

VIDEO

WAR!

GAMES

CONSOL

8

BIT

GAUNTLET 3

Il migliore!

ELVIRA

**Finalmente
anche sul C64!**

NORTH & SOUTH

La guerra da ridere

PREDATOR 2

Dal film al chip

**...E TUTTE LE FRESCHE
NOVITA' D'ESTATE!**

A glowing lightbulb is the central focus, with a bright orange-yellow light emanating from its filament. The lightbulb is encased within a shattered glass globe, with numerous sharp, translucent shards of glass floating around it. The background is a dark, deep blue, which makes the lightbulb and the glowing text stand out prominently. The overall composition is dramatic and visually striking.

**INCREDIBILMENTE
ACCATTIVANTE**

PHOTO: © TSW

**Rainbow
Arts**

E' LOGICAL

Disponibile per C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.

LEADER
DISTRIBUZIONE

**Il primo simulatore italiano
in classifica in tutta Europa!!**

TGM: "Una delle simulazioni di calcio più complete di sempre...
(I) per non dire la più completa!!"
voto: 96%

THE ONE: "Farò fatica ad aspettare 3D SOCCER II!!"
(GB) voto: 87%

ZERO: "3D SOCCER" mi ha impressionato istantaneamente!!"
(GB) voto: 85%

CU AMIGA: "I PLAY: 3D SOCCER" è l'unico simulatore
(GB) di calcio con il modo a due giocatori!!"

AMIGA FORMAT: "SIMULMONDO ha creato un simulatore
(GB) di calcio completamente nuovo!!"

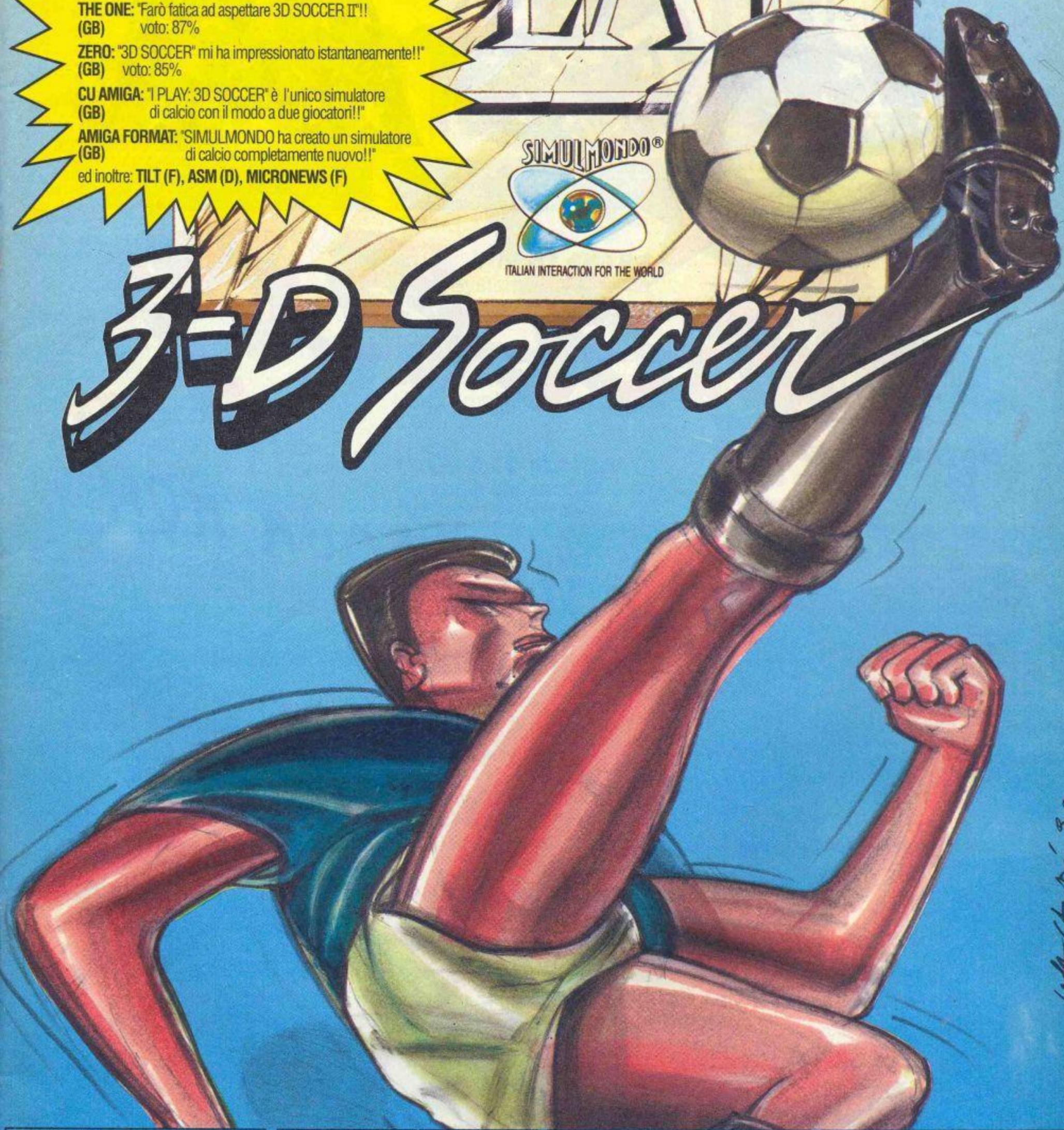
ed inoltre: **TILT (F), ASM (D), MICRONEWS (F)**

PLAY

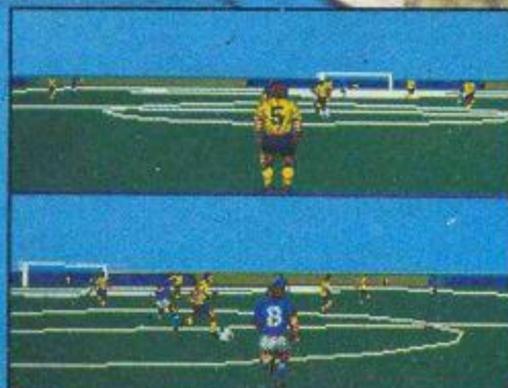


ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

3-D Soccer



10/10 - 4/10/80



USA



Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console. VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!

Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

**EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO**

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME VIA
CITTÀ CAP PROVINCIA (SIGLA)
NUMERO DI TELEFONO ETÀ
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO!

Σ

STAR Sommario

TUTTO

7 EDITORIALE

Come si cambia!

8 PREVIEWS

Meno male che il 64 avrebbe dovuto morire...

14 TEST

Ci siamo riusciti!

39 TIPS

Finalmente la soluzione di Neuromancer!

67 DIARIO

Gli Apex sono tornati, e questa volta...

70 CONSOLE NEWS

Ancora novità

77 POSTA

Una pagina in più dedicata alle vostre creti... emh, opinioni!



IN UNA

8 TURBO CHARGE

Dalla System 3 una novità assoluta!

52 PREMIERE COLLECTION

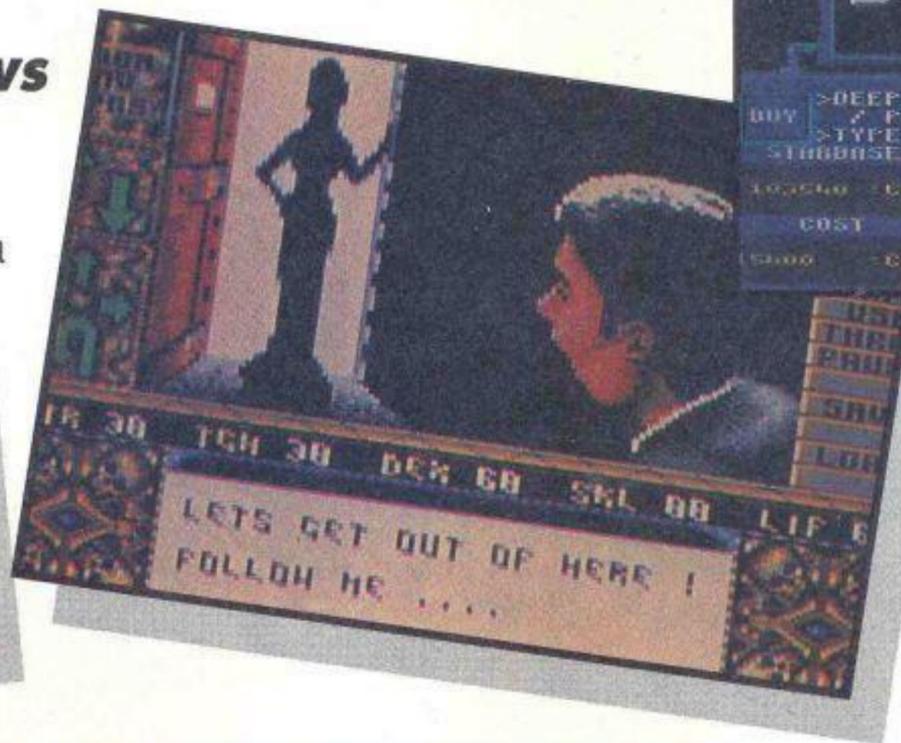
Una compilation da medaglia d'oro!

55 PAC MANIA

Guardate che cosa può fare una piccola console!

66 ATOMINO

La Psygnosis sul C 64!



NOTTE

18 PREDATOR II

Dal film al gioco.

21 PICK'N PILE

Un altro, nuovo, puzzle game.

26 NORTH & SOUTH

La guerra di secessione sul C 64!

28 STAR CONTROL

Anche l'Accolade si muove per il 64.

36 SUPREMACY

I Dittatori Mutanti dallo spazio profondo.

48 GAUNTLETL III

Dal nulla al gioco.

56 WINNING TEAM

Ancora compilation!

64 ELVIRA

Dal film al gioco II.



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Capo Redattore: Marco Auletta Coordinatore Editoriale: Stefano Gallarini Assistente alla Redazione: Massimo Reynaud
Redattori: Marco Auletta, Stefano Gallarini, Massimo Reynaud, Stefano Giorgi, Giorgio Baldaccini,
William Baldaccini, Giancarlo Calzetta, Paolo Besser, Davide Corrado.

Segretaria di Redazione: Donatella Elia

Videoimpaginazione elettronica e grafica: MARSILINEA

Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 013171679

Fotolito: European Color di Lavezzi, Milano

Stampatore: Fotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)

Concessionaria di Pubblicità: Spaziore - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246

Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di Newsfield Publications

Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 54562202
Intestato a Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20101 Milano

CAPCOM®
USA

ATTERRA IN TERRITORIO NEMICO ... FATTI STRADA ATTRAVERSO LA BARRIERA DEI CARRI ARMATI ...

... NEUTRALIZZA L'ATTACCO SPECIALE DELL'UNITÀ "SCORPION" ...

**... ATTRAVERSA LE MONTAGNE
CON IL LASCIAPASSARE ...**

**... DISTRUGGI OGNI POSSIBILITÀ
DI APPROVVIGIONAMENTO VIVERI ...**

**... DISTRUGGI IL QUARTIER
GENERALE NEMICO ...**

... SALVA IL PRESIDENTE! ...

... VAI E COLPISCI ...

MERCS™

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 623 3366.

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

Disponibile per: C64 & AMSTRAD
cassetta & disco, SPECTRUM cassetta,
ATARI ST & AMIGA.

Capcom è un marchio registrato della Capcom
U.S.A., Inc. MERCS™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc.
Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito su
licenza dalla U.S. Gold Ltd.

EDITORIALE

ANNO IV-Numero 57

COME SI CAMBIA!

La saggezza orientale l'ha sempre sostenuto, ma i nostri avi mica tanto. Comunque sia in questo caso hanno ragione gli orientali quando sostengono che le cose sono in continua evoluzione, tutto cambia, e quindi non ha molto senso presagire catastrofici effetti futuri in base ai problemi del momento, perché ci sarà sempre qualcosa che farà cambiare le carte in tavola. Così il 64 che nei mesi scorsi sembrava deceduto, adesso riprendere a vivere nel pieno delle sue facoltà elettroniche, il computer che si usava solo per giocare diventa uno strumento didattico fondamentale, la consegna di Zzap! in tempo che sembrava irraggiungibile, è avvenuta in perfetto orario.

Insomma, non bisogna mai disperare, bisogna sempre essere ottimisti e pieni di curiosità per il futuro che, sempre, ci riserva qualcosa di buono. Quindi non continuate a tartassarci di lettere depressive, colti dagli sconvolgimenti che vi ha portato magari un numero di Zzap!, le cose cambiano anche qui. Sfogliate un po' la rivista, e vedrete che abbiamo ragione!

Stefano Gallarini

COMMODORE 64

Atomino	66	Pick'n Pile	21
Duck Tales	14	Predator II	18
Elvira	58	Premiere Collection	52
Gauntlet III	48	Scooby Doo	
Hawkeye	63	& Scrappy Doo	62
Licence To Kill	50	SDI	51
Lord Of Doom	16	Spitting Image	64
Ninja Rabbit	31	Star Control	28
North & South	36	Supremacy	36
Over The Net	22	Winning Team	56

Amstrad

Predator II	18
Scooby Doo	
& Scrappy Doo	62

PC ENGINE

Final Match Tennis	32
--------------------	----

SEGA MASTER SYSTEM

Pacmania	55
News	72

ATARI

News	70
------	----

SEGA MEGA DRIVE

News	72
------	----

Nonostante sia ancora abbastanza recente l'incredibile successo ottenuto dall'eccellente Ninja III non sembra proprio che quelli della System 3 abbiano deciso di prendersi un periodo di vacanza, anzi, fra tutti i progetti che bollono in pentola almeno uno è infatti d'ormai imminente pubblicazione. Nel frattempo, ringraziando la preziosa collaborazione del gentilissimo Adrian Cale (Direttore esecutivo della celebre casa), siamo già in grado di comunicarvi alcune prime e segretissime indiscrezioni al riguardo, ovviamente "Only for ZZAP!"...

La prima cosa che stupisce di questo TURBOCHARGE è un non preventivato cambio di direzione rinnegando in un certo senso tutte le precedenti produzioni; ci si sarebbe infatti potuti benissimo attendere un nuovo entusiasmo a manteggiare il gioco d'esplorazione isometrica, riprendendo gli acclamati Vendetta e all'epica trilogia di Last Ninja e ribadendo ulteriormente quello che è una schema vincente al momento assolutamente ineguagliato. C'è però da dire come insistere sullo stesso genere, a così breve distanza, sarebbe potuto effettivamente risultare una scelta non troppo azzeccata ed ecco quindi l'intelligente decisione di intraprendere una nuova strada, tagliando ogni ponte con il passato, o quasi... Turbo Charge è infatti il primo gioco di guida ad essere prodotto dalla System 3, ma allo stesso tempo dicendo questo non possiamo nemmeno dimenticare l'esperienza fatta con le sezioni

d'intermezzo già presenti in Vendetta delle quali sicuramente si è tenuto conto come punto di partenza per un programma che dovrà ovviamente risultare alla fine nella sua completezza molto più accurato, anche perché è cambiato il program-

bile per le strade, ma anche fare di tutto per difendervi dai violenti attacchi che un branco di scalmanati terroristi vi scatenerà contro durante ogni vostra missione. Il compito a voi assegnato, in qualità di agente segreto inglese, è infatti quello di

incalliti. Viste come si prospettano le cose è evidente come l'azione risulterà per voi abbastanza agevole fino a quando rimarrete sul suolo amico, potendo così contare sull'appoggio della polizia, mentre una volta che avrete intrepidamente de-

