

'CALDI' PER IL C64

ROBOCOP II  
NAVY SEALS  
NINJA REMIX

VIDEO

CLASH!

GAMES

CONSOLE

8  
BIT



IL 'GREEN' SU CONSOLE

TOP PLAYER GOLF (NEO GEO)  
GOLF (GAMEBOY)

I 'MOTORI' DIGITALI

RIDING HERO  
F1 CIRCUS  
DAYS OF THUNDER  
BADLANDS

SPECIALE TRUCCHI



# PUZZLE

DAL COIN-OP DI ENORME SUCCESSO DELLA TAITO INFURIA ORA SUL TUO COMPUTER L'APPASSIONANTE GIOCO ROMPICAPPO. NEL CORSO DI 144 LIVELLI POTRAI FARE MIRACOLI, SPOSTANDO VIVACI BLOCCHI COLORATI E FACENDOLI INFINE SPARIRE.

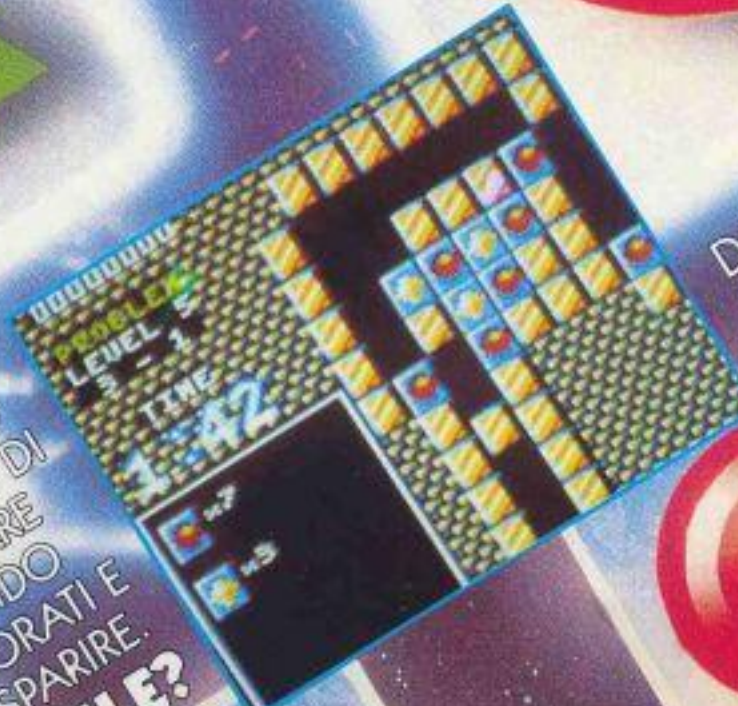
**TI SEMBRA FACILE?**  
 ALLORA FATTI STREGARE DA QUESTO PUZZLE E LANCIATI NELLA SFIDA!

**LEADER**  
 DIVISORI BUZIONER

DISPONIBILE PER:  
**C64 CASS.** L. 19.500  
**C64 DISK** L. 25.000  
**SPEC. CASS.** L. 19.500  
**ATARI ST** L. 49.000  
**AMIGA** L. 29.000

**oceon**

TAITO





# M.A.R.C.

TM

**MAI  
NESSUNO  
HA  
OSATO  
TANTO!**



WILLIAMS

Uno dei coin-op più caldi degli ultimi due anni. Gioca nelle vesti di un piedipiatti stile Miami-Vice e sfida il mondo criminale della droga. Ogni livello è caratterizzato da frenetica azione e presenta innumerevoli pericoli e trappole.

Disponibile per:

C64 CASS	L. 19.500
C64 DISCO	L. 25.000
AMSTRAD CASS	L. 19.500
AMSTRAD DISCO	L. 29.000
SPECTRUM CASS	L. 19.500

**ocean**

AMIGA  
ATARI ST

L. 29.000  
L. 49.000

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE





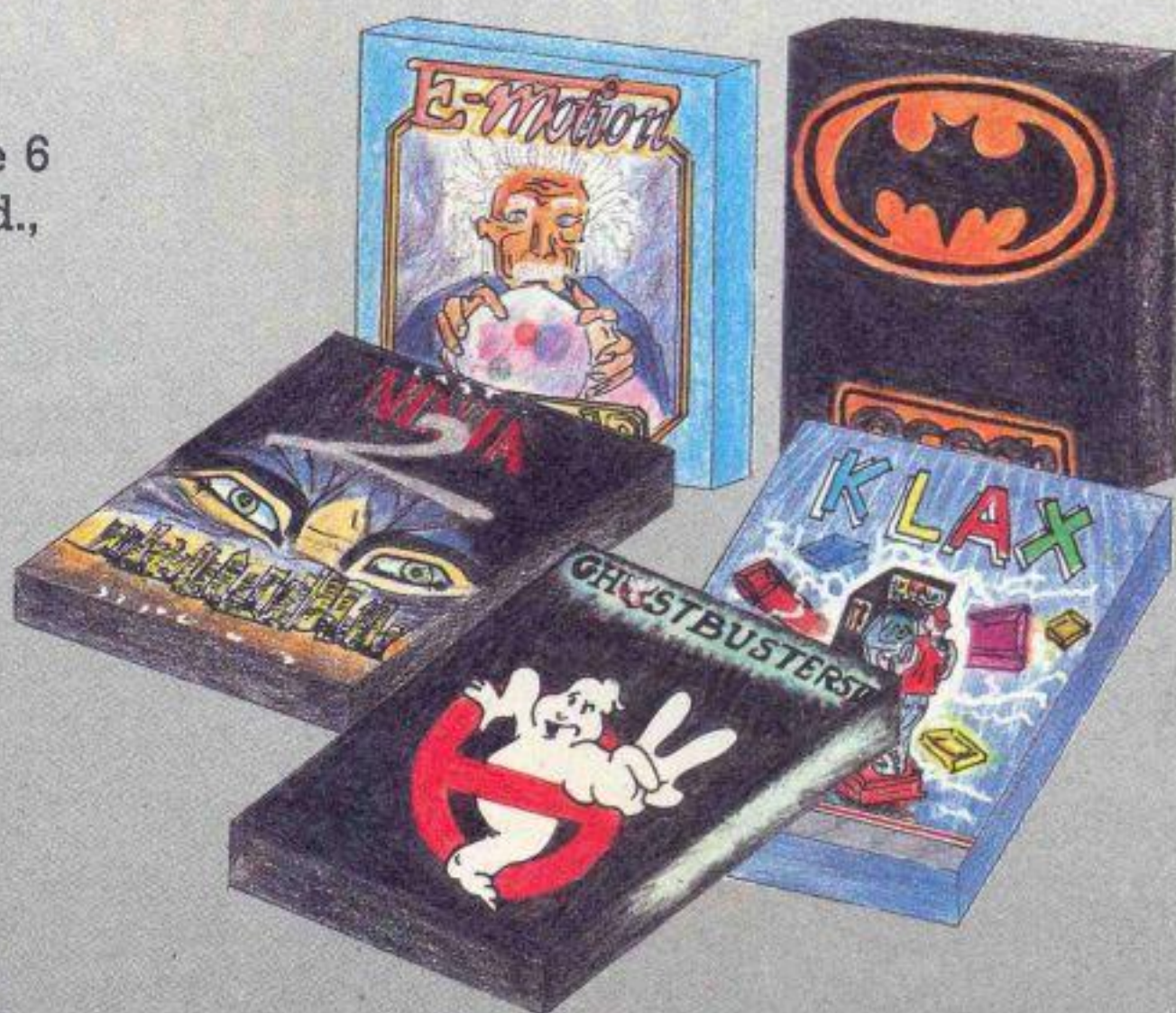
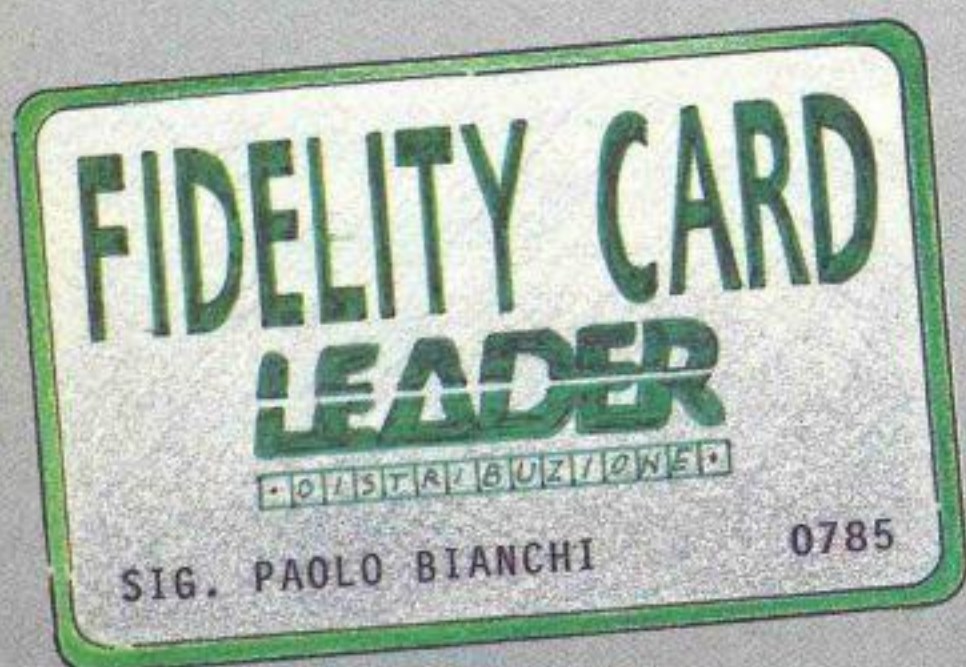


# FIDELITY CARD

## 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



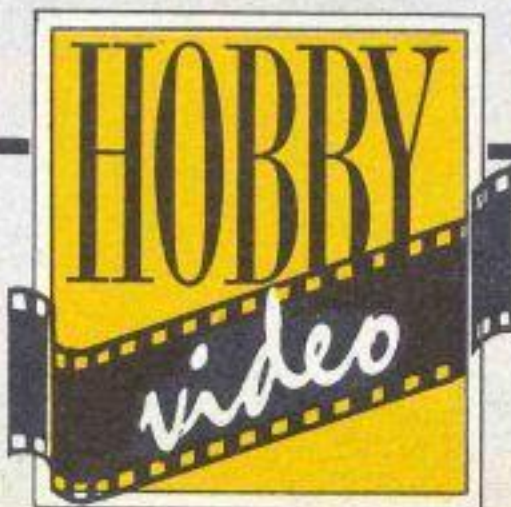
Eccezionale occasione  
per imparare velocemente la musica  
**VIDEOCORSO DI 2 ORE**  
con flauto Bontempi  
a sole L.29.900

Impara  
la tecnica  
di base  
per suonare  
il sassofono

**Richiedilo al tuo  
edicolante o  
direttamente a noi  
versando L.29.900**

sul c/c postale n°54562202 intestato a:  
EDIZIONI HOBBY  
Via della Spiga,20 - 20121 Milano

A cura del  
**i/LABORATORIO** 





# STARO Sommario

## ZERO

### 9 EDITORIALE

1991: un anno a 24 bit?

### 10 ANTICIPAZIONI

Italia, Germania e... resto del mondo!

### 22 ZZAP! TEST

La vita è bella perché è varia...

### 52 TOP SECRET

Misteri, magie, apparizioni, sparizioni.

### 69 CYBERTALK

La cyberintervista continua...

### 76 POSTA

Beati gli ultimi... impaginati!

## ZERO

### 40 MEGASOMMARIO

Si conclude con la seconda parte il super sommario di Zzap!

### 14 PROB... ABILITA'

I programmatori confessano altre nefandezze alla redazione...

### 30 CONSOLE GOLF

Ciò che è in basso... anche in alto?



## SETTE!

### 22 ROBOCOP II

Ben 14 livelli di violenza 'metallica' a caccia di criminali cyberpunk...

### 26 NAVY SEALS

Cinque uomini dal fegato d'acciaio a caccia di terroristi arabi... déjà vu?

### 30 GOLF

Tante buche in un piccolo schermo...

### 32 TOP PLAYER GOLF

... e altrettante (se non di più) in uno schermo MOLTO più grande!

### 34 NINJA REMIX

Il 'remake' che rivaluta la cartuccia.

### 47 DAYS OF THUNDER

Tom 'missile' Cruise scende a terra ma senza perdere troppa velocità.

### 48 NARC

La vita, ragazzi, non bruciatela con la droga... scaldatela con il joystick.

### 50 SPIDERMAN

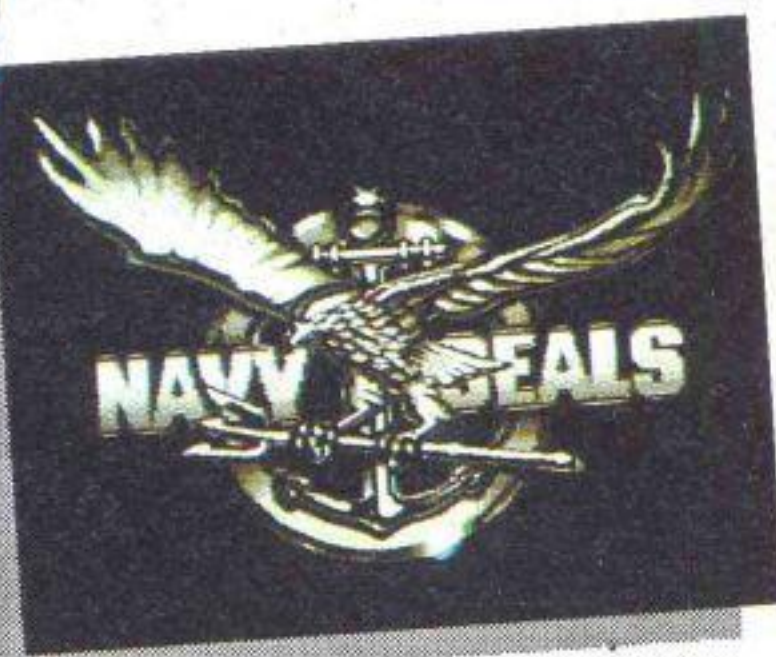
Il nostro caro 'testa di ragnatela' torna sul video, ma senza Cap...

### 64 DRAGON BREED

Portare draghi sul video non è facile...

### 66 NINJA TURTLES

Le tartarughe ninja fanno faville sull'Amstrad... davvero inaspettato!



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

Videimpaginazione: 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

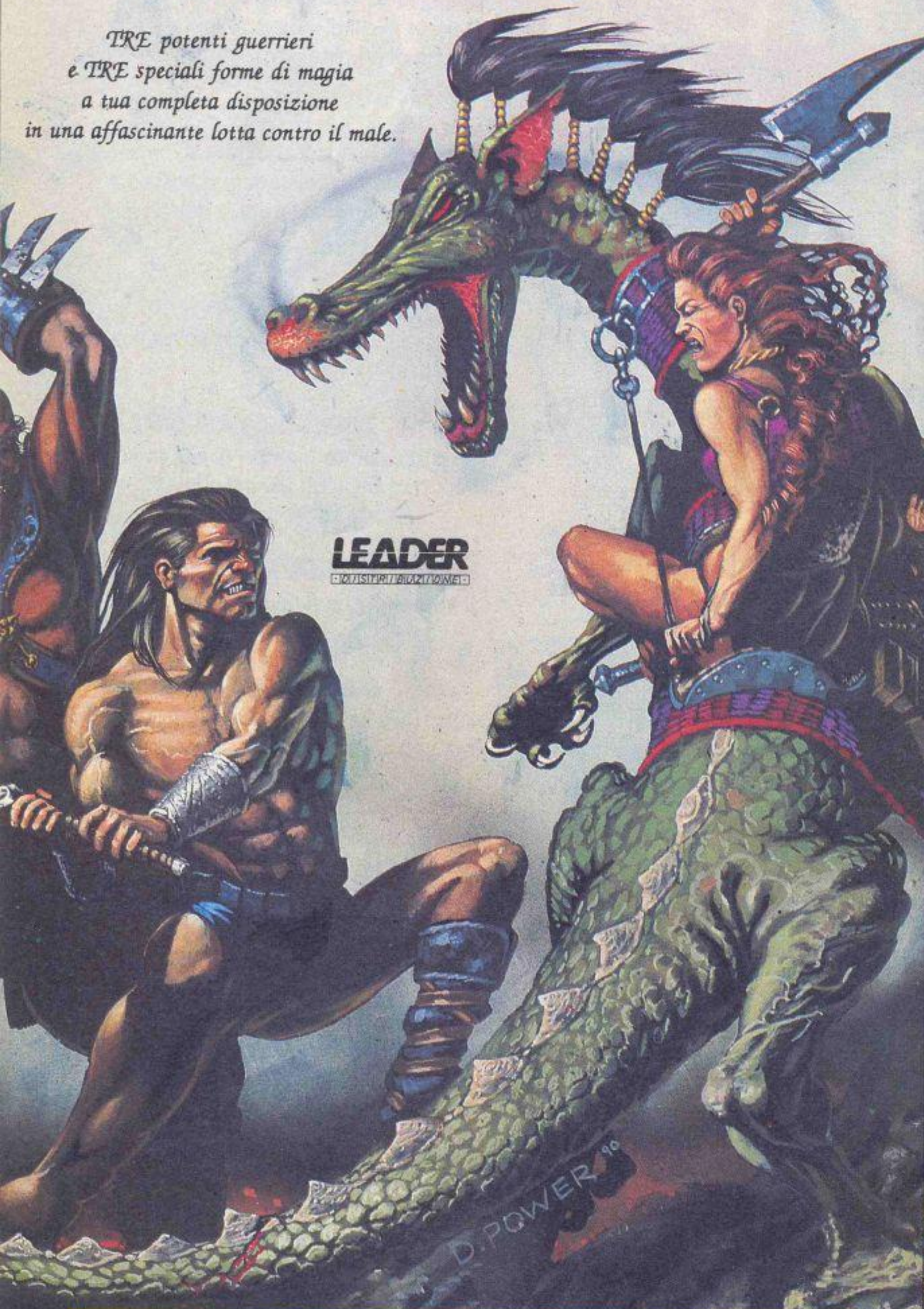
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

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



# GOLDEN AXE

TRE potenti guerrieri  
e TRE speciali forme di magia  
a tua completa disposizione  
in una affascinante lotta contro il male.



**LEADER**  
CONSTANT BARRAGE

D-POWER '96



Amiga

Atari ST

Commodore 64

Amstrad CPC

Spectrum



SEGA

LA CRITICA HA DETTO:  
"Il **MIGLIOR GIOCO** nel suo genere,  
la **MIGLIORE CONVERSIONE** da coin-op  
e **UNO DEI MIGLIORI GIOCHI** di tutti i tempi. **"96%"**  
ZZAPI novembre.

Available on Atari ST, Amiga, Commodore 64,  
Spectrum and Amstrad CPC

© Virgin Mastertronic Ltd. 1990  
© Sega Enterprises Ltd. 1989, 1990  
16 Portland Road, London W11 4EA



# EDITORIALE

Anno V - Numero 52

## 1991: UN ANNO A 24 BIT?

**C**ome avevo già avuto modo di dire sul numero scorso, la commercializzazione delle nuove console 'compatibili' Amstrad e C64 (a quando quella per Spectrum, Mr Sugar?) ha aperto la strada ad un nuovo rifiorire del software per otto bit.

Il fatto di pubblicare i loro giochi su cartuccia piuttosto che su dischetto o cassetta ha permesso ai programmatori di potersi sbizzarrire con la memoria a disposizione, incrementando così i fattori di presentazione, grafica, sonoro, longevità e appetibilità delle loro creazioni — sarebbe alquanto strano che in futuro un gioco su cartuccia per C64GS o console Amstrad prendesse meno di un bollino Gioco Caldo.

D'altra parte le software house potranno probabilmente investire più denaro sul lavoro dei programmatori, visto che una volta eliminato il problema della pirateria (almeno fino a quando qualche furbone non riuscirà a portare, come succedeva con l'MSX, le cartucce su disco o, peggio ancora, a fare delle 'copie hardware' economiche come accadeva — e accade — per le cartucce di utility del C64) il loro guadagno sulla vendita dei giochi sarà più concreto e prevedibile.

Dobbiamo solo aspettare che i prezzi si riallineino con quelli delle precedenti versioni su disco: prima le software house avevano la scusa della pirateria per tenere i prezzi alti, adesso che sono ancora alti per i giochi su cartuccia, che scusa troveranno?

Comunque sia, penso proprio che a questo punto nessun altro 'novello Nostradamus' sarà più in grado di scommettere sul futuro degli otto bit e sulla tanto abusata parola 'crisi'. Che ne dite?

*Bonaventura Di Bello*

### COMMODORE 64/GS

BADLANDS	[cart. L. 69.000]	38
DAYS OF THUNDER	[c/d. L. 19.500/25.000]	47
DRAGON BREED	[c/d. L. 19.500/25.000]	64
NARC	[c/d. L. 19.500/25.000]	48
NAVY SEALS	[cart. L. 69.000]	26
NINJA REMIX	[c/d/cart. L. Vedl rec.]	34
ROBOCOP 2	[cart. L. 69.000]	22
TEENAGE MUTANT...	[c/d. L. 19.500/25.000]	66
THE AMAZING SPIDERMAN	[c/d. L. 19.500/25.000]	50

### NEO GEO

RIDING HERO	[cart. L. N.P.]	60
TOP PLAYER GOLF	[cart. L. N.P.]	32

### AMSTRAD

TEENAGE MUTANT...	[cart. L. N.P.]	66
-------------------	-----------------	----

### LYNX

TODD'S ADVENTURES IN...	[cart. L. N.P.]	36
-------------------------	-----------------	----

### PC ENGINE

F1 CIRCUS	[cart. L. N.P.]	62
-----------	-----------------	----

### GAMEBOY

GOLF	[cart. L. 40.000]	30
------	-------------------	----



# TURRICAN 2



**T**urrican è stato, ed è tuttora, senza dubbio un capolavoro di programmazione e di originalità, destinato a scalare rapidamente le classifiche, seppur senza il briciolo di una licenza famosa. Le sue enormi mappe e la sua lunghissima soluzione ne hanno fatto un mito nel mondo dei possessori del 64. Ora il programmatore, Manfred Trenz, sta per terminarne il seguito, un'incredibile spettacolo che spiega chiaramente come mai il 64 sia reputato LA macchina a otto bit ideale per i videogames. Poteva Zzap! restare inerte di fronte a un simile avvenimento? La risposta è retorica, quindi diamoci sotto con l'intervista al geniale programmatore teutonico!

La carriera di Manfred Trenz è stata rapidissima e si può proprio dire che il giovane programmatore abbia letteralmente "saltato le tappe": infatti il suo primo gioco s'è guadagnato riconoscimenti un po' ovunque ed un bel 91% dalla nostra redazione, mentre il suo terzo, Turrican, qualche mesetto or sono ha conquistato la tanto ambita Medaglia D'Oro ed uno stratosferico globale di 98% assegnatoli da un esaltatissimo MA, entrando di forza nella Top Ten dei giochi di tutti i tempi per il mitico 64.

Manfred ha iniziato la nobile arte della programmazione nel lontano giugno 1985, come semplice hobby. Due anni più tardi la rivista tedesca '64' ha indetto un concorso per giovani grafici e naturalmente Manfred ha vinto; così la Rainbow Arts ha deciso di contattarlo e di assumerlo.

"All'inizio ho fatto alcune animazioni" racconta "schermate dei titoli e lavoretti simili. Poi ho iniziato a programmare e questa è stata una sorpresa per loro, perché non erano a conoscenza della mia abilità anche in questo campo! Ho chiesto a Marc Ullrich (er capoccia della Rainbow Arts) se potessi realizzare un gioco e la risposta è stata affermativa. Il gioco in questione era Denaris. Ho iniziato a lavo-



LINEL  
PRESENTS

# LA STORIA INFINITA II



CINE VOX  
RELEASE



© 1989 Warner Bros.  
all rights reserved.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTEL**

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.



rare con lo scroll, che è indubbiamente la parte più difficile in uno shoot'em up. Una volta finito, sono andato da Andreas (Escher), che è risultato disponibile a realizzare il design del gioco, anche se in fondo abbiamo lavorato con poche tracce e qualche bozzetto su carta. Andreas ha anche disegnato metà della grafica di Denaris e Chris Huelsbeck ne ha composto la musica. Mi ci sono voluti sette mesi per terminare Denaris, al termine dei quali ho trascorso una vacanza di quattro settimane a casa con i miei genitori, perché se passo troppo tempo davanti al computer rischio di diventare pazzo!"

I problemi, come i più fedeli lettori di Zzap! ricorderanno certamente, nacquero per questioni legali: all'inizio Denaris venne chiamato Katakis, ma, nonostante l'elevato livello del prodotto, i sogni di gloria di Manfred vennero infranti a causa dei reclami dell'Activision che definì il gioco come "il miglior clone di R-Type sul 64" e sollevò un tale casino (scusate il termine rozzo, ma qua ci voleva proprio) da far sì che Katakis venne ritirato dal mercato, quando era già in bella mostra sugli scaffali dei negozi specializzati. Ironia della sorte, fu proprio per questo motivo che poco tempo dopo uscì la conversione di R-Type per 64!

Fortunatamente per noi Katakis venne ritirato, leggerissimamente ritoccato e rispedito al mittente come Denaris che ancora oggi è reputato essere uno dei migliori shoot'em up a scrolling orizzontale per l'otto bit di casa Commodore e che a quei tempi dovette lottare contro un altro stupendo programma di un team esordiente: esatto, avete indovinato, il gioco di cui stiamo parlando era Armalyte. Manfred ha apprezzato il gioco della Thalamus per qualche giorno, ma si è presto stancato - "sempre lo stesso stile, gli stessi schemi d'attacco durante tutta la partita" ci ha confessato (certo, che devono volersi un bene dell'altro mondo Manfred e la Cy-

berdyne Sistem, visto che non perdono occasioni per sfozzarsi a vicenda e per dire "peste e corna" dei rivali, come abbiamo potuto vedere anche nell'intervista a questi ultimi nello scorso numero di Zzap!). Con il suo successivo gioco Manfred ha dimostrato al mondo intero l'enorme potenziale e la grande varietà di cui può disporre il 64: ovviamente ci stiamo riferendo a...

## TURRICAN

"Quando ho iniziato Turrican avevo tutto in testa, non c'erano progetti su carta. Dopo Denaris volevo un altro action game, ma senza astronavi e così ho pensato a un gioco del genere jump-and-run. Ho iniziato nel gennaio '89 con le idee, poi ho fatto un po' di grafica di prova e infine ho realizzato lo scroll che, ancora una volta, si è rivelato il compito più arduo, in quanto era a otto direzioni e molto veloce: proprio per questo ci sono stati notevoli problemi. La prima versione del gioco era a tutto schermo, ma una volta inseriti alcuni sprites, il tutto non funzionava più così bene. Ho realizzato così una seconda versione, ma pure lì i problemi sono sorti a iosa e solo con la terza credo di aver raggiunto l'obiettivo che mi ero prefissato"

Non vi è mai stato alcun dubbio sul valore di Turrican, come dimostra la Medaglia D'Oro assegnata-



The Turrican Team

gli. Manfred è il responsabile del design del gioco, della grafica e della programmazione: solo la musica non gli appartiene. La principale innovazione di Turrican è stata quella degli enormi nemici, che in genere s'incontrano solo a fine livello, ma che si potevano trovare in qualsiasi parte del gioco sopraccitato. Tutto ciò ha indubbiamente richiesto un sacco di lavoro. "Ho lavorato per circa dodici ore al giorno nel mio ufficio alla Rainbow Arts. Ho ricevuto alcuni aiuti da varie persone, ma il 90% delle idee sono mie, anche perché con Turrican volevo realizzare un gioco tutto mio. Per quanto riguarda il seguito, invece, Andreas mi sta aiutando con la grafica. In molti team di programmazione le persone discutono o non vanno d'accordo (e qui dovrebbero ancora fischiarle le orecchie a quelli della Cyberdyne...), al contrario di Andreas e del sottoscritto: andiamo d'accordo proprio su tutto!" Programmare un seguito è sempre rischioso, ma almeno lo scroll è

già bello fatto e pronto per essere utilizzato "Il 50% del programma - la parte principale, comprese le routine di scroll - è il medesimo di Turrican, ma il resto è stato reso più veloce e fluido, senza contare il fatto che alcuni errori sono stati corretti". Ogni livello ha ora più grafica, uno stage gode di scrolling parallattico e c'è persino un livello costituito da un velocissimo shoot'em up a scrolling orizzontale. "Prima butto giù le idee su carta, poi faccio il programma, gli alieni, gli effetti speciali e poi passo a correggere il tutto: una delle parti più ardue è stata quella riguardante i mostri giganti". Il nemico più impressionante che abbiamo visto è senza dubbio una creatura alata grossa qualcosa come tre schermi e con gli artigli prensili; ma Manfred afferma che ci sarà persino qualcosa di più grande alla fine del gioco e in un livello ci saranno, non uno, ma due mostri di queste caratteristiche!

La grande varietà nella grafica di





tutti i livelli ovviamente solletica la nostra curiosità per quanto riguarda le fonti d'ispirazione di questo formidabile artista "Ho molti libri particolari: Necronomicon 1 e 2 di HR Giger, il designer di Alien, un sacco di riviste di giochi giapponesi (ah, vabbè, più particolari di quelle...), trattati di biologia su piante e animali. Inoltre ho un sacco di idee strane che vengono dalla mia mente malata!"

#### PROGETTI FUTURI

Per quanto riguarda il futuro, Manfred è ovviamente attirato dalle straordinarie console giapponesi e l'idea di realizzare un gioco per questi "mostri" lo solletica non poco. Ma principalmente continuerà a fare giochi per il 64 e per Amiga, tant'è vero pare sia in fase di realizzazione una versione su cartuccia di Turrigan 1. "Se n'è parlato qualche mese fa, non è niente di sicuro, ma se si farà, ne sarò molto felice e non mancherò di dare il mio contributo. Prima però voglio terminare Turrigan 2 entro la fine dell'anno in corso



(1990)" Purtroppo Manfred non ha progetti per un futuro Turrigan 3 e, sebbene non voglia ammetterlo, il 2 spinge il 64 quasi ai suoi limiti o, quantomeno, si avvicina moltissimo. Un gioco di questo spessore non può non avere la sua bella se-

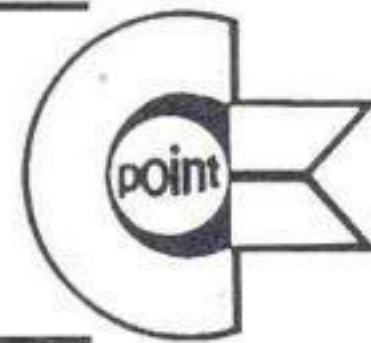
quenza di fine gioco, una intro con tanto di parlato digitalizzato e, molto probabilmente, otterrà anche la sua bella Medaglia D'Oro. Turrigan 2 è senza dubbio il miglior gioco visto da tempo e se tiene fede al suo potenziale il titolo di "gioco dell'anno" è pressoché

scontato. Per saperne di più non vi resta che continuare a leggere Zzap! e aspettare la recensione di Turrigan 2, che uscirà quanto prima!!!

Traduzione di  
Simonr Crosignani



# 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



# PROBE IS B

Traduzione di SIMONE CROSIGNANI

**T**urbo Out Run e Special Criminal Investigation sono, tecnicamente parlando, i migliori giochi di guida per il 64, come metterlo in dubbio? Le due conversioni sopracitate hanno contribuito ad aumentare la fama (e il conto in banca) di Grant Harrison, instancabile programmatore al servizio della Probe. E allora chi altri poteva assumersi il pesantissimo onore di una conversione apparentemente impossibile come quella di uno strepitoso coin-op quale Super Monaco GP? Ah, state già sbavando al pensiero di quale capolavoro potrà uscire dalla US Gold? Calma, calma, il gioco uscirà solo a Marzo: nel frattempo leggetevi quest'intervista a Grant realizzata dal nostro corrispondente britannico Robin Hogg...

**Un altro gioco di corse subito dopo SCI: troppo e troppo presto, non trovate? Quanto tempo avete avuto a disposizione questa volta?**

"Ho avuto circa 16 settimane per finire il gioco e il termine scadrà verso la metà di dicembre. E' quasi umano come limite e mi ripaga in parte dello shock avuto nell'apprendere che SCI sarebbe uscito solo su cartuccia. Avevo saputo della licenza riguardante Super Monaco cinque o sei settimane prima di terminare SCI. Sfortunatamente e per ironia della sorte, ho guadagnato molto più con Murder, in quanto con le conversioni da coin-op si ricavano forti somme solo se non sono coinvolte terze parti, ma cosa volete farci? C'est la vie..."

**Le routine di scrolling della strada o, quanto meno, le basi per la programmazione di SCI e di Turbo Out Run o tutto è stato interamente riscritto?**

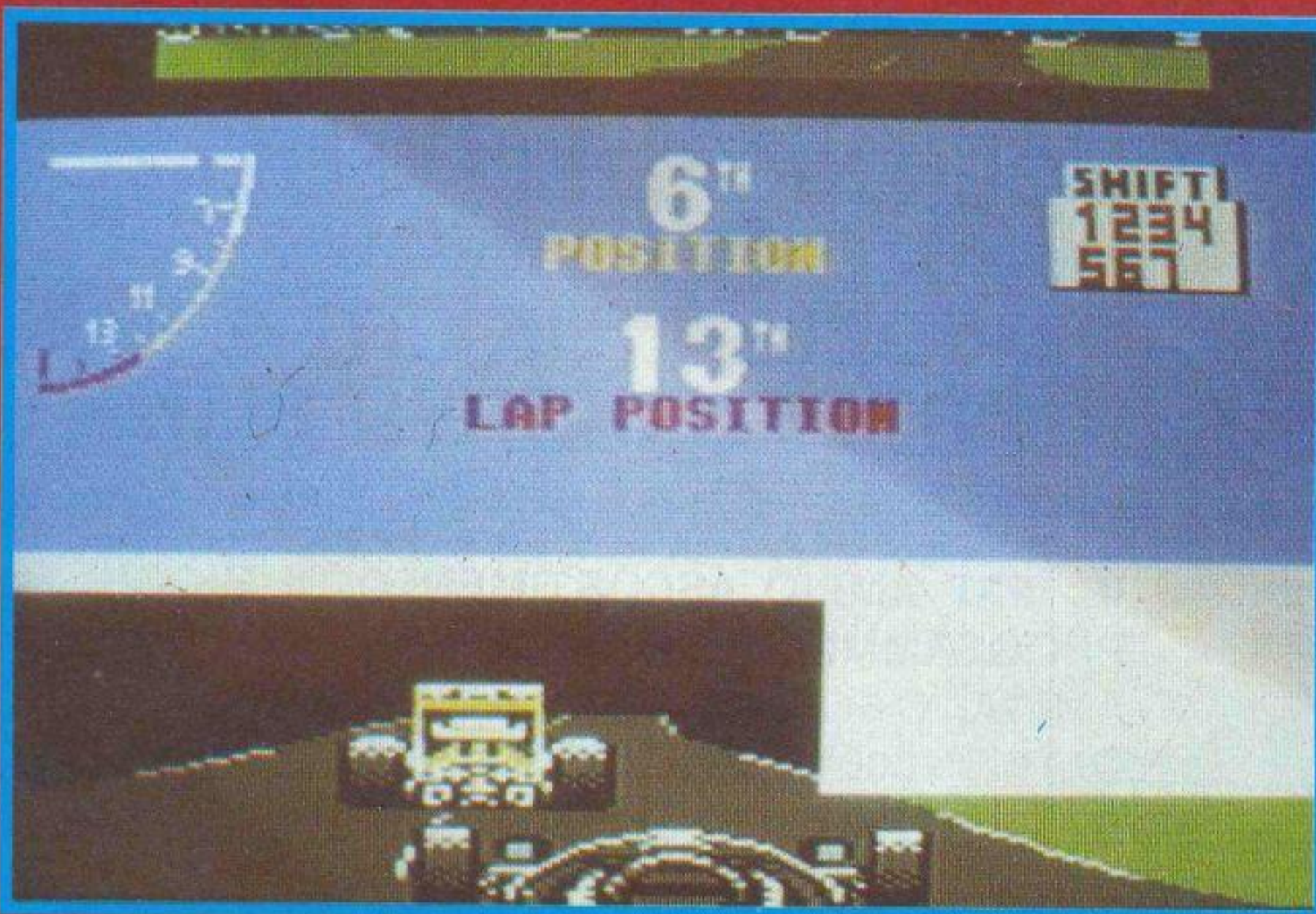


"Ho preso un sacco dai miei lavori precedenti e ciò mi ha evitato di partire da quota zero. Ma le routines della strada sono state riscritte a causa della nuova prospettiva in prima persona, delle dimensioni dello schermo e della presenza dello specchietto retrovisore. Ci sono circa otto o nove caratteri per il cruscotto, tre per lo specchietto e poi c'è da tener presente il contagiri sulla sinistra. Sto cercando di farci stare tutto senza rallentare troppo il processore. Per quanto riguarda le varie lo-

cazioni di memoria, vi posso dire che il sonoro sarà schiaffato dentro il programma solo alla fine. Per il resto, ci sono circa 40K di grafica per la strada, compreso l'effetto di scorrimento stesso: questo è stato possibile solo grazie alle dimensioni estremamente ridotte delle routines principali. Inoltre sto cercando di ridurle ancora per poter aggiungere ancora più grafica e sonoro. Ah, a proposito di sonoro, penso vi farà piacere sapere che saranno i Maniacs of Noise ad occuparsene (Yuppi! Ale-oo! Ale-oo! Ehm, lo so che i recensori di Zzap! non dovrebbero avere preferenze, ma personalmente ADORO i Maniacs perché sono davvero fantastici, strepitosi, inimitabili, così come non tollero il malefico Uncle Art, voi sì? Ndt)."

**Una prospettiva in prima persona è piuttosto fuori dalla norma: come te la sei cavata con l'abbassamento del punto di vista? Non deve essere stata una passeggiata...**

"No, ma ora va tutto abbastanza bene: essendoci una minore porzione di strada





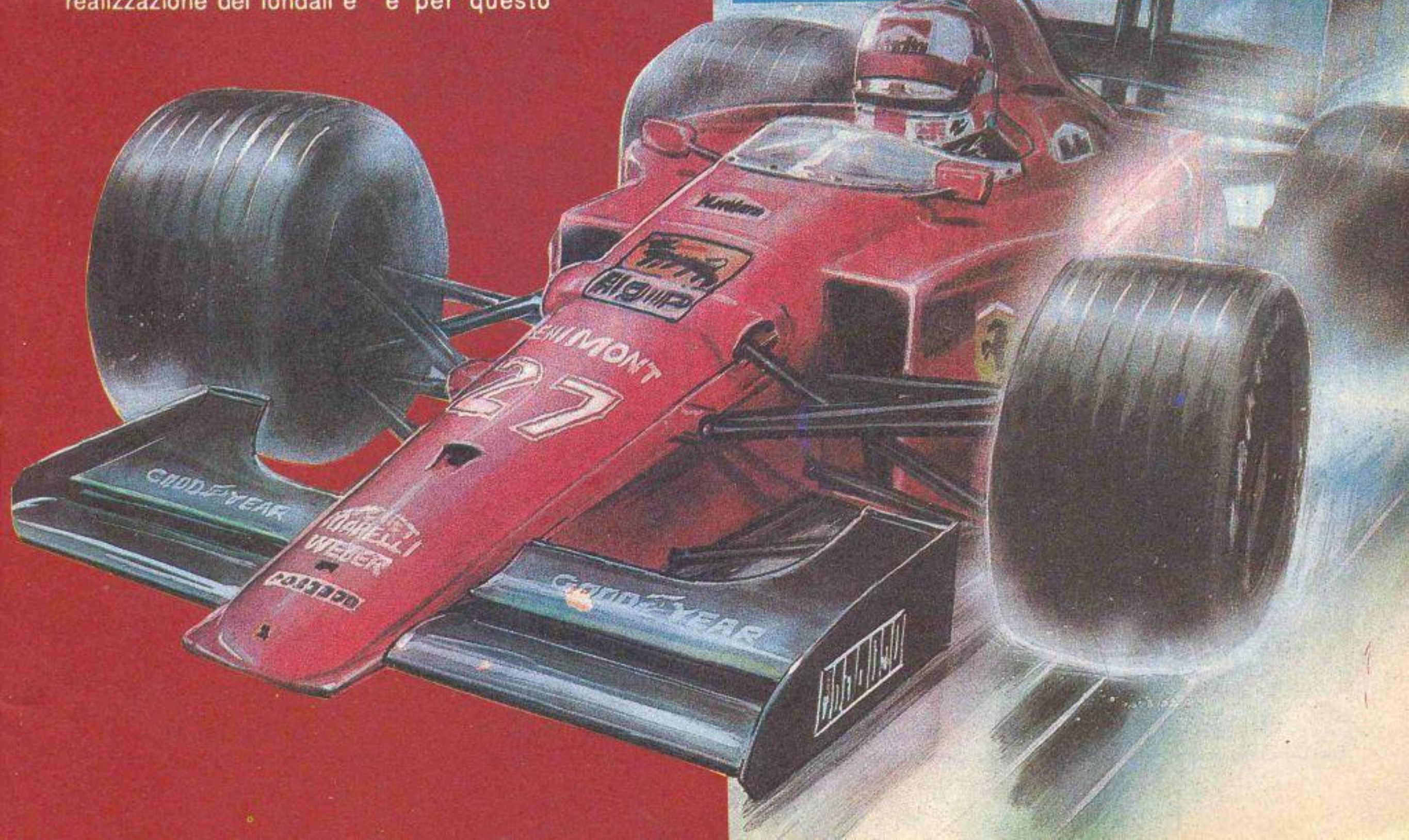
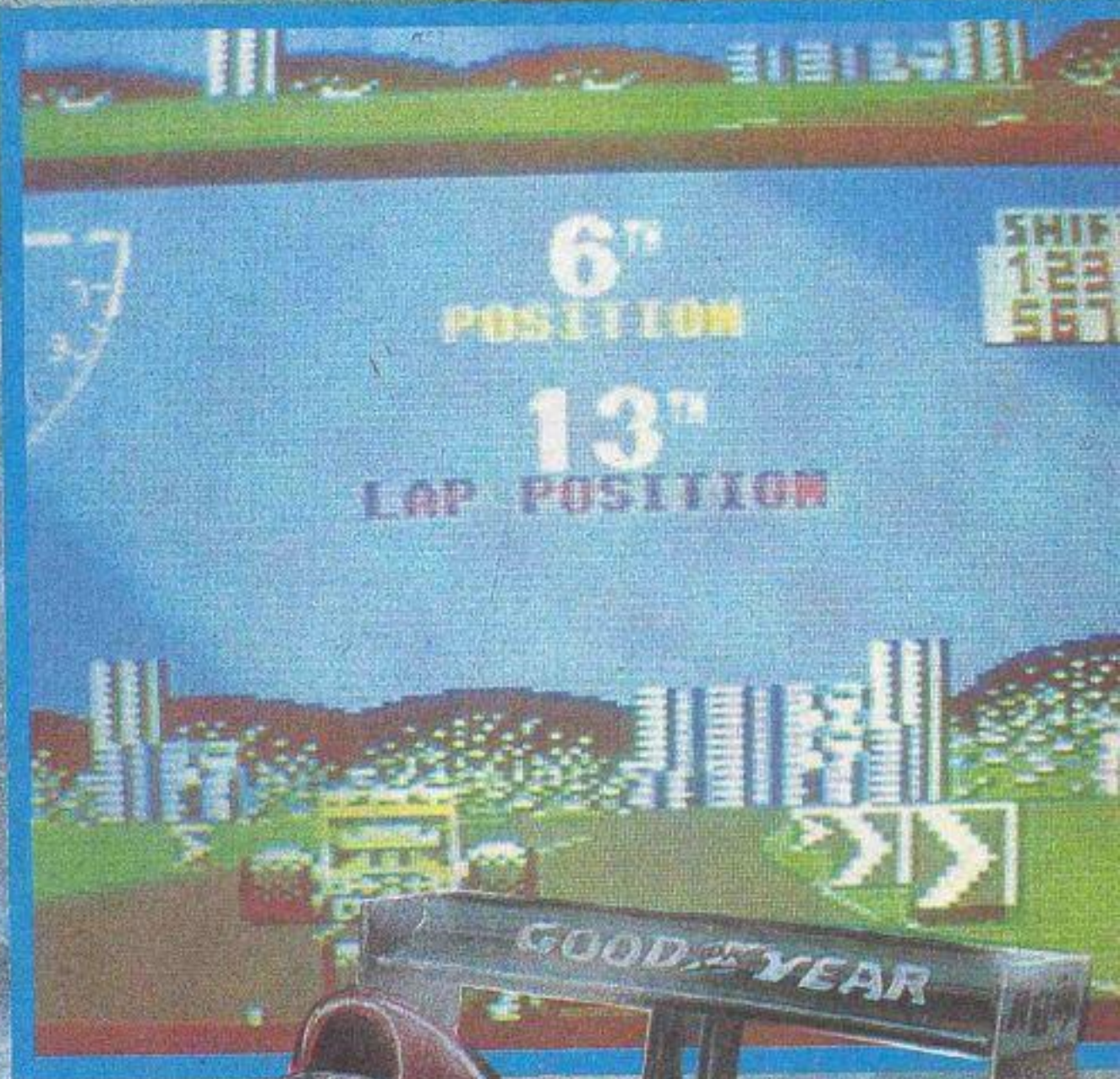
# ACK

da calcolare, a causa dell'innalzamento dell'orizzonte, Monaco sarebbe stato persino più veloce di SCI. Peccato per lo specchietto in cima allo schermo, che rallenta leggermente il processore: il risultato è che questi due fattori si bilanciano e si annullano vicendevolmente... Comunque lo specchietto non è stato un problema, perché in realtà non è altro che una versione in miniatura della strada, ma al contrario.

Al termine di un progetto, cerco di analizzare imparzialmente ciò che ho realizzato e spesso penso che avrebbe potuto essere ancora più veloce: in ogni caso, se tutto procederà nel verso giusto, MONACO SARÀ PIU' VELOCE DI SCI. Inoltre la tecnica di realizzazione dei fondali e

le strisce sulla strada dovrebbero contribuire ad aumentare il realismo della conversione. Il lavoro più difficile ora è quello di riuscire a far stare sullo schermo il maggior numero di auto possibili: ci saranno contemporaneamente più di due vetture sullo schermo, ma quando una di queste si avvicinerà troppo dovrò ridurre il numero per il notevole incremento di sprites presenti. Ad esempio, se ci sono cinque auto davanti a voi e una di queste si avvicina a voi, un'altra accelererà e scomparirà oltre l'orizzonte: proprio per questo c'è un contatore interno che controlla le altre auto. Comunque per gli amanti del realismo, posso annunciare che ci saranno tunnel e scintille che escono dal retro delle vetture!

