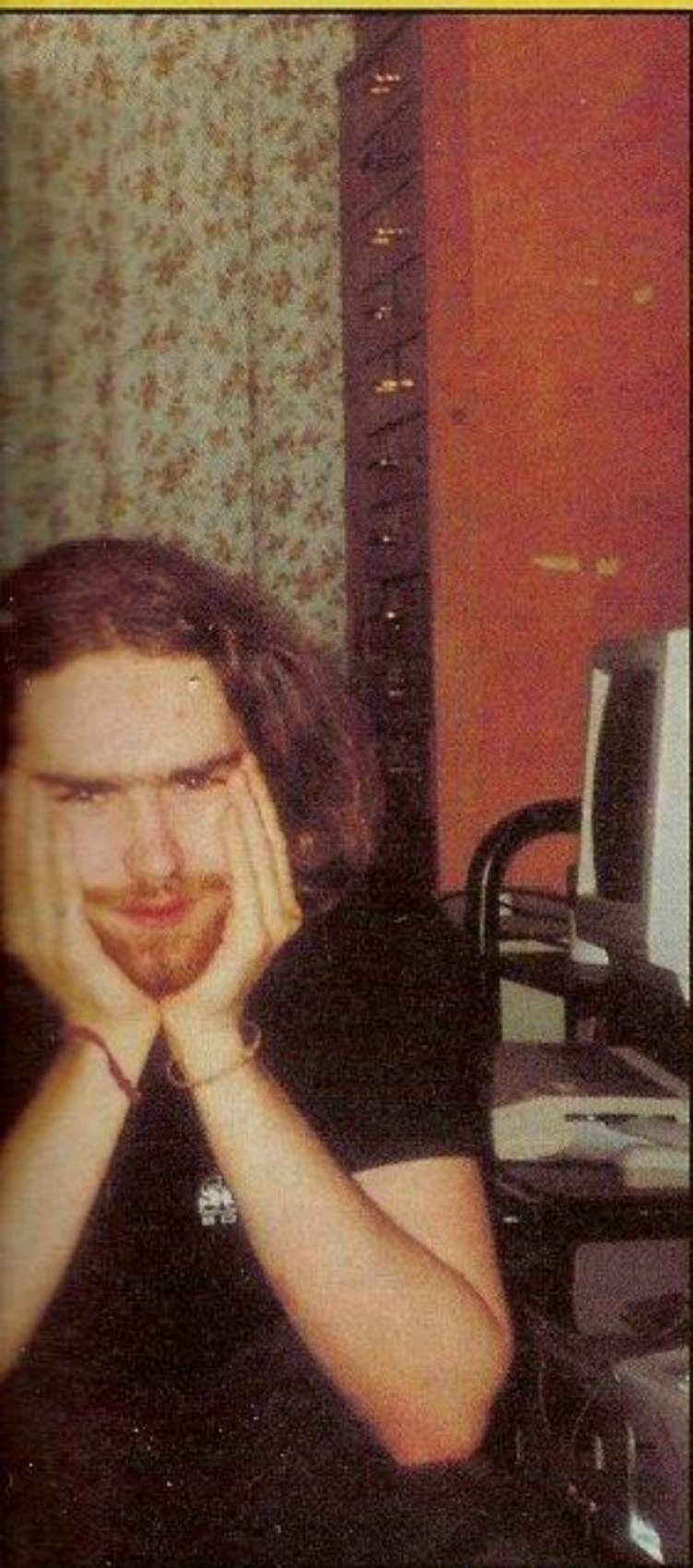
"Conoscevo Jon dal quinto anno di scuola," ha interrotto Chris. "Avevamo una band con due altri tizi — band nel senso peggiore del termine! Io suonavo stumentamente (è ovvio) la chitarra ritmica e Jon cantava — purtroppo — e suonava la chitarra principale. Ci trovavamo per suonare roba sul genere di quelle assurdità anni '70, ma le parti migliori, tipo i Pink Floyd. Il complesso si

chiamava Touchstone e giravamo nella zona dell'Essex, poi la distanza ci ha costretto a separarci circa un anno fa.

"Dopo aver lavorato a "Sodov" la "Sensy" fece un extra per la System 3, realizzando alcuni degli schermi grafici di "International Karate", anche se poi Archer McLean se li rifece da sé, quindi fu una perdita di tempo. All'epoca lavoravamo tramite degli intermediari, la LC Software, di cui uno dei

componenti è ora una donna! E incredibile, ma qualche anno fa abbiamo scoperto che il loro boss ha fatto un'operazione per cambiare sesso. Noi lo conoscevamo come Mike ed ora si chiama Patricia! Avrebbe potuto almeno farsi chiamare Michaela o qualcosa di simile! Pazzesco!"

"I piccoli incarichi continuarono con le schermate statiche di "Skyfox", il dimenticabile "Flyerfox" e "Lone
Wol-



ATA

f in *The Ice Halls of Terror* — la seconda parte di una serie basata sui libri-game di *"Lupo Solitario"* che non venne mai pubblicata.

"Dopo passammo a *"Twister"* (niente a che fare con l'assurdo gioco per contorsionisti, ma il famoso *"Twister: Mother of Harlots"* che veniva pubblicizzato con delle ballerine in mutandine e reggiseno!). Noi scrivemmo e svilupparammo il programma, facendo praticamente

tutto e alla fine arrivò Mark Cale che firmò il tutto, anche se in realtà ci aveva solo procurato il contratto," ha commentato Jon.

"Anni fa Mark aveva lo storyboard di *"The Last Ninja"*," ha detto poi Chris, "Chiese a Jon di realizzare alcune schermate statiche e la grafica del gioco..."

"Ma non ho fatto proprio niente!" ha concluso Jon, facendomi fare strane congetture su quel che sarebbe potuto accadere se *"Last Ninja"* fosse stato un prodotto della Sensi.

Alla fine Jon e Chris scoprirono un finanziamento governativo e fondarono la Sensible Software nel 1986.

"Pensammo che era meglio tirarsi delle fregature da soli piuttosto che chiamare apposta degli intermediari!" commenta Chris. Nonostante questo, ebbero qualche problema con le software house. "Preparammo una conversione di *"Runestone"* in due settimane, eppure stiamo aspettando ancora oggi i soldi — la Firebird disse che era troppo lento. La cosa bella è che era il loro caricatore a rallentare tutto! Cercarono di modificarlo ma senza successo, e alla fine non venne mai pubblicato!"

"Galax-i-birds" fu il primo gioco ad apparire con il nome della Sensible Software Inc., ed era una strana parodia di *"Galaxians"* con personaggi bizzarri come dodo, fantasmini, vecchi personaggi di *"IK+"* e persino le palle di

"Boulder". *"Galax-i-birds"* alla fine venne pubblicato dalla Firebird nell'agosto '86. Nella recensione di Zzap!, Julian Rignall diceva: "A dir la verità, questo gioco è una vera schifezza, ma è una schifezza divertente... la grafica è pessima, il sonoro è orrendo, ma lo adoro!"

Incredibilmente la Sensi passò subito da questo strano budget a *"Parallax"*, l'eccezionale *Gioco Caldo* di cui Zzap! parlò sul numero 5. Quando gli ho chiesto a cosa si fosse ispirato per il gioco, Chris ha risposto: "Avevamo visto tutt'e due un coin-op con scrolling parallattico di cui non riesco a ricordare il nome. Quando portammo *"Parallax"* alla Ocean gli diedero una sola occhiata e ci fecero firmare il contratto. Sei mesi dopo venne premiato da tutte le parti. Era l'ottobre del 1986."

E cosa ne è stato del seguito previsto?

"Abbiamo sempre progettato seguiti per i nostri giochi. Prima si trattava solo di trovare il tempo di farle, ma oggi non vedo come potremmo. Ci stiamo spostando su cose completamente nuove."

Ma se, ad esempio, la Ocean vi avesse proposto un sacco di soldi per *"Parallax 2"*, cosa avreste fatto?

"Beh, i soldi non sono tutto! Nove mesi passati a lavorare a un gioco sono tanti per noi, e non vorremmo rimanere indietro rispetto agli sviluppi nel campo del software e dell'hardware.

Dovremmo vedere sul momento."

Il loro gioco successivo era ancora più strabiliante, e diventò il "piece de resistance" della Sensi — l'indescrivibilmente brillante *"Wizball"*, che venne scritto nell'arco di nove mesi. Cosa vi ha spinto a realizzarlo?

"Oddio," ha risposto Chris. "Beh, uhm... volevamo fare un bel gioco con tutti gli elementi dei nostri giochi da bar preferiti. Avevamo giocato a *"Dropzone"* per quattro mesi di fila, e *"Nemesis"* e *"Salamanca"* in sala giochi. Ogni volta che andavamo al bar c'erano sempre nuovi giochi. *"Wizball"* ci ha portato via nove mesi: il tempo di fare un bambino impiegato in un gioco!"

Fortunatamente per i possessori di C-64, *"Wizball"* non fu una gravidanza isterica e diventò la nostra copertina del numero 14, premiato come *Gioco Caldo*, anche se aveva raggiunto il punteggio da Medaglia d'Oro di 96%. Ho chiesto sfacciatamente quanto abbiano guadagnato con *"Wizball"*. "Una sterlina e mezza!" è stata la men che seria risposta. Continuate a ricevere i diritti d'autore?

"Magari!" hanno risposto in coro. La notizia che *"Wizball"* stesse per essere convertito per la console Nintendo ha portato una nuvola di rabbia e delusione sulla tavolata — i ragazzi della Sensi si immaginavano valanghe di milioni, ma alla fine non

hanno incassato un solo yen. Possibile che non si fossero resi conto della portata del loro lavoro, quando ne cedettero tutti i diritti?

"Dopo "Parallax" portammo "Wizball" alla Ocean e firmammo con loro. Più o meno ci fecero capire che non avevano intenzione di convertirlo su nessun'altra macchina, e che dubitavano che avrebbe venduto molte copie. Immagino che questa sia una delle ragioni per cui la Ocean oggi è tanto grande! Sono molto scaltri e hanno un senso degli affari migliore del nostro! Noi certamente non potevamo immaginare il successo che avrebbe riscosso, ci eravamo limitati a scrivere un gioco che ci piacesse; uno che avremmo giocato noi stessi."

Il progetto successivo avrebbe permesso a migliaia di persone di emulare la Sensible Software stessa: "Shoot 'Em Up Construction Kit" per la Palace, pubblicato nel dicembre 1987.

"SEUCK" prese vita come una serie di utility grafiche scritte da Chris, che vennero poi espanso in un construction set."

Dopo due successi simili con la Ocean, perché siete passati alla Palace? Denaro?

"No, in realtà conoscevamo Matthew Timms là dentro, un nostro buon amico che ora lavora alla Domark. Oltretutto la Palace è una società davvero onesta,

una delle più affidabili in circolazione.

"SEUCK" venne completato in sei mesi che per noi risultarono veramente frenetici, senza un attimo di pausa dal lavoro." Ma alla fine venne premiato con la Medaglia d'Oro, e addirittura senza punteggio! Che cosa mi dite di una versione orizzontale del "SEUCK", tipo "Nemesis" ma completo di armi "multiple" e tutto il resto? Un "SEUCK 2", magari?

"Non saprei... forse. Se ne facessimo uno sarebbe molto più flessibile, senza le parti noiose, con un sacco di librerie di grafica... tutta un'altra cosa, in effetti. Alla Palace sono sicuramente interessati ad un seguito, ma non c'è nessun contratto, né una data di pubblicazione prevista entro il prossimo anno."

E cosa ne pensa la Sensi del "SEUCK" per Amiga?

"Ne sono rimasto leggermente deluso," ammette Chris. "Lo scrolling era piuttosto lento, ma lo miglioreremo sicuramente in "SEUCK 2!"

Con i diritti di "SEUCK" nelle loro mani, le percentuali sulle vendite sono arrivate a valanghe, e Jon si è lanciato nell'acquisto di una BMW 535i, mentre Chris ha ceduto al sogno di ogni programmatore e ha preso una Lotus, seguita da una Porsche e — ultimamente — la stupendissima Lotus Esprit (la stessa macchina agognata da metà dei redattori di ri-

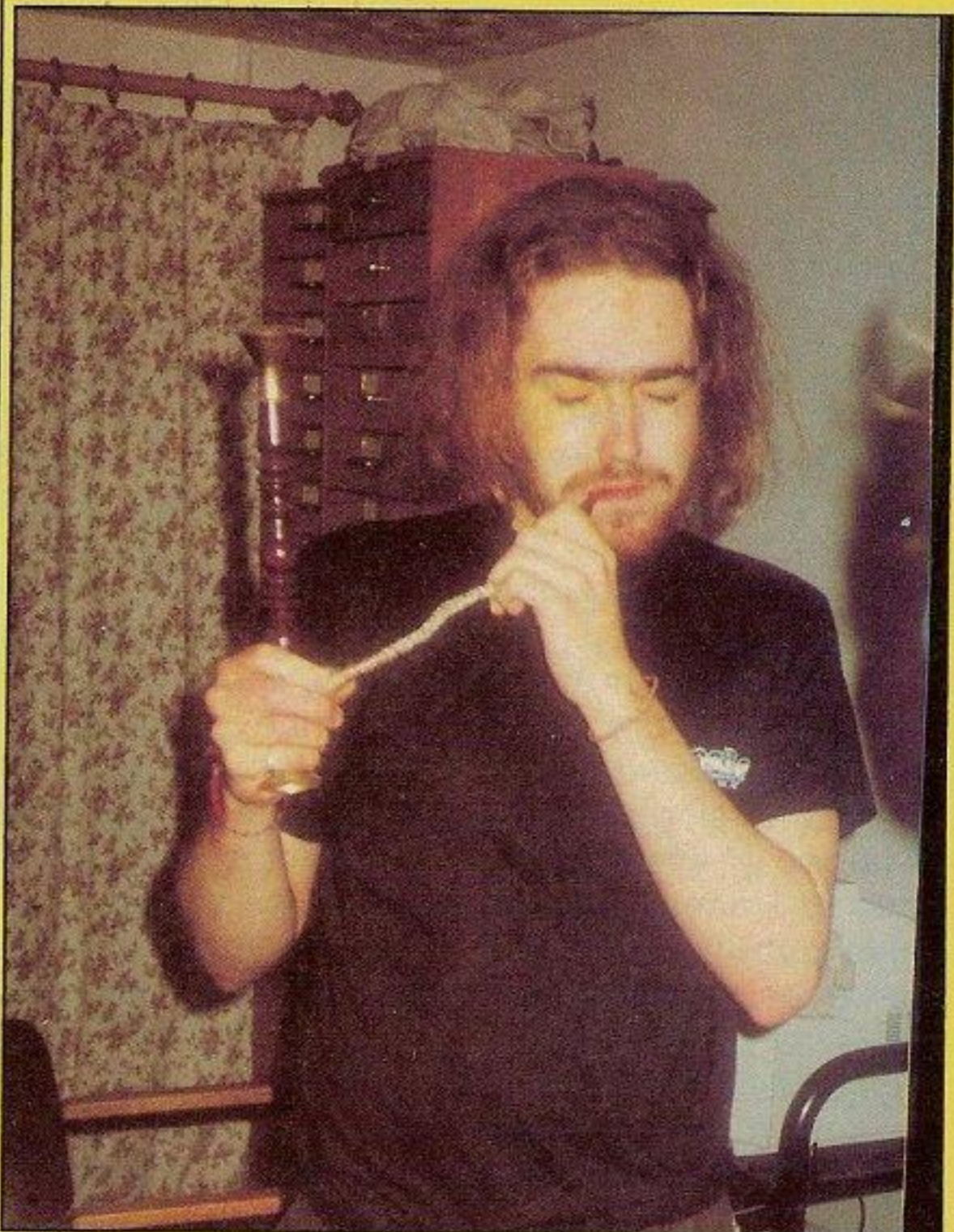
viste di videogiochi, NdT). La Porsche, fra l'altro, è stata venduta a Martin Galway, il nipote del famoso flautista e abilissimo musicista per computer, che ha lavorato brevemente per la Sensi.

L'assurdo blast 'em up budget "Oh, No!" è stato un piccolo sollievo dopo i rigori del "SEUCK". Si è trattato del loro unico titolo del 1988, dato che a questo punto la Sensible Software ha cominciato a lavorare per la Origin, gli specialisti americani di RPG che hanno recentemente vinto una Medaglia d'Oro per "Space Rogue". La Sensi si è imbarcata in una enorme avventura "di ruolo" intitolata "Touchstone" (vi ricordate il complesso?). "Abbiamo lavorato

alla struttura e alla storia di "Touchstone" per due anni, ed è un comune RPG fantasy con una particolarità tutta sua. Ora è diventato enorme e molto intricato. All'inizio volevamo che il giocatore potesse entrare nella vicenda partendo da una delle numerose trame secondarie."

"La Origin ha deciso che il mercato americano (che è quello a cui puntiamo maggiormente) stava cambiando e dirigendosi soprattutto alle console Nintendo. Non abbiamo una scadenza prefissata, ma dobbiamo ammettere di non avere fatto molti progressi. E molto bello lavorare con la Origin, e abbiamo raggiunto insieme un accordo per interromperne la lavora-

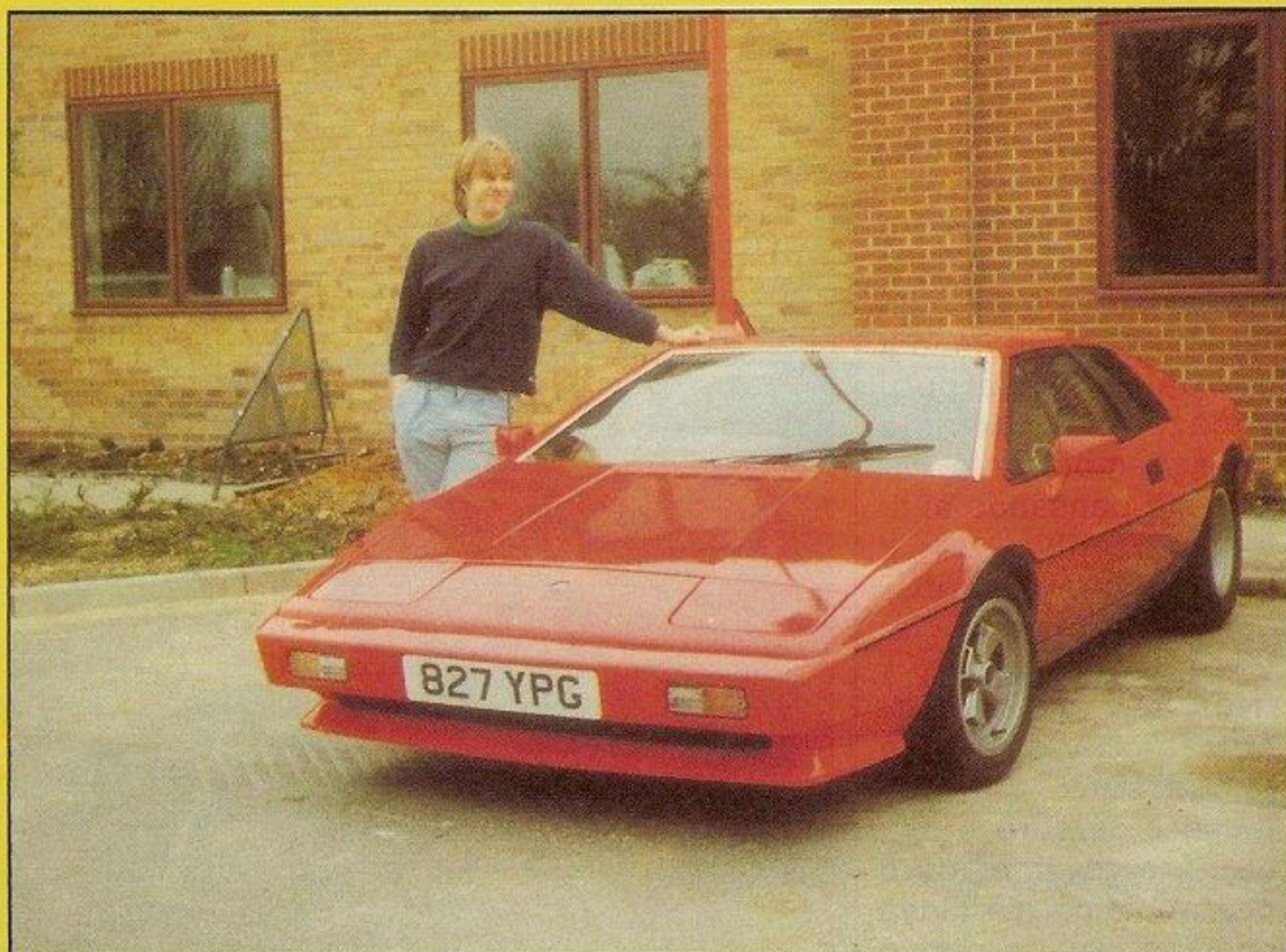
Qui sotto: Jon sogna il suo prossimo gioco con un hookah!



zione nel novembre dello scorso anno. Oggi il progetto è fermo, ma ne possediamo ancora il copyright e ci piacerebbe molto vederlo realizzare. La cosa bella è che è molto adattabile. Dato che abbiamo lavorato alla storia per diciotto mesi, potrebbe essere un'avventura testuale, un gioco tipo Cinemaware, persino un'avventura dinamica o qualsiasi altra cosa — un gioco adatto a chi lo commissioni. Poiché per il momento non abbiamo ancora nessun accordo con nessuna software house, continuiamo a tenere le dita incrociate.