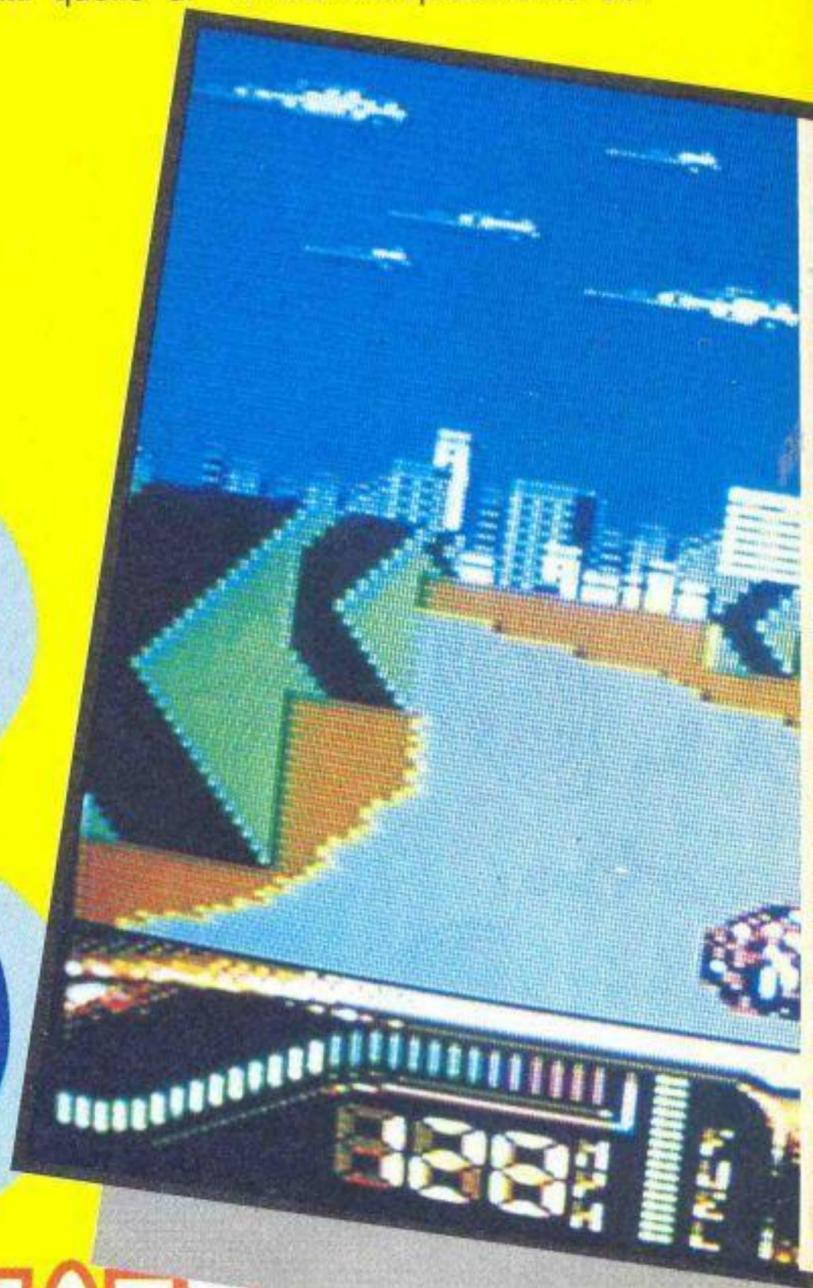
SYSTEM 3

A QUATTRO RUOTE!

mature e il codice è stato completamente riscritto. Le prime impressioni, facilmente intuibili dalle foto, sono comunque quelle dell'ennesimo simulatore automobilistico con prospettiva dalla strada e con la vettura in primo piano, il tutto per un gioco nel quale non solo dovrete preoccuparvi di sfrecciare più veloce possi-

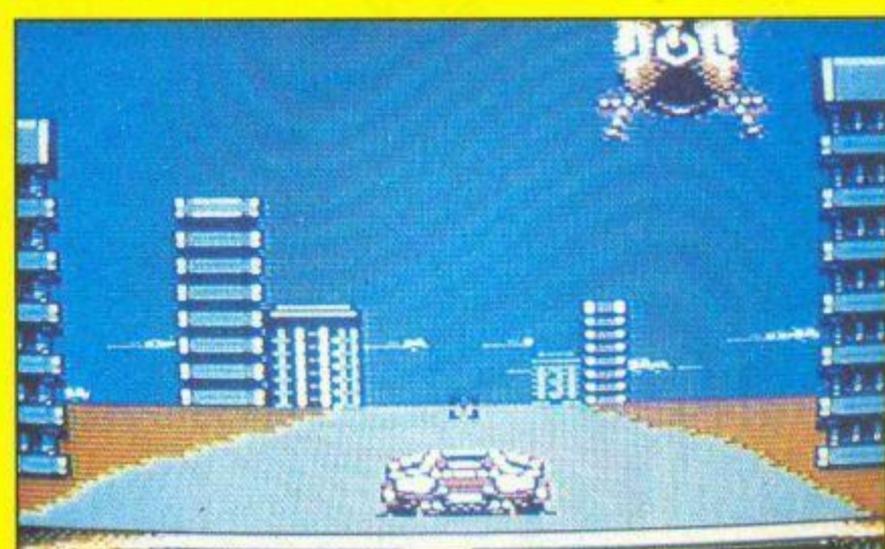
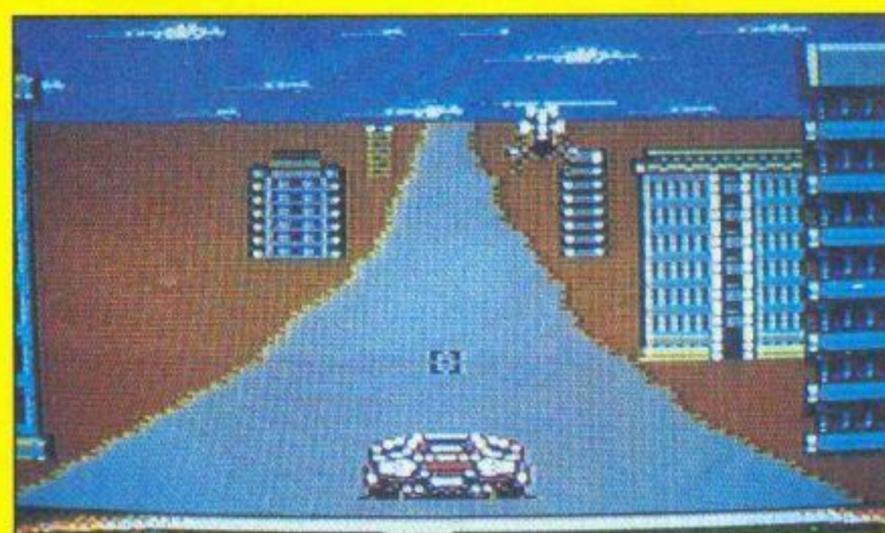
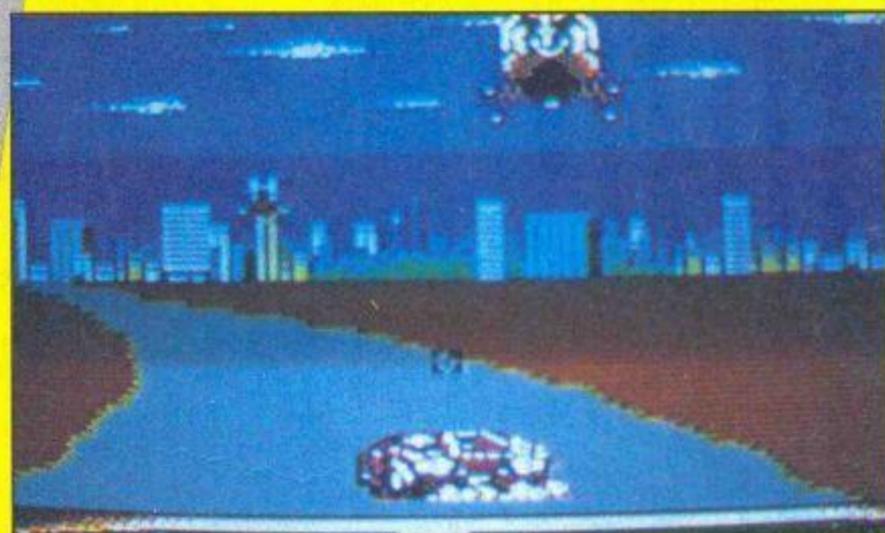
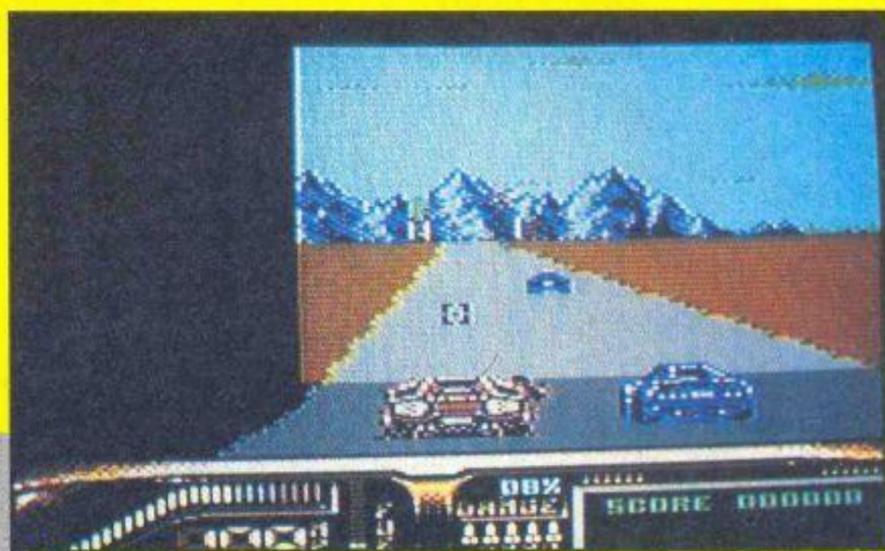
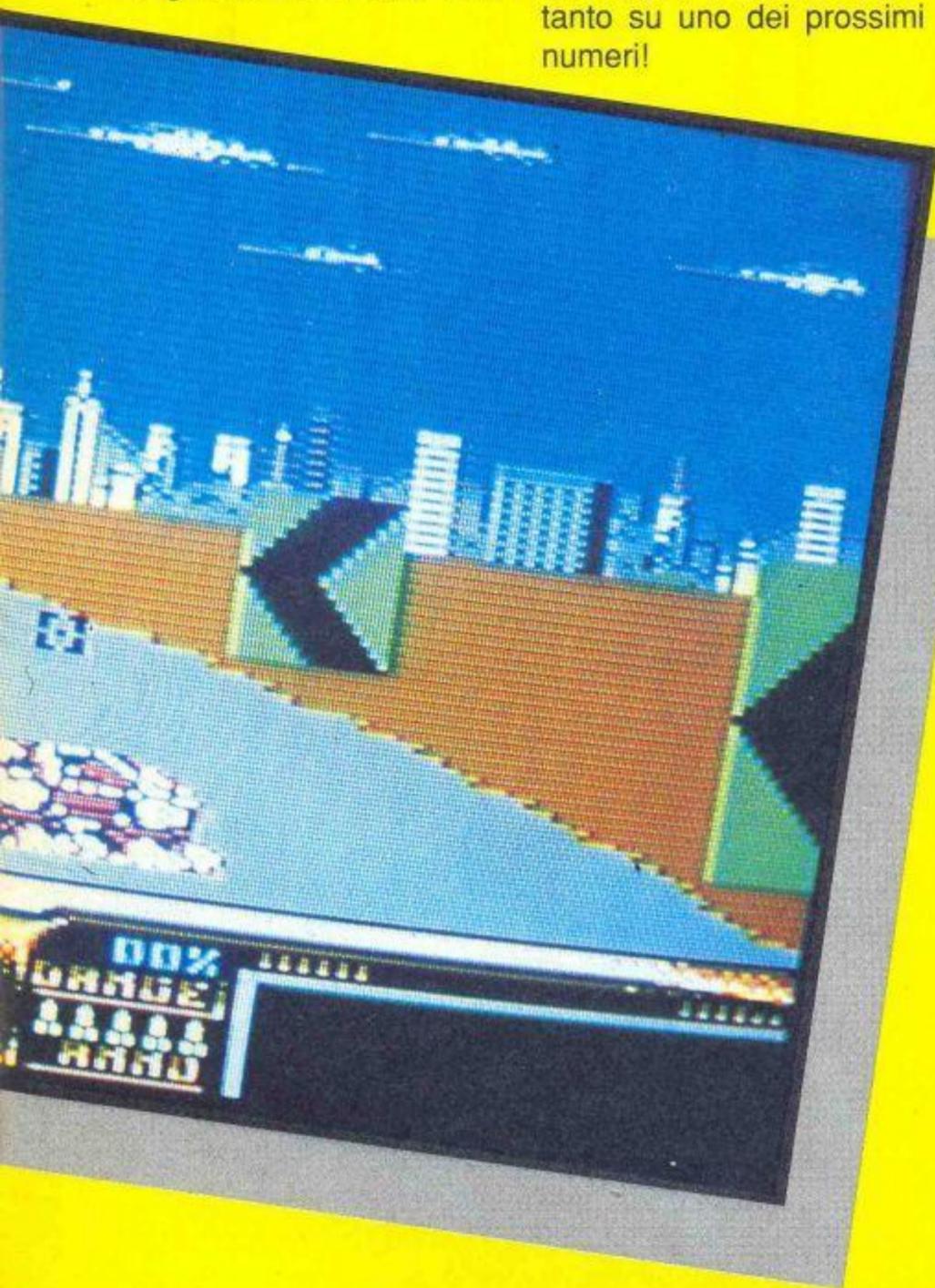
trasferirvi in una delle sei basi di altrettanti paesi alleati da dove cominciare l'arrembante inseguimento dei furgoni blindati diretti alla loro sicura destinazione finale in un paese confinante (diplomáticamente ostile e quindi inattaccabile) e contenenti ordigni esplosivi di varia natura nottetempo trafugati dai soliti criminali

ciso di sfondare la barriera doganale (il titolo provvisorio era proprio Borderline) vi troverete improvvisamente nel bel mezzo di una furibonda battaglia non potendo più fare affidamento su alcun aiuto esterno, a questo punto vi converrà seriamente cercare di non commettere troppi errori, sempre che abbiate effetti-



vamente voglia di fare un felice ritorno a casa... Sostanzialmente potremmo quindi dire che si tratta di una riedizione aggiornata di un gioco come Overlander anche se la cosa più importante sarà ovviamente verificarne la velocità e fluidità dello scrolling e soprattutto la giocabilità finale, tutte

cose che da una foto non si può essere in grado di appurare e quindi vi rimandiamo alla recensione definitiva per un giudizio più completo, superfluo aggiungere però come le credenziali (leggasi System 3) siano sicuramente più che buone... L'uscita è attesa per la fine di Giugno, a risentirci pertanto su uno dei prossimi numeri!



IL PROGRAMMATTORE: COME E PERCHE'

Il nostro valido Max si è dimenticato di dire una cosa a dir poco importantissima: il programmatore di SDI è un vecchio volpone per quanto riguarda il 3D su C64, stiamo parlando infatti nientepopodimeno che di Chris Butler, autore tra l'altro di Ghosts 'n' Goblins, Space Harrier, Thunderblade e Power Drift. Senza dubbio Turbocharge assomiglierà a Power Drift come impostazione, da notare però che gli incontri con gli altri veicoli dovrebbero aumentare di numero migliorando così la profondità del gioco.

Allora, ragazzi, incrociamo le dita e "Buona Fortuna, Chris!".



Quando ormai tutto faceva presagire che la storica casa fosse quasi sul punto di abbandonare il mercato degli 8-bit abbiamo invece potuto assistere ad un perentorio ritorno nel numero scorso con due nuovi giochi come *Mighty Bombjack* e *Gremlins II* nel loro complesso di più che decente fattura, ma quel che più conta è che a quanto pare le novità sembrano tutt'altro che concluse qui! Ci è stata infatti appena consegnata la tabella completa delle prossime uscite (a lungo termine) contenente le primissime informazioni riguardanti tutti i futuri titoli annunciati, nonostante non siamo sfortunatamente ancora in grado di fornirvi al-

cun materiale fotografico abbiamo pensato ugualmente di elencarvi brevemente, crediamo ne possa valere la pena. Il primo gioco, ormai imminente, è la conversione da Megadrive di *WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER*, si tratta di una simulazione calcistica vista dall'alto nella quale ripercorrete (speriamo con maggior fortuna) le esaltanti vicende dell'ultimo Campionato del Mondo di calcio, la versione per Amiga non era niente male, sicuramente un buon prodotto, vedremo... La seconda e forse più importante indiscrezione riguarda l'attesissimo *LAST BATTLE* (l'uscita è prevista per il mese di Agosto), per chi non lo sapesse si tratta anche in questo caso di una conver-

sione da Megadrive del gioco che ha come protagonista uno dei più acclamati personaggi animati di questi ultimi anni: *Ken Il Guerriero*... Sempre per rimare in tema di grandi produzioni verso la fine dell'anno dovrebbe essere finalmente disponibile un'altra importantissima conversione, si tratta di *EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992* e si ispirerà al coin-op della Tecmo che è ormai da un paio d'anni all'apice degli indici di gradimento, sicuramente ci avrete speso anche voi i capitali e quindi potrete benissimo comprendere come non vediamo l'ora di averlo fra le mani... Annunciato a brevissima distanza dal precedente, si parla quindi di Dicembre di quest'anno, un'altra interes-

sante conversione (di nuovo! Tanto valeva dire che lo erano tutte, facevo sicuramente prima!) ancora da coin-op, questa volta si tratta di *CAVEMAN NINJA* della Data East che si propone già come uno dei campioni per il prossimo Natale. Chiudiamo infine con le ultime due conversioni, previste però non prima della prossima primavera, di altrettanti promettenti titoli che sapranno sicuramente conquistarsi il loro spazio in qualunque sala giochi che si rispetti, mi riferisco a *SUZUKA GP (WINNING RUN 2)* della Namco e *EDWARD RANDY* della Data East. Per il momento come già detto non siamo ancora in grado di aggiungere altro, ma voi intanto tenetevi pronti!

