



video

LA PA

games

BIT

**'GIOCO CALDO' A:
MURDER
TIME MACHINE
FLIMBO'S QUEST**

**SPECIALE
ANTICIPAZIONI:
GOLDEN AXE
TOTAL RECALL
CHASE HQ 2**

**NOVITA' HARDWARE
LA CONSOLE "C64 GS"**

**RECENSITI:
Star Trash
Deliverance
Shadow Warrior
Dragons of Flame
Ivan Iron Man Off Road**

SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

NELLE VESTI DI **D** DOUG **Q** UAID,

INCUBI OSSESSIONANTI TI
TORMENTANO, METTENDO IN
DISCUSSIONE LA TUA VERA
IDENTITÀ. SARÀ L'AGENZIA
REKALL, SPECIALIZZATA IN
VIAGGI-VACANZE E ALLA
QUALE TI RIVOLGERAI, CHE
DARÀ INIZIO AD
UN'ESPERIENZA PER TE
INEGUAGLIABILE.



...UN VIAGGIO DA
INCUBO NEL
21° SECOLO
SUL PLANET
MARTE.

C64 · AMSTRAD · SPECTRUM · IBM/PC · AMIGA · ATARI ST

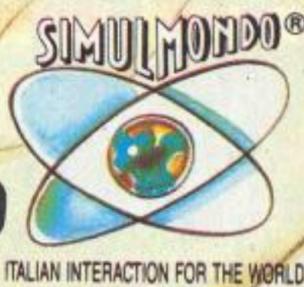
ocean[®]

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

I PLAY

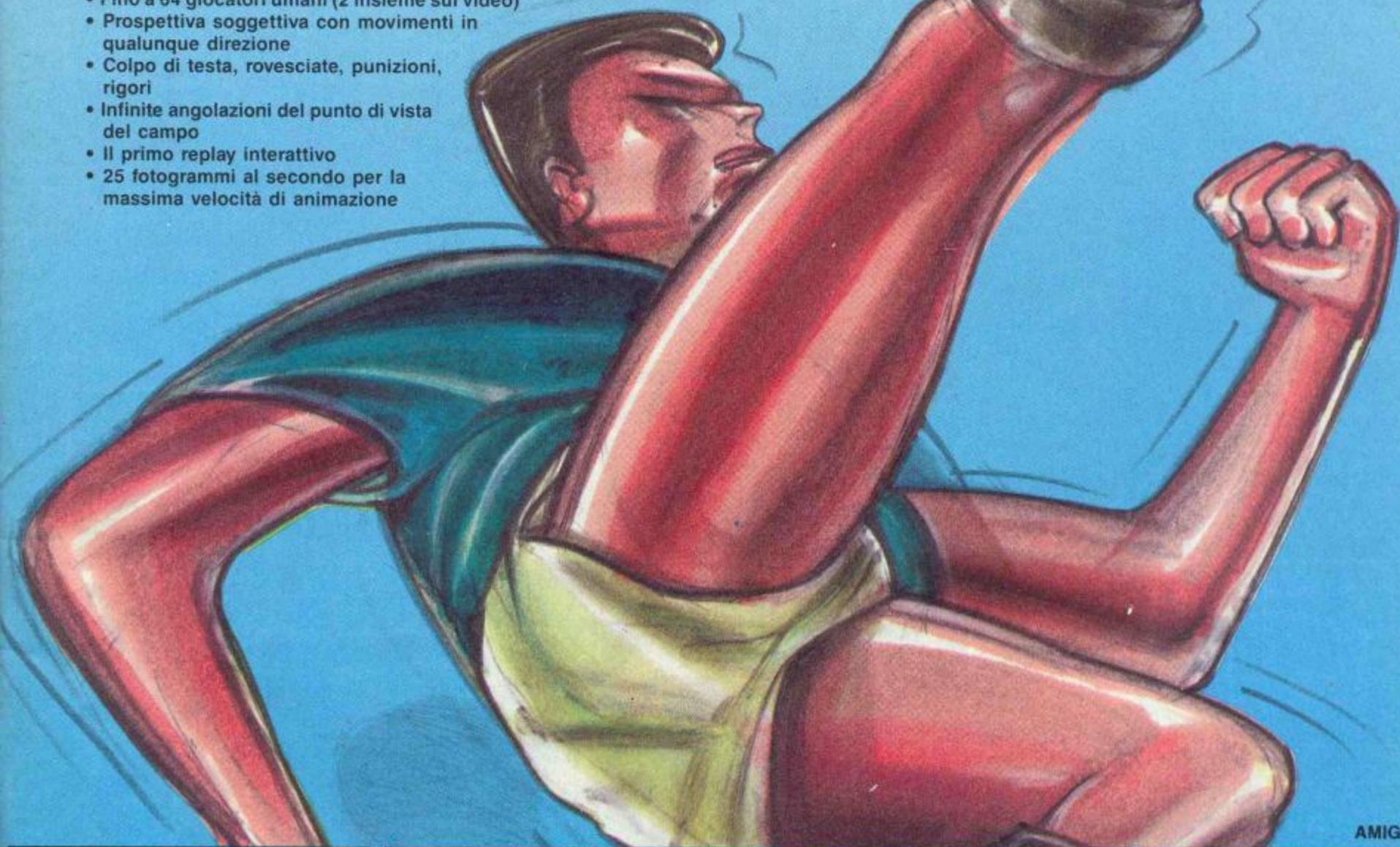
PRIMI IN EUROPA!
anche versione
cartuccia per il nuovo
"C64 GAMES SYSTEM"



3-D Soccer

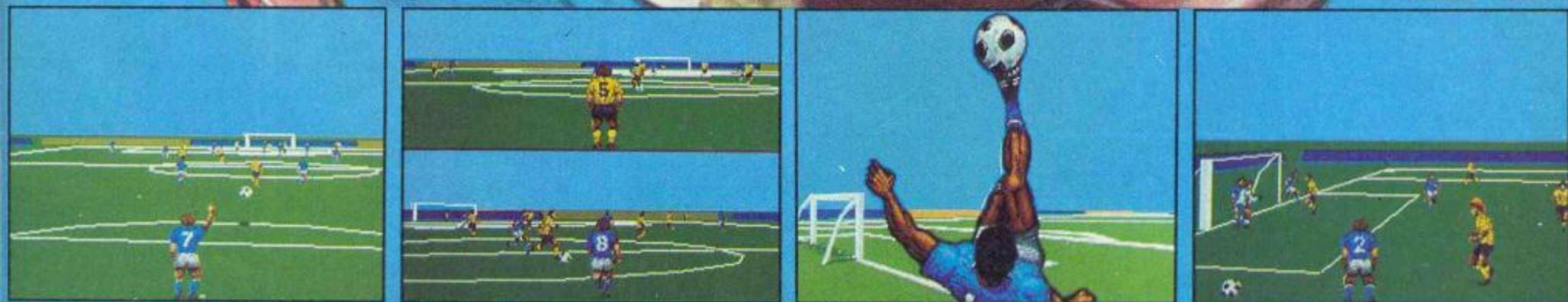
C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)

- 22 giocatori contemporaneamente sul video
- Fino a 64 giocatori umani (2 insieme sul video)
- Prospettiva soggettiva con movimenti in qualunque direzione
- Colpo di testa, rovesciate, punizioni, rigori
- Infinite angolazioni del punto di vista del campo
- Il primo replay interattivo
- 25 fotogrammi al secondo per la massima velocità di animazione



Woff-Studio '80

AMIGA SCREENS



Clive Barker's

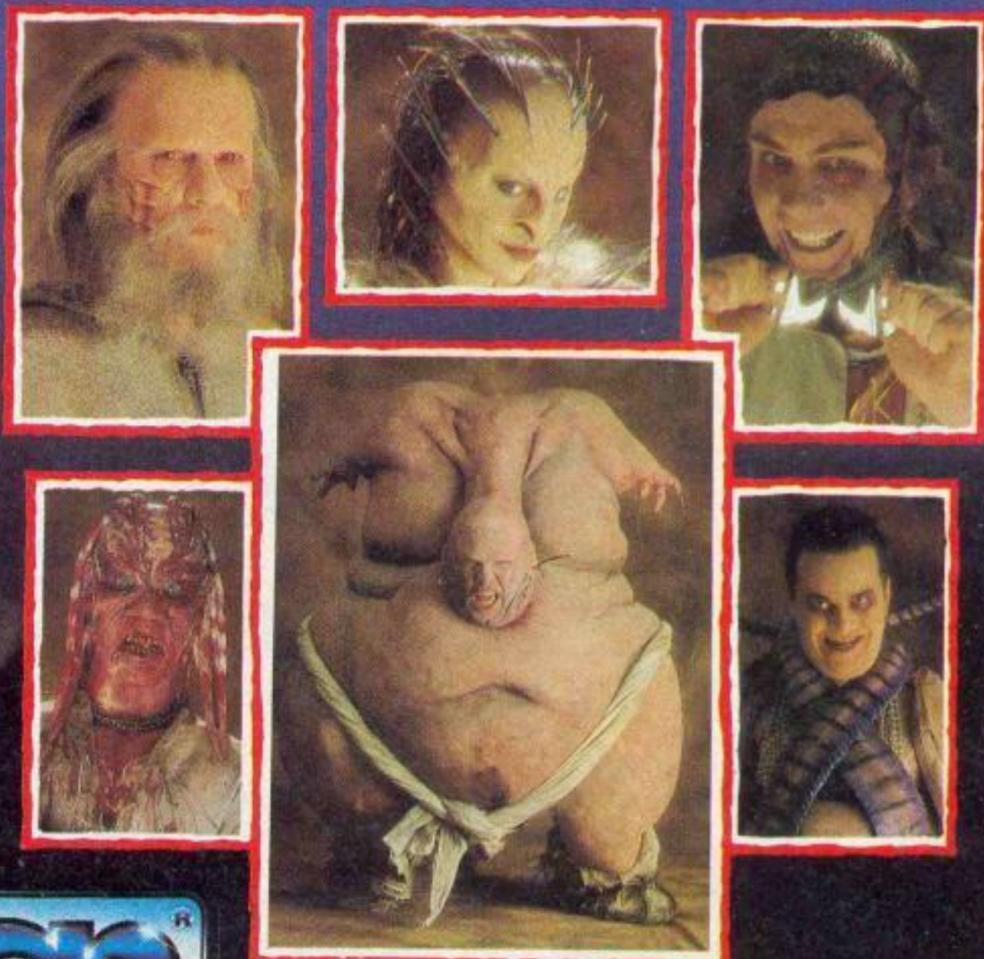
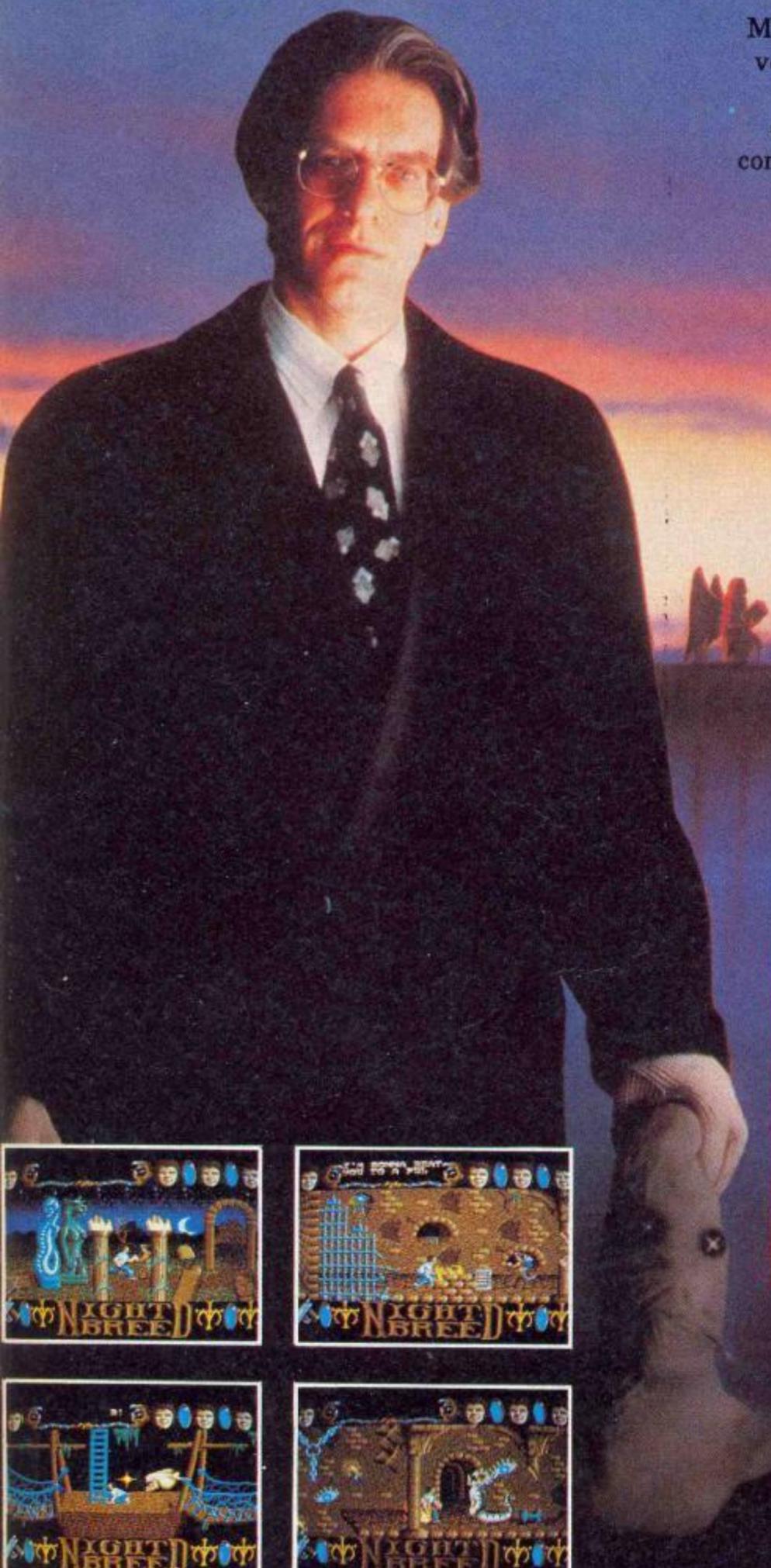
NIGHTBREED

Midian - è il nome di una città leggendaria dove tutti i peccati vengono perdonati. Per Boone, l'eroe, Midian è l'unico luogo in cui può rifugiarsi, essendo stato accusato di una serie di omicidi che non ha commesso. Comincia così un viaggio ai confini con la realtà attraverso la Necropoli. Boone, si troverà a difendere se stesso e la razza dei Nightbreed, creature mitologiche rimaste nascoste all'umanità per secoli, dall'ignoranza e dall'ipocrisia dell'uomo.

Una combinazione di strategia e di azione.

Disponibile per:
COMMODORE 64
AMIGA - PC - AT. ST
SPECTRUM - AMSTRAD

LEADER
MULTIMEDIA



Clive Barker's NIGHTBREED TM & © 1990 Morgon Creek Productions.
All Rights Reserved.



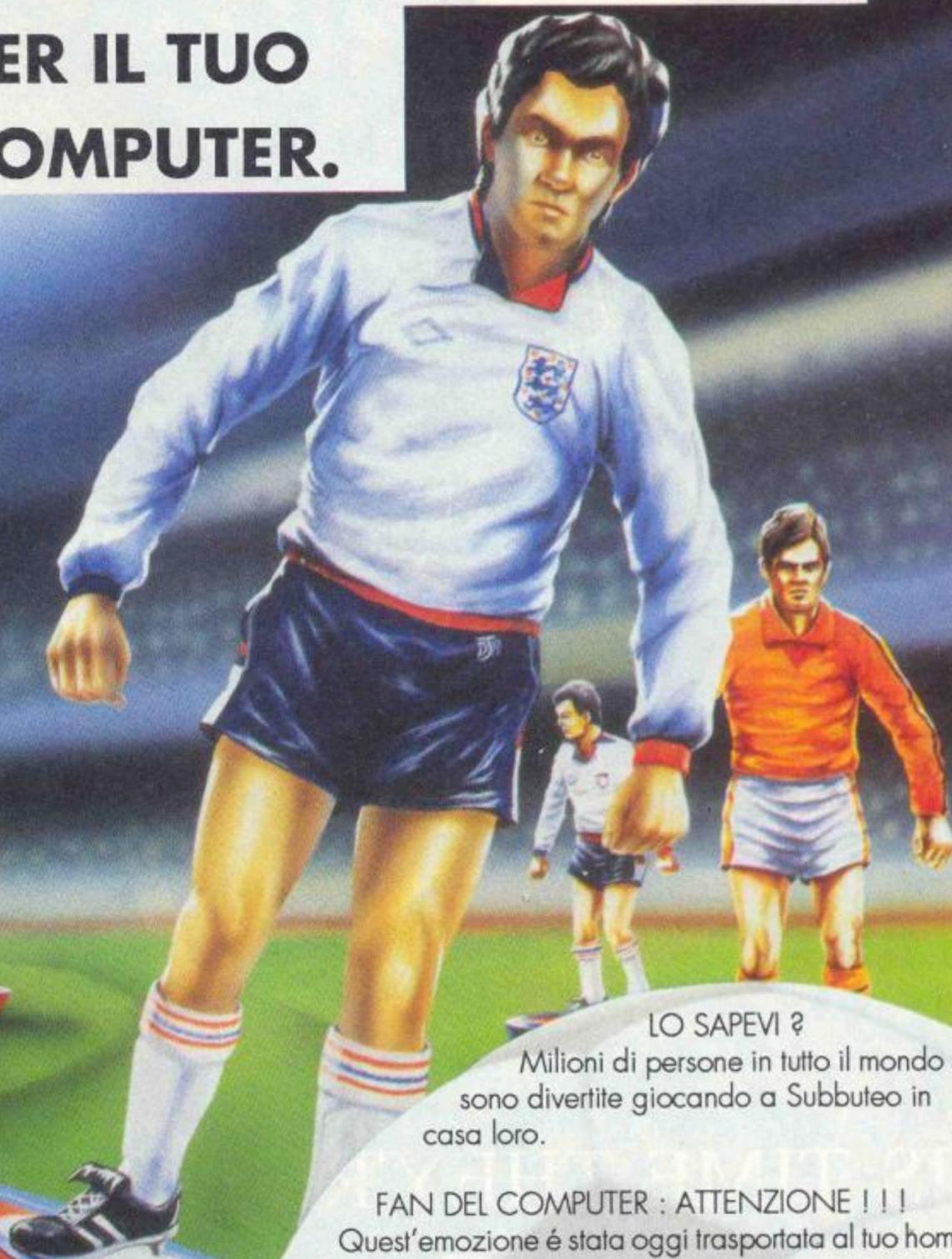
Subbuteo®

The Computer Game

**GIOCO DA TAVOLO PIU'
CONOSCIUTO ORA ANCHE
PER IL TUO
COMPUTER.**



SCREEN SHOTS FROM AMIGA



LO SAPEVI ?

Milioni di persone in tutto il mondo si sono divertite giocando a Subbuteo in casa loro.

FAN DEL COMPUTER : ATTENZIONE !!!

Quest'emozione è stata oggi trasportata al tuo home computer, utilizzando le tecniche più avanzate. Come? Con il fantastico SUBBUTEO ideato dall' asso della programmazione di videogames: la GOLIATH GAMES.

ALLORA, CHE ASPETTI ?

Entra in campo!

Puoi giocare contro i tuoi amici o contro il computer, con un arbitro infallibile sempre presente. Proverai l'emozione del calcio vero, quello del campionato e delle partite di Coppa.

Published by

**ELECTRONIC
ZOO**

Programmed by

**GOLIATH
GAMES**

LEADER
DISTRIBUTORI UFFICIALI

**DISPONIBILE A INIZIO OTTOBRE
PER C 64 e AMIGA.**

LEADER
DISTRIBUTORI UFFICIALI



THIS TIME THEY'RE OUT TO GET HIM!

DICK TRACY



© The Walt Disney Company.

Sommario

Uhhh...

9 EDITORIALE

Zzap! a prova d'incendio...

10 ANTICIPAZIONI

Tre pezzi facili...

22 ZZAP! TEST

Assassini, macchine del tempo & Co.

56 IL DIARIO

Le creature di... Creature!

70 POSTA

Cambio di guardia nella rubrica più discussa di Zzap!

Ehm...

10 PREVIEWS

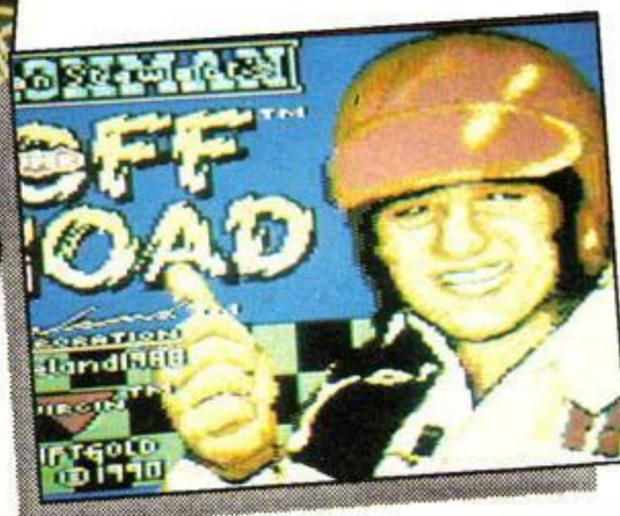
Da Total Recall a Golden Axe passando per... Chase HQ 2!

53 HARDWARE!

L'autunno delle console è appena cominciato...

56 COMPILATION

Sentivate la mancanza?



Beh...

22 MURDER

Chi ha ucciso Sir Wellventur Of Beautiful? E chi è Mark Aulett?

24 TIME MACHINE

Quando lo scienziato è pazzo... e il gioco fa impazzire!

27 FLIMBO'S QUEST

Il platform game di questo autunno?

30 IVAN 'IRON MAN'

Chi ha bisogno di un altro '4x4 simulator'?

32 ADIDAS TIE BREAK

Si parlava di sponsorizzazioni?

34 SHADOW WARRIORS

Se vi serve un ninja... qui potete trovarne uno...

36 BACK TO FUTURE 2

Il seguito del film dopo il gioco sul primo film, ovvero il secondo gioco?

40 DELIVERANCE

Potremmo anche dire: il ritorno di Stormlord... sarebbe lo stesso.

42 MONTY PYTHON...

Il circo volante di Monty Python...

46 DRAGONS OF FLAME

Per chi coi draghi ci fa colazione...

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

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Giorgio Baratto Redattori: Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino

Videolimpaginazione: Max Di Bello, Peter Dusek Smith
Grafica: Donatella Elia Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 VIDEOTEL Mailbox: 013171679 Computer Grafica e DTP Service: BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 Fotolito European Color - Milano Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concess. di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

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

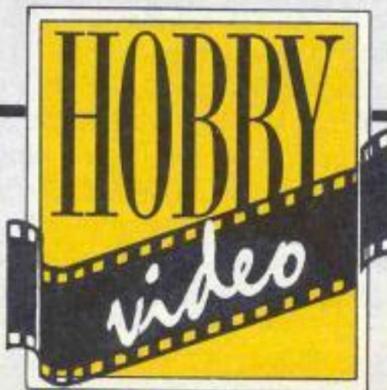
Abbon. 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

Eccezionale occasione
per imparare velocemente la musica
VIDEOCORSO DI 2 ORE
con flauto Bontempi
a sole L.29.900

Impara
la tecnica
di base
per suonare
il sassofono

**Prenotalo subito
in edicola
dal 10 Ottobre**

A cura del
iLABORATORIO 



EDITORIALE

Anno V - Numero 49

IGNIFUGO?!?

Niente paura, non stiamo sperimentando un nuovo tipo di carta per rendere Zzap! resistente al fuoco: chi oserebbe incendiare una così simpatica rivista (la concorrenza, forse)?

Ma in un modo o nell'altro questo numero si è salvato 'dalle fiamme di un incendio': un lato della collina su cui vivo ha preso infatti fuoco (avete presente la propaganda televisiva sugli incendi? Beh, tipo quello...) ma senza raggiungere l'ufficio/casa dove Zzap! viene impaginato, tuttavia distruggendo alcune linee telefoniche e impedendo così il collegamento via modem e persino a voce con la redazione di Milano.

Ma stavolta la 'protezione civile' ha agito tempestivamente e con efficacia, e questo numero di ottobre è rinato dalle ceneri come il leggendario uccello noto come 'araba fenice' — anzi, eccolo che si erge in tutta la maestosità di be tre giochi caldi e tre 'speciali' preview su giochi di ottimo livello.

Certo, qualcuno sentirà la mancanza di trucchi et similia per questo mese, ma niente paura: sul prossimo numero troverete ben altre sorprese, visto che festeggeremo il cinquantesimo 'compinnumero'!

Cosa ci riserverà la mirabolante redazione? Sapete, comincio a tremare al pensiero...

Bonaventura Di Bello

COMMODORE 64

ADIDAS C. TIE BREAK	[c/d. L. 18/25.000]	32
BACK TO THE FUTURE II	[c/d. L. 18/25.000]	36
DELIVERANCE (Stormlord 2)	[c/d. L. 18.000]	40
DRAGONS OF FLAME	[c/d. L. N.P.]	46
FLIMBO'S QUEST	[c/d. L. 18/25.000]	27
IVAN "IRON MAN"	[c/d. L. N.P.]	30
MONTY PYTHON F. CIRCUS	[c/d. L. 25/29.000]	42
MURDER	[disco. L. 29.000]	22
SHADOW WARRIORS	[c/d. L. 18/25.000]	34
STAR TRASH	[c/d. L. 18.000]	50
TIME MACHINE	[c/d. L. 18/25.000]	24
HEROES (COMPIL.)	[cass. L. 29.000]	56

SPECTRUM

SHADOW WARRIORS	[cass. L. 18.000]	34
-----------------	-------------------	----

PC ENGINE

DEVIL CRASH	[L. N.P.]	48
-------------	-----------	----

[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].

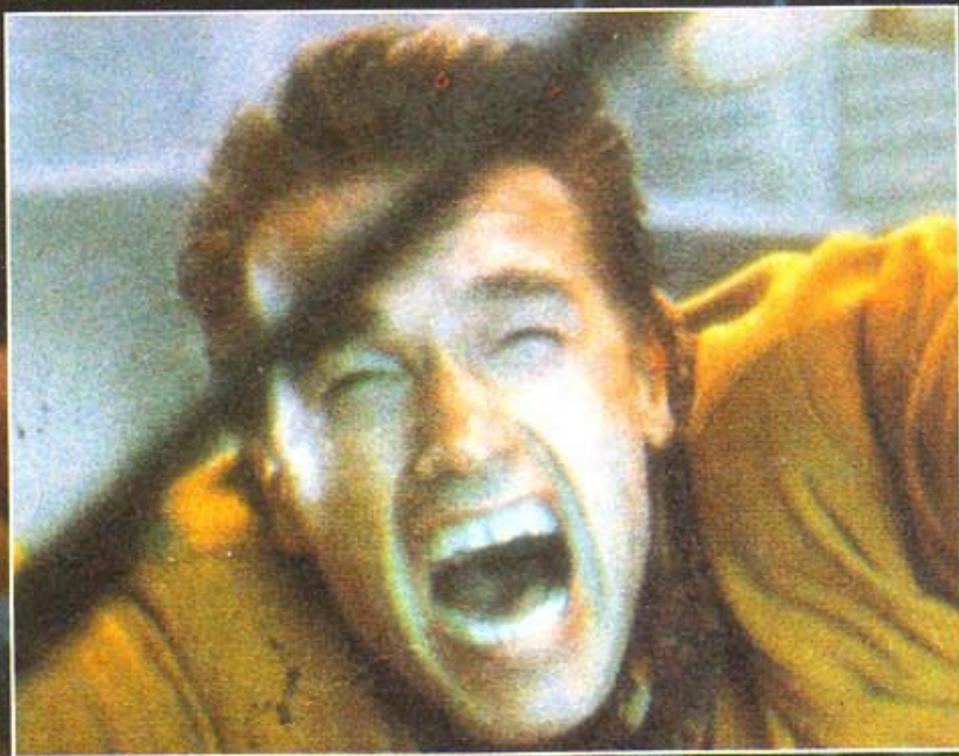


TOTAL RECALL

Total Recall è il tipico film per cui le mamme di tutto il mondo, dopo averne visto i provini, sono costrette dal loro istinto protettore a dire ai propri figli "Non andrai a vedere questa schifezza con tutto quel sangue sabato sera insieme ai tuoi amici?" ed è anche il tipico film che i ragazzi di tutto il mondo vanno a vedere il sabato sera insieme ai propri amici, naturalmente dopo aver tranquillizzato mamme e papà con un falsissimo "No, no, andiamo all'oratorio a rivedere -Altrimenti ci arrabbiamo-, che fa tanto ridere". Paul Verhoeven, regista di Robocop (il cui tie-in è risultato essere il più venduto videogloco di tutti i tempi), deve averlo capito ed ecco così un nuovo film con tanto sangue, tanta violenza ed una buona dose di humor, che non guasta mai. I diritti per un videogame ispirato a Total Recall sono stati acquistati dalla Active Minds, una software house indipendente, che tenterà di vendere ancora più copie del proprio gloco di quanto ha fatto Robocop. Non ci rimane che sentire cos'è riuscito a scoprire Stuart Wynne da queste Menti Attive...

Total Recall è ambientato nel 2084, anno in cui è in corso una tremenda guerra tra due fazioni rivali, e Marte è stato colonizzato dal crudele Cohaggen. Quaid (interpretato dal mitico Arnold "seavessiuncognomeunpomenocomplicatodascriveresarebembegliopertuttiipoveritraduttorecomequeldisgraziatodisimonecrosignani" Schwarzenegger) è un operaio bistrattato e tristrattato, che mira ad emigrare su Marte, nonostante il costante numero di esplosioni quotidiane causate dai terroristi. Un giorno Quaid sente parlare della Rekal, una compagnia che impianta "falsi ricordi", in modo tale che la gente abbia l'illusione di aver già visitato pianeti remoti. Quaid richiede quindi un ricordo di Marte, ma invece di una normale gita turistica, vuole che gli sia impiantato la memoria di un agente segreto immaginario, un

finale davvero originalissimo (indovinate un po' chi ha la meglio...). (Qua nella redazione italiana di ZZAP! non vediamo l'ora che esca, ma noi non facciamo testo in effetti: Carlo ed io siamo anche andati a vedere Superman 4 un po' di tempo fa... AAAAAAARGH!!! Ndt) Dave Colley, la "mente" della Active Minds, insieme ad Alison Kelly spiega eloquentemente che come licenza ha davvero un potenziale immenso "La Ocean e Schwarzenegger sono due grandi nomi: non potevamo davvero chiedere niente di meglio per iniziare!". Potevano almeno chiedere più tempo: mentre da vedere i loro uffici sono davvero notevoli, muoverci è un'impresa non indifferente! "Abbiamo iniziato il lavoro alla fine di Aprile, o forse era Maggio. E' stato davvero un trauma iniziare: ci eravamo appena tra-



ricordo insomma dove siano presenti un sacco di violenza, incontri con favolose ragazze e pianeti da salvare. Ma (ovviamente) il trapianto di memoria fallisce perché Quaid era veramente un agente segreto che aveva subito il lavaggio del cervello. Dopo aver lasciato la Rekal, Quaid viene attaccato dagli uomini di Cohaggen, il quale teme che Schwarzky possa incominciare a ricordare avvenimenti passati. Inutile aggiungere che da qui in poi il film diventa un inseguimento con tanto di violenza, scene gore ed un

sferiti nei nuovi uffici e stavamo comprando un sacco di nuove apparecchiature". La Active Minds è la seconda compagnia di Dave ed Allison: la prima è la Video Images, attualmente improduttiva, dopo aver lavorato a Bangkok Knights. "Non avevo abbastanza personale, così con la Active ho voluto i migliori che potessi reclutare. Un sacco di gente con un sacco di idee". Di questa "gente" fanno parte il programmatore Fred O'Rourke (versione 16 bit di Laser Squad), il grafico Simon Butler

(Robocop) ed il programmatore su 64 Myke Lyons (US War in Middle Earth)(Io non vorrei portare sfortuna, ma con un team di incompetenti come questi, verrà fuori una cavolata peggiore di quella monnezza di Robocop... Ndt).

Per Total Recall, "Abbiamo preparato un bozzetto da presentare alla Ocean, che ha molto gradito la nostra idea. Ci sono stati uno o due cambiamenti man mano che proseguivamo, ma ci hanno lasciato davvero una grande libertà, per fortuna".

IL GIOCO

La Active ha ricevuto un sacco di materiale riguardante il film. "Avevamo un copione sin dall'inizio, così da sapere in che direzione ci stavamo muovendo. Inoltre abbiamo assistito ad uno speciale stage a Londra per controllare i vari fondali, che comunque non sembravano niente di straordinariamente originale".

Secondo Simon Butler "era praticamente impossibile realizzare una vera licenza da film, a meno che non si possieda un CD-ROM. Così abbiamo dovuto estrapolare il succo della vicenda. L'elemento principale di Total Recall è il fatto che sia un inseguimento. Noi abbiamo esaminato quel tema e l'abbiamo sviluppato per quanto ci era possibile".

Ci sono cinque sezioni: la prima ha luogo appena Quaid esce dagli uffici della Rekall e viene cercato dai sicari. Il nostro eroe deve trovare un numero di oggetti speciali, necessari al fine della fuga. Questa sezione ha una visuale laterale, tipo Robocop, con Quaid che scatta a destra e a manca, pesta i nemici e raccoglie diverse armi. Sul C64 Quaid avrà più di ottanta frames di animazione.

Secondo Dave c'è "una mappa enorme che porterà via almeno dieci minuti per essere attraversata da un lato all'altro. Beh, forse ho un po' esagerato, co-



munque è davvero grande. Inoltre ci sono quattro diversi tipi di nemici, con caratteristiche differenti fra loro."

Il secondo livello è un inseguimento in auto, visto dall'alto, tipo Spy Hunter. Quaid ha preso possesso di un taxi e deve seminare i suoi nemici nel traffico. Al termine di questo stage Quaid si trova in un magazzino dove viene informato dall'agente segreto presente in lui sulla sua situazione (???). Molte risposte stanno su Marte. Ed infatti il ter-

zo livello rappresenta il drammatico arrivo di Quaid sul Pianeta Rosso, il tutto con visuale laterale.

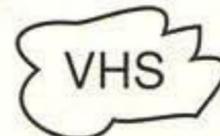
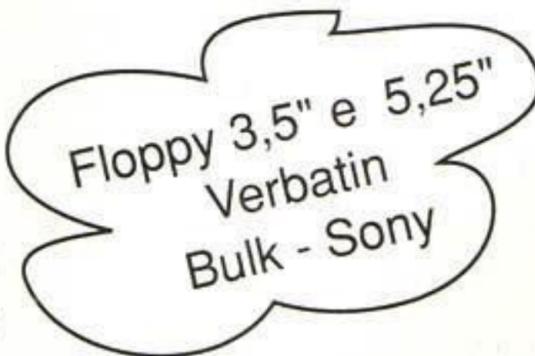
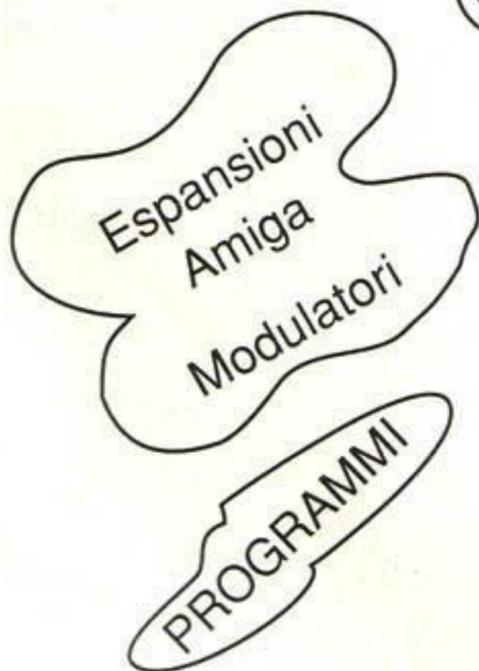
Ma le ricerche di Quaid su Marte gli procurano presto altri guai, che sfociano ben presto in un secondo inseguimento in auto. Solo adesso Quaid è armato e questa corsa lungo i tunnel sotterranei è piena di violenza, con tanto di macchine escavatrici all'opera nel tunnel".

L'ultimo livello (sempre con vista laterale) è un labirinto co-

VIDEO CASSIA

Videogames

Commodore - Amiga 500 - IBM
MSX - Amstrad - Atari



ROMA - VIA CASSIA, 701 - TEL. E FAX (06) 3663647

TROVERAI AMICIZIA E CORTESIA



stellato di piattaforme e scale. Dopo così tante sparatorie ci voleva un po' di sana ed intensa esplorazione. Qui Quaid finalmente potrà scontrarsi con Cohagen e forse salvare il pianeta. La Active Minds ha promesso "un interessante" finale del gioco, che intendono conservare gelosamente.

All'inizio si era parlato di schiacciare tutto in un singolo caricamento per il C64, ma ora si è quasi certi che sarà multiload come sull'Amiga. Tra un livello ed il successivo vi saranno scene del film, probabilmente sotto forma di fumetti. La musica è ad opera di Dave Whittaker (almeno una cosa si salverà dallo scempio... Ndt), che ha composto un proprio tema, invece di rifare la colonna sonora di John Goldsmith.

In ogni caso Total Recall richiede ancora molto lavoro - ogni giorno nuove persone vengono reclutate per il progetto - ma la data di uscita (in Inghilterra Ndt) è prevista per Ottobre, così speriamo di proporvi una recensione già a partire dal prossimo numero.

David Colley è sicuro che verrà bene ed avrà un'ottima giocabilità (sì, come Robocop! Ndt). "Ce la faremo in tempo, anche se questo vorrà dire passare molte notti in bianco. Ne sono responsabile, quindi ce la farò

sicuramente. Il primo livello non sarà incredibilmente difficile: ho voluto io così che possiate giocare sin da quando piglierete in mano il joystick per la prima volta".

IL COLORE

Programmare Total Recall è stato "abbastanza stressante, ma dopo tutto divertente" per Myke Lyons. Il programmatore per 64 lavorava per la Maelstrom Games di Mike Singleton, provvedendo alla versione americana, totalmente differente, di War in Middle Earth. In seguito aveva lavorato a Survivor, un progetto accantonato cosicché ognuno si potesse concentrare su Midwinter, Mike ha programmato alcune parti della versione di Midwinter per PC, prima di diventare freelance e prima che Dave gli parlasse della sua nuova compagnia. I giochi strategici sono i suoi preferiti, anche se, come molti programmatori, non gioca molto, come se non avesse alcun computer a casa. Solo in ufficio, quando è annoiato, carica Robocop per svagarsi (sai che svago! Ndt).