Per fortuna il loro progetto successivo non subì alcun ritardo, e nei primi mesi dell'89 Jon e Chris arrivarono in testa a tutte le classifiche con "Sensi Soccer", altrimenti conosciuto ai più come il classico "Microprose Soccer". Dopo cose come "Wizball", perché un gioco di calcio?

"A dir la verità, perché non c'erano bei giochi di calcio in circolazione. Avevamo visto "Matchday 2" e non era male, ma volevamo fare qualcosa che avremmo potuto giocare, una cosa divertente. Ci sono voluti cinque mesi per farlo: non molti ma ci abbiamo messo un po' a ricevere gli assegni per svilupparlo! Eravamo disperati per cercare di strappare quegli assegni alla MicroProse, e con la partenza di un certo elemento di cui non voglio fare il nome alla fine ricevevamo una grossa somma. Fu molto frustrante e ci creò un sac-



Il frutto del successo — l'amata Lotus Esprit di Chris.

co di guai." Ma perché si rivolsero alla MicroProse, gli specialisti della guerra?

"Beh, non avemmo alcun problema per presentare il gioco alla gente. Come ti potrai ricordare, mettemmo degli annunci su un sacco di giornali e ricevevamo tonnellate di telefonate."

La MicroProse ovviamente offrì più degli altri, e la Ocean stranamente si rifiutò di acquistare da un intermediario e non seguì più il programma del tutto: ovviamente pensavano che due giochi di calcio sarebbero stati troppi sul loro catalogo. Ma come è evidente dopo più di un anno, "MicroProse Soccer" rimase il miglior gioco di calcio per C-64 sulla piazza, ed è ancora più venduto di tutte le versioni che sono uscite ultimamente. "In effetti, il

"SEUCK" non è il nostro titolo più venduto, ma "Soccer". Continuiamo a ricevere ancor oggi delle belle percentuali."

Comunque, le conversioni della Electric Pencil Company ("Zoids, Fourth Protocol", ecc.) sono state delle delusioni. "Kick Off" probabilmente ci costa un sacco di soldi ed è stato pubblicato nello stesso momento, anche se la versione per C-64 è una vera schifezza! (beh, ha ragione!) Noi non siamo miliardari, ma abbiamo rese ricche ben altre persone!" "Il seguito di "MicroProse Soccer" uscirà in tempo per i mondiali, ma non ha niente a che fare con noi. Per fortuna lo chiameranno "World Cup Soccer" o qualcosa del genere, invece che "MicroProse Soccer 2!"

La loro cosa più recen-

te è, naturalmente, "Insects in Space", il mio gioco preferito della compilation "Fourth Dimension" della Hewson. "Abbiamo fatto "Insects" in due mesi nel Natale '88, lo abbiamo mostrato a tutte le case che fanno budget, ma nessuna lo ha preso in considerazione. Alla fine la Hewson lo ha acquistato, ma ci sembrava strano che la Hewson comprasse un gioco e non lo pubblicasse (sino ad oggi). Avevamo previsto di farlo uscire dalla loro sussidiaria Rack-It, ma i progetti sono subito cambiati.

Ma chi ve l'ha fatto fare di scrivere "Insects"? "E' stato divertente! Tanto per farci due risate! St Helen Bak, che nome stupido!"

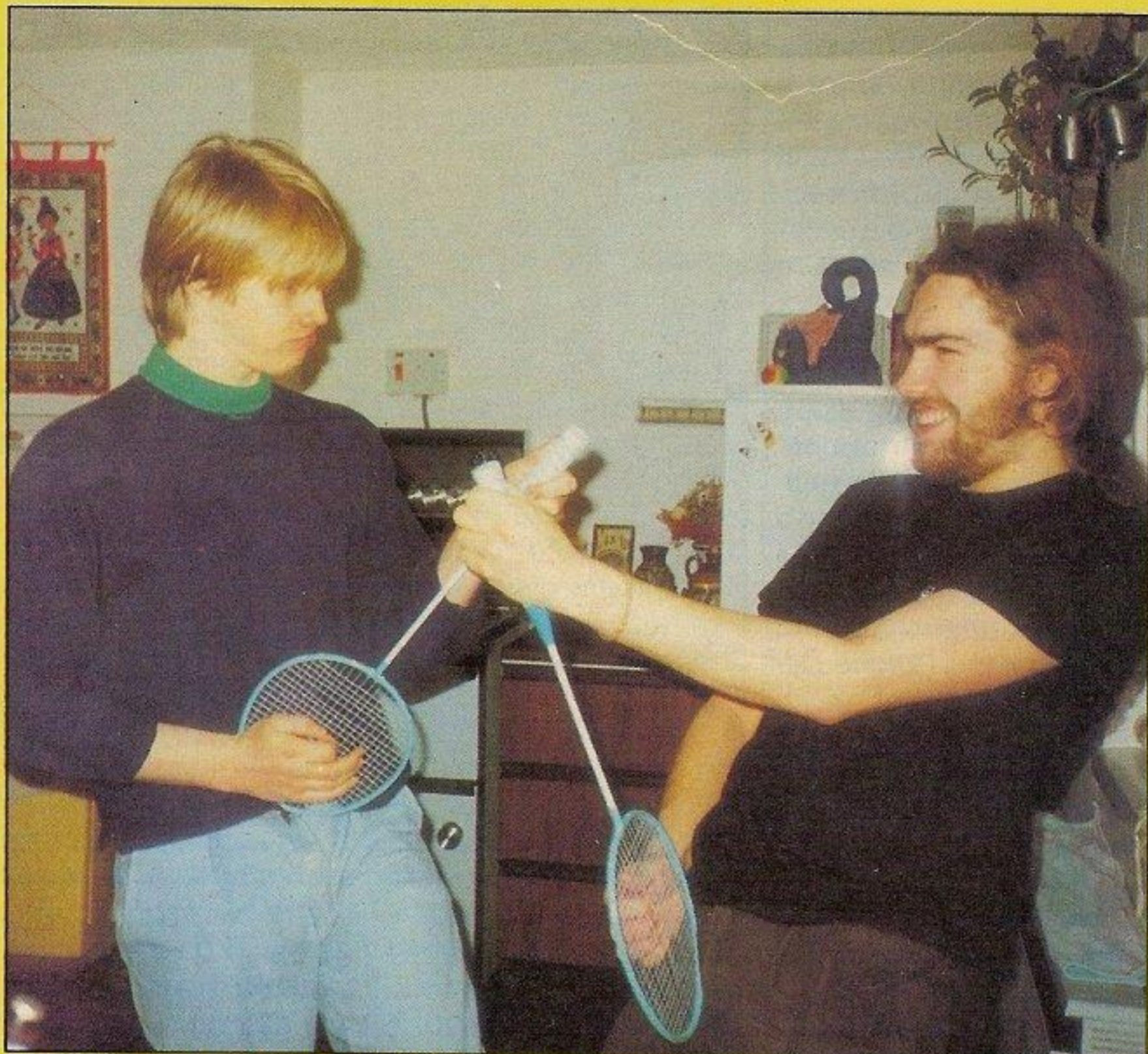
Cosa mi dite dello sprite della "tettona"?

"Potrebbero essere brufoli: Certo, come

no!"

Dopo pranzo, nella "se-
de temporanea" della
Sensible Software (ca-
sa di Chris) mi è stato
mostrato il gioco di ten-
nis sul quale il duo sta
lavorando da un anno a
questa parte. La pub-
blicazione è prevista
per settembre, e la Pa-
lace sta pensando al ti-
tolo definitivo, per il
quale sperano di otte-
nere qualche nome fa-
moso. E poi?

"Non saprei," ha bor-
bottato Chris, "forse
passeremo qualche
mese a cercare e svi-
luppare routine, dato
che abbiamo già l'idea
di base per un nuovo
gioco...!"



Chris e Jon ricordano i bei tempi con i Touchstone!

CHE COS'È QUELLA RACCHETTA?

Ci sarà una recensione
vera e propria del nuovo
gioco il mese prossimo,
ma per adesso posso
dire che si tratta di un
seguito non ufficiale a
"MicroProse Soccer"
con uno o due giocatori
che girano per il mondo.
Invece di una visuale
dall'alto alla "Passing
Shot" con sprites, il gio-
co usa una stupenda
grafica a vettori con
giocatori dalla testa
triangolare, che si muo-
vono sorprendentemen-
te in fretta. Richard Jo-
seph della Palace ha
realizzato una strana
versione della musica
ufficiale del torneo di
Wimbledon, ma per sa-

perne di più dovrete
aspettare un altro mese.
Vi assicuriamo che è un
tipico gioco della Sensi-
ble Software! Nel frat-
tempo ho un'ultima do-
manda per la Sensi:
hanno forse intenzione
di abbracciare la nuova
tecnologia abbandonan-
do il C-64 come hanno
fatto gli altri?

"Beh, la cosa buffa è
che stavamo per parla-
re di come il C-64 sia
morto e tutto il resto, ma
quando vieni a sapere
che le vendite del C-64
e dell'Amiga... Abbiamo
intenzione di seguire il
C-64 ancora per un po'.
L'Amiga è un bel 16-bit,
ma il 64 è ancora fanta-
stico, a modo suo.
Quando i genitori vanno
in un negozio, non stan-
no a guardare le specifi-
che tecniche di ogni
macchina, ma solo i loro

prezzi."

Proprio quel che pensa-
vo, ma cosa mi dite del-
la mitica console C-64?

"È un'idea molto interes-
sante, ma bisognerà che
lavorino sul prezzo, e
poi c'è sempre la Nin-
tendo come concor-
renza."

Quel che mi ha sorpreso
è che i due della Sensi
non giocano molto. In
particolare con le loro
cose!! "Solo, ci manca il
tempo," è stata la rispo-
sta all'unisono. Chris ha
confessato di giocare
con "Pinball Wizard" sul-
l'Amiga (il produttore ci
sfugge) e anche "Stun-
t Car Racer" della Micro-
Style.

"Stunt Car Racer" è
bello. Troppo bello, in
effetti; abbiamo dovuto
distruggere il disco! C'è
qualcosa in quel gioco
che cattura l'attenzione:

anche se si finisce l'al-
lenamento si vuole lo
stesso gareggiare —
peccato che il computer
sia troppo bravo! E pro-
prio quel che vogliamo
incorporare nei nostri
giochi, la possibilità di
far sbagliare il compu-
ter."

Una specie di Intelligen-
za Artificiale?

"Sì," si esalta Chris, "In
effetti, se c'è qualcuno
capace di farlo, venga
da noi..."

"Sì venite," interrompe
Jon, "Se siete giovani e
volete essere sfruttati!"
Non mi sembra molto
sensibile da parte tua,
Jon!

CENTRI

ACQUISTO SOFTWARE

Tintori

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



ATARI

SOFT
center

COMPATIBILI IBM

AMIGA



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

*Perché affannarsi
per trovare il
programma
preferito?*



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

Lago - Via Napoleona 16 - 22100 Como

Telefono (031) 30.01.74

Aperto dal Lunedì al Venerdì

SHOWROOM SDF

HI-FI - COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)

P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

**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



**Gamma OFFICE
SYSTEM**

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

COMPUTER e GIOCHI:

ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT
center

VENITE
A
TROVARCI

A COMO

MANTOVANI
TRONICS

Via C. Plinio 11

Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per

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



Il Grillo Parlante

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

Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

ZZAP!

TOP SECRET

ALTERED BEAST

(Activision/C64)

Non c'è niente di più facile da adoperare di un listato in BASIC. Non bisogna avere il tastino di reset e tutto quello che dovete fare è accendere il computer, digitare linea per linea tutto il listato e avere cura di premere il tasto RETURN ogni volta che arrivate al termine di una linea. Alla fine basta semplicemente digitare RUN, premere RETURN e seguire le istruzioni che verranno visualizzate sullo schermo per giocare con vite infinite.

```
10 REM — ALTERED BEAST (SOLO SU DISCO)
20 REM — TRAINER BY MAMASOFT
100 PRINT CHR$(147)
110 FOR T=32768 TO 32827:READ A:POKE T,A:C=C+A:NEXT:READ A
120 IF C<>A THEN PRINT"ERRORE NEI DATI":STOP
130 PRINT"INSERIRE IL DISCO"
140 PRINT"DI 'ALTERED BEAST' ORIGINALE"
150 PRINT "E PREMERE UN TASTO."
160 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 32771
200 DATA 071,077,049,169,001,162,008
210 DATA 160,001,032,186,255,169,003
220 DATA 162,000,160,128,032,189,255
230 DATA 169,000,032,213,255,169,039
240 DATA 141,067,010,169,128,141,068
250 DATA 010,076,000,009,169,052,141
260 DATA 232,144,169,128,141,233,144
270 DATA 076,000,144,169,000,141,126
280 DATA 076,076,215,046
290 DATA 6587
```

Marco Marinai — S. Maria a Monte (PI)

Amici zappatori,

siamo ormai a luglio, un mese che per molti significa scuola FINITA!. Quale miglior periodo, quindi, per cominciare a sfruttare intensivamente tutte le risorse che questa rubrica offre (leggi trucchi, listati, poke, ecc.).

Dopo il pezzo forte — quel programma che avete tanto sospirato per mesi e che trova POKE e SYS — che il mese scorso siamo finalmente riusciti con fortissime pressioni diplomatiche a far girare le Alte Sferhe nella direzione giusta (BUM! NdMA), la premiata ditta BBros è orgogliosa di presentarvi una nuova valanga di trucchi. Volevamo ricordarvi che se a volte i trucchi pubblicati non funzionano, la colpa è di coloro che ce li mandano. Noi non riusciamo proprio a trovare il tempo per controllarli tutti. Chiedendo pietosamente venia vi salutiamo ricondandovi comunque di spedire i vostri trucchi e brogli più spregevoli, l'indirizzo è ancora:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

WB & GB

DOUBLE DRAGON II THE REVENGE

(Virgin/C64)

Ancora una volta, la rubrica dei Top Secret di Zzap! è orgogliosa di presentarvi una serie di POKE per vite infinite per uno dei giochi più in voga di questo periodo. Grazie ad uno dei lettori che più assiduamente collabora alla buona riuscita di questa rubrica (il cui nome potete leggerlo più in basso), posso dirvi ancora una volta di caricare il gioco, resettare e inserire:

POKE 46537,44

POKE 46544,173 per vite infinite al giocatore 1

POKE 46553,44

POKE 46560,173 per vite infinite al giocatore 2

SYS 6932 per ripartire

Dopo aver premuto l'ultimo Return vi ritroverete miracolosamente nel tabellone dei punteggi: inserite il vostro nome, premete ancora Return, iniziate una nuova partita e avrete una quantità inesauribile di Billy e/o Jimmy.

Massimo Sangriso — La Spezia

KINGS OF THE BEACH

(Electronic Arts/C64)

Finalmente tutte le password di questo appassionante beach volley che tutti conoscono (e posseggono) nonostante non sia ancora stato importato ufficialmente in Italia al momento in cui scrivo.

SIDEOUT — Livello 1

GEKKO — Livello 2

TOPFLITE — Livello 3

SUNDEVIL — Livello 4

LOGIC ON — Il computer gioca per voi

LOGIC OFF — Tornate a giocare voi

CHEAT ON — Indovinate un po'...

CHEAT OFF — Il contrario del precedente

EAT ME — Sprite più grandi

DRINK ME — Sprite più piccoli

Se invece volete solamente ascoltare la musica del livello della Jamaica in santa pace, resettate e inserite la **SYS 7365**.

STRIDER

(U.S. Gold/C64)

Boh, avete comprato questa conversione che definire mediocre è un complimento? Beccatevi 'sta POKE e usatela come al solito dopo aver resettato:

POKE 35259,238
SYS 33024

per vite infinite
per ripartire

Claudio Donnadio — Sant'Ilario d'Enza (RE)

CAPTAIN AMERICA

(Go!/C64)

Supereroi vengono e supereroi vanno, ma Captain America rimane nei cuori dei veri Americani. Non certo il massimo della vita questo gioco, ma vale la pena andare a recuperarlo per provare un cheat telegrafico: continuate a premere il FIRE sulla base del pannello di controllo e sarete ricompensati con una vita extra.

STORMLORD

(Hewson/C64)

Caricate il gioco, resettate sullo schermo dei titoli e digitate il seguente programmino. Date il RUN e scegliete una delle musiche da ascoltare. Per ascoltarne un'altra dovrete premere RUN/STOP e RESTORE, dare nuovamente il RUN e scegliere nuovamente.

100 REM *** STORMLORD MUSIC HACK ***

110 FOR A=336 TO 364: READ B: POKE A,B:
NEXT A

120 PRINT "QUALE MUSICA (1-4)?"

130 GET A\$: B=VAL(A\$): IF B<1 OR B>4 THEN 40

140 POKE 254,B-1: SYS336

150 DATA 120,169,054,133,001,165

160 DATA 254,032,226,174,174,018

170 DATA 208,224,128,208,249,206

180 DATA 032,208,032,182,170,238

190 DATA 032,208,076,090,001

Antonio Savona & Emanuele Coletti — Sora (FR)

180°

(Mastertronic/C64)

In questo simulatore di dardi economico e piuttosto carino, l'unico problema è la tremarella della vostra mano quando state per tirare la freccetta. Per ovviare a questo inconveniente basta non bere troppa birra, ehm... basta tenere premuto lo SHIFT insieme alla barra dello spazio: d'incanto smetterete di tremare e potrete fare sempre 180 punti!