JAHANGIR KHAN World Championship SQUASH

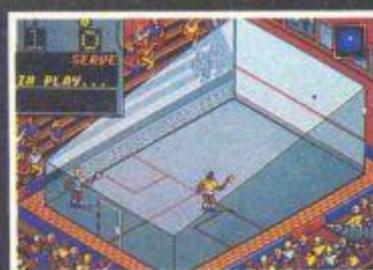
JAHANGIR KHAN è il più forte giocatore di Squash di tutto il mondo. Adesso Krisalis lo farà giocare nel tuo computer!



Nel gioco avrai la possibilità di competere nel Campionato di Squash di serie A, e potrai selezionare un numero incredibile di opzioni tra cui: 8 campionati con 40 partecipanti, controllo della velocità della palla, lunghezza del match

(uno, tre o cinque tempi) nuove regole o vecchie regole, statistiche dei giocatori, Campionato Mondiale con 32 incontri, gioco a due o da solo contro il computer...

Mai lo Squash era apparso così realisticamente competitivo in un video-game!!!



Disponibile per:
IBM PC &
COMPATIBILI,
AMIGA &
ATARI ST

SPECTRUM,
CBM 64,
AMSTRAD CPC
(cassetta e disco)



KRISALIS
SOFTWARE LTD.



SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

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

Endorsed by



Squash
Rackets
Association

Quando i peggiori incubi diventano realtà...

ARACHNOPHOBIA

Una pacifica cittadina californiana viene brutalmente scossa dall'arrivo di un enorme e velenosissimo ragno amazzonico. Nel secco e caldo clima, questa creatura ad otto zampe si moltiplica ad un tasso allarmante, seminando orde di spaventosi assassini.



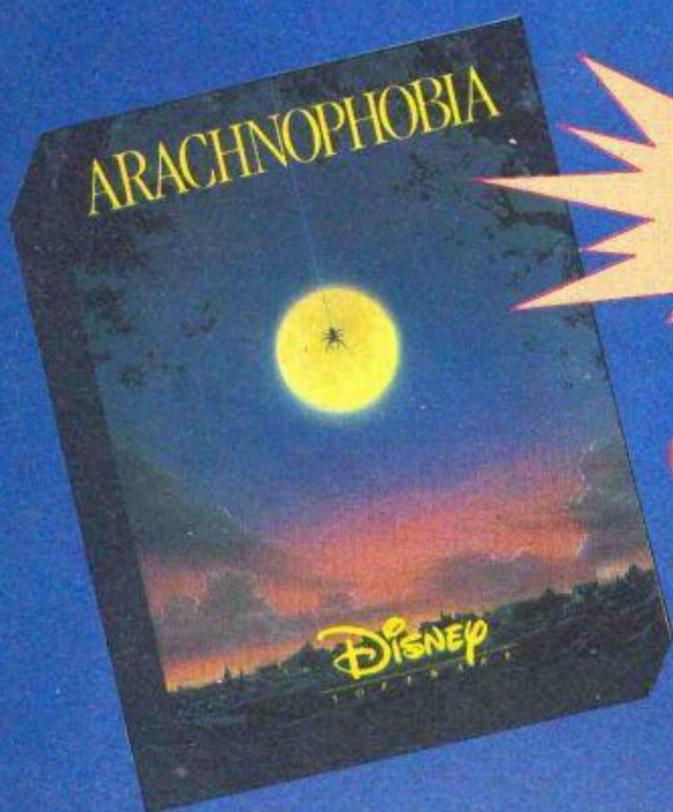
Nel ruolo di uno specialista in tecniche di disinfestazione rappresenterai l'ultima speranza di salvezza per una comunità in preda al panico.



Ogni singolo angolo della cittadina (cimiteri, abitazioni) sarà la tua meta nell'affannosa ricerca del velenoso ragno amazzonico.



Sarai armato del potentissimo insetticida «TOXI-MAX» e del tuo rivelatore di insetti, il BUGOMETER: la sconfitta di uno degli eserciti più velenosi mai esistiti è ora nelle tue mani.



Rivivi il terrore e la suspense dell'ultimo emozionantissimo film di Steven Spielberg!

Dopo l'enorme successo sul grande schermo, ARACHNOPHOBIA è ora un'entusiasmante sfida per il tuo joystick.



LEADER
DISTRIBUZIONE



Disney
SOFTWARE

Prodotto da
BlueSky Software

Distribuito da
TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

COMING FROM DOMARK...

Anche in questo caso, come per l'Elite, abbiamo ricevuto appena in tempo per la chiusura del numero il fascicolo delle nuove uscite già programmate (questa volta a più breve scadenza), le informazioni non sono ancora troppo esaurienti (e nemmeno le foto), ma per il momento è tutto quello di cui disponiamo. Ci riserviamo comunque di tornare a parlarne più diffusamente non appena possibile...

Dovrei cominciare la trattazione con Skull & Crossbones, ma visto che l'abbiamo appena recensito nel numero scorso passiamo pure oltre... Il gioco con ogni probabilità più imminente è HYDRA, come avrete immaginato si tratta della conversione dell'omonimo coin-op Atari nel quale

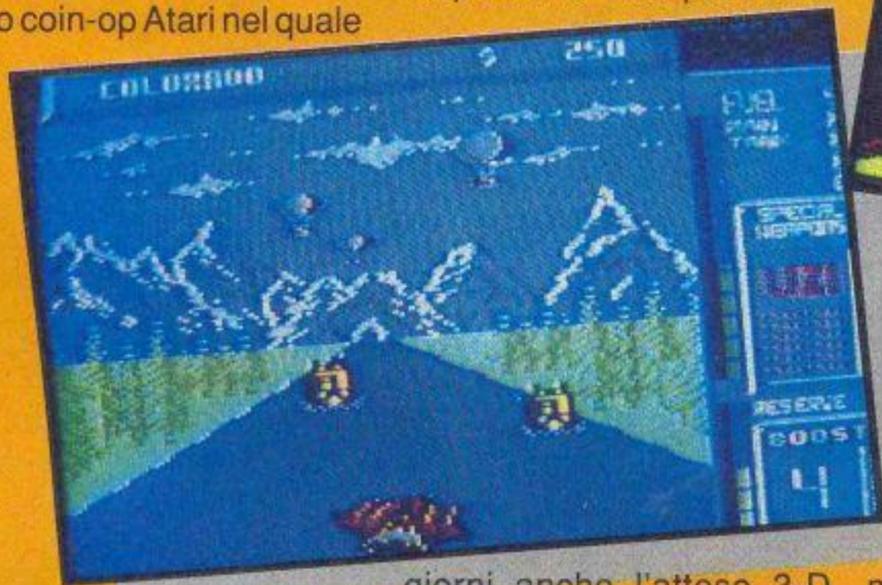
Commodore possa riscattare (nel limite del possibile) un prestazione non troppo esaltante, una nota positiva viene comunque dal pro-

lizzano il celebre Freescape come Total Eclipse o il più recente Castle Master, l'idea mi sembra molto allettante, attendiamo impazientemente... Sempre entro i primi giorni di Giugno po-

lei pronta per Giugno, si chiama THUNDERJAWS, lo schema di gioco in sé non mi dice nulla di particolarmente nuovo, attenzione agli squali robot e via dicendo... Molto più atteso è invece il celebre seguito di Hard Drivin', mi riferisco logicamente a RACE DRIVIN' di cui non sappiamo ancora il periodo esatto d'uscita (credo che sarà comunque disponibile per Natale), non ci rimane che augurarci che non venga affidato allo stesso programmatore del suo predecessore! Ah, prima che mi dimentichi, c'è un altro interessante titolo già annunciato, sempre



grammatore che se non ricordo male è lo stesso che si era occupato di Live And Let Die, staremo a vedere... Sviluppato dalla Incentive e pubblicato appunto dalla Domark dovrebbe essere disponibile nei prossimi



dovrete affrontare senza timore una sfrenata corsa in motoscafo affrontando tutti i bellicosissimi nemici che vi ostacoleranno la strada; la versione Amiga, appena uscita, non era niente di eccezionale (siamo quasi ai livelli di Stun Runner, dico quasi), speriamo quindi che anche in questo caso il

giorni anche l'atteso 3-D CONSTRUCTION KIT, il programma si presenta come uno strepitoso ed eccezionalmente versatile creatore di giochi tridimensionali, con un po' di pratica potreste essere (o meglio dovreste, così assicura la pubblicità) tranquillamente in grado di realizzare da soli giochi simili a quelli che uti-

trebbe fare la sua comparsa anche R.B.I. 2 BASEBALL, visto il nome non mi sembra che ci sia molto da aggiungere trattandosi per l'appunto di una simulazione sportiva, ma se volete vi posso spiegare il significato della sigla RBI e cioè "Runs Batted In" (che sarebbe il punteggio ottenuto con un colpo), contenti? Passiamo quindi ad altre due conversioni di coin-op realizzati dall'Atari (come al solito convertiti ad opera della Tengen...), la prima, che dovrebbe essere anche

dell'Atari, sto parlando dell'eccellente picchiaduro PIT FIGHTER che con i suoi giganteschi giocatori non sembra certo troppo agevole da convertire, attendiamo fiduciosi (ma non troppo...), l'uscita è comunque prevista per il prossimo autunno... Sempre ad Ottobre anche l'ultimo gioco: SUPER SPACE INVADERS '91, cosa possa dirvi al riguardo? Che si tratta di una conversione dal coin-op della Taito, ma per favore non chiedetemi di che cosa si tratta!!!

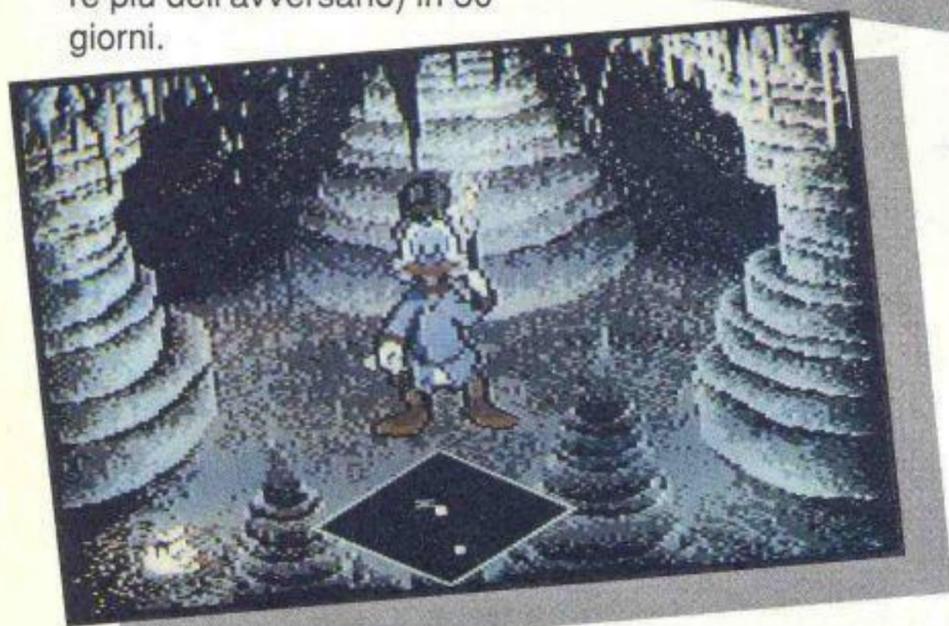
DUCK TALES

Dopo le trasposizioni su computer del mitico Paperino e del simpatico Topolino, tocca alla famiglia dei paperi al completo dimostrare il proprio valore in questa avventura videoludica. Nella intro pseudo-animata del gioco, vediamo lo zio Paperone mentre raccoglie una sfida lanciata dal suo rivale scozzese. La posta in palio è la carica di paperone dell'anno e la relativa foto in copertina sul "Dime". Obiettivo da raggiungere: guadagnare il più possibile (e in particolare più dell'avversario) in 30 giorni.

non richiedono alcuna abilità col joy, l'andare a caccia di tesori vi lancia nelle sequenze arcade vere e

più ne ha più ne metta. Una volta giunti, vi toccherà affrontare un'altra sequenza arcade. Questa cambierà in relazione al luogo in cui si ambienta; se vi trova-

te in una zona boschiva dovrete attraversarla saltando di albero in albero evitando le noci di cocco lanciatevi contro da scimmie sugli alberi ed evitando di finire nelle sabbie mobili. Se, invece, il tesoro è collocato sotto terra, dovrete condurre lo zio Paperone attraverso un dedalo formato da grotte e portarlo al tesoro prima che venga raggiunto da una delle orribili creature che popolano le caverne (a dire il vero io ho incontrato sempre e solo mummie, ma che cavolo ci fanno delle mummie egizie sparse in tutti i complessi sotterranei del mondo?!). Periodicamente avrete anche notizie, tramite schermate statiche, di come proceda la sfida per il vostro



64

Dopo aver scelto il livello di difficoltà tra i tipici livelli di facile, medio e difficile, ci troviamo nello studio dello zio Paperone a decidere se giocare in borsa, andare a caccia di tesori o, più semplicemente, fare un tuffo nella piscina aurea. Mentre il giocare in borsa e il tuffarsi in piscina

proprie. Infatti, una volta scelta la destinazione cliccando opportunamente sulla mappa che vi mostra tutti i luoghi che è possibile visitare, dovrete condurre il vostro scassatissimo aereo fino al luogo prescelto, destreggiandovi tra montagne, mongolfiere, dischi volanti, vulcani in piena attività e chi



Il fatto che Duck Tales fosse un gioco americano non mi aveva particolarmente entusiasmato, e infatti ci ritroviamo tutti i difetti tipici dei giochi "made in oltreoceano". I caricamenti da disco sono tanto frequenti quanto lunghi, e nel gioco

non c'è assolutamente nulla che scorra fluidamente sullo schermo. La giocabilità non è moltissima, con i personaggi che spesso fanno la tipica mossa in più che vi fa perdere una vita e lanciare anatemi verso i programmatori. Inoltre sembra quasi che il gioco sia stato influenzato dallo stato dei bioritmi dei programmatori tanto varia la qualità della grafica e del sonoro tra una fase e l'altra. Un mattino buttano giù qualcosa di buono, il mattino dopo qualcosa di medio. A me è piaciucchiato.

avversario, mettendovi al corrente di eventuali tesori da lui recuperati o, sempre eventuali, fallimenti. Ricordatevi di non perdere troppo tempo nei viaggi, di tornare a casa in tempo per la fine della gara, di non trascurare le sezioni di gioco in

borsa, di tuffarsi almeno unavolta nella piscina aurea (di mettere la maglia di lana, non tornare tardi, non prendere caramelle dagli sconosciuti...); e la schermata in cui vedrete lo Zione in posa per il "Dime" sarà cosa fatta.



So per certo che questo gioco è stato creato per ragazzi molto giovani. Dai 6 ai 12 anni, per intenderci; la Disney quindi non aveva intenzione di fare "il gioco dell'anno", ma di creare un arcade ben disegnato, che potesse piacere al pubblico

di giovanissimi, più per la simpatia e la storia dei personaggi (che si rifà al film appena uscito di Duck Tales), che per la profondità di gioco. Visto sotto questo aspetto è un bel gioco, anche accattivante. La sola cosa che mi ha lasciato perplesso (anche nelle versioni a 16 bit) è la scarsa giocabilità di alcune situazioni arcade (le rocce e la giungla) che potrebbero far innervosire i sopracitati giovanissimi a cui è indirizzato il gioco.

PRESENTAZIONE 50%

Caricamenti certissimi (nel senso che solo i trati hanno tale pazienza da attenderli), aspetto generale poco rifinito e assolutamente poco user-friendly.

GRAFICA 64%

Un po' scattosa nelle sequenze arcade e discreta nelle schermate statiche. La simpatia dei personaggi Disney salva la situazione. Nota di merito (per l'impegno) alle sequenze con sprite in hi-res.

SONORO 50%

Stesso discorso della grafica. Varia da insistente a carino.

APPETIBILITÀ 78%

Chi non nutre un'esagerata simpatia per la banda Disney?

LONGEVITÀ 49%

Meno male che la mia simpatia per la banda Disney è profondamente radicata.

GLOBALE 73%

Il mondo dei videogiochi è fatto a scalo, c'è chi scende e c'è chi sale. Beh, questo sale e scende tanto spesso che potrebbe farvi venire il mal di mare.

SOFTMAIL

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



NOVITÀ

Advanced Dungeon & Dragons
Atomino
Back to the Future III
Educativi Disney
Hint books per tutti i gusti
Last Ninja III (cass./disco/cartuccia)
Supremacy
Toki
Warm Up.

