

LAZI

8 BIT

GAMES

CONSOLE

SPECIALE
50°
100 PAGINE!

MADE IN ITALY
LUPO ALBERTO
DRAGON'S KINGDOM



DICEMBRE 1990 - Anno V Numero 51 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

I CAMPIONI DI NATALE

- CREATURES**
- CHASE HQ II (SCI)**
- MIDNIGHT RESISTANCE**
- SHADOW OF THE BEAST**

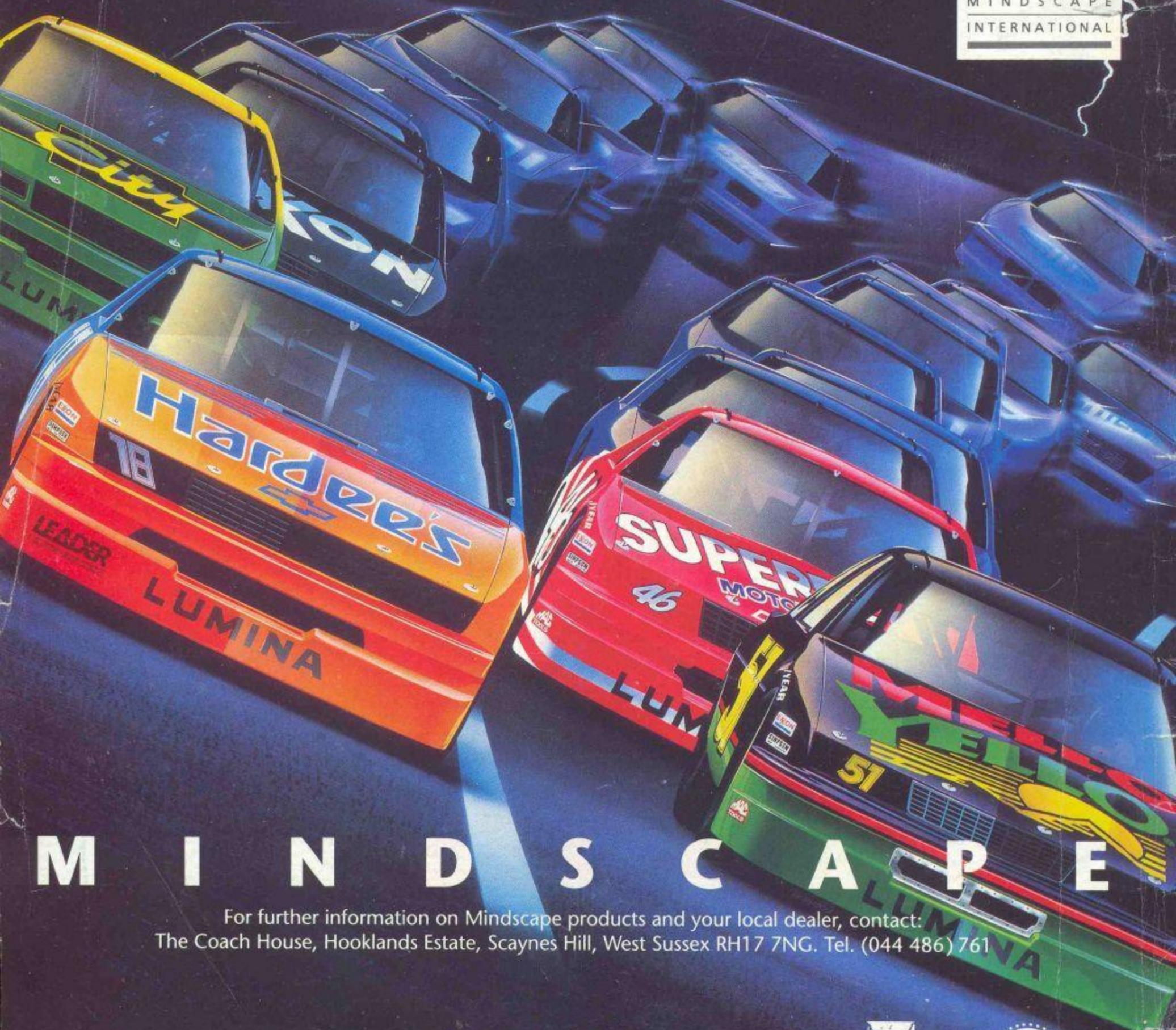
RETROSPETTIVA
LE 'MEDAGLIE D'ORO'
DEI PRIMI 50 NUMERI

CONSOLE:
GOAL!
DON DOKO DON
GHOULS'N'GHOSTS
FIRE & FORGET II

DAYS OF *Thunder*™

TM

The game of the film!



M I N D S C A P E

For further information on Mindscape products and your local dealer, contact:
The Coach House, Hooklands Estate, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG. Tel. (044 486) 761



DON SIMPSON/JERRY BRUCKHEIMER
FILMS



TM and © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved

I PLAY

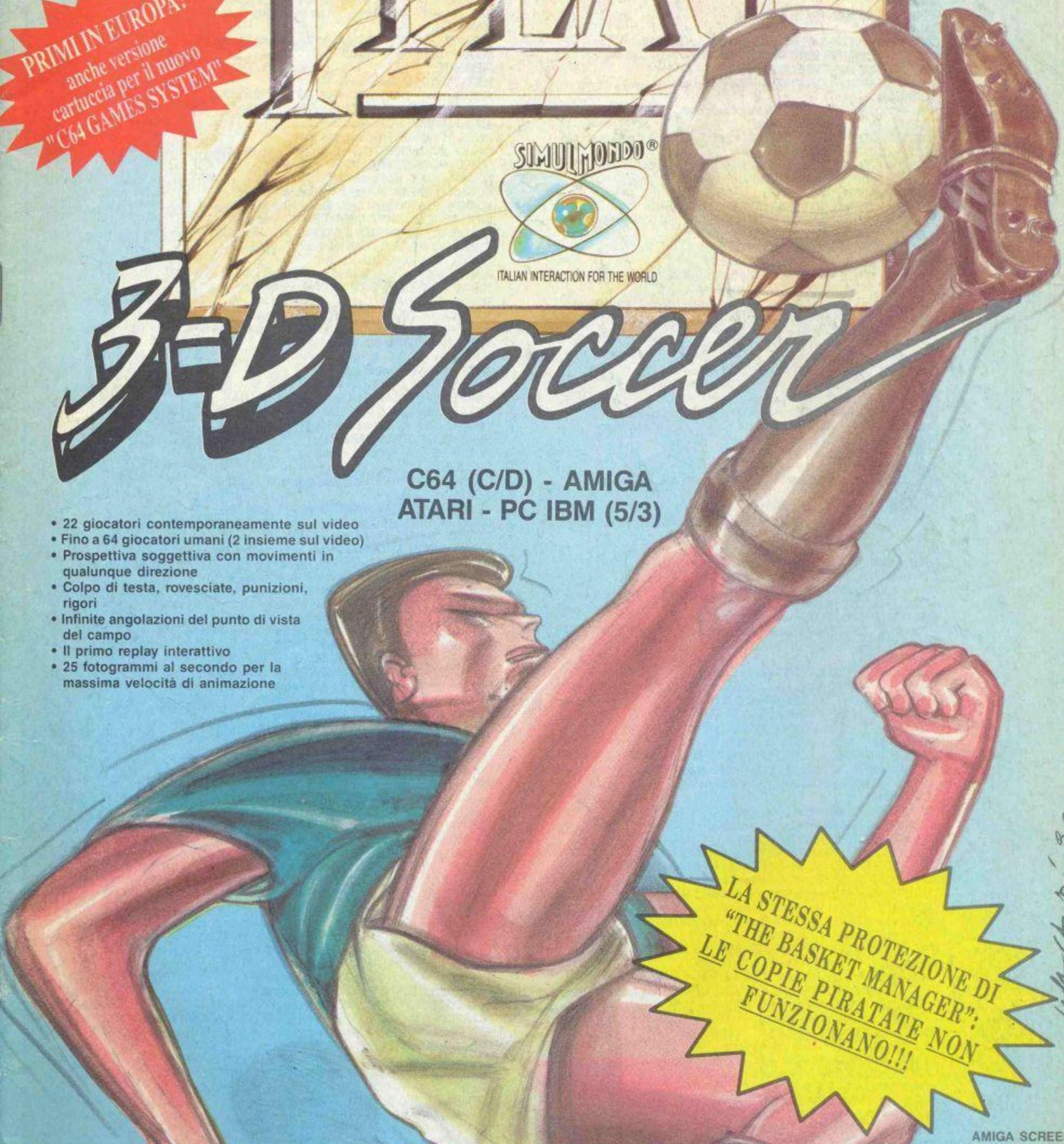
PRIMI IN EUROPA!
anche versione
cartuccia per il nuovo
"C64 GAMES SYSTEM"



3-D Soccer

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

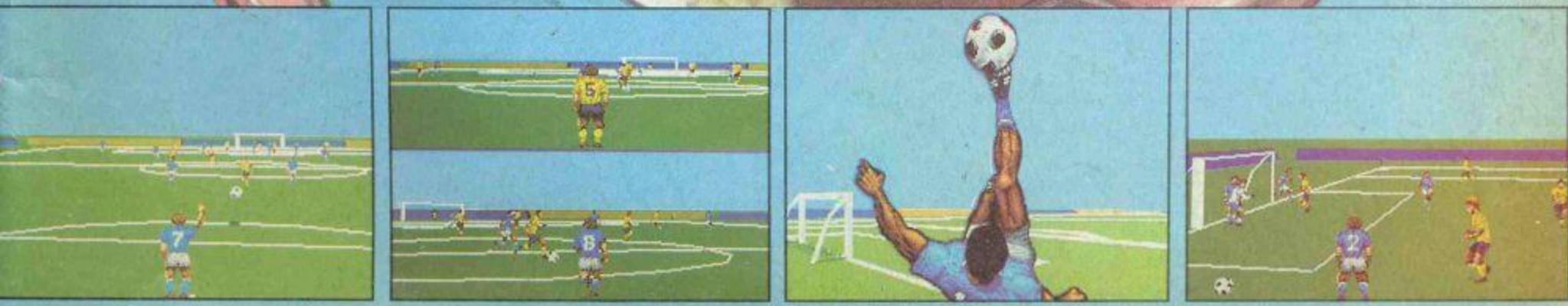
- 22 giocatori contemporaneamente sul video
- Fino a 64 giocatori umani (2 insieme sul video)
- Prospettiva soggettiva con movimenti in qualunque direzione
- Colpo di testa, rovesciate, punizioni, rigori
- Infinite angolazioni del punto di vista del campo
- Il primo replay interattivo
- 25 fotogrammi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



**LA STESSA PROTEZIONE DI
"THE BASKET MANAGER":
LE COPIE PIRATATE NON
FUNZIONANO!!!**

10/11/91

AMIGA SCREENS



ABRUZZO:

PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

CALABRIA:

CATANZARO - PAONE SAVERIO Via Francesco Acri 95/97/99
COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E - C.so d'Italia 111
LAMEZIA TERME (CZ) - MICROELETTRONICA Via A. Volta 7
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA:

AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
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
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
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:

TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:

LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfilii 82
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - MUSICOPOLI P.zza Jonio 17
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144/146
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

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
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 - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GALLARATE (VA) - B & B COMPUTER Via Cadolini 6
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASO DI PISOGLIO (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
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
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
TREVIGLIO (BG) - SOFT SHOP IDIGER Via Gezzomeri 6
VARESE - COMPUTERIA Piazza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIGEVANO (PV) - TEMPORIN GIANNI Corso Genova 112

VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

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 - K. & G. Via Ranzoni 2
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) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER V.le Unità d'Italia 99
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
TARANTO - TEA Via Regina Elena 101

REPUBBLICA DI SAN MARINO:

FIORINA - ELECTRONICS Via V. Febbraio

SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
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

TOSCANA:

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFTE Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. Piazza Libertà 12/E

TRENTINO ALTO ADIGE:

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

UMBRIA:

CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER Via Dei Cascieri 31
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENETO:

CALDIERO (VR) - CASTAGNETTI Via Strà 191
CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS V.le Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
MONTECCHIO MAGGIORE (VI) - GUERRA COMPUTERS V.le delle Industrie 6
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via Vizzotto 29
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47 - 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

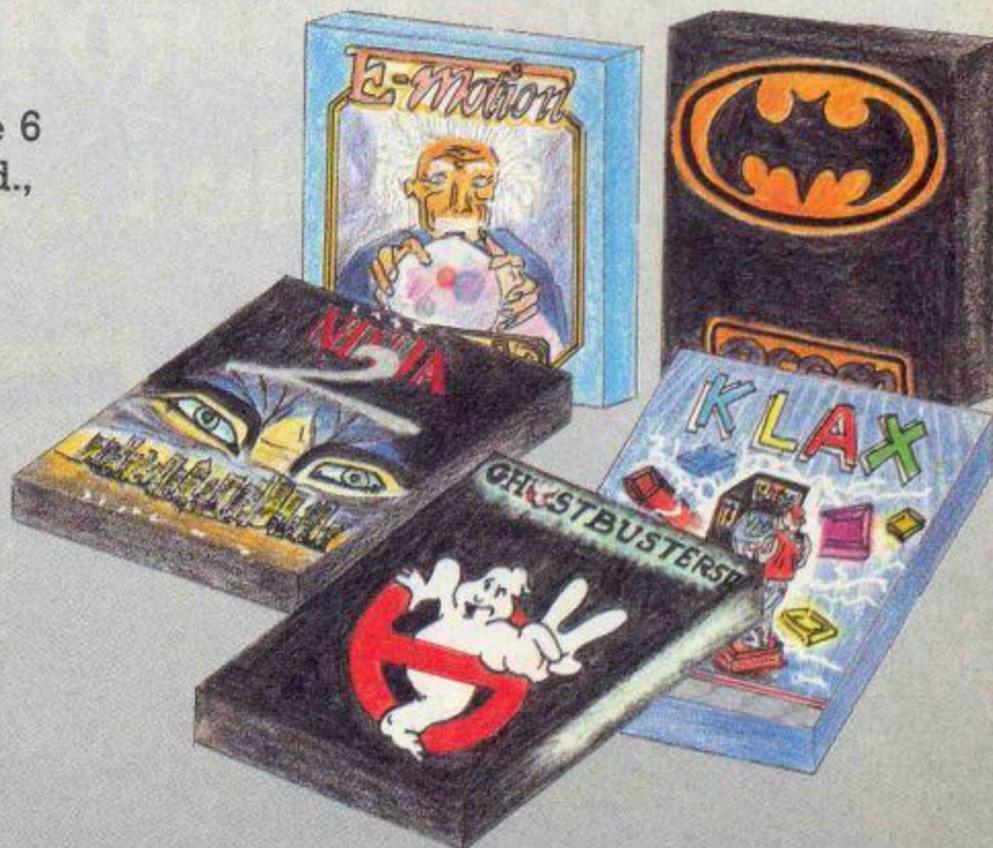
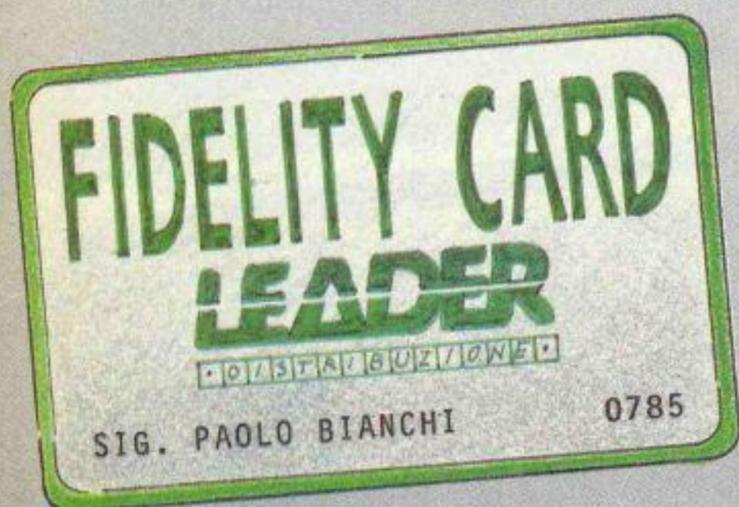
QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

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**.



SOFT
center

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!**

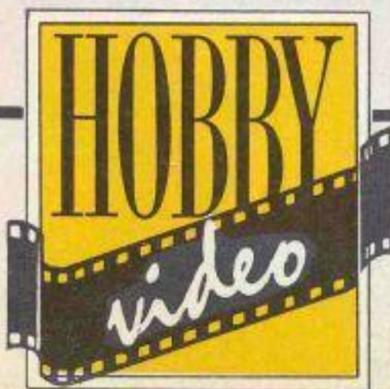
*Un piacere bestiale....
il piacere dell'originale*

Eccezionale occasione
per imparare velocemente la musica
VIDEO CORSO 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
i/LABORATORIO 



STARAP Sommarìo

DIN!

9 EDITORIALE

Incipit vita nova... e Buon Natale!

10 ANTICIPAZIONI

Turrican ci riprova... da solo?!?

16 ZZAP! TEST

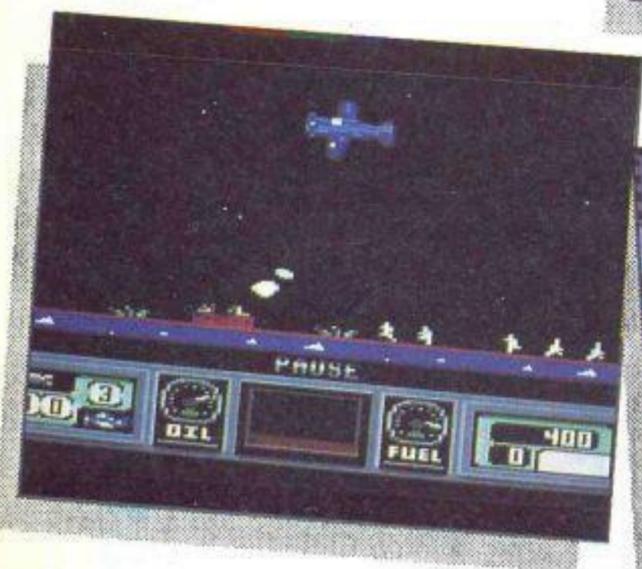
Di tutto... TANTO!

76 IL DIARIO

Le Creature sono state... create!!!

70 POSTA

La posta più tosta per tutti i gusti...



DON!

49 SUPERSOMMARIO

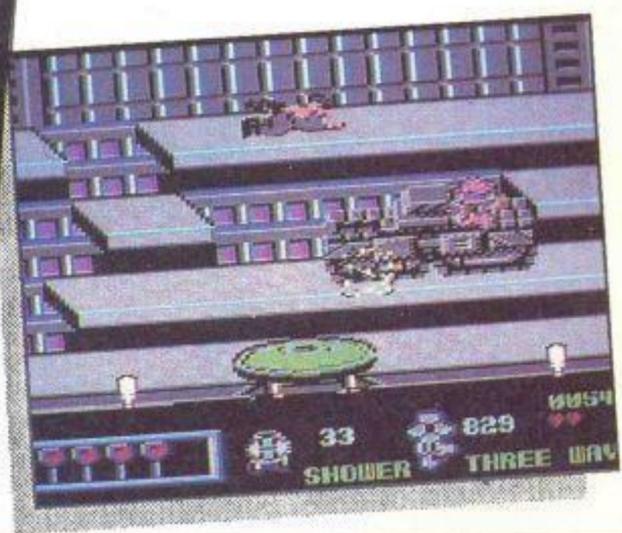
La prima parte del sommario più 'sommario' della storia di Zzap!

52 RETROSPETTIVA

Le 'Medaglie d'Oro' di Zzap!: tutto quanto ha fatto spettacolo...

84 'CYBERDINESCO'

E stavolta intervistiamo...



DAN!

16 SCI (CHASE HQ 2)

Quattro ruote e sangue freddo per un 'successo annunciato' a 8 bit...

20 CREATURES

Termina il diario... comincia il gioco più simpatico dell'anno!

24 MIDNIGHT RESISTANCE

Una conversione da regalar... sil

26 PUZZNIK

Se non ne avete ancora abbastanza di rompicapi... questo è per voi.

28 LUPO ALBERTO

L'eroe 'silveriano' approda sul C64...

30 ATOMIC ROBOKID

Un tipetto dal laser facile ma dalle vite limitate... una telenovela!

36 PLOTTING

Ancora un rompicapo, dalla premiata ditta 'Arkanoidi & Co'...

38 NINJA TURTLES

Le tartarughe più censurate d'Inghilterra arrivano anche su Zzap!

46 SHADOW OF...

La Bestia su Spectrum... WOW!

62 GOAL!

E anche il Nintendo segna il suo punto!

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

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello Capo Redattore: Marco Auletta Coord. Editoriale: Stefano Gallarini Redattori: Stefano Giorgi, Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino

Videompaginazione: 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

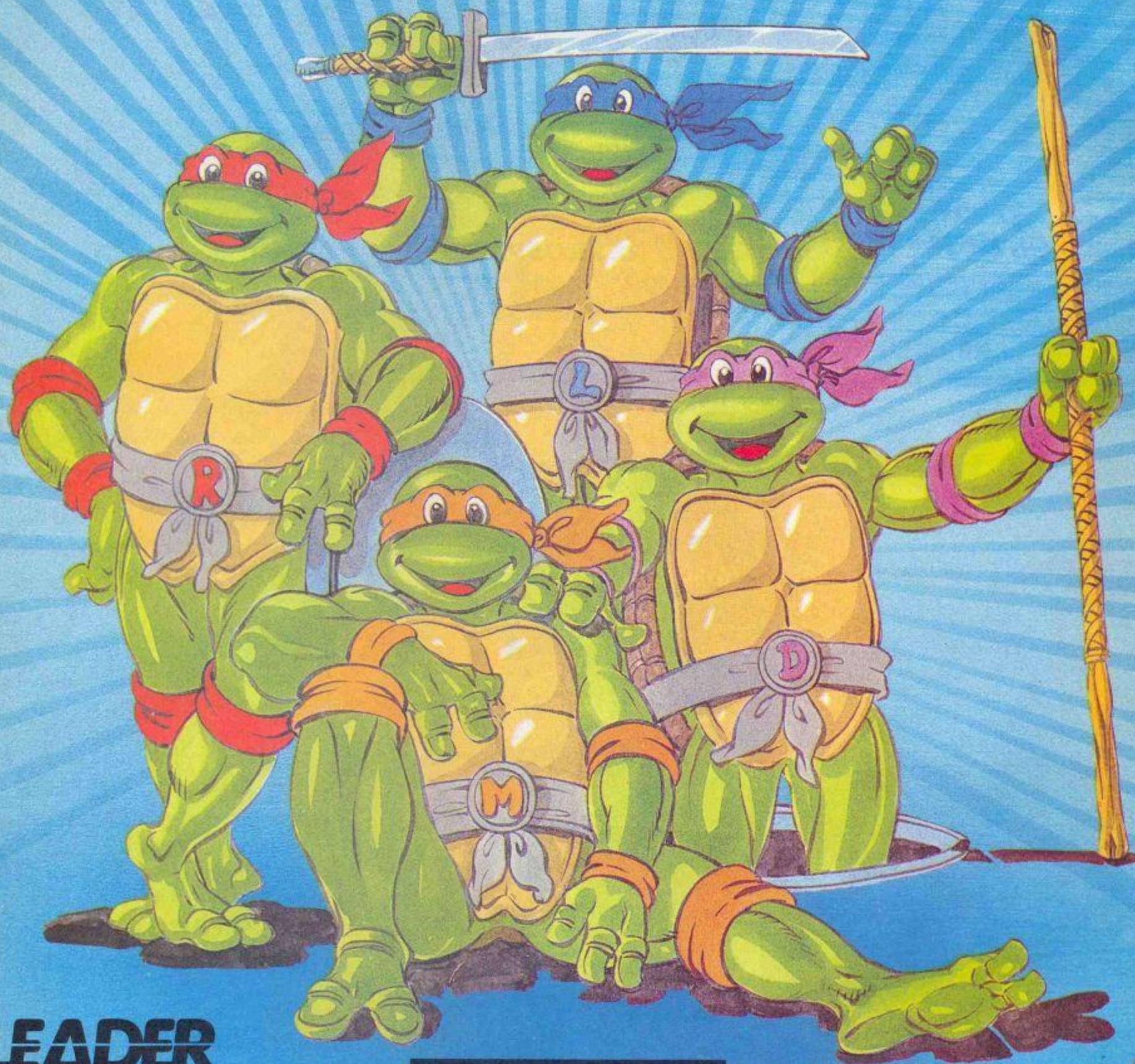
Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione 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

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES™



LEADER

·DISTRIBUZIONE·

COWABUNGA!!

THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!

AVAILABLE SOON ON:

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad and PC.



Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neil,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.

Published by Mirrosoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrosoft Ltd.

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.



EDITORIALE

Anno V - Numero 51

AUGURI !!!

Questo numero 'uno-dopo-il-cinquanta' segna una svolta concreta nella storia della prima e — dopo 'secoli informatici' — unica rivista italiana dedicata agli otto bit: Zzap! si è rivelato, ancora una volta, quella multiforme e mutevole 'cosa' che già in passato aveva sorpreso lettori e redattori per le sue trasformazioni, e inaugurando questo 'secondo cinquantennio' si espande e si contorce assorbendo temi e concetti nuovi ma dal sapore di sempre.

Mi spiego: abbiamo rimesso a fuoco il mercato 'multistandard' sia cercando di individuare versioni a otto bit oltre a quelle per C64 (Beast per ZX ha persino beccato un bollino Gioco Caldo!), sia inquadrando il rinnovato mercato delle console (che sotto alcuni aspetti è anche un rilancio degli otto bit stessi, se consideriamo le nuove console Amstrad e il C64GS).

Vi abbiamo anche preparato un 'super sommario definitivo' che dovrebbe risolvere una volta per tutte le vostre esigenze 'bibliotecarie' e una veloce e completa panoramica su quelle che sono state le 'glorie' dei primi cinquanta numeri.

E sul fronte di sempre (recensioni, diari, preview, interviste, etc.) andiamo più che a gonfie vele, come vedrete — e non disperate per il Top Secret perché la pausa di questo mese anticipa un ritorno alla grande con alcuni 'speciali' da leccarsi i baffi.

Insomma, cosa volete che vi dica? Che tutta la redazione vi fa gli auguri più sinceri? Che il mondo degli otto bit è tutt'altro che 'defunto'? Che mentre terminiamo questo numero stiamo già pensando al prossimo? Che, insieme a voi, faremo ancora molta strada?

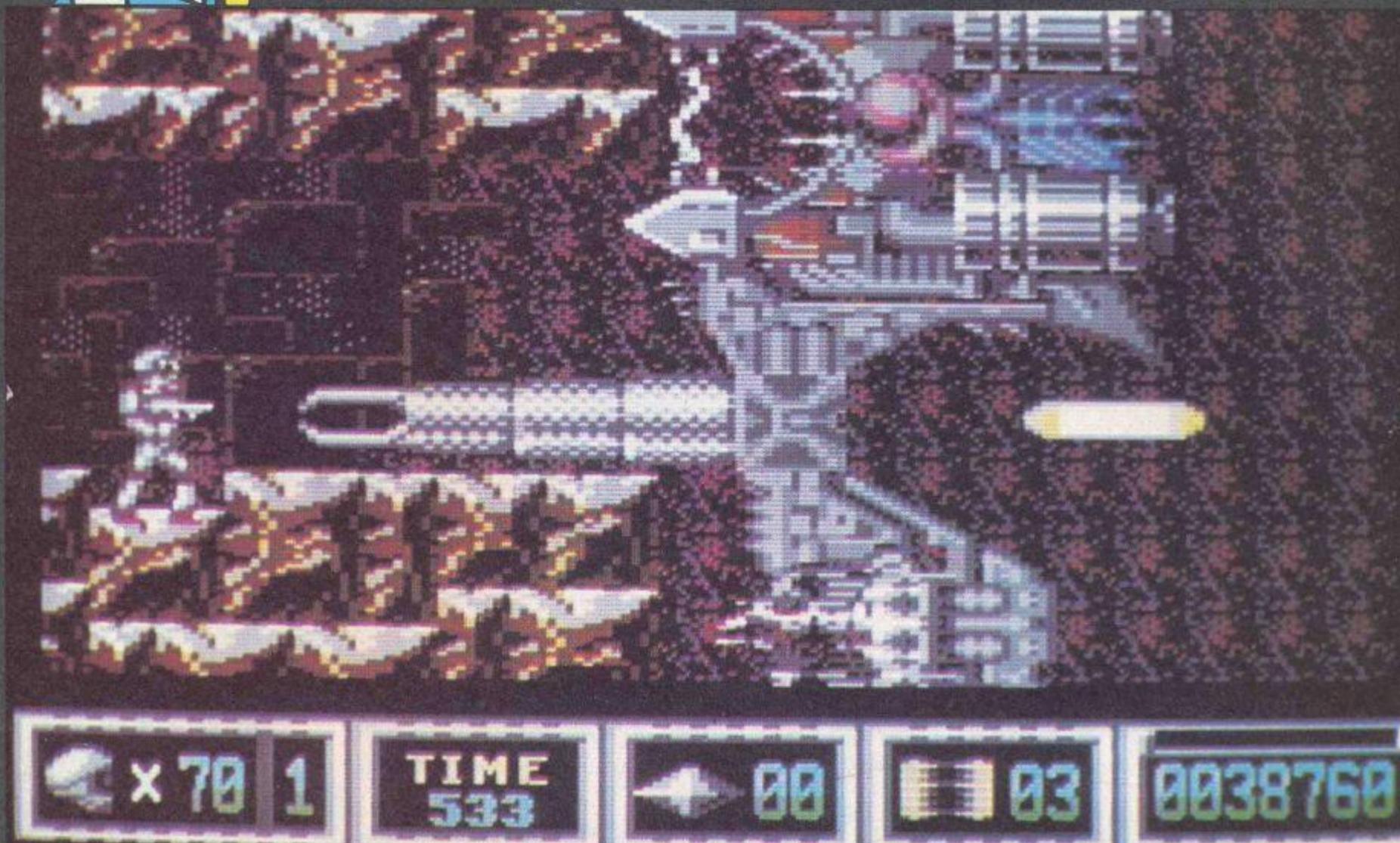
Certo, tutto questo e tant'altro che — sebbene non espresso in queste righe — ritroverete nelle pagine che seguono.

Buon Natale e un Entusiasmante Anno Nuovo, ragazzi!

Bonaventura Di Bello

COMMODORE 64/GS			PC ENGINE		
ATOMIC ROBOKID	[c/d. L. 19.500/25.000]	30	DON DOKO DON	[cart. L. N.P.]	72
CHASE HQ2	[cart. L. 69.000]	16			
CREATURES	[c/d. L. N.P.]	20	MEGADRIVE		
DRAGON 'S' KINGDOM	[c/d. L. N.P.]	60	GHOULS 'N' GHOSTS	[cart. L. N.P.]	70
KAMIKAZE	[cass. L. 7.500]	34			
LUPO ALBERTO	[c/d. L. N.P.]	28	AMSTRAD		
MIDNIGHT RESISTANCE	[c/d. L. 19.500/25.000]	24	FIRE & FORGET II	[cart. L. N.P.]	42
PLATINUM COLLECTION	[c/d. L. 29.000]	67			
PUZZNIC	[c/d. L. 19.500/25.000]	26	NINTENDO		
WINGS OF FURY	[c/d. L. 19.500/25.000]	32	GOAL!	[cart. L. N.P.]	62
			TEENAGE MUTANT...	[cart. L. N.P.]	38
SPECTRUM					
PLOTTING	[cass. L. 19.500]	36	GAMEBOY		
SHADOW OF THE BEAST	[cass. L. 19.500]	28	TEENAGE MUTANT...	[cart. L. N.P.]	38

OLIVER
TREV
-



L'impressionante apparecchiatura metallica sulla destra è alta quasi tre schermate e si muove con incredibile velocità e fluidità!

TURRICAN 2

THE FINAL FIGHT

Credo proprio che un po' tutti, come noi d'altronde, arrivati a questa pagina provino quell'inconfondibile sensazione d'ascetica contemplazione e allo stesso tem-

po impaziente attesa per quello che si presenta indubbiamente come uno dei più importanti seguiti mai realizzati. La Rainbow Arts ha deciso infatti che due titoli quali X-Out (tenetevi

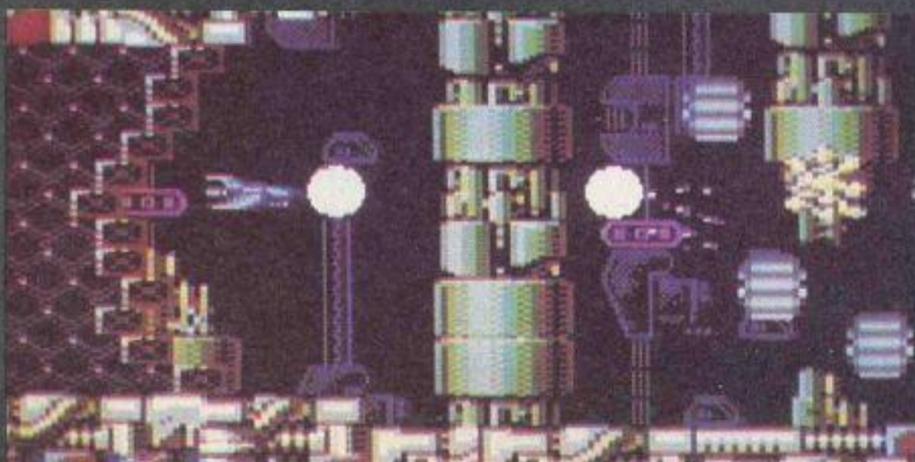
forte ragazzi perché anche in questo caso ci sono nuove novelle in arrivo) e soprattutto Turrican fossero più che meritevoli di tornare nuovamente sugli schermi con la precisa intenzione di ribadire gli unanimi consensi conseguiti in tutto il mondo.

name almeno una: TURRICAN 2.

A quanto pare il già ampiamente miracolato programmatore Manfred Trenz deve essere per la seconda volta entrato direttamente in contatto con la divinità assoluta dei microprocessori che sembra gli abbia nuovamente concesso quel tocco magico che gli consente in qualità di fedele discepolo di tramutare in realtà anche l'impossibile. Se vi dico questo è perché ho appena finito di leggere alcune incredibili indiscrezioni riguardanti questo nuovo strabiliante capola-

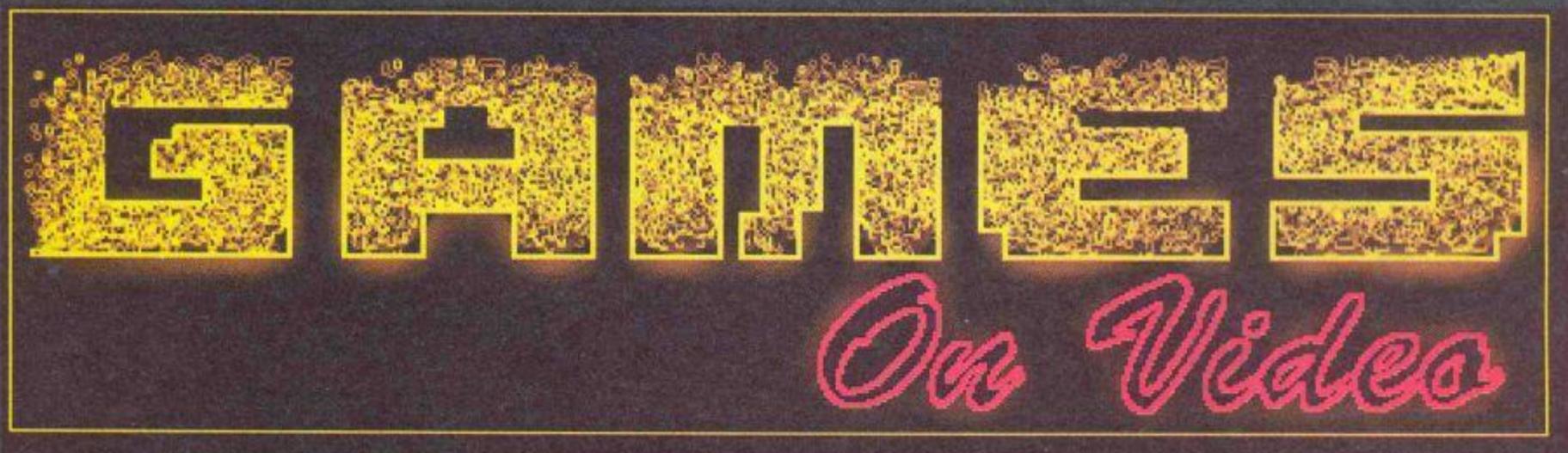
Nikki Hemming ha recentemente presentato (lei sì che si presenta bene!) al mondo la spettacolosa collezione "inverno-pimavera" marcata Rainbow Arts, fra tutte le meraviglie di cui ci occuperemo a tempo debito vale la pena sottolineare

In uno dei livelli Turrican si mette alla guida di un veloce caccia per affrontare un vero e proprio shoot-em-up a scorrimento orizzontale.



COSTA MENO
DI UN VIDEOGAME...

... MA NE VALE
ALMENO CENTO!!!

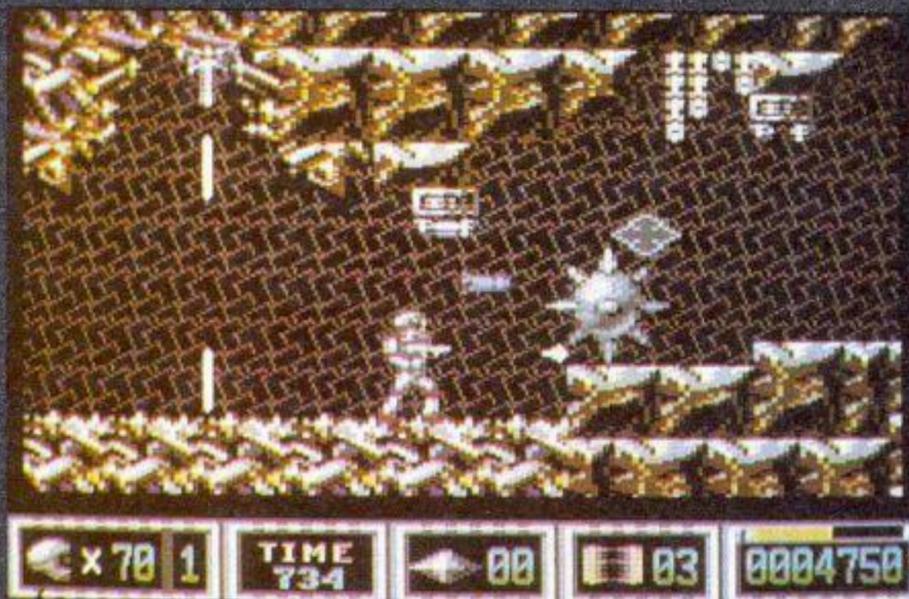


L'ESPERIENZA "DEFINITIVA"
PER OGNI 'VIDEOGAMER'

PRENOTA AL PIU' PRESTO (*) LA TUA COPIA
TELEFONANDO AL N° (0974) 933159
(DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 18:30 - DAL LUNEDI AL VENERDI)

(*) DISPONIBILITA' LIMITATA - VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA (Telef. per informazioni) - E' UN'ESCLUSIVA B.I.T. VIDEO

PREVIEW



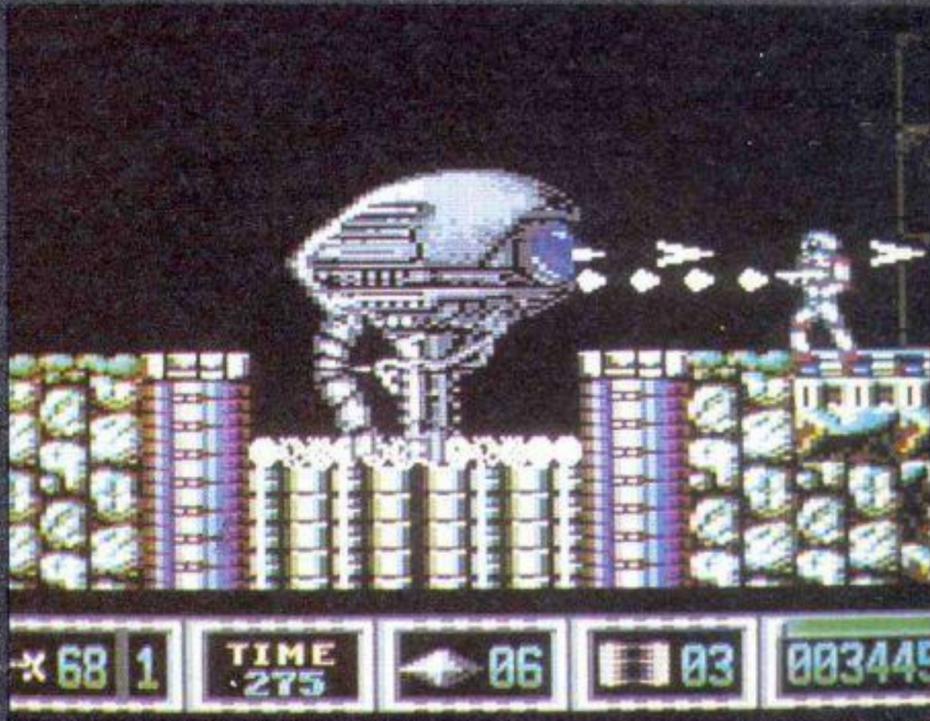
voro; tanto per cominciare il numero degli alieni per ogni livello è stato raddoppiato (gulp!), quindi sono state abbondantemente dilatate le proporzioni della zona da esplorare che inoltre potrà addirittura fruire di molteplici livelli di scrolling parallattici d'ornamento (anche se non escluderei che questo sia solo per la versione Amiga, poco male comunque). Per il resto proprio come per il predecessore la vostra missione

si articola in cinque differenti mondi divisi in dodici schermi, a questo punto però, giusto per mandarvi definitivamente al tappeto, vi aggiungo anche che, come testimonia la foto, almeno uno dovrebbe essere addirittura un vero e proprio sparaefuggi a scorrimento orizzontale (giusto per voler strafare). Proseguendo pare anche che tutto il gioco sarà molto più sofisticato con un numero di gran lunga maggiore di

enigmi resi ancora più complessi dalla tortuosità dei livelli, e poi non mancheranno nemmeno alcuni pregevoli tocchi umoristici come il pedone che se colpito si divide in due con una gamba che va da una parte e l'altra dall'altra, cosa si può volere ancora di

più, la medaglia d'oro? Quella siamo anche noi davvero molto ansiosi di attribuirgliela, ma bisognerà attendere fino al prossimo Febbraio, nel frattempo godetevi le nuove imperdibili proposte Rainbow Arts, a risentirci presto...

Ecco un altro incredibile mostro meccanico che sembra venuto fuori da nulla.



... dei **2** indirizzi diversi...
SCEGLI IL PIU' COMODO!!!
CIRCE Electronics, Viale Monza, 6 (MM Loreto) - Viale Fulvio Testi, 219 (Niguarda)

AMIGA 500 Lit. 699.000

con garanzia italiana, completo di mouse, alimentatore e dischetti con Workbench e BASIC

COMMODORE 64 garanzia italiana
 omaggio Joystick + 2 cassette Lit. 249.000

Drive 1541 - II per C64/128 Lit. 299.000

Drive esterno per Amiga Lit. 159.000

OFFERTA DEL MESE

Monitor monocromatico VGA
 14" con 256 livelli di grigio
 + scheda VGA 256 Kb Lit. 379.000

Monitor Goldstar colore VGA
 14" + scheda VGA 256 Kb Lit. 699.000

PC XT con Monitor Dual f.b. Lit. 749.000

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. 959.000

Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 6-12 MHz - 1Mb RAM on Board
 - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.099.000

Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 8-16 MHz - 1Mb RAM on Board
 - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.599.000

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 - 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

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

NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 1628 PLUS - GX 4000

I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...



A partire da
249.000
iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.

Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!

Tempo di regali, tempo di Amstrad!

Li trovi qui presso tutti i rivenditori Amstrad.

Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

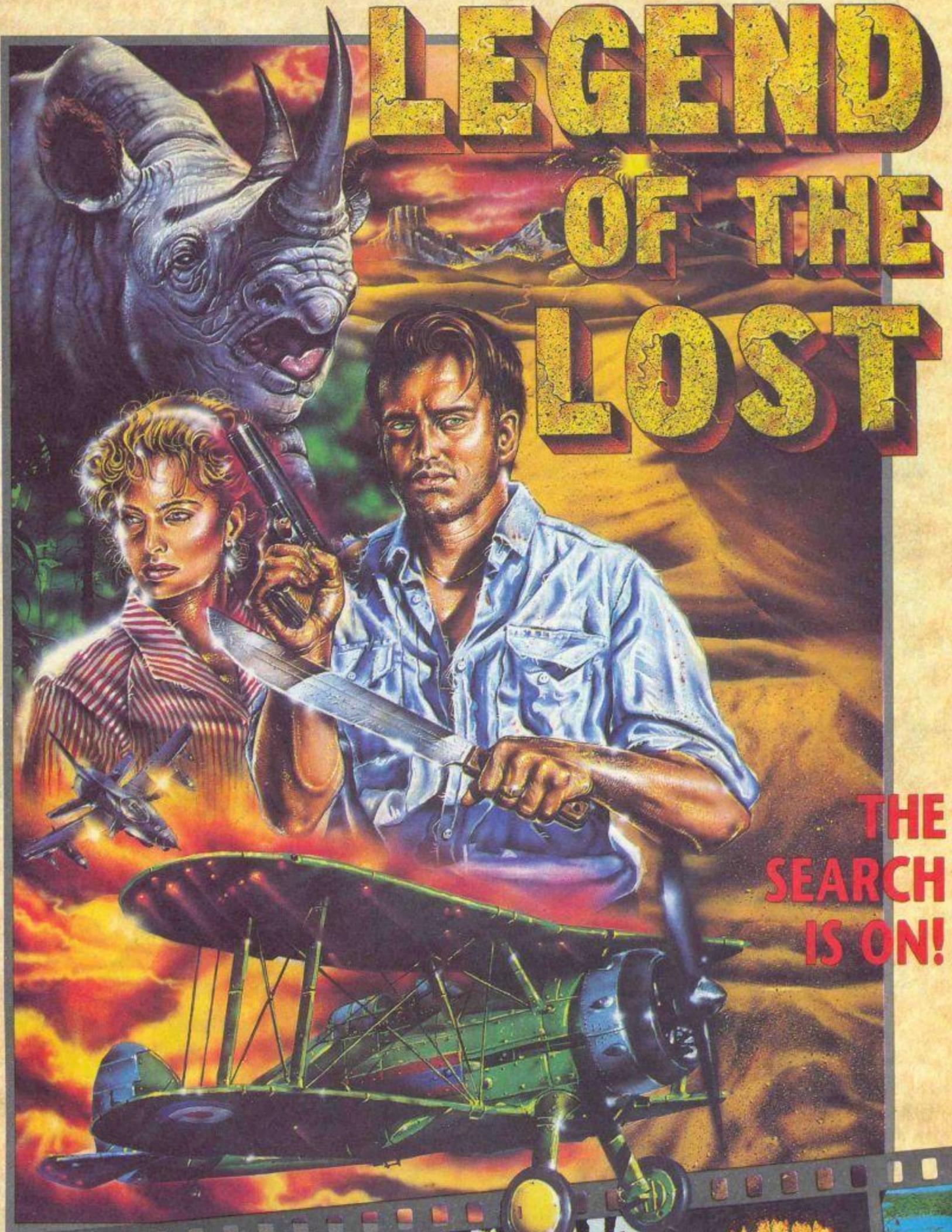
Cognome _____
 Nome _____ Età _____
 Via _____
 N. _____
 Cap _____
 Città _____



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812



LEGEND OF THE LOST

THE SEARCH IS ON!

TUTTA AZIONE... SU VASTA SCALA!

DISPONIBILE PER AMIGA E ATARI ST



SETTE LIVELLI D'AZIONE ARCADE!

IMPRESSIONS • RIVERBANK HOUSE • PUTNEY BRIDGE APPROACH • LONDON • SW6 3JD

S O F T W A R E W I T H S T Y L E

LINEL
PRESENTS

LA STORIA INFINITA II



CINE VOX
RELEASE



© 1989 Warner Bros,
all rights reserved.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

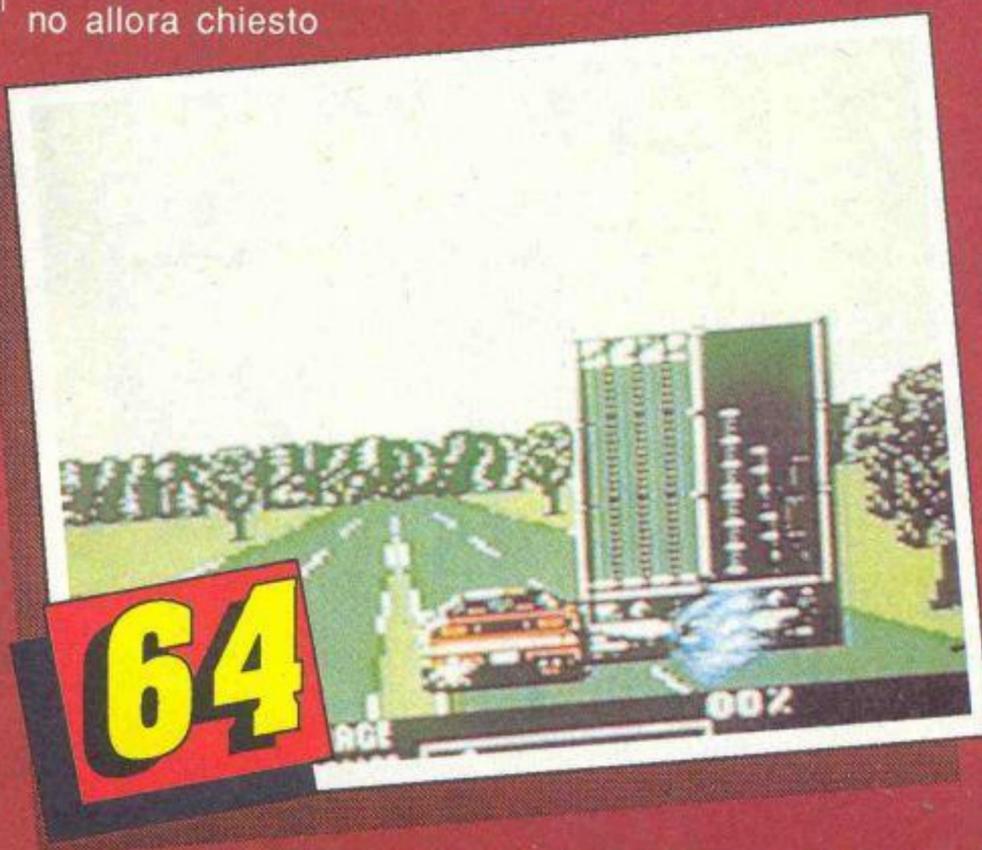
DISPONIBILE PER:
Amiga, Atari ST, PC
(VGA, EGA, CGA e
Hercules), C64, Spectrum
e Amstrad.

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS

La settimana scorsa avevo consegnato in anticipo l'ultimo materiale per la redazione e così ho deciso che fosse finalmente giunto il momento di prendersi un altro breve periodo di vacanza. Come al solito la scelta della destinazione mi impegnò molto a lungo indeciso fra una tranquilla località tropicale o una più dinamica vacanza sulla neve; alla fine decisi che la cosa migliore era tornare nell'attico Newyorkese di Park Avenue dove mancavo per un motivo o per un altro fin dallo scorso Natale. Oltretutto la scelta mi sembrava decisamente azzeccata anche perché finalmente potevo riabbracciare quella fantastica gattona di Crissy che non vedevo più dal felice epilogo della gara transcontinentale contro lo sbruffone con la Porsche. E così al termine di un viaggio nel complesso abbastanza confortevole (la prima classe è sempre tutt'un'altra cosa) arrivo all'aeroporto Kennedy di N.Y. dove trovo puntualmente ad attendermi l'elicottero che mi avrebbe in breve trasportato a casa. Giunto a destinazione mi infilo come di consueto nell'idromassaggio schiumoso e

mentre mi rilasso mollemente nell'acqua ribollente prendo la cornetta e chiamo la ragazza... Che cosa?! Un messaggio registrato che dice "Ciao Baby, purtroppo sono dovuta improvvisamente uscire... Kiss you, Crissy" risuona con tono appassionato dall'altra parte del filo, mi sono allora chiesto

to di salute della piccolina (che per chi non avesse letto la recensione di Turbo Out Run sarebbe l'F-40), la risposta mi fece ghiacciare il sangue nelle vene... "Come sarebbe a dire che l'hai centrata contro un semaforo, ma insomma Ayrton non t'è bastato quello che hai combinato a Su-



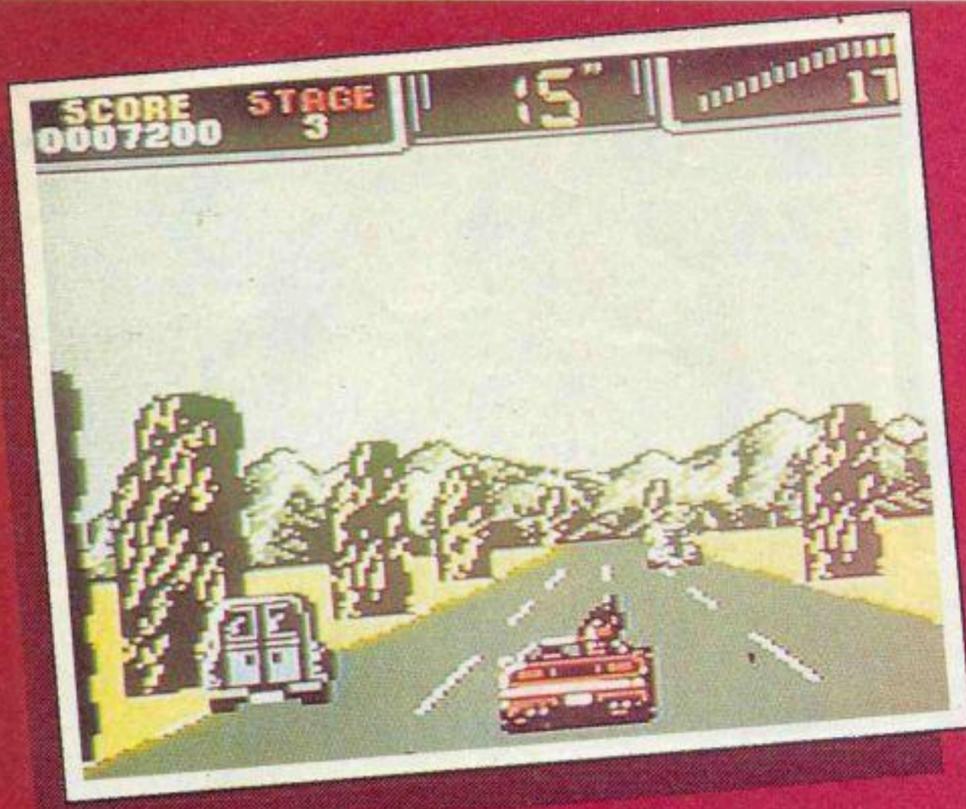
▲ Nel quinto livello dovrete vedervela con il camion che lascia cadere i bidoni per intralciarvi.

mentre già meditavo sul da farsi chi diavolo si crede d'essere questa bambina presuntuosa per trattarmi così, Kim Basinger? Ma con la consueta decisione che contraddistingue ogni mia azione non mi perdo certo d'animo e chiamo subito il meccanico Ayrton per avere notizie sullo sta-

zuka con Prost, è proprio vero che tu le Ferrari non le devi nemmeno vedere, fa niente procurami in fretta un altro mezzo e vieni con me che abbiamo da fare...". Detto questo mi vesto velocemente, sempre con grandissima classe (of course), e mi precipito trentasette piani più in bas-

"Gioco"
"Caldo"

so dove trovo l'Ayrton già pronto a cui tiro affettuosamente l'orecchio prima di saltare in macchina per dirigerci verso l'abitazione di Crissy. Nonostante non mi fossi soffermato particolarmente sull'aspetto della mia nuova vettura devo dire che questa ricorda molto da vicino il gioiello di Marnello e anche se il motore non cantava come una sinfonia in do minore di Mozart mi sembrava ugualmente particolarmente incisivo e potente. Così in pochi secondi eccoci sotto casa dell'irrisconsciente fanciulla quando con il rischio che mi scoppi una coronaria per la rabbia mi trovo quel maragiaccio con la Porsche 911 vicino al portone ad attendere; sul momento il primo impulso è stato quello di spaccargli direttamente la faccia, poi mi sono ricordato di quanto mi faccia impressione il sangue e ho così deciso di attendere un attimo per riflettere sul da farsi. Ma proprio mentre ero lì indeciso se assoldare un killer o darlo in pasto alla mia pianta carnivora ec-



▲ Ecco il vostro compagno mentre si estroflette dal tettuccio per meglio prendere la mira.

co che arriva Crissy più bella e affascinante che mai e salta sulla macchina... Scatta l'inseguimento! Nonostante la mia qualità alla guida siano indiscutibilmente riconosciute da tutti devo dire che anche il fellone non se la cavava affatto male tanto che non mi era facile stargli dietro, fortuna che Ayrton ad un certo punto mi indica un bottone speciale che consente l'inserimento della Nitro capace di imprimere alla macchina delle improvvise incredibili accelerazioni, l'unica cosa è che

mi sconsiglia vivamente di abusarne pena la fusione del motore. La gara a distanza si protrae per parecchi chilometri fino a quando l'essere immondo inizia a fare pure i gestacci, a questo punto non c'era più ritegno e invito il fedele Ayrton a sporgersi dal tettuccio apribile per impallinarlo per bene con la pistola. E infatti dopo qualche colpo e un paio di sportellate il manigoldo deve dichiararsi sconfitto e accostare, ma fu qui che con mio grande disappunto invece di Crissy e del com-

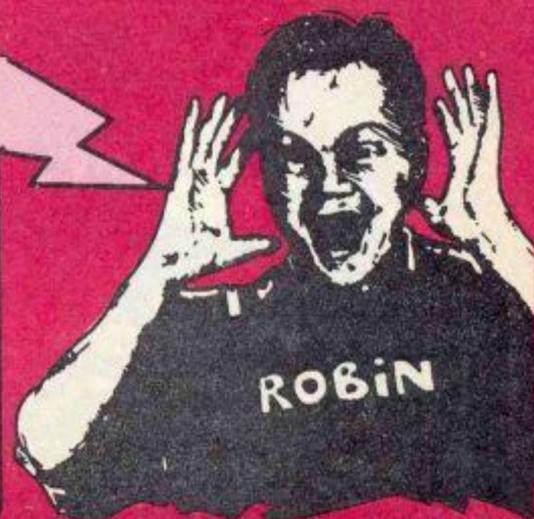
pare mi trovo alla guida un gagliardo nonnino con moglie ottantenne abbigliata in stile Calamity Jane accanto. I due colpevoli invece si erano incredibilmente volatilizzati senza che ce ne potessimo accorgere. Invece con rabbia contro al povero Ayrton colpevole d'avermi costretto a portarlo urgentemente a farsi medicare proprio a metà dell'inseguimento perché con la faccia fuori dal finestrino gli si era schiantato un piccione sulla fronte, credevo ormai di aver perso la ragazza e l'onore quando il valido meccanico per sdebitarsi mi mette in contatto video con una sua amica Karen che gestendo



La cosa più impressionante di SCI è indubbiamente la velocità, nell'intervista di qualche mese fa ci avevano detto che il gioco è sempre più veloce del già fulmineo Turbo Out-Run anche quando non si utilizza la Nitro. Sul momento eravamo piuttosto diffidenti riguardo ad una simile affermazione, ma adesso che abbiamo potuto toccare con mano vi assicuro che rimarrete letteralmente strabbiati. Per il resto la quantità di piccoli particolari è impressionante a sancire definitivamente il valore di una conversione come solo quelli della Probe potevano fare. Mark Kelly alla programmazione e Steve Crow alla grafica hanno infatti dimostrato ancora una volta di essere i migliori in assoluto e si meritano il nostro più sincero apprezzamento, grazie di cuore ragazzi!