WONDERBOY IN MONSTERLAND

(Activision/C64)

Il seguente Top Secret è stato verificato funzionare sulla versione su disco di questo gioco: per i possessori della versione su cassetta non resta altro che provare (e sperare)...

Caricate normalmente il gioco e quando appare la scritta "Super Wonderboy is Now Loading..." resettate prontamente. Quando riappare il cursore lampeggiante digitate quanto segue con la solita cura:

```
10 DATA 169,185,141,204,119
20 DATA 169,189,141,172,120,141,223,
120,141,11,121
30 DATA 76,226,131
40 READ A: POKE 36864+B,A: B=B+1: IF A<>131
THEN 40
50 POKE 33748,0: POKE 33749,144: SYS 32768
```

E' possibile scegliere il tipo di "imbroglio" che volete attuare. Se inserite la linea 10 avrete energia infinita, mentre se inserite la linea 20 avrete soldi infiniti. Ovviamente potete inserirle entrambe, ma è comunque obbligatorio inserire le linee dalla 30 in poi. Una volta digitato tutto per benino, date il RUN e miracolosamente (?) ripartirà il caricamento. Se avete scelto l'energia infinita, state attenti a non prendete il cuore grande perché il gioco andrà in crash e dovrete ricaricare tutto dal principio.

Jacopo Brambilla — Correzzana (MI)
B.D.B. (Bernardi Di Betta Group) — Bologna

SILKWORM

(Virgin/C64)

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

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

...ed infine...

SYS 2064 per ripartire a tutto blastamento

Massimo Sangriso — La Spezia

BATMAN THE MOVIE

```
100 DATA 95,226,245,226
I valori per x sono:
0: musica di gioco
6: musica del titolo
12: fine livello
18: morte
24: fine gioco
```

TOMCAT

(Players/C64)

OK, è un po' bruttino oltre ad essere monotono, ma con le vite infinite offre un minimo di divertimento. Caricate il suddetto budget, resettate nella schermata dei titoli e inserite:

```
POKE 15955,173: SYS 27265
```

The Wonderful Team - CANNOBIO (NO)

GRAND PRIX CIRCUIT

(Accolade/C64)

Dal terzo livello di difficoltà in su, se inserite la marcia più alta, muovete il joystick in avanti e tenete premuto il tasto FIRE, farete aumentare la velocità del vostro bolide molto più in fretta del solito.

THE UNTOUCHABLES

100 DATA 12,44,172,44
I valori per x sono:
0: musica di inizio gioco
6: musica dei record
12: morte
18: titolo
24: livello 1
30: livello 2
36: livello 3
42: ???

RENEGADE 3

100 DATA 210,149,91,150
I valori per x sono:
0: musica
6: inizio livello
24: tabella record
30: musica di gioco
36: titolo

GHOSTBUSTERS (Activision/C64)

Dopo aver pubblicato tempo fa un numero esagerato di codici per avere tanti soldi da non saper più cosa farsene, pubblichiamo il classico "servizio completo" per il primo gioco della serie Ghostbusters.

Resettate il computer ed inserite le POKE che più vi interessano, o inseritele tutte insieme per avere il gioco più facile possibile.

POKE 34376,165
POKE 34378,165
POKE 34588,165
POKE 35509,165
POKE 35556,165 per uomini infiniti
POKE 34352,36
POKE 34447,0 per energia infinita
POKE 34777,165
POKE 35004,165 per trappole infinite
POKE 38466,36
POKE 38480,36 per soldi infiniti
POKE 39072,234
POKE 39073,56 per iniziare da Zuul
POKE 35506,36 per uomini infiniti a Zuul
SYS 24576 per ripartire

Jacopo Brambilla — Correzzana (MI)

THE LIVING DAYLIGHTS

(Domark/C64)

Questa è la prima avventura di Timoty Dalton come James Bond ed è probabilmente la migliore conversione su computer di un film di 007. Caricate il gioco, resettate col vostro piccolo tastino o con le tecniche "casalinghe" sconsigliate dai tecnici ma - comunque - funzionanti, e digitate:

POKE 4390,238
SYS 4352

Dovreste notare una certa diminuzione delle ferite del vostro Bond, in seguito.

OCEAN MUSIC HACK

(C64)

Volete deliziarvi i timpani con le colonne sonore "oceaniche"? Scrivete tutto quel che segue senza indugio:

```
20 FOR WA=4096 TO 4141:READ  
Z:C=C+Z:POKE WA,Z:NEXT WA  
30 IF C<>74144 THEN PRINT "ERRORE  
NEI DATA!":END  
40 PRINT "DATA CORRETI, BRAVO!"  
50 READ H1, L1, H2, L2:POKE 4114,  
H1:POKE 4115, L1:POKE 4133, H2:PO-  
KE 4134, L2  
70 DATA 120,169,32,141,20,3,169,16,  
141,21,3,169,53,133,1  
80 DATA  
162,0,32,30,16,169,55,133,1,169,  
75,141,181,220  
90 DATA 88,96,234,169,53,133,1,32,30,  
16,169,55,133,1,76,49,2,34
```

Salvate il listato, caricate uno dei giochi Ocean sotto elencati e resettate nello schermo dei titoli. Ricaricate il programmino e aggiungete la linea 100 specifica, dopodiché date il solito RUN. A meno di un errore non dovrebbe succedere nulla, quindi scrivete POKE 4112, x: SYS 4096, facendo riferimento per x ai valori indicati. Quindi... divertitevi!

IKARI WARRIORS

Errata Corrige

(Elite/C64)

Scusate tanto, ma non sapete che in una locazione di memoria di un computer ad 8-bit non si può scrivere (POKE) un valore maggiore di 255? Quindi come era possibile una POKE 50291,1165 nel Top Secret di qualche tempo fa? Ovviamente la POKE giusta è 50291,165. Accidenti agli errori di stampa!

DANGER FREAK

(Rainbow Arts/C64)

Quando vi viene chiesta la data, inserite senza spazi 170470 (l'anno di nascita del programmatore?): avrete attivato il cheat-mode.

RAMBO III

(Ocean/C64)

Nel tabellone dei punteggi, al posto del vostro nome, inserite RENEGADE. Successivamente premete 1, 2 o 3 per scegliere da quale sezione iniziare a giocare.

Carpanese Daniele - Luino (VA)

CABAL

(Ocean - Special FX / C64)

Un semplice trucco per la versione su nastro: quando perdete al secondo caricamento, ossia ai livelli 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, vi sarà chiesto di riavvolgere il lato B fino all'inizio. Voi invece riavvolgetelo di circa dieci scatti (vorrai dire giri - ndWB) e premete PLAY: si caricherà così il livello 2-1 con tutte le vite e il menu. Funziona con tutti i livelli.

Paolo e Angelo Piazzalunga
Vaprio d'Adda (MI)

CHASE H.Q.

(Ocean / C64)

Ecco un programmino per questo emulatore di Spectrum sul filo dei 300 all'ora (versione su disco):

```
10 A=0:B=0:RESTORE:PRINT CHR$(147)
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE 1024+B,A:POKE 53280,A
40 B=B+1:GOTO 20
50 POKE 1078,70
100 DATA 169,8,170,160,1
110 DATA 32,186,255,169,1
120 DATA 160,4,162,54,32
130 DATA 189,255,169,0,32
140 DATA 213,255,88,169,36
150 DATA 141,206,66,169,4
160 DATA 141,207,66,76,0,64
200 DATA 76,0,8,-1
300 SYS 1024
```

Una volta finito di scrivere aggiungete una o più delle seguenti linee:

Crediti infiniti:

```
170 DATA 169,173,141,154,239
```

Nitro infinite:

```
180 DATA 169,0,141,63,239
```

Tempo infinito:

```
190 DATA 169,173,141,94,143
```

Infilate il dischetto nel drive, lavatelo e strizzatelo ben bene dopodiché potete far girare il programma con il famigerato RUN.

El Dio - Torino

RUN THE GAUNTLET

100 DATA 0,144,237,144
I valori per x sono:
0: titolo
6: vittoria

SKATE CRAZY

(Gremlin/C64)

Resettate e inserite:

POKE 7665,173 per pattinatori infiniti
SYS 2064 per ripartire

Andreasi Roberto, Di Rella Mirko e To-
vazzi Alessandro - Bolzano
Tarichis - Lecco

GEMINI WING

(Virgin/C64)

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

```
10 REM GEMINI WING — SOLO DISCO
20 REM TRAINED BY MAMASOFT
100 FOR T=49152 TO 49226:READ A:POKE
T,A:C=C+A:NEXT:READ A
110 IF C<>A THEN PRINT"ERRORE NEI DATA!":STOP
120 PRINT CHR$(147)"INSERIRE IL DISCO"
130 PRINT"ORIGINALE DI 'GEMINI WING'"
140 PRINT"E PREMERE UN TASTO"
150 POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 49168
200 DATA 067,072,065,082,083,071,069
210 DATA 077,073,078,073,046,080,082
220 DATA 071,096,169,001,162,008,160
230 DATA 000,032,186,255,169,005,162
240 DATA 000,160,192,032,189,255,169
250 DATA 000,162,000,160,008,032,213
260 DATA 255,169,001,162,008,160,001
270 DATA 032,186,255,162,005,160,192
280 DATA 169,010,032,189,255,169,000
290 DATA 032,213,255,169,173,141,166
300 DATA 017,076,000,016,000
310 DATA 7896
```

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

POKE 4518,44 per vite infinite
SYS 4096 per ripartire

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

STREET FIGHTER UK VERSION

(Go!/ C64)

In questa standard schifezza Tiertex, se vi trovate in un livello avanzato e vi sono appena finiti i crediti, resettate ed inserite **SYS 2345** per ripartire da dove siete morti con di nuovo tutti i crediti. E vai con la resurrezione!

Manea Mauro - JESOLO LIDO (VE)

LAST DUEL

(U.S. Gold/C64)

Caricate questo gioco non proprio eccezionale dalla versione su disco, resettate e inserite quanto segue:

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

Sangriso Massimo - La Spezia

CREANDO CREATURE

Si, il Diario è tornato — beh, ve lo siete voluto! Comincia da questo mese il racconto ad opera di due strani tipi, noti come i fratelli Rowland. Possono anche non essere tanto famosi quanto i fratelli Bitmap — beh, non ancora — ma almeno sono dei veri fratelli con John che fa il programmatore e Steve che si occupa della grafica. Insieme sono noti come... Apex Software (questo mi ricorda la sigla di un vecchio cartone animato che dopo aver presentato un paio di beoti e dopo una voce nasale diceva "insieme sono noti come i..." e sparava un nome strano che non ricordo) e al loro attivo hanno lo stupendo Retrograde e Cyberdine Warrior dalla compilation 4th Dimension. Per i prossimi mesi hanno promesso di divulgarci tutti i dettagli sulle loro sordide vite, lo sviluppo dei Fast-food locali e magari anche qualcosa a proposito di un nuovo gioco chiamato Creatures...

Dopo aver parlato con Rob Hogg a ZZAP! questo pomeriggio e avendo accettato la sua proposta di fare un diario, ci pentiamo seriamente di esserci alzati stamane (beh, ci pentiamo ogni mattina di esserci alzati) quando realizziamo che tutto quello che faremo dovrà finire su carta.

A differenza dei primi diari pubblicati (Minter, Braybrook e Walker) questo non parte dal concept puro e semplice visto che siamo circa a un terzo del lavoro. Ma niente paura, perché riassumeremo in questa puntata tutto quello che è successo.

Incidentalmente, il gioco è chiamato Creatures che è un'abbreviazione di "Clive Radcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime" (o qualcosa del genere ad ogni modo).

In contrasto con Retro-

grade (potreste anche averlo sentito nominare) Creatures non è uno spara-e-fuggi senza un attimo di sosta. Finitolo, ci siamo accorti che eravamo abbastanza stufo di shoot'em-up. Creatures è un gioco "tondo" con animaletti pelosi e soffici, non soldati macho dallo spazio profondo.

Ad ogni modo, cominciamo con il racconto da...

CIRCA VERSO I PRIMI DI GENNAIO

JOHN: Adesso ho tre modi di scroll orizzontale, incluso uno con "vero parallasse" come Hawkeye però in movimento. Il primo porta via troppa memoria, il secondo impegna troppo il sessantaquattro ma il terzo piccolo porcellino arrivò a casa (no, fermati, gli uomini vestiti di bianco stanno arrivando).

Quello che voglio dire è che il terzo scolla 304x192 pixel alla velocità di 0.5/8 pixel ogni cinquantesimo di secondo. Perfetto! Quindi naturalmente faremo un gioco flick screen (hei, sto scherzando!)

STEVE: Ho disegnato un sacco di idee per la grafica del primo livello e li ho ricreati su schermo (ovvero li ho cambiati completamente). Ho anche disegnato il personaggio principale chiamandolo Clyde (perché non avrei dovuto?). Ho parlato con JOHN a proposito di cambiargli di metodo di controllo (a Clyde, non a JOHN) in differenti situazioni, voglio dire nuotare in acqua, sciare sulla neve e così via. Dopo una breve crisi isterica JOHN mi ha urlato in faccia "NEANCHE PER IDEA" ma continuerò a stressarlo, statene certi.

PIU' TARDI SEMPRE IN GENNAIO PERO'

JOHN: Dopo aver ridefinito finalmente lo scrolling e dopo aver immesso un po' di grafica pensiamo che non ci sia abbastanza colore sullo schermo. Così ecco alcuni nuovi blocchi di colori differenti (come in Retrograde e Cyberdine) che modificano un po' l'aspetto generale

(in meglio? In peggio?) E' ora di far muovere un po' Clive. Odiamo i giochi in cui si comanda uno scarabocchio lento e goffo così cerchiamo di rendere il migliore possibile il movimento di Clive. Ho pensato un po' a proposito di cambiare il metodo di controllo come aveva suggerito Steve e sono giunto alla conclusione che non è poi una cattiva idea. Adesso, quando Clyde finisce in acqua guadagna un elmetto trasparente (con tanto di bollicine) che gli fornisce l'ossigeno necessario. Steve ora è più felice.

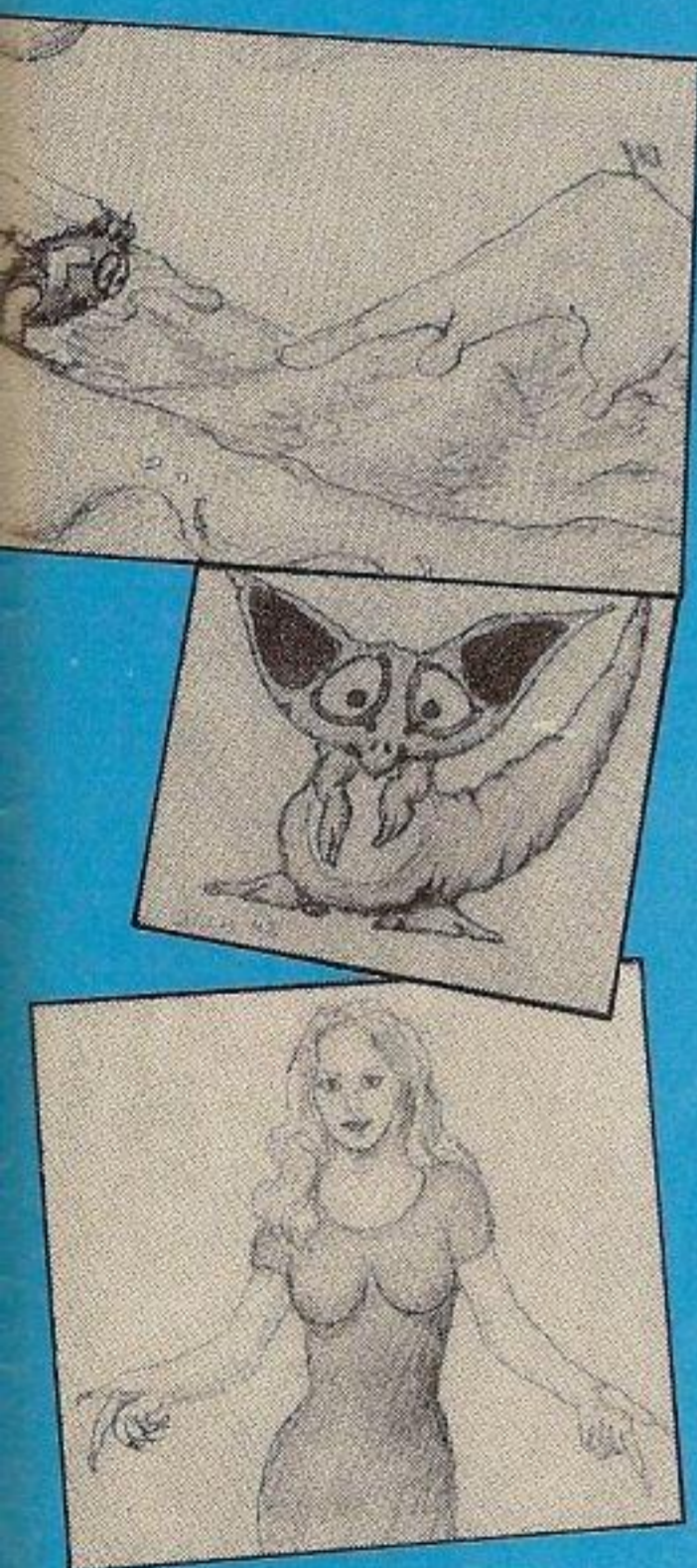
STEVE: Ho qualche notizia buona e qualche notizia cattiva. Il nostro locale preferito è chiuso ma sta per aprire Burger King (yum-yum!). Ritornando alle cose non-così-importanti a proposito di Creatures: abbiamo finito la grafica del livello e vogliamo fare una mappa; così tutto quello che mi serve è un map editor (hei, JOHN, che ne pensi...). Abbiamo cominciato a lavorare alla musica con risultati abbastanza buoni contando che è a una voce sola (due voci per gli effetti). Abbiamo cominciato con il secondo livello che è disegnato con uno sfondo color blu chiaro e non nero come l'altro il che ci ha fatto pensare che i livelli si sarebbero

▼ **Lo schermo/mappa del primo livello, una delle tante piacevoli presentazioni in cui quelli della Apex eccellono.**





▲ Ancora senza viso e abbozzata la 'commessa' ha bisogno di molti ritocchi...



potuti alternare tra notte e giorno.

L'INIZIO DI FEBBRAIO

JOHN: Ho preso una pausa dalla routines e ho cominciato con la sequenza "Get Ready". Al posto della solita scritta "Get Ready" che hanno tutti i giochi (yawn) ci

ho schiaffato una mappa a scorrimento del livello che state per affrontare. Così adesso potete dare un'occhiata a quello che c'è più avanti (come siete fortunati!). Ho anche messo qui l'opzione musica on/off al posto della schermata dei titoli così si possono cambiare i parametri del suono anche a partita cominciata. In preparazione di un demo di Creatures ho speso un paio di ore mettendo assieme la sequenza iniziale e poi un po' di gioco vero e proprio dando l'impressione di come sarà il tutto una volta finito.