ARCADE

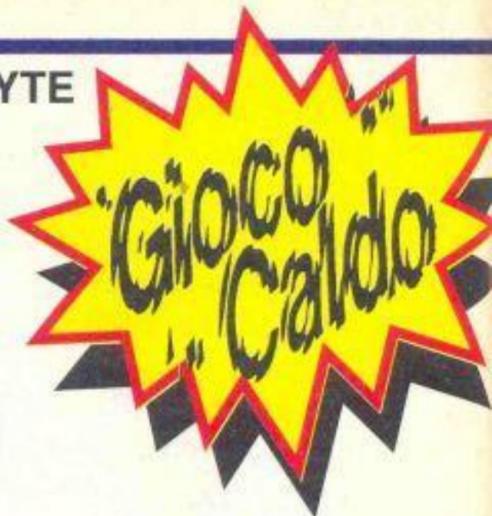
Aliens III
Cisco Heat
FT GP Circuit
Gauntlet III
Pang
Pick'n'pile
Predator II
Premier Collection
Super Monaco Grand Prix

* **CBM 64GS** * **CDTV** *
* **GAMEBOY** * **NES** * **SEGA** *

RICHIEDI L'ELENCO AGGIORNATISSIMO!

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 (FAX 031/300.214) o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como





LORDS OF DOOM

La vicenda si svolge in una piccola cittadina quasi sconosciuta di nome Vertic. In quella notte oscura la luna nascondeva la sua

64

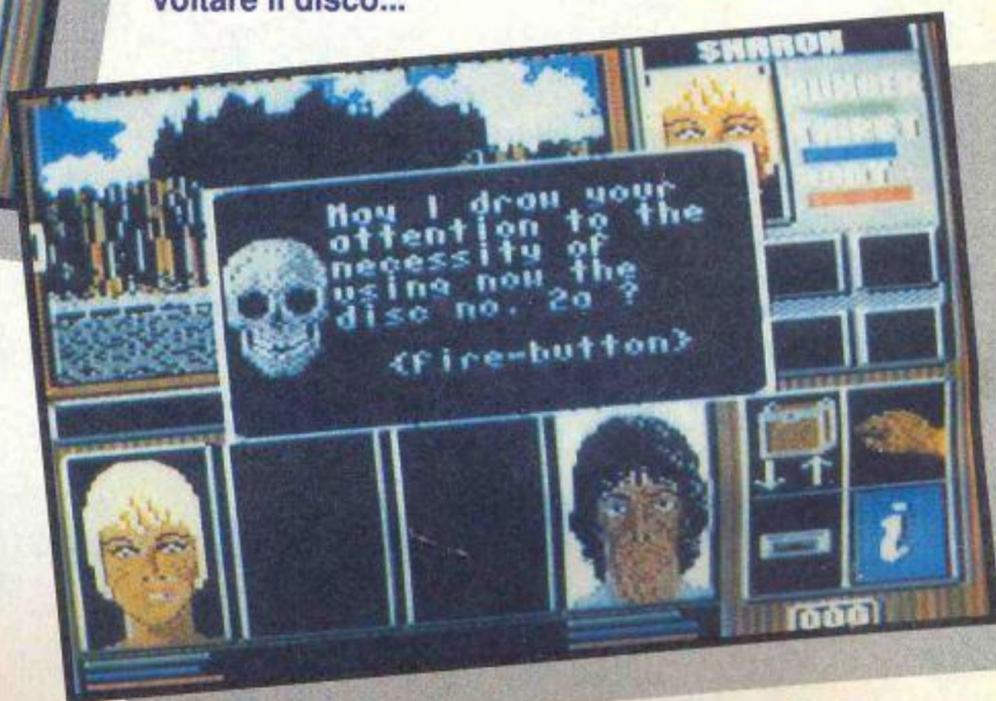
pallida luminescenza dietro cupe nubi e il vento mormorava tra gli alberi. Accadde qualcosa di tanto sinistro, terribile e minaccioso, che nessuno ora osa avvicinarsi a quel posto maledetto. I Signori del Male erano ri-

grammatica latina, filosofia, fisica, chimica e matematica. Tuttavia neanche le loro anime poterono riposare in pace: di là ad accoglierli c'era infatti MA che non gli prestava mai le cartucce, e dopo la morte diventavano come loro.

Lords of Doom è un gioco "horror", ma non disdegna arguti tocchi di umorismo (macabro) come questo: guardate com'è educato questo teschietto, che vi chiede di voltare il disco...

Ora il villaggio gli appartiene, ma essi non vi rimarranno molto. Presto essi si muoveranno per spargere il seme della dannazione in cerchi sempre più ampi, fino

AAARGH! Che paura! Ciro il Vampiro è davanti a voi, direttamente dall'ultimo festival di Sanscemo...



I casi sono due: 1)vi annoierà a morte. 2)vi entusiasmerà fino allo spasimo. La cosa più incredibile è la stupenda colonna sonora intro- duttiva, che secondo me è una delle migliori dai tempi di Rob Hubbard. La grafica è abbastanza dettagliata fa bene il suo dovere. Devo dire

che l'atmosfera cupa della trama è stata resa perfettamente. L'unico inconveniente secondo me sono i caricamenti, che spezzano troppo l'azione, tuttavia non sono poi così lunghi. Infine ho apprezzato non poco la possibilità di controllare i movimenti tramite mouse, in un modo molto più comodo rispetto al joystick. Se siete appassionati di avventure, vi consiglio di acquistarlo, altrimenti pensateci un po' su prima di comprarlo.

tornati! E con loro un'orda di zombi, uomini lupo, mummie, vampiri e professori. La maggior parte dei cittadini furono uccisi durante il sonno, e furono quelli più fortunati poiché la loro morte fu immediata, mentre gli altri furono interrogati per sei ore di fila in

a conquistare tutto il mondo. Solo due persone sono sopravvissute, Sharon McGills (una cantante delle Wilson Phillips) e Charlie Jackson (Sylvester Stallone). La loro situazione è disperata, essi infatti sono tagliati fuori dal mondo, poiché non hanno nessun



Non sono un grande fan delle avventure, perciò non mi aspettavo molto da LORDS OF DOOM. Non appena caricato, però, mi ha subito entusiasmato per la favolosa presentazione. La musica è uno dei fattori a cui io presto più attenzione, vuoi perché sono un ap-

passionato. E devo dire che quella dei titoli di questo gioco è realizzata molto, ma molto bene (Grande l'effetto del soffio!). Una volta terminata, ecco il gioco nel pieno del suo svolgersi. L'atmosfera è cupa ed emozionante. La suspense è incredibile e la prima volta che mi sono trovato lo zombie davanti agli occhi mi sono persino spaventato! Non vi dico l'adrenalina mentre cercavo in modo convulso di afferrare un'arma ed accopparlo. Dal punto di vista grafico è buono ed il sonoro in-game si limita ad alcuni FX discretamente digitalizzati. Non vi è musica e questo contribuisce a rendere più efficace l'atmosfera descritta in precedenza. Forse non piacerà a tutti, ma se volete una buona avventura, LOD è vivamente consigliato!!



Lords of Doom si distingue per la sua implementazione, ottima sul C64. C'è stato tutto in due dischi a doppia faccia, e la sistemazione dei files è discretamente agevole e comunque si vede che l'hanno fatta col cervello. Forse come avventura dinamica non sarà la migliore in circolazione, ma vedere un programma così ben realizzato sul piccolo 8 bit della Commodore fa sempre piacere. C'è anche un po' di umorismo macabro, ma non mi dilungherò oltre lasciandovi il compito di scoprirlo. Ve l'ho detto: Lords of Doom non è eccelso (altrimenti gli avremmo dato una bella medaglia), ma è fatto molto bene. Se la cosa vi può interessare, sappiate che anche dal punto di vista della manualistica è completo: in italiano, e scritta bene.

mezzo di trasporto. E se lo dice il manuale, sono d'accordo con lui!

Questa è la vicenda. Come avrete prontamente intuito il vostro compito è quello di guidare i due personaggi nella loro lotta per la sopravvivenza. Il vostro obiettivo è quello di scovare i quattro Signori del Male risolvendo un'infinità di enigmi. Tuttavia non sarete soli nell'impresa, vi aiuteranno gli amici Susan Leicester e l'ammazzavampiri Abraham Van Halen (Bella la musica Metal! Ndd).

Lo schermo è diviso in cinque parti: Quella più grande vi mostra la locazione corrente e sotto c'è una piccola finestra che vi mostra il

testo. Più sotto si trovano le informazioni circa lo status dei quattro personaggi, indicato da tre barre, una che indica se il personaggio è sazio, la seconda se il personaggio ha sete, l'ultima la salute fisica.

Segue poi la finestra del punteggio e quella dei quattro personaggi. Sulla destra, accanto alle immagini dei personaggi troverete sei contenitori per gli oggetti, dove dovrete riporre tutto ciò che, lungo il percorso, vi sembrerà utile. Vi conviene tenerne sempre uno libero, visto che tutti gli oggetti prima di essere esaminati, devono essere riposti da qualche parte. Ultime, ma non per questo meno impor-

tanti sono le quattro icone nell'angolo inferiore destro dello schermo: la mano serve a esaminare e ad utilizzare gli oggetti. Per raccogliere questi ultimi, sarà sufficiente posizionare il cursore sull'oggetto in questione.

La I serve ad ottenere informazioni sul gioco e sul vostro stato. L'icona col forziere serve ad aprire e chiudere alcuni oggetti. In particolar modo le armi, dovranno essere aperte per vedere quante munizioni vi restano. Infine c'è l'icona col drive che permette di caricare o salvare una partita. Durante il gioco dovrete affrontare e sconfiggere (ma vè! Ndp) le creature mali-



gne che appariranno all'improvviso.

Inutile che vi dica come si fa: si piglia l'arma con la mano dal suo contenitore e si premerà fuoco.

E per finire un po' di dati tecnici: 101 locazioni, effetti digitalizzati durante il gioco, input da joystick o mouse, 8 minuti di musica e 680K di codice! E questo per quanto riguarda la versione C64.

PRESENTAZIONE 90%

Manuale esclusivamente in italiano, fantastica intro con tanto di titoli in raster.

GRAFICA 85%

Non è eccelsa, ma funziona egregiamente. Belle le animazioni dei cattivi e la ripartizione dello schermo.

SONORO 90%

Ottima la sigla iniziale, e buoni gli effetti digitalizzati. Un po' meno i jingle che preludono l'arrivo di un mostro.

APPETIBILITA' 80%

Avventure non ce ne sono poi così tante in giro.

LONGEVITA' 86%

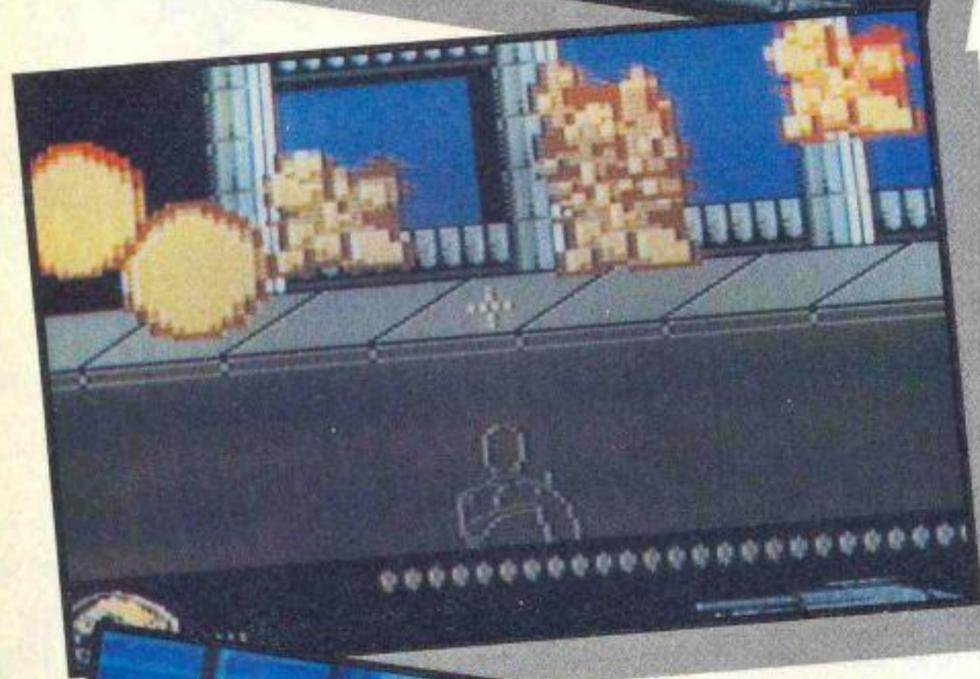
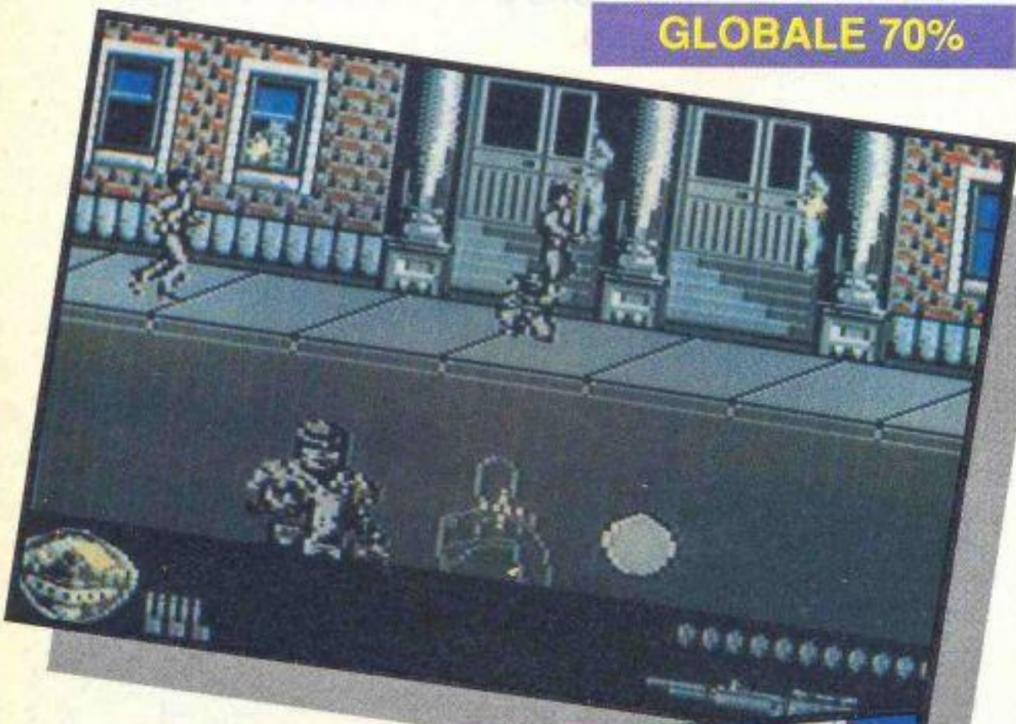
Lo rigiocherete fino a terminarlo, ma una volta che questo sarà successo, non penso lo rigiocherete.

GLOBALE 90%

Merita questo voto per la sua realizzazione: i caricamenti non pesano poi troppo e secondo noi è fatto bene. Certo, se amate solo gli shoot em up...

PREDATOR

GALE 70%



Certe volte ci accorgiamo di quanto siamo fortunati soltanto quando la fortuna ci abbandona. Questo accadde anche al Tenente Investigativo Mike Harrigan, che stava per morire dalla noia in una calda mattina di agosto. "Se ci fosse un po' di azione non mi annoierei così", pensava tra sé. Sembrava una delle solite noiose giornate quando il capo lo fece chiamare nel suo ufficio. "Mike", disse, "Sai che ho la massima fiducia in te, vero? Tu sei il miglior uomo che io abbia mai addestrato nella mia vita. Ho un incarico estremamente delicato e pericoloso da affidarti: sembra che sia scoppiata una guerra mafiosa nella città per il controllo delle strade. Devi prendere in mano la situazione e porre

fine alla guerra... Ah, c'è dell'altro, il caso è seguito anche dall'FBI, quindi si tratta di qualcosa di grosso... lo voglio delle risposte, e tu devi trovarmele" "Scusi, ma, visto che è stato lei ad addestrarmi, non potrebbe trovarsele lei, 'ste benedette risposte?" "NO! Muoviti a trovarmele o ti sbatto a dirigere i pinguini in Alaska!". Mike uscì dall'ufficio tutt'altro che contento. "Accidenti", pensava tra sé, "si tratta di un affare che scotta". E dire che fino a dieci minuti prima si stava annoiando a morte! Prese la sua macchina e si diresse verso uno dei suoi informatori, voleva vederci chiaro. Lì venne a sapere che la guerra era scoppiata tra spacciatori di droga colombiani e giamaicani per stabilire le proprie zone, ma quello che lo turbò maggiormente fu lo



"devo essere sincero, mi aspettavo qualcosa di diverso da questo gioco, lo immaginavo più simile al primo, che mi era particolarmente piaciuto. Dopo la delusione iniziale devo però dire che mi sono abbastanza divertito a giocare, vuoi perché la grafica è ben realizzata e si muove molto veloce-

mente, vuoi perché sono un fan sfegatato dei giochi all'Operation Wolf (tranne di Dynamite Duke). La colonna sonora che accompagna il gioco è discretamente realizzata e gli spari sono abbastanza realistici. Tuttavia Predator 2 alla lunga potrebbe risultare un tantino ripetitivo, quindi è consigliato maggiormente ai fans di questo tipo di giochi."