Per quanto riguarda i tracciati... Beh, il coin-op aveva una sola pista e la conversione per Megadrive aveva molti circuiti extra e alcuni tracciati su fondo bagnato, a causa del maggiore supporto di memoria (beh, non è per questo







## PREVIEW

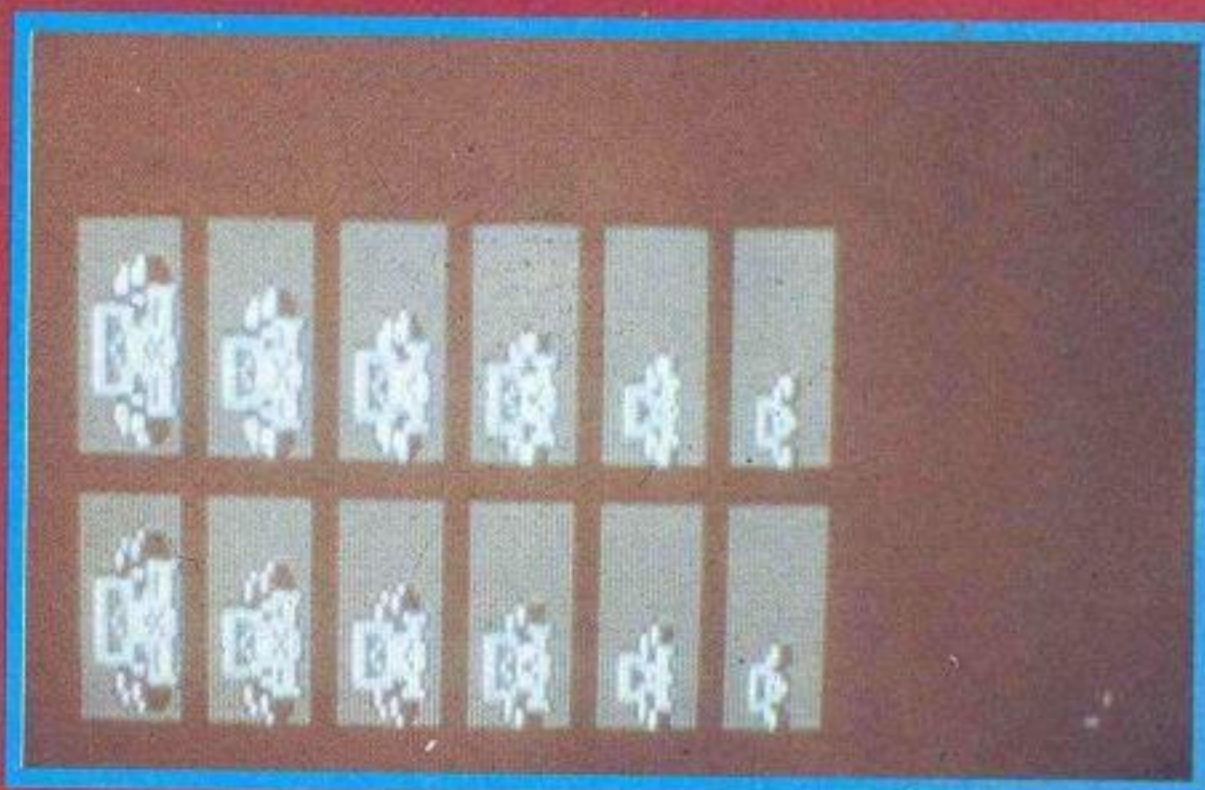
motivo che aveva più piste, ma per supportare all'evidente mancanza di tutte le bubbles che hanno contraddistinto lo stupendo coin-op Sega e poi se il gioco si chiama Super Monaco GP, quante piste dovrebbe avere, se non il solo tracciato di Montecarlo? Ndt). Se alla fine avrò un po' di memoria libera, mi piacerebbe aggiungere qualche percorso e soprattutto la pista bagnata. In questo momento non so ancora cosa farò..."

### Le auto erano digitalizzate nel coin-op: come avete superato questo ostacolo nella conversione?

"Beh, è semplice: come per la versione su Megadrive le abbiamo ridisegnate interamente. Ma il vero problema non sono state le auto, ma i fondali e lo scenario circostante: il coin-op aveva tonnellate di grafica strepitosa ed era inevitabile che sul 64 tutto questo si riducesse.

Sarà molto simile alla versione per Megadrive con cinque o sei frames d'animazione per ciascun oggetto: attualmente abbiamo realizzato dodici tipi diversi di grafica per lo scenario. Ho fatto una sola partita con il coin-op e ho la videocassetta dell'intero gioco, ma per la conversione mi sono basato soprattutto sulla versione per Megadrive.

Il punto di forza di Monaco sarà senza dubbio il caricamento, senza mutload: è indubbiamente meglio avere un gioco che non necessita di ricaricare ogni volta, quindi schiafferò tutto in un unico caricamento. Ma non è tutto: ci sarà persino l'introduzione che contraddistinse a suo tempo il coin-op, quella con la ragazza in costume da bagno con le auto che scorrono in background. Il gioco avrà naturalmente le opzioni per il cambio automatico, quattro o sette marce: all'inizio avevo deciso di cambiare marcia spingendo il joystick in avanti e di accelerare con il bottone di fuoco, ma dopo



aver parlato con la US Gold abbiamo stabilito che in avanti si acellererà, con il fuoco si aumenta di marcia e indietro si scala. C'è persino il giro di qualificazione dove si gareggia contro un'altra auto per stabilire la posizione di partenza: alla gara dovrebbero prender parte circa quindici vetture, ma il numero definitivo non è ancora stato deciso"

Dopo due giochi di corse, hai in mente qualcosa di diverso per il tuo prossimo progetto?

"Direi che questo dovrebbe essere l'ultimo gioco di que-

sto genere da me realizzato sul 64. Ho un sacco di idee per la testa, ma principalmente mi piacerebbe realizzare qualcosa che sia una via di mezzo tra un arcade e un gioco di strategia: non sarebbe male, ma anche se lo facessi sarebbe sicuramente per Amiga."

In ogni caso, prima di pensare al lontano futuro, preparatevi per la conversione per 64 di Super Monaco GP che promette di essere davvero strepitosa (giudicate voi dalle foto!). Coraggio, avete tempo fino a marzo per mettere via i soldi!!!

# 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



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·



# MADE IN ITALY

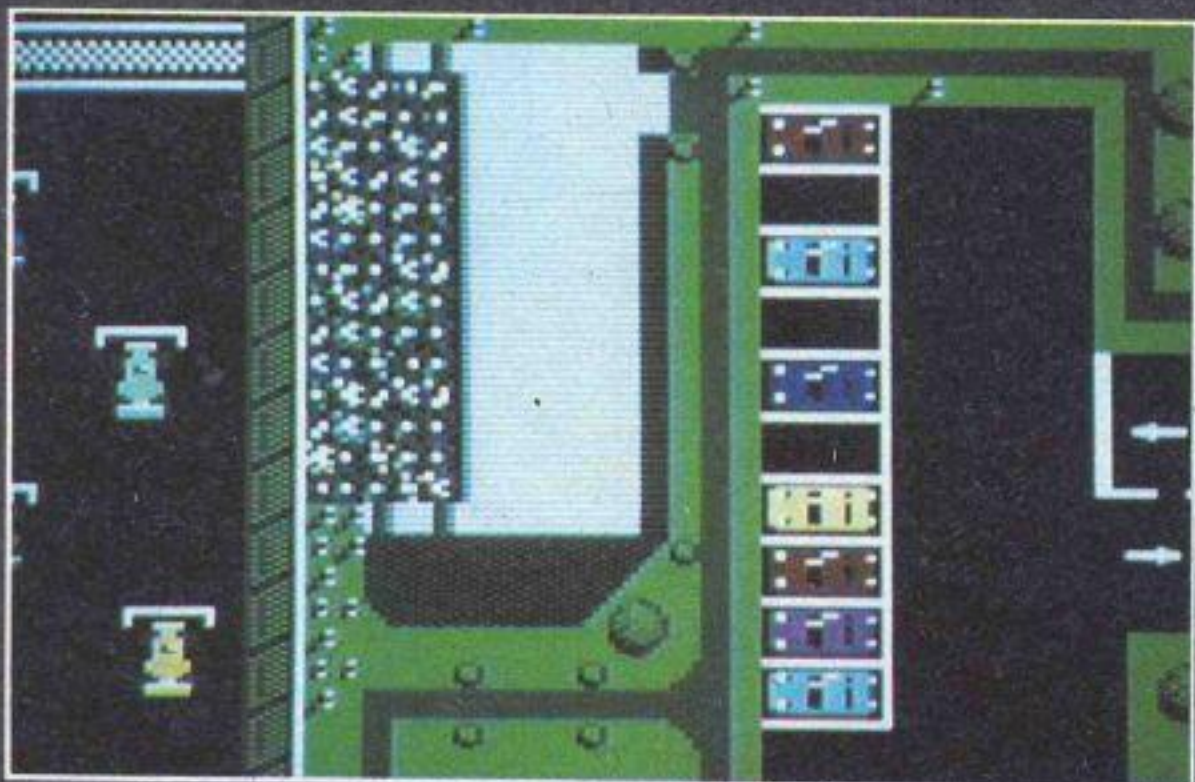
**Si**, lo so che come titolo è scontato! Dovete ammettere però che ultimamente sta uscendo sempre più software italiano e quindi diventa un problema trovare ogni volta un nuovo titolo per annunciare questa o quella novità. ecco allora la comparsa di una nuova "colonna" dove si parlerà esclusivamente di software italiano (vorrei ben vedere, che altro ci potrebbe essere in una rubrica intitolata così?). Questa volta tocca alla Genias...

mediatezza e alla classicità. Inizialmente era stato pensato di programmarlo come la versione a sedici-bit, ovvero in grafica vettoriale, dopo alcuni studi però là alla Genias sono arrivati alla conclusione (abbastanza ovvia direi) che una simile realizzazione avrebbe significato una lentezza esasperante di esecuzione, quindi sono passati alla veduta superiore. Inoltre è presente la sezione manageriale (che



Amiga? E' semplice, come potete vedere dalle foto la conversione è già a un buon punto e assomiglia incredibilmente all'originale! Sul gioco non c'è da dire molto, solo che è un veloce simulatore di Beach Volley ambientato nei quattro angoli del

mondo (ma se il mondo è rotondo dove sono gli angoli?). Anche per questa realizzazione vi rimandiamo a marzo.



## WARM-UP

Gli italiani, oramai è un dato di fatto, sono fissati con gli sport: questa volta ecco una simulazione/arcade di uno dei più amati, la Formula 1. La versione per il C64 simulerà un mini-campionato di F1 con una visuale globale dall'alto con scroll multidirezionale, un po' come il bellissimo F1 Dream (o spirit, o circus o...). La parte arcade è lo zoccolo duro di questo prodotto, infatti nessuno può negare che una struttura di questo genere può attirare numerose persone grazie all'im-

è anche opzionale) dove potrete vendere e comprare le parti dell'auto e fare quello che di solito si fa nei giochi manageriali. E per quanto riguarda la giocabilità? Beh, per quella dovremo solo aspettare fino a marzo...

## OVER THE NET

Qualcuno di voi comprerà senz'altro TGM. Bene, questo qualcuno si sarà certo accorto della recensione di Over The Net, e avrà esclamato: lo voglio! Però come faccio senza





Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

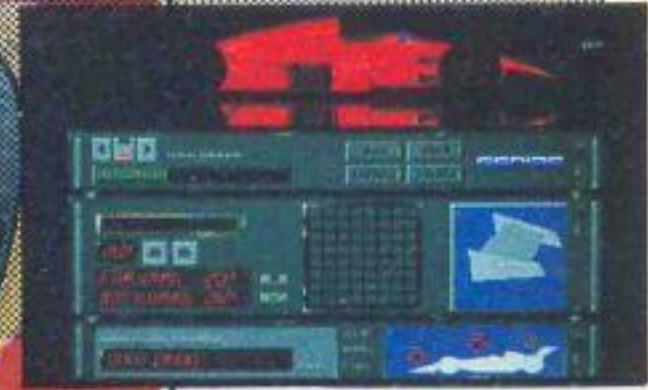
# PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO



Versione C-64

Versione Amiga



PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.



Distribuito in esclusiva da SOFTEL

- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.





PREVIEW

# NOVITÀ ...Portatili

**L'**Atari sta scagliando la sua offesa pro-Lynx con una serie impressionante di titoli: ecco di seguito che cosa uscirà nelle prossime settimane per la mini-console grigio-scura...

## RAMPAGE

La conversione dell'omonimo coin-op — distruttiva ed esilarante! Si può giocare in tre contemporaneamente e... beh, è uno spasso.

## ZARLOR MERCENARY

Di spara-e-fuggi verticali, si sa, ne è pieno il mondo; per il Lynx però non ce ne è ancora uno, quindi ecco che ci hanno pensato questi bravi ragazzi...



## SLIME WORLD

Recensito in questo numero — da non perdere!

## XNOPHOBE

La conversione di quello che secondo me è uno dei più divertenti coin-op NON giapponesi in giro: furiosa azione a tre giocatori — e si può pure fare il cattivo!



## ROBO-SQUASH

Sapete cos'è lo squash? Sapete cosa sono i robot? E allora...



## RYGAR

Un'altra conversione, questa volta di un fantastico gioco Tecmo abbastanza vecchio ma molto, molto avvincente.

## PAPEBOY

Come si dice, "Golden Oldie"...



## MS. PACMAN

Anche questo non è che sia particolarmente recente, ma si sa, i classici sono (quasi) sempre i migliori.



è il gioco più giocato e basta (e dire che abbiamo anche il C64, lo Spectrum, l'Amstrad, L'Amiga, l'ST, il PC, il Megadrive, il PC Engine, il Neo Geo, il Nintendo e il Gameboy...), quindi pensate un po' che effetto farà a voi...

## ROAD BLASTERS

Il coin-op lo conoscete, ma siate sicuri che questa conversione vi lascerà senza fiato!



## SHANGAI

Qui in redazione è il gioco più giocato sul Mac. A dire il vero



## KLAX

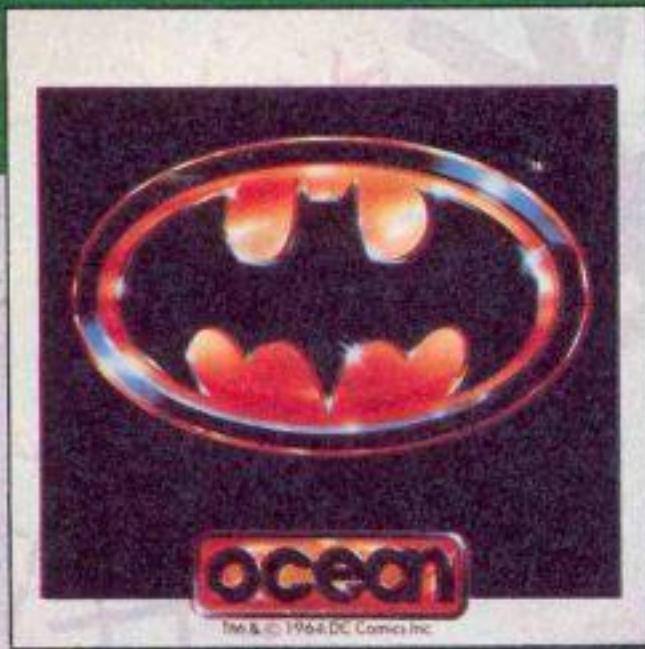
C'è per tutti i computer e per tutte le console: poteva mancare per il Lynx?





# UN MONDO DI DIVERTIMENTO

## VERSIONE CARTUCCIA



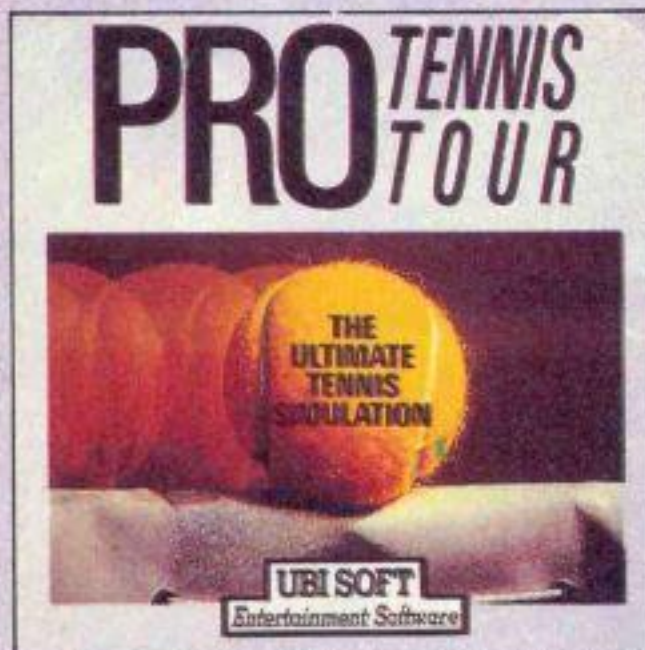
DISPONIBILE ORA



DISPONIBILE ORA



DISPONIBILE ORA



DISPONIBILE TRA POCO



DISPONIBILE ORA



DISPONIBILE ORA



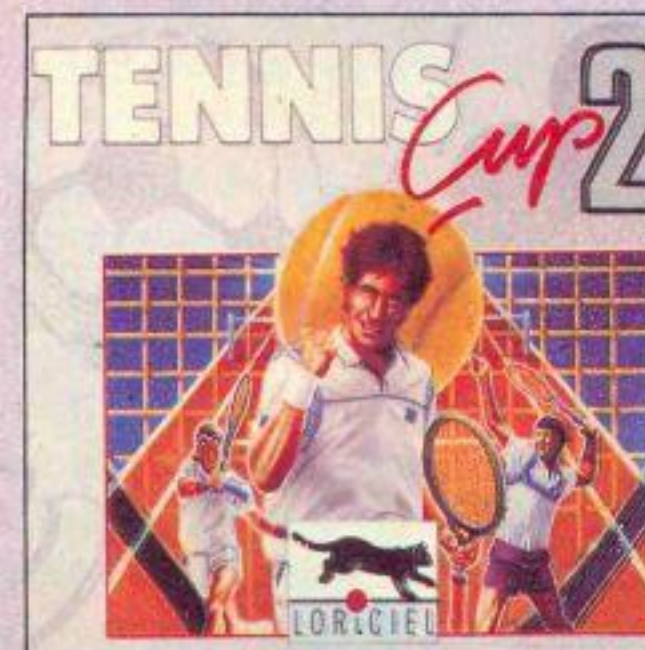
DISPONIBILE TRA POCO



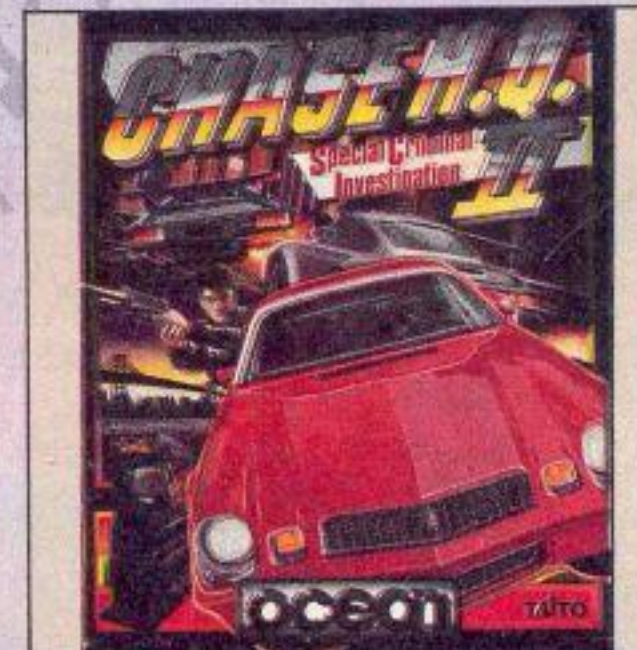
DISPONIBILE TRA POCO



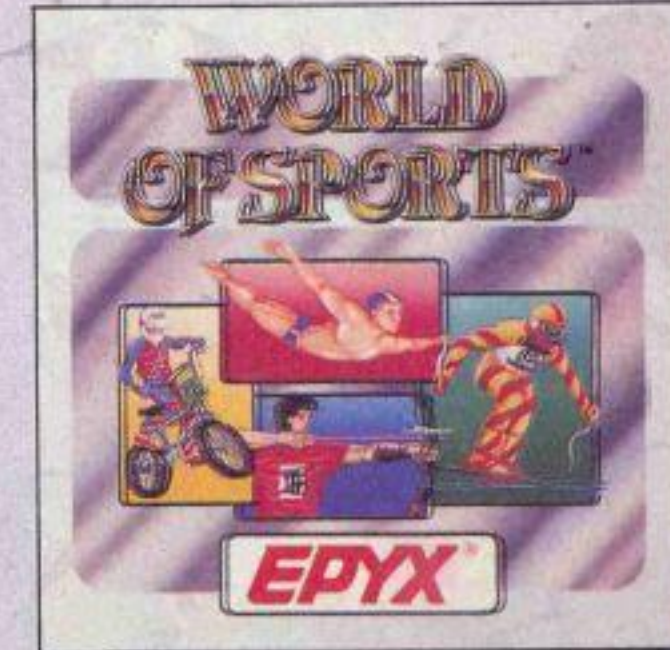
DISPONIBILE ORA



DISPONIBILE ORA



DISPONIBILE TRA POCO



DISPONIBILE TRA POCO

AMSTRAD

£ 69.000

LEADER



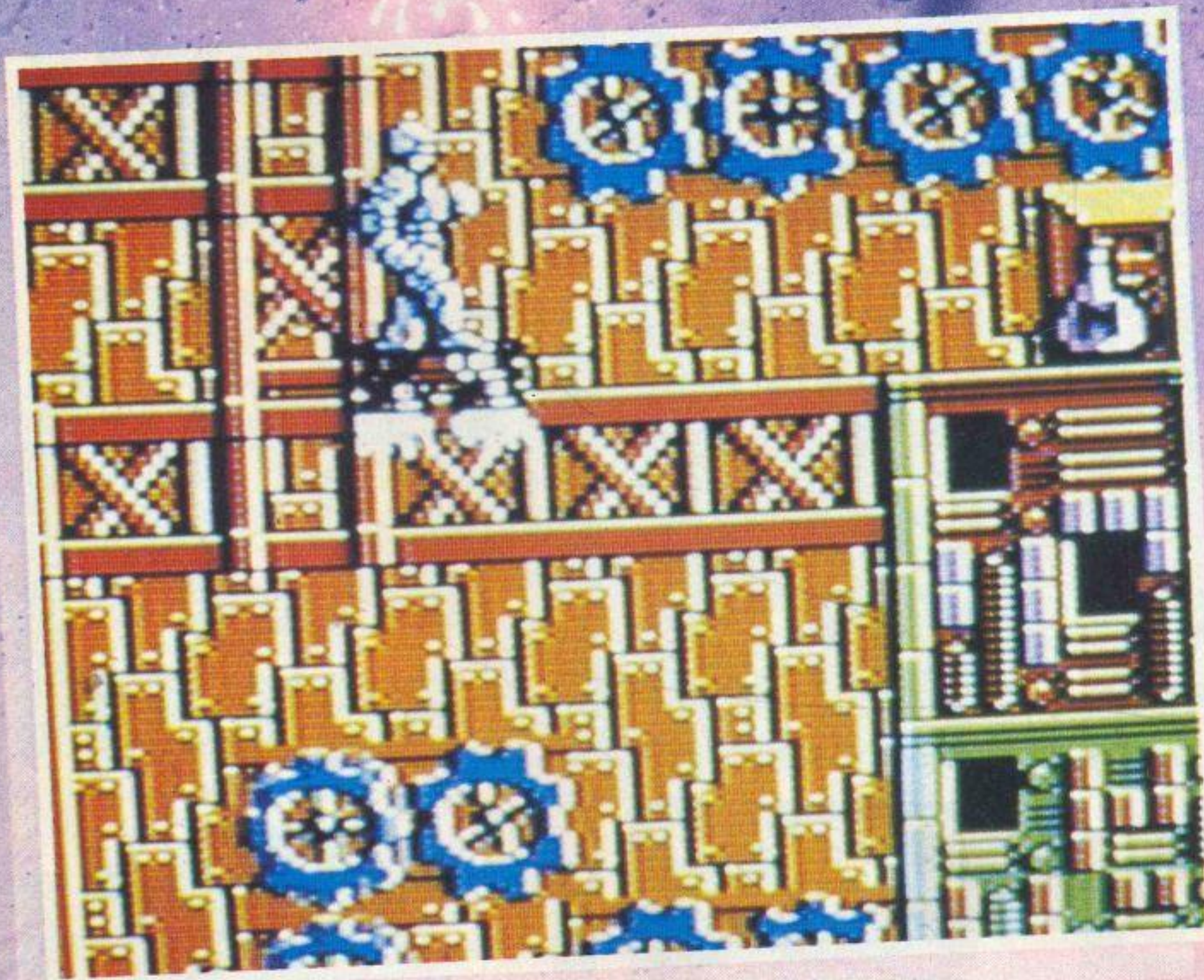


TEST

OCEAN PER C64 Cart. L. 69.000



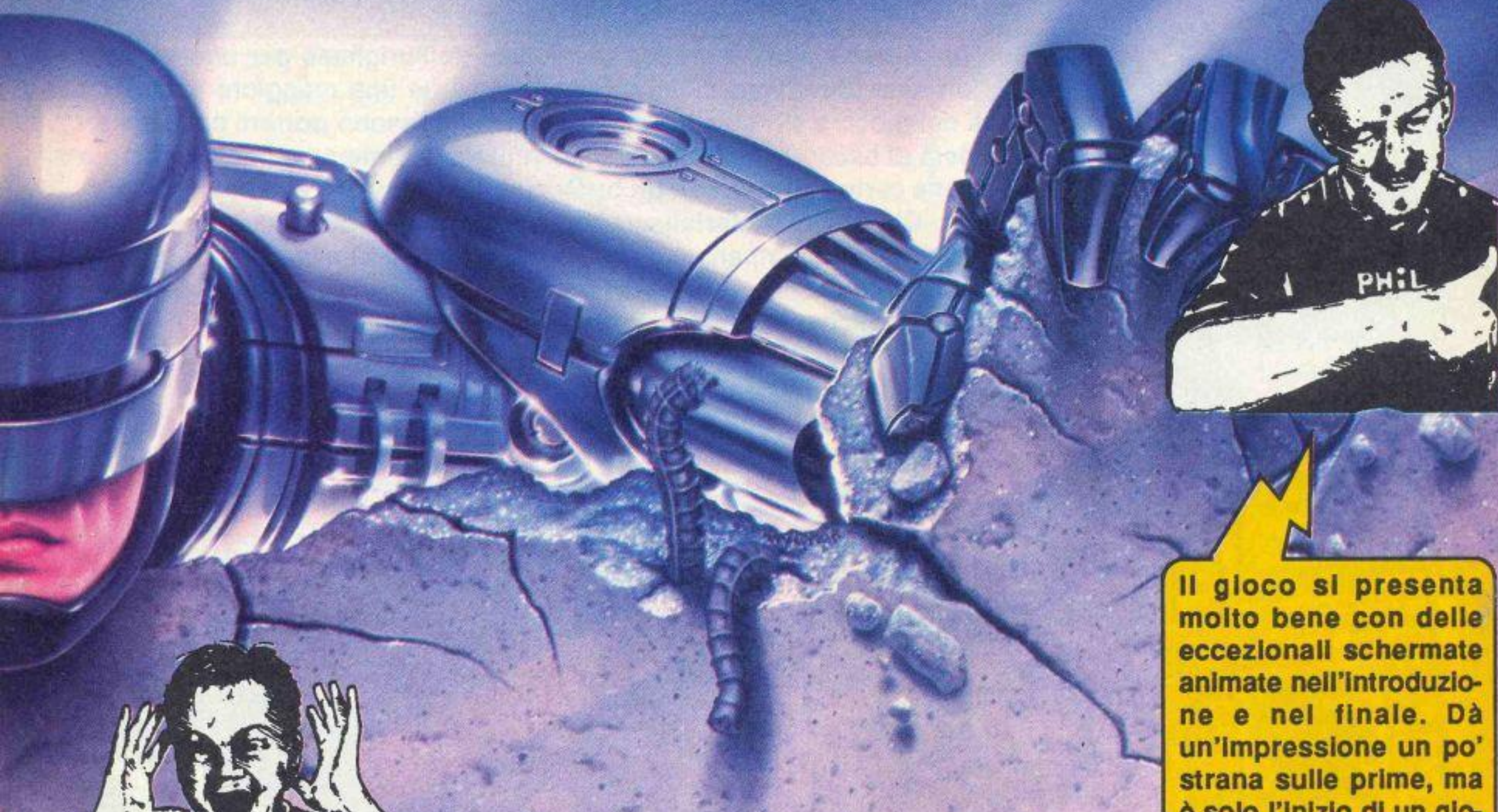
"Gioco"  
"Caldo"



**La** nuova, terribile, droga Nuke si è ormai diffusa per le strade di Old Detroit con effetti devastanti e la polizia, tanto per cambiare, è in sciopero... solo RoboCop è a caccia. Sfortunatamente l'OCP, la megacorporation che aveva costruito RoboCop, ha elaborato un piano per impadronirsi del potere nella città: provocare un'enorme ondata di crimine per mandare la città in bancarotta e rilevarne completamente l'amministrazione. E viene inviato anche RoboCop 2 per as-

# ROBOCOP 2





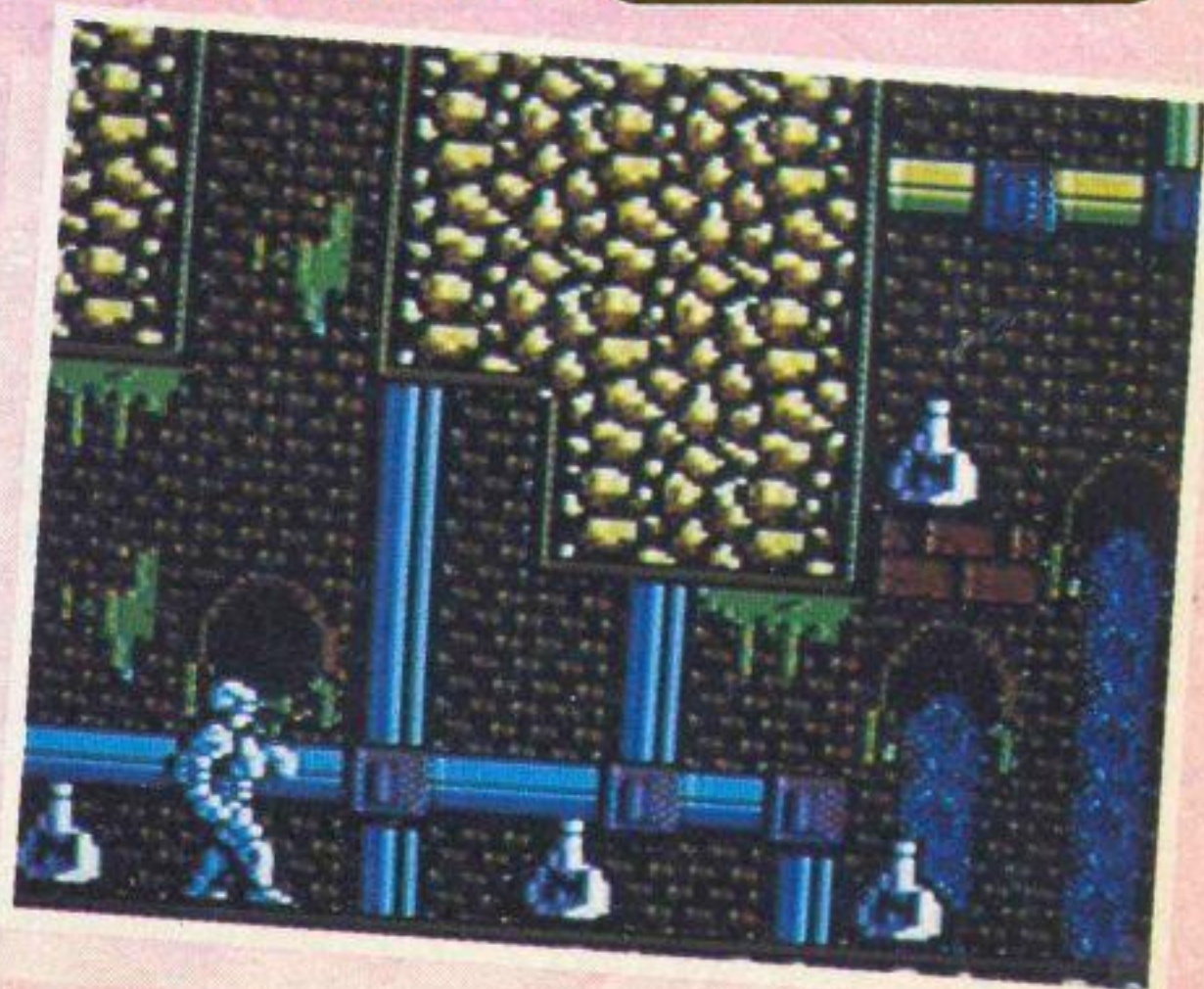
sicurarsi che nessuno si salvi...  
 La nuova battaglia "heavy metal" si svolge su ben 14 livelli a scrolling orizzontale e segue a grandi linee la trama del film. La

missione del nostro metallico amico comincia dai laboratori dove si fabbrica la micidiale Nuke, affrontando la solita massa di scagnozzi armati fino ai denti fino allo scontro diretto, uno contro l'altro, con il barone della droga Caine. Ma questa non sarà l'ultima apparizione di Caine, almeno non in forma umana.

Il gioco si presenta molto bene con delle eccezionali schermate animate nell'introduzione e nel finale. Dà un'impressione un po' strana sulle prime, ma è solo l'inizio di un gioco gigantesco e molto vario, più ci giochi e più ti piace. Molto divertimento quindi, ma sono incerto per il titolo di Gioco Caldo a causa della grafica, un po' edilizia nei mattoni che compongono sprite e fondali. La giocabilità è ottima comunque, molto meglio dell'originale.

Sembra incredibile, ma RoboCop 2 sembra una variante di Super Mario Bros. Saltellare tra le piattaforme è importante almeno quanto il pulsante di fuoco. L'ultraviolenza dell'originale (ma quale? NdT) è stata stemperata con un approccio meno serio, più tenero. C'è una discreta quantità di blastaggio, duelli con i cattivoni, e una dozzina (e oltre) di nemici per livello. Ma la maggior parte dell'azione consiste nell'evitare fiammate, scariche di elettricità, pericolosi ingranaggi e altro ancora a bordo di hoverpad e nella sfida dei sotto-giochi. Con i suoi 20 livelli può competere per vastità con qualsiasi gioco giapponese, ci sono perfino le sezioni segrete!

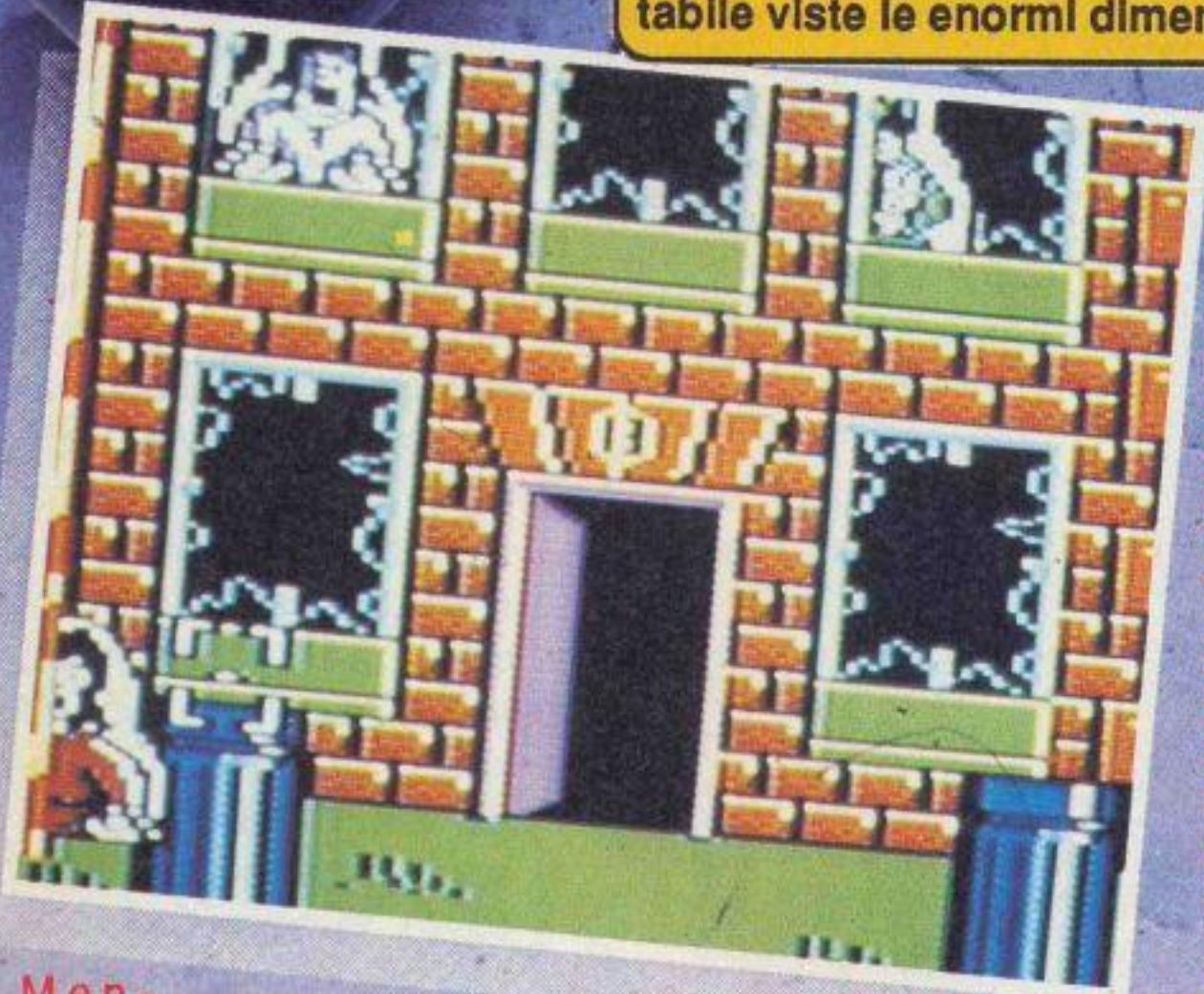
Per contro la grafica non può certo essere paragonata a quella di Navy SEALs, ma la Ocean fa notare che si tratta di un gioco con obiettivi diversi, più ambizioso; con un sacco di sprite sullo schermo. In effetti i colori particolarmente brillanti, coniugati ad una grafica a blocchettone danno vita a qualcosa di simpatico. E almeno RoboCop stesso è sempre pesante, "heavy metal" e bene animato. Se ci aggiungete un'azione divertente e veloce ne ottenete qualcosa di enormemente giocabile che per quel prezzo offre veramente tanto.







RoboCop ha abbandonato la grafica dettagliata dell'originale per uno stile più edulcorato. Non sarà altrettanto divertente ma consente una maggiore libertà sui movimenti nel gioco e sul numero di sprite che si possono portare sullo schermo. La varietà di backgrounds e ostacoli è impressionante nel platform game, e c'è ancora una certa violenza con un buon numero di sgherri e di battaglie con i mega-cattivi. C'è qualche sfarfallamento, ma lo stile da cartone animato e la grande giocabilità vi ricompensano abbondantemente. Più avanti ci sono anche gli hoverpad da cavalcare, duelli uno contro l'altro con Caine e Robo 2 e un sacco di livelli nascosti e sotto-giochi, il tutto su un fondale sempre in movimento e coloratissimi. Gli effetti sonori sono abbondantemente sopra la media - il rumore dei passi di Robo è semplicemente grande! In conclusione, un gioco incredibilmente giocabile con una grafica non molto definita (ma più che accettabile viste le enormi dimensioni del gioco). Grande!



sistema di memoria, come in un puzzle su cui scorrono i vari blocchi, mentre nel secondo (un sotto-gioco alla Mastermind) dovrà tentare di aprire una cassaforte (e per fortuna che è un poliziotto NdT). Il gioco principale, un blastaggio con visione sempre laterale, già molto vasto con i suoi 14 livelli, alcuni completamente nuovi aggiunti proprio per la versione C64, come il vastissimo livello delle fo-



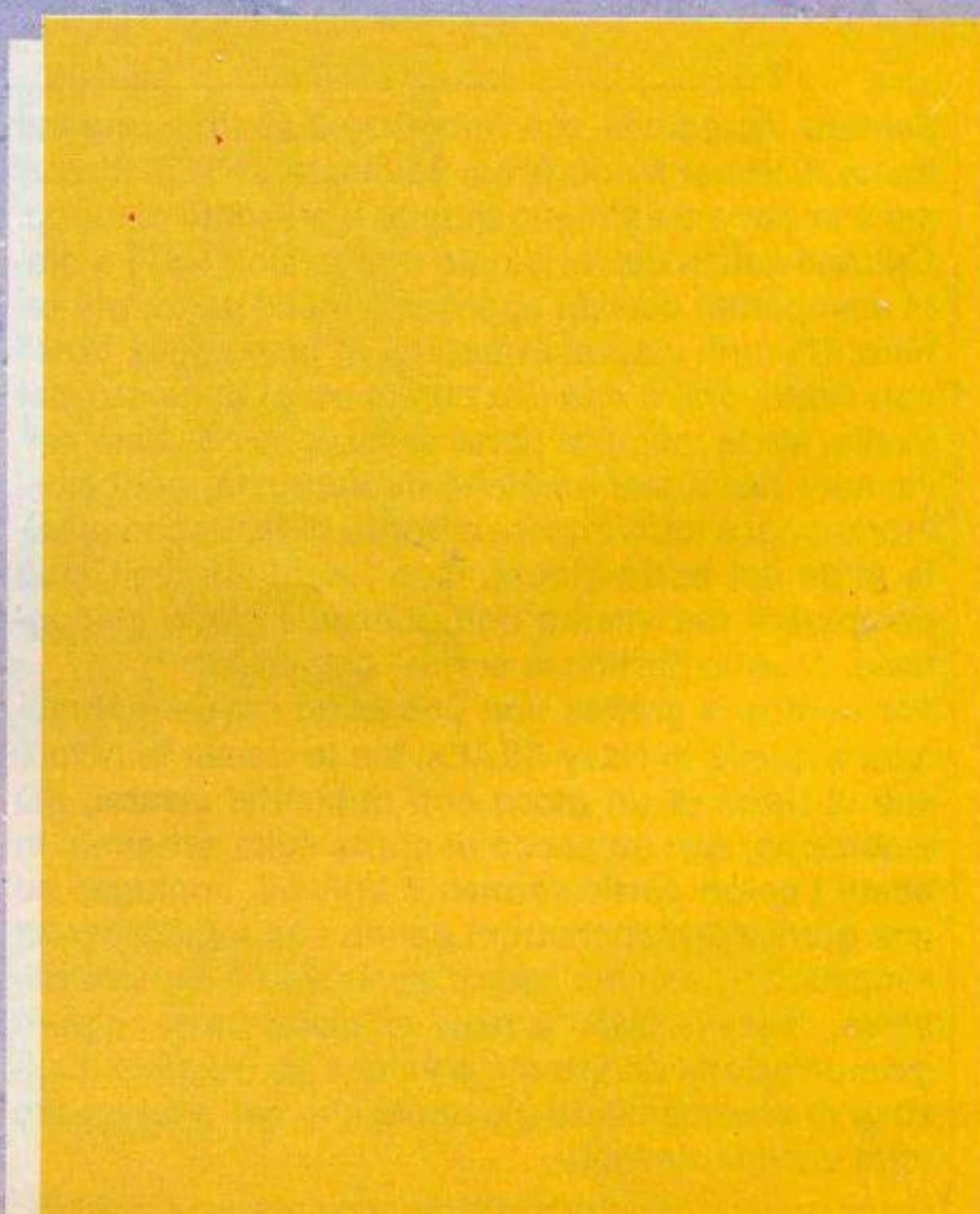
gnè, comprende anche due sezioni di combattimento in schermate statiche, con Caine e, più avanti, RoboCop 2.

Mentre sarete occupati a blastare sgherri, infatti, quelli dell'OCP penseranno bene di resuscitarlo, più cattivo che mai, nel temibile RoboCop 2 con cui arriverete, alla fine, ad un secondo e definitivo scontro.

Il gioco è sempre un platform game, ma l'azione è parecchio diversa dal primo 'Cop. Qui dovrete saltare da una piattaforma all'altra, magari con l'aiuto di un hover pad per facilitare gli spostamenti, utilizzare potenti magneti per attraversare zone impassabili e ancora piattaforme mobili, il tutto evitando le palottole che sfrecciano da ogni dove e il pur minimo contatto con qualsiasi cosa. I nemici di Robo non si limitano infatti a qualche sgherro armato, abbiamo

anche frullatori giganti, smiuzzatrici, tritatutto, jet, laser e tanto altro ancora.

L'obiettivo principale è raccogliere tutte le capsule di Nuke e arrestare i criminali speciali. Se non riuscirete a raggiungere una percentuale di successi almeno del 60% per entrambi vi ritroverete in un poligono di tiro dove RoboCop dovrà colpire un certo numero di criminali per poter andare avanti, il fallimento vi riporterà invece all'inizio del livello precedente. Ci sono anche dei livelli bonus segreti con dozzine di capsule di Nuke e soprattutto due sotto-giochi dove vi potrete guadagnare milioni di punti e vite extra. Nel primo RoboCop dovrà dare una riordinata al suo





# SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

*Presenta le offerte del mese  
in esclusiva per i clienti SoftMail*

*(le offerte sono valide fino al 28/2/91 poi verranno spedite al prezzo normale)*

<b>Accessori</b>		Shadow of the beast	29.000	Duck tales (USA)	39.000
Dischetti TDK & bulk	tel.	Sim city	25.000	GEOS: tutta la serie	tel.
Cavo prolunga per joy	29.000	Teenage mutant ... *	29.000	Golden axe *	25.000
Joy. Quickjoy VI	45.000	The amazing Spiderman *	29.000	Goofy's railway *	tel.
<i>Autofuoco regolabile</i>		World champion soccer	tel.	Intern. 3D tennis *	25.000
Joy. Tac 50	39.000			Intern. team sports	29.000
Portadischetti 3" (100)	25.000	<b>Commodore 64/128 (Cassetta)</b>		<i>5 giochi sportivi</i>	
Portadischetti 5" (90)	28.000	Back to the future II	19.500	Lotus esprit turbo	29.000
<b>Libri</b>		Creatures	19.500	Mean streets	25.000
Buck Rogers clue book	20.000	Dick Tracy *	19.500	Mickey's runaway *	tel.
<b>Amstrad CPC 464 (Cassetta)</b>		Dragon's kingdom °	19.500	Midnight resistance	25.000
Dick Tracy *	19.500	Donald's alphabet *	tel.	Moonshadow °	25.000
Golden axe *	19.500	Golden axe *	19.500	Nightbreed - action	25.000
Gremlins II	tel.	Intern. 3D tennis *	19.500	Retrograde	29.000
Gunboat	tel.	Lotus esprit turbo	29.000	S.E.U.C.K. *	35.000
Intern. 3D tennis *	19.500	Midnight resistance	19.500	Sim city 1.1	49.000
Lotus esprit turbo	29.000	Moonshadow °	19.500	Strider II *	25.000
Midnight resistance	19.500	Nightbreed - action	19.500	Teenage mutant ... *	25.000
Nightbreed - action	19.500	S.E.U.C.K. *	25.000	The amazing Spiderman *	25.000
Robocop 2 *	19.500	Strider II *	19.500	Total recall	25.000
Sim city	25.000	Teenage mutant ... *	19.500	U.N. squadron	25.000
Shadow of the beast	19.500	The amazing Spiderman *	19.500	Ultimate golf *	25.000
Strider II *	19.500	Total recall	19.500	<b>CBM 64/128 (Cartuccia)</b>	
Subbuteo *	19.500	U.N. squadron	19.500	Chase hq II (s.c.l.)	tel.
Teenage mutant ... *	19.500	Ultimate golf *	19.500	Last ninja III	69.000
The amazing Spiderman *	19.500	World cup compilation *	21.000	Robocop 2 *	69.000
Total recall	19.500	<i>Tracksuit mgr, Kick off, GL Hot shot</i>		Shadow of the beast	69.000
World champion soccer	tel.	World cup 90 °	19.500	<b>Spectrum 48k</b>	
World cup compilation *	25.000	<b>Commodore 64/128 (Disco)</b>		Cesto sorpresa	25.000
<i>Tracksuit mgr, Kick off, GL Hot shot</i>		Add: champions Krinn	59.000	<i>10 giochi originali!!!</i>	
<b>Amstrad CPC 464 (Disco)</b>		Add: secret of silver	59.000	Dick Tracy *	19.500
Add: dragons of flame	tel.	Add: war of the lance	59.000	Golden axe *	19.500
Barbarian II *	25.000	Back to the future II	25.000	Kick off II (128k)	25.000
Golden axe *	29.000	Basketball	29.000	Nightbreed - action	19.500
Gremlins II	tel.	<i>Data disks</i>	tel.	Robocop 2 *	19.500
Intern. 3D tennis *	25.000	Buck Rogers	59.000	Shadow of the beast	19.500
Lotus esprit turbo	tel.	Creatures	25.000	Strider II *	19.500
Midnight resistance	29.000	Dick Tracy *	25.000	Teenage mutant ... *	19.500
		Donald's alphabet *	tel.	The amazing Spiderman *	19.500
		Dragon's kingdom °	25.000	Total recall	19.500

## WRATH OF THE DEMON

Dalla stessa casa che ha realizzato Dragon's Lair e Space Ace sui computers a 16 bit ecco un gioco altrettanto splendido finalmente disponibile anche per C64! Per cacciare il demone invasore il coraggioso protagonista deve affrontare terribili pericoli attraverso scenari strabilianti: grafica ed animazione sono davvero impareggiabili!