Una delle tre persone che è arrivata dalla Ocean per formare la Active è Simon Butler che sta lavorando alla grafica insieme a Mike. Comunque, "sono entrato solo da sei settimane nel pro-

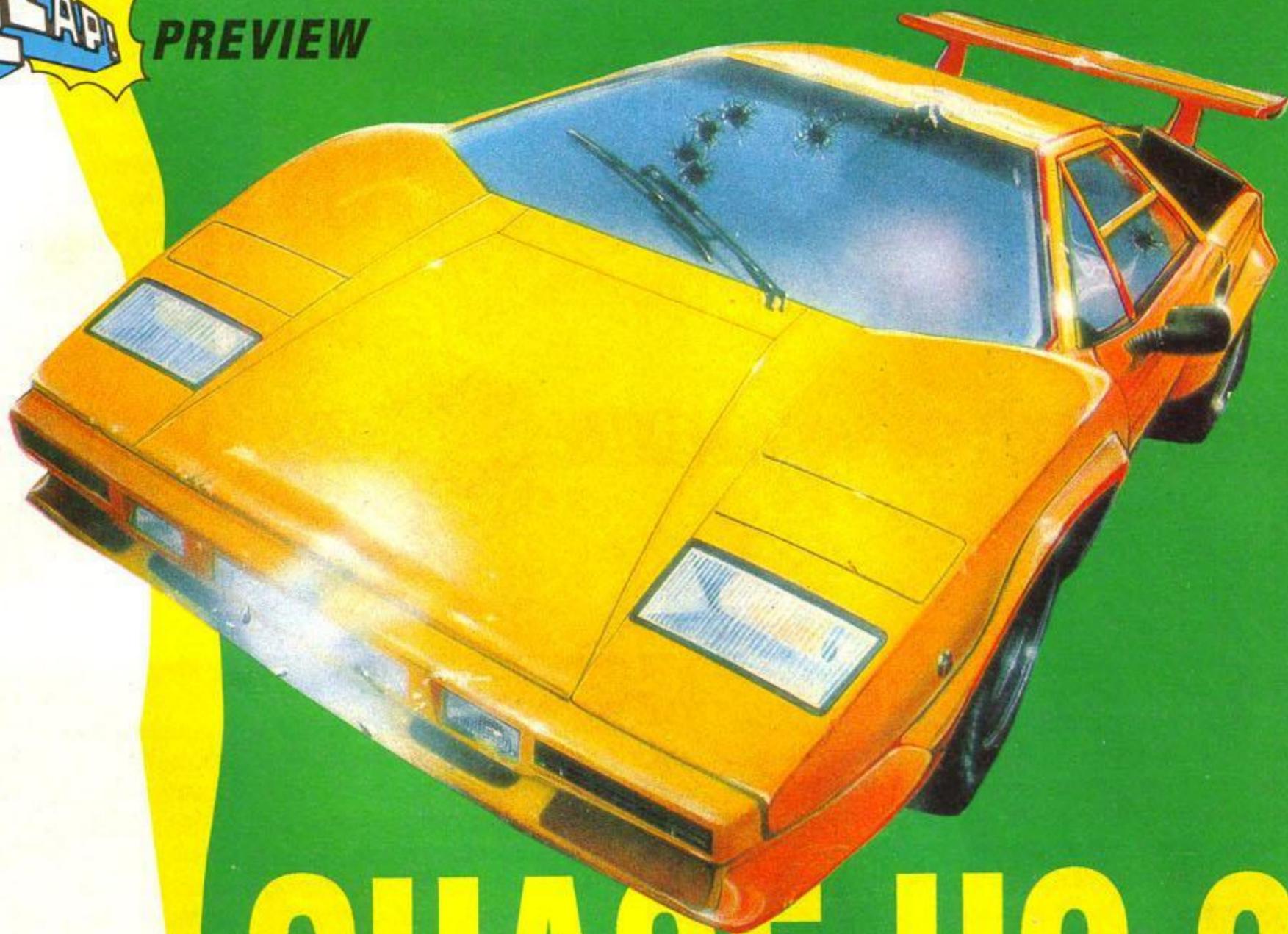
getto e devo essere tremendamente veloce". Come molti artisti grafici Simon usa un ST per le sue produzioni (no, non è possibile, aaaaaargh! Oltretutto 'sto disgraziato si chiama come me... Ndt).

Gli chiedo se gli hanno detto i programmatori quanti frames di animazione usare: "Ci hanno provato. Ma oggi giorno i grafici hanno molta più importanza e possono dire ciò che pensano. Io cerco di dare il massimo sempre, vedremo loro... Ci sono un sacco di conversioni da co-in-op, così è eccitante avere la possibilità di fare qualcosa di originale come Total Recall. Quando si fanno le animazioni degli uomini è divertente fare qualcosa di divertente e dinamico con gli sprites, che, detto fra noi, sono il massimo dei macellai."

"Ci sono poche nuove persone che si occupano di grafica. Così si vede sempre la stessa roba in giro ancora ed ancora ed ancora. Noi vogliamo nuovi grafici. Penso sia lo stesso per i programmatori. Vogliamo qualcosa per cui la gente dica 'Oooooh!' quando lo vede, qualcosa che faccia parlare..."

Ragazzi, cosa vi devo dire? Secondo me, questo Total Recall farà parlare di sé, in un modo o nell'altro...

"Quando si fanno le animazioni degli uomini è divertente fare qualcosa di divertente e dinamico con gli sprite, che, detto fra noi, sono il massimo dei macellai."



“Di livello in livello vi sono così tanti cambiamenti che carichiamo di nuovo tutti i 64k ad ogni load...”

CHASE HQ 2 METTE IL TURBO!

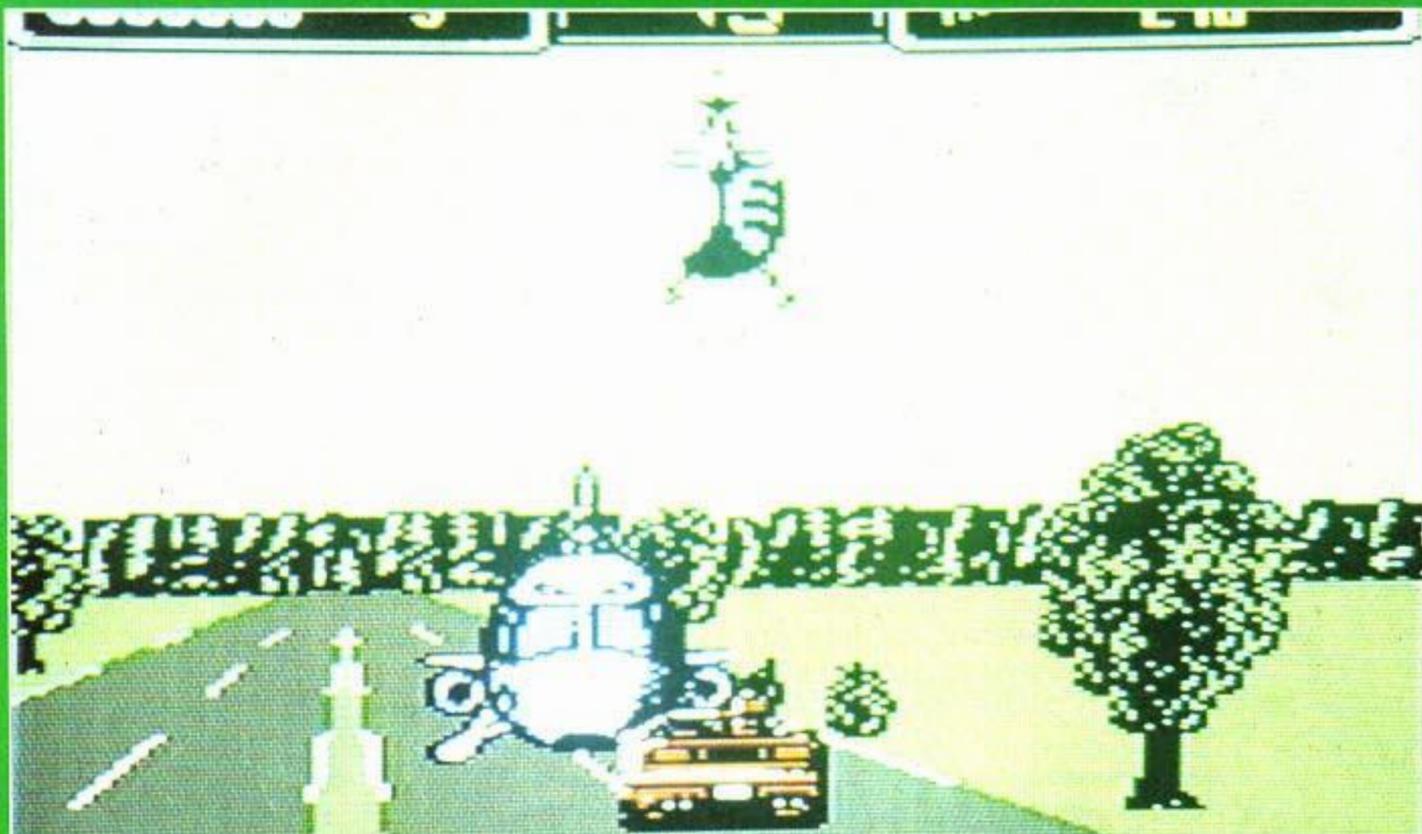
L'anno scorso la US Gold pubblicò Turbo Out Run che letteralmente bruciò sia come valutazione che come vendite la conversione di Chase HQ sia sul '64 che sull'Amiga. Ma quest'anno i Programmatori del successo nata-

lizio scorso sono stati scelti dalla Ocean per programmare il seguito del mitico Chase HQ - Special Criminal Investigation. Già adesso, a settimane dalla pubblicazione, si è certi che SCI sarà il successo di quest'anno. Un virtuosismo di programmazione

e di genio grafico, il nostro ROBIN HOGG va ad indagare su questo successo annunciato.

Nancy è stata rimpiazzata da Karen (si vede che non era telegenica)





Hey!, ma è il vecchio '64 che muove questi elicotteri e la macchina così velocemente?

Special Criminal Investigation riprende l'originale tema guardie e ladri del suo predecessore, ma stavolta ci sono le armi. Broady e Gibson possono ora sparare ai cattivoni e mandarli fuoristrada senza più ammaccare la loro bella auto nuova. Purtroppo anche i cattivoni si sono prevenuti procurandosi grandi quantità di armi, e, già che cercano, alcuni si sono impossessati di un Tir e altri di un'elicottero!

Come è successo per Turbo la versione Amiga è stata affidata al team di programmatori Scozzesi "ICE" (speriamo che in un'anno abbiano imparato a programmare! NdC.), mentre la versione per il '64 ai mitici PROBE. La conversione è stata messa nelle mani di Steve Crow e di Mark Kelly, ma questa volta Mark fa solo da aiuto tecnico, dato che l'attuale programmazione è compito di Grant Harrison. Ho chiesto a Steve come è giunto a questo progetto dopo aver lasciato la conversione di Golden Axe?

La prima cosa che abbiamo fatto è stato guardare il Coin OP. Così quando ci hanno chiesto se avevamo visto il il nuovo Chase

HQ perché la licenza di conversione era già pronta ci siamo offerti sapendo di poterne trarre una buona conversione, la versione arcade infatti è molto giocabile.'

La Ocean ha avuto qualche risentimento l'anno scorso quando il vostro Turbo Out Run ha stracciato nelle vendite Chase HQ?

'No, anzi, grazie a Turbo abbiamo fatto una buona impressione negli alti ranghi della Ocean ed ora siamo tenuti in grande considerazione. Comunque non ho visto Chase HQ sul '64 ma mi hanno detto che non era troppo bello (ha ha, che fine umorismo, NdC.). Comunque credo che SCI sia molto più giocabile persino di Turbo.'

'Abbiamo fotografato il gioco praticamente in tutti i punti, come abbiamo già fatto per Golden Axe e per Turbo. Io sto facendo la maggior parte della grafica durante il gioco e un po' della grafica della presentazione - un'altra persona stà facendo il resto.

Ci sono delle similitudini con Turbo, avete riutilizzato delle parti di codice o di grafica?

'Ci possono forse essere

una o due cose simili, per quanto riguarda la grafica, per esempio la Porsche, ma è stato tutto ridisegnato direttamente dal Coin-Op. Ci sono però delle importanti differenze, per esempio la macchina che guidate è più piccola della Ferrari di Turbo, questo rende il SCI molto più giocabile aumentando l'area di movimento.'

'L'idea di base di SCI è un Blast 'em up su strada, ci sono ben sei livelli e una volta distrutta la macchina ti resta solo il "continue" con un'altro credito, e all'ultimo livello non puoi neanche continuare, noi abbiamo finito il gioco e ti viene mostrato il team di programmatori che ha rea-

I criminali vanno in camion al livello cinque.



lizzato la versione arcade, circa 30 persone, usando un'hardware dedicato, e per la conversione siamo solo noi 4!

E dopo questo, un'altro gioco di corse?

'Penso che ne abbiamo tutti abbastanza di giochi di questo tipo, noi amiamo le sfide, le conversioni impossibili, fare sempre lo stesso tipo di giochi dopo un po' diventa troppo facile, è come aver scalato una montagna e dopo continuare a saltare delle pietre.'

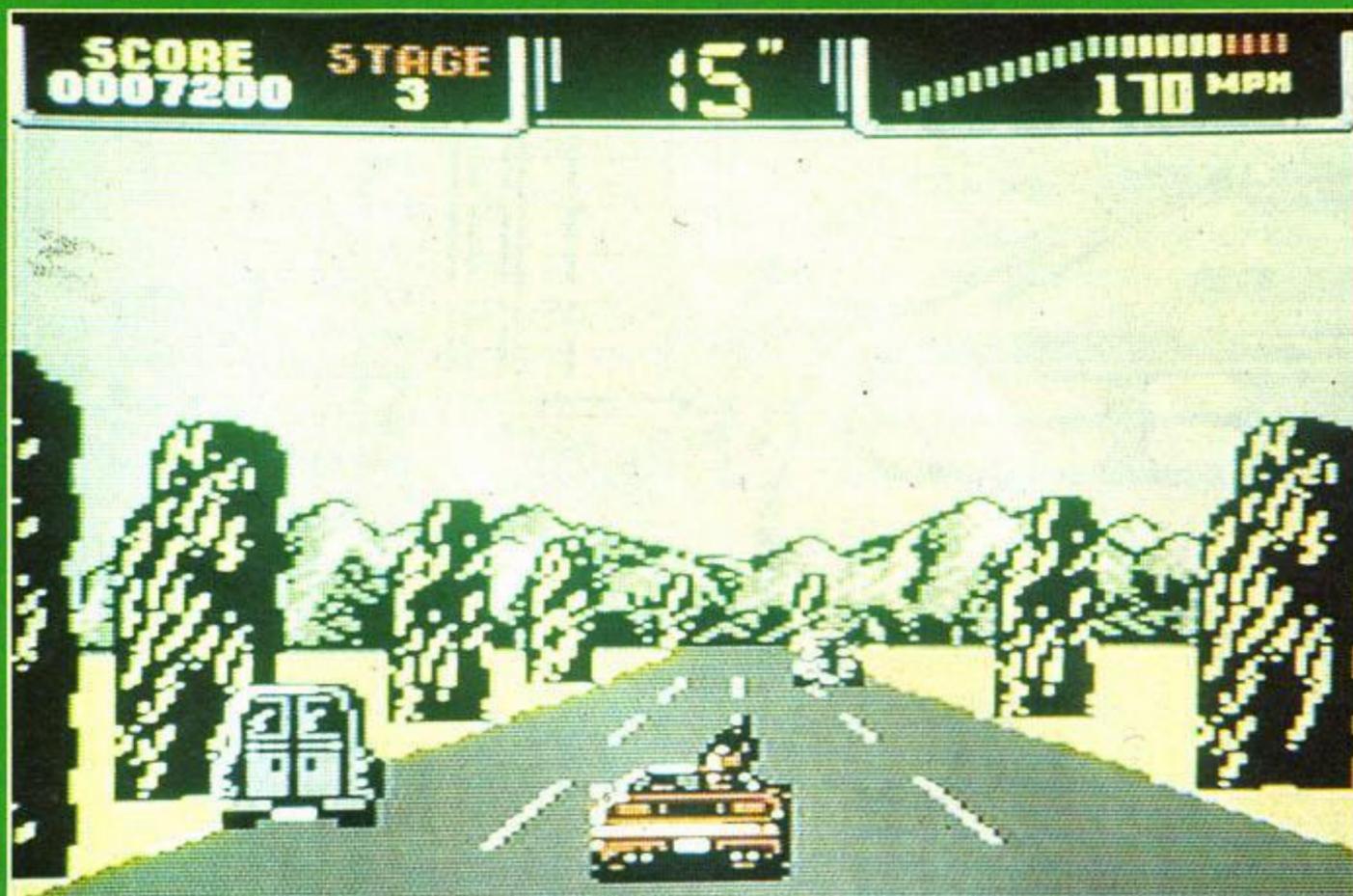
Bisogna infatti ammettere che SCI sembra molto simile a Turbo, quanto aiuto hai avuto da quello che aveva programmato Mark?

'giuro che sono state solo le idee. Prima di iniziare la conversione ho infatti discusso con Mark come aveva affrontato e risolto i problemi riguardanti le routines del movimento della strada e delle curve. Certo ammetto che la sua assistenza tecnica mi ha aiutato, rispetto che cominciare tutto dall'inizio, ma anche se potevo prelevare dal codice di Turbo tutto quello che volevo ho preferito riscrivere tutte le routines, ho potuto così migliorarle in diversi punti, ad esempio, le strisce sulla strada, Mark ha usato il Raster, invece io ho usato le NMI, così ho potuto usare il Ra-

ster per il plexor.'

Grazie a questi miglioramenti, Grant ha potuto inserire i particolari differenti di SCI rispetto al predecessore Chase HQ, come un tir gigantesco, e un attacco di elicotteri al quinto livello.

«Certo è stato un problema ricreare le sequenze del Tir e degli elicotteri (grandi ben 4x4 sprites quando sono vicini), ma il problema più difficile da risolvere è stato il fatto che, al contrario di Turbo dove appariva solo la tua auto e un'altra contemporaneamente, qui ci sono dei momenti dove ci possono essere fino a otto nemici tra moto e macchine, tutti che sparano o che lanciano granate. Per esempio quando si arriva al nemico di turno dovrebbero esserci ben 4 macchine, ho aggirato il problema non facendo apparire il nemico e l'altra macchina finché non di-



Ray Brady si alza dalla macchina per shootare qualche sfortunato criminale.

struggi le prime due.'

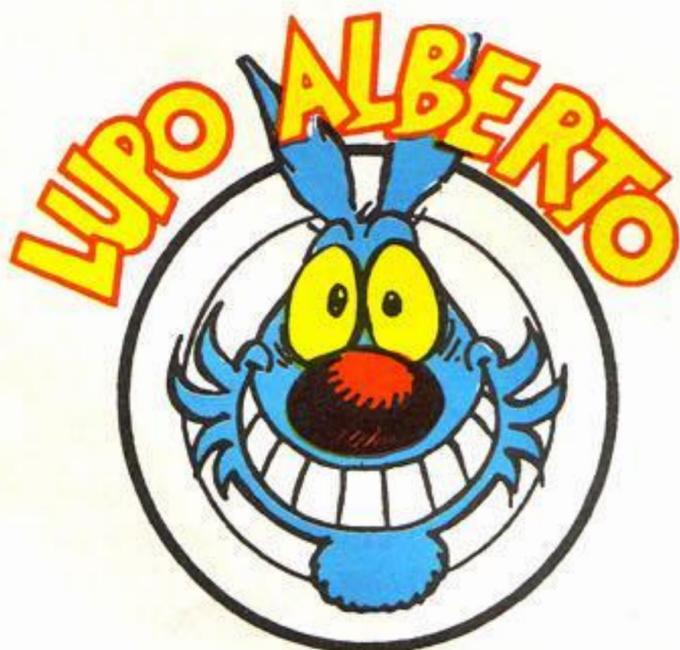
Quanta memoria hai lasciato a Steve per la grafica e il resto?

«Gli ho lasciato quanto più potevo 32k circa, e se pensi a quanta grafica c'è ai lati della strada, sono po-

chi. Senza contare poi i nemici del quinto livello (l'elicottero ed il tir, sempre loro) che loro soli hanno ben 54 definizioni di sprite. Di livello in livello vi sono così tanti cambiamenti che carichiamo di nuovo tutti i 64k

ad ogni load. Non ho ancora parlato con i responsabili della conversione su cassetta, quindi non so come potrà risultare il caricamento.'

Quanto tempo vi è stato dato per la conversione di



QUANDO VEDO

UN COMPUTER

DIVENTO MATTO!!

E' una





Una volta ancora la Probe ha ricreato l'intera sequenza di Intro dell'Arcade.

SCI?

16 settimane - davvero poco tempo, ed ho giocato al coin op per un totale di 2 ore!. Per la conversione comunque avevamo la videoregistrazione di tutti i livelli.

Se dovrete fare una conversione di SCI su cartige che cosa aggiungeresti?

Sicuramente una grafica più varia per i fondali e più tipi di macchine nemiche. inserirai altre cose, come le onde quando si attraver-

Hey, ma li è già uscito Dick Tracy!

sa il ponte, o avevi già deciso di non inserirle dall'inizio?

Si, già in partenza ho voluto tralasciare molti particolari di quel tipo, infatti penso che la cosa più importante in un gioco sia la giocabilità: preferisco fare un gioco che sia giocabile che uno con tante finezze che non sono necessarie. Ormai il gioco è finito, lo stiamo testando e mancano solo delle schermate di presentazione, i Maniac of

Noise hanno già fatto la colonna sonora e gli effetti durante il gioco.

C'è qualche parte del programma di cui ti senti particolarmente fiero?

Devo dire che sono molto contento di come è riuscito il livello 5, con il Tir e gli elicotteri, tutti quegli sprites che si muovono senza creare problemi.

SCI è più veloce di Turbo?

Si, anche quando non usi il Nitro è sempre più veloce di Turbo.



“Certo è stato un problema ricreare le sequenze del Tir e degli elicotteri (grandi ben 4x4 sprites quando sono vicini)...”

L'uscita di SCI è prevista per Novembre nelle versioni C64 e Amiga.

INVERNO DORATO



Dopo aver realizzato quello che è stato uno dei più grandi successi

dell'ultima stagione aggiudicandosi i titoli di miglior gioco, migliore conversione di coin-op e migliore sonoro con lo strepitoso TURBO OUT-RUN anche per questo Natale si preparano a tornare sui vostri monitor Mark Kelly e Steve Crow che intendono riproporsi per il titolo di migliori programmatori con la loro ultima produzione: GOLDEN AXE!

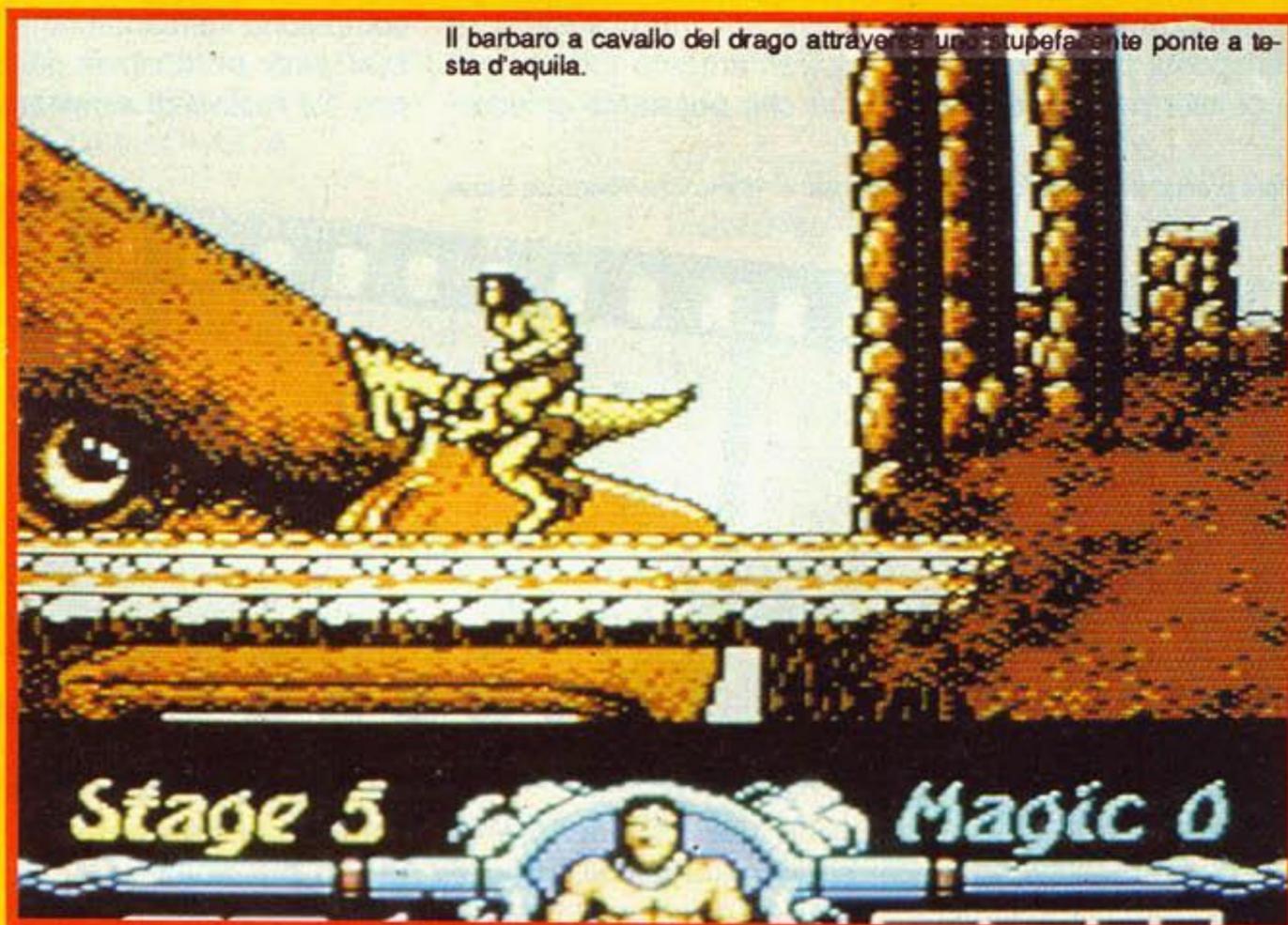
Se considerate che per ultimare Turbo Out-Run hanno impiegato solo 16 settimane di lavoro durissimo potete fin da ora immaginare cosa potranno proporci i Visual FX (come si fanno chiamare ora) dopo otto mesi di assidua programmazione, Stuart Wynne e Michael Parkinsons sono andati a vedere a che punto sono...

Il quartier generale della Probe di Fergus McGovern

è costituito da una comune palazzina di tre piani di Craydon, la prima cosa che salta all'occhio arrivando è la Porsche Carrera 911 rossa posteggiata nel cortile e una volta entrati nell'edificio le belle biondine che girano indaffarate per le stanze. La prima persona che ci viene incontro è il boss in persona Fergus che appare sicuramente molto più giovane di quanto sarebbe stato lecito attendersi, così come poco più che un ragazzo è anche Mark Kelly che ci invita subito nel suo ufficio pieno di computers (ma no?) nonché di televisore, videoregistratore e stereo. La prima cosa di cui veniamo a conoscenza è che il suo "partner" Steve Crow lavora per lo più a casa, ma che comunque la sua assenza è in quel caso da imputare ad una visita del dentista per via di una "coccola" troppo appassionata della sua fidanzata apprendista Karateka.

In ogni caso mentre ancora stavamo squadrandolo l'ambiente Mark aveva già

caricato quella che è la versione attuale di Golden Axe. Il coin-op lo conoscerete tutti con i suoi incredibili cinque livelli di pestaggi, gli spettacolari incantesimi e i draghi da cavalcare, prima di cominciare ci vengono sottoposte delle foto dell'originale e dobbiamo fidarci di aver ritenuto per un istante Mark un po' folle se pensava di poter convertire in maniera efficace un simile "mostro". Ma già con il primo caricamento dell'introduzione ho dovuto iniziare a ricredermi, le figure dei tre personaggi fra cui potete scegliere (il Barbaro, il Nano e l'Amazzone) denotano una tale impressionante definizione da farci già intravedere un nuovo miracolo, oltretutto la schermata presenta anche un teschio sullo sfondo rendendola addirittura più convincente di quella originale! Spostando il joystick si effettua la selezione e il prescelto diventa più grande grazie ad una sequenza di 54 frames (il triplo di quelle che Mark aveva messo origina-



Il barbaro a cavallo del drago attraversa uno stupefacente ponte a testa d'aquila.

Ecco il potere magico del nano Gilius in azione, da *Maga Drive*.



grande e eccezionalmente animato mentre già il primo nemico è grande più del doppio, per eliminarlo occorrono un paio di mosse ben assestate, i combattimenti appaiono sicuramente come uno dei pezzi forti, ci dice Mark che hanno a lungo studiato tutte le svariate mosse che comparivano nel coin-op per poi scoprire con un certo sconforto che più avanti con le armi più potenti tutto il lavoro risulta inutile, ad ogni caso anche per questo ci sarà un'ottima fedeltà dell'originale, per quanto non sarà assoluta (dovrebbe mancare il calcio dell'Amazzone, ma non credo sia un grave problema, al massimo sono certe ragazze che sarebbero da prendersi a calci...lascia-

riamente in programma) veramente stupefacente. Un piccolo neo, forse l'unico, salta a questo punto fuori, non c'è la possibilità di giocare in due, ma vi possiamo assicurare che non se ne sentirà poi troppo la mancanza. Ho chiesto a Mark quanto gli fosse stato d'aiuto la Sega che è la realizzatrice del coin-op, la risposta piuttosto seccata ci informa che le uniche

li usato evidentemente per la versione del Maga Drive e quindi assolutamente inutili. Inoltre Mark ha dovuto finire da solo il gioco (bravo!) per permettere a Steve di fare le foto, come si fa a convertire un qualche cosa che non si conosce nemmeno? La mappa comunque è ancora lì appesa sul muro e sembra estremamente fedele, prima che possiamo chieder-

darla ai nostri Tips?). Il primo livello incomincia in una foresta con dei fondali straordinariamente dettagliati e uno scrolling super fluido da lasciar senza parole evoluzione di quello utilizzato in Mr.Heli, dobbiamo comunque rilevare che ci sono ancora dei piccoli disturbi che compaiono saltuariamente, ma Mark ci informa che non c'è motivo di eliminarli



mo perdere sennò Giorgio dice che tergiverso, ndMax). Ancora pochi secondi ed ecco il nano balzare il groppa al drago sparando qua e là, pur-

Mark prende in giro Jeroen Tel dei Maniac of Noise coadiuvato da Steve.



cose che avevano ricevuto riguardavano materia-

glielo noi ci informa che ci sono voluti secoli per ultimarla (perché non man-

no a lavoro ultimato e che comunque non compariranno più nella versione definitiva. Il nano è molto

trop- po però anche qui le rigide limitazioni imposte dalla memoria hanno causato delle inevitabili piccole modifiche, così se venite col-

Lo schermo per la scelta del personaggio ognuno con i propri livelli di velocità, forza e resistenza.

SELECT PLAYER



piti perderete il drago e a cavallo di esso non potrete saltare, per evitare comunque spiacevoli inconvenienti non compare dove sarebbe necessario farlo. Periodicamente poi vengono sostituiti con un lampo tutte le gamme di colori sullo schermo così da evitare i livelli "monotonali" come ci hanno abituato parecchie conversioni anche recenti. I fondali, che

come già detto sono ottimi, che costituiscono i cinque schermi verranno caricati separatamente, cinque caricamenti quindi che aggiunti all'introduzione e alla sequenza finale costituiscono il gioco intero (Mark ha molto criticato le lungaggini per il caricamento di Turbo Out-Run su cassetta, ed è convinto che le cose dovrebbero andare molto meglio per Golden

Axe). Ma andiamo avanti, sempre per ragioni di "K" (niente pubblicità, grazie) non sarà possibile trovare più di un nemico alla volta sullo schermo, il fatto è che hanno dovuto scegliere fra più sprites piccoli come in Double Dragon per esempio oppure uno solo ma realizzato molto più compiutamente, hanno scelto la seconda strada... anche se ci viene confidato da Mark che ha trascorso più di una notte in bianco per riuscire superare questo inconveniente, ma

alle fine ha dovuto rinunciare perché venivano fuori troppi bug indesiderati. In ogni caso anche nell'originale nella maggior parte dei casi non c'è mai una sovrabbondanza di personaggi sullo schermo e comunque nella versione casalinga ogni volta che ne fate fuori uno un'altro è già pronto ad intervenire lasciandovi ben poco spazio di tregua. Così come per tutto il resto del programma Mark e Steve, visto e considerato che una replica perfetta era ovviamente



Le dimensioni del nemico non sono certo rassicuranti, ma anche il barbero sa il fatto suo.

POWER PC BOARD

Trasforma il tuo Amiga 500 in un PC compatibile!!!

Questa strabiliante scheda, da inserire al posto della vecchia espansione da 512 KB sotto la tastiera (quindi senza saldature e senza invalidare la garanzia), contiene tutto un computer PC compatibile al 100%, con:

- microprocessore Nec V30, 8088 compatibile, clock 8 MHz
- 1 MB Ram, di cui il processore ne vede per 768 KB Ram
- supporta la scheda video duale Hercules + CGA
- clock con batteria tampone
- BIOS legale Phoenix
- Microsoft MS-Dos 4.01 con Shell e GW-Basic
- usa il disk drive interno dell'Amiga come drive "A:" da 720 K
- usa tutti i drive esterni sia da 3"1/2 che 5"1/4
- usa le normali uscite video del computer
- usa la porta parallela, seriale, joystick e mouse dell'Amiga

In alternativa, quando non userete la nuova parte PC del vostro Amiga, avrete una espansione da 1 MB Ram (organizzati come 512 KB di Fast Ram e 512 KB di RamDisk) con clock e batteria tampone, e software per scambiare files dal formato MS-Dos ad AmigaDos e viceversa. Il montaggio è semplicissimo: nessun saldatore o cacciavite da usare, basta aprire lo sportellino ed inserire la scheda. Oltre al Dos 4.01, la dotazione software comprende *Spreadsheet*, *DataBase* e *WordProcessor* in omaggio.

Power PC Board 799.000
Amiga 500 con Power PC Board 1.499.000

Mk 6° per C-64
L. 99.000

Amiga Action Replay

originale con manuale in italiano a sole L. 179.000

Viale Monte Nero 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)

Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negoziato aperto al pubblico tutti i giorni
dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.

Vendita per corrispondenza.

Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.



L'Amazzone Tynis impegnata in un combattimento



impossibile (chi ha detto perché?), hanno cercato di trasportare quanto meglio possibile Golden Axe sul Commodore compatibilmente con le limitazioni della macchina, l'importante è saperlo fare bene!

Mentre sullo schermo appare lo stupendo ponte con l'aquila che compare anche in una delle foto arriva una telefonata di Steve che ci informa di aver

subito circa sei anestesie, Mark ride e Steve lo saluta cordialmente assicurandoci che ci farà compagnia a pranzo, fair-play inglese...

Mentre ci accingiamo ad andare a mangiare per soddisfare il nostro sempre crescente appetito veniamo raggiunti da Jereon Tel dei Maniac of Noise che si occupano della colonna sonora, dopo il capolavoro che hanno fatto per Turbo

Out-Run. Ci saranno sette musiche differenti e in più l'opzione di giocare con i soli effetti sonori, il leader del gruppo olandese ci assicura una nuova opera da maestri che ancora una volta non ci farà credere alle nostre orecchie e noi vi rimandiamo ad un'intervista completa con Jeroen nel prossimo numero. Durante il pranzo consumato in un MacDonalds (i soliti inglesi...) fra un cheesburger e una patatina abbiamo speso ancora qualche parola per su Turbo Out-Run e pare che dato l'esito così strepitoso siano state in parecchie le altre software houses che hanno chiesto alla Probe di curare le loro prossime uscite velocistiche, una fra tutte la Ocean per Special Criminal Investigations, Chase HQ II (speriamo che accettino!!).

Tornati nell'ufficio chiedia-

mo a Steve, che se non ve l'ho ancora detto è quello che si occupa della grafica, come si trova a lavorare con Mark, la risposta entusiasta è anche sinonimo di grande stima e amicizia per un duo che deve il successo che ha ottenuto ad un affiatamento pressoché perfetto: "...è inutile fare della buona grafica se poi non viene utilizzata in maniera opportuna...", nonostante fosse ancora sotto l'effetto dell'anestesia Steve ha detto proprio una cosa giusta. Continua poi Mark dicendo che un gioco famoso al giorno d'oggi costa circa 10 Sterline, che non sono certo poche specie se, come per molti programmi, l'interesse svanisce dopo poche partite; per ognuna delle loro realizzazioni queste è la cosa di cui hanno maggiormente timore e che cercano in tutti i modi di evitare con

Sega Mega Drive PAL 550.000

Giochi per Sega Mega Drive da 120.000

Herzog Zwei	Afterburner II	Batman
Sokoban	Super Shinobi	Cyberball
Zoom	DG Boy	Phantasy Star II
Real Basketball	Rastan II	Thunder Force II
Draemon	Forgotten World	
Alexx Kidd	Ghouls'n'Ghosts	
Darwin	Golden Axe	
Altered Beast	Super Hang On	
Kenshiro	Rambo III	
Curse	Space Harrier II	
Final Blow	Super Thunderblade	
Air Diver	World Cup Soccer	
Tatsujin	Thunder Force III	
E-Swat	New Zealand Story	
Ghostbusters	Assault suit Reinos	

Neo-Geo 850.000

Giochi per Neo-Geo 499.000

Atari Lynx 430.000

Giochi per Atari Lynx serie Oro 43.000

Giochi per Atari Lynx serie Platino 69.000

PC Engine Pal 450.000

CD Rom Unit per PC Engine con 1 gioco 790.000

Giochi per PC Engine da 110.000

Motoroader	Knight Rider (SuperCar)
F1 Pilot	Ninja Warrior
Draemon	Final Lap Twin
Motorbike GP	Tiger Heli
Dragon Fighter	Bloody Wolf
Heavy Unit	Pac Land

Giochi per PC Engine da 120.000

Cyber Core	Splatter House
Super Volleyball	Dragon Spirit
Atomic Robo Kid	Gun Head
Paranoia	Mr. Heli
Psycho Chaser	City Hunter
Death Angel Legend	R-Type
New Zealand Story	Wataru
Power Drift	Chase HQ
Drunken Master	Dungeon Explorer



Tutti i prezzi sono IVA compresa



Ecco i sedici frames di animazione per il barbaro, visti in azioni sono assolutamente strepitosi.

un lavoro meticoloso e preciso, ogni personaggio ha 16 frames d'animazione e ognuno di questi utilizza sei sprites contemporaneamente per un totale quindi di 96 sprites per il movimento in ogni singola direzione! I piccoli mostri hanno invece quattro frames e quelli più grandi cinque (anche se ci hanno poi telefonato in redazione per dire che dalla scorsa notte hanno portato il numero a 20!), per un totale di circa 360K di codici... A questo punto ci vengono mostrati anche gli effetti degli incantesimi che variano da livello a livello e nella potenza; nel caso del nano questo alzerà le mani al cielo e quindi lo schermo si riempirà di esplosioni che alternate a brevissime sparizioni dello schermo daranno l'effetto desiderato, ancora più impressionanti altri effetti come il lampo di cui lo stesso Steve ignorava la pro-

grammazione dopo averlo disegnato poco convinto di una possibile utilizzazione rimanendone positivamente colpito, come noi del resto. Mentre ci mostra l'effetto della palla di fuoco un imprevisto e mai verificatosi sfarfallamento fa corrugare la fronte di Steve, ma uno sguardo molto esplicito di Mark ci fa intendere che sarà la prima ed ultima volta che comparirà. Un'affiatata collaborazione permette anche dei rimproveri talvolta se questi sono costruttivi al fine di conseguire un migliore esito del lavoro.