Devo confessare una cosa: quando ho saputo della console C64GS per la prima volta non sapevo se ridere o piangere: mi è sembrata una mossa alquanto bizzarra. Poi ho pensato "E se la presenza di una simile 'macchina da gioco' spingesse le software house a produrre qualche cosa di notevole su cartuccia, utilizzabile anche sul C64?". E, ripensando all'insuperato International Soccer che a suo tempo apparve su questo supporto, e avendo saputo che le cartucce per C64GS sono compatibili col C64 'originale', ho accolto a braccia aperte il primo prodotto 'firmware' da recensire: accidenti che differenza, ancora mi rammento del disgusto provocato dalla conversione di Chase HQ l'anno scorso! Sembra davvero incredibile che possa essere la medesima macchina in grado di gestire due programmi così abissalmente differenti. La giocabilità è veramente unica, e a questo contribuisce decisamente il tipo di gioco altamente spettacolare, la varietà di situazioni che dovrete affrontare tale da consentirmi di definire anche Special Criminal Investigations ancora una volta una delle migliori conversioni mai realizzate. Oltretutto in questo caso si sfruttano anche al massimo tutti i benefici che scaturiscono dal supporto su cartuccia, supporto che — eliminando quei caricamenti più o meno prolungati a cui cassette e drive ci hanno abituato — agevola ulteriormente quella continuità di gioco che vi terrà costantemente impegnati per giorni interi, e rende la conversione ancora più simile a quella 'firmware' del coin op originale. Vi devo anche suggerire di comprarlo o lo avevate capito da soli?

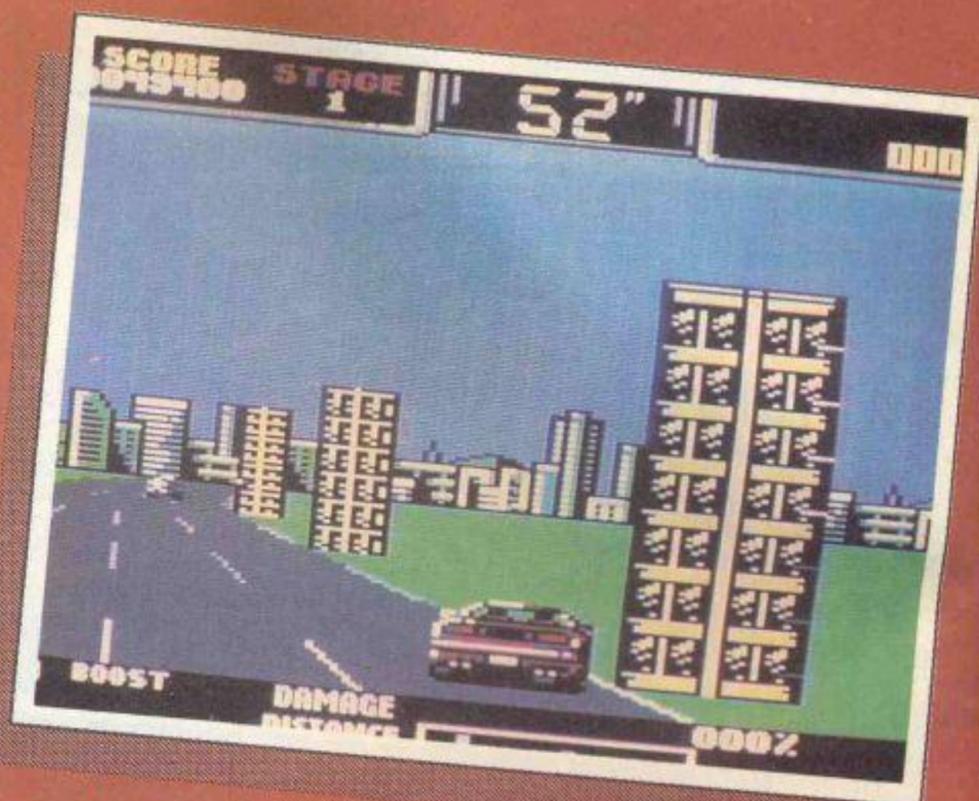
una rivista scandalistica sa sempre dove si trovano in ogni momento tutti i vip della zona specie se alle prese con evidenti flirt lussureggianti. Veniamo così a conoscenza del fatto che i due sono fuggiti da tutt'altra parte della città a bordo di un furgone blindato, si ri-



In un caso come questo sono i fatti a parlare da soli, quelli della Probe hanno convertito l'anno scorso il coin-op di Turbo Out-Run e ne fecero un capolavoro indimenticabile aggiudicandosi un sacco di titoli fra i quali quello di conversione e gioco dell'anno. Il mese scorso se ne sono usciti con una meraviglia tecnica chiamata Golden Axe che noi tutti crediamo sia il più indicato a succedere al sopraccitato titolo per lo strabiliante spessore della realizzazione, e adesso tocca a Special Criminal Investigations ribadire l'assoluta classe di questi programmatori nelle simulazioni di guida. Cosa si può aggiungere dopo due medaglie d'oro e un gioco caldissimo consecutivi, qui in redazione stiamo facendo una petizione affinché gli venga intitolata una via o magari una piazza, non sappiamo se la nostra proposta sarà accolta, ma almeno speriamo di cuore che in seguito si dedichino con impegno sempre crescente a nuove incredibili conversioni, mi raccomando niente vacanze!



prende la caccia; questa volta però troviamo sulla nostra strada a complicare ulteriormente le cose anche una banda di metallari motociclistici che fanno di tutto per intralciarci il cammino, ci pensa comunque Ayrton a levarli prontamente dai piedi. Succede però che una fase concitata a grande velocità sempre con la testa fuori dall'abitacolo lo sventurato si becca pure un pugno borchiato nei denti e così dobbiamo aggiungere una seconda pausa imprevista, ad ogni modo non si perde molto tempo, anche se una volta raggiunto e bloccato il furgone di Crissy non ne troviamo ancora nessuna traccia. Non ci perdiamo comunque d'animo e così veniamo ugualmente a sapere che i due l'hanno nuovamente scampata a bordo di una sontuosa limousine, l'inseguimento prosegue senza sosta e in questo caso è reso ancora più difficoltoso dalla presenza sulla strada di svariate auto di scorta, lo scontro è feroce e Ayrton perde una falange del mignolo per un morso di un delinquente animalesco che ci aveva affiancato all'improvviso. Raggiunta la limo troviamo solo l'autista che non esitiamo a riempire di botte, oltretutto il mio compagno iniziava a essere talmente contrariato per via di tutto quello che ha dovuto subire da non essere certo troppo gentile nell'interrogatorio; e così riusciamo a strappargli la preziosa informazione che i due sono ora a bordo di un potente camion costringendoci pertanto a sfrecciare ancora una volta per le strade, raggiunto anche il tir, che nel frattempo scarica barili dietro di sé per intralciarci la strada, c'è stata però l'ennesima sorpresa fuori



▲ Uscire di strada non è mai troppo raccomandabile, specie se andate a sbattere contro un edificio.



▲ Ecco il quadro che vi informa sul nuovo automezzo che dovrete raggiungere.

programma piuttosto sgradita costituita da un elicottero ben deciso ad eliminarci definitivamente una volta per tutte, anche in questo caso la sorte peggiore tocca al fedele meccanico compagno d'avventura cui viene amputato l'orecchio destro per colpa dell'elica del rotore posteriore. Ma ormai siamo alle battute finali i due dopo il fallimento di ogni loro tentativo si sono infatti rifugiati in un magazzino abbandonato fuori città, un ultimo tragitto a velocità folle e siamo finalmente alla resa dei conti; per quanto ri-

guarda lo sbruffone in Porsche ci ha pensato l'imparaggiabile Ayrton che a giudicare dallo sguardo assassino che aveva negli occhi non gli deve aver fatta trascorrere dei momenti troppo tranquilli, mentre io mi ritrovo finalmente faccia a faccia con Crissy la quale mi dice con tono smaliato, ma allo stesso tempo provocante: "L'ho fatto per vedere se ero sempre la tua preferita...". Rientrando a casa pensavo sull'evidente palla galattica che mi aveva raccontato l'intraprendente ragazza, ma ormai non me ne fregava più



▲ Ci si mette anche l'elicottero adesso, le difficoltà non sono mai abbastanza.

nulla perché già eravamo sotto casa e già mi sognava una burrascosa notte di passione quando... "Tirititi... Tirititi... Tirititi...", era l'impetosa sveglia che mi riportava non senza una certa frustrazione alla quotidianità assai meno avvincente, cosa vi devo dire,

come per il Natale scorso anche quest'anno era purtroppo solo un fantastico sogno e sempre come l'altra volta di cose vere ce ne è una sola, nonostante possa sembrare anche quella un sogno, devo proprio dirvi qual'è...

PRESENTAZIONE 82%

L'accesso istantaneo è una favola risparmiandoci una prevedibile lunga attesa, peccato per le schermate animate di intermezzo che sono piuttosto mediocri.

GRAFICA 95%

Non solo incredibilmente dettagliata in ogni minimo particolare, ma di una velocità senza confronti.

SONORO 88%

Può ricordare lontanamente quella di Turbo, il che è già un aspetto più che positivo.

APPETIBILITA' 95%

La cartuccia risparmia non pochi trambusti e poi un simile titolo e soprattutto dopo un fiasco come il predecessore non può non essere atteso impazientemente da tutti.

LONGEVITA' 92%

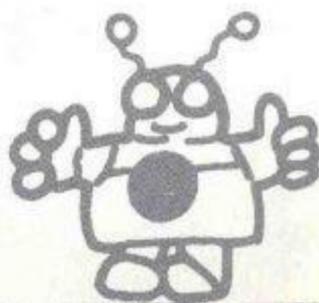
Decisamente un gioco di quelli difficili che però non vi faranno mai cadere in quello stato di frustrazione che limita non pochi programmi.

GLOBALE 93%

Dopo Turbo Out-Run un'altra fantastica conversione a opera dei maghi della Probe che si propone indubbiamente a sua volta come gioco di guida dell'anno.

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

PLAY



RETURN TIME #

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



Commodore POINT



Laggiù, fra i più remoti recessi dello spazio profondo (se proprio volete saperlo, un poco più a destra della Via Lattea) splende un pianeta chiamato Blot. Nonostante sia un posticino davvero delizioso, da quando i suoi abitanti sono stati costretti da uno strano destino a fuggire, è completamente deserto. Volete sapere perché i Blottiani sono scappati? E' semplice, perché si chiamavano... Blottiani! Insomma, ci sono i Plutoniani, i Marziani, i Gioviani e loro si sentivano in inferiorità con un nome così ridicolo: perciò appena terminato di costruire un'astronave da colonizzazione partirono alla ricerca di un mondo con un nome più tosto, qualcosa del tipo Apex o Rowlands (e chi ha orecchie per intendere... Ndt).

Nel frattempo si ribattezzarono Fuzzy Wuzzles In Search Of Real Hipness (qualcosa del tipo Singulibini Pelosi Alla Ricerca Della Vera Tostaggine NdT)... Sfortunatamente uno scontro imprevisto con un asteroide li costrinse ad un atterraggio di emergenza sulla Terra. L'isola del Pacifico dove capitarono aveva sole, mare ed era

innominata, così i Singulibini immediatamente co-

struirono un villaggio e lo battezzarono Il Posto Più

Tosto Dell'Universo. Sfortu-

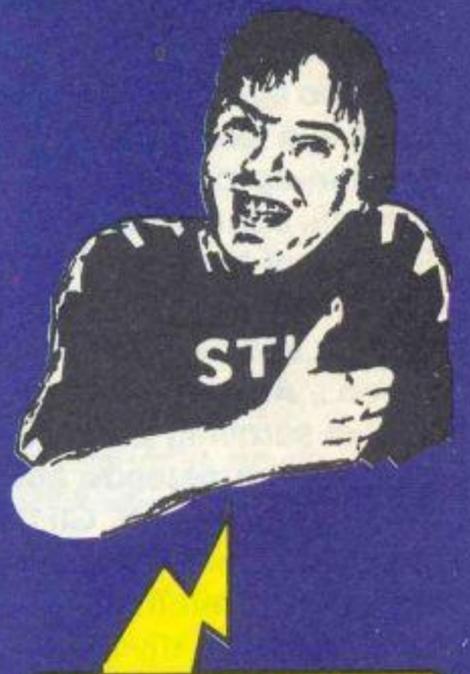
Creatures



Creatures è senza dubbio il più divertente gioco del secolo! Basterebbero gli schermi delle Torture per farne un classico... Superbamente concepiti ed altrettanto ben realizzati, senza di questi il gioco perderebbe più di metà del suo divertimento. Per quanto riguarda il resto, può risultare abbastanza familiare, ma l'abbondanza di creature uniche nel loro contesto, di situazioni e di sorprese fanno di Creatures il prodotto più originale da taaanto tempo! Adoro l'alito fiammante di Clyde, e le altre armi sono, senza dubbio alcuno, ottime. Poi ci sono le tonnellate di musiche che accompagnano il nostro eroe passo a passo nella sua avventura, completando così l'ottima atmosfera introdotta dagli eccezionali dettagli grafici e dall'incredibile uso dei colori. Creatures è più semplicemente sinonimo di "qualità", specialmente per quanto riguarda l'ultimo livello, quando Clyde entra nel castello dei Demoni attraverso esserini pelosi Incatenati ed ingabbiati. Come ciliegina sulla torta, la presentazione è superba con uno schermo degli high scores addirittura favoloso!



ures

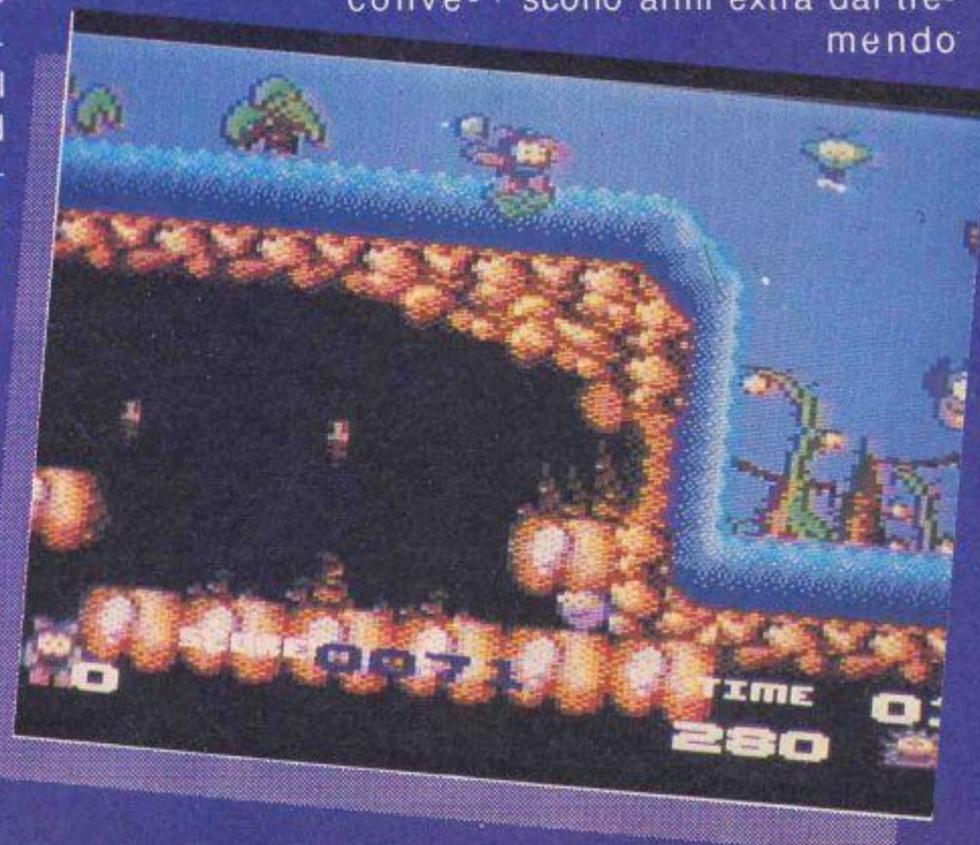


nienti il nostro eroe era pronto a salvare i suoi piccoli amici dai demoni malvagi.

La sua avventura si sarebbe svolta attraverso tre Regioni o livelli, ognuno diviso in sue caricamenti. Inutile dire che l'isola è piena zeppa di strane forme di vita aliene che odiano i nomi stupidi e pensano che Clyde non sia nient'altro se non un misero ubriacone da osteria!

All'inizio della partita Clyde è armato di proiettili a corto raggio e della propria gola infuocata, che funge da lanciafiamme! Ma niente paura, perché al termine di ogni livello c'è un negozio dove una giovane suadente vende ogni tipo di arma ed informazioni per le Magic Potion Creatures. Gli MPC si trovano in tre forme e sono sparsi un po' per tutti i livelli. Particolari combinazioni di MPC forniscono armi extra dal tremendo

ne fisiologica fra i cespugli. Clyde si risvegliò dalla sbronza con un'emicrania lancinante ed un alito così pestifero che con un sol soffio avrebbe bruciato un albero a sei metri di distanza da lui! Nonostante questi piccoli inconvenienti



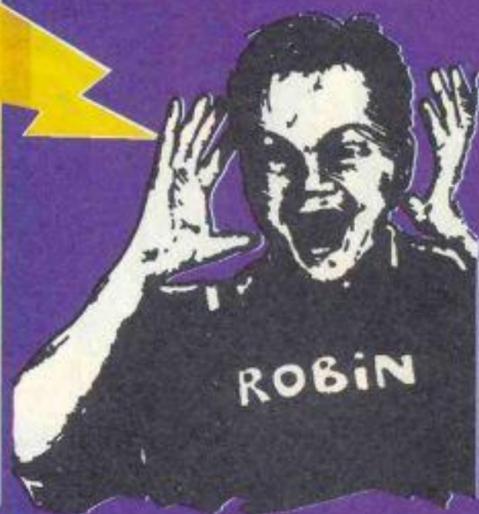
natamente, dall'altra parte dell'isola viveva una razza di mostruosi Demoni. Questi Demoni erano disturbati dal rumore sollevato dagli esserini pelosi e detestavano letteralmente il nome che questi ultimi avevano affibbiato alla loro isola! Così un giorno un Demone si recò al villaggio ed invitò tutti ad un party in discoteca: i Singulibini non stavano più nel pelo dalla gioia e non vedevano l'ora che il party iniziasse! Ma quella sera, dopo due misere canzoni, i Demoni lanciarono una rete sopra i nostri eroi e li imprigionarono. Il solo che si salvò fu Clyde Radcliffe, un piccolo Singulibini ubriaco fradicio che stava... Ehm... espletando una funzio-

Creatures è, dai tempi di Turrican, il miglior gioco originale disponibile sulla piazza. Lo scrolling parallattico è particolarmente ben realizzato: la Foresta di Gateau, per esempio, ha dei fondali così ben disegnati e fluidi da surclassare persino Ghouls'n'ghosts! I colori sono utilizzati al cento per cento ed il sonoro è stupendo e con tanto di effetti speciali (accendete la fiamma e potrete sentire il rumore cupo dell'alito di Clyde, senza che questo intacchi minimamente la qualità della colonna sonora!). Mi piace anche l'immenso campionario di armi, che, assieme alla precisione anche dei più piccoli dettagli, ha richiesto sicuramente un gran lavoro. Mi hanno colpito in particolar modo quelle affettuose creaturine che, una volta colpite, si trasformano in mostri e raddoppiano le proprie dimensioni! Non parliamo dei tre schermi delle torture che sono senza dubbio il miglior sottogioco esistente fino ad oggi! Galattico...

potere distruttivo. Una semplice pressione del tasto di fuoco e del joystick

Potreste anche essere portati a pensare che quelli della Apex si siano rammolliti dopo aver realizzato Retrograde: invece vi posso garantire che questo Creatures è la loro creazione con la maggior dose di giocabilità! E' come giocare ad un coin-op con una giocabilità stratosferica ed una tremenda attenzione per i dettagli. John e Steve non si sono limitati a piazzarci il solito alieno di fine livello o simili banalità: tutto, e dico tutto, è realizzato con una precisione che ha dell'incredibile! Si va dai nemici usuali, come i miei preferiti, gli uccelli, ai "mostri" speciali come il rotondissimo e simpaticissimo lanciatore di palle di fuoco... Ah, non dimentichiamo (e come potremmo?) la cascata con quattro livelli di scrolling parallattici! Tutti i colori della palette sono usati in maniera superlativa garantendo agli sprites più humor e personalità di un qualsiasi eroe dei cartoni animati. Gli Schermi delle Torture gareggiano con i già citati cartoni per azione, originalità e quel che basta di humor nero. Questo è senza dubbio il mio gioco preferito del 1990! E' programmato in maniera così esperta e garantisce così tanto divertimento, che ora John e Steve della Apex hanno affiancato la Visual Fx nel ruolo di "Programmatore per eccellenza" del C64...

a termine la propria missione, altrimenti perché questo gioco si chiamerebbe



verso il basso e si accede al menù di selezione delle armi.

Dopo il livello 1.1, ambientato presso i laghi di Lilly, Clyde si sposta allo stage 1.2 dove lo aspettano una fragorosa cascata, vari nemici e persino un Demone di fine livello! Sorpassatolo, Clyde deve affrontare gli orrori del primo Schermo delle Torture: questo schermo è un vero e proprio sottogioco a cui si accede dopo un breve caricamento e dove i Demoni tentano di far fuori un Singulibini nelle maniere più cruento immaginabili. Clyde deve, usando il proprio cervello, nervi d'acciaio ed un bel po' di fortuna, salvare il suo compare. Se ci riesce, guadagnerà un bonus MPC, ma anche

se fallisce accederà al livello seguente. Questo stage è diviso fra lo Stagno dei Piranha e la tremenda Foresta Nera: nella prima parte Clyde avanza indossando il proprio completino subaqueo e ricordandosi che la propria riserva d'aria è limitata. La Foresta Nera è semplicemente una foresta un po' bizzarra, tanto che anche gli alberi ce l'hanno con il povero Clyde... Completati i livelli 2.1 e 2.2 ecco il secondo schermo delle Torture. E' poi la volta dei livelli più impegnativi che porteranno il nostro eroe alla volta del castello dei malvagi Demoni. Terminati anche questi stage, sconfitto il mostro di fine livello con tanto di una sequenza in cui Clyde vola, ecco un altro problema: l'intero villaggio è

stato rinchiuso in una gabbia all'interno di una gigantesca Macchina delle Torture! Ma il nostro eroe riuscirà sicuramente a portare

Clyde Radcliff Exterminates All The Unfriendly, Repulsive, Earth ridden Slime, o, più semplicemente, CREATURES?

PRESENTAZIONE 97%

Due tipi di mappe, schermo del negozio, schermi delle Torture e degli high scores, musica on/off e sequenza di fine gioco.

GRAFICA 96%

Eccezionale uso dei colori, un sacco di varietà nella grafica dei vari livelli, grandi animazioni (specialmente negli schermi delle Torture) e magnifico effetto parallattico!

SONORO 95%

Una colonna sonora diversa ogni due livelli, per gli schermi delle Torture e per lo schermo del negozio; una stupenda musica d'introduzione e di end game, più tonnellate di effetti speciali.

APETIBILITA' 96%

Abbastanza facile all'inizio con un sacco di MPC, mentre il desiderio di vedere gli ultimi livelli e schermi delle Torture si fa sempre più irresistibile!

LONGEVITA' 95%

Cinque caricamenti, con tre schermi delle torture e sei stage, con tanto di mostri di fine livello garantiscono una sfida di dimensioni apocalittiche.

GLOBALE 96%

La migliore scusa che avete per divertirvi con i pupazzetti "pelosi e tenerosi" alla vostra età!



SOFT[®] center

Spring

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO

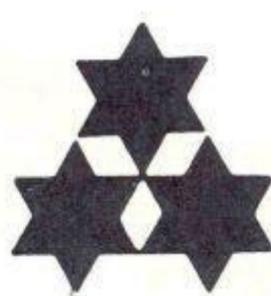
COMMODORE POINT

C 64	L. 250.000	IBM PS 1 80286 video monocromatico	L. 1.900.000
AMIGA 500 + software originale Commodore	L. 799.000	CARRY 1 8086 640 K video monocromatico con due floppy	L. 1.350.000
Espansione 512 K	L. 129.000	Stampante NEC P2 + 24 aghi	L. 799.000
Monitor 1084 S	L. 550.000		
Stampante Commodore MPS 1230	L. 330.000		
Stampante Commodore MPS 1550 a colori	L. 450.000		

tutti i prezzi comprendono l'IVA

ACQUISTATE IL SOFTWARE DA NOI PER CORRISPONDENZA CON LO

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO
PIÙ SPESE POSTALI



ELETRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

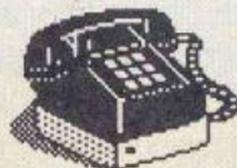
Via Centostelle, 5/a - Firenze - Telefono (055) 61.02.51 - 60.81.07 - Fax 61.13.02



Consulenze gratuite, informazioni, ordini e conferme prezzi
sulla nostra Hot Line Tel. 055/610251-608107



Ordini a mezzo poste:
Elettronica Centostelle
Via Centostelle 5/a
50137 Firenze



o tramite Fax
al numero
055/61.13.02

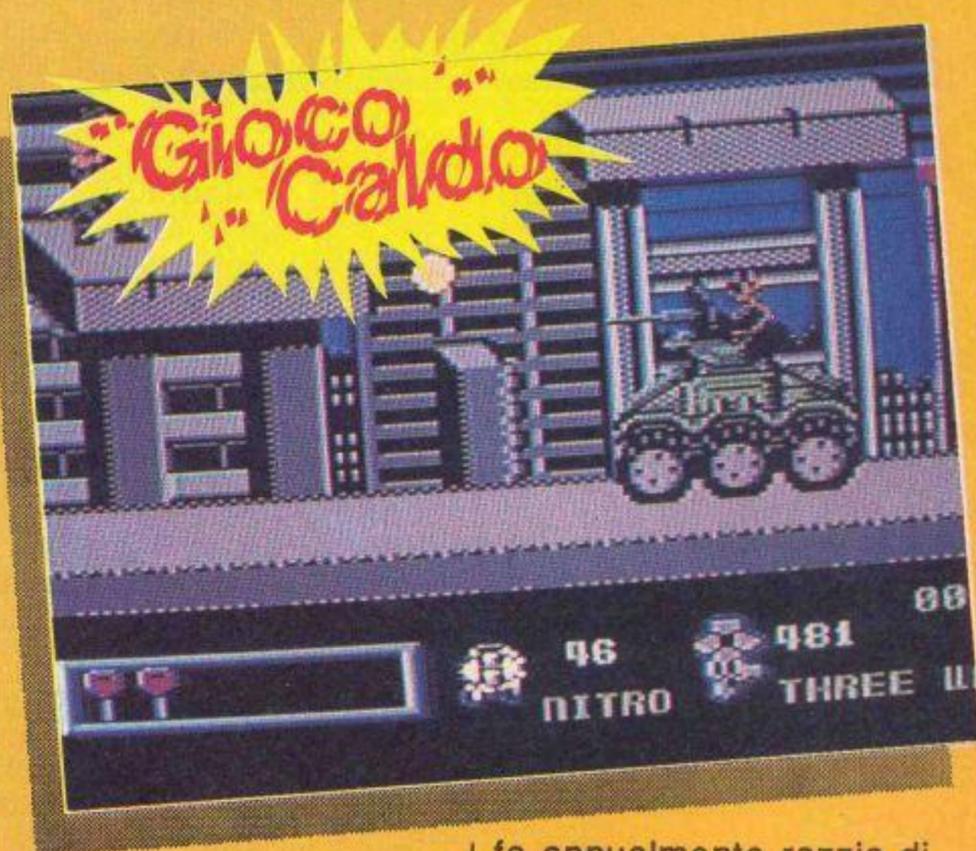
MIDNIGHT 64

RESISTANCE

Probabilmente vi ricorderete ancora di che cosa tratta Midnight Resistance essendosene già occupato MA il mese scorso riguarda alla versione Amstrad, ma visto che nel frattempo siamo venuti a conoscenza di nuovi incredibili retroscena vi vogliamo tenere aggiornati sull'evolversi dell'incredibile vicenda.

Tutto ebbe inizio la notte del 31 Dicembre quando la famiglia intera al gran completo riunita per festeggiare l'inizio dell'anno nuovo si apprestava a stappare le consuete bottiglie di spumante. Dieci.. Nove... Otto... Sette... Arrivati al cinque va via la luce, nessuno se ne preoccupa e pensa al solito scherzo buffonesco dello zio Geremia che

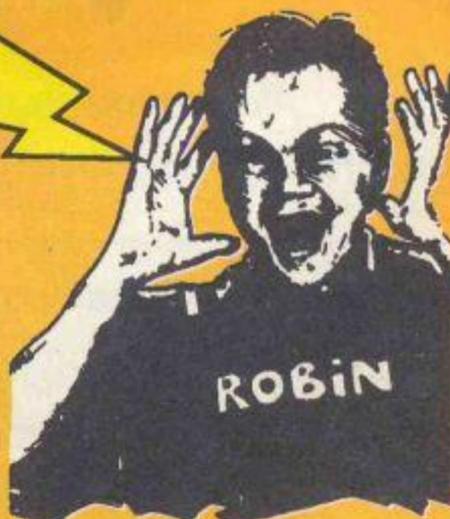
ne approfitta per muovere la mani con le amiche delle nipotine (mascalzone!)... Tre... Due... Uno... Buon Anno! Dopo qualche minuto sembrava però il caso di riaccendere le luci, a questo punto: panico. Il nonno era scomparso e una delle finestre che danno sul terrazzo era infranta. La preoccupazione sul momento fu quella che l'anziano geniale avesse provato per la seconda volta a volare come tre anni prima quando atterrò su una prospera signora che fortunatamente attutì il colpo (oltretutto il nonno pare che si divertì molto...). Ma con il trascorrere dei minuti la tensione crebbe anche perché proprio di recente il tranquillo vecchietto era riuscito a mettere a punto un'incredibile ordigno dalla smodata



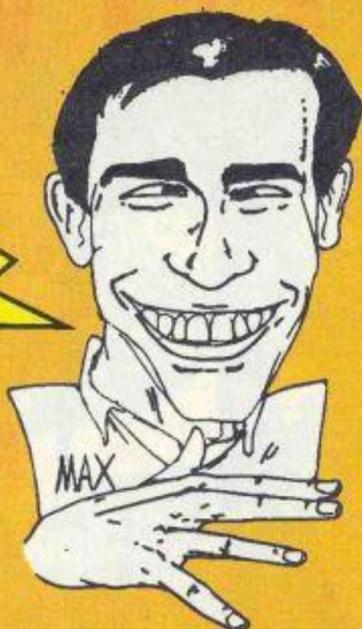
potenzialità distruttiva per il quale aveva già ricevuto più di una richiesta, fra l'altro sempre rifiutata in quanto l'ordigno l'avrebbe utilizzato solo in primavera per fare saltare la tana di quella maledetta talpa che

fa annualmente razzia di carote nell'orto della zia Camilla. Il copevole del misfatto sembra quindi essere il malefico Commissario Falco (di cui ricordo anche la mitica canzone di parecchi anni fa, ndMax) che, sempre più deciso a con-

Una volta raggiunto l'inevitabile compromesso con le ristrettezze di memoria del 64, l'eliminazione del secondo giocatore per esempio, il gioco diventa realmente irresistibile. Potrebbe essere la versione riadattata ai nostri tempi dell'ottimo Gryzor con uno scrolling multidirezionale incredibilmente fluido e tutta una serie di accorgimenti tecnici stabilizzanti. Ogni caricamento sembra un gioco diverso grazie all'inimmaginabile varietà che caratterizza ogni schermo, non mancano nemmeno i negozi di fine livello mentre la giocabilità è rimasta strabilmente invariata rispetto all'originale con il sistema del braccio "rotatile" che lavora in maniera impeccabile. Se ce ne fosse una sola copia disponibile vi direi di non comprarlo assolutamente perché cercherai di accaparrarmelo io, ma visto che l'Ocean ne produrrà indubbiamente in abbondanza...



Cosa dire di questo nuovo incredibile periodo di grazia che sta attraversando il Commodore, dopo qualche mese nel complesso abbastanza opaco ecco finalmente un'improvviso risveglio che non esiterai a definire veramente esaltante e che ci propone tre giochi di primissima fattura come Golden Axe, SCI e questo Midnight Resistance più svariati altri di buon livello, ma le sorprese non sono certo finite qui visto che anche il mese prossimo si presenta alquanto "succoso" in quanto a buoni titoli; mercato degli otto bit in crisi? Giudicate un po' voi...

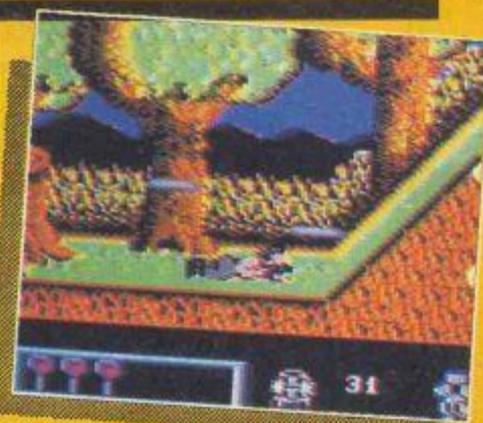


quistare il mondo, vuole sfruttare adeguatamente la superarma del nonno per i suoi scopi criminali. A questo punto scatta in piedi la prozia Guendalina che scagliando via le stampelle afferma orgogliosa che sarà lei a salvare l'amato parente, nessuno però gli presta molta attenzione anche perché senza appoggio si ribalta dietro il divano tornando di tanto in tanto con il suo lamento negli anni che seguirono a turbare la tranquillità dei suoi congiunti che non scopirono mai dove si fosse cacciata; per il resto il nipote più valoroso era impegnato a fare il record di SCI, l'altro era scappato prima che il parentado lo costringesse alla missione suicida di liberare il nonno dalle mani del Commissario che quindi sembra toccherà proprio a voi portare a termine.

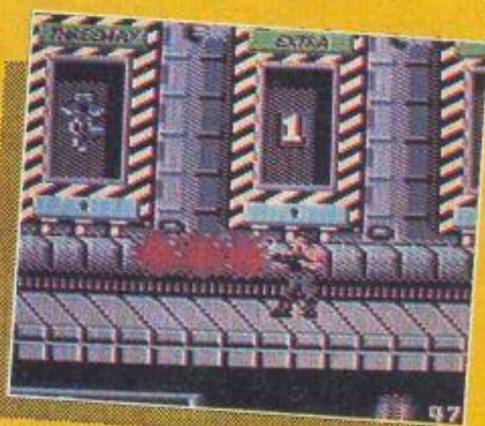


Il team di programmatori della Ocean che si fa chiamare Special FX si era già reso artefice in passato di buoni lavori (sul momento mi vengono in mente Firefly e Gutz), ma questa volta devo proprio ammettere che si sono veramente superati. Questo è quanto lo definisco una "conversione intelligente" (come Golden Axe il mese scorso), sono stati infatti sacrificati alcuni particolari superflui come la jeep iniziale o la possibilità di giocare in due che avrebbe comportato troppe complicazioni per lasciare lo spazio a una giocabilità eccezionale capace di catturare completamente lo spirito e l'azione dell'originale. Si rimane poi letteralmente strabillati per l'incredibile varietà di ogni livello sia per i fondali sia per i nemici che per gli stessi armamenti, una delle licenze meglio sfruttate che mi sia mai capitato di provare.

La cosa si prospetta ovviamente tutt'altro che agevole per via del gran numero di scagnozzi che vi troverete ad affrontare in ognuno dei nove livelli d'intenso combattimento che vi vedranno protagonisti, ognuno di questi presenta le sue particolari insidie e soprattutto la sua peculiare ambientazione che influirà anche gli imponenti mezzi corazzati con cui avrete vostro malgrado a che fare. Bisogna però sottolineare come uccidendo alcuni nemici potrete in se-



guito raccogliere delle preziose chiavi che, una volta raggiunti i negozi di fine livello, vi permetteranno di impadronirvi di utilissime armi supplementari con le quali riprendere più agguerriti che mai il livello successivo. E' tutto, e vi ricordo che il nonno vi aspetta a braccia aperte e come tutti i nonni che si rispettino di sicuro non lesinerà una cospicua mancia di ringraziamento per averlo salvato, dateci dentro quindi!



PRESENTAZIONE 70%

Qualche piccola cretinata come quella che se morite al primo livello questo verrà ugualmente ricaricato, per il resto l'accesso da disco è abbastanza veloce mentre non ci sbilanciamo ancora per quanto riguarda quello su nastro.

GRAFICA 91%

Le foto potrebbero non rendergli sufficientemente giustizia, ma tutto il gioco può fare affidamento su un eccellente impatto grafico esaltato dallo scrolling incredibilmente fluido, ottimi anche tutti i nemici.

SONORO 85%

Veramente esaltante il motivo iniziale così come anche gli effetti sonori durante la partita risultano particolarmente coinvolgenti.

APPETIBILITA' 89%

Parliamoci chiaro, non è certo uno di quei titoli che potrebbe passare facilmente inosservato.

LONGEVITA' 91%

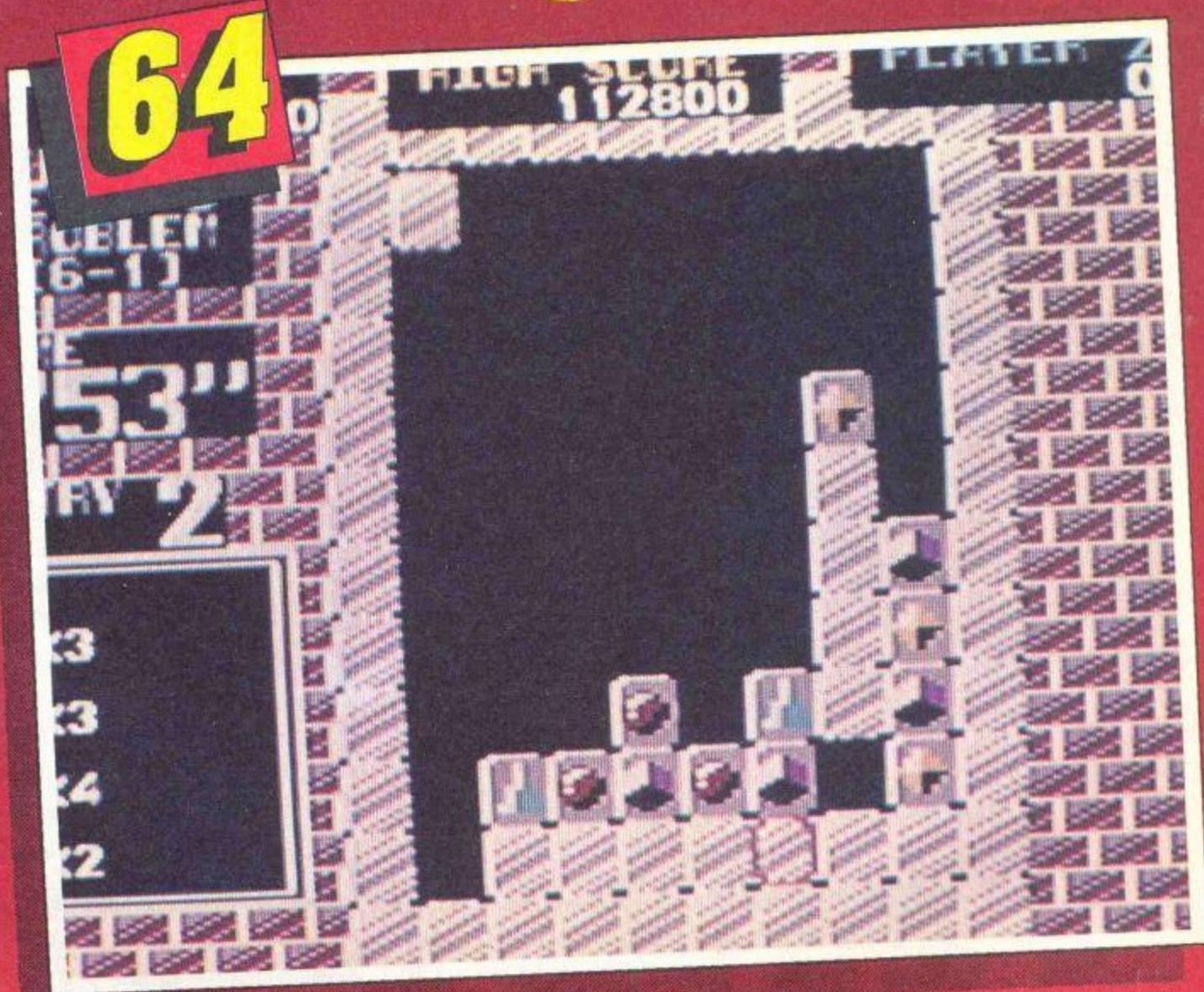
Nove livelli così ottimamente diversificati uno dall'altro vi impegneranno a fondo per parecchio tempo, potete starne certi.

GLOBALE 90%

Quella che si deve definire un'ottima conversione estremamente competente, se fossere tutte come questa o quella di Special Criminal Investigations...

PUZZNIC

Dopo Plotting ecco arrivare dalla accoppiata vincente Taito/Ocean un altro bel puzzle game. Ancora una volta l'obiettivo è quello di sbarazzarsi di tutti i pezzi, avvicinando fra loro quelli identici. In ogni livello c'è un bell' assortimento di mattoncini che possono essere mossi piazzando un cursore sopra di loro e spostando il joystick nella direzione in cui si vuole siano lanciati. Tutto ciò potrà ricordare, e non poco, Atomix, ma in realtà esiste una differenza essenziale tra il gioco sopracitato e questa conversione: in Puzznic fa la sua comparsa la forza di gravità e i pezzi così non possono essere lanciati verso l'alto, a meno che non ci sia un elevatore per spostarli. Nei primi livelli è molto facile progredire poiché i pezzi devono essere esclusivamente accoppiati. Ma non appena si avanza di qualche livello le cose si fanno ben più dure: avvicinare tre pezzi uguali non è così facile come sembra. In Puzznic ci sono ben 144 livelli, divisi in 36 stage e posizionati come in un albero: completando un livello si può accedere ad uno



I primi livelli di Puzznic sono quasi deludenti per la loro semplicità, ma non appena si raggiunge il secondo ramo il potenziale del gioco esplose di colpo. Piano piano il gioco vi acchiappa, al punto tale che dopo poche partite scapparne è impossibile! Dovete giocare, giocare, giocare perché questo è il più frenetico puzzle game che lo abbia mai provato quest'anno. Inoltre i 144 livelli e i differenti percorsi garantiscono una sfida immensa. Il principale requisito per la grafica era la chiarezza e così è stato: a differenza di Plotting i fondali non garantiscono un granché di varietà, ma i pezzi sono ben animati e sufficientemente veloci. Da non perdere!

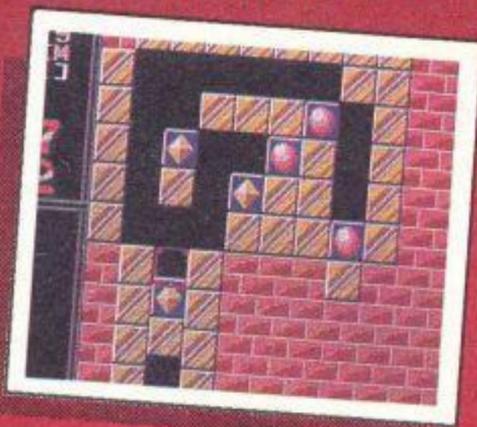


Questo coin-op della Taito sembra disegnato apposta per essere convertito: è molto probabile stare a scervellarsi per capire come vada messo questo o quel pezzo per ore e ore. La grafica è funzionale e chiara con un buon uso dei colori, ma, lo ricordo, la grafica non ha molta importanza, quando Puzznic ha una giocabilità pressoché immensa. Mi piace soprattutto l'idea di poter scegliere il proprio percorso e ciò garantisce non poca varietà. Insomma, Puzznic è un puzzle game davvero superbo!



gliere di partire da ben cinque rami!

Una volta iniziata la partita si hanno a disposizione due reset, che riportano tutto, eccetto il tempo, alla posizione iniziale: questa opzione è utilissima nei frequenti casi di panico



quando sullo schermo regna il caos più totale e non si ha la più pallida idea di come muoversi. Se finite i reset non vi resta che aspettare che il tempo fini-

sca. A questo punto si hanno ancora a disposizione cinque crediti, che, checché ne pensiate, sono davvero pochi per finire Puzznic!

PRESENTAZIONE 84%

Due reset per schermo, cinque crediti e la possibilità di iniziare da uno qualsiasi dei cinque rami. Buon demo.

GRAFICA 70%

Veloce, semplicistica e perfettamente essenziale.

SONORO 82%

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

APPETIBILITA' 90%

I primi livelli garantiscono una piacevole introduzione verso un gioco duro, ma giocabile.

LONGEVITA' 94%

144 livelli e la possibilità di affrontarli in diverse sequenze sono una sfida anche per i più abili puzzle-players.

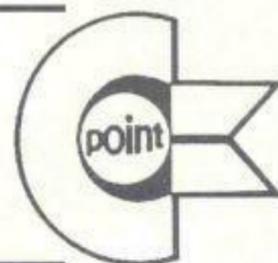
GLOBALE 90%

Probabilmente uno dei migliori puzzle game del 1990.

dei due che lo seguono immediatamente, poi ad altri due, altri due... Nel coin-op si poteva iniziare la partita da uno dei due rami principali, ma in questa conversione si può sce-



A.T.E. INFORMATICA



IL
CENTRO SPECIALIZZATO
Commodore
DELLA TUA CITTA'.
PREZZI INCREDIBILI.

LEADER
SOFT
center

IL PIU' AMPIO ASSORTIMENTO DI GIOCHI E PROGRAMMI ORIGINALI PER PC COMPATIBILI, AMIGA, C 64, AMSTRAD, SPECTRUM, OLTRE 2000 TITOLI DISPONIBILI.

A.T.E. INFORMATICA

B.GO PARENTE 14 A/B - PARMA - TEL. 0521/234030

LUPO ALBERTO

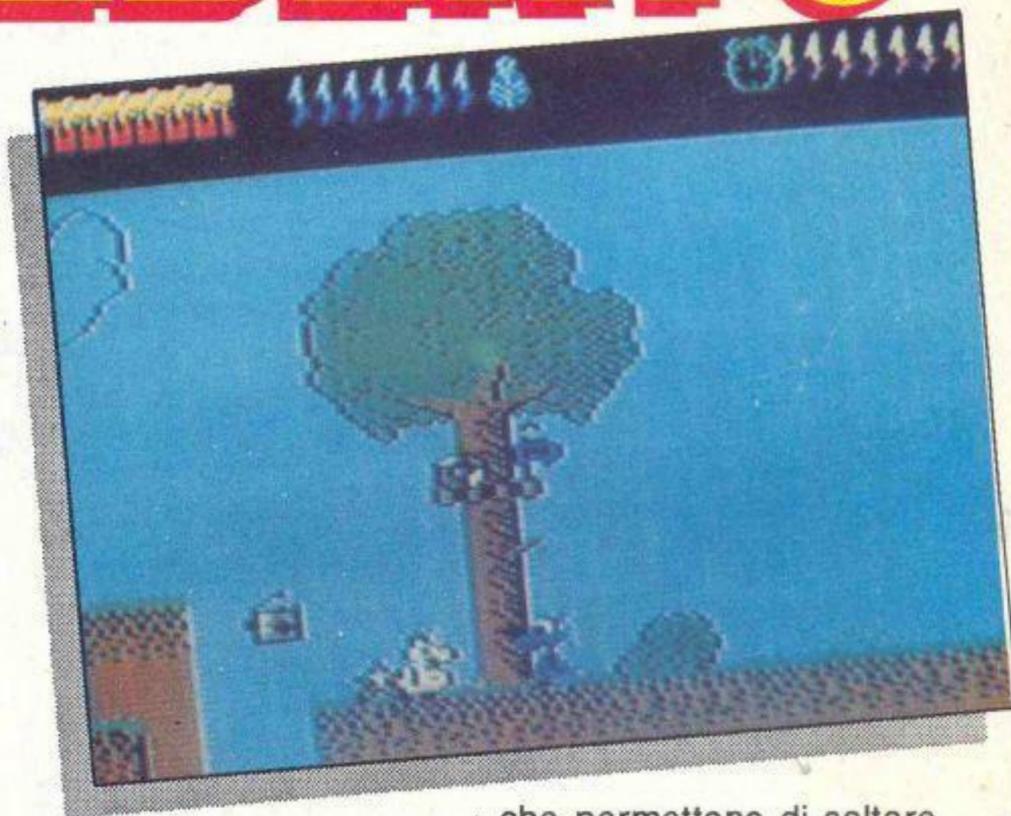
Sui nostri monitor si sono avvicinati moltissimi personaggi tratti dai fumetti: Topolino, Batman, Superman, Flash Gordon, Dan Dare, Spiderman, Capitan America e tanti altri. Il fatto è però che nessuno di questi è italiano, e allora, come fare? Semplice, ecco a voi Lupo Alberto!

Come tutti voi saprete, Lupo cerca costantemente tutte le notti di portare "a spasso" la sua bella gallinella Marta (gallinella perché trattasi appunto di una gallina). Su questo però gli abitanti della fattoria McKenzie non sono d'ac-

cordo, e ogni volta Lupo è costretto a esibirsi in numeri da circo per non finire impallinato dal fucile di Mosè, il cane da guardia della fattoria.

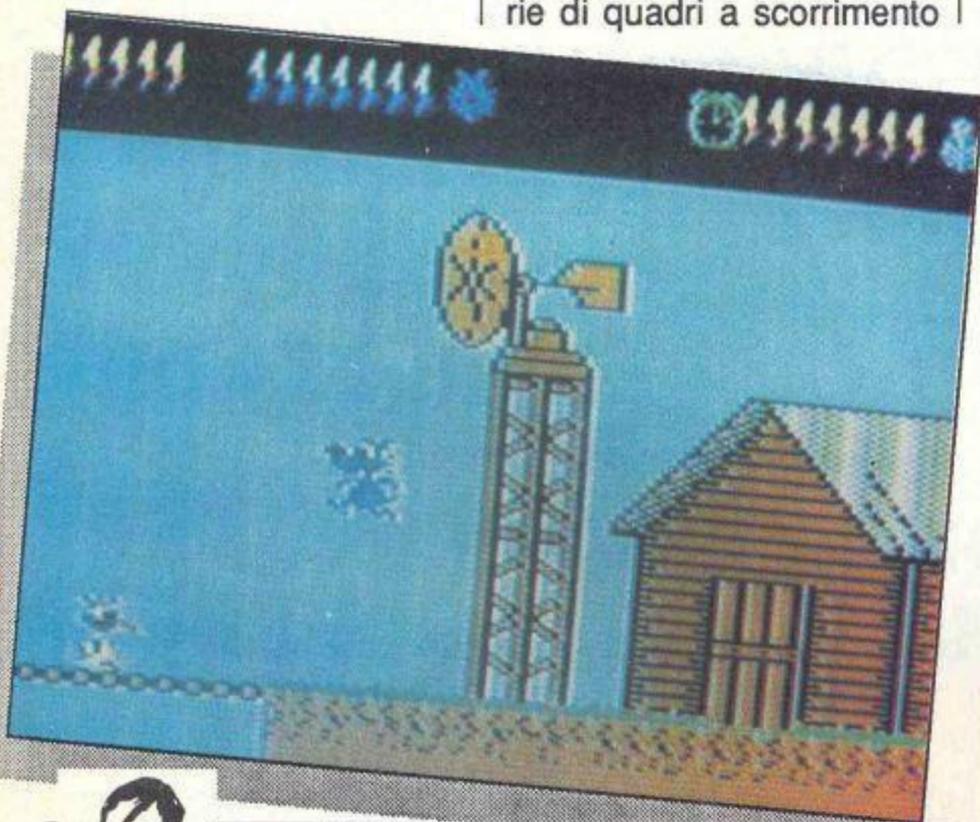
Nel gioco succede praticamente lo stesso, con il solo fatto che TUTTI gli animali della fattoria sono contrari alla fuga di Alberto e Marta, a cominciare da Mosè passando per Alcide, Glicerina e Odoardo fino ad arrivare a Enrico. Il perché non si spiega, fattostà che voi dovete superarli tutti.

L'azione è visualizzata di lato, con Lupo (e Marta se si gioca in due) che deve evitare (o saltare in testa) i vari animali lungo una serie di quadri a scorrimento



pluridirezionale. Come dicevo, Lupo può saltare in testa ai vari avversari, facendo così dopo un paio di colpi li fa cadere del tutto dallo schermo. A questo punto spesso e volentieri appaiono dei bonus appesi a dei palloni che possono aumentare le varie capacità d'attacco di Lupo, come elmetti protettivi che permettono di ammazzare i nemici a craniate, molle

che permettono di saltare più in alto e armi varie quali pesi, gunatoni da boxe e così via. Al termine di ogni livello verrà poi mostrata una vignetta inedita di Silver che andrà a completare una delle strisce altrettanto inedite contenute nella confezione, inutile dire che se volete leggervi la storia dovrete comprare il gioco originale.



Lupo Alberto, pur non essendo un concetto terribilmente originale, è un gioco molto divertente e abbastanza "leggero". Voglio dire, è il tipico gioco da giocare senza preoccuparsi tanto del tutto, dell'universo e della vita: è un semplice platform (tra l'altro realizzato molto bene - anche se per me le nuvole dovevano essere bianche) con una buona grafica e la giusta giocabilità.

PRESENTAZIONE 80%

Simpatica l'idea del fumetto, pratiche le opzioni e buono il modo a due giocatori.

GRAFICA 89%

Ottima la resa dei personaggi in bitmap, buoni i fondi.

SONORO 79%

Molto "mollosa" ma appropriata.

APPETIBILITÀ 80%

Il personaggio è famoso, ed è stato ben sfruttato.

LONGEVITÀ 89%

Una volta completato, ci tornerete abbastanza facilmente data la natura "giocosa".

Globale 86%

Una buona realizzazione di un gioco simpatico.

PROSSIMAMENTE
ANCHE IN VERSIONE AMIGA

MAGNUM

Light Phaser



6
GIOCHI IN
OMAGGIO



MAGNUM LIGHT PHASER dà una nuova eccitante dimensione al mondo dei giochi col computer. Con MAGNUM proverai l'emozione della sparatoria finale. Le immagini si riferiscono ai 6 giochi in omaggio contenuti nella confezione.