**CBM64: cartuccia telefona**  
**Amiga/ST: disco a Lit. 55.000**

## GAZZA II

Sei alla ricerca del gioco di calcio più completo e meglio realizzato sotto tutti gli aspetti? Il bravissimo Paul Guascoigne presenta questa superba simulazione calcistica in cui strategia ed azione si combinano in modo equilibrato. Ai veri appassionati si garantiscono campionati mozzafiato ed emozioni senza precedenti!

**8 bit: cass. a Lit. 16.500 disco a Lit. 21.000**  
**16 bit: disco a Lit. 25.000**

## ULTIMA VI

L'ultimo, inedito episodio della famosissima saga "Ultima" propone una viaggio avventuroso nelle magiche terre in Britannia alla ricerca del mistero che circonda i Gargoyles. Gli ottimi effetti sonori, gli scenari coloratissimi, migliaia di personaggi da scoprire e la fluida animazione offrono un'esperienza indimenticabile in questo universo fantastico.

**CBM64: disco telefona**

## DAYS OF THUNDER

Ecco il gioco ufficiale del film "Giorni di tuono" con protagonista Tom Cruise al volante di un bolide in grado di superare le 200 miglia orarie. Partendo da Daytona si devono vincere numerose gare su diversi circuiti degli Stati Uniti per ottenere il più spettacolare trionfo automobilistico mai visto in prima persona!

**8 bit: cass. a Lit. 16.500 disco a Lit. 21.000**  
**16 bit: disco a Lit. 39.000**

**Questa è solo una lista parziale:  
per avere il catalogo a colori gratuitamente e senza impegno telefona al n° 031/300.174**

• tutti i prezzi sono comprensivi di IVA • tutti i nostri prodotti sono rigorosamente originali • le spedizioni per oltre 150.000 lire sono inviate con corriere nazionale (ricordate di segnalarci il vostro numero di telefono) • l'addebito sulle carte di credito viene effettuato solo al momento della spedizione •

**Buono d'ordine da inviare a:**  
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como  
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14  
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Z Spese di spedizione Lit. 6.000  
ORDINE MINIMO LIT. 25.000 (SPESA ESCLUSA) TOTALE LIT. \_\_\_\_\_

Pagherò al postino in contrassegno  
Addebitate l'importo sulla mia:  CartaSI

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

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

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

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

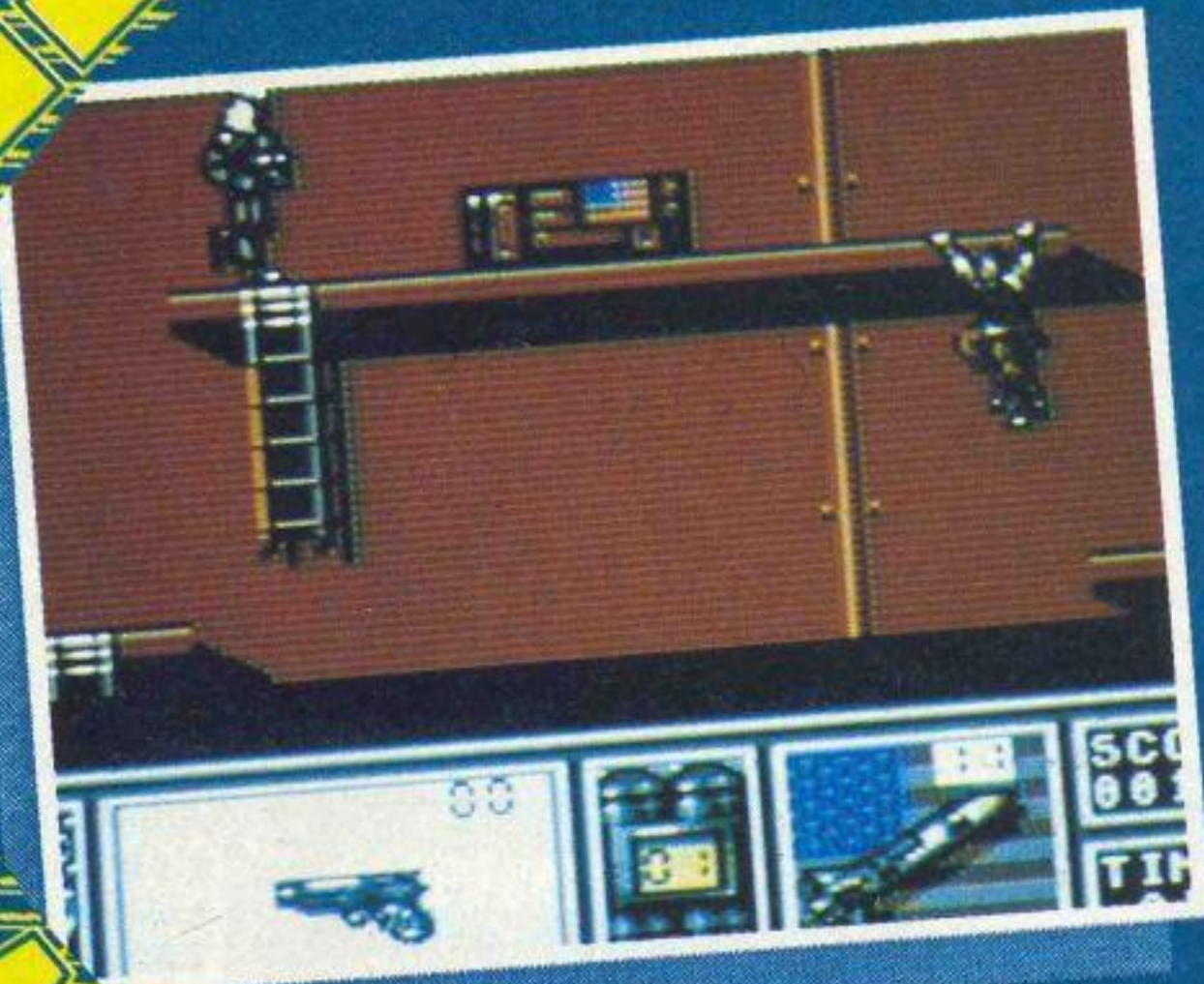
FIRMA (Se minorene quella di un genitore)  
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati \_\_\_\_\_



"Gioco"  
"Caldo"

# SEALS

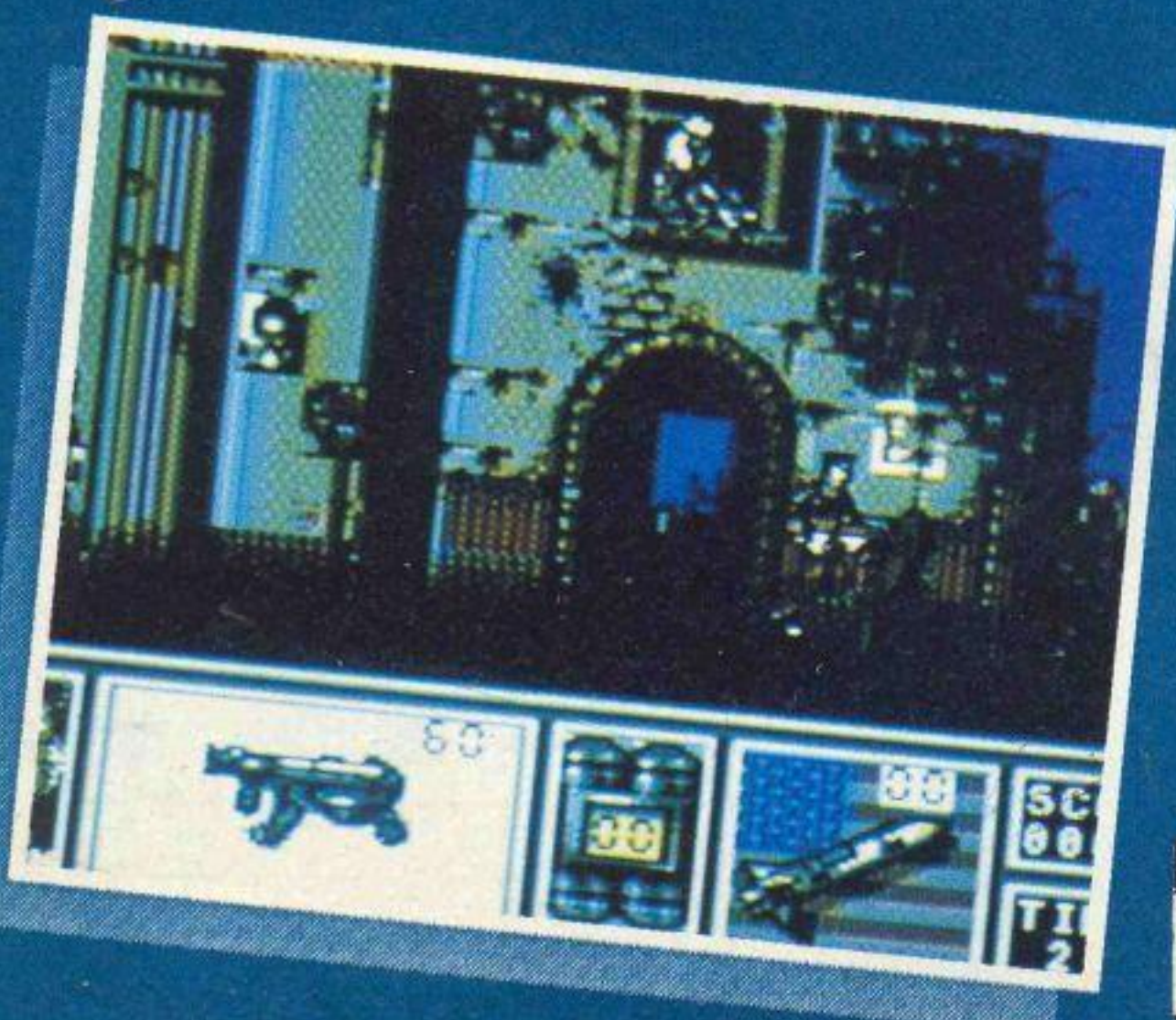
**C**on mezzo esercito americano nel golfo, mandare un gruppo di cinque uomini ad eliminare dei terroristi arabi potrebbe sembrare un po' ridicolo. Ma vi sembra possibile che non hanno una qualche portaerei di ri-



serva da mandarci? Ma queste non sono truppe normali, sono i Navy SEALs - SEa Air Land commandos - la crema dell'esercito americano. Uno dei loro elicotteri è stato abbattuto da terroristi arabi (che, ricordiamo sono sempre brutti, sporchi e cattivi NdT) che ne

Navy SEALs è un tie-in importante e impegnativo, ma, come per Untochables, rappresenta solo un bonus per la Ocean che si concede tutto il tempo necessario a sviluppare un giochino col fiocchi utilizzando anche il suo superbo approccio interno. A differenza di molti altri programmi in uscita per diversi formati, lo stile di gioco è stato pensato e adattato per ogni macchina. Come Untochables, è particolarmente difficile, ci vuole un certo tempo per capire il primo livello. Diversamente dal suo predecessore, però, una volta comprese le tattiche del nemici il livello diventa molto più facile ed è quindi difficile sentirsi scoraggiati o frustrati dopo un po'. Con l'avanzare del livelli i terroristi diventano sempre più furbi, passando dai semplici nemici destra/sinistra/fuoco ad avversari che sparano in otto direzioni, veloci nell'inseguire i nostri SEALs per tutto il livello. Una volta divenuti comando esperti la prospettiva di vedere tante altre schermate d'intermezzo, oltre alla varietà dei livelli coniugata alla semplicità dell'azione nel secondo vi porterà a fare la classica partita in più.

64





Potrà sembrare uguale al primo livello di Untouchables, ma non fatevi trarre in inganno: questo è un gioco completamente nuovo, con uno schema parecchio sofisticato. Il modo con cui Meegan & Co. hanno disposto le zone di fuoco su ogni livello, con due o tre arabi a coprire i corridoi è stato ben pensato e vi darà del filo da torcere. Molto spesso la via più breve verso uno Stinger vicino risulta fatale, a meno che non abbiate previamente pensato ad eliminare il nemico facendo percorsi tortuosi attorno al livello (e incontrando nel frattempo altre zone di fuoco). L'improbabile combinazione "arcade puzzle game" salta subito in mente giocando a Navy SEALs!

La varietà di gioco potrebbe sembrare carente, ma il modo in cui ogni livello mette alla prova i diversi aspetti delle attitudini tattico-strategiche del giocatore è ammirevole. Nel livello fanno due la loro comparsa gli ascensori, nel tre le casse diventano vitali ai fini del completamento del livello, nel quarto è necessario essere abilissimi ad arrampicarsi sotto le piattaforme. Con l'aumentare delle piattaforme è necessaria una maggiore precisione dei salti e gli enigmi degli arabi crescono drammaticamente in quanto a complessità, con l'arrivo di nuovi terroristi più intelligenti diventa necessario elaborare strategie diverse.

Ad accompagnare l'eccellente sonoro di Matthew Cannon (il motivetto della mappa tra i livelli è il mio preferito) c'è una grafica superlativa. Il dettaglio nel primo livello si può valutare tra i migliori mai visti su un C64 fino ad oggi, nel secondo la grafica è poca ma abbastanza cupa. I tunnel portano nelle baracche, e tutta la transizione da una palette all'altra è ben fatta, specialmente nell'ultimo livello. Le installazioni militari non sono particolarmente originali, ma abbastanza varie e danno la giusta atmosfera di terrore.

Per quanto riguarda la presentazione non finirò mai di entusiasmarvi. La cartuccia è messa pienamente a profitto con abbondanza di schermate, mentre i caricamenti istantanei non spezzano lo slancio del gioco. Gli danno un aspetto da coin op e mostrano cosa si possa fare veramente con una cartuccia.

divisa in cinque livelli distinti. Sono tutti con visione laterale, scrolling multidirezionale e tantissime piattaforme tra cui saltare e a cui appendersi. Partite armati di pistola, ma potrete procurarvi altre

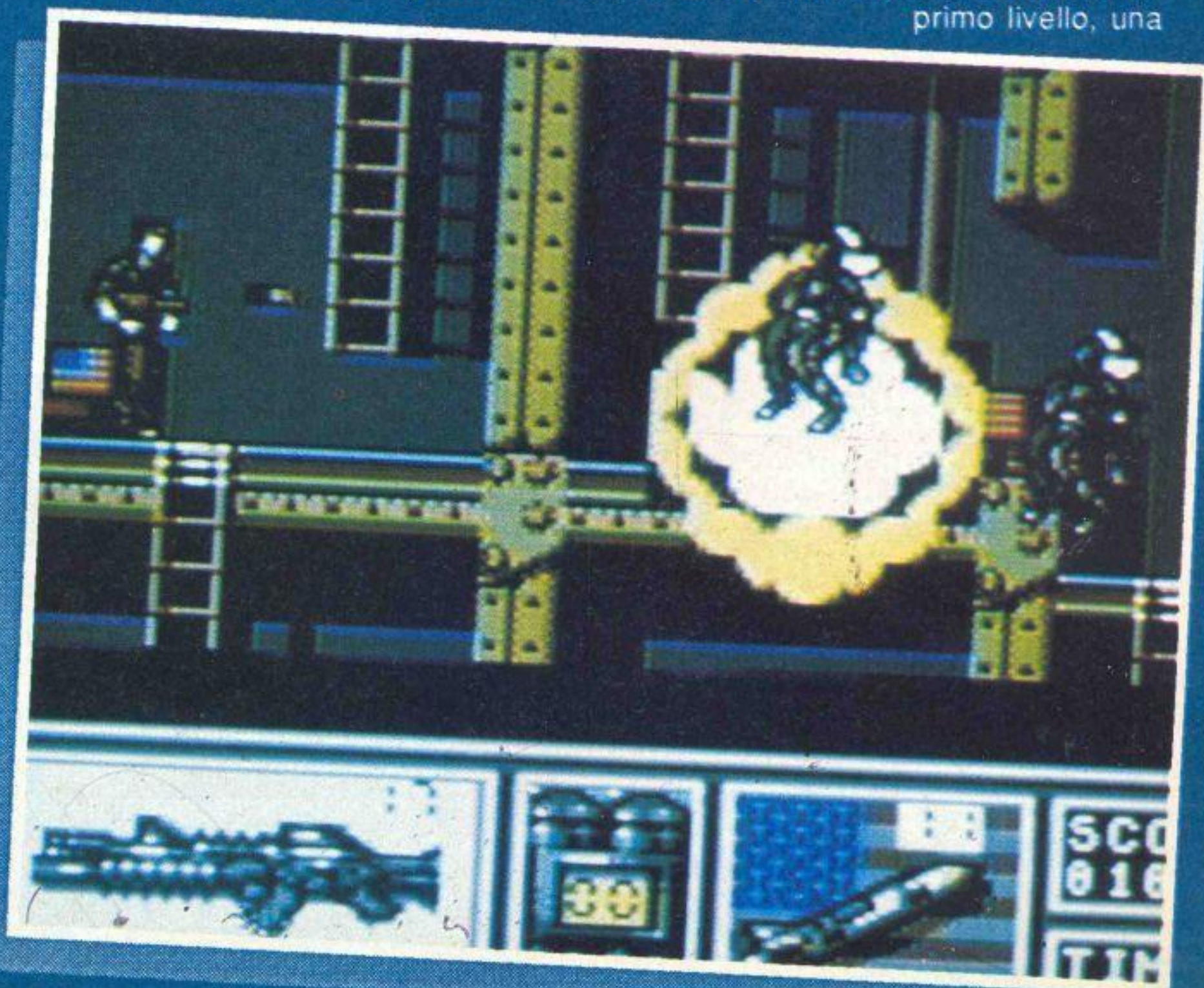
armi quali mitragliatore, lanciagranate e un lanciafiamme. Queste sono nascoste in casse particolari che possono essere aperte facendo fuoco su di esse (personalmente non sparerei mai ad una cassa

che contiene un lanciagranate). Attenzione però: alcune casse sono necessarie per saltare da una piattaforma all'altra, una volta distrutte non saranno più utilizzabili! La parte tattica è essenziale nel primo livello, una



hanno anche catturato l'equipaggio. Il co-pilota è morto sotto tortura, solo il pilota è rimasto vivo. C'è inoltre un carico di missili Stinger che è andato perduto, con quelli si potrebbe tranquillamente abbattere qualche aereo di linea: vanno recuperati o distrutti ad ogni costo. Alla fine della missione i SEALs dovranno aprirsi un passaggio per le strade di una Beirut dilaniata dalla guerra.

La prima parte dell'operazione, la mission one, è





sola pallottola sarà sufficiente ad ammazzarvi, facendovi perdere uno dei cinque uomini della squadra e mandandovi all'inizio del livello o do-

ve avete messo l'ultima volta una bomba.

La seconda missione è un semplice shoot 'em up a scrolling orizzontale, che vi vede in corsa per arrivare in tempo al rendezvous con l'elicottero



The Untouchables è stato tra i miei giochi preferiti l'anno scorso e non ce la facevo più ad aspettare il successivo lavoro di John Meegan e Stephen Thomson. Apparentemente sembra il solito mix di piattaforme e pistole, ma dopo essermi fatto sterminare tutta la squadra in pochi secondi (bravo, bel giocatore NdT) ho capito che era qualcosa di ben diverso. SEALs vi obbliga ad un approccio tattico, ogni terrorista va trattato con attenzione e non sottovalutato. Appena vedete le punte delle loro scarpe studiate la loro linea di fuoco e un mezzo per ucciderli.

Potreste quasi descriverlo come un puzzle game, John ci ha messo sicuramente un bel po' della sua materia cerebrale qui dentro, ma preferisco vederlo come un gioco realistico. Qui non potete più assorbire una quantità di colpi tale da affondare una portaerei senza neanche rallentare, una sola pallottola uccide. L'atmosfera di una piccola squadra di uomini impegnati in una missione segreta è resa molto bene e i cinque livelli della prima missione mi terranno occupato per un certo tempo (vista la prima partita direi 4-5 anni NdT). Un'altro punto di forza di Navy SEALs è la presentazione, Stephen Thomson è decisamente migliorato. La grafica dei fondali è varia, pulita e piacevole. Non sono sempre spettacolari, dopo tutto Beirut non è certo una città da copertina di Vogue, ma hanno un bell'aspetto che si adatta sempre al gioco. Gli sprite sono superbi con l'utilizzo delle tecniche di overlay (già viste in The Untouchables) per la definizione dei dettagli. Ma le parti in cui Stephen si è esaltato sono le schermate di presentazione. Il logo dei SEALs è una delle cose più belle che abbia mai visto sul C64 e anche le numerose schermate tra i livelli sono assolutamente superbe. Queste forniscono inoltre quell'atmosfera che può essere riprodotta solo grazie agli accessi istantanei della cartuccia. Per tutti coloro che sono ormai annoiati dalla stupidità della maggior parte degli shoot 'em up un gioco così brillante, realistico e d'atmosfera è da non perdere.

## PRESENTAZIONE 96%

Stupendo logo dei SEALs e schermate di intermezzo molto belle

## GRAFICA 91%

I fondali super-dettagliati hanno un aspetto stupendo, mentre i SEALs e i terroristi sono superbamente animati. Godibilissime le schermate d'intermezzo.

## SONORO 92%

Matthew Cannon ci dà una colonna sonora di classe, con grandi effetti sonori e motivetti.

## APPETIBILITA' 89%

All'inizio è un po' difficile, ma una volta imparato a prendersi il tempo necessario si apre brillantemente catturandovi completamente.

## LONGEVITA' 93%

Un'incredibile sfida, che miscela azione arcade e rompicapo per tenervi incollati allo schermo per eoni.

## GLOBALE 92%

Un superbo mix di azione e strategia, atmosferico e realistico.

che vi porterà sul sottomarino in attesa. Le strade di Beirut sono pullulanti di milizie e guerriglieri con armamento pesante. Non correte o vi ritroverete in difficili situazioni da cui non potrete più uscire, ma non esitate troppo - c'è anche un limite di tempo. Avanzate con sagacia e circospezione, sparando a qualunque cosa vi si pari davanti e abbassandovi sotto i colpi nemici.





## IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO

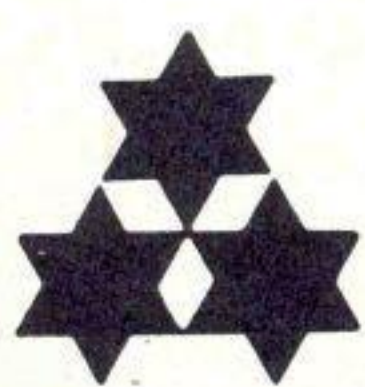
### COMMODORE POINT

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**

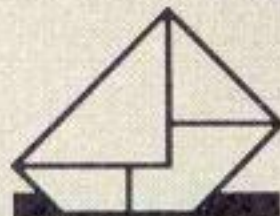


## ELETRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

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**



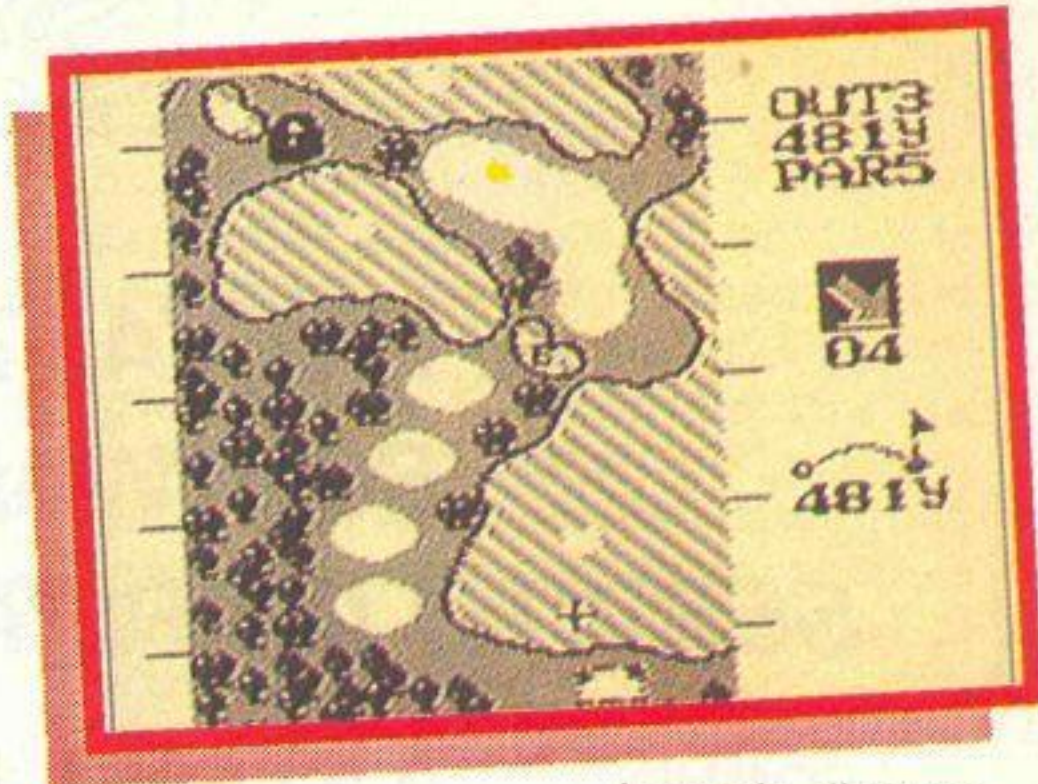
Ordini a mezzo poste:  
Elettronica Centostelle  
Via Centostelle 5/a  
50137 Firenze



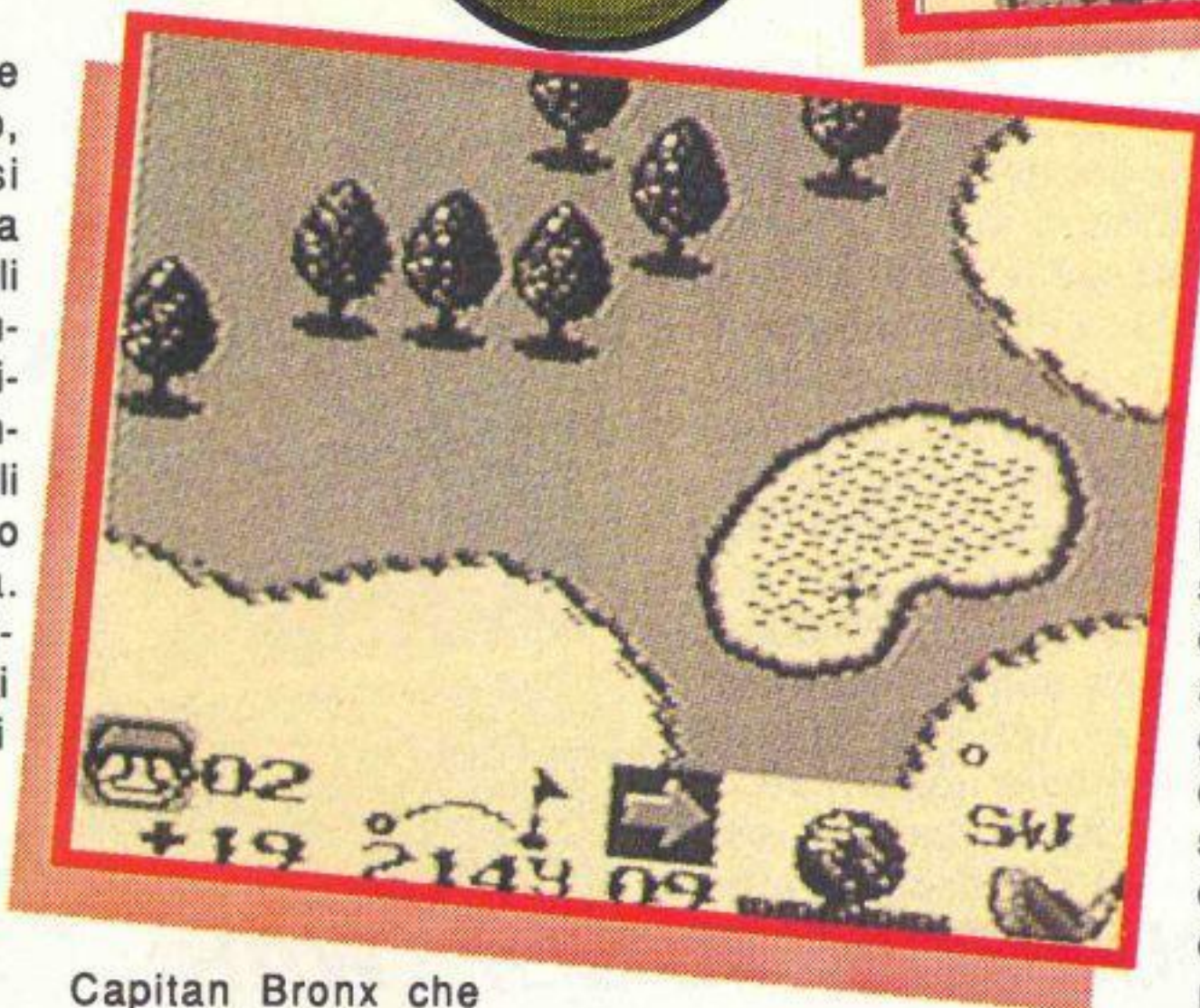
o tramite Fax  
al numero  
055/61.13.02



# GOLF



**C**ome certo avrete capito dal titolo, questo gioco si rifà all'omonima serie televisiva dove degli strani scoiattoli azzurri venuti da Giove tentavano di distruggere New York mediante degli speciali francobolli radioattivi che esplodevano al contatto con la saliva. Questi scoiattoli però venivano puntualmente fermati dalle astutissime mosse di



buca da distanze indescrivibili? Sembra proprio di sì. Ad ogni modo, sembra proprio che non manchi niente: ci sono i giocatori, le mazze, l'erba, la sabbia, l'acqua, le palline e poi le cose più esotiche tipo green, par, bogey, out of bounds, pitch wedge, rough, swing e così via. La visuale è quella che oramai sembra andare di moda in questi giochi, ovvero a volo d'uccello con tanto di zoomate sul green. Per quanto riguarda lo sport, beh, se non le conoscete (ma da dove venite) non ho proprio voglia di spiegarvi le regole: andatevi a leggere una rivista specializzata (Rakam o Marie Claire) e tornate qua. Non ho mica del tempo da perdere, io!



Capitan Bronx che aveva ordinato al comune di distribuire gratis delle spugnette di modo che nessuno dovesse più leccare i francobolli e...  
Come? Non c'entra niente? Bah, non c'è più religione. Mi dicono dalla regia che trattasi di gioco ispirato all'omonimo sport e... Ah! Ho capito tutto! In questo gioco comandate una squadra di vecchine intente a cucire pesanti maglioni che ha

deciso di partecipare alle annuali Olimpiadi della Calza...  
No? Cominciamo da capo. Toh, ma non è che per caso si rifà a quello strano passatempo dove degli scimuniti tentano di tirare una pallina in una minuscola

**INCREDIBILE!!!** Pur essendo un misero (si fa per dire, of course) ott-bit, il Game Boy è riuscito a generare una versione del classico "sport all'aria aperta" per eccellenza in tutto e per tutto identica al mostruoso 32 bit della SNK. Ok, non c'è la grafica stragalattica con lo zoom fantascientifico né tantomeno il parlato digitalizzato e le musicchette incredibili, quello che c'è però è molto meglio: l'immensa giocabilità e soprattutto la stessa struttura. La visuale dall'alto funziona molto bene e così i vari zoom. Quello che non mi è piaciuto affatto è la rigidità dell'out-of-bounds: un millimetro fuori e sei finito. Se avete il Gameboy, ad ogni modo, correte a comprarlo. E se non lo avete, peggio per voi!

**PRESENTAZIONE 90%**  
Opzione due giocatori, salvataggio partita e così via.

**GRAFICA 89%**  
Molto ben colorata e... scherzavo. Ben definita e molto curata.

**SONORO 69%**  
Un paio di motivetti ok e effetti spartani.

**APPETIBILITA' 90%**  
Il golf di per sé è divertente, questo poi è accattivante.

**LONGEVITA' 95%**  
Riuscirò mai a fare buca in uno?

**GLOBALE 90%**

Buca in uno (visto?)!



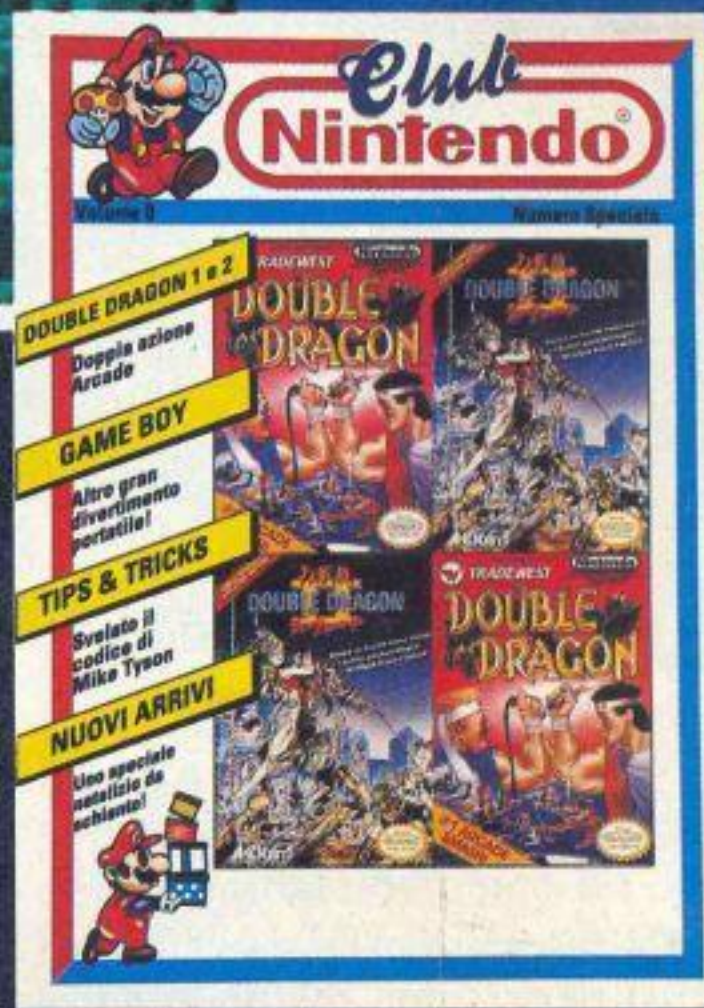
# NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



PUBLICIS - FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!



Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

DATA DI NASCITA \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

LOCALITÀ \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

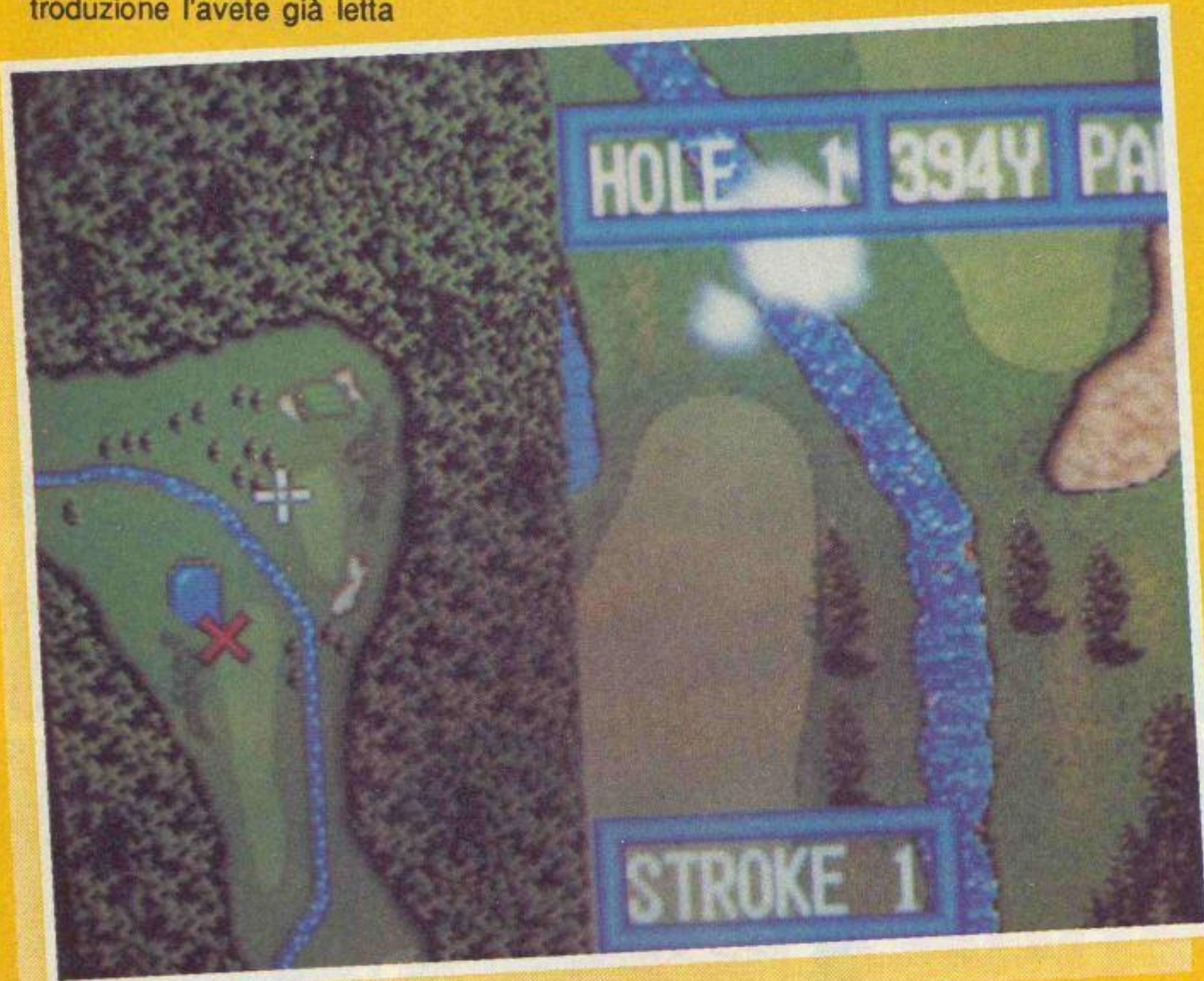
FIRMA \_\_\_\_\_  
(di un genitore per i minorenni)



# TOP PLAYER GOLF

**LA** mazza fendette l'aria fischiando e colpì la pallina con un tonfo sordo, scagliandola con violenza nel cielo. Lo sferico proiettile seguì uno stretto arco e atterrò a pochi piedi dalla buca, per poi caderci dentro dopo un rimbalzo. Buca in uno!

Si, si, lo so che questa introduzione l'avete già letta



te già. In effetti, non è che ci sia molto da dire: la struttura è quella classica, ed è anche molto flessibile, visto che con una semplice pressione del pulsante A possiamo esaminare la buca "a zoom medio", con tanto di scroll, oppure possiamo visualizzare il green con tanto di inclinazione e possiamo avere la vista della buca completa tutta in una volta. Si può

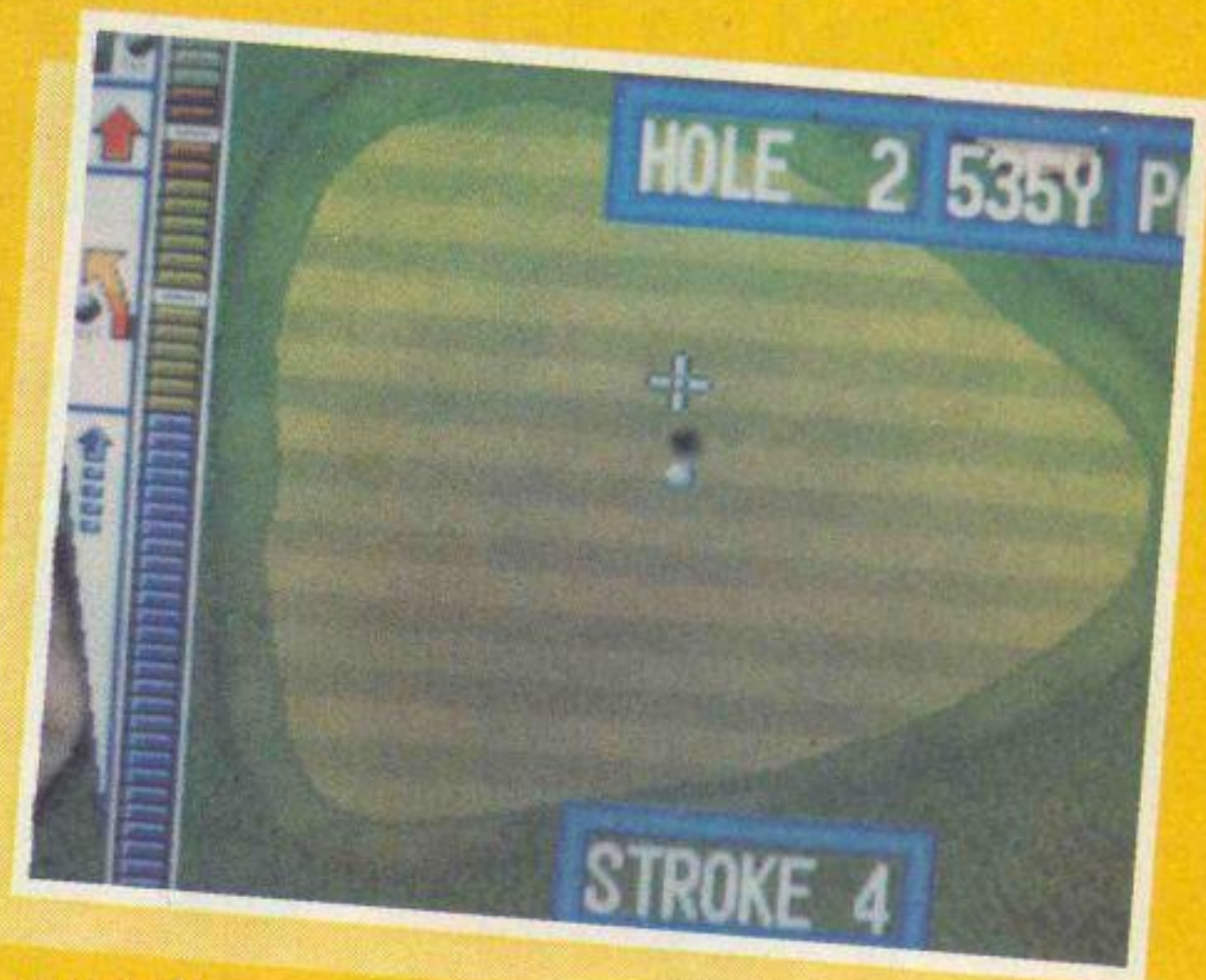
qualche pagina più in là nella recensione di Jack Nicklaus, ma che ce volete fà, non avevo voglia di scrivere l'introduzione allora ho caricato il testo dei BBros su Mac, ho "ritagliato" via il pezzetto e lo ho incollato qui. Tanto si parla sempre di golf, la macchina è leggermente diversa (un filino) ma si sa, tutto fa brodo... (avete assistito al primo caso di pirateria editoriale all'interno di una stessa rivista. Dove andre-

mo a finire?). Ad ogni modo, Top Player Golf è completamente diverso da JNUG&CD, più "arcaico" ma restando sempre nei termini del realismo e, soprattutto, del golf. Le trentasei buche (divise in due percorsi) sono visualizzate con una vista "a volo d'uccello" e sono fatte come dovrebbero essere delle vere buche: green, fairway, rough, bunker e così via, quindi ora non starò a spiegarvi che cosa sono perché tanto lo sape-





# AYER



punteggio a sé, ovvero conta se vinci la buca, non importa con quanti tiri — es. il giocatore uno finisce le prime tre con un

punteggio di 4, 3, 5 e 4 mentre il secondo 3, 2, 8 e 4. Il primo giocatore ha totalizzato 16 tiri mentre il

secondo

17. Nello stroke play sarebbe in vantaggio il giocatore uno — ha fatto meno tiri — ma nel match play vincerebbe il giocatore due avendo vinto due buche e pareggiato una.

Sono stato chiaro a sufficienza? Beh, per quanto riguarda il Nassau è una specie di stroke play con delle mini-competizioni extra, che sono ad esempio chi manda la palla più lon-

tano al primo tiro in determinate buche, chi arriva sul green in un tiro solo e il più vicino possibile alla bandierina e così via. Alla fine della competizione vengono dati i punti in base alle buche vinte, ai tiri e agli "special", dopodiché si determina il vincitore.

scegliere tra le solite mazze, c'è il vento, l'effetto e via dicendo: tutto come si compete per un vero golf.

E' possibile inoltre scegliere tra tre possibili stili di gioco: stroke, match o nassau. Stroke è quello classico, dove vince chi impiega meno tiri complessivamente per terminare le diciotto buche di un percorso, match nel quale si devono aggiudicare le buche come

Oltre ad essere tecnicamente impressionante, Top Player Golf è immensamente giocabile ed immediato. Le buche sono rese con una fedeltà rimarchevole e così gli effetti sonori. Bellissimo l'effetto dello zoom sulla palla e sul campo (ovvero il campo diventa piccolo o grande a seconda la pallina vada su o giù, spettacolare!) e letteralmente stupendo il parlato con i minidiscordi del caddie all'inizio della buca, i commenti del telecronista del tipo "pat for par", "pat for eagle", "nice one" e gli urletti della folla se si sta nel par o si scende sotto. A dir poco impressionante.