Avviandoci verso la fine della dimostrazione Mark ci vuole sottolineare come i due avevano iniziato a lavorare su Turbo Out-Run esattamente un anno prima firmando proprio quel giorno il contratto che legava Sega, Us Gold e Probe, da quel momento avevano esattamente 16 settimane di tempo per ultimare

lo; ovviamente furono settimane composte da sette giorni interamente trascorsi sui monitor senza la minima pausa, ma ne è proprio valsa la pena. La conversione di Golden Axe al confronto è stata una tranquilla passeggiata, il lavoro infatti già iniziato da quattro mesi dal giorno nel quale incominciarono a disegnare i fondali e il primo abbozzato protagonista che si muoveva per essi, sistemare e animare tutti gli sprites che compongono i personaggi è stato un lavoro durissimo che gli ha impegnati per quasi due mesi facendoli maledire la decisione degli omini giganti, ma adesso ne sono molto soddisfatti. Una nota anche per i ritratti del Barbaro, del Nano e dell'Amazzone che compaiono all'inizio e che sono veramente stupendi, Steve ci assicura che non sono digitalizzati e sono invece il frutto di un giorno di lavoro ciascuno, ma sottolinea che sono state giornate piuttosto intense...

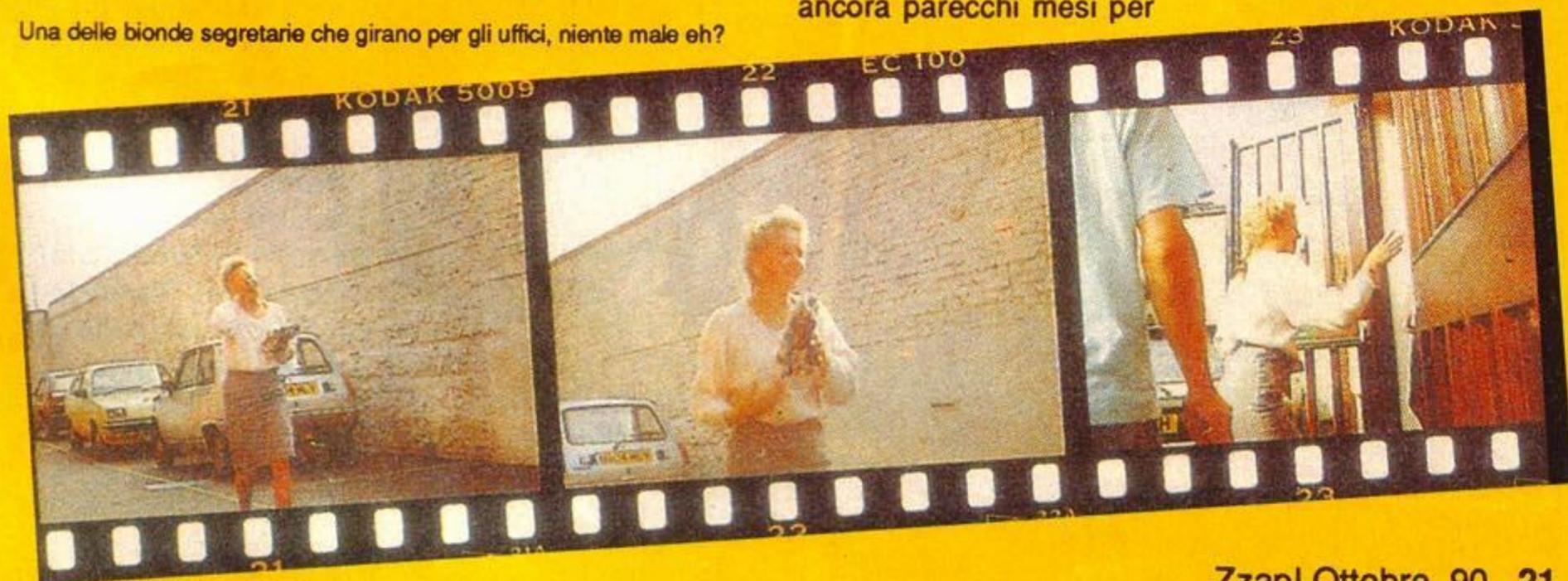
Dopo aver visto tutto questo credo fermamente che Golden Axe sia destinato ad ottenere il medesimo impatto sui picchiaduro che ebbe Turbo Out Run sulle simulazioni di guida, la grafica è eccezionale, il sonoro non dubitiamo che sarà fantastico, la giocabilità è indiscussa e ci sono ancora parecchi mesi per

"testarlo" accuratamente, cosa che invece l'anno scorso è stata ridotta all'osso per i sopraesposti motivi di tempo.

Uno sguardo adesso anche alle nuove prospettive aperte dal continuo espandersi del mercato delle console, è fuori discussione che poter disporre di 256K è sicuramente un punto di partenza molto differente e non sono escluse delle future possibili cartucce dei due giochi specialmente per sfruttare al massimo il mercato americano (Golden Axe è comunque da tempo già disponibile per Megadrive). Un altro progetto potrebbe riguardare la realizzazione di un gioco per Amiga visto che sia Mark sia Steve siano convinti che la macchina non sia ancora assolutamente sfruttata adeguatamente, non disdegnando nuove produzioni per il 64 o magari con semplici collaborazioni con altri progetti Probe.

Con questo è tutto abbiamo un treno da prendere per tornare a casa, salutiamo Mark e Steve che ci hanno concesso questa interessantissima preview e vi rimandiamo ad uno dei prossimi numeri per la recensione definitiva, la medaglia d'oro è già prenotata, voi cosa ne dite?

Una delle bionde segretarie che girano per gli uffici, niente male eh?



MURDER

U.S.GOLD PER C64 DISCO L.29.000

Quante volte avete giocato a Cluedo o avete guardato i vecchi film di Agatha Christie (il mio preferito è "Assassinio sull'Orient Express") o ancora il tenente Colombo? E quante volte avete desiderato di poter essere voi il risolutore di qualche intricato

mistero del tipo "chi ha rubato la marmellata?" (chi-lo-sa. Jonny Bassottoooo, che poliziottoooo...). beh, ora con Murder della U.S. Gold potrete rivivere le gesta dei mitici investigatori tipo Ellery Queen, Hercule Poirot, Miss Marple, l'ispettore Gadget, l'ispettore Clouseau, il commissario

Koster o quella robaccia con Hörst Tappert che facevano su raitre e che la Donatella guardava sempre.

Il gioco si svolge come in un Cluedo computeristico, attraverso una serie di indizi più o meno evidenti che vanno dal pezzo di stoffa nascosto

SOTTO il frigorifero al cartello lampeggiante con scritto "SONO STATO IO" appeso alla schiena (per dire).

Ho sempre amato i vecchi film con cadaveri e Investigatori, e Murder è fatto apposta per me. I casi sono più che sufficienti a farmi giocare con il mio C64 per una vita, e direi che è certamente una cosa positiva. L'atmosfera poi è resa perfettamente dalla realizzazione più che superba con i personaggi che si aggirano per la casa e bevono whisky, leggono il giornale o si ammazzano fra di loro. Perché nessuno ci ha pensato prima? Avrebbero fatto senza dubbio un mare di soldi. Ben fatto, U. S. Gold!





Per poter scovare l'assassino potrete usare i classici metodi da investigatore televisivo, e cioè potete conversare liberamente con la gente all'interno delle case dove si è svol-



to il delitto, potete prendere delle impronte alle persone, potete rilevarne dagli oggetti e potete trovare indizi vari. Spesso e volentieri conversare con le persone vi darà modo di conoscere cose tipo il movente (che può essere vendetta o cose del genere) o semplicemente sensazioni e sospetti. Per ottenere impronte e successivamente poterle confrontare con quelle già in possesso magari ritrovate sull'arma del delitto nascosta chissà dove basta far sì che i personaggi usino qualche oggetto con delle superfici relativamente lisce, do-

Murder è veramente grande. Anzi, è veramente grosso! Dico, tre milioni di omicidi non sono certo pochi, anzi, e la qualità con cui è stato realizzato il programma fa sì che non ci si annoi prima di averli giocati tutti quanti. Lo stile della grafica in bianco-e-nero ricrea l'atmosfera dei vecchi film con gli investigatori avvolti nel loro impermeabile. Ci sono anche simpatici tocchi di umorismo macabro, come la gente che glironzola attorno al cadavere come se niente fosse ed addirittura ci cammina sopra! Bel rispetto! Ogni caso poi ha uno specifico movente, anche se quelli della U.S. Gold hanno detto che forse hanno lasciato uno o due casi dove il colpevole aveva ucciso solo perché era pazzo (e vi voglio vedere a risolverli, quei casi!). Non c'è dubbio, Murder è uno di quei programmi che fanno storia. Non perdetelo!

A me mi ci piace molto questo gioco qui, è veramente bellissimo, solo che ogni tanto ci ammazzano qualcuno e a me non piace, ma perché si suicidano, eh? Non è che poi si suicidano anche a me, eh? Vollo i miei soldi indietro!



podiché "agguantare" l'oggetto in questione ed esaminarlo approfonditamente. Una volta che avrete sospetti su questo o quel tizio potrete accusare qualcuno, dopodiché potrete venir confermati (tsè) o sbugiardati (probabile) dalla stampa locale che potrà esaltarvi o darvi dello stupido. Per poter entrare meglio nella parte è prevista un'opzione che vi permette di alterare la vostra

brutta faccia (non a pugni però) a seconda di come vi chiamate. Se poi dovete ritenere che giusto un paio di omicidi siano troppo pochi per placare la vostra sete di misteri, beh, allora tenete conto che ce ne sono più di tre milioni diversi, selezionabili all'inizio mediante una pagina di giornale (variando la data e il luogo). Beh, non c'è che dire, ne avrete da risolvere! A proposito, il primo che manda la soluzione completa di tutti quanti gli omicidi vince uno stupendo pugno sulla testa per aver rovinato il divertimento a tutti gli altri.

PRESENTAZIONE 90%
Bello schermo di caricamento, un sacco di locazioni, quattro livelli di difficoltà, un caricamento e blocco-note automatico.

GRAFICA 74%
Effettiva, ce n'è tanta, ma potevano fare di meglio.

SONORO 72%
Un sacco di effetti sonori molto ben implementati.

APPETIBILITA' 85%
Le icone non sono molto chiare ma presto si entra nel ritmo e risolvere omicidi non è più un problema.

LONGEVITA' 96%
Più di tre milioni di omicidi, che mi dite?

Globale 93%
Assolutamente affascinante e imperdibile!

Tutte le riviste hanno una copertina. La copertina è la prima cosa che vede il lettore e come tale ha un'importanza determinante. Il compito della copertina generalmente è quello di riassumere in una pagina i contenuti fondamentali del numero in sintonia con il tipo di rivista (se su Quattroruote metterebbero in copertina dei cavatappi oppure un lavandino in ceramica su quella di Airone o ancora Maurizio Costanzo in boxer sulla copertina di Playboy non credo proprio che otterrebbero un grande impatto sul pubblico,

"Gioco Caldo"

TIME

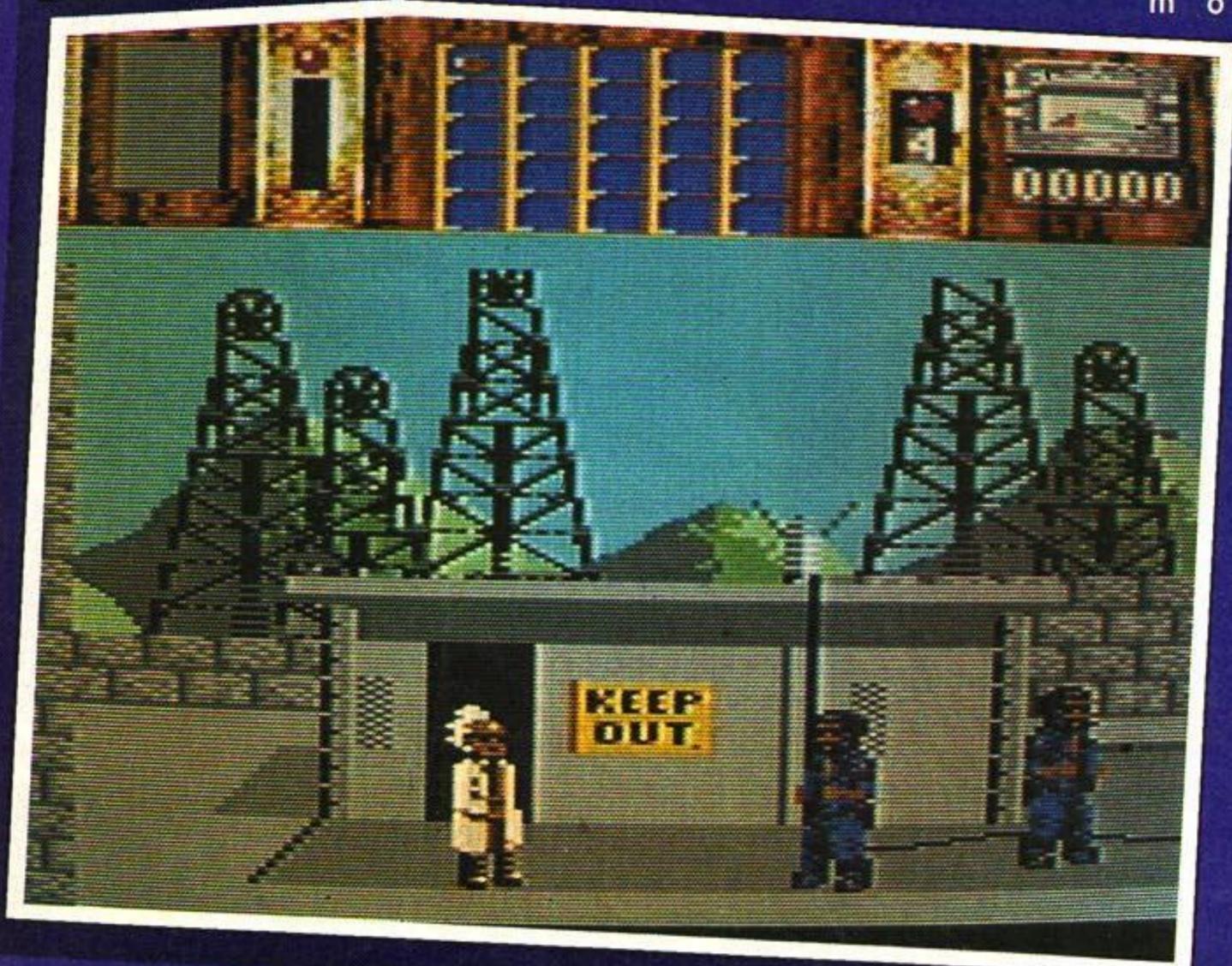
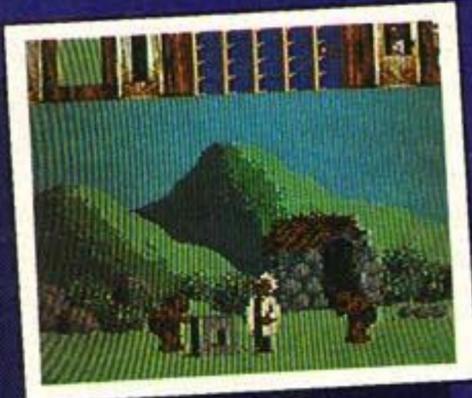
MACHINE

ACTIVISION/VIVID IMAGE, C 64. C/D I

ndMax). Questo è esattamente quello che si prefigge anche la nostra rivista lasciando al disegno di copertina il compito di rappresentare quello che è il gioco o i giochi più significativi del numero. Nel numero scorso in copertina c'era un simpatico faccione di un bizzarro professore che

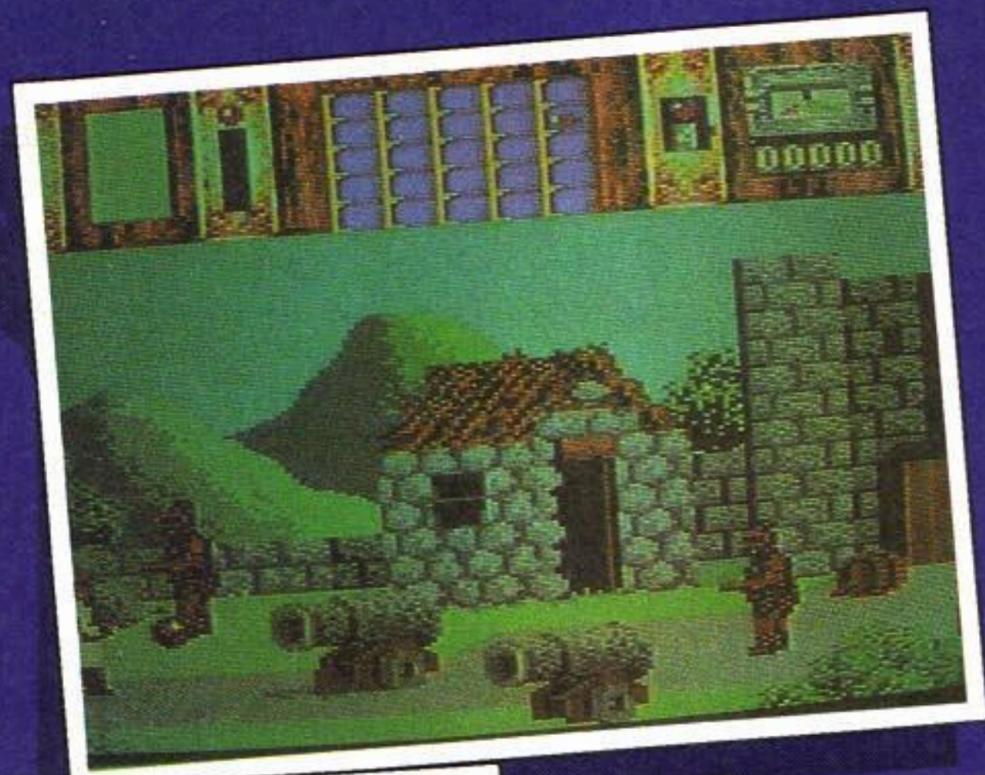
ben poteva rappresentare il prototipo dello svampito scienziato pazzoide. All'interno non c'era però nessuna recensione che aveva i requisiti necessari per identificarsi con la copertina. Non c'era nessuna recensione perché si trattava invece di una preview. La preview era relativa all'ulti-
m o

gioco della Vivid Image che dopo Hammerfist ha appena lanciato sul mercato il suo nuovo gioco chiamato Time Machine. Parliamo dunque di Time Machine... Ma manco per sogno! Mi rifiuto categoricamente, dopo un'anticipazione di due pagine il mese scorso che cosa volete saperne ancora di più! Cosa? Mi informano proprio ora che un caro lettore alle prese con dodici esami di riparazione (stava facendo quattro anni in uno è s'è beccato tre materie per anno, ndMax) era così nervoso da dimenticarsi di comprare il numero di Settembre... Male! Anzi, malissimo! La mancanza è sicuramente grave è costui meriterebbe di essere lasciato nella sua colpevole ignoranza, ma la nostra magnanimità non ha limite e pertanto ci adopereremo affinché possa colmare almeno parzialmente il "gap" che lo divide da tutti gli altri fedeli lettori (ben inteso che faccia immediatamente richiesta di una dozzina d'arretrati per penitenza!). Il professor Potts è uno di quei genialoidi con la testa



64

18/25.000



perennemente fra le nuvole il cui unico interesse di una vita di studio è quello di realizzare una macchina del tempo. E così dopo una vita d'assiduo studio finalmente riesce ad ultimare la sua creazione che deve quindi a questo punto essere solamente testata; il prof trasporta allora tutto

il suo armamentario nello spazio sul retro del suo laboratorio e inizia i preparativi per il primo viaggio nel tempo; ma proprio sul più bello ecco un'improvviso attacco dinamitardo da parte di un gruppo di terroristi che tenevano d'occhio il professore da un sacco di tempo con intento apertamente sabotatore. L'esplosione infatti aziona i meccanismi della macchina senza però che molti parametri siano stati precisamente determinati, e così il nostro Professore si ritrova indietro di dieci milioni d'anni all'inizio dell'evoluzione del genere

Avevo molto apprezzato Hammerfist qualche mese fa perché era un'ottima combinazione di grafica eccellente e buona giocabilità come non se ne vedono molte sul 64. La Vivid Image (i cui componenti avevano comunque già contribuito alla realizzazione di Last Ninja, detto tutto...) hanno fatto ancora un bel centro pieno anche al secondo colpo; Time Machine parte da un concetto decisamente molto interessante e innovativo come quello dell'interazione temporale che ogni epoca subisce da quelle precedenti per sviluppare in maniera tecnicamente irreprensibile uno dei migliori arcade adventure di tutti i tempi. Vi saluto con una frase che mi sembra abbia fatto impazzire i recensori inglesi e così ve la voglio dire anch'io: Il primo vero gioco in 4-D! Beh, adesso l'ho detto...

umano che proprio come nelle teorie Darwiniane era allora dalle fattezze piuttosto scimmiesche vivendo sugli alberi e camminando a quattro zampe (un tipico tifoso milanista insomma). Oltre al proposito finale di tornare ai nostri giorni per sventare in anticipo il sabotaggio di terroristi il prof Potts si trova però a dover fronteggiare un'insidia ben maggiore; il corso della storia è stato infatti irrimediabilmente turbato dal suo viaggio cambiando tutta quella serie di fortunate coincidenze che avevano permesso alla nostra spe-



La cosa che più mi ha colpito di Time Machine e come i programmatori siano magistralmente riusciti a farci stare tutto in un unico caricamento, la risoluzione grafica è infatti di grandissimo livello in ognuna delle 25 schermate (5 per ciascuna delle 5 epoche storiche) in cui si sviluppa il gioco. Uno strabiliante arcade adventure del tutto fuori dal comune vi terrà impegnati talmente a lungo da farvi perdere completamente la cognizione del tempo!

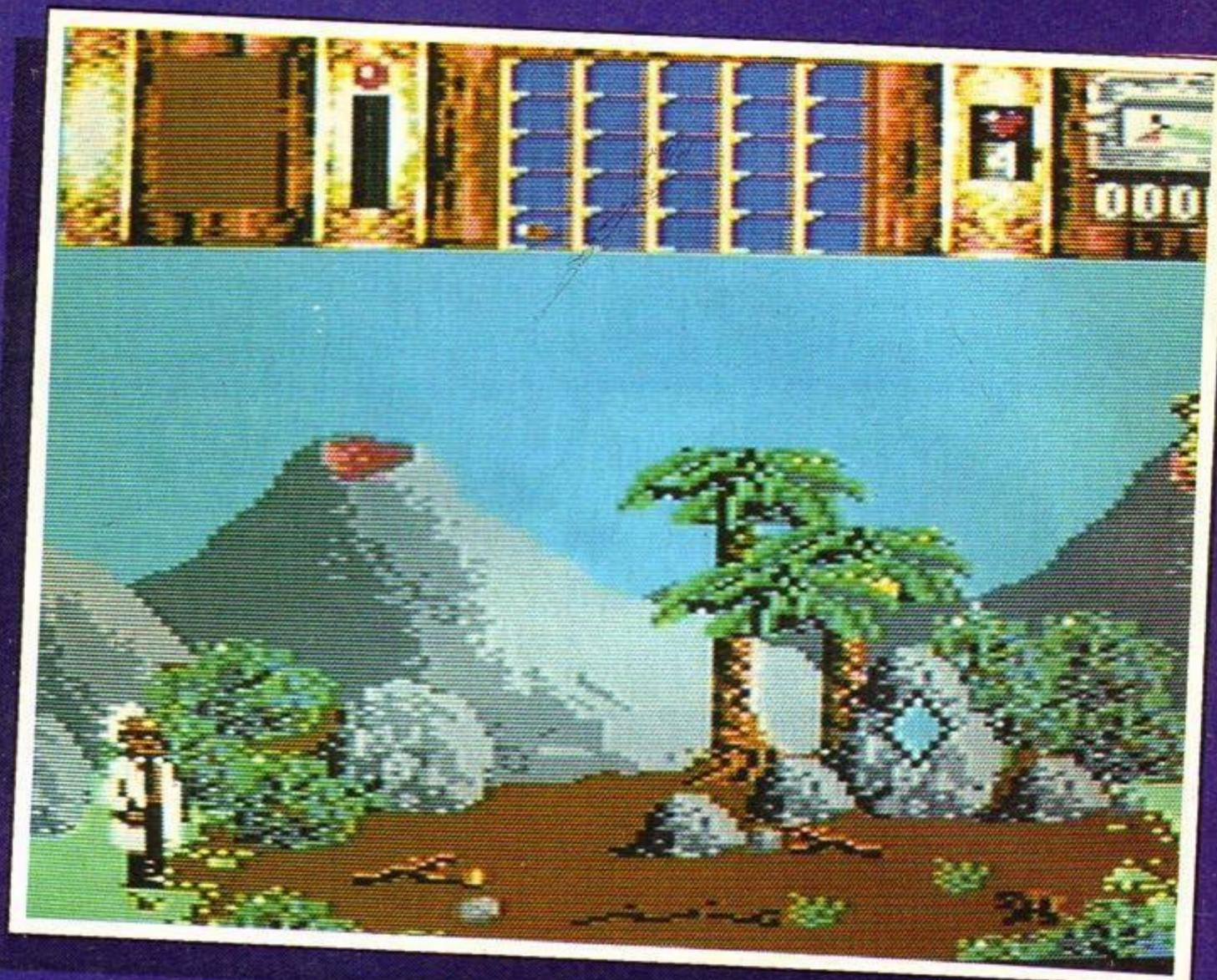


cie di evolversi. Il suo difficile compito diventa a questo punto ricostruire pezzo per pezzo la storia fino a ristabilire tutte le condizioni

che hanno permesso di giungere dove siamo adesso; cominciando così dalla preistoria dovrà prima raffreddare la temperatura per permettere alle scimmie di trasformarsi in antenati un po' meno animaleschi e arrivare così all'età glaciale in cui per contro dovrete riscaldare il clima e così via fino al 1990 per un totale di 5 epoche storiche. Come era prevedibile una volta risistemato un periodo passate a quello seguente, ma questo non vuole affatto dire che non dovrete più farci ritorno, la situazione in precedenza stabile potrebbe infatti improvvisamente collassare nuovamente costringendovi ad un nuovo viaggio indietro. Ogni azione eseguita in un'epoca infatti influenza in maniera determinante tutti i periodi futuri e quindi se ad un certo punto i dinosauri minacciassero di spazzare via i nostri primati preistorici dovrete immediatamente intervenire tornando sui vostri passi altrimenti addio umanità. Ah dimenticavo, se per caso vi capitasse fra un viaggio e l'altro di incontrare i progenitori di quel delinquente che ha inventato i Vigili Urbani dategli per favore da parte mia un biglietto gratuito per il Polo Sud, di sola andata possibilmente...



Oooooh, che bello! La macchina del tempo fu stata sempre un mio sogno, da piccolo infatti non ero mica così e non mi chiamavo nemmeno Errepi, è solo che poi mi cadde il ferro da stiro della signora dell'ottavo piano proprio sulla cima della testa e da quel momento iniziai a parlare così dicendo quello che dico io come lo dico io; mi piacerebbe assai tornare come prima però mi piace anche così perché i lettori mi mandano tante cartoline dicendo che gli sono simpatico e a me queste cose mi commuovono...



PRESENTAZIONE 82%

Presentato decentemente con una simpatica schermata di caricamento (che oltretutto ha il grande pregio di essere unico).

GRAFICA 93%

Cinque differenti epoche storiche ognuna delle quale articolata in cinque schermate per un totale quindi di venticinque locazioni stupendamente dettagliate.

SONORO 80%

Buona la musica introduttiva di Wally Beben e convincenti effetti sonori durante il gioco.

APPETIBILITA' 70%

Elevatissima per un'idea indubbiamente molto affascinante e innovativa supportata da un'irreprensibile realizzazione tecnica che riesce a non far rimpiangere l'ottimo Hammerfist.

LONGEVITA' 91%

Un'eccellente combinazione di azione e meditazione vi terrà impegnati con grande soddisfazione molto a lungo.

Globale 92%

Uno dei migliori arcade-adventure mai realizzati che non potrà assolutamente scappare agli amanti del genere e anche a tutti coloro che vorranno dedicarsi una volta tanto a qualche cosa di un tantino più impegnato.

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

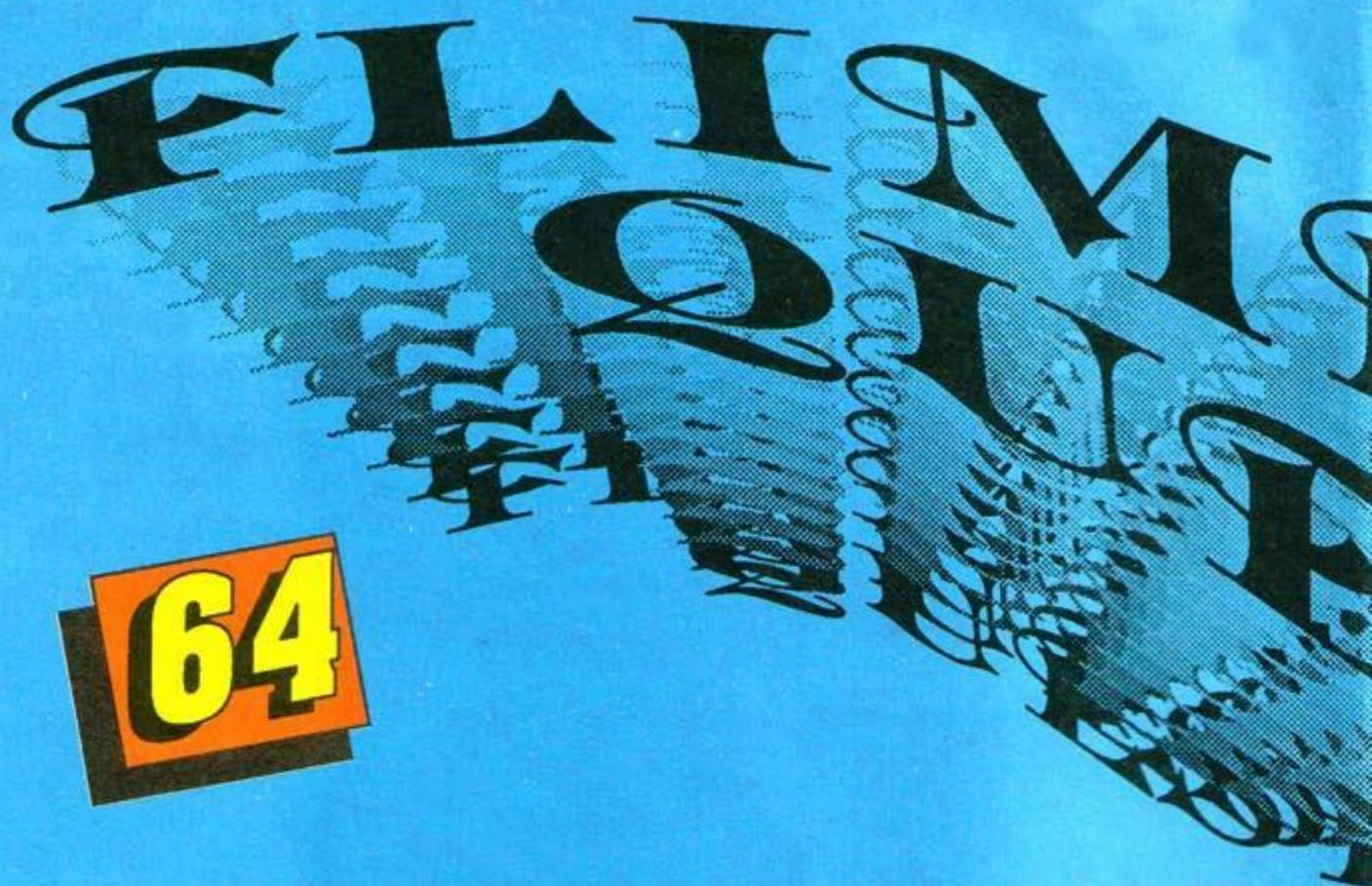


Diventare vecchi è sicuramente brutto eppure il deterioramento fisico è una di quelle cose con cui l'uomo suo malgrado deve imparare a convivere perché, fino ad oggi almeno, non è stato ancora scoperto il modo di arrestare questo crudele processo biologico. Qualche d'uno comunque un rimedio lo cerca ugualmente nella fantomatica macchina del tempo come il Prof. Potts di Time Machine, qualche d'un altro invece con lo stratagemma ideato da un'altro scienziato questa volta terribilmente perfido di nome Dandruff che ha scambussolato il mondo incantato di Dewdropland, nei videogiochi succede questo ed altro... Il Professor Dandruff infatti, alla soglia della senilità, non poteva assolutamente

sopportare l'idea che i capelli gli stessero diventando bianchi perché non aveva nel guardaroba nessun vestito che si intonasse e così invece di tingersi decide che è meglio tornare giovani e chiuderla lì. Il proposito non sarebbe niente male se per attivare la macchina da lui realizzata non servisse il sacrificio inevitabile di una giovane ragazza la cui linfa vitale verrà assorbita e trasferita all'anziano professor. Ma comunque è difficile che i campioni di perfidia che affollano i giochi si facciano

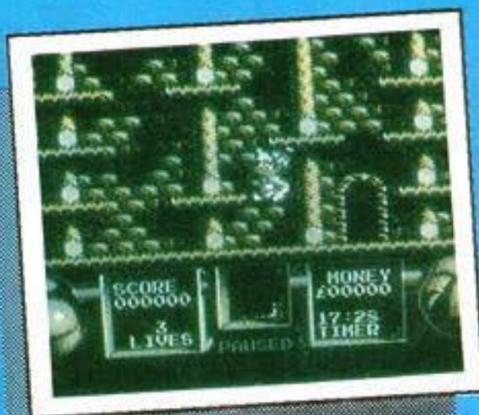
degli scrupoli e infatti lo scellerato non ci pensa su due volte e rapisce proprio l'incantevole principessa Pearly (ma quale macchina, una così farebbe resuscitare anche i morti!). La cosa però, come prevedibile, non viene vista molto di

buon occhio dal baldanzoso Flimbo che rivendicando i diritti sulla linfa della ragazza in qualità di fidanzato ufficiale si arrabbia e decide di salvarla (no... non vorrete mica dirmi che quel moschino li s'è beccato una così... Sì? L'ho



64

SYSTEM 3, C 64 (PROVATA VERSIONE SU DISCO); C/D L. 18/25.000



Odio Flimbo, ma non il gioco che ha fatto andare fuori di testone anche l'odiosa suocera di mio nonno, è il bimbetto che mi arreca proprio una repulsione sfisica. Con quel cappelletto al di dietro ed il faccione da schiaffazzi non lo riesco proprio a digerire e così durante le partite continuo ad eruttare senza tregua perdendoci la concentrazione, mi augurio davvero che finisca in pasto ad un branco di pedoffilli! Ma quel che è peggio poi è che ce l'hanno appliccato pure sulla copertina di TGM mentre a me nemmeno una gigantografia da staccare e appendere in camera, insomma non è così che siffà...

**"Gioco"
"Caldo"**

BOSS

sempre detto io che al mondo non c'è giustizia, ndMax). Per riuscire nella sua impresa Flimbo dovrà attraversare i sette giardini del professore Dandruff infestati dalle più incredibile creature che sono alcuni degli esiti dei suoi folli esperimenti, per arrivare quindi alla sala dove sta

avvenendo il trasferimento e liberare la sua bella. Per superare ogni livello bisogna raccogliere delle pergamene con incisa sopra una lettera di un codice e portarle una ad una nel negozio del mago Bazian che all'interno del suo bazar vi offre anche le pozioni per

RETROSPETTIVA SYSTEM 3

La System 3 è oggi una delle più importanti case produttrici per gli otto bit che siano, vanta un curriculum di pubblicazioni costellato da bollini qualità di un po' tutte le riviste specializzate, con la nostra in testa. All'inizio le prime realizzazioni erano ispirate alle arti marziali con i primi due grandi successi Internationale Karate e Bangkok Knights; il primo è tutt'ora uno dei migliori giochi di combattimento mai realizzati il cui successo fu ribadito dallo strepitoso seguito rivisitato e ulteriormente migliorato chiamato semplicemente IK+ (secondo me di un livello mai più raggiunto) e il secondo presentava i più grossi sprites perfettamente animati ad aver mai fatto la loro apparizione su un Commodore 64. Ma ancora prima di Bangkok Knights era già uscito il primo dei due episodi di quello che è indubbiamente uno dei giochi più famosi e di maggior importanza mai pubblicati: The Last Ninja I/II, il programma riscuotè entrambe le volte un successo tale da renderlo in breve tempo un classico di tutti i tempi. A questo punto la popolarità della casa era tale da potergli anche permettere un piccolo (e fortunatamente unico) passaggio a vuoto con una parentesi spaziale, l'esito fu Dominator uno sparaefuggi piuttosto brutto (è oltretutto il solo a non essersi aggiudicato almeno il riconoscimento di gioco caldo). Ma trascorsero solo un paio di mesi prima di vedere l'uscita di un nuovo capolavoro d'avventura, si trattava di Tusker e fu ancora una volta un grande successo con il personaggio in stile Indiana Jones alla ricerca del mitico cimitero degli elefanti; ci avviciniamo quindi ai nostri tempi con gli ultimi due titoli entrambi famosissimi: Mith e l'emblematico Vendetta. Beh, direi che è proprio il caso di sprecare i complimenti per una casa che ci ha regalato mesi interi di puro sollazzo e che se continuerà su di un simile livello, che comunque è confermato da questo recentissimo Flimbo's Quest, non potrà che continuare a sfornare successi per la gioia di tutti. Grazie System 3!



potenziare il vostro sparo, per concedervi un'invulnerabilità limitata però nel tempo o per rallentare il processo di assorbimento dell'energia vitale della giovane Pearly, ma soprattutto vi vende lui stesso altre pergamene o addirittura quella completa che vi farà ultimare il livello. Ovviamente ognuna di queste cose hanno il loro prezzo, per raccimolare quindi i soldi necessari dovrete o uccidere le varie creature e raccogliere poi le monete o trovare le stanze del tesoro segrete dalle quali potrete uscire con un bel gruzzolo specie se riuscirete a raccogliere le monete nell'ordine indicato. Corri corri piccolo Flimbo che una così non la trovi più!!!