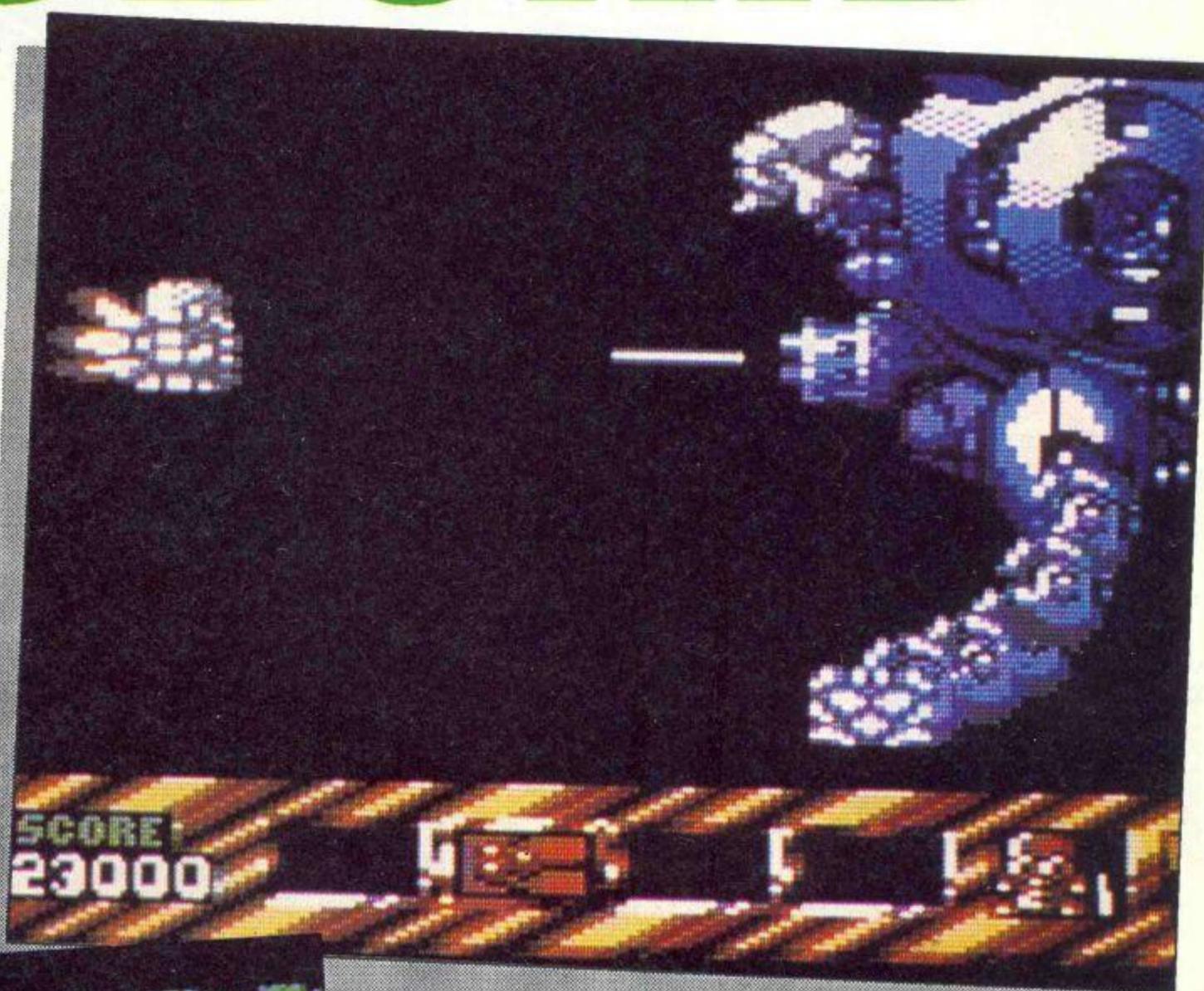
Entrambe le versioni per C64 (cassetta e disco) sono contenute all'interno. Le istruzioni sono in italiano.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·



ATOMIC ROBOKID

Questa è la storia di un volenteroso studente robotizzato dell'Università Universale di Combattimento Spaziale che una volta conseguita la sudatissima laurea si ritrova come spesso accade con un titolo fra le mani e un lavoro che non si trova mai. Oltretutto durante il periodo accademico aveva via via accumulato dei debiti con i vari parenti per potersi pagare gli studi, trovarsi un'occupazione rispettabile e possibilmente anche remunerativa diventava pertanto a questo punto una questione vitale. Purtroppo però essendo l'universo in un periodo assolutamente pacifico non c'era proprio nessuno che



aveva bisogno di un piccolo robot guastatore e così ci si doveva adattare a dei primi impieghi che per il povero neolaureato non erano certo il massimo della vita, era infatti evidente che non poteva certo rappresentare suo sogno di una vita aprire con un piccolo fascio laser le scatole di acciughe sott'olio al ristorante "Bel Vesuvio" di Marte o tantomeno lavorare come ferro a stiro vaporizzante per la lavanderia

galattica di Berenice la Stitratrice. Insomma bisognava trovare qualche cosa di drastico e definitivo con il quale dare un taglio netto con quella stupida esistenza e poter finalmente mettere in pratica tutte le tecniche apprese in tanti anni di studio. E fu così che una notte dopo una sbornia colossale d'olio lubrificante gli venne l'idea geniale: consegnarsi ai videogiochi che come tutti sanno hanno

sempre bisogno di nuovi validi elementi. Il fato volle che proprio in quel momento una certa Activision stesse cercando un simpatico protagonisti per il suo ultimo sparaefuggi spaziale, visto infatti che al momento l'ormai famosa star internazionale R-Type era in vacanza su una delle lune di Saturno e non si poteva quindi ultimare l'attesissimo ritorno era loro intenzione lanciare un personaggio completamente nuovo: Atomic Robokid.

Dopo parec-



Nonostante la popolarità di Atomik Robokid come coin-op non fosse poi una cosa esagerata è indiscutibile come l'Activision abbia profuso non poco impegno nel realizzarne la conversione. Il prodotto finito non può che essere quindi decisamente apprezzato per il gran numero dei livelli e la varietà multicolore e multi-dettaglio degli stessi; i fondali sono infatti ottimamente diversificati uno dall'altro così come anche i molteplici nemici e le svariate situazioni di pericolo che vi troverete ad affrontare. Particolare menzione meritano poi i giganteschi mostri di fine livello che non per niente necessitano di un caricamento singolo per via dell'eccellente definizione grafica. Un buon gioco quindi che si va ad aggiungere alla moltitudine di quelli già disponibili, anche se tutto sommato non credo proprio che ne potremo mai avere abbastanza della consueta "superdistruzione" globale quotidiana.

chie ore di trucco e messa in scena il nuovo eroe lucido come uno specchio e scintillante come la zucca del tenente Kojak era finalmente pronto a fare il suo trionfale ingresso suo monitor accolto dall'ovazione generale. Ma fu proprio a

questo punto che si rese però conto come il suo apparentemente semplice compito riassunto dalla frase "vai e colpisci" rappresentava invece ben più di un'insidia nascosta; destreggiarsi in mezzo a orde di scatenati alieni ben decisi a farvi repentinamente sparire dal firmamento delle stelle videogalattiche era infatti già di per sé tutt'altro che agevole, specie con l'armamento ordinario di cui siete stati dotati. Fortunatamente però una volta preso un po' di coraggio il nostro eroe scopre che sparsi per gli schermi si trovano delle preziosissime icone che gli permettono di incrementare in maniera assai rilevante il suo potenziale distruttivo agevolando quindi non poco la sua missione. Al proposito bisogna anche ricordare come prima della sua partenza non gli avevano mica detto che si trattava di ben 28 schermi stracolmi di trappole di tutti i generi e corredati di zone d'altissimo pericolo in cui ci si trova faccia a faccia con delle mostruose creature di cui sia per le dimensioni sia per il l'atteggiamento estremamente ostile non si era mai nemmeno ipotizzata



della sua portata, insomma per farla breve mi sa tanto che toccherà proprio a voi dargli una mano, mi raccomando!



Amando i paragoni potrei raffrontare Atomik Robokid all'ottimo Cybernoid dotato finalmente di un vero e proprio scrolling; detto questo risulta già evidente come il mio giudizio sia nel complesso decisamente positivo. Ho inoltre molto apprezzato la "pulizia" nel gioco che evita accuratamente situazioni troppo concitate (quelle in cui i vari "bugs sfarfallanti" ci sguazzano, tanto per intenderci) permettendo sempre un'ottima giocabilità; per il resto sia il numero dei livelli sia la loro varietà parlano già da soli. A voler comunque essere proprio pignoli si potrebbe anche dire che dopo un po' il tutto può divenire un tantino ripetitivo e che tutto sommato anche i mostri di fine livello non è che riserbino poi troppe difficoltà, ma sono peccati veniali cui ben pochi programmi sono esenti. Secondo il mio parere rimane quindi ugualmente fra quei titoli che può valere la pena acquistare, per il resto fate un po' voi...

l'esistenza durante il corso di studi propedeutici denominato "Amenità varie nel cielo stellato" tenuto dall'insigne docente MA. Insomma forse forse il caro Robokid ha fatto il passo più lungo della gamba imbarcandosi in un'impresa che potrebbe rivelarsi al di fuori

l'esistenza durante il corso di studi propedeutici denominato "Amenità varie nel cielo stellato" tenuto dall'insigne docente MA. Insomma forse forse il caro Robokid ha fatto il passo più lungo della gamba imbarcandosi in un'impresa che potrebbe rivelarsi al di fuori

PRESENTAZIONE 70%

Bisogna distinguere fra la versione su disco con velocissimi accessi dal drive e quella su nastro che per via di una lentezza eccessiva rischia di compromettere il tutto.

GRAFICA 83%

Fondali molto ben colorati ed estremamente dettagliati, notevole la varietà da un livello all'altro.

SONORO 76%

Si tratta di Martin Walker, il nome è già una garanzia anche se a dire il vero ci sembra che non si sia impegnato troppo.

APPETIBILITÀ' 80%

Gli shoot-em-up possono sempre vantare un largo stuolo di consenzienti estimatori, il nome è poi di quelli d'indiscusso richiamo.

LONGEVITÀ' 84%

Qualche cosa come 28 livelli non sono certo uno scherzo, e ve ne accorgete voi stessi molto presto.

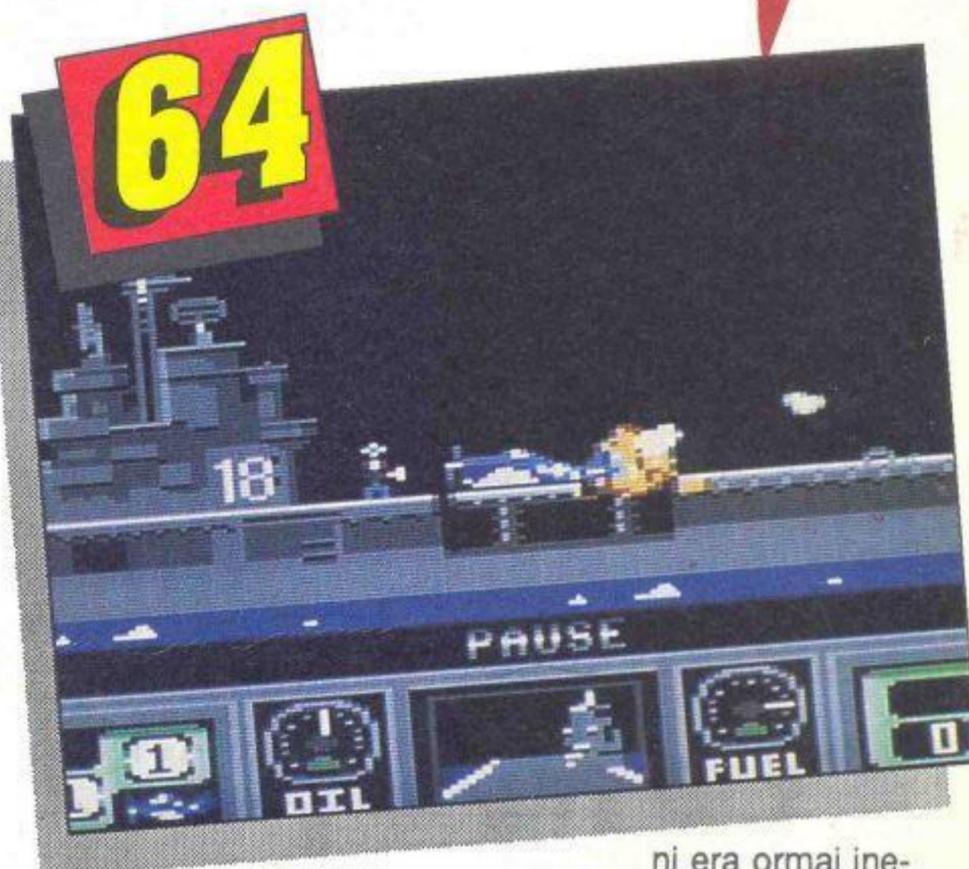
GLOBALE 82%

Un'ottima conversione per un pregevolissimo sparaefuggi molto ben realizzato e che assai poco ha da invidiare alle versioni a 16-bit.

WINGS OF FURY

Una volta tanto ho deciso di lasciare da parte le storiche strampalate per una ben più salutare lezione di storia contemporanea... Come dite, l'argomento vi esaspera già fin troppo sui banchi di scuola che davvero non ne volete sapere assolutamente nulla d'altro... Male, dovrete sapere che la cultura aiuta a comprendere i videogiochi, altrimenti a quale scopo un impavido pilota dovrebbe rischiare così ripetutamente la vita al comando del suo velivolo? Ma per entrare nella tabella dei record, è ovvio... Wings of Fury ci riporta in-

dietro fino agli ultimi delicatissimi anni della seconda guerra mondiale quando gli Americani si trovarono a dover combattere anche le armate Giapponesi nonostante gran parte dei contingenti fossero già stati inviati in Europa; questo terribile scontro sostanzialmente navale che si tenne nelle acque dell'Oceano Pacifico, e che ebbe il triste epilogo con lo sgancio delle due bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki, fu scatenato dall'attacco improvviso quanto vigliacco dell'aviazione giapponese che rase praticamente al suolo la base di Pearl Harbour provocando non pochi danni all'esercito nemico. A



quel punto lo scontro frontale fra le due marine adeguatamente supportate dalle rispettive aviazio-

ni era ormai inevitabile ed è proprio a questo punto che entrate in gioco anche voi nei panni del migliore pilota scelto di tutta l'aeronautica americana.

Durante ognuna delle otto missioni sarete alla guida del vostro maneggevolissimo caccia a elica Gruman Hellcat che a quei tempi rappresentava il massimo che la tecnologia bellica avesse potuto produrre; sei bocche da fuoco rotanti più la possibilità di trasportare un buon quantitativo di bombe e siluri lo rendevano particolarmente indicato sia per resistere agli attacchi dei velivoli giapponesi sia per radere al suolo la contraerea e i depositi nemici. E saranno proprio questi



Come per tutte le conversioni da Amiga anche nel caso di Wings of Fury ero partito con un certo scetticismo nei riguardi della versione per il Commodore, scetticismo che forse, specialmente in questo caso, non era nemmeno troppo motivato per via del gioco stesso che non si presenta certo come un capolavoro di tecnologia avanzata (pur essendo un ottimo gioco). Per quanto riguarda tutta la fase introduttiva mi sono dovuto decisamente ricredere in quanto realizzata con estrema competenza, arrivato al gioco m'è tornato quel consueto gusto amaro in bocca via di una leggera superficialità in alcuni dettagli che ne avrebbe fatto un vero classico. Ciò nonostante, devo ammettere che la struttura di per sé stessa pur essendo alquanto semplice è molto accattivante, grazie soprattutto ai numerosi tocchi di classe e alle animazioni davvero competenti e ben realizzate. Alla fine il giudizio non può che essere comunque ugualmente positivo a testimonianza di un impegno tangibile da parte delle software houses anche riguardo al mercato degli 8-bit, come d'altronde avrete già potuto intuire da molte altre recensioni in questo stesso numero. Per quelli infine che ancora non avessero capito se devono comprarlo o no... beh, il gioco è divertente, è realizzato discretamente ed è senza pretese. A questo punto penso tocchi a voi tirare le somme...

infatti gli obiettivi principali delle vostre missioni, nella prima, per esempio, una volta decollati dalla vostra portaerei dovrete distruggere una base nascosta fra la vegetazione di un'isola vicina, una volta fatte saltare le costruzioni vi toccherà eliminare con una certa crudeltà anche tutti i superstiti se non vorrete che raggiungano le postazioni antiaeree dalle quali vi procureranno non pochi problemi. Conclusa la missione farete il vostro trionfale ritorno sulla portaerei per il rifornimento e il riposo necessario prima di ripartire per un nuovo e più pericoloso incarico che vi potrebbe vedere impegnati nell'affondamento di una nave nemica o altre cose ancora, ricordate però di prestare sempre molta attenzione ai proiettili vaganti se non vorrete essere ricordati come un eroe di guerra...

morto per la patria in combattimento!



Il gioco può ricordare molto da vicino i primissimi videogames prodotti per via di quell'impostazione oltremarina semplicistica che lo classifica senza ombra di dubbio fra gli sparaefuggi della prima generazione. In quest'ambito Wings of Fury deve essere però ampiamente apprezzato poiché sia per quanto riguarda l'animazione piuttosto curata sia per via della discreta giocabilità. Si tratta indubbiamente del titolo meglio riuscito con caricamenti veloci che poco toglieranno a pomeriggi interi di sicuro divertimento.

PRESENTAZIONE 86%

Sette livelli di difficoltà, molteplici schermate di carimento tutte molto pregevoli e il salvataggio su disco degli high score, cosa chiedere di più?

GRAFICA 73%

L'animazione dell'aereo è davvero eccezionale, così come le esplosioni estremamente spettacolari, peccato per la mancanza di qualche piccolo dettaglio in più specie per quanto riguarda i fondali e gli omini.

SONORO 45%

Buono nella fase introduttiva, ma durante il gioco sono decisamente troppo elementari.

APPETIBILITA' 84%

Chi non ha mai sognato di misurarsi con gli autentici Kamikaze?

LONGEVITA' 71%

Una maggiore varietà sarebbe stata indubbiamente molto apprezzata, ma anche così l'interesse non si spegnerà molto in fretta.

GLOBALE 79%

Una più che dignitosa conversione per un gioco tutt'altro che originale, ma ugualmente molto divertente.

LUPO ALBERTO

GIOCA
CON ME SUL
VIDEOGAME
PIU' FIGO CHE C'E'!



Fatti prendere dal videogioco dell'anno!
Conduci Lupo Alberto e/o Marta alla ricerca del luogo ideale per imboscarsi attraverso 10 livelli di frenetica azione platform.

- 1 o 2 giocatori contemporaneamente
- 300 videate piene di grafica, personaggi, piattaforme, bonus, sorprese
- Fumetto inedito di Lupo Alberto

© 1990 SILVER/MSK

THE VIDEOGAME

C64 cass./disco - AMIGA - ATARI ST



KAMIKAZE

Baaanzaaiiii! E arrivata l'ora dell'onorevole suicido per capovolgere le sorti della guerra: andate all'ufficio oggetti smarriti, ritirate un paio di occhietti a mandorla e un casco da aviatore, e la missione inizia. Vi trovate presso qualche non meglio identificato campo di aviazione del Sol Levante, e il vostro prode

ze") deve come prima cosa tenere l'onorevolissima pera attaccata alle spalle, per arrivare tutto d'un pezzo all'istante fatale dell'estremo tuffo. Ma prima manca un ingrediente chimico fondamentale: l'equazione è "kamikaze + biplano + bersaglio + bombona = botto, cenere e fumo". Ecco qui: manca la bombona, ma non c'è problema: a tratti entra nel raggio visivo un aereo con detta bombona

rie, che sembra proprio un castellaccio. Laggiù sono amorevolmente custoditi alcuni ostaggi, e il vostro compito reale è un'azione di recupero. Giunti a portata di suicidio, non rimane che il "volo d'angelo" finale - dritti sul portone! E.. BUUUUMMMM! Portone sfondato, kamikaze resuscitato e prigionieri liberati: il biplano, rimesso completamente a nuovo, fa bella mostra di sé sulla pista presso il castello, mentre il redivivo kamikaze attende con impazienza che due prigionieri salgano a bordo per poter ripartire. E fondamentale portarli alla base intatti (ma dopo quel megabotto potrebbero sopravvivere a qualunque cosa), tenendo conto che se finite kamikazati da qualche inimico, ci restano secchi anche i vostri protetti; dopo troppi altrui decessi la partita si chiude. Potrebbero servire più viaggi, ma voi non temete nulla, e quindi... via, ver-



Niente da dire: alla Code masters ci sanno fare,

quando vogliono. Questo è un gioco dove non si vede nulla di eclatante, ma tutto fila via bello liscio: grafica carina, sonoro a posto, e buona giocabilità. Pensate, c'è perfino un'idea QUASI originale (quella dei kamikaze), che tra l'altro è terribilmente divertente. Dà un po' fastidio il sistema per invertire la direzione di volo, ma per il resto questo è un "baggettino" niente male che vi darà non poco divertimento.

so la base, verso un nuovo livello e mille altre avventure fino a giungere là dove nessun kamikaze ha mai osato prima!

Globale 74%



pilota inizia la corsa verso il suo biplano anni '20 con motore Fiat 500 (guasti al minuto). Appena a bordo tira la leva di comando e si ritrova a fluttare dolcemente nel terso cielo per una Paurosa Missione Suicida! Tutt'attorno sfrecciano gli oggetti più strani: biplani, F-16, UFO e astroscemi in jetpac, mentre s'ode a terra uno squillo di guerra, e l'infernal tuonare di fucili e fanfare. Il nostro "vento divino" (significato reale di "kamika-

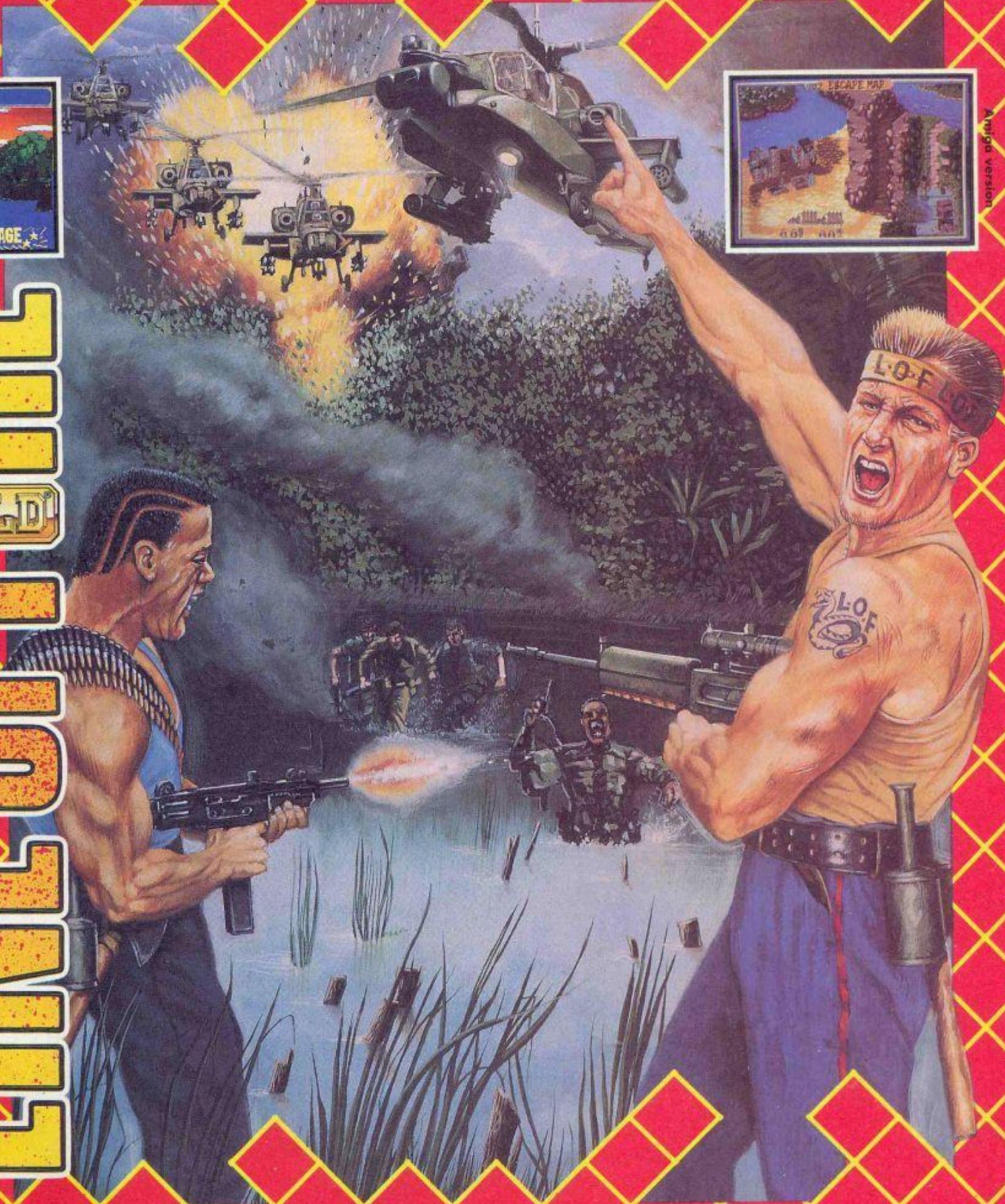
che dovrà essere coscienziosamente abbattuto. E non è finita qui: la bombona cadrà giù e il nostro E.R.O.E. (Eccellente Rimarchevole Onorato Esequiando) avrà il compito di ricuperarla con un elegante tuffo NON suicida, perché il momento di "kamikazare" non è ancora giunto. Ma giunge ora: ci son tutti gli ingredienti dell'equazione, quindi non rimane che far rotta verso un certo cumulo di mace-



"QUESTA VOLTA HANNO
SUPERATO OGNI LIMITE!"



U.S. GOLD
LEADER



Disponibile per: CBM 64/128 Cassetta & Disco AMSTRAD Cassetta & Disco & AMIGA.



©1990 SEGA.™
Tutti i diritti riservati.
Sega™ è un marchio
registrato della Sega
Enterprises Ltd.

SEGA™

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione sri - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

PLOTTING



vita. Ci sono poi due mattoncini speciali: lo zapper, in vostro possesso all'inizio di ogni quadro e dopo ogni vita persa, una specie di jolly, e il tubo, che lascia passare i mattoncini solo in senso verticale. Ogni 1500 punti si guadagna una vita extra. In ogni schermo trovate da 25 a 36 mattoncini. Mi sono dimenticato di dire che il protagonista di Plotting è uno strano essere

molliccio dall'espressione pacata, ma in realtà involato nero con questi mattoncini, visto che la sua ragazza l'ha lasciato per sposare il proprietario della "Mattoncini, Blocchi et Similia S.p.A."...



Plotting è un rompicapo abbastanza semplice da giocare ma difficile da

disintegrare alcun mattoncino con quello nelle vostre mani perdetevi una

completare. Lo scopo è quello di ridurre il numero dei mattoncini quadrati sullo schermo fino al minimo necessario per avanzare di livello. Questi mattoncini possono essere di quattro tipi, che vengono disposti mescolati sullo schermo; ognuno di essi può essere eliminato colpendolo con uno uguale; il primo mattoncino diverso da quello lanciato che quest'ultimo incontra salta nelle vostre mani. Eliminare più mattoncini con un solo lancio procura speciali bonus in punti. Quando non potete



Questo è un rompicapo col fiocchi: all'inizio

sembra facile, ma poi, con l'avanzare dei livelli diventa difficile e bisogna pianificare ogni mossa con molta attenzione. La realizzazione sullo Spectrum è decisamente buona; è stata tolta la possibilità di giocare in due contemporaneamente, ma l'area di gioco è doppia rispetto alle versioni 16 bit, con mattoncini e simboli più grossi.

PRESENTAZIONE 90%

Niente multiloop, bella schermata di caricamento, istruzioni molto chiare e dettagliate; inoltre, mettendo in pausa, un grosso rettangolo bianco con una simpatica scritta copre i mattoncini...

GRAFICA 85%

Molto chiara, colorata e ben ombreggiata; fa uso di tutti i colori del nostro Speccy.

SONORO N.C.

La versione 48k è muta; le istruzioni però parlano di musicchetta ed effetti sonori per il 128k.

APPETIBILITA' 80%

Ci vuole qualche partita di pratica per capirne bene il funzionamento.

LONGEVITA' 85%

Se vi fate catturare ci giocherete e rigiocherete fino a portarlo a termine, altrimenti vi fermerete alla prima vera difficoltà (intorno al sesto-settimo schermo, per intenderci).

GLOBALE 85%

Complessivamente un bel gioco, più divertente in questa versione che sull'Amiga: W lo Spectrum!!!

BADLANDS™

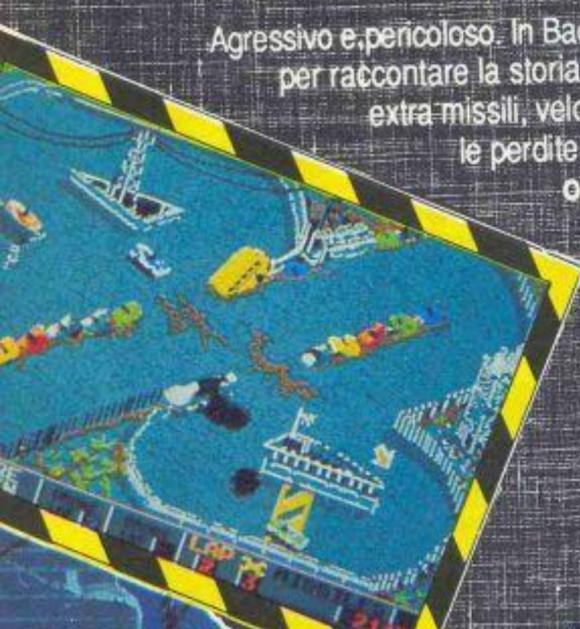
Dai creatori del classico Super Sprint arriva **Badlands** - una favolosa conversione del popolare coin-op.

Sono passati 50 anni dal disastro nucleare e un nuovo sport senza scrupoli si è sviluppato nell'arido deserto noto come **BADLANDS**. Gare fantastiche con un tocco micidiale, battaglie distruttive tra macchine armate: è guerra sulla pista. Tutto è concesso per essere primi!

Aggressivo e pericoloso. In **Badlands** solo quelli senza scrupoli sopravvivono per raccontare la storia. Adattate la vostra auto da corsa con extra missili, velocità, pneumatici, turbo e schermi. Evitate le perdite d'olio e molti altri pericoli per competere sulle otto agghiaccianti piste, la pericolosità delle quali aumenta a seconda dei diversi livelli.

Badlands: per uno o più giocatori.

Divertimento assicurato!



C64 solo su **CARTUCCIA** a soli 69.000

LEADER
THE SYSTEM OWNED



Disponibile per: Amiga, Atari ST,

Amstrad (cassette, disk)

Programmed by: Teque London Ltd
© 1990 YENGEN INC. All rights reserved.
The Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging: Domark Software Ltd
Prodotto da Domark Software Ltd.

Amiga & Atari ST Screenshots

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

TEENAGE MUTAN

Nonostante Richard Monteiro sia un esperto conoscitore di tartarughe e degustatore di pizze, anche noi di TGM abbiamo una certa esperienza di ratti e di fogne (adesso non fatevi venire brutte idee sulla nostra redazione NdT)...



Chi avrebbe mai potuto pensare che quattro tartarughe-adolescenti-mutanti-ninja rispondenti ai nomi di Donatello, Raffaello, Leonardo e Michelangelo avrebbero un giorno invaso il mondo? Le Ninja Turtles, scusate, Hero Turtles sono l'evento cinematografico più grosso dopo il ciclone Batman. Gli eroi in mezzoguscio, come sono universalmente conosciuti, completano la loro difesa di giustizia, libertà, mamma, bandiera americana, polpettone, etc con le conversioni ufficiali per 16 bit dalla Imageworks, Nintendo Entertainment System dalla Palcom e Game Boy dalla Konami.

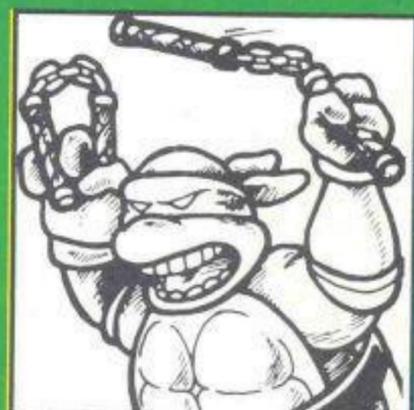
Ci sono grossi problemi a New York, cittadini innocenti vengono aggrediti da una banda di guerrieri

esperti di arti marziali discendenti del malvagio Clan Foot. Robot mangia uomini scorrazzano senza controllo per la città e New York sta per essere sopraffatta, lentamente ma inesorabilmente. Fino ad ora

LE TURTLES



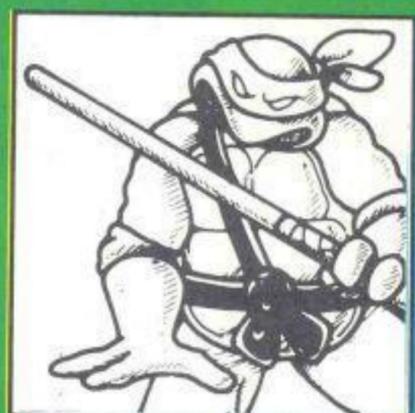
Leonardo - Porta sempre con se le sue spade Katana, che lo rendono molto utile specialmente nelle fogne dove i nemici sono in agguato anche sul soffitto.



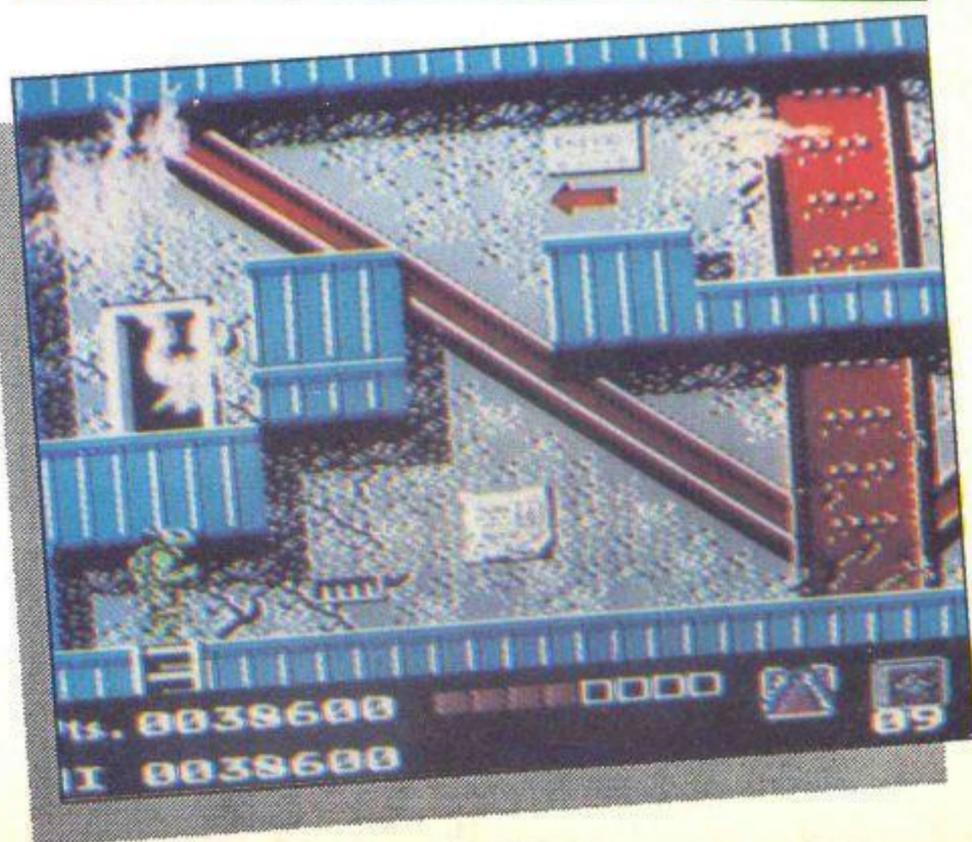
Michelangelo - Nonostante non sia forte come il resto del gruppo, questo piccolo, coraggioso ragazzo sa utilizzare con grande efficacia i suoi Nunchaku.



Raffaello - Si vanta della rapidità e della silenziosità che ottiene con i suoi Sai (pugnali con due estremità aguzze a fianco della lama).



Donatello - E' armato con un micidiale Bo stick, molto efficace per attaccare le persone dall'alto e dal basso. (da non confondere con Bo Derek che attacca ugualmente la gente dalle stesse angolazioni).



T HERO TURTLES

PIZZA BONUS



Whole Pizza



Half Pizza



Slice O' Pizza



Anti-Foot Clan Missile



The Rope



Kiai



Single Shuriken



Tripple Shuriken



Boomerang



Nunchukus



Bo



Katana Blade



Sai



Mr. Invincibility

La pizza intera reintegra tutte le energie perdute

La mezza pizza reintegra una parte delle energie perdute.

La fetta di pizza vi restituisce un po' di energia.

Il missile anti- Foot Clan serve a distruggere le barricate.

La corda è utilizzata per passare da un palazzo all'altro.

Se lanciato, il kiai decima tutto quello che incontra.

Il singolo shuriken viene lanciato contro un nemico.

Il triplo shuriken è tre volte più potente

Il boomerang può essere sempre riutilizzato, sempre che riusciate ad agguantarlo. Mr Invincibility vi rende invulnerabili per un breve periodo

TURTLES: IL FILM

Il film uscirà in Gran Bretagna verso la fine di novembre, uno degli ultimi paesi al mondo, insieme all'Italia a riceverlo nelle proprie sale. Ci si aspetta che negli Stati Uniti raggiunga i 130 milioni di dollari d'incasso dopo la prima settimana record nel Marzo del 1990. Il film è stato accolto bene ovunque ed è dotato di quello humour capace di divertire tutti, non solo i fans!

I costumi delle Turtles sono stati disegnati da Jim Henson scomparso all'inizio di quest'anno. E' stato l'ultimo film del mago dei pupazzi dopo il suo lavoro per Dark Crystal, Sesame Street, Labyrinth e, naturalmente, i mitici Muppets.

le nostre tartarughe sono vissute felici e contente facendo, ogni tanto, qualche favore alla polizia locale, ma adesso le cose sono fuori controllo. April, la loro fan numero uno è stata rapita dal cattivone Shredder (boo! fiii!). Radunate nella più vicina pizzeria, le tartarughe

Shredder è un tipo veramente pericoloso, peggio di un'armata di Bruce Lee impazziti

progettano le loro mosse per liberare April e, nel contempo, liberare le strade di New York da un po' di spazzatura.

I nostri eroi avevano già incontrato Shredder in precedenza. Egli è stato infatti al centro di molte indagini da parte delle Turtles da quando hanno messo su casa nelle fogne di New York con il lo-

ro Sensei, il ratto Splinter. La maggior parte delle volte hanno vinto, ma c'è ancora un'arma mortale tra le risorse di Shredder, la Life Transformer Gun. Con questo marchingegno di avanzatissima tecnologia Shredder può mutare geneticamente ogni essere umano in uno dei suoi bravacci, se non saranno abbastanza veloci la loro amica April potrebbe esserne la prima vittima.

New York è una grande città, molti luoghi da esplorare e molti posti in cui incontrare gli scagnozzi di Shredder, il Clan Foot. La battaglia sarà lunga e dura, ma le Turtles non sono certamente indifese. Ognuna di esse ha un'arma speciale e sono tutte allenate nell'antica arte del Ninjitsu (vedere il riquadro per ulteriori informazioni).

Si parte dalle strade in cui, oltre a evitare il traffico cittadino, dovrete affrontare i soldati del Foot Clan. Ma non perdetevi troppo tempo in superficie, è nelle fogne che si

trova la vera azione e sono, dopo tutto, l'unico modo per spostarsi.

Le fogne sono naturalmente pullulanti di nemici. C'è anche una vasta scelta di armi laggiù, sempre che riusciate a trovarle (oltre tutto è anche casa mia e dei miei pelosi amici, ma tutto questo non ha importanza ora).

Il contatto con gli uomini (!) di Shredder farà calare

La versione importata per il Game Boy è conosciuta come Ninja Turtles, quando arriverà la versione ufficiale si chiamerà Hero Turtle

la vostra energia che potrà essere rigenerata parzialmente o completa-

GIOCO E REALTA'

Secondo quanto riportato da recenti comunicati stampa si è diffusa tra i bambini (inglesi) la mania di imitare le Turtles andando a giocare nelle fogne. Sfortunatamente questo ha portato a una serie di incidenti in cui diversi ragazzini sono rimasti imprigionati in qualche cunicolo dove sono stati soccorsi. Siete avvisati.

"Gioco" "Caldo"

TEST

GameBoy

Caspita, la versione Game Boy delle Turtles è talmente accattivante da non riuscire più a staccarsene. C'è sempre così tanta roba sullo schermo che basta una piccola distrazione per perdersi qualcosa di nuovo (quantunque quel qualcosa probabilmente non mancherà voi). La grafica è varia e dettagliata. Tutti i personaggi sono ben sfumati ed hanno proprie, sofisticate routine di animazione. L'unico problema con la versione Game Boy è l'eccessiva facilità, tutti qui a ZZAP! l'hanno finito. Anche così, comunque, se pensate che Batman per il Game Boy fosse buono resterete a bocca aperta (Funari!) nel vedere questo. E' consigliabile giocarlo affiancati da una succulenta pizza.

GLOBALE 93%

mente dai diversi tagli di pizza che si trovano, molto poco igienicamente, sparsi per il terreno (tutto questo mi fa pensare: girano armate, vivono nelle fogne, hanno nomi italiani e sono grandi appassionate di pizza. Ho capito, sono originarie dei più squallidi sobborghi partenopei!). Se una delle tartarughe esaurirà la sua energia verrà catturata e la successiva entra in gioco. Potete liberare una tartaruga catturata semplicemente toccandola. Tutti e cinque i livelli sono basati su località esistenti di New York City. Viaggiate per Wall Street, visitate l'aeroporto internazionale John Kennedy, andate a fare una nuotata nel fiume Hudson (non dimenticate però che le Turtles non sono pesci, hanno bisogno d'aria anche loro) o andate a scovare Shredder nella sua base segreta nel South Bronks (e dove se no). Ora che avete fatto riserva di piz-

za è giunto il momento di liberarsi di Shredder per sempre.

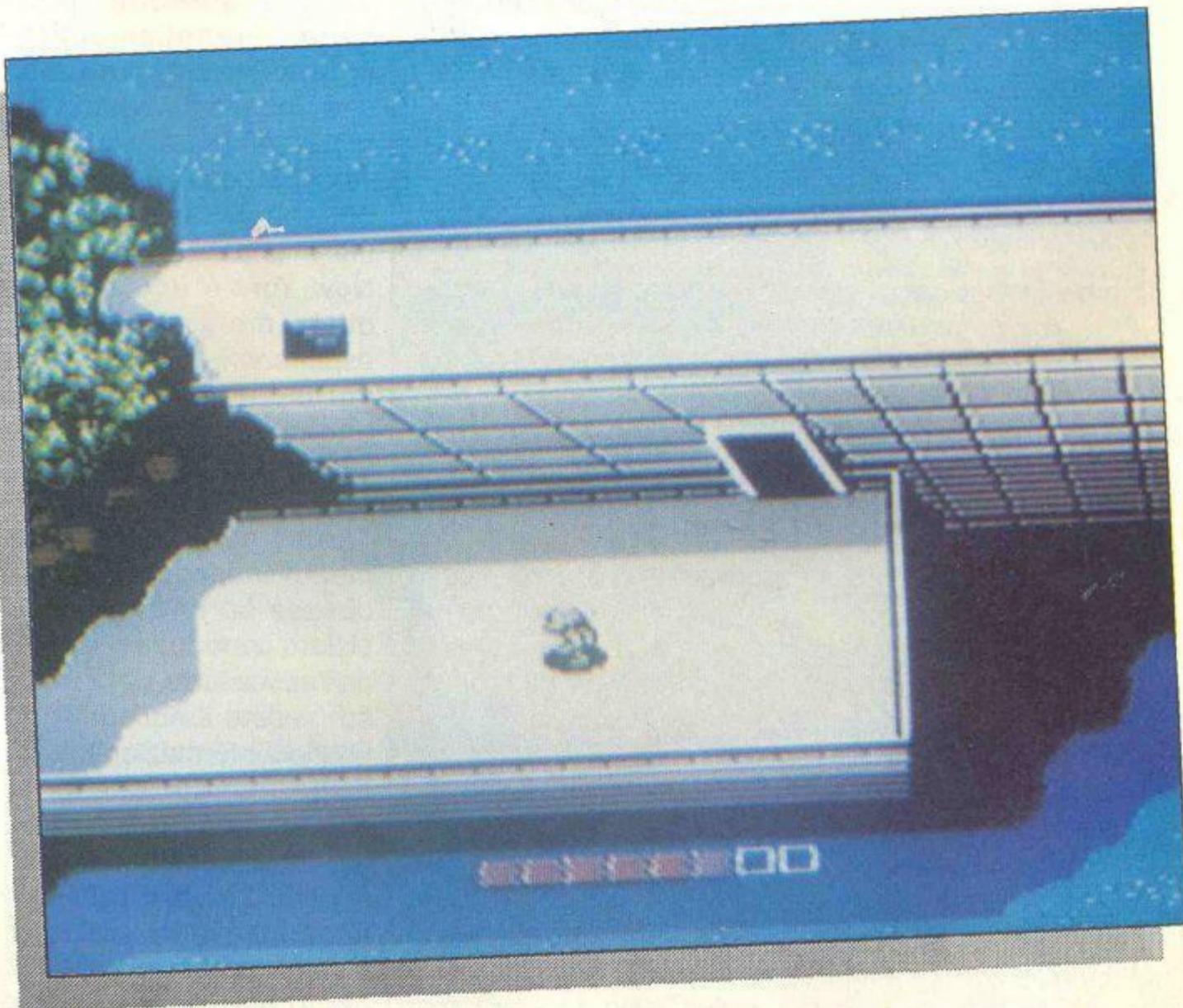
PREVIEW

La Imageworks sta importando la versione americana Ultragames per Amiga e IBM PC preparandola per il mercato inglese. Queste versioni dovrebbero uscire in questi giorni nel Regno Unito, mentre l'Atari ST dovrà attendere fino a novembre. Saranno più simili alla versione NES rispetto a quella Game Boy, il che promette bene, no?

Nintendo

Non sono il tipo di persona a cui si rivolgono i prodotti Ninja Turtles (ho quasi 61 anni, sapete!) ma anch'io mi sono divertito molto giocando con la versione NES delle quattro tartarughe. Il livello di difficoltà è quello giusto, frustrante ma non abbastanza da mettere in pericolo l'integrità fisica del vostro Nintendo. La grafica è notevole per il NES, con un superbo utilizzo di colori vivaci e ottime animazioni. I quattro livelli sono pieni d'azione e sono più di quanto un giocatore medio possa trattare, ma vi incolleranno davanti allo schermo per un pezzo.

GLOBALE 87%



MEGA SUCCESSI DELLA HIT SQUAD

GRIND THE GAUNTLET

STAR WARS

THE
KONAMI
CHALLENGE

DALEY THOMPSON'S
ULTIMATE
CHALLENGE

KONAMI
COIN-OP ACTION
SALAMANDER

RASTAN

LEADER
GAMES & SOFTWARE

HIT NAMES • HIT GAMES • HIT SQUAD

Tutti disponibili per COMMODORE - AMSTRAD - SPECTRUM a L. 7.500 cad.

FIRE & FORGET

II

LE grandi piaghe del software, si sa, sono due: la pirateria e le istruzioni tradotte. Con la storia del boom delle console la pirateria sta perdendo colpi, mentre le istruzioni tradotte diventano sempre peggiori. Signori e signore, vi presento la prima macchina da combattimento armata di frasi ironiche! In effetti è proprio così che dicono le istruzioni, anche se in teoria le istruzioni inglesi parlano

di "phaser a ioni" (ionic phaser) che sono poi i classici "laser", "beam" e via dicendo dei videogiochi.

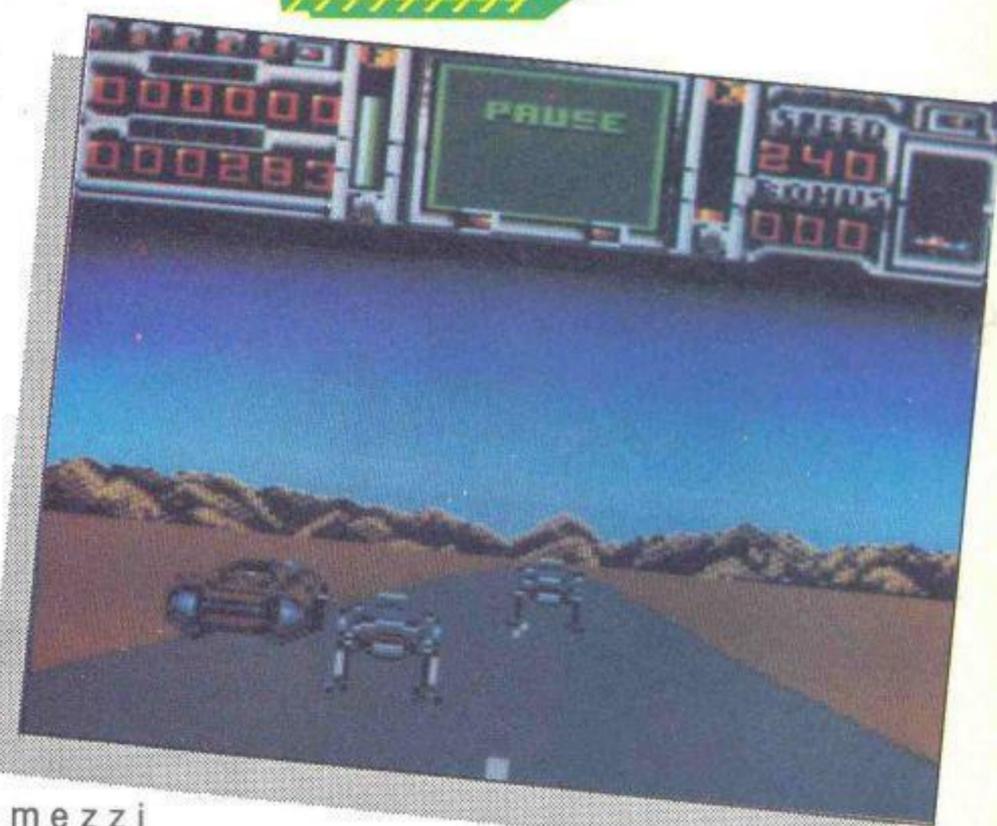
Fra frasi ironiche a parte, vediamo un po' di cosa si tratta: in Fire & Forget II un gruppo di terroristi ha intenzione di far andare all'aria la terza convenzione mondiale per la pace, tenuta per l'occasione nella più importante città mondiale: Megapolis.

Questi terroristi hanno riunito un sacco di criminali motorizzati e hanno formato un convoglio, in testa al quale si trova un veicolo blindato che trasporta un missile capace di spazzare via come nulla fosse Megapolis.

Il vostro compito è quello di montare sul Thunder Master II e inseguire il convoglio risalendolo dalla coda fino ad arrivare all'autoblindo e fermarlo definitivamente (non con una balestra armata di cartelli STOP).

Lungo il convoglio poi si trovano altri quattro blindati vitali per i terroristi, e sono una specie di autocisterna, un veicolo che lascia mine sulla sua strada, un veicolo munito di radar che fornisce il monitoraggio delle strade al convoglio e un veicolo armato con una serie di missili terra terra.

Tutti questi veicoli blindati sono protetti da un'orda di



mezzi d'attacco (43 diversi) che faranno di tutto per annullare la vostra missione. Da notare che la potentissima auto in vostra dotazione è anche capace di trasformarsi in astronave,

per poter colpire i vari avicoli (incrocio scemo tra aerei e veicoli — lo so che gli avicoli sono i polli!) che si "manifestano" lungo la strada.



Ho alcuni dubbi su questo Fire & Forget II,

primo tra tutti il fatto che esiste la versione su cartuccia: usando appunto F&F II su un GX4000 è impossibile utilizzare i missili visto che vengono attivati tramite la M sulla tastiera! Ad ogni modo, il gioco in sé stesso non è malaccio, ovvero è fluido, colorato e discretamente avvincente. Peccato il fatto che non esista la forza di inerzia, ovvero sembra che la strada vada per i fatti suoi mentre l'auto va a destra e a sinistra. Bello il fatto che ci si possa trasformare, un po' poco però per giustificare l'ennesimo Road Blasters.

PRESENTAZIONE 86%

Istruzioni ben tradotte (tranne per una certa frase...) e niente opzioni.

GRAFICA 80%

Veloce e convincente.

SONORO 69%

Niente di entusiasmante, del resto che cosa volevate?

APPETIBILITA' 80%

Titolo famoso, partita assicurata.

LONGEVITA' 78%

Un po' troppo ripetitivo per appassionare veramente ma il genere è quello giusto.

GLOBALE 77%

Uno strano Road Blasters un po' limitato ma piacevole.

E' TORNATO... PER PROTEGGERE
GLI INNOCENTI

C64 solo su
a LIIT. 69.000
CARTUCCIA

ROBOCOP™

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

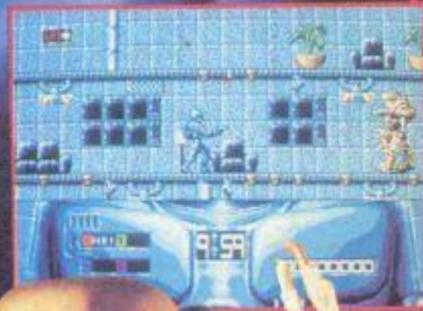
DAL FILM OMONIMO, UNO SHOOT-EM-UP
RICCO DI AZIONE E SUSPENSE TRA BREVE
SUL TUO HOME COMPUTER.

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.

Altri formati:
SPECTRUM CASS. L. 19.500
AMIGA L. 29.000
ATARI ST L. 49.000

LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean



SOFTTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812



UN
SIMPATICO
CAOS !!!

SUMMER CAMP

By John Ferrari

LASCIATI COINVOLGERE DAL CARTONE ANIMATO PIU' TRAVOLGENTE !

Il topo Maximus deve recuperare la bandiera americana, persa in occasione del giorno dell'apertura del campo estivo.

Ma... dove si trova? Schermata dopo schermata, azione, colore e pazzi personaggi a volte pericolosi si susseguono.

Questo, è l'arcade che più ti farà divertire, ma... potrebbe anche rovinarti le vacanze...!!!