## PRESENTAZIONE 94%

Un bel po' di opzioni molto utili e controllo totale del gioco attraverso i quattro bottoni del joystick.

## GRAFICA 98%

Mostruosamente definita e colorata, nonché disegnata molto bene. bellissimo lo zoom della buca.

## SONORO 95%

Parlato perfetto (anche se non è tanto eccezionale, per il Neo Geo è roba di tutti i giorni) e simpatiche musicchette.

## APPETIBILITA' 89%

Di giochi di golf ne è pieno il mondo...

## LONGEVITA' 93%

Cademartori però...

## Globale 97%

Un ottimo gioco e una buona simulazione (e il cioccolato? No dico, e il cioccolato dove lo lasciamo?)



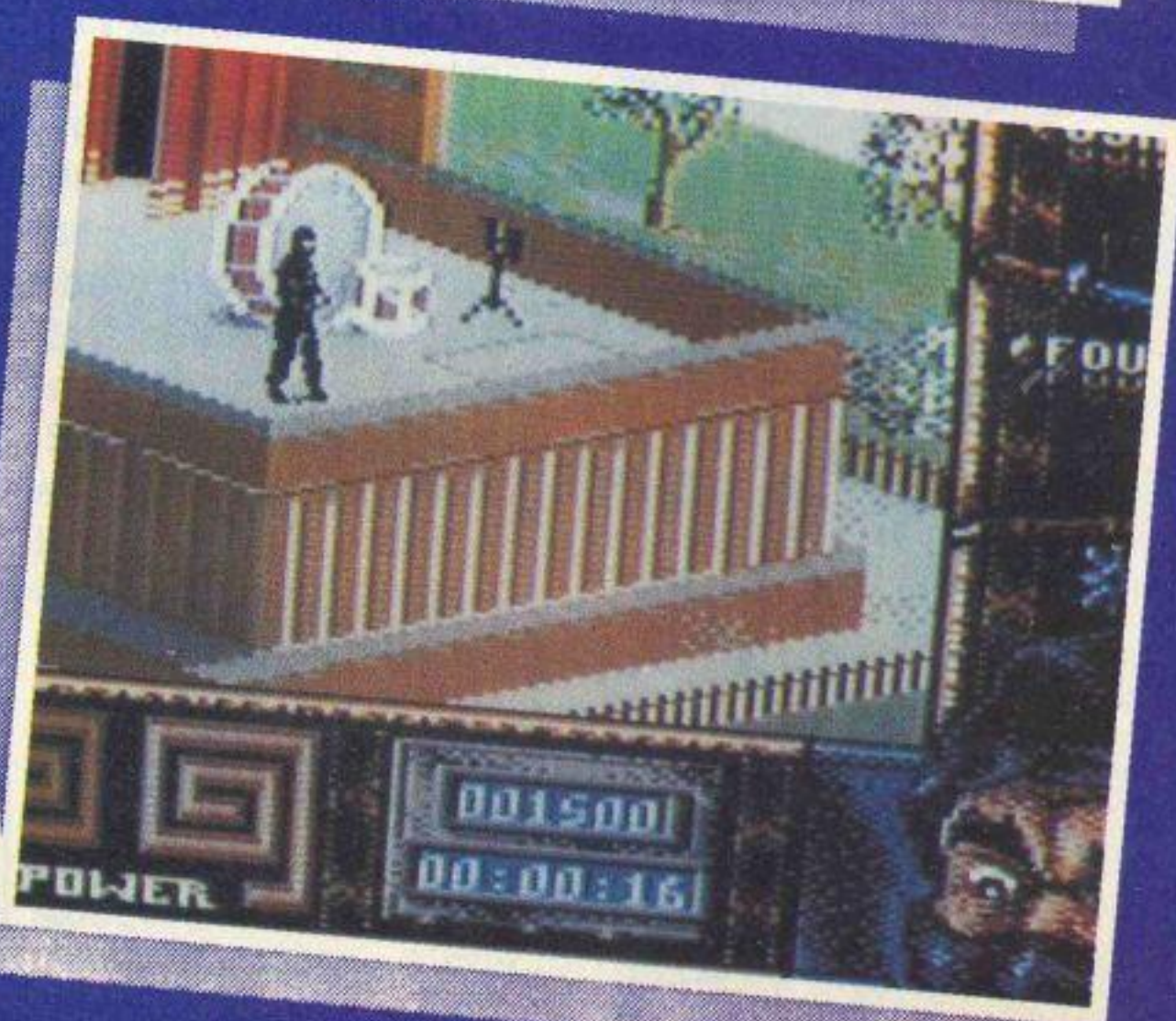
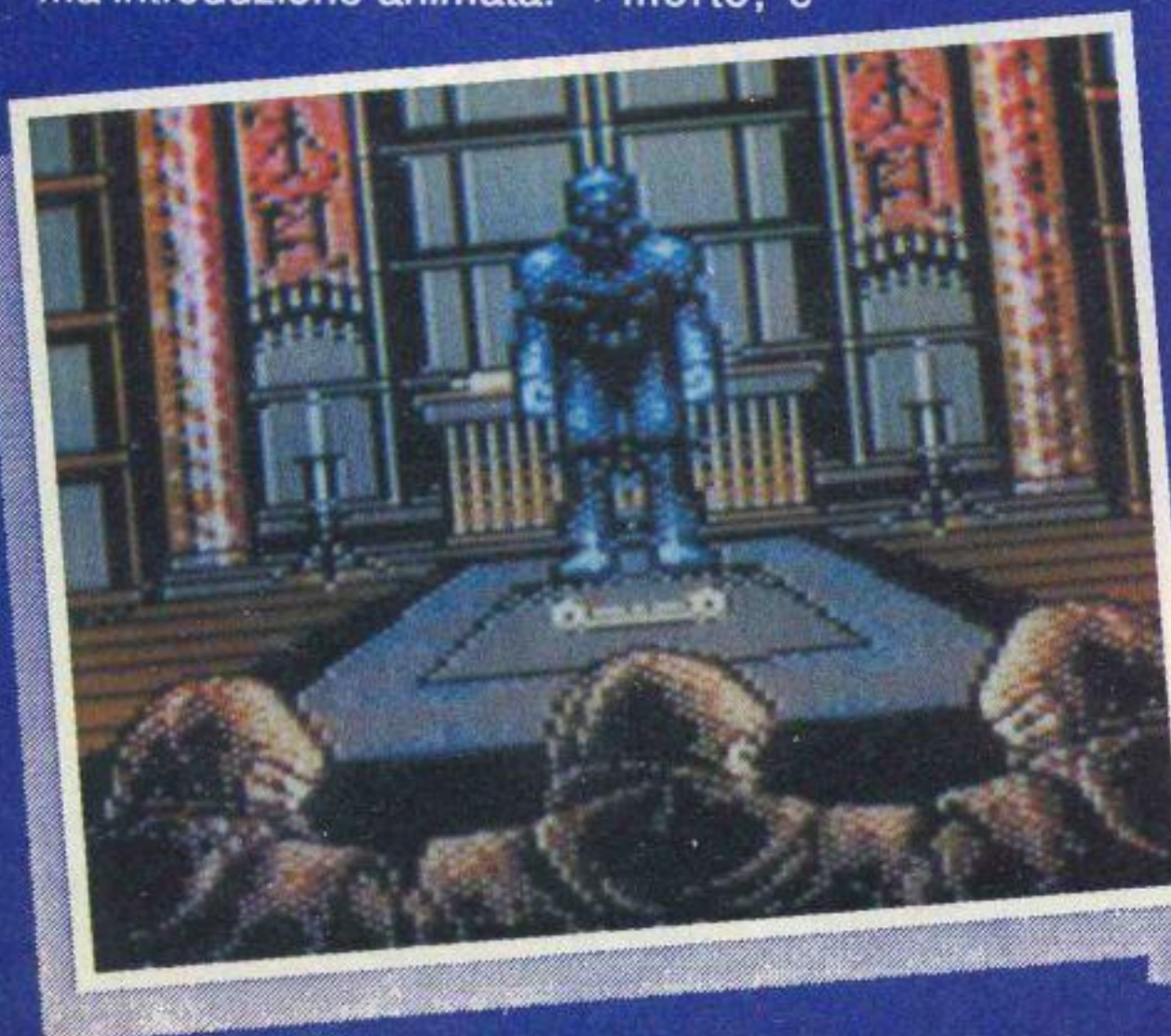
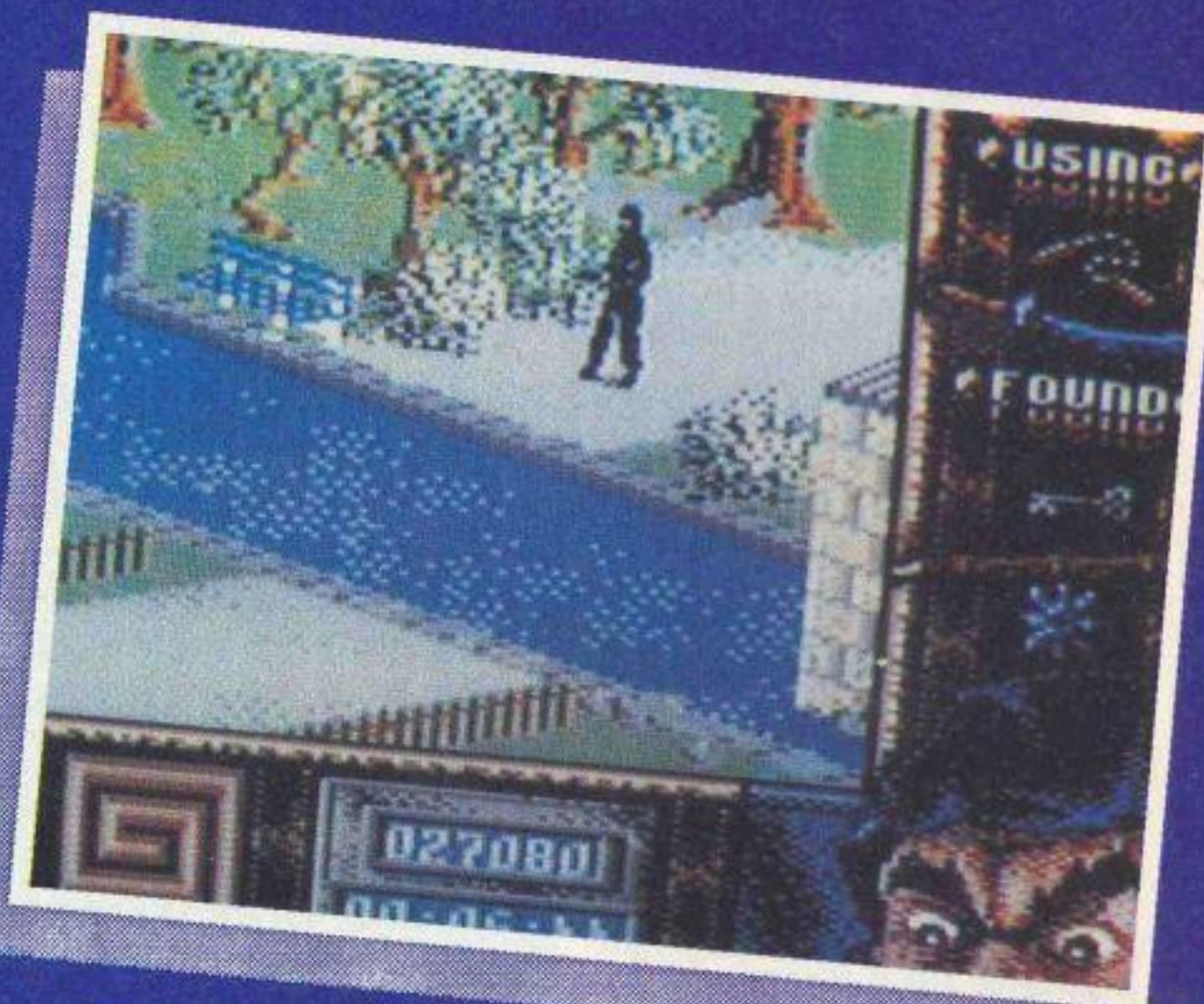
# NINJA REMIX

**ATTENZIONE: NINJA REMIX E' DA CONSIDERARSI UNA VERSIONE AGGIORNATA DI LAST NINJA II**

**K**unitoki è tornato, e questa volta è più pigro che mai! Infatti, per risparmiare tempo ha usato gli stessi luoghi e nemici di Last Ninja II per sconfiggere il povero Armakuni. In effetti questo è semplicemente una specie di remake del popolarissimo gioco uscito un po' di tempo fa e vanta semplicemente il pannello di controllo rifatto, la mancanza di caricamento (solo su cartuccia, of course), le musiche remixate e una efficacissima introduzione animata.

**64**

La storia, per chi già non la conoscesse, è questa: Armakuni aveva già sconfitto Kunitoki nell'antico Giappone e aveva aperto una scuola di arti marziali, quando viene risucchiato nelle pieghe del tempo e viene trasportato nella moderna New York. Qui apprende che Kunitoki non è definitivamente morto, e





che lo dovrà essere al più presto. Arma inizia la sua avventura dal Central Park e subito sono problemi: non ha armi con sé

mentre i punk e i poliziotti rinnegati si, e anche tante. Il nostro ninja deve recuperare l'armamento vario e deve uscire dal parco per poi ritrovarsi nelle strade di New York. Qui dovrà fare attenzione a non attraversare con il rosso pena lo spiaccicamento immediato e ad evitare gli oggetti che la popolazione gli lancia dalle strade. Subito dopo ci



Il caso è un po' strano, infatti ci troviamo di fronte ad un gioco già uscito con un po' di grafica rifatta, nuove musiche e una bella introduzione. Il gioco è di per sé stesso un capolavoro, e il nuovo aspetto così come è migliora il tutto. C'è da dire che non giustifica l'acquisto se già si è in possesso di Ninja II, ma è un must per quelli sprovvisti di un tale capolavoro.

### **PRESENTAZIONE 87%**

Bellissima introduzione, caricamenti (da disco o cassetta) abbastanza pesanti e istruzioni molto povere.

### **GRAFICA 87%**

Tale e quale all'originale fatta eccezione per il pannello.

### **SONORO 91%**

Buon remix di eccellenti pezzi.

### **APPETIBILITA' 95%**

Il ninja è sempre il ninja...

### **LONGEVITA' 93%**

E non è facile completarlo.

### **GLOBALE 91%**

Un must per chi ne è sprovvisto, per gli altri conviene mettere via i soldi per la terza parte.

sono le fogne, dove Ar-makuni si deve confrontare con un tremendo cocodrillo, poi si passa al palazzo del quartier ge-

nerale e così via, fino allo scontro con Kunitoki in persona.

# **TGM e ZZAP!**

**RITORNANO IN TV TUTTI I GIORNI**

**SU ITALIA 7 alle 13.45 e alle 19.15**

**IL SABATO alle 19.30 e LA DOMENICA alle 22.30**

**CON USA TODAY**

**LA TRASMISSIONE di**

**MUSICA, CINEMA E VIDEOGAMES.**



# TODD'S ADVENTURES IN SLIME WORLD


**Lynx**

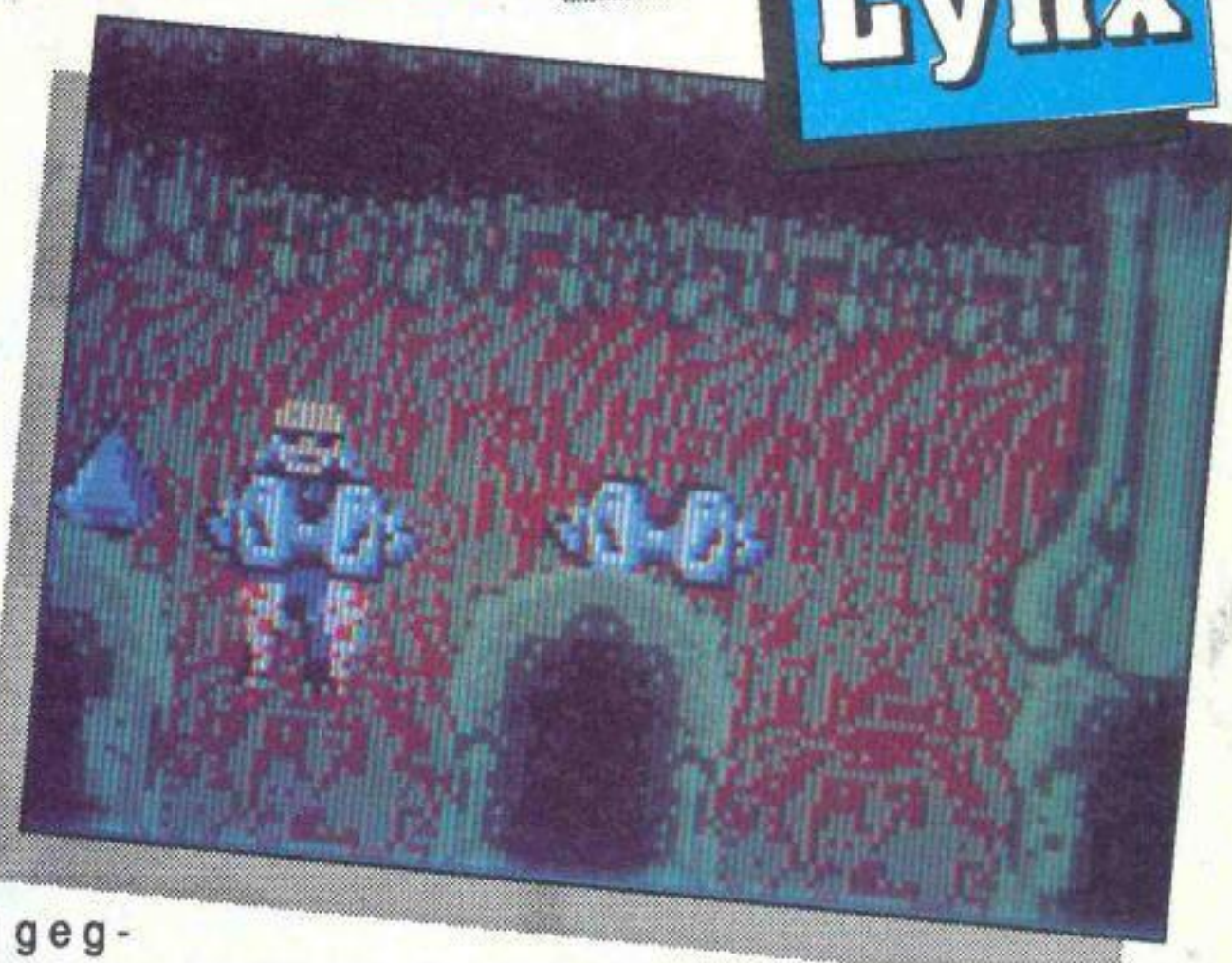
Slime World è veramente divertente. La combinazione di strategia, arcade e sfida è molto ben riuscita e giunge all'apice nel modo a otto giocatori. E' veramente uno spasso sentire otto persone che gridano cose tipo "coprimi le spalle mentre spacco gli alieni" o "no, maledetto, lascia quello scudo!". In effetti, è davvero molto più divertente giocare in tanti, si possono tirare fuori scenari alla "alien" o anche meglio! Per quanto riguarda la realizzazione, dirò che la grafica è molto ben curata, sono molto belli gli sprite e sono fatte benissimo le animazioni. Lo scroll è un po' strano, ovvero non si riesce mai ad avere Todd al centro dello schermo. Il sonoro è fatto molto bene ma ci sono delle strane musicchette che non so dirvi ancora se mi piacciono o no.



**LA**, da qualche parte nello spazio, c'è un piccolo mondo verdastro interamente fatto di slime. Di slime è il terreno, le caverne e le pareti delle caverne, colano gocce di slime, mostri che se uccisi diventano gocce di slime, piante sputa-slime e cascate di slime. Una vera bellezza, ovvero. E allora perché questo schifido pianeta dovrebbe interessare qualcuno? Beh, è semplice, perché solo su questo pianeta si possono trovare delle splendide nonché preziosissime gemme azzurre e rosse note come "slime gem".

Voi, che impersonate un certo Todd, ne siete venuti a conoscenza grazie alle registrazioni del computer di bordo e visto che siete sommersi di debiti fino al collo, avete deciso di "andar giù a fare soldi".

Ben presto però, atterrando sul pianeta, vi accorgete che tutto non è rose e fiori: le caverne dove si trovano le gemme sono quasi completamente infestate da una miriade di mostriciattoli che, come vi ho già detto, quando esplodono diventano gocce di slime. E il problema qual è? Semplice, mano mano che vi sporcate di slime diventate sempre più "intossicati", dopodiché morite. Fortunatamente è possibile levarsi lo slime di dosso semplicemente lavandosi in una delle pozze d'acqua in giro per le caverne, o usando lo slime shield (un ag-



geg -  
gio che fornisce anche una limitata invulnerabilità) o facendosi sparare da un compagno (questo solo nel modo a più giocatori). Per quanto riguarda l'offensiva invece, avete a disposizione una pistola ad acqua e potrete raccogliere tanti begli oggettini utili, come una mega bomba capace di spazzare enormi aree, esche per attirare i mostri,

jet -  
pack e così via. Ci sono in tutto sei scenari diversi in "Todd's eccetera eccetera", che vanno dal semplice "esci sano e salvo" al "esci sano e salvo senza sparare" al "salva Slime World". Se poi contiamo che quando si gioca in due o più le avventure cambiano completamente, allora abbiamo ben dodici giochi diversi.

## PRESENTAZIONE 97%

Un sacco di opzioni e istruzioni molto belle.

## GRAFICA 94%

Pulita, dettagliata e colorata.

## SONORO 78%

Begli effetti ma stranissime musiche.

## APPETIBILITA' 80%

E' facile cominciare a giocare, grazie soprattutto alle prime avventure...

## LONGEVITA' 91%

Ed è molto difficile smettere grazie al modo a otto giocatori!

## Globale 91%

Uno dei migliori giochi che lo abbia mai visto. A quando la conversione?



TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES™



**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**COWABUNGA!!**

**THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!**

AVAILABLE SOON ON:

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

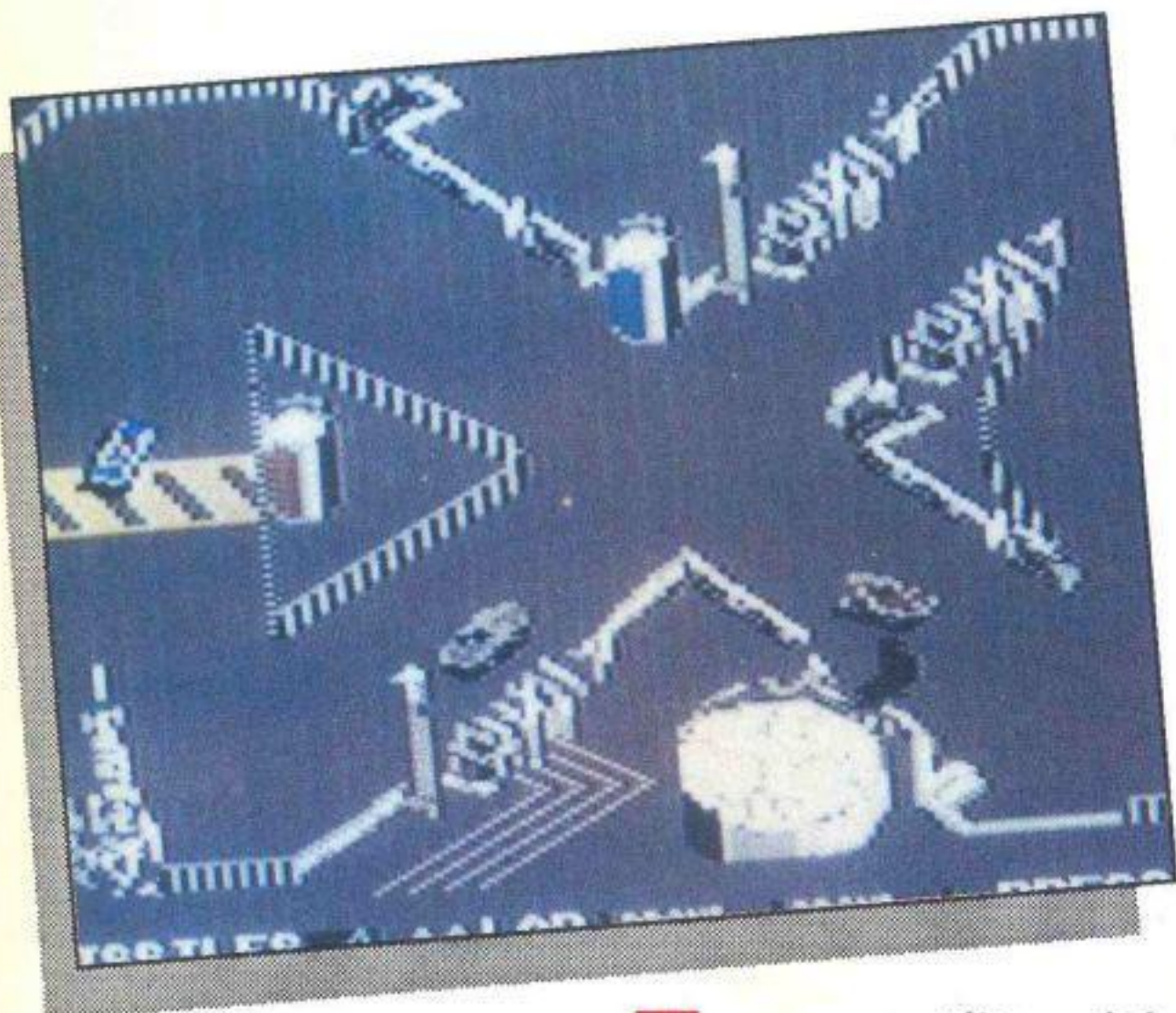


Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neil,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.  
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.  
Published by Mirrorsoft 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 Mirrorsoft Ltd.  
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.





# BADLANDS

**64**


cotteri che riportano nuove macchine dopo gli incidenti.

In effetti come originalità siamo un po' scarsini, c'è da dire però che è possibile acquistare armi a profusione (che NON vuol dire "profusione nucleare") per,

diciamo così, dare fastidio agli altri concorrenti durante lo svolgersi della gara.

In effetti il gioco è tutto qui, che vi devo dire? Beh, vince chi arriva primo (tutti gli altri fanno "game over"), c'è un dato numero di giri da fare e... beh, nient'altro.



Nonostante sia un po' dispendiosa come conversione per me va molto bene. Praticamente tutto quello che c'era da inserire è stato inserito (lo spazio tanto

c'è) e la giocabilità e la struttura sono virtualmente identiche al coin-op. C'è da registrare una certa diminuzione della velocità, ma si sa, il C64 non è certo un AT...



Visto il supporto mi aspettavo veramente

qualcosa di più. Certo, non era necessario giungere ai livelli di Navy Seals che vanta numerose schermate di introduzione, però qualcosa si poteva certo fare. Ok, ok, non è presente il multiloop (e mi sembra il minimo), la grafica è molto carina e non ci sono problemi di programmazione, e non dimentichiamo che anche il coin-op non era una cosa eccelsa. Dico solo che si poteva fare di più...

**LA** vita del guidatore futuristico non è facile.

Come certo avrete visto dai vari film di Mad Max, ci sono sempre strane auto che viaggiano in su e in giù per la strada armate fino ai denti, poco raccomandabili e generalmente poco gentili. In Badlands voi vi dovrete confrontare in una serie di gare ambientate in posti inconcepibili contro due o tre di questi piloti, fortunatamente però anche voi siete della stessa pasta quindi la gara è abbastanza equa.

Il gioco in sé stesso però non è altro che un clone di Supersprint (della stessa marca di Badlands, guarda caso), con tanto di chiavi inglesi da raccogliere e eli-

## PRESENTAZIONE 70%

Confezione un po' povera e poche opzioni. Se solo imparassero dai giapponesi che ti mettono anche tutta la configurazione e i test sonori!

## GRAFICA 78%

Un po' lenta ma ben disegnata. Buona la scelta dei colori.

## SONORO 80%

Effetti appropriati e bella musicchetta.

## APPETIBILITA' 79%

Il coin-op non è molto famoso, devo dire però che la confezione è molto invitante.

## LONGEVITA' 78%

Una discreta azione arcade che farà il possibile per divertirvi.

## GLOBALE 78%

Una buona conversione e un gioco divertente (certo che c'è il cioccolato, non ti preoccupare).

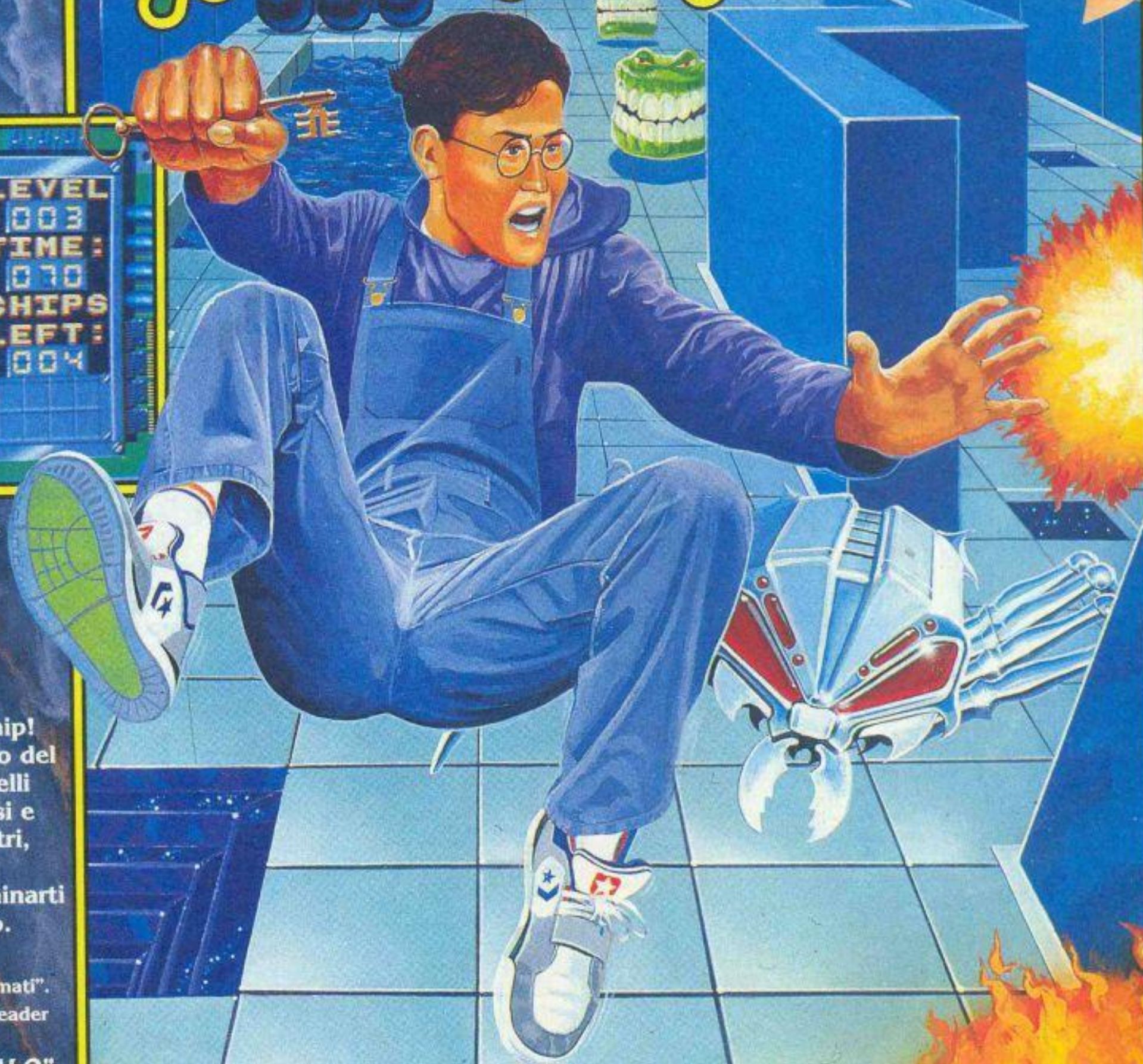


I LORO OCCHI SI INCONTRARONO NEL LABORATORIO... FU UN COLPO DI FULMINE!

“MA CHIPS E' ABBASTANZA CORAGGIOSO PER POTER ENTRARE A FAR PARTE DEL CLUB DI MELINDA?”



# CHIPS CHALLENGE



Chip vuole entrare a far parte dell'esclusivo club di Melinda la Meraviglia Mentale, i famosissimi SPACCA BIT. Per lei Chip farebbe qualsiasi cosa e quando le si siede accanto va in estasi.

Ma non essere precipitoso Chip! Prima di diventare un membro del club dovrai affrontare 144 livelli caratterizzati da ardui percorsi e intricati labirinti, mentre mostri, trappole e lo scandire del cronometro tenteranno di eliminarti prima della fine di ogni livello.

**METTICELA TUTTA CHIP!**

“Disponibile a Febbraio per tutti i formati”.

“Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione éri”

“CON UN FANTASTICO REGALO”.

**U.S. GOLD**

© 1990 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati. EPYX è un marchio Registrato Numero 1195270. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.





# Supersommario

TITOLO	SOFT. HOUSE	VERSIONI	VOTO	N.ro
HOUSE MIX	GREMLIN	C64	49%	42
HOWARD THE DUCK	ACTIVISION	C64/APPLE	97%	09
HUMAN KILLING MACHINE	US GOLD	C64/AMS/ZX	31%	34
HUNCHBACK THE ADVENTURE	OCEAN	C64/SP/AMS	60%	05
HUNT F.T. R.OCTOBER (THE)	GRANDSLAM	C64/AMIGA	80%	21
HUNTER'S MOON	THALAMUS	C64	92%	20
HYBER BLOB	FIREBIRD	C64	80%	18
HYPER SPORTS	HIT SQUAD	C64	93%	40
HYPERBOWL	MASTERTRONIC	C64/SP/AMS	54%	11
HYSTERIA	SOFT. PROJECTS	C64	83%	16
I BALL II	FIREBIRD	C64	90%	21
I, ALIEN	CRL	C64	62%	20
I, BALL	FIREBIRD	AMSTRAD	70%	26
ICE HOCKEY	DATABYTE	C64/IBM	71%	18
ICE PALACE	MAD	C64	75%	02
ICUPS	ODIN	C64	49%	04
IKARI WARRIORS (GC)	ELITE	C64	89%	21
IMPLOSION	CASCADE	C64	57%	18
IMPOSSABALL	HEWSON	SP/AMS	83%	10
IMPOSSAMOLE	GREMLIN	C64 SPECTRUM	82 80	46
IMPOSSIBLE MISSION II	US GOLD	C64/SP/AMS/PC	96%	24
IN 80 DAYS AR. THE WORLD	PANDORA	C64	85%	28
IN CROWD (THE)	OCEAN	C64 COMPILATION	93%	32
INCREDIBLE S. SPHERE	ACTIVISION	C64	90%	32
INDIANA J. AND THE L. CR.	US GOLD	C64	62%	38
INDIANA J. AND T. TEMPLE	US GOLD	C64/SP/ST	69%	17
INDOOR SPORTS	ADVANCE	C64	58%	11
INDY — THE ACTION GAME	US GOLD	SPECTRUM/AMSTRAD	69/72%	39
INFILTRATOR	MINDSCAPE	C64/SP/LBM	92% GC	04
INFILTRATOR II	US GOLD	C64	61%	25
INSIDE OUTING	THE EDGE	C64	85%	20
INT. RUGBY SIMUL.	CODE MASTERS	C64	67%	30
INTENSITY	FIREBIRD	C64	75%	28
INTENSITY	FIREBIRD	SPECTRUM	77%	29
INTERNATIONAL KARATE	SYSTEM 3	8 BIT+ST	91% GC	04
INTERNATIONAL KARATE +	SYSTEM 3	C64	93%	17
INTERNATIONAL SOCCER	CRL	C64	86%	25
INTERN. TEAM SPORTS	MINDSCAPE	C64	40%	38
INTERNATIONAL VOLLEY	ENT. USA	C64	75%	03
INTO THE EAGLES' NEST	PANDORA	C64/SP	90% GC	12
INTRIGUE!	SP HOLOBYTE	C64	69%	22
INVASION	BULLDOG	C64-128/MSX/SP/AMS	38%	13
Io	FIREBIRD	C64	50%	21
IRIDIS ALPHA	HEWSON	C64	95% GC	05
IRON LORD	UBI SOFT	C64	70%	38
IT'S CLEAN UP TIME	PLAYERS	C64	75%	06
IVAN "IRON M." S.S.O.R.R.	VIRGIN	C64	85%	49
J.B. SQUASH	MASTERTRONIC	C64	75%	43
JACK NICKLAUS	ACCOLADE	C64	55%	36
JACK THE NIPPER	KIXX	C64	57%	37
JACK THE NIPPER	GREMLIN	C64/SP/MSX	75%	06
JACK THE NIPPER II I.T.C.C.	GREMLIN	C64/SP/MSX	72%	19
JACK THE RIPPER	CRL	NON IMPORTATO	—	20
JAIL BREAK	KONAMI	C64/SP/AMS	30%	11
JAWS	SCREEN 7	C64	40%	37
JET BIKE SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	39%	32
JINKS	GO!	C64/AMIGA/ST	48%	20
JINXTER	RAINBIRD/MAG.SCR	C64	83%	21
JOCKY WILSON'S DARTS	ZEPELIN	C64 (BUDGET)	73%	32
JOE BLADE	PLAYERS	MSX	72%	35
JOE BLADE II	PLAYERS	C64/C16/+4	38%	29
JOHN BRENNER	PIZZA SOFT	C64	25%	25
JOHNNY REB	LOTHLORIEN	C64/SP	82%	06
JORDAN VS BIRD	ACCOLADE/EA	C64	32%	32
JOURNEY TO THE C.OFT.H.	CHIP	C64	52%	36
JUDGE DREDD	MELB. HOUSE	C64	71%	08
JUMPIN' JIMMY	MIDAS MARKETING	C64	27%	13
KANE 2	MASTERTRONIC	C64	36%	26
KARATE CHAMP	AMERICANA	C64	52%	14
KARNOV	OCEAN	C64/SP	51/60%	25
KARTING GRAND PRIX	ANCO	AMIGA/ST	28%	22
KATAKIS	GO!/RAINBOW ARTS	C64	91%	27
KAYLETH	US GOLD	C64	69%	09
KENDO WARRIOR	BYTE BACK	C64	82%	39
KENTILLA	MASTERTRONIC	C64/SP	90%	02
KICK OFF	ANCO	C64	53%	37
KICK OFF 2	ANCO	C64	80%	48
KICKSTART II	MASTERTRONIC	C64	86%	16
KIKSTART	MASTERTRONIC	C64/C16/+4/XE	93%	02
KIKSTART II	MASTERTRONIC	C128	96% GC	04
KILLED UNTIL DEAD	US GOLD	C64/SP	86/88%	14
KLAX	DOMARK	C64	79%	48
KNIGHT GAMES	ENGLISH SOFT	C64	50%	04
KNIGHT GAMES II	ENGLISH SOFT	C64	61%	22
KNIGHT ORC	LEVEL 9	C64	85%	16
KNIGHT RIDER	OCEAN	C64/SP	16%	05
KNIGHTMARE	ACTIVISION	C64	66%	20
KNIGHTS OF LEGEND	ORIGIN	C64	82%	43
KNIGHTS OF THE DESERT	SSI	C64	79%	02
KNUCKLEBUSTERS	MELB. HOUSE	C64	17%	10
KOBAYASHI NARU	MASTERTRONIC	C64/SP	25%	11
KOKOTONI WILF	ENCORE	C64/MSX	77/66	36
KRAKOUT	KIXX	C64	62%	34
KWAH!!	MELB. HOUSE	C64/SP	60%	07
LA CRACKDOWN	US GOLD/EPYX	C64	61%	27
LA SWAT	MASTERTRONIC	C64/XE/C16	74%	10
LABYRINTH	ACTIVISION	C64	79%	09
LANE MASTODON VS	INFOCOM	C64	—	32
LAS VEGAS CASINO	ZEPELIN	C64	59%	35
LAST DUEL	CAPCOM/GO!	C64/AMS/ZX	83%	34
LAST MISSION	US GOLD	C64/SP	49%	16
LAST NINJA (THE)	SYSTEM 3	C64	90%	14
LAST NINJA 2	SYSTEM 3	C64/SP	94%	26
LAUREL AND HARDY	ADVANCE	C64	17%	16
LAZER TAG	GO!	C64	56%	25
LAZERWHEEL	MAD	C64	31%	12
LAZERWHEEL	MAD	C64	31%	11
LE MANS	ELECTRIC SOFT	MSX	55%	36
LEADERBOARD	ACCESS	C64/SP/ST/AMIGA	97% MO	03
LEATHER GODD. OF PHOBOS	INFOCOM	C64/AMIGA	91% GC	07
LED STORM	GO!/CAPCOM	C64/SP	76%	32
LED STORM	GO!/CAPCOM	AMSTRAD	50%	35
LEGEND OF AMAZON WOMEN	US GOLD	C64	49%	04
LEGEND OF BLACKSILVER	US GOLD/EPYX	C64	59%	32
LEGIONNAIRE	ANCO	C16/+4	65%	06
LEVIATHAN	ENGLISH SOFT	C64/SP/AMS	41%	11
LICENCE TO KILL	DOMARK	C64	68%	37
LICENCE TO KILL	DOMARK	SPECTRUM	68%	38
LICENCE TO KILL	DOMARK	C64	68%	39
LIFEFORCE	CRL	C64	58%	20
LITTLE COMPUTER PEOPLE	RICOCHE	C64	82%	34
LITTLE GREEN MAN	BUG BYTE	C64	52%	21
LIVE AND LET DIE	DOMARK	C64/SP	80%	29
LIVING DAYLIGHTS (THE)	DOMARK	8 BIT	57%	16
LIVINGSTONE, I PRESUME?	ALLIGATA	MSX/AMS/SP/C64	81%	14
LOCOMOTION	MASTERTRONIC	SP	55%	01
LORD OF CHAOS	BLADE	C64	80%	50
LUCIFER'S REALM	US GOLD	C64	58%	01
LURKING HORROR (THE)	INFOCOM/ACTIV.	C64	90%	15
MAD MIX CHALLENGE	US GOLD	C64/MSX	76%	29
MADBALLS	OCEAN	C64	40%	19
MAG MAX	IMAGINE	C64/SP	32%	14
MAGIC MADNESS	ANCO	C64	56%	11
MAGNETRON	FIREBIRD	C64	67%	22
MANDRAGORE	INFOGRADES	C64/SP/MSX	65%	10
MANIAC MANISON	LUCASFILM	C64	90%	45
MANIAC MANSION	ACTIVISION	C64	93%	18
MANIAX	ANCO	C64	58%	29
MANIC MINER	MASTERTRONIC	C64	95%	35
MARAUDER	HEWSON	C64/SP	60/69%	26
MARIO BROS	OCEAN	C64/SP	55%	14
MARS SAGA	EL. ARTS	C64	72%	32
MASK	BYTE BACK	C64	54%	43
MASK I E II	GREMLIN	C64/MSX	63/43%	19
MASTER BLASTER	ZEPELIN	C64 (BUDGET)	37%	32
MASTER CHESS	MASTERTRONIC	C64/C16/XE	NC	10
MASTERS OF THE UNIV.	US GOLD	C64/SP	44%	13