PRESENTAZIONE 90%

Ottima schermata di caricamento ed è anche prevista la possibilità di caricare un'introduzione animata a parte.

GRAFICA 94%

Fondali variopinti come se ne sono visti veramente pochi, particolari dettagliatissimi e scrolling parallattico straordinariamente fluido.

SONORO 91%

Molto buona sia la musica introduttiva che gli effetti sonori.

APPETIBILITA' 92%

La System 3 s'è conquistata con pieno merito una certa indiscutibile popolarità...

LONGEVITA' 91%

...popolarità confermatasi alla luce dei fatti pienamente meritata!

GLOBALE 93%

Un'altro capolavoro targato System 3 realizzato in maniera esemplare, uno dei migliori platform game mai pubblicati.



La prima cosa che m'è venuta in mente quando ho caricato per la prima volta Filmbò è stata: accidenti mi si attaccata una cicca alla suola della scarpa... no, scusate, questo non centra niente, la prima cosa è stata Hawkeye. L'impostazione del gioco è infatti molto simile a quella del capolavoro della Thalamus; si tratta infatti di uno sparaefuggi con piattaforme a scorrimento orizzontale caratterizzato da scrolling supefluido (addirittura parallattico!) e grafica da rimanere a bocca aperta (non per niente adesso lo utilizza il mio dentista per fregare i più piccini...). Un gioco facile da giocare, molto immediato e giocabile come non se ne vedono tanti specie di questi tempi non certo esageratamente prodighi di bei giochi per il vecchio Commodore; fossi in voi lo prenderei decisamente in considerazione, ma siccome poi lo sono sempre io e voi siete sempre voi non posso decidere al vostro posto per i vostri soldi, secondo me comunque vale la spesa.

... in viale Monza al 6

il nuovo negozio **CIRCE Electronics** con parcheggio gratuito, a 50 metri da P.le Loreto

VENDERE NON BASTA!

I clienti vanno anche assistiti. Noi lo facciamo!
Inoltre abbiamo anche ottimi prezzi:

AMIGA 500 Lit. 749.000

COMMODORE 64 Lit. 249.000

**AMIGA 500 + Espansione 512K
+ Drive esterno + TV Color 14"**

PHILIPS con telecomando Lit. 1.449.000

oppure mensili Lit. 101.100

**COMMODORE 64 NEW + Disk Drive
1541 II + Joy stick + TV Color 14"**

PHILIPS con telecomando Lit. 899.000

oppure mensili Lit. 62.800

OFFERTA DEL MESE

**TV Color 14" PHILIPS
con telecomando** Lit. 399.000

**Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA**

PC XT Lit. 699.000

Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 Lit. 1.099.000

Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 12-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.199.000

Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 16-21 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.649.000

SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K EXP 512K 1024 x 768 - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch.

CIRCE Electronics srl

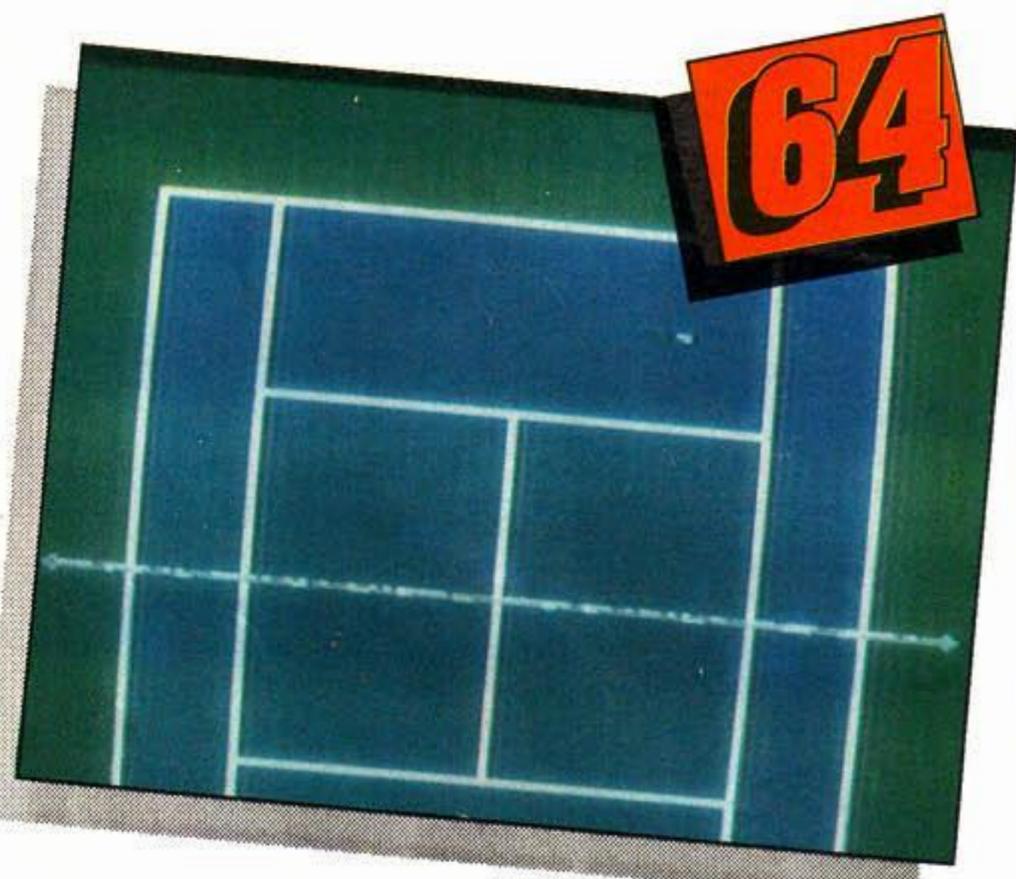
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410



LEADER
CINEMA VIRTUOZIONALE

ADIDAS TIE BREAK CHAMPIONSHIP

OCEAN, C64 c/d L. 18/25.000



L divino McEnroe è appena stato sconfitto da un futuro campionissimo chiamato Sampras nella semifinale degli Open degli stati uniti, lo sconforto è indubbiamente enorme e trattengo a stento una lacrima anche perché per motivi d'età non penso potrà capitare molte altre volte ancora di vederlo così avanti in un torneo del Grande Slam (e io cosa devo dire che ho visto perdere Agassi davanti a quel bamboccio?

NdMA). Ad ogni modo ringraziando con sincera gratitudine il "genio della racchetta" per tutti i magici colpi di cui ci ha reso partecipi in tanti anni di carriera occupiamoci ora di una nuova simulazione dello sport che lo ha visto eccellere.

Essendo Adidas Tie Break il quarto gioco tennistico che esce nel giro di pochi mesi (dopo Pro Tennis Tour, G.P. Tennis Manager e International 3-d Tennis) non credo sia il caso di ripetere i concetti fondamentali del gioco

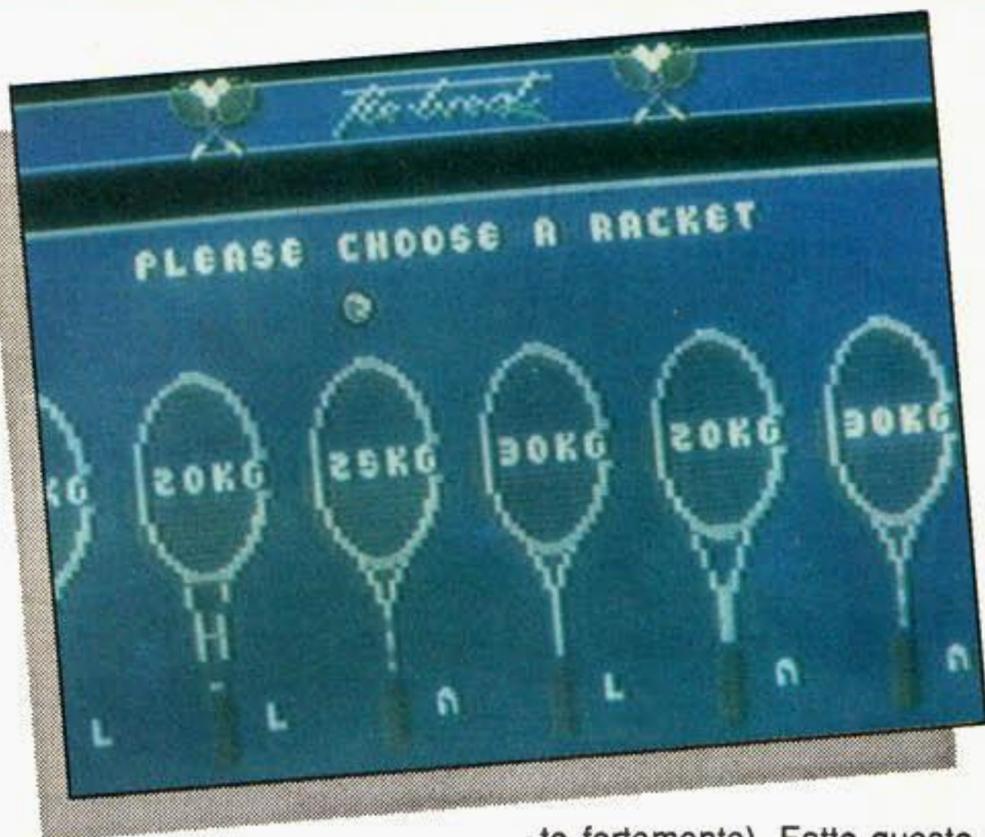
in questione, a dire il vero comunque non l'abbiamo mai nemmeno fatto, ma visto che lo stesso Clerici (adesso non ti ci mettere anche tu, eh? NdMA) quando ha commentato i suoi "game didattici" in televisione mi sembrava ancora più ridicolo di quanto non lo fosse già di solito non vorrei cadere nello stesso errore cercando di spiegarvi delle regole che se vi interessa il programma saprete di certo. Veniamo quindi subito al dunque, come in tutte le altre simulazioni del genere lo scopo finale è quello di raggiungere la vetta della classifica mondiale, per fare questo dovrete affrontare, con esiti possibilmente soddisfacenti, i quattro tornei più importanti del circuito (quelli del Grande Slam, che come certo saprete sono l'Open d'Australia, il Roland Garros a Parigi, Wimbledon in Inghilterra e per finire l'Open degli Stati Uniti), il Master (che viene giocato dai migliori otto giocatori) e la Coppa Davis (che si gioca per nazioni). Volendo si può prendere parte anche ad un torneo solo oppure, cosa che vi

consiglio vivamente specie all'inizio, dedicarvi ad un buon numero di sessioni d'allenamento. La prima cosa da fare e scegliere la tensione della cordatura per la vostra racchetta che si considera lenta a 22Kg o tesa a 35Kg (il vecchio Mac era l'unico che riusciva a giocare con le corde a 20Kg, ma lui,



Ma porcaccia la miseriaccia adesso mi ci arrabbio proprio.

Il mese scorso volevo un paio di scarpe e m'hanno detto un dischetto nero, questa volta ho proprio insistito dicendo che le voletti da tennis e mi risposero d'andar tranquillissimo che era da tennis, solo che quando giungetti all'abitazione ho rinvenuto ancora un'altro dischetto nero come l'altro, ma quel che è peggiorato ancora è che lo ce li avrei usati pure solo che a guardarcell bene mi sembrano amendue per il piede di sinistra!



si sa, è unico!), ovviamente questo influenzerà le vostre risposte (o almeno dovrebbe, non sono mai troppo convinto che queste particolarità tecniche così pignole siano effettivamente rilevanti ai fini del gioco, anzi lo dubi-



Con la pubblicazione di Adidas Tie Break credo

che un potenziale cliente abbia del buon materiale su cui scegliere. Pro Tennis Tour con la sua visuale "a tre quarti" è molto ben fatto e forse quello più realistico, Il Tennis Manager della Simulmondo quello più completo, International 3-d può contare su un'impatto decisamente migliore per la sua rivoluzionaria impostazione tridimensionale mentre Tie Break è secondo me quello più giocabile e allo stesso tempo grazie al suo sistema di controllo quello che meglio vi permetterà di alternare i colpi a vostro piacimento permettendovi di concludere punti in maniera davvero esaltante. Potendo sarebbero da comprare tutti, altrimenti non tocca a me decidere...

to fortemente). Fatto questo dovrete scegliere la superficie sulla quale allenarvi e se giocare un singolo oppure un doppio in vista della Coppa Davis a questo punto non vi rimane che decidere il giocatore con cui giocare fra i sedici campioni previsti nel programma e quindi fare il vostro ingresso sul campo. Il terreno di gioco è visto dall'alto e di voi si vede quindi solo la testa e la racchetta, durante gli scambi il computer vi collocherà automaticamente sul punto di risposta lasciandovi però ugualmente una grande di libertà di tiro. Indicando infatti in una delle quattro direzioni il joystick il vostro giocatore



Il primo titolo sponsorizzato dalla Adidas e recensito nel numero scorso era ben impostato, ma non troppo entusiasmante per quanto riguarda l'azione di gioco; Tie Break non è sicuramente di quei programmi che colpiscono visivamente, ma in compenso è estremamente divertente da giocare e fra le due cose credo che vada premiata maggiormente questa seconda, voi che cosa ne dite?

to fortemente). Fatto questo dovrete scegliere la superficie sulla quale allenarvi e se giocare un singolo oppure un doppio in vista della Coppa Davis a questo punto non vi rimane che decidere il giocatore con cui giocare fra i sedici campioni previsti nel programma e quindi fare il vostro ingresso sul campo. Il terreno di gioco è visto dall'alto e di voi si vede quindi solo la testa e la racchetta, durante gli scambi il computer vi collocherà automaticamente sul punto di risposta lasciandovi però ugualmente una grande di libertà di tiro. Indicando infatti in una delle quattro direzioni il joystick il vostro giocatore

"aprirà" preparandosi ad effettuare un dritto/rovescio (dipende da che parte arriva la pallina), una smorzata (palla corta), un lob (pallotto) oppure una palla tagliata il movimento viene completato quando rilasciate la manopola ed è quindi chiaro che la scelta di tempo influenzerà in maniera determinante l'esito della ribattuta consentendovi i più svariati schemi di gioco. Ovviamente prima di poter fare questo vi servirà un lungo periodo d'allenamento indispensabile per voi come per qualunque altro giocatore che voglia migliorare o mantenersi

su dei livelli accettabili di rendimento; come sempre comunque tutti tranne uno: John McEnroe il grande poteva farne tranquillamente a meno sopperendo con un talento naturale innato senza paragoni divenendo così l'unico giocatore di rilievo al mondo che come ha detto il suo stesso allenatore... never pay the ticket. (A non aver mai pagato il prezzo per diventare un campione, ndMax) (Sei suo parente, ti ha pagato, o ti sta puntando un coltello? NdMA).

PRESENTAZIONE 80%

La schermata di caricamento non è certo il massimo della vita, mentre le opzioni, come diversamente non poteva essere, non mancano.

GRAFICA 79%

Non raggiunge mai in nessuna fase un livello eccelso, ma comunque svolge sufficientemente bene il suo compito specialmente durante la partita con un scrolling veloce e discretamente fluido.

SONORO 65%

Sonoro scarso ed effetti sonori poco incisivi.

APPETIBILITA' 85%

Di gente che apprezza questo magnifico sport ce n'è davvero tanta e se sono interessati ad una variante casalinga per tenervi in allenamento questo è indubbiamente un titolo da non lasciarsi scappare.

LONGEVITA' 89%

Una volta divenuti padroni dell'inconsueto ma efficacissimo sistema di controllo non vi staccherà più nessuno dal monitor almeno fino al Master di Novembre.

GLOBALE 86%

Le simulazioni tennistiche adesso iniziano ad abbondare e fortunatamente sono tutte d'ottimo livello. Adidas Tie Break ancora una volta non può che essere vivamente consigliato a tutti gli amanti del gioco.

SHADOW

64

WARRIORS

OCEAN, C 64 C/D L.18/25.000 SPEC. C. L. 18.000

IL segreto delle mosse Ninjitsu, passato da generazione in generazione fin dalle sanguinose guerre medioevali, è noto soltanto ai Shadow Warriors. La jungla di cemento di una metropoli americana è stata gettata nel caos: un demone orientale si è impadronito della forza

del migliore guerriero ed ha formato uno squadrone di assassini mostruosi che devono essere fermati a tutti i costi. E' tuo il compito di combatterli, nei panni dell'ultimo discendente di una generazione di guerrieri, il solo in grado di salvare una città minacciata...". Ho citato testualmente la descrizione del gioco contenuta nel manuale in risposta ad un lettore che si lamenta per come

certe recensioni modificano o addirittura stravolgano completamente le trame di alcuni giochi, provate ora a rileggere la storia e provate ad immaginarvi un po' voi come sarebbe stata quella di altri giochi come Ninja Warrior, Double Dragon, Dragon Ninja, Ninja Spirit... Insomma qui non c'è il rapimento della fidanzata/figlia dell'eroe senza macchia e senza paura che è ormai divenuto un classico, ma per il resto il mondo dei videogiochi è costellato di megalomani più o meno umani il cui unico scopo è quello di sottomettere il mondo intero; se quello che volete è essere sbarbarati da orde di cattivoni con i nomi più strani ditecelo pure che provvederemo, non senza frustrazione, con recensioni molto più serie e meno impegnative, io sono invece fermamente convinto che il successo delle nostre riviste sia da ricercare soprattutto nello stile discorsivo e

scanzonato se non addirittura alle volte demenziale che traspare da ogni pagina nel tentativo di rendervi



Shadow Warriors non mi piace, non posso più

soportare adesso i giochi del ninja perché ogni volta che vedo un ninja mi ricordo di una figura brutta che feci lo scorso Carnevale. Io mi ero vestito infatti da ninja e guardandomi allo specchio mi sembrava di esserlo proprio, poi arriva uno che mi dice dicendomi che ero fuori moda che non ci si veste più da Zorro di questi tempi e lo gli ho affibbiato un colpo di sclurichien sul mento, solo che lui si era vestito da Conan Il Barbaro e mi dato un sacco di botte forti che c'ho ancora male ora... per carità con i ninja ho per davvero chiuso.



la lettura meno pesante sia che quanto scritto vi faccia sorridere o solo e più semplicemente affermare "mamma mia Max quant'è stupido...". Meditate gente, meditate!

Eccovi dunque calati nella fauna metropolitana in un quartiere isolato e abitato da brutti ceffi tutt'altro che rassicuranti nel tentativo di sconfiggere una volta per tutte in qualità di ultimo depositario delle mosse segrete dell'antichis-



Il primo impatto con Shadow Warrior è tutt'altro che confortante (specie se avete ancora negli occhi il coin-op o la stessa versione Amiga), il vostro personaggio cammina piuttosto traballante in uno schermo non troppo colorato con dei nemici tutt'altro che impressionanti. Que-

sto è quanto ho pensato all'inizio, dopo un po' però ci si accorge che gli sprites che sembrano un tantino "annacquati" non sono così male e l'effetto sbiadito con il quale sono realizzati funziona egregiamente nelle animazioni, questo lo si può poi apprezzare specialmente con i nemici più grandi di fine livello o altri ancora come quello con il tronco chiodato che nonostante qualche piccola inevitabile imperfezione sono davvero buoni. Gli stessi fondali dopo che ci avrete fatto l'occhio divengono decisamente più accettabili specie per la loro varietà e fedeltà all'originale, rimane un po' di lentezza che non rende l'azione eccessivamente esaltante, ma la si può comunque definire una conversione accettabile.



sima scuola Ninjitsu lo spirito guerriero di un perfido condottiero già vinto secoli or sono dai vostri antenati e tornato oggi per dominare il mondo. Quando il primo calcio di un tipo vestito in maniera strana con una maschera sulla faccia vi frantumia i due incisivi e vi procura una frattura composta al naso capite che non c'è tanto da scherzare e cominciate a menare le mani, questo sarà il filo conduttore di tutta la vostra missione fino allo scontro finale qualora sarete riusciti a superare indenni le sei zone più malfamate d'America. Visto che le buone maniere non servono una buona condotta di gioco è quella di scagliare vandalicamente i nemici contro i vari accessori che

si trovano per la strada come le cabine telefoniche, i bidoni della spazzatura e così via; facendo questo potrete rinvenire fra le fiamme degli oggetti molto utili al fine di completare l'impresa. Le cose divengono comunque man mano più complicate andando avanti per il sopraggiungere di avversari sempre più temibili come quelli motorizzati o quello che vi prende a colpi di tronco in testa per la gioia del produttore di analgesici contro l'emigrania, non parliamo poi dei giganteschi guardiani di fine livello... la solita solfa, insomma.

PRESENTAZIONE 75%

Assolutamente standard con un'ottima schermata di caricamento (almeno per la versione su cassetta perchè la Ocean non sempre le mette anche su disco).

GRAFICA 80%

leggetevi il commento di Max che è una lunga storia...

SONORO 77%

Buona la musica introduttiva, pochi, ma validi, effetti durante il gioco e canzoncina di fine livello.

APPETIBILITA' 85%

Quando ti chiami Shadow Warriors non passi certo inosservato.

LONGEVITA' 73%

Prima che lo finiate senza trucchi ne passerà di tempo, probabilmente vi sarete già annoiati prima, ma mai "troppo disgustati".

GLOBALE 79%

Come per molte altre conversioni di grandi coin-op (Dragon Ninja, Double Dragon II, Ninja Warriors...) anche quella di Shadow Warriors è da considerarsi a mio avviso più che competente, ma non credo che riuscirà ugualmente a soddisfare i fans dell'originale.

SPECTRUM 85%

Sempre alle prese con il registratore e con altri svariati inconvenienti tecnici all'alimentazione non siamo riusciti a giocare molto a lungo a Shadow Warrior, per quello che si è visto è comunque molto colorato e decisamente giocabile; una conversione che vi dovrebbe soddisfare compatibilmente con le limitazioni della macchina

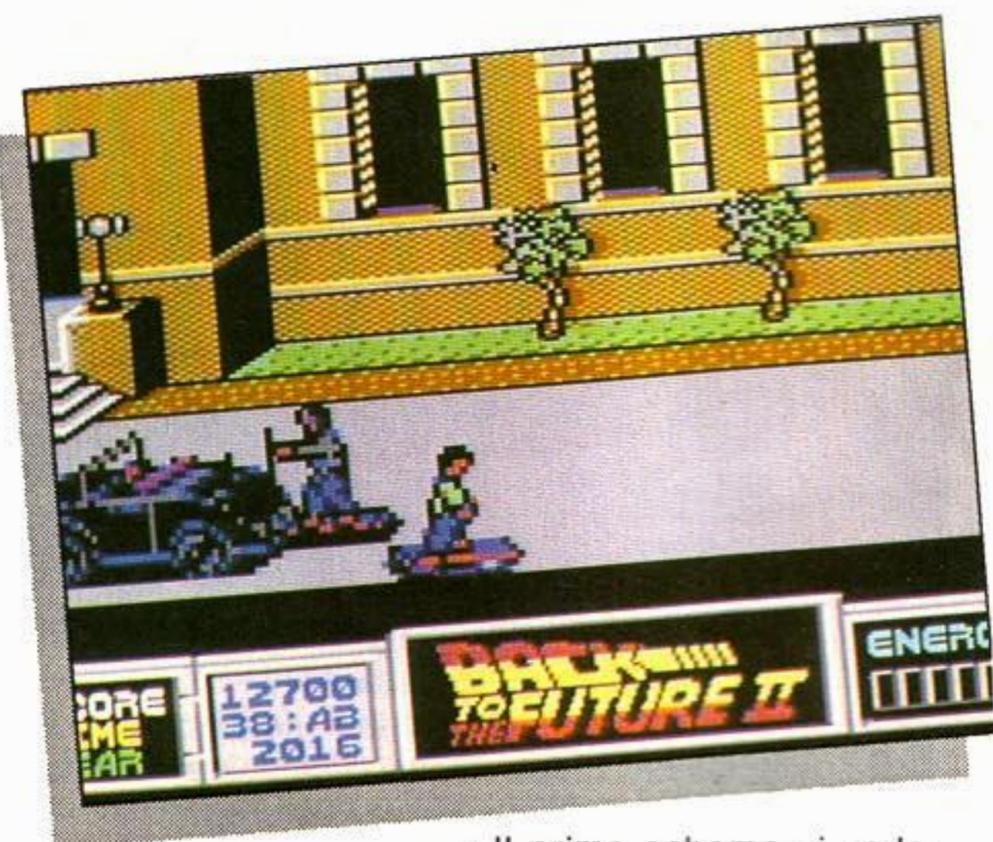
BACKA FUT

64

Quando nell'85 uscì il primo episodio della fortunatissima serie giunta ormai al terzo episodio il film ottenne subito un'incredibile successo in tutto il mondo trasformando l'Alex Keaton-Michael J.Fox in una star internazionale di primissimo piano. E così come per tutte le celebrità cinematografiche che si rispettino anche lui ha avuto la sua meritata gloria anche nel mondo emulatore dei videogiochi, purtroppo però il titolo ispirato dal primo film uscito ai tempi era tutt'altro che un capolavoro e ben poco aveva da condividere con l'esemplare riuscita della pellicola. A cinque anni di distanza l'Imageworks ci riprova con la seconda parte, così come siamo sicuri che qualche d'uno farà lo stesso con la parte terza che vedremo presto anche in Italia (pare comunque che i diritti se li sia già accaparrati la medesima casa inglese). Il gioco come era più che lecito attendersi è ovviamente ispirato dal film la cui trama è ricalcata abbastanza fedel-

mente...

... Avevamo infatti lasciato Marty McFly fra le braccia della bella Jennifer in un mondo dorato dopo il suo rocambolesco ritorno dal 1955, ma proprio quando le cose sembravano essere sistemate verso un lieto avvenire ecco tornare precipitosamente il Doctor Brown dal futuro a bordo della famosa De Lorean adattata a macchina del tempo con brutte notizie per quanto riguarda la vita dei suoi futuri figli. E così si decide per una scampagnata nel 2015 nel tentativo di raddrizzare le cose, solo che a questo punto a Marty viene la brillante idea di comprare un almanacco con tutti i risultati sportivi



degli ultimi anni in modo da farsi un bel po' di soldi con le scommesse al suo ritorno nella sua epoca. Il tutto ovviamente nonostante i risentiti rimproveri di Doc, ma i rimproveri sono ben poca cosa se confrontati all'evolversi della situazione che degenera precipitosamente quando il nemico di sempre Biff Tannen si impossessa del libro e della macchina tornando al 1955 per consegnarlo a se stesso da giovane modificando così radicalmente la sua esistenza; voi avete combinato questo pasticcio e tocca quindi sempre coi l'arduo compito di risistemare le cose.

Il primo schema vi vede impegnati nel tentativo di raggiungere in tempo il



Mi ci piacerebbe moltissimo di avere la macchina

De Lorean per viaggiare negli anni, ma non per ritornare nel dietro del tempo come scrivetti per Time Machine, ma per andare in avanti così che potrei aver leggiuto di già quello che avrò scritto nei prossimi numeri senza dovermi così concentrarmi tutte le ogni volte che mi viene l'emicrania alla pianta del piede per lo sforzo.



NO TITHE UTURE 2



Giudicare Back To The Future II non è semplice,

il gioco in verità non è infatti assolutamente niente di trascendentale e non vi lascerà di certo con le pupille dilatate per una grafica tutt'altro che strepitosa. In compenso però l'atmosfera del film è resa abbastanza bene grazie soprattutto alla ottima schermata e introduzione animata, alla musica originale e alle scenette simil-digitalizzate prima di ogni livello; nel complesso quindi un gioco mediocre per una conversione su licenza più che dignitosa...



municipio della futura Hill Valley viaggiando su di un portentoso skate volante futuristico, questo evitando i numerosi ostacoli disseminati per le strade e affrontando a viso aperto gli scagnozzi di Biff. A questo punto dovrete liberare Jennifer che è stata arrestata dalle polizia facendola scappare dalla sua abitazione senza che venga però in contatto con le altre persone per non mo-

dificare il corso della storia, questa fase vi vedrà impegnati in un gioco di strategia nel quale dovrete calcolare accuratamente ogni singolo movimento. Tornati nel 1985 il problema diventa recuperare la preziosa De Lorean, solo che le cose adesso sono molto cambiate per via di Biff che ha saputo sfruttare le informazioni contenute nel libro guadagnando tonnellate di dollari alle scommesse; per raggiungere la macchina dovrete farvi largo con la forza in mezzo ai suoi uomini a suon di botte ben assestate; riuscite anche in questa impresa e potrete tornare fino al 1955 dove sarete obbligati a ricostruire la

scena del ballo di fine d'anno rappresentata da una vostra figura mentre suonate la chitarra, anche in questo caso si tratta di un gioco d'intelligenza nel quale dovrete spostare tutti i pezzi del puzzle fino a ricomporre l'immagine. A questo punto non vi rimane che dare la caccia a Biff da giovane fra le vie della città sullo skate che vi siete portati dal futuro

per recuperare il libro e ri-sistemare le cose una volta per tutte... Almeno fino al prossimo episodio!

PRESENTAZIONE 88%

Ottima schermata iniziale supportata da una più che buona introduzione animata con la De Lorean che decolla e scompare nel tempo.

GRAFICA 75%

Gli sprites sono per lo più espansi e non troppo dettagliati, i fondali nel complesso sufficientemente vari e colorati.

SONORO 84%

Eccellente trasposizione della brano portante della colonna sonora originale.

APPETIBILITA' 87%

La serie di Ritorno al Futuro è sicuramente una fra le più riuscite e come tale può contare su un cospicuo numero di fans...

LONGEVITA' 70%

che però dopo un po' preferiranno riaffittare la videocassetta.

GLOBALE 80%

Pur non essendo il gioco assolutamente niente di favoloso ha il grande merito di ben rendere l'atmosfera del film e in uno spin-off su licenza questo non è un aspetto trascurabile.



IRON MAN STEWART'S SUPER OFF-ROAD RACES

64

VIRGIN per C 64. L. N/P

"Dannazione, ho appena speso quaranta milioni per un 4X4 e non riesco a trovare proprio il modo di sfruttarlo a pieno, se non quando vado in ufficio o in discoteca! E' pazzesco!"
 "Tranquillo, lascia tutto (tranne il fuoristrada) e vieni con me!". "Ooooooh, e tu chi sei?". "Sono Ivan Iron Man Stewart (per gli amici Brigitte) e sono l'idolo di tutti i quattroperquattristi (ossia sedicisti, vabbè

lasciamo perdere...) mondiali. Dai, vieni!"
 Roaaaaaaaar! Brum! Sgomm! Investlavecchietchehavutlasfigdiattraversarpropriquelmoment!
 "Ecco, guarda!". "Wow! Quante piste! E che ostacoli!!! Galattico!". "Niente male, eh? Sono otto piste zeppe di salti, fossi, buche. Devi sapere che io organizzo delle gare ad eliminazione su questi tracciati. Quattro giri, chi arriva ultimo se ne torna a casa, fino ad arrivare ad aver percorso tutte le piste in entrambe le dire-



zioni di marcia."
 "Stupendo, ma.. Ehi, perché quel polverone?". "Non è altro che il turbo boost. Ah già, dimenticavo: all'inizio delle gare hai venticinque cariche di nitro che garantiscono un'accelerazione poderose ed una velocità folle per qualche secondo. C'è solo un problema: finiscono molto presto! Ma ho pensato anche a questo: durante la gara raccogliendo alcuni bonus guadagnerai nitro per le gare successive". "E poi? E poi?". "Poi si possono raccogliere bonus sotto forma di soldi, che, insieme ai premi per le vittorie, servono a comprare nuovi pezzi per il tuo pick up,

per avere più ripresa, più sterzo o anche migliore aderenza!". "Sì, ma se arrivo ultimo?". "Te l'ho detto, vieni eliminato. Però hai tre possibilità di continuare ogni volta, Praticamente se, per assurdo, questo fosse un videogioco, sarebbero tre crediti."
 "Aaaah! Ho capito, ma... Fii-fioo, chi sono quelle stupende ragazze in bikini laggiù?". "Niente, sono le addette alla consegna dei trofei. Allora, cosa ne dici della mia proposta?". "Hmmm, tutto mi ricorda molto un videogioco che avevo comprato per mio nipote un po' di tempo fa... Si chiamava

Super Sprint e...". Sì, sì, ma non divaghiamo. Oltretutto a me ricorda molto di più un coin-op del 1988 della Leland che, modestamente, portava il mio nome!". D'accordo, accetto la sfida, ma togliami una curiosità: chi ha costruito e progettato le piste?". Mah, mi pare che gli architetti facessero parte di un team chiamato Graftgold, mi sembra anche che avessero già eseguito un certo

lavoro con alcune isole con tanti arcobaleni... Mah! Comunque, hai fatto bene ad accettare, anche se sappi, io non perdo MAI!". Quasi mai, Ivan, quasi mai..."

E voi ce la farete a battere Ivan Stewart in questa stupenda conversione da coin-op ad opera di Braybrook e C. o tornerete umiliati a far uso dei ben più sicuri mezzi pubblici?



ROBIN

Sebbene non si discosti di molto dall'idea di Super Sprint, Iron Man è sempre stato sinonimo di grande divertimento in sala giochi e quindi adattatissimo per essere convertito. Non sarebbe stato un gran lavoro per le abili menti di quelli della Graftgold se solo non avessero deciso di schiappare tutto in un singolo caricamento e realizzando una grafica coloratissima e dettagliatissima. Il risultato finale è (ovviamente) incredibile: nessun noioso multiloop ad interrompere l'azione frenetica, un sacco di effetti speciali presi dal coin-op, come le nuvolette di polvere quando si inserisce la nitro e persino il modo a tre giocatori! C'è anche la possibilità di scegliere la propria nazione e tutto questo (ripeto) in un solo caricamento! Divertimento e giocabilità assieme: tutti gli ingredienti adatti per fare di Iron Man un gioco vincente!

PRESENTAZIONE 88%

Modo tre giocatori, stupendo screen di caricamento, tre crediti per partite prolungate, modo demo, Possibilità di scegliere tra diverse nazioni e **NESSUN MULTILOAD!!!**

GRAFICA 84%

Stupenda animazione dei 4X4 e buon uso dei colori: peccato che le piste siano poco varie fra loro (comunque sempre notevoli)

SONORO 82%

Tre colonne sonore durante le corse, una per la premiazione ed una per lo schermo dei titoli. Non incredibili, ma sempre ben curate ed orecchiabili.

APPETIBILITA' 87%

Divertente come tutti i giochi in puro stile Super Sprint, da uno a tre giocatori possono iniziare a giocare...

LONGEVITA' 79%

...e rimanere incollati al video fino ad aver finito tutte le corse. Potrebbe essere un po' ripetitivo giocare da soli sempre sulle stesse piste, ma in due o tre...

GLOBALE 85%

Una versione di Super Sprint molto giocabile e un'ottima conversione da coin-op (vai Braybrook!!! Ndt).

DA **SOFT** & **MR. HARD** snc

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES



SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI



QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia)

8389183

I sogni di Stormlord si sono avverati: le piccole fatine dell'originale si sono trasformate in questo seguito in ragazze a grandezza d'uomo (e ancora non hanno niente addosso!). Ma la sfiga è in agguato: la crudele regina le ha imprigionate all'inferno. Solo Stormlord può salvare le donzelle ed il fatto che l'Inferno sia un posticino davvero poco raccomandabile non lo scoraggia nemmeno! Il primo Stormlord era un arcade adventure con numerosi enigmi da risolvere.

HEWSON PER C 64 C/D L. 18.000

DELIVERANCE STORM



nostre amate. Questi disgraziati possono apparire in diversi modi: come pipistrelli, trolls, zombi e per-



Ogni gioco in cui ci sono delle donne nude non può che ottenere la mia approvazione (guarda che l'avevi detto anche per Stormlord NdMA)! Ehm, scusate, dicevo...

Gli sprites sono in generale molto grandi, anche se questo comporta un certo rallentamento nello scrolling. Deliverance, pur essendo davvero giocabile, può essere davvero frustrante, almeno fino a quando non si imparano le tattiche per accoppiare i vari nemici, ma per fortuna ci sono nove vite ed un sacco possono essere guadagnate negli schermi bonus. Il sistema scorecode è una piacevole sorpresa rispetto all'originale e risparmia monotone ripetizioni di livello. Insomma, per farla breve: mi piace un sacco (yum yum)!

Deliverance ha molto più dello shoot'em up a scrolling orizzontale. Lo scopo principale è guadagnare la fine del livello spazzando tutto ciò che si trova sulla propria strada, tranne naturalmente le ragazze che vanno liberate saltando sopra di loro (????? Ndt). Nei livelli successivi i demoni cercheranno di rapire le

STORMLORD

LORD II



Raffaele Cecco s'è veramente scatenato: ha riempito gli scenari con enormi statue di donne nude! Certo, non è male, farà anche vendere, ma in fondo è la giocabilità che conta. Il primo Stormlord era un arcade adventure sopra la media, con alcune parti arcade veramente difficili. Proprio su quest'ultima peculiarità s'è basato Cecco nel preparare Deliverance. Ciò significa che è molto frustrante iniziare a giocare (stiamo parlando dell'autore di Cybernoid 1 e 2!!! Ndt) e le nove vite a nostra disposizione fanno in fretta ad andarsene. Ci vuole anche una megadose di pazienza, per bilanciare l'azione frenetica. Per fortuna i livelli sono molto vari e differenti fra loro e pensate che uno di essi ricorda molto Asteroids! Il gioco è molto duro, ma con il sistema scorecode basta terminare due livelli per passare al caricamento successivo ed in seguito ripartire da lì. Raccomandato a tutti coloro che hanno terminato Turrigan alla loro prima partita!

sino velocissimi dragoni. Il tutto senza contare le pozze di acido, i fiumi di lava, le bolle letali e alcune

rocce che, tanto per complicare un po' la faccenda, cadono a destra e manca.



All'inizio dell'avventura Stormlord è armato solo di veloci palle di fuoco, ma è inutile dire che numerose armi extra come granate e bombe rimbalzanti possono essere raccolte. Ogni arma però non è illimitata e viene azionata premendo una volta fuoco; schiacciando fuoco per tre volte di fila Stormlord esegue un megasalto nell'aria! Inoltre il nostro eroe può cavalcare un drago, se fa in modo che le sue uova non si spiacchichino a terra.