Voted
YC Fun One 96%

CBM 64/128
L. 19.500 cass. L. 25.000 disk
Amiga
L. 29.900



CBM 64 Screens

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

THALAMUS



electronics

PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo	Prezzo
Sistemi Compatibili IBM disponibili in tutte le configurazioni e prezzi	telefonare
Stampanti 24 aghi par/centr. 192 cps (grafica)	L. 750.000
Monitor monocromatici XT AT 14" CGA VGA c/base	L. 230.000
Monitor colori XT AT 14" VGA c/base	L. 590.000
Drive interni 3"1/2 720 Kb - MB 1,44	L. 125.000
Drive interni 5"1/4 500 Kb - Mb 1,6	L. 140.000
Drive esterni 720 Kb-1,2 Mb XT AT PS2 AMS 3"1/2	L. 190.000
Drive esterni 360 Kb-1,2 Mb XT AT 5"1/4	L. 215.000
Scheda EGA 640x480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L. 125.000
Scheda EGA 1024x480 com. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L. 150.000
Scheda VGA 800x600 comp. VGA EGA CGA Her. istruzioni in Italiano	L. 145.000
Scheda VGA 1024x768 Mega turbo comp. AT-PS2	L. 430.000
Scheda TURBO accesso mem. 0 st. attesa 8MB	L. 195.000
Scheda clock XT	L. 28.000
Scheda stampante parallela centronics	L. 21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L. 27.000
Scheda AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L. 29.000
Scheda XT multi I/O par/ser/giochi/trollerxdr	L. 65.000
Controller per floppy disk con adattatore IDE	L. 65.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L. 29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT	L. 19.000
Schede Modem interne ed esterne c/software	L. 250.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA e pacch. software	L. 350.000
Tavoletta grafica GT1212B con penna ottica	L. 630.000
Mouse QMO2 uscita st.RS232 XT AT PS2 e comp.	L. 45.000
Mouse GM6000 con software e istr. italiano	L. 80.000
Mouse LOGITECH 9 comp. 100% con tutti programmi	L. 190.000
Logitech paintshow plus	L. 110.000
Logitech catchword	L. 395.000
Logitech finesse (elaborazione testi, documenti)	L. 395.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, c/softw.	L. 220.000
Hard Disk 20 Mb 5"1/4 o 3"1/2	L. 450.000
Hard Disk 40 Mb 5"1/4 o 3"1/2	L. 575.000
GIOCHI PC 5"1/4 e 3"1/2 novità settimanali	telefonare
Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5"1/4 mb 1.2	L. 1.200.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5"1/4 Mb 1,2 H.D. 40mb	L. 1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3"1/2 Mb 1,44 H.D. 40mb	L. 2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5"1/4 Mb 1,2	L. 1.790.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3"1/2 1,44 Mb H.D. 40mb	L. 2.750.000
Integrati - Ricambi - Riparazioni	
AMIGA 2000 (Conf. compl.)	L. 1.750.000
Monitor Commodore 1084s	L. 590.000
Scheda Janus XT / 5"1/4 360k	L. 450.000
Scheda espansione A. 2000 da 0 a 8 Mb	telefonare
Hard Disk 30-40 Mb A. 2000 SCSI	telefonare
Modem Amiga interni/esterni	telefonare
Handy Scanner Amiga	telefonare
Nastro stampante MPS 801	L. 12.000
Nastro stampante MPS 802	L. 18.000
Nastro stampante MPS 803	L. 13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L. 21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L. 29.750
Nastro stampante Star LC 10 neri	L. 12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L. 27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L. 11.000
Nastro stampante MPS 1200	L. 15.000
Nastro stampante MPS 1230	L. 18.000

Articolo	Prezzo
Amiga 500 (conf. compl)	L. 790.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L. 190.000
Espansione 512K AMIGA	da L. 130.000
Modulatore AMIGA	L. 60.000
Cavo skart AMIGA per TV-Monitor	L. 32.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da L. 150.000
Kik start 1.3 A.500 (c/montaggio)	L. 90.000
Hard Disk e schede aggiunt. A. 500	telefonare
Videogenlock AMIGA	L. 490.000
Penna ottica AMIGA con programma	L. 35.000
Monitor colori AMIGA/P.C./C64 ecc.	L. 540.000
Monitor monocromatico c/audio	L. 195.000
Stampante colori AMIGA/PC	L. 495.000
Stampante c/doppia interf. AMI/C64	L. 395.000
Base per stampante	L. 15.000
Carta mod. cont. (conf. 500 fg.)	L. 15.000
Cavo centronics per stampanti	L. 25.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD c/microsw.	L. 95.000
Tappetino mouse antistatico	L. 16.000
COMMODORE 64 New	L. 250.000
Registratori per C 64	da L. 59.000
Regolatore elettr. testine reg.	L. 19.000
Adattatore registr. da C16 a C64	L. 25.000
Duplicatore cass. registr. C64	L. 18.000
Disk Drive comp. per Commodore 64	L. 280.000
Penna ottica Comm. 64 c/programma	L. 35.000
Cartucce sprot. copiat. multifunz.	L. 75.000
Cartucce velocizz. caric. drive	L. 45.000
Cavo skart C64 TV/Monitor	L. 19.000
Cavi TV/Computer (vari tipi)	da L. 6.500
Alimentatore per C64	L. 55.000
Copricomputer plexiglas AMIGA	L. 19.000
Copricomputer plexiglas C64 New	L. 16.000
Kit puliscitistine dr. 5"1/4 3"1/2	L. 15.000
Dischi 5"1/4 df.dd	L. 1.000
Confezione 10 dischi 5"1/4 c/cont.	L. 12.000
Dischi 5"1/4 df.dd 2 Mb	L. 2.500
Dischi 3"1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L. 1.000
Dischi 3"1/2 HD Mb	L. 3.000
Tagliadischi acciaio per 5"1/4	L. 14.000
Portadischi 5"1/4 Posso per 150 pz.	L. 39.000
Portadischi 3"1/2 Posso per 170 pz.	L. 45.000
Portadischi 3" 1/2 (cont. 10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3"1/2 (cont. 40 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3"1/2 (cont. 80 pz.)	L. 25.000
Portadischi 5"1/4 (cont. 10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 5"1/4 (cont. 50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 5"1/4 (cont. 100 pz.)	L. 25.000
Portacassette Multibox (10 pz.)	L. 3.500
Joystick Flashfire "Bep Bop"	L. 7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L. 10.000
Joystick Flashfire c/3 sp. autofire	L. 15.000
Joystick Flashfire c/3 microswit.	L. 25.000
Joystick Flashfire traspar. autof.	L. 19.000
Joystick Flashfire trasp. microsw.	L. 29.000
Joystick Flashfire per MSX	da L. 15.000
Joystick Flashfire per AMSTRAD	da L. 24.000
Joystick Flashfire per C16/P4	da L. 19.000
Joystick Switch Joy con leva acc.	L. 20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L. 45.000
Cavo adatt. joystick AMSTRAD	L. 9.000
Cavo adatt. joystick C16 e Plus 4	L. 6.000
GIOCHI in cassetta e dischi per C64, C16, MSX, Olivetti, AMSTRAD, AMIGA, ATARI, NINTENDO, ecc.	telefonare

I prezzi indicati sono tutti compresi di IVA



**PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI**

**I PREZZI POSSONO
SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER
CONFERMA
AL N° (039) 744164**



**SPEDIZIONI
CONTRASSEGNO
IN TUTTA
ITALIA**



**SCONTI
RISERVATI
AI
RIVENDITORI**

SHADOW OF THE BEAST

Gioco
"Calo"

Shadow of the Beast è sicuramente uno dei giochi che ha reso così popolare l'Amiga e che ha mostrato al mondo intero le sue capacità: tale successo non ha però travolto la Psygnosis tanto è vero che non si sono dimenticati del grandissimo numero di possessori di otto bit che reclamavano una pronta conversione per i loro sistemi. Così dopo aver ceduto i diritti alla Gremlin, ecco arrivare Shadow of the Beast per lo Spectrum e Amstrad, che sarà ben presto seguito dalla versione su cartuccia per C64, che promette di essere davvero strepitosa.

Beast è un arcade adventure che vi mette nei panni particolari di uno strano es-

sere mezzo uomo e mezzo capra dalla notevole agilità e dalla grande forza, deciso a vendicare il padre, immolato in onore della temibile Bestia. E sono stati proprio i maghi e gli stregoni al servizio della Bestia a ridurvi in quello stato fisico di cui volete, ovviamente, al più presto liberarvi (sapete, i caproni non hanno molto successo con le ragazze...). Non vi resta che partire alla ricerca dell'essere malvagio, ma attenzione, perché il percorso è irto di difficoltà: ragni, goblins, occhi giganti e altri nemici cercheranno solo di farvi la pelle e se volete riuscire nell'impresa è consigliabile prestare molta attenzione agli oggetti che

incontrerete nel corso del vostro cammino. Già, perché ogni volta che verrete a contatto con un essere immondo la frequenza del vostro battito cardiaco aumenterà e quando il cardiogramma, rappresentante i vostri due cuori e presente nella parte inferiore dello schermo, raggiungerà valori critici vi verrà un bell'infarto.

Come accennato in precedenza, fortunatamente ci sono gli oggetti sparsi un po' dappertutto: alcuni abbassano il battito cardiaco, altri, come il fucile laser, sono utilissimi per uccidere i mostri più grandi.

L'avventura ha inizio in una landa desolata, ma avanzando a destra o sinistra e ammazzando un gran numero di nemici, raggiungerete altre locazioni, come un pozzo, un castello o un tronco cavo, contrassegnati da una freccia: entrando in questi luoghi lo scenario cambia completamente e non è raro incontrare mostri enormi pronti a scannarvi per il solo gusto di farlo.

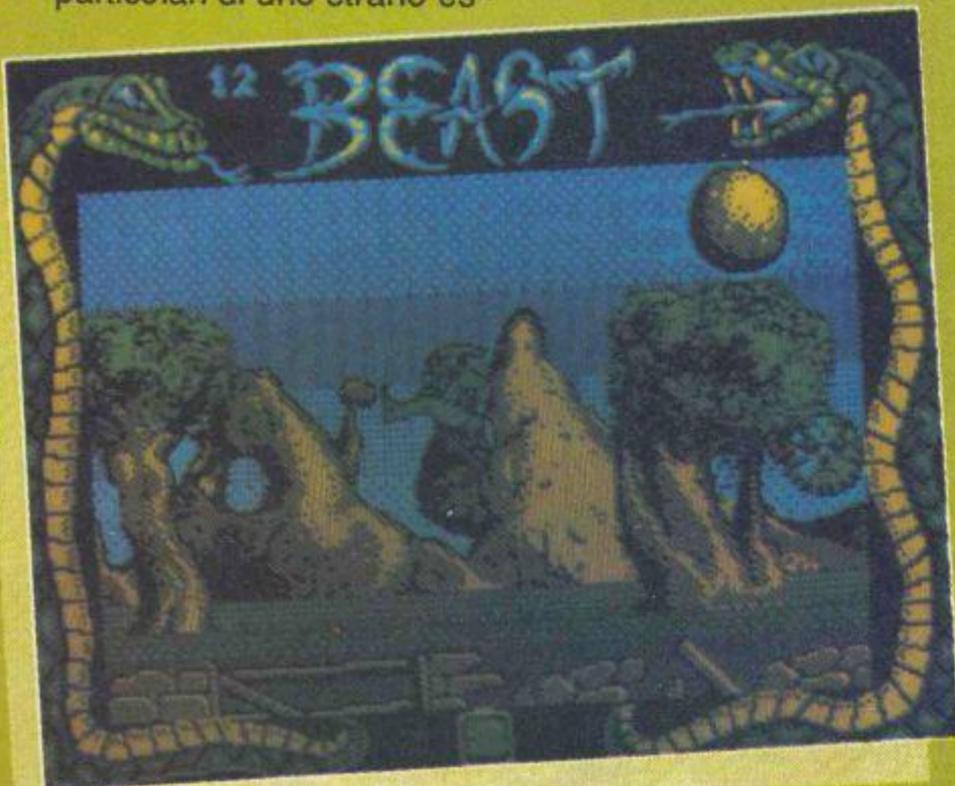
Purtroppo ogni qualvolta si cambia locazione bisogna pigiare l'odiatissimo "play" del registratore e aspettare qualche secondo e lo stesso avviene per ogni scontro con un nemico partico-

larmente grosso (leggi "gigantesco"). D'altronde, vista la mole del gioco, non poteva non scapparci il solito multiloader, anche se questa volta è stato realizzato intelligentemente: nella confezione sono contenute due cas-



Devo confessare che sono rimasto di stucco

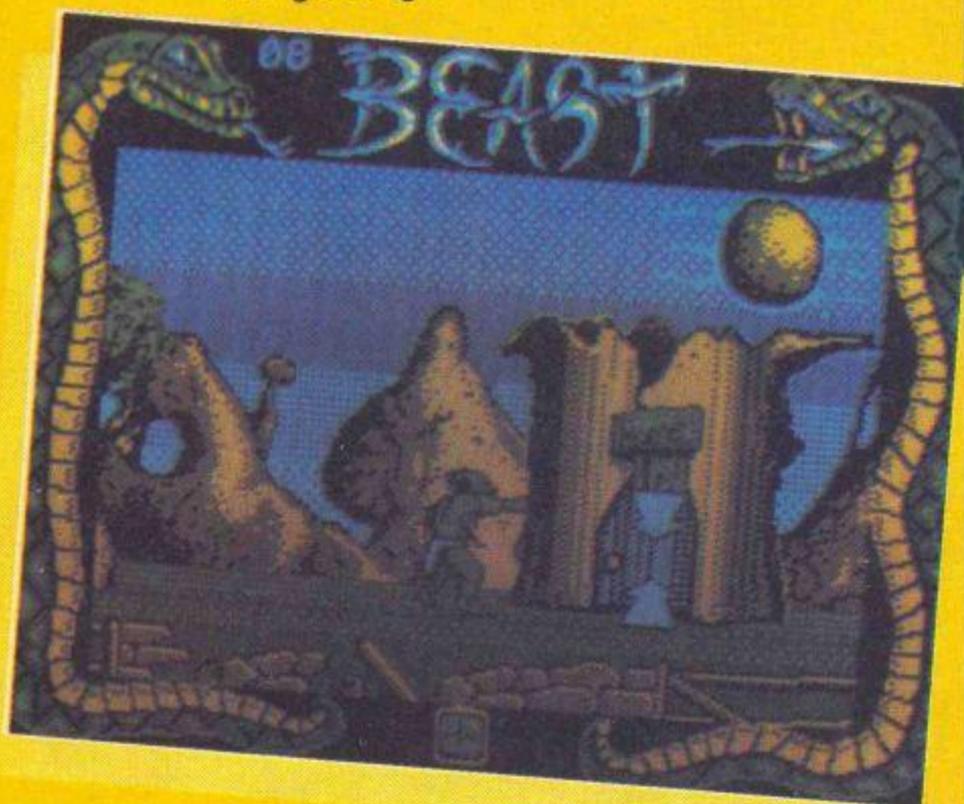
dopo aver visto Beast per lo Speccy: mi aspettavo una conversione orribile, accompagnata dalla solita scusa "Più di così lo Spectrum non può fare". Invece mi sono trovato di fronte ad un buon arcade adventure con tanto di scrolling parallattico a quattro livelli, mostri stupendamente realizzati e multiloader intelligente. Certo, il sonoro è praticamente inesistente, ma chi ha bisogno del solito bip-bip? Se proprio vogliamo essere pignoli poi, bisogna evidenziare che non c'è molta varietà fra i nemici, ma è proprio andare a cercare il pelo nell'uovo. Spectrumisti, stanchi delle solite re-realease e dei blandi budgetini, questo Beast è fatto apposta per voi!!! Compratelo!



sette, così se dovrete caricare un livello sarà sufficiente riavvolgere all'inizio del lato indicato per poter riprendere in meno di un minuto, senza bisogno di doversi segnare i giri per ogni caricamento, come accadeva di solito.

Ultima nota: alcuni livelli del gioco go-

dono di uno scrolling a quattro livelli di parallasse, che, per quanto mi sforzi di ricordare, non s'era mai visto su uno Spectrum. E pensare che qualche folle osa affermare che lo Speccy è morto...



PRESENTAZIONE 79%

Due cassette, istruzioni chiare, bella confezione... Non c'è la maglietta, ma era davvero pretendere troppo!

GRAFICA 92%

Il nostro eroe ha messo su un po' di pancetta, ma per il resto è tutto ben disegnato, soprattutto i mostri grossi, davvero stupendi. Nota di merito per i quattro livelli di parallasse, mai visti sul mitico Speccy!

SONORO 49%

Bizz, buzz, cric... Cosa ci fa un grillo nel mio computer?

APPETIBILITA' 80%

Livello di difficoltà (finalmente) ben bilanciato: per il resto è il solito arcade adventure. Niente di speciale, ma sempre appassionante.

LONGEVITA' 79%

Non difficilissimo da risolvere, ma state tranquilli perché non lo finirete alla prima partita: probabilmente l'ostacolo più grande da superare è la noia causata dallo stressantissimo multiloop.

GLOBALE 92%

E' Shadow of the Beast per lo Spectrum, è ben realizzato, ma è anche davvero troppo per il nostro Speccy! Probabilmente è il massimo che si potesse fare...



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

VIENI A TROVARCI
COMPRI OGGI - PAGHI A NATALE
IN COMODE RATE!!!

C64 + Registratore	L.320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L.750.000
AMIGA 500 1 mega	L.850.000
AMIGA 2000	L.1.600.000
AT 286 a partire da	L. 800.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM



DICK TRACY

QUEST'ANNO GLI STANNO TUTTI ALLE CALCAGNA.

METTETEVI
SULLE TRACCE
DEL CELEBRE
DETECTIVE
DICK TRACY
RIVIVENDO
L'AZIONE
DEL FILM.

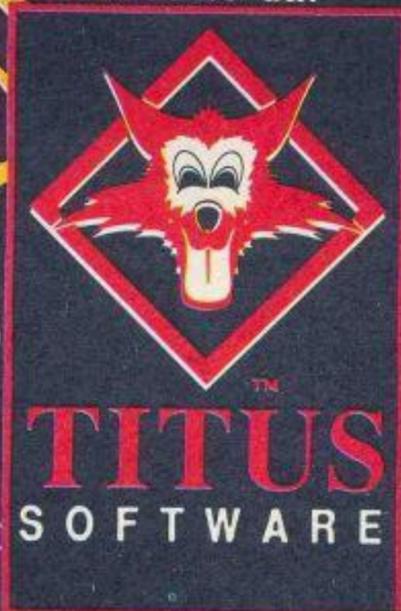
UN GIOCO FANTASTICO PIENO D'AZIONE

Mettete al passo la teppaglia che vuole la vostra pelle. Braccate i fuorilegge attraverso tutta la città Diffidate dei trabocchetti che vi aspettano ad ogni angolo di strada. Mettete fine alla carriera di Big Boy e dei suoi seguaci. Ritrovate i personaggi e il fantastico ambiente del celebre film durante tutta la fase di questo gioco appassionante.

UN GIOCO FANTASTICO
PIENO D'AZIONE

- 5 LIVELLI DIFFERENTI.
- NUMEROSE TABELLE.
ANIMAZIONI RAPIDE.
- SI GIOCA CON
ESTREMA FACILITÀ.
- MUSICHE GENIALI.
- ARMI DI TIPO DIVERSO.

Prodotto da:



TITOLO	SOFT. HOUSE	VERSIONI	VOTO	N.ro
10 GREAT GAMES III	GREMLIN	C64 COMPIL.	55%	29
10 MEGA GAMES	COMPILATION	C64	46%	30
100% DINAMYTE	OCEAN	C64	68%	42
10TH FRAME	KIXX	MSX	61%	35
180	MASTERTRONIC	C64	70%	07
1942	ENCORE	C64/AMS	87/81	37
1942	ELITE	C64, Sp, AMS, C16+4	81%	07
1943	FIREBIRD	C64/Sp/AMS	58%	28
1943	KIXX	C64	35%	44
3D POOL	FIREBIRD	C64/AMS/MSX	70%	36
3D TENNIS	PALACE	C64	94%	46
4 SOCCER SIMULATORS	CODE MASTERS	C64	48%	33
4TH & INCHES	ACCOLADE	C64	90%	22
4TH DIMENSION	HEWSON	C64	—	43
4x4 OFF ROAD RACING	EPYX	C64	61%	25
500 CC GRAN PRIX	MICROIDS	C64-128/ST	61%	14
5TH GEAR	RACK-IT	C64	78%	30
720°	US GOLD	C64	78%	19
A VIEW TO A KILL	DOMARK	C64/Sp/MSX/AMS	38%	02
AARDVARK	BUG-BYTE	C16	43%	09
ACCOLADE'S COMICS	US GOLD	C64	—	17
ACE 2088	CASCADE	C64	52%	33
ACE II	CASCADE	C64/+4/Sp	81%	16
ACE OF ACES	US GOLD	C64/AMS/Sp	88%	07
ACROJET	MICROPROSE	C64/Sp/AMS	83%	02
ACTION FORCE	MAD	C64	49%	34
ACTION SERVICE	INFOGRADES	C64	44%	34
ADDICTA BALL	ALLIGATA	MSX	80%	18
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	OCEAN	C64	79%	48
ADIDAS CHAMP. TIE BREAK	OCEAN	C64	86%	49
ADV. PINBALL SIM.	CODE MASTERS	C64	61%	34
AFFAIRE (L')	INFOGRADES	MSX II/ST/AMIGA	80%	17
AFTERBURNER	ACTIVISION	C64	45%	30
AFTERBURNER	ACTIVISION	MSX	65%	35
AGENT ORANGE	QUICKSILVA	C64/AMS/Sp	37%	10
AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	C64	73%	19
AIRWOLF	ENCORE (RE-REL.)	C64	40%	32
ALIENS	EL DREAMS	C64/Sp	81%	11
ALLEYKAT	HEWSON	C64	89%	06
ALTER EGO	ACTIVISION	C64	98%	M001
ALTERED BEAST	ACTIVISION	C64	60%	39
ALTERED BEAST	ACTIVISION	AMSTRAD	50%	40
ALT. REALITY: THE DUNGEON	DATASOFT	C64	85%	17
ALT. WORLD GAMES	GREMLIN	C64	86%	19
AMAROUTE	MASTERTRONIC	C64/Sp/XE	39%	15
AMERICAN CLUB SPORTS	MINDSCAPE	C64	63%	37
ANDY CAPP	MIRRORSOFT	C64	69%	20
ANNALI DI ROMA	PSS	C64/PC 1/Sp	68%	20
ANTIPIAD (SACRED ARM.)	SILVERBIRD	AMSTRAD	91%	35
APB	DOMARK	C64	90%	38
APB	DOMARK	AMSTRAD	64%	39
APOLLO 18	EL ARTS	C64/AMIGA	81%	21
ARCA DI CAP. BLOOD (L)*	ERE INFORMATIQUE	ST	90%	21
ARCADE MUSCLE	US GOLD	C64	70%	34
ARENA	LOTHLORIEN	Sp	84%	07
ARK PANDORA	RINO	C64	80%	01
ARKANOID	IMAGINE	ST	92%	13
ARKANOID	IMAGINE	8 BIT	80%	11
ARMALYTE	THALAMUS	C64	97%	28
ARMY MOVES	IMAGINE	C64/Sp	75%	14
ARTURA	GREMLIN	C64/Sp	56%	29
ASSAULT MACHINE	NEXUS	C64	70%	07
ASTERIX AND THE M. CAULDR.	MELB. HOUSE	C64/Sp/AMS	60%	06
ASTRO MARINE CORPS	DINAMIC	C64	31%	46
ATF	DIGITAL INTEGR.	C64	60%	23
ATHENA	IMAGINE	C64/Sp/AMS	76%	17
ATOM ANT	HI-TECH	C64	54%	50
ATTACKED	MICROVALUE	MSX	65%	36
ATV SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	42%	20
AUFWIEDEHERSEN MONTY	GREMLIN	C64/MSX/Sp	46%	13
AVENGER	GREMLIN	C64/Sp/MSX/AMS	86%	09
BAAL	PSYCLAPSE	C64	56%	36
BACK TO THE FUTURE II	IMAGEWORKS	C64	80%	49
BACKLASH	NOVAGEN	AMIGA	92%	18
BAD CAT	GO!	C64/Sp	37%	20
BALL BLASTA	ZEPPELIN	C64 (BUDGET)	87%	32
BALL RIDER	KING SIZE	AMIGA	39%	22
BALLISTIX	PSYCLAPSE	C64	76%	40
BALLYHOO	INFOCOM	C64	88%	02
BANGKOK KNIGHTS	SYSTEM 3	C64/Sp/AMS	90%	18
BARBARIAN	PALACE SOFT.	C64/Sp/ST	87%	14
BARBARIAN	PSYGNOSIS	ST/AMIGA	81%	15
BARBARIAN	PALACE	AMIGA	89%	18
BARBARIAN	PSYGNOSIS	C64/Sp	79%	27
BARBARIAN	MELB. HOUSE	MSX	79%	35
BARBARIAN II	PALACE SOFT.	C64/Sp	94%	26
BARD'S TALE III	EL ARTS	C64	83%	27
BASIL T.G.M. DETECTIVE	GREMLIN	C64	77%	19
BASKET MASTER	OCEAN	MSX	80%	26
BATMAN	OCEAN	C64	48%	30
BATMAN	OCEAN	Sp/AMS/MSX	91%	GC05
BATMAN THE MOVIE	OCEAN	C64	96%	39
BATMAN THE MOVIE	OCEAN	SPECTRUM AMSTRAD	89/90	40
BATTLE CHESS	INTERPLAY	C64	89%	40
BATTLE ISLAND	NOVAGEN	C64	76%	28
BATTLES OF NAPOLEON	SSI	C64	27%	34
BATTLESHIPS	ENCORE (RE-REL.)	C64	58%	32
BATTLETECH	INFOCOM	C64	42%	36
BC II	SILVERBIRD	C64	56%	27
BEACH BUGGY SIM.	SILVERBIRD	C64/Sp	41%	26
BEACH HEAD II	AMERICANA	C64/SPECTRUM	94%	18
BEAM	MAGIC BYTES	C64	69%	36
BEAT IT	MASTERTRONIC	C64	88%	20
BEDLAM	GO!	C64/ST	40%	23
BETTER DEAD THAN ALIEN	—	C64	66%	32
BEYOND THE FORBI. FOREST	US GOLD	C64	91%	GC.05
BEYOND THE ICE PALACE	ELITE	C64/Sp/AMS	92%	25
BIG TR. IN LITTLE CHINA	EL DREAMS	C64/Sp/AMS	23%	12
BIGGLES	MIRRORSOFT	C64/Sp	48%	03
BIONIC COMMANDO	KIXX	C64	91%	44
BIONIC COMMANDOS	GO!	C64	90%	25
BLACK JACK ACADEMY	MICROILLUSION	C64	75%	36
BLACK LAMP	FIREBIRD	C64/ST	78%	22
BLACK MAGIC	US GOLD	C64	77%	16
BLACK TIGER	US GOLD	C64	82%	44
BLASTEROIDS	IMAGEWORKS	C64	83%	33
BLASTEROIDS	IMAGEWORKS	AMSTRAD/MSX	93/50%	35
BLAZER	NEXUS	C64	63%	17
BLEACK BEARD	KIXX	MSX/AMS	65/35	36
BLOOD BROTHERS	GREMLIN	C64/Sp/AMS	54%	26
BLOOD MONEY	PSYGNOSIS	C64	90%	47
BLOOD VALLEY	GREMLIN	C64/Sp	23%	23
BLOOD'N'GUTS	AM. ACTION	C64	56%	10
BLOODWICH	IMAGEWORKS	C64	84%	48
BLUE ANGELS	ACCOLADE	C64	70%	44
BLUE ANGELS 69	MAGIC BYTES	C64	59%	43
BMX KIDZ	FIREBIRD	C64	79%	21
BOBBY BEARING	THE EDGE	C64/Sp	93%	GC.09
BOMB FUSION	MASTERTRONIC	C64	32%	34
BOMB JACK	ENCORE (RE-REL.)	C64	86%	32
BOMB JACK II	ELITE	C64/C16/Sp	80%	10
BOMBO	RINO	C64	47%	03
BOMBUZAL	IMAGEWORKS	C64	97%	29
BORDERZONE	INFOCOM	C64	84%	21
BORED OF THE RINGS	CRL	C64	78%	02
BOULDERDASH CONSTR. KIT	DATABYTE	C64/XE	97%	M007
BOULDERDASH III	FIRST STAR	C64	93%	GC.03
BOUNCES	BEYOND	C64	86%	03
BRAVESTARR	GO!	C64	28%	21
BREAKDANCE	AMERICANA	C64	35%	03
BRIAN JACK'S CHALLENGE	RICOCHE	MSX/C64	45%	18
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	C64/Sp	97%	16
BUBBLER	ULTIMATE	MSX/Sp	66%	14
BUFFALO BILL W.W. SHOW	TYNESOFT	C64	80%	38
BUFFALO BILL'S W.W. SHOW	TYNESOFT	AMSTRAD	80%	39
BUGGY BOY	ELITE	C64	97%	18
BUREAUCRACY	INFOCOM/ACTIV.	C64	90%	14
BUSHIDO	FIREBIRD	C64	72%	41
BUTCHER HILL	GREMLIN	C64	52%	33
BY FAIR MEANS OR FOUL	ALLIGATA	C64	61%	29
CABAL	OCEAN	C64	81%	40



Supersommario

CABAL	OCEAN	AMSTRAD	57%	41	DEFENDER OF THE CROWN	CINEMAWARE	C64/[E-GS/16 Bit	89%	14
CALIFORNIA GAMES	EPYX	C64	97%	15	DEFENDER OF THE CROWN	MIRRORSOFT	C64	94%	15
CAMELOT WARRIORS	MASTERTRONIC	C64	50%	32	DEFENDERS OF THE EARTH	ENIGMA VARIATIONS	C64	72%	47
CAMELOT WARRIORS	ARIOLASOFT	C64	44%	09	DEFLEKTOR	GREMLIN	C64/SP	80%	20
CAPTAIN BLOOD	INFOGRAMES	C64	77%	29	DEJA VU	MINDSCAPE/MIRR.	C64	81%	20
CAPTAIN FIZZ	PSYCLAPSE	C64	31%	39	DELIVERANCE	HEWSON	C64	79%	49
CAPTAIN KIDD	BUG BYTE	C64	32%	01	DELTA	THALAMUS	C64	74%	11
CARRIER COMMAND	RAINBIRD	C64	61%	41	DEMON STALKERS	EL. ARTS	C64	65%	25
CASTLE MASTER	DOMARK	C64	90%	46	DENARIS	SOFTG./RAIM.ARTS	C64	91%	33
CAULDRON II	PALACE SOFT.	C64/SP	94%	GC.02	DESTROYER	US GOLD	C64	85%	10
CAVEMAN UGH-LYMPICS	EL. ARTS	C64	80%	30	DETECTIVE (THE)	ARGUS PRESS SOFT.	C64	78%	14
CECCO'S COLLECTION	HEWSON	C64	91%	50	DEVIL CRASH	NAXAT	PC ENGINE	89%	49
CHAMBERS OF SHAOLIN	GRANDSLAM	C64	86%	43	DEVIL'S CROWN	MASTERTRONIC	Sp	25%	02
CHAMONIX CHALLENGE	INFOGRAMES	C64	85%	22	DIE HARD	ACTIVISION	C64	90%	47
CHAMPIONS OF KRYNN	SSI	C64	94%	46	DINASTY WARS	U.S. GOLD	C64	82%	47
CHAMP. JET BIKE SIM.	CODE MASTERS	C64	69%	45	DIZASTERBLASTER	AMERICANA	C16	39%	12
CHAMP. SPRINT	EL. DREAMS	C64/SP	24%	23	DIZZY	CODE MASTERS	C64	42%	27
CHAMP. WRESTLING	EPYX	C64/ST	80%	09	DIZZY TREASURE ISLAND	CODE MASTERS	C64	79%	40
CHASE HQ	OCEAN	SPECTRUM	91%	40	DNA WARRIOR	CASCADE	C64	89%	33
CHASE HQ	OCEAN	C64	62%	42	DOC THE DESTROYER	MELB. HOUSE	C64	32%	13
CHEAP SKATE	SILVERBIRD	C64	64%	29	DOCTOR WHO & T. MINES	MICROPOWER	C64/PRODEST	86%	01
CHERNOBYL	US GOLD	C64	68%	23	DOGFIGHT 2187	STARLIGHT	C64	41%	14
CHESSMASTER 2000	EL. ARTS	AMIGA	86%	18	DOMINATOR	SYSTEM 3	C64	87%	37
CHICAGO 30S	US GOLD	C64/AMS/ZX	42%	34	DOMINATOR	SYSTEM 3	AMSTRAD SPECTRUM	70/60%	38
CHOLO	FIREBIRD	C64/SP/AMS/PRODEST	62%	12	DONKEY KONG	OCEAN	C64/SP/AMS	60%	09
CHOPPER COMMANDER	ZEPPELIN	C64	31%	32	DOOMDARK'S REVENGE	BEYOND	C64/SP	95%	GC.10
CHORO Q	ELEC. SOFT./TAITO	MSX	80%	29	DOUBLE DRAGON	MELB. HOUSE	C64	59%	30
CHRISTMAS COLLECTION	HEWSON	C64	74%	40	DOUBLE DRAGON II	VIRGIN	C64	72%	41
CHRONOS	MASTERTRONIC	SPECTRUM	49%	13	DOUBLE TAKE	OCEAN	C64/SP	48%	10
CHRYSAL CASTLES	KIXX	C64	55%	38	DR. DOOM REVENGE	EMPIRE	C64	70%	42
CIRCUS ATTRACTIONS	RAINBOW ARTS	C64	70%	36	DRAGON NINJA	IMAGINE	AMSTRAD	91%	31
CIRCUS GAMES	TYNESOFT	C64	77%	31	DRAGON NINJA	IMAGINE	C64	87%	32
CITADEL	EL. DREAMS	C64	91%	37	DRAGON SPIRIT	TENGEN/DOMARK	C64 AMSTRAD	42/55	40
CLASSIC III	GREMLIN	C16+4	91%	GC.08	DRAGON WARS	INTERPLAY	C64	90%	42
CLOUD KINGDOMS	MILLENNIUM	C64	90%	46	DRAGON'S LAIR	SOFT. PROJECT	C64/SP	49%	05
COBRA	HIT SQUAD	C64	71%	40	DRAGON'S LAIR	ENCORE	C64 AMSTRAD	61/44%	46
COBRA	OCEAN	Sp/C64/AMS	93%	08	DRAGON'S LAIR II	SOFT. PROJECT	C64/SP/AMS	90%	GC.09
CODE HUNTER	FIREBIRD	C64	83%	21	DRAGONS OF FLAME	SSI	C64	77%	49
COIN OP HITS	US GOLD	C64	72%	41	DREAM WARRIOR	US GOLD	C64/SP	50/43%	26
COLLAPSE	FIREBIRD	C64	85%	05	DRILLER	INCENTIVE	C64	96%	19
COLONY	BULLDOG	8 BIT	82%	12	DYNAMIC DUO	FIREBIRD/PROBE	C64/SP/AMS	60%	32
COLOSSEUM	KIXX	MSX	69%	35	DYNAMITE DAN	-RE-REL.-	C64	43%	30
COMBAT SCHOOL	OCEAN	C64/SP	90%	19	DYNAMITE DUX	ACTIVISION	C64	72%	39
COMMAND PERFORMANCE	US GOLD	C64	87%	31	E-MOTION	U.S. GOLD	C64	79%	46
COMMANDO	ENCORE	C64	85%	30	EAGLE'S NEST	-RE-REL.-	C64	87%	30
CON-QUEST	MAD	C64/SP/AMS	15%	12	EAGLES	HEWSON	C64	47%	14
CONTINENTAL CIRCUS	VIRGIN	C64	74%	39	ECHELON	ACCESS/US GOLD	C64	81%	24
CONTINENTAL CIRCUS	VIRGIN	SPECTRUM	89%	41	ECO	OCEAN	C64/ST/AMIGA	85%	20
CORPORATION	ACTIVISION	C64	62%	23	EDDIE KID JUMP	RICOCHET	MSX/C64	31%	18
CORRUPTION	MAGN. SCR./RAINB.	C64	81%	28	ELEKTRA GLIDE	ENGLISH SOFT.	C64/XE	38%	02
COSMIC CAUSEWAY	GREMLIN	C64	93%	19	ELEVATOR ACTION	BUG BYTE (RE-REL.)	C64	36%	32
COW BOY KIDZ	BYTE BACK	C64	55%	43	ELIMINATOR	HEWSON	C64	74%	33
CRACKDOWN	U.S. GOLD	C64/AMSTRAD	83/90%	46	ELITE*	FIREBIRD	MSX/SP/IBM/C64	95%	21
CRAZY CARS	TITUS	C64	33%	30	EMLYN HUGHES INT. SOCC.	AUDIOGENIC	C64	90%	28
CRITICAL MASS	ENCORE	C64	69%	43	EMPIRE	FIREBIRD	C64/SP	76%	02
CRYSTAL CASTLE	US GOLD	C64/SP/AMS/XE	45%	08	EMPIRE STRIKES BACK (THE)	DOMARK	C64	74%	27
CURSE OF THE AZ. BONDS	SSI	C64	92%	42	ENDURO RACER	ACTIVISION	C64/SP	89%	12
CYBER CORE	OKAMA	PC ENGINE	91%	50	ENDURO RACER	ACTIVISION	C64	33%	13
CYBERNOID	HEWSON	C64/SP	93%	23	ENDURO RACER	HIT SQUAD	C64	69%	38
CYBERNOID II	HEWSON	C64	91%	28	ENDURO RACER	ACTIVISION	C64/SP/ST/AMS	89%	12
CYRUS II	ALLIGATA	C64	NC	10	ENLIGHTMENT: DRUID II	FIREBIRD	C64	85%	17
D. THOMPSON'S DECATHLON	HIT SQUAD	C64	40%	38	EPLORER	EL. DREAMS	C64/SP	13%	11
DALEY THOMPSON'S O.C.	OCEAN	C64	79%	27	EQUALIZER	THE POWER HOUSE	C64	60%	12
DAMBUSTERS	-RE-REL.-	C64	90%	30	ESCAPE FROM T.P.O.T.R.M.	DOMARK	C64	68%	47
DAMBUSTERS	US GOLD	C64/MSX/SP	92%	GC.08	ESPIONAGE	GRANDSLAM	C64/SP/AMS	48%	31
DAN DARE 3	VIRGIN	C64	66%	42	EUROPEAN 5-A-SIDE SOCC.	SILVERBIRD	C64/SP	31/56%	26
DAN DARE II	VIRGIN	C64	83%	22	EVATOR ACTION	QUICKSILVA	C64/SP/AMS	33%	11
DAN DARE II	VIRGIN	C64	89%	33	EVENING STAR	HEWSON	C64	67%	16
DANGER FREAK	US GOLD	C64	48%	36	EXPLODING FIST +	SYSTEM 3	C64/SP	57%	30
DARK CASTLE	MIRRORSOFT	ST/AMIGA/MAC	96%	22	EXPLORER	EDIZIONI HOBBY	C64/MSX	—	08
DARK FUSION	GREMLIN	C64	60%	34	EXPRESS RAIDER	US GOLD	C64/SP/AMS	60%	11
DEATH OR GLORY	CRL	C64	37%	13	EYE OF HORUS	LOGOTRON	C64	69%	42
DEATHLORD	EL. ARTS	C64	88%	30	F.1. MANAGER	SIMULMONDO	C64	82%	39
DEATWISH III	GREMLIN	C64/MSX/SP	64%	16	F.E.U.D.	BULLDOG	Sp/C64/MSX/AMS	91%	12
DECEPTOR	US GOLD	C64	72%	16	F14 TOMCAT	ACTIVISION	C64	80%	33
DEF CON 5	COSMI/MICROPR	C64	74%	30	FAIRLIGHT	THE EDGE	C64/SP	90%	GC.02

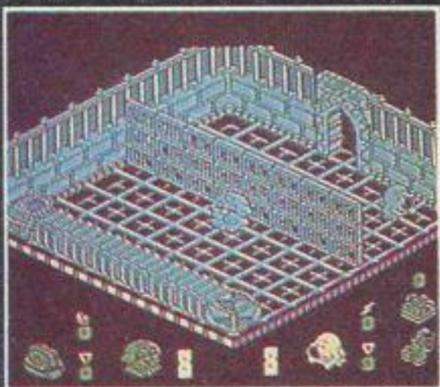
FAIRY TALE	MICROILLUSIONS	AMIGA	51%	16	GHOULS 'N' GHOSTS	US GOLD	C64	96%	41
FAST BREAK	ACCOLADE	C64	68%	30	GHOULS 'N' GHOSTS	US GOLD	SPECTRUM	92%	42
FERNANDEZ MUST DIE	GO!	C64	53%	26	GI HERO	FIREBIRD	SPECTRUM/AMSTRAD	78%	30
FERRARI FORMULA 1	EL. ARTS	C64	95%	44	GIANTS	COMPILATION	C64	80%	30
FEUD	BULLDOG	SP/C64/AMS/MSX	91%	GC.12	GILBERT ESCAPE FROM	AGAIN AGAIN	C64	59%	36
FIENDISH F. BIG TOP O' FUN	MINDSCAPE	C64	81%	45	GLADIATOR	BUG BYTE	C64	42%	32
FIGHT NIGHT	-RE-REL-	C64	88%	30	GLIDER RIDER	-RE-REL-	C64	76%	30
FIGHTER BOMBER	ACTIVISION	C64	88%	42	GLIDER RIDER	QUICKSILVA	C64/SP	49%	06
FIGHTER BOMBER	ACTIVISION	SPECTRUM	98%	46	GNOME RANGER	LEVEL 9	C64	87%	18
FIGHTING SOCCER	ACTIVISION	C64 SPECTRUM AMSTRAD	57/70/5940		GNOME RANGER II	LEVEL 9	C64	91%	31
FINAL LAP TWIN	NAMCOT	PC ENGINE	90%	48	GO FOR GOLD	AMERICANA	C64	95%	GC.05
FINAL MATRIX (THE)	GREMLIN	SPECTRUM/C64	74%	15	GOBOTS	REAKTOR	C64	44%	25
FINDER KEEPERS	MASTERTRONIC	C16 + 4/MSX/AMS	85%	07	GODS AND HEROES	POWER HOUSE	C64	84%	13
FIREFLY	SPECIAL FX/OCEAN	C64/SP/AMS	79%	22	GOLD SILVER BRONZE	EPYX/US GOLD	C64/SP/AMS	89%	28
FIRETRACK	EL. DREAMS	C64	88%	11	GOLDEN AXE	VIRGIN	C64	96%	50
FIRETRAP	EL. DREAMS	C64	74%	20	GOLDEN PATH	FIREBIRD	AMIGA	85%	22
FIRST STRIKE	ELITE	C64	88%	38	GOLDRUNNER	MICRODEAL	ST	88%	14
FISH!	RAINBIRD	C64	93%	31	GOLF MASTER	RACK-IT	C64 (BUDGET)	45%	32
FIST II	MELB. HOUSE	C64/SP	39%	08	GOTHIK	FIREBIRD	C64	44%	24
FISTS'N'THROTTLES	ELITE	C64 COMPIL.	88%	29	GP TENNIS MANAGER	SIMULMONDO	C64	82%	47
FIVE A SIDE SOCCER	MAD	C64	35%	02	GRAND MONSTER SLAM	GOLDEN GOBLINS	C64	89%	36
FLASH GORDON	MASTERTRONIC	C64	91%	GC.09	GRAND PRIX CIRCUIT	ACCOLADE/E.ARTS	C64	81%	33
FLIGHT ACE	COMPILATION	C64	72%	30	GRAND PRIX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64/C16/+4	59%	20
FLIMBO'S QUEST	SYSTEM 3	C64	93%	49	GRAND PRIX SIMULATOR II	CODE MASTERS	C64	60%	44
FLINTSTONES	GRANDSLAM	C64/SP/MSX/AMI/ST	70%	25	GRAPHIC ADV. CREATOR	INCENTIVE	C64/SP/AMS	MO	05
FLYING SHARK	FIREBIRD	C64	63%	20	GRAVE YARDAGE	ACTIVISION	C64	74%	47
FOOTBALL FORTUNES	CDS	8/16 BIT	93%	16	GREAT ESCAPE (THE)	OCEAN	C64/SP	90%	13
FOOTBALL MANAGER II	GO!	C64/SP/AMS	55%	26	GREAT GIANA SISTERS	GO!	C64	96%	25
F. MANAGER W. CUP ED.	ADDICTIVE	C64	54%	48	GREEN BERET	IMAGINE	C64/SP/XE	87%	03
FOOTBALLER OF THE YEAR	KIXX	C64	55%	32	GREYFELL	STARLIGHT	C64	30%	14
FOOTBALLER OF THE YEAR	KIXX	C64	—	37	GRIBBLY'S SPECIAL	RACK-IT (RE-REL.)	C64	89%	32
FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN	8 BIT	64%	10	GRYZOR	OCEAN	C64	86%	24
FOOTBALLER OF THE YEAR 2	GREMLIN	C64	80%	41	GUARDIAN II	HI TECH	C64	61%	47
FORCE ONE	FIREBIRD	C64	48%	15	GUERRILLA WARS	IMAGINE/SNK	C64/SP/AMS	33%	30
FORGOTTEN WORLDS	US GOLD/CAPCOM	C64	93%	35	GUILD OF THIEVES	MAGN.SCR./RAINB.	C64	90%	16
FORGOTTEN WORLDS	US GOLD	SPC/AMS	88/91	37	GUN FRIGHT	ULTIMATE	SP/MSX/AMS	80%	02
FORMATION SOCCER	HUMAN	PC ENGINE	89%	50	GUNSHIP	MICROPROSE	AMSTRAD	81%	27
FOXX FIGHTS BACK	IMAGWORKS	C64	79%	28	GUNSHIP	MICROPROSE	C64	92%	GC.11
F. BARESI W. CUP KICK OFF	REFLEX	C64	65%	45	GUNSLINGER	DATASOFT/US GOLD	C64	44%	21
FRANK BRUNO BOXING	ENCORE	C64	92%	42	GUNSMOKE	GO!	C64	24%	23
FRANK BRUNO'S BIG BOX	COMPILATION	C64	85%	30	H.A.T.E.	GREMLIN	C64/SP/AMS	34%	36
FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE	C64/SP/C16+4	82%	07	HACKER II	ACTIVISION	C64/XE/SP	88%	05
FRANK BRUNO'S BOXING	ENCORE (RE-REL.)	C64	67%	32	HALLS OF MONTEZUMA	SSG	C64	78%	36
FRANKENSTEIN	CRL	C64	75%	15	HALLS OF THE THINGS (THE)	FIREBIRD	C64	88%	23
FREDDY HARDEST	IMAGINE	C64/SP	42%	20	HAMMERFIST	VIVID IMAGE DEVEL	C64	85%	46
FRIGHTMARE	CASCADE	C64	33%	23	HANDBALL MARADONA	ARGUS PRESS	C64/SP	38%	10
FRONT LINE	ELEC. SOFT./TAITO	MSX	81%	29	HARD DRIVIN'	DOMARK	AMSTRAD	71%	43
FRUIT MACHINE SIM.	CODE MASTERS	ATARI XL	73%	39	HAWKEYE	THALAMUS	C64	96%	26
FUNGUS	PLAYERS	C64	80%	06	HEAD OVER HEELS	OCEAN	SP/MSX/C64	97%	12
FUTURE KNIGHT	GREMLIN	8 BIT	69%	10	HEAD OVER HEELS	HIT SQUAD	C64	96%	47
GALACTIC GAMES	ACTIVISION	C64	42%	20	HEAD OVER HEELS	OCEAN	C64/SP/MSX	97%	MO12
GALVAN	IMAGINE	SP/C64	53%	08	HEART OF AFRICA	ARIOLASOFT	C64	91%	GC.10
GAME CRAZY	GREMLIN	C64	69%	39	HEARTLAND	FIREBIRD	C64/SP	92%	GC.05
GAME OVER	IMAGINE	C64/SP/MSX/AMS	68%	16	HEAVY METAL	ACCESS	C64	69%	46
GAME OVER 2	DINAMIC	C64	58%	30	HEAVY METAL PARADROID	KIXX	C64	97%	34
GAME OVER II	DINAMIC	MSX	70%	37	HEKTIK	MASTERTRONIC	C16/+4	69%	02
GAME SET & MATCH 2	COMPILATION	C64	60%	30	HELLFIRE ATTACK	MARTECH	C64	49%	31
GAPLUS	MASTERTRONIC	C64	72%	32	HEMLYN HUGES INT. SOC.	AUDIOGENIC	AMSTRAD/SP	81/83	36
GARFIELD	THE EDGE	C64	79%	21	HENRY'S HOUSE	MASTERTRONIC	ATARI XE	80%	18
GARY LINEKER S.S.	GREMLIN	C64	59%	30	HERCULES	GREMLIN	C64	31%	25
GARY LINEKER'S HOT SHOT	GREMLIN	C64	53%	34	HERCULES	BYTE BACK	C64	19%	44
GAUNTLET	US GOLD	8 BIT	93%	GC.09	HEROBOTIX	RACK-IT	C64	87%	23
GAUNTLET II	US GOLD	C64/SP/AMS	81%	21	HEROES	DOMARK	C64	78%	49
GAZZA'S SOCCER	EMPIRE	C64	41%	43	HEROES OF THE LANCE	SSI	C64	67%	37
GEE BEE AIR RALLY	ACTIVISION	C64/AMIGA/ST	62%	23	HIGHWAY ENCOUNTER	GREMLIN	C64/SP	79%	07
GEMINI WINGS	VIRGIN	AMSTRAD	69%	39	HJACK	EL. DREAMS	SP	81%	05
GEOFF CAPE'S STR. CHALL.	MARTECH	C64	33%	01	HILLSFAR	US GOLD/SSI	C64	80%	35
GEOS	BERK. SOFTWORKS	C64	—	34	HIVE	FIREBIRD	SP	67%	11
GFL CHAMP. FOOTBALL	GAMESTAR	C64/ST	92%	13	HOLE IN ONE	MASTERTRONIC	C64	38%	05
GFL CHAMP. FOOTBALL	ACTIVISION	C654/ST/AMIGA	82%	14	HOLLYWOOD HIJINX	INFOCOM	C64/AMIGA	90%	GC.12
GHOST HUNTERS	CODE MASTERS	C64 (BUDGET)	35%	32	HOME VIDEO PRODUCER	EPYX	C64	—	39
GHOST'N'GOBLINS	ELITE	C64/SP/AMS	94%	GC.04	HOPPIN' MAD	KIXX	C64/AMSTRAD	69/52%	45
GHOST'N'GOBLINS	ELITE	C16	28%	07	HOPPING MAD	ELITE	C64/SP	68%	26
GHOSTBUSTERS	MASTERTRONIC	C64	79%	22	HOSTAGES	INFOGRAMES	C64	70%	38
GHOSTBUSTERS II	ACTIVISION	AMSTRAD	77%	41	HOT ROD	ACTIVISION	C64	83%	45
GHOSTS 'N' GOBLINS	ENCORE	C64	97%	38	HOT SHOT	ADDICTIVE	C64	57%	27

I MAGNIFICI

Ecco a voi, i quaranta magnifici giochi che tutti quanti dovrebbero avere nella propria soffeca. Tutte le medaglie d'oro di ZZAP! riunite in queste pagine — vi pare poco? Ognuno di loro ha meritato il premio per motivi diversi, che vanno dalla realizzazione al contenuto vero e proprio. E se non siete d'accordo, beh, fatecelo sapere!

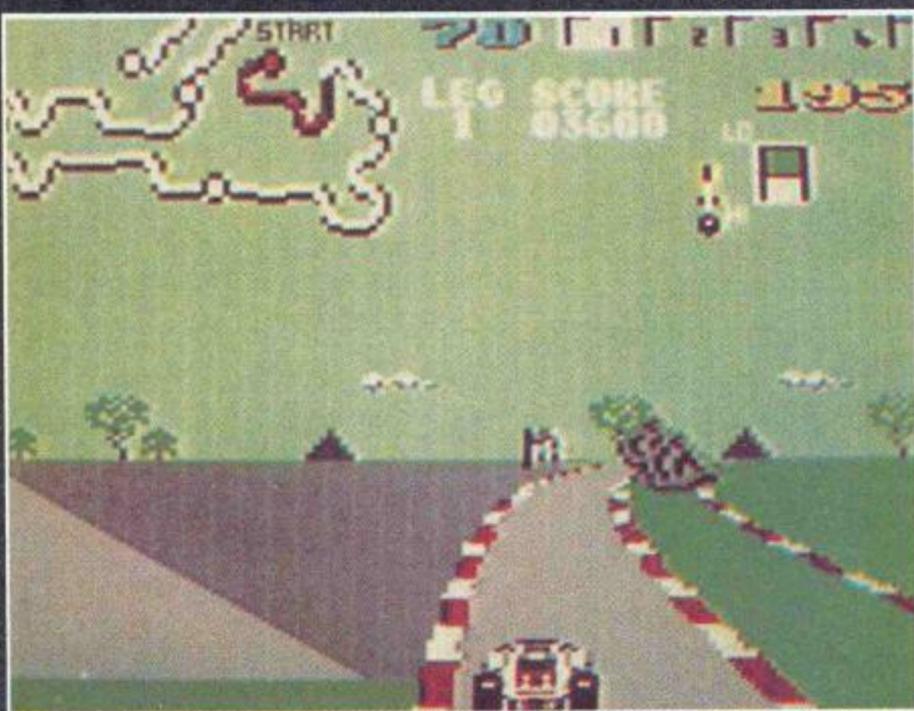
ALTER EGO

Activision - 1 - 98%
Un vero e proprio "simulatore di vita": attraverso le



SPELLBOUND

MAD - 2 - 97%
Una bizzarra avventura economica che fece furore per i puzzle interessanti e per la struttura semi-inedita. Dopo di lui tutta una se-



varie età, potrete vedere svilupparsi una persona uguale a voi o completamente diversa, a seconda di scelte caratteriali e pratiche. Unico e irripetibile.

rie di giochi simili cominciarono ad uscire, ma si sa, "dopo averlo fatto hanno rotto lo stampo"...

LEADERBOARD

Access - 3 - 97%
Il papà di tutti i giochi di golf: avete bisogno d'altro?

GRAPHIC ADVENTURE CREATOR

Incentive - 5 - SV
Grazie a questo programma, numerose avventure testuali e non "fatte in casa" cominciarono a spuntare da tutte le parti, consentendo ai novelli "programmatore" di farsi da sé il proprio Infocom. BDB ne sa qualcosa...

WORLD GAMES

Epyx - 6 - 98%
Non vado pazzo per i multievento, ma questo... A spasso per il mondo intero confrontandosi nelle discipline "tipiche" del luogo: salto dalla scogliera a Aca-

pulco, gara di resistenza sui tronchi in Canada e così via. Chiedete a Max...

THE PAWN

Rainbird - 7 - 96%
Una delle migliori avventure grafico-testuale, e senza dubbio il più famoso. Buonissimo il parser, buonissima la grafica (Stevenson) ma un po' troppo astruso.

THE SENTINEL

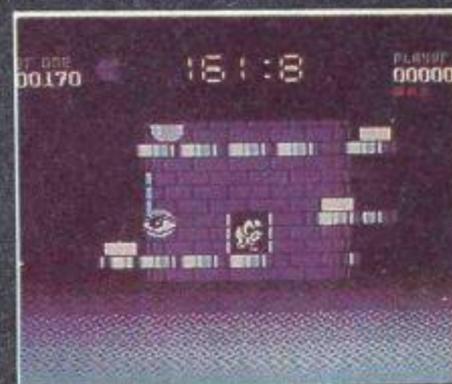
Firebird - 7 - SV
Gli scacchi del 2000: sfida di strategia, intelligenza e perseveranza tra esseri completamente immobili. Inimitabile, insuperabile.

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

Databyte - 7 - 97%
L'apice della serie Boulderdash: unici caverne inedite assolutamente affascinanti e l'editor per costruirne altre. Uno dei migliori platform-puzzle game mai esistiti.

HEAD OVER HEELS

Ocean - 12 - 97%
Il miglior gioco di esplorazione di tutti i tempi: quando ancora i giochi stile Ultimate dettavano legge (e la Ultimate guadagnava cifre



40

enormi), la Ocean uscì con questo gioco che parlava di due amici diversi tra loro e complementari. Puzzle devianti e quadri a non finire ne hanno decretato il successo.

WIZBALL

Ocean - 14 - 98%

Lo spara-e-fuggi bizzarro per eccellenza, programmato dal dinamico duo della Sensible Software. Un mago nascosto in un faccione verde doveva ottenere abbastanza colori da poter appunto ricolorare tutte le sezioni del suo mondo. E siccome da soli era troppo difficile... voilà, ecco in arrivo il suo gatto!

CALIFORNIA GAMES

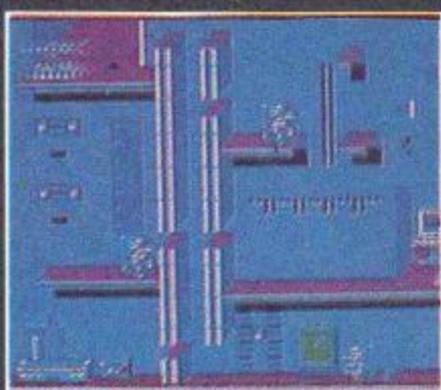
Epyx - 15 - 97%

IL multievento per eccellenza. E' finito il tempo degli sport olimpionici, ci vuole qualcosa di più giusto! Ecco allora una serie di discipline "made in USA" per tipi con le idee chiare: gare di surf, BMX, pattini a rotelle, frisbee, skateboard e footbag. Manca qualcosa?

BUBBLE BOBBLE

Firebird - 16 - 97%

I giapponesi, si sa, sono gente strana: ma che cosa mi dite di una coppia di dinosauri uno verde e l'altro blu capace di sparare bolle e inglobare gli avversari? Beh, questo è Bubble Bobble, il platform game più giocato in assoluto in tutto il mondo. Il coin-op è tuttora affollatissimo dovunque!



BUGGY BOY

Elite - 18 - 97%

Conversione dell'omonimo coin-op, vede una pazza Dune Buggy a spasso per una serie di percorsi tutti ostacoli e imprevisti. Grafica un po' rozza ma molto veloce.

NEBULUS

Hewson - 18 - 97%

Un concetto vecchio per una nuova realizzazione! Un platform game ambientato su di una serie di torri rotanti che il verde protagonista chiamato Pogo deve abbattere a tutti i costi. Bello l'effetto rotatorio, uno degli "effetti speciali" meglio riusciti sul C64

THE SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT

Palace - 18 - SV

Qualcuno non conosce il SEUCK?

PROJECT STEALTH FIGHTER

Microprose - 21 - 96%

Un simulatore di volo "made in Bill Stealey" veloce, entusiasmante e... silenzioso! Ovvero: l'F-19 a portata di tutti.

IMPOSSIBLE MISSION II

U.S. Gold - 24 - 96%

"Il secondo più grande successo di tutti i tempi" e "il seguito del miglior gioco mai visto". Il più grande prodotto della Epyx e uno dei più grandi prodotti mai

visti. La pianta del complesso è basata sul Western Bonaventure Hotel.