MASTERS OF THE UNIV.	GREMLIN	C64/MSX/AMS	57%	21	NIGHT RACER	MASTERTRONIC	C64	41%	26
MATCHDAY II	OCEAN	C64	90%	20	NIGHT RAIDER	GREMLIN	SPECTRUM	70%	27
MATCHDAY II	OCEAN	MSX	81%	26	NINETEEN PT1	CASCADE	C64/SP/AMS	72/78%	26
MATRIX E LASERZONE	ARIOLASOFT	C16/+4/C64	64%	GC.07	NINJA COMMANDO	ZEPELIN	C64	69%	37
MAX TORQUE	BUBBLE BUS	C64	70%	15	NINJA HAMSTER	CRL	C64	??	20
MAYDAY SQUAD	TYNESOFT	C64	58%	35	NINJA MASSACRE	CODE MASTERS	C64	64%	37
MAZE MANIA	HEWSON	C64	62%	43	NINJA SCOOTER SIM.	SILVERBIRD	C64	41/58%	26
MEAN 18	ACCOLADE	AMIGA/ST/][E/GS	95%	13	NINJA SPIRIT	ACTIVISION	C64	80%	46
MEAN CITY	QUICKSILVA	C64	51%	17	NINJA SPIRIT	IREM	PC ENGINE	93%	50
MEAN STREAK	MIRRORSOFT	C64	71%	19	NINJA WARRIOR	VIRGIN	C64	79%	41
MEGA APOCALYPSE	MARTECH	C64	90%	16	NORD AND BERT COULD	INFOCOM	C64	57%	19
MEGAMIX	OCEAN	C64	72%	42	NORTHSTAR	GREMLIN	C64	77%	24
MENACE	PSYGNOSIS	C64	49%	32	NOT A PENNY MORE	NOT A PENNY LESS	DOMARK	58%	20
MERMAID MADNESS	EL. DREAMS	C64	78%	03	NUCLEAR EMBARGO	MICROPOOL	C64	85%	08
METROCROSS	US GOLD/NAMCO	C64-128/ST/SP	92%	13	OBLITERATOR	PSYGNOSIS	AMIGA/ST	87%	25
MIAMI DICE	BUG BYTE	C64/SP	72%	06	OCEAN CONQUEROR	RACK-IT (RE-REL.)	C64	80%	32
MIAMI VICE	OCEAN	C64/SP/AMS	30%	05	OCTOPLEX	MASTERTRONIC	C64	70%	35
MICKY MOUSE	HEWSON	C64/SP/AMS	70%	26	OIL IMPERIUM	RELIN	C64	72%	39
MICRO MUD	VIRGIN	C64	27%	25	OINK!	CRL	C64	84%	15
MICROBALL	ALTERNATIVE	C64	73%	18	OLLI AND LISSA	FIREBIRD	C64/SP	50%	10
MICROBALL	ALTERNATIVE	C64	34%	30	OLLIE'S FOLLIES	AMERICANA	C64/XE	70%	03
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	C64	95%	30	OLYMPIC SKIER	ALTERNATIVE	C64	45%	34
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	AMSTRAD/SP	40%	36	OMNI PLAY BASKETBALL	MINDSCAPE	C64	79%	39
MIDNIGHT RESISTANCE	OCEAN	AMSTRAD	54%	50	ON COURT TENNIS	SILVERBIRD	C64	75%	18
MIGHT & MAGIC II	NEW WORLD COMP.	C64	84%	46	OP. THUNDERBOLT	OCEAN	SPECTRUM	91%	40
MIGHT & MAGIC II	NEW WORLD COMP.	C64	84%	47	OP. THUNDERBOLT	OCEAN	C64	92%	41
MIKIE	HIT SQUAD	C64	82%	48	OPERATION HORMUZ	—	C64	38%	32
MILESTONES	SOFTGOLD	C64	62%	48	OPERATION WOLF	OCEAN	C64/SP/AMS	77%	29
MILK RACE	MASTERTRONIC	C64/SP/XE	34%	15	ORDYNE	NAMCOT	PC ENGINE	83%	50
MIND PURSUIT	US GOLD	C64	69%	06	ORION	RACK-IT	C64	46%	33
MINDFIGHTER	ABSTRACT CONC.	C64/SP	62%	26	QUESTPROBE II: THE F. FOUR	US GOLD	C64	62%	03
MINDTRAP	MASTERTRONIC	C64	74%	39	OUT RUN	US GOLD	C64/SP/AMS	68%	20
MINI GOLF	GREMLIN	C64	57%	33	OUT RUN	US GOLD	MSX	25%	36
MISSION ASTEROID	US GOLD	C64	67%	01	OVERLANDER	ELITE	SPECTRUM/AMSTRAD	65/59%	27
MISSION ELEVATOR	MICROPOOL	C64/AMS	84%	05	OVERLANDER	ELITE	C64	66%	31
MISSION OMEGA	MIND GAMES	SP	76%	06	OVERLANDER	ENCORE	C64	75%	45
MOEBIUS	MICROPR.E/ORIGIN	C64	48%	17	OVERRUN!	SSI	C64	80%	36
MOLECULE MAN	MASTERTRONIC	8 BIT	69%	09	OXOXONIAN	RAINBOW ARTS	C64	86%	40
MONKEY MAGIC	MICRO DESIGN	C16/+4	37%	12	P.B. INTERN. FOOTBALL	GRANDSLAM	C64	23%	29
MONTY ON THE RUN	GREMLIN	C64/SP/C16/+4	96%	GC.05	P47	FIREBIRD	C64	69%	44
MONTY PYTHON'S F.CIRCUS	VIRGIN	C64	47%	49	PAC MAN	BUG BYTE	MSX	81%	22
MOON SHUTTLE	AMERICANA	C64	13%	03	PAC-LAND	QUICKSILVA	C64/AMIGA/ST	92%	23
MOONMIST	INFOCOM	C64/AMIGA	91%	GC.09	PACMANIA	GRANDSL./NAMCO	C64/SP/AMS	84%	29
MOONSHADOW	IDEA	C64	89%	45	PANTHER	MASTERTRONIC	C64	73%	08
MOONWALKER	US GOLD	C64	60%	41	PANZER BATTLES	SSG	C64	67%	44
MORPHEUS	HEWSON	C64	90%	17	PAPERBOY	ENCORE	C64	63%	38
MOTOR MASSACRE	GREMLIN	C64	62%	34	PAPERBOY	ELITE	C64/SP	84%	06
MOTORBIKE MADNESS	MASTERTRONIC	C64	66%	30	PARA ASSAULT COURSE	ZEPELIN	C64	67%	35
MOUNTAIN BIKE	ZEPELIN	C64	55%	44	PARALLAX	OCEAN	C64/SP/AMS	93%	GC.05
MOVIE MONSTER	US GOLD	C64/XE	75%	07	PARANOIA	NAXAT	PC ENGINE	70%	50
MR MEPHISTO	BUG BYTE	C64	24%	01	PARK PATROL	FIREBIRD	C64	94%	GC.09
MR PUNIVERSE	MASTERTRONIC	C16/+4	76%	01	PASSENGERS DU VENT (LES)	INFOGRAMES	MSX II/ST	89%	15
MR WINO	SILVERBIRD	C64	17%	27	PASSING SHOT	IMAGE WORKS	C64/AMSTRAD/MSX	70%	38
MR. HELI	FIREBIRD	C64	84%	38	PASSING SHOT	IMAGEWORKS	SPECTRUM	65%	44
MR. HELI	FIREBIRD	C64	84%	39	PASTEMAN PAT	SILVERBIRD	C64 (BUDGET)	72%	32
MUGSY'S REVENGE	MELB. HOUSE	C64/SP	33%	01	PASTEMAN PAT	SILVERBIRD	MSX	63%	36
MUNCHER (THE)	GREMLIN	C64	71%	35	PATTEN VS ROMMEL	EL. ARTS	C64	89%	26
MUNSTERS (THE)	AGAIN AGAIN	C64	54%	32	PC Kid	HUDSON SOFT	PC ENGINE	97%	46
MURDER	U.S. GOLD	C64	93%	49	PETER PACKRAT	FIREBIRD	C64 (BUDGET)	69%	32
MURDER ON THE MISSISSIPPI	ACTIVISION	C64	89%	04	PHOBIA	IMAGE WORKS	C64	92%	36
MUTANTS	OCEAN	C64	90%	GC.10	PIN POINT	ANCO	C16	61%	09
MYSTERE	GENIAS	C64	70%	48	PING PONG	IMAGINE	C64/SP	60%	02
MYSTERY VOYAGE	COLLEEN	C64	30%	04	PINK PANTHER	GREMLIN	ST/AMIGA	77%	25
MYTH	SYSTEM 3	C64	94%	40	PIPEMANIA	EMPIRE	C64	94%	44
NATO ASSAULT COURSE	CRL	C64	27%	28	PIPPA	MASTERTRONIC	SP	82%	07
NAVY MOVES	DYNAMIC	C64/AMS	62%	36	PIRATES!	MICROPROSE	C64/ST-XE/][E/AMIGA	75%	16
NAVY MOVES	DINAMIC	MSX	61%	37	PITSTOP II	KIXX	C64	96%	39
NAVY SEAL	COSMI/ MICROPR.	C64	68%	36	PLASMATRON	CRL	C64	55%	15
NEBULUS	HEWSON	C64	97%	18	PLATOON	OCEAN	C64/SP/AMS	94%	20
NEMESIS	KONAMI	C64/SP/MSX	80%	12	PLATOON	HIT SQUAD	C64	88%	45
NEMESIS THE WARLOCK	MARTECH	C64	72%	13	PLUNDERED HEARTS	INFOCOM	C64	90%	19
NETHER HEART	ARGUS PRESS SOFT	C64	15%	13	PNEUMATIC HAMMERS	FIREBIRD	C64	58%	10
NETHERWORLD	HEWSON	C64	85%	26	POD	MASTERTRONIC	C64/C16	39%	09
NEUROMANCER	EL. ARTS	C64	97%	30	PORTAL	ACTIVISION	C64/AMIGA	NC	10
NEXUS	NEXUS	C64	90%	03	POSEIDON	HI TECH	C64	73%	46
NIGHT ON THE TILES	FIREBIRD	C64	78%	16	POSEIDON	HI TECH	C64	73%	47





# Supersommario

POWER DRIFT	ACTIVISION	C64	95%	39
POWER DRIFT	ASMIK	PC ENGINE	76%	50
POWER PYRAMIDS	GRANDSLAM	C64	85%	28
POWERBOAT USA	ACCOLADE	C64	69%	48
POWERPLAY HOCKEY	EL. ARTS	C64	50%	32
PREDATOR (GC)	ACTIVISION	C64	90%	21
PRESID. IS MISSING (THE)	MICROPR./COSMI	C64	83%	27
PRESUMED GUILTY	COSMI	C64	77%	43
PRO POWER BOAT SIM.	CODE MASTERS	C64	76%	39
PRO SKATEBOARD SIM.	CODE MASTERS	C64	79%	29
PRO SKI SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	73%	29
PRO TENNIS TOUR	UBI SOFT	C64	82%	46
PROF. SNOOKER SIM.	CODE MASTERS	C64/Sp	41/39%	26
PROFESS. BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	76%	23
PROJECT FIRESTART	DYNAMICS	C64	91%	36
PROJECT STEALTH FIGHT	MICROPROSE	C64	90%	MO21
PROWLER	MASTERTRONIC	C64/IBM	49%	23
PSI TRADING COMPANY	US GOLD	C64/Sp	88%	01
PSYCHO PIGS UXB	US GOLD	C64	60%	27
PSYCHO SOLDIER	IMAGINE	C64/Sp	57%	20
PURPLE HEART	CRL	C64	58%	30
QUARTET	HIT SQUAD	C64	15%	46
QUARTET GOLD (4 GIOCHI)	RED RAT SOFT.	XE XE/XL	80%	29
QUARTET VI	ACTIVISION	C64	15%	15
QUEDEX	THALAMUS	C64	92%	17
QUESTRON II	SSI	C64	60%	25
R-TYPE	ELEC. DREAMS	C64	96%	30
R-TYPE	EL. DREAMS	SPC/AMS	74%	37
R-TYPE	HUDSON SOFT	PC ENGINE	88%	50
RACK'EM	ACCOLADE	C64	74%	31
RAID 2000	MIRRORSOFT	C64	56%	10
RAINBOW ISLANDS	FIREBIRD	C64	95%	37
RAINBOW WARRIOR	MICROSTYLE	C64	64%	39
RALLY CROSS SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	80%	38
RAMBO	HIT SQUAD	C64	96%	38
RAMBO III	OCEAN	C64	80%	29
RAMBO III	OCEAN	MSX	60%	36
RAMPAGE	ACTIVISION	C64	62%	19
RANARAMA	HEWSON	C64/Sp	87%	12
RANARAMA	HEWSON	AMIGA	79%	18
RANARAMA	HEWSON	C64/Sp/AMS	87%	GC.12
RASTAN	IMAGINE	C64	42%	21
RASTERSCAN	MASTERTRONIC	C64/Sp/MSX	67%	15
RE-BOUNDER	GREMLIN	C64	90%	16
REAL GHOSTBUSTERS (THE)	ACTIVISION	C64/AMS/ZX	75%	34
REBEL PLANET	US GOLD	C64/Sp	NC	04
RED HAWK	MELB. HOUSE	C64/Sp	86%	03
RED HEAT	OCEAN	C64	59%	36
RED HEAT	OCEAN	SPC/AMS	52%	37
RED L.E.D.	STARLIGHT	C64/Sp	93%	16
RED STORM RISING	MICROPROSE	C64	86%	28
REFLEX	PLAYERS	C16/MSX	75-78%	25
RENEGADE	IMAGINE	C64/Sp/AMS	90%	17
RENEGADE	HIT SQUAD	AMSTRAD C64	89/79	42
RENEGADE III	IMAGINE	C64/ZX	90%	34
RESCUE OF FRACTALUS	MASTERTRONIC	C64	82%	38
RETROGRADE	THALAMUS	C64	94%	41
RETURN OF THE JEDI	DOMARK	C64	81%	30
RETURN OF THE SPACE WARR.	ALPHA OMEGA	C64	80%	03
REV. OF DOH (ARKANOID II)	IMAGINE	C64/Sp/AMS/ST/AM	89%	23
REVOLUTION	VORTEX	Sp/C64: AMS	93%	GC.08
REVS PLUS	FIREBIRD	C64	83%	15
RICK DANGEROUS	FIREBIRD	C64/Sp/AMS	89%	37
RICK DANGEROUS 2	MICROSTYLE	C64	75%	50
RIMRUNNER	PALACE	C64	56%	23
RISK	THE EDGE	C64	90%	19
ROAD BLASTERS	US GOLD	C64/Sp	61/70%	26
ROAD RUNNER	US GOLD	C64/Sp/AMS	70%	15
ROAD RUNNER	KIXX	C64	—	37
ROBO KNIGHT	AMERICANA	C16/+4	70%	06
ROBOCOP	OCEAN	C64	92%	30
ROCK 'N' ROLL	RAINBOW ARTS	C64	73%	44
ROCK'N'BOLT	RICOCHET	C64 (BUDGET)	89%	32
ROCKET RANGER	CINEMAW./MIRRORS	C64	95%	32
ROCKFORD	MELB. HOUSE	ST/IBM	61%	22
ROCKSTAR A. M. HAMS	CODE MASTERS	SPECTRUM	89%	34
ROLLAROUND	MASTERTRONIC	C64	82%	22
ROLLING THUNDER	US GOLD	C64/Sp/AMS/ST/AMIGA	76%	23
ROMULUS	QUICKSILVA	C64	27%	13
ROY OF THE ROVERS	GREMLIN	C64	51%	31
RUN FOR GOLD	ALTERNATIVE	C64	79%	22
RUN THE GAUNTLET	OCEAN	C64/AMS/ZX	80%	34
RYGAR	US GOLD	C64	57%	19
RYGAR	KIXX	C64	59%	33
S.D.I.	CINEMAWARE	C64/16 BIT/MAC/GS	70%	14
SABOTEUR	ENCORE (RE-REL.)	C64	90%	32
SABOTEUR	DURELL	C64	75%	04
SABOTEUR 2	ENCORE	C64	70%	37
SAILING	ACTIVISION	C64/AMS/Sp	52%	11
SALAMANDER	IMAGINE	C64	91%	26
SALAMANDER	IMAGINE	SPECTRUM	52%	29
SAMANTHA FOX STRIP POKER	MARTECH	C641Sp/MSX/AMS	16%	04
SAMURAI TRILOGY	GREMLIN	C64	29%	14
SAMURAI WARRIOR	FIREBIRD	C64/ST/AMIGA	91%	23
SANXION	THALAMUS	SPECTRUM	65%	36
SANXION	THALAMUS	C64	93%	GC.06
SATAN	DINAMIC	C64	81%	46
SATAN	DINAMIC	C64	81%	47
SAVAGE	FIREBIRD	C64/AMS	84%	29
SCARY MONSTERS	FIREBIRD	C64	46%	17
SOOBY DOO	ENCORE	C64	53%	37
SCOOBY DOO	ELITE	C64/Sp/C16/AMS	91%	GC.08
SCORPIUS	SILVERBIRD	C64	71%	27
SCRAMBLE SPIRITS	GRANDSLAM	C64/AMSTRAD	44/35%	45
SCUMBALL	BULLDOG	C64	79%	22
SDI	ACTIVISION	C64/Sp	84%	29
SEABASE DELTA	FIREBIRD	C64	85%	03
SEARCH FOR THE TITANIC	CAPSTONE	C64	50%	46
SECRET OF T. SILV. BLADES	SSI	C64	89%	48
SENTINEL WORLDS	EL. ARTS	C64	60%	44
SERVE AND VOLLEY	ACCOLADE	C64	71%	31
SHADOW SKIMMER	THE EDGE	SPECTRUM	63%	13
SHADOW WARRIORS	OCEAN	C64/SPECTRUM	79/85%	49
SHADOWS OF MORDOR	MELB. HOUSE	C64	—	13
SHADOWS OF MORDOR	MELB. HOUSE	SPECTRUM	55%	14
SHAMUS	AMERICANA	C64/XE	51%	03
SHANGAI	ACTIVISION	C64/[[E/AMI/AST	78%	09
SHAO LIN'S ROAD	THE EDGE	C64/Sp	47%	12
SHINOBI	VIRGIN	C64	86%	38
SHINOBI	VIRGIN	AMSTRAD	58%	39
SHINOBI	ASMIK	PC ENGINE	90%	45
SHOCKWAY RIDER	FASTER THAN LIGHT	C64/Sp	86%	12
SHOGOTH	DW SOFT.	C64	75%	25
SHOOT OUT	MARTECH	C64	52%	31
SHOOT'EM UP CONSTR. KIT	OUTLAW	C64	—	18
SHORT CIRCUIT	OCEAN	C64/Sp/AMS	45%	10
SIDE ARMS	GO!	C64/Sp/AMS	61%	21
SIDEWALK	INFOGRAMES	C64	67%	21
SIGMA 7	ENCORE	C64	62%	38
SILENT SERVICE	MICROPROSE	C64/Sp/AMS/ST	88%	01
SILKWORM	RANDOM ACCESS	C64	91%	34
SILKWORM	VIRGIN	SPC/AMS	85/89	37
SIM CITY	INFOGRAMES	C64	75%	43
SIMBAD AND T.T.O. FALCON	CINEMAWARE	AMIGA/ST/1IGS/C64	89%	14
SIMULGOLF	SIMULMONDO	C64	60%	36
SINBAD AND T.T.O. FALC.	CINEMAWARE/MIRR.	C64	95%	28
SKATE CRAZY	GREMLIN	C64/Sp	86%	25
SKATEBALL	UBI SOFT	C64	45%	39
SKATEBOARD JOUST	FIREBIRD	C64 (BUDGET)	42%	32
SKI OR DIE	EL. ARTS	C64	61%	48
SKY TRAVEL	—	C64	—	35
SKYFOX	ARIOLASOFT	C64/Sp/AMIGA	88%	06
SKYFOX II	EL. ARTS	C64	67%	22
SLAMBALL	AMERICANA	C64	96%	03
SLAP FIGHT	IMAGINE	C64/Sp	80%	15
SLAYER	RACK-IT	C64	90%	29
SLIMEY'S MINE	SILVERBIRD	C64	91%	27
SNARE	THALAMUS	C64	88%	42



SNOW STRIKE	EPYX	C64	87%	50	SUPER SPRINT	EL. DREAMS	C64	70%	42
SOKO-BAN	MIRRORSOFT	C64/AMIGA/ST	81%	22	SUPER STAR SOCCER	GREMLIN	C64	85%	19
SOLDIER OF FORTUNE	GRAFTGOLD/FIREB.	C64	66%	28	SUPER STUNT MAN	CODE MASTERS	C64 (BUDGET)	21%	32
SOLDIER OF LIGHT	ACE	C64	61%	32	SUPER SUNDAY	NEXUS	C64	92%	14
SOLDIER OF LIGHT	RAD	C64	64%	39	SUPER VOLLEY BALL	V-SYSTEM	PC ENGINE	95%	45
SOLO FLIGHT PLUS	MICROPROSE	C64	85%	03	SUPER WONDER BOY	ACTIVISION	C64 AMSTRAD	45%	42
SOLOMON'S KEY	US GOLD	C64/Sp/ST	86%	17	SUPERBOWL	OCEAN	C64/Sp	80%	14
SONIC BOOM	ACTIVISION	C64 SPECTRUM	47/49%	46	SUPERBOWL	OCEAN	C64/Sp	90%	GC.01
SOS	MASTERTRONIC	C64/Sp	59%	12	SUPERMAN	TYNESOFT	C64	69%	31
SOUTHERN BELLE	HEWSON	C64/Sp	88%	03	SUPERSPORTS	GREMLIN	C64/Sp/Ams	75%	30
SPACE HARRIER	ELITE	C64/Sp	45%	09	SUPERSTAR PING PONG	US GOLD	C64	85%	04
SPACE HARRIER II	GRANDSLAM	C64	63%	44	SUPERTRUX	ELITE	C64	57%	33
SPACE RACER	LORICIEL	C64	59%	31	SWORD SLAYER	PLAYERS	C64	55%	26
SPACE RIDER	HI TECH	C64	43%	46	SYDNEY AFFAIR (THE)	INFOGRAMES	C64	77%	12
SPACE RIDER	HI TECH	C64	43%	47	TAG TEAM WRESTLING	US GOLD	C64	25%	14
SPACE ROGUE	ORIGIN	C64	85%	45	TAI PAN	OCEAN	C64/Sp/Ams/ST	64%	17
SPACEBALL	GO!/RAINBOW ARTS	C64	89%	31	TAITO COIN OP HITS	IMAGINE/TAITO	C64 COMPIL	96%	29
SPECVENTURE	MASTERTRONIC	Sp	70%	01	TANK ATTACK	CDS	C64	80%	37
SPEEDBALL	IMAGE WORKS	C64	90%	35	TANK ATTACK	CDS	AMSTRAD	42%	41
SPEEDZONE	MASTERTRONIC	C64	10%	34	TARZAN	MARTECH	C64/Sp/Ams	77%	08
SPELLBOUND	MAD	C64/Sp/Ams/XE	97%	MO02	TASK III	DATABYTE	C64	77%	22
SPELLSEEKER	BUG BYTE	C64	56%	15	TASS TIME IN TONE TOWN	ACTIVISION	C64	95%	GC.06
SPHERICAL	RAINBOW ARTS	C64	78%	37	TAU CETI	CRL	C64/Sp	93%	04
SPINDIZZY	EL. DREAMS	XE/C64/Sp/Ams	98%	12	TECHNOCOP	GREMLIN	C64	70%	31
SPITTING IMAGE	DOMARK	C64	29%	30	TEMPLE OF TERROR	ADVENTURE SOFT	SPECTRUM/C64	—	13
SPORT OF KINGS	MAD	C64	61%	14	TENTH FRAME	US GOLD	C64/Sp	93%	04
SPORTS WORLD 88	US GOLD	C64	67%	31	TERRAFIGHTER	ZEPELIN	C64 (BUDGET)	63%	32
SPY VS SPY	HITEC SOFT	C64	92%	45	TERRAMEX	GRANDSLAM	AMIGA/ST/C64/Sp	61%	22
SPY VS SPY III: A. ANT.	DATABYTE	C64	75%	14	TERROR OF THE DEEP	MIRRORSOFT	C64	60%	10
STANDING STONES	ARIOLASOFT	C64	62%	04	TERRORPODS	MELB.H./PSYGN.	C64/Sp	52%	29
STAR PAWS	SOFT. PROJECTS	C64/Sp	90%	16	TERRY'S BIG ADVENTURE	SHADES	C64	82%	39
STAR RAIDERS	EL. DREAMS	C64/XE/Sp	77%	12	TEST DRIVE	ACCOLADE	AMIGA	79%	19
STAR RAIDERS II	EL. DREAMS	C64/XE/Sp	77%	12	TEST DRIVE	ACCOLADE/EL.ARTS	C64	46%	21
STAR SOLDIER	QUICKSILVA	C64	40%	10	TETRIS	MIRRORSOFT	C64	94%	19
STAR TRASH	RAINBOW ARTS	C64	58%	49	TETRIS	MIRRORSOFT	C64	96%	22
STAR TREK	FIREBIRD	ST	90%	18	TETRIS	MASTERTRONIC	C64	98%	36
STAR TREK	FIREBIRD	C64	81%	30	THE BARD'S TALE	ARIOLASOFT	C64	93%	08
STAR WARS	DOMARK	C64/ST	70%	19	THE BIZ	OCEAN	C64	69%	44
STAR WARS	DOMARK	ATARI XL	60%	38	THE CHAMP	LINEL	C64	74%	43
STAR WARS TRILOGY	DOMARK	C64	80%	39	THE COMET	FIREBIRD	C64/Sp/XE	38%	02
STARGLIDER	RAINBIRD	C64/Sp/ST/AMIGA	68%	09	THE CURSE OF SHERWOOD	MASTERTRONIC	C64/Ams/Sp	68%	11
STARPAWS	ALTERNATIVE	C64	91%	36	THE DEEP	US GOLD	C64/Ams/ZX	60%	33
STARRAY	LOGOTRON	C64	58%	31	THE DUEL	ACCOLADE	C64	77%	36
STATIONFALL	INFOCOM	C64	87%	17	THE FLINSTONES	BUG BYTE	C64	52%	45
STEALTH MISSION	SUBLOGIC	C64	89%	23	THE GAMES - SUMMER ED.	EPYX/US GOLD	C64	65%	29
STEEL	RACK-IT	C64 (BUDGET)	82%	32	THE GAMES - WINTER ED.	EPYX/US GOLD	MSX	87%	28
STIFFLIP & Co	PALACE SOFT	C64	70%	15	THE GAMES - WINTER ED.	EPYX/US GOLD	C64/Sp	76%	27
STORM	MASTERTRONIC	C64/Sp/Ams/MSX	45%	09	THE GAMES SUMMER ED.	EPYX	AMSTRAD	68%	38
STORMLORD	HEWSON	C64/Sp/Ams	80%	36	THE GREAT ESCAPE	OCEAN	Sp/C64	89%	08
STORMN ACROSS EUROPE	SSI	C64	94%	36	THE INHERITANCE	INFOGRAMES	C64/Ams	91%	GC.10
STRATTON	CRL	C64	36%	22	THE KARATEKID PART II	MICRODEAL	AMIGA	70%	18
STREET FIGHTER	GO!/CAPCOM	C64/Sp/Ams	78%	26	THE NEW ZEALAND STORY	OCEAN	C64	93%	38
STREET FIGHTER	HIT SQUAD	C64	61%	40	THE PAWN	RAINBIRD	C64/ST	96%	MO07
STREET HASSLE	MELBOURNE	C64	80%	18	THE PLANETS	MARTECH	Sp	92%	03
STREET OLYMPICS	MASTERTRONIC	C16/+4	50%	05	THE RUNNING MAN	GRANDSLAM	C64	51%	36
STREET SPORT BASEBALL	EPYX	C64	82%	16	THE SACRED A. OF ANTIRIAD	PALACE	C64/Sp	93%	07
STREET SPORT SOCCER	EPYX	C64	75%	28	THE SENTINEL	FIREBIRD	AMIGA	—	18
STREET SURFER	ENTERT. USA	C64	29%	07	THE SENTINEL	FIREBIRD	C64/PRODEST	MO	07
STRIDER	US GOLD	C64 AMSTRAD	60/62	40	THE STORY SO FAR	ELITE	C64	68%	39
STRIKE FLEET	EL. ARTS	C64	96%	22	THE STORY SO FAR 2	ELITE	C64/AMSTRAD	68%	38
STRIKE FORCE COBRA	ALTERNATIVE	C64 (BUDGET)	90%	32	THE SYDNEY AFFAIR	INFOGRAMES	C64	77%	12
STRIP POKER 2+	ANCO	MSX	77%	28	THE UNTOUCHABLES	OCEAN	C64	97%	39
STUNT CAR RACER	MICROSTYLE	C64	90%	40	THE VERY BIG CAVE ADVENT.	CRL	C64	75%	03
SUB BATTLE SIMULATOR	EPYX	C64	24%	21	THE WAY OF THE TIGER	GREMLIN	C64/Sp/MSX/C16	70%	04
SUBBUTED - THE C.GAME	ELECTR. ZOO	C64	61%	50	THEY STOLE A MILLION	39 STEPS	Sp/C64	90%	GC.09
SUMMER EVENTS	ANCO	C16/+4	92%	17	THING BOUNCES BACK	GREMLIN	C64-128/Sp/MSX	89%	14
SUNBURST	RACK-IT	C64	67%	18	THINK!	ARIOLASOFT	Sp	89%	07
SUPER CYCLE	EPYX	C64/Sp/Ams/ST	95%	GC.05	THREE MUSKETEERS (THE)	COMPUTER NOVELS	C64	17%	16
SUPER DRAGON SLAYER	CODE MASTERS	C64	67%	29	THRILL TIME GOLD 2	ELITE	C64	77%	42
SUPER G-MAN	CODE MASTERS	C64	23%	20	THRUST	FIREBIRD	C64/Sp	94%	GC.01
SUPER HERO	CODE MASTERS	C64 (BUDGET)	43%	32	THUNDERBIRDS	GRANDSLAM	C64	86%	38
SUPER HUEY II	US GOLD	C64/ATARI	89%	08	THUNDERBLADE	US GOLD/SEGA	C64/Ams	96%	30
SUPER MARIO BROS II	NINTENDO	NINTENDO	96%	41	THUNDERCATS	ELITE	C64/Sp/Ams	74%	18
SUPER SCRAMBLE	GREMLIN	C64/Ams	76-71	37	TIGER HELI	TAITO	PC ENGINE	83%	46
SUPER SOCCER	IMAGINE	C64/Sp	11%	10	TIGER HELI	TAITO	PC ENGINE	83%	47
SUPER SPRINT	EL. DREAMS	C64	58%	18	TIGER ROAD	GO!	SPECTRUM	68%	31





# Supersommario

TIGER ROAD	GO!/CAPCOM	C64	73%	32
TIME AND MAGIK	LEVEL 9	C64	68%	24
TIME BANDIT	MICRODEAL	AMIGA/ST	92%	22
TIME MACHINE	VID	C64	92%	49
TIME SCANNER	ACTIVISION	C64	30%	37
TIME SCANNER	ACTIVISION	AMSTRAD	59%	38
TIME SOLDIERS	ELECTROCOIN	C64	48%	48
TIME TRAX	MIND GAMES	C64	80%	04
TIMES OF LORE	MICROPROSE	C64	73%	30
TITAN	TITUS	C64	50%	35
TITANI	KIXX	MSX	69%	36
TKO	ACCOLADE	C64	52%	31
TNT	DOMARK	C64	65%	50
TO HELL AND BACK	CRL	C64	53%	26
TOBRUK	PSS	C64	70%	20
TOM & JERRY	MAGIC BYTES	C64	61%	35
TOM & JERRY II	MAGIC BYTES	C64	30%	41
TOMAHAWK	DIG. INTEGRATION	SP	90%	01
TOMCAT	PLAYERS	C64	51%	33
TOOBIN'	DOMARK	C64 AMSTRAD	69/63	42
TOP FUEL CHALLENGE	US GOLD	C64	13%	23
TOP GUN	OCEAN	C64/Sp/Ams	68%	10
TOPPLE ZIP	INFOGRAMES	MSX II	69%	20
TOTAL ECLIPSE II	INCENTIVE	C64/Spc/Ams	90%	37
TOTAL ECLIPSE	INCENTIVE	C64/Sp/Ams	90%	30
TOTOSOFT	TOTOSOFT	C64	—	37
TOUCHDOWN FOOTBALL	ARIOLASOFT	C64	45%	14
TRACK AND FIELD	KONAMI	C64	61%	19
TRACK AND FIELD II	NINTENDO	NINTENDO	91%	43
TRAIBLAZER	GREMLIN	8 BIT	93% GC.07	
TRAIN (THE)	EL. ARTS	C64	87%	22
TRANSFORMERS	ACTIVISION	C64	40%	11
TRANTORR: THE LAST ST.	GO!	C64/Sp/Ams	55%	19
TRAZ	CASCADE	C64	87%	22
TREASURE ISLAND	MASTERTRONIC	C64	84%	15
TROJAN WARRIOR	SILVERBIRD	C64	71%	27
TROLL	OUTLAW	C64	40%	23
TUBE (THE)	QUICKSILVA	C64/Sp	54%	16
TUBE RUNNER	GREMLIN	C16/+4	36%	25
TUBULAR BELLS	NU WAVE	C64	44%	04
TURBO BOAT SIMULATOR	CODE MASTERS	C64	45%	30
TURBO ESPRIT	ENCORE	C64	45%	34
TURBO OUT RUN	US GOLD	C64	97%	40
TURBO OUT RUN	US GOLD	AMSTRAD	57%	41
TURRICAN	RAINBOW ARTS	C64	98%	44
TUSKER	SYSTEM 3	C64	90%	38
TUSKER	SYSTEM 3	SPECTRUM	90%	44
TV SPORTS FOOTBALL	CINEMAWARE	C64	93%	46
TWIN TORNADO	DOCTOR SOFT SIM.	C64	89%	13
TWO ON TWO	ACTIVISION	C64/ST/AMIGA	73%	06
TYPHOON	IMAGINE	C64	75%	26
TYPHOON OF STEEL	SSI	C64	27%	33
UCHI-MATA	MARTECH	C64/Sp	89%	07
UCM	MAD	C64	40%	23
ULTIMA I	ORIGIN	C64	52%	31
ULTIMA IV	ORIGIN	C64	100%	25
ULTIMA V	ORIGIN	C64	20%	31
UNIVERSAL MILITARY SIMUL.	RAINBIRD	ST/AMIGA	95%	20
UNTOUCHABLES	OCEAN	AMS/Sp	88/85	41
URIDIUM	HEWSON	C64/Sp	94% GC.01	
V	OCEAN	C64/Sp/Ams	40%	02
VAMPIRE'S EMPIRE	MAGIC BYTES	C64	20%	24
VARDAN	ITALVIDEO	C64	67%	35
VELOCIPEDA II	PLAYERS	C64	36%	06
VENDETTA	SYSTEM 3	C64	93%	42
VENDETTA	SYSTEM 3	SPECTRUM	81%	48
VENGEANCE	CRL	C64	53%	20
VERA CRUZ	INFOGRAMES	C64/Sp/MSX	77%	10
VICTORY ROAD	IMAGINE/SNK	AMSTRAD	87%	31
VIDEO CLASSICS	FIREBIRD	C64/XE/C16	80%	30
VIDEO MEANIES	MASTERTRONIC	C64/C16	71%	15
VIETNAM	US GOLD/SSI	C64	92% GC.06	
VIGILANTE	US GOLD	C64/Spc/Ams	54/89/6137	
VINDICATOR (THE)	IMAGINE	C64	64%	27
VIXEN	MARTECH	C64	69%	25
VOID RUNNER	MASTERTRONIC	C64	85%	11
VOLLEYBALL SIMULATOR	RAINBOW ARTS	C64	55%	41
WANDERER	ELITE	C64	16%	33
WAR	ENCORE	C64	45%	42
WAR	MARTECH	C64/Sp	44%	05
WAR IN MIDDLE EARTH	MELB. HOUSE	C64	69%	33
WAR OF THE LANCE	SSI	C64	55%	45
WARLOCK'S QUEST	INFOGRAMES	C64	42%	32
WARRIOR II	NEXUS	C64	88%	08
WASTELAND	ELECTRONI ARTS	C64	90%	27
WATER POLO	GREMLIN	C64	72%	17
WEC LE MANS	IMAGINE	C64	40%	32
WEIRD DREAMS	RAINBIRD	C64	75%	44
WEST BANK	GREMLIN	Sp/C64	75%	10
WESTERN GAMES	ARIOLASOFT	C64	68%	19
WHIZ	MELBOURNE	C64	33%	15
WHIZBALL	OCEAN	C64/Sp	98%	14
WHO FRAM. ROGER RABBIT	MINDSCAPE	C64	64%	31
WICKED	EL. DREAMS	C64	91%	40
WILLOW	MINDSCAPE	C64	49%	33
WILLOW PATTERN	FIREBIRD	Sp	75%	01
WIMBLEDON	GREMLIN	C16/+4	65%	04
WIND WALKER	ORIGIN	C64	83%	43
WINNERS	US GOLD	C64	85%	41
WINTER EVENTS	ANCO	C16/+4	95%	06
WINTER GAMES	KIXX	C64	98%	45
WINTER OLYMPIAD 88	TYNESOFT	C64	66%	20
WINTER OLYMPICS	TYNESOFT	C16/+4	55%	01
WIZBALL	HIT SQUAD	C64	98%	39
WONDER BOY	ACTIVISION	C64/Sp	86%	14
WORLD CL. LEADERBOARD	US GOLD/ACCESS	C64/Sp	94%	14
WORLD COURT TENNIS	NAMCOT	PC ENGINE	89%	46
WORLD COURT TENNIS	NAMCOT	PC ENGINE	89%	47
WORLD CUP 90	GENIAS	C64	81%	45
WORLD CUP CARNIVAL	US GOLD	C64/Sp/C16/+4	11%	03
WORLD C. SOCC. ITALIA 90	VIRGIN	C64 AMSTRAD	81%	45
WORLD GAMES	EPYX	MSX	69%	31
WORLD GAMES	KIXX	C64	—	37
WORLD GAMES	EPYX	C64/Sp/Ams/XE	98% MO06	
WORLD SOCCER	ZEPPELIN	C64/XE	49/44%	44
WORLD TOUR GOLF	EL. ARTS	C64	55%	21
X-15 ALPHA MISSION	ACTIVISION	C64	46%	18
X-OUT	RAINBOW ARTS	C64	92%	45
XCELLOR 8	GREMLIN	C16/+4	66%	08
XENO	BUG BYTE	C64	68%	33
XENO	ANF	C64/Sp/MSX	86%	08
XENON	MELB. HOUSE	AMIGA/ST/IBM	84%	22
XENON	MELB. HOUSE	C64	70%	35
XENOPHOBE	MICROSTYLE	C64	73%	40
XEVION	US GOLD	C64/Sp/Ams	21%	09
XYBOTS	DOMARK	C64/Spc	23/82	37
XYZOLOG	ELECT. SOFT./TAITO	MSX	77%	29
YIE AR KUNG-FU	IMAGINE	C16/+4	32%	07
YIE AR KUNG-FU II	IMAGINE	C64/Sp/Ams	75%	08
ZAK MCKRACKEN	LUCASFILM	C64	97%	41
ZAK MCKRACKEN	LUCASFILM	C64	92%	29
ZAMZARA	RACK-IT	C64 (BUDGET)	91%	32
ZIG ZAG	MIRRORSOFT	C64	92%	18
ZOIDS	MARTECH	C64/Sp/MSX	92%	01
ZOLYX	FIREBIRD	C64	90%	13
ZOMBI	UBI SOFT	C64	79%	50
ZONE RANGER	FIREBIRD	C64	80%	11
ZORQUEST II	INFOCOM	C64	—	32
ZUB	MAD	C64/Sp/Ams	38%	10
ZYBEX	ZEPPELIN	C64	93%	21
Zzap! SIZZLERS	US GOLD	C64	92%	39



# 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!

Agressivo 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 DAT. 69.000

LEADER  
COMPTON ELECTRONICS

Disponibile per: Amiga, Atari ST,  
Amstrad (cassette, disk)

Programmed by: Teque London Ltd  
© 1990 Tengen Inc. All rights reserved.  
™ 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**







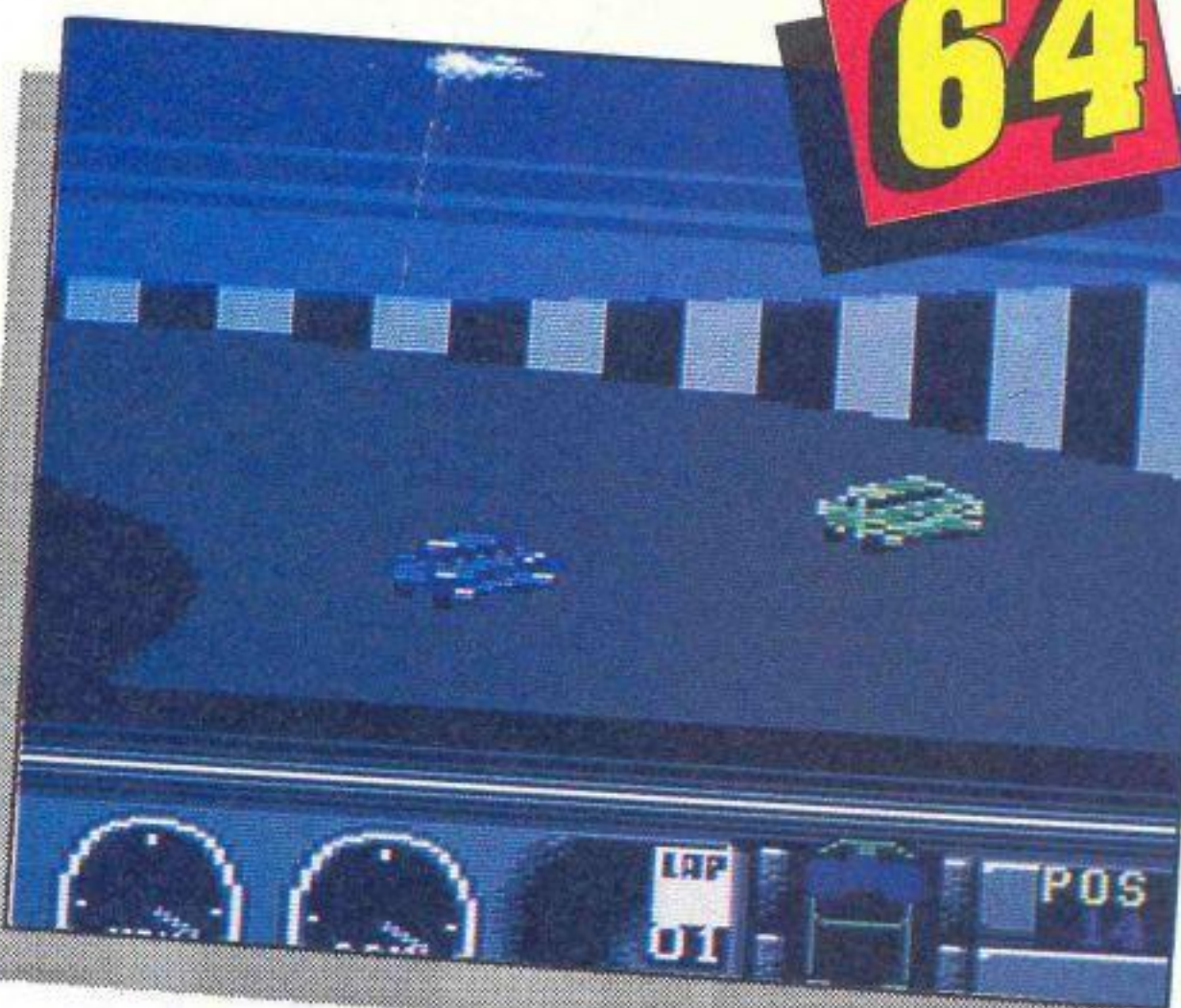
# DAYS OF THUNDER

**L** missile Cruise, Tom, ha dato il meglio di sé in Top Gun e ora è sceso sulla terra per l'azione delle corse automobilistiche a 300km/h nel circuito di Daytona nel gioco del film.

Nei panni di Cole Trickle voi partecipate allo Stock Car Championship Trophy contro altri venti piloti di stock car.

Prima di ogni gara un giro di qualificazione determinerà la vostra posizione sulla griglia di partenza. Un display vi mostrerà lo stato dei pneumatici e avrete bisogno di fermarvi ai box per cambiarli, riparare il motore e fare il pieno di carburante.

Finite una gara con una velocità media abbastanza elevata e passerete al prossimo circuito. Durante il campionato lo sponsor di



Cole, Harry Hogge, vi spedirà dei telegrammi per giudicare le vostre performance. Durante la gara l'azione è visualizzata da un punto di vista da dietro la macchina.



Di questo gioco mi piacciono particolarmente le sequenze di

inizio e di incidente, che scattano su di una veloce vista laterale per mostrarvi una prospettiva differente. Sei circuiti offrono poca varietà ma il gioco è veloce e funziona bene. Se siete dei fan del film e non vi preoccupa il vecchio stile delle corse, questo gioco dovrebbe farvi felici per un po'.



La versione C64 è una conversione da Nintendo, quindi la giocabilità è assicurata. Sfortunatamente l'esecuzione è troppo semplice e limitata, con i box come

unica possibilità di applicare una qualsiasi tattica. Le macchine mancano molto di intelligenza (o forse è la loro tattica), non c'è variazione nei fondali e la velocità dei fondali è completamente sfasata rispetto a quella della macchina. Un simpatico gioco, una bella presentazione iniziale e le attraenti scene degli incidenti non sono abbastanza per tenervi legati troppo a questo gioco.

## PRESENTAZIONE 62%

Sequenze di partenza, messaggi dello sponsor e un po' di opzioni di gioco.

## GRAFICA 55%

Schemi di colore limitati e auto poco definite.

## SONORO 52%

Musichetta adeguata e tipico sonoro motoristico.

## APPETIBILITA' 61%

La semplice azione di guida è abbastanza giocabile...

## LONGEVITA' 91%

... ma è molto ripetitiva con le piste tutte uguali.

## Globale 52%

Abbastanza giocabile ma niente di eccezionale.

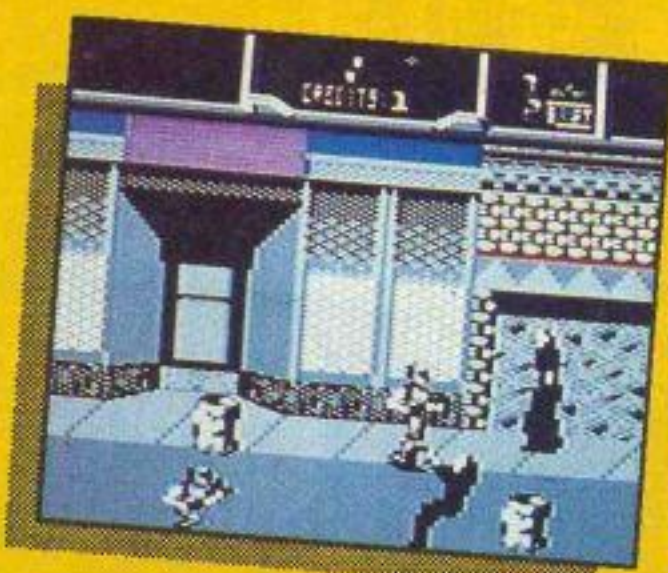


# WARPS

## 64



**L'**applicazione della legge è diventata una burla, e chiedere una Coca in drogheria ha assunto tutto un'altro significato. Con gli interi USA in una situazione così imbarazzante (se loro chiamano "imbarazzante" lo spaccio di cocaina alla luce del sole allora siamo DAVVERO nei guai NdMA) la gente si è rivolta a Hit Man e



per farci le gite scolastiche. Presa la safe card dovrete ancora tornare al livello principale per poi aprirvi la strada a colpi di arma da fuoco fino al cattivone di turno.

La carneficina continua poi in Krak street (dove Spike Rush vi lancerà dei flash succhia-energia), nel laboratorio di raffinazione

dell'organizzazione Krak (distruggete i grossi silos chimici) e sui ponti dove gli elicotteri attaccano con i loro lanciamissili e i due eroici poliziotti possono guidare una Porsche rossa.

Massacro dopo massacro il gioco continua attraverso Sunset Strip, serre piene di ganja e altro ancora prima del fatidico scontro nel quartier generale. Qui, Max e Hit dovranno affrontare tutti i cattivoni incontrati prima di poter ammazzare Mr. Big in persona.



ROBIN

L'attenzione alla varietà grafica è alta con ogni

schema marcatamente differente dai precedenti: rottamai, ponti e persino una serra! Ognuno dei primi livelli ha il suo cattivone speciale, ma più avanti incontrerete un vero e proprio mix di avversari che vi impegneranno un bel po'. Il C64 vanta degli effetti molto buoni, come il flash, il ronzio dell'elicottero e le esplosioni dei missili. Un vero successo tecnico se si pensa che si può giocare in due contemporaneamente. Dodici livelli dello stesso gioco possono essere ripetitivi, ma la violenza è sempre un elemento accattivante. Pensate, correndo sulla Porsche è possibile splatterare i delinquenti!

Max Force, due poliziotti con la specializzazione nella lega della potenza di fuoco. La malvagia organizzazione di narcotrafficienti, KRAK, e Mr Big (reduce dalle disavventure di Target Renegade, Moonwalker e altri tremila giochi) stanno per essere terminati.

Max e Hit sono armati di pistole e di lanciamissili per uccidere i delinquenti, comunque ci sono dei bonus per gli arresti non letali. Sparate ad alcuni cattivi elegantoni ed essi lasceranno cadere munizioni extra, armi a fuoco rapido, casse o pacchetti di droga. Collezionate le ultime due per ottenere un buon punteggio, ma solo se avete raccolto la safe card.

Di solito questa è nascosta in un sotto livello ben più difficile del livello vero e proprio dove dovrete ammazzare delinquenti che arrivano da tutte le parti. La prima di queste sezioni è ambientata in una metropolitana, e come certo saprete, non è il posto ideale



Gli effetti ottici del coin-op come le gambe e braccia che saltano per aria hanno reso la conversione una cosa abbastanza problematica, ma i programmatori della Ocean hanno fatto davvero un buon lavoro. Addirittura i personaggi su C64 sembrano digitalizzati da tanto sono disegnati bene! I dodici livelli sono molto curati, e così i vari particolari delle introduzioni tra livello e livello. Non c'è che dire, una conversione imperdibile.

### PRESENTAZIONE 81%

Eccellente scanner dello schermo, opzione di continuo partita. Piuttosto lungo il caricamento.

### GRAFICA 86%

Scorrimento abbastanza fluido, buona l'animazione e la varietà del fondali.

### SONORO 81%

Colonna sonora decente con buoni effetti.

### APPETIBILITA' 86%

La continuità è spezzata dai frequenti multiload, ma comunque il potenziale distruttivo vi terrà occupati.

### LONGEVITA' 91%

La sfida è alta e c'è molto da vedere.

### GLOBALE 86%

Tecnicamente impressionante e divertente da giocare.