Il gioco ha sei livelli in tutto, con tre caricamenti. Alla fine di ciascun livello viene dato una password che permette di ripartire dal presente stage ogni volta con lo stesso numero di fanciulle liberate e con il medesimo punteggio. C'è anche un livello bonus in cui le ragazze ondeggianno sopra la testa del nostro eroe che deve acchiapparle per guadagnare una moneta, con due delle quali si può avere una vita extra.

PRESENTAZIONE 80%

Utilissimo sistema scorecode per accedere alle sezioni due e tre, opzione tastiera ed un adesivo gratis!

GRAFICA 81%

Grandi e dettagliati sprites si muovono attraverso paesaggi stupendi.

SONORO 84%

Buoni effetti speciali e fantastica colonna sonora dei Maniac of Noise.

APPETIBILITA' 76%

L'elevata difficoltà all'inizio è molto frustrante...

LONGEVITA' 76%

...ma sei livelli estremamente diversi fra loro costituiscono una sfida davvero avvincente.

GLOBALE 79%

Un blast'em up davvero ben confezionato.



TEST

MONTY PYTHON'S FLYING C

Virgin Mastertronic C 64 L. N/P



Ahi, gli stupidi sei!, i mitici Monty, (che non hanno niente a che vedere con l'omonima talpa), John Cleese, Michael Palin, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones e Graham Chapman, per molti di voi questi nomi non richiamano alla mente niente, ma dovette sapere che la serie televisiva dei Monty Python in Inghilterra è stato uno dei più grandi successi, qui in Italia, mi pare che qualche volta ne siano stati trasmessi degli spezzoni, ma sicuramente sono più famosi per l'incredibile film, "il senso della vita", precursori e geni nell'arte del demenziale con

quel film sfondarono in tutto il mondo.

Ed ora, ecco apparire nel cinico mondo video ludico, dove niente è risparmiato dal poter diventare videogiochi, ecco apparire il tie-in di questa fortunata trasmissione della BBC, per rendere l'idea è come se qui in Italia producessero un videogioco da EMILIO '90. Vediamo quindi come i programmatori sono riusciti ad inserire in un videogioco la surrealità e la demenzialità dei Monty Python.

Si tratta né più né meno di uno shoot 'em up, voi pilotate Gumby, il personaggio della serie televisiva ideato da Palin, ha perso il cervello, che gli è stato diviso in 4

parti disperse per il surreale, cartoonistico mondo dei Monty Python. Quindi Gumby dovrà viaggiare attraverso 4 livelli alla ricerca dei pezzi del suo cervello, ad ogni livello assumerà anche diversi aspetti, come se stesso potrà saltare di piattaforma in piattaforma, come Gumby-pesce dovrà sguazzare attraverso le tubature del secondo livello, come Gumby-uccello dovrà volare nei cieli del terzo livello e nel quarto rimarrà solo la sua testa con un paio di scarpe. La sua arma di difesa sono i pesci, che però ha in numero limitato, dovrà quindi stare attento a non scagliarne troppi contro Vichinghi a ruote, piedi volanti e altre amenità di questo genere. I pe-

IRRCUS

sci possono anche attivare degli interruttori e distruggere pezzi di formaggio dove sono nascosti bonus di energia o lattine vuote. Se

Gumby giungerà alla fine del livello con 16 lattine sarà premiato con un pezzo di cervello.



bhe! Lasciatemelo dire, quello che manca in questo videogioco è la giocabilità, la grafica ricalca abbastanza bene i disegni della serie televisiva, anche se un po' blocchettosi, gli sfondi sono decenti, ma la giocabilità è assurda, il primo livello è sin troppo facile, lo finite alla prima partita, poi il gioco è monotono al massimo, il solito spara e fuggi, peccato, perché l'idea era bella (quello di trarre un videogioco dalla serie del Monty Python), ma si è rivelato il solito fallimento.

PRESENTAZIONE 56%
 Scarsa la schermata di caricamento, il gioco è multiloop, si salvano le istruzioni che fanno un po' ridere.

GRAFICA 65%
 Un misero Push-Scroll, Sfondi Poveri ma buoni, e begli Sprites.

SONORO 37%
 Musichetta ripetitiva e irritante oppure effetti sonori di vecchio tipo.

APPETIBILITA' 60%
 Ci può essere un'interesse iniziale dato dall'essere il tie-in dei Monty, ma viene subito scemando data la semplicità del gioco.

LONGEVITA' 41%
 Solo 4 livelli, con il primo addirittura troppo facile, non ci siamo.

GLOBALE 47%
 Un'altra licenza sprecata.

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

RIVENDITORI AUTORIZZATI COMMODORE	Kit Commodore 64 + registratore + joystick + games e berretto da sole con radio FM incorporata.....L. 339.000 Kit Amiga 500 + tastiera musicale yamaha + 4 programmi originali.....L. 1.034.000 Kit drive 1541 II + adattatore telematico.....L. 329.000 Monitor Commodore 1084S.....L. 499.000 Scheda Janus XT.....L. 779.000 Genlock A2301 amatoriale.....L. 390.000 Genlock Scanlock profess. (VHS-Svhs-UMatic).....L. 2.490.000 Digitalizzatore video.....L. 130.000 Digitalizzatore in tempo reale a colori FRAMER.....L. 1.190.000 Tavoleta grafica EASYL.....L. 849.000 Amiga Televideo.....L. 199.000 HardDisk 20M A2090A.....L. 1.049.000 HardDisk 20M A590.....L. 920.000 Stampante MPS1230.....L. 350.000 Stampante MPS1224C 24 aghi.....L. 1.099.000 Freeze frame polaroid.....L. 4.750.000 PC 10III doppio floppy.....L. 1.125.000 PC 286 16MHz.-1M RAM-1 driver 1.2 Mb o 1.44Mb-SK video CGA/Hercules-RS232-Parallela-Tastiera 101 tasti.....L. 1.428.000
CDMP computer shop v. Amantea n. 51/53 (al n. 29 di v. Umberto) Tel. 095/7159147-7159159 CATANIA	
PRISMA computers v. Canfora 122-124 Tel. 095/436221 CATANIA	
Prenotazioni per AMIGA 3000	
Consulenza gratuita per computer musica desktop video e desktop publishing	
Tutti i games originali per PC-C64-AMIGA	

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTO RATEALE SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

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



GIOCHERIA

Via XII Ottobre, 35 r.
Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE

*Perché affannarsi
per trovare il
programma
preferito?*



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

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

SHOWROOM SDF

SOFT CENTER

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

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

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



VENITE
A
TROVARCI

A COMO

MANTOVANI
TRONICS

Via C. Plinio 11

Tel. 031-304320

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.

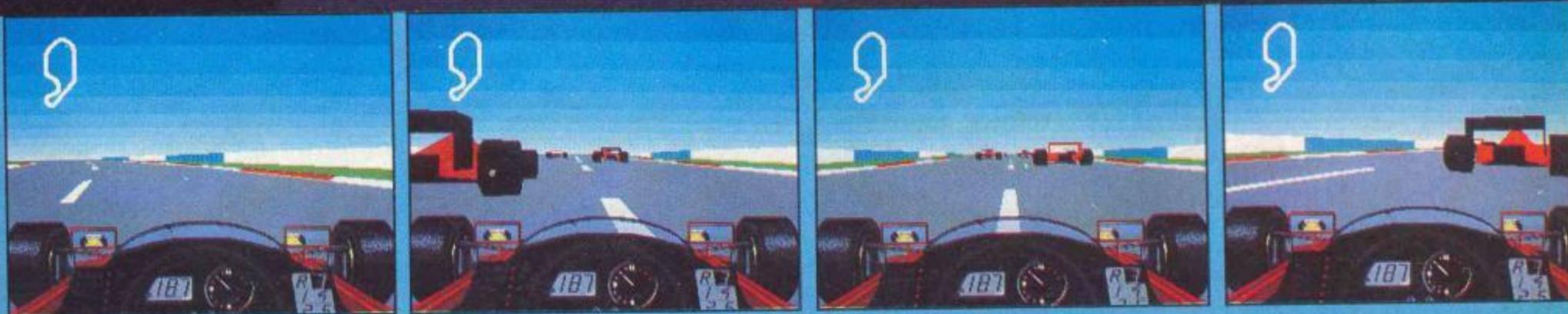
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Formula 1



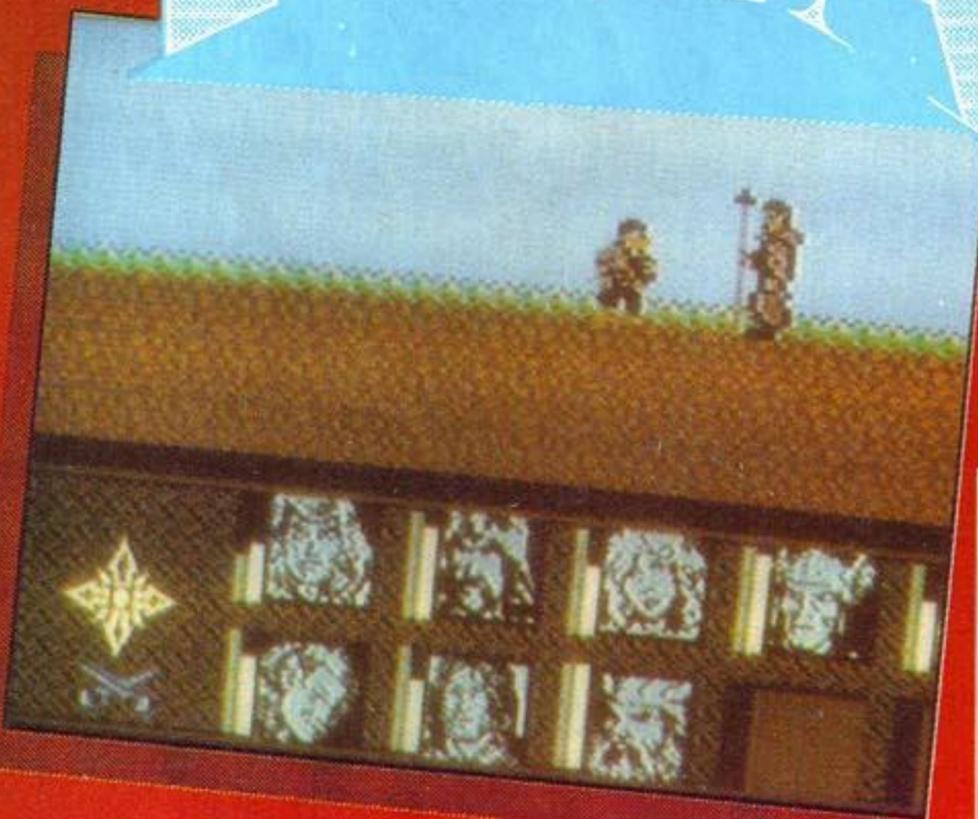
PRIMI IN EUROPA!
anche versione
cartuccia per il nuovo
"C64 GAMES SYSTEM"

C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)
AMIGA SCREENS



DRAGONS OF

LANCE



SSI PER C64
C/D L. 25/29.000

La visuale adottata per rappresentare l'azione è quella di Heroes of the Lance con un paio di modifiche, ovvero la solita visuale di lato per i combattimenti ma per gli spostamenti normali una comodissima visuale dall'alto. Questo miglioramento però ha comportato alcuni sacrifici, ad esempio lo scroll è stato sostituito da una cosa molto simile all'amighevole Oblite-



Questa nuova realizzazione della

SSI non può che avere il mio OK, ma il motivo è presto detto: non certo per la realizzazione, peraltro non proprio esaltante, ma solamente perché c'è Raistlin (e soprattutto c'è l'immagine de Il Destino Dei Gemelli in formato poster, strawwow!) e per me ogni cosa centri con Raist è sacra. Il gioco in sé stesso non è malaccio, certo, preferisco la versione Amiga ma anche quella non era eccezionale. Vista la mole di lavoro che i programmatori hanno dovuto fare non mi sento di criticare la mancanza di uno scroll vero e proprio, la grafica non eccelsa e il sonoro povero. Piuttosto mi compimento con loro, non era facile ma ce l'avete fatta. Un pochino più curato, però...

Avevamo lasciato i nostri Compagni della Lancia (non sono ancora Eroi) quando tutti insieme riuscirono ad uccidere il drago nero Onice e recuperarono i dischi di Mishakal sacrificando così il bastone di cristallo azzurro.

In questa seconda puntata della saga troviamo Raistlin & compagni alle prese con un compito assai più difficile: penetrare nella fortezza di Pax Tharkas attraverso lo Sla-Mori, trovare l'antica spada Wirmslayer del re elfo Kith-Khanan, salvare donne e bambini prigionieri e infine salva-

re la principessa elfa Laurana (che però nella serie di racconti non era affatto da liberare, non so come sia, d'altra parte io non ho giocato il modulo).



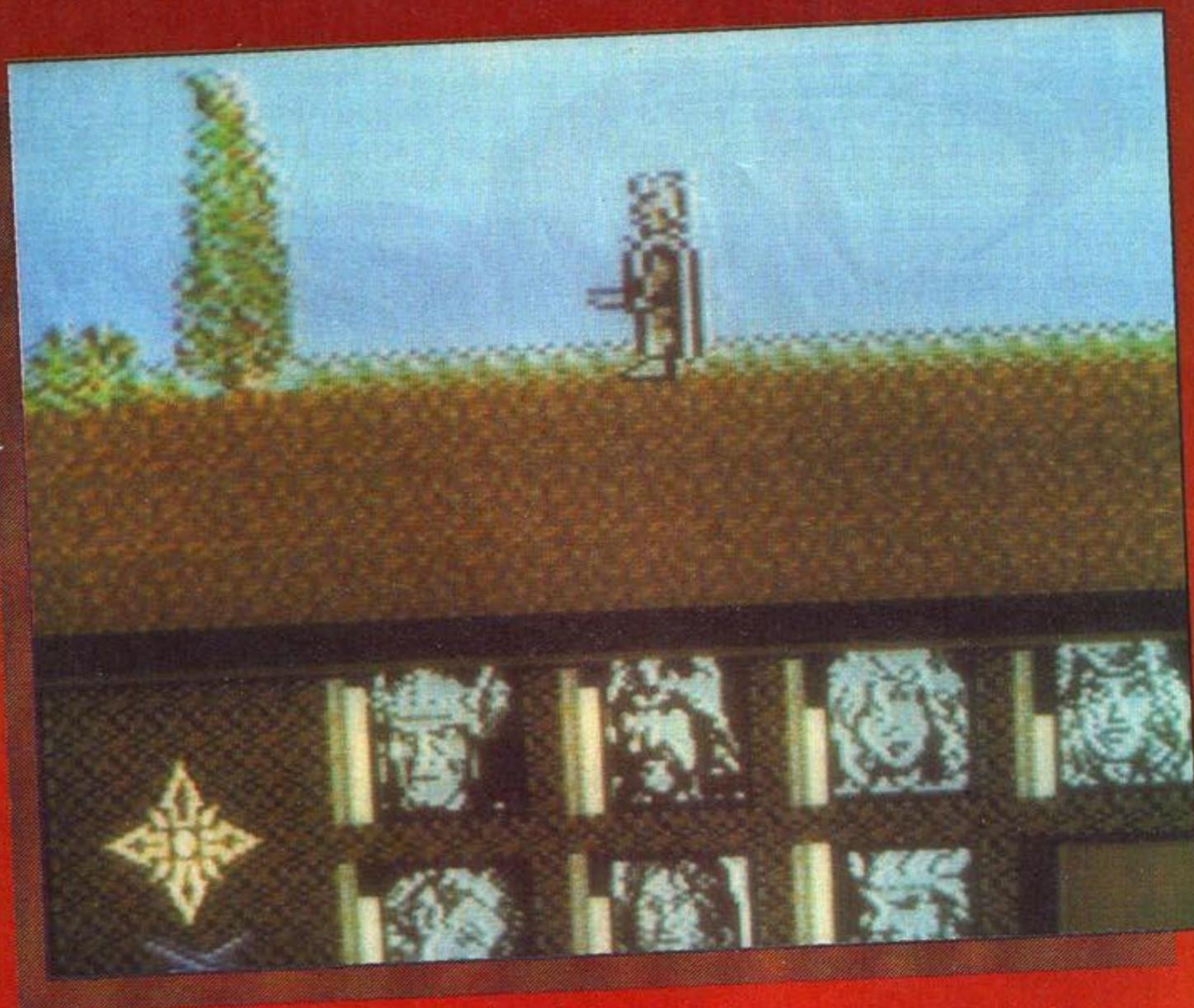
rator e la grafica è alquanto rozza. I ritratti degli otto compagni sono diventati hi-res da loro che erano nella prima parte (e sono pure brutti) mentre gli sprites sono appena appena passabili. Parlavo prima della rappresentazione, ebbene durante un combattimento scatta automaticamente la visuale di lato, mentre durante il movimento si può settare quella più comoda (ad esempio, la visuale di lato è orribile quando si tratta di esplorare labirinti, ma è comodissima per saltare buchi, fiumi e così via).

Il risultato dei combattimenti è dato, oltre che dalla destrezza manuale, dalla forza e dalla resistenza dei contendenti (il che è anche abbastanza ovvio) e dalla capacità di usare con profitto la forza non del singolo combattente ma di tutto il gruppo che lo spalleggia, ovvero utilizzare gli incantesimi di Raistlin o quelli di Goldmoon, la chierica del gruppo (chierica e non clericale, capito? C-H-I-E-R-I-C-A — lo dice D&D, mica io...), che oltre ad



La quantità di dati presente nel programma è a dir poco

mostruosa, contando che l'area di gioco è molto ampia e dettagliata. La realizzazione non è proprio superba, ma si adatta bene o male allo stile di gioco e ben presto uno si dimentica che gli sprites sono ultra-blocchettosi. Nonostante tutto, il tipo di gioco può anche non piacere, e si sa, provare per credere...



usare quelli memorizzati, può usare anche i poteri dei dischi di Mishakal che però non possono essere ricaricati (ovvero: se li spredate, siete finiti). Lo stesso vale per il bastone di Magius che fornisce incantesimi extra a Raist (anche il bastone non è ricaricabile).

Ad ogni modo, dove ero rimasto? Ah sì, dovete per prima cosa trovare l'antica Wyrmslayer, e questo lo potrete fare attraversando lo Sla-Mori, un antico passaggio segreto la cui entra-



lo pensai che ci erano i clerici ma qui in redazione

mi ci dicono che ci sono i chierici, e mo come faccio io? Non so più come si andrà a finire, non ci è più religione, alè si eschle una ora prima...

ta si può trovare direttamente a nord di Pax Tharkas e la si può raggiungere attraversando Qualinesti. Una volta attraversato lo Sla-Mori, si deve superare ogni livello di Pax Tharkas, il che vuol dire confrontarsi con due draghi

rossi, troll a volontà e così via.

Chissà se nella prossima puntata andranno a trovare quel maledetto martello di Kharas!

PRESENTAZIONE 96%

Bella confezione, caricamento rapido e... stupendo poster di Raistlin tratto da Il Destino dei Gemelli! Imperdibile!

GRAFICA 71%

Abbastanza blocchettosa, con simil-scroll indeciso ma nel contempo passabile.

SONORO 44%

Appena appena udibile, praticamente non esiste.

APPETIBILITA' 79%

Tutto dipende se dipendete (bel gioco di parole, eh?) dalla Dragonlance, non so voi ma lo si...

LONGEVITA' 70%

Idem come sopra, però potrebbe stufare anche gli appassionati.

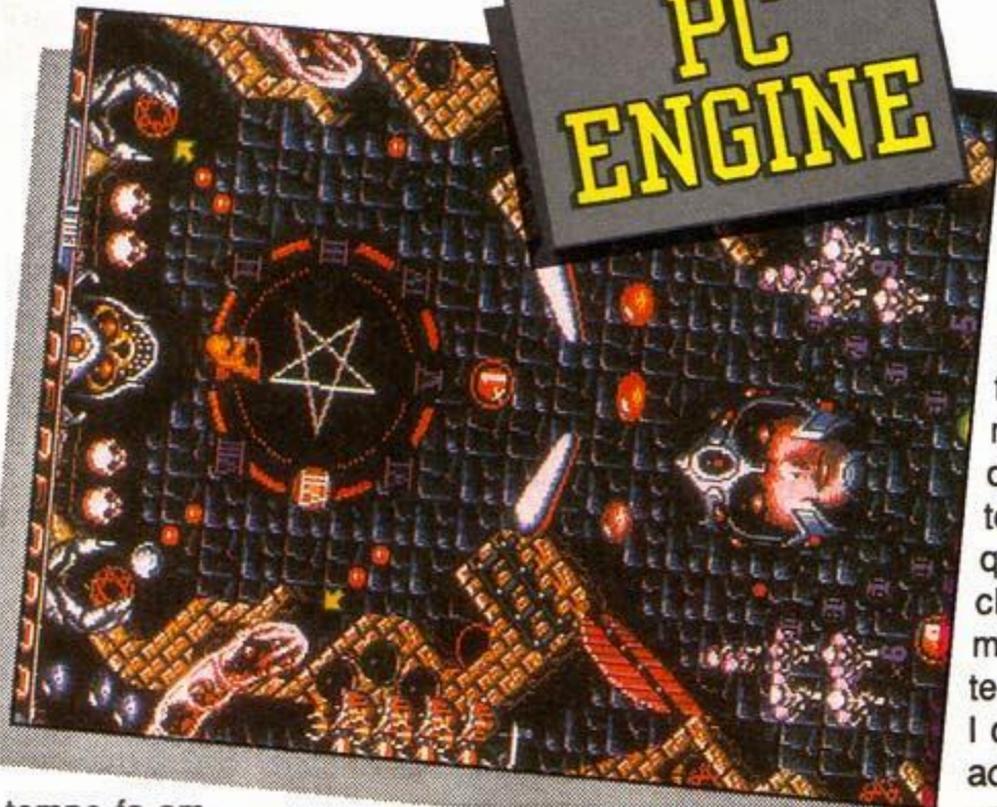
GLOBALE 77%

Una buona conversione, ma in quanto alla sostanza, ci sono alcuni dubbi.

Devil Crash

Dai, dai, gioca di più con le anche, no, attento, vai, adesso! Oh, cavolo, ma perché lo hai mandato in tilt? Adesso devi ricominciare tutto da capo!

Forse avrete potuto intuire dal titolo che Devil Crash è ispirato a un flipper, poi però guardando le foto vi sarete chiesti: ma che cavolo di flipper è? che cosa ci fanno dei teschi, pentacoli e addirittura una strana testa di una tizia con un elmo? Beh, dai, lo sapete,



tempo fa ambientato all'interno dello stomaco di un mostro (e che non mi ricordo il titolo) non era proprio quel che si dice "un normale flipper", quindi ci dovrete essere abituati.

Ad ogni modo anche questo flipper ha una cosa diversa dagli altri, anzi non una, ma una caterva. Innanzitutto questo è per PC Engine, ha tre set di respingenti (abbastanza comune), è un flipper fantasy (beh...), dovete spaccare tutto (hm...) e ci sono degli schermi bonus dove dovete combattere contro dei draghi, cavalieri e così via.

Per quanto riguarda l'affermazione "è un flipper fantasy", è confermata dal fatto che il campo di gioco comprende ma-

ghi che girano attorno a dei pentacoli, strani mostriattoli che vanno su e giù per il campo, draghi e così via. Lo "spaccare tutto" si riferisce alle parti di flipper che ogni tanto esplodono allegramente sotto i ripetuti colpi della pallina, come le due teste alla base del flipper e quella di donna al centro che dopo un po' di colpi si mette a ridere malignamente e esplosione.

I quadri bonus invece sono accessibili dopo aver fatto una certa cosa e comprendono veri e propri scontri con giganteschi omaccioni, draghi sputafuoco e bestie stranissime partorite dalla fantasia più malata. Il tutto



oggi giorno non li fanno più i flipper di una volta, lo sapete, no? Avrete visto Time Scanner o qualcosa del genere no? Perfino quel bellissimo flipper per C64 uscito in versione budget tanto



Non ho mai avuto una passione per i flipper, pur essendo relativamente bravo a guadagnare punti su punti in quelle maledette macchine casiniste, ma questo Devil Crash mi intriga sul serio. L'ambientazione "fantasy" è proprio bella e mi piace da matti "spaccare la testa" alla tizia o riempire di "pallinate" quell'odioso teschio che ride ogni volta che si perde una vita. Gli schermi bonus sono veramente ben pensati, pur essendo assurdi nello stesso tempo, come si può pretendere di ammazzare a pallinate un drago a sette teste? Veramente consigliato ai fan di flipper vari, idem per gli altri.

solamente per fare più punti, che, come tutti sanno, è lo scopo primo di un flipper. Il sistema di comando è abbastanza scomodo le prime volte ma ci si abitua in fretta: le due "palette" vengono controllate tramite il pulsante uno e il pulsante di sinistra del joypad mentre il pulsante due serve per tenere la molla



Mah, non so cosa dire, non riuscivo mai a muovere gli omettini, andavano sempre in cerchio, e quella dannata pallina che mi mazzava sempre. Un po' difficile, ma bello da vedere! Ad ogni mondo, secondo me come shoot'em-up non vale una cicca.

all'inizio. Run e Select insieme servono per... sì, l'avete detto, spingere il flipper. Che cosa volete di più?



PRESENTAZIONE 79%
Fortunatamente in un flipper di solito non servono le istruzioni...

GRAFICA 90%
Molto pulita, veloce e con delle buone animazioni.

SONORO 77%
Niente che valga un Grammy.

APPETIBILITA' 88%
Chi sa resistere a un flipper (io)?

LONGEVITA' 90%
Si può smettere di giocare ad un flipper (si)?

GLOBALE 89%
E' un bel flipper, un po' strano ma molto bello.

**SEGA
Megadrive**



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

**LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - NINTENDO GAMEBOY**

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

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

NEO-GEO

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

**Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi
Novità software originale**

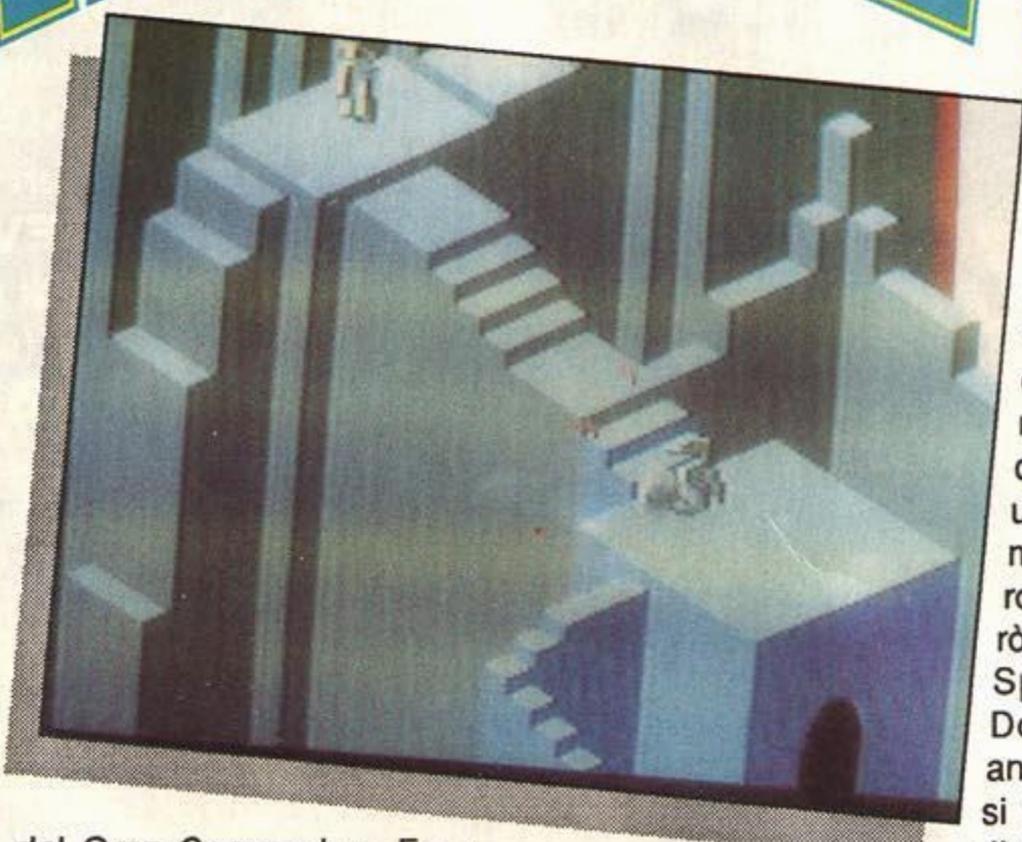
RAINBOW ARTS, C 64. C/D L. 18.000

STAR

64

TRASH

Correva l'anno 2215 quando il Capitano Flirt venne eletto Ammiraglio Stellare per i meriti conseguiti al comando della sua nave Perseus in tanti anni di attività, ma proprio in quei giorni un terribile senso d'angoscia pervadeva la mente del nostro capitano; la verità era infatti che lui non aveva mai portato a termine nessuna eroica missione in tutta la sua carriera fin da quando ancora giovanissimo era stato nominato giullare di bordo grazie ad una raccomandazione del pizzaiolo personale



del Gran Commodoro Federale. Per tutti questi lunghi anni non aveva fatto altro che guardare le stelle in attesa che scoppiasse qualche problema anche nella sua zona, ma mai niente di niente tanto

che alla fine si inventava da solo le emergenze facendo rapire ogni tanto sua

suocera da un paio di soldati travestiti da lucertoloni alieni per liberarla in seguito ricevendo anche dalla vecchia un affettuoso ringraziamento in qualità di genero modello. Un giorno però il primo ufficiale Doctor Spoil (capitano Flirt... Doctor Spoil... Adesso anche le software-houses si mettono a fare le parodie? NdMax) mentre era tutto impegnato a sentire i risultati di Coppa dei Plutoniani intercetta una trasmis-



Sono stato io stesso a recensire la versione per Amiga di Startrash e allora il mio giudizio fu più che favorevole, avendo quindi apprezzato il gioco spe-

ravo in qualche cosa di altrettanto convincente, ma caricata la versione per il Commodore sono rimasto veramente sbigottito: era infatti prevedibile che la dettagliatissima risoluzione grafica sarebbe stata ritoccata per le evidenti limitazioni tecniche, era quindi concepibile limitarsi all'essenziale, ma qui abbiamo tagliato decisamente un po' troppo snaturando del tutto un gioco piacevole che riprendeva assai felicemente il concetto originale di Marble Madness, sembra quasi di giocare al demo di una versione non definitiva ancora in arretrata fase di programmazione; un vero peccato dunque, specie perché dalla Rainbow Arts dopo un capolavoro immenso come Turrican e due ottime conversione del livello di Rock'n'Roll e X-Out non me lo aspettavo proprio...



sione segreta che comunicava lo smarrimento di alcuni importantissimi documenti (le schedine del Totospazio) che erano state accidentalmente gettate nella discarica intergalattica. Era finalmente l'occasione per mettersi in luce senza doversi più mandare dei finti messaggi intimidatori con i ritagli dei giornali giusto per sentirsi importante, e così il frustrato capitano e la sua ciurma partono in direzione del satellite Startrash costituito da sette costruzioni piramidali che nel corso dei secoli sono diventati la dimora delle più incredibili creature. Da-

ta la pericolosità del luogo il nostro capitano pensa bene che sarebbe assai più sicuro rinchiudersi all'interno di una sicura Neuropalla rimbalzante radio-comandata prima di farsi inviare sul posto per recuperare i documenti smarriti. All'inizio di ognuna delle sette zone venite collocati alle falde della costruzione che dovrete interamente scalare per poter accedere a quella successiva, il tutto evitando le creature più incredibili e imparando a sfruttare intelligentemente alcuni oggetti fondamentali come i teletrasportatori. Ricordatevi inoltre che bal-

zellare qua e là può essere molto gratificante, ma non si può dire la stessa cosa di un viaggio verso lo spazio profondo qualora vi venisse a mancare il terreno sotto i piedi, sempre che

non vogliate culminare la vostra luminosa carriera fra i rifiuti della discarica galattica...



Orca che bello! E' una vera forza, con tutti quei colori, quegli esseri strani che si muovono così armoniosamente in un'ambientazione così surreale, super consigliato a tutti... "Nel RP, smettiti di fissare imbambolato l'acquario e vieni subito qui che ti ho ritrovato gli occhiali..."

PRESENTAZIONE 50%

Schermata introduttiva in stile Vic-20 e totale assenza di opzioni.

GRAFICA 51%

Visto l'impegno che traspariva dallo schermo di caricamento non c'erano da farsi troppe illusioni... e infatti è tutto scialbamente squallido.

SONORO 89%

Ottimo, forse avrebbero fatto meglio a tenercelo per un altro gioco però...

APPETIBILITA' 80%

La versione per Amiga era davvero un gran cosa...

LONGEVITA' 40%

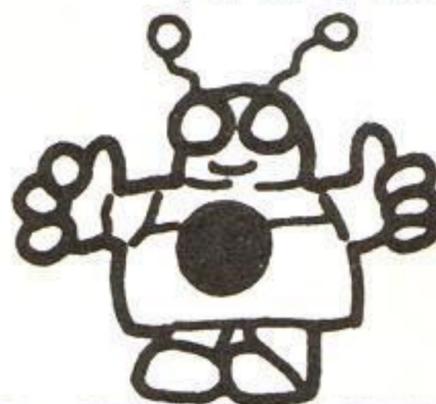
... Quella per 64 decisamente no!

GLOBALE 58%

Una pessima conversione di un bel gioco che realizzata in questa maniera si poteva davvero evitare.

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431# **videotel®**

P L A Y



RETURN T I M E #

16126 GENOVA - Via Gramsci, 5/r - Tel. (010) 290747



Commodore POINT





Quelle che fino a qualche mese fa erano delle semplici voci di corridoio suscettibili ad improvvise smentite si sono invece rivelate essere le fondamenta di una delle realtà più interessanti e rivoluzionarie per questa nuova stagione. Stiamo parlando del nuovissimo C64 GAMES SYSTEM, Stuart Wynne ci spiega perché è destinato a divenire un successo...



C64 GAMES

UN SALTO NEL FUTURO!

A partire del 1982 anno in cui fu lanciato sul mercato non si può certo negare al glorioso Commodore 64 di averne fatta di strada tanto da diventare il computer a 8-bit per eccellenza e il più venduto nella storia dell'informatica. Per tanti anni ha rappresentato il "top" nel campo dei videogiochi da casa sbaragliando la concorrenza delle varie console della prima generazione e degli altri computer quali lo Spectrum, l'Amstrad e

gli stessi cugini di casa Commodore Vic 20, C16 e C128. Con l'avvento dell'Amiga le cose sarebbero però cambiate, il 64 perdeva la sua posizione di leader incontrastato ad appannaggio di una nuova generazione di macchine che possono fare affidamento sulle meraviglie tecniche permesse dai microprocessori a 16-bit, anche se va ricordato che comunque il prezzo nettamente superiore difficilmente per-

metterà mai di ripetere o anche solo avvicinare l'incredibile numero di esemplari venduti. Era quindi giunto il momento di dare un nuovo volto all'intramontabile Commodore 64, ben intesi che il modello standard continuerà a venire prodotto, è quale scelta migliore d'orientarsi verso il mercato delle console che grazie ai costi contenutissimi, le minori limitazioni di memoria e il non dovere fronteggiare i problemi del-

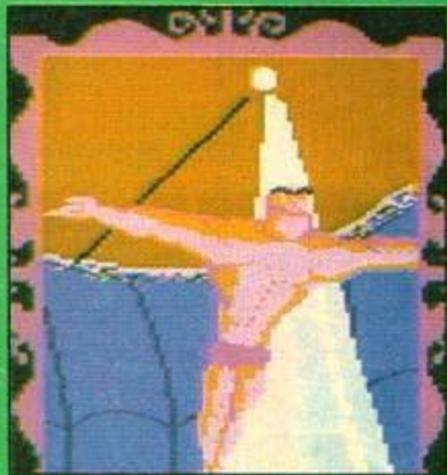
la pirateria sta ormai prendendo sempre più piede in tutto il mondo? Nessuna, infatti il nuovo C64 GAMES SYSTEM è una Console!

FISICAMENTE...

Il nuovo 64 non sembra niente di niente perché ha una forma rettangolare assolutamente lineare del solito color latte senza il minimo particolare che non sia un piccolo logo Commodore e la zona serigrafata con



il nome dove inserire la cartuccia. Per il resto c'è la presa d'aria per il raffreddamento sulla parte poste-



riore mentre l'uscita video è sempre al suo posto così come le due porte per i joystick e l'interruttore d'accensione, ovviamente non ci sono le porte per alcuna periferica (a che scopo?). Sfruttando la memoria esterna su cartuccia il nuovo 64 può gestire fino a 4 megabit che tradotti danno quegli stessi 512K dell'Amiga in configurazione standard, anche se la Ocean è convinta che gran parte dei suoi multiload da 180K saranno facilmente installabili su un supporto da un megabit (128K). Ogni cartuccia sarà poi perfettamente compatibile sia con il modello tradizionale sia con il 128 essendo entrambi dotati della porta

adatta, mentre lo stesso non vale con le antiche, per non dire obsolete e irrilevanti, cartucce da anni in commercio che necessitavano di particolari input tramite i tasti che qui come vi mostra la foto sono completamente spariti.

LE PRESTAZIONI...

Sono esattamente le stesse del 64 normale con le medesime qualità grafiche e sonore. I giochi saranno quindi virtualmente identici con il grande vantaggio che anche gli stupefacenti multiload tipo Turrigan, Turbo Out-Run o The Untouchables non presenteranno più il problema di dover attendere fra un fase e l'altra il caricamento delle nuove informazioni dal supporto esterno, ma le potenzialità delle cartucce non si limitano solo a questo. Come avrete letto nella preview di Golden Axe qualche piccolo particolare è "saltato" perché era davvero impossibile farci stare tutto all'interno di un unico caricamento, adesso questo problema non c'è più perché la memoria si "rinnova" in tempo reale con dei caricamenti "fittizi" di

frazioni di secondo, proprio per questo alcune case stanno progettando di realizzare dei giochi solo su cartuccia, vedremo...

TITOLI...

Una console senza giochi non avrebbe senso ed è quindi importante vedere se il potenziale acquirente sarà poi realmente in grado di trovare sul mercato un gamma di programmi tale da soddisfarlo. La Commodore ci assicura in via però ufficiosa che entro questo Natale saranno già disponibili circa 100 titoli su cartuccia e i prezzi si aggireranno sulle 25£ (meno del Sega e Nintendo quindi). La prima casa che doveva dare il suo consenso era comunque indubbiamente la Ocean che essendo la prima produttrice di software inglese avrebbe in seguito influenzato di sicuro un po' tutto il mercato, fortunatamente l'idea è piaciuta, e molto, tanto che alcuni classici come Batman the Movie e Operation Thunderbolt sono già pronti mentre si aspetta da un momento all'altro anche Shadow of the Beast che deve ancora uscire anche

su disco (caspita, questa sì che è una notizia!!!). E' stato lo stesso responsabile di produzione Gary Bracey ad annunciare con entusiasmo questo nuovo impegno dichiarandosi più che compiaciuto anche dalla possibilità di poter finalmente inserire perfino delle immagini digitalizzate d'introduzione o fra uno schema e l'altro sullo stile di quanto s'era cercato di fare con The Untouchables. Ad ogni modo sembra proprio che i due titoli di maggior rilevanza dei prossimi mesi e cioè Robocop II e Special Criminal Investigations dovrebbero essere commercializzati anche su cartuccia.