STEVE: ho dovuto disegnare una mappa del livello due per il demo il che ha significato dover stare su tutta la notte a disegnare (che barba). Ho anche scoperto un nuovo modo di disegnare la grafica - con gli occhi chiusi. Sembra che JOHN preferisca così. Invece della solita taglia dei caratteri ne abbiamo incluso alcuni più grandi come in retrograde. JOHN se li è rubati e li ha messi nello schermo dei titoli.

CIRCA VERSO LA META' DI FEBBRAIO

JOHN: Ho scritto un piccolo map editor così JOHN può creare un li-

vello a scorrimento. Ho sempre speso un sacco di tempo scrivendo editor, per Retrograde ne ho scritti sette o otto, dagli sprite editor a quelli più inutili (un grande spreco di tempo). Abbiamo finalmente trovato dei poveracci e li abbiamo convinti a pubblicare il nostro gioco, una certa Tol... Tie... Thalamus, er, Thalamus (non mi meraviglio se non la conoscete). Intanto che ci sono, alcune notizie essenziali: Burger King sta per aprire!

STEVE: Ho completato la musica della schermata Get ready che si adatta molto. un sacco di musica che scrivo è influenzata da (copiata da) quello che ascolto. Non è la solita musica hippy dei Pink Floyd (non che ci sia qualcosa che non vada NdJeff Minter) ma assomiglia più a musica house visto che passiamo un sacco di tempo nei nights.

Abbiamo cominciato ad indagare su alieni "tondi" il che vuol dire sfortunatamente che siamo dovuti andare a Southampton e abbiamo giocato tutto il giorno ai videogiochi (è un lavoro duro, ma qualcuno lo deve pur fare). abbiamo speso un sacco di tempo (e soldi) giocando a giochi tipo Wardner, Galaga 88, New Zealand Story e così via. Ci siamo anche divertiti con Airbusters e Megablast (due giochi a scorrimento orizzontale).

MARZO E' ARRIVATO

JOHN: E' ora di far rimbalzare un paio di alieni per lo schermo. Abbiamo lavorato un po' sul numero di alieni nel quadro (fuori sarebbero stati abbastanza inutili). Il numero magico che abbiamo ottenuto è quindici, più lo sprite del giocatore, più i proiettili più gli sprites di status dovremmo essere all'incirca sul ventisei. Finalmente! Burger King è aperto! Ho già un ta-

volo riservato...

Dave Birch è venuto giù da Reading con JOHN Wilksmith, quello che dovrà convertire Creatures per gli altri 8bit. Il motivo della visita è che Dave voleva il nostro autografo (in fondo ad alcuni contratti) ma il momento più importante della giornata è stata la gita "tutto pagato" a Burger King nel pomeriggio.

STEVE: E' ora di avere nuovi effetti sonori così Rob Ellis è uscito dalla meditazione ed ha accettato il compito. una o dieci settimane dopo abbiamo avuto il tutto e li abbiamo inseriti nel gioco vero e proprio.

Ieri stavo facendo la musica dello schermo dei titoli sul 128 che veniva sparata a tutto volume da sei altoparlanti quando improvvisamente tre si sono spenti. Visto che sono un tecnico esperto ho preso un paio di cavetti a caso e gli ho dato un sano strattone. Questa ad ogni modo non è stata una grande idea visto che un paio di esplosioni dopo abbiamo avuto bisogno di un nuovo pavimento, altre mutande e un nuovo SID. Oggi ho visto il 128 con 1 chip all'aria mentre gliene montavano uno nuovo.

MEMORIE DI META' MARZO

JOHN: Gli alieni stanno arrivando (AAAAAGH! CRASH! Correte!); ora ho tutti gli sprites degli alieni che si muovono e che si agitano per lo schermo. Non solo si animano le immagini, ma anche i colori (così ho uno schermo davvero colorato). Abbiamo deciso di far fare qualcosa di più che morire agli alieni quando gli si spara. Non so, qualcosa tipo mutazione o che so io. Ci dovrò pensare (ebbene sì, ogni tanto penso, lo so che può sembrare strano). adesso sappiamo come verrà strutturato ogni livello. Abbiamo deciso

di dividerli tutti a metà e in mezzo chi schiafferemo un bel negozio (oh, mio Dio, ancora i negozi!). Completata la seconda parte del livello Clyde entrerà in una specie di "sala della tortura" dove dovrà salvare un suo amico da qualcosa di molto sanguinoso come, che so io, un nastro trasportatore che lo trasporta appunto verso una sega circolare. Se Clyde riesce potrà entrare nel negozio di nuovo per poter poi raggiungere il secondo livello.

Così, come potete vedere (a meno che non siate ciechi - allora come cavolo fate a leggere questo?) ogni livello sarà abbastanza grande. Abbiamo intenzione di fare circa sei livelli, ma è tutto da vedere quanti ce ne staranno su un disco (con retrograde non potevamo mettere tutti i livelli normalmente quindi abbiamo dovuto scrivere su aree normalmente non utilizzate).
STEVE: Abbiamo sviluppato un sistema per aumentare la potenza di fuo-



▲ **Evviva! Finalmente le 'cose' cominciano a prendere forma e movimento!**

co. Attraverso il livello Clyde deve raccogliere alcune creature che messe insieme e debitamente bollite formano una pozione magica che verrà preparata al negozio, questo sarà una capanna di una strega. Dentro c'è una brutta, racchia, vecchia e pelosa strega che mischierà gli ingredienti per voi. Ci saranno una serie di pozioni disponibili,

tutte richiedenti diversi ingredienti. bere una pozione non cambierà l'arma del giocatore ma semplicemente ne aggiungerà una a quelle disponibili. Questo vuol dire che potrete scegliere l'arma che volete con un semplice movimento del joystick. Mentre leggevo l'ultimo numero di Playboy (fornito dal playtester Darren che lo stampa) ho

cambiato idea sulla strega e ora è diventata una modella tuttacurve tipo "ragazza del pagione centrale" sfortunatamente vestita. OK, ve la siete voluta, oramai questa puntata è finita e non ci possiamo fare più niente. Beh, a risentirci al prossimo mese con alcune nuove su Creatures e su Burger King. Aloha.

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

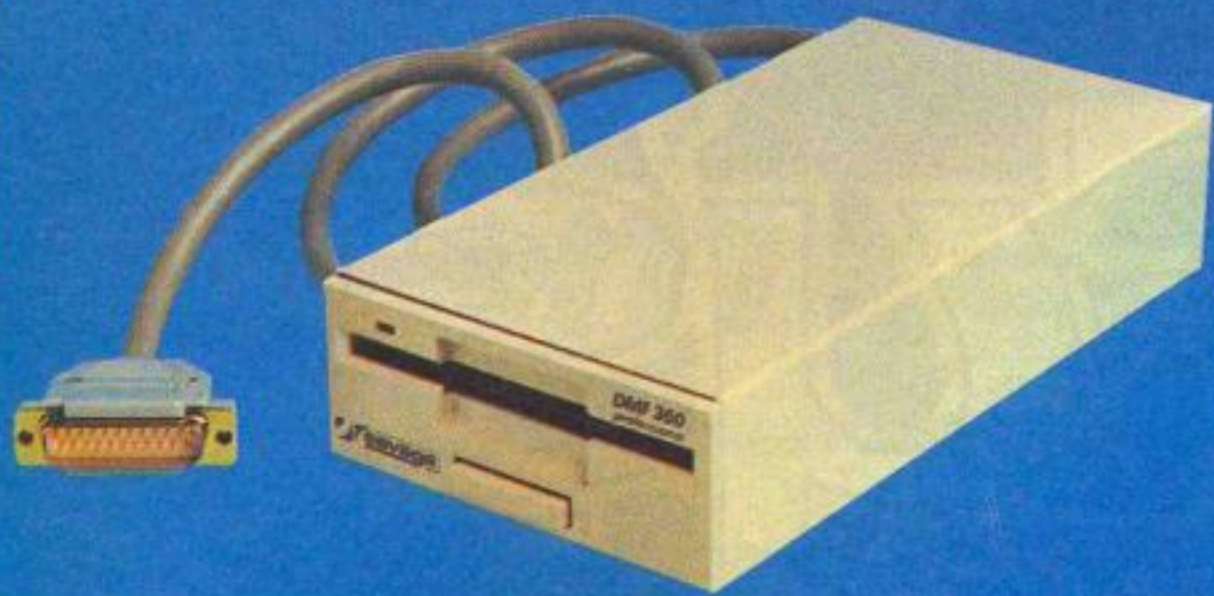
AMIGA 500

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

Lit. 849.000

IVA compresa

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



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

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



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



MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

**GHIBLI
LD 224**

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON



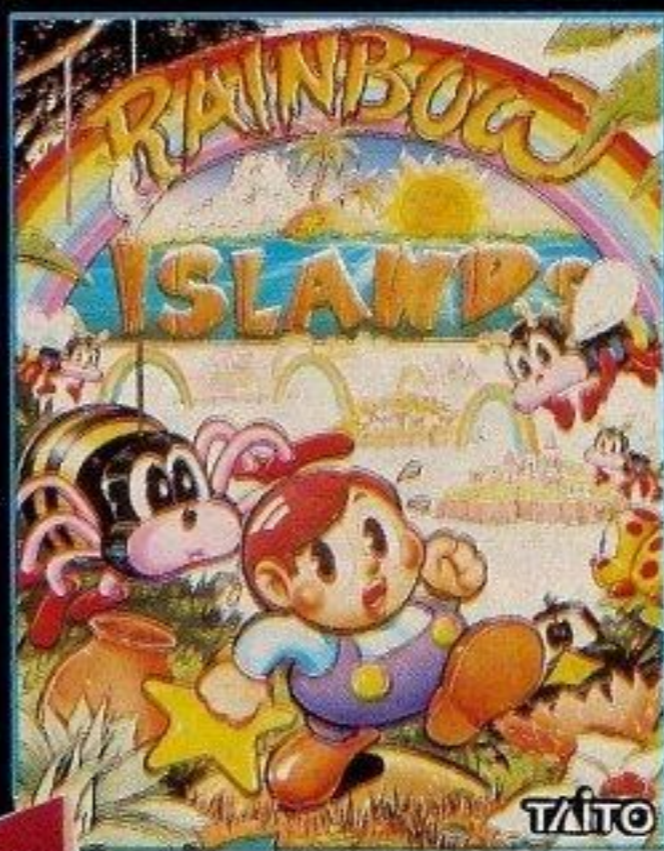
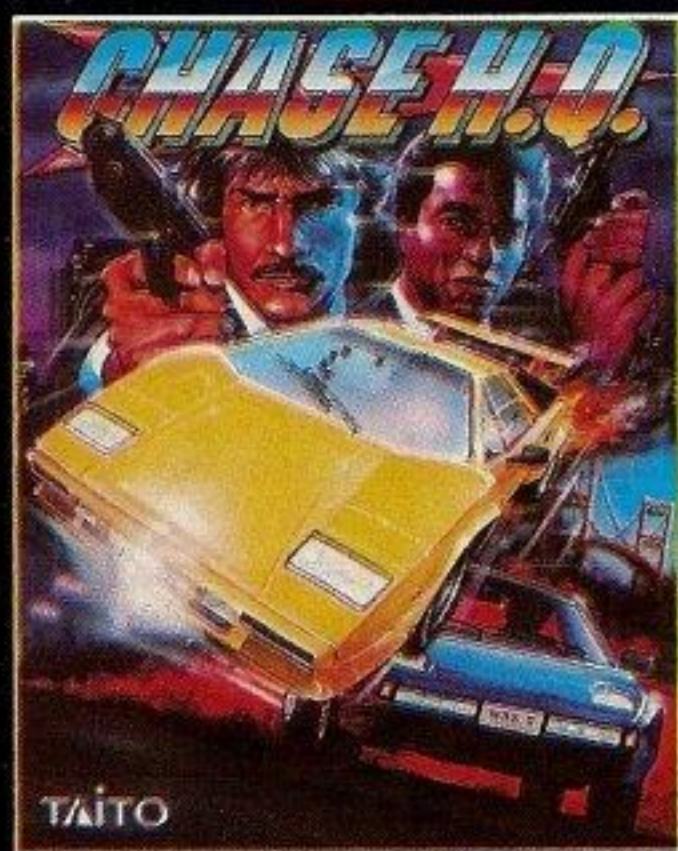
CATAPULTATI

M C A

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



DATA EAST



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.

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



NULLI SI

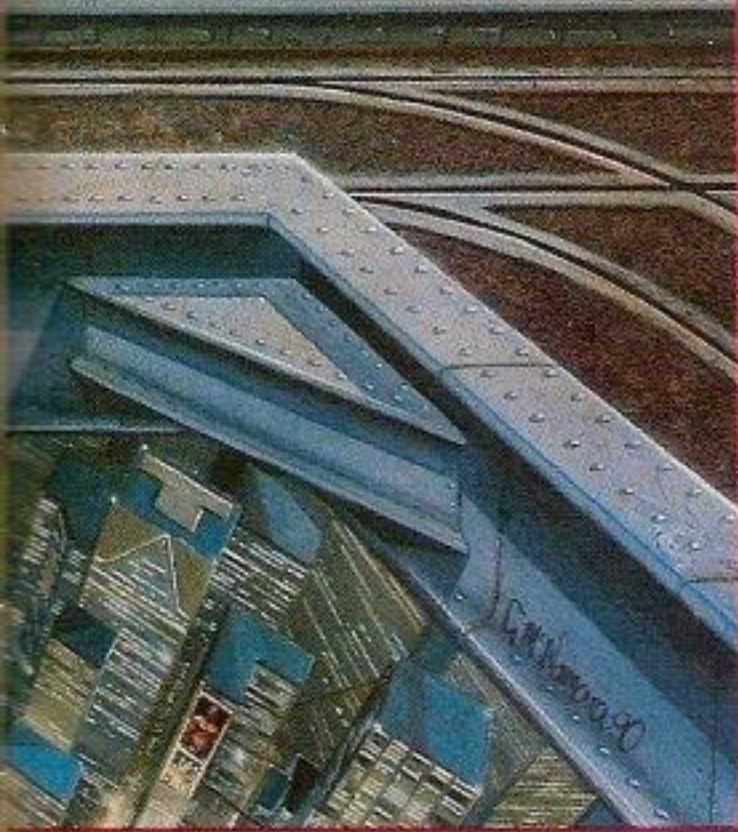
OOCCO



NEL FUTURO

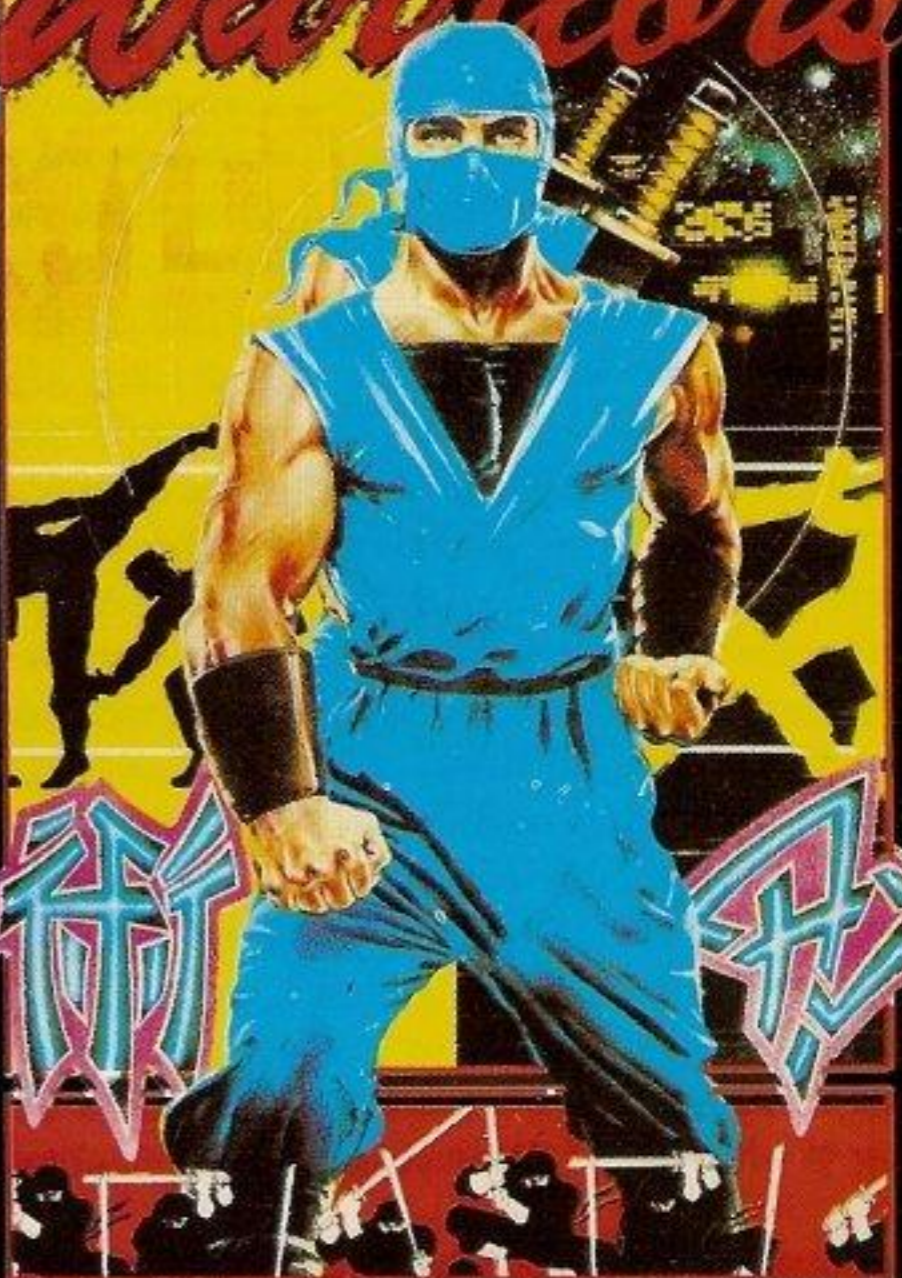


La più avanzata simulazione di volo; puoi scegliere fra due aerei, quattro combattimenti e decine di missioni con tattiche diverse. Infinite caratteristiche: combattimenti aerei, bombardamenti strategici... display da una cabina di pilotaggio munita di vero radar. **F-29 RETALIATOR - IL CIELO È IL TUO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



SHADOW Warriors

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.**



SECUNDUS



LEADER
DISTRIBUTIONE

Benvenuti cari lettori famelici, la Posta di Luglio aspetta solo di essere letta... Dovunque vi troviate (in spiaggia, in montagna, a casa) sarete facile preda dei nostri dibattiti, delle polemiche e dell'umorismo. Resistere non è facile quindi rilassatevi e cominciate a leggere 'sto numero. Cosa vi preannuncia...? Ricordate quando pochi mesi fa parlavo di fermenti sotterranei? Ebbene, leggendo le missive che ci arrivano, si nota un odio sempre maggiore nei confronti dei possessori di 16 bit. Prima era solo accennato, ora gli ottobittisti, vedendosi forse in pericolo di vita, stanno per tirare fuori dall'armadio la motosega di Leatherface e la mannaia di Jason. Il numero dei nostalgici è aumentato all'inverosimile. Chi sono i nostalgici? A parte qualche capo carismatico, come direbbe qualcuno, gli altri sono tutti ex-polemici convertitisi dopo l'addio del Bittanti. Forse proprio vero che le masse devono necessariamente identificarsi in un qualcosa che pensi e parli per loro... Ma torniamo a noi: si preannunciano forti dissidi... La situazione tesa e l'odio serpeggia... Mantenete la calma, ragazzi, prima che avvenga il peggio e l'ira dilaghi...