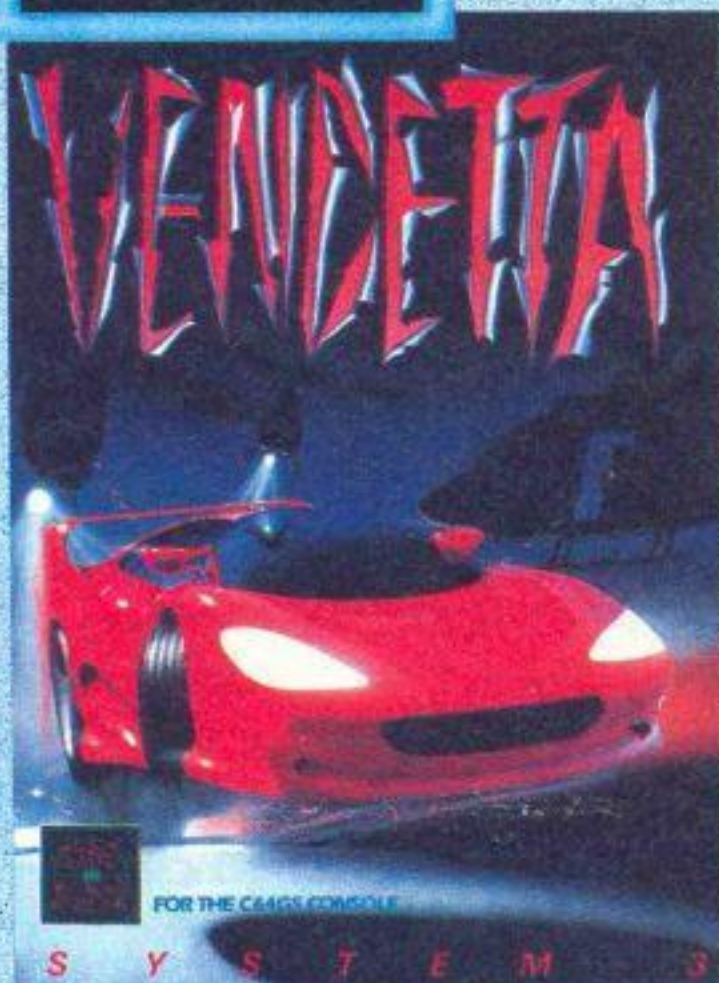


# OLTRE LA PRECISIONE CARTUCCE C64

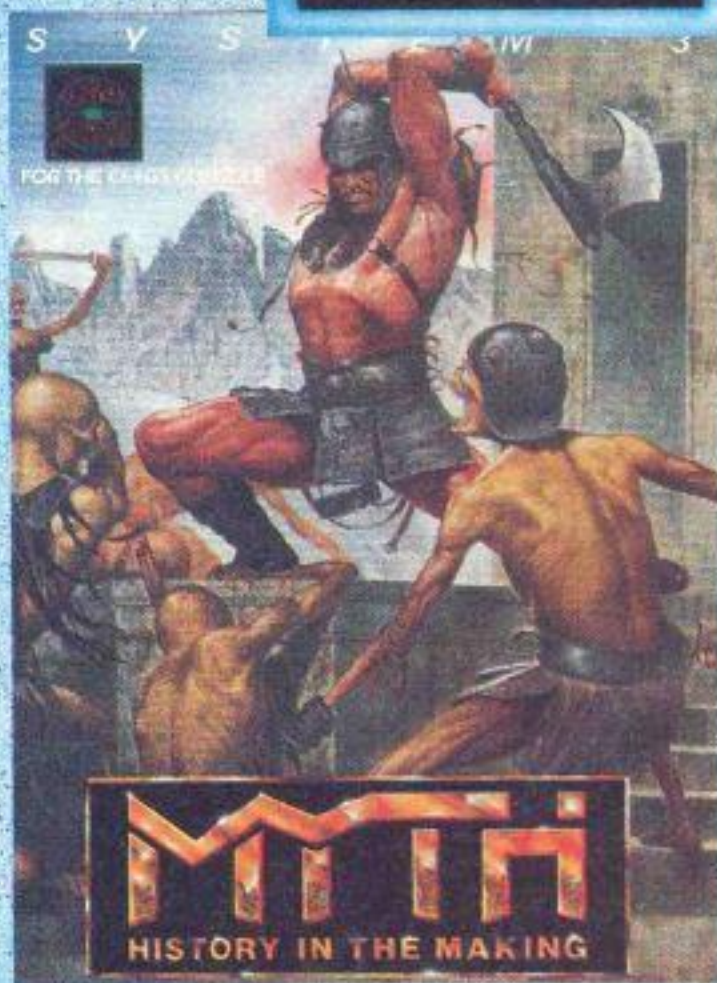
A £. 69.000



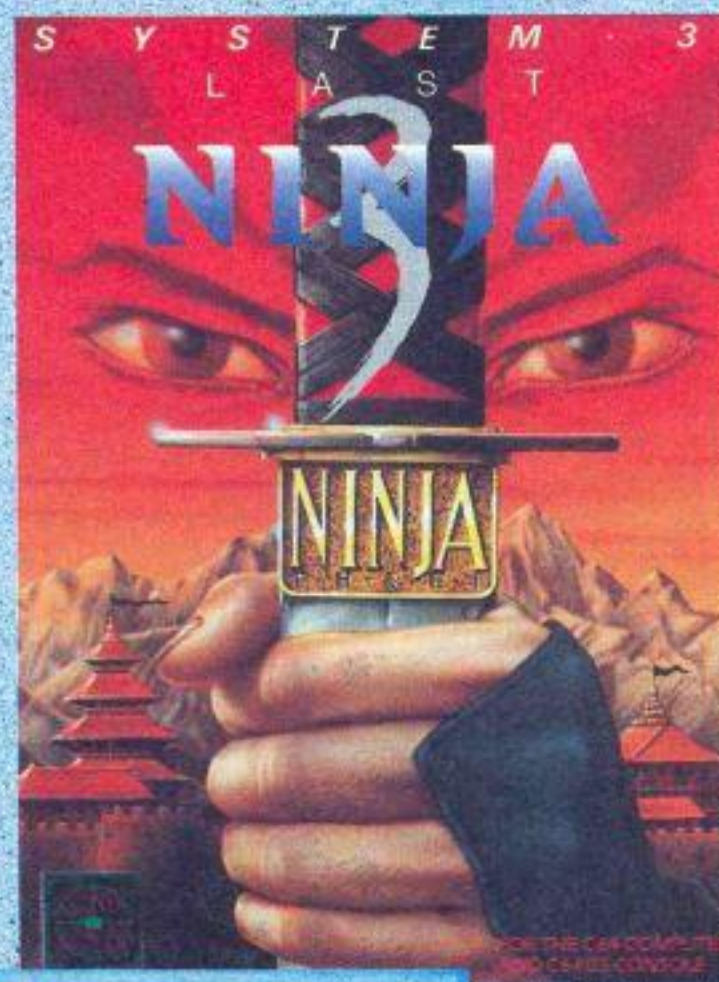
ACTUAL C64 GS SCREENSHOTS



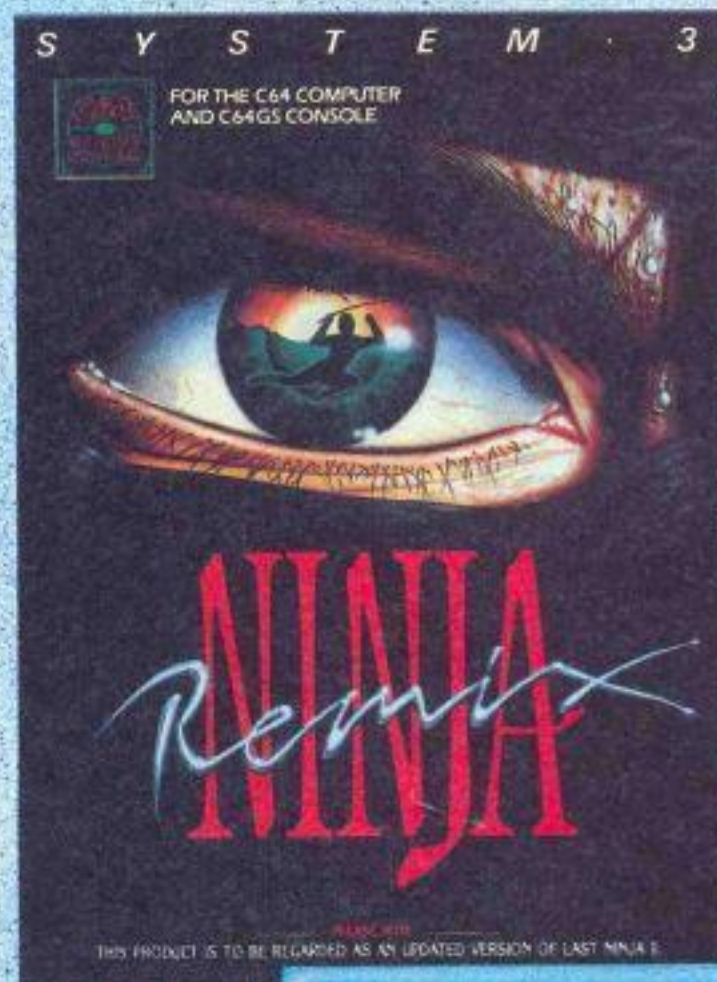
ACTUAL C64 GS SCREENSHOTS



ACTUAL C64 SCREENSHOTS



ACTUAL C64 SCREENSHOTS



**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

Dutch and Dutch



# THE AMAZING SPIDERMAN

**C**'era da chiedersi come fosse possibile che un personaggio famoso come l'Uomo Ragno non fosse ancora entrato nel grande mondo dei videogiochi, evidentemente la stessa considerazione è stata fatta da qualche d'uono della Empire e così ec-

pensa bene di morsicare il giovane Peter Parker promettente studente di scienze naturali. Gli esiti non si fanno attendere, il nostro protagonista si ritrova infatti a camminare tranquillamente sui muri e quindi mette a punto anche una particolare sostanza che gli consente di sparare delle ragnatele con le quali ag-

dare così origine ad un nuovo supereroe. Ma prima di questo la leggenda racconta anche di un criminale di cui Peter si era incurantemente infischiato



Spiderman è stato uno di quei giochi che maggiormente hanno fatto discutere qui in redazione sul valore effettivo della realizzazione. C'era infatti chi proponeva il gioco caldo e chi la bocciatura clamorosa, le stesse riviste inglesi poi non hanno fatto altro che sottolineare ulteriormente queste diversità di giudizi soggettivi (si parla di differenze dell'ordine del 50%) che rendono un'obiettiva valutazione estremamente problematica. Ad un primo impatto il gioco è decisamente negativo, i fondali sono oltremodo "spartani", l'azione lenta e snervante e si fa veramente fatica a rintracciare un minima profondità di gioco che non sia quello del più elementare giochino "antidiluviano" in cui si avanza evitando i nemici e risolvendo facilissime situazioni problematiche. Ma a questo punto bisogna però spendere qualche parola sul nostro amato protagonista che secondo me è la chiave di lettura di tutto il gioco (mi sembra di fare una critica in stile Sgarbi...), è infatti proprio lui che con la sua andatura "caracollante" magari un pochettino goffa, ma incredibilmente divertente che riesce a ribaltare (almeno in parte) un giudizio altrimenti negativo. Come si fa infatti a non rimanere affascinati dal nostro eroe che tenta impacciatamente di arrampicarsi con una ragnatela su una parete o magari di farsi penzolare finendo nella gran parte dei casi a gambe all'aria dopo avere perso la presa? Insomma, come gioco dell'Uomo Ragno non c'è che dire che questo Spiderman sia nel complesso abbastanza riuscito.



co colmata una grave lacuna. Per chi non lo sapesse la genesi del nostro eroe si deve far risalire all'imprevedibile esito di un test nucleare, un ragno viene infatti colpito da un fascio radioattivo e prima di morire

grapparsi a qualunque superficie, fatto questo non gli rimaneva altro che trovarsi un costume adatto (se saltellava fra i palazzi in pigiama come poteva sperare di ottenere un po' di credibilità?) per



che finì poi per uccidere il suo amato zio nel corso di una rapina, e fu così da quel giorno il nostro eroe dichiarò guerra a tutti i criminali del mondo e ancora oggi persevera nel suo onorevole presupposto. Tralasciando comunque tutte le avventure di cui s'è reso protagonista negli anni passati arriviamo a quella che più vi dovrebbe interessare in qualità di protagonisti; il crudele Mysterio ha infatti rapito la vostra amata consorte Mary Jane (consorte? Accidenti come passa il tempo!) rinchiudendola da qualche parte all'interno dei suoi studi televisivi. Come da copione a voi l'incarico di salvarla superando indenni le molteplici trappole che il vostro nemico ha disseminato lungo la strada. L'intera costruzione è infatti custodita dalle guardie meccaniche di Mysterio e perfino da al-

cuni replicanti che hanno le vostre stesse sembianze, ma il problema più rilevante è proprio costituito dall'intricatissimo sistema di trappole che vanno superate agendo opportunamente su alcuni interruttori. Per fare questo potrete fare affidamento sulle vostre particolarissime qualità di ragno che vi consentono di camminare sui muri (anche se su alcune superfici senza attrito scivolerete via e su altre non riuscirete a tenere l'equilibrio) e di arrampicarvi sfruttando al meglio la quantità infinita di ragnatele di cui disponete (ancora una volta però su alcune pareti ingegnosamente messe a punto da Mysterio troverete parecchie difficoltà). E con questo è tutto, via più veloce della luce! Ooops, forse ho sbagliato personaggio...

## PRESENTAZIONE 85%

Buona la confezione con tanto di fumetto allegato, opzioni nella norma ed ottima schermata introduttiva.

## GRAFICA 65%

I fondali sono decisamente grossolani, le animazioni dei nemici pessime, ma in compenso il nostro protagonista si muove in maniera davvero esilarante.

## SONORO 40%

La musicchetta iniziale non è male, ma durante la partita c'è solo qualche scialbo effetto sonoro qua e là.

## APPETIBILITA' 88%

Chi non si è mai vestito da Uomo Ragno a carnevale almeno per una volta?

## LONGEVITA' 83%

Superato un primo impatto non troppo convincente scoprirete che camminare sui muri non è poi così male.

## GLOBALE 75%

In definitiva lo spessore della realizzazione dal punto di vista tecnico è decisamente basso, ma nonostante questo il gioco risulta, inspiegabilmente forse, molto divertente. Un licenza nel complesso ben sfruttata.

# 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

# THE VIDEOGAME

C64 cass./disco - AMIGA - ATARI ST







# TOP SECRET

## CHASE HQ

(Ocean/C64)

Una conversione-megaschifezza che non è piaciuta praticamente a nessuno qui in redazione. Per un attacco incredibile di sfortuna galattica la recensione è stata fatta dall'unico che lo trovava passabile, per cui è inutile che continuate a scriverci dicendo che è una cosa penosa: lo sappiamo anche noi e il nostro Max ve l'avrà fatto capire in almeno un paio di recensioni. Il trucco, se proprio v'interessa, consiste nel cercare almeno di arrivare alle calcagna del fuorilegge e poi, se finisce il tempo, tenere schiacciata la lettera T, continuare la partita premendo fire e poi mollarla pure la T. Raggiungere il nemico sarà molto più facile!

Marco Pelloni - Modena

Mentre fuori dalla finestra fanno la loro timida comparsa i primi fiocchi di neve, ci stiamo come sempre impegnando per far piovere anche trucchi e soluzioni. In questa puntata, per un caldo saluto al 1991, abbiamo optato soprattutto per queste ultime, visto che ne rimaneva ancora qualcuna in attesa di pubblicazione. Offriamo, tra l'altro, il trattamento completo (soluzione + trucco) per *Weird Dreams*: più facile di così...

Contiamo di publicarvi al più presto una raccolta di soli trucchi; non perdetevi comunque il prossimo numero perché è in programma un'altra soluzione per... (indovinello della Befana)

Concludiamo questa intro con ghiaccioli così sotto il mento e vi auguriamo un felice anno nuovo.

Quasi dimenticavamo: anno nuovo, indirizzo vecchio!

ZZAP! TOP SECRET  
CASELLA POSTALE 853  
20101 MILANO

Freddolosamente vostri, Bbros

## BIONIC COMMANDO

(Kixx / C64)

Un gioco piuttosto carino che è uscito recentemente in versione budget. Fatevi una bella partita tanto per scaladare i muscoli (del braccio) e, giunti all'ultima vita, tenete premuto il tasto 1 e il fuoco e fatevi ammazzare; vite e tempo infinito, yuuuh!

Giorgio Pettenello - Genova

## SAMURAI WARRIOR

(C64)

Vi sentite dei samurai frustrati, avviliti, ultrasbattuti? Continuate a morire sempre negli stessi punti? Nessun problema la medicina è... (no, niente Alka Seltzer, grazie)... il tasto F1: premetelo insieme al fuoco alla fine di una partita e ricomincerete nel punto in cui siete morti in precedenza.

Giorgio Pettenello - Genova



## CLOUD KINGDOMS

(Millennium-Logotron / C64)

E ora è la volta di un megalistato che riguarda un cosiddetto "trainer" per questo simpatico e aereo rompiscapole. Se quindi volete a tutti i costi finirlo, non vi resta che prepararvi spiritualmente con qualche esercizio yoga, e buttarvi sulla tastiera come lupi affamati.

```
100 FOR I = 828 TO 1024: READ A: POKE I, A: NEXT
```

```
110 POKE 43, 60: POKE 44, 3: POKE 45, 0: POKE 46, 4
```

```
120 SAVE "TRAINER +4".8,1: SYS 64738
```

```
200 DATA 169, 0, 141, 132, 208, 141, 33, 208, 169
```

```
210 DATA 1, 141, 134, 2, 32, 68, 229, 162, 5, 189
```

```
220 DATA 227, 3, 157, 0, 4, 202, 208, 247, 32
```

```
230 DATA 228, 255, 201, 29, 240, 6, 201, 78, 240
```

```
240 DATA 13, 208, 243, 169, 173, 141, 172, 80
```

```
250 DATA 141, 221, 80, 141, 214, 92, 162, 7, 189
```

```
260 DATA 233, 3, 157, 0, 4, 202, 208, 247, 32
```

```
270 DATA 228, 255, 201, 89, 240, 6, 201, 78, 240
```

```
280 DATA 10, 208, 243, 169, 173, 141, 91, 84
```

```
290 DATA 141, 21, 106, 162, 6, 189, 240, 3, 157
```

```
300 DATA 0, 4, 202, 208, 247, 32, 228, 255, 201
```

```
310 DATA 89, 240, 6, 201, 78, 240, 12, 208, 243
```

```
320 DATA 169, 173, 141, 253, 110, 169, 136, 141
```

```
330 DATA 141, 110, 162, 6, 189, 246, 3, 157, 0, 4
```

```
340 DATA 202, 208, 247, 32, 228, 255, 201, 84
```

```
350 DATA 240, 6, 201, 78, 240, 16, 208, 243, 162
```

```
360 DATA 16, 184, 16, 8, 157, 0, 8, 202, 208, 247
```

```
370 DATA 76, 225, 3, 162, 16, 169, 238, 157, 0, 8
```

```
380 DATA 202, 208, 248, 76, 0, 80, 12, 9, 22, 5
```

```
390 DATA 19, 32, 5, 14, 5, 18, 7, 25, 32, 11, 5, 25
```

```
400 DATA 19, 32, 32, 63, 63, 63, 32, 32, 32, ....
```

Siete sopravvissuti fin qui? Bene, non vi resta che salvare il programma e lanciarlo. Una volta partito creerà sul disco un file, e a questo punto dovrete caricare il gioco, resettarlo e caricare il "TRAINER +4". Per lanciarlo, un bel SYS 828 e... divertitevi!

Enzo Cafaro - Mogliano V. (TV)

## ALTERED BEAST

(Activision / C64)

Se preferite cimentarvi con questa mediocre conversione piuttosto che con l'originale da bar, vi offriamo la possibilità di scappare da tutti quegli orridi mostracci del secondo schema. Per questo, trasformatevi in drago e abbassatevi più che potete continuando a pigiare sul tasto di fuoco. Come per magia vi ritroverete sotto terra, con tanti saluti a chi resta! Ma attenti: potete continuare così fino in fondo, ma una volta giunti al mostro finale dovrete saltar fuori e combattere come veri uomini. Vigliacchi!

Giuseppe Ferrò e Luca Rosignoli - Mariano Comense (CO)

## R-TYPE

(Rainbow Arts - US Gold / C64)

Questo bello sparamazza organico (E meccanico! E biologico! E... basta così) si vede testè dedicato un breve listato (solo per versione su nastro!) per ottenere le ormai ultrafamigerate vite infinite. Pronti? Scrivete!

```
10 FOR X = 512 TO 540: READ Y: C = C + Y: POKE X, Y: NEXT
```

```
20 IF C = 2782 THEN SYS 512
```

```
30 PRINT "Errore nel DATA"
```

```
40 DATA 168, 128, 133, 157, 32, 104, 225, 169, 2, 141, 111, 8, 76, 14, 8
```

```
50 DATA 72, 77, 80, 169, 173, 141, 93, 50, 141, 157, 50, 76, 18, 8
```

E a questo punto, posso solo augurarvi buona strage.

Diego Scarpa - Valenza (AL)



## GRAND PRIX

### SIMULATOR 1 E 2

(Code Masters / C64)

Incredibile! Allora c'è qualcuno che gioca con i titoli della serie "simulator"! Scherzi a parte, sto per ammannirvi un trucchetto facile facile per barare in maniera spudorata. Dovete soltanto finire una gara sul circuito Inglese (il primo), e appena appare la schermata dei tempi sul giro premete "R" per chiedere il replay. Prima che potete, ma comunque entro il primo giro, dovete ora premere il RUN/STOP (altrimenti il trucco non funzionerà), e così potrete vedere che tutti i tempi di percorrenza sono stati azzerati. Premete ora lo spazio, e vi ritroverete sul circuito successivo con circa novanta secondi. Facile, no?

Francesco De Collibus (PE)

## SONIC BOOM

(Activision / C64)

Forse non molti ci giocheranno dopo la mini-stroncata che gli abbiamo riservato, ma, come si suol dire, le vie dei videogiochi non sono ancora finite...

Per procedere al barbatrucco, rifilate allo sher-mo dei titoli un perfido reset e scrivete:

**POKE 13690,165** per le vite infinite

**POKE 32888,15** per iniziare con quattro aerei alleati

**POKE 39739,165** per mangiarsi a colazione il fuoco nemico

**POKE 41216,165: POKE 43041,165: POKE 43476,165** per avere "megablast" (Xenon 2?) infiniti

**SYS 32768** per riprendere il volo (e non dimenticate di allacciarvi le cinture!).

El Dio (TO)

## NAVY MOVES

(Dinamic / Amstrad)

Finalmente qualcuno spedisce roba anche per l'Amstrad e noi siamo pronti a pubblicarvelo per quanto il gioco non sia il massimo. Coraggio, andrà meglio la prossima volta. Intanto beccatevi la password per il secondo schema: 28750

Emanuele Buzzi "Dragonsoft" - Genova

## ROCK'N ROLL

(Rainbow Arts / C64)

Un puzzle game coinvolgente sul cui effettivo valore si discute ancora (nel senso buono, ovviamente: se meritava solo l'80% di Zzap! o anche di più). Noi vi diciamo giocateci, non discutete e, giusto nel caso che v'interessi, c'è un trucchetto facile facile per avanzare di livello: premete contemporaneamente i tasti **U I O P J K L M** (ovvero tutta la parte letterale destra sulla tastiera) e godetevi... il Rock.

Luca Andreoli - Carpi (MO)

## P-47

### THUNDERBOLT

(Firebird / C64)

Freddi consensi per questo gioco: parallatico, buona grafica qua e là, ma tremendamente intriso di déjà vu. Nel caso l'abbiate c'è un cheat mode attivabile tenendo premuti i tasti letterali di sinistra e cioè: **Q W E A S D Z X**. Se non vi bastano le mani usate anche la punta del naso o le dita dei piedi, eh!, eh!

Luca Andreoli - Carpi (MO)



# SUPER WONDER BOY

(Activision / C64)

Sì, sì, è sempre lui, il nostro ragazzo delle meraviglie che, a quanto pare, sta molto a cuore a certi lettori che non hanno gradito il voto che ha preso su Zzap! Potrei liquidarvi con un de gustibus ma non lo farò: il 45% è sicuramente poco, ma se badate alla realizzazione tecnica, scroll in particolare, non potete non storcere il naso. Stilate un elenco di giochi con uno scroll schifoso sul 64 (mica dell'Amstrad stiamo parlando) e poi tornate a riferire. Il recensore in questione ha posto l'accento soprattutto su questo fatto, visto che il gioco non gli diceva molto. Se a voi piace ne siamo contenti e vi assicuriamo che non siete i soli. Fine dell'introduzione, forza con i tips!

Eccovi i punti in cui dovete saltare per raccogliere soldi e cuoricini nei primi quattro livelli.

## LIVELLO 1

Andate a sinistra del primo albero: 1 moneta

In cima alla casa/tronco: 3 monete

Al secondo albero dopo la Morte (death): 1 cuore

## LIVELLO 2

Giù dal negozio di scarpe: 1 moneta

Dal negozio di scudi: 2 sacchi

Dal secondo scalino dopo il negozio di scarpe: 1 moneta

Sulla casa del Vampiro: 3 monete

Appena dopo il portone: 1 moneta

## LIVELLO 3

Dopo il grosso scalino: 1 moneta

Vicino al negozio di armi: 1 cuore

Alla terza piattaforma: 1 moneta

Sui merli del castello: 1 moneta

## LIVELLO 4

Alla prima piattaforma: 1 sacco

Alla seconda piattaforma: 1 sacco

Alla terza piattaforma: 1 sacco

Alla quarta piattaforma: 1 sacco

Alla sesta piattaforma: 1 sacco

Alla settima piattaforma: 1 sacco

Seconda nuvoletta: 3 monete

Salvatore Guarino & Attilio Lodetti - Palermo

# GHOULS'N GHOSTS

(US Gold / C64)

Eccovi un trucco astuto per questa grande conversione da coin-op. Iniziate una normale partita e totalizzate 100 miserrimi punti, poi fatevi ammazzare tutte le vite. A questo punto inserite nel tabellone dei punteggi: WIGAN RLFC. Ricominciate dunque a giocare e premete la lettera A seguita da S: passerete al secondo livello, nel quale ovviamente potrete usare lo stesso trucco. Buon divertimento!

Marco Pelloni - Modena

# STARQUAKE

(Bubble Bus / C64)

Ed ora eccovi Starquake, un classico dei bei tempi andati, un simpatico gioco di esplorazione con una grande giocabilità e una coinvolgente colonna sonora. Tiratelo fuori dalle vostre cantine (scherzo, non è così vecchio, anche se ha quella ben nota grafica da Spectrum che può non piacere a tutti), resettatelo allo schermo dei titoli e sbattete giù sulla tastiera:

POKE 19161,169 (Nuvolette infinite)

POKE 9559,169 (Munizioni infinite)

POKE 4614,96 (Elimina i nemici! Che crudeltà, eh?)

POKE 12540,1 (Gioco leggermente più veloce, giusto per curiosità)

SYS 3075 (Per ritornare donde si era resettato)

Luca Sambucci - Roma



## MYTH

(System 3 / C64 disco)

Un nostro appassionato ammiratore (Francesco Capra di Milano) ci manda il seguente trucchetto per questo mirabolante e "mitico" giocone. Si tratta semplicemente di premere mentre state giocando lo SHIFT LOCK, inserire il joy in porta 1 e premere il fuoco per passare al livello successivo!

Da Alberto Corsi di Verona apprendiamo invece che premendo insieme A e / si recuperano le armi a disposizione nel livello in cui si sta giocando.

Inoltre, potete caricare direttamente il secondo (LOAD\*M2\*.8,1) o il quarto (LOAD\*M4\*.8,1) livello e farli partire con il RUN. Se vedete zero vite, significa che ne avete un'infinità (ke manna!)

## S.D.I.

(Sega / C64)

Alla schermata di opzioni tenete premuti contemporaneamente i tasti Q W E A S D Z X e poi mollateli. Comparirà la seguente scritta (bella grandel):

TEST MODE OPTION  
F1 UNLIMITED LIVES OFF  
F3 PERFECTION TME OFF  
F5 EXIT TEST MODE.

Mi sembra fin troppo chiaro che dovete premere F1, poi F3, poi ancora F5 per giocare senza problemi. E godetevi pure il decimo livello!

Benedetto e Dario Ronchi - Trani (BA)

## SHADOW WARRIOR

(Ocean / C64)

Variazione sul tema precedente: dopo aver perso tutte le vite in un livello, togliete subito il disco, e riapparirà il livello dove siete rimasti secchi. Avrete per giunta lo stesso numero di vite di quando iniziate una partita, ma se terminerete il livello passerete non al successivo ma al primo. Pazienza, può sempre essere un buon allenamento.

## DYNASTY WARS

(C64 disco)

Tanto per divertirvi a far grattare le testine (con qualche risvolto pratico) provate a giocare finché riuscite a superare il primo livello. Il 1541 caricherà quindi il secondo livello, e a questo punto togliete vigliaccamente il disco del gioco. Una volta finiti i crediti, il drive inizierà a girare senza però ricaricare più il primo livello, e voi potrete partire sempre dal secondo!

Massimo Morelli - Cerro Maggiore (MI)

## OIL IMPERIUM

(Reline / C64)

Eccovi un trucchetto gobbo per imboscarvi cento bel millioncini di dollari da una zia russa. Si tratta, in breve, di premere SHIFT LOCK più CTRL più Q più A, e diventerete in un baleno ricchi sfondati.

Lorenzo Tomadini - Tolmezzo (UD)



# VENDETTA

(System 3 / C64)

Conoscete già la soluzione, sapete già il trucco per passare lo schema... beh, eccovi un altro tip che vi può tornare utile nelle fasi di guida: se la polizia vi ferma e non avete la prova richiesta resettate (ovviamente per ottenere un reset "puro" non ci devono essere cartucce strane) e continuate come se niente fosse il vostro viaggio in turbocarriola.

Marco Bechis - Torino

# NEBULUS

(Hewson / C64)

Mi auguro veramente che tutti conoscano questo capolavoro di John Phillips che ancora adesso, a distanza di due anni, può essere considerato attuale. Nel caso che l'abbiate e lo veneriate il trucco è questo: mettete il gioco in pausa (tasto P) e poi schiacciate la freccia in alto (non il cursore), il tasto J, la freccia a sinistra (idem come sopra) e il pulsante di fuoco. Il risultato: tempo e vite infinite! Val che sei forte!

Giorgio Pettenello - Genova

# INTERNATIONAL KARATE

(System 3 / C64)

Ve lo ricordate questo bel picchiaduro della System 3? Beh, forse vi interesserà sapere che si può cambiare la velocità con un trucco semplicissimo: tenere premuto il tasto X e un numero da 1 a 4 (la velocità massima si ottiene con 1). Se invece volete vincere barando, usate i tasti S e E: il computer si metterà a protestare (anche il vostro, ma potrete sempre muoverlo), proprio quello che ci vuole per atterrarlo quando non guardi. Se infine volete cambiare il fondale senza colpo ferire proate con i tasti A D Z e M (sempre insieme) e attendete (il trucco non funziona sempre, nel qual caso mollateli e riprovate).

Giorgio Guerra, P.A. & E.M. di Voghera (PV)

# E-MOTION

(US Gold / C64)

Eccovi le poke ma buone (ci accusi di non pubblicarti le poke, ma sicuramente non puoi dire che non ti pubblichiamo le battute. AH!AH!AH! -ndWB) in filo diretto con il nostro vecchio amico Albert Einstein.

Se avete la cartuccia congelata il programma nello schermo dei titoli, altrimenti usate il reset con il rischio di qualche eventuale baco. Ora scrivete:

POKE 36434,0 per le vite infinite

POKE 40704,173: POKE 40725, 173 per l'energia illimitata

POKE 34600,0 per avere tempo infinito nel quadri bonus

Se avete resettato scrivete:

POKE 2048,1: POKE 2049, 85: POKE 33831,234: POKE 33832, 234: POKE 33833, 234: SYS 33792

... e potrete ributtarvi in questa favolosa sfida all'ultimo atomo.

El Dio (TO)

# BOMBUZAL

(Imageworks / C64)

I codici li conoscete già, almeno per arrivare fino al livello 56, ma se vi dessi quello per il 128? Vi vedo già sbavare...

Rileccoli quindi tutti uno per uno.

BOMB	LEAD	SONG
RATT	WEED	FIRE
RACE	RING	LAMP
LISA	GIRL	TREE
DAVE	GOLD	SINK
IRON	OPAL	

Un grazie a Nene S. '90 da ???



## WEIRD DREAMS

(Firebird / C64)

Gli incubi vi perseguitano? Continuate a finire sul lettino della sala operatoria? Diavolo, ma ci siamo qua noi!

Fate una bella ginnastica preliminare alle dita e poi tenete premuti contemporaneamente i tasti C,H,E,A,T,I,N,G (parola azeccatal) nello schermo dei titoli. La musichetta cambierà leggermente e potrete iniziare una nuova partita con vite illimitate!

*Federico "Argo" Giaveri - Bergamo*

## PRO BOXING SIMULATOR

(Code masters / C64)

Abbiamo deciso di ritagliare un angolino anche per questa famigerata serie della altrettanto famigerata Code masters, offrendovi un po' di codici per far felici gli appassionati pugili.

Steady Eddie ... PARTY  
Dirty Larry .... TALON  
Fast Freddy .... SWORD  
Ronnie Razor ... LUCKY  
Deadly Dan ..... UNION

## KICK OFF

(Anco / C64)

Se vi piace questa presunta simulazione di calcio e non riuscite assolutamente a infilare il pallone in una rete che non sia la vostra, eccovi un sistema abbastanza sicuro per portare a casa almeno il pareggio. Quando dovete dare il calcio d'inizio (VOI e solo VOI) non premete fuoco (così tutti staranno fermi) e portatevi sul pallone. Apparentemente non riuscite a prenderlo, ma con del pallonetti (joystick all'indietro) potete dirigerlo dove volete, in particolare nella porta avversaria. Fatelo, dunque, e quando la palla è entrata premete fuoco per e l'arbitro vi concederà il goal.

N.B.: Il trucco funziona anche con Franco Baresi World Cup Kick Off, che è esattamente lo stesso gioco con le opzioni un po' cambiate. Non vale invece su Kick Off 2 che è stato completamente rifatto (per fortuna!)

*Thomas F. & Maurizio F. "Megasoft" - Cagliari*

## CYBERDYNE WARRIOR

(Hewson / C64)

Bene, bene, bene: è arrivato il fatale momento anche per questo coloratissimo sparamazza; un anonimo inglese ci comunica che dovete inserire il joy in porta 1 nello schermo dei titoli, e muoverlo, nell'ordine, verso l'alto, il basso, a sinistra e a destra. Sorpresa delle sorprese, apparirà un messaggio che ci chiederà di premere fuoco per barare (invito a nozze!), dopodiché potremo rimettere il fedele joy in porta 2 e passare a una distruzione totale roventemente ultraviolenta!

## NINJA SPIRIT

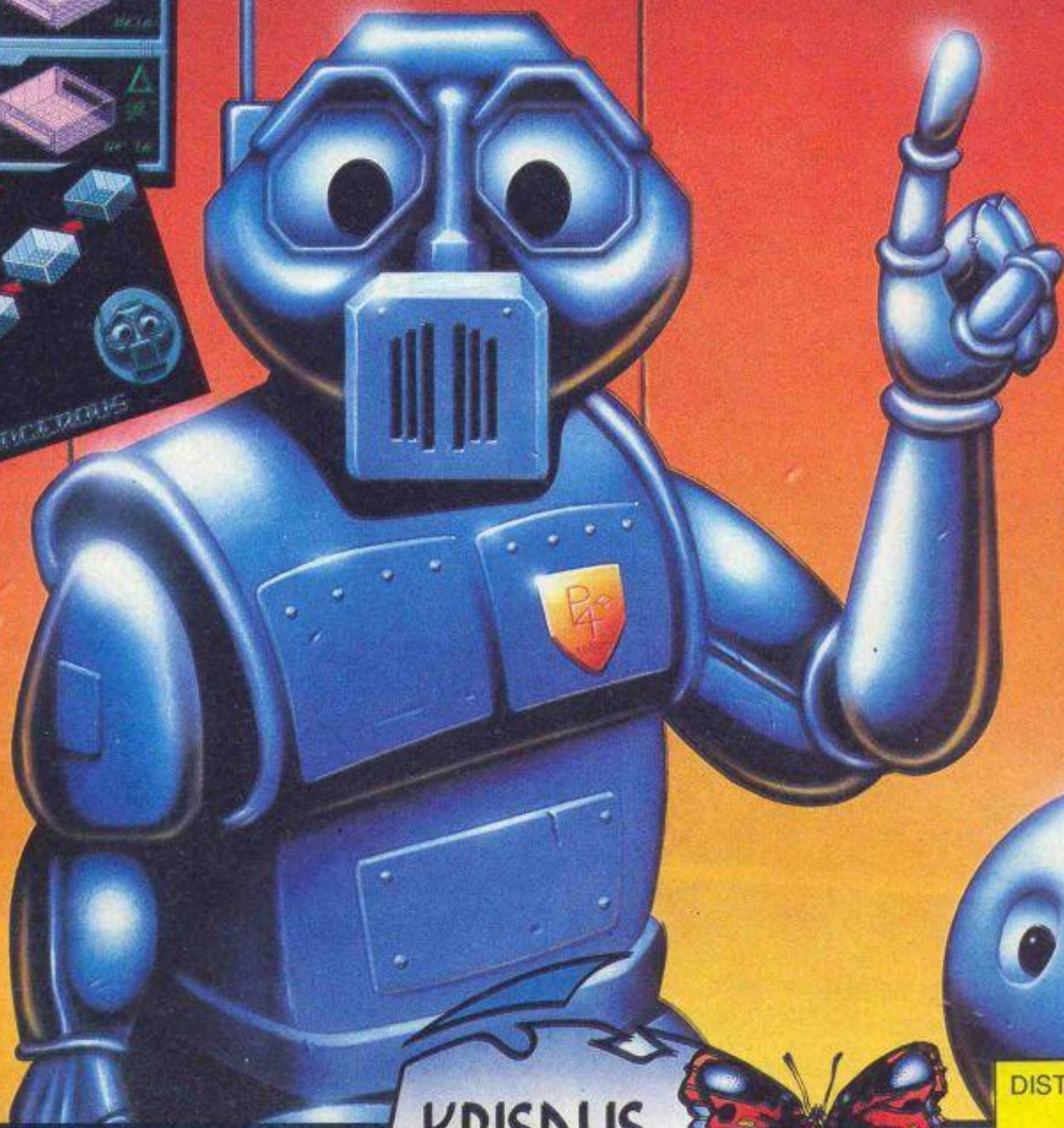
(Activision / C64)

Il vero spirito del ninja è... mazzare tutti senza perdere mezza vita! Qui vi proponiamo un'alternativa economica e altrettanto efficace: caricate 'sto gioco e resettate quando appare lo schermo dei titoli. Adesso sbattete dentro un POKE 10448,173 contornato da SYS 2051, e godetevi una inesauribile armata di ninja.



# BOTICS

Available  
Now  
**19.99**  
Amiga, Atari ST



**KRISALIS**  
SOFTWARE LTD.



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTTEL**

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

Nell'anno 2085 il satellite tv companies, governa supremo. Ogni abitazione ha a disposizione 952 canali diversi. La richiesta di servizi sullo sport è altissima, ma la velocità e l'aggressività richieste negli sport del futuro, sono troppo alti per essere effettuati dai comuni mortali. Le industrie di robots tecnicamente avanzati, hanno rimpiazzato con essi la manodopera umana nei posti di lavoro. La prodex 4, ha investito 200 milioni di eurodollari nel perfezionamento di un nuovo sport-spettacolo, dove tutti i giocatori sono robots, inclusi la palla e l'arbitro. BOTICS, ha fatto sì che il calcio divenisse l'evento più importante. BOTICS sfida le tue capacità attraverso 80 livelli isometrici di varie difficoltà. 4 arene di gioco diverse con futuristici avversari-computer. Sopravvivi fino alla fine della partita e sconfiggi BOTICS..... Buona Fortuna!!

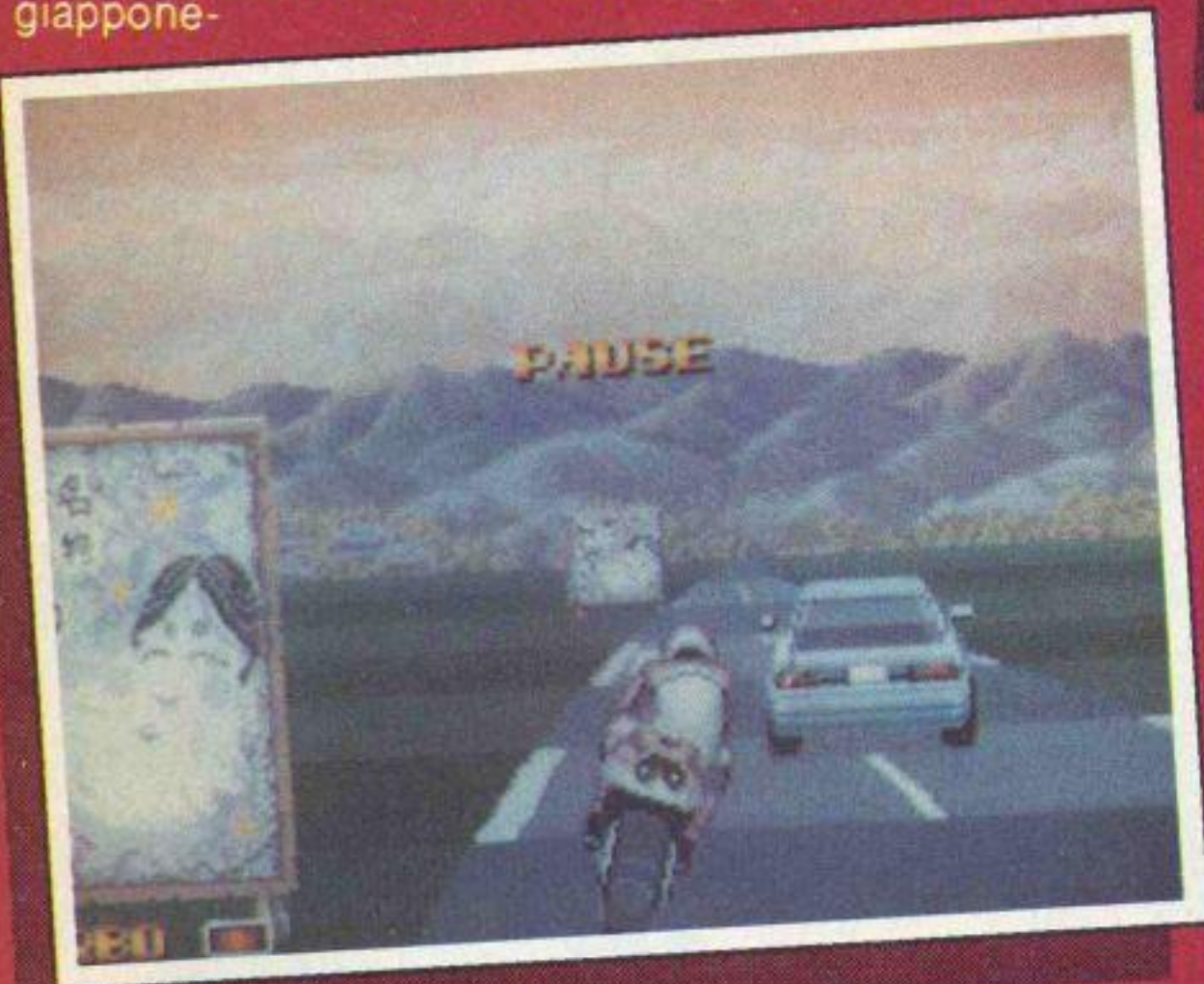
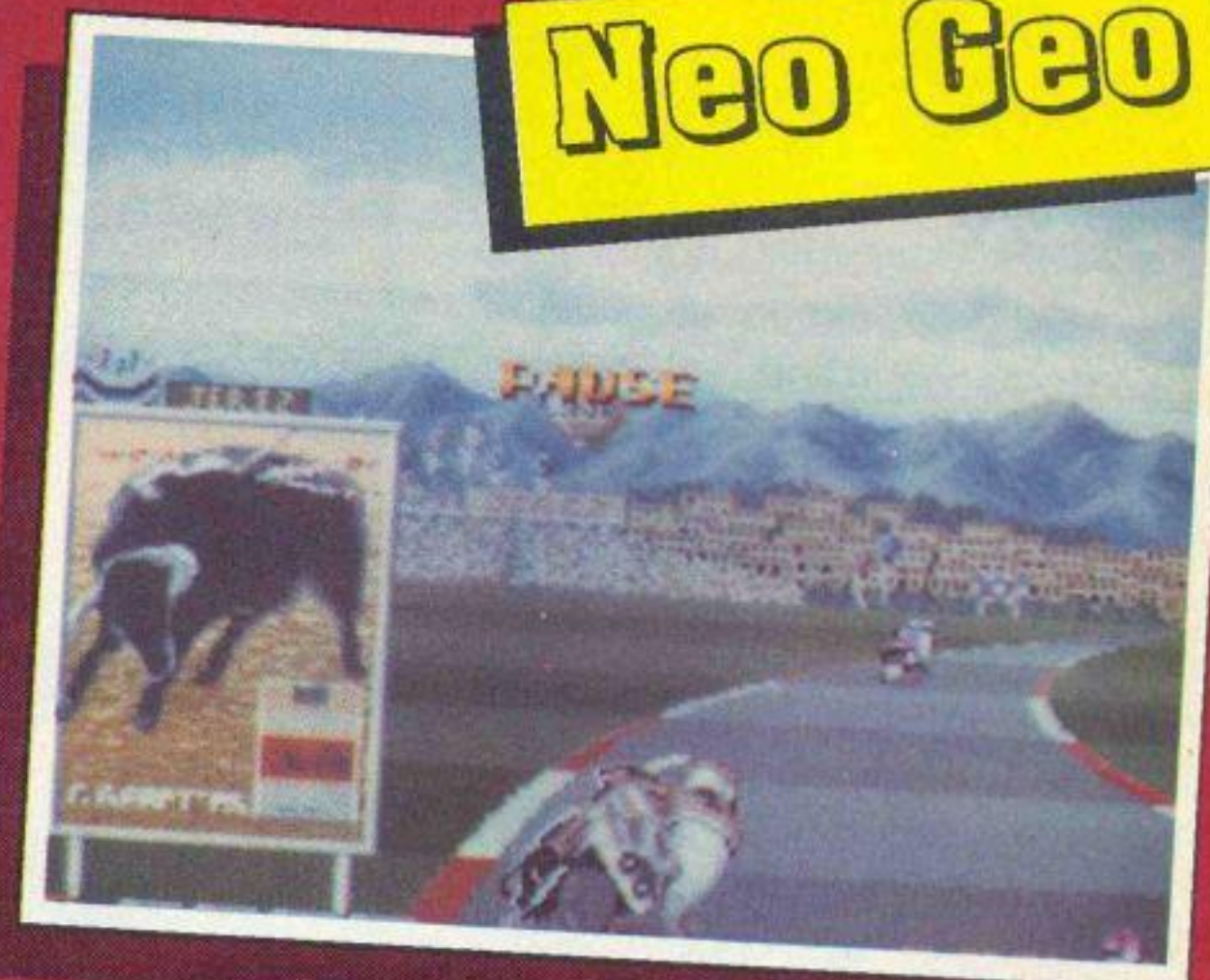


# RIDING HERO

## Neo Geo

**Q**uanti giochi motociclistici sono usciti fino ad ora sui vari computer e console? Hang On, Super Hang On, Kickstart, GP Rider e così via sono pochissimi esempi di un genere vastissimo. Ma che cosa si potrà mai combinare di nuovo con uno stile tanto classico? Beh, proviamo a cominciare dalla mania attuale del Giappone-

alla descrizione (e non telefonate più mentre sto scrivendo che poi perdo la concentrazione!). Allora, dicevo dell'RPG. Bene, voi impersonate un novello motociclista che ha appena ricevuto cinquantamila nonsocosa (penso siano yen, però non so quanto vale lo yen e quindi non vi so dire, il gioco comunque li chiama "G" — che per me sta per "grana")



dove dovrete vincere una breve corsettimana con la scamorza raccomandata. Interessante notare che, esattamente come in Car Wars della SJG, se speronate a duecento all'ora un motorino che andrà sì e no a venti, la vostra moto farà un bel volo e voi entrerete in orbita, mentre il motorino continuerà imperterrito sulla sua strada. Queste

però sono inezie e ve ne accorgete ben presto, ovvero quando vincerete questa benedetta garetina. Tolta dai piedi la più terribile schiappa di tutto il Giappone potrete accedere ad una specie di "network" con tutti i più valenti motociclisti del posto, che potrete sfidare per fare soldi per comprare la moto più bella per sfidare

si: l'RPG. Ah! Tutti quelli che stanno scappando disgustati dicendo "noo, io Dungeons & Dragons non lo soffro" si fermino. C'è da dire che per i giapponesi basta che ci siano due o tre caratteristiche variabili e un certo controllo sul gioco e subito diventa un RPG. A sentir loro, anche Oriental Games della Microstyle sarebbe un gioco di ruolo. Dove ero rimasto? Ah si,

con le quali si potrà recare al "motovendolo" e comprare quello che più assomiglia a una vespa carenata da moto da corsa. Appena acquistata la carriola in questione, il gestore del negozio vi offre di sfidare per soldi una schiappa di sua conoscenza. Se accettate vi ritroverete (in galera per omicidio) in una stradina di montagna infestata da Tir, fuoristrada, auto sportive e giapponesine sul motorino







Che Riding Hero sia come grafica e sonoro letteralmente stupendo si sapeva già da tempo, in effetti lo si dava già per scontato viste le immense possibilità di questa mostruosa macchina. Quello che non tutti sapevano però è il fatto che sia anche divertente da giocare, iperfluida e molto veloce. Come originalità non ci siamo, si deve dire però che il gioco soddisfa così come è e non necessita ulteriori fronzoli. Ah dimenticavo, se avete DUE Neo Geo e DUE cartucce di Riding Hero potrete divertirvi con del testa-a-testa sui circuiti di tutto il mondo. Non che sia economico...

gente migliore per fare più soli per comprare la m... Uff!