Un'altra casa che non ha certo perso tempo è stata la Mindscape della quale è già disponibile il divertentissimo Fiendish Freddy's; anche la casa americana s'è definita entusiasta di questa nuova strada che gli permetterà di godere di maggior libertà nella programmazione e soprattutto di non vedere i loro sforzi finire nelle tasche dei pirati. Anche la System 3 ha dato un parere positivo e pare che i titoli che faranno seguito a Flimbo's Quest, a cominciare con Last Ninja Remix dunque, compariranno su tutti e tre i formati (cassetta, disco e cartuccia). Fumata bianca anche della Sales Curve e della Palace Software che sta pensando di proporre per questo nuovo formato il suo ultimo "hit" International 3-D Tennis, mentre è molto probabile che la cosa sarà sicura per Barbarian III che uscirà l'anno prossimo (accidenti, questa sì che è un'altra notizia di quelle forti!). Più titubante sembra invece la Hewson che non potendo contare su molti titoli recenti esclude per il momento la

ripubblicazione dei suoi vecchi classici come Uri-dium e Paradroid, la cosa sembra invece interessare la Thalamus che forse metterà su cartuccia la compilation dei suoi più grandi successi. Giudizio favorevole anche quello di Microprose e Mirrorsoft di cui comunque al momento non si conoscono delle decisioni più decise. Insomma se tutto va bene nei prossimi mesi quei fatidici 100 titoli dovrebbero saltare fuori.

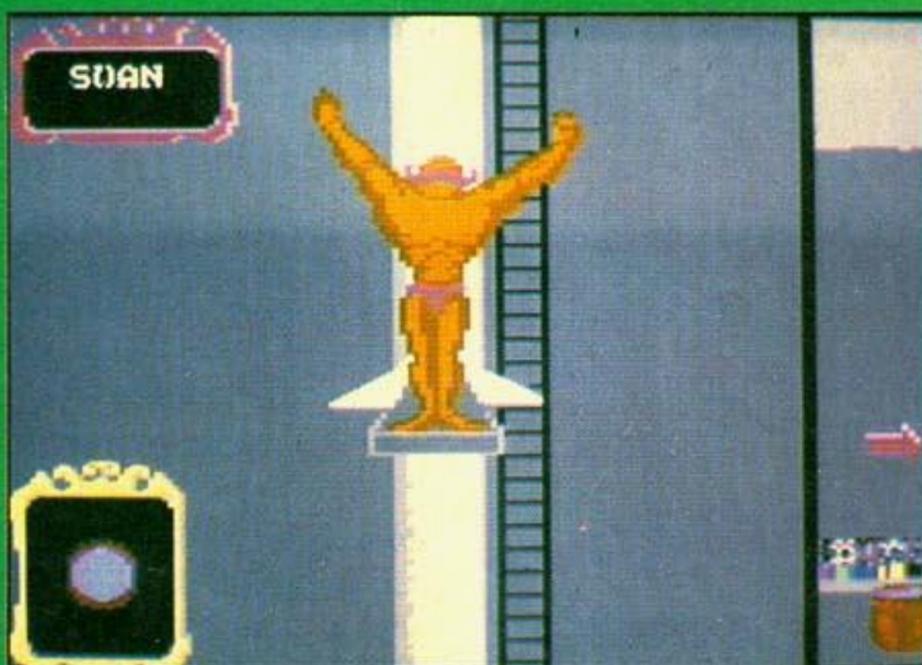
IL FUTURO...

Il C64GS è appena stato presentato al pubblico al contenutissimo prezzo di 80 Sterline (simile a quello del Nintendo e del Sega Master System), per quanto riguarda le caratteristiche tecniche non è indubbiamente da meno anche se le nuove console a 16-

bit come il Megadrive e l'imminente Super Famicom sono decisamente tutta un'altra cosa, anche nel prezzo però! Già che ne parliamo vi informo su una nuova macchina dell'Amstrad in via di distribuzione chiamata GX4000, costerà poco di più del GS e dovrebbe essere venduta insieme a Burning Rubber realizzato dalla Ocean sullo stile di Wec Le Mans, la grafica dovrebbe essere molto buona (quasi arcade) e veloce, mentre il sonoro si rivela essere decisamente un punto debole se non debolissimo visto che la CPU è ancora l'ormai datato ZX80. Ad ogni modo Andrew Ball della Commodore ci anticipa una massiccia campagna pubblicitaria per Natale ed è convinto che il nuovo 64 si aggiudicherà presto una buona fetta di mercato, e vede nel futuro sempre più

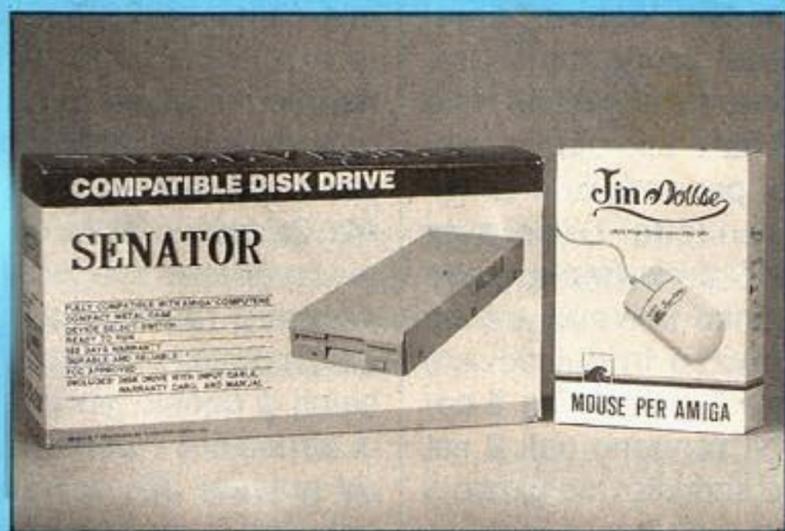
giochi concepiti esclusivamente per le cartucce (Mark Kelly artefice di Turbo Out-Run e ora di Golden Axe e Special Criminal Investigations aveva ventilato una versione di Turbo Out Run su cartuccia con l'aggiunta dell'editor!). Per tirare delle conclusioni pare quindi che le cartucce, così come i CD-Rom

per i 16-bit, saranno le due periferiche che più prenderanno piede nei prossimi anni, tutto questo senza trascurare il dischetto mentre il registratore sembra destinato a tornare adibito ai soli scopi musicali, avremo comunque ancora modo di parlarne molto presto...



armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !



DRIVE SENATOR compatibile per **AMIGA**
MOUSE per **AMIGA**
DRIVE KY-1000 compatibile per **C-64**
40 Tipi di **JOYSTICK** normali e microswitch

Computers **XT-AT 286/386** da 10Mhz a 33 Mhz
 Stampanti **NEC - HYUNDAI - STAR**
 Monitors **VGA - HYUNDAI - NEC 2A, 3D ...**
 Mouse - Tavolette grafiche - Scanner
 Schede e Accessori per **PC**
CASSE per **PC** disponibili **16** Tipi

VENDITA ALL'INGROSSO DI TUTTI I PRODOTTI COMMODORE COMPUTERS - STAMPANTI - MONITOR - ACCESSORI

Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

ARMONIA computers s.r.l. - V.le Carducci,16 - Conegliano - Tel. 0438/24918- 32988 - Fax 0438/410810

DOMARK, PER C64 CASSETTA L. 29.000

HEROES

Come in una mensa, ogni tanto le software house tirano fuori gli avanzi e ne fanno un polpettone, che sono soliti chiamare compilation, per poi farlo passare per una cosa eccezionale, ma sarà poi vero? Questa volta è la Domark che ci delizia con la sua raccolta di vecchie glorie; i titoli in questione sono: *Running Man*, *Star Wars*, *Licence to kill* e *Barbarian II*. Andiamo ad esaminare ora in dettaglio i quattro titoli e vediamo se è la solita brodaglia.

STAR WARS

Il gioco di cui andremo ora a parlare, che è ispirato all'omonimo film, vi vede nei panni dell'ormai famosissimo Luke Skywalker. Lo schema di gioco ripercorre passo dopo passo la fase finale del film, cioè l'attacco alleato, capitanato dal nostro Luke, alla Stella della Morte. Voi vestite i panni del nostro eroe a bordo della sua navetta e

dovete superare le diverse difese nemiche, fino ad arrivare al condotto da far esplodere. Una volta che avete distrutto una fortezza, tutto ricomincia da capo con difficoltà crescente. Questo è sicuramente il gioco più datato della raccolta; lo dimostra soprattutto la grafica a fil di ferro che ormai da tempo è stata soppiantata da quella a solidi pieni, ma, nonostante gli anni, mantiene ancora parte del suo fascino.

RUNNING MAN

Poteva, in una compilation dedicata agli eroi, mancare il nostro caro amico Arnold Schwarzeneger? No di certo. In questo gioco, Swarzie è stato ingiustamente condannato e poi mandato alla trasmissione *RUNNING MAN*, una specie di gatto e topo in cui il concorrente fa quasi sempre la fine del topo. La trama non è male, ma il gioco è la solita carneficina a scorrimento orizzontale; dovete sbarazzarvi dei vari campioni del programma (traduzione: fateli secchi) fino a ritornare allo studio televisivo, per compiere la vostra vendetta. Dopo aver battuto un campione ed aver finito il livello, c'è un intermezzo in cui dovete cercare di ricostruire il codice: vi vengono dati 2 set di otto simboli, uno giusto e uno mescolato e dovete cercare di riordinarlo. La presentazione è eccezionale, con immagini e suoni digitalizzati tratti dal film, la

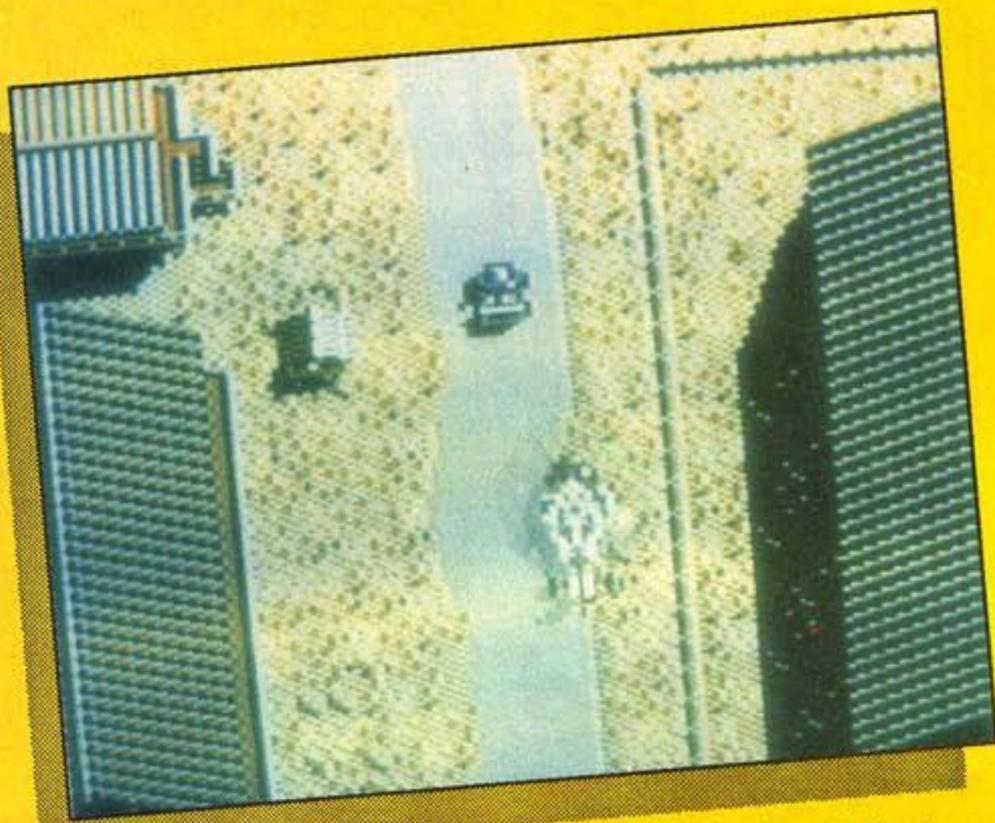


grafica è buona ma l'animazione e lo scrolling lasciano molto a desiderare.

BARBARIAN II

Cosa succede se prendete una coppietta, gli date delle armi con lame di due metri e li mettete davanti a una miriade di mostriciattoli pronti per essere affettati? Ma Barbarian II! In questo gioco potete scegliere se essere il ragazzo o la ragazza e così affrontare i labirinti di questo gioco, pieni di atmosfera e pericoli, fino ad arrivare allo scontro finale con il mega cattivo di turno. Il gioco è realizzato molto bene, dalla presentazione, con la mano scheletrica che irrompe nello





schermo, alla grafica ed alla giocabilità.

Un fattore che rende ancor più accattivante questo prodotto è il pizzico di umorismo che qua e là spunta nel gioco, come il dinosauro che rutta o la gallinella spennacchiata che sgambetta per lo schermo mollando beccate a destra e a manca. Bar-

barian II è sicuramente un prodotto di primissima qualità, ideale per chi ama spappolare qualsiasi cosa gli si metta innanzi.

LICENCE TO KILL

E, giusto per gradire, come finale eccovi James Bond alle prese con il cattivone di turno, un certo Sanchez,

spacciatore, assassino, uno che per passatempo butta le vecchiette sotto i tram. In pieno stile cinematografico Bond cambia spesso veicolo e ambientazione: dall'elicottero a un tir a 18 ruote, dalle spiagge di Cuba ai cieli del Messico. Il gioco di per sé sembrerebbe ottimo, bella la grafica (anche se Bond è troppo piccolo) e anche l'animazione ed il sonoro non sono niente male. Ricordate però, ho detto sembrerebbe, perché il più grande neo di questo gioco è di vedere la giocabilità praticamente ridotta a zero dall'estrema difficoltà del programma, fino al punto di renderlo frustrante. Un prodotto che piacerà soltanto a quelli che sono disposti a perdere molto tempo e vite per riuscire a progredire di qualche passo.

Devo ammettere che ero partito prevenuto nei confronti di questa raccolta; la Domark non sempre, anzi quasi mai, mi aveva impressionato per la qualità dei suoi prodotti, ma in questo caso mi sono dovuto ricredere.

I titoli di questa compilation, anche se non di primissimo ordine, sono tutti soddisfacenti e, a meno che questo tipo di giochi non vi piaccia, ne rimarrete di sicuro soddisfatti.

GLOBALE 78%



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA
AMIGA 500 1 mega
AMIGA 2000

L. 320.000
L. 750.000
L. 900.000
L. 1.750.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

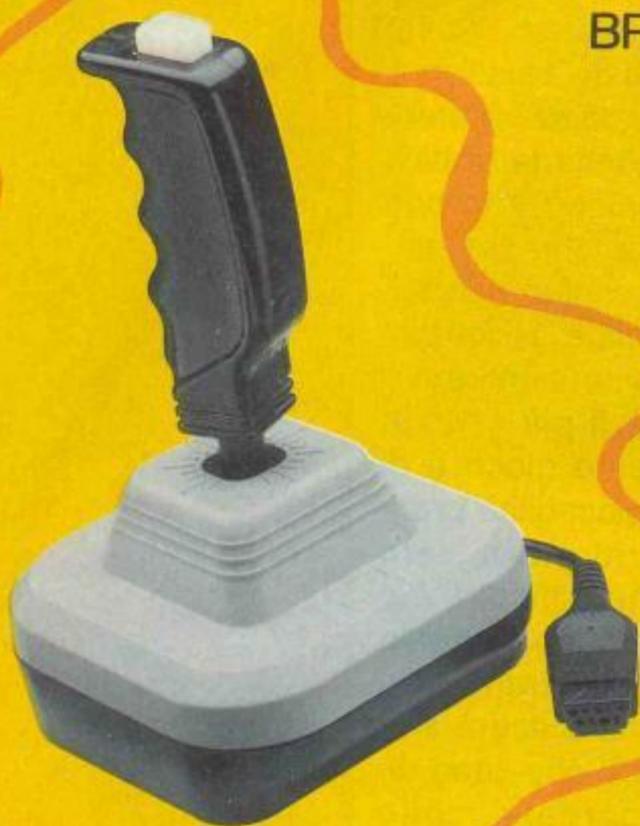
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

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

COMING SOON...

BACK TO THE FUTURE II

PART II



© 1990 MIRRORSOFT LTD © 1989 UCS & Amblin

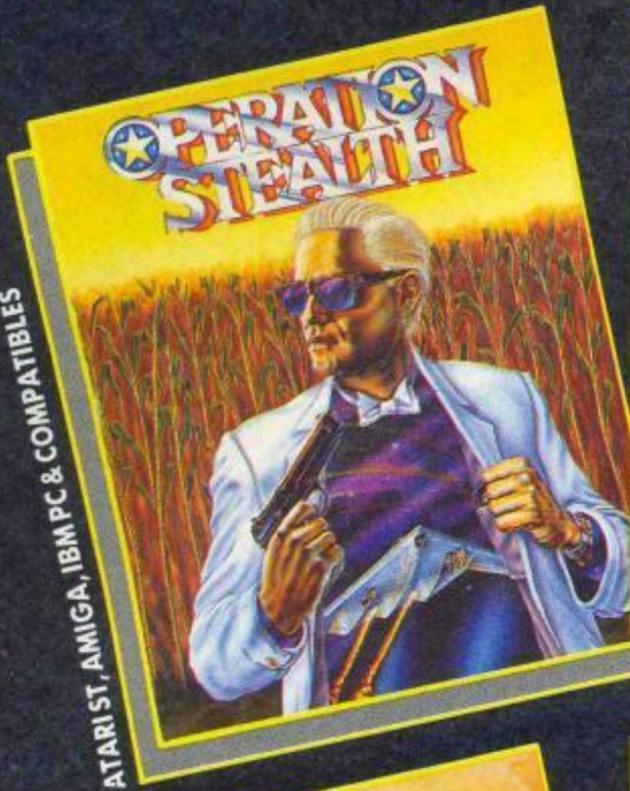
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 SCREENSHOTS:

Atari ST

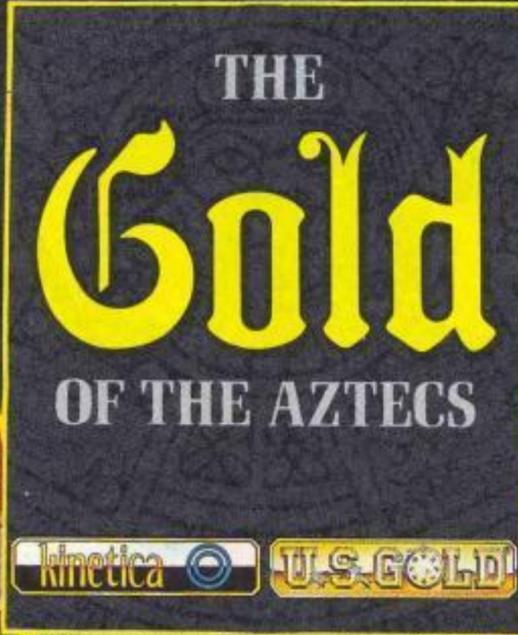
4 & 5 Courtesy of MCA

The All New

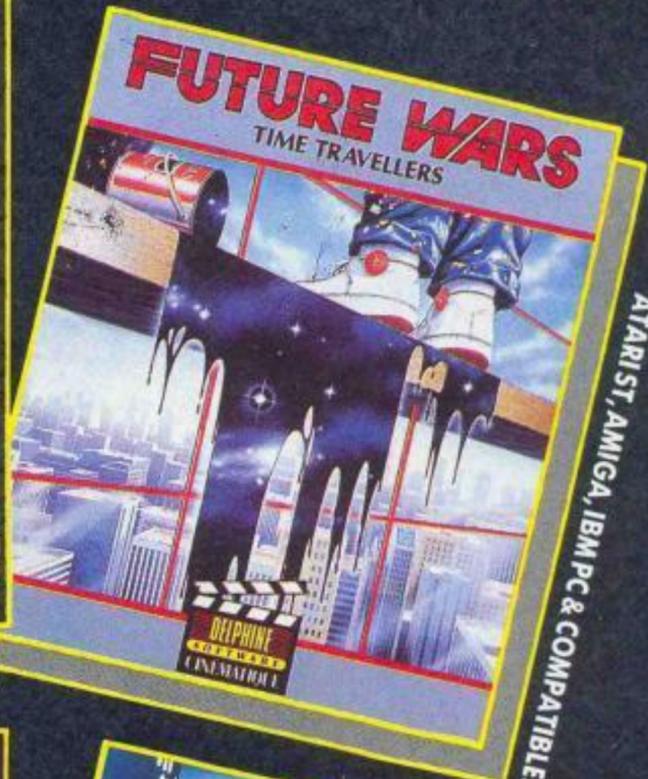
U.S. GOLD



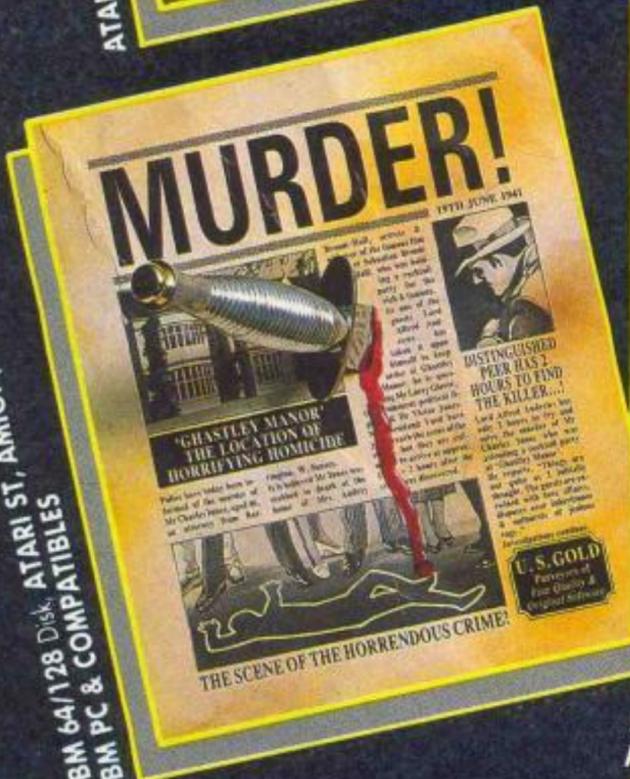
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



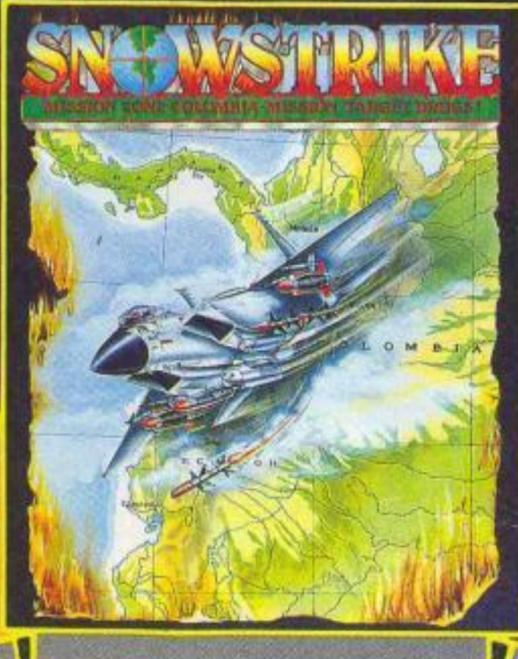
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



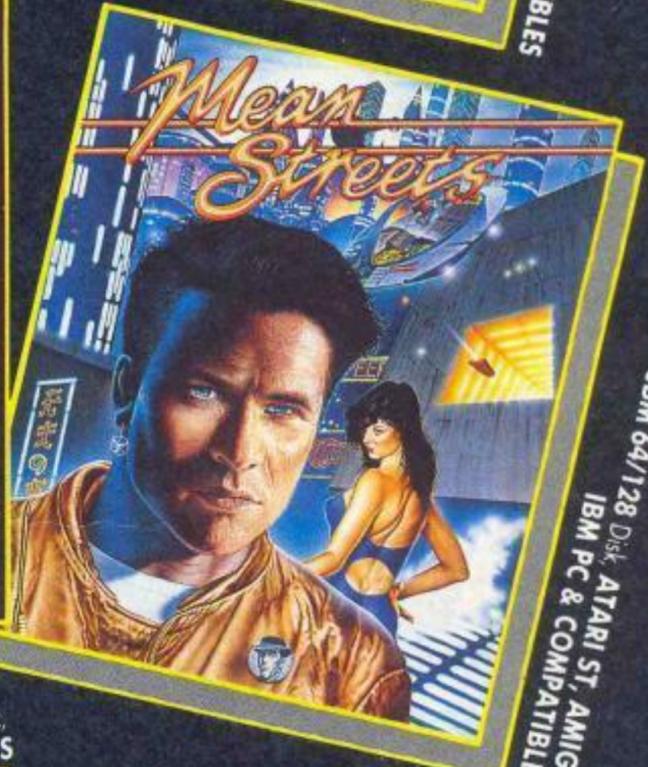
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



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



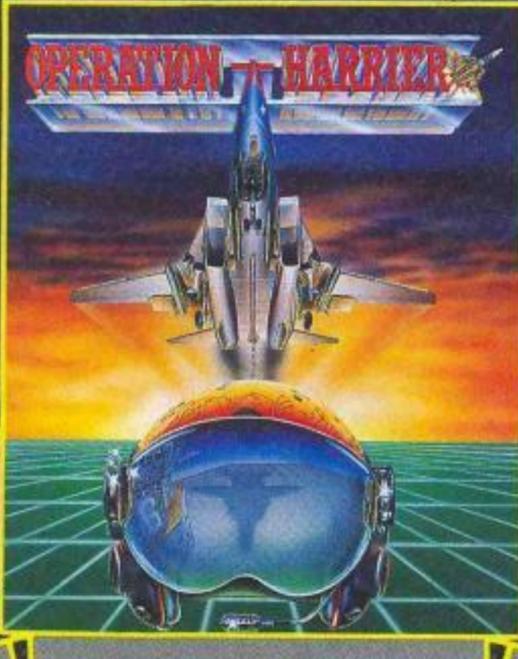
CBM 64/128 Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette, AMSTRAD Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



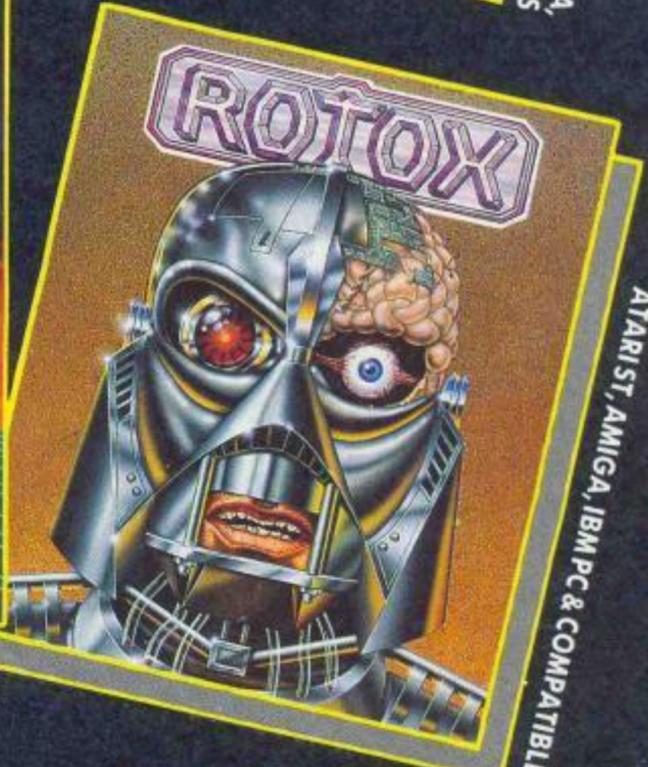
CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Cassette & Disk, AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA



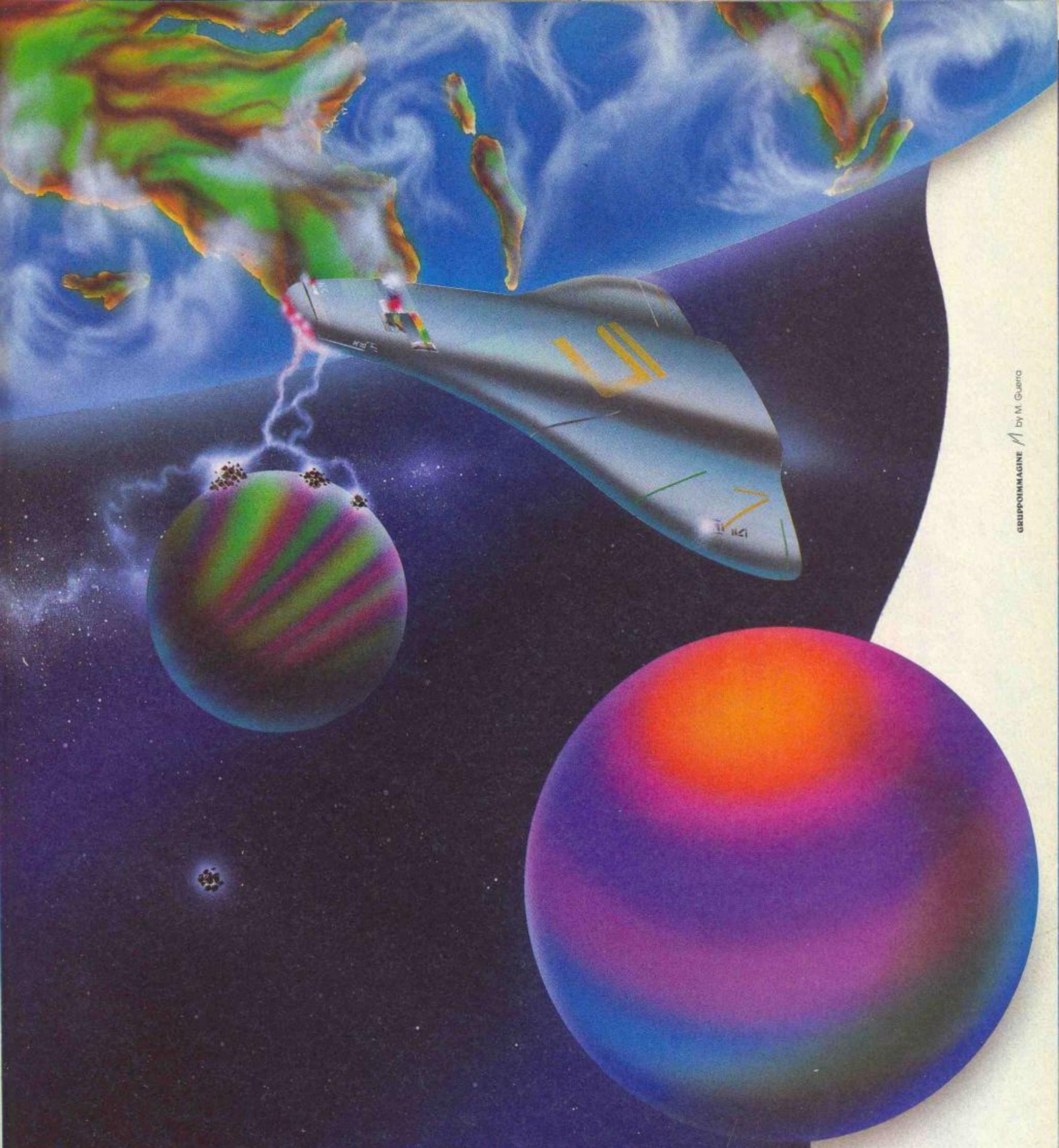
ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES

Age of Gaming

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



GRUPPOIMMAGINE / by M. Guerra

SOFTTEL

una grande realtà italiana

VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

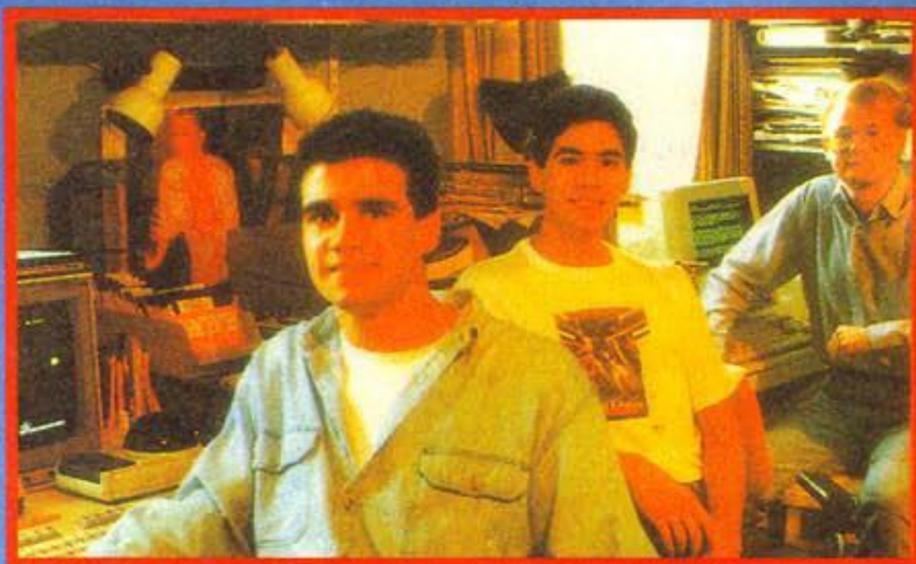
Via Antonino Salinas, 51/B
(GRA) 00178 ROMA
Tel. 7231811
Tel./Fax 7231812



CREANDO

CREATURE

Complimenti! Siete appena arrivati alla rubrica per la quale ZZAP! è stato creato! Sì, siamo tornati, e questa non faremo prigionieri! Perché continuo a usare punti esclamativi! Ma che ne so! Ad ogni modo, stiamo mano mano rosicchiando via lo spazio a tutto il resto, e ricordatevi: oggi ZZAP!, domani il mondo!



Il vecchio Team di Retrograde, con Rob Ellis sulla destra. Purtroppo Rob, alias *Transmission Software*, ha smesso di programmare...

LUNEDI' 14 MAGGIO

JOHN: Ho passato la maggior parte del giorno scrivendo la seconda parte del diario. Questo sta a significare che non ho lavorato un gran che al gioco. Ho praticamente finito il primo "torture screen" e mi mancano solo un paio di cose alla sequenza di fine livello. Questo include un contatore di creature. Visto che Clyde ha salvato il suo peloso amico da una morte non proprio simpatica, quest'ultimo offre le sue creature al salvatore in segno di riconoscenza — e Clyde ovviamente accetta. Quindi ci dovrà essere un contatore sullo schermo che vi mostra quante creature avete.

STEVE: Ho lavorato un po' sull'ultimo livello in modo da preparare un demo per quelli sfaccendati di ZZAP!. Questo livello vede Clyde viaggiare per mare, come in un'altro livello, ma al posto di dover andare sotto, questa volta dovrà passare sopra e ci sono già un paio di idee sul come farlo viaggiare. Le nostre preferite includono una zattera, una barca o (più probabilmente) un bel paio di bracciali gonfiabili.

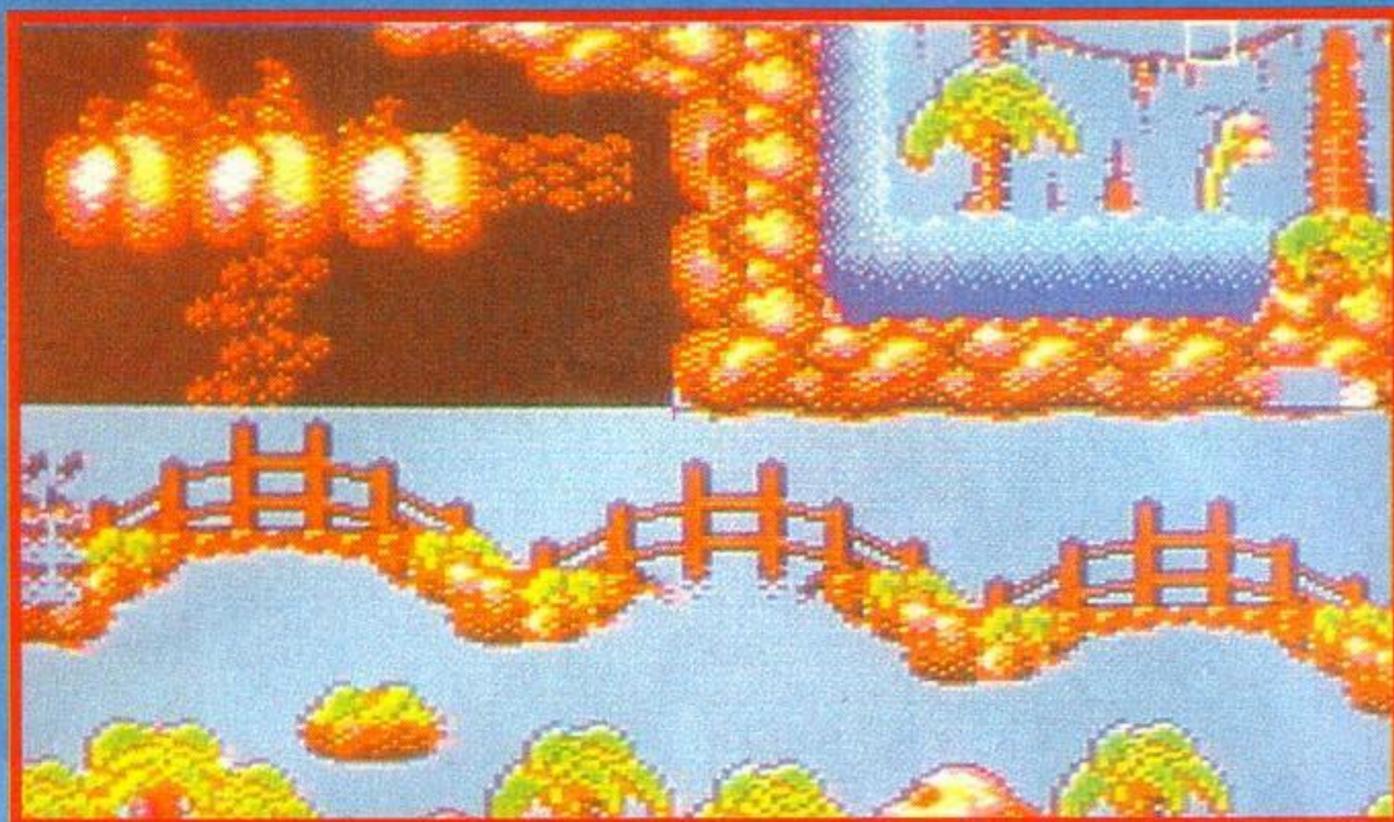
Ancora una volta ecco la routine del giorno pre-consegna-demo, nel quale iniziamo a lavorare di mattina presto e finiamo di sera tardi, dopodiché tutti svegli presto belli lucidi (come no) e via per un bel viaggetto di quattro ore in macchina prima fino alla Thalamus e poi alla Newsfield.