GREAT GIANA SISTERS

GO! - 25 - 96%

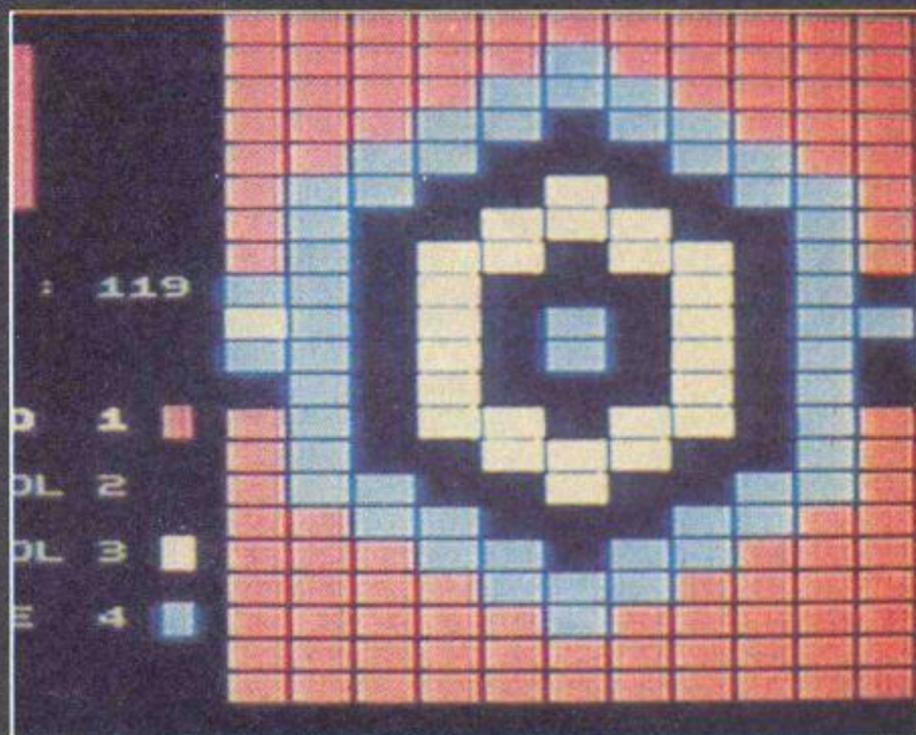
La medaglia più contestata: clone di Super Mario Bros, sparì subito dal mercato, ma era troppo tardi. Ormai tutti l'avevano visto e, cosa più importante, lo volevano.

MORTALE. Nonché il primo vero programma della Cyberdine Systems!

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Cinemaware - 28 - 95%

Per gli amanti di Douglas Fairbanks ("antico" attore hollywoodiano) ecco un'avventura fiabesca tutta mistero e magia. Grande la grafica, come era abbastanza ovvio trattandosi di Cinemaware.



HAWKEYE

Thalamus - 26 - 96%

Dai Ragazzi Senza Cervello, uno sparatutto parallattico che per molti rappresenta lo stato dell'arte della programmazione sul C64. IO ci gioco tutt'ora...

BARBARIAN 2

Palace - 27 - 94%

Da quando esiste il computer, massacrare gente (binaria) è diventato lo sport preferito di molti. Beh, Barbarian II si può dire che è come le Olimpiadi...

ARMALYTE

Thalamus - 28 - 97%

Uno shoot'em-up come non se ne vedevano da tempo. Veloce, furioso e

BOMBUZAL

Imageworks - 29 - 97%

Un rompicapo veramente esplosivo: uno strano essere blu (verde su Amiga) con un naso tremendo deve fare esplodere tutta una serie di bombe senza esplodere a sua volta. Facile a dirsi...

ZAK MCRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

Lucasfilm - 29 - 92%

Il mio gioco preferito, e penso proprio che molti altri la pensino allo stesso modo. Un'avventura pazzica, varia e imprevedibile con un sacco di modi diversi di giungere alla soluzione e quattro diversi personaggi da controllare,



nonché un vasto numero di animali (incluso uno scoiattolo a due teste). Il segno di un'era.

MICROSOCCKER

Microprose - 30 - 95%
IL gioco di calcio? Per qualcuno sì, per altri è solo un arcade...

THUNDERBLADE

U.S. Gold - 30 - 96%
La conversione "impossibile" per eccellenza ad opera del programmatore impossibile per eccellenza: Chris Butler. Avete mai visto qualcosa di simile?

R-TYPE

Activision - 30 - 96%
Il gioco giuridicamente più contestato. La Rainbow Arts lo aveva programmato senza avere i diritti, e la Activision aveva i diritti ma non lo aveva programmato. Che fare? Semplice, si dà uno scappellotto alla RA, le si fa riscrivere il gioco e lo si pubblica come Activision!

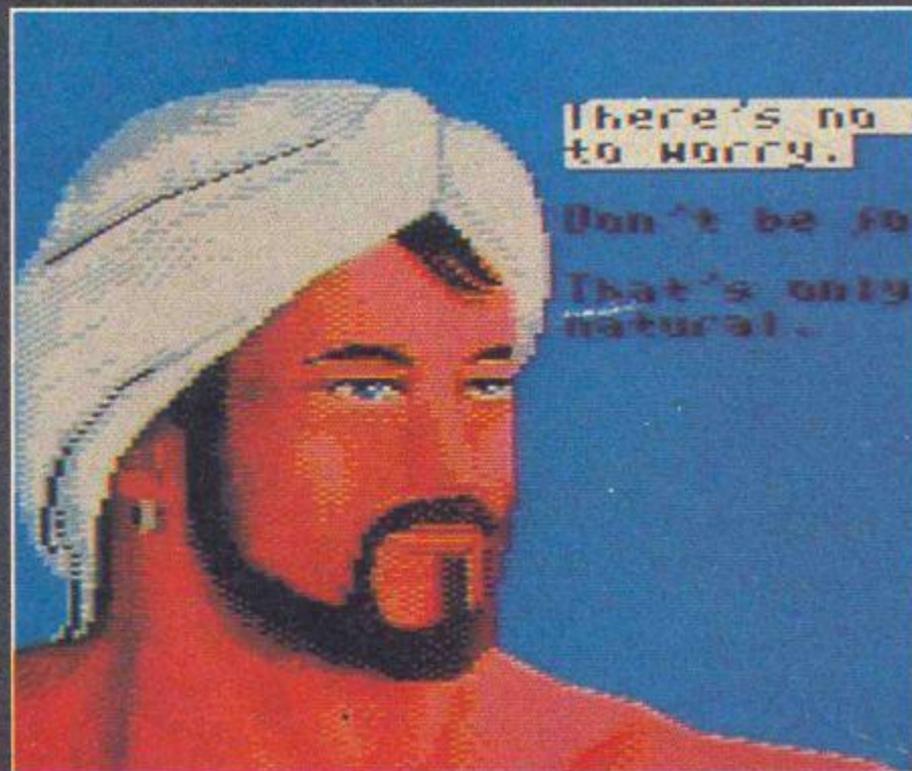
ROBOCOP

Ocean - 30 - 92%
Il film era bellissimo, il gioco un pochino meno. Molto vario e graficamente bello,

forse un po' difficile...

NEUROMANCER

Electronic Arts - 30 - 97%
Secondo molti è troppo difficile, secondo altri è troppo stupido. Per me è molto bello, avvincente e cyberpunk. La musica poi è stupenda...



ZACK MCKRACKEN 2 THE MINDBENDERS ARE BACK

Lucasfilm - 33 - 98%
Ehmm... Dunque... Beh... Er... Molto bello, sì.

RAINBOW ISLANDS

Ocean - 37 - 95%
Il seguito di Bubble Bobble (ottimo motivo per premiar-

lo) e un gioco stupendo (altro ottimo motivo). Peccato con i casini tra Firebird/Ocean che lo hanno ritardato di un bel po' di mesi.

BATMAN THE MOVIE

Ocean - 39 - 96%
Chi ha visto il film? Ecco, lo sapevo, nessuno alza la mano. E' un po' come il fascismo: "tu, sei mai andato a vedere Mussolini ai suoi discorsi?" "Io? Sei pazzo?" però le piazze erano piene. Io l'ho visto, mi è piaciuto e idem per il gioco.

THE UNTOUCHABLES

Ocean - 39 - 97%
La medaglia d'oro più difficile della storia di ZZAP!. Qualcuno di voi l'ha mai finito senza trucchi? Fate-melo sapere.

TURBO OUT RUN

U.S. Gold - 40 - 97%
Max, Chrissie e un tamarro sulla porsche in una gara mozzafiato attraversando "coast to coast" tutta l'America. La presentazione è galattica, la musica è meglio, la velocità è incredibile...

GHOULS 'N' GHOSTS

U.S. Gold - 41 - 96%
Personalmente preferisco la versione Megadrive, anche questa però non scherza...

FERRARI F1

Electronic Arts - 44 - 95%
La Ferrari torna a ruggire sui nostri monitor nonostante le varie avversità. Potete controllare tutto, dal motore agli alettoni passando per le sospensioni nonché potete gareggiare spalla a spalla con gli altri corridori. Maledetto Sena...

TURRICAN

Rainbow Arts - 44 - 98%
WOW! una vastità incredibile per un gioco altrettanto incredibile. Veloce, furioso e soprattutto divertente. Dovreste vedere il seguito però!

SUPER VOLLEY BALL

PC Engine - 45 - 95%
La conversione di un famosissimo coin-op, con tanto di mosse segrete e funzione "alla Player Manager". Peccato sia solo per il PC Engine...

FIGHTER BOMBER

Activision - 46 - 98%
Un simulatore straordinariamente veloce e straordinariamente divertente, meno tattico dei Microprose e molto più giocabile.

GOLDEN AXE

Virgin - 50 - 96%
Una conversione mozzafiato per un gioco cruento e violento. Un barbaro, una maga e un nano contro un'orda impressionante di nemici che più cattivi non si può.



GREMLINS 2

THE NEW BATCH™



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

© WARNER BROS. INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED

toppo

elite

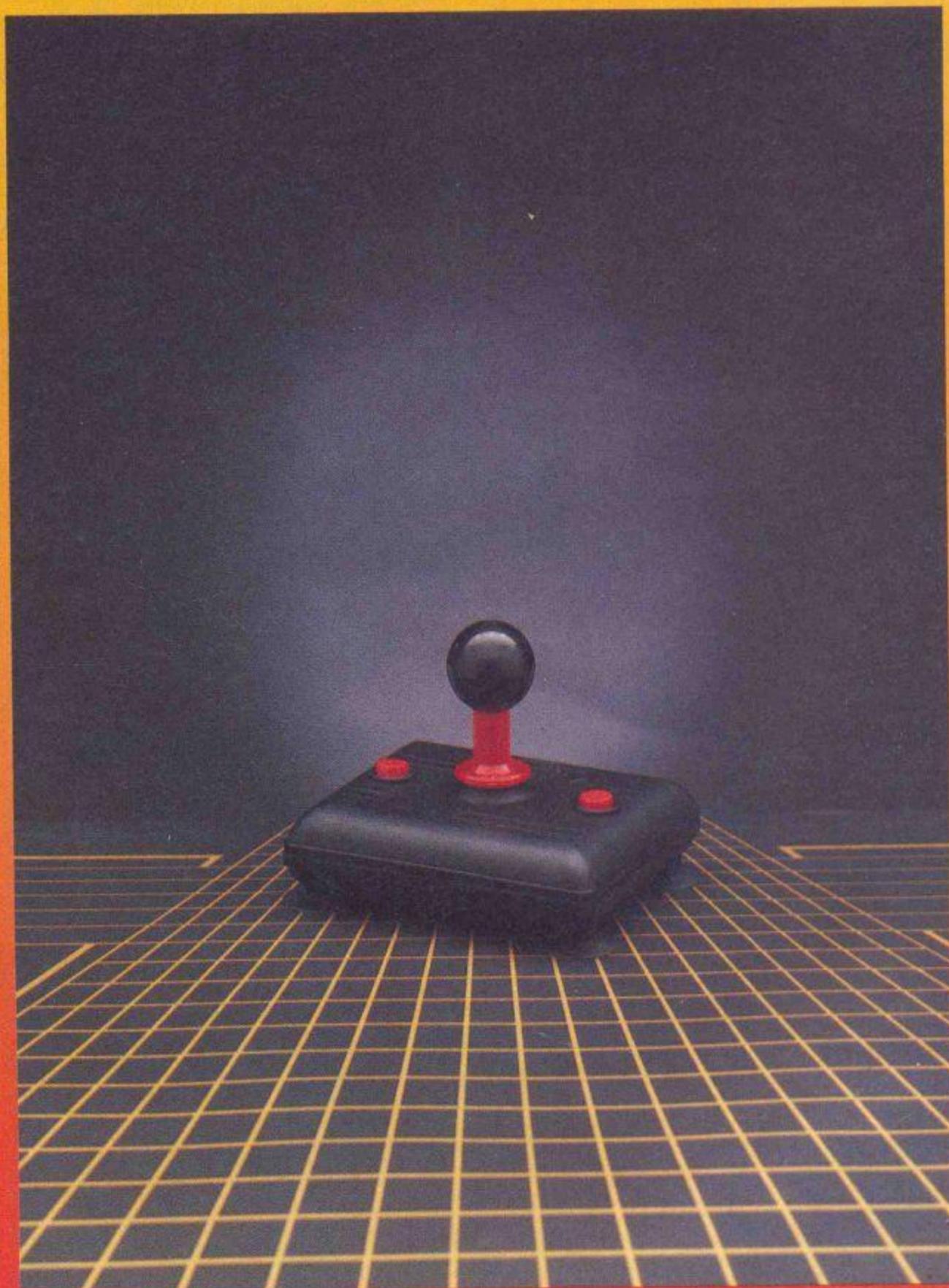
REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

Albatros-Ball 2

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

Esclusivo impiego
di micro switches
professionali.
Garantiti 10.000.000
di colpi.

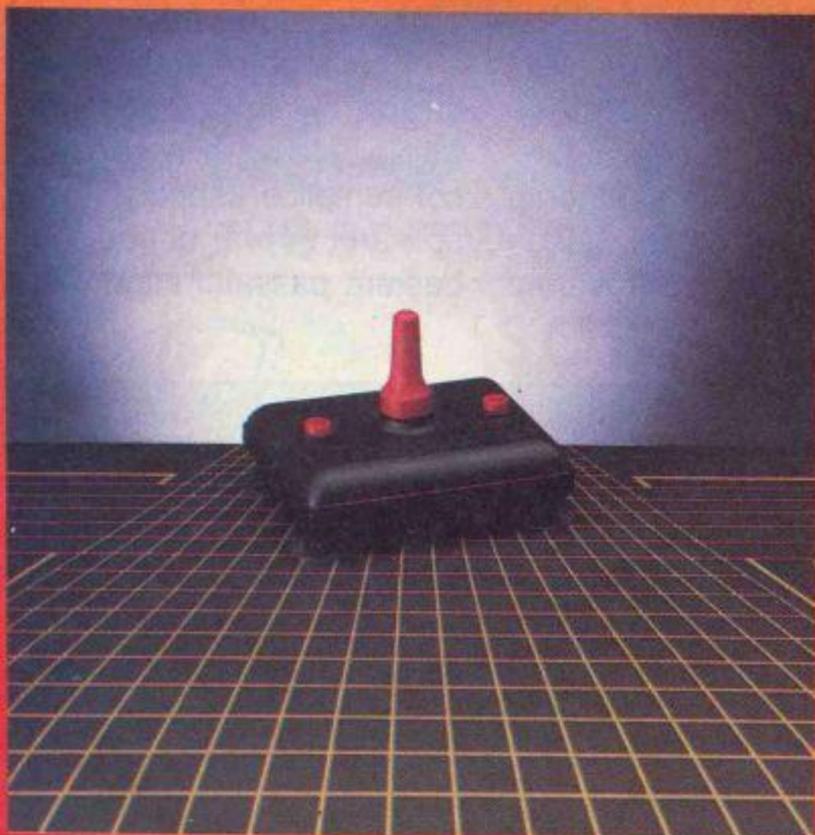
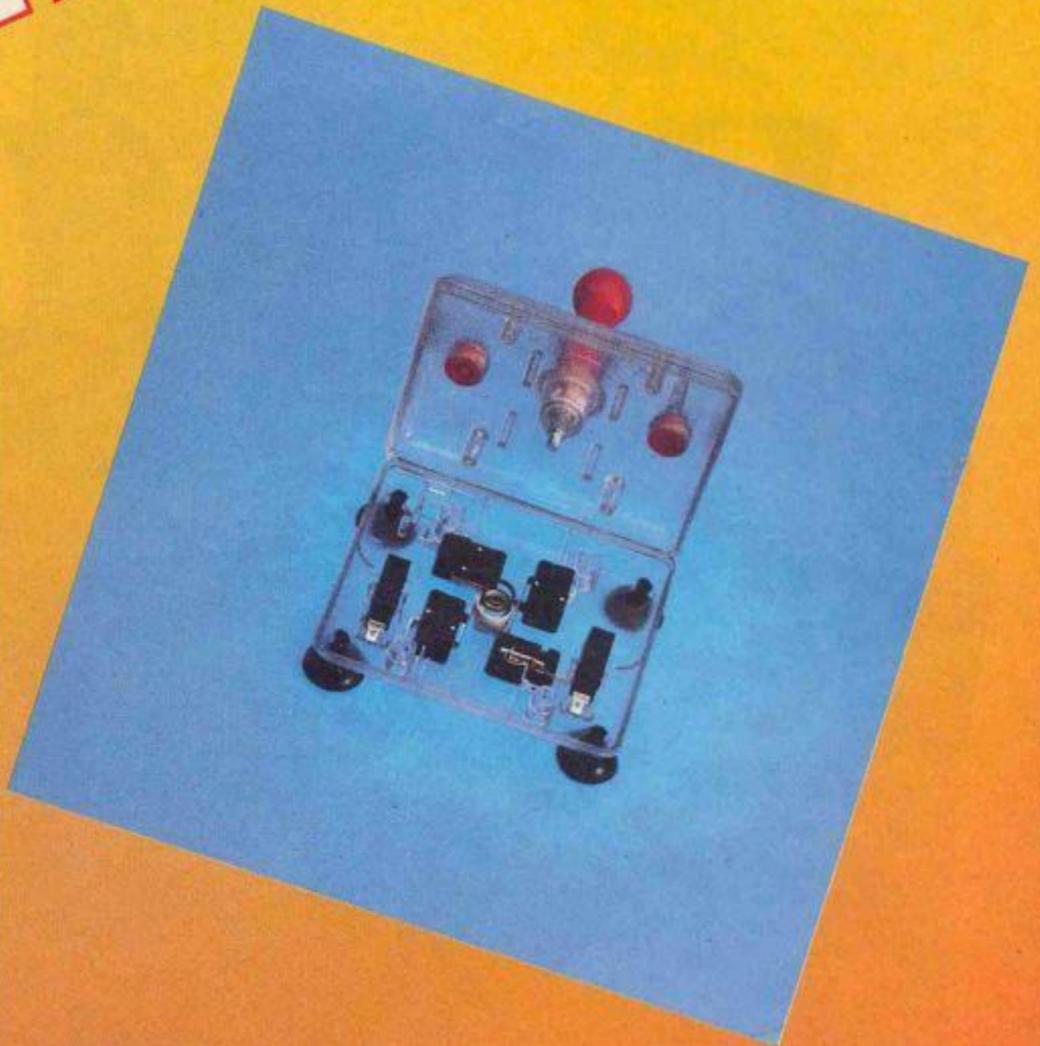
Manopole rinforzate
con un'anima in acciaio
da 8 a 22 mm



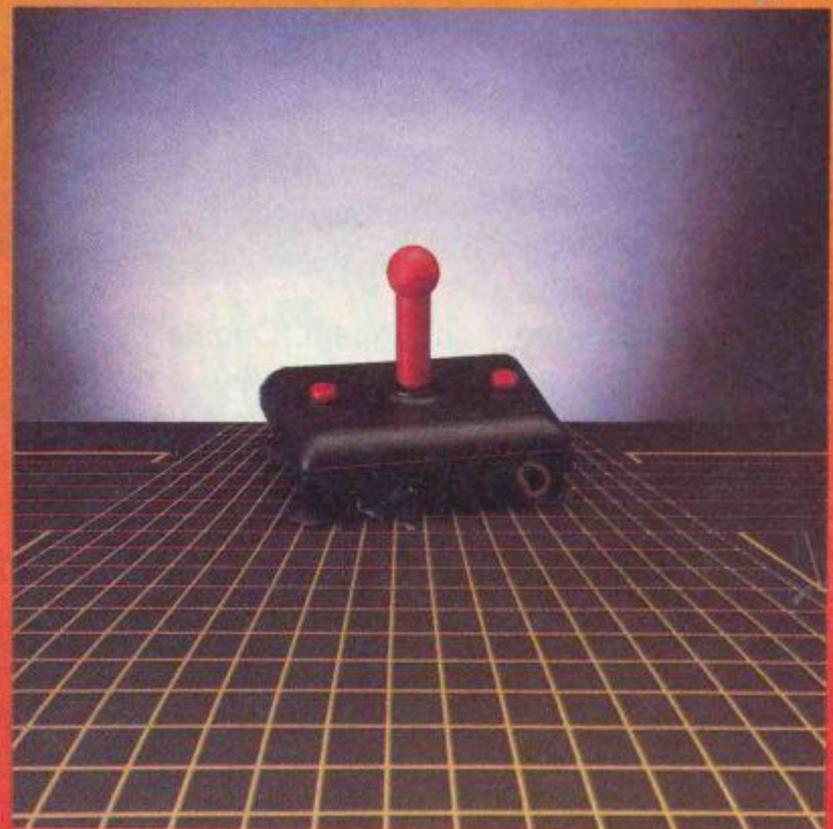
REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



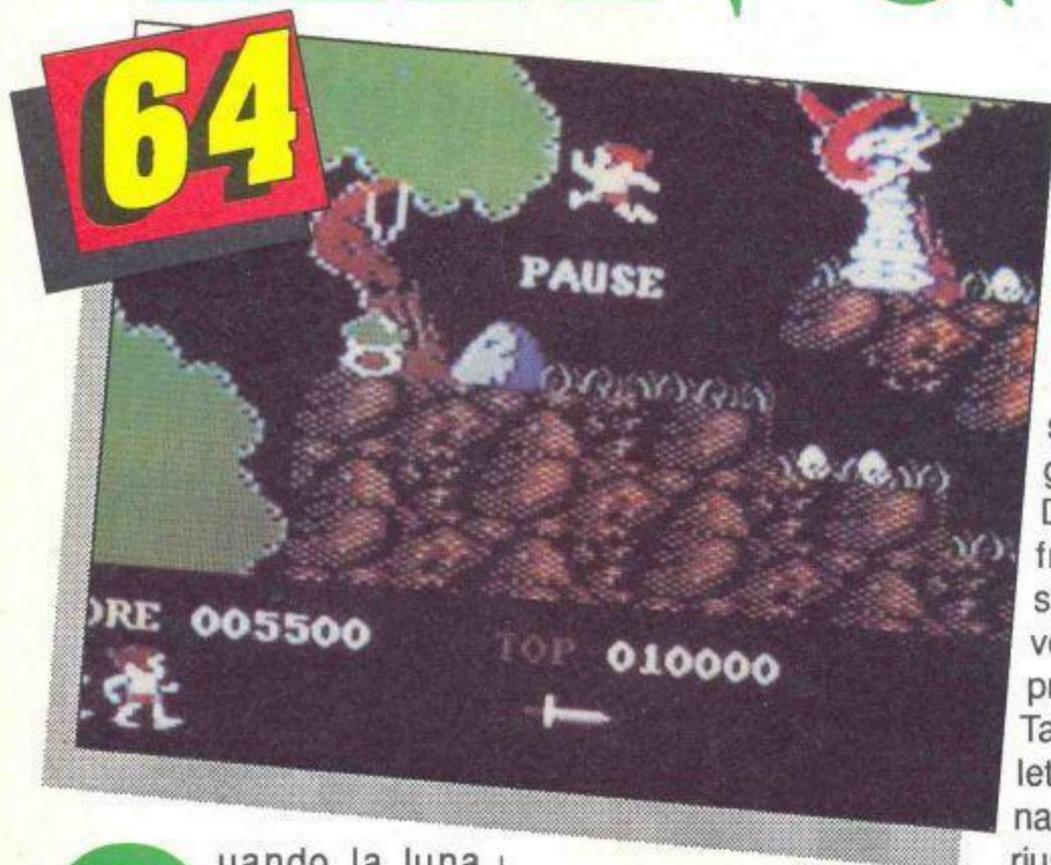
Albatros



Albatros-Ball

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

DRAAGON'S KINGDOM



Quando la luna piena sfavillavò nel cielo in quella brutta notte d'inverno, si sviluppò un arcano concorso di forze. Prima di spegnersi nel nero della notte, lasciò una traccia indelebile del suo passaggio spezzando siccome cristallo un annoso incantesimo benefico incumbente sulla palude di Soggoth. Successe così che le forze del male pria imprigionate sotto quella coltre magica ebbero libero esito nella pacifica terra di Thalax, che da ere discobbe la parola Male e i

suoi effetti. Queste nefaste forze conversero e diedero forma a un mostruoso drago nomato Griffin, che iniziò all'istante una campa-

gna di distruzione totale. Era allora felice reggente di Thalax il buon re Duncan, che ebbe qual unica alternativa un bando per il richiamo di un Eroe. Tosto ei arrivò, un baldo giovine dal nobile nome Darius, e partì senza frapport tempo per questa disperata avventura volta a fermare per sempre l'orda del male.

Tanto per cambiare, amici lettori, qui entrate in scena voi: al comando di Darius dovrete portarlo - possibilmente intero - attraverso tre livelli, da completarsi ognuno entro lo stringente limite di due minuti. Lungo il vostro percorso troverete

un intero stuolo di adepti del male, da sterminare con estremo pregiudizio per il bene di Thalax. La struttura globale del gioco ricorda pesantemente il celebre Ghosts'n goblins: Darius si muove lungo un paesaggio scorrevole disseminato di ostacoli e mostriciattoli assortiti, e comincia la sua avventura armato con una spada, o meglio un numero infinito di spade che può lanciare a volontà. Ci sono tre armi a disposizione del nostro eroe, che potrà trovare per strada o incocciando nei forzieri giusti e aprendoli col semplice espediente di spararci sopra; dopodiché basterà passarci sopra per

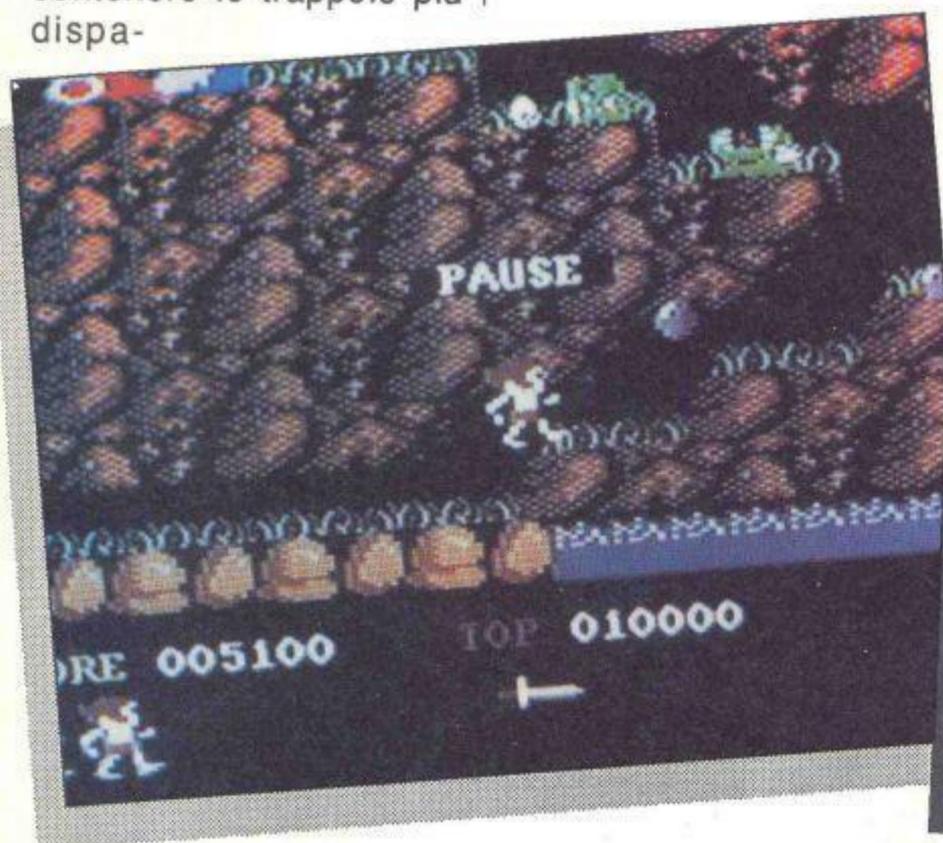


Accidenti, che roba! La produzione italiana è già abbastanza scarsa, ma se anche quei pochi giochi che vengono fuori sono scopiazzature di successi inglesi allora andamo davvero a rotoli. Tanto per darvi un'idea DK è un clone di Ghosts 'n' Goblins (e anche del suo seguito) dove l'omino in questione si comporta esattamente come il notissimo cavaliere in armatura (cioè muore cadendo all'indietro, lancia spade o asce, non salta quando ha un'ostacolo direttamente davanti, può sopportare due collisioni per uomo, ecc.). Perdi più le armi sono le stesse e alcuni nemici o scenari sono banalmente copiati. Resta comunque il fatto che il gioco è abbastanza valido e appetibile e avrebbe bisogno solo di una grafica migliore e, se non l'avete ancora capito, di una sua identità. Per i fanatici del genere che non guardano troppo per il sottile.



rate, oppure altre sorprese ancora. Il nostro Darus ha tre vite, che in effetti diventano sei perché prima di perdere una vita può essere colpito due volte (non vi ricorda una certa armatura?). E parlando di armature, il baldo giovanotto è vestito solo con un bel perizoma per non scandalizzare i benpensanti, risultando quindi un eccellente ritratto di... cavernicolo!

renderla funzionante. Però, lungo il cammino ci sono anche forzieri sbagliati (la paroletta "giusto" di prima avrebbe dovuto mettervi in guardia!) che possono contenere le trappole più dispa-



PRESENTAZIONE 61%

Caricamento veloce e malinconica musica di caricamento dello scomparso Marco Marinai, ma istruzioni pressoché ridicole e aspetto generale "ridotto".

GRAFICA 68%

Non molto colorata e non particolarmente ben disegnata, anche se qua e là ci sono sprite di valore. I fondali sono la parte migliore.

SONORO 73%

Discreta colonna sonora di gioco e bella musicchetta nel tabellone dei punteggi: nel complesso è la parte migliore del gioco.

APPETIBILITA' 70%

Un gioco non facile ma nemmeno frustrante, però ha un grosso e comprensibile limite di immagine.

LONGEVITA' 72%

Tre livelli suonano pochini, e infatti li hanno dovuti riscattare con un gioco difficile e con pochi punti di ripartenza (come in G&g, del resto).

GLOBALE 64%

E una copia: il programmatore ha dimostrato di saperci fare, ma la qualità del suo lavoro è stata abbastanza vanificata dalla mancanza di idee dietro al gioco.

Dr. **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

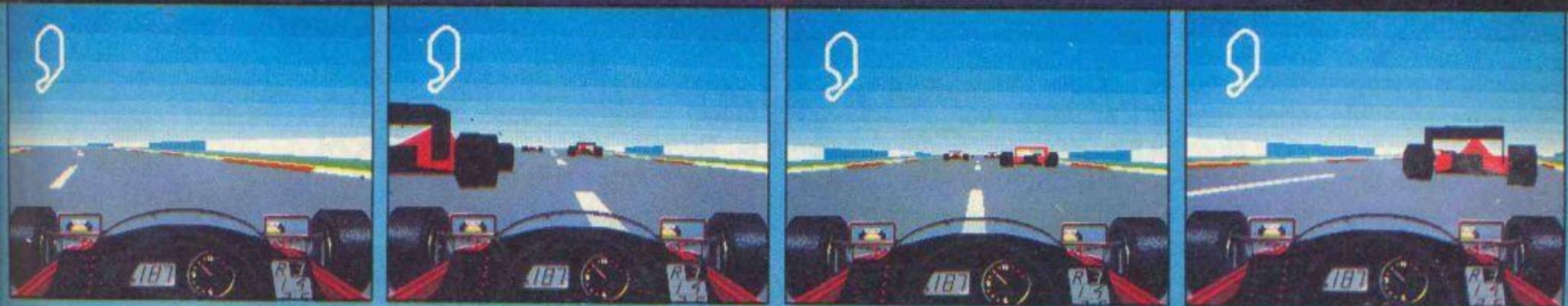
Formula 1



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

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

LA STESSA PROTEZIONE DI
"THE BASKET MANAGER":
LE COPIE PIRATATE NON
FUNZIONANO!!!



"Gioco"
"Caldi"

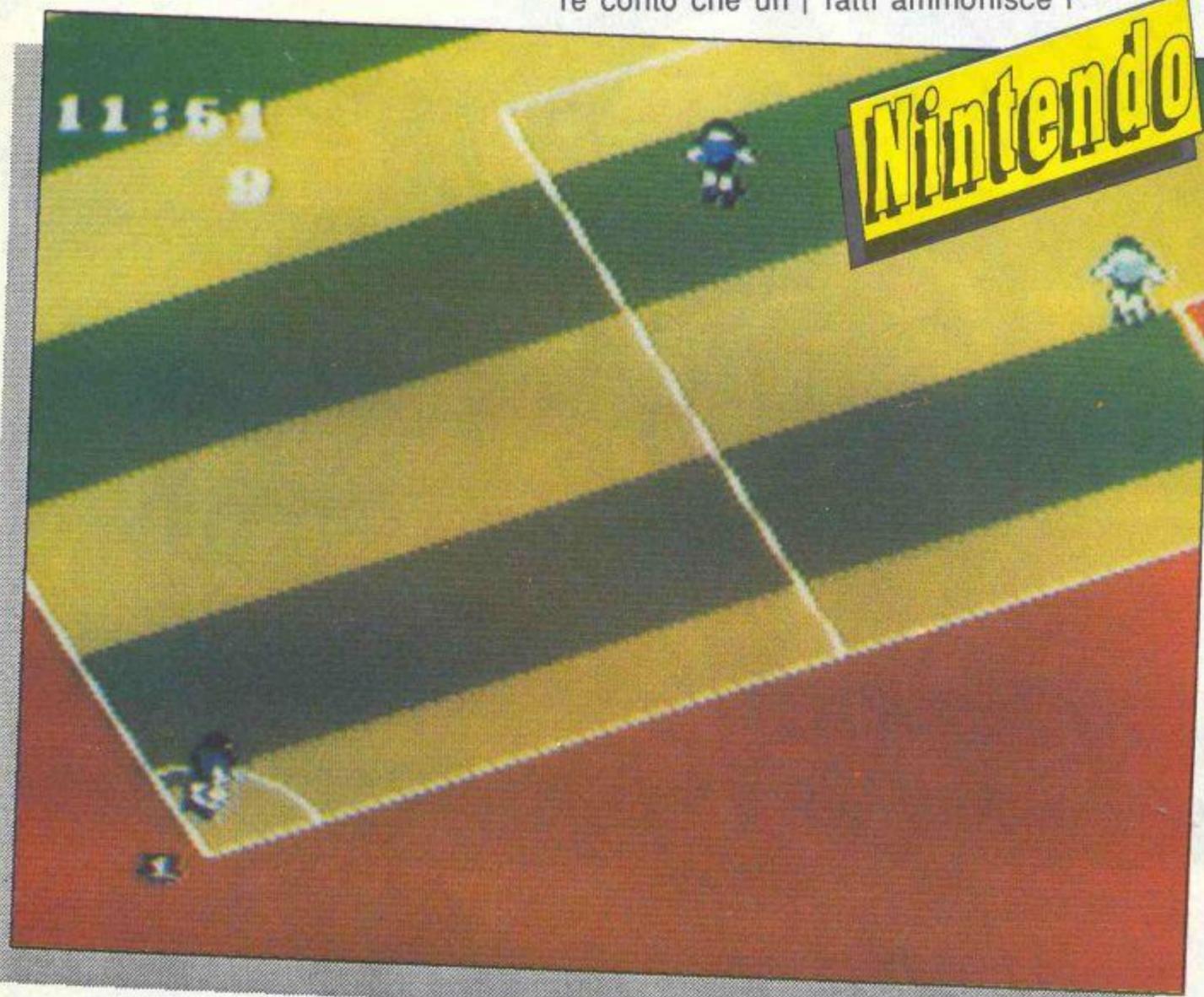
GOAL!

Calcio!?, ancora!, ma, ma, ah!, per il NES, allora ben venga, già che per la console più venduta nel mondo non è che questo tipo di sport simulato prolifichi, anzi...

que: bisogna prendere a pedate una cosa tonda di pelle con interni in gomma, ben gonfiata, in modo da farla giungere all'interno di una porta molto ampia, cosiddetta porta avversaria, certo che così sembra molto facile, ma bisogna tenere conto che un

nella loro porta. Così come sono messe le regole finirebbe presto a pugni e coltellate, se non fosse per un'omino distinto, tutto vestito di nero, che sembra esercitare una certa paura nei giocatori, sventolando cartellini di vario colore infatti ammonisce i

forchetta e il coltello, ma non ve l'ha detto la mamma? Ooh, e così dopo aver ripassato l'abbiccì del perfetto calciatore, ecco che ci addentriamo di più verso quella che sembra una buona conversione di questo complicatissimo sport, la prima cosa che colpisce di questo GOAL! è la visione isometrica, penso che sia il primo calcio simulato della storia con questo tipo di visione del campo. Il metodo di



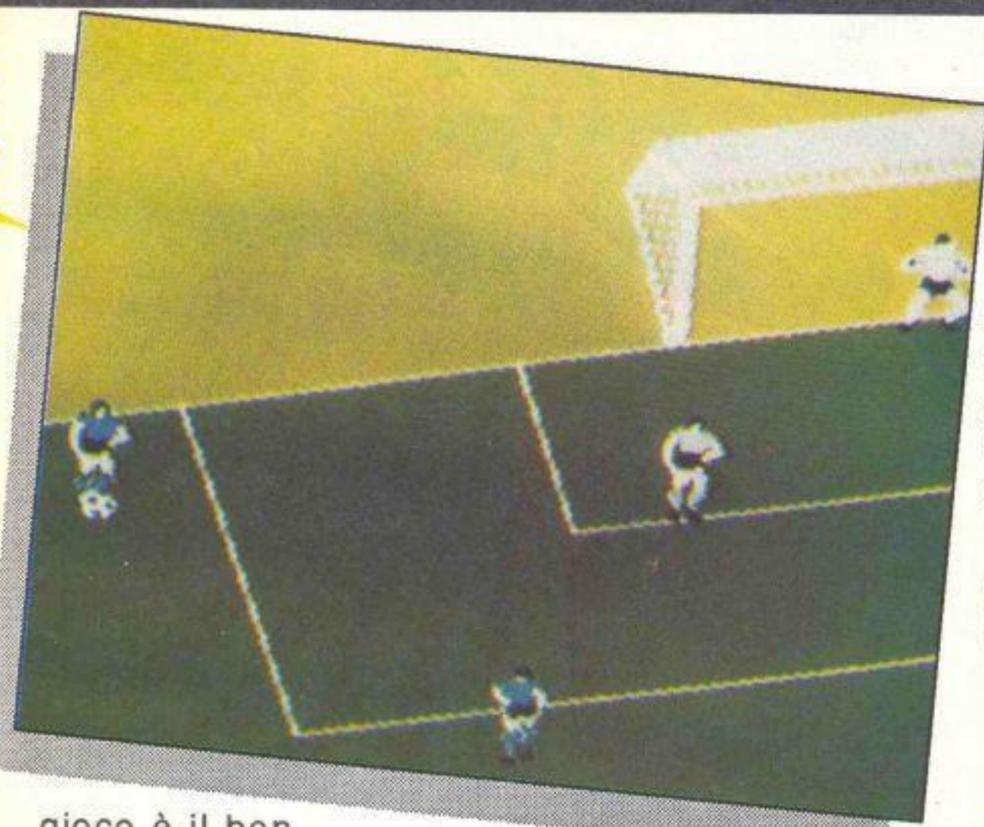
Dunque, bella la grafica, ottimo scroll, grande giocabilità, carolate di opzioni, uno dice, io ho il Nintendo, voglio un gioco di calcio, che cosa compro, Kick Off? Nooo! I Play Soccer 3D? Nooo! Bubble Bobble? Nooo.. Ma cosa centra? Compro GOAL!, e basta!

Toh!, il primo calcio che vedo sul NES, vediamo, dunque, bisogna darsi una ripassata alle regole, che è da un po' che non gioco al calcio e le regole sono così complicate che me le dimentico facilmente, dun-

gruppetto di undici persone con le magliette di un'altro colore tenta di fare la stessa cosa a voi (dato che anche voi possedete una porta), cercando di impedire in tutti i modi che voi buttiare quella stramaledetta palla

giocatori se questi si fanno, diciamo, prendere un po' troppo la mano, non sò "ti faccio sparare" o cose così. Non dimentichiamo che non si può toccare la palla con le mani, è cattiva educazione, bisogna usare la





gioco è il ben più classico e collaudato "guido l'omino più vicino", al pallone naturalmente, l'omino che attualmente pilotate è indicato da una freccia che se ne stà bella sospesa per aria sopra la testa del nostro calciatore, la velocità sembra essere buona per il Nintendo e le regole ci sono tutte, compreso il fuorigioco, regola molto spesso igno-

rata da tutti i giochi di calcio simulati (persino dal mitico Kick Off). Poi i guardalinee fanno il loro dovere, belle le scene di intermezzo quando si segna e alla fine del primo tempo, l'arbitro c'è, espelle e ammonisce, basta, che cosa volete di più?, due giocatori? C'è, uno contro l'altro? Assieme contro il computer? Sì, ci

sono! Il campionato coi punti? La coppa? I sottogiochi?!?, Sì, c'è tutto! Anche i sottogiochi, più precisamente la SHOOT COMPETITION, dove voi impersonate uno dei tre grandi calciatori del passato che avete a disposizione e do-

vete, su passaggio di un vostro compagno, scartare abilmente due giocatori avversari e andare in rete bidonando il bravissimo portiere. Ripasso la linea a Ciotti, qui dal Nintendo è tutto.

PRESENTAZIONE 90%

Libretto di istruzioni in italese, c'è la sua bella scatola, insomma... una cosa fatta bene.

GRAFICA 95%

Bella e definita durante il gioco, grandiosa nelle scene di intermezzo.

SONORO 70%

Nella media, non che trovare un bel sonoro nei giochi per Nintendo sia facile, però...

APPETIBILITA' 98%

Gioco di calcio?... E' MIO!

LONGEVITA' 93%

Passa, passa!, scarta, no non l'asso, il tre di fiori! Ma a cosa state giocando?

GLOBALE 91%

MAI DIRE GOAL!

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

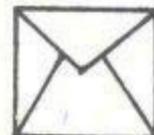
TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"



"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza



MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

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

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA

06/8440349 - (Porta Pia)



NGOS



*Personalizza la tua maglietta !!
Se possiedi una stampante con i
nostri nastri lo puoi fare !!*

DISCHETTI DA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI
L. 1000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE

IN ARRIVO NUOVE CONSOLLE

ATARI LYNX

NEO-GEO

GAME BOY

SEGA MEGADRIVE

PC ENGINE & SUPERGRAPHIC

OFFERTA PC AT 286
1 Mb - 1 DRIVE HD - 1 HARD DISK DA 40 Mb
2 SERIALI - 1 PARALLELA - SCHEDA VGA 800 * 600
MONITOR VGA 1024 * 768 MONOC. - MOUSE
L. 1.590.000

NOVITA' SOFTWARE SETTIMANALI PER AMIGA - C 64 - IBM

DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000	L. 139.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY	L. 236.000
DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS	L. 179.000

ESPANSIONI PER AMIGA

• 512 K INTERNA PER AMIGA 500	L. 140.000
• 2 Mb INTERNA PER AMIGA 500	L. 470.000
• 2 Mb ESTERNA PER AMIGA 500	L. 700.000
• 2 Mb ESTERNA PER AMIGA 1000 AUTOCON.	L. 800.000

PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELER.

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE

ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000
CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 160.000

GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)
TEL. 0341/286241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391
031 COMPUTER VIALE MASIA 16/18 COMO

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

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



ATARI

SOFT
center

COMPATIBILI IBM

AMIGA

SEGA



NOVITA'
Vendita per
corrispondenza

A VERCELLI

Via Scallse,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 Piccapetra)

IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!



NOVITA' 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

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

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

A BARLETTA COMPUTER SHOP

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



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

GAMMA OFFICE SYSTEM

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

COMPUTER e GIOCHI:

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

SOFT
center

VENITE
A
TROVARCI

A COMO

MANTOVANI
ELECTRONICS

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

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

Un gioco per sala giochi sbalorditivo – adesso un gioco per computer sbalorditivo.

Prendete i comandi ed entrate nel mondo tridimensionale meraviglioso di S.T.U.N. Runner. Viaggiate avanti nel tempo fino al Ventunesimo Secolo e sperimentate l'entusiasmo di gareggiare a velocità di oltre 900 miglia all'ora!

Esilarante... Impegnativo. La Rete del Tunnel S.T.U.N. vi lascia senza fiato. Come in una gara di bob potete aumentare la velocità viaggiando sulle pareti esterne del tunnel. Fate esplodere i ronzanti armati e i Mag Cycles dalla vostra strada e premete i pedali d'accelerazione per un'iniezione massiva di velocità. Questi vi catapultano a velocità di tempo deformato – così veloci che apparite trasparenti e potete persino attraversare i veicoli nemici senza danno.

Completate i diversi schermi sfida e gareggiate attraverso la Rete S.T.U.N. verso l' 'Ultima Sfida'.

Sentite la Potenza!



Available on: IBM PC 3.5" & 5.25", Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by: The Kremlin
Published by: Domark Software Ltd.
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

LEADER
ENTERTAINMENT

IBM PC (EGA) Screenshots

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK



TEST

US GOLD PER C64 SU C/D L. 29.000

PLATINUM COLLECTION



*Sei personaggi da incubo balzeranno alla velocità della luce a bordo dei vostri video; sono proprio loro, gli unici e inimitabili: i due ercoli bianconeri di *Forgotten Worlds*, il neo-Conan di *Black tiger*, l'atletico Strider con lisca di titano, Il prode cavaliere Arturo nella perduta landa dei *Ghouls'n ghosts*, e - ospite speciale - la turboconvertibile rossa di *LED storm*, tutto in un'unica raccolta che, come suggerisce il nome, vale tanto platino quanto pesa!*

FORGOTTEN WORLDS

E un dio, un dio del male, un autentico creatore di

morte e rovina; è nomato Bios, ed è il vostro mortale avversario. Grazie a smisurati poteri ha tramutato alcune città in rovine, e quindi in mondi dimenticati. Le energie mentali dei relativi abitanti hanno però dato vita a due quasi invincibili titani, uno bianco e uno nero, pronti a far giustizia sommaria ai vostri comandi e a ritorcere la megalomane frase "I will finish you today for sure" contro il suo profferitore. I nostri due superni potranno contare su armi extra da prendere a modico (?) prezzo lungo la loro marcia trionfale, che li porterà ad attraversare una città desolata, un mondo polveroso e una fortezza superdifesa, per culminare con l'assedio all'aereo regno degli dei.

Questo gioco è graficamente superbo, con intere

filze di sprite da ammirare e orde su orde di creature da tranciare a suon di proiettili & C. L'unico appunto che si può fare riguarda l'arzigogolato sistema di comandi che unisce traslazione a rotazione e che a mio parere vi guasta un bel po' di divertimento costringendovi a diverse partite di assuefazione; nonostante ciò FW resta un gran gioco.

GLOBALE 89%

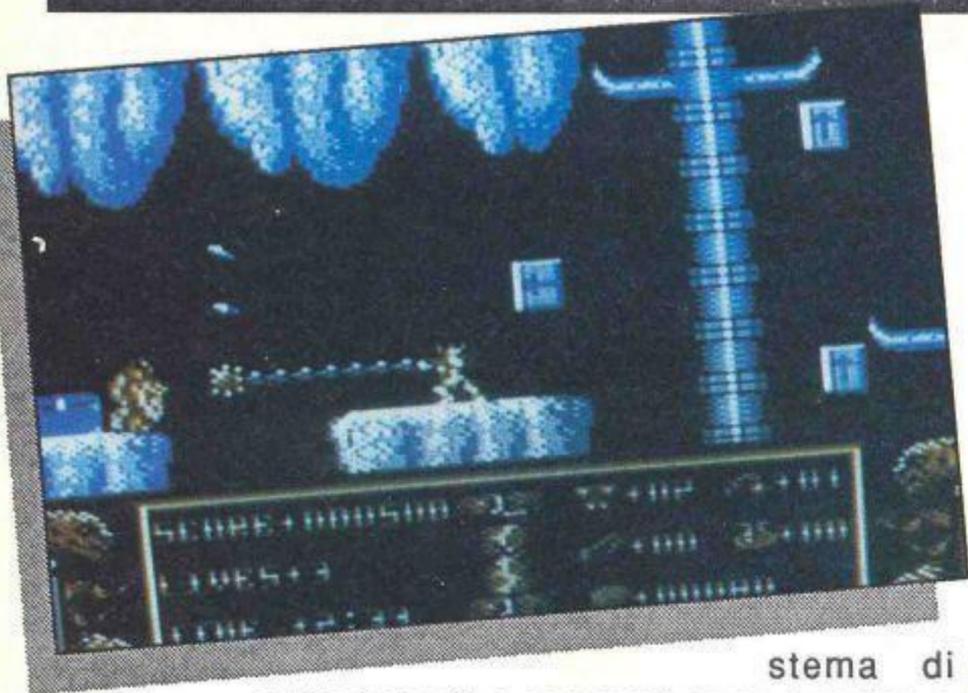
BLACK TIGER

La bellicosa marcia dei draghi su un pacifico regno non può che avere effetti nefasti, e ciò che successe nel mondo in oggetto non sfuggì a questo teorema. Ma - si sa - i regni pacifici e imbelli

hanno sempre i loro santi in cielo sotto forma di eroi a terra: parliamo adesso di "Colui che dà nome al gioco", il cui sprite richiama invero un incrocio fra lucertoloide e antropomorfo. Il suo/vostro scopo è muoversi in uno strano paesaggio sconfiggendo nemici in stile fantasy, liberando prigionieri e raccogliendo oggettistica assortita: si spazia da monete zenny a chiavi per aprire i cofani del tesoro. Progredendo nel gioco ci saranno nuove armi e altri oggetti che vi potrete procurare nei modi più svariati. Ogni livello che si rispetti ha il suo bravo mostro finale, e qui troverete le più voltastomache mostruosità mai concepite (se facciamo eccezione per le pensate di Clive Barker).

Black tiger non è davvero male: ci sono parecchi





sprite ben disegnati mentre la qualità dei fondali è variabile. Potrete seminare morte e distruzione nella più assoluta libertà, e troverete interessanti spunti da gioco di ruolo: nulla di meraviglioso, ma resta un valido prodotto.

GLOBALE 78%

STRIDER

Una lama di titanio e un cuore d'acciaio sono le doti numero uno del nostro "ginnico" eroe, rotto ad ogni acrobazia da maestro di arti marziali. Il suo scopo consiste semplicemente nel penetrare l'Armata Rossa, partendo dalla celebre Piazza Rossa in quel di Mosca per arrivare agli innevati pendii siberiani, proseguendo verso i bassopiani meridionali e terminando questo percorso minato nuovamente a Mosca per affrontare il Grande Maestro dell'Armata. Manco a dirlo, nelle sue forti mani riposa il destino dei paesi occidentali - si salvi chi può!

Nonostante la filza di riconoscimenti avuti, la versione per 64 è scarsina: come grafica si son visti giochi migliori, come giocabilità non propone certo azioni frenetiche o forti emozioni, e gli effetti sonori tendono al penoso. C'è pure un si-

stema di comandi poco preciso e un'animazione che lascia abbastanza a desiderare; Strider è decisamente lo scheletro nell'armadio di questa pregevole raccolta.

GLOBALE: 58%

GHOULS'N GHOSTS

L'amore fa girare il mondo, e per la sua bella principessa Hus il nostro prode Arturo deve attraversare una serie di scenari agghiaccianti, residenza stabile delle più perverse creature d'oltretomba. Muovendosi lungo un paesaggio a scorrimento, questo ineffabile eroe avrà il compito di "siringare" la teppaglia nemica che cercherà ovviamente di fargli perdere dapprima la fedele armatura, e dappoi la sua pellaccia, che dovrà essere venduta a un prezzo mostruosamente alto distribuendo punturine di cianuro con mano generosa. Il nostro eroe potrà trovare lungo l'arduo suo cammino anche nuove armi e armature per meglio vivisezionare i suoi acerrimi nemici, e ulteriori sorprese potrebbero attenderlo.

Ecco un valido seguito per un gioco pressoché famosissimo, che ci lancia in un mondo di tregenda farcito

di esilaranti diavolerie (le ghigliottine del primo livello sono il massimo) e pestilenze varie che vi stermineranno con allegra disinvoltura costringendovi ad accumular partite. Peccato, però, per la bella e pulsante colonna sonora iniziale che imbruttisce poco dopo, e per l'impossibilità di girarsi quando si è accucciati.

GLOBALE: 88%

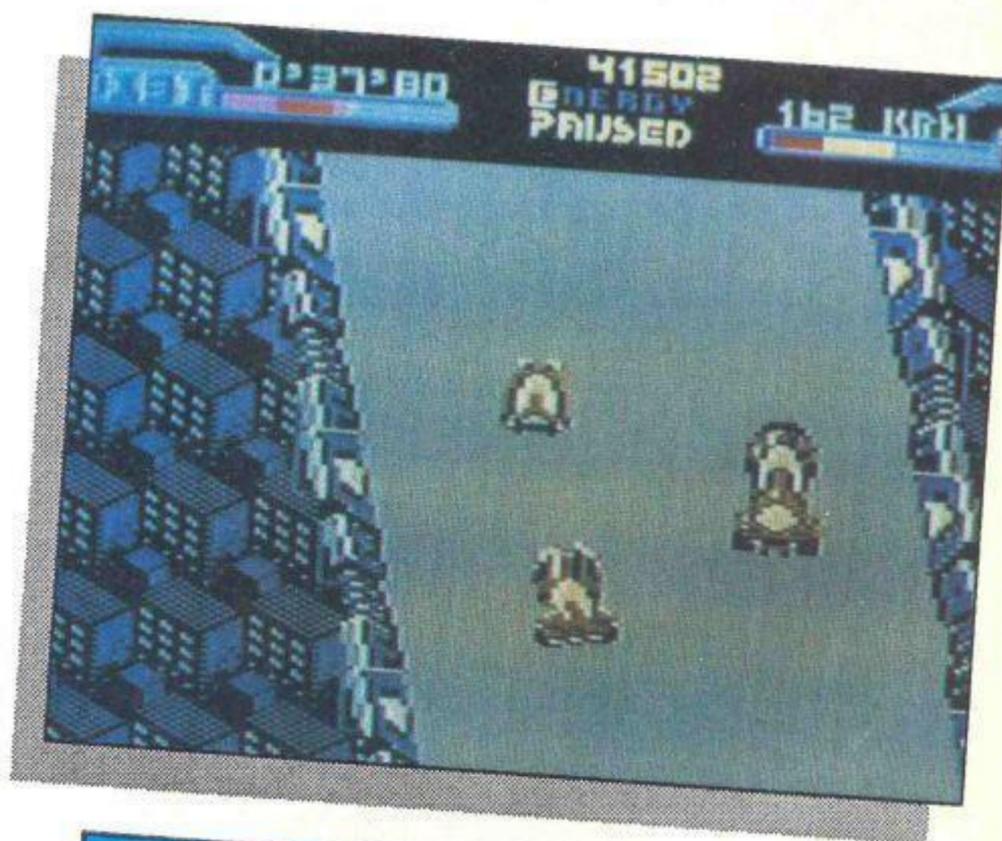
LED STORM

Dopo la favolosa turbo nera di "Il replicante" piomba sui vostri schermi una futuristica turbo rossa che è in grado di dare punti ai Transformers convertendosi in una schizzante turbomoto. Per la verità il nome (LED sta per Lazer Enhanced Destruction) è un po' ingiustificato, visto che il nostro proiettile gommato non ha

nemmeno un laseruccio a batterie, ma la vostra folle corsa si tramuterà in un autoscontro all'ultimo bullo raccogliendo le capsule giuste. Questo gioco è gratis con la raccolta, e non è nemmeno citato nel libretto di istruzioni; poco importa, visto che è un regalo ed è pure bello: a gioco donato non si guarda il joystick.

Ci regala una frenetica corsa su iperstrade del futuro zeppe di infami batraci e di incauti domenicani (ossia cani della domenica) al volante delle loro schifocarriole, condito con un bel po' di grafica parallattica (anche se alcuni sprite tendono a essere un po' trascurati) e azione a volontà.

GLOBALE: 85%



PER CONCLUDERE:

Sarebbe davvero una gran bella raccolta se non fosse rovinata da Strider, ma resta ovviamente un affare. Mettete pure i joystick in frigorifero: con questa megaraccolta avrete di che scaldarli ben bene!

GLOBALE 84%

ANNO 999 d.c.; La Profezia si sta avverando.

ANNO 1991 d.c.; Stai caricando un gioco chiamato... PROFEZIA.

Ma all'improvviso... una falda Spazio-Temporale e ti ritrovi ad essere un eroe del passato:
In un' Italia antica e superstiziosa.

Forse è una vita già vissuta e ciò che stai per intraprendere rientra nei paradossi temporali.
Una sola cosa è certa...

QUESTA VOLTA LA FINE DEL MONDO POTREBBE AVVERARSI!