Ad ogni modo, oltre alla funzione RPG esiste anche la classica gara su circuito dove potrete esaltarvi a più non posso con i quattro turbo (strane cariche tipo la nitro di Ironman) a vostra disposizione. Beh, il gioco è questo, ora leggetevi il commento...



**PRESENTAZIONE 86%**  
 Poche opzioni ma buone. Manuale molto completo.  
**GRAFICA 93%**  
 C'è da chiedere come è venuta?  
**SONORO 95%**  
 Effetti molto credibili e buoni motivetti.  
**APPETIBILITA' 94%**  
 Il Gran Premio attira automaticamente tutti...  
**LONGEVITA' 95%**  
 E l'RPG tiene occupati per un bel po'.  
**GLOBALE 95%**  
 Realistico, veloce e pulito: che cosa si vuole di più?

# 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**



# F1 CIRCUIS

**T**utti voi certo conoscerete il magico mondo della Formula 1. Visto che lo conoscete (e non osate dire di no) non mi dilungherò inutilmente su questa o quella regola, e passerò direttamente al gioco. Tutto accade come dovrebbe accadere: innanzitutto immettete il nome, poi sce-



glierete la scuderia dalle tre inizialmente disponibili (ce ne sono molte di più ma mi sembra logico che la Ferrari non voglia un novellino), dopodiché scegliete per quanti anni volete correre (minimo uno massimo sedici). Fatto questo, siete entrati nel vivo del gioco: adesso potete cominciare a rombare su e giù per la prima pista. Prima di poterlo fare però dovrete dare una controllatina alla macchina e decidere che tipi di sospensioni, motore, cambio, ruote e alettoni usare. Potete anche vedere che tempo fa (per scegliere meglio le gomme), decidere in quanti giri si svolgerà la gara, fare dei giri di pratica, salvare la posizione (tramite un sistema di password) o fare i giri di qualifica. Con questa



**PC ENGINE**

opzione vi ritroverete direttamente sulla pista, e dovrete fare il vostro meno peggio per riuscire ad entrare nei quattordici fortunati che gareggiano ogni volta tra i venti piloti complessivi. Se poi finalmente riuscite a qualificarvi (magari per il quattordicesimo posto) ecco che comincia la gara: la visualizzazione è un po' inconsueta, ricorda molto F1 Spirit per l'MSX. La visuale infatti è a volo d'uccello, a scroll verticale (più veloce della luce, a dire il vero) con pochissimo scroll orizzontale. Infatti le curve sono un po' strane, sono più che altro sposta-

menti diagonali in avanti e non curve vere e proprie. Difficile da spiegare ma molto pratico e veloce. Da qui in poi il resto lo sapete voi: se scassate gomme, alettoni o motore dovrete fermarvi ai box per cambiarli, e nel caso delle gomme dovrete anche decidere il tipo, tutto in tempo reale. E se poi siete pigri, è presente un'altro tipo di gioco dove dovete impersonare il capo di una scuderia e dovrete semplicemente usare una specie di slot machine per determinare la posizione di partenza delle due auto. Alla fine del campionato vince chi ha fatto più punti come scuderia.

Veloce, divertente, colorato, magnifico! L'azione è la più veloce che lo abbia mai visto, uno shoot'em up con quella velocità di scroll verticale sarebbe una favola. Il sonoro è molto accattivante, la giocabilità è immensa ed è semplice fino all'osso ma particolareggiato. Il realismo è presente a sufficienza, come gli omini che cambiano le gomme e corrono su e giù per i box o le auto che fanno gli incidenti per i cavoli loro o ancora le scintille da dietro il motore che vi avvertono dell'avvicinarsi di una macchina o la scia di pioggia quando si corre sul bagnato. E dire che ho sempre odiato la formula 1! Unica pecca, il sistema di password: insieme alle lettere, ci sono pure gli ideogrammi giapponesi, il che vuol dire tre cose se volete salvare la posizione: 1) conoscete il giapponese, 2) il ricopiate fedelissimamente, 3) inventate un sistema di conversione a coordinate come ho fatto io (palloso ma efficace).

**PRESENTAZIONE 90%**  
 Molte opzioni e belle schermate.

**GRAFICA 95%**  
 Superverloce, definita e colorata.

**SONORO 91%**  
 Accattivanti musicchette e effetti appropriati.

**APPETIBILITA' 92%**  
 La Formula 1...

**LONGEVITA' 94%**  
 ...è bella!

**GLOBALE 93%**  
 Il più veloce gioco che lo abbia mai visto, ed è pure divertente!



# CENTRI

## ACQUISTO SOFTWARE

**Tintori**

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



ATARI

SOFT  
center

COMPATIBILI IBM

AMIGA

SEGA



**NOVITA'**  
Vendita per  
corrispondenza

**A VERCELLI**

Via Scalise, 5 - Telefono 0161/54793



**commodore**

C64/AMIGA 500-2000PC  
Periferiche e Accessori

**SOFT CENTER**

Videogames Software  
originali

**LEADER - CTO**

Assortimento accessori  
FLOPPY DISK  
Tutto a prezzi interessanti

**A BARLETTA**

**COMPUTER  
SHOP**

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



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

SHOWROOM SDF

SOFT  
CENTER

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

**VI OFFRE**

Tutte le novità software  
PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX  
SPECTRUM - OLIVETTI

**A COMO**

MANTOVANI  
TRONICS

Via C. Plinio 11

Tel. 031-304320

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

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



**GIOCHERIA**

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

IL  
COMMODORE POINT  
IN CENTRO!



**NOVITÀ SOFTWARE**



**Il Grillo Parlante**

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



# DRAGON BREED

**N**ell'impero di Agamen la gente è insoddisfatta dal proprio re, il quindicenne Kayus. Ma piuttosto che chiamare Terminator, hanno scelto di chiamare un individuo qualunque conosciuto come Zambaquous, il Re dell'Oscurità. In un certo senso si potrebbe pensare ad una mossa estrema, e Kayus non è di certo molto felice. Zambaquous ha comunque fatto sentire la sua presenza riempiendo l'aria di miasmi che lentamente fanno marcire il ter-

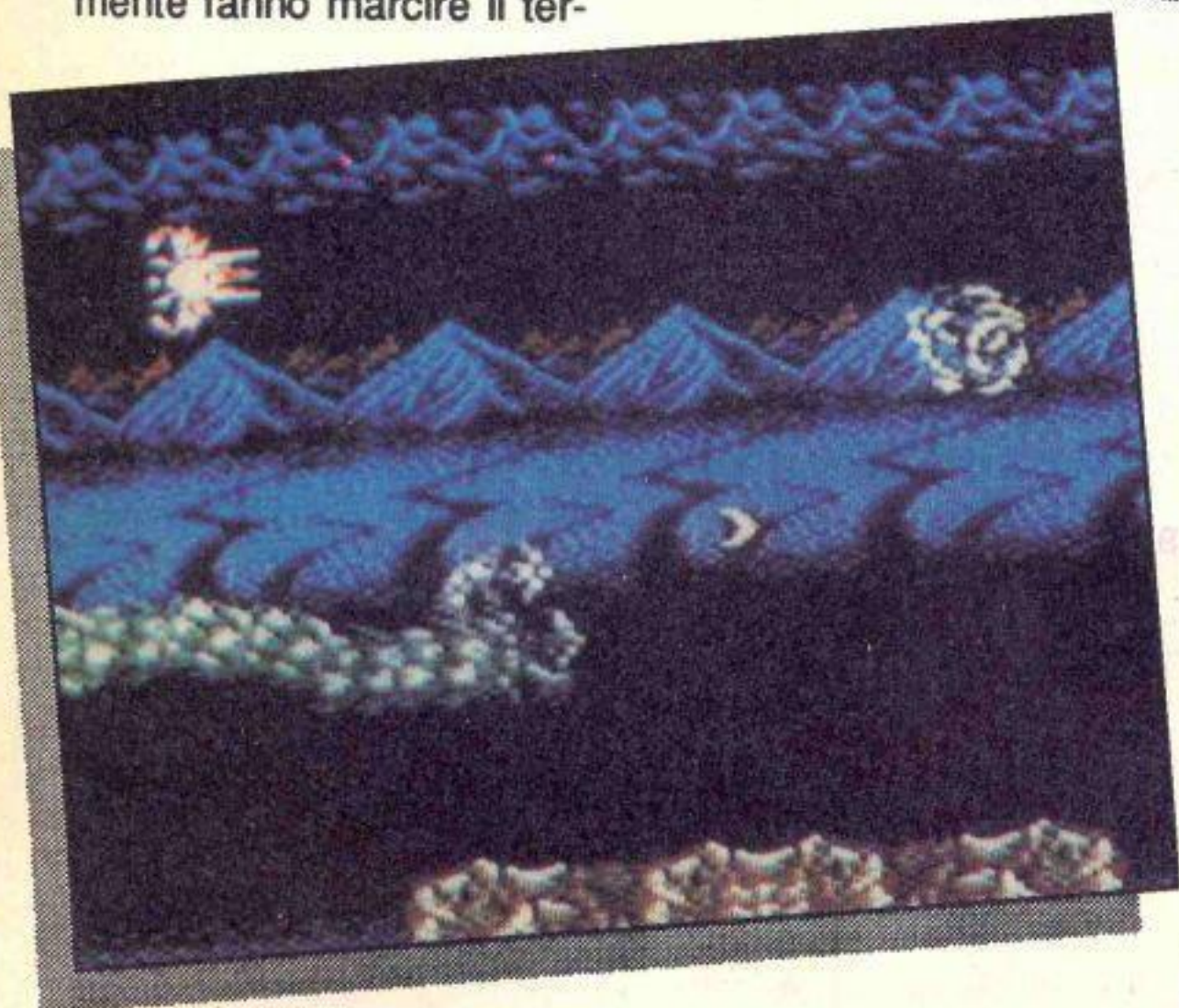


mente il joystick in alto e in basso. Un'altra caratteristica unica è il fatto che ogni



Questo è semplicemente uno shoot'em-up

orizzontale, con la sola innovazione rappresentata dal drago e dalla sua scintillante (qualcuno direbbe traballante) coda, che può essere usata per proteggersi o per essere roteata offensivamente. Comunque non è una novità il movimento orizzontale attraverso le ondate di alieni che vi piombano addosso. Con le impressionanti creature di fine livello va tutto liscio come l'olio mentre una buona colonna sonora di Martin Walker vi accompagna. Ma, benché il ritmo di gioco sia abbastanza lento e lo renda abbastanza giocabile, non l'ho trovato così divertente — specialmente l'orrendo caricamento da nastro. E' una conversione abbastanza buona, ma l'impatto che avrà Dragon Breed non è certo paragonabile a quello avuto dal ben più famoso coin-op Irem: R-Type.



può roteare in giro per lo schermo per bloccare il fuoco dei nemici e anche spappolarli un po'. mentre Kayus è sempre armato di un arco, l'armamento del drago può essere modificato raccogliendo determinati pod. Ce ne sono di quattro tipi: le pozioni rosse danno al drago la classica fiammata, le argentate forniscono dei missili a ricerca sotto forma di piccoli draghi, le blu dei fulmini e le dorate forniscono delle scaglie (da scagliare ah ah ah). Gli ultimi due tipi di armi permettono di "arrotolare" su sé stesso il drago fornendo lo sparo a otto direzioni e, nel caso della pozione dorata, protezione quasi completa per Kayuss muovendo veloce-

reno. Kayus a questo punto salta su e dichiara di voler sconfiggere il Signore dell'Oscurità con l'aiuto di Bahamoot, il Dragone della Luce (furbo, eh?).

Il gioco comincia con la sequenza dove si vede Kayus che monta su Bahamoot, un lungo e sinuoso dragone orientale. La lunga coda del drago



tanto Kayuss smonta dal dragone per andarsene in giro a blastare alieni per i fatti suoi!

L'avventura del giovane re è suddivisa in sei livelli multiloop, ognuno con un mega-cattivone alla fine.

Ogni volta che perde una vita viene risbattuto all'ultimo punto di ripartenza (ce ne sono due in ogni livello)

e non esiste l'opzione "continue".



**Dragon Breed** segue la falsariga di **Atomic Robokid** come un'altra conversione da coin-op tecnicamente ambiziosa. Come con **Robokid** un'abbondanza di sforzi è andata nel look del coin-op, con buoni fondali e un limitato scorrimento verticale come il flusso orizzontale del gioco. Come conseguenza è presente un certo sfarfallamento — il dragone trema continuamente dando una sorta di effetto lucente che ad alcuni potrebbe anche piacere. Parlando più seriamente, il gioco non è così divertente come potrebbe essere, i cattivi di metà livello sono simili al coin-op e pur essendo statici non è facile eliminarli. D'altro canto ci sono alcuni nemici di fine livello molto grossi e molto carini che però risultano monotoni da uccidere: quello del secondo quadro è il migliore e sarà alto almeno due schermi! Sfortunatamente grandi mostri e grandi livelli significano necessariamente grandi caricamenti — anzi, enormi caricamenti! Insomma, per farla breve la versione su cassetta è un piccolo sfacelo. Sembra quasi che abbiano voluto mettere la fedeltà all'originale davanti a tutto, persino davanti alla giocabilità. Dateci un'occhiata, ma non vi garantisco niente!

## PRESENTAZIONE 37%

Breve introduzione e tabella dei punteggi prima del maxi multiloop.

## GRAFICA 81%

Molto varia con alcune creature impressionanti — particolarmente i grandi mostri di fine livello.

## SONORO 70%

Martin Walker ha fornito un'altra bella colonna sonora, peccato che sia identica a tutte le altre che ha già scritto.

## APPETIBILITA' 80%

Facile prenderci la mano, benché sia più "divertente" che "irresistibile".

## LONGEVITA' 77%

Sei livelli forniscono una sfida piuttosto varia.

## GLOBALE 79%

I possessori di questa ambiziosa conversione si divertiranno quasi sicuramente.

# FANTASY'S DI ANDY CAPP

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

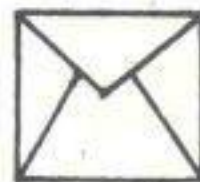
TUTTE LE NOVITA'  
COMMODORE 64  
&  
FLOPPY DISK

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)



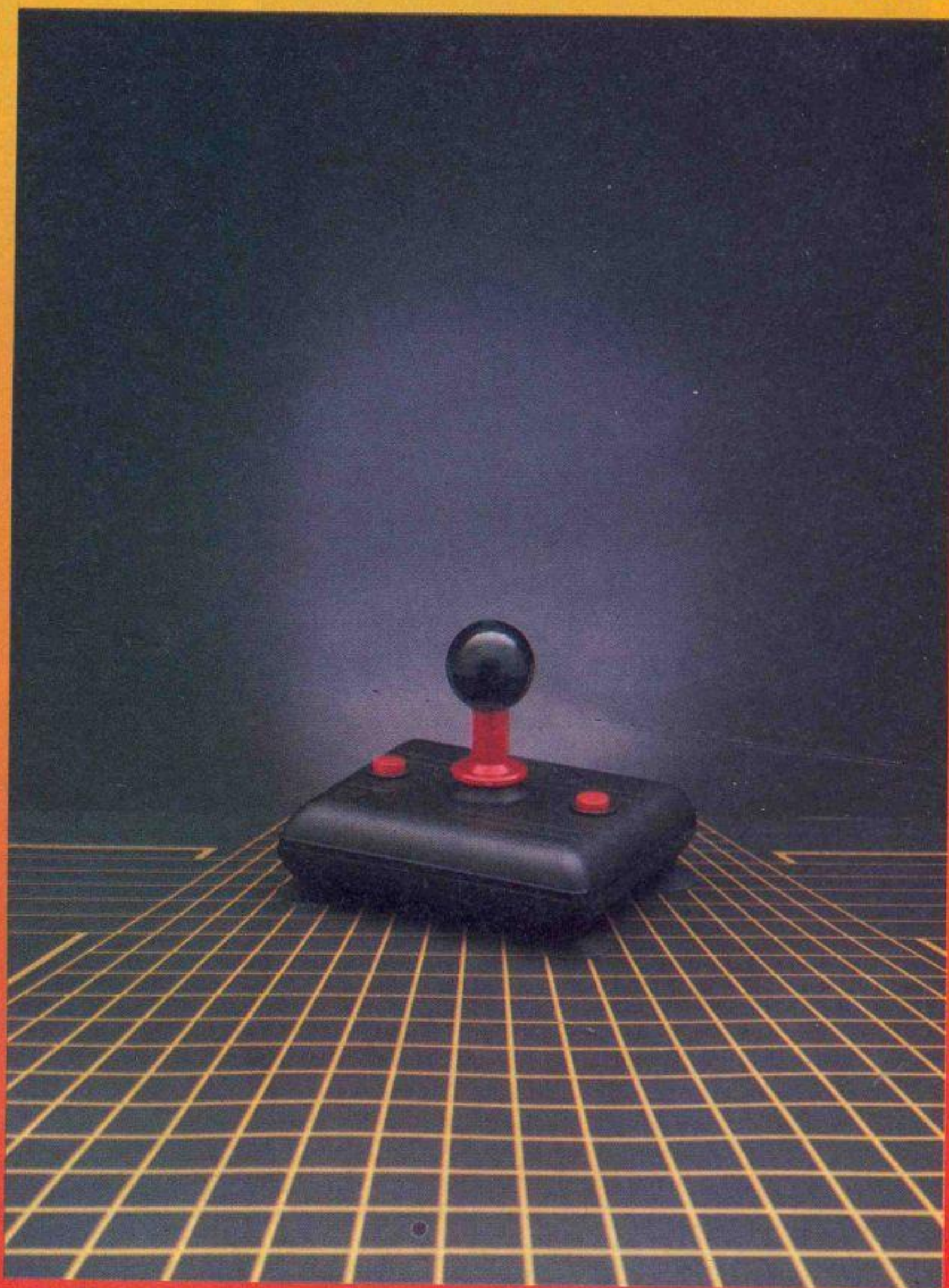
# REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

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

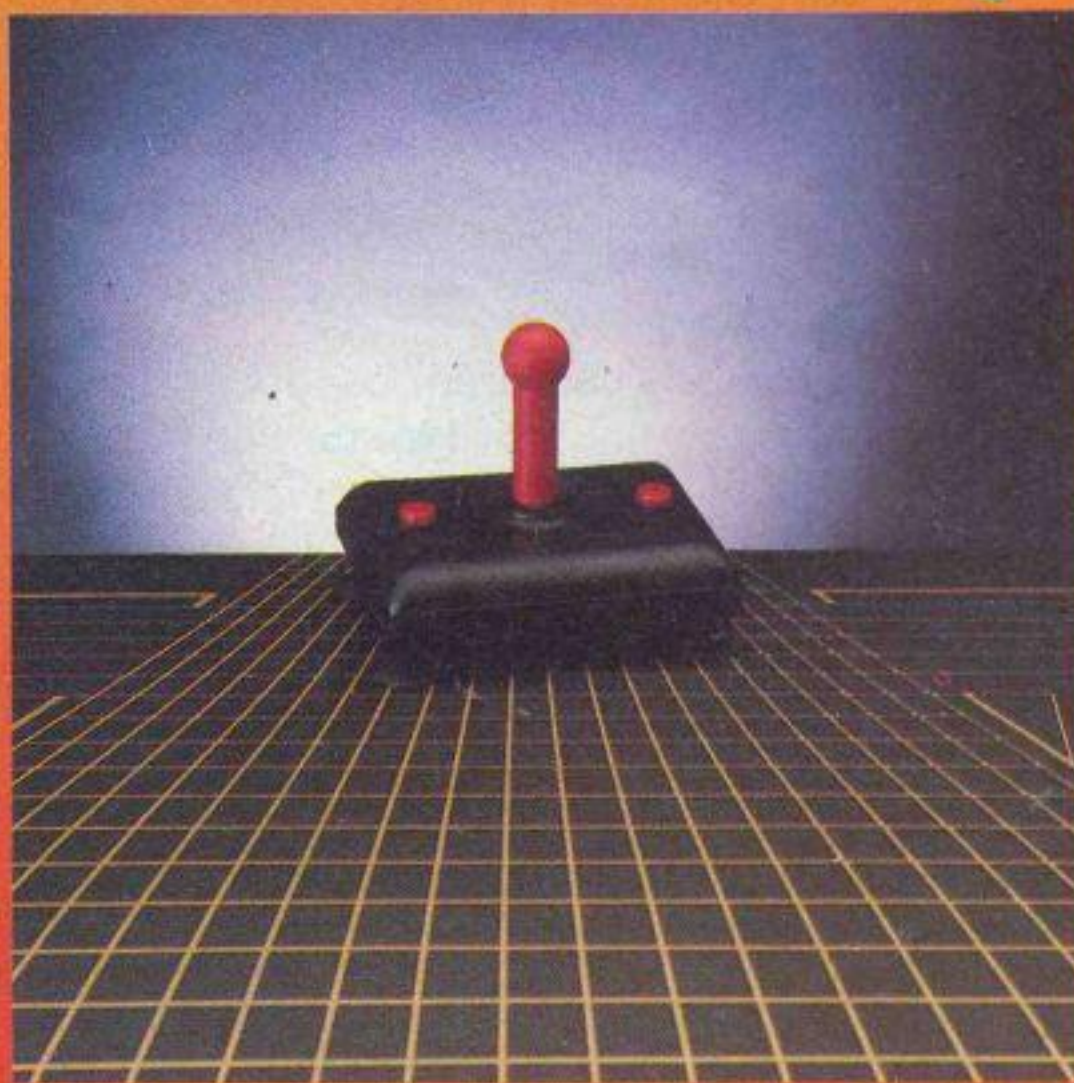
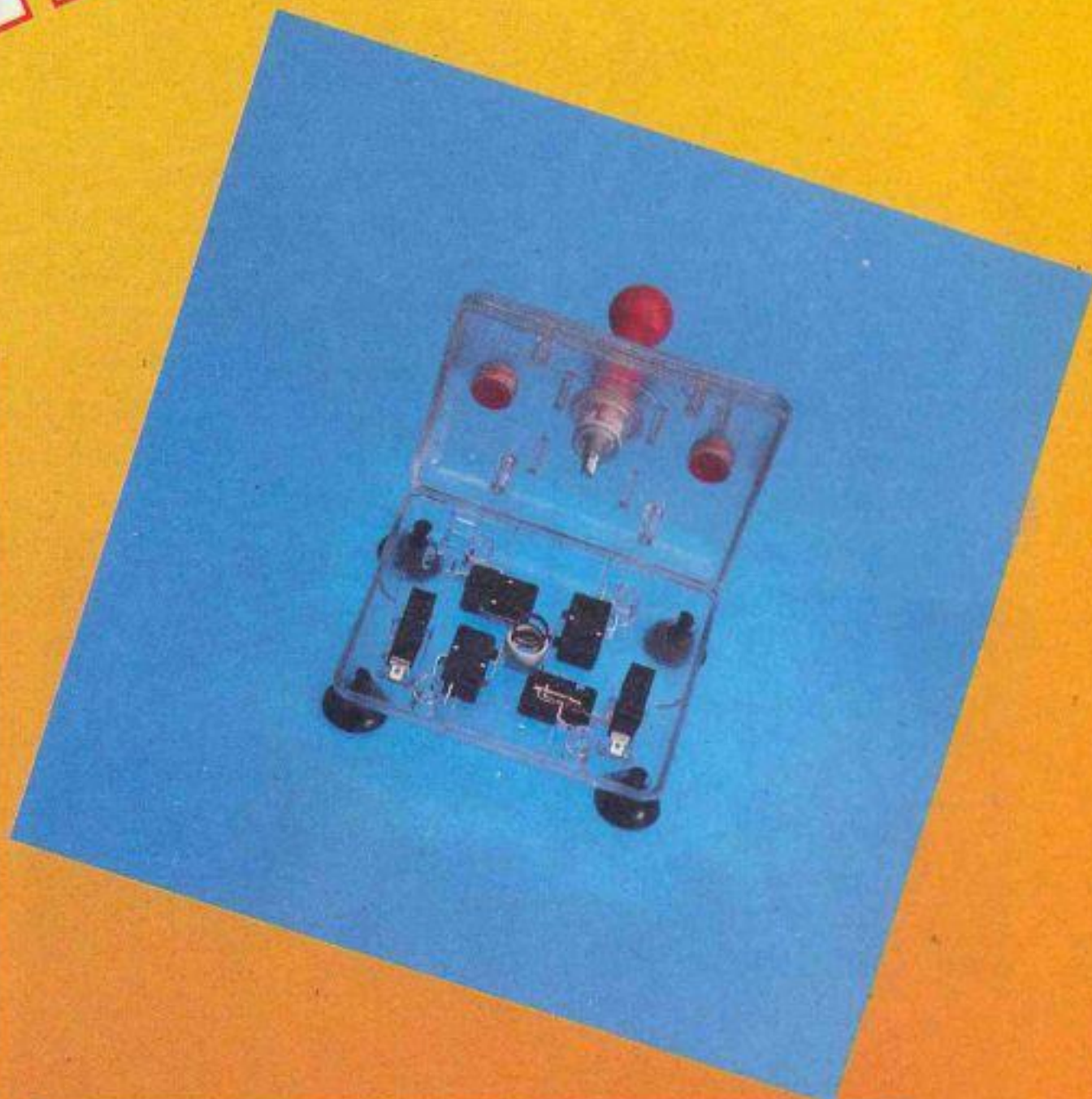




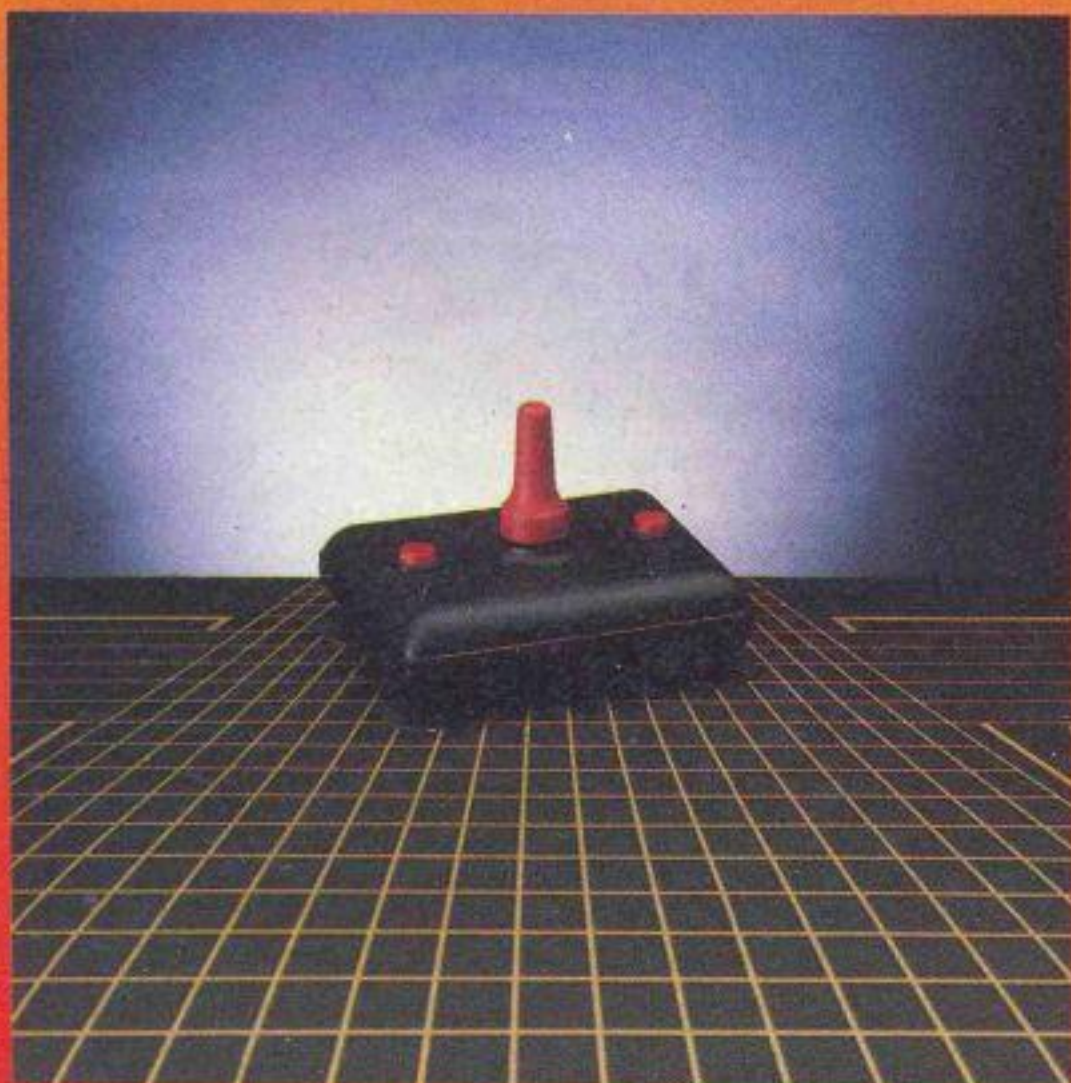
# REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros-Ball



Albatros

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI



# TEENAGE MUTANT

# HERO TURTLES **64**

**LA** leggenda è dubbia: i cartoni animati (al quale questo gioco è evidentemente ispirato) e i fumetti danno la stessa origine per le tartarughe (ovvero sono finite in un

to in uomo-topo mentre i fumetti (i più attendibili) dicono che Splinter era un topo che abitava sotto una palestra di arti marziali che è mutato ed ha acquistato la stazione eretta. Sia come sia, ecco a voi la li-

rimando a quella recensione. La struttura è la stessa: la maggior parte del gioco è visualizzato lateralmente con quadri a scroll orizzontale e sezioni viste dall'alto con scroll multidirezionale.

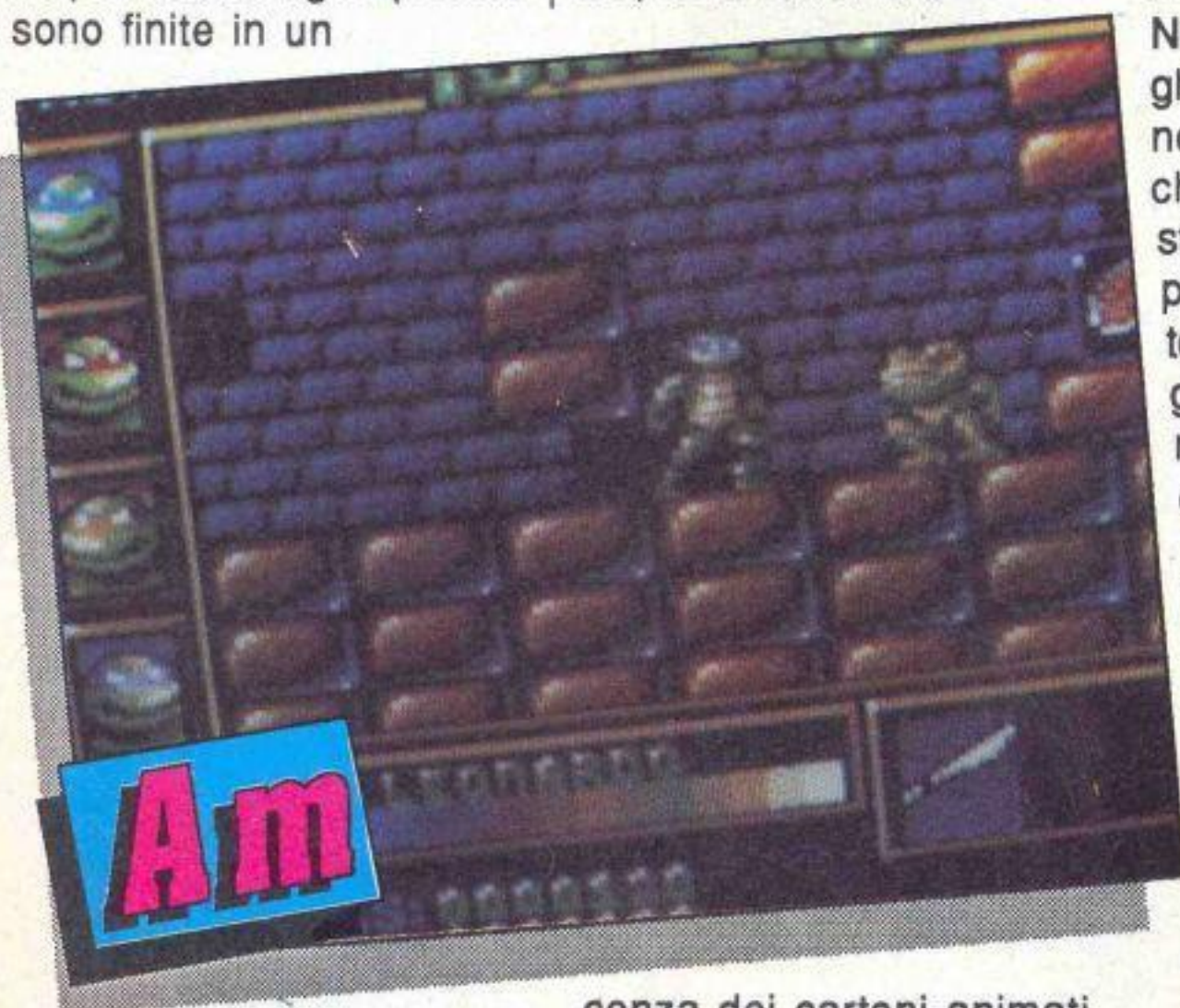
Il gioco si articola su tutta New York dove le tartarughe devono sventare il piano del diabolico Shredder che vuol decisamente distruggere tutto quando per poi rubarsi una navicella tonda nera e svolazzare in giro gridando "il mondo è mio" (forse questo non c'entra ma come qualità di trama ci siamo molto).

Voi impersonate una delle quattro tartarughe e potete cambiare in qualsiasi momento, potrete così introdurre un minimo di strategia basandovi sulle quattro diverse armi di

Donatello, Michelangelo, Leonardo e Raphael (e non Raffaello).

## C64

Sono davvero deluso. Al contrario della versione Amstrad, questa è poco colorata, lenta e con un sonoro davvero poco adeguato. Non penso fosse molto difficile da convertire, eppure non sono riusciti a riprodurre che una minima parte dello spirito dell'originale. Certo, se siete del fan delle "tartarughe ninja alla riscossa" potrebbe anche piacervi, ma se non lo siete pensateci su prima di provarlo.

**GLOBALE 67%**

materiale radioattivo) mentre per Splinter ne danno due completamente diverse. I cartoni animati forniscono la più stupida, ovvero era un maestro di arti marziali che si è trasforma-

senza dei cartoni animati, quindi daremo per (semi) buona la prima versione. In poche parole questo gioco non è niente di più che la conversione pari-pari della versione per NES, quindi se avete qualche dubbio vi



TMHT per Amstrad è davvero grande. Innanzitutto, i caricamenti da cassetta sono ridotti al minimo, seconda cosa la realizzazione è impeccabile. Addirittura nelle sezioni sotterranee c'è lo scroll parallattico, ed è pure fluido! Il sonoro non è niente di eccezionale, ma che cosa ci volete fare. per quanto riguarda la struttura, è quella largamente testata della versione NES e non del coin-op come molti speravano. Ad ogni modo non disperate, vi diventerà lo stesso.

## PRESENTAZIONE 89%

Caricamenti brevi, bella schermata di presentazione e aspetto generalmente pulito.

## GRAFICA 88%

Colorata e veloce anche se poco definita. Buono l'uso delle sfumature.

## SONORO 70%

I soliti crush crush.

## APPETIBILITA' 78%

personalmente odio le tartarughe, ma questo invoglia a giocare.

## LONGEVITA' 81%

Non ci vorrà molto prima che lo terminiate, nel frattempo però vi sarete divertiti.

## GLOBALE 84%

Un buon gioco ben realizzato. Benebravibis.



# CYBER TALK 2

## ANALISI DEL SISTEMA

**Vi** avevamo lasciati lo scorso numero col fiato in sospenso: "Cosa accadrà ora?" "Come andranno a finire le cose?" "Avrò spento il gas?" ehm... Ma torniamo al nostro amico Robin Hogg, che continua la sua chiacchierata con quelli della Cyberdyne Systems. Costoro, dopo aver terminato Armalyte, hanno lavorato per la System 3 su Deadlock, il quale doveva avere una grafica spettacolare. Ma due anni fa il gioco fu sbattuto nel dimenticatoio, e da allora hanno avuto un bel po' di tempo per dedicarsi al loro mega-progettone Armalyte 2. Il nostro inviato (con somma felicità per chi deve tradurre, NdP) ha chiesto a Dan Phillips cosa diavolo è successo in seguito...

**Quando avete iniziato a lavorare per Deadlock?**

Abbiamo iniziato a farci qualcosa sopra un mese dopo Armalyte, ma ci siamo fermati a causa di un problema tecnico subito dopo il Natale dell'88, quando ho cercato un altro modo per fare lo scroll dei colori. Era un bel balzo in avanti, rispetto ad Armalyte, ma sfortunatamente non lo useremo in Armalyte 2, visto che non era una routine molto comoda da usare, con questo tipo di giochi. Per gli 8 mesi successivi abbiamo lavorato di tanto in tanto su Deadlock, John ha iniziato a fare il codice per un paio di altri giochi, che non sarebbero stati mai finiti. Una routine era lo scroll del campo spaziale per uno spara e fuggi sul genere di "Sinistar" (non so voi, ma io non ho mai sentito no-

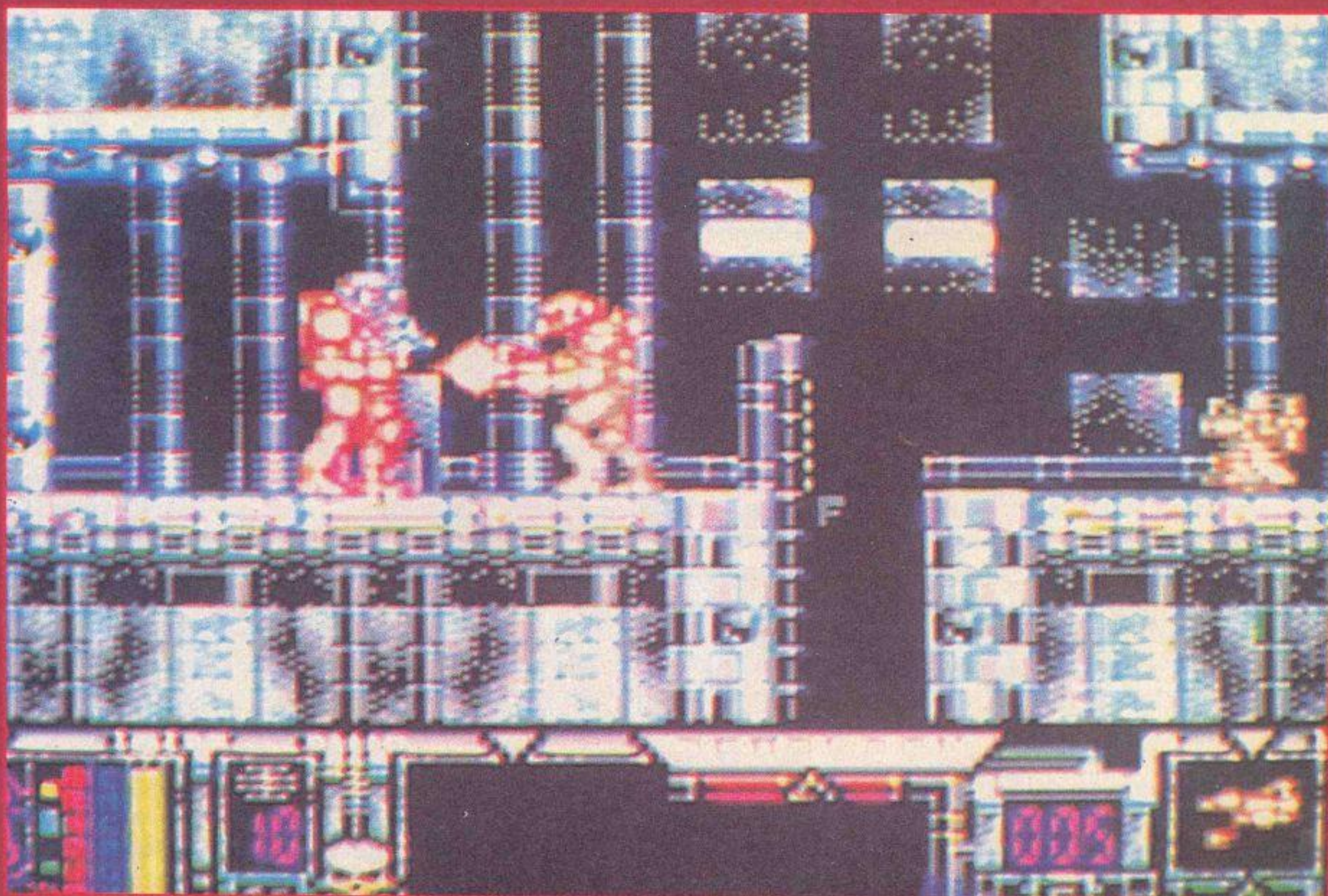
Deadlock sembra un gioco straordinario ma la sua realizzazione procede un po' a rilento.



Ecco il cockpit di Deadlock, un gioco attualmente senza scenario.

minare niente di simile. Che sia un gioco per mancini, in dialetto milanese?); un'altra era uno scroll in 8 direzioni per un gioco di corse,

ripreso da "S Rally Speedway" (una cartuccia preistorica che risale ai primi tempi del glorioso C64 NdR) ma fatto tutto con ambienti





ad alta tecnologia con un mucchio di effetti speciali. Dai due giochi non saltò fuori nulla...

**Questo vi ha fermati nella metà del 1989, ed è a questo punto che la System 3 ne è stata coinvolta. Sono stati loro ad avvicinarsi a voi?**

No, siamo stati noi a cercarli. Prima avevamo contattato la Activision, ma non ne è saltato fuori nulla. Stavamo lavorando da sei mesi su Deadlock, quando abbiamo incontrato un tipo della System 3. Li abbiamo chiamati, e abbiamo parlato con Dough Hare e ci siamo messi d'accordo per incontrarci al PC show lo scorso anno. E' saltato fuori dicendoci di non firmare alcun contratto per due mesi, e intanto di fare qualche passo avanti nel lavoro, ma non ci si è accordati su nient'altro.

Mark Cale non sapeva nulla a proposito, e noi ci stavamo rompendo un po' le scatole poiché non c'era rimasta una lira, dopo che siamo andati là. Per fortuna, Mark ci ha sistemati in un hotel per tutta la durata dello show, e durante uno degli incontri seguenti con la System 3, abbiamo firmato il contratto per terminare Deadlock entro febbraio (era ottobre).

**Ma, in totale, cos'era Deadlock?**

Deadlock è (o era) un tipaccio in tuta d'astronauta con una GROSSA pistola che gira intorno all'astronave mentre raccoglie oggetti, usa degli ascensori, lancia delle granate e ammazza alieni a tutto spiano. Era un po' un minestrone tra Impossible Mission ed Hawkeye. Dovevamo farlo in modo che sparasse a catena con la pistola, un po' come il tipo in Predator, ma sarebbe stato troppo veloce becchare la velocità dei proiettili, un cinquantesimo di secondo ogni volta. Se questo sistema fosse stato utilizzato, lo avremmo fatto per un'area limitata, un'arma non convenzionale, insomma.

Dopo quattro mesi abbiamo preparato un demo, che non funzionava per niente bene. Sarebbe stato meglio per Deadlock che fosse morto a quel punto lì. Tutti quelli che l'hanno visto, hanno detto che

2 è molto avanti. Comunque, ci torneremo sopra un giorno, e Deadlock sarà qualcosa di più di un Arcade stile Shinobi. (Infatti la System 3 ha in mente di far uscire Deadlock verso la fine dell'anno

e di colori aggiuntivi. Dovremmo fare noi il play-test di Last Ninja III! Robin ha inoltre (ri)fatto la sequenza di introduzione per Last Ninja II Remix, e inoltre ci hanno chiesto di fare le sequenze di ini-



Deadlock segna un nuovo standard grafico per il C64.

era fantastico, ma noi eravamo molto, ma molto annoiati da tutto ciò! Si andava avanti lenti come lumache, speculando ogni volta su piccolezze e senza giungere ad alcun risultato. Potevi esplorare tutto il demo in due minuti, e dire "Oh, ma che bell'idea!" oppure "Accipicchia! Certo che l'hangar è proprio uno scenario azzeccato!", ma non ti sarebbe venuto nulla in mente riguardo il gioco vero e proprio. Tutto è fallito perché il progetto non andava avanti molto bene, e Mark Cale pensava che Robin ci si stesse sciupando sopra. Così gli chiese di lavorare un po' sulla grafica di Last Ninja III, cosa che Robin ha accettato anche se doveva partire per Londra. Senza di lui per lavorare a Deadlock, a dire il vero, qualsiasi altro progetto per il futuro si è fermato.