MERCOLEDI' 16 MAGGIO

JOHN: Dopo aver viaggiato avanti e indietro per mezzo paese, eccoci finalmente negli uffici di ZZAP!. Abbiamo mostrato loro l'ultimo schermo della tortura — e gli è anche piaciuto molto (possiamo biasimarli?!). Abbiamo anche raccattato una dozzina di copie del giornale con su la recensione di Retrograde e i vari diari. Abbiamo poi visitato il quartier generale di ZZAP! insieme al programmatore di Venom Wing per Amiga (che è, guarda guarda, uno spara-e-fuggi della Thalamus). Grazie Pieter per la birra e i dolcetti, penso però che questi ultimi non li mangerò esattamente in fretta...

STEVE: Siamo così fortunati e privilegiati. La parte del viaggio che mi piace di più è come Dave Birch guida meravigliosamente la sua 16v GTE Vauxhall Astra (se credete a questo allora potete credere a tutto, come Burger King fa bene alla salute, c'è vita su Marte, Dave è bello e John ha più di una cellula cerebrale). Dopo essere arrivati (non tanto) sani e salvi a ZZAP! abbiamo mostrato ai ragazzi il demo. Abbiamo anche avuto l'idea di dare insieme al gioco definitivo alcuni "bug" (no, non quelli del computer!) (in inglese "bug" vuol dire insetto — ma è inteso anche come "errore nel programma" NdT) che rappresentano Clyde — ricordo che la Newsfield ne dava via al PCW show di un paio di anni fa. Probabilmente li regaleranno anche





quest'anno (non mi bidonate, quest'anno ci sono anch'io e controllerò. NdT).

VENERDI' 18 MAGGIO

JOHN: Sto trafficando un po' con il sistema di controllo dei cattivoni. Ho pensato che ci sarebbe voluto un sacco di spazio per preparare un singolo sprite. Tutta la roba tipo espansione dello sprite, priorità di fondale, tipo di esplosione, partenza e ritardo dell'animazione vanno a occupare circa 17 bytes (per alieno). Questo vuol dire che quando dovremo schiappare qua e là gli alieni per lo schermo, ci sarà un sacco di casino in giro con i numeri binari — accendendo e spegnendo "flags" ogni 17 bytes. Beh, provate ad indovinare, tutto questo ci porta a... UN EDITOR!

Probabilmente rimarrà in memoria nello stesso tempo insieme ai dati del gioco e del livello corrente. Adesso come adesso ho disponibili 8K sotto la ROM tra \$E000 e \$FFFF. Ma questo significa che mi dovrò scrivere le mie routine di input/output visto che nella ROM verranno tenuti via e io potrò accedere tranquillamente al mio codice. Verso la fine della notte (siamo di Venerdì e lavoriamo al posto di andare al night), il mio PC si è surriscaldato e continuava a darmi tutti gli errori possibili durante l'"assemblaggio". Per un po' di tempo ho pensato davvero fossero miei (quanto si può diventare stupidi?)

STEVE: Oggi ho dovuto fermare il mio lavoro con Creatures per poter lavorare ad un'altro progetto della Thalamus, The Sear-

ch For Sharla. Il gioco è praticamente finito così il mio "tocco finale" verrà sotto forma di una sequenza di fine gioco. Senza annunciare troppo, ci sarà uno schermo in bitmap con in alto

guasta. Penso che appiccicherò l'alieno correntemente editato in una finestra in alto a sinistra nello schermo per avere le idee più chiare. Questo vuol dire che qualsiasi alterazione fatta sarà automaticamente visibile (es. animazione, cambio di colori, modo hi-res, e così via).

STEVE: Sto continuando con la grafica di Sharla ma al posto di fare lo schermo bitmap ho cominciato dagli sprites. Questo è un compito molto difficile visto che non ho alcun editor che mi aiuti ad editare sprites di 3x4, così avrò da disegnare l'immagine in due parti, per spezzare un po' la monotonia di fare sempre grafica ho deciso di caricare un po' l'editor musicale di John e ho modificato leggermente la musica iniziale. ben presto però mi sono stufato così siamo an-



L'editor della mappa di gioco. Se aguzzate la vista scoprirete i diversi elementi grafici che verranno utilizzati per visualizzare le mappe mostrate prima di ogni livello.

un campo di 3x4 sprites con un sacco di animazione.

dati tutti e due a farci una birra giù da Duke's.

LUNEDI' 21 MAGGIO

GIOVEDI' 24 MAGGIO

JOHN: Abbiamo finito l'ultimo weekend ieri sera a Burger King (che sorpresa). Era passato un po' di tempo da quando ci siamo stati l'ultima volta, quindi era ora che ci andassimo. Penso che l'hamburger di Steve fosse infettato di TBC bovina e quindi si è ammalato di una strana malattia chiamata "della mucca pazza". Lasciatevi dire, è veramente difficile distinguerlo da come era prima. L'editor di alieni sta prendendo forma, con un buon schermo principale che non

JOHN: l'ultimo paio di giorni sono stati veramente lunghi. L'editor è quasi finito, con una sola opzione da aggiungere. Ora è abbastanza facile "costruire" un alieno e sbatterlo sull'area di gioco. Ho ricevuto una telefonata da un certo Andrew Roberts (ce l'hai fatta Andy, ora sei famoso!). Ha avuto il nostro numero da Robin "agenda umana" Hogg. Abbiamo fatto una lunga chiacchierata e ci ha suggerito un bel po' di idee per lo schermo delle torture, ma è abbastanza difficile

Nel cimitero — l'ultimo livello che a momento è privo di scrolling parallattico.



immaginarseli mentre sei al telefono così gli abbiamo consigliato di inviarceli per posta.

STEVE: Finalmente ho finito la grafica per The Search For Sharla così eccomi di nuovo al lavoro sul miglior gioco di tutti i tempi, Creatures (il secondo è Retrograde, credetemi!).

Siamo andati da Burger King la scorsa notte e, stranamente, non abbiamo visto nessuna Mucca Pazza oltre naturalmente a Niki, la nostra sorellina (sto scherzando). Forse vi starete chiedendo come mai il cheat mode per Retrograde è "I hate Bros" (io odio i Bros NdT), ed ecco perché: mentre stavamo programmando Retrograde venivamo sempre svegliati da canzoni tipo "I Owe You Nothing", "I Quit" e così via, per non parlare della piccola fan dei Bros che abbiamo tuttora in casa. Fortunatamente Niki ha già finito il periodo di "Brosmania" e non siamo più costretti così a sopportare la tortura.

Sfortunatamente sta dando segni di aver trovato un nuovo gruppo pop, che si chiamerebbe "And Why Not". Riuscite ad indovinare quale sarà il cheat mode di Creatures?

MARTEDI' 29 MAGGIO

JOHN: Leggendo il pezzo di diario di John a proposito dei Bros, mi è venuta un'idea per lo schermo delle torture: perché non mettiamo uno di quei così pelosi legato davanti a una cassa gigantesca che spara a tutto volume musica dei Bros? Che INCUBO! Io però sono buono, non posso costringere qualcuno ad ascoltare la musica dei Bros! Beh, non si può dire però che in uno qualsiasi dei loro dischi ci sia della musica!

A proposito di schermi di tortura, ho ricevuto oggi il materiale di Andy che secondo lui erano "assolutamente fantastiche". Tutto quello che devo fare ora è trovare il tempo di inserire un paio di idee che abbiamo nel gioco.



Ho anche parlato con Dave Birch a proposito di disegnare qualche Clive sui bordi di ZZAP! come ai vecchi tempi. E' una buona idea? Cosa ne pensate? Penso che ci faremo pagare i diritti.

STEVE: Oggi sono andato avanti con lo schermo del negozio, che ormai è praticamente finito. La strega è finita (con trucco e tutto) e probabilmente metteremo un pentolone dove bolliremo vive le creature collezionate (chiamate il WWF!!!). Questo pomeriggio abbiamo avuto una visita da due nostri amici, Mark Palmer e Steve Packer, che erano pieni di idee per lo schermo delle torture. Visto che il primo schermo è già finito, abbiamo deciso di combinare un po' le idee per ognuno degli schermi.

GIOVEDI' 30 MAGGIO

JOHN: ho aggiunto un altro paio di opzioni all'editor di alieni e adesso è un po' più facile da usare. Ad ogni modo, ho scoperto un ulteriore problema con un paio di routine riguardanti la tastiera. Ci dovrò lavorare un po' su. Oggi, provando l'editor ho trovato un altro bug nella routine AMOVE, questa è una subroutine che serve per muovere gli alieni per lo schermo. Così nella prossima ora dovrò riscrivere del codice scritto ormai un anno

fa. Abbiamo ricevuto ulteriori schizzi da Andy Roberts — sta lavorando a quegli schemi più duramente di quanto facciamo noi! Ci ha anche mandato un disco con su un paio di demo, grazie Andy!

Andy Smith (un altro Andy?) ha visto lo schermo della tortura un paio di giorni fa e ha anche sentito la musica. Lui e io abbiamo deciso che Steve non è capace di scrivere musica "carina" perché infila sempre un po' di basso e di batteria (personalmente credo che non sia capace di scrivere musica del tutto, ma non fateglielo sapere).

STEVE: la grafica del negozio non è ancora finita (uffa!). Ho sistemato le due creature che tengono l'area di status nella parte superiore dello schermo: dentro a quella parte dello schermo ci saranno le creature da bollire che avrete raccolto. C'è anche una parte di schermo adibita per mostrare le armi che potrete comprare. Abbiamo lasciato spazio anche per la "conversazione" così può anche parlare con Clyde. Descriverà anche le pozioni che vorrete cuocere per poi poterle bere ed acquisire nuove armi.

Ho anche avuto il compito di fare un po' di musica sempre per il negozio, ho detto che avrei fat-

to della musica "carina" ma nessuno sembra credere che io possa farcela così ritornerò alle mie vecchie abitudini (bassi & batteria).

VENERDI' 1 GIUGNO

JOHN: Ho modificato la routine di movimento degli alieni ieri per permettere di "ciclare" attraverso una diversa serie di movimenti (e non solamente quelli relativi alla direzione come di solito è). Ho anche cominciato a sentirmi annoiato mentre si assembla il codice. Ci mette circa sette secondi ad assemblare il gioco per adesso, compreso gli 8k di editor. Non è poi male confrontandolo con il nuovo gioco del mio amico Andy Smith, ci mette infatti ben quindici minuti.

Stasera ho continuato a lavorare fino alle sette, solo che a un certo punto mi è venuta fame e il mio stomaco ha priorità assoluta sul lavoro. Ad ogni modo mi sono dovuto fermare così mi sono preparato ad andar fuori dopo mangiato.

STEVE: Questa mattina ho finito di scrivere la musica della sezione del negozio, ed è anche venuta bene. Fin'ora è il mio pezzo di musica preferita, e il pezzo della schermata dei titoli sta al secondo posto (e tutte e due

contengono bassi & batterie). Ho pensato un po' a proposito della grafica e degli alieni del quarto livello, John e io abbiamo deciso di farci un cimitero che porta mano mano ad un castello alla fine del gioco. Nel castello ci sono molti dei vostri pelosi amici e li dovrete salvare tutti da morte certa. Dopodiché li riporterete indietro nel vostro villaggio e lì vivrete per sempre felici e contenti. FINE (che finale felice).

Ho anche pensato a una nuova arma che Clyde potrebbe ottenere bevendo le pozioni: un'arma a granata, simile alle bombe che si sparano a Vulcan Venture.

MARTEDI' 5 GIUGNO

JOHN: L'editor è finalmente finito — lasciando perdere qualche bug di poca importanza. Ora sto per cominciare ad aggiungere qualche sequenza di movimento degli alieni ai dati del livello, e li devo animare al punto giusto della sequenza in questione.



L'editor di creature ideato da John mostra la complessità di animazioni degli sprite in *Creatures*.

Porta sempre via così tanto tempo... Ho parlato con Dave Birch cercando di persuaderlo a portarci alla Newsfield la prossima settimana. Così potremo sentire qualsiasi opinione dei ragazzi sui demo che gli abbiamo portato.

STEVE: E' ora di disegnare altri "viscidi ostili bavosi esseri" (beh, degli alieni). L'ultimo paio che ho disegnato ha potato via la memoria lasciata da John, così ora lavoreremo alle animazioni e al loro comportamento

(uno addirittura sparerà delle palle di fuoco ecc.). Ora tutto quello che John deve fare è prendere questi dati e metterli nel suo bravo editor (lui dice che odia farlo, ma per me gli piace un sacco!)

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

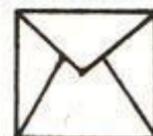
TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

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 !!!

VE.

VI ASPETTIAMO !!!

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

Competition PRO



COMPETITION PRO EXTRA

Disegnato per il professionista. Il PRO EXTRA ti dà il vantaggio di giocare i tuoi giochi preferiti con abilità. Caratteristiche:

- 6 microswitches super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in robusto acciaio e ritorno di gomma per movimento scorrevole.

In più:

- Completamente a microswitches per raggiungere la massima sensibilità.
- Possibilità di fuoco rapido.
- Ineguagliabile azione al rallentatore.
- Bottone fuoco microswitches



COMPETITION PRO 5000

Il più famoso ed il più venduto in assoluto. Creato per il principiante che desidera il meglio. Semplice e facile da usare con qualità arcade e di affidabilità. Caratteristiche:

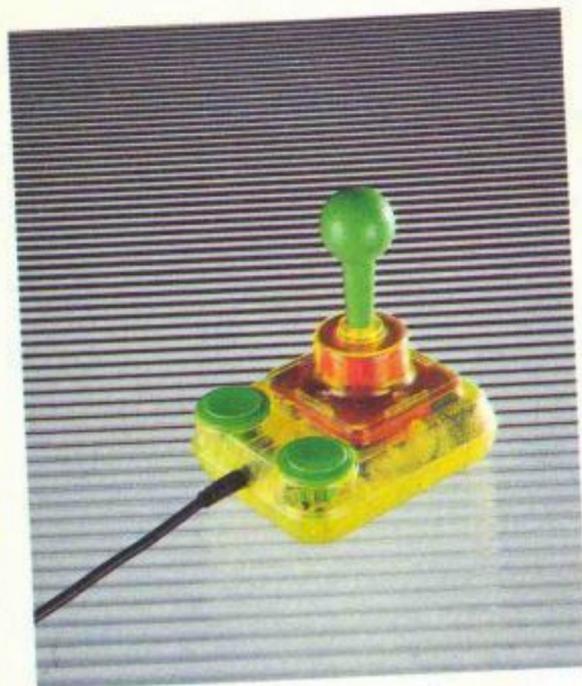
- Microswitches super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.



COMPETITION PRO PC STYLE

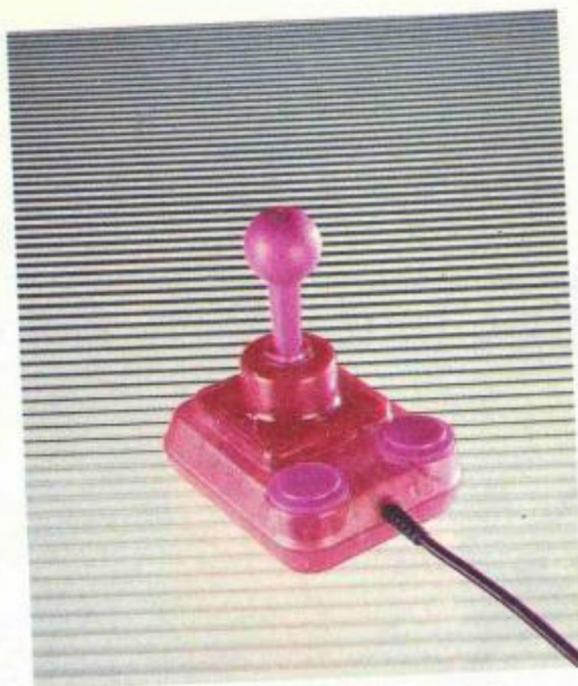
Se possiedi un computer costoso e professionale, ma ti piace ancora giocare dopo il lavoro, allora questo joystick è creato apposta per te. Caratteristiche:

- Microswitches super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.



COMPETITION PRO GLO GREEN

Richiama il modello in rosso, ma questa volta è rifinito in verde con bottoni coordinati. Potenza e stile uniti in un unico joystick.



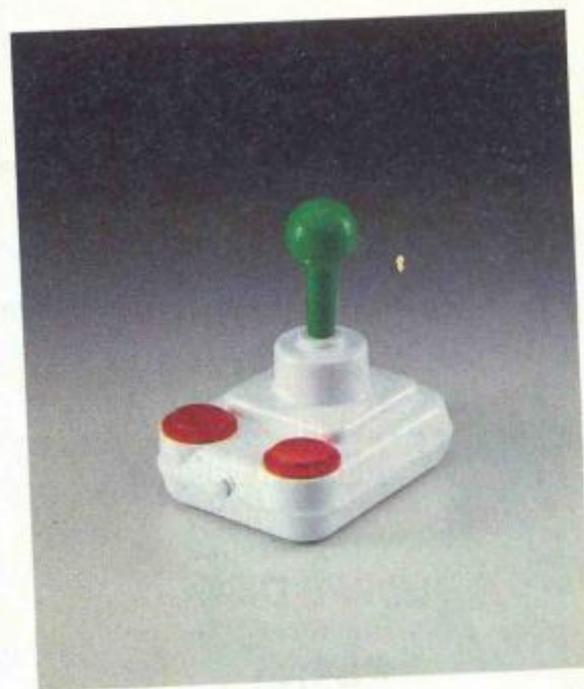
COMPETITION PRO GLO RED

In un vivace e fluorescente rosso con bottoni coordinati, per coloro che vogliono competere in stile. Caratteristiche:

- 6 microswitches super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in robusto acciaio e ritorno di gomma per movimento scorrevole.

In più:

- Possibilità di fuoco rapido.
- Ineguagliabile azione al rallentatore.
- Bottone fuoco microswitches



COMPETITION PRO ITALY

Scelto dalla gamma COMPETITION PRO GOAL Serie Mondiali '90 nei colori della nostra bandiera Italiana, di alta precisione per video giochi e computer. Semplice e facile da usare, con qualità arcade e di assoluta affidabilità per la risposta veloce che ti offre. Caratteristiche:

- Microswitches super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

Della stessa gamma è disponibile anche DYNAMICS A/D GAME CARD che ti permette di usare il Joystick Competition Pro PC o altri Joystick digitali con IBM-PC e compatibili.

WIPPERY'S SAAGA

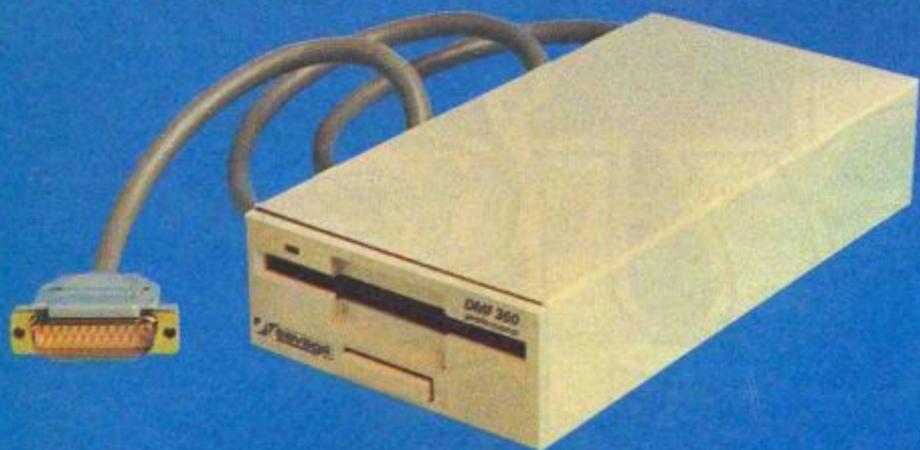


PRESTO DISPONIBILE
PER CBM64!

DISTRIBUITE PER
UBI

LEADER
DISTRIBUZIONE

**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 **CABLETRONIC®**

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

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



Distribuito in esclusiva per l'ITALIA da: **SOFTTEL**
Via A. Sallinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

IN A
WORLD
OF
ACID RAIN
THERE
IS ONLY
ONE
SALVATION...

HEATSEEKER

By Paul O'Malley

SALVA IL TUO MONDO DALLA MORTE !!

Guida La Gamba nel suo compito per la Fiamma di Zeal.
Nascosto nei 6 livelli infestati della giungla, essi sono la chiave per la
guarigione della forza vitale, il leggendario TRIPHILLOS DI NEM.

UN ARCADE-ADVENTURE INNOVATIVO E BEN PRESENTATO !!

CBM 64/128

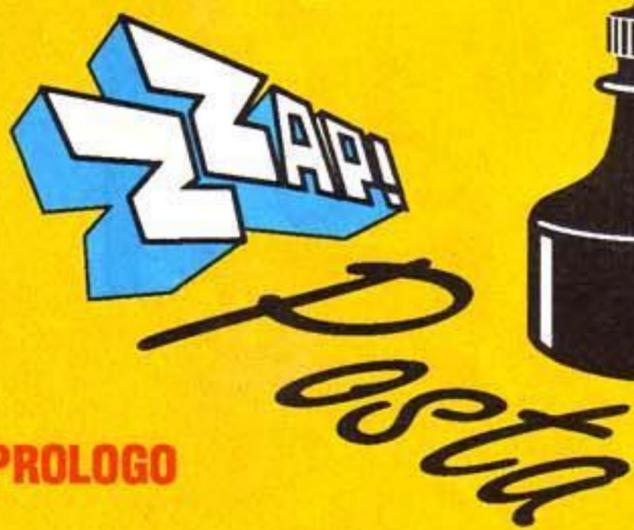
£9.99 cass £14.99 disk

Thalamus Limited,
1 Saturn House, Calleva Park,
Aldermaston, Berkshire RG7 4QW
Tel 0734 817261

THALAMUS



Salve a te, incallito videogiatore che ti sei lasciato la posta come ultima chicca da gustare dopo l'affannata lettura di questa gloriosa rivista, e a te, ragazzo che compri ZZAP! solo per la posta, tu che ritorni dall'edicola già immerso nella lettura durante il viaggio, è meglio che qualche volta alzi la testa se non vuoi fare una brutta fine, salve a tutti, dal vostro Carlo.



PROLOGO

Ebbene sì, MBF non c'è più, ma no, un po' di calma per favore!, non suicidatevi, non bruciate ZZAP! (per carità!), il mitico redattore non è passato alla concorrenza, e (scongiuri preferiti) è anche in buona salute, ma allora? Allora si trova temporaneamente nella patria di Superman, di Rambo, della Coca Cola, della torta di mele, dell'Uomo Ragno (là però si chiama Spiderman), di Topolino e così via. Ebbene sì, MBF è negli USA!, diciamo che ha avuto un'occasione interessante e l'ha sfruttata, si trova infatti lì per frequentare un'anno scolastico in un liceo statunitense, quindi se ne starà via per un'anno intero, non preoccupatevi comunque, per gli assuefatti da MBF, mi ha promesso qualche lettera dall'america per gli amici di Zzap, intanto io spero di essere all'altezza da sostituire il maestro.

Cominciamo dunque, l'impatto con la prima posta devo dire che è stato abbastanza traumatico, mi sono trovato dinnanzi ad una montagna di lettere e cartoline varie dovute al mixaggio della posta ricevuta in Luglio con quel-

la di Agosto, in pratica il doppio della normale quantità di lettere che normalmente giungono in redazione, ho impiegato ben una settimana per leggerle tutte, ogni sera la mia razione di deliri epistolari, se non è traumatico questo allora ditemelo voi. L'argomento predominante è stata l'incredibile ondata di risposte alla lettera di quel pazzo, ormai entrato di forza a far parte della incredibile e mirabolante storia della posta di Zzap!, dell'idolo delle folle ottobittiste, più della metà delle lettere in risposta, chi a favore chi contro, una polemica dalle dimensioni apocalittiche, come non se ne vedevano più dai tempi delle lotte 64 - Speccy, incredibile, per una polemica poi che si potrebbe definire demenziale, una polemica che stroncherò quindi sul nascere.

Ho infatti rigorosamente cestinato il centinaio di lettere sull'argomento, compresi gli importanti interventi di personaggi oramai famosi come Paolo '69 (a proposito, bellissima anche questa tua lettera, mi dispiace non pubblicarla ma non posso favorire nessuno essendomi ripromesso

di non pubblicare nessuna lettera in risposta a Marco l'idolo delle folle ottobittiste). Dunque, procedendo in questo lungo (anzi, molto lungo) prologo voglio ora chiarire, a quelle ottuse persone che non l'hanno ancora capito, il perché questa polemica è così demenziale, il C64 è indubbiamente un computer che fa, ha fatto e farà ancora storia, e così anche tutti gli altri famosi otto bit ed è tuttora usato praticamente ovunque per mille usi non solo videogiochistici, database, gobbi televisivi (ovvero i cartelli dove scrivono che cosa si deve dire), contabilità, wordprocessing, titolatrici e così via, ma i computer a sedici bit (e oltre) sono la logica evoluzione di tutto questo ed è praticamente impossibile tornare indietro. E allora basta con il rifiutare i "mostri" della tecnologia, limitiamoci ad avere fiducia nei nostri cari vecchi otto bit e vedrete che non ci sarà mai di che pentirsene.

E ricordatevi, Zzap! è ancora la rivista di videogiochi più venduta in Italia, e finché esisterà Zzap! esisteranno gli otto bit, i videogiochi per il C=64 escono tutti i mesi in grande quantità, e così anche quelli per Spectrum e Amstrad, problemi in vista non ce ne sono ed è inutile preoccuparsi per eventuali "colpi di mano" o cose del genere quindi smettete di scrivere inutili lettere minatorie/o piene di insulti vari e impegnatevi a rendere la posta più interessante e intelligente, che già mi dovrò sorbire un'altro mese di risposte a quello stramaledetto idolo delle folle ottobittiste,

che cestinerò puntualmente, ah, già che ci siamo vi spiego perché dovrò sorbirmi un'altro mese di queste lettere deliranti, voi state leggendo questa posta ad Ottobre, ed io sto rispondendo alle lettere del numero di Luglio-Agosto, infatti sto scrivendo in Settembre (MBF è partito a fine Agosto), perciò la posta del numero di Novembre la farò rispondendo alle lettere del numero di Settembre, scritto ancora dall'esimio MBF, avete capito?, no? Ok, finito questo prologo-record possiamo finalmente iniziare con...

CRITICHE COSTRUTTIVE

Cara redazione di Zzap!

Mentre la mia prima missiva (a proposito grazie della pubblicazione) era traboccante di lodi e complimenti per l'eccellente lavoro svolto da tutta la redazione, a distanza di circa dieci mesi mi trovo costretto ad inviarvi una lettera farcita di critiche e puntualizzazioni che spero vogliate prendere in considerazione.

Ciò che secondo me sta danneggiando la rivista è una certa tendenza a ricercare formule originali e stravaganti nella stesura delle recensioni, dei pareri, delle pagelle. Questa tendenza conduce infatti ad un'eccessivo umorismo caratterizzato da battute noiose, assurdi dialoghi tra recensori, storpiature colossali delle trame dei giochi. L'umorismo, in una rivista di videogiochi è d'obbligo, ma il troppo stanca e va a scapito dell'informazione. Cercate inoltre di essere meno dispersivi nella realizzazione dei pareri e delle pagelle, valutando possibilmente ogni aspetto del gioco (riguardatevi i pareri di Max relativi ai giochi di calcio recensiti nel n.45 e a Defenders of the heart (see, è cos'è, il pace-maker? NdMA) o le opinioni di PC relative a E-motion e Castle Master oppure quelle di MA riguardanti Dynasty Wars; ed ancora le pagelle di Space Rogue, Ninja Spirits o Heavy-

metal: dicono o poco o niente!). Altra grossa mancanza a cui dovette assolutamente porre rimedio è la riduzione impressionante del numero di pareri e delle opinioni per recensione. Prima ogni recensione era tappezzata di faccine le quali esprimevano impressioni e considerazioni che fornivano ai potenziali acquirenti una precisa fisionomia del gioco in questione. Purtroppo da qualche mese il numero dei pareri per recensione si è ridotto a due (nella migliore delle ipotesi) e facendo ciò avete eliminato una delle caratteristiche principali che distingueva Zzap! dalle altre riviste del settore, elevandola un gradino più in alto.. Se la realizzazione di due riviste vi impegna troppo perché non riportate i pareri degli inglesi ad integrare i vostri (già che avete i diritti sfruttateli!), ne verrebbe fuori qualcosa di eccellente (vedi Run the Gauntlet e Renegade III). Per pietà, togliete di mezzo quella idiozia targata RP e piuttosto riproponete Rockford e Thingie. Che ne dite di riproporre un Grand Prix come nell'88 o qualcosa del genere in collaborazione con gli inglesi. Tengo a precisare che le suddette critiche si basano sulle evidenti differenze riscontrate comparando i vecchi numeri di Zzap! Con quelli più recenti (io li ho tutti), in quanto non mi passa neppure per l'anticamera del cervello l'idea di insegnarvi come si compila una rivista... Datevi da fare visto che Zzap! italiano sta diventando sempre più importante come testimonianza la medaglia d'oro italiana stampata sulla confezione del meraviglioso Turrigan (e non mi riferisco alla Gold Medal Award inglese o a quell'obrobrio stampato sulla pubblicità di Turrigan con la scritta Zzap! Italia 98%).

MASONI RICCARDO

Questa è solo una delle tante lettere di critiche che sono giunte a Zzap!, ed è però anche l'unica degna di pubblicazione, le altre sembrano lettere giunte da organizzazioni terroristiche che hanno come

unico obiettivo quello di distruggere la redazione e uccidere con tremende torture tutti i recensori, senza considerare le infarciture di asterischi e coccinelle (@**@!) che accompagnano queste sublimi opere poetiche, comunque Riccardo e con lui gli altri ha ragione in alcuni punti, prenderemo in considerazione le tue critiche, soprattutto quella di non esagerare con la demenzialità, anche se non licenzieremo RP, che personalmente preferisco ai vecchi Rockford e Thingie.*

Prendete esempio da questa lettera e ricordate che una critica, se esposta in modo civile, è sempre presa in considerazione.

TORNANO LE STATISTICHE

Allupata redazione di Zzap! Sono un vostro più che affezionato lettore, anche se acquisto-divorco-conservo la vostra rivista soltanto da un'annetto. Acquisterei volentieri tutti i numeri arretrati ma non ho una lira e perciò mi accontento di studiare a memoria quelli che ho. Complimenti assortiti e abbondanti ve li meritate proprio: mai e poi mai ho letto una rivista così allegra e colorata! Riuscite a tenere incollato il lettore dalle prime righe fino all'ultima virgola del Mega Commentone Finale (a proposito, la posta in fondo al giornale va benissimo, non provate a spostarla!). Saltiamo tutti i preamboli iniziali e passiamo subito al sodo di questa mia missiva: **PERCHÉ NON TUTTI I POSSESSORI DI OTTO BIT COMPRANO ZZAP! ?**

La domanda è interessante... Vediamo un po' se tutti i possessori dei vari C64, Amstrad e Spectrum comprassero Zzap! Ogni mese, BJ potrebbe comprarsi diciamo, tredici o quattordici ville al mare più un paio di baite su per i boschi dalle mie parti, non male vero? Senza contare che per gli altri recensori ci sarebbero laute paghe, viaggi premio, etc. Siccome Sono Buono Solo Oggi, ho deciso di fare del bene ai nostri amati redattori, met-

tendomi nei panni di Gianfranco Funari e andando in giro a chiedere alla gente:

PERCHÉ NON COMPRATE ZZAP ?

Dopo due mesi di duro lavoro posso perciò pubblicare i risultati cui sono pervenuto... (Vi ricordo che non ho fatto distinzione di età. Ho "sondaggiato" con il classico sistema del "spara a caso" navigando tra nonnine e bimbi dell'asilo.)

1a DOMANDA (rivolta a tutti): POSSIEDE UN COMPUTER?

Si: 26% - No: 74%

2a DOMANDA (rivolta solo ai possessori di computer. Gli altri sono stati congedati con un "Vergogna! Si modernizzi!")

QUALE COMPUTER POSSIEDE?

Vic 20: 0,7% - C16: 1,1%

C64/128: 31,7% - Amiga (500,

1000, 2000, Turbo i.e.): 20,8%

Spectrum: (48k, 128k,

Cass., Disco...): 9,8%

Amstrad CPC (uno qualunque):

3,8%

Atari (XE, XL, AX, BX, CX...):

1,0%

Atari ST: 7,5%

MSDOS compatibili: 22,4%

Registratore di cassa: 0,1%

Non lo so perché lo usa mio

nipote: 0,1%

Altri: 1,0%

3a DOMANDA

AVETE MAI SENTITO PARLARE DI ZZAP!

Si: 21%

No: 64%

Può ripetere la domanda?: 12%

Non sono un contadino: 3%

4a DOMANDA (rivolta solo a chi conosce Zzap!)

CHE COSA E' ZZAP? DI CHE COSA TRATTA?

E' una rivista di computer a 8 bit che tratta esclusivamente di videogames, con recensioni folkloristiche, classifiche e Tips: 46%

E' una rivista di computer con su i giochi che escono ogni mese, con tante facce strambe che danno le pagelle: 29%

E' una rivista di computer: 17%

E' un giornale di videogiochi con

la cassetta dentro: 7%

Non me lo ricordo: 1%

5a DOMANDA

LO ACQUISTATE?

No: 11%

Lo compro ogni tanto: 2%

Lo compro tutti i mesi: 87%

6a DOMANDA (rivolta soltanto a chi NON conosce Zzap!, fatta dopo che ne ho loro illustrato, rivista alla mano, le lodevoli caratteristiche, le qualità e i pregi)
ADESSO CHE LO CONOSCE LO ACQUISTERÀ?

Senza dubbio, perché io col computer ci gioco e ogni due per tre prendo una fregatura acquistando giochi del cavolo con la confezione stratosferica - 25%

Certo, sembra una rivista simpatica - 17%

Si, peccato non averla conosciuta prima - 23%

Penso di sì - 11%

No, costa troppo - 12%

No, il computer non lo uso per giocare - 2%

No, non mi interessa - 9%

No, non so leggere 1%

Cosa possiamo perciò dedurre da questo sondaggio? Senz'altro una cosa: Zzap! è poco pubblicizzato. Se la pubblicità fosse presa maggiormente in considerazione, molta più gente conoscerebbe questa stupenda rivista. Io per esempio possiedo il 64 dal dicembre '88 ma ho cominciato a comprare Zzap! Soltando dal giugno '89!, sono venuto a conoscenza della sua esistenza solo perché ne avevo vista una copia a casa di un mio amico che aveva il 128. Un'altro singolare episodio: andando in edicola per richiedere quel bellissimo numero di Giugno (bellissimo soprattutto perché per me era il primo) mi sento rispondere dall'edicolante:- Zzap!? Guarda che non c'è, non esce più da un bel po' -. Poi in un'altra edicola, vedo appeso il suddetto numero tra gli altri giornali. Io sostengo che un po' di pubblicità, non dico alla TV, magari anche su altre riviste non necessariamente del settore ludico-informatico, farebbe molto bene alla popolarità di quella che credo una rivista eccezionale sotto tutti i punti di vista. Una cosa in particolare mi lascia colpi-



to : il rapporto stupendo che c'è tra redattori e lettori, una cosa incredibile e bellissima, ci chiamiamo per nome, ci prendiamo in giro, scherziamo, criticiamo e ci divertiamo assieme come vecchi amici, e non ci siamo mai visti! Veramente strabiliante!

Vi ringrazio tutti, redattori, grafici e direttori, per quello che riuscite a fare. Grazie, spero prendiate in considerazione la mia proposta: fate più pubblicità a Zzap! Concludo la lettera con il mio motto, luce della mia esistenza:

IN CAMPO HIGUITA - STEJSKAL NELLA VITA !

Grazie per farci sentire dei vostri. Grazie.

ATTILA ovvero **IL LUPO DI PA- STURO.** (Bellingardi Maurizio)

Beh!, la palla la passiamo agli editori, capito? Più pubblicità, così la villa al mare la compro pure io!

Se MBF ha rivoluzionato la posta di Zzap, la sua migliore trovata è sicuramente la...