PER MS-DOS
(CGA, EGA, VGA)
L. 29.000

PER
AMIGA
L. 20.000

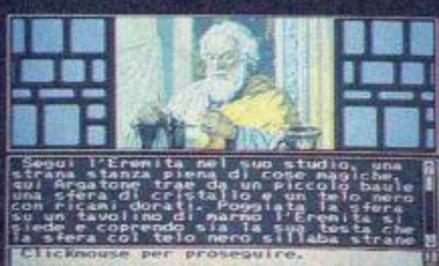
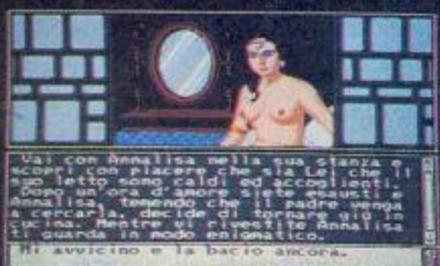
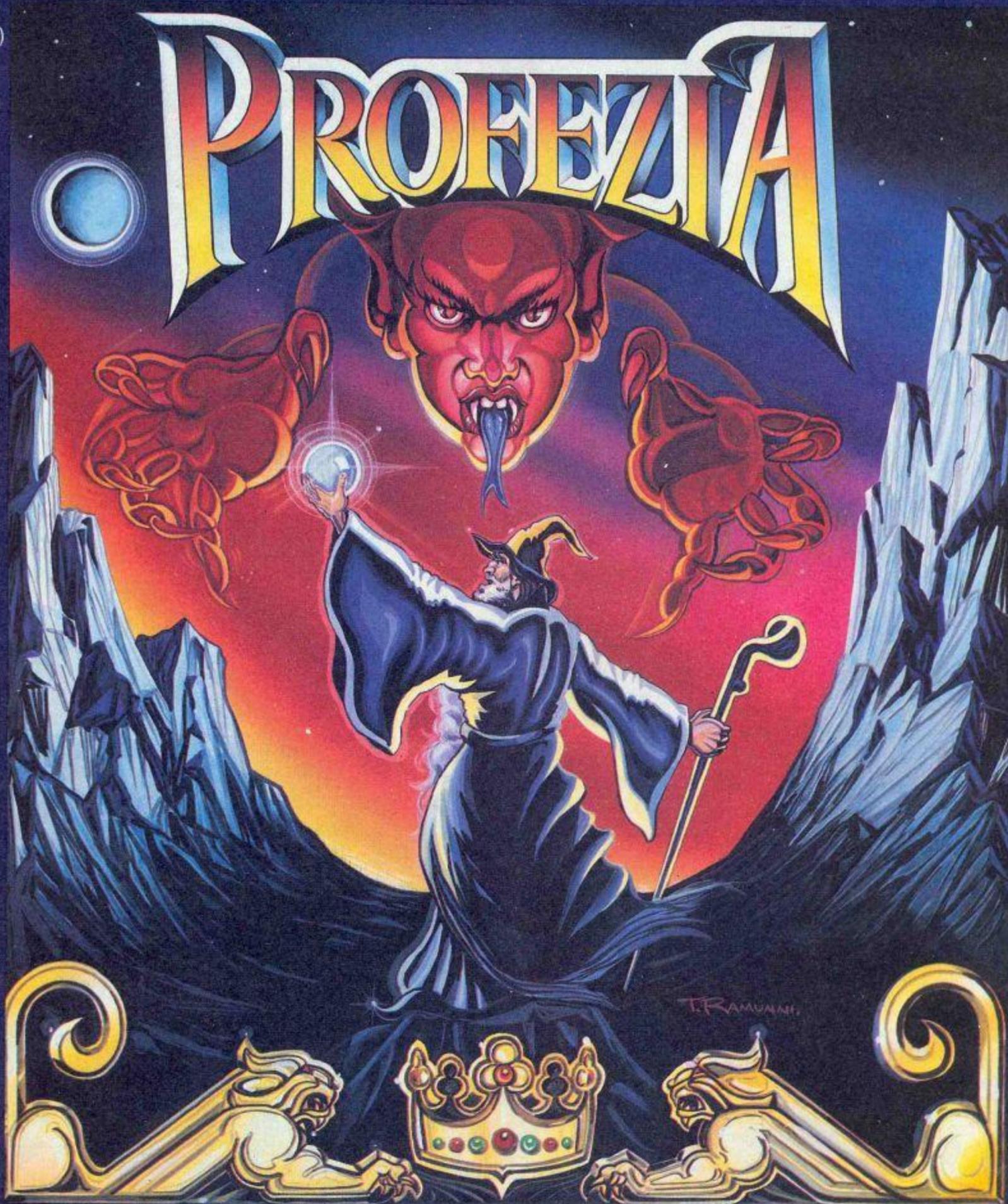


Foto della versione Amiga

• PROFEZIA NON E' UN ADVENTURE

• PROFEZIA E' IL PRIMO LIBRO INTERATTIVO PER COMPUTER

GENIES

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA SOFTEL

GIOCO
"Caldo"

Ghouls'n'Ghosts

LE PC Engine è diventato famoso grazie a R-Type, l'Amiga è diventata famosa grazie ai giochi Cinemaware, lo Spectrum grazie a Manic Miner e il Nintendo grazie a Super Mario Bros. Più o meno per tutte le macchine esiste un gioco che ha

mo coin-op è stata trasferita in questa conversione praticamente identica all'originale. La trama è abbastanza lineare, un mostro ha ucciso la vostra donzella e voi vi apprestate a disfargli il muso. Per arrivare fino a questo tizio dovrete attraversare una serie di quadri uno più bizzarro dell'altro, a cominciare da uno strano cimitero con gente impiccata, scheletri di



do una speciale armatura dorata che consente di concentrare energia in effetti strabilianti come un fulmine (lancia), un esplosione (ascia), dei draghi di fuoco (spada), dei globi azzurri che spazzano lo schermo (indovinate), un doppione di Arthur (coltelli) e un muro di cristallo (i frisbee). La prima sezione prosegue poi con una foresta con tanto di pioggia torrenziale e arriva a un bizzarro colle in-

festato da strani tentacoli vegetali, piante sputa teschi e uomini-suini che vi vomitano addosso (certo che quando va giù ha tutto un'altro sapore). Il guardiano del primo livello è un energumeno dalla faccia verde con una piccola peculiarità, ovvero tiene la testa in mano. L'azione poi si snoda su altri quattro livelli ambientati rispettivamente in una città ter-



"spinto" la macchina in questione e ne è diventata un po' il simbolo. Per il Megadrive, che gioco potrebbe essere più rappresentativo di Daimakaimura?

Tranquillizzatevi, non ho sbagliato recensione: Daimakaimura infatti è il nome originale di Ghoul's n' Ghosts in giapponese e non un gioco strano con omettini giapponesi che lanciano ideogrammi contro mostri-ciatoli a forma di drago o di fiammella. Tutta la classica azione dello strafamosissi-

antichi condannati alla gogna, gigantesche ghigliottine, avvoltoi e persino strani tizi vestiti da Morte armati di falchetto! Vi potrete difendere da tutto ciò grazie a sei tipi diversi di armi, una lancia, un'accetta (che tende ad andare verso l'alto), una spada, dei globi azzurri infuocati da usare a mo' di granate, della specie di frisbee che seguono il livello del terreno e dei coltelli. Ognuna di queste armi può venir potenziata raccogliendo



remotata e in fiamme, nelle rovine di un palazzo e tra strane statue animate, in una caverna piena di viscidume e in un tempio abbastanza maledetto. Se Arthur (questo è il nome del nostro eroe) riesce ad arrivare in fondo ed ammazzare il nemico finale (una specie di mosca) avrà la possibilità di recuperare l'anima della sua ragazza semplicemente RIFACENDOSI tutta la strada per poi uccidere Lucifero in persona. Questa volta però vi sarà fornita una nuova arma, un

Non credo ai miei occhi. Praticamente tutto il vastissimo gioco della Capcom è stato riprodotto in una scatoletta di plastica da portare in tasca! Aargh! La grafica è superba, molto dettagliata e fantasiosamente colorata. Il sonoro è virtualmente identico al coin-op (sfido, dodici canali stereo) e l'azione idem. Gran miglioramento rispetto all'originale è il fatto che non si deve continuamente sganciare per giocare e il fatto che esistano un paio di cheat modes per saltare i livelli e diventare invincibile. Beh, questo è quello che fa per voi, arcademaniaci!

PRESENTAZIONE 90%

Istruzioni colorate e esaustive e un sacco di opzioni diverse.

GRAFICA 91%

Molto dettagliata, colorata, definita e particolareggiata. Particolarmente belli gli sprites.

SONORO 94%

Colonne sonore virtualmente identiche al coin-op suonate magistralmente.

APPETIBILITA' 91%

L'azione è quella di un grande classico, di conseguenza molto accattivante e immediata.

LONGEVITA' 93%

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

GLOBALE 94%

Una conversione superba e, prima di tutto, un superbo gioco.

potentissimo globo di energia a media gittata che però non trae alcun giovamento dall'armatura d'oro. Se arriverete allo scontro finale vi troverete faccia a faccia con Lucifero seduto sul suo trono che vi

spara laser e amenità varie, tutto quello che dovrete fare sarà di saltargli prima sul piede, poi sul ginocchio e poi sparargli in faccia. Provateci, non è poi così difficile.

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

RIVENDITORI
AUTORIZZATI

COMMODORE

CDMP computer shop

v. Amantea n. 51/53
(al n. 29 di v. Umberto)
Tel. 095/7159147-7159159
CATANIA

PRISMA computers

v. Canfora 122-124
Tel. 095/436221 CATANIA

Prenotazioni per
AMIGA 3000

Consulenza gratuita per
computer musica
desktop video e
desktop publishing

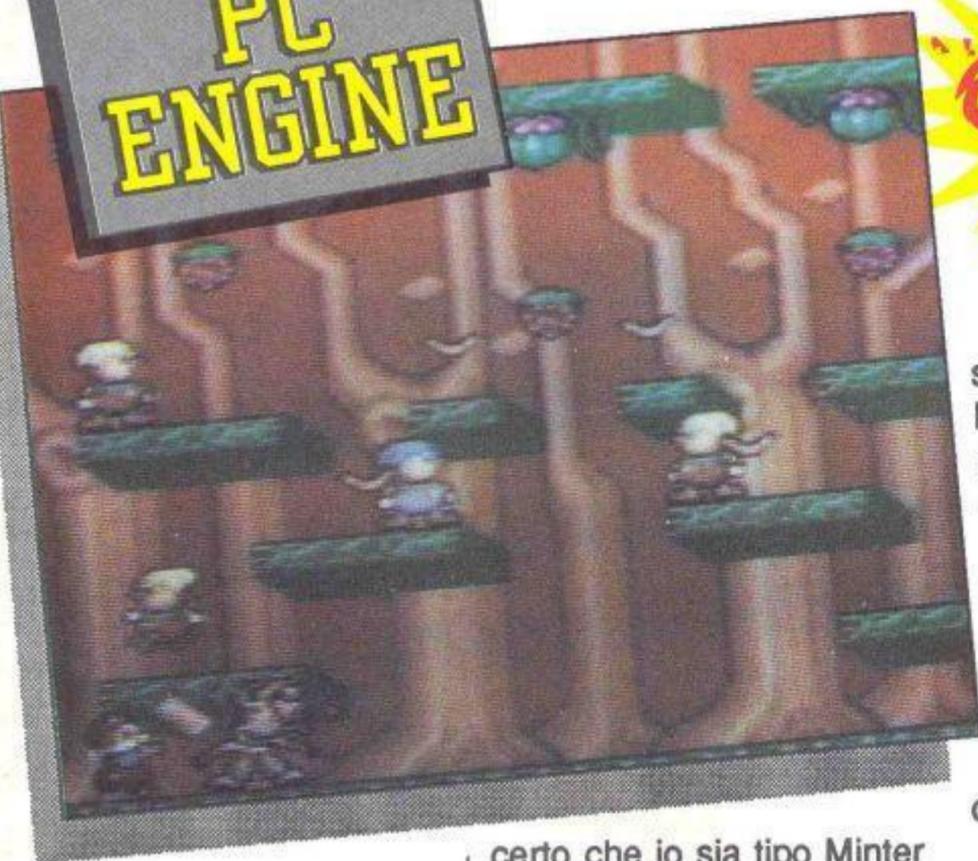
Tutti i games originali
per PC-C64-AMIGA

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

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTO RATEALE SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI

DON DOKO DON

PC ENGINE



"Gioco" "Caldo"

serie di quadri "a la Bubble Bobble", ovvero fissi e pieni di piattaforme nonché di nemici.

Devono attraversare appunto questi quadri per poter liberare o una principessa o qualcosa del genere (non sono molto ferrato in giapponese) che è stata catturata dalla

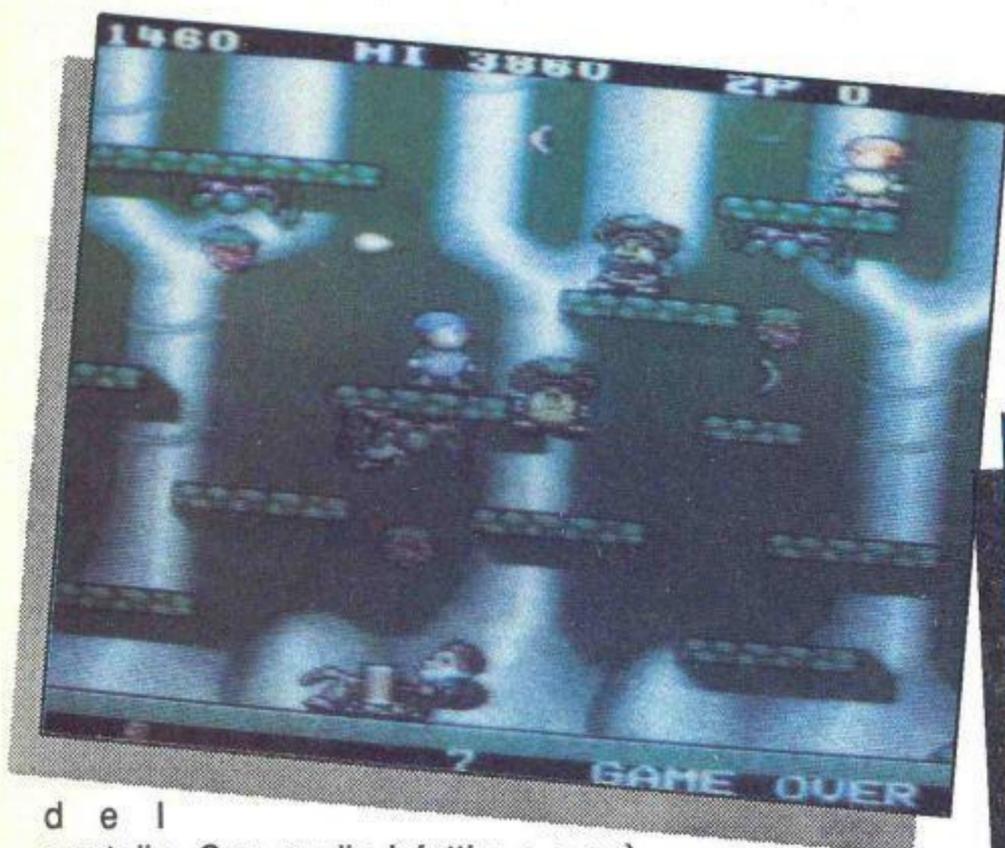
mucca di cui vi parlavo prima. Questi quadri sono popolati dei nemici di cui sopra, che non sono altro che gli scagnozzi di questa famigerata mucca e sono stati incaricati di farvi fuori. Voi però non siete dello stesso avviso, e con questo si spiega la presenza

Don Doko Don è uno di quei giochini che all'inizio ti fanno arricciare il naso pensando "oh, ecco un'altro di quei giochi stupidi con poco spessore" e poi ti prendono all'inverosimile. L'azione è molto intrigante ed è parecchio simile al vecchio classico Taito Bubble Bobble, e in effetti per quel che ne so lo potrebbe anche esserne una specie di seguito. Inoltre il gioco è pieno zeppo di umorismo e risolleverebbe il morale a chiunque. Le numerose animazioni molto buffe poi sono da non perdere, e così il sonoro a tratti "fuori". Imperdibile!

Giapponesi, si sa, sono un po' fuori: inventando il genere "rotondo" hanno tirato fuori la scusa di produrre giochi sempre più pazzi e bizzarri, che vanno dal kiwi armato di laser fino a dei dinosauri in miniatura che sparano delle bolle. Che ne direste però di una slitta volante trainata da tanti maiali con le ali e guidata da una specie di mucca vestita a festa? Lo so, lo so, ora penserete

certo che io sia tipo Minter ma non è così, ve lo giuro. Il fatto è che l'introduzione animata di questo gioco mi ha scioccato, e vorrei ben vedere. Non pensavo che si potesse arrivare ad un simile livello di demenza, poi mi sono ricordato della serie "Arale e il Dottor Slump" e sono stato un po' meglio. Introduzione a parte, anche il gioco vero e proprio è un bel po' fuori di testa: due simpatici nanetti (Bob e Jim) stile "Biancaneve" vanno in giro armati di martello attraverso una





d e l martello. Con quello infatti potrete stordire gli avversari, dopodiché li dovrete raccogliere e scagliare contro altri avversari o un muro, così da farli tramutare in frutta (mi ricorda qualcosa) che, una volta raccolta, fornisce preziosissimi punti. Gli scagnozzi però non sono molto propensi a farsi spiacciare,

c o s i tenteranno con tutti i modi di mettervi KO, ad esempio con boomerang, fiammate e cose varie. Ogni tanto sui bordi del quadro di gioco vedrete delle facce, queste facce hanno diversi effetti: se aprono la bocca (e voi ci entrate dentro) vi trasportano a un'altra faccia sempre

nello stesso quadro mentre se digrignano i denti provocano una pericolosa caduta di macigni e così via. Nei quadri più avanzati poi sorgeranno ulteriori proble-

mi come muri che fanno rimbalzare i nemici se li tirate contro (e di conseguenza vi vengono addosso), piattaforme semovibili, blocchi da rompere e pavimento scivoloso.

PRESENTAZIONE 96%
L'introduzione più buffa della galassia e struttura da vero coin-op.

GRAFICA 89%
L'introduzione più buffa della galassia e struttura da vero coin-op.

SONORO 88%
BONG! SPLAT! e musicchette allegre.

APPETIBILITA' 90%
L'azione iniziale è abbastanza facile da invogliarvi a giocare...

LONGEVITA' 91%
L'azione iniziale è abbastanza facile da invogliarvi a giocare...

GLOBALE 92%
Uno dei giochi più buffi che io abbia mai visto, e anche uno dei più divertenti. Grande l'opzione a due giocatori.

SEGA Megadrive

COMPUTER'S LAND
Via Trieste, 6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

NEO-GEO

MICROMANIA
Via XXV Aprile, 80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189



NOVITA' MEGA DRIVE

- Wonderboy in Monster Lair
- Dynamite Duke
- Strider
- Arrow Flash
- Granada
- Gaiars
- Atomic Robo-Kid
- Samé! Samé! Samé!
- Shinten Myoom
- Shadow Dancer
- Darius Special
- Rainbow Island + Fat Man
- Super Air Wolf
- Elemental Master
- Dangerous Kid
- Spiderman
- Palmer Tour Golf
- Dick Tracy

- Hard Drivin'
- Crack Down
- Ringside Angels
- Gain Ground
- PC ENGINE**
- Super Thunder Blade
- Avenger
- Batman
- Aero Blaster
- Cyber Combat Police
- Flying Amark
- Champion Wrestle
- Down Load II (CD)
- Cadash
- Chase H.Q. II
- Out Run (S.Graphx)
- Crazy Rallie Car (CD)
- Valis III (CD)
- Legion (CD)
- Burning Angels

- Hurricane
- NCS Kung Fu (CD)
- Puzznic
- Die Hard
- Walabi
- Gun Head II
- Son of Dracula
- Out Run
- Run Man (CD)
- Alice in Wonderland
- Violet Warrior
- Saint Dragon
- MASTER SYSTEM**
- Operation Wolf
- Golden Axe
- Double Hawk
- Assault City
- Battle Run
- R-Type
- After Burner

- Chase H.Q.
- Golf Mania
- Basket Ball Nightmare
- Monaco G.P.
- Salomon No Case
- World Grand Cup Italy
- World Games
- Summer Games
- Tennis Ace
- GAME BOY**
- Batman
- Spiderman
- Teen Age Mutant Ninja Turtles
- Lupin III
- Cosmotank
- Fortress of fear
- Snoopy
- Popeye
- Fist of North Star Ken
- Double Dragon

- Motor Cross Maniac
- ATARI LYNX**
- Rygar
- Slime World
- Road Blaster
- Xeno Phobe
- Paperboy
- Vindicator
- Soccer
- Hard Drivin'
- Klax
- NEO GEO**
- Super League Golf
- Baseball
- Magician Lord
- Riding Hero
- Ninja Combat
- Nam 1945
- Super Spy
- Cyber Lips

- Bowling
- Joy Joy Kid
- SUPER FAMICOM**
- F-0
- Super Mario World
- Gradius III
- Ghouls & Ghosts III
- Final Fight
- R-Type II
- GAMATE**
- Wittapy Apee
- Baseball
- Tennis
- Tornado
- Bobby is Going Home
- Encounted Bricks
- Pumpkin Myth
- Ball Storming
- Bumbif Rfe
- Mighty Tank

...e tanti altri

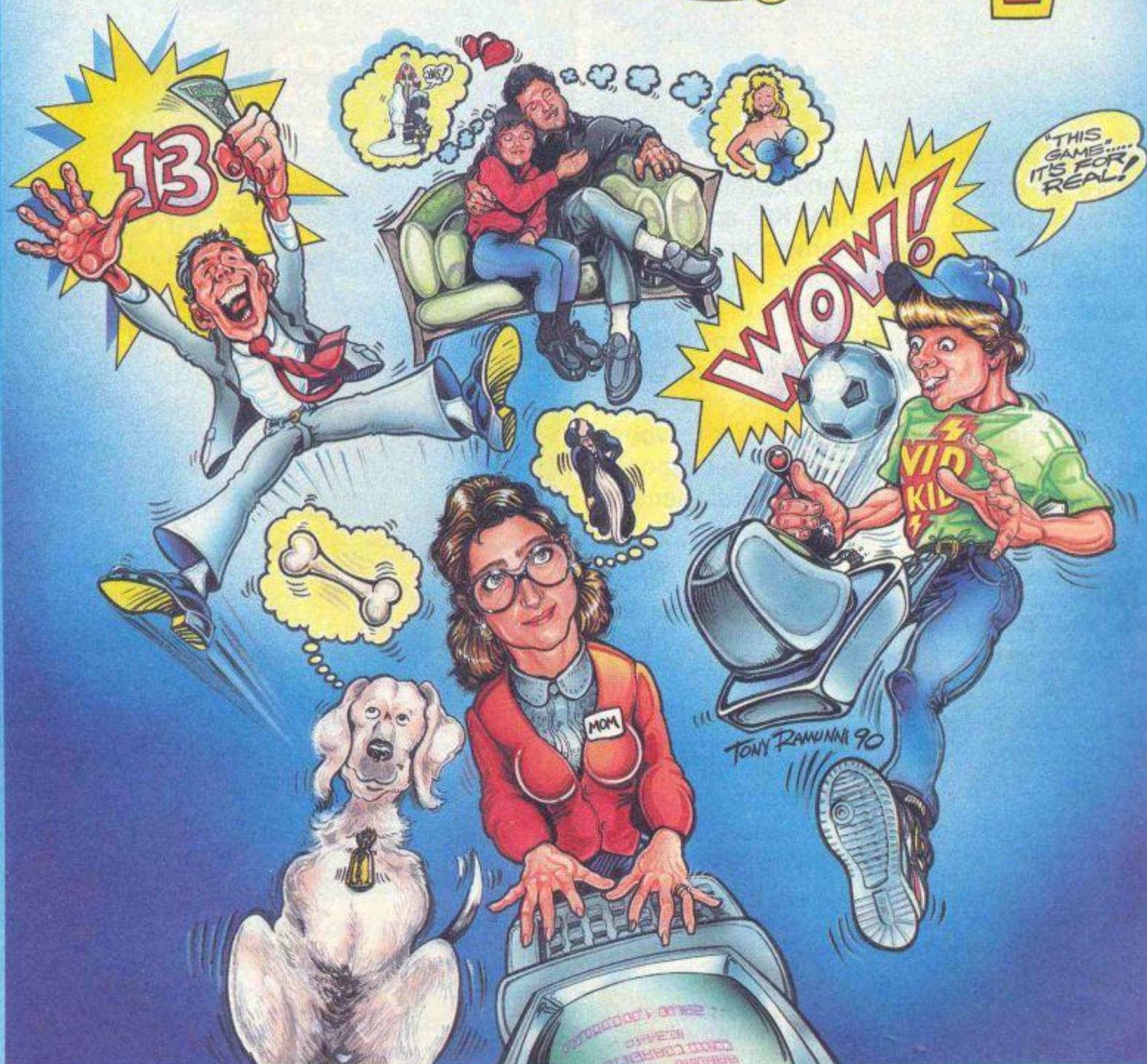
MS-DOS Compatibile 286 16 Mhz - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA Inclusa

PC ENGINE GT: TELEFONARE!!!

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

MA CHI L'HA DETTO CHE IL TUO AMIGA
SERVE SOLTANTO PER GIOCARE !?

CHIP 1



IL SOFTWARE PER TUTTA LA FAMIGLIA

4 PROGRAMMI
A SOLE
L. 39.900

B IORITMI

T OTOCALCIO

C ONTO CORRENTE

I TALLY '90 SOCCER

E' UN PRODOTTO

REALIZZATO CON LA
COLLABORAZIONE DI

ATLANTIDE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA SOFTEL

GENIAS

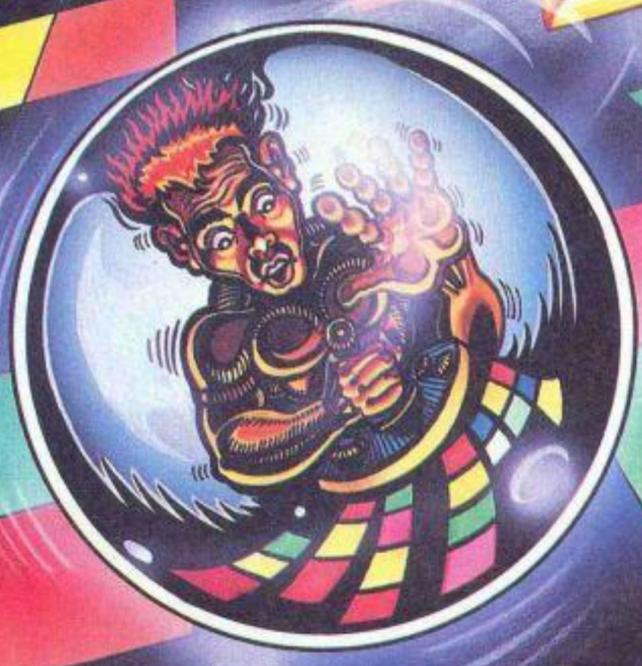
Sei stanco di giocare
con i mattoncini colorati?
E allora prova con...



Foto della versione Amiga

FATTI PRENDERE DALLA TILT-MANIA!!

FATTI PRENDERE DALLA TILT-MANIA!!



T. RAMUNNI '90



Foto della versione Amiga

- ❖ STRAORDINARIA IMMEDIATEZZA DI GIOCO
- ❖ MECCANISMO INNOVATIVO
- ❖ NUMERO INCREDIBILE DI TRAPPOLE E GADGETS VARI
- ❖ CONTROLLO TOTALE DELLA SFERA E DEL LABIRINTO
- ❖ POSSIBILITA' DI GIOCO IN DUE IN COLLABORAZIONE
- ❖ AZIONE FRENETICA

Un Grande Divertimento ad Un Piccolo Prezzo
L. 20.000 versione Amiga !!



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA SOFTEL

CREANDO CREATURE

Eccola, finalmente l'ultima puntata del chilometrico diario di Creature. Sono passati sei mesi dalla prima parte e non abbiamo ancora individuato la figura di sfondo a questo testo. Con una piccola, triste lacrima sui nostri volti andiamo a scrivere, per l'ultima volta, questo diario (Sigh, sigh, boohoo...)

MERCOLEDI' 15 AGOSTO

JOHN: Era ora che passassi a lavorare su un'altro livello (questi alberi cominciano a diventare parecchio noiosi). Così ho caricato la mappa e la grafica del primo livello nel PDS. Una volta inseriti questi dati nel mio codice sorgente per il gioco, li ho di nuovo trasferiti nel C64 per vedere se erano a posto. Questa è la prima occasione che Steve ha di vedere la sua grafica per verificare se corrisponde a quella del suo editor. Fortunatamente (questo non l'ho detto) è andato tutto bene.

Ho anche messo all'interno di questo blocco di dati la mappa che scolla durante il "Get Ready". E' qui che ho avuto un po' di problemi. Diversamente dal livello a cui lavoravo precedentemente (che aveva un colore di fondale nero), questo livello è sul blu chiaro, che rappresenta il cielo. Ma il codice dello scroll del "Get Ready" è stato scritto per lavorare su un fondale nero, non compatibile con quello blu con cui mi trovavo! Così ho dovuto inserire un cambiamento

di colore immediatamente prima e dopo la mappa su schermo. Quando la mappa è passata su schermo appare una freccia "voi siete qui" indicante il punto di partenza di Clyde. Però, essendo la freccia uno sprite, quando appariva vicino al fondo della mappa mi ritardava il cambiamento di colore. Ho così passato quasi un'ora a temporizzare lo split del colore, ma adesso è solido come una roccia, non importa quale sia l'altezza della freccia. Alè.

STEVE: Oggi ho dovuto disegnare i nuovi alieni per il primo livello - il laghetto di ninfee, le cascate e le caverne di slime. La mattinata l'ho dedicata agli "slime monsters", gli unici della caverna di slime. L'idea era stata inizialmente abbozzata su carta e, dopo qualche elaborazione, è stata tradotta in sprites ed animata. Come il titolo Caverne di Slime suggerisce, ci sono pozze di slime intorno alle quali i mostri si formano tramite una specie di metamorfosi.

Questo livello ha anche bisogno di una sequenza di esplosione degli

alieni diversa dalle altre. Per aggiungere un po' di varietà al livello ho disegnato due diverse esplosioni, una delle quali ricorda le esplosioni a nuvoletta del primo livello di Retrograde e che sarà utilizzata solo a terra. La seconda può essere utilizzata sia a terra sia in aria.

GIOVEDI' 16 AGOSTO

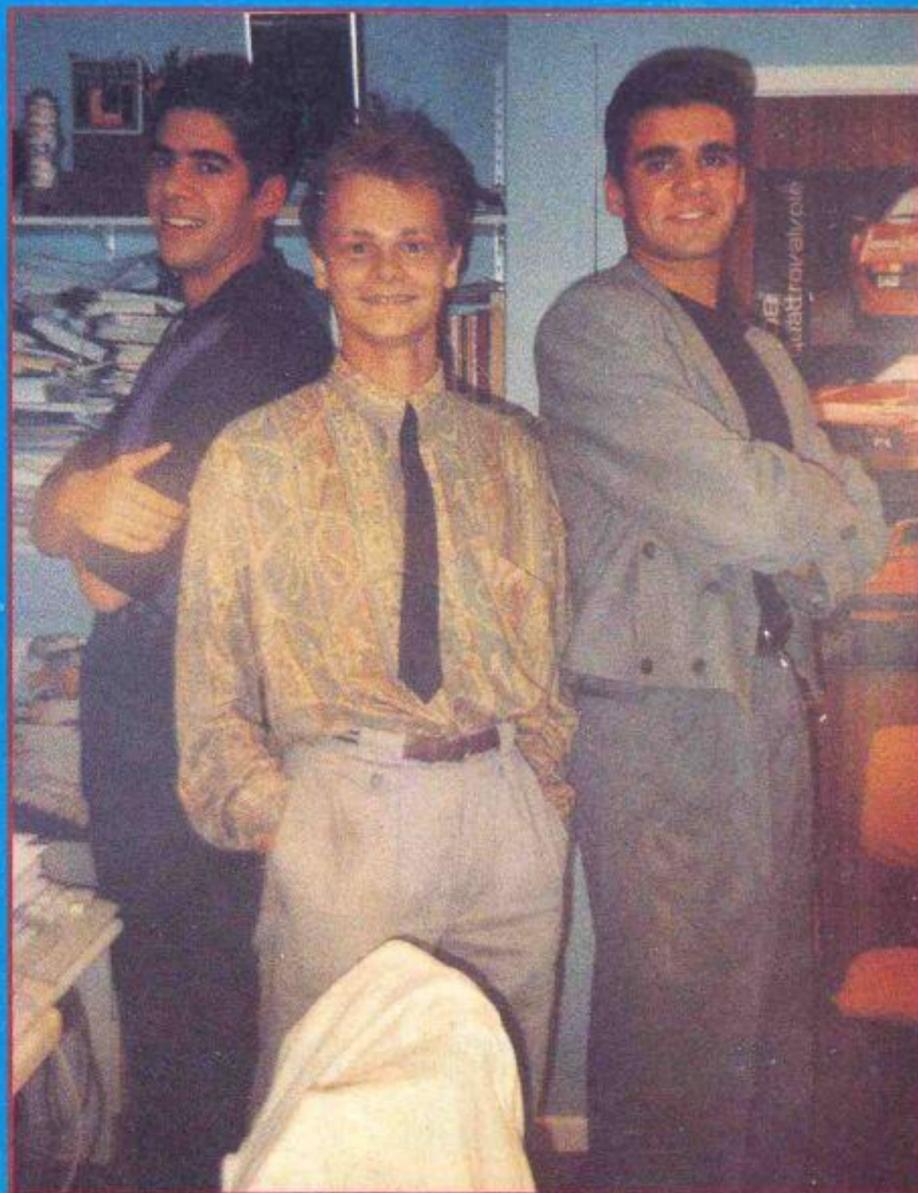
JOHN: Ho passato buona parte della giornata a programmare gli schemi di attacco degli alieni per questo livello. Avevo già parlato, qualche mese fa, mentre stavo programmando gli schemi di attacco negli altri livelli, di come trovassi stressante questo tipo di lavoro. Battere codici in esadecimale per tutto il giorno non è esattamente il mio ideale di divertimento. Così, a metà pomeriggio mi sono rotto e sono passato a fare qualcos'altro.

Il qualcosa in questione è il rumore delle cascate. Si sentirà soltanto se il giocatore ha selezionato l'opzione di "Music Off" nella sequenza di "Get Ready", visto che il C64

ha soltanto tre voci e due di queste vengono utilizzate per gli effetti sonori di Clyde. Abbiamo pensato di fare in modo che il suono cresca mentre ci si avvicina alla cascata per poi attenuarsi mentre ci si allontana. Visto che il C64 ha solo un registro per il volume, che controlla tutte e tre le voci, non posso utilizzarlo (a meno di non cambiare anche il volume degli effetti sonori... no, così non va). La cosa migliore da fare era di modificare l'ADSR (la forma d'onda del segnale: Attack, Decay, Sustain, Release) degli effetti sonori. Variando il Sustain posso efficacemente cambiarne il volume. Questo è proprio quello che ho fatto, ed ora il suono finale è veramente d'atmosfera.

STEVE: Sto cercando di andare avanti con la creazione di sprites per il primo livello, ma sono andato in crisi creativa nel pensare a nuovi alieni. Ho messo assieme qualche sprite per il grosso alieno di fine livello ed ho pasticciato un po' con qualche idea. Finalmente è venuto fuori un alieno che mi piaceva, volerà per lo schermo

Robin sfoggia una delle sue più affascinanti camice per uscire assieme ai fratelli Rowland



lanciandovi addosso palle di fuoco. Sono poi passato a disegnare gli alieni normali da uno sprite, lavorando un po' con diversi tipi di alieni in attesa della buona idea, come succede al solito. Potete immaginare la mia sorpresa quando una delle prime idee si è sviluppata bene sotto forma di una creatura simile ad un ratto usata nel secondo livello del torture screen. Sono rimasto ancora più sorpreso quando anche l'idea successiva si è dimostrata valida, si tratta un mostro con un palloncino. C'è un pallone ad aria calda che galleggia a mezz'aria con un piccolo mostriattolo nel cestino che vi lancia addosso palle di fuoco (sei peggio di Fizban, Steve NdT) e che dovete oltrepassare. Bene, sono proprio in giornata, ho ancora un sacco di idee da realizzare ma il tempo è poco, le butfero giù velocemente su carta e le svilupperò domani.

VENERDI' 17 AGOSTO

JOHN: Stamattina abbiamo ricevuto una chiamata dai ragazzi della Creative Materials (quelli che stanno convertendo Creatures per 16 bit (i loro precedenti lavori includono Rotox e Days of Thunder). Il loro disco demo di Creatures si è rovinato. Ho così dovuto passare buona parte della mattina a mettere assieme un'altro disco (anche il pulsante di copia della cartuccia non mi ha aiutato molto, funzionando una volta su cinque e rovinando il gioco le restanti quattro volte).

Il resto della giornata è andato in schemi di attacco per gli sprites dei nemici. Poi siamo andati entrambi alla stazione di Chelmsford a ricevere una Megastar. Beh, non proprio una Megastar, ma quasi (o almeno così gli piace pensare), l'unico ed inossidabile (Taa daa...) Robin Hogg. E' venuto giù dall'Essex per recensire un gioco della Graftgold e, visto che il quartier generale della Graftgold si trova solo a 15 miglia da qui, ha pensato bene di accettare il nostro invito e fare un salto. Abbiamo promesso di portarlo sulla costa meridionale, il ci sono veramente un sacco di arcade.

STEVE: Prima di andare per macchinette dobbiamo sopravvivere a questa notte, e si tratta di un Venerdì notte in cui dobbiamo uscire. E così si finisce regolarmente al club, il TOTS nel Southend. Rob, John ed io abbiamo iniziato a bere ancora prima di uscire (questo sì che è diseducativo, altro che Splatter House NdT), poi è arrivato Andy Smith che però guidava e non ha potuto toccare neanche un goccio. Arrivate le 9.00 pm, ci siamo messi in viaggio per i 40 minuti necessari, inframezzati da lazzi e frizzi.

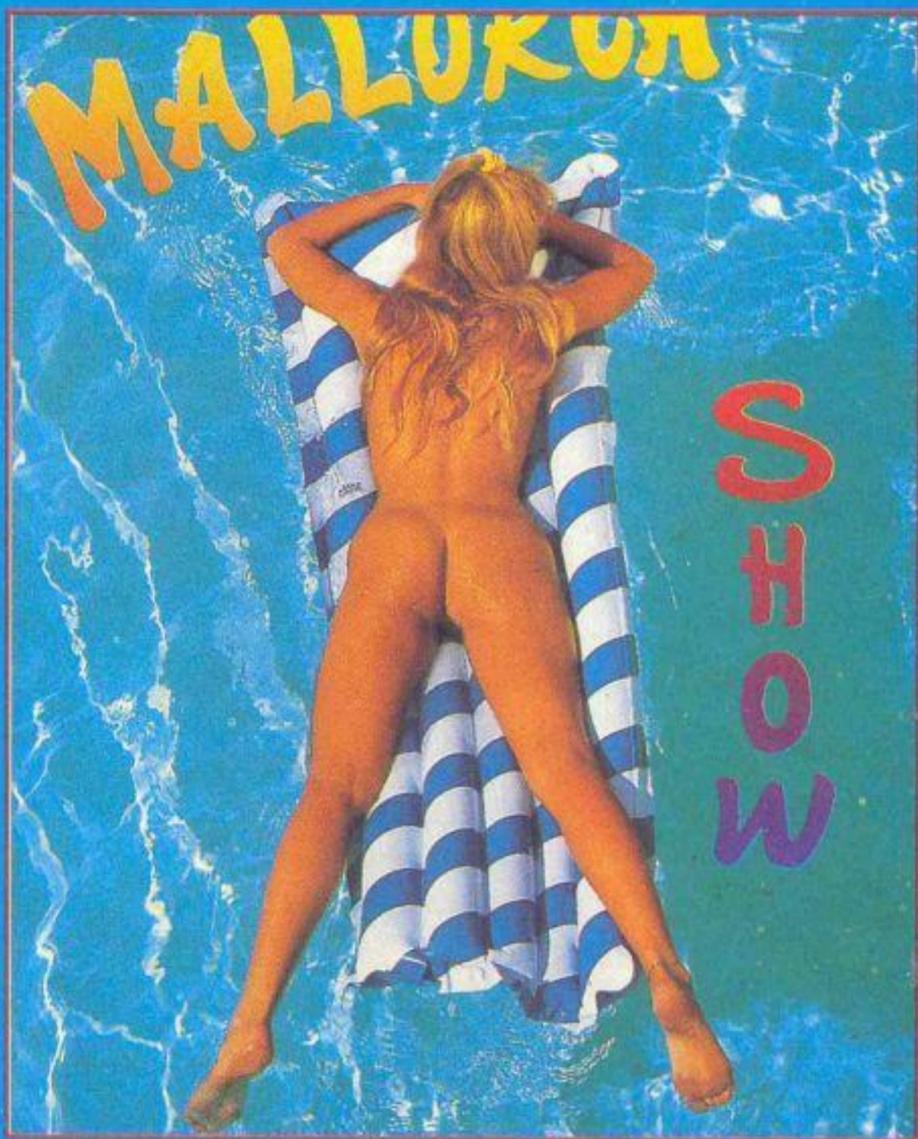
Rob sembrava divertirsi, ma visto che non saremo di ritorno prima delle 3.00am probabilmente sarà al massimo della condizione domani, in sala giochi, ne sono sicuro. Per quanto riguarda il lavoro ho utilizzato il Games Music Creator sull'Amiga e mi sono divertito a creare qualche musichetta (beh, in effetti non è proprio lavoro). Ho anche lavorato sul gioco stamattina, alla musica degli High Scores, se non altro l'ho iniziata.

LUNEDI' 20 AGOSTO

Abbiamo passato tutto il tempo a preparare valigie ed a fare le spese dell'ultimo minuto, insomma a prepararci per le vacanze. Partiamo per Magaluf (Majorca) domani e non torneremo a lavorare sul gioco prima di due settimane. Ma non temete, cercheremo di continuare il nostro "diario di una vacanza" anche da laggiù.

SABATO 25 AGOSTO

Caldo. Abbiamo pensato a casa oggi ed abbiamo acquistato qualche cartolina. Non so quando le scriveremo (ma che domande, cinque minuti prima di partire, come fanno tutti NdT), ma non è questo il punto. Abbiamo passato tutte le nostre serate da BMCs fino ad ora (anche se sarebbe meglio dire mattinate, visto che arriviamo alle 2.00am per uscire poi verso le 5.30pm). BMCs è il più grande nightclub in Europa, ci siamo già procurati un paio di berretti BMCs da indossare alla spiaggia. Abbia-



Che panorama! Una cartolina "sfiziosa" spedita dai fratelli Rowland

mo anche adocchiato un paio di sale giochi vicino al nostro hotel, ma sono sempre chiuse quando ci passiamo durante le nostre ricognizioni al pub, verso le 11 p.m.. Dovremmo farci un salto.

MARTEDI' 28 AGOSTO

Molto caldo. Abbiamo passato tutto il giorno ad un party sulla spiaggia, caldo, caldo, caldo. La temperatura era di 120 gradi (Fahrenheit, spero. Dunque, diamo un po' sfoggio di conoscenze tecniche: $0C = 0F * 5/9 - 160/9$ fanno 48.88 gradi centigradi, neanche troppo. NdT) e su una spiaggia non c'è molta ombra. Siamo riusciti a scrivere le cartoline oggi, tutto quello che ci resta da fare è imbucarle (non appena abbiamo un po' di tempo). Abbiamo avuto una buona idea per Creatures la notte scorsa, ma eravamo entrambi troppo concitati per riuscire a ricordarci qualcosa.

VENERDI' 31 AGOSTO

Caldo infernale. Il drink della serata, per finire al tappeto è oggi il "Green Goddess" (una mistura di

Limonata, Vodka, Avocado e Blue Bols), naturalmente il tutto, miscelato, diventa verde. John, dopo aver mandato giù sei pinte (circa tre litri NdT) di quella roba si è liberato per due volte nel bagno del locale ed una nel lavandino della nostra camera. E, incredibile, veniva anche fuori con una bella colorazione verde. Siamo stati in una delle sale giochi oggi e ci abbiamo passato un paio d'ore. I giochi erano tutti vecchiotti, ma sempre divertenti. I nostri giochi preferiti erano Spirit Ninja, Operation Thunderbolt e uno shoot 'em up di quelli duri di cui non riusciamo a ricordare il nome. Non abbiamo potuto fare a meno di notare un gioco di nome Jumpin che sembra una copia diretta di Rainbow Islands (noi non abbiamo parlato).

MARTEDI' 4 SETTEMBRE

Ultimo giorno. Le cartoline le abbiamo imbucate domenica e dovrebbero essere già arrivate. Ci siamo entrambi raffreddati dopo aver visitato AQUA CITY la settimana scorsa, lo stesso vale per molti nostri amici. Siamo abbronzatissimi. E' stata una vacanza stu-

penda, ma come tutte le cose belle deve finire. Da domani si torna al mondo vero, al lavoro.

MERCOLEDI'

6 SETTEMBRE

JOHN: Ho dato un'occhiata allo status per la prima volta dopo due settimane. Ho deciso che lo sprite della "Magic Potion Creature" non mi piace. L'ho quindi cambiato con quelli del gioco, facendolo ruotare tra i tre diversi tipi. Ho anche completato gli schemi di movimento per il pallone ad aria calda che Steve aveva disegnato prima delle vacanze.

Quando abbiamo finito il lavoro ho sentito l'impellente necessità di giocare a Retrograde (non chiedetemi perché). Non ci ho giocato per sei mesi. Potete immaginare come, arrivato al terzo livello, fossero passate già un paio d'ore e cominciasse a sentirmi stanco, allora ho spento tutto e me ne sono andato a letto (sono sicuro che l'avrei finito, comunque, se fossi andato avanti).

STEVE: Dopo quattordici giorni passati a fare sempre le stesse cose: alzarsi, andare alla spiaggia, ubriacarsi ed andare a letto (per dormire naturalmente), ci sentivamo un po' fuori fase. Avremmo avuto bisogno di un'altra vacanza per superare i postumi della precedente, ma è stata bella finché è durata - e qui c'è un grosso ciao per Sandra di Manchester.

Sto continuando con gli sprites del primo livello, e sono venuto fuori con delle buone idee per un paio di alieni. C'è un alieno fatto a blob per terra, con un'altra creatura simile che gli siede in testa. Questi due vi sparano addosso alternativamente, dovete evitare i loro colpi e cercare di farli fuori, per niente facile!

Sempre parlando di sprite, abbiamo deciso di dare finalmente a Clyde la sua routine di morte (sigh!). Sarà dura, perché la memoria sta finendo (doppio sigh!) e meno sprites ci sono, meglio è. L'idea migliore era di farlo contorcere un po', quando viene in contatto con qualche alieno, per poi far venire

fuori qualche scritta onomatopeica. Questa cambierà a seconda del tipo di morte.

VENERDI' 7 SETTEMBRE

JOHN: Così finalmente Clyde potrà morire. Questo renderà il gioco un po' più gioco e un po' meno demo. Come ha detto Steve, Clyde si dimenerà prima di morire. Il problema è che se muore sopra il livello del terreno (ad esempio mentre sta saltando), vi ritrovate con Clyde che agita freneticamente braccia e gambe sospeso a mezz'aria, il che non fa una grande impressione.

Ho provato moltissimi giochi (arcade e non) in cui l'uccisione del personaggio ne provoca la caduta a terra, sia che stia saltando o no. Non mi sembra troppo difficile, ci ho quindi aggiunto una routine che farà cadere Clyde a terra quando muore.

Ho anche fatto in modo da differenziare l'onomatopea a seconda del terreno su cui si trova, se si trova nell'acqua sarà "GULP". Negli altri casi "AAAH" e "OUCH", invece di alternarli come avevo inizialmente pensato, ci sarà uno solo (casuale) dei due. Steve voleva metterne quattro, ma sto rapidamente esaurendo la memoria, ho quindi dovuto tagliarli a due. Spiacente.

STEVE: Dopo avere finito gli sprites per la morte di Clyde, mi sono messo a farne gli effetti sonori. Per esser originali abbiamo deciso di metterci una sequenza che parte con un effetto che si tramuta in un piccolo motivetto.

Prima stavo guidando Clyde attraverso la mappa del primo livello, ma mi sembra un po' troppo corta, così ci ho aggiunto qualcosa. Alla fine del livello Clyde entra nelle caverne di slime, le ho raddoppiate in lunghezza.

Mentre stavo aggiungendo questa sezione ho anche cambiato alcuni pezzi del livello che non mi sono mai piaciuti troppo, deve essere perfetto, sapete.

John ha avuto la musicchetta per gli hi-score ed ora vuole anche la schermata, dovrò disegnargliela in modo che possa andare avanti.



LUNEDI' 10 SETTEMBRE

JOHN: Dave "no - non sulla mia macchina" Birch ha chiamato oggi chiedendoci un demo "self-playing" di Creature, in modo da poterlo far vedere al pubblico al CES (Computer Entertainment Show, la più grande fiera di computer e videogame inglese NdT). Ho così dovuto interrompere il lavoro sul gioco per dedicarmi al demo. Il modo più efficace per avere un Clyde che si aggira per il Torture Screen tentando di completarlo è quello di predefinire alcuni percorsi. E' bastato quindi modificare la routine di lettura del joystick e memorizzare le mosse in un'apposita zona della memoria...

STEVE: La mia missione alla ricerca della perfezione più totale è continuata, sostituendo questa volta il motivetto della morte di Clyde. Non che ci fosse nulla di sbagliato, solo che il nuovo pezzo è molto migliore, suona più tenero... Ho appena avuto una grande idea per il livello del cimitero; si tratta di un alieno formato da sprite e caratteri insieme. Il grande corpo dell'alieno sarà formato da caratteri presi dal set di questo stesso livello, mentre la testa sarà uno sprite che vi spara proiettili dalla bocca; quando la testa esplose resteranno i resti del collo...

MERCOLEDI'

12 SETTEMBRE

JOHN: La maggior parte della giornata è andata per la preparazione del demo per il CES di domani. Ho finalmente finito la routine della

ninfea del primo livello. Andy Smith ha suggerito che Clyde, una volta caduto nella cascata, sia capace di risalirla sott'acqua. Una volta finito di ridere a crepapelle (non so se avete presente Clyde, ma non ha certo il fisico da salmone NdT) ci ho pensato e... perché no? Una piccola modifica alla mappa ed alla routine delle ninfee ed ora può. Ho cominciato a pensare allo schermo degli hi-score, oggi, e mi sono venute un paio di idee carine.

STEVE: Dopo aver finito il mostro sprite-caratteri avevo bisogno d'ispirazione per qualche alieno schifoso, puzzolente, ributtante, putrescente e spettrale. Dopo aver osservato John per qualche minuto mi sono reso conto come fosse impossibile mettere sullo schermo qualcosa di altrettanto orrendo, decrepito e ributtante e ho caricato qualche vecchio giochino nella speranza che mi potesse aiutare. Dopo aver giocato per un'ora, invece di osservare i vari tipi di alieni, non ero approdato a nulla se non all'idea di base che avevo all'inizio. Questa comprendeva una specie di fantasma che doveva galleggiare sopra il cimitero sparando fuori qualche fulmine di quando in quando.

13-16 SETTEMBRE

Che show! Siamo completamente distrutti ma è stato divertente. Abbiamo visto l'animaletto peloso di creature per la prima volta (il piccolo tenero pelouche che, abbiamo suggerito, potrebbe essere usato per promuovere il gioco e abbiamo passato metà della gior-

SUPER-RAM 1.5 AMIGA

Espansione a 2 MB per A-500, si inserisce nello slot sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB, completa di clock in tempo reale e batteria tampone.
Eccezionale! solo 269.000

SUPEROFFERTE NATALIZIE FLOPPERIA

Amiga 500	750.000
Amiga 500 con 30 giochi, mouse, joystick	790.000
A-500 con espansione a 1 MB	830.000
A-500 con esp. 1 MB e drive esterno	980.000
Amiga 2000 con hard disk 20 MB	1.950.000
Amiga 2000 con hard disk e 2 drive	2.170.000
Monitor colori 1084-S stereo	480.000
Genlock 2300 A-2000+TvShow+TvText	350.000
Amiga 3000 25 MHz 40 MB	6.300.000
Amiga 3000 25 MHz 100 MB	7.050.000

Tutto con garanzia originale Commodore

ACCESSORI AMIGA

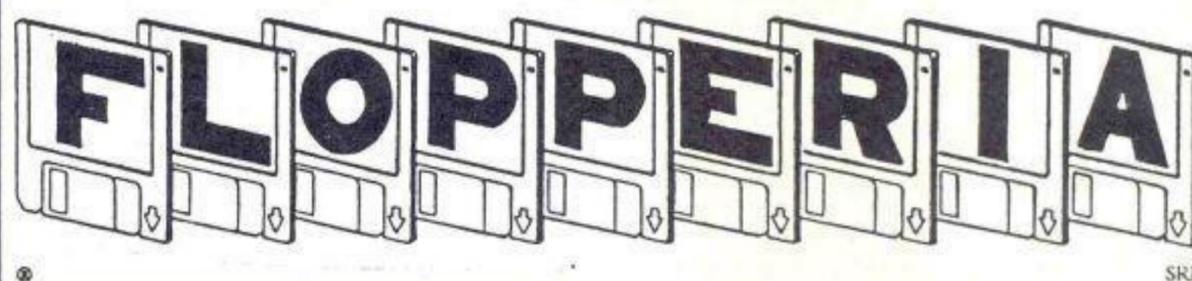
Espansione 512 KB A-500	99.000
Espansione 512 KB con clock A-500	129.000
Hard disk A-590	799.000
Espansione 2 MB per A-590	150.000
Videon II'	450.000
Videon III'	550.000
DigiView 4.0	390.000
PAL-RGB converter	220.000
Drive esterno con switch	165.000
Drive esterno HD 1.44 MB Amiga	259.000
MiniGen A-500	299.000
Motherboard 2 slot 86 pin A-500	49.000
Mouse di ricambio	69.000
Espansione 2 MB A-2000	599.000
Hard card A-2091 40 MB A-2000	950.000
Espansione 2 MB per A-2091	150.000
Scheda de-interlacer per A-2000	450.000
Chip di espansione per A-3000	19.000 cad.
Tavoletta grafica seriale Amiga o PC	499.000
Fatter Agnus 8372/A	179.000
Interfaccia MIDI professionale	49.000
Penna ottica professionale	89.000
Alimentatore di ricambio A-500	129.000

Viale Monte Nero 15
(nuova show-room)
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
 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.

**Prezzi IVA
 compresa**



ATonce

**Il fantastico
 PC/AT Emulator per
 Amiga 500 espansi
 a sole Lit. 499.000
 IVA compresa**

DUE COMPUTER IN UNO! Questa eccezionale scheda comprende 3 chip ad altissima tecnologia: un chip *custom*, il normale microprocessore dell'Amiga, Motorola 68000, e la CPU Intel 80286 da 8 MHz, per rendere il vostro A-500 compatibile al 100% con un PC/AT.

Lo speciale *custom gate array* include un Bios originale, uso della porta seriale, parallela e mouse Amiga dal lato PC, supporta il suono, le schede grafiche CGA ed Hercules, espansioni ed hard disk Amiga, e tutto questo mentre usate normalmente AmigaDos in multitasking!

La scheda ATonce, incredibilmente compatta, si inserisce internamente sopra la CPU 68000, con un montaggio **semplicissimo e senza saldature**: è sufficiente svitare qualche vite, una operazione che richiede non più di 3-minuti, dettagliatamente descritta nel manuale **in italiano**. ATonce, quando non è attiva, è totalmente trasparente nell'uso normale del computer. Richiede un Amiga espanso ad almeno 1 MB; dal lato AT la CPU 286 vede 640 KB Ram, ed ogni espansione di memoria del vostro Amiga oltre 1 MB sarà vista come memoria Estesa o Espansa. Ad esempio, se avete una SuperRam 1.5 (cioè con 2 MB totali), avrete un 286 con 640 KB da Dos + 1 MB di Ram EMS.

Se avete un hard disk AmigaDos autoboot, è possibile caricare Ms-Dos direttamente dall'hard disk Amiga, ed usare uno spazio su disco fisso per un massimo di 768 MB. Il blitter di Amiga è pienamente utilizzato per velocizzare le emulazioni Hercules 738x380 e CGA 640x200 con 4 o 8 colori. ATonce usa il drive interno di Amiga come drive "A:" da 720 KB, supporta tutti i drive esterni da 3"1/2 o 5"1/4, usa il mouse Amiga come mouse PC, configura la porta seriale come COM1 o COM2, configura la porta parallela come LPT1, supporta tutte le peculiarità dell'AT come la Ram Cmos con batteria tampone e real-time clock (converte l'equivalente di Amiga nelle espansioni con clock).

**Disponibile in
 esclusiva presso:**

Flopperia Srl, Viale Monte Nero 15
 20135 Milano
 Tel. (02) 55180484 r.a.