LA STORIA DEGLI EDITORIALI: (prima puntata)

OVVERO GLI ANNALI NON SONO MORTI, PER CUI... ... ADESSO CHI GLIELO DICE A BALDA?

Alla nonsoqualecomplimentoscegliere Redazione di ZZAP! Stavo leggendo la nostra (posso?) stupenda rivista quando, come un lampo a ciel sereno, mi venuto in mente; "Perché non scrivere una lettera veramente originale al mio caro ZZAP!, magari citando gli editoriali del nostro super BDB, come lui stesso chiede nel numero... (A dire il vero non chiedeva proprio questo, ma va bene lo stesso, NDR) non mi ricordo e non mi va di cercare. Ok, cominciamo. Ah! voglio scusarmi del fatto che i miei commenti iniziano dal numero 30, ma la mia collezione di ZZAP! è limitata ai numeri seguenti il suddetto (Non so se dire "meno male" o solo "male", NDR). Dunque cominciamo col numero 30 in cui BDB esprime i buoni propositi per il 1989, che, per me sono stati tutti mantenuti: (Non per niente, ma il nostro Direttore esecutivo è un profeta... NDR) meno giochi sportivi, meno conversioni affrettate e quindi conversioni migliori (forse questo non è stato del tutto mantenuto, vedi CHASE HQ — ma certo non è colpa della redazione), più software tradotto e recensioni per gli otto bit minori, insomma un

buon inizio. Dopo un numero ricco di medaglie d'oro e di buoni propositi era ovvio che sia la rivista sia l'editoriale seguente risentissero di quella che BDB definisce "sindrome da riflusso": il nostro direttore esecutivo annuncia che il numero è alquanto scialbo ma ugualmente divertente: viva l'allegria della nostra speciale rivista, specie quando essa riesce a sollevare un numero intero; inoltre si precisa che ZZAP! è una rivista per giovani (fatta dai giovani con i giovani tra i giovani... Mi sembra Elio... NDR) e quindi le recensioni non possono e non devono essere troppo serie anche se recensione divertente non vuol dire recensione non completa e precisa (professionale, insomma). Nel numero 32 BDB presenta il nuovo look di ZZAP!, sfidando i gusti "conservatori" degli inglesi e temendo ondate di proteste, minacce, attentati; ci viene inoltre ricordato che ZZAP! una rivista di base inglese (sì, ma l'altezza è tutta nostra NDR) che viene tradotta, anche se la grandezza della redazione italiana non verrà mai eguagliata da quella inglese (W ITALIA). L'editoriale del numero 33, il più odiato dagli italiani (il numero, non l'editoriale), un po' strano, caratterizzato da un'aria di pescionzoleria e di giustificazioni a causa della scarsa quantità di software ludico (anche se

b a -
s t e -
r e b b e
s o l o
ZMKATAM 2
per riempire
tutto il numero,
eh, eh, eh). Ultimo
appello: non torturate
più la redazione chiedendo
quando esce LAST NINJA 3: non
credo che uscirà mai, a meno
che ci pensi la redazione italiana, eh,
eh, eh. Numero 34: il mondo degli
otto bit sta cambiando: i videogames
si perfezionano sempre di più e, come
chiede BDB, io dico la mia: secondo
me gli otto bit avranno ancora tantissimo
software da masticare, anche perché i
16 bit sembrano aver preso la loro strada
senza sommergere 64 e soci: insomma un
otto bit è un computer ancora competitivo
che, se mai morirà, lo farà a tastiera alta
(parole sante! NDR) nel numero 35
BDB afferma che la nostra rivista è in
crescita, una crescita che la porterà ad
un alto livello. Vengono promesse
recensioni per tutti, veramente tutti
gli otto bit e ZZAP!, con un'aria di
compiacimento si definisce "guida
insostituibile per l'acquisto di videogames
a 8 bit". L'editoriale del numero estivo
quasi un mix di comunicazioni di servizio:
i tre inglesi GH, KH, ME lasciano la
redazione inglese (chi non l'avrebbe mai
immaginato?), i nostri AJ, MA, SG sono
in cerca di un volto, mentre viene
smentita la notizia della pubblicazione
di LAST NINJA 3, e, in compenso,
vengono annunciati due giochi sullo
stesso stile (TUSKER e VENDETTA?).
Il caos regna nel mondo degli otto bit,
come affermato nell'editoriale del numero
37: vengono annunciati il SUPER SPECTRUM,
un C64 maggiorato e una speciale
interfaccia della RAINBOW ARTS che
permette di usare i CD sul C64.
Mah!

E così si conclude la prima parte della STORIA DEGLI EDITORIALI che non mancherà di esaltare BDB. Ora che qualcuno ha deciso di prenderlo sul serio si monterà la testa.

E senza istruzioni. Staremo a vedere.

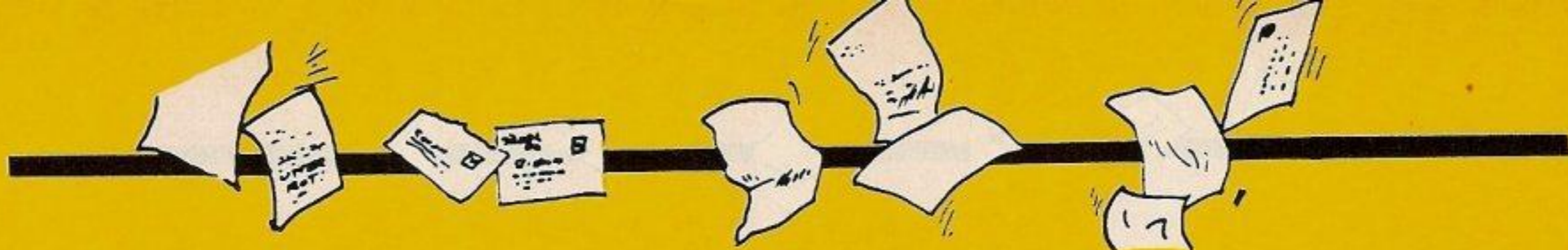
MIX

Cara redazione di ZZAP!,
— PROLOGO

... Chi vi scrive è un sedicenne che acquista la vostra splendida rivista da poco più di un anno, anzi, per essere precisi dal gennaio 1989 che fate compagnia agli altri giornali che circolano per casa (Topolino, Ciak, Supergol, qualche Marvel, alcuni Capitol...) e voglio dirvi che oltre ad aver aumentato sensibilmente i miei debiti con l'edicolante, siete riusciti a farmi riscoprire il fascino dei videogiochi che stava in me gradualmente scemando (cosa volete, l'età, la scuola, le donne, il restare alzato fino a tardi per vedere il sig. Maurizio Costanzo Show...). I miei più sinceri complimenti, continuate così.

— THE STORY SO FAR

... Prima di scrivere questa lettera ho preferito dare una rileggiucchiatina (anf, tutto d'un fiato) parziale ai precedenti numeri di ZZAP! in mio possesso e non ho potuto fare a meno di notare che, purtroppo gli editoriali del DE sono stati quasi completamente ignorati, seppur meritevoli di essere discussi nella rubrica della Posta (un grande applauso per MBF, il mio redattore preferito, anche se, ahimè, di fede juventina). Per esempio, nel numero 41, il nostro voluminoso DE, Scalf..., ehm, BDB si lamentava della sempre più scarsa originalità dei programmatori di videogiochi che continuano a sfornare seguiti su seguiti, usando quindi trame ormai scontatissime e moduli di gioco che si assomigliano sempre più fra loro, e questo naturalmente va a discapito di noi videogiocatori; nel numero di Aprile l'intraprendente lettore AASX The



"Skittish" Boy riprendeva questo argomento inserendolo nella lista delle cause che provocano il presunto aumento dei giochi scadenti. A tale lettera arriva puntualmente la replica di MBF, il quale afferma che un videogioco, seppur non originale, può essere coinvolgente e divertente da giocare, portando ad esempio prodotti come "BATMAN" o "THE UNTOUCHABLES" provenienti da licenze cinematografiche; personalmente mi trovo d'accordo con questa teoria (Beh, l'avevo detto che MBF è il mio idolo) (Passa quando vuoi a ritirare la somma pattuita, NDR) e per quanto riguarda i seguiti in certi casi mi sembra lecito aspettarsi (come nel caso di Ghost'n' Goblins) e non mi preoccuperei più di tanto per quel che riguarda il metro di giudizio, considerando che una redazione capace e attenta come la vostra saprà certamente (o almeno credo) che tipo di giudizio formulare in ogni circostanza. Forse BDB voleva far notare che l'eccessivo sfruttamento di licenze famose "confonde" gli acquirenti di videogiochi che, sempre in numero maggiore, dimenticano i normali parametri che si dovrebbero osservare prima di compiere un acquisto, e comprano prodotti di bassa lega (e di alto prezzo) solo perché, appunto, hanno un "nome noto alle spalle": allora sì che, finché questo accadrà, i programmatori non si sveglieranno mai dal loro letargo improduttivo e continueranno a sfornare seguiti su seguiti, ecc, ecc... Queste sono, naturalmente, mie considerazioni personali, spero di non essere partito da presupposti errati e di non avere annoiato nessuno.

— I NEED INPUT

... Si sta facendo un gran parlare del sicuro impiego del CD nel mondo dei computer come unità Hardware, so per esempio che la Sony ha progettato un modello (o alcuni) di CDI: c'è la speranza di vedere un articolo a proposito di tutto ciò sulle pagine di ZZAP!, prossimamente (L'angolo sul GEOS è stato grandioso)?

... Visitando le sale giochi della mia città ho potuto constatare che sono in aumento i coin-op sul Wrestling: come mai per gli home computer sono disponibili solo vecchi titoli (se non sbaglio)? Non potrebbe il Catch rappresentare una valida variante ai beat-em-up?

— VARIOUS

... Appoggio pienamente le proposte dei lettori che vogliono modificare l'angolo della classifica e la nascita di una nuova rubrica che rammenti quali Videogames non dovrebbero essere lasciati al rivenditore.

... Do un saluto a Paolo '69.

... Che fine ha fatto il listato per trovare POKE e SYS? (Prova con CHI L'HA VISTO, NDR)

... Ho notato che alle volte TEST e RUBRICHE inserite nel sommario mancano poi nella rivista: potreste gentilmente darmi una spiegazione di questa sparizione? (Come sopra, NDR)

... Un piccolo appunto: nella recensione di Gazza's Super Soccer avete preso un granchio, infatti avete chiamato la "Gazza" (il giocatore in questione) Lasagne; trattasi invece di Paul Gascoigne, nuova stella (pfui, meglio B. Robson) della nazionale inglese (guarda che la battuta dei BBROS era intenzionale NdMA).

— CONCLUDENDO

Wow, la mia prima lettera scritta a macchina: scusate gli errori! Ho cercato di dare alla lettera un nuovo look sperando di uscire un po' dai soliti stereotipi che da una certa dose di tempo condizionano i lettori di ZZAP! (Non sto facendo nessun tipo di polemica, per carità) e cercando di non far diventare troppo noiosa questa missiva. Rinnovo i miei più vivissimi complimenti alla redazione; un saluto a tutti coloro che rendono questa rivista così speciale.

PS

Per MA: in alcune recensioni sei stato additato come grande fan del cartone animato "KEN IL GUERRIERO", ti sei mai sintonizzato sull'altrettanto sanguinolento "I CAVALIERI DELLO ZODIACO" (Ma solo uno

alla fine potrà trionfar... NDR)? Se sì, quali sono le tue impressioni su di esso (che cos'è, un tema? beh, ti posso dire che l'ho visto e mi è piaciuto — ho perso solo un paio di puntate — e comincio a sospettare (oggi è il 25 maggio) che il cavaliere di Gemini sia quel fetente di Arles, ma solo oggi potrò confermare le mie ipotesi (Kristal e Andromeda stanno per prenderle). OK? NdMA)?

PS

Forza INTER! (Scusa MBF, ma non sono proprio riuscito a trattenermi) (vabbè, per questa volta passi, NDR)(aleeee ooh ooh! NDC.)

MAGGIO- THE LAST KNIGHT JEDI — MICHELE

Che la forza sia con voi...

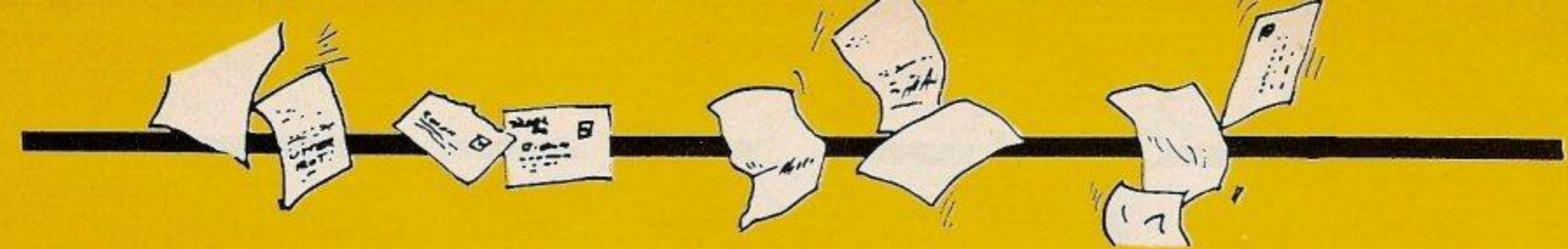
Ringraziandoti calorosamente per i complimenti che ci porgi, passo subito a rispondere alle numerose domande presenti nella tua missiva "new look".

Lascio ai lettori ulteriori pareri sul problema sollevato da AASX e dal nostro JEDI (Ma l'artefice primo non poteva che essere BDB): l'argomento interessante e merita spazio. Articoli sul CD ne leggerete a bizzeffe nei prossimi mesi, soprattutto riguardanti un'applicazione pratica. Quale? Ma certo, il CD del PC ENGINE, il futuro degli otto bit. Non mancheranno, comunque quelli per gli altri computer. I giochi ispirati al Wrestling per computer sono pochi e datati. Ricordo ROCK'N WRESTLE della Melbourne House, un altro, patetico, della US GOLD, TAG-TEAM WRESTLING, recensito sul numero 14 (25%) e forse il più decente è quello della Epyx, CHAMPIONSHIP WRESTLING (81%). Non mi hanno mai appassionato particolarmente giochi di questo tipo, per ciò non li considero una valida alternativa. Forse se le future conversioni da bar migliorassero... (Per i 16 bit in uscita MICRO LEAGUE WRESTLING ed altri, ma non so se verranno convertiti per C64...) A proposito della classifica, abbiamo in-

tenzione di cambiarla radicalmente: classifiche separate (C64, SPECCY, e PC ENGINE o AMSTRAD), più una classifica a scelta (i migliori giochi sportivi/spaziali/avventure, i peggiori giochi di tutti i tempi, le migliori colonne sonore, ecc), pi ancora una speciale FANS PARADE estratta a sorte tra quelle che ci perverranno (ah, mi sono dimenticato di avvertirvi: spedite le vostre classifiche a ZZAP! FANS PARADE CASELLA POSTALE 853 20101 MILANO). Allora, come vi sembra? Rinnovando rinnovando ti cambio la rivista! Grazie per la precisazione su quella sottospecie di calcio che abbiamo recensito qualche mese fa e scrivici ancora!

**IL RITORNO DELLA MAMMA SPRINT
ovvero
AMIGA 500 CONTRO C64
cioè
E MOLLA 'STO JOYSTICK, MAMI!**

Spettabile Redazione di ZZAP!, mi dispiace farmi viva ancora una volta con voi senza poter dire di essere diventata una vostra affezionata lettrice. Questo non perché non apprezzo il vostro dinamico e simpaticissimo giornale (e non vorrei ripetermi su quanto scrissi nella lettera da voi così gentilmente pubblicata su ZZAP! di novembre 1989...), ma solo perché i miei interessi si discostano un po' da quelli del mio primo figlio (ed anche da quelli del secondo, ed anche da quelli della terza...), anche se devo dire che cerco di non perdere ogni mese la POSTA, il MEGA COMMENTONE, e la POSTA BREVIS che mi divertono sempre molto. Tra l'altro, una cosa che mi ha riempito di piacere è stata quella di sapere che finalmente ci sarà una nuova copertina, così forse non vedrò più per casa svolazzare copertine e fo-



gli vaganti del vostro coloratissimo giornale. Scommetto che aumenterà, oltre al numero di pagine, anche il prezzo (E INVECE NO! Alè-oo, Alè-oo, cori da stadio, gente che piange commossa, un sommesso grazie, NDR). Cosa questa, se fosse vera, un po' scomoda, ma, credo, indispensabile (e sì, altrimenti come farebbe Giorgio a comprarsi la villa al mare? NDR). Poco male, perché credo che i soldi spesi per leggere non siano mai sprecati. Perché vi scrivo? Non ci credereste mai: la mamma sprint ha bisogno di un parere (anche noi mamme sprint, a volte, abbiamo bisogno di consigli...). Fra circa un anno, il mio primo figlio (quello che legge ZZAP!) farà la Cresima. Questa occasione, oltre ad essere una tappa fondamentale per la sua crescita nella Fede cristiana, sarà anche occasione di doni in denaro da parte di parenti. In un raptus di indulgenza plenaria (per rimanere in tema religioso) gli ho promesso che potrà acquistare, con quei soldi, AMIGA 500 (Incastrata! NDR). Premesso che mi sono già pentita venticinque volte per la mia avventatezza, e riservandomi il diritto (inesistente, in verità) di rimangiarmi la parola qualora ritenessi giusto farlo, visto che sono genitore e quindi posso abusare quanto voglio del mio potere (ehm, sono un adolescente anch'io... NDR), a questo punto vi chiedo: conviene veramente cambiare un valoroso COMODORE 64 con monitor e registratore a cassette per uno sfacciatissimo AMIGA 500? A proposito, ma questo Amiga è maschio o femmina? (Oddio, così, su due piedi... NDR) (Ma è semplice, basta guardare sotto la coda... NdMA) La prima domanda è quella che deciderà le sorti del vecchio computer, perché con mio figlio, abbiamo deciso di delegare alla vostra redazione la risposta, che sarà definitiva. Tenete conto che mi dispiacerà moltissimo non vedere più per casa i fogliacci di ZZAP!, ma quelli di TGM che non ho ancora mai letto, e già so che mi piace di più ZZAP! perché mi ci so-

no affezionata. Ma siete sempre voi, quelli di TGM? (Più o meno, NDR) (MBF, sei autorizzato a togliere i più e i meno, siamo gli stessi redattori NdMA) Se avete intenzione di prendere sul serio questa lettera (ed è seria!), preferirei una risposta nella POSTA BREVIS, per non occupare altro spazio sulla POSTA POSTA (suvvia, non siamo modesti, dai, NDR), del tipo "Gabriella hai ragione, quei soldi mangiateli in pizzeria., oppure "Gabriella, per sapere se Amiga è maschio, femmina o angelo, sai quello che devi fare (compratelo)". Prima di rispondere (sempre se ne avete voglia) tenete conto anche del fatto che in questa casa con il computer ci si gioca e basta, tutt'al più può servire da calcolatrice quando sparisce quella tascabile (cioè sempre).