I scoprire cosa centrava l'FBI in tutto questo: c'era qualcosa di più grosso in giro, qualcosa molto più micidiale di tutti i Signori della Droga messi insieme. Qualcosa di invisibile, silenzioso, invincibile e soprattutto ALIENO! Qualcosa che si divertiva a dare la caccia all'uomo per poi farne trofei e che neanche un esercito avrebbe potuto fermare (mi ricorda molto da vicino la mia professoressa di matematica, NdR). Mike aveva già sentito qualcosa del genere: era successo dieci anni prima quando un alieno aveva aggredito ed eliminato un'intera squadra delle Forze Speciali in America Centrale. Solo un uomo si era salvato (era l'unico ad avere la sufficienza? NdP) (No, era l'unico ad essere simpatico al regista! NdD). Le sue descrizioni rivelarono che il Predatore (così venne soprannominato) era in grado di mimetizzarsi in qualsiasi luogo grazie ad una tecnologia molto avanzata, era munito di un'arma a raggio laser guidata, che poteva scalfire e distruggere qualsiasi materiale, di reti, dischi taglientissimi, e lance allungabili per fare a fette gli uomini. Qualcuno sosteneva inoltre che i Predatori da almeno settecento anni solevano venire sulla Terra per praticare il loro "sport" preferito e che erano attratti soprattutto dal calore e dai conflitti.

Vostro è l'incarico di guidare il Tenente investigativo Mike Harrigan attraverso i quattro differenti livelli che compongono il gioco.

Nel primo livello vi muoverete attraverso le strade di Los Angeles per raggiungere il covo degli spacciatori. Una volta giunti qui, dovrete arrestare il Boss per interrogarlo. Nel secondo vi troverete in un attico di uno dei maggiori Boss colombiani nel settore Est

di L.A., dove continuerà lo scontro a fuoco tra giamaicani e colombiani. Purtroppo per tutti il Predatore si è autoinvitato alla festa. Nel terzo dovrete dare la caccia al Predatore fianco a fianco con l'FBI attraverso le gallerie della metropolitana, fino a raggiungere la sua tana. Nel quarto ed ultimo livello vi troverete faccia a faccia con il Predatore, e ne vedrete delle belle!

Lo schema di gioco è alla "Operation Wolf", quindi dovrete muovere il mirino sui bersagli per colpirli, con la differenza però che voi siete presenti al centro dello schermo. All'inizio del gioco avete in dotazione una pistola automatica Magnum 45 con cinque caricatori, ma potete cambiare il vostro armamento o aumentare il numero dei caricatori semplicemente raccogliendo gli oggetti presenti sullo schermo. Le armi supplementari che potete raccogliere sono quattro: 1) un lancia granate a razzi che agendo come una bomba intelligente elimina tutto ciò che è presente sullo schermo. E' l'arma più potente. 2) una doppietta d'assalto Mk I che utilizza i caricatori normali ma che spara più veloce della pistola. 3) una doppietta Mk II ancora più veloce di quella precedente. 4) un fucile Mk III (accidenti che fantasia che hanno per le armi! NdD) che è un arma non troppo potente che funziona sempre con i caricatori normali. Ah, dimenticavo, dal momento che sullo schermo non compaiono solo criminali, dovrete stare attenti a non colpire gli innocenti, ne va del vostro distintivo!

P.S. Devo ringraziare il mio amico Enrico Nidasio che ha reso possibile la stesura di questo articolo (mi ha prestato il trasformatore dell'Amiga, il mio l'ho perso!!!) (bravo scemo NdMA).

PRESENTAZIONE 65%

Manuale di istruzioni abbastanza dettagliato, ma le schermate iniziali non sono un granché. Ah, dimenticavo, il caricamento è molto lungo anche su disco (ma dico io, nel 1991, con tutti i velocizzatori che ci sono, vi sembra possibile lasciare il caricamento a velocità normale?).

GRAFICA 80%

Non è il massimo della vita ma si muove molto fluidamente e velocemente

SONORO 75%

Discreta la musica di accompagnamento in-game, ma a mio parere è un po' ripetitiva.

Effetti sonori sulla media.

APPETIBILITÀ 80

Predator 2 ha sempre il suo fascino...

LONGRIVITA' 73%

E forse un po' monotono, ma vi terrà impegnati finché non lo finirete.

GLOBALE 71%

Lungi dall'essere un capolavoro, ma vi diventerà.



"La grafica c'è, il sonoro anche, ma è la giocabilità che secondo me lascia molto a desiderare. Anche se difficilmente la vostra barra di energia calerà (forse siete anche voi un Highlander, born to live

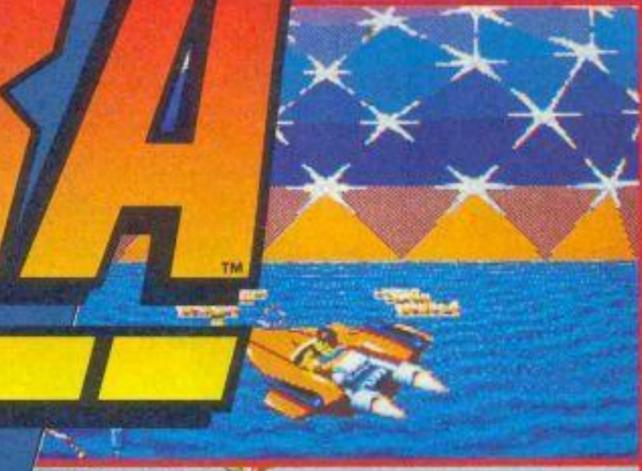
forever... Hem scusate la digressione, ma sono le 24:30 e ho perso il lume dell'intelletto), ci sono troppi nemici contemporaneamente sullo schermo, e questo influisce pesantemente sulla giocabilità. Se si fosse curata maggiormente questa parte del gioco, Predator 2 sarebbe stato perfetto. Buona l'idea di disegnare lo sprite del protagonista trasparente: potete vedere dove vi trovate precisamente (cosa che in Op. Wolf non succedeva) per poter schivare più facilmente i proiettili dei nemici.

VERSIONE AMSTRAD

Molto simile a quella del Commodore, ma la grafica è maggiormente curata, sullo schermo infatti sono presenti un più elevato numero di colori, il che rende il tutto ben più definito. Particolarmente ben realizzati i cattivoni che stanno davanti a voi che dovrete colpire con il calcio della pistola. Purtroppo il gioco risulta abbastanza rallentato, e si perde un po' di quella fluidità che caratterizza la versione C64. Se siete un fan di questo tipo di giochi provate a giocarlo, ma ricordatevi anche di rispolverare la cassetta di Operation Wolf (fantastico su questa macchina!).

64

HYDRA



Il 2.000 dovrete combattere il fuoco con il fuoco.

Nulla è al sicuro dai diabolici terroristi che comandano i cieli e i mari.

Quando un pacchetto ultrasensibile e ultrasegreto deve assolutamente giungere a destinazione, c'è solo una persona adatta a questo lavoro - TU!

Nome in codice: HYDRA

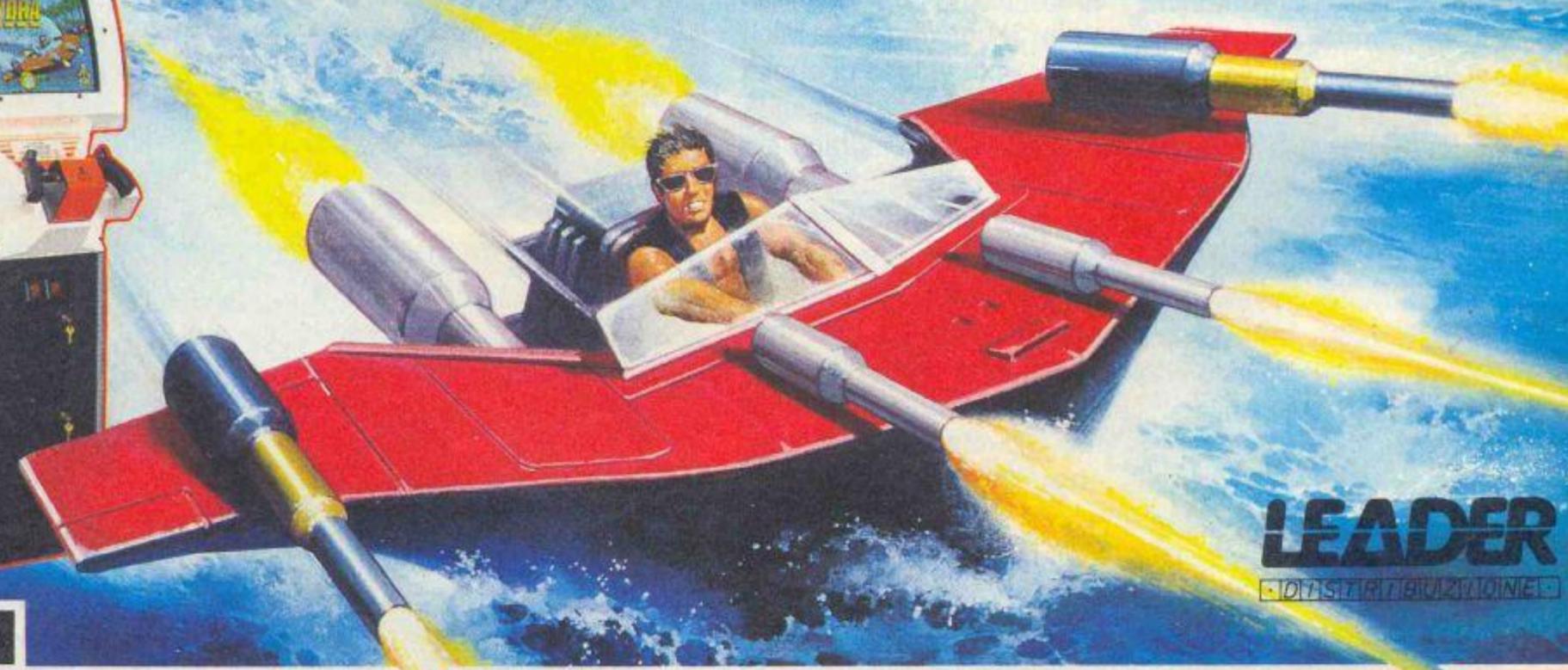
Congegni del Giorno del Giudizio, Gioielli della Corona, Specie di Virus Mutevoli - devono assolutamente essere caricati a bordo e raggiungere la loro prossima destinazione.

Le varie missioni ti trasporteranno intorno al mondo; e non saranno viaggi facili!

Usando la velocità sovraccarica e la potenza di fuoco del vostro veicolo Hydra, dovrai farti strada tra sci a getto nemici, elicotteri, navi, zeppelin e hovercraft. E per renderti la vita ancora più difficile, un terrorista mercenario, 'The Shadow' ('L'Ombra'), si apposterà ad ogni angolo pronto a rubarti il tuo prezioso carico.

Eccitazione, azione mozzafiato e suono e grafica superbi - tutto ciò da HYDRA!

- La cura perfetta per la "depressione estiva"!
- Basato su un'incredibile conversione coin-op!
- Eccezionali grafica e velocità!



LEADER
DISTRIBUTORI

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Programmed by ICE Software, © 1991 TENGEN Inc. All rights reserved.
Alan Games Corporation, Software Artwork & Packaging
1991 Domark Software Ltd.
Prodotto da Domark Software Ltd. Distribuito da Leader s.r.l.
Via Mazzini, 15, 21020 Casciago (VA) - Italy
Amiga & Atari ST Screenshots

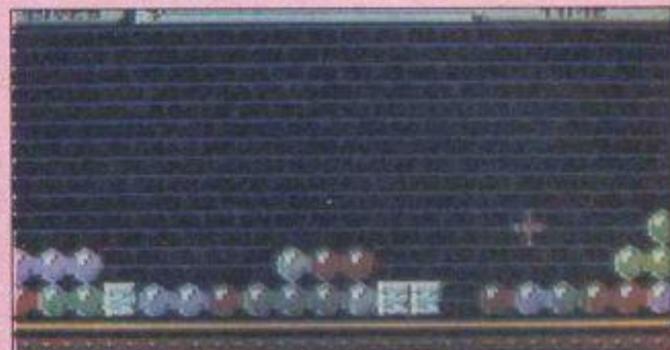
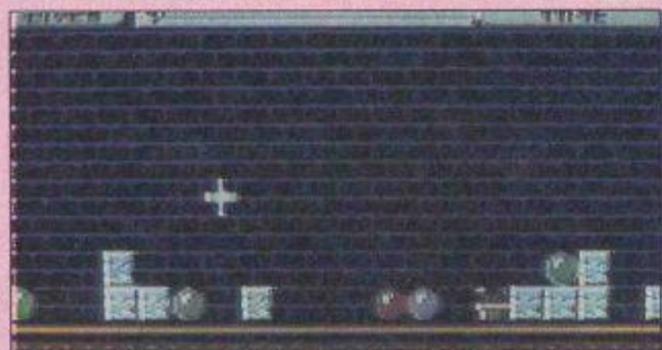


DOMARK

PICK'N PILE

Salve, sono una pallina. Una pallina rossa per la precisione. Abito in un posto alquanto angusto che delle voci provenienti dall'esterno chiamano dischetto. Per me è solo una roba rotonda completamente nera in cui filtra un po' di luce da un'apertura sul soffitto. Non ho ben chiaro che cosa debba fare io qui dentro, e così passo tutto il mio tempo a filosofeggiare sul senso della vita di cui non so assolutamente nulla. Non sono sola in questo mondo buio. Infatti qui abitano tantissime altre palline, anche di altri colori. Ce ne sono di verdi, porpora, e ovviamente di rosse.

Un po' di tempo fa, alcune palline che abitano nella zona più esterna del dischetto hanno detto di avere capito perché noi siamo qui. Dicono che noi facciamo parte di un gioco creato dagli esseri che



abitano fuori dal dischetto, e che il nostro destino è già segnato. Finiremo tutte disintegrate. Dio Palla, che cosa orribile. Dicono che un giorno o l'altro verremo risucchiate fuori da un'orribile cosa nera di forma cilindrica che scenderà dall'apertura del soffitto e ci porterà nella sadica arena. Lì gli esseri ignobili si daranno un sacco da fare, spostandoci brutalmente, mettendoci l'una sull'altra e provocandoci una gran quantità di lividi su tutta la superficie facendoci cadere da altezze enormi.

Poi cominceranno ad impilarci

una ad una, formando altissime pile che se costituite solo di palle dello stesso colore causeranno una enorme esplosione massacrando tutte le indifese palline della pila sotto lo sguardo soddisfatto del mostro alieno. Intorno a noi ci saranno un sacco di altri esseri che abitano (sempre a detta dei saggi) dall'altra parte del dischetto. Il destino delle altre creature saranno diversi a seconda della razza.

Degli esseri a forma di due triangoli uniti per il vertice saranno sicuramente disintegrati in cagione del grande piacere che la loro distruzione provoca ai carnefici. Altri esseri decisamente sfortunati sono degli strani cerchi con dei numeri disegnati sopra. Il loro annichilimento sembra provocare, addirittura, delle urla di gioia nei sanguinari. Se solo non fossi una piccola ed indifesa pallina gli darei il fatto loro.

Ma anche tra noi ci sono es-

seri che terrorizzano gli alieni. Degli strani esseri bianchi, che ho sentito chiamare tescchi, riescono a mettere in viva apprensione i "giocatori" grazie alla sua capacità di intensificare la frequenza delle pulsazioni costantemente udibili nell'arena e che se superano un dato livello, riescono addirittura a mettere in fuga il fetentissimo.

Personalmente non credo a tutte queste storie.

E' infatti probabile che si tratti solo di qualche espediente escogitato da qualcuno per passare un po' di tempo, o per fare paura alle palline piccole, magari per farle andare a letto presto.

Comunque si sta avvicinando la fessura nel soffitto, ed un po' di luce si diffonde lentamente permettendomi di poggiare a terra questo stupido fuoco che mi forniva luce fino a poco fa.

Orrore, cosa è quello che sta scendendo dal soffitto?!?!?

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.....

PRESENTAZIONE: 78%

Aspetto generale un po' spartano, ma magnifica confezione su cui trionfa una splendida illustrazione frutto di una elaborazione in ray-tracing. Che belli i computer.

GRAFICA: 60%

Spartana è dir tutto. Comunque fa il suo dovere.

SONORO: 54%

La musichetta non è granché, mentre il sonoro durante il gioco si riduce alle esplosioni e a un effetto sonoro che scandisce il tempo.

APPETIBILITA': 70%

Il gioco sembra subito carino, ma non è tanto facile entrarne nello spirito.