Megabyte, Piazza Malvezzi 14
 25015 Desenzano D.G. (BS)
 Tel. (030) 9911767 r.a.

nata in giro per box alla ricerca delle combinazioni di colore più belle. Gli animaletti sono piaciuti a tutti, quando abbiamo cominciato a lanciarli in mezzo alla folla è scoppiato un vero e proprio casino, a un certo punto hanno la gente ci ha quasi distrutto lo stand. Ma passiamo a qualche rapido saluto, un ciao a... Andy Smith, Dave (Mr. Ice), Carol, Richard, Jackie, Rob, Stu, Andy Roberts, Pieter (basta caramelle!), Miles (grazie per i demo e per il libro Amiga), Ole (abbiamo ricevuto l'intervista - la foto è stupenda), Bjorn, Stein, Jason, Marc & Sean (grazie per i demo musicali), Jens Christian (spero che le foto siano riuscite), Stavros (piccolo quiz: chi potrà mai essere con un nome del genere? No, non si tratta del collega obeso del Tenente Kojak NdT) ed a tutti gli altri che sono venuti a parlare con noi allo stand della Thalamus.

MARTEDI'

18 SETTEMBRE

JOHN: La maggior parte di questa settimana andrà per la preparazione del demo per la Sega. Così ho dato un'occhiata al mio codice a caccia di errori, ritoccando il gioco qua e là. Gli alieni invece di lampeggiare in bianco quando sono indistruttibili lampeggeranno quando sono vulnerabili. Ho anche iniziato una routine che spara proiettili dagli alieni e, durante il lavoro, ho scoperto un bug nella mia routine di "tipi di alieni". Alien di quello stesso "tipo" utilizzano tutti lo stesso contatore che si attiva quando vengono colpiti, in questo modo gli sprite dello stesso "tipo" esplodono contemporaneamente (utile per i mostri formati da molti sprite). Il problema è che non tutti gli sprite esplodono, il che non fa proprio un figurone...

STEVE: Bene, ho passato tutto il giorno lavorando sulla mappa del primo livello, assolutamente noiosissimo ma doveva essere fatto. La prima mappa adesso è finita e sono passato alla seconda, sfortunatamente sono sorti alcuni pro-

blemi in certe sezioni. Ho così dovuto armarmi del mio editor di caratteri/blocchi per disegnare alcuni caratteri necessari a rendere la mappa bellissima...

GIOVEDI' 20 SETTEMBRE

JOHN: Ho finito il codice riguardante le pallottole degli alieni e sono passato a provare l'ultimo alieno di Steve, il pallone d'aria calda. Una volta cominciato a definire gli schemi dei nemici ho pensato di proseguire creandone qualche altro. Mentre aggiungevo topi, blob e alieni suinomorfi ho notato che il punteggio non si incrementava come avrebbe dovuto. Perché? Non lo so, dopo tutto ho soltanto scritto la routine (proprio questo è il motivo). Una volta messo a posto anche questo piccolo bug, sono passato alle prove di gioco sul primo livello, forse è davvero un po' troppo difficile. Abbiamo deciso di metterci una vita extra per rendere questo livello più umano...

STEVE: Sto continuando a lavorare sulla mappa del secondo livello che mi è venuta sicuramente meglio di quella precedente. La cascata del primo livello è bella, ma quella del secondo occupa all'incirca uno schermo e mezzo. Tutto sommato è un lavoro abbastanza

noioso e penso di meritarmi una piccola pausa, un po' di musica andrà benissimo. Ho lavorato abbastanza sulla musica e mi è venuta veramente carina, probabilmente sarà il motivetto di caricamento, visto che stiamo rapidamente esaurendo la memoria, al momento ci restano circa 300 hex bytes...

DOMENICA

23 SETTEMBRE

JOHN: Mentre stavo spargendo alieni sul primo livello, Steve mi ha fatto notare un'altro bug che incasina gli schemi di movimento di alcuni alieni se alcuni di questi vengono colpiti, il brutto è che non ho la minima idea di cosa lo abbia causato...

Phew, sono distrutto. Ho passato le ultime otto ore e mezza alla caccia di questo bug ed è ormai Lunedì mattina. Tutto questo per scoprire che la label (sigle che identificano particolari routine, l'equivalente dei numeri di linea nel Basic NdT) "IB" era tre linee troppo in basso...

STEVE: In una piccola pausa tra una musica e l'altra ho disegnato i due sprite per il punteggio, 200 e 500, che ricevete quando fate fuori qualche alieno particolarmente

cattivo.

Tornando alle mie musichette, stavo lavorando a quel motivetto di caricamento dei livelli quando mi è venuto in mente un'altro pezzo dannatamente bello e che, una volta ultimato, diventerà la musica di caricamento del gioco. Quello che sto cercando di evitare, quando scrivo una nuova musica, è di utilizzare sempre gli stessi strumenti...

MARTEDI'

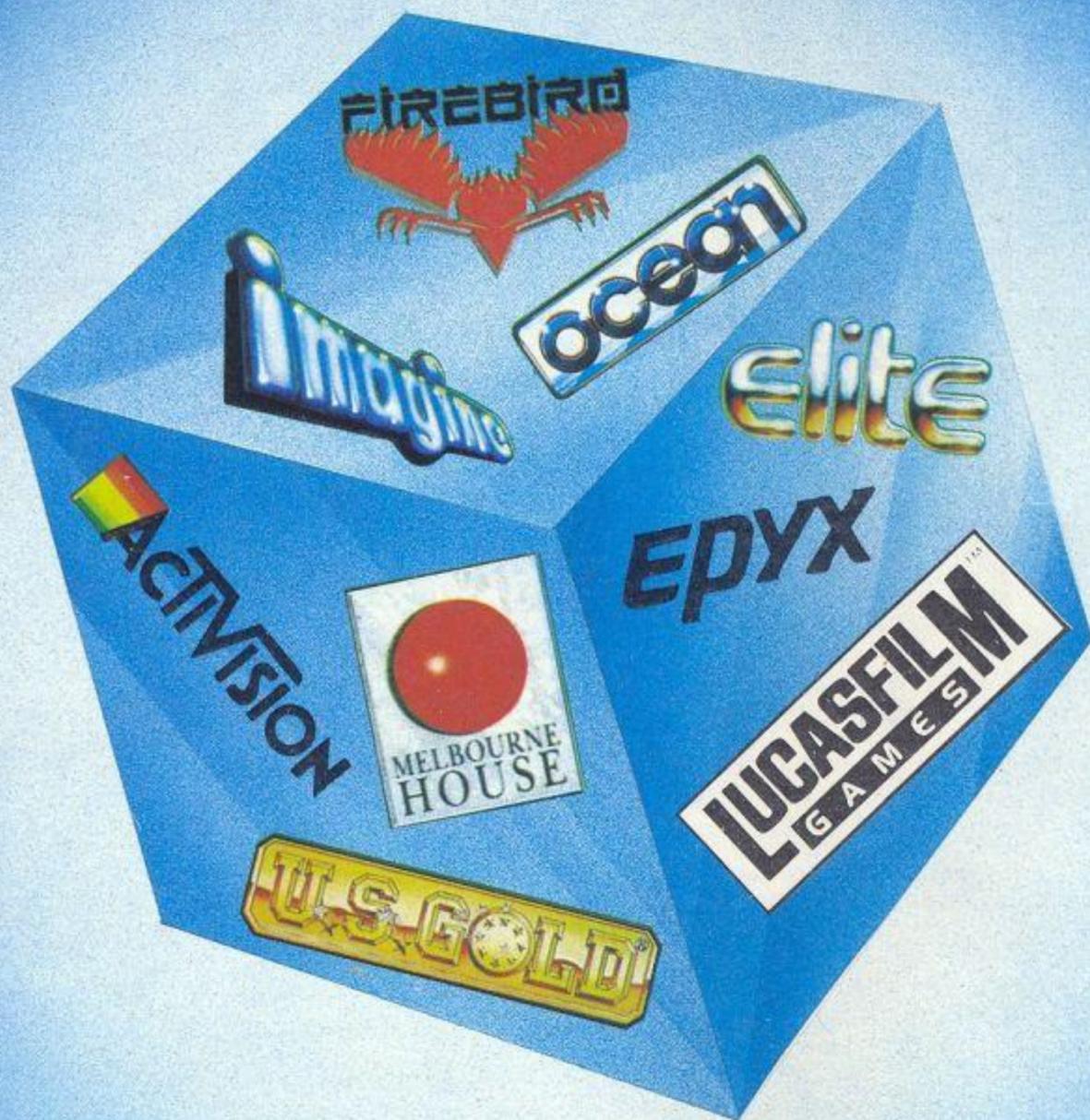
25 SETTEMBRE

JOHN: Ho iniziato un'altro Torture Screen oggi, eliminando dal precedente schermo delle torture la parte di codice che non mi serviva (ad esempio le animazioni specifiche di quel livello) e lasciando quella parte che ancora mi serve (come le routine di livello completo). Se tutto va bene dovrebbe riuscire ancora meglio del precedente. Visto che Steve ha già finito il 95% della grafica dovrei finirlo abbastanza velocemente.

Quello del Megatape (cassetta in omaggio con un vecchio numero di Zzap! inglese contenente tra l'altro un demo giocabile del primo Torture Screen NdT) mi ha portato via quattro settimane, compresi la routine universale di movimento,



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.

quella di animazione, di livello completo, etc. Questo lo voglio finire in due (svegliati John, svegliati, stai sognando)...

STEVE: Questa mattina ho lavorato per qualche ora sulle mappe del secondo livello, ma quando John mi ha passato l'editor della mappa degli alieni per il primo livello sono passato a fare quello. Il primo alieno multi-sprite del gioco è il pallone ad aria calda, che utilizza una particolare tecnica per far sembrare il cestino dell'aerostato ancora più realistico. C'è anche il mostro suinomorto nel primo livello: potreste trovarlo un po' troppo difficile da passare, ma il segreto è tutto nel sincronismo delle pallottole. Con tutti gli alieni così avanti mi sono messo a trafficare tra mix ed effetti sonori che potrei aggiungere...

VENERDI'

28 SETTEMBRE

JOHN: Ho pensato di far partire qualche musicchetta quando il limite di tempo scende sotto i cinque secondi, un avviso per il giocatore. Non è niente di simile ad un "Hurry Up" (ricordate quello di Rainbow Island? Veramente angosciante! NdT) ma è più sul genere della musica di "Countdown" di Channel 4 (grazie John, sei stato chiarissimo! NdT). Naturalmente per ora non è ancora stato fissato alcun limite di tempo, ma abbiamo intenzione di invitare tutti i nostri amici per i playtest del gioco e per definire i limiti di tempo. Non è giusto fare da noi tutti i playtest, ci abbiamo giocato per dei mesi e siamo diventati parecchio bravini (almeno in teoria), così inviteremo a giocare un certo numero di persone qualificate, per avere opinioni e qualche suggerimento...

STEVE: Mi stavo facendo i fatti miei, con la mappa degli alieni del primo livello quando John mi ha interrotto chiedendomi, pregandomi, supplicandomi di realizzare qualche musicchetta di avviso per gli ultimi 15 secondi del limite di tempo. Per rendere l'idea di hurry-up la musica cresce d'intensità ogni secondo fino alla morte, e



tutto questo in soli 68 hex bytes. Sono quindi tornato agli alieni e poi sulla mappa del secondo livello che diventa sempre più bella ogni giorno che passa.

Dopo avere inserito la musicchetta del timer nel gioco ed averla ascoltata per la prima volta abbiamo convenuto che si poteva fare meglio. Al momento sto lavorando ai miglioramenti cercando anche di salvare 4 bytes nel lavoro...

MARTEDI' 2 OTTOBRE

JOHN: Dall'inizio del gioco c'è stato un fastidioso, piccolo bug riguardante l'aggiornamento del colore durante lo scrolling. In tutti gli schermi c'è un pesante incremento del tempo di calcolo per lo scrolling del colore e sfortunatamente non è abbastanza veloce, risultando così in un fastidioso sfarfallio nella parte inferiore destra dello schermo. Era mesi che avevo intenzione di aggiustarlo e oggi è finalmente giunta l'ora.

Alla fine mi è costato solo 20 minuti, ma ha migliorato molto l'impressione del gioco. Ho cominciato a progettare le sequenze dei titoli e di fine gioco. Con 21K a disposizione di quest'ultima dovrebbe riuscire veramente bene...

STEVE: Il lavoro sulla mappa dei fondali per il secondo livello si è di nuovo fermato per la preparazione di una mezza dozzina di dischi demo per Steve, da mostrare

a varie persone per varie conversioni. Prima di poter continuare con gli alieni del primo livello, devo avere il codice del nuovo gioco. La mia versione dell'editor di alieni non lascia Clyde libero di saltare sulle ninfee. Finché John non ci pensa tornerò alla mappa del secondo livello e inizierò le mappe del terzo livello. Questo significa anche nuovi alieni per il nuovo livello, ma si può fare...

GIOVEDI' 4 OTTOBRE

JOHN: Oggi è stata la prima occasione che ho avuto di lavorare sul Torture Screen da quando l'ho iniziato, una settimana fa. E ho ancora un sacco di roba da fare. Le routine di animazione le ho fatte oggi, il crick acme, l'altalena, il cannone, etc... Domani gli sovrapporrò i corrispondenti sprite e li animerò. Un grazie a Miles Barry che ci ha mandato dozzine di demo e utility disk da quando ci siamo visti allo show... **STEVE:** Nonostante avessi già finito la maggior parte della grafica del Torture Screen, avevo ancora bisogno di lavorare su qualche idea che ci era venuta mentre John stava programmando lo Screen. Ci avevamo messo un alieno fatto a blob vicino al vostro punto di partenza, quando gli sparate questi rotola verso di voi e poi di nuovo indietro. I personaggi e la finestra sono stati modificati drasticamente, e

ora, con l'aggiunta di maggiori dettagli nei fondali, è quasi finito...

LUNEDI' 8 OTTOBRE

JOHN: Il Torture Screen è quasi finito, c'è solo da aggiungere il codice della morte del mostriciattolo da salvare. Inizialmente doveva essere una lama sospesa sul soffitto che ondeggiava fino a tagliare in due il poverino (questa l'ho già sentita... NdEdgar). Ma abbiamo deciso di cambiarlo, optando per qualcosa di più tenero. Naturalmente sarà una sorpresa...

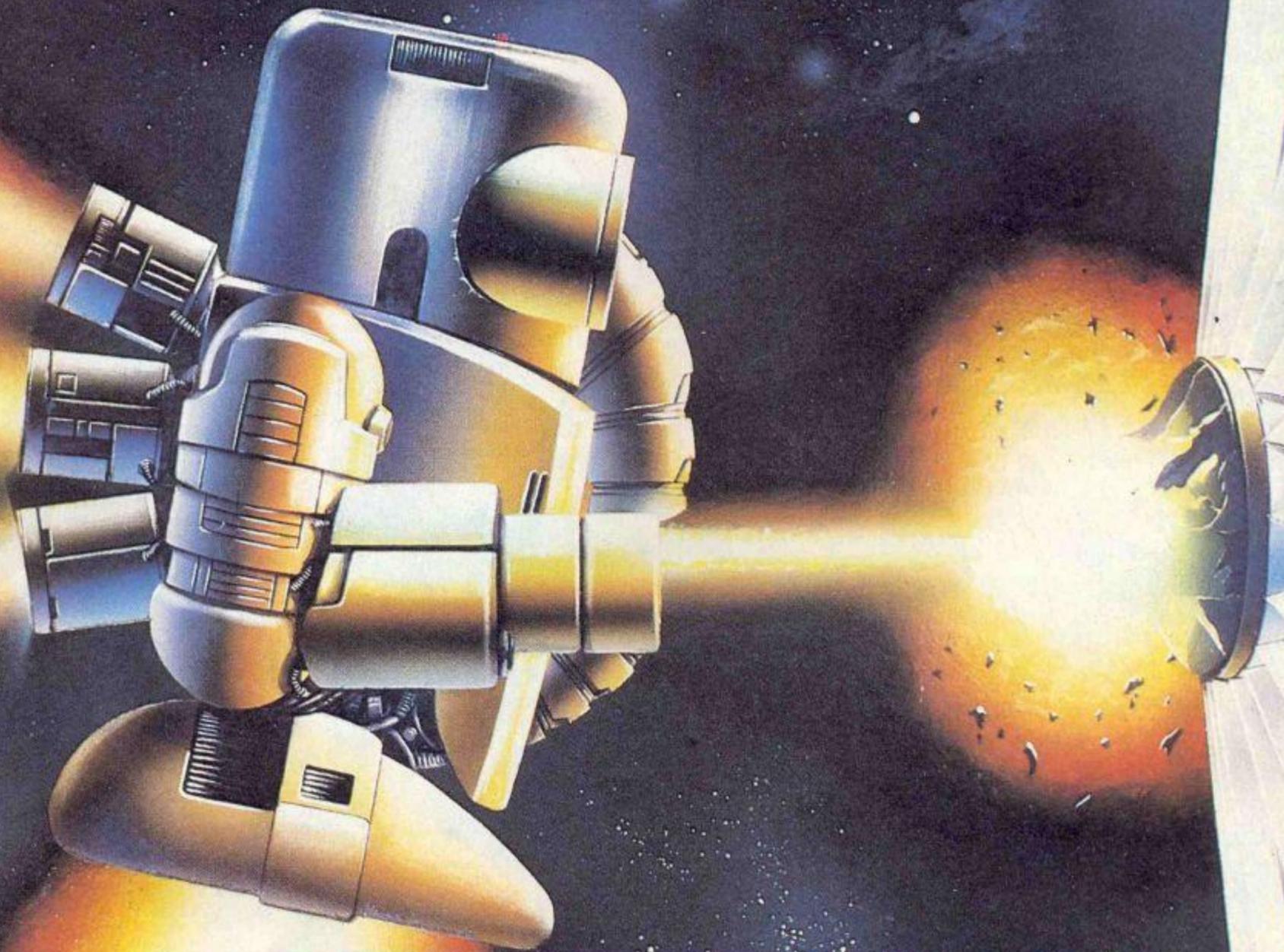
STEVE: Torniamo alle mappe dei livelli, i prossimi saranno i fondali del livello del cimitero, ma prima devo preparare tutti i caratteri che saranno utilizzati per la mappa in scrolling del "Get Ready"... Con la maggior parte del codice, grafica e musica completi, il gioco si sta rapidamente avvicinando alla sua forma definitiva. Creature dovrebbe (facendo gli scongiuri) essere pubblicato entro il mese prossimo..... Hanno collaborato a Creature: Dave "dolce" Birch, Andy Smith, i ragazzi di ZZAP!, Andrew Roberts, Miles Barry, PDS, JMJ (Jean Michel Jarre? NdT), TOTS & Hollywoods, BUD & Tennent's Super e naturalmente la scoperta di tanti teneri mostriciattoli. Ricordate... Clyde ha bisogno di VOI!

ATOMIC ROBO-KID

"BRILLIANT GRAPHIC TOUCHES-TOTALLY BRILLIANT AND EXCEEDINGLY TOUGH GAMEPLAY-A POTENTIAL CULT HIT OF THE YEAR"

-Commodore User

AVAILABLE ON ATARI ST, COMMODORE AMIGA, COMMODORE 64



ACTIVISION

© UPL 1989. Marketed & Distributed
by Activision (UK) Ltd.



LEADER
DISTRIBUTION

Sono ormai due lunghi anni, da quando **ARMALYTE** fu acclamato come uno dei migliori shoot'em up mai apparsi sul C64. La grafica fantastica, l'eccellente opzione per due giocatori e la sua estrema difficoltà fecero guadagnare ben 97% e la medaglia d'oro a questo titolo della **THALAMUS**. Stupefacente, considerando che quello era il primo titolo della **CYBERDYNE SYSTEM**. Fino adesso, il trio in questione se n'è rimasto all'oscuro e protetto da un alone di mistero, visto che i suoi componenti si sono sempre rifiutati di rilasciare interviste o fotografie. Ma a causa di **ARMALYTE 2**, che dovrà uscire nei primi mesi del '91, Robin Hogg si è imposto di incontrare queste tre menti geniali, ma un po' enigmatiche. Quindi, signore e signori, ecco a voi il risultato di una bella chiaccherata con il programmatore **Dan Phillips**, che dovrà essere addirittura divisa in due parti, tanto è lunga. In questa prima parte, **Dan** ci parlerà della programmazione di **ARMALYTE** e di un lato oscuro nell'industria del software.

Lungi dall'essere quel gigantesco ammasso di programmatori ed artisti grafici che potreste aspettarvi da uno dei team più in gamba per il C64, la **Cyberdyne System** è una squadra molto piccola e unita, che consiste in **Dan Phillips** (programmatore del codice), **John Kemp** (programmatore del sistema) e

Armalyte 2: sono utilizzate temporaneamente le grafiche del primo capitolo, ma un esempio ci è fornito dall'incredibile sparo diagonale della nuova navicella. Si notino le tre navi ombra al posto di quella originale.

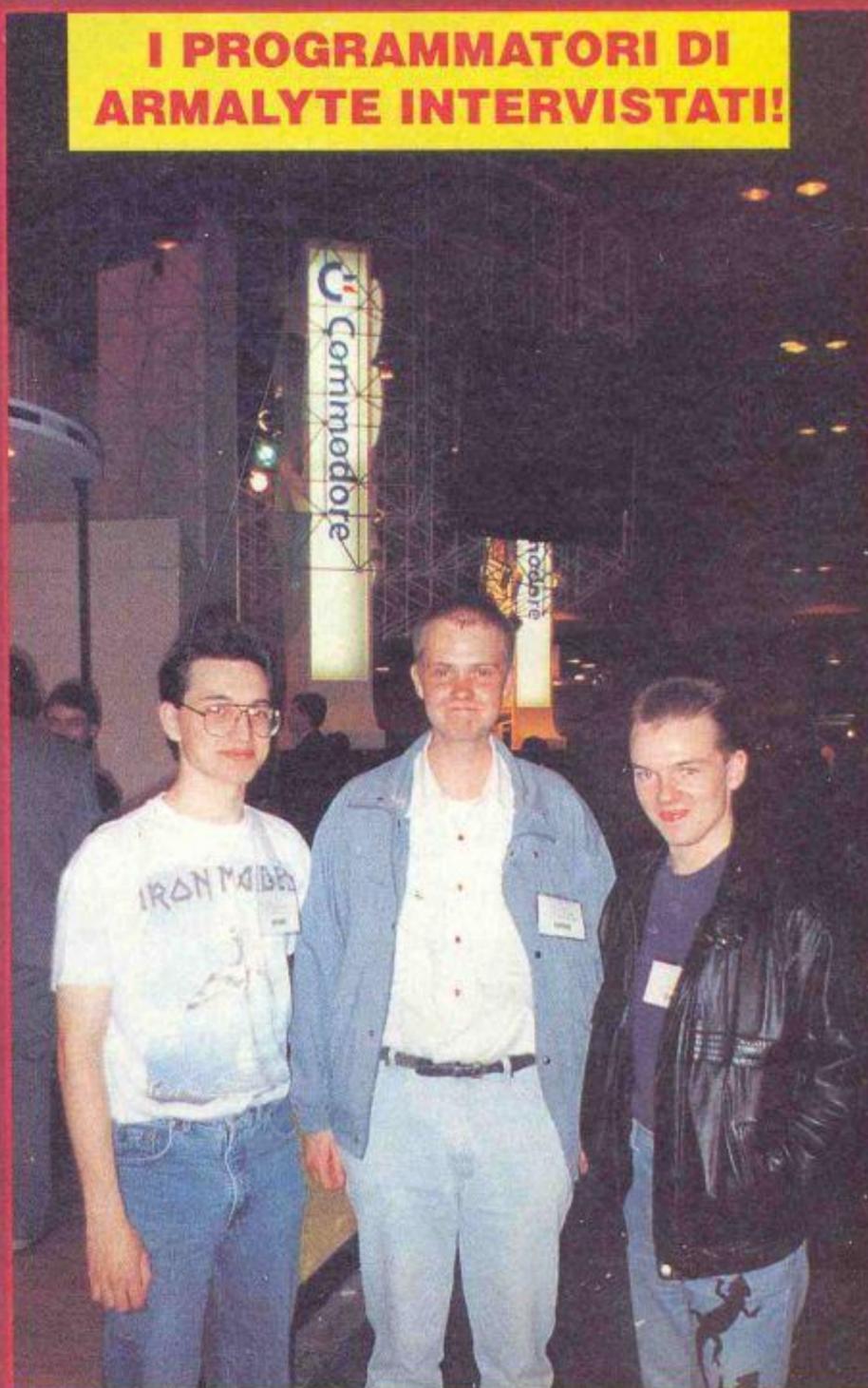
CYBER TALK

Roby Levy (artista grafico). E dopo l'uscita del loro primo, superbo gioco, i tre sono sempre stati occupati, e il loro progetto più imminente era appunto far seguire ad **Armalyte** nuove idee, nuovi giochi, e ovviamente, svilupparli utilizzando tecniche di programmazione più evolute. Ma niente è ancora saltato fuori dalla **Cyberdyne**. O meglio non ancora!

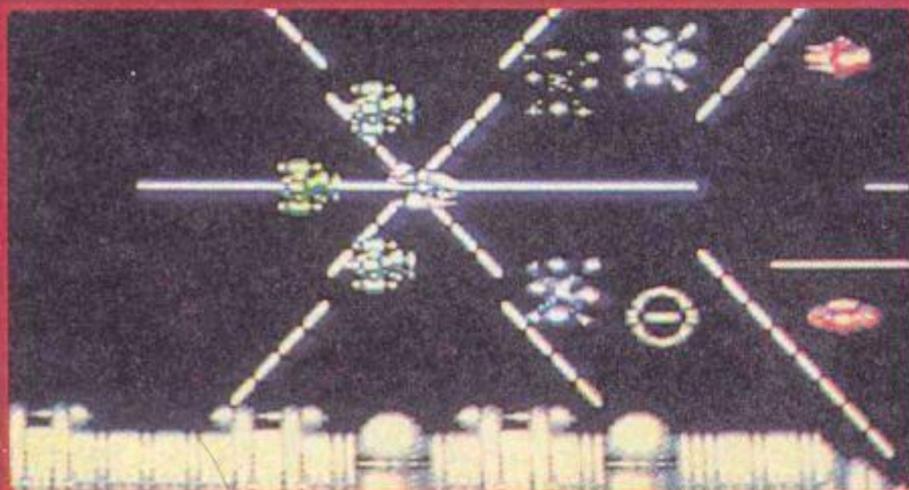
Come ci spiega **Dan Phillips**, il gruppo è stato davvero molto occupato, nel periodo successivo ad **Armalyte**, ma persino per il meglio del meglio non tutte le cose sono andate per il verso giusto...

"La **Cyberdyne System** fu creata tre anni fa, giusto in tempo per il **PCW Show** del 1987. Studiavamo tutti nel college, per modo di dire, visto che non facevamo nulla, ed

I PROGRAMMATORI DI ARMALYTE INTERVISTATI!



da sinistra: John Kemp, Robin Levy, Dan Phillips.



allora abbiamo iniziato a sbattere qualche buona idea sul C64 e ciò che ne venne fuori era molto simile a Salamander. Così quando andammo allo Show, ci portammo dietro i nostri bei demo ed anche un carico di merda (hey, qui c'è proprio scritto così! NdP). Ma ironia della sorte, le prime persone che abbiamo visto erano proprio della Konami! Essi ci dissero che la conversione di Salamander era già stata affidata a qualcun altro (Peter Baron e Bob Stevenson dell'Imagine), inoltre demmo un'occhiata ad una demo di lo, quello fatto da Doug Hare (e Bob Stevenson...) che ci ha fatto davvero star male, tanto sembrava bello. Quando poi ci arrivò una copia finita del gioco, lo abbiamo messo su per cinque minuti, e lo abbiamo trovato ingiocabile"

Intanto la Cyberdine venne a contatto per la prima volta con Zzap! e con la Thalamus, in un colpo solo, grazie nientemeno che a Julian Rignall. Ma per il resto, nulla andò così bene: "abbiamo fatto vedere a Julian i nostri demo, e lui deve essere rimasto impressionato, visto che ci ha presentato a Paul Cooper della Thalamus, ma non fu firmato nessun contratto per Armalyte fino all'aprile dell'anno successivo."

Ma cambiamo un po' discorso. Ciò che non tutti sanno, è che inizialmente la Cyberdyne System era formata da quattro elementi. C'era infatti John Harries, un amico di Bob "snare" Stevenson, che fu inserito nel team a metà del 1987, era un membro effettivo del gruppo e prese parte all'inizio della programmazione di Armalyte. Come ci spiega John Kemp, "nei primi tempi Harries era piuttosto utile, ha scritto il caricatore ed una routine per l'animazione degli alieni. Lo era stato finché decidemmo di spostarci, per programmare, da casa sua a casa mia, dove la Cyberdine ha sede tuttora. Dopodiché lui iniziò ad essere una palla al piede, accudiva sempre ciò che Robin doveva fare, facendo piccoli pezzi di lavoro, ma in realtà nulla di concreto. Così incominciò a scrivere editors, cosa che avrei dovuto fare io. Si pensava

così che lui stesse scrivendo dei gichini da vendere, lasciando così a noi i nostri compiti, ma l'unica cosa che completò fu uno schermo dei titoli!"

Dan s' inserisce nel discorso "non ho iniziato ad imparare il linguaggio macchina fino alla tarda estate '87, e fra questo periodo e Armalyte, stavo giusto imparando a programmare il C64. Ciononostante, non ci abbiamo messo molto a capire quanto rozzo fosse Harries. Stette con noi circa sei mesi, dopodiché se n'è andato anche dalla Thalamus. Ma non parliamo di lui... " John Harries è inserito nel "cast" di Armalyte, come "creatore degli algoritmi originali" e "programmatore di supporto", ma, come ci rivela Dan, "Lavorava alla Thalamus da allora, e mentre era là doveva aver beccato la versione finita del gioco, visto che ha aggiunto nello schermo di caricamento su cassetta una frase in nero su schermo nero: "programmatore non riportato - John Harries". Non passò molto tempo, prima che lasciasse definitivamente la Thalamus. E questa è l'uscita di John Harries dalle scene.

Tornando indietro nel tempo, subito dopo l'accordo con la Thalamus, quando le cose hanno iniziato a funzionare?

Dunque, durante i primi sforzi per Armalyte (prima del contratto), abbiamo dato una mano a terminare Hunter's Moon di Martin Walker, ormai era quasi finito, e ci siamo messi lì quattro giorni a programmare la sequenza finale del gioco. Quattro giorni senza chiudere occhio! Quello che ci ha portato a farlo è stata una conversazione tra Martin e Robin il quale disse "ok, finiremo il gioco", parlando però solo della grafica. Martin però ha frainteso e quindi abbiamo dovuto fare tutto noi. Siccome Robin non era in grado di programmare, ci siamo dovuti stare noi davanti al monitor per quattro giorni: uno per scrivere il tutto, gli altri tre a correggere gli errori! Così John Kemp programmò la fine ed io mi annoiai come pochi!

Ma ciò che ci ha distrutto, non è

stato il lavoro per Hunter's Moon, ma il fatto che Robin diede a Martin alcune parti grafiche per il suo progetto più immediato: Citadel, ed io gli ho dato le routines di multi-plexor ed altre cose simili, ma Martin in seguito non ci ha più ricambiati! Robin non fu nemmeno

terra vi ha spinti ad accettare un incarico simile?

Io non ero presente alla firma del contratto: John Harries era là con Robin e John Kemp, e li ha completamente ignorati. Ha detto: "ma sì, lo finiremo in un mese!" a Paul,



pagato esattamente per il suo lavoro ovvero alcuni contributi alla grafica e agli sprites stupendi. Martin stava pure per fare gli effetti sonori di Deadlock, ma alla fine non si combinò un tubo.

Sembra un gigantesco casino per una piccola ricompensa, ma con l'avvento di Armalyte, le cose non sono andate per il meglio?

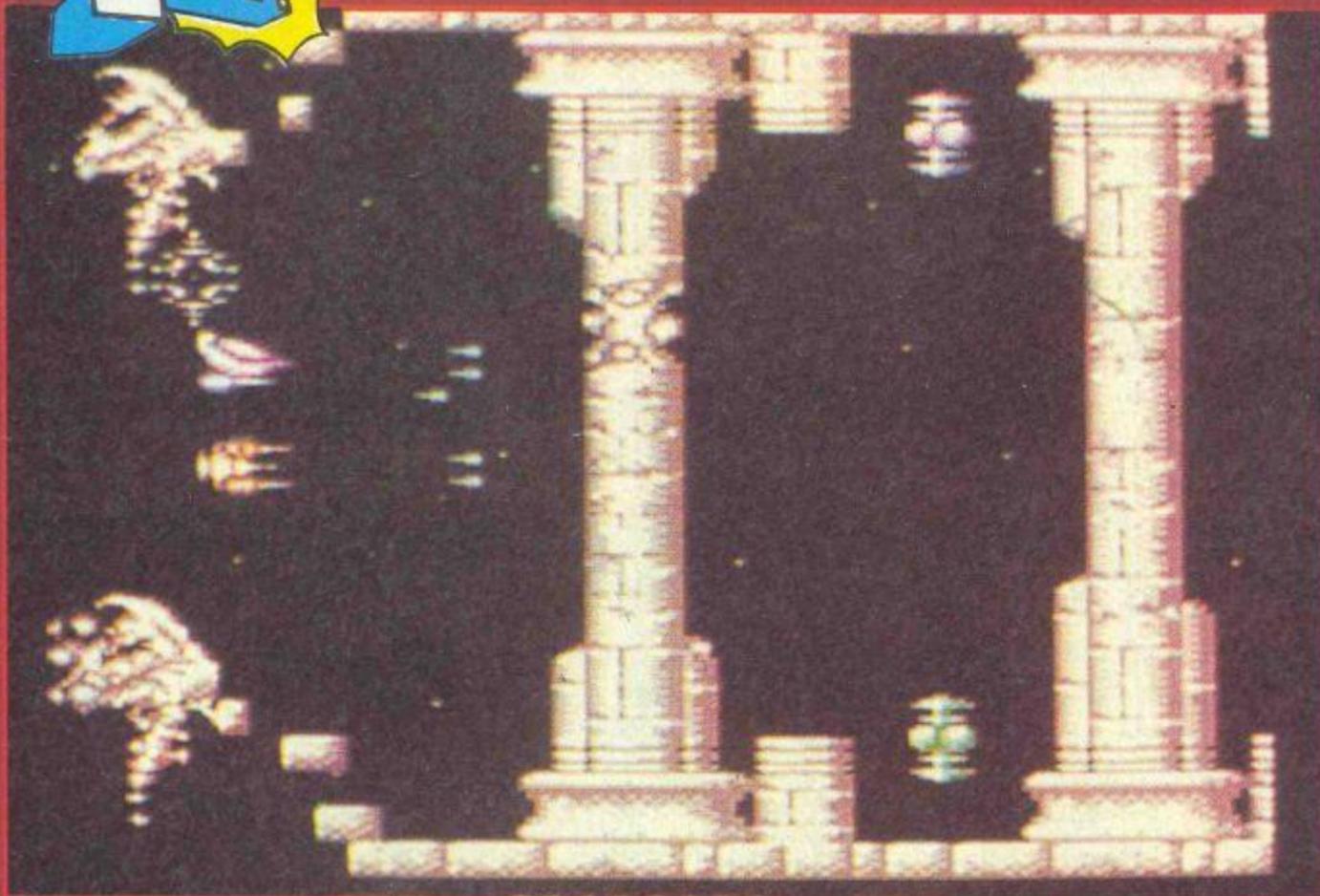
Il primo di aprile firmammo il contratto per fare Armalyte entro il 1988. Noi all'epoca mica lo sapevamo, ma avremmo dovuto terminare il gioco entro il primo maggio! Paul (Cooper) non capiva un accidente di affari, e avremmo dovuto lavorare trentasei ore al giorno per fare tutto, così è stato un ottimo sistema per scoprire, più tardi, che Paul e la Thalamus erano flessibili sulle date di scadenza.

Non più di un mese per terminare quell'ammasso di roba, sembra proprio incredibile. Ma cosa sulla

quando era seduto davanti agli altri, il che ci ha infastiditi non poco. Ci è stato dato un anticipo per Armalyte, ma con quei soldi non abbiamo comprato alcun equipaggiamento aggiuntivo. Abbiamo usato "Laser Genius ASM" per il codice: è il migliore sul mercato per C64! Gli editors erano scritti in Basic!

Nessun problema più grave, durante la produzione di Armalyte?

Mi ricordo di quella volta che Martin Walker venne ad installare gli effetti sonori di Armalyte. Abbiamo caricato il tutto e... sorpresa! Non ci stava bene in memoria e allora tutto ha cominciato a sfarfallare, e ci sfuggiva tutto di mano, dai 16 sprites sullo schermo allo scroll, era tutto incasinato! Ho passato solo due ore a preoccuparmi, ed alla fine ho riscritto tutto: ho impiegato tre settimane a farlo, ma alla fine avevamo il codice base, nuove idee di gioco e la



verla in parte, così abbiamo fatto una temporanea correzione e abbiamo detto a Martin di fissarla nella sua routine!

Il livello di difficoltà è stato costantemente tenuto sotto controllo?

All' inizio ci è sembrato che Armalyte fosse un filino difficile, e un bel po' di gente non avrebbe sorpassato il secondo livello. Mentre stavamo provando Armalyte, io e John ci siamo fatti prendere la mano ed abbiamo fatto fuori il 98% degli alieni. Ma poi Julian Rignall in persona ci ha telefonato dicendo che era troppo difficile!! Robin non aveva pianificato il quinto livello per essere così difficile. Doveva originariamente essere un livello più facile, e solo durante il test, qualcuno disse che era un po' troppo difficile, abbiamo messo il challenger level e l' abbiamo trasformato nel quinto livello. Ci siamo divertiti un sacco a sbaragliare alieni da tutte le parti e potete ringraziare Robin per aver reso tutto così violento dal momento che è stato lui a progettare le ondate d' attacco e tutto il resto.

Mi ricordo la copia pre-produzione di Armalyte, utilizzata da molte riviste per la re-

struttura su cui lavorare.

Ma i problemi persistevano?

Paul non era troppo felice di come Armalyte andava avanti. Era un guaio, non era mai disponibile e ci ha fatto spaventare più volte. Egli pensava che la Cyberdyne System non fosse così brava da essere aiutata: piuttosto avrebbe mollato tutto.

Probabilmente, il maggior fattore di ritardi nella programmazione di Armalyte è stato... Dungeon Master! Ci è piaciuto un sacco. Lo abbiamo giocato per ore finché non lo abbiamo terminato. Dopodiché ci siamo rimessi al lavoro, interrotto tempo prima alla fine del quarto livello circa. Ci siamo sentiti in colpa, poiché intanto Robin stava sprizzando grafica sul C64 da tutte le parti. Ringraziate quindi la Mirrorsoft per questo.

Perché l' avete proprio chiamato Armalyte?

Armalyte era stato originariamente chiamato Starbust, poi Manowar e Magnox (che era il nome di un gioco precedente, mai terminato) ed infine è diventato Armalyte. Il nome è stato scelto da John Harries, forse l' unica cosa decente che abbia fatto con noi. Il nome deriva da un disco Heavy Metal, forse un album, forse una sola

canzone. Non so di preciso. Comunque se qualcuno lo sa, ce lo faccia sapere (in tal caso vi ricordo che una telefonata in teleselezione, dopo le 18:30 costa meno!).

Ma il codice e la grafica non possono essere andati subito d' accordo, vero?

Effettivamente no! Robin ha fatto tre versioni diverse della grafica. La prima dava un effetto in basso rilievo, la seconda invece un effet-

to cristallino, che era davvero niente male. Ma la terza colpiva di più nel segno e fu scelta. I suoni sono stati un lavoraccio: li abbiamo migliorati almeno trecento volte e Martin non capiva come fare un effetto di sparo appropriato. Poi ci siamo messi a litigare, durante il test del gioco: c' era un problema di priorità, soprattutto quando si trattava di rumori tipo la megarma e l' esplosione di un alieno. Totale: ho dovuto disassemblarmi tutta la sua routine sonora e riscrivi-

Armalyte: il miglior shoot'em up in assoluto?



DRAGON BREED



© 1989 Irem Corporation Licensed to
Activision (UK) Ltd.
Marketed & Distributed by Activision
(UK) Ltd.



LEADER
DISTRIBUTION

censione. Ma che fine hanno fatto le stelle nello screen introduttivo? A me piacevano di più.

Anche a noi! Avevamo messo le stelle, ma a Martin Walker proprio non piacevano. Poiché il gioco era terminato, mentre lo provavamo, abbiamo spedito dei demo da tutte le parti, ovviamente anche a Martin che doveva fare la musica. Siamo tornati sui nostri passi, quando ci ha detto che le stelle non stavano così bene e lo schermo non era troppo occupato. Così le ho cambiate in sfere in multicolor, di dimensioni maggiori e con un effetto più tondo, più pieno. Le palle giravano più in fretta (molto libera come traduzione ma qui ci stava proprio bene, NdT), e c'è un grosso salto nei frames di animazione, se riesci a notarlo.

C'è qualcosa di malfatto in Armalyte, che avresti voluto nascondere a noi poveri mortali?

Qualcosa di veramente mal fatto, è la mancanza di una schermata nella sequenza finale. Robin avrebbe dovuto farla ma è andato ad aiutare Martin Walker (per Citadel) e non ne ha avuto il tempo, prima che si iniziasse la masterizzazione. Poi i dischi non erano stati nemmeno forati e non ci sarebbe piaciuto intaccare 10000 dischi, come hanno fatto per Hawkeye! Proprio alla fine dell'ultimo livello, c'è una fila di navicelle, e se voi distruggete l'ultima, solo tre su quattro appariranno correttamente esplose. Avremmo potuto correggere questi bugs, in occasione della prossima re-release di Armalyte (inizio '91, su etichetta KIXX) ma abbiamo lasciato tutto com'era per dimostrare che siamo esseri umani.

Estate del 1988. Con il PC Show all'orizzonte è iniziata la guerra degli shoot'em up, tramite la realisatione di Katakis (Rainbow Arts) e Salamander (Imagine). Voi cosa ne pensate?

Katakis? Non era quel gra che, anzi era una vera schifezza. Guarda le loro sequenze di alieni e poi guarda le nostre. In Denaris/Katakis tutti gli alieni hanno le stesse basi, mentre in Armalyte ci si può divertire semplicemente guardando l'introduzione, e vedere come gli Sprites siano fatti bene.

Alla fine della programmazione, verso l'agosto del 1988, abbiamo visto Salamander su Commodore User, il che ci ha spaventato visto che gli avevano fatto un'ottima recensione. Nelle fotografie sembrava davvero bello, e per l'ennesima volta, siamo stati fregati da Martin, che è andato da Zzap! a portare il suo diario, senza dirci niente e tenendoci all'oscuro su cose che noi volevamo anzi, dovevamo sapere! Beh, eravamo piuttosto preoccupati, ma ciò non ci ha impedito, in seguito, di riderci sopra. Avevano lasciato indietro due livelli, la musica era nel posto sbagliato e tutto era rallentato un casino. Insomma la conversione era discreta per quel tempo, ma tecnicamente si sarebbe potuto fare di più.

In agosto a momenti ci troviamo dentro i casini di Katakis, con l'Activision che tirava sacramenti contro tutti i giochi simili ad R-Type, Armalyte incluso. Rod Couzens (dell'Activision) può aver ri-



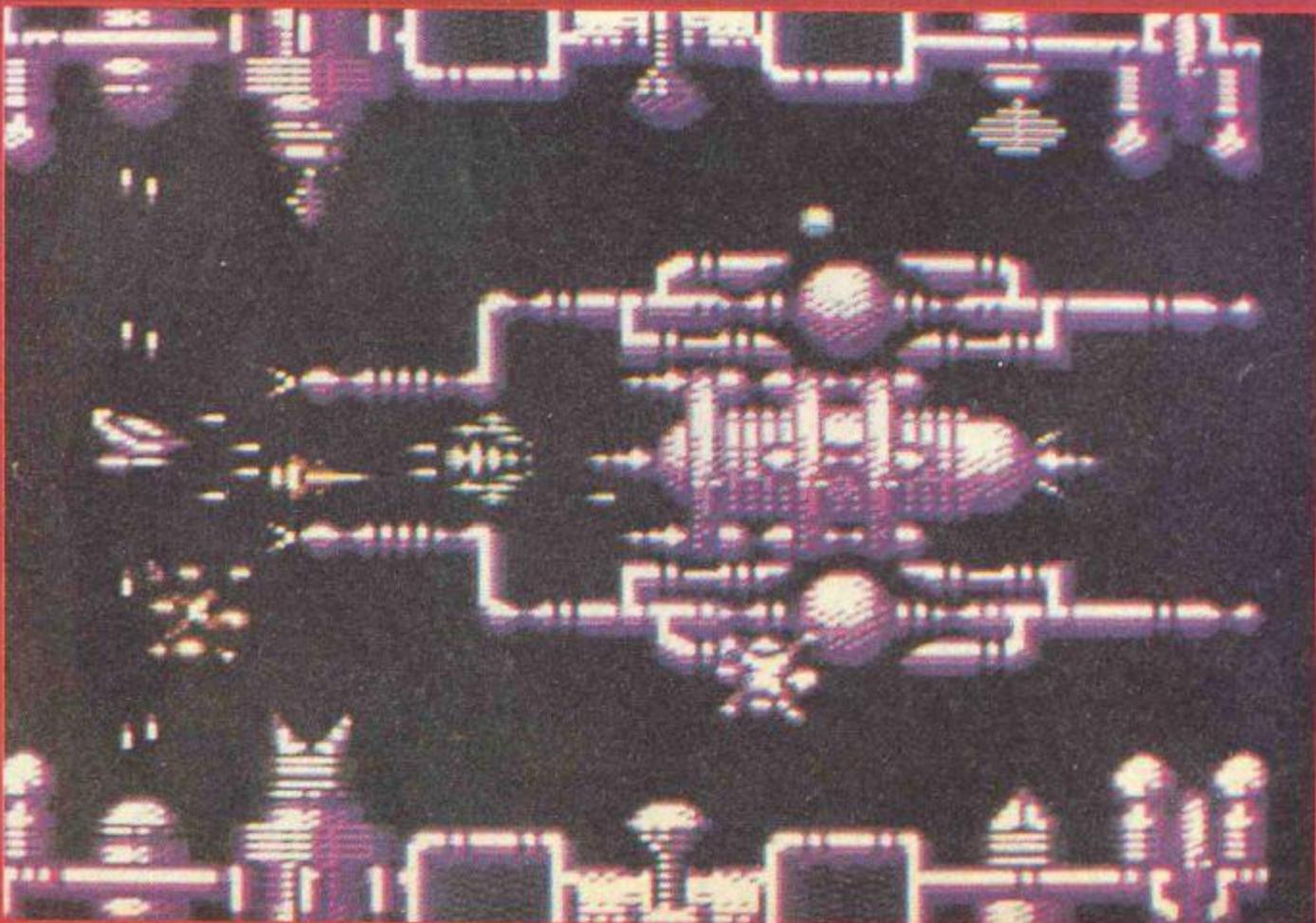
tardato di qualche giorno l'uscita di Armalyte, ma tutto sommato è come se, andato in tribunale, non avesse ottenuto nulla: non puoi mettere i diritti sullo scroll orizzontale. Rod ha pure telefonato alla Thalamus per questo motivo, e Paul gli ha risposto "non ha nulla in comune con R-Type", e questa era la verità! Paul ci ha fatto comunque preoccupare quando, in seguito, ci ha chiesto se potevamo provare che Armalyte non fosse un gioco tipo R-Type, e noi l'abbiamo accontentato. In qualsiasi caso, l'Activision non aveva manco una spalla, in questa storia, su cui piangere.

Alla fine di agosto, Armalyte era giunto all'ultimo stadio per essere terminato definitivamente all'inizio di ottobre, ma il prezzo della "vit-

toria" è stato molto salato. Eravamo economicamente disperati! Avevamo ricevuto un solo assegno per completare il gioco, ma per cinque mesi non abbiamo visto il becco di un quattrino, prima che i soldi per i diritti iniziassero ad arrivare. E così abbiamo guadagnato tre assegni in tutto...

Ma anche il Marketing di Armalyte creò qualche problema: Paul Cooper ci disse che il gioco avrebbe guadagnato un numero maggiore di acquirenti, se avesse avuto scritto "Delta II", pur malvolentieri siamo stati d'accordo con lui. Ma Armalyte 2, terrà fede al suo nome. C'è poi stato un lungo ritardo nella fase di masterizzazione, ma alla fine, Armalyte è uscito ad ottobre. La cosa divertente, è che una volta uscito Armalyte, la copertina di Oliver non era quel gran che (ma a

Qualcuno riteneva Armalyte troppo difficile, perfino Robin Hogg!



ANCHE
VENDITA
CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872

GRANDE EMPORIO

STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLE

HARDWARE E SOFTWARE

AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX

NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI
SLOT MACHINE

VIDEO GAMES

LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM

CARTRIDGE E PERIFERICHE

**NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE X ADULTI**

GADGETS

**RADIOCOMANDI
TAMIA - NIKKO - TAIYO**

NEW - NEW

CLUB
STERLINO

SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE
NEI NEGOZI

GRANDE EMPORIO
STERLINO

PER AVERE GRATIS
LA TESSERINA
DEL CLUB

MINIGIOCHI
**GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI**

MODELLISMO

SCACCHIERE ELETTRONICHE

MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV

BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

SUBBUTEO

WAR GAMES - FANTASY GAMES

AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
& DUNGEONS
& DRAGONS
GRENADIER
CITADEL

MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

CARTOLERIA

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO



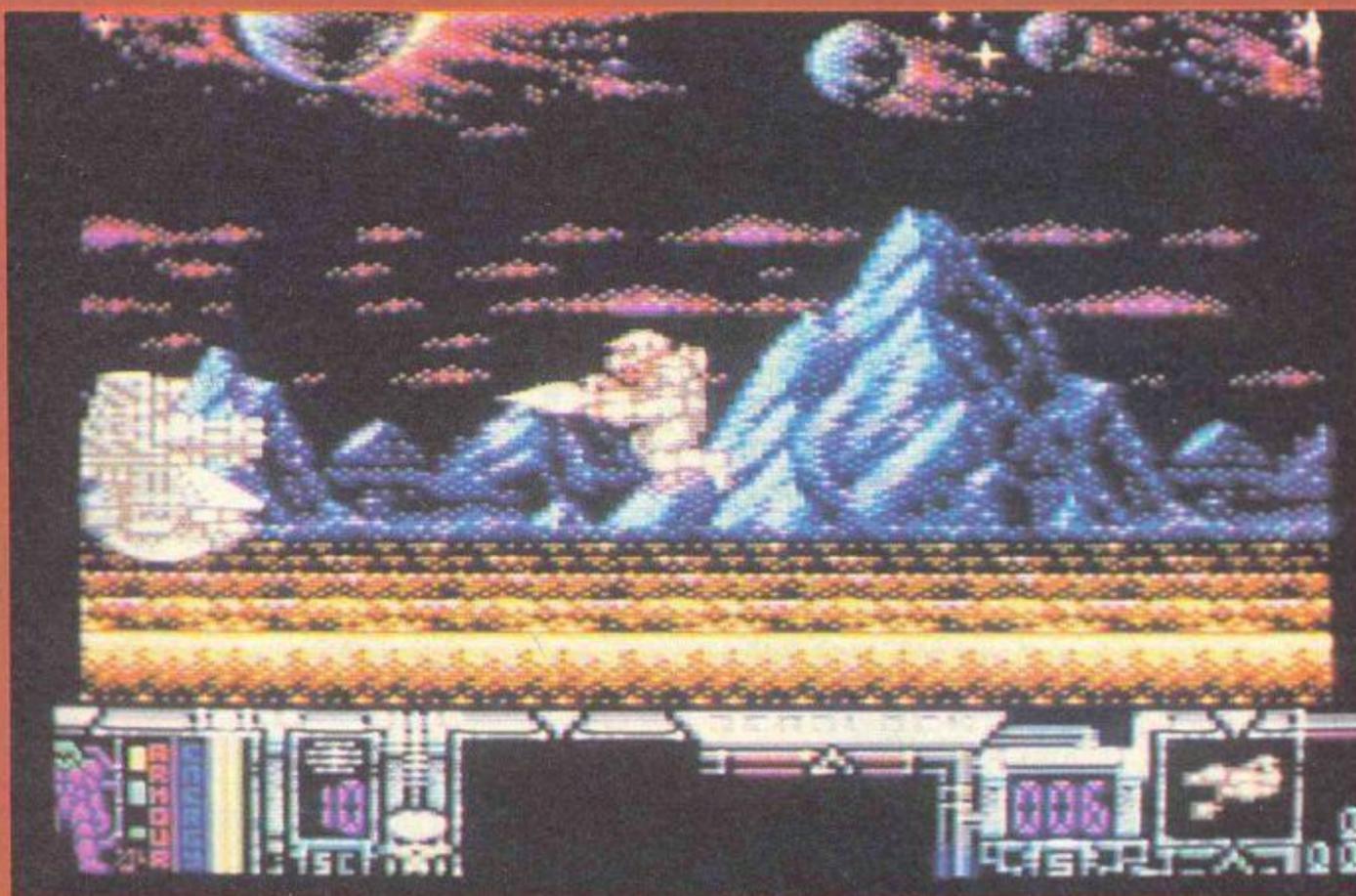
INTERVISTA

questi qui proprio non va bene mai niente! NdT). Di solito Oly disegna delle cose molto belle, quindi mi chiedo il motivo di tutto ciò. Sembrava fatta frettolosamente. Probabilmente Paul lo ha costretto a sbrigarsi, comunque il risultato non era buono (Oly ci informa che per il suo disegno impiegò due giorni, non era fatto in fretta e furia e per citare Oly, la Cyberdyne può tenersi la sua opinione. Bravo Oly! NdT). In seguito ad Armalyte, il gruppo ha svolto qualche lavoretto a Citadel di Martin Walker. Martin ci ha mandato alcuni demo di Citadel. Noi non conoscevamo bene altre persone, a parte lui, così, a titolo di favore, Robin si mise lì un paio di settimane a fare la grafica, intanto che noi eravamo occupati con la masterizzazione di Armalyte, e John ha fatto le schermate di bitmap di fine gioco durante il week end. John e Robin ci hanno messo dentro una sequenza di inizio con tre o quattro schermate in bitmap con musica in fade (cioè che giun-

ta al termine diminuisce progressivamente di volume, NdP) mentre ho provveduto ad alcune rutine multi-plexor per Citadel. Ciò avrebbe comportato ad un ulteriore caricamento, ma Martin non era troppo dell'idea, soprattutto per la

versione su cassetta, visto che sarebbero state necessario, rispettivamente, l'introduzione, lo schermo dei titoli, e poi il gioco. Tuttavia l'avremmo fatto per la versione su disco, dove i caricamenti non sono così terrificanti.

La straordinaria maestria della Cyberdyne è evidentissima in questa scena planetaria di Deadlock



Occhio! Il prossimo mese quelli della Cyberdyne ci parleranno del loro lavoro sul nuovo gioco della System 3, Deadlock, Last Ninja 3, e su Armalyte 2.