Amici miei, vi saluto. Non strapazzate troppo i cucciolotti che vi scrivono regolarmente quelle orripilanti lettere che pubblicate, pensate alle mie finanze e grazie per la pazienza dimostratami.

GABRIELLA

Gulp.

Doppio gulp.

Mi trovo in quella classica, schifosa, situazione dalla quale non si sa come uscire. Da una parte potrei risponderle con un diplomatico "non ho dati sufficienti per stilare una risposta adeguata" (prova con un "Beep non ricevo, riprova e controlla" NdMA), ma sarebbe abbastanza brutto. Dall'altra potrei dire quello che penso, e qui ci sarebbero altri problemi, perché mi attirerei l'odio di suo figlio (quello che legge ZZAP!) o il suo suo. Convincere i propri genitori (in modo particolare la mamma) a farsi comprare un comp è una delle imprese più ardue che esistano al mondo. Le tecniche più efficaci non scalfiscono affatto la corazza di coloro "che hanno un notevole potere decisionale nonché finanziario". A nulla servono i complimenti al vestito nuovo della mamma, i buoni risultati a scuola, il broncio, picchiare i piedi per terra e il

trattenere il respiro fino a diventare blu. L'unica speranza è colpire in un momento di debolezza, e questo lo so per esperienza personale. Tornando a bomba (in effetti stavo girando intorno per evitare di rispondere), posso dare un suggerimento che salva capra e cavoli. L'AMIGA 500 è, idealmente, la giusta evoluzione della specie, cominciata col VIC 20, culminata con il 64 e trionfante con AMIGA. Però (c'è un però), un computer come AMIGA è un po' sprecatuccio usato solo come videogioco (anche se vien da dire "CHE VIDEOGIOCO!"), ma non è detto che sia la macchina giusta per cominciare a far qualcosa di serio. In base a queste considerazioni propongo:

A) Compri pure l'AMIGA al suo figliolotto.

B) Non butti il 64, ma lo consegna ai figli minori, i quali non solo ci giocheranno quando il fratello maggiore gli negherà il SUO computer, ma potranno "farsi le ossa" con una macchina che, per la loro età, è già fin troppo (inoltre potrà sempre essere "confiscato" dalla genitrice per partite volanti NdMA).

C) Così facendo, non solo diverrà una nuova lettrice di TGM, ma continuerà ad esserlo per ZZAP!, perché i pargoletti vorranno conoscere le novità per il LORO "piccolo" computer (e Giorgio potrà comprarsi DUE ville al mare, eh, eh; NdDE).

Allora cosa ne pensa? Rimaniamo in spasmodica attesa di una sua decisione e le porgo i saluti a nome di tutta la redazione!

CRITICHE DI MEZZA ESTATE

Infernale redazione di ZZAP! (Ehi, non siamo mica a casa di Dylan Dog! NDR)

sono un vostro lettore da molto tempo e, benché durante un trasloco abbia smarrito molti numeri vecchi di ZZAP!, ho maturato numero dopo numero un sospetto terribile, che si è fatto tangibile e fondabile. Salto

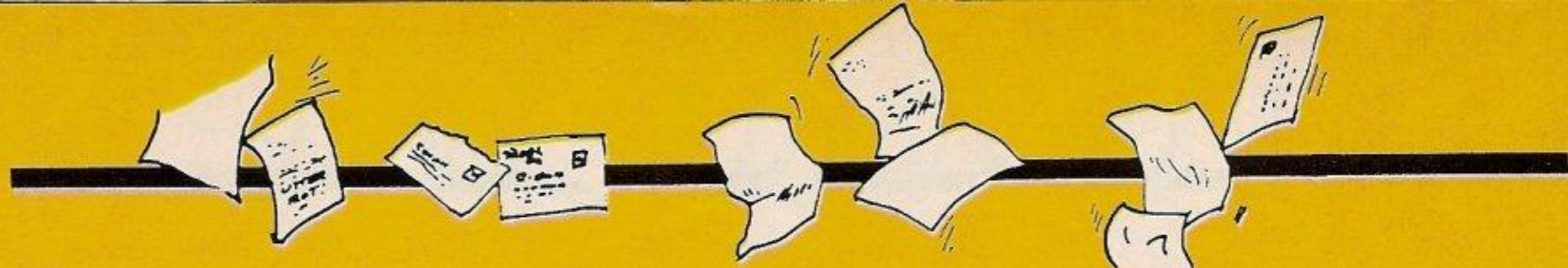
i complimenti, o meglio li ometto perché voi non ve li meritate proprio (Naaa... NDR). Cerchiamo quindi di capire il perché e, per chiarezza, dividerò la lettera in punti numerati.

1) Vi siete chiesti di questi tempi quali siano i requisiti necessari per mandare avanti un giornale come il vostro (E quali sarebbero? NDR)? Sicuramente no.

2) Approfondendo il sospetto cui ho accennato nell'intro, vi porgo un'altra domanda: sappiamo tutti che molti redattori e collaboratori di ZZAP! lavorano anche con quelli di The Games Machine. Ora vorrei sapere qual la percentuale di tempo che dedicano a ZZAP!, e invece quanto tempo dedicano alla realizzazione di The Games Machine? Lasciate che vi risponda io: a ZZAP! il 20-30%, a The Games Machine il resto. E non dite che non è vero, in particolare tu, MBF, che ogni tanto (è successo solo una volta... NDR) salti fuori dicendo che non hai potuto fare la Posta di ZZAP!, mentre leggendo The Games Machine dello stesso mese si nota un grande lavoro e impegno in articoli, recensioni, posta, ecc, almeno abbi il coraggio di ammetterlo, forse il mondo a otto bit sta morendo, ma chi possiede un otto bit mica muore con lui, capito? Vorrei quindi soffermarmi su questo punto perché è chiaro che la presa in giro nei riguardi di noi lettori finisca una volta per tutte: basta difendere gli otto bit, mentre su un'altra rivista si prendono in giro! Mai vista tanta mancanza di professionalità!!!

3) Credo che nella redazione non sia arrivato uno, bensì aleggino un centinaio di virus: i sommari ne sono la prova: i numeri delle pagine sbagliati, accenni a recensioni inesistenti, commenti spropositati ed altro... Ciò che chiedo è solo un minimo di professionalità da chi la gestisce.

4) Le recensioni: questo è il problema. Innanzitutto penso che sia doverosa una prefazione: un tempo i redattori di ZZAP! erano dei veri



maghi, e includevano nelle recensioni commenti umoristici ed altre trovate molto apprezzabili (a proposito, voglio complimentarmi con chi ha scritto la recensione del gioco "Kokotoni Wilf", forse il pezzo più divertente mai apparso su di un giornale che io abbia letto! Davvero bravo, sei unico!) (Ahem, volevo ringraziare tutti quelli che mi hanno aiutato a ricevere questo premio, il mio autista, il mio parrucchiere, il mio agente di borsa... NdMA) A poco a poco le cose cambiarono sedi, e a chi arrivava rimaneva l'oneroso compito di continuare la tradizione di umorismo: beh, il tutto degenerò velocemente e si arrivò (Mai sentito parlare di "presente storico"? NDR) alla situazione moderna: ognuno scrive ogni cretinata che gli passa per la testa, fa battute sceme, arriva a mescolare i suoi affari privati (caro recensore di MAZE MANIA, se è una giornata storta per te, a noi che ce ne frega? Mah, è tutto lardo che cola) con le recensioni, e ciò che forse è peggio che ognuno falsa le trame di un gioco all'inverosimile, manipolandole rispetto al proprio interesse (se il gioco gli piace la trama sarà entusiasmante, altrimenti...). Tutto ci suona di truffa e, lasciatemelo dire, lo è. Non parliamo poi di recensioni tradotte dagli inglesi (a tre mesi di ritardo non si vede ancora Space Rogue, mah...): disordinate, a volte pari-pari a quella originale, tanto chi se ne frega!!!

5) La Posta: perché in fondo al giornale? State rivoluzionando un po' troppo mi sembra... Dunque, la situazione la seguente: in redazione aleggia grande menefreghismo, i commenti sono sempre uguali, è troppo poco lo spazio dedicato a quello che si è rivelato poi il pilastro di ZZAP!, e vengono pubblicate spesso lettere nostalgiche e ruffiane, per le altre kaputt!. Veramente una verticale caduta per quella che è, in fin dei conti, una delle più maleabili poste in assoluto. Si tratta solo di rivalorizzare una parte di ZZAP! vincente, fosse anche solo pubblicando lettere dilanianti o de-

menti, ma per favore, cambiate un po'!!! Oggi la Posta si apre con un commentino stagionale, poi si passa alla lettera di un nostalgico con relativo commento (sempre a favore), e si continua con lettere tutte uguali, uggiose, ripetitive. Fate pulizia, rinnovate! Vi prego!

6) L'angolino (perché sempre più piccolo si riduce) del TOP SECRET è forse il maggior catafascio di ZZAP! Sempre infatti a causa dei redattori di ZZAP! (Che sembrano avere la capacità di rovinare qualsiasi cosa) si è ridotto a, udite udite: introduzione sempre brutta e uguale, poche MAI funzionanti, listati sempre degli stessi martiri (MAMASOFT e compagnia), e sempre sugli stessi giochi (non scherzo, è così!!!), mappe gettate a caso nelle pagine senza il minimo commento, e ciò che mi fa imbestialire di più un mega CLASSISMO: ho spedito qualche aiuto di Neuromancer (mai visto, NDR) anniluce fa, e vedere che piuttosto che pubblicarli preferite mettere i soliti trucchetti del c**o mi manda in bestia; ditelo piuttosto che non pubblicherete mai roba riguardo a Neuro-mancer (chissà perché, poi?), così so con chi ho a che fare!!

7) Una precisazione: di tutta la redazione va salvato BDB, l'unico che, con affetto quasi paterno ha sempre cercato di curare ZZAP! con i suoi editoriali furbi e azzeccati (Ehi, BDB, è il tuo mese questo! NDR), l'unico che non ha mai condito nei suoi commenti cieco legame con gli otto bit, per andare a s*****i su TGM. penso di avere finito.

riscriverò.

SERRA SIMONE (VC)

Sette critiche, anzi sei, alle quali rispondere... Come la lettera del mese scorso, anche questa ripropone alcuni temi già abbondantemente chiariti e puntualizzati, ma, a quanto pare, non tutti sono stati attenti. Bande alle ciance e via con le risposte:

1) Vedi NDR...

2) I redattori che realizzano TGM

sono gli stessi di ZZAP!. Questo, comunque, non significa parteggiare per una rivista piuttosto che per un'altra, sarebbe assurdo... Il tempo dedicato è simile per entrambe, quel 20-30% di cui parli è completamente assurdo. L'unica cosa è che TGM esce in edicola prima di ZZAP!, e questo a volte costringe ad accelerare i tempi: proprio per questo, teoricamente, la rivista penalizzata dovrebbe essere TGM. Non esiste nessuna presa in giro nei confronti dei lettori, ZZAP! continua a fare storia e, forse, continua ad ESSERE storia. Amiamo gli otto bit e non li sputt...ehm, non gli roviniamo la reputazione su TGM: accidenti, ma perché insistete tanto nel vederli già morti e ammuffiti? Il software non scarseggia, le vendite vanno ancora bene... Perché tutto questo pessimismo?

3) Hai una bella faccia tosta a chiedere un po' più di professionalità quando la tua lettera è un bel campionario di errori e frasi sgrammaticate...

4) Aridaye... Rileggi la risposta del mese scorso, non ho voglia di ripetere la solita solfa.

5) Non mi pare una grande rivoluzione la Posta nelle ultime pagine... E poi le tue richieste sono molto confuse: inizi dicendo "state rivoluzionando un po' troppo" e concludi con "rinnovate". Mettiamoci un po' d'accordo...

6) Chi disse "se i tips non funzionano perché ce li mandate?" ?

7) BDB è contento. Il resto della redazione un po' meno.

— INGRESSO RUMOROSO E IMPORTUNO DEL DIRETTORE ESECUTIVO:

Innanzitutto la redazione si risollevi dallo sconforto: abbiamo ricevuto critiche peggiori, in passato, se ben ricordate, e non è il caso di prendersela così. Io intanto colgo l'occasione per dichiararmi completamente d'accordo su alcuni punti della lettera, caro lettore, E NON PER I COMPLIMENTI A ME DIRETTI MA PER RIBADIRE PUBBLICAMENTE ALCUNE RICORRENTI LAMENTELE,

per cui lasciate che mi sfoghi:

"Basta! Non ne possiamo più dei commenti e delle recensioni inutilmente prolissi! Sì all'umorismo al momento e al posto giusto, ma anche informazione, perdiana! Non potete immaginare che p***e impaginare dei veri e propri papiri con tutti i soliti problemi di materiale che arriva in ritardo etc. etc. (preferisco un etc. etc. per non scatenare uno scandalo editoriale; NdBDB), e poi stare continuamente a cambiare questo o quello perché manca la tal cosa o bisogna inserire la tal'altra, o altro ancora (ecco il motivo delle ca**ate nel sommario, che viene redatto da me: vi posso assicurare che il contenuto di Zzap! non è mai sicuro al 100% fino all'ultimo momento, ovvero quando la pagina suddetta è già stata preparata).

Ecco, mi sono sfogato. Quindi chiedo a tutti i lettori di unirsi in massa ed esprimere chiaramente la loro opinione sul contenuto e sulla forma delle recensioni e dei relativi commenti... ma fatelo, porco giuda, fatelo! E fatelo IN MASSA!"

Penso di aver finito, e spero che nessuno — nelle alte sfere (ebbene sì, ce ne sono di più alte, c'è il Megadirettore Naturale, quello con l'acquario e le poltrone di pelle umana... NdBDB) — censuri il mio intervento. Mi raccomando, intervenite in massa... potete anche inviare dei fax al nostro DTP Service, se volete (ma non usate il telefono, per carità).

POSTA BREVIS

"Il SEROZIO è il padre dei SERVIZI". Questo è il testo della lettera di uno scapestrato LETTORE CD, così si firma, di Borgomanero. La promozione, ci scrive, gli ha dato alla testa... E si vede, diciamo noi. In tema di demenzialità citiamo qui la "lettera" di PAOLO SANTIAGO-STINO, ovverosia SEI (dico 6!) fogli a protocollo sprizzanti demenzialità del tipo "NASO CHIUSO?"

BUSSA. Il redattore che ha aperto la busta, e cioè Simone, ora è ricoverato al Gaetano Pini, per cui se volete andare a trovarlo sarà contento. Ma torniamo ai videogiochi, sennò poi ci accusano di essere troppo "ilari". Torna a scrivere **ANDREA BORUZZI** che si complimenta con MA e Stefano per **USA TODAY**, ma in realtà e tutta una scusa, in realtà è interessato alla ragazza canadese che presenta i film. Niente da fare, caro Andrea, prendi il biglietto e mettili in fila perché prima ci siamo noi di ZZAP! (e i due tizi delle console, eh? Eh?; NdUno). **DANIELE SPOLAORE** chiede che il nostro simbolino di **GIOCO CALDO** e **MEDAGLIA D'ORO** cambi, si modernizzi... A parer mio, l'oro è sempre attuale e moderno, non ti pare? Ci scrive poi da **PORTO S. GIORGIO** Roberto Guarnieri di 11 anni, che si dichiara amico del figlio della mamma sprint, ovvero la signora Gabriella. Motivo della missiva, gridare al mondo la sua passione per i videogiochi: "Un giorno — ci scrive — mentre mi accingeva a rubare le domande degli esami di quarta (quali esami? NDR) vidi dalla finestra dell'aula dei bambini che parlavano di videogiochi e, sempre di più, mi sono attaccato come la colla ai videogiochi". Ah, l'innocenza dell'infanzia... Un ringraziamento a **GENTILI GIULIANO**, CAF, e a tutti quelli che, pur non vedendo pubblicata la loro lettera, esistono. **MATTEO LOLLETTI**, a proposito della lettera di Masi (quello dell'XE, per intenderci) ribatte: **E' MEGLIO MORIRE SUBITO CHE SPEGNERSI LENTAMENTE** (laidamente, sudiciamente e "poveristicamente" rubato da Highlander — non siete voi gli unici cinefili; NdMA). **FRANCESCO BORDI**: lo staff di ZZAP! è al completo, ma se in futuro avremo bisogno di te, faremo un fischio, ok? **MARCO LUCCHI**: la risposta alla tua domanda la trovi un po' più sopra... **LUIGI**: lettere senza punteggiatura "vanno" solo su TGM... Adeguati! Caro **DIEGO BELLAVI-**

TE: il titolo **GODS OF WRATH** non l'abbiamo inventato noi per l'occasione... Essendo alquanto difficile da pronunciare è stato sostituito dalla SC con uno meno suggestivo ma altrettanto invitante, **MOON-SHADOW**. Contento? Che cosa mai saprà **DINO DINI**? E' questo l'angoscioso dubbio che **FABIO GUARNIERO** si è posto dopo aver letto la pubblicità di **KICK OFF**... C'è qualcuno che gli vuole rispondere? Abbiamo ricevuto migliaia di critiche per **SUPER WONDERBOY** (ricordate il caso **RASTAN**?): in effetti, a mio immodesto parere, un 45% un po' troppo penalizzante, ma non prendetevela con me: non ho fatto io quella recensione... Quello che posso dirvi è che si tratta di una discreta conversione. Non il top, ma neppure **HERCULES**, per cui...

ZZAP! VS TGM ovvero GLI OTTO BIT DICHIARANO GUERRA AI SEDICI

Caro ZZAP!,
BASTA, BASTA, BASTA!
Mi hanno rotto le cosiddette scatole! Chi? Ma come chi... Ma sì, dai, quei maledetti schifosi che sono passati all'Amiga. F*****i b*****i che hanno tradito il loro amato computer. L'odio, esseri immondi che sventagliano a tutti la loro superiorità (numerica? NDR) in fatto di grafica, sonoro e memoria... E tutti noi, altrettanto stupidi, stiamo vendendo i nostri computer considerandoli ormai vecchi e inutili. S*****i! Ma vi rendete conto che stiamo rinnegando il nostro compagno di giochi per anni per una m****a qualsiasi? Non vi ricordate quando caricavamo i lunghissimi giochi della Epyx e come sbavavamo sul monitor per Impossible Mission? Eravano tutti uniti. Una forza. Poi è arrivato il cosiddetto progresso e, olè, ognuno ha s*****o anni e anni di divertimento per passare a un qualcosa di freddo ed insensibi-

le. Io non ho vergogna di ammetterlo, ma **AMO IL C64, AMO ZZAP!**, **GLI OTTO BIT** e qui, formalmente, **MANDO A QUEL PAESE TUTTI I POSSESSORI DI 16 BIT**. Mentre vi scrivo sono molto turbato (si vede; NdDE). Oggi anche il mio migliore amico ha comprato un Amiga. Maledetto. Ma io giuro che mai e poi mai abbandonerò il mio amato C64, vecchio modello, con tanto di drive e monitor. FFS: mi fai schifo! Fai tanto casino per lo Spectrum e poi, come se niente fosse, ti comperi l'Amiga (Matteo, se ti becco ancora a scrivere **AMiga** al posto di **Amiga** ti faccio giocare a **AMC** su **C64!** NdMA)! Ma non ti rendi conto che sei ridicolo e contraddittorio! Poi quelli che mi fanno ancora più schifo sono quelli che dicono "Ho l'Amiga 500, ma compero ancora ZZAP!". Ma, razza di i*****i, non vi rendete conto della vostra facciatostaggine??? (non so se si dice così) Ma chi vi vuole, luridi traditori? (Beh, veramente incrementano le vendite... NDR) (e Giorgio si compra le ville... NdDE). Compratevi TGM e scannatevi pure da qualche altra parte: ZZAP! è **OFF LIMITS** per voi! La prossima volta che troverò scritta sulla Posta la lettera di un infiltrato maledetto, giuro che quel giorno succederà la più grande rivolta nella storia di ZZAP!. Voi che restate ancora fedeli al 64, **UNITEVI! NON SIAMO MORTI, VE LA FAREMO PAGARE!**

MARCO "L'IDOLO DELLE FOLLE OTTOBITTISTE" (VE)

PS

Paolo '69: ti credevo un amico, un nuovo messia. Non sei altro che uno dei tanti che parlano, parlano e poi si comprano l'Amiga. Facevi meglio a stare zitto.