LONGEVITA': 70%

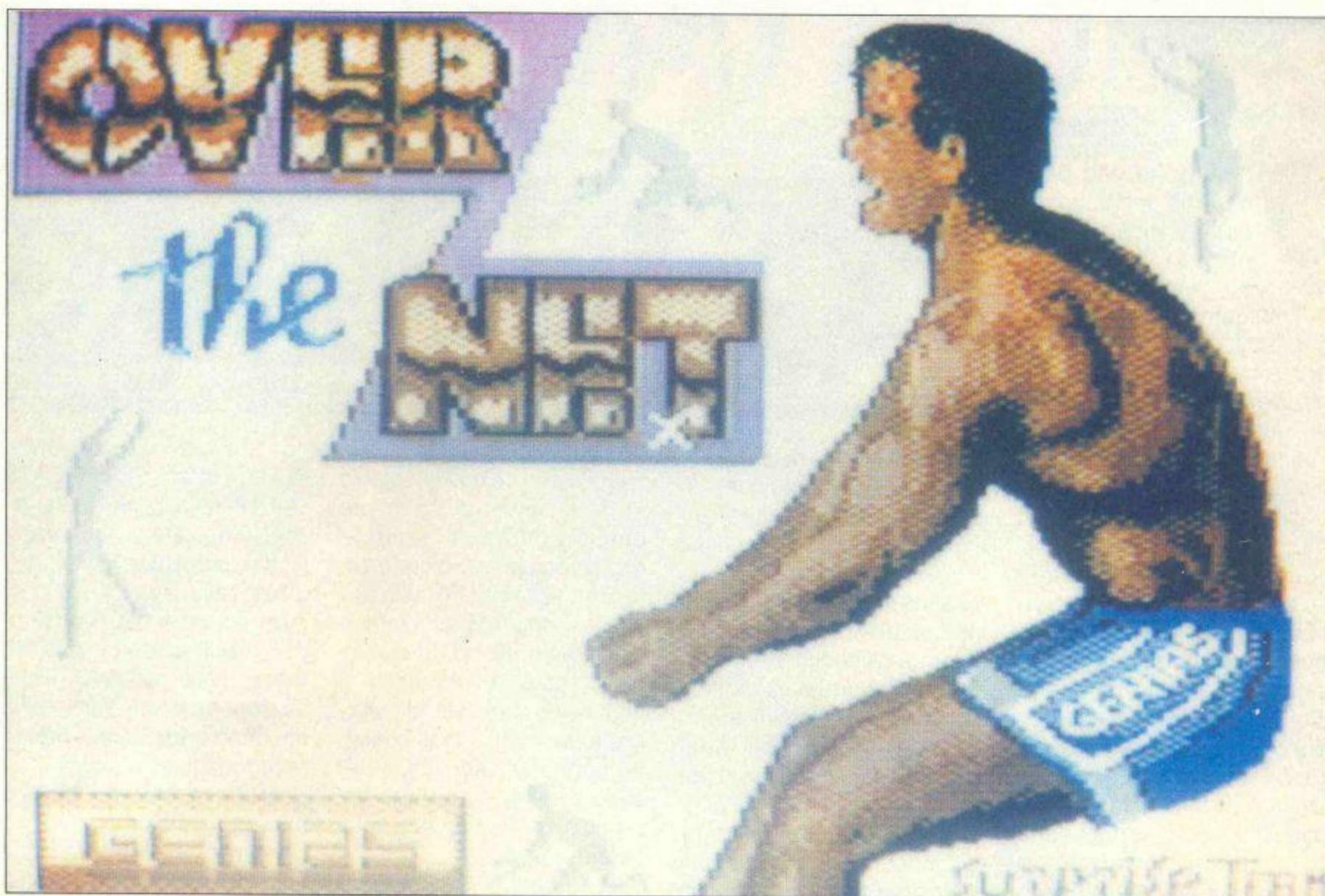
Una volta entrati nello spirito, lo potrete trovare divertente.

GLOBALE: 73%

Non è malvagio. Potreste comprarlo e divertirvi. Io mi aspettavo qualcosina in più.



I genere dei puzzle-games conta ormai un gran numero di giochi, e quindi risulta essere alquanto inflazionato. Il qui presente Pick'n Pile non ha molto che lo distingua dalla massa. L'azione di gioco è piacevole per un po', ma come tutti i puzzle game dopo un po' diventa monotono. Inoltre il livello di difficoltà è tarato in maniera un attimino strana. Fin quanto l'ho giocato partendo dal livello uno, non sono mai andato oltre il ventesimo. Ma partendo dal livello cinquanta, sono arrivato fino al sessantuno. Possibile che il livello venti sia più difficile del livello cinquanta? Mah.



Oddio, già il beach volley è una pratica che detesto nella realtà, avete presente le giornate passate ad Alassio o chissà dove con quaranta gradi al sole a tirarsi dietro una palla? Comunque la versione computerizzata di tale pratica sportiva è fatta alquanto

malucco. Tanto per cominciare non si riesce assolutamente a comprendere, dalle ombre, la vostra posizione confronto la traiettoria della palla, e inoltre i giocatori sono quasi sempre incapaci di reagire all'attacco avversario. Certo, con un po' di pratica si ottiene tutto, però è molto più probabile che smetterete di giocare prima... Poi la grafica: quella lì sarebbe una spiaggia? Sembra la versione piana delle montagne rocciose, oppure è la prima spiaggia in asfalto della storia. Avete mai visto una spiaggia GRIGIA, tenendo conto che è illuminata dal sole? Beh, c'è da riconoscere che così i giocatori si vedono meglio, ma a mio giudizio ciò non influisce minimamente sulla scarsa giocabilità del prodotto. Mi spiace molto debilitare con questo giudizio negativo un prodotto tutto italiano, ma così com'è non regge il confronto coi prodotti d'oltremarica... ma c'è chi la pensa molto diversamente da me... leggete l'altro commento!

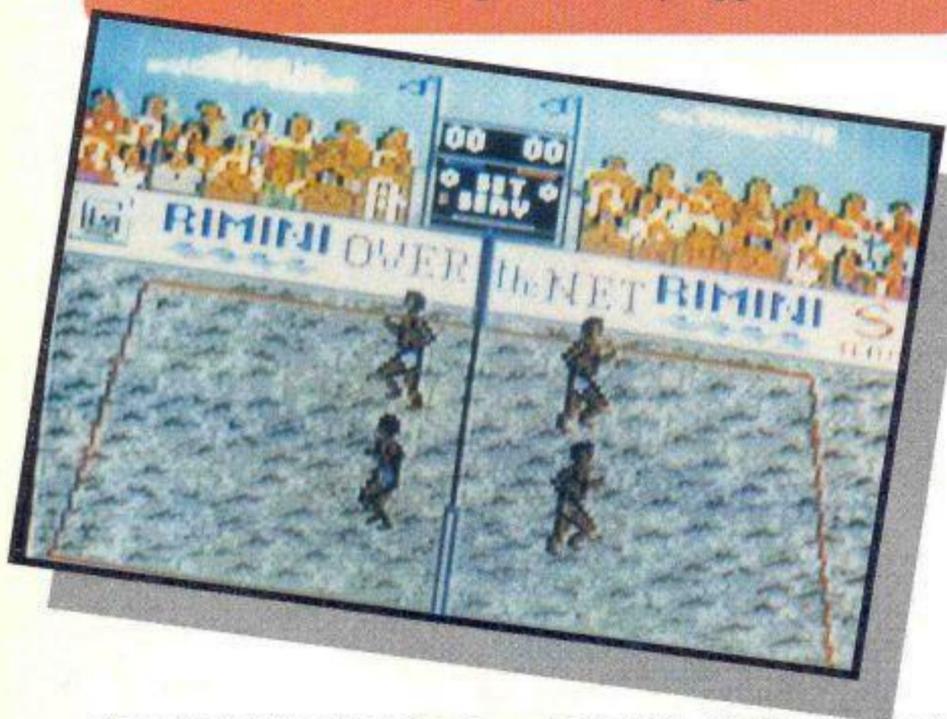
Ah, il sabato pomeriggio. Proprio il giorno ideale per fare la spesa, compito che di solito le mamme affidano ai figli quando questi ultimi, liberi dalla scuola, vorrebbero approfittare della breve "vacanza" per uscire con la ragazza o giocare col computer. Quand'ecco che vi capita l'occasione che da tanto stavate aspettando: giunti al supermercato di fiducia, la commessa vi dice "Ma lo sapete che siete il nostro ottocentoquarantottomilatrecentoventisettesimo cliente?" E voi: "Ma no?" "Ebbene sì, avete vinto un bel viaggetto in California organizzato dal nostro supermercato in collaborazione con la Genias e l'agenzia viaggi Zzaptours, laddove vi potrete divertire sotto il sole giocando a volley sulla spiaggia e, se vincerete il

torneo (ma solo se lo vincerete), sarete ammirato da tutte le ragazze del posto". Wow, ganzo, incredibile, ma che storia tesa! Il viaggio di andata non è stato dei migliori della storia (avete presente "Pappa e ciccia"?), ma una volta arrivati, ecco che iniziate a lustrarvi gli occhi con le bellezze locali, tra le quali spiccava la famosissima attrice di telenovelas Ramona Selargas, la quale vi squadra ben bene e vi dice "Se ti iscrivi al torneo e vinci uscirai con me dopodomani sera" Olee, giubileo! Piccolo problema: voi non sapete giocare a pallavolo, siete goffo come pochi, ma, ormai, avete dato a Ramona la vostra parola e non potete più tirarvi indietro. Così, e questo per limitarci al gioco vero e proprio, potrete scegliere se giocare una partita singola, oppure se fare un torneo. Se sce-

64



Non sono per niente d'accordo col mio collega. Certo, Over the Net non è eccelso, ma non è poi così male: ha i suoi difetti, ma siccome io l'ho trovato non facile ma nemmeno impossibile, posso tranquillamente dirvi di provarlo, è un giochino abbastanza bello graficamente, con un sonoro discreto e una buona dose di velocità. Raccomandato a tutti i fans dei giochi da spiaggia.



giate la partita singola, potrete decidere quale muovere dei quattro giocatori in campo (le partite si svolgono due contro due). Se poi siete in due, potrete giocare come compagni di squadra eppure come avversari, lasciando al computer il compito di gestire i due giocatori mancanti. Potrete inoltre divertirvi a vedere il computer giocare contro se stesso. Davvero ghignesco (se lo dici tu, NdD). Le regole sono quelle del beach volley, senza alcuna variazione di sorta.

Dovrete battere la palla e mandarla nel campo avversario, poiché se tocca la rete sono cavoli amari. L'avversario dovrà poi ricevere la palla in bagher (spero di averlo scritto giusto, non sono un mago anche in

pallavolo NdP) (modesto, eh? NdD), per passarla al compagno il quale la alzerà per permettergli la schiacciata. Voi dovrete riceverla, alzarla, rischiacciarla e via dicendo.

Quando la palla tocca per terra da una parte del campo (indovinate un po' la rete a cosa serve...), si assegna un punto all'avversario oppure gli si dà la palla, a seconda che in precedenza la palla era già sua o era vostra. CHIARO? No? Beh, non sono mai stato un asso nello spiegare le regole della pallavolo, tantomeno quelle del beach volley che a mio modesto parere sono assolutamente incomprensibili giocando a Over the Net... Ma questo è un parere personale che trascende dal logico contesto dell'obietti-

PRESENTAZIONE 79%
Carina e originale l'immagine del pallavolista che si gira verso di voi. Buono il sistema delle icone e veloci i caricamenti

GRAFICA 75%
Fa il suo dovere: gli sprites sono grossi e ben animati, la palla è veloce ma la spiaggia è malfatta

SONORO 70%
Ok

APPETIBILITA' 80%
Lo sport (cheché ne dica Paolo) è divertente quanto basta, il prodotto è italiano e simulazioni sportive di questo tipo non ce ne sono molte

LONGEVITA' 60%
Ahi ah ah ah ah ah! Videogiocatore fai da te? No Alpitour? Ehm...

GLOBALE 70%
Discreto, ma mi aspettavo di più, così è troppo simile al demo che avevamo visto il mese scorso...

vità per giungere in quello meno opinabile della soggettività, o qualcosa di simile, vero Max? Perciò torniamo al gioco e leggetevi i

commenti.

Riuscirete a conquistare il cuore (massì, chiamiamolo "cuore") della splendida Ramona Selargas?

Il Centro Assistenza Autorizzato



che vi offre professionalità cortesia e soprattutto rapidità di intervento con un risparmio del 10% ad ogni riparazione effettuata presentando questa rivista all'accettazione

ASSI COOP S.r.l.
P.zza Napoli, 24 - Milano
tel. 4229506

Istallazione di ADD-ON e consulenza gratuita HARDWARE/SOFTWARE

ABRUZZO:

CHIETI SCALO (CH) - HARDWARE PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:

AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLE Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:

TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reali 6
UDINE - MOFERT S Via Leopardi 24

LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfilii 42
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Province 19
ROMA - IORANI COMMERCIALE Via Ispica 11 - Via A. Aspertini 364/382
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Junio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Carlo Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.d.d. Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMENIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:

ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Drefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:

ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAUINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - COMPUTER Via Monte Zeda 4
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIÈ (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Ahvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Cristiano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivogna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:

AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:

AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:

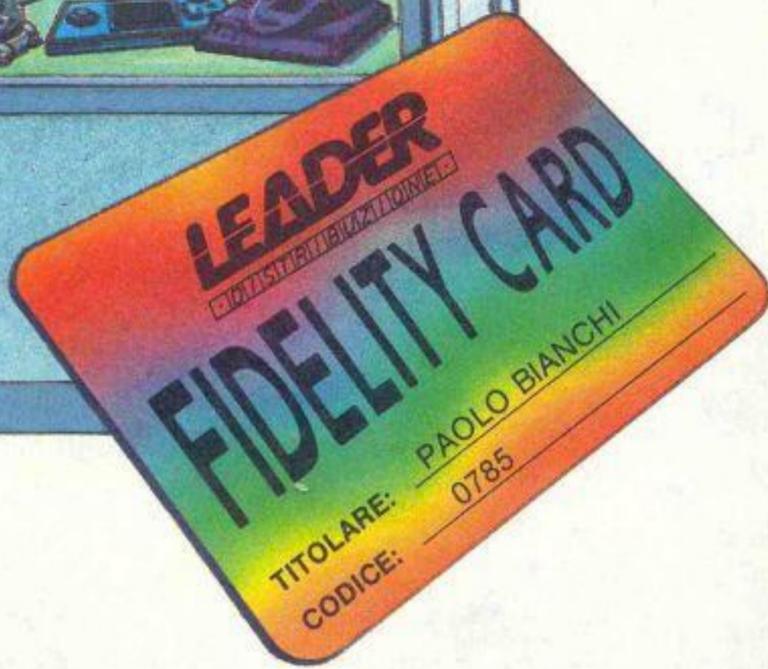
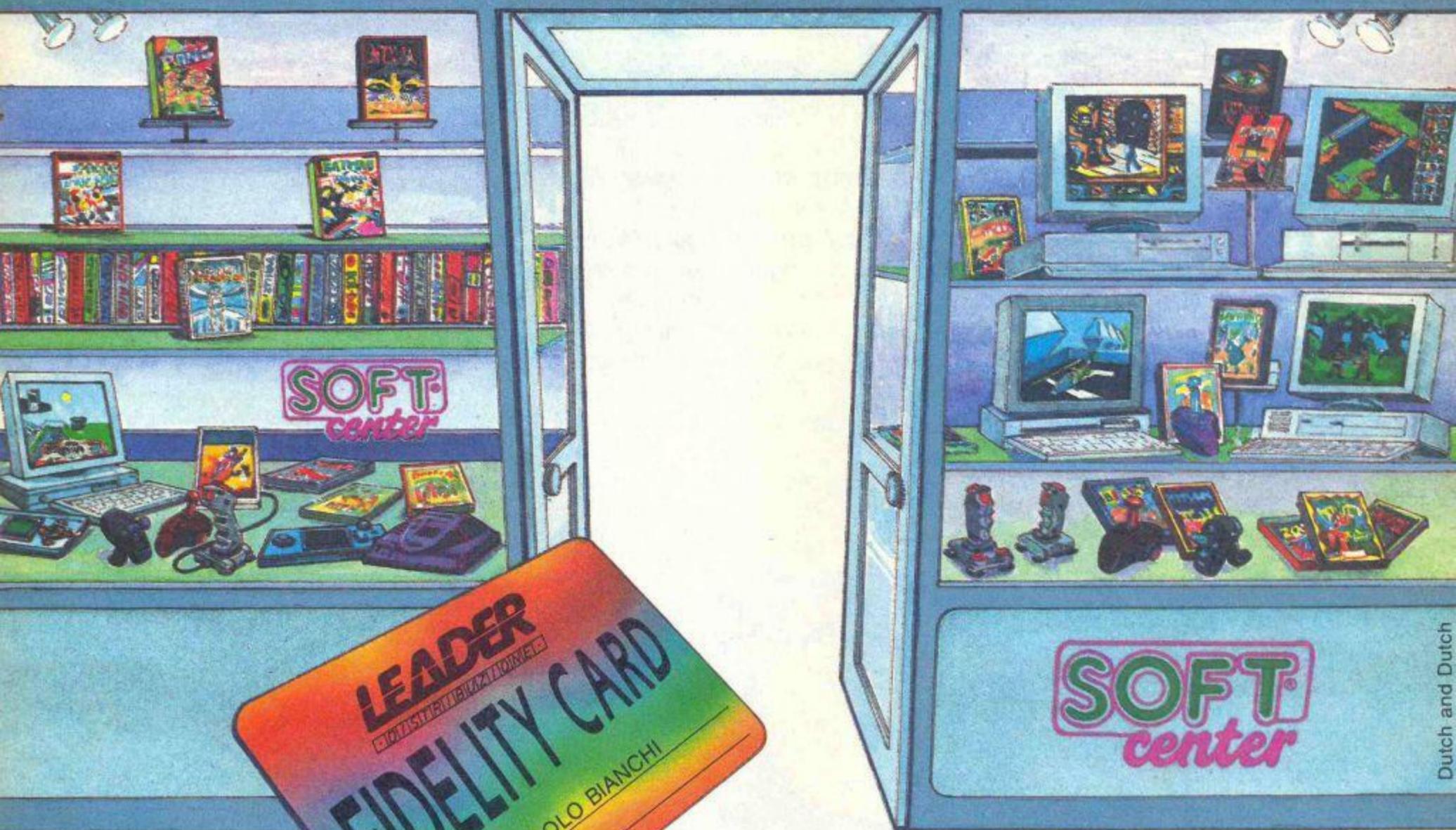
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva

SOFT
center



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.

Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center. Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD**.

LEADER
• DISTRIBUZIONE •

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____

(di un genitore per i minorenni)

Z. _____

NORTH & SOUTH

Come tutti saprete negli anni dal 1861 al 1864 si è combattuta la sanguinosissima guerra civile americana (la frase ha ovviamente quell'ormai diffusissimo tono retorico di chi sa di non sapere, io ad esempio non l'avrei saputo, al limite sarei riuscito ad inquadrarla fra la scoperta dell'America e l'invenzione della Coca Cola, fortuna quindi che ho prontamente rinvenuto un ormai impolverato, ma tutt'ora nuovo (...), libro di storia... NdMax). I motivi che portarono a tale ormai epico scontro fra nordisti e sudisti vi saranno sicuramente noti (mi sembra si trattasse, almeno formalmente, di schiavitù, ma non ci giungerei... Mancano delle pagine, si vede che una domanda di un qualche compito in classe verteva su tale argomento...) e quindi non mi dilungherò ulteriormente al riguardo, così come non vi dirò nemmeno il nome del fortunato vincitore possessore del biglietto serie AZ... OK, ho capito che anche oggi è una di quelle giornate in cui la mente parte per le sue incontrollate elucubrazioni sbandanti e quindi vi prometto un maggiore impegno perché le cose da dire sono tante e lo spazio poco. Dunque dove eravamo rimasti... Ah sì, si stava parlando dei consueti scontri verbali (e non) che si ripetono con immancabile successione tutte le domeni-

che allo stadio fra i tifosi avversari delle curve opposte... Scusate, ma forse a questo punto è meglio una doccia gelata (sono ancora in coma... Vado al Maximo, prima canzone, lato A), ad ogni modo non ero poi tanto lontano; alla fin fine si parla pure sempre di curve nord e sud (anche se poi vengono a volte ribattezzate come nel caso della Fiesole, la Maratona o la storica Filadelfia, adesso dedicata al compianto Scirea)...

Come si suol dire: punto a capo e veniamo finalmente al sodo! Prima di cominciare la partita dovrete preoc-

cuparvi di impostare le prime opzioni (ovviamente ancora prima dovrete aver caricato il programma, acceso il computer, acquistato il gioco, acquistato il computer, possedere un televisore e/o monitor, riguardanti il numero di giocatori (che sono comunque due: o si gioca contro il computer oppure contro un amico), il livello di difficoltà, la possibilità di escludere ogni sequenza arcade, eventuali elementi marginali di cui parleremo in seguito e la data d'inizio dello scontro che modificherà le condizioni iniziali. Fatto questo

(se non l'avete ancora fatto tanto peggio per voi, io vado avanti lo stesso) verrà visualizzata una cartina dell'America settentrionale (che in casi di emergenza si può utilizzare anche per giocare a Risiko, basta girare il monitor o televisione...) dalla quale gestirete interamente il gioco.

Sostanzialmente il vostro compito è quello di sconfiggere le armate avversarie e impossessarsi del loro quartier generale, per fare questo dovrete oculatamente gestire le truppe che vi vengono affidate preoccupandovi innanzitutto di conquistare il maggior numero possibile di territori in modo da garantirvi delle rendite fisse.

Per ottenere questo è sufficiente spostarsi sullo stato adiacente che preferite per occuparlo (vi abbandonerete anche una bandiera come testimonianza del vostro possesso), la cosa è assolutamente agevole nel caso che questo sia disabitato, ma se invece vi si trova un contingente nemico inizierete necessariamente la battaglia di terra nella quale controllare al meglio fanteria, artiglieria e cavalleria al fine di sbaragliare le truppe avversarie, la cosa sarà poi complicata dalla configurazione di alcuni scenari con crepacci e fiumi.

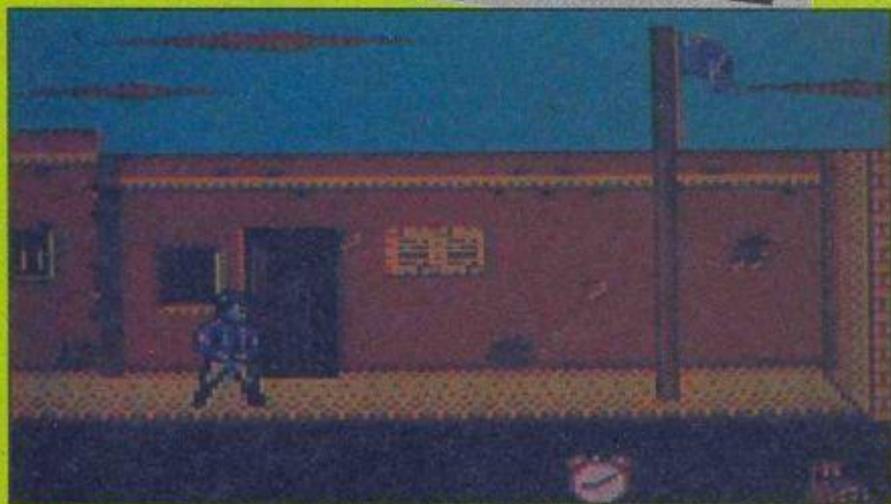
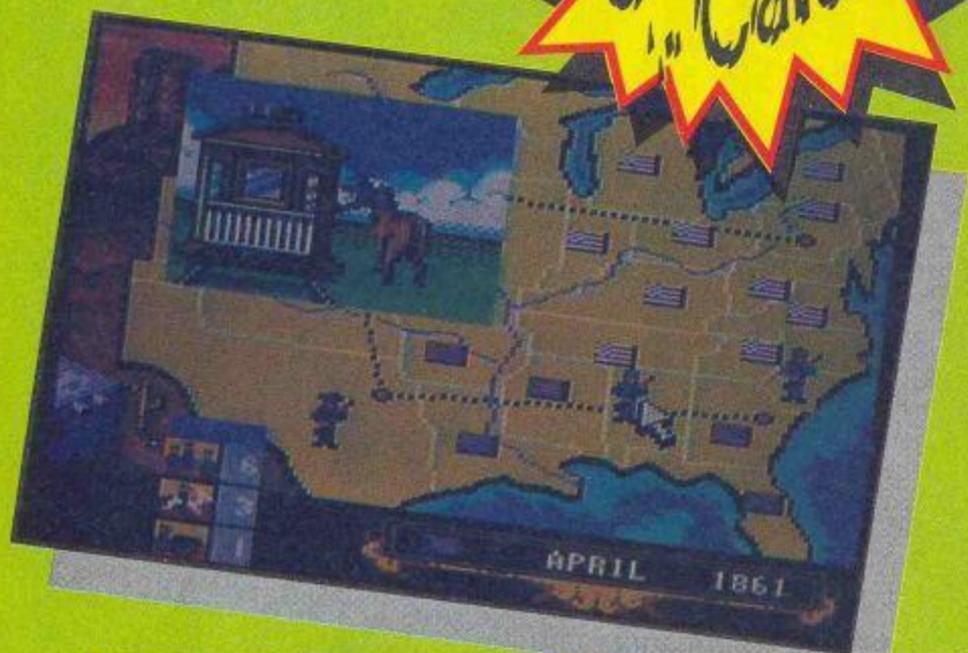
Ma non sono sufficienti i territori per riscuotere i tributi, è necessaria anche una rete ferroviaria con la quale raccogliarli, a tale scopo



Sono ormai quasi due anni che è disponibile la versione Amiga eppure nonostante siano nel frattempo usciti trilliardi di giochi non me ne viene in mente nessuno che come genere possa paragonarsi a North & South. Si

tratta infatti con ogni probabilità del migliore condensato di strategia, abilità e umorismo con cui mi sia mai capitato di giocare. Come avrete già capito si tratta di un gioco particolarissimo che grazie ad una pittoresca impostazione fumettistica riesce a garantire fin dalle primissime battute un notevole interesse destinato a perdurare molto a lungo culminando con appassionanti sfide di coppia (questo volta ho anticipato Max) nelle quali riscoprire tutto il piacere di un sano scontro frontale senza esclusione di colpi. Sinceramente dopo tutto questo tempo avevo iniziato a perdere ogni speranza per questa non impossibile conversione, ma visto finalmente quello che è stato il risultato finale (non per niente l'opera è stata realizzata da quei maghi della Probe) non credo proprio ci si possa ancora lamentare, la lunga attesa è stata pienamente ricompensata!

"Gioco "Caldo"



dovrete affrontare una sottosezione animata nella quale raggiungere la locomotiva di un treno partendo dall'ultima carrozza, il tutto entro un certo tempo limite prefissato.

Allo stesso modo dovete comportarvi per impadronirvi dei fortini guidando il vostro prode esploratore fino alla bandiera e cercando di sbrigarvela nel più breve tempo possibile con i sodati che vi vengono mandati contro dal vostro avversario, riuscire a portare positivamente a termine queste due sezioni risulterà fondamentale ai fini del vostro tentativo di vittoria in quanto è solo

in questo modo che avrete i soldi necessari ad arruolare nuovi battaglioni per proseguire la campagna di guerra. Prima di chiudere un breve accenno alla presenza di alcuni indiani e messicani ai vostri confini, apparentemente innocui, che invece di tanto in tanto interrompono la loro siesta o lo loro tregua per attaccare un contingente a caso in un territorio limitrofo, gli sventurati verranno così proditoriamente eliminati dal gioco, mentre altri si preparano invece fiduciosi a farne parte, niente problemi quindi... Proprio come in ogni videogioco.

PRESENTAZIONE 94%

Modo a due giocatori, tre livelli di difficoltà, svariate opzioni ed eccellenti schermate introduttive e conclusive.

GRAFICA 90%

Ottimi tutti i fondali statici e soprattutto le finestre animate prima di un sottogioco, peccato per i minuscoli soldati durante le battaglie.

SONORO 94%

Un'incredibile varietà di divertentissimi motivetti perfettamente in tema con l'ambientazione.

APPETIBILITA' 93%

Impossibile non rimare immediatamente catturati dall'atmosfera solenne e allo stesso tempo esilarante.

LONGEVITA' 89%

Alla fine non risulta troppo vario, ma le molteplici opzioni e soprattutto la possibilità di giocare in due giovani non poco a garantire un prolungato interesse.

GLOBALE 91%

Uno dei meglio riusciti giochi di "strategia" che abbia mai visto, condito da un'irresistibile carica umoristica.



Inutile aggiungere come anche io abbia molto apprezzato la versione Amiga e quindi non possa non essere estremamente entusiasta di questa strabiliante conversione. Non volendomi comunque ripetere nell'elogiare nuovamente le indiscutibili qualità di quest'eccellente compromesso fra strategia e azione mi preme maggiormente sottolineare la cura dei particolari che lo rendono un gioco veramente degno d'essere ricordato; a cominciare infatti dal menu iniziale ogni particolare è stato abilmente ideato per ricondurre indietro i giocatori a quel ben preciso periodo storico così magistralmente "pennellato", ovviamente però la cosa avviene sempre in chiave umoristica e dissacrante trovando così un perfetto equilibrio fra realismo e ironica; a tale proposito basta ricordare le finestrelle che si aprono per mostrare il vostro eroico tentativo di conquista del fortino o del treno oppure gli spassosissimi imprevisti di cui si rendono protagonisti gli indiani e i messicani, per non parlare dello stesso scontro vero e proprio che nonostante la sua elementarità risulta alla fine estremamente brillante. In definitiva, considerata anche la possibilità di escludere le sequenze arcade, si tratta di una strepitosa variante per un buon gioco di strategia con il quale spassarvela per un'estate intera, sempre che non abbiate di meglio da fare... Ma anche in questo caso una pausa riposante non può che essere a tutti consigliata!

STAR CONTROL



Corre l'anno 2612. Il progresso tecnico ha fatto passi da gigante. Ciò nonostante sulla Terra nessuno è consapevole delle forme di vita non umane che popolano la galassia. Ma il 12 marzo dello stesso anno, si ha il primo contatto con una astronave aliena, ed il messaggio che porta non è dei migliori: "Terrestri - dice - non abbiamo intenzioni ostili nei vostri confronti. Dobbiamo comunque informarvi che una grave minaccia in-

combe sul vostro pianeta. Gli Ur-Quaniani (ugh, se sono brutti quanto il nome penso che non riuscirò a guardarli in faccia, ammesso che ne abbiano una.) stanno arrivando con la loro flotta stellare, le nostre difese stanno per crollare. Siete veramente nei casini. Buona giornata." Potete capire che una tale notizia abbia lasciato tutti alquanto sconcertati; così i rappresentanti della Terra cercarono di saperne di più contattando direttamente gli



La prima cosa che ho pensato è stato: "Ah, che bello. Una battaglia stellare multi-veicolo. Ecco cosa mi piace veramente". Poi ho cominciato a giocarlo e mi sono detto: "Peccato che ci siano così poche astronavi, però è bello comunque". Poi ho fatto un'altra partita settando il

livello di difficoltà al massimo, e lo ho completato ugualmente. Ecco il vero problema del gioco. La flotta dell'alleanza è troppo potente. In mano al computer è letale, in mano vostra è devastante. Così non ha più tanto senso giocare in due. Vince chi prende la flotta astrale. Il gioco strategico non è messo meglio. Di strategia non ce n'è poi tanta, e la arcade ha sempre il predominio. L'unico particolare veramente degno di nota è che, volendo, si può affidare al computer il controllo della sezione arcade o della sezione strategica nel gioco globale, tenendo per voi la parte che vi è più congeniale.

alieni. Dall'incontro si venne a sapere che fuori dal nostro sistema solare esiste una grande varietà di forme di vita. Alcune di queste si sono organizzate in una Alleanza Astrale con il chiaro obiettivo di vivere in pace e tranquillamente. Le altre, invece, si sono organizzate gerarchicamente per andare a rompere le scatole ai pacifici Alleati. Ovviamente i pacifici non sono rimasti a guardare, e hanno risposto energicamente all'assalto.

Ma le cose non sono andate molto bene e così sono stati costretti ad indietreggiare nella galassia fino al sistema solare.

Una volta giunti, hanno guardato il nostro pianeta e ci hanno proposto di entrare a far parte dell'alleanza. I nostri hanno ovviamente accettato (o mangi la minestra o affronti da solo tutta la flotta Ur-Quaniana), e hanno messo a disposizione della flotta il loro mezzo d'attacco più temibile, lo

64

"Heartling Cruiser". Grazie a questo potente mezzo, l'alleanza può contare su di una potenza d'attacco decisamente maggiore e riorganizzare la "resistenza". Qui entrate in gioco voi. Il menu principale del gioco vi mette a disposizione una opzione di pratica relativa ai combattimenti tra vascelli stellari, una opzione per sfidare la flotta avversaria ad un torneo all'ultima astronave, una opzione per giocare il gioco nella sua completezza, una opzione per settare i parametri di gioco (livello di difficoltà, metodo di controllo e così via) ed infine una opzione per salvare o ricaricare una partita in corso o precedentemente iniziata. Nello schermo di pratica ed in quello per la sfida totale, accediamo alla parte "arcade" del gioco. Sia voi

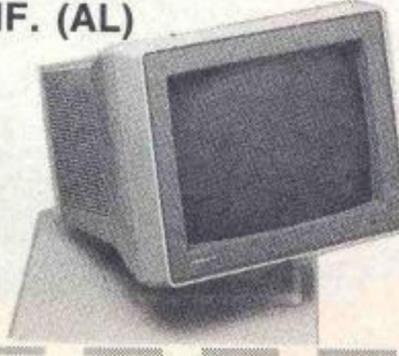
che il computer (o un altro avversario umano, se volete) potete scegliere una delle astronavi presenti nella vostra flotta e lanciarla contro quella scelta dal nemico. Lo scontro si svolge nello spazio profondo, e l'inquadratura cambia a seconda della distanza dei due mezzi. Più vicini sono, più piccola è la parte di spazio aperto visibile su schermo. Nello schermo per il gioco completo, ci ritroviamo di fronte ad uno schermo "tattico" (una mappa della zona) sulla sinistra, ed una serie di dati e finestrelle minori sulla destra. Il gioco è organizzato secondo una serie di turni che, alternativamente, permette ai giocatori di spostare le navi della propria flotta sui sistemi da esplorare e, conseguentemente, organizzare le modalità di sfruttamento del luogo stesso. I pianeti possono

PRESENTAZIONE:76%
 Confezione carina e manuale chiaro e completo. Peccato per alcune trovate pseudo-spiritose, nella storia, che rovinano un po' l'atmosfera.
GRAFICA:70%
 Non è gran che, ma non è neanche tanto malvagia. Graziosi alcuni effetti (tipo le esplosioni) ed assurdo rilevamento delle collisioni.
SONORO:50%
 Non si sono certo sprecati; né in quantità, né in qualità.
APPETIBILITA':80%
 Gli scontri stellari hanno sempre il loro fascino. Poi questo ha anche la parte strategica.....
LONGEVITA':60%
 Peccato che non siano molto belle nessuna delle due.
GLOBALE:76%
 E' un gioco molto strano. All'inizio sembra veramente bello. Poi diventa noioso. Eppure ogni tanto lo si ricarica. Bah, fateci un pensierino.

essere di diverso tipo, si va dai pianeti morti (assolutamente improduttivi) ai pianeti che è possibile sfruttare minerariamente, ai pianeti capaci di supportare forme di vita (e quindi colonizzabili).