VIA FRANCESCO D'OVIDIO, 6C
00137-ROMA
TEL. 8293507 FAX 825731
APERTI ANCHE IL SABATO
VENDITA ANCHE PER CORRESPONDENZA



Commodore
Concessionaria

AMIGA 500 garanzia Commodore	699000	Hard Disk 80 Mb A 2000	1950000	VIDEON PC	750000
AMIGA 2000 garanzia Commodore	1549000	Hard Disk 20 Mb A 500	850000	Scheda JANUS XT+	590000
AMIGA 3000 Mod.(1640)	6545000	Hard Disk 20 Mb A 2000	940000	Fdd 5.25" 360K	
AMIGA 3000 Mod.(2540)	7735000	Hard Disk A 590 20 Mb	950000	Scheda JANUS AT+	1475000
AMIGA 3000 Mod.(25100)	8925000	Hard Disk 40 Mb Quantm A2000	2200000	Fdd 5.25" 1,2 Mb	
Monitor Philips 11342	414000	Hard Disk 100 Mb A 2000	490000		
Monitor Commodore Multisync	990000	PC POWER (scheda Amiga 500 per compatibilità MS-DOS)	790000	Disponibili modulatori TV, accessori vari, schede acceleratrici, Televideo Amiga, Modem, Digitalizzatori audio-video, Genlock, Scanner, etc.	
Espansione 512K Amiga 500	496000	SCANLOCK (S-VHS)	1790000		
Espansione 2Mb Amiga 500	620000	AMIGA-ACTION REPLAY	1790000		
Espansione 2Mb Amiga 2000	179000	VIDEON 3	550000		
Floppy disk drive 3.5" Amiga 500					

SOFTWARE

GIOCHI	AMIGA	MS-DOS	AMIGA	MS-DOS	AMIGA	MS-DOS	AMIGA	MS-DOS	AMIGA	MS-DOS
F29 METALIATOR	49000		SAFARI GUNS	39000	MAGIC FLY	49000	FONT VIDEO VEM 3	39000	INTELLIGENZA ARTIFICIALE	350000
WINGS	39000		THE DUEL	40000	STORMOVIE	39000	FONT PRO VIDEO 1	145000	MAGELLAN 2.0	150000
HEROES LANCE	39000		LIFE & DEATH	42000	F-19	39000	FONT PRO VIDEO 2	145000	TOTOCALCIO	390000
NINJA WARRIORS	49000		SKYFOX II	38000	SNOW STRIKE	39000	ART PART VII	34000	TOTOCALCIO 5	290000
SOMERIAN	29000		BATTLE CHESS	45000	MURDER!	39000	SEASONS & HOLIDAYS	34000	TRIS	390000
PGA TOUR GOLF		49000	TRENAGE QUEST	34000	PLOTTING	39000	DATABASES	190000	DDP	
IMPERIUM	43000	39000	BILLIARD SIMULATOR	50000	SILENT SERVICE II	39000	SUPERBASE PERSONAL	390000	VENTURA PUBLISHER 2.0	1950000
DAMOCLES	39000		BETTER DEAD THAN ALIVE	43000	MIDWINTER	39000	SUPERBASE PROFESSIONAL	390000	VENTURA PROFESSIONAL	430000
BARON TALE	29500	49000	TEXIS	49000	THE CYCLES	38000	ACQUISITION 1.3	299000	LAYOUT	249000
WELL THIS		39000	CHESSEMASTER	39000	CADAVER	49000	WORD PROCESSOR-EXP		FACCHETTI INTEGRATI	
KICK OFF	28000		EAST VS. WEST BERLIN 1948	45000	NIGHT HUNTER	49000	KINDWORDS	60000	SYMPHONY 2.2	1200000
KICK OFF 2	38000		DEFENDER OF THE CROWN	49000	SPELLBOUND	39000	KINDWORDS 2.0	39000	FRAMEWORK III	1190000
STARLIGHT	38000		APOLLO 18	49000	SUPREMACY	59000	PROWRITE	175000	DEZIONARI ELETTRONICI	
CHRONOQUEST I	49000	49000	ONKCHON	49000	NIGHTBREED	49000	PAGE SETTER	210000	CIORCHI WORLD ENGLISH	240000
POPULOUS	43000	49000	DRAKON	49000	MONTY PYTHON	49000	PAGE STREAM	370000	SOFTWARE D'AMBIENTE	
GOLD OF THE AMERICAS	72000	73000	E.S.S.	49000	PLATINUM	49000	CI-TEXT	79000	WINDOWS 3.0	350000
HACKER II	29500		SAD BLOOD	49000	IMMORTAL	49000	UTILITIES	90000	ACQUISIT	99000
HOSTAGES	37000	49000	SLEEPING GODS III	49000	THE FINAL BATTLE	49000	DE LUXE PRINT	149000	FATTURAZIONE	99000
ADVENTURES CONSTRUCTION SET	38000		SWORD OF THE SAMURAI	49000	IVANHOE	49000	DE LUXE PRINT II	89000	FATTURAZIONE PROFESSIONISTI	99000
RETURN TO ATLANTIS	40000		ARTEUR	49000			CLIMATE	29900	CONTABILITA' ORDINARIA	99000
DAY OF THE VIBER	38000		LEGEND OF DIEL	28000			OROSCOPO	45000	CONTABILITA' SEMPLIFICATA	99000
RAPFLES	49000		PASSEGGI DEL VENTO	40000			DMITA	49000	MACAZZINO	99000
88M-CITY	49000	49000	PORTAL	49000			AMIGATOTO	49000	SCANDIZIARIO	99000
BROUND SHADOW	45000		ALIEN FISH	49000			TOTOTRACK	49000	RECICLI AL DETTAGLIO	99000
TITAN	39000		STARLIGHT 2	49000			MATH ANIMATION	79000	CESPIT AMEMTEZZABILI	99000
BLACKACK ACADEMY	39000		HARD DRIVING	28000			DEK 2 DEK	90000	RICIVUTE BANCARE	45000
BLUE ANGELS	39000	49000	SEE ATTACK SUB	45000					C/C ORRENTE BANCARIO	99000
GAURFIELD	39000		TERRAIN EDITOR SIM CITY	49000					CONDOMINIO	99000
BLACK TIGER	29000		SKY OR DIE	49000					CARTELLA CLINICA	99000
LEX	99000		SINGES CASTLE	99000					VIDEOTECHIE	99000
WANTED	34000		CHRONO QUEST II	49000					PALESTRE	99000
DEATH SWORD	39000		INDIANAPOLIS 500	45000					ALBERGHI	99000
BACK TO THE FUTURE 2	49000		ULTIMA VI	49000					PARROCCCHIE	99000
THEID COULDER	45000		CENTURION	59000					DENTISTI	99000
CALIFORNIA CHALLENGE	24000		BATTLE TECHE	49000					FOTOGRAFIE	99000
DAMES SIMULATOR	43000	42000	PERSIAN GULF INFERNO	29000					STAZIONE DI RIFORMAMENTO	99000
PERABE FORMULA ONE	38000	45000	ANTHEADS	29000					OFFICINE/CARROZZIERI	99000
GRAND PRIX CIRCUIT	42000	69000	WORLD TOUR GOLF	49000					CONTABILITA' KARATO	490000
FOUNTAIN OF DREAMS	72000		KRYSTAL	49000						
NEVERMIND	29000		BASKET MANAGER	39000						
FURY	40000		BREACH 2	49000						
CHAMPION OF KRYNN	49000		POWERDROME	49000						
JANGHALA	29000		ESCAPE FROM HELL	49000						
PRO TENNIS TOUR	39000		SILENT SERVICE	59000						
SKILL	38000		SHOON	59000						
BATTLE CHESS II	49000		DRAGONS OF FLAME	59000						
ZANY GOLF	39000		DEF CON 5	49000						
FRIKET NIGHT	35000		PARIS DAKAR	38000						
DRAGON WARS	72000		FLIGHT SIMULATOR II	29000						
NORTH AND SOUTH	38000	38000	BALANCE OF THE PLANET	129000						
TOTOTREE	49000		STAR FLEET I	69000						
AMIGA TOTO	49000		CONQUEROR	39000						
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR	69000	129000	PURPLE SATURN DAY	49000						
MURDER IN VENICE	39000	39000	LAST PATROL	49000						
CHRONO 3	19000		ESCAPE ROBOT MONSTER	29000						
KNIGHT ORC	39000		FLIMBO'S QUEST	29000						
MAN HUNTER	59000		AUSTERLITZ	49000						
DEJAVU II	49000		BLOODWICH	59000						
ORE	49000		PIRATES	59000						
FOOTBALL MANAGER WORLD	44500	30000	TEST DRIVE	39000						
LOOM	49000		HYPERFORGE	38000						
TRUDER STRUCK	49000	49000	PARIS DAKAR	59000						
DRAGON'S LAIR	109000	49000	KHALAAN	49000						
BUDOKAN	49000	99000	HEROES	49000						
BATTLE MASTER	49000	59000	THEME PARK	49000						
BAR DAMES			STORM ACROSS EUROPE	49000						
TRUD RIGIE		43000	THEIR FINEST HOUR	49000						
WINDWALKER		40000	UMS	59000						
KEEP THE TRIP		49000	UNREAL	59000						
FAERY TAIL		59000	DRAGON'S BREATH	49000						
LEGEND OF THE SWORD		49000	DYNASTY WARS	25000						
INDIANA JOHNS	59000	49000	THE BREAK	39000						
FATMAN	29000		TERRAPODS	49000						
BALCON	39000		BEAST II	69000						
			PULL METAL PLANET	38000						

NON E' SOLO QUESTO L'ELENCO DEI PROGRAMMI DISPONIBILI. RICHIESTE LA LISTA COMPLETA DELLE NOVITA' PER AMIGA-MS-DOS-C64-C128-ATARI-AMSTRAD. OFFERTE SU ACQUISTI SOFTWARE:

- STECCA 5 GIOCHI PER AMIGA: 29000 49000
- STECCA 5 GIOCHI C64: 29000 29000
- CONFEZIONE 5 NASTRI C64: 99000 29000
- CONFEZIONE 5 DISCHI C64: 49000 35000

SCONTO DEL 10% PER L'ACQUISTO DI ALMENO 3 TITOLI!

DISPONIBILI SUBITO I FAVOLOSI AMIGA 3000 NEI TRE MODELLI: 1640, 25/40, 25/100.

SOLO DAI CONCESSIONARI COMMODORI TELEFONATECI PER LE QUOTAZIONI TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

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



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

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



savage®

by **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



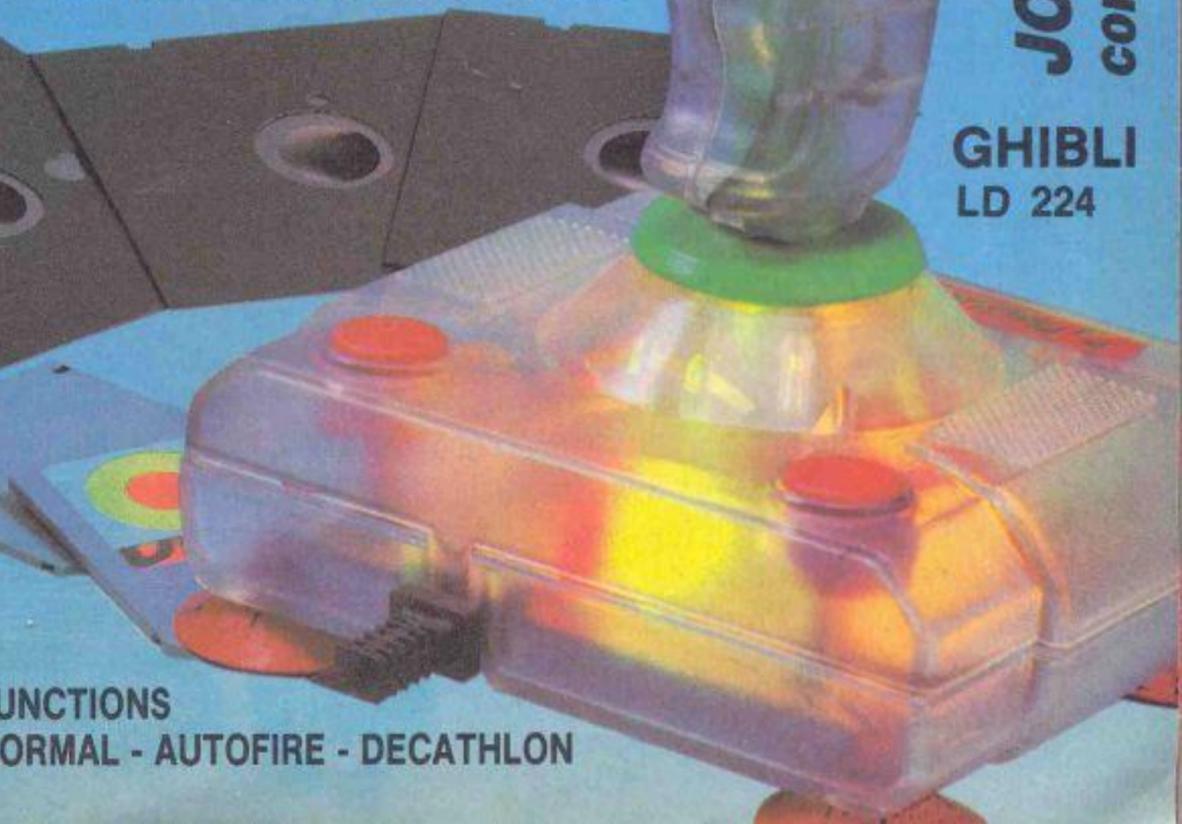
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni



MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

**GHIBLI
LD 224**

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON



Il Postino suona sempre due volte, ma a ZZAP! non suona mai, dato che ha le mani occupate nel tenere i due quintali di lettere che giornalmente giungono nella redazione più veloce del west, e la nostra Donatella deve stare attenta a percepire i mugolii del postino sommerso che chiede aiuto dalla strada, dove intanto ha fermato il traffico per far spazio alla vostra corrispondenza, ed ecco che super Marco Auletta si fa largo tra le scatole di videogiochi e le nuove console per giungere in aiuto del postino... Oggi sono un po' sullo scemo andante è meglio che la smetta, allora ragazzi, che si fa, eh!, si legge la posta, si dia il via dunque ad una delle rubriche più seguite della storia e ricordate, MAI dire MAIL! (©1989 Matteo Bittanti)



LA NOTTE DEGLI OSCAR ELETTRONICI (EDIZIONE 1990)

Carissimi amici di ZZAP!
Anche Quest'anno noi dell'UVA (Unione Videogiocatori Associati) insieme a quelli della PERA (Periodici di Elettronica Raramente Affidabili) e altre associazioni del settore abbiamo presieduto alla nuova edizione del premio MACEDONIE (Manifestazione Annuale del Computer Edita Dall'Organizzazione Nazionale Italiana dell'Elettronica).

Quest'anno un'atmosfera nuova aleggiava nell'aria (questa frase non l'ho capita NDC.) era come se si aspettasse una sorpresa, qualcosa di nuovo, diverso dalle edizioni precedenti. Le aspettative non furono deluse: infatti per la prima volta nella storia di questa manifestazione, il joystick d'oro (il massimo riconoscimento) non è stato consegnato ad un gioco inglese, bensì

al tedesco TURRICAN, che ha ottenuto un vero e proprio plebiscito. La Rainbow Arts ha preso un concetto vecchio come lo shoot'em up e lo ha vestito di nuovo, con una grafica e un'animazione di primo livello (meravigliosa la realizzazione del mega-pugno del livello 1-2), con delle ottime musiche ed effetti sonori coinvolgenti. Unica nota negativa il leggero starfallio dello scrolling diagonale nel quarto livello, ma viste le proporzioni del gioco ci si fa poco caso. FERRARI FORMULA 1 si è invece aggiudicato il joystick d'argento. Non si può considerare questo gioco della Electronic Arts come una semplice simulazione di corsa (sotto questo punto di vista infatti è ben al di sotto di giochi come Revs e GP Circuit), si tratta della riproduzione fedele del mondo della formula uno, con tutto il fascino che ne deriva. E' sorprendente come i programmatori siano riusciti a riportare su un computer tutti quei particolari che rendono unico questo sport; anche voi

proverete in prima persona la sofferenza di una qualifica, la delusione di una sconfitta e la gioia di una vittoria. Unico irripetibile!

La terza posizione (Joystick di bronzo) è stata ottenuta da TIME MACHINE della V.I.D. si è voluto premiare non solo la grafica dettagliata (con alcuni particolari deliziosi), la musica ben realizzata e l'avventura interattiva, ma è soprattutto l'originalità del concetto che fa grande questo gioco, il fatto di ricreare la nostra stessa storia, sono i giochi di questo tipo che offrono maggiori soddisfazioni ad essere completati.

Dopo la premiazione dei tre migliori giochi dell'anno si è svolta la consegna dei riconoscimenti speciali: La System 3, ancora una volta, viene proclamata Software House dell'anno, non solo per il sempre alto livello dei suoi prodotti, ma anche per il suo costante impegno nella ricerca della perfezione.

La Vivid Image Developements si è invece aggiudicata il "pre-

mio rivelazione", infatti sia pur con due soli giochi all'attivo (HAMMERFIST & TIME MACHINE) è riuscita a balzare al secondo posto, dopo la System3, nella classifica delle migliori Soft House (mentre la Epix sta lentamente precipitando sigh!). Un premio analogo è stato consegnato alla SC per incoraggiare i programmatori italiani a continuare nell'impegno di produrre giochi che riescano a raggiungere o (perché no?) superare la qualità di quelli inglesi; il SW nostrano, lo ricordiamo, negli ultimi mesi è notevolmente migliorato e questo lascia ben sperare per il futuro. La S.C., per i più smemorati, ha realizzato due giochi interessanti MOON SHADOW per 64 e BOMBER BOB per Amiga (nasce spontanea la domanda: vedremo mai BOMBER BOB su 64 e MOON SHADOW su AMIGA?)(chiederemo alla SC... NDC.).

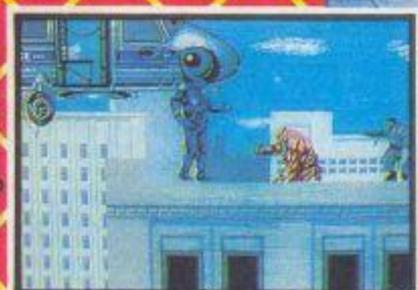
Alla Microprose è stato consegnato il "Premio Paperone" è sorprendente come riescano a vendere giochi a prezzi così bassi, ma ci pensate? Il dischetto Micorprose Soccer costa meno di una Ferrari Testarossa! E' incredibile.

Premio speciale della Commodore Italiana consegnato a Jovanotti che, grazie alla sua campagna pubblicitaria, è riuscito ad impedire il pericoloso diffondersi della console Nintendo in Italia.

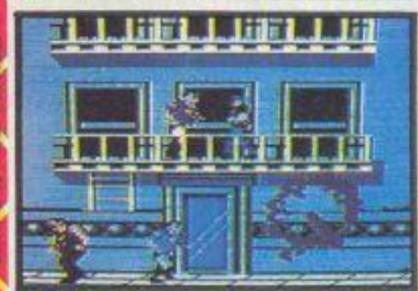
"Premio Ragnatela" a Kevin Toms per il suo FOOTBALL MANAGER WORLD CUP EDITION, che è riuscito all'ultimo momento a battere i programmatori di CHASE HQ (riordo che il premio ragnatela viene assegnato a chi farebbe meglio a starsene a casa a fare le ragnatele).

Infine a tutti i baldi redattori di ZZAP! Che con le loro recensioni hanno collaborato non poco alle decisioni della giuria verranno consegnati una coppa e due salamini (all'ultimo momento siamo riusciti ad aggiungere anche due etti di mortadella,

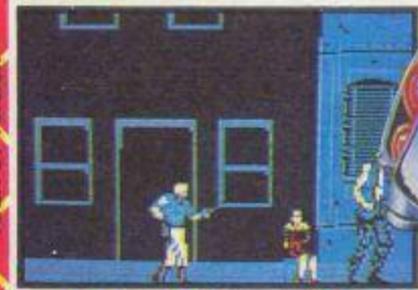
OSA INDOSSARE IL DISTINTIVO ESWAT ...



Amiga version

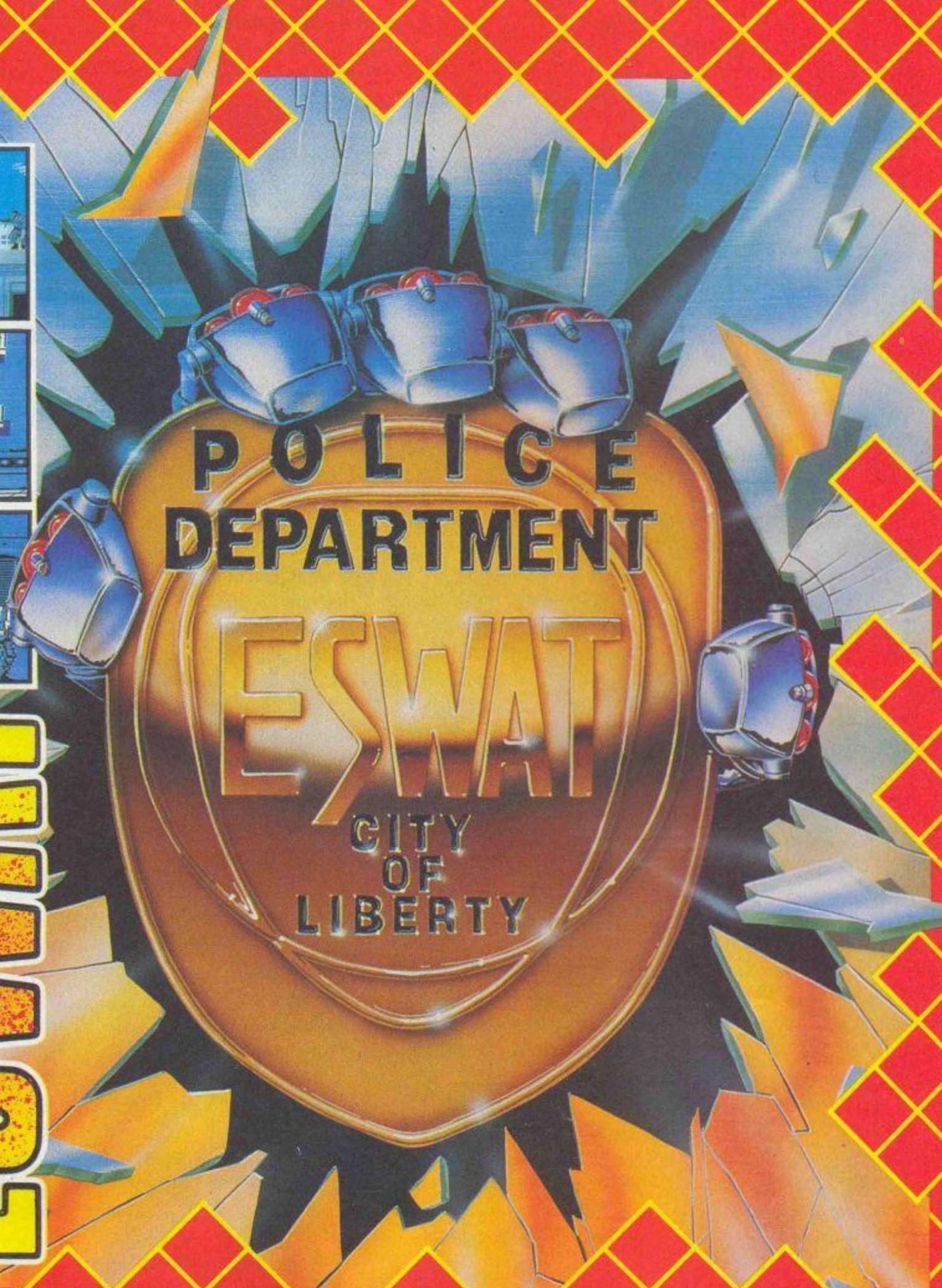


CBM 64/128 version



Atari ST version

ESWAT™



Disponibile per: CBM 64/128 Cassetta & Disco AMSTRAD Cassetta & Disco & AMIGA.

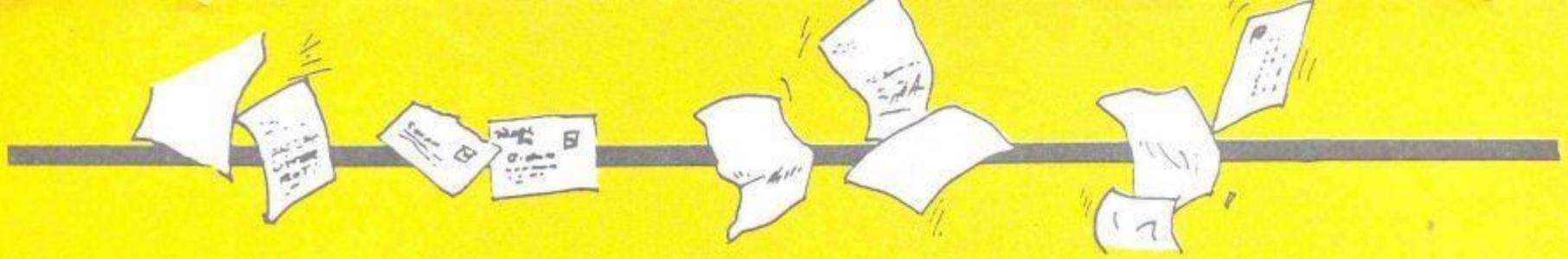


©1990 SEGA™
Tutti i diritti riservati.
Sega™ è un marchio
registrato della Sega
Enterprises Ltd.



Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione sri - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)



contenti?)(lo non li ho visti, MA, tu ne sai qualcosa? NDC.)(Chi?, Chomp, IO???, Chomp Munch... NDMA).

La manifestazione si è conclusa con un'ampia discussione sul mercato Hardware, considerando soprattutto le nuove console Amstrad e Commodore e una nuova possibile evoluzione dei sistemi di controllo (joy, mouse ecc.) Infine c'è stata una profonda analisi del problema della pirateria, di cui ormai ne abbiamo piene le TUSKER, e abbiamo perciò deciso di promuovere una nuova campagna per combattere questo fenomeno. Forse saremo soli nella nostra battaglia, ma come si dice, meglio soli che lune!

Dal Nostro (nostro di chi? NDC.) inviato:

Antonio Rubini di ROMA
Presidente dell'UVA e recente autore del gioco
"CHIANTI II LA VENDEMMIA"

CARI GENITORI

Alla redazione di ZZAP!

Una delle cose più probabili che ti può capitare di sentirti dire dai genitori è "ma stai ancora a giocare con quell'affare lì?" con preciso riferimento al computer. Ora, già il tono della domanda fa innervosire, il fatto poi che non ascoltino la risposta è peggio.

Molto spesso la vecchia generazione considera i computers come "aggeggi" inutili, anzi, dannosi, su cui i giovani passano troppe ore a "rincitrullirsi", anziché uscire con gli amici (magari in sala giochi...).

Ammetto che stare troppo incollati al monitor fa male, è vero. Come è vero che è dannosa la TV o il fumo (su quello però i vecchi non discutono), ma è pure vero che quasi nessuno vive in simbiosi con il computer. Ciò mi riporterebbe alla lettera accusatoria di Elena Bini, ma è meglio sorvolare. Vorrei far capire che il computer è un Hobby,

uno svago, anche un lavoro, addirittura un mezzo per fare e mantenere nuove e vecchie conoscenze con gli stessi interessi, e non un modo di chiudere la porta e sbattere il mondo fuori! (Aiuto, siete rimasti chiusi fuori!).

Non è neanche vero che la spesa per un computer ben utilizzato sono soldi buttati via: forse mia madre con 15 milioni si farebbe una pelliccia, o un'anello, io personalmente li userei per comprare un compatibile 286 (o 386) con 3 drive da un mega, 18 mhz e super VGA (e HD da 100MB) (lo invece in un'A3000 con scheda GVP 68040 da 50 Mhz e scheda 18 milioni di colori, e probabilmente BDB in un Mac SE/30 con scheda 24bit-plane, de Gustibus... NDC.).

Vedetela come vi pare care mamme, io i soldi per un Visone li considero mal spesi... Ma del resto non si può neppure pretendere che le idee ed i pregiudizi di un'intera generazione cambino da un giorno all'altro... Bisognerebbe smontare la testa della gente.

Così molto spesso capita che i genitori considerino soldi buttati via 18000 lire per un gioco (caldo!). E quando scoprono che lo stesso gioco (piratato) puoi averlo quasi gratis, bhe, credete forse che vi dicano che alimentate il mercato nero? Certo che no! Tanto chi se ne frega! OK! Questo ammesso che i genitori si interessino dei propri figli, si intende.

Fate leggere questa lettera ai vostri genitori, può darsi che imparino qualcosa...

Maximiliano Robespierre

Ed ora la più amata dagli italiani:

LA POSTA BREVIS!!!

L'MSX non è morto... forse, comunque c'è ancora qualche ac-

canito fan di questo nippo-computer, tra i quali ZANNONI SIMONE, che cerca altri superstiti msxiani come lui, ha per questo fondato il "MSX Club etc) con la minuscola", e invita ad iscriversi a questo indirizzo: Via Q. Martini n.36 50047 PRATO (FI), allo stesso indirizzo risponde il "Zio Tibia fans club", sempre gestito dal sopracitato Simone, e sperando che la club mania gli sia passata, continuiamo con... NOSTRABIS Alias Prete Simone, e altri come lui ci scrivono lettere sconsolate e pessimistiche sul futuro del Commodore 64, ma da quando il 64 è morto??? Eh??? Non escono più giochi per caso???, di giochi ne escono a carriolate, ed in confronto ad una volta non ne escono neanche più di brutti (cioè, brutti tecnicamente parlando, perché di brutti giochi è pieno il mondo) guarda Golden Axe, Turbo Out Run, ed ho appena visto Turrigan II!!! Aaaa!!! Hanno caricato un'emulatore Amiga sul '64, incredibile, quindi perché considerarsi finiti? Io predicavo la fine del C64 già due anni fa, ma ora sono ancora qui a giocare e recensire giochi su questa fantasmagorica macchina che non finisce MAI di stupirmi, e anche DAVIDE di Legnano che si lamenta del 64GS, perché?, aspetta di vedere Wrath of Demon su cartuccia e poi mi saprai dire se la Commodore ha fatto bene o male a "mutilare" il C64, pensi forse che le Software House si sarebbero decise lo stesso a produrre giochi su cartuccia per il C64, probabilmente sì, ma con il GS la Commodore ha sicuramente dato la spinta decisiva, e riguardo al prezzo delle cartucce, oggi come oggi una ROM non costa poi così tanto di più che produrre un disco master per un videogioco. Non è vero che se scrive un nome famoso (che so Spadini o Papalini) ha diritto di pubblicazione solo perché è lui, se non scrive niente di interessante non credo proprio che si meriti la pubbli-

cazione, e di solito il nome di che scrive è l'ultima cosa che leggo (dato che è scritto sempre in fondo alla stessa) capito ALROLDI SAMUEL? E dopo la partenza di Matteo ecco ritornare i polemici nella posta di Zzap! RICCARDO BOCCI si aggiudica il premio Filosofo del mese e manda questa frase a tutti gli anti-polemici "Ludus Animo debet aliquando dari ad cogitandum melior ut redeat tibi" vacca polacca (@1988 Matteo Bittanti) si vede che è da 2 anni che ho finito il liceo, non sono riuscito a capirci niente, ho dovuto chiedere a mio fratello di tradurla. Un'altro Fabrizio, come il Balda si mette sulla stessa scia di questo addossandosi il mostruoso compito di completare "Gli Annali della Posta!" aargh!, FIORE FABRIZIO ci spedisce due fogli formato A4 dove sono raccolti tutti i nomi delle persone citate nella posta di ZZAP! Dell'ultimo anno, opera ciclopica (ma dove hai trovato il tempo e la voglia?, per te la scuola deve essere un'opinione!) da cui si possono trarre alcune cifre significative come il vincitore assoluto della posta che è guarda caso Balda Fabrizio, che nell'ultimo anno di posta Zzappiana si è visto pubblicato per ben 5 volte. Tra le miriadi di persone che hanno deprezzato RP e voluto la sua definitiva sparizione si salva un certo MARCO PISANI unico lettore che ha scritto in favore del nostro recensore più scemo di tutti i tempi, beh Marco, credo che continuerai a comprare lo stesso Zzap! anche senza RP, comunque mi ha confidato andandosene che aveva ricevuto delle proposte da Pippo Baudo per fantastico, pare che lì tutti quelli con il suo QI siano ben accetti. FRANCESCO ARGENIO ci fa notare che la System3 ha annunciato nella presentazione di Vendetta la prossima uscita dell'ormai già mitico Last Ninja III, dopo che tutti noi della redazione di Zzap! avevamo assicurato l'impossibilità della sua

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

4

GREAT GAMES

SOCCER MANIA

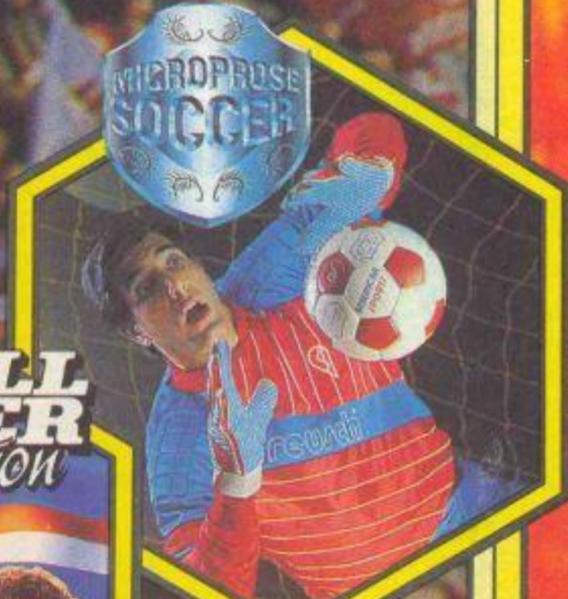
4

GREAT NAMES

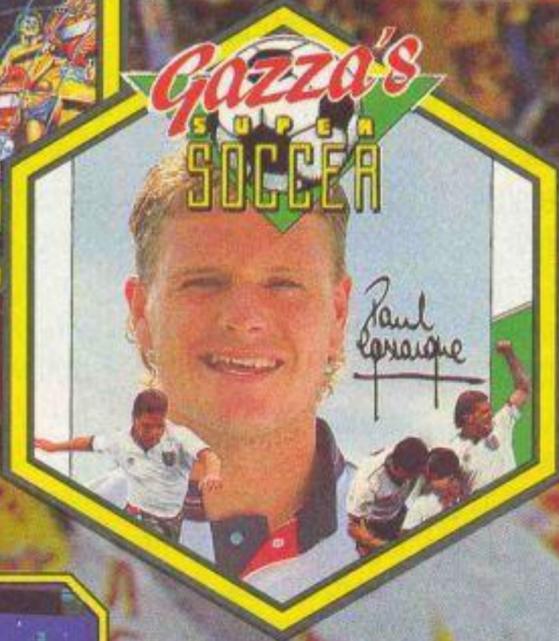
**FOOTBALL
MANAGER 2**



**MICROPROSE
SOCCER**

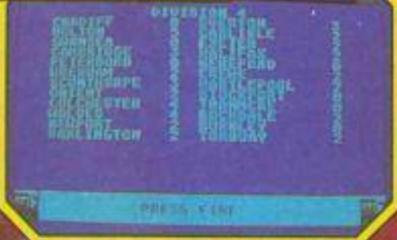
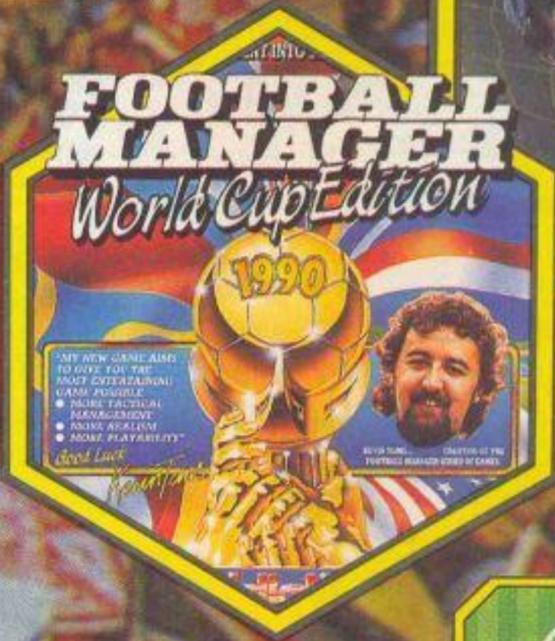


**Gazza's
SUPER
SOCCER**



**FOOTBALL
MANAGER**

World Cup Edition



**CBM 64 c/d
AMIGA - ATARI ST
AMSTRAD c/d
SPECTRUM**



MICROPROSE
© 1992 MICROPROSE

Addictive
LIVE THAT DREAM



uscita, avete ragione, ci siamo sbagliati, d'altronde nessuno è perfetto, tantomeno noi poveri redattori, scusateci. Per tutti quelli che si lamentano del fatto che non pubblichiamo la promessa Fans Parade, è molto semplice, sono arrivate in totale non più di cinque lettere con la classifica, ci dite come facciamo a trarre dei dati affidabili per una classifica da 5 (dico cinque) lettere?!? Quindi se volete la Fans Parade scrivete e specificate CHIARAMENTE sulla busta che la vostra missiva è indirizzata a ZZAP! FANS PARADE C/O 853 20101 MILANO. SERGIO BIRO ci spedisce una lettera aulica, di cui vorrei pubblicare la parte finale "Per alcuni il computer e i suoi videogiochi sono oggetti di divertimento qualsiasi; per altri sono uno scintillante, privato, incontaminato mondo di fantasia, dalle prospettive affascinanti, ignote." Risposte lampo alle domande di Monterosso Giuseppe, il 128 non può diventare un Amiga 500 mi dispiace ma non è proprio possibile, riguardo poi alla compatibilità con le cartucce del GS, non ti preoccupare è assoluta, quando resettati per non ritornare in modo 128 è sufficiente tenere premuto il tasto Commodore ok?, bene, andiamo avanti con una sfilza di ringraziamenti a lettori che ci hanno mandato belle belle lettere complimentose e interessanti: MASSIMO MARZOCCHI, MYTH, MAGGIO MICHELE, FEDERICO MUCKERMANN, ANDREA THE FORGEMAN FAVRETTI (con ben 3 lettere in un mese, record!) e ANTONIO SAVONA. Un vero miracolo questo mese! Ben 4 lettere da possessori dello Spectrum! Ragazzi è una rinascita, Inizia MASSIMO GIACONANTONIO (quello che ha giocato al tuo DIMENSIONE SCONOSCIUTA BdB!, e non ci ha capito niente!), grazie per i suggerimenti sulla posta, hai ragione riguardo al fatto che forse sono stato un po' troppo severo riguardo al cestinare tutte le let-

tere della polemica 8-16 bit, ma d'altronde converrai anche tu che è demenziale proseguire una polemica di quel genere, segue a ruota ALESSANDRO LO SPECTRUMISTA, guarda che i joystick per lo Speccy128 sono gli stessi che per l'Amstrad CPC, quindi vanno bene tutti i joy con il selettore per i computer Amstrad (anche lo Spectrum è dell'Amstrad adesso), MANGIATORDI VITALE (che ha spedito addirittura 2 lettere) uno dei pochi (anzi l'unico) che si è lamentato che MBF è in realtà il Bittanti, ma perché? Non ti è piaciuto come ha saputo condurre la posta? Ultimo SAPORITO MICHELE che come altri ci chiede a chi spedire i propri videogames (a proposito bella la tua idea di schermo sul computer), per te e per tutti quelli che ce l'hanno chiesta promettiamo la pubblicazione sul prossimo numero della lista completa delle Software House italiane.

IL LETTORE HA SEMPRE RAGIONE.

Cari amici di ZZAP!, innanzi tutto non aspettatevi che questa sia una lettera ben fatta e intelligente, così non sarete delusi quando avrete finito di leggerla: io d'altra parte cercherò di essere breve, così Carlo non maledirà il momento nel quale ha sostituito MBF... Premetto che è mia convinzione che tutti gli acquirenti di ZZAP! - Dal neonato all'attempato - amino questa rivista e che quando scrivono lo fanno esclusivamente allo scopo di renderla sempre più bella e appetibile (avete presente Gabriella Labate delle Piatinas?)(NO!, NDC.), anche se qualcuno dimentica di esprimersi in maniera civile... (Si, ma vieni al dunque NDC.) Come già volete che vada al dunque? E va bene, eccoci al Dunque.
1) Copertina, Impaginazione, Testo delle recensioni, rubrica dei trucchi (ho provato il 90% di

quelli per C64 e funzionano tutti), angolo della posta, TUTTO BENE, continuate così!)

2) Recensori: qui purtroppo, a mio avviso, casca l'asino...

A) non si riesce mai a capire chi ha scritto la recensione, ne se si tratta di una traduzione dall'inglese o di un testo nato in Italia dalle fervide menti di Auletta e Gallariini... Concludo, le recensioni non potrebbero essere firmate?

B) Quando il gioco è penoso, non si può confinarne la recensione in una mezza paginetta, anziché sprecarne due? (Pag 42-43 di ZZAP! 49)

C) Si sta creando, in alcuni recensori, una confusione tra le versioni 8/16 bit dei giochi: le preview di Italy 1990 e Kick Off II sembravano scritte per TGM e capitate su ZZAP! per caso... Lo stato confusionale si è purtroppo andato aggravando giorno per giorno, e così, sempre sul n.49, pagine 56-57, recensione di HEROES leggiamo: "Running Man... La presentazione è eccezionale, con immagini e suoni digitalizzati dal film..." e, poco dopo, "Barbarian II... La presentazione con la mano scheletrica che irrompe nello schermo..." Ma, dico, siamo impazziti? Siamo uomini o Caporali? (@ TO-TO' NDC.) Siamo d'accordo che con le ostriche si guadagna poco, e che nessuno dei recensori di ZZAP! abbia la villa al mare, ma scrivere la recensione di un gioco per il C64, mentre lo si sta giocando sull'amiga...

D) E qui ho finito, promesso! Quest'ultima nota è dedicata al fotografo, che in fin dei conti è un recensore alla pari degli altri: purtroppo devo dire che buona parte delle foto non rendono giustizia alla grafica dei giochi recensiti un'esempio? Sempre sul n.49 (non voglio farvi sfogliare troppi arretrati!), Pagine 28-29, "Flimbo's Quest" un gioco dai colori stupendi, sembra monocromatico! Meno male che la pagella (pag.30 scusatessonounpo'pignolomaèl'età) gli

rende giustizia... Siccome altre foto sono stupende, tutto ciò da che dipende? C'è qualcuno che si offende?

Ho finito, prometto di non riscrivere, saluti affettuosi a tutti, auguri a BdB per il Bis (come si chiama il primo? E' maschiello o femminuccia?).

Luciano Caracciolo

P.S. BDB, non dimenticare la promessa di pubblicare ancora i trucchi del povero Marco Marinai.

P.P.S. IL MALEDETTISSIMO "POKEFINDER" NON FUNZIONA (cheché ne dica Marco Auletta...)

Volete le firme? E le avrete!, dal prossimo numero TUTTE le recensioni saranno firmate, così finalmente saprete con chi prendervela se qualcosa non va, riguardo alle recensioni per 16 bit finite misteriosamente su ZZAP!, il responsabile sarà ricercato e punito, è già stata imposta sulla sua testa una taglia di diversi milioni (di quello che volete ma sicuramente non di lire) Per le foto faccio rispondere il diretto incaricato, cioè Udite Udite, MARCO AULETTA (era prevedibile che ci fosse di mezzo lui in qualche modo...)

E io che c'entro? Ma guarda te che roba... (MA)

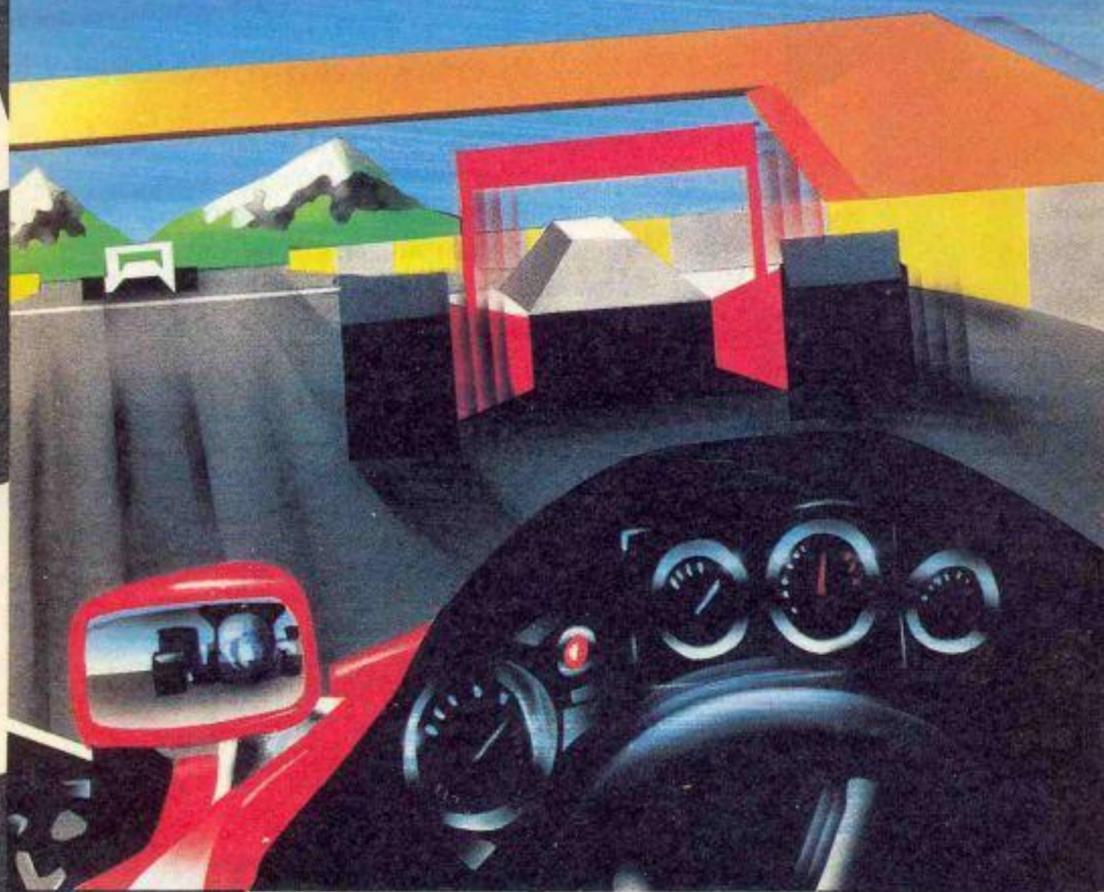
CONCLUDENDO...

Grappa Bocchino etichetta nera, oops scusate, mi sono lasciato trasportare dalla demenzialità pubblicitaria che da un po' aleggia qua in redazione, Malteo mi ha scritto ancora dagli states, quel maledetto, si sta godendo tutta la prossima stagione di film, che noi, forse, vedremo tra un'anno, e noi qua in Italia ci becchiamo Jovanotti in TV. Alla prossima...

CARLO.

IMPULZE

VECTOR Championship RUN



Vector Championship Run, è il più sofisticato gioco di guida in 3D mai visto per computer a 16 Bit.

Una bellissima grafica vettoriale mostra tutta l'azione e la competizione per il primato contro le altre macchine, con un solo pensiero nella mente: la Pole Position.

Le più famose piste del mondo sono state riprodotte per metterti in condizione di avere la massima velocità, precisione e giocabilità.

Vector Championship Run: a questo gioco manca solo lo champagne!

IMPULZE
P.O.Box 17
Houghton-le-Spring,
Durham
DH4 6JP England

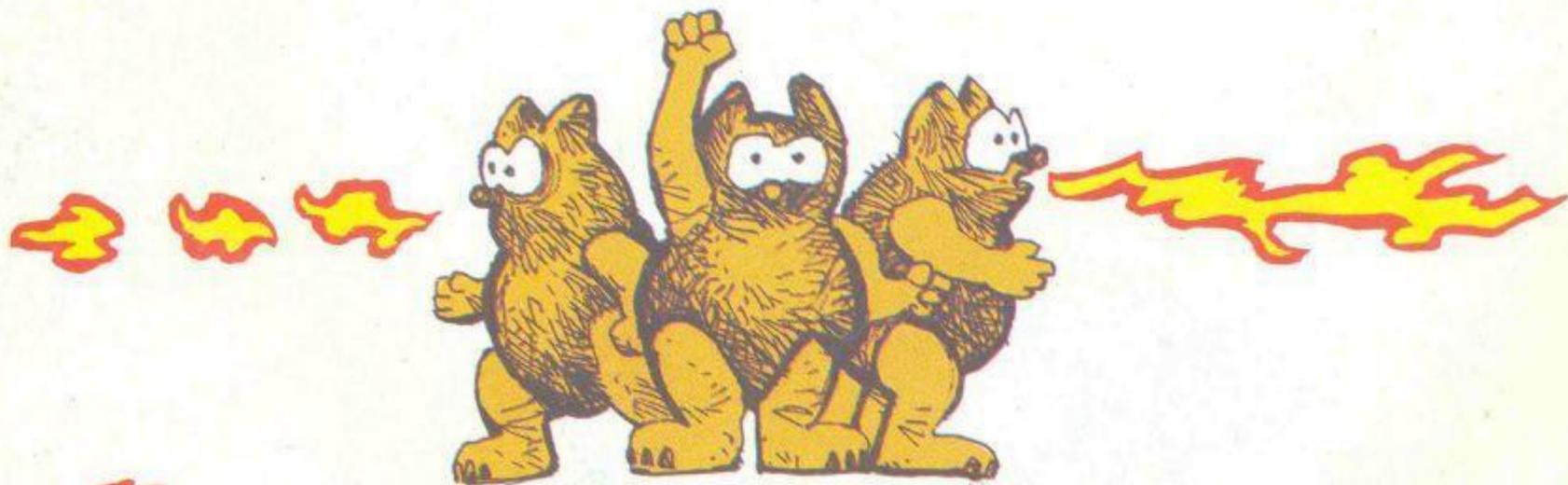
Distributore Esclusivo

SOFTTEL

06 7231811 - 7231812

DIVERTENTE!
COINVOLGENTE!
IMPREVEDIBILE!
CRUDELE!
IRRESISTIBILE!
SELVAGGIO!
STRAPPA LACRIME!
PAZZO!

"My pick for 1990!"
"Superbly thought out and slickly executed!"
ZZAP!64 Gold Medal 96%



CREATURES

CLYDE RADCLIFF EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME

IN OMAGGIO UN
SIMPATICO PUPAZZETTO
IN OGNI SCATOLA!



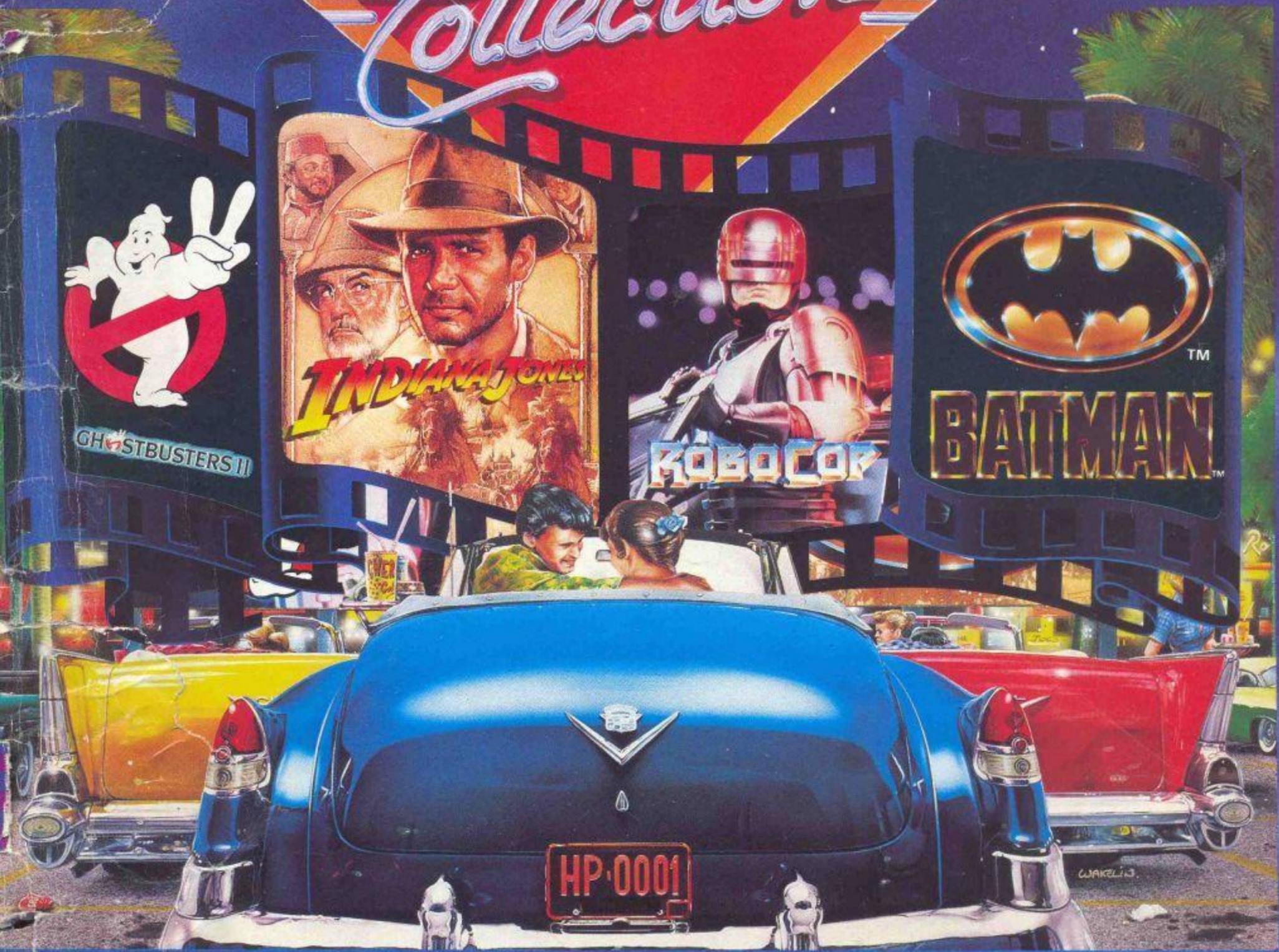
By Apex Computer Productions
CBM 64/128
L. 19.500 cass. L. 25.000 Disk
Amiga e Atari ST L. 35.000

THALAMUS

UNA COMPILATION DI
MEGA-TITOLI

HOLLYWOOD

Collection



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



©1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.



TM & COPYRIGHT ©1989 by Lucasfilm Ltd. [LFL] All rights Reserved.



TM & ©1964 DC Comics Inc.

DISPONIBILE PER:
C64 CASS L. 39.000 AMS CASS L. 39.000
C64 DISK L. 39.000 SPEC CASS L. 39.000

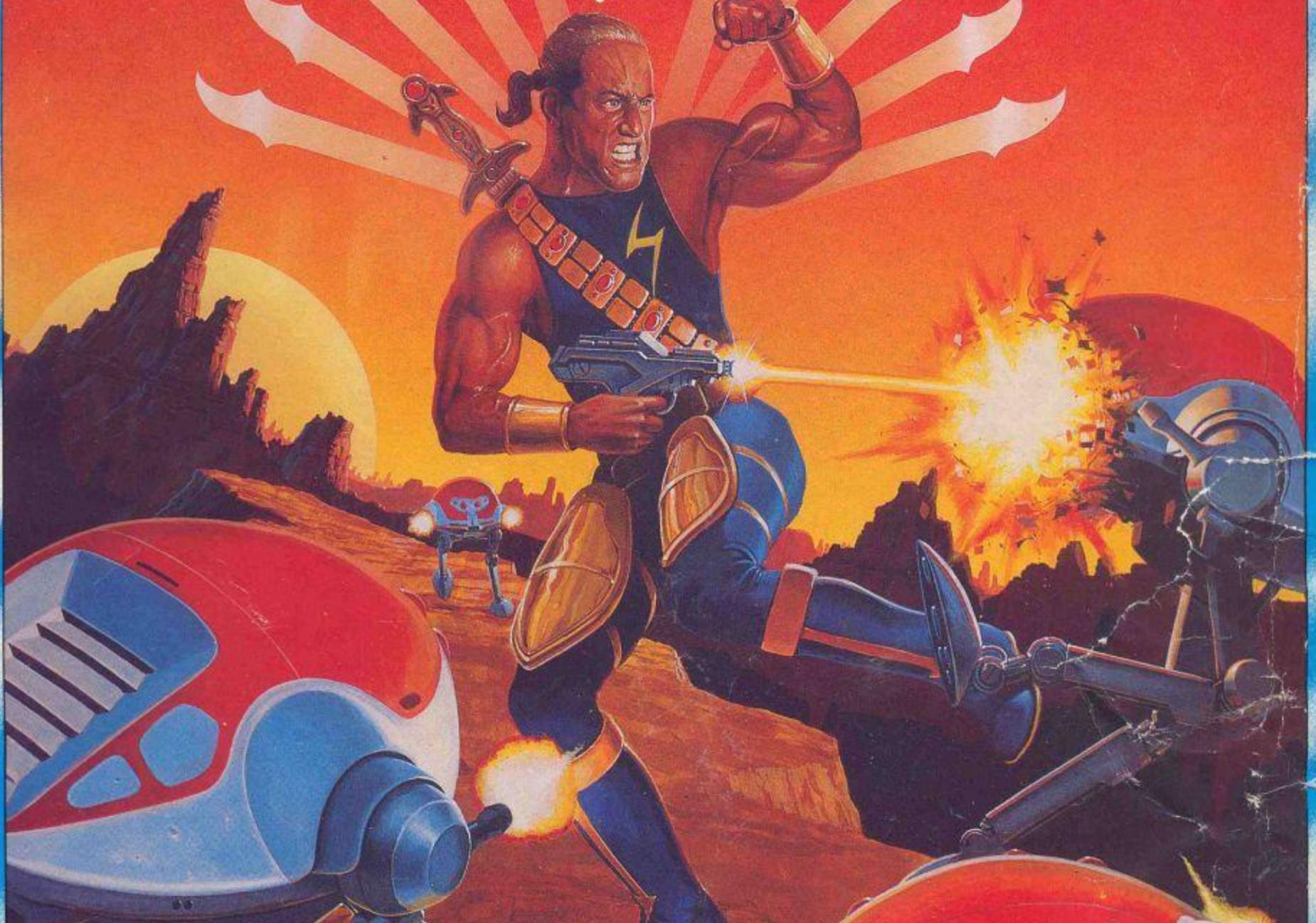


ATARI ST L. 49.000 AMIGA L. 49.000

LEADER
DISTRIBUZIONE

**NESSUN LIMITE... NESSUNA PIETA'...
NESSUN SOPRAVVISSUTO!**

STRIDERTM



Il guerriero ritorna spinto dalla vendetta alla sua estenuante lotta per la libertà. Una spada di acciaio, una scarica dal suo potentissimo Fucile Laser Gyro - Strider torna all'azione polverizzando il nemico e lottando per la giustizia. Questa volta non ci sarà NESSUN LIMITE... NESSUNA PIETA'... NESSUN SOPRAVVISSUTO!

CAPCOM[®]
USA

Disponibile per:
C64 Cassetta e
Disco, AMSTRAD
Cassetta e Disco
& AMIGA.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione
srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

U.S. GOLD[®]