POSTA BREVIS

Iniziamo naturalmente con i dovuti ringraziamenti a tutti quelli che ci hanno mandato una cartolina, tantissimi, veramente, avete tappezzato completamente una parete della redazione, il record del numero di cartoline lo ha stabilito Boris Susani, con ben quattro firmate da lui, ci ricorda anche che nel numero 47 a pag.12 la regista non è la Shygulla (che è un'attrice) ma è la Wertmuller, aargh! errore colossale, Bdb fai scuse ufficiali di non commettere più simili errori. Proseguiamo con le lettere, Mangiatordi Vitale, uno Spectrumista come non se ne vedevano da tempo, complimenti per il disegno, è piaciuto anche a MA (ma non dire palle, me lo hai fatto vedere DOPO aver scritto la posta, comunque è carino, non ci esaltiamo però... NdMA), ci chiede quanti anni abbiamo in media, dunque vent... No, diviso se... Sommiamo... Aargh!, lasciamo

perdere. Ragazzi Zzap! E' letto anche all'estero, ebbene sì, siamo internazionali, infatti è giunta una lettera, pensate un po', dalla Svizzera!, incredibile, vabbè vabbè scherzo, comunque Gianni Comotti ci ha salutato dalla Svizzera, che checchè ne diciate è un'altra nazione, oh!. Moltissime lettere sono arrivate ancora sull'argomento pirateria, e tantissimi ci chiedono come comportarci con i negozianti ladri e pirati, vi posso dire una cosa, visto che denunciarli non seve a niente, dato che in Italia anche se ci sono le leggi, quando si parla di videogiochi non si viene mai presi sul serio, fate come me, sfruttateli, vi spiego: andate dal vostro negoziante/pirata di fiducia, sedetevi e fatevi mostrare le ultime novità piratate del mercato, quando avete trovato un videogioco che vi piace, chiedete se ce l'ha originale e compratelo, sennò andate a casa e ordinate per posta da una di quelle ditte che mette la pubblicità sulle riviste come Zzap!, come faccio io. Boffy, da Modena, ci chiarisce che L/M e l'Assembler non sono la stessa cosa, hai ragione ho sbagliato ad esprimermi, intendevo dire, come tu ben sai, che sono equivalenti, dato che ad ogni istruzione Assembler corrisponde un numero in L/M. Avverte poi tutti quelli che hanno intenzione di diventare programmatori di non scoraggiarsi alle prime difficoltà ma di proseguire, programmare videogiochi è un lavoro bello come e più di altri. Adriano Schimmenti risponde all'appello di BdB e loda le recensioni demenziali e non vuole assolutamente che vengano eliminate, non ti preoccupare, per eliminare le recensioni demenziali dovremmo licenziare metà dello staff di Zzap. La frase del mese è di Paolo Ronda (spero di aver letto bene) "Adesso invece di rimanermi in mano la copertina mi rimane in mano la pagina centrale" (pensa che bel casino se al posto di comprare TGM compri Playboy, tua madre ti fa "cosa stai leggendo?" e tu "oh niente, mäh" e ti rimane in mano solo Miss

Luglio... NdMA) ma allora siete incontentabili! Un grazie ad Andrea Mantovanelli per i complimenti e per le critiche al "lettore deluso... ecc.", Morcavallo Nicola, come molti altri, ha un'idea per un videogioco e la vorrebbe sviluppare, quindi ci chiede aiuto, dunque adesso vi dico una cosa che dovrebbe bastare a tutti quelli che hanno intenzione di lavorare nel campo dei videogiochi, se avete delle idee, proponetele!, se siete bravi a disegnare, se siete bravi a programmare, datevi da fare!, cercate gli indirizzi delle software house, telefonate, spedite demo, soprattutto insistete e non scoraggiatevi, se siete bravi ce la farete. Cristian Vaccari ci chiede come mai non facciamo recensioni per il Sega Master System, semplicemente perché la Giochi preziosi, il distributore Sega in Italia, non ci fornisce né videogiochi, né la console, e noi non possiamo certo provarla non avendola, chiaro?. Federico Muckerman e Ciaramicoli Marco ci chiedono di essere inseriti nella Posta Brevis, non so, vedremo... Manuel Tartaglia, il gioco di cui chiedi si chiama Leader Board e si è meritato addirittura la medaglia d'oro in uno dei primi numeri di Zzap!, se lo trovi come budget compralo! Corella Luca e Francesco Bucceri ci mandano un'esilarante parodia di STAR TREK, il Fuscello galattico Enterprize, da grandi potreste scrivere per la televisione, siete scemi al punto giusto. In fine a tutti i possessori di MSX, ragazzi vi state facendo sentire, questo mese ho ricevuto un 4 o 5 lettere da possessori di questa macchina con gli occhi a mandorla, chissa che iniziamo a prendela in considerazione, voi state attenti che può darsi...

IL PROFETA DEL CACTUS

E' la prima volta che vi scrivo e vorrei farlo da amico anche se inevitabilmente riceverò più critiche che elogi (l'hai detto NdMA). Ho deciso di scrivervi per lanciare

un messaggio disperato a tutti gli accaniti videogioicatori che sono nella stessa situazione in cui io stesso mi trovavo fino a qualche mese fa: amici abbandonate i videogames, cestinateli perché sono una viva droga che rovinerà la vostra esistenza, sono "quella piccola morte che porta all'annullamento totale" (dal libro Dune). No non sono un pazzo e nemmeno un rompi****, ma uno che si è svegliato ed ha riaperto gli occhi, uno che si è guardato e, per la prima volta in vita sua, si è detto: "sono un verme". Qualche mese fa ero un p**** che faceva salti di gioia quando giocava a Barbarian e che stava fino alle due di notte a giocare a Microprose soccer; ora provo pena a vedere mio fratello che si eccita quando riesce a spogliare per la milionesima volta la ragazza di strip-poker (neanche fosse vera). In "passato" ero gobbo, pallido come uno zombi e smilzo, e passavo le giornate davanti alla TV; ora "mentre il mio orgoglio cerca di sopprimere il ricordo di ciò che ero" (Nietzsche) riscopro pian piano la vera bellezza della vita e mi meraviglio io stesso del mio cambiamento. Per questo vi dico "guardatevi e anche voi capirete", sarà difficile ma forse, alla fine, mi ringrazierete.

IL PROFETA

P.S. Spero che pubblichiate questa lettera: se non salverà voi, servirà a salvare qualcun altro.

Al mondo c'è una certa quantità di persone che non sanno risolvere il problema del tempo libero. Alcuni lo fanno costruttivamente, altri no. La lettera che segue, al punto tre, illustra molto bene una sottospecie di queste ultime, quindi siete indirizzati a leggerla come riferimento. Aggiungiamo soltanto una cosa, per coloro che avendo letto la lettera precedente si siano preoccupati per il nostro stato di salute: qui in redazione siamo tutti accaniti videogioicatori e non per questo non usciamo la sera — Giorgio e BdB sono ormai felicemente sposati, (a proposito Bonaventura come stà la figlioletta



eh? NdC.) (ce n'è già un altro in arrivo, Carlo, ho fatto il bis ; NdBDB). Infine, concediamo al lettore una nota personale: tu non hai fatto altro che addossare ai videogiochi la tua incapacità di essere un ragazzo normale, credi che tuo fratello sia anormale quando si eccita a vedere una donna nuda sul video? Io mi preoccuperei del contrario (si vabbè, ma quando spogli cinquanta volte la stessa immagine in bitmap dopo un po' diventa una di famiglia, non so se mi spiego... NdMA)...

L'ELENCATORE

Cari voi: io leggo Zzap! Solo da un'anno e qualcosa, ma ho potuto constatare che sono andate formandosi diverse "correnti di pensiero" tra i lettori, discendenti dai gloriosi polemici e anti-polemici. Partiamo con la descrizione, avanti il primo!

1) I POLEMICI:

Non hanno bisogno di presentazioni: i più odiati dagli italiani imperversano sulle gialle (erano meglio viola) pagine della posta da diversi anni, anche se ora non si sa più su cosa stanno polemizzando. Vabbè, avanti il prossimo!

2) GLI ANTI-POLEMICI:

Codesti giovanotti, invero non tanto intelligenti, alimentano la corrente di cui sopra cercando di annullarla. Bah... Comunque esiste di peggio, ed un'esempio sono i...

3) NONSOCOSASCRIVEREQUINDIINSULTOUNPO':

Sono dei pendagli da forza caratterizzati da un quoziente intellettuale a cifra singola che non avendo di meglio da fare si sfogano su queste pagine. Riconoscerete le loro lettere dall'alta percentuale di asterischi ivi contenuti.

4) I NOSTALGICI:

Cappeggiati da Paolo '69 (il traditore per intenderci), questi ragazzi compiangono il loro vecchio computer a legna e si sentono maltrattati e derisi (provate a chiamare il telefono azzurro). Il buffo è che il

90% di loro ha un'Amiga.

5) I COLTI:

Sono un gruppo di persone che la posta di Zzap! sia un testo di antologia da riempire con bippate varie. Solitamente hanno il senso dell'umorismo di una patata lessa e scrivono lettere per metà in italiano e per metà in latino. Tra breve lettere in greco e poi in aramaico antico e in etrusco. Per piacere, non pubblicateli più (calòs cai agazzòs. Non mi ricordo cosa vuol dire, centra con le Olimpiadi, ma ci stava bene... NdMA)!

6) GLI INTELLIGENTI:

Sono pochi ma buoni: scrivono letterine garbate e piene di buon senso ma non cadono nel noioso e nel ripetitivo (credo si siano estinti).

7) I DEMENTI:

Trovo tale definizione piuttosto offensiva, ma pazienza alcune loro lettere farebbero scompisciare dalle risate un morto (per esempio il "diario" Martin Walker del marzo '89); ma i soliti guastafeste (leggi polemici) pretendono che la posta sia una cosa seria (su una rivista di videogiochi? Ma siete proprio fulminati!) E disapprovano tali missive.

8) I NONMIVABENENIENTE-LAPOSTAFASCHIFO:

Individui terribili e bastian contrari dalla nascita, queste persone, colte da megalomania ed egocentrismo, si propongono di dire a Zzap!, che cosa deve fare (oggi la posta, domani il mondo).

Michele.F. GENOVA)

P.S. 3 E' scientificamente provato, attraverso apparizioni televisive, che MA è una mummia (sarai bello te NdMA).

P.S. 4 Credevo che Matteo Bittanti il Filosofo fosse un ragazzo serio invece scrive storie HORROR-TRASH a SPLATTER (pag.14 n.13).(Ecco dove avevi già sentito "Spruzzi E Frattaglie" caro MBF!)

P.S. 5 concludo con una citazione (rivolta ai polemici): Dio li fa e poi li accoppa (indovinate un po' da dove l'ho tratta? Bravi CARRO! 100 punti).

Vorrei proseguire io se non ti di-

spiace nell'elenco, caro Michele: hai infatti dimenticato GLI ELEN-CATORI, questa specie di scrittori ha una mania nell'elencare, catalogare tutto il possibile, fanno parte di questa categoria anche chi elenca i riassunti degli editoriali o i riassunti dei numeri di Zzap! (gli annali), per me hanno in casa anche l'elenco dei propri calzini e delle scarpe.

LE BUONE IDEE NON

CRESCONO SUGLI ALBERI

Caro Zzap! Ti scrivo per riflettere sull'originalità dei programmatori. Se ci facciamo caso molti giochi recensiti sulle tue pagine si rifanno aconcetti super-sfruttati: platform, shoot 'em up, cerca e raccogli oggetti. Questi molte volte sono realizzati meravigliosamente sotto il profilo tecnico, ma quanto ad originalità sono molto carenti. E così ci si stufa presto di ogni gioco che compriamo o ci lascia indifferenti proprio perché di giochi dello stesso genere ne abbiamo visti troppi.

Ora voi recensori di Zzap!, non potete osannare, con tanto di medaglia d'oro e 97% un gioco come Turrigan o Batman the movie o Forgotten Worlds, tanto per citarne qualcuno. Di giochi come questi ne abbiamo fin sopra i capelli!!!, basta!!! L'originalità di un videogame influisce seriamente sulla longevità; ma a quanto pare dai voti di quest'ultima voce voi non ve ne accorgete, e continuate a regalare alti voti sulla longevità a giochi per niente originali (va bene, come mi consiglia Simone ora darò 99% a Back to the Future II, contento? NdMA).

Perciò mi congedo da voi esortandovi ad elogiare i giochi prodotti con un notevole sforzo di fantasia, e quindi realizzati in più tempo (vedi Microprose e Cinemaware) ed a mandare al rogo tutti quei giochi che non preoccupandosi del concept si affidano alla loro bella grafica e sonoro.

Emilio de Filippo

Sarno (SA)

Calma, calma, trovare un concept innovativo per un videogioco non è assolutamente facile, provateci voi!, adesso vi mettete lì e pensate ad un videogioco innovativo, bello e divertente, voglio vedervi!, provaci anche tu Emilio, probabilmente potresti anche avere un colpo di genio e trovarlo, ma sei uno su dieci milioni, e poi un videogioco può essere bello anche ricalcando fedelmente concept già visti e stravisti, personalmente mi diverto moltissimo a giocare a Turrigan e lo trovo uno dei migliori giochi mai usciti negli ultimi tempi, e per quanto riguarda la longevità sto continuando a giocare e ci giocherò penso fino a quando non l'avrò finito, e di shoot 'em up ne ho giocati molto probabilmente più di te. Cicca cicca cicca.

MEGA COMMENTONE

FINALE

Come avrete potuto notare non ho sconvolto l'impostazione data da MBF alla nostra/vostra mitica posta, così è già perfetta, ed ora arrivati alla fine vorrei chiarire alcune cose, le faccine dei recensori in Zzap!, ne mancano alcune perché il disegnatore che precedentemente le faceva ora non può più farle, e quindi non è che Giorgio, Simone (e io prima che prendessi la posta) non fanno recensioni su Zzap!, anzi, solo che si nascondono sotto quello o quell'altro santino. Così si conclude la mia prima posta, se vi è piaciuta bene, sennò aspettate un po' che MBF tornerà e io ripasserò la penna al maestro, arrivererci al prossimo numero augurandovi una, mia e vostra, buona notte.

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 - C.so d'Italia 111

REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA:

AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Circumvallazione 71/4

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo

FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40

NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

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

SALERNO - COMPUTER MARKET C.so V. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43

BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C

CESENA (FO) - ASTEROIDE C.so Cavour 155/A

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 Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20

MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20

PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B

PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B

PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6

REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C

REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C

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:

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

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 - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19

ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C

ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45

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 Pagli 57/R

GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R

LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via Modena 14/20 - Via V. Veneto 123

RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6

SAMPIERDARENA (GE) - IL GRILLO PARLANTE Via S. Canzio 13/15 R

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 - TINTORI ENRICO Via Broseta 1

BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato

BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17

CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66

COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11

CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49

CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15

CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25

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

GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer

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

GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8

GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3

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

LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48

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

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

ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65

TREVIGLIO (BG) - SOFT SHOP IDIGER Via Gezzomeri 6

VARESE - COMPUTERIA Piazza del Tribunale

VIGEVANO (PV) - TEMPORIN GIANNI Corso Genova 112

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 - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13

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

ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26

BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8

CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7

CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42

NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C

NOVARA - PUNTO VIDEO Corso Risorgimento 39/B

NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT RE Via Girardengo 97

TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4

TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E

TORINO - MATRIX Via Massena 38/H

TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis

TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E

TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31

TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19

VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32

VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:

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

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

TARANTO - TEA Via Regina Elena 101

REPUBBLICA DI SAN MARINO:

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

FIORINA - ELECTRONICS Via V. Febbraio

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLÒ 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

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - ELECTRONICA Via Portici 1

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82

BOLZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54

MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313

TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER Via Dei Cascieri 31

FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A

PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10

TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENETO:

CALDIERO (VR) - CASTAGNETTI Via Strà 191

CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71

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

LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22

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

MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32

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

PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32

PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63

PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute

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

TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11

TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4

TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6

TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11

VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970

VERONA - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47 - Via Cairoli 3/10

VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8

VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantore 26

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

LEADER

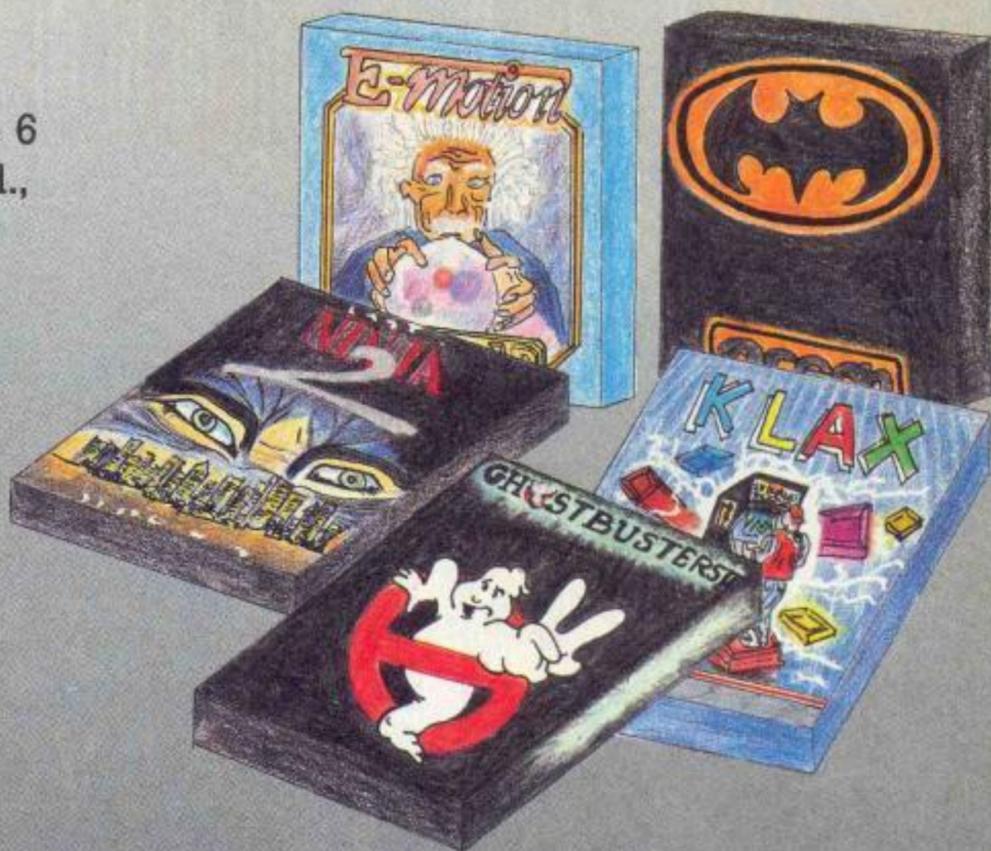
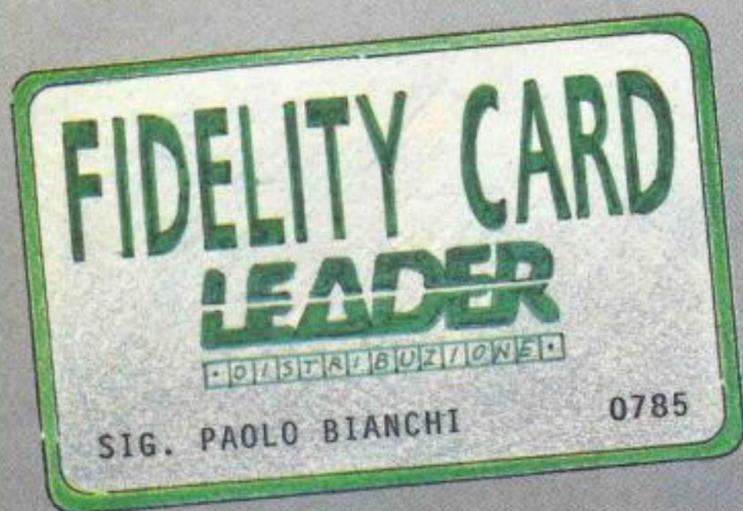
Via Mazzini 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. (0332) 212255 - Telefax (0332) 212433

FIDELITY CARD

DA OGGI L'ORIGINALE FA LA DIFFERENZA

Acquista 6 videogiochi

Si, tutto ciò che devi fare è soltanto comperare 6 videogiochi originali da almeno L. 15.000 cad., nel periodo dal 01/10/1990 al 31/01/1991.



e avrai LEADER FIDELITY CARD

Spediremo, direttamente a casa tua, LEADER FIDELITY CARD personalizzata con il tuo nome: ti permetterà di approfittare, in tutto il 1991, di offerte speciali su videogiochi originali e di altri infiniti vantaggi. E non è finita

Riceverai anche una sorpresa

Infatti, insieme a LEADER FIDELITY CARD, ti sarà recapitato un regalo veramente **ORIGINALE**.



Solo presso i **SOFT CENTER**

Corri subito nei negozi che espongono il marchio **SOFT CENTER**: troverai tutte le informazioni e le norme dell'operazione LEADER FIDELITY CARD.

**VUOI UN ANNO PIENO DI SORPRESE?
TIENI IN TASCA LA TUA LEADER FIDELITY CARD!**

Un piacere bestiale.... il piacere dell'originale

"ESEGUIRE QUESTA MISSIONE È COME ...

U.N. SQUADRON™

... DARE
LA MANO AL
DIAVOLO"

Atari ST versioni



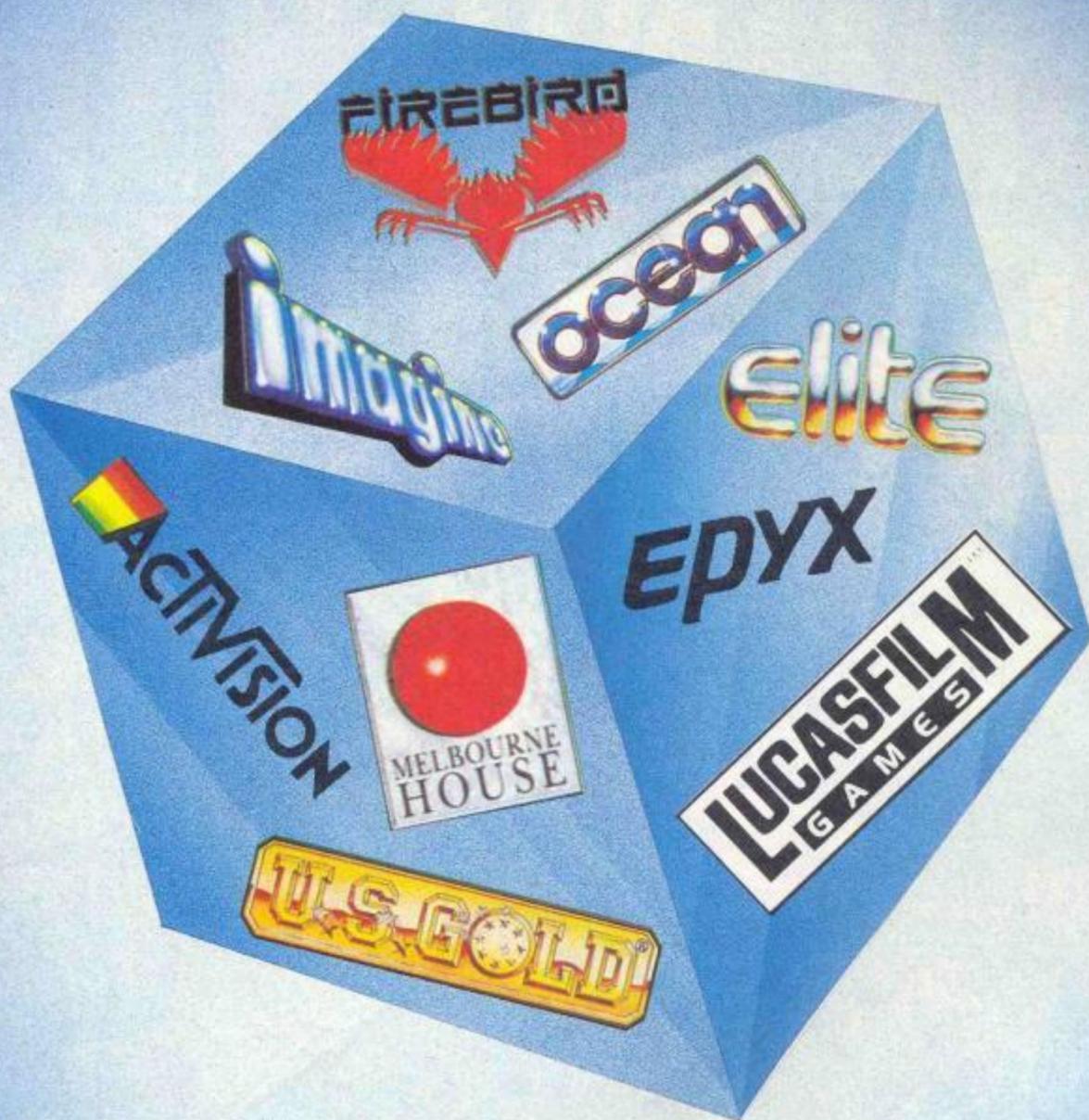
I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che varia considerevolmente per qualità e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer.

Disponibile per:
CBM 64/128 cassetta e disco.
Amstrad cassetta e disco.
Spectrum 48/128K cassetta.
CBM Amiga.
Atari ST.

CAPCOM®
USA

U.S. GOLD®

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO



OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

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

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

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

MIDNIGHT RESISTANCE



**DATA
EAST**

DAL COIN-OP DELLA DATA EAST DIRETTAMENTE SUL TUO COMPUTER.

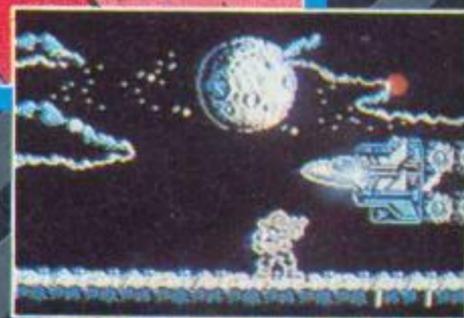
Unisciti agli uomini del gruppo MIDNIGHT RESISTANCE nella loro crociata contro i terrificanti poteri del re Crimson e dei suoi seguaci, esseri tramutati in infide macchine omicide.

Combatti attraverso 9 difficili livelli confrontandoti con serpenti meccanicizzati, navi da combattimento, giganteschi carri armati corazzati e altro ancora.

Misura la tua abilità nel localizzare e raccogliere le armi usate dai tuoi predecessori. Quest'ultime contribuiranno alla buona riuscita della tua missione.

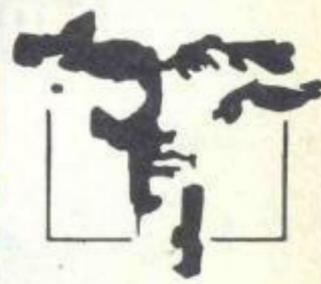
664 Cass L. 18.000
664 Disco L. 25.000
Amstrad Cass L. 18.000
Amstrad Disco L. 29.000
Amiga L. 29.000
Atari ST L. 29.000
Spectrum Cass L. 18.000

ocean



LEADER

THALAMUS



THIS HERO DOES IT FOR KICKS...

THALAMUS

By Softeyes



QUALCUNO VA' OLTRE LE PROPRIE POSSIBILITA' CERCANDO DI OTTENERE IL MASSIMO.

Dopo tante avventure, sei arrivato a quella finale. Ma questa è diversa, molto diversa. Troverai alcuni uomini coraggiosi, tutti con sogni di enormi ricchezze, prima che tu abbia provato a battere lo sfidante. Ed il successo è loro. Il premio è così grande, che la ricchezza li ha storditi, trasformandoli in guardiani delle 4 fortezze. Tu sei diverso. Un duro guerriero che non pensa al denaro ma solo alle emozioni !! Saprai destreggiarti con i 4 enormi livelli della più selvaggia azione a pieno ritmo mai creata prima? Affronterai creature orride, mostri della natura, anime decapitate, armieri del futuro e dell'aldilà!...

AMIGA £ 19.99

JAMES BOND 007[™]

LA SPIA CHE MI AMAVA

·E' Bond · E' ritornato · E' 007

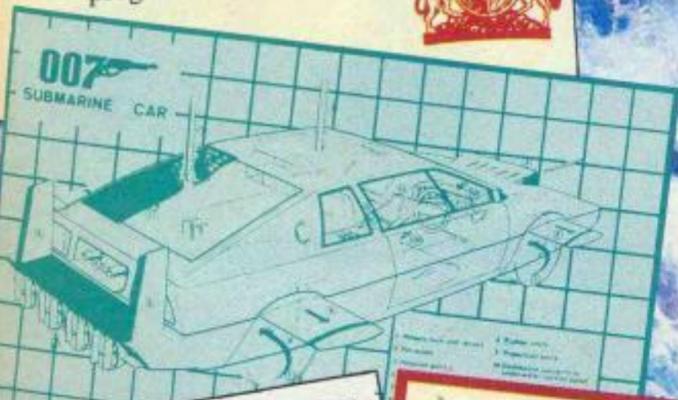
James Bond ritorna in una corsa classica piena di azione contro il tempo per salvare il mondo dal folle Karl Stromberg assetato di potere.

Usate la vostra abilità per porre fine alla minaccia di dominio universale cercando di battere i mercenari di Stromberg e di evitare una guerra nucleare tra l'Est e l'Ovest.

Serie di inseguimenti esilaranti su terra e sott'acqua con la Lotus di 007 appositamente truccata ed armata fino ai denti.

Con sparatorie nello stile di duelli da sala giochi, azione a diversi livelli e codici supersegreti da decifrare, questo è il classico del brivido più veloce ed interessante mai presentato.

Non lasciatevi sfuggire "La spia che mi amava" - un tour de force da programmare!



Available on Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128.
 Programmed by: The Kremlin
 1990 Eon Productions Ltd/MAC B, Inc. The Spy Who Loved Me
 © 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
 © 1977 United Artists Company. All rights reserved.
 Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company.
 All rights reserved.
 'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc
 Artwork & Packaging © 1990 Domark Ltd
 Published by Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR.
 Tel: +44(0) 81 780 2224 Amiga & Atari ST Screenshots

DOMARK

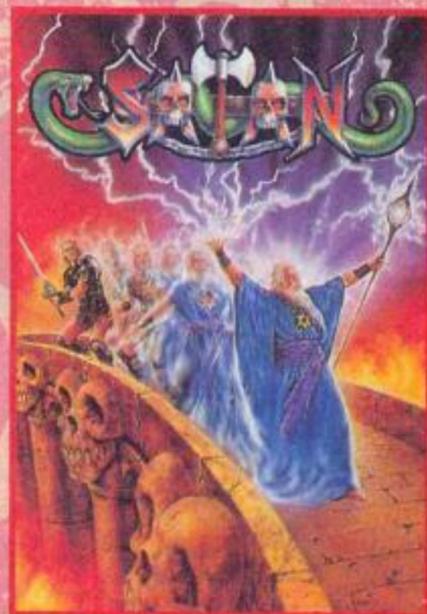
LEADER
 THE BEST SOFTWARE AVAILABLE

METAL ACTION



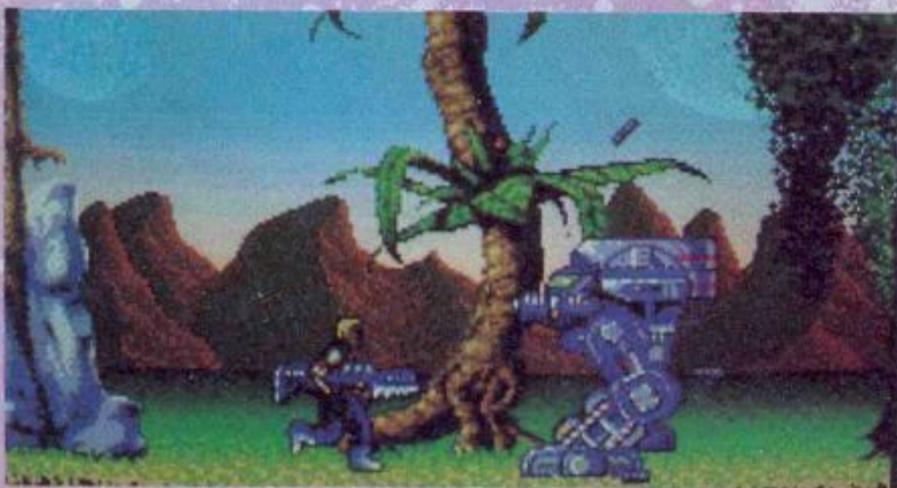
NOVITA'

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

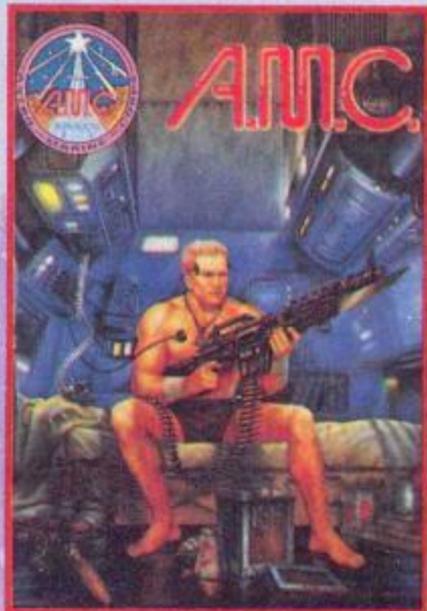


IN UN ALTRO MONDO, GOVERNATO DAL DIAVOLO, TI FARA' RIBOLLIRE IL SANGUE CON LA SUA AZIONE... INFERNALE.

SATAN

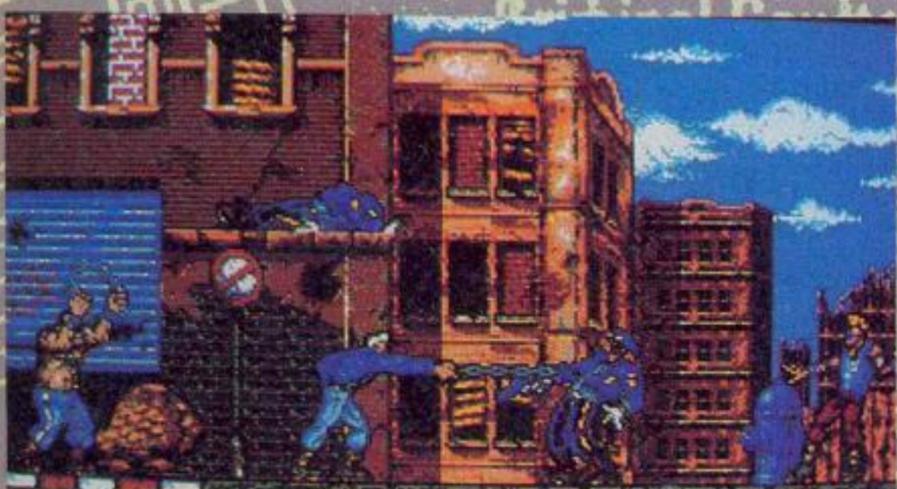


AMIGA	25000 lire
C64 C./D.	18000 lire
MSX	18000 lire

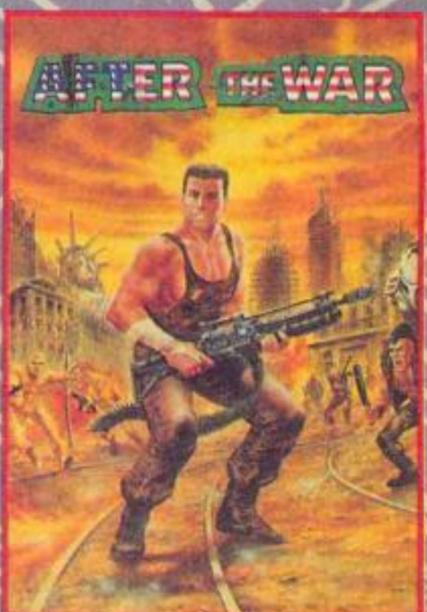


ARMATO DEL PIU' SOFISTICATO EQUIPAGGIAMENTO, TI TRASPORTA NELLA MAGICA AZIONE DEL MISTERIOSO IPERSPAZIO.

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

E' TORNATO... PER PROTEGGERE GLI INNOCENTI

ROBOCOP

TM

ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



**DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP
RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE
SUL TUO HOME COMPUTER.**

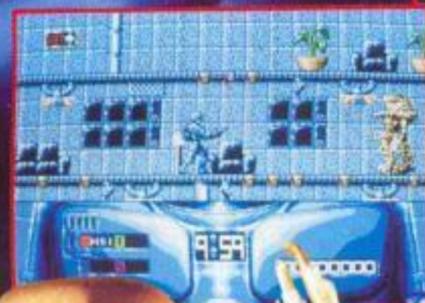
Il seguito di ROBOCOP: continuano le vicende di un poliziotto-androide, ora impegnato a fermare il dilagare di una micidiale droga e ad annientare una copia di se stesso, costruita per fini malvagi.

LEADER

■ DISTRIBUZIONE ■

**C64 • AMSTRAD su cartuccia
SPECTRUM • AMIGA • ATARI ST**

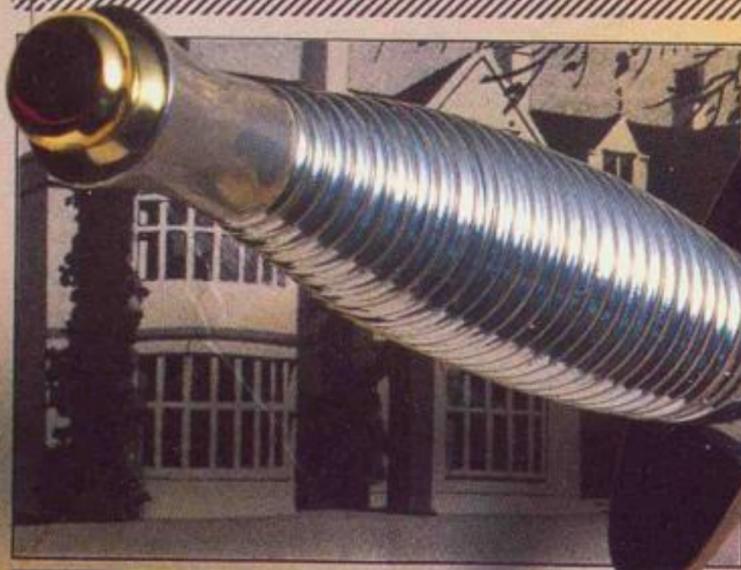
ocean



**TI ABBIAMO DATO LO SCENARIO ...
ADESSO RISOLVI ...**

MURDER!

19TH JUNE 1941



**'GHASTLEY MANOR'
THE LOCATION OF
HORRIFYING HOMICIDE**

Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Bar-

ington, W. Sussex. It is believed Mr Innes was stabbed to death at the home of Mrs Audrey

Broom-Hall, actress & widower of the famous film actor Sebastian Broom-Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous. As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is questioning Mr Larry Glover, the prominent political figure & Dr Victor Jones: New Scotland Yard have yet to reach the scene of the crime, but they are estimated to arrive at approximately 10:30 - 2 hours after the crime was discovered.



**DISTINGUISHED
PEER HAS 2
HOURS TO FIND
THE KILLER...!**

Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'. He reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage."

Investigations continue.

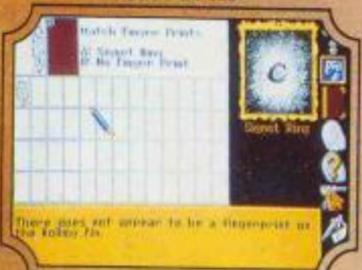


THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!

U.S. GOLD
Purveyors of
Fine Quality &
Original Software



CBM 64/128



Atari ST

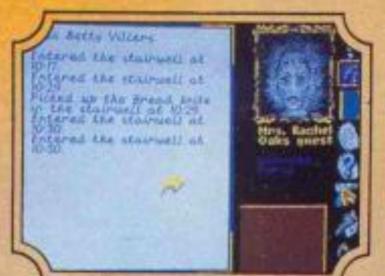
- Quasi 3 milioni di omicidi unici, ti forniscono la soluzione definitiva ● False piste dietro ogni angolo per sviarti
- Controllo Punta e Clic totale ● 4 livelli di difficoltà ● Più di 20 potenziali armi del delitto ● Rilevazione di impronte digitali
- Il taccuino del detective effettua automaticamente confronti per aiutarti a prendere la decisione finale.



U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

Per CBM 64/128 Disco ● Atari ST
● Amiga ● PC e Compatibili
© 1990 della US Gold. Tutti i diritti riservati.

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi e non riflettono la grafica sullo schermo, che varia notevolmente per qualità e presentazione tra i vari formati e inoltre è soggetta alle specifiche del computer.



IBM PC EGA



Amiga

Distribuito da Leader Distribuzione s.r.l.