PPS

Masi sei tutti noi: la frase "ODIO I SEDICI BIT PERCHE' STANNO MANDANDO TUTTO IN MALORA" la scriveremo sui muri!

PPPS

Lottiamo contro i mulini a vento, ma non faremo come Don Chisciotte:

sputeremo sangue, ma vinceremo.

Accidenti! Mai vista tanta convinzione... E' forse Marco "L'idolo delle folle ottobittiste" l'eroe che tutti i possessori di 8 bit sognano come vendicatore? Oppure è un tipo normalissimo solo un po' frustrato perché la mamma non gli compera l'Amiga? Non lo so, comunque sia si è sfogato, urlando forse quello che più di una persona pensa ma non dice, un po' come ha fatto la Lega Lombarda. Non voglio aggiungere altri commenti, per adesso, voglio vedere come andranno le cose. Qualcuno se la sente di rispondere?

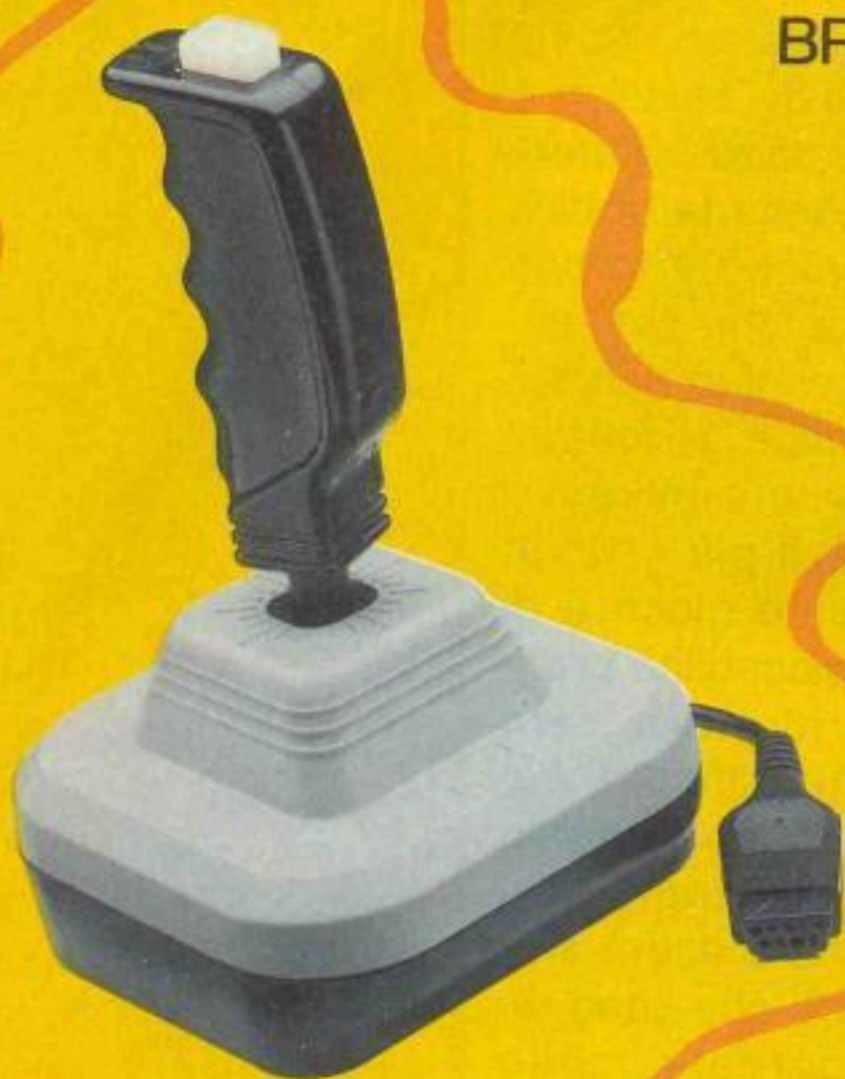
MEGA COMMENTONE FINALE

Chiudiamo in crescendo. Scommetto che siete già corsi a prendere carta e penna, per cui non leggerete mai questo umile commentino. Ad ogni buon conto, come direbbe il mio prof di matematica, siamo arrivati, anche questa volta, in fondo. E non solo della Posta, ma anche della scuola, e di un'era di ZZAP! Avete un mese per scrivere lettere spaziali (ma mi accontento anche di quelle galattiche), comunque non perdetevi tempo. Vi anticipo già una sorpresa per quanto riguarda la Posta, per cui non perdetevi il prossimo numero. Buone vacanze, gente, datevi da fare e, soprattutto, divertitevi. Cesenaticamente vostro... MBF (Scusa MA, ma sono le 11 e mezza di notte e non ho proprio voglia di ritoccare tutti gli accenti della posta perché MBF si è dimenticato di salvare il file in formato MAC, mi sa che devi farlo tu!, le imprecazioni contro MBF sono inutili a questo punto... NDC.) (Non è vero, ecco qua: MBF SEI UN "BEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEP"!!! NdMA) (anche tu MA, se un po' "BEEP" perché gli ultimi dieci o venti accenti li devo sempre sistemare io; NdBDB).

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



Dutch and Dutch

ERGOSTICK

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



RED BALL BAT HANDLE

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

BAT HANDLE
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

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 GIOCATTOLE 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
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
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 - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
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 TRONICS 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
PESARO - C.D.E. Via Ponchielli 2

PIEMONTE:

ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
ALESSANDRIA - TAUINO 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 Scallise 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
DOGANA R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113
FIORINA - ELECTRONICS Via V. Febbraio

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 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 - EUROSOFT 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
TRENTO 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.*

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!

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

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.

SOFTTEL

A vibrant space-themed illustration. At the top, a green planet is partially visible. Below it, a red planet with a dark, rocky orbital ring is shown. A spaceship with a yellow and black patterned hull is flying towards the left. The background is a deep blue space with white stars and a bright white light source.

l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

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

DRAGON'S KINGDOM



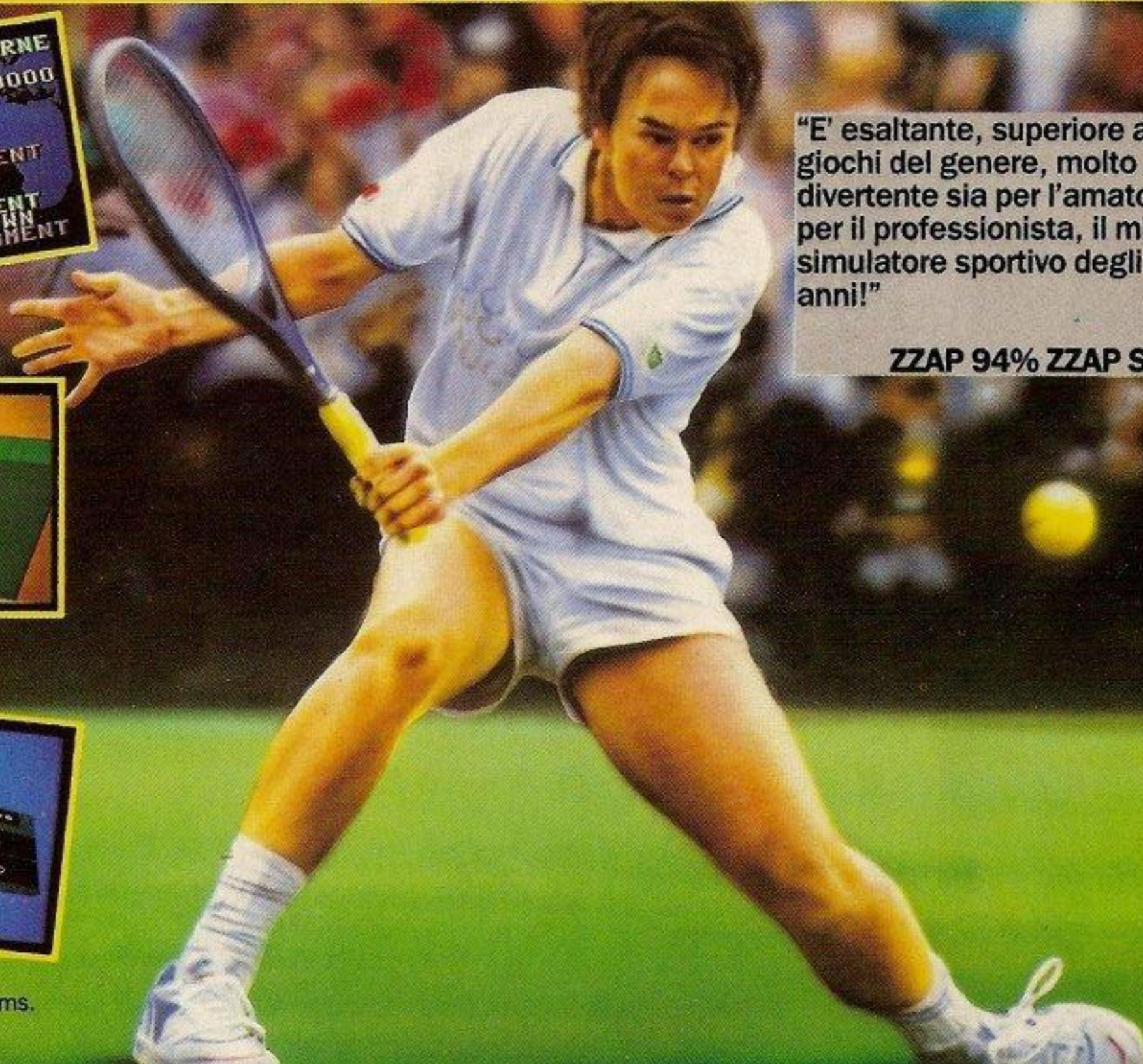
Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende! Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.

Per Commodore 64 / Amiga



INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS DELLA SENSIBLE SOFTWARE E 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.



"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!"

ZZAP 94% ZZAP SIZZLER

AUST. OPEN - MELBOURNE
PRIZE MONEY: \$810000
6 ROUNDS
5 SETS ON CEMENT
ENTER TOURNAMENT
MONEY BREAKDOWN
RESELECT TOURNAMENT



Screenshots various systems.

- Un impressionante nuovo sistema di animazione 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.
- Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.

- 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.
- 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.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

PALACE

Tattiche di gioco rese con estremo realismo e controllo semplificato del joystick assicurano avvincenti ed emozionanti partite di calcio.

La possibilità di controllare la palla da vicino e di guidare una squadra con l'aiuto del computer, unit all'estrema giocabilità, contribuiscono a renderlo il gioco di calcio più semplice e acclamato mai concepito per l'home computer.

PRENDI LA PALLA AL BALZO!

Scegli i tuoi avversari tra le 24 squadre del Campionato del Mondo - ognuna delle quali con il proprio stile e i propri punti di forza.

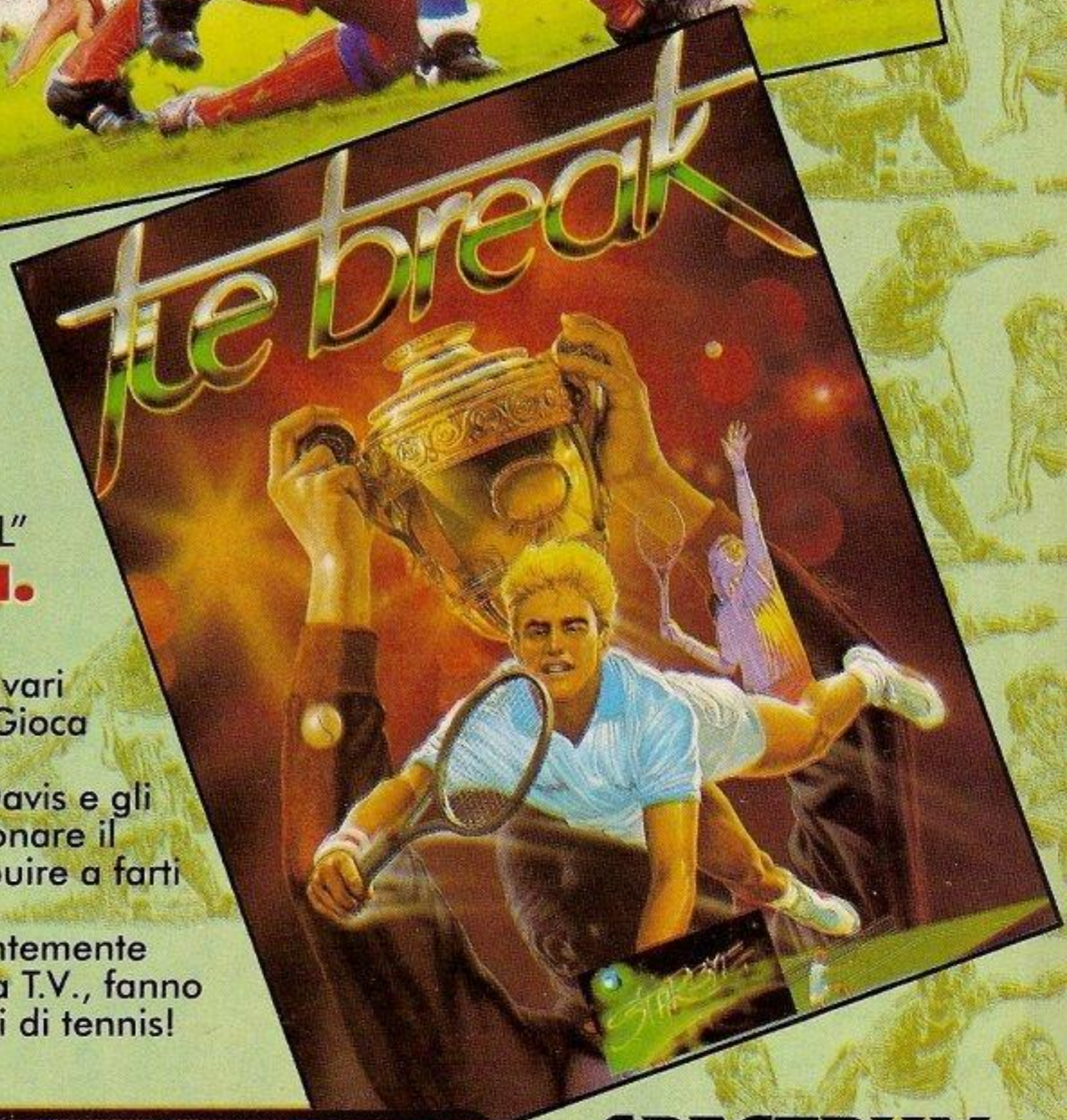
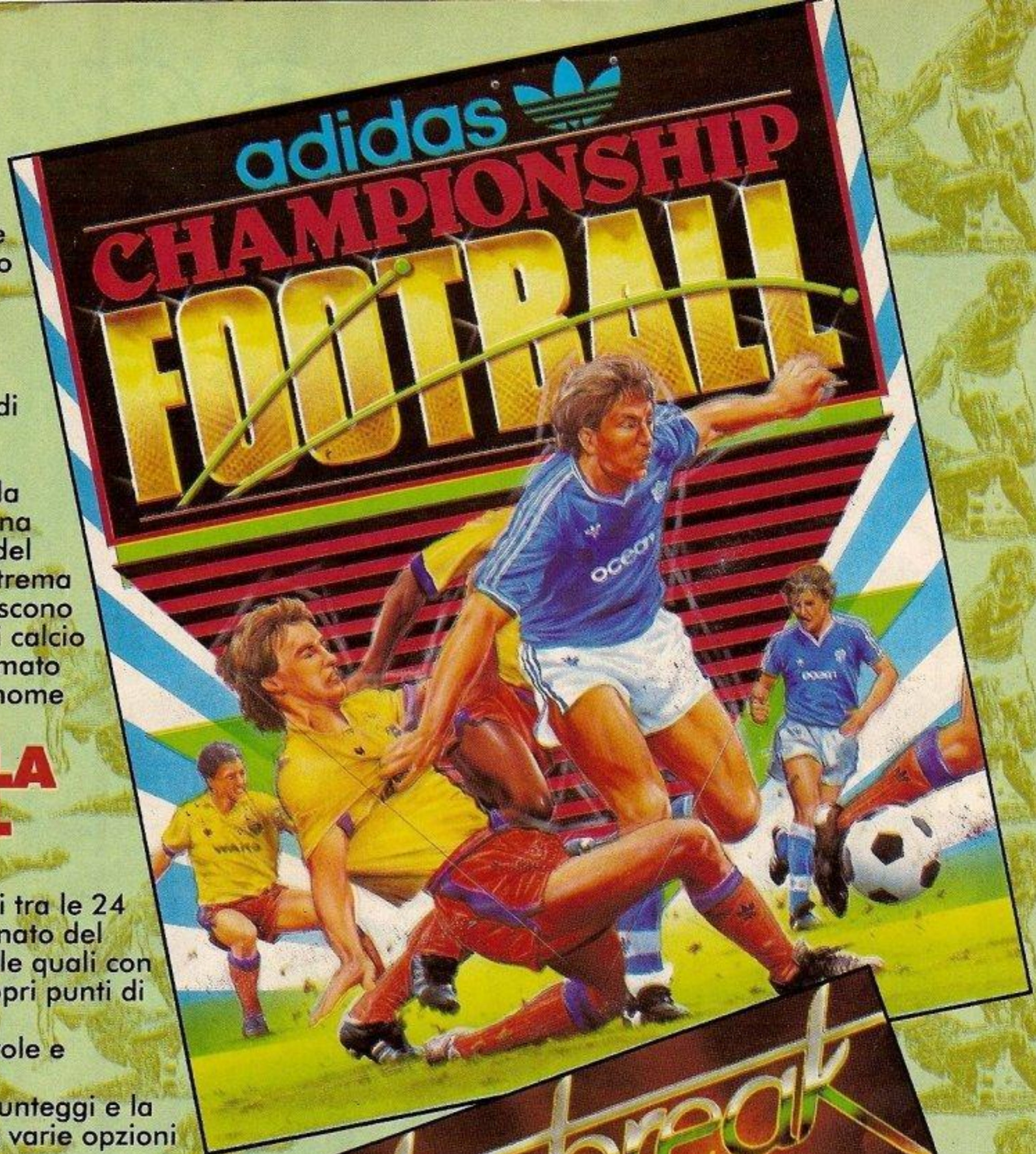
L'animazione scorrevole e realistica, la veloce visualizzazione dei punteggi e la facilità nel seguire le varie opzioni di gioco saranno il tuo divertimento.

"ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL," è per tutti gli amanti del gioco del calcio che non si accontentano di smanettare con il joystick ma che preferiscono essere parte integrante dello sport stesso...

in "ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL" **sei tu il protagonista.**

Metti alla prova la tua abilità di tennista sui vari tipi di campo (erba, tartan o terra battuta). Gioca un singolo o un doppio. Puoi partecipare ai principali tornei come Wimbledon, Coppa Davis e gli Internazionali di Francia. Inoltre puoi selezionare il tipo di racchetta - cosa che potrebbe contribuire a farti vincere il match.

Superba animazione, sonoro sorprendentemente realistico ed effetti sonori simili a quelli della T.V., fanno di TIE-BREAK il Numero 1 tra i migliori giochi di tennis!



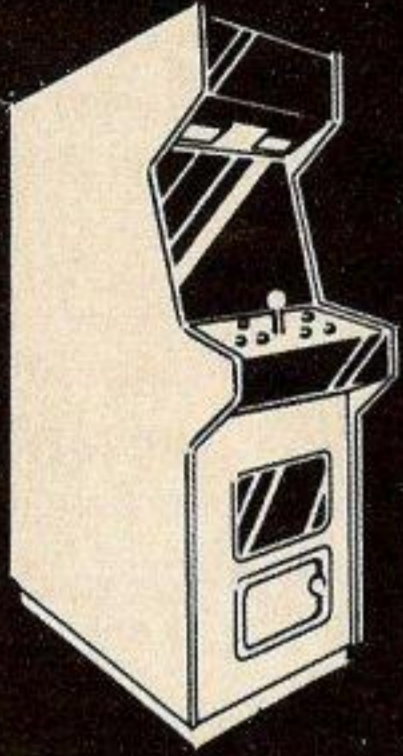
LEADER

DISTRIBUZIONE

ocean

**SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE**

ELECTROCOIN



SNK



AMIGA



ATARI ST



COMMODORE 64

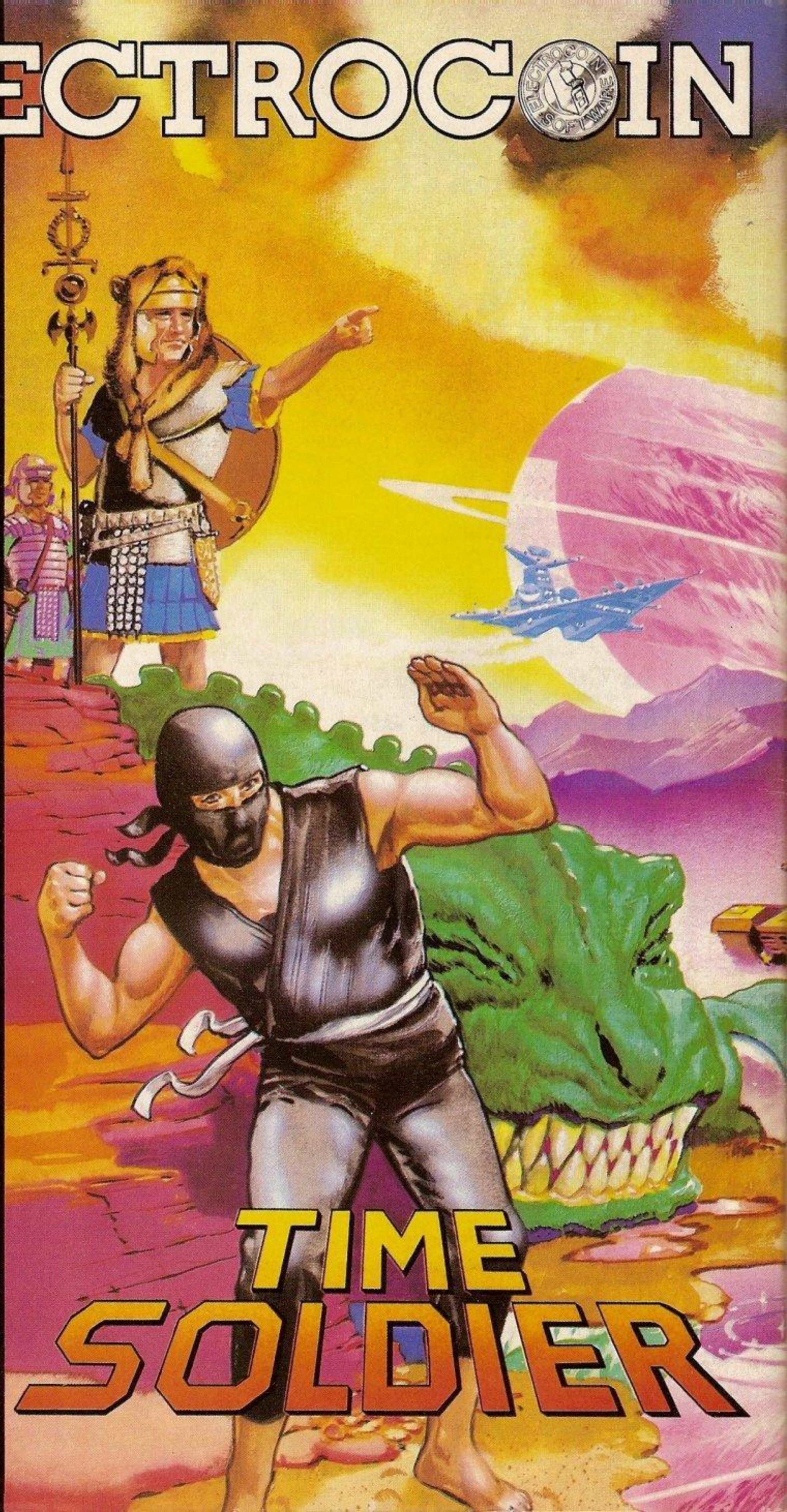
DISPONIBILE PER:

AMIGA

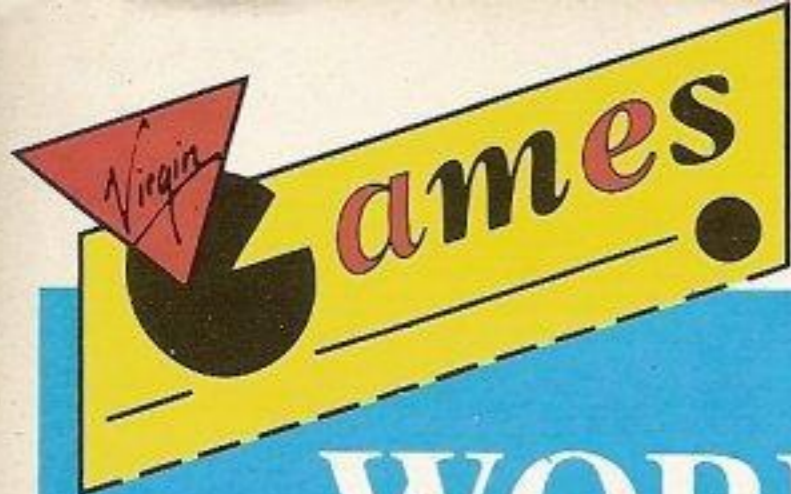
ATARI ST

C64 CASS. E DISCO

© SNK CORPORATION / ELECTROCOIN 1990



TIME SOLDIER



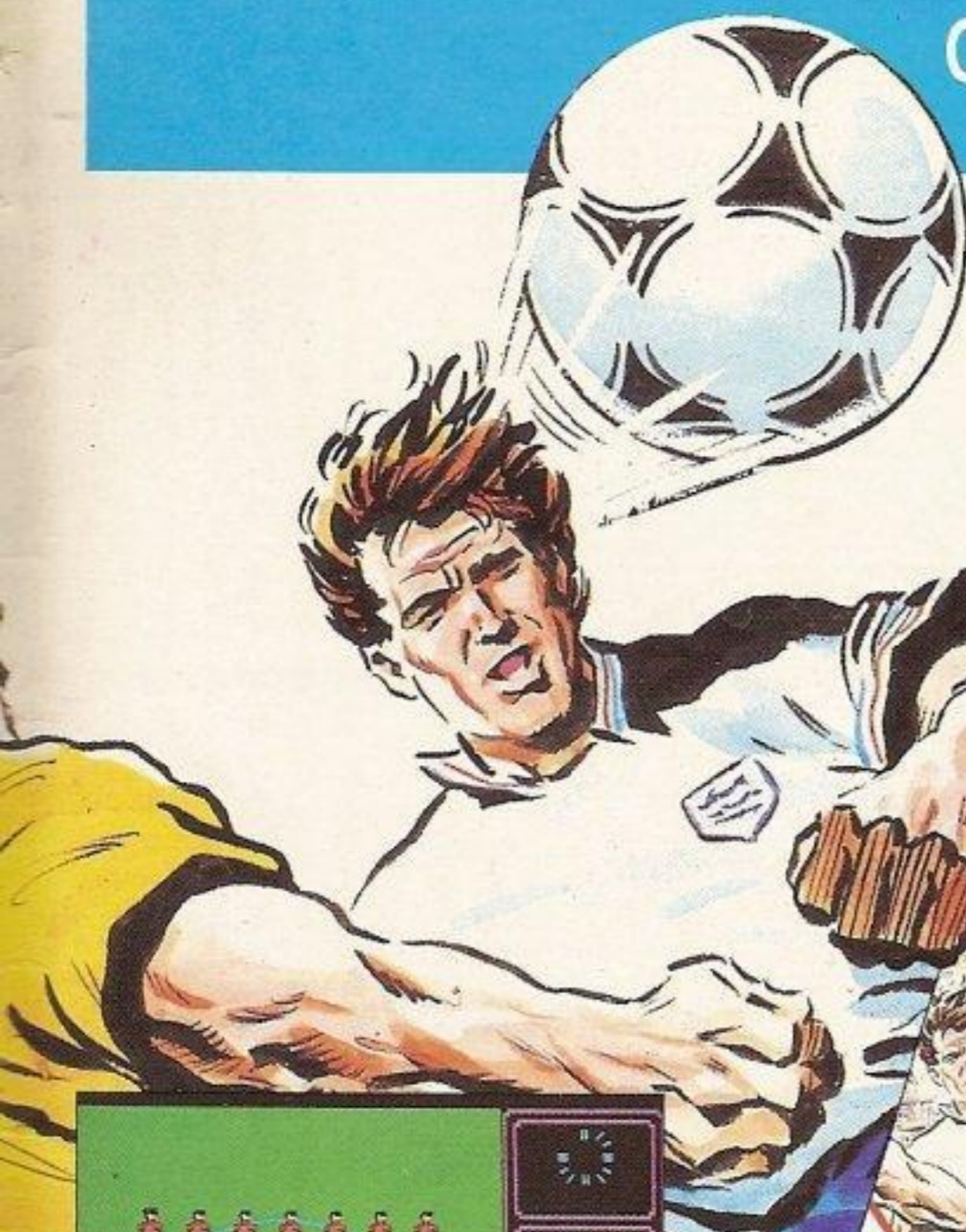
olivetti



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
DISTRIBUZIONE



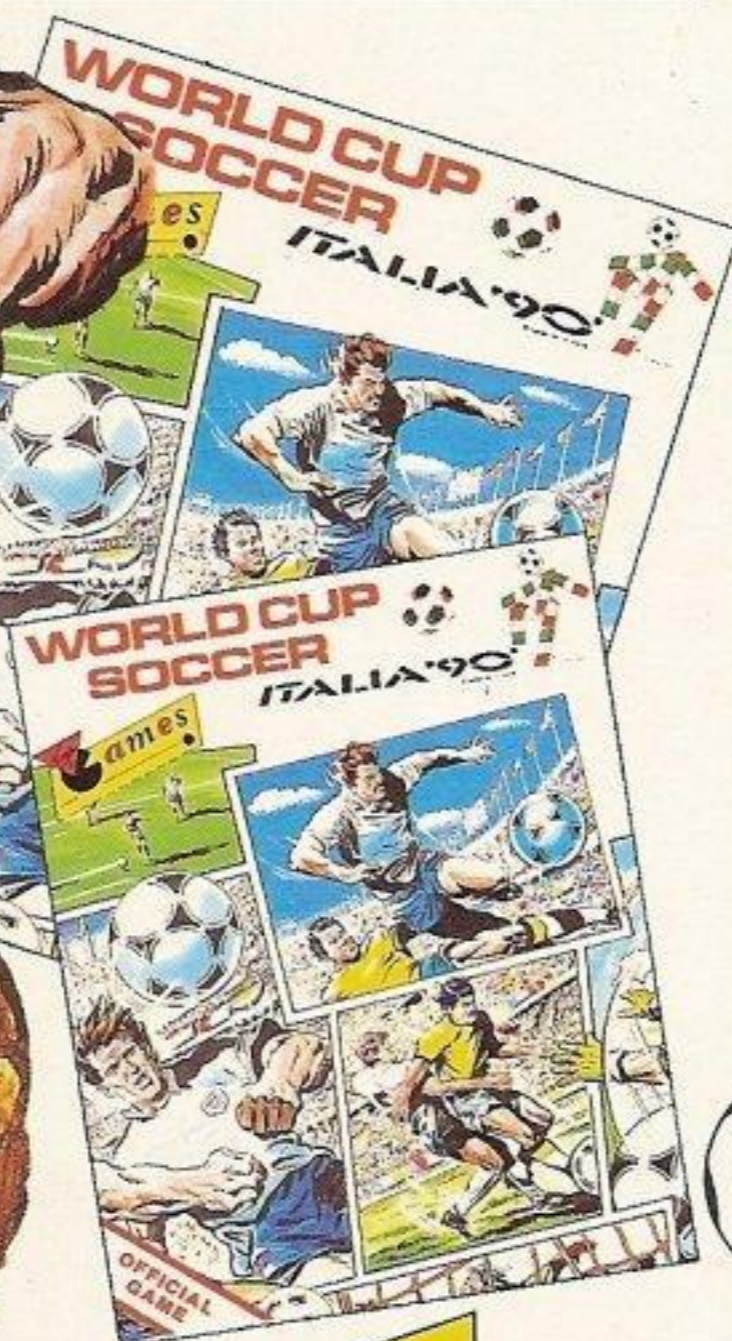
IBM



ATARI ST



AMIGA



ITALIA '90®



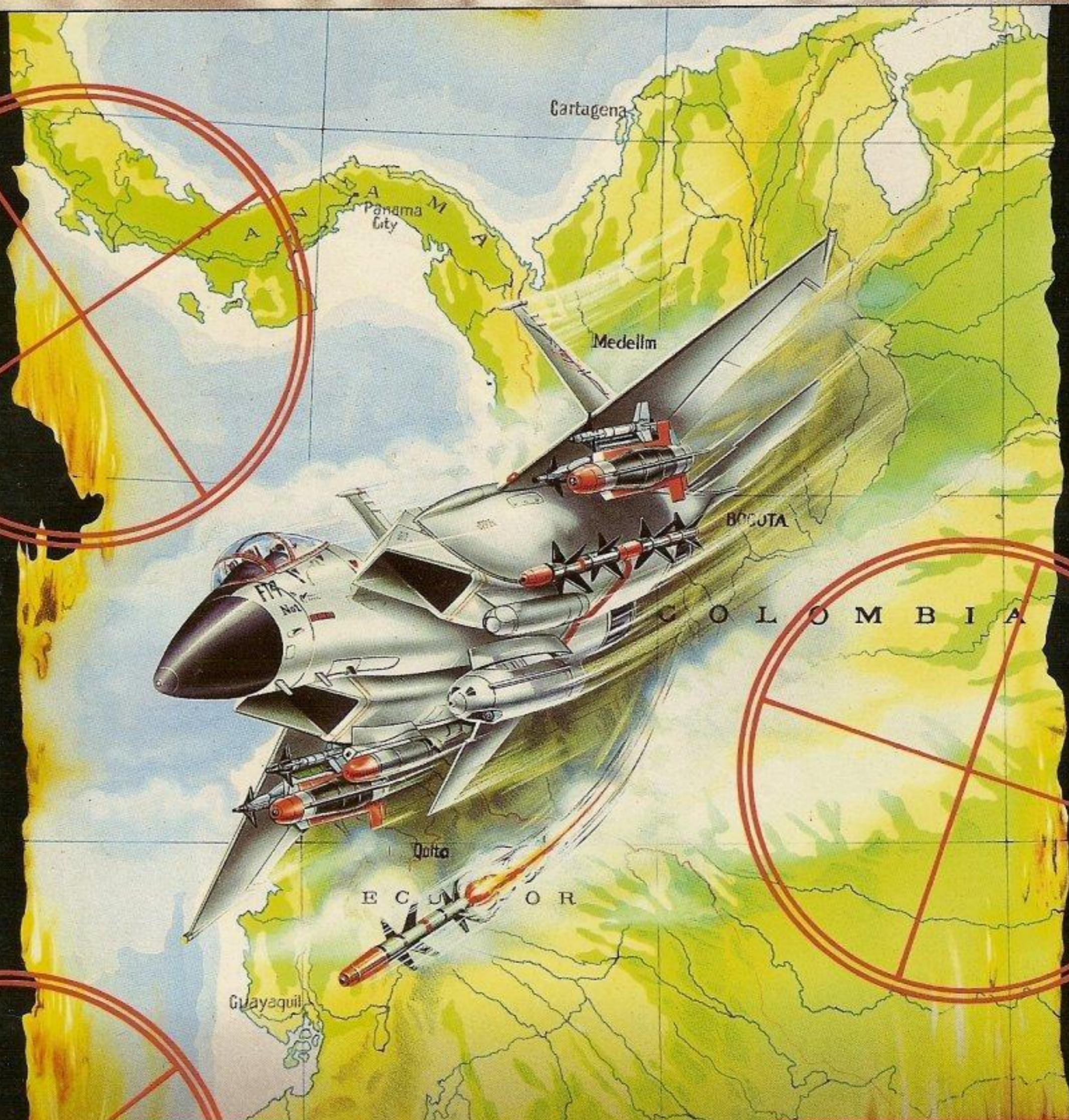
Licensed by OLIVETTI
official supplier ITALIA '90'.

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.

SNOWSTRIKE

ZONA DELLA MISSIONE COLOMBIA-SCOPO DELLA MISSIONE DROGA!



.... IL CONGRESSO È IN STATO DI ALLARME -
MOZIONE DELLA DICHIARAZIONE DI GUERRA AI
BARONI COLOMBIANI DELLA DROGA CHE DEVONO
ESSERE SCONFITTI QUANTO PRIMA

.... OPERAZIONE DI RICOGNIZIONE STUDIATA
DALLE FORZE MILITARI. LA PORTAEREI
AMERICANA PRENDE IL LARGO ALLA VOLTA DEL
GOLFO DI PANAMA.

.... I BARONI DELLA DROGA SONO PRONTI A
SPEDIRE LA PIÙ GRANDE PARTITA DI COCAINA O
"NEVE" CHE SI SIA MAI VISTA.

.... E L'ALBA. UNO SQUADRONE DI F14 DECOLLA IN
DIREZIONE DELLA COSTA COLOMBIANA. IL TEMPO
PER PARLARE È TERMINATO - ED EFFETTUERAI IL
PRIMO ATTACCO DA SOLO!!



Screens dal Atari ST format.

EPYX®

Disponibile per:
CBM 64/128 Cassetta et Dischetto
SPECTRUM e AMSTRAD Cassetta
AMIGA · IBM PC & COMPATIBILI

Distribuito da Leader Distribuzione sri.

U.S. GOLD®