Le poche cose buone che sono uscite da Deadlock erano gli editori del paesaggio. Sono stati un po' modificati, così da ottenere delle divisioni di colore, ed essere un bel passo avanti rispetto ad Armalyte. I primissimi editori erano scritti in BASIC e adesso Armalyte

prossimo, dando così il tempo alla Cyberdyne di terminarlo NdR). Ma non avevate fatto fortuna con Armalyte, in modo da non lavorare più in futuro?

Le royalties per Armalyte andavano bene, ma dovevano essere divise fra noi tre, e ciò che rimaneva non era abbastanza per tirare avanti una settimana! Con l'anticipo della System 3 per Deadlock, abbiamo beccato qualche soldo in più. Infatti, l'accordo con la System 3 era buono, ma il gioco divenne un amaro insuccesso, in quanto non riuscì mai a raggiungere il suo potenziale. Mark si era interessato a Ninja III in quanto sarebbe stato un immediato best-seller.

Stan Schembri sta scrivendo Ninja III e ha ancora un mese per terminarlo. Stavolta è ambientato in Tibet e Robin ci sta lavorando sopra con un altro artista grafico. La sua grafica è assolutamente brillante, molto meglio di quella originale. Quando l'ho vista, ci sono rimasto lì, era molto simile a quella basilare, sullo stile di Hugh Riley, ma con un enorme quantità di dettagli

zio e fine gioco per Ninja III, ma non saremo noi a dirvi cosa accade: tutto è stato scritto per noi dalla System 3!

**Con Deadlock parcheggiato su un binario morto, la linea di produzione della Cyberdyne System si è fermata, ma non per molto tempo...**

Era all'incirca Aprile o Maggio, quando voi di ZZAP! ci telefonaste entusiasti a proposito di un possibile seguito ad Armalyte, che noi avevamo in mente di fare. Ho parlato con Dave Birch della Thalamus e poco tempo dopo abbiamo iniziato a scrivere Armalyte 2. Due mesi fa abbiamo firmato il contratto, nel quale veniva anche assegnata alla Arc Developments la conversione sui 16 bit. Dovremmo finirlo entro febbraio, ma mi sa che la data di release subirà qualche ritardo...

**A questo punto dovremo segnare la data sul calendario e contare i giorni prima che esca il seguito al vostro più**



**ESCLUSIVO !!!**

**CON**

**B.C.S.**

**VIA MONTEGANI, 11  
A MILANO**

**TEL. 8464960 FAX. 89502102**

**CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO**

AMIGA 500 CON 1MEGABYTE	L. 799.000
AMIGA 2000 CON MONITOR 1084S COLORE	L. 1.599.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.599.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.499.000

**CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI**

...

**I PREZZI INDICATI SONO COMPENSIVI DI IVA**

...

**SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**



**grande successo. Cosa dovremo aspettarci da Armalyte 2?**

Beh, per il momento è possibile un solo giocatore, ma non è detto che se Robin Levy tornerà, non cercheremo di rendere possibili dei "doppi". La modifica maggiore sarà il sistema di armamenti, ci sarà un negozio all'inizio di ogni livello. I missili a 8 direzioni saranno inclusi insieme alle armi principali di Nemesis, Salamander e Armalyte. Una delle cose che proprio non abbiamo inserito, sono i laser circolari di Salamander (i cannoni Balcan! NdD) e gli speed-ups! Insomma, non vogliamo che il giocatore venga preso dalla "sindrome di Delta", per cui quando uno becca 5 speedups inizia a schizzare incontrollabilmente

ratterizzare gli alieni: saranno più intelligenti, ma sarà più facile giocare. In oltre avrete a disposizione una barriera il cui livello scenderà se sarete colpiti, invece di morire subito, e l'idea di alcune batterie di ricambio sarà molto probabilmente realizzata.

C'è molto più dettaglio nell'astronave principale e potrebbe anche avere una parte del colore animata. Per evitare confusione, le dimensioni potrebbero essere ridotte e la vostra astronave sarà di colore diverso. Abbiamo in oltre inserito una routine per i laser rimbalzanti negli standard qualitativi di Armalyte. Infatti, non eravamo troppo soddisfatti dallo sfarfallio dei laser nel primo episodio. Ora avrete a disposizione un raggio laser più "solido".

Una delle maggiori critiche che abbiamo ricevuto per Armalyte, era la prevedibilità delle ondate d'attacco, sempre uguali. Per il segui-

re ad un gioco differente ogni volta!

Un'altra cosa che non ci piaceva in Armalyte, era il modo in cui sparavano gli alieni. Non era un sistema molto flessibile. Ora ci saranno spari in tutte le direzioni, e persino proiettili che vi cercheranno lungo lo schermo. (Con queste premesse, dovrà essere qualcosa di grandioso. Speriamo mantengano tutte le promesse! NdP).

**Con tutta questa potenza di fuoco, le navi madre saranno più forti, per compensare?**

Useremo due o tre sets di caratteri completi per ogni livello (a differenza dell'originale che ne aveva solo uno), con un intero set di caratteri per ogni nave madre. Saranno più facili da imparare a sconfiggere: le tattiche di "impara e resta vivo" in contrapposizione a "impara e muori" del primo gioco!

sta volta dobbiamo rallentare la velocità dello scroll, per aumentare la lunghezza dello schermo. Non possiamo fermare un background dando l'illusione di uno scroll con le stelle che si muovono - gli alieni nella prima parte facevano uso di di quattro screens, mentre ora possiamo usarne solamente uno. Pensiamo che Armalyte 2 avrà dei cheat modes per ottenere piccoli extra come incrementi di punteggio o un set di armi da raccogliere - non lo sappiamo ancora.

In questi ultimi giorni non abbiamo avuto nessun problema grave: abbiamo ritoccato le routine e abbiamo diminuito la lunghezza del codice per ogni livello del 45%, così il gioco sarà più grande, e si giocherà meglio.

**Avete in mente qualcosa di speciale per la presentazione?**

Sì, speriamo di mettere qualcosa della qualità dei 16-bit come un demo sulla versione su disco, ma dipende dal tempo, dalla memoria e dallo spazio sul disco che avremo a disposizione. Anche la sequenza finale sarà spettacolare! 132 sprites sullo schermo! 12 livelli di scroll stratificati in differenti direzioni! 37.000 asteroidi che vengono verso di voi (sì, e il caffè che esce dalla porta utente del computer!).

**E' stato difficile lavorare al progetto senza un game designer che vi aiutava?**

Al momento è un po' difficile fare qualcosa in Armalyte 2 senza Robin, dal momento che è occupato nel game design. Ci lavoreremo sopra fino al ritorno di Robin. Gli editors sono la cosa principale che avevamo bisogno di cambiare poiché non facevano bene il loro lavoro ed erano difficili da usare e solo Robin era in grado di usarli. Soltanto ora Robin ci ha suggerito qualcosa per il design del gioco che noi abbiamo cercato di incrementare. Mentre per la conversione a 16-bit di Armalyte non abbiamo visto ancora niente dall'Arc



La spettacolare nuova introduzione per The Last Ninja II su cartridge (C64).

sullo schermo, e poi, quando muore, va lento come una lumaca. Questo è, secondo me, il maggior errore di tutti i coin-op: perdere la velocità quando si crepa (sante parole! NdT). Ma pensare a nuovi tipi di armi è un po' una fregatura, mentre è molto più interessante escogitare un nuovo modo di ca-

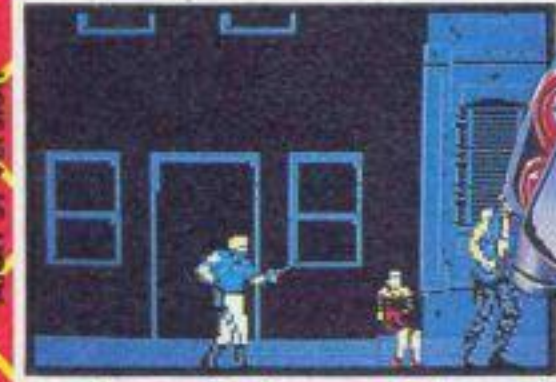
to, stiamo pensando di inserire quattro tipi di ondate d'attacco, di cui tre vengono selezionate all'inizio dal computer, e l'ultima sarà sfruttata se terminerete il gioco. Ci sarà dunque casualità nel movimento degli alieni (oddio! NdP): ovviamente ciò non funzionerà sulle torrette, ma sarà come gioca-

**Ci sarà lo stesso numero di livelli di Armalyte?**

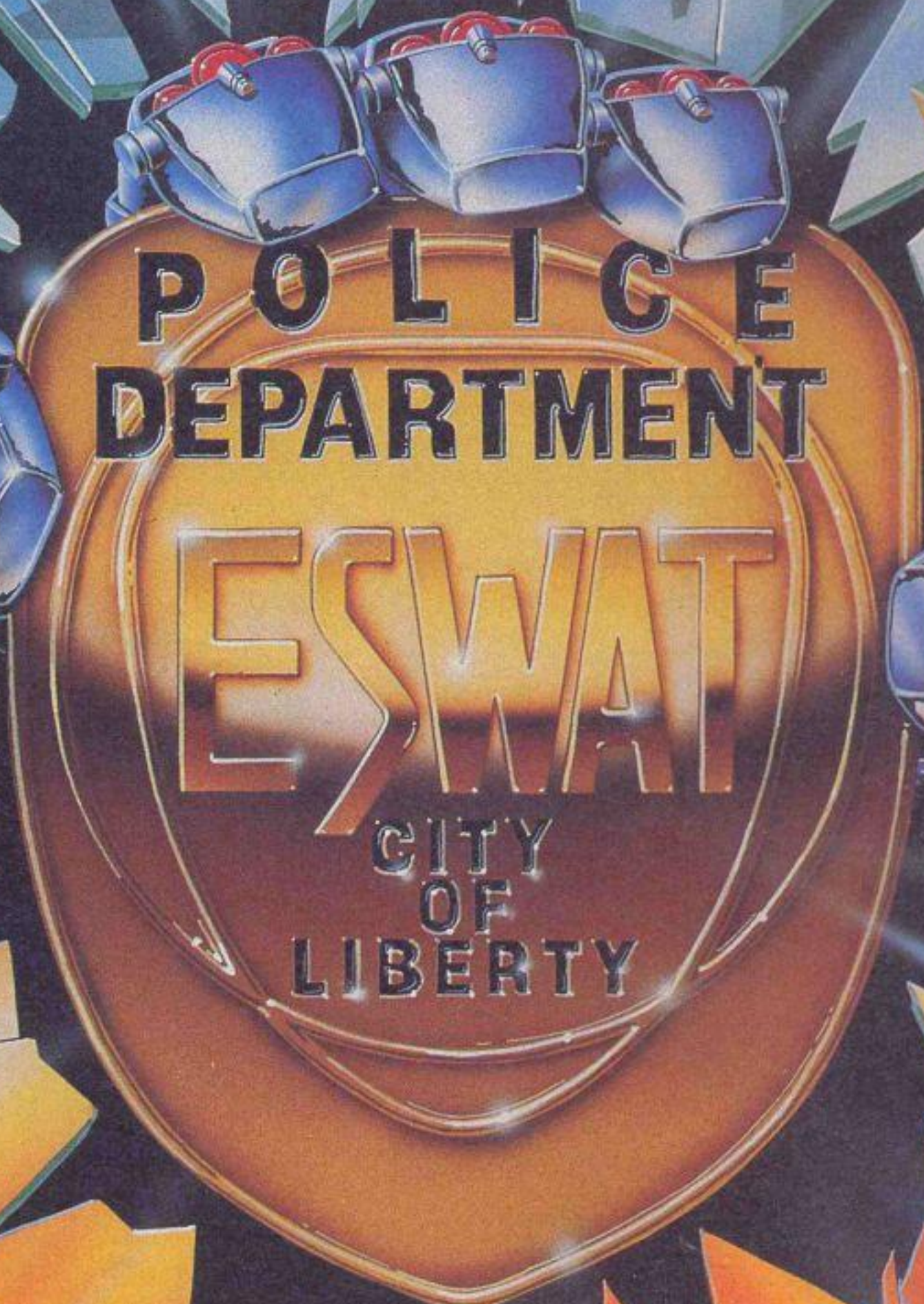
Per il momento ce ne sono sei, ma Armalyte all'inizio ne aveva sei e poi divennero sette, perciò non lo so. Ogni livello, come nell'originale, ha 32 screens in tutto, ma que-



# OSA INDOSSARE IL DISTINTIVO ESWAT ...



# 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 intendano 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)



La quantità di dettagli in The Last Ninja III è strabiliante.

Developements ma Paul Walker, l'artista grafico del progetto, ci ha chiesto i dati sul movimento dell'astronave.

**Al di là di tutto, da quali giochi è stato ispirato Armalyte? Vi piace ogni buon coin-op?**

Quando ci piace un gioco, lo giochiamo fino alla fine, spendiamo tutti i nostri risparmi negli Arcades! Smash TV e NARCS ci hanno impressionato, infatti Robin ha mantenuto i suoi records per un bel po' di mesi, in questa zona! I giochi che ci hanno coinvolto includono Dungeon Master, Damocles, Stryx - che era molto giocabile e con una bella schermata introduttiva. Recentemente abbiamo giocato a Corporation: ci piaceva da morire ma le prime 600 copie erano difettose e lo abbiamo perciò riportato indietro al negozio e abbiamo preso Kick Off 2, un gioco brillante e divertente.

Ma sul C64 il nostro gioco favorito, e che ci ha appassionato più di ogni cosa al mondo, è stato Wasteland (un acclamato RPG in uno stile tipo Bard's Tale). Sia io sia Robin Levy ci abbiamo giocato un sacco cercando di finirlo con più soldi e più oggetti. L'abbiamo completato almeno un'ottantina di volte. Abbiamo anche completato Ultima III e Ultima IV, Ultima V sarà il prossimo, probabilmente lo giocheremo su Amiga. Giochiamo anche un sacco di Shoot'em up tra cui Dropzone e Morpheus. Abbiamo anche giocato a Turrigan: io l'ho trovato un po' noioso ma John lo ritiene un gioco abbastanza bello.

**Ma quale tipo di gioco vi piacerebbe veramente scrivere?**

Ci piacerebbe scrivere un massiccio RPG tipo Dungeon Master, con tante caverne da esplorare con una grafica 3-D. Dopo aver fatto que-



sto dovrete decollare per andare in un altro pianeta, con l'azione e l'esplorazione di Elite. Il gioco dovrebbe essere su un CD ROM e ci dovrebbe costare anni di programmazione, ma per ora è solo un sogno.

**Che cosa ne pensate dell'uso della cartuccia come supporto?**

Le cartucce potrebbero essere davvero una buona idea! Infatti Armalyte 2 verrà prodotto anche su cartuccia. Con esse ci potremmo lanciare in nuovi giochi. Ci piacerebbe l'idea di mettere degli editori su di esse per far sì che tutti possano giocare con i propri giochi. Ma il loro uso sarebbe ugualmente molto complicato.

Se avremo tempo a disposizione la versione su cartuccia del gioco sarà migliore persino di un coin-op arcade (esageriamo! NdT). Se invece non potremo fare di meglio sarà uguale alla versione su disco. Le cartucce hanno dei potenziali e sarei stupito se fallissero.

**Il prossimo mese Robin Levy ritornerà alla Cyberdyne e inizierà a lavorare ad Armalyte 2, che promette di essere lo shoot'em up del 1991. Il diario del gioco apparirà esclusivamente su Zzap! dal prossimo mese.**

## THE LAST NINJA III

Stan Schembri è uno dei migliori programmatori del C64 e ha realizzato in passato giochi del calibro di Cauldron I & II, Barbarian e Vendetta. Ora è alle prese con Ninja III (oh, finalmente qualcosa che mi esalta! NdT) e se la realizzazione porterà il suo nome sicuramente sarà ben fatta. Il gioco sarà esclusivamente realizzato su cartuccia e comprenderà più di 70 schermi ben realizzati e dettagliati, contenuti tutti in una cartuccia da ben 4 Megabit, la stessa memoria occupata da quella di Klax, Fiendish Freddy, International Soccer e Flimbo's Quest!

La grafica è stata realizzata da Tim Best e soprattutto da Robin Levy. Tuttavia un livello è stato interamente fatto da Arthur Van Jole, l'artista olandese che ha lavorato a Flimbo's Quest. Ci saranno cinque livelli principali, sei se il combattimento finale con lo Shogun sarà messo separatamente in un altro livello. Ci si può anche aspettare un'elaborata introduzione. La musica è di Reyn Ouwehand con le conversioni 16-bit di Eldritch The Cat (Projectyle).

Il primo gioco era stato realizzato da John Twiddy che ora sta lavorando alla Vivid Image, esclusivamente sviluppato per il C64 su



Stan Schembri della System 3.

cartuccia. Attraverso di lui anche Stan, tre mesi fa, ha deciso di sviluppare il suo Ninja III su cartuccia. Sfortunatamente John non ha lasciato niente dei suoi codici del primo gioco, perciò Stan lavorerà con i codici che ha già usato per fare Vendetta, anche se Ninja III sarà "infinitamente superiore". Paragonato ai primi due giochi, Ninja III avrà più animazione, enigmi più divertenti e una maggiore atmosfera da 16-bit.

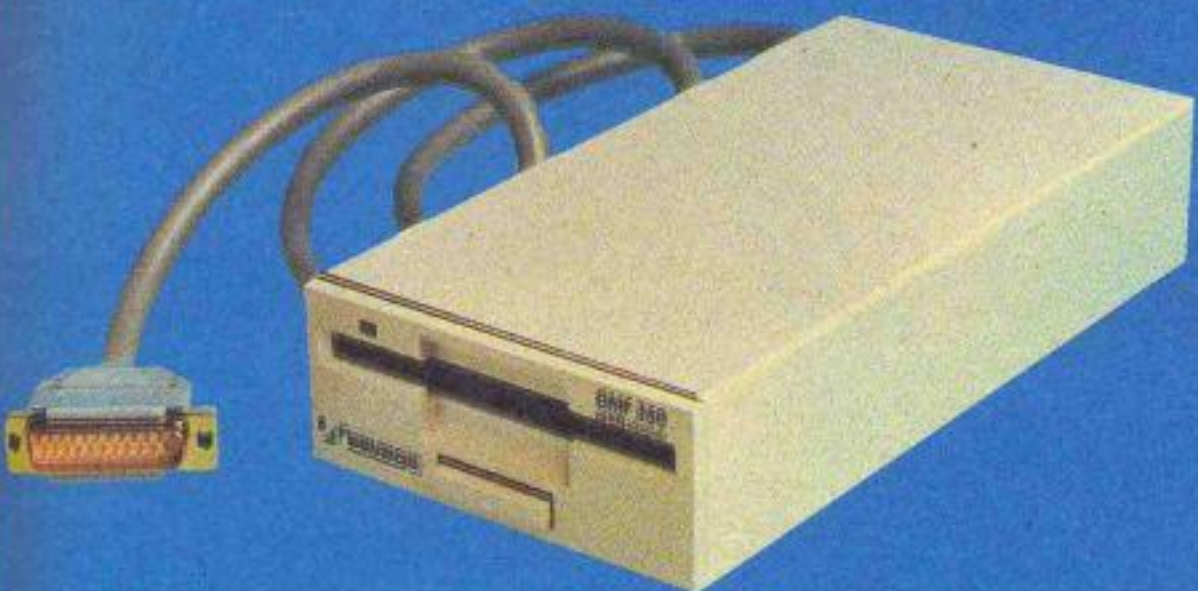
Lo scenario è il ritorno dell'ultimo ninja nei templi buddisti del Tibet. Ognuno dei cinque livelli è chiamato con un elemento (fuoco, vento ecc) con un cattivone da sconfiggere. Ci sono anche numerosi enigmi da risolvere. Ninja III sarà prodotto su cartridge e costerà in Inghilterra circa 25 sterline o, se non sarà possibile, sui formati cassetta/disco ai prezzi standard.

(un ringraziamento particolare va ad MA, perché dopo aver interpretato e tradotto le sue "leggibilissime" fotocopie riesco pure a leggere l'egiziano e l'aramaico! NdDAVIDE)



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

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



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



**savage**

by **CABJETRONIC**

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

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

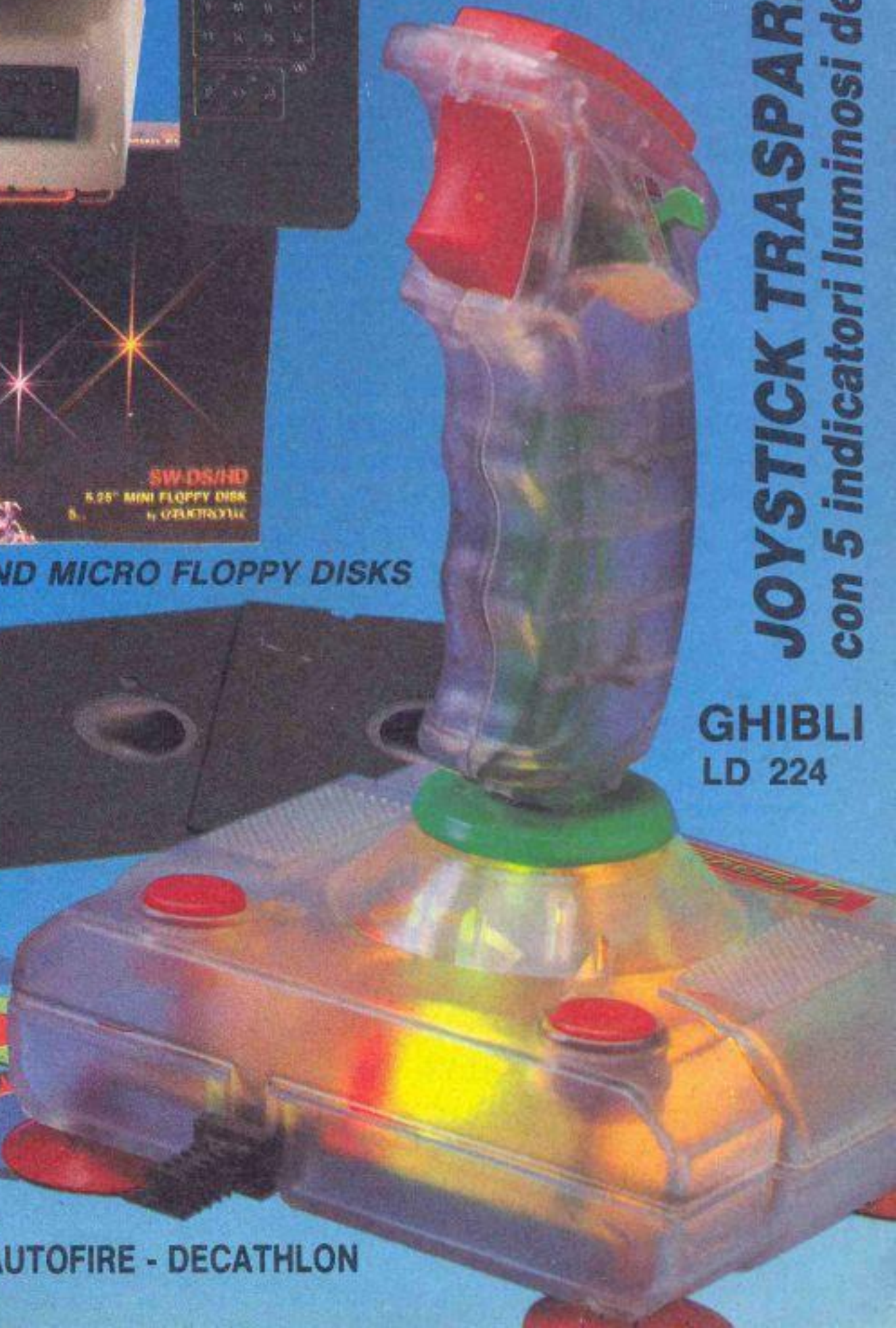


**RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC**

**JOYSTICK TRASPARENTE**  
con 5 indicatori luminosi delle funzioni



MINI AND MICRO FLOPPY DISKS



**GHIBLI  
LD 224**

**FUNCTIONS  
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON**



**Buona Pasqua a tutti!!! Co... ??? Mi arriva un lieve sussurro dalla regia, che mi avverte che ho sbagliato festività (in realtà è MA che mi sta urlando ma che blip stai scrivendo?). Scusate ma qui, negli scantinati della redazione, si perde il senso del tempo, se non fosse per il clock del Mac che ci avverte quando è finita la giornata lavorativa staremmo a lavorare fino alle 10 di sera, pensate che abbiamo uno sgabuzzino segreto dove teniamo un uovo di pasqua, un panettone e una bottiglia di champagne, non si sa mai, arrivasse uno in redazione esordendo con "BUON NATALE!" e guardando le nostre facce allibite (dato che non sapevamo minimamente che giorno era, ed eravamo venuti a lavorare anche il 25 dicembre), dicesse "Come?, non sapete che oggi è Natale?", e allora noi, per salvare la faccia, TAAAC! ed estraiamo magicamente il panettoncino dallo sgabuzzino segreto dicendo "cerrrto, eravamo qui per festeggiare!". E ora, iniziamo in velocità questa "mega in ritardo" posta di **ZZZZZZZZZZAAAP!** ("M.A. Per quando la devo consegnare la posta?", "Ieri!").**



*Pasta*



## DELIRI DI CAPODANNO.

Cornuta redazione di ZZAP!

La lettera che ci accingiamo a scrivervi prende spunto dal modo in cui è fatta, dalla trasmissione "BLOB", visto che il contenuto della missiva prende alcune frasi scritte sui vari ZZAP! Le abbiamo messe insieme (Scritte in stampatello) ed ecco cosa è venuto fuori.

BLOB ZZAP!

Ed ora TATTARATA', TARRATARRATA', SQUILLI DI TROMBE, RULLI DI TAMBURI, APPLAUSI A SCENA APERTA, PIANTI A DIROTTO PER LA COMMOZIONE...

Taaanto tempo fa, QUANDO ZZAP! NON ESISTEVA E LA GENTE VAGAVA CON SGUARDI SPENTI,

ma cambiamo discorso, CI DOBBIAMO OCCUPARE DI COSE REALMENTE TANGIBILI, e state tranquilli, MI ASSUMO PIENAMENTE LE RESPONSABILITÀ DELLE MIE AZIONI (Sperem... NdLuca).

Ehi! (Guarda che si scrive "Hei!" NDC.), ma siamo poi così tanto sicuri che ne VALE VERAMENTE LA PENA? (Boh? NdEnrico) FATE UN PO' VOI... (Cooosa?... NdEnrico), sapete tutti com'è Enrico, a CAUSA DEI SUOI COMPLESSI D'INFERIORITÀ

HA DECISO DI ROMPERE LE SCATOLE A TUTTI, Soprattutto a me!!!

SE AVETE CAPITO DI COSA STO' PARLANDO ALLORA DOVRESTE COMINCIARE A COMPRENDERE I MOTIVI DEL MIO ATTEGGIAMENTO, AL-

TRIMENTI non capite un'accidenti, perché seguire il nostro discorso è molto difficile (quale discorso? Ndc.), IL CHE VI OBBLIGHERA' AD USARE UN PO' DI MATERIA GRIGIA PER ANDARE AVANTI, ma ne VALE VERAMENTE LA PENA? Mah, visto che NELLA VITA BISOGNA FARE UN SACCO DI COSE INUTILI (come andare a scuola NdLuca) è opportuno continuare OPPURE PREFERIRE A RIMANDARE IL TUTTO A TEMPO INDETERMINATO?... FATE UN PO' VOI; naturalmente stiamo scherzando perché COMPRENDETE BENISSIMO CHE QUESTA E' UNA DI QUELLE OCCASIONI CHE NON CAPITANO TANTO SPESSO, perché anche io VORREI AVERE ALMENO UNA VOLTA IL

MIO PICCOLO MOMENTO DI GLORIA (E io No? NdEnrico). A questo punto, quello che abbiamo detto finora, SE NON L'AVETE GIÀ INTUITO E' ASSOLUTAMENTE STUPIDO e voi VI CHIEDERETE IL MOTIVO DI TUTTO QUESTO DISCORSO? Comprendiamo benissimo che molti di voi troveranno atipico il contenuto di questa nostra missiva, ma QUANDO SEMBRA CHE NON VI SIA PIU' VIA DI SCAMPO e non sapete che cosa scrivere a ZZAP! Fate una cosa come questa o FATE UN PO' VOI... Negli ultimi mesi ZZAP! Ha subito dette trasformazioni, ma CHE COSA E' SUCCESSO PERCHE' E' COSI' CAMBIATO? VI DIRO' IO COSA E' ACCADUTO (allora siamo a posto NdEnrico): innanzitutto sono aumentate le pagine e la copertina è dura come TGM, stanno sparendo recensioni per Speccy e Amstrad (ole! NdLuca); concludendo dobbiamo DIRE CHE SIAMO MIGLIORATI, CASPITA SE SIAMO MIGLIORATI (beh, non esageriamo NdLuca), ANCHE SE QUALCHE ASPETTO NEGATIVO LA COSA LA PRESENTA UGUALMENTE: recensioni per PC Engine (farete quelle per il GAMEBOY? NdLuca), Posta scadente, recensioni di giochi budget schifose BEH, CHE DEVO DIRE D'ALTRO? (D'altro! NdLuca) (ah, ah, ah!!! ridete per far contento un povero sc\*\*\* NdEnrico).

Speriamo che se don Bonaventura legga questo, MI AUGURO CHE NON SE LA PRENDA PER IL MIO GESTO PRODITORIO, perché tanto arrabbiarsi fa male al fegato e NE VALE VERAMENTE



# CHASE HQ.

## Special Criminal Investigation

# II



**C64 AMSTRAD**  
**solo su cartuccia**  
**Lit. 69.000**

**LEADER**  
 DISTRIBUZIONE



**TAITO**

La  
 continuazione di  
 CHASE HQ.

## IL THRILLER

di tipo arcade ti porta dalle luci brillanti di Parigi all'aspro terreno del Sahara.

**LA TUA MISSIONE:** inseguire e arrestare i pericolosi criminali.

Disponibile per:

- C64 e AMSTRAD** su cartuccia
- AMIGA** L. 29.000
- ATARI ST** L. 49.000
- SPEC. Cassette** L. 18.000







LA PENA?...

BLOB ZZAP! Ha preso brani tratti da ZZAP! #44,45,46,47, il resto è mancia.

Bene, il nostro lavoro è finito, io e lui (cioè Enrico e Luca) vi ringraziamo per quello che ci avete fatto, per averci fatto conoscere al mondo intero, e sperando che Carlo mantenga sempre alto il nome della posta, vi salutiamo per l'ultima volta, dicendovi che resteremo sempre fedeli al 64 e dando un grosso saluto a M.B.F., che anche se non lo conosciamo di persona resta sempre un nostro grande amico.

Realizzato da Enrico e Luca, THE BLUES BROTHERS, TORINO  
P.S. Questa è stata l'ultima riga che vi abbiamo scritto. Grazie e addio...

*Tralasciando i deliri epistolari di questi due fratelli torinesi, quello che emerge dalla lettera è lo scontento per le recensioni dei games per Consoles, come la maggior parte della gente che mi ha scritto (vedrete poi), dato che quello che vogliamo noi è accontentare i lettori, allora promuoviamo un mini-referendum, siete d'accordo o no con le recensioni per Consoles su ZZAP!? Dato che per adesso ho ricevuto solo lettere contro, bisogna considerare che mi hanno scritto solo quelle persone che erano scontente (se non vi piace qualcosa scrivete per dirlo, se qualcosa vi piace allora non dite niente, chiaro no?), giusto per avere un quadro totale dei lettori di ZZAP!, dunque mano alle penne... cioè... penne alla mano, e let's go!, dite la vostra su ZZAP! Come ha fatto...*

### NOTA DI STEFANO GALLARINI!

*Eccomi nella posta di Zzap! E di Carlo per spendere due paroline sulle Consoles. Noi crediamo molto in queste macchine, per questo le recensiamo sia su Zzap!, sia su TGM, ma il vostro parere è INDISPENSABILE. Quindi scrivete. A favore o a torto. Un'altra cosa: il Game Boy sarà recensito. Contenti?*

### BUTTATE LE CONSOLES

...(Esordio a scelta) ZZAP! Non è che vi segua da tantissimo tempo (1 annetto circa) ma devo dire che tutto sommato acquisto volentieri la vostra rivista, soprattutto perché è l'unica che si occupa unicamente di otto-bit e quasi unicamente (la vogliamo "unicamente" finire? NDC.) Del magico C=64 (il mio fido comp.); andava tutto bene (le recensioni, a mio parere, sono ben fatte), poi cominciano ad apparire le prime recensioni per il Nintendo, va bene, finché occupa due pagine non ce ne frega niente, ma poi, piano piano, aumentano fino all'osannato n.50 che mi ha fatto proprio gridare "Che P\*\*\*e!!!"... Ahi, ecco che puntuale arriva il predicozzo di Carlo (meglio di MBF) (beh!, adesso non esageriamo NDC.): sì, ecco, ma le Consoles sono una realtà del mondo video-ludico, bla, bla, bla, etc. etc., cough cough... AMEN! Vorrei proporvi solamente una riflessione: più della metà dei possessori di Computer hanno un C64, e mi sembra giusto

che abbia una netta predominanza sugli altri otto bit. Ora, se ci fosse stato un boom senza precedenti e tutti si fossero gettati ad acquistare una Console, in quel caso comprenderei l'importanza di queste nella vostra rivista, ma (e non potete smentirmi) questo non è affatto accaduto; quindi quando mi vedo 10 (dico dieci) pagine riservate alle Consoles (contando che 40 sono di pubblicità: le ho CONTATE) rimango ALLUCINATO: fosse per il Nintendo, che ce l'hanno 10 persone in tutta Italia, ma si tratta del "celebre" PC ENGINE (???) Che ce l'avranno 0,5 persone in ITALIA!!!... (Seguono deliri epistolari sul lavoro di noi redattori... NDC.)

SALUTI A SOGGETTO - THE UNTOUCHABLE 001 P.S. (Playboy Sh... Hem!) Vorrei far notare che le vostre pagine si staccano prima di quelle del Corriere della Sera.

P.P.S. l'autore degli annali sono io...

Dunque, aspetto il parere del popolo...

Le volete o no le Consoles du ZZAP!? Fatevi sentire.

### NOTA DI STEFANO GALLARINI 2 LA VENDETTA!

*Allora. Primo: NON è vero che di Console se ne sono vendute poche, ma MOLTE. Secondo: La produzione di giochi per Speccy, Amstrad e C64 sta subendo una flessione. Terzo: Non vi fa scattare qualcosa nel vostro cervellino il fatto che anche la Commodore si sia messa a fare una Console, o meglio abbia trasformato il C64 in una Console? Quarto: ri-*

*flettete e scoprirete il futuro!*

E dopo la Posta Lunghis c'è sempre, la...

### POSTA BREVIS!!!

Lo dico adesso e mai più, NIENTE GIOCO SUI CAVALIERI DELLO ZODIACO, occhei? Sperando che lo leggano tutti, anche la sempre più SIMpatica SIM che ci spedisce una seconda bellissima letterissima. Come annunciato prima, sono moltissimi quelli che si sono espressi sul "fatto Consoles" su ZZAP! (Vedi SCASSA di Cremona che ci spedisce una lettera al peperoncino) e ancora di più quelli che predicano una ormai prossima fine del C64, unico invece Francesco Massa di Salerno che esprime in una succinta lettera quello che ho già replicato lo scorso mese "... Viene ancora pensato, viene sfruttato SEMPRE MEGLIO, quindi, vedete un po' voi..." Vediamola quindi di finirla con le lettere strapalacrine sulla cosiddetta "fine del 64". "... Sulle Consoles giungono solo Arcades, tutti giochi dello stesso tipo. Su un comp. 16bit potete scegliere tra: arcade, simulazioni varie, avventure grafiche, giochi di ruolo, di guerra, strategici, fantasy, utility divertenti e altro ancora... Mettetevi in testa che su una Console non troverete mai un F16-Falcon, un Wasteland, un NEUROMANCER, od un MIGHT & MAGIC II..." Questo è la parola di Emilio di Filippo di Sarno, direi che io sono completamente d'accordo con lui (aggiungo anche Zak Mc Kracken), anche se su una Console si pos-



# DRAGON BREED



 **ACTIVISION**

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

AMERICAN  
EXPRESS

VISA



**LEADER**  
COMPUTER GAMES





sono trovare dei giochi che non siano semplici arcades (vedi Phantasy Star e altri). Risposte veloci per le domande a raffica dei due fratelli-Ken-Maniaci di Paderno Dugnano: il voto di New Zealand non me lo ricordo e non ho un bit di tempo per andare a cercare quanto ha preso, ma ti consiglio di acquistarlo; le cartucce del 64GS sono **COMPLETAMENTE** compatibili con i normali 64 e 128, sperando che lo capiate una volta per tutte; Super Mario Bros. Non è mai stato convertito per il 64, a quanto io sappia, però conosco un gioco molto simile, si tratta di Great Giana Sister, compralo e non te ne pentirai (Carlo è il solito beota, non sa che Great Giana Sisters **NON E'** disponibile sul mercato per casini legali — se volete SMB compratevi il Nintendo che è meglio anche perché non esistono surrogati all'altezza NdMA). Avanti a raffica con Riccardo "illo" Stoppa che si aggiudica il primato del "miglior saluto iniziale del mese" esordendo con "Laborioso formicaio di ZZAP!", devo chiarire una cosa, per lui ma anche per molti altri, se noi non recensiamo un gioco vuol dire che quel gioco, probabilmente, ha meritato un voto basso e quindi si è preferito utilizzare quello spazio per recensire un gioco più bello. Ultimo in questa mega breve posta breve, MARCO TOTARO di Bologna, che ci spedisce un suo gioco realizzato con lo shot'em up, a parte il fatto che sono due anni che continuiamo a ripetere che di giochi con il SEUCK non ne vogliamo più vedere, i vostri giochi non li do-

vete spedire a noi, ma adesso c'è una grande (per modo di dire) quantità di case di software italiane, perché le vostre realizzazioni non le spedite a loro?, può darsi che cambino il vostro futuro... Cosa farai da grande? ... Il programmatore di videogiochi... Suona bene!

### **E IL LIVELLO NON C'E' PIU'...**

Qualcuno saprebbe dirmi che fine hanno fatto il livello 5 e lo scontro finale della tanto acclamata conversione di Golden Axe per il C64?

Una cosa è certa, sia sulla versione originale su disco (lit. 25000) sia su quella a cassetta (lit. 19500) non ci sono.

Il gioco è strutturato solo su 4 livelli (realizzati ottimamente), e improvvisamente si tronca per caricare la schermata dei ringraziamenti. Che fine hanno fatto lo stupendo fondale con l'aquila (stage 5) e il possente sprite di Death Adder con la scena finale in cui si liberano il re e la regina? Sembra quasi di giocare a una telenovela, sul più bello il gioco si tronca ed è come se vi rimandasse alla prossima puntata (su quale canale?, a che ora?) (Italia 7, 13.45, 19,15 - Sabato 19.30, domenica 22.20 - NdS). Quello che vi chiedo è questo:

1) Avete recensito una versione originale o una demo, sul numero 50 di ZZAP!?

2) Se avete recensito una demo provate a testare un originale (disco o cassetta) per passare di livello premete RUN STOP, il punto e virgola e parentesi qua-

dra (come Turbo Out Run), Così farete prima. Se a voi risulta che ci siano tutti e sei i livelli vi prego di dirmi dove avete comprato l'originale. Se invece anche a voi risultano solo 4 livelli provvedete a cambiare la recensione, perché al di là della grafica, che è impeccabile e stupenda, il gioco perde totalmente di spessore perché lo scopo è quello di camminare in avanti e massacrare i nemici (e quale sarebbe stato altrimenti? NDC) (ma dai, Carlo, quello di andare avanti e massacrare IL nemico — mi sembra logico... NdMA) fino a vedere lo schermo dei titoli. Spero che rispondiate presto al mio indirizzo, anche se so che non avete molto tempo (mi bastano solo due righe) (per te e per tutti, non rispondiamo assolutamente per lettera, quindi non spedite francobolli o soldi, se la lettera è interessante e abbiamo spazio la pubblichiamo NDC). Oppure che pubblichiate la presente, con relativa risposta, sul prossimo numero di ZZAP!.

P.S. Penso che riconosciate i due livelli mancanti, se possedete una cartuccia, potete ottenere energie infinite con POKE 13150,173.

Vincenzo Varriale  
di NAPOLI.

*Hei ragazzi, ma questo è un giallo, più giallo del giallo di un bidone giallo, come mai non ci sono più i due livelli finali? La nostra recensione era una traduzione della recensione su ZZAP! Inglese, il gioco io non l'ho visto, MAX (che dovrebbe averlo visto, e giocato) è intro-*

*vabile, sono già in ritardo con la posta e la devo consegnare domani... E' possibile che siano stati tolti due livelli nella versione commerciale? Oppure sono solo un numero limitato di copie con un bug? O ancora, usando il cheat-mode non è possibile vedere i due livelli finali?... La suspense è alta, la soluzione alla prossima puntata (cioè quando riusciremo a trovare ed interrogare MAX) (mi sa non tanto presto, visto che è appena partito per il Messico e dopo andrà in Oregon a trovare suo fratello, Carlo, guarda che te lo potevi anche ricordare prima... NdMA)*

### **ALLA FINE...**

Benebenebene, ce l'ho fatta anche stavolta (finire la posta in tempo è sempre più un'incognita ogni mese che passa), mi aspettano dei lunghi giorni in previsione delle polemiche che seguiranno il caso Consoles, ma in fondo è meglio, la posta è un luogo dove sono i lettori che dettano legge, e io non so che un semplice moderatore dei vostri pensieri, stò incominciano a prenderci gusto a fare la posta, mi sa che quando torna MBF la lascerò a malincuore... E come al solito ci vediamo (o meglio, ci leggiamo) il mese prossimo... Bye!

Carlo

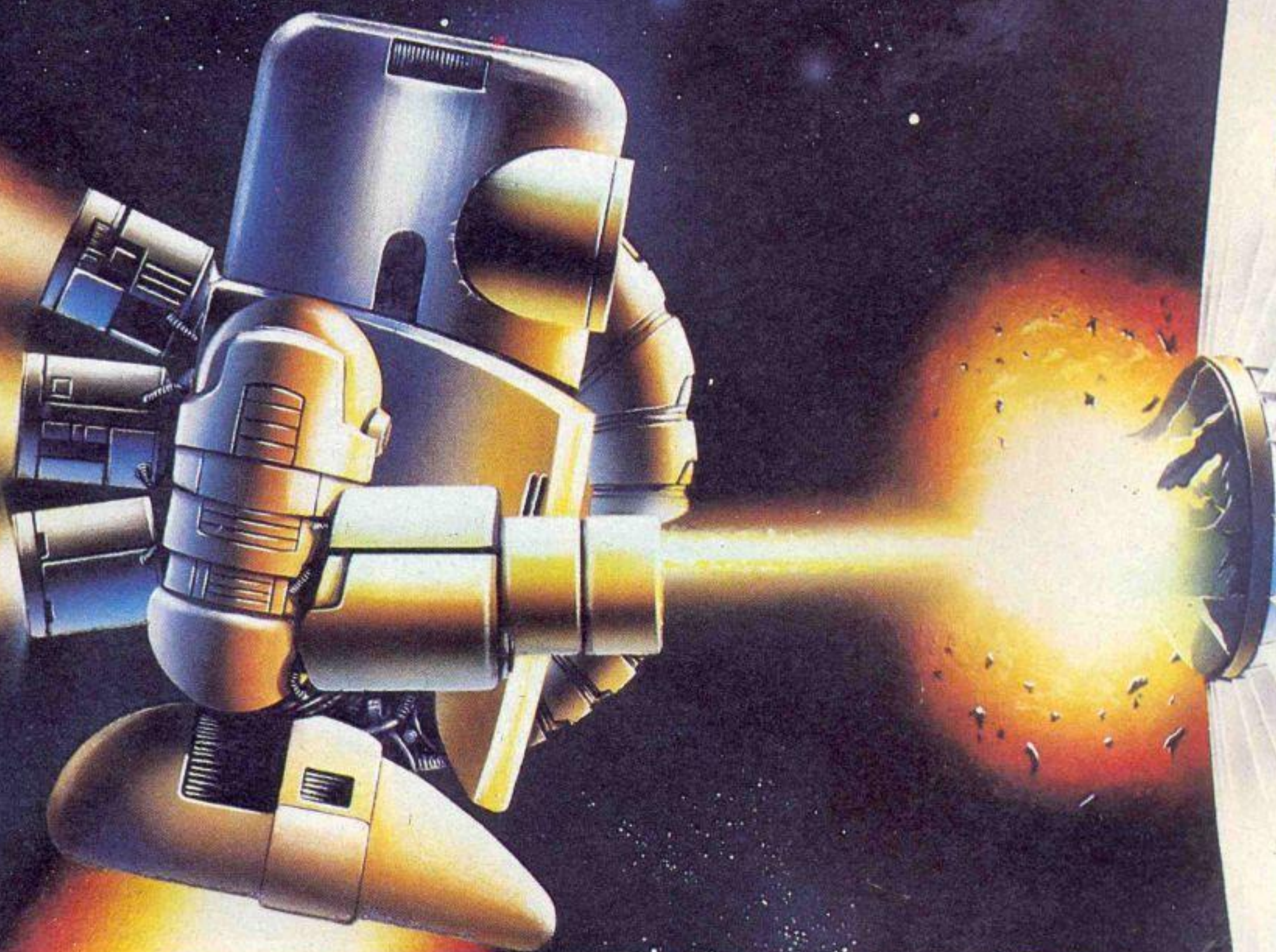


# ATOMIC ROBO-KID

"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



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:



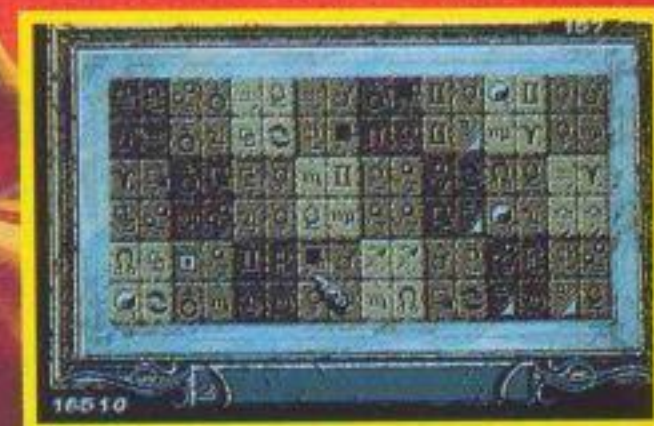
TITUS  
SOFTWARE





# SARAKON

*Per qualcuno la Conoscenza è più importante della Virtù. Per qualcun altro la Virtù è l'abbandono della Conoscenza.*



Senti il potere dei tuoi pensieri. Prova te stesso: perchè fai degli errori? La soluzione a volte è a portata di mano. Non ci riuscirai troppo spesso. Ma non arrenderti: gioca SARAKON, accetta la sfida!!

AMIGA

ATARI ST

C 64 PC 3 1/2 - 5 1/4



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTTEL**

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



# "QUESTA VOLTA HANNO SUPERATO OGNI LIMITE!"



# LEADER

U.S. GOLD

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)