DANY ITALIANA
 FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
 IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
 MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
 VIA G. MANARA 7
 15033 CASALE MONF. (AL)
 TEL. 0142.451594
 FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

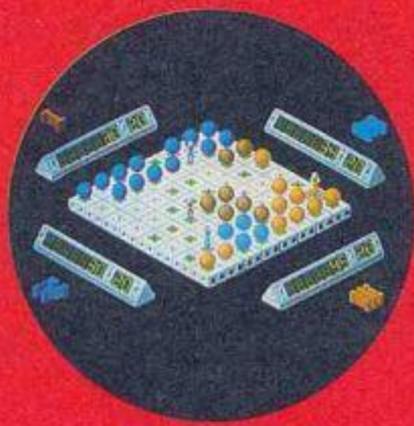
	Quantità		
	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	560	530	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1200	1000	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1400	1200	1100
MICRO DISK MARCATI MITSUBISHI 3,5 2D SCATOLA 10 PZ.			L. 1.500
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA			L. 2.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA			L. 800
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE			L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2			L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4			L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS		120" L. 4.500	180" L. 4.700
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA			L. 1.000

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR _____
 VIA _____
 CITTÀ _____ CAP _____
 TEL. _____
 GM 91/2 _____

AI PRIMI 1000 ORDINI PER OGNI 60.000 LIRE DI SPESA IN OMAGGIO UN KIT PER PULIZIA DRIVE

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
 SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO



THE BALL GAME

4 livelli di difficoltà da molto facile a impossibile!
100 livelli di Eccitante "Ball Busting"!!!

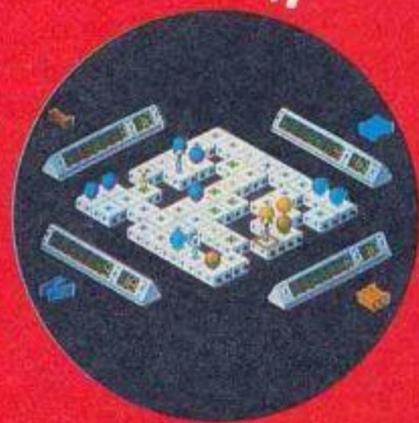
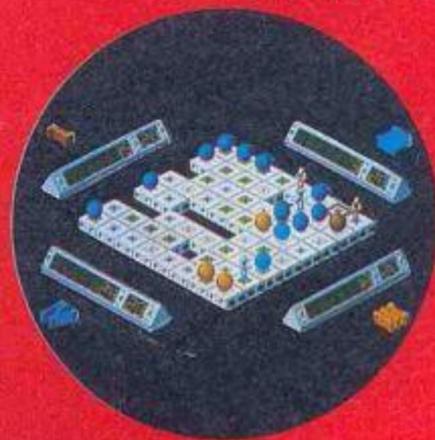
SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

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



Puoi inserire da 2 a 4 giocatori umani o computerizzati

*ST/PC/Amiga
C-64*



ELECTRONIC
ZOO

Mamma mia, che noia

Edopo Usagi Yojimbo, il coniglio samurai, ecco arrivare suo cugino il coniglio ninja. La sostanziale differenza tra lui e Usagi è che mentre Usagi è cresciuto in Giappone, imparando per bene le buone maniere e l'educazione da tipico samurai, suo cugino è cresciuto in America, e quindi non ha imparato granché del codice d'onore. Questo lo ha portato ad andarsene in giro a fare il bulletto con tutti gli animaletti della foresta, menando i più deboli e facendosi dare le loro merende nell'intervallo. Ma un bel giorno (o pessimo, dipende dai punti di vista) un'esplosione in una fabbrica di materiali chimici ha liberato una nube di gas che, oltre a rendere estremamente feroci gli animali, ne ha provocato la crescita a dismisura. Da qui al caos il passo è breve, e nella foresta si poté assistere a scene raccapriccianti tipo bande di scoiattoli che rapinano le vecchiette di passaggio (non vi dico cosa facevano alle cappuccetto rosso), e incavolatissimi porcospini che infilzavano alla grande chiun-



que capitasse a tiro. Il cugino di Usagi non era granché contento della situazione. Del resto lui era già feroce, quindi il gas non aveva alterato più di tanto, ma adesso non c'era più esserini completamente indifesi da molestare, ma energumenti grandi e grossi con cui fare a botte. Non si divertiva più come prima. Allora decise di cercare un modo per far tornare tutto come prima. L'unica cosa che gli venne in mente, non è che i conigli siano poi così intelligenti, fu di andare a vedere cosa fosse successo nella fabbrica, e vedere se si potesse fare qualcosa diret-



tamente là. Ovviamente lungo la strada trova tutti gli ex-indifesi animaletti da lui maltrattati tempo fa, e tutti con una gran voglia di farsi menare. Il primo lo fa fuori con una serie di calci sulle gengive; il secondo lo spappola con una serie di colpi di karate sullo sterno; il terzo lo fa cadere spezzandogli tutto lo spezzabile tramite una serie di calci bassi, e poi... ricomincia da capo perché non conosce poi tanto dell'arte ninja. Arrivato in città, scopre che deve fare un altro pezzo a piedi in quanto la fabbrica è dall'altra parte del ponte in ferro, e dato che un coniglio non può prendere l'autobus, s'incammina per le strade cittadine. Particolare singolare è che anche in città incontra un sacco di suoi "amici" compagni che vogliono fargli la pelle, anche se non è tanto

chiaro cosa ci facciano delle talpe in città. Comunque il nostro intrepido, e soprattutto testardissimo, eroe riesce a farsi largo a colpi vari tra la folla di gente che è rimasta colpita dalla sua figura (ah, ah, ah, ehm....scusate) e giunge alla reception della fabbrica responsabile. La segretaria lo informa, però, che deve rivolgersi all'ufficio reclami, esattamente dall'altra parte dello stabilimento. Piccolo particolare, tra la reception e l'ufficio reclami c'è tutto il corpo di sorveglianza.

Molte botte dopo, l'ormai perseverante per antonomasia riesce a giungere all'ufficio reclami, che è, però, chiuso. Morale della storia, il nostro ninja ritorna a casa sconsolato, solo per ricominciare tutto il giorno dopo. Aloha!

PRESENTAZIONE: 78%

Bello schermo di introduzione al gioco, ma non altrettanto si può dire del metodo di controllo.

GRAFICA: 81%

Bella nel solito schermo di introduzione, carina nel gioco. Ogni tanto qualche bella animazione.

SONORO: 68%

Indovinate un po' dov'è bello?

APPETIBILITÀ: 46%

La scarsità di mosse scoraggia molto.

LONGEVITÀ: 32%

E lo schema di gioco non vi entusiasmerà.

GLOBALE: 53%

Un gioco che niente aggiunge o toglie ai suoi predecessori.

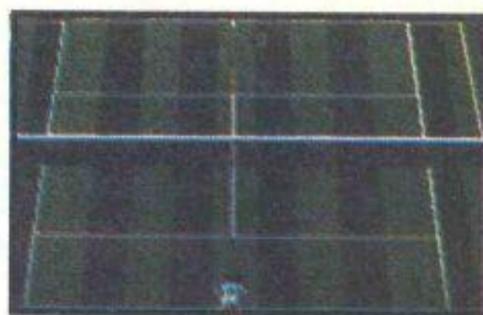


Mamma mia, che noia. Il tutto consiste nel mettersi di fronte all'avversario, mettere l'autofire e andarsi a prendere un caffè. Il riuscire a completare il gioco dipende esclusivamente dal livello di difficoltà scelto. Al livello "easy" lo finirete immancabilmente, al livello "medium" dovrete imparare la locazione delle carote energetiche, e il livello "hard" non lo finirete con molta difficoltà.

PCE

FINAL MATCH

TENNIS

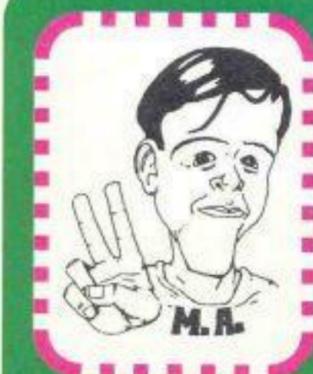


Vi siete mai chiesti il perché del grande mistero della vita sportiva? Voglio dire, perché, perché, PERCHÉ il tennis ha un punteggio così cretino? Tre o cinque set, che si chiamano così perché bisogna arrivare a sei (o meglio), divisi in games che come lungimirantissimo punteggio hanno quindici, trenta, quaranta punti. L'unica spiegazione può essere questa: l'inventore, durante il periodo di affinazione delle regole, stesse giocando con un tizio cercando vari intoppi e, dopo tre ore di gioco, avesse segnato solo un

punto. In quel momento passarono due splendide fanciulle, e chiesero chi stesse vincendo. L'inventore, tappando la bocca all'amico con la racchetta, disse: "Ne ho già segnati quindici!" e così via per i successivi passaggi delle figliole. Amenità a parte, penso che tutti voi conosciate le regole varie di questo sport, per cui sorvolerò. L'importante è sapere COME è questo gioco, nevvvero? Allora, cominciamo: dal menu principale si può accedere alle tre sezioni principali del gioco: partita singola da uno a quattro giocatori (in qualsi-

asi modalità, e quando dico qualsiasi, sono davvero TANTE), torneo e allenamento. Sulla seconda opzione mi soffermerò più tardi, sulla terza invece vi posso dire che avrete la possibilità di scegliere il lato del campo, la velocità della palla, l'effetto, il moto della macchina lanciatrix e così via senza contare poi il campo, selezionabile tra tre differenti (terriccio, cemento e

erba). L'opzione del torneo è un po' particolare: a differenza, ad esempio, di Pro Tennis Tour 2, questi vanno affrontati uno dopo l'altro e se non si vincono le finali non è possibile proseguire nel gioco. Prima di iniziare potrete scegliere uno dei giocatori tra il mucchio disponibile (circa trenta), giocatore che impersonerete per tutta la stagione.



Non è che io vada pazzo per lo sport, ma ogni volta sono costretto a capitolare: John Madden Football su Megadrive è stupendo, così Super League, adesso anche 'sto Final Match Tennis su PC Engine! Sono rimasto veramente sbalordito, una quantità di opzioni

indescrivibile, quasi tante quanti i colpi! La velocità di gioco poi è veramente eccellente, gli omini schizzano qui e lì per lo schermo manco fossero Ozymandias dei Watchmen, agili e ben animati da far paura. Il sonoro non è un gran che, ma che ci volete fare, non tutte le ciambelle ci lasciano lo zampino e non riescono a rompere i ponti.

PRESENTAZIONE 94%

Una marea di opzioni e aspetto generalmente invitante.

GRAFICA 88%

Sprites ben definiti, molto ben animati ma un po' strani.

SONORO 78%

Abbastanza inadatto.

APPETIBILITA' 91%

La Human ha sempre fatto dei buoni prodotti per Engine...

LONGEVITA' 92%

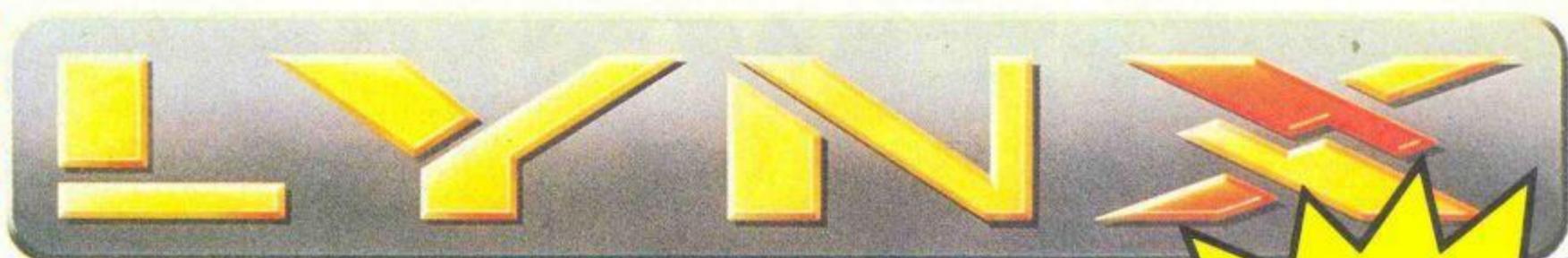
E questo è uno dei migliori!

GLOBALE 90%

Il miglior gioco di tennis su Engine, a parte questo è anche molto divertente.

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

ATARI



**A PARTIRE DA
£. 149.000
(IVA ESCLUSA)**

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - Pergioco Via San Prospero 1 Milano - Giocattoli Noé Via Manzoni 40 Milano - Supergames Via Vitruvio 38 Milano - Grande Emporio Cagnoni C.so Vercelli 38 Milano - Lucky Via Passeroni 2 Milano - Lucky Via Adige 6 Milano - Grazzini Via M. Macchi 29 Milano - Grazzini 2 V.le Romolo 9 Milano - Grazzini 3 Via Pioggia 4 Milano - Grazzini 4 Centro Comm.le "L'Agora" Cassano D'Adda (MI) - Lucky Via Rovereto 12 Milano - Rivola Via Vitruvio 43 Milano - Bit 84 Via Italia 4 Monza (MI) - Inferno di Vaghi Via Passerini 7 Monza (MI) - Passaparola Giochi P.zza Giacobbe 11 Magenta (MI) - Piemonti Via Nazionale dei Giovi 4 lentate sul Seveso (MI) - Grandi Magazzini Bossi Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (VA) - Vanoni Via Stazio 18 Montigo (VA) - Giochi Garden C.so Sempione 33 Gallarate (VA) - Vergani Vitoria Via Manzoni 9 Gallarate (VA) - New Game C.so Garibaldi 199 Legnano (MI) - Longatelli Mario Via Balocco 11 Inca (CO) - Milac Via Ladigiana 1 Senna Lodigiana - Cerri Battista Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiana - Casa del giocattolo C.so Matteotti 100 Cremona - El-Com Via Libero Comune 15 Crema - Vigasio Mario Porci Zanardelli 3 Brescia - Il Maggiolino Via Buonarroti 41/B Pogliano (BS) - Tintori Enrico e c. Via Broseto 1 Bergamo - Video Immagine Via Carducci Città Mercato Bergamo - Caldara Angelo Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo - Megabyte P.zza Malvezzi 14 Desenzano (BS) - Megabyte C.so Magenta 32/B Brescia - Megabyte Via Roma 61 Grumello (Bg) - Metal Mark di Gavazzoni Via Adua 45 Orzinuovi - Happy Computer Via Uccelli 2/A Suzzara - Tenedini Franco magazzini C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova - Bernosconi Via Saffi 88 Varese - Sican non food Via Elezvia 8 Trano (SO) - Video Hobby Via Ugari 12/B Brescia - Video Componenti Via Chiassi 12/A Brescia - G. Ricordi & C. Via Berchet 2 Milano - Calligaro Distribuzione Via Ampere 105 Milano - Iperfoto Sas St. Prov. 184 Brembate Sotto (Bg) - Computer Shop Snc Via A. Da Brescia 2 Gallarate (Va)

PIEMONTE - Tv Mirafiori C.so Unione Sovietica 393 Torino - G. Ricordi & c. P.zza C.L.N. 251 Torino - Audhan C.so Romanio 460 Torino - Alla gioia dei bimbi Via Po 46 Torino - Play Game Shop Via Carlo Alberto 39/A Torino - Magliola Via Nicola Porpora 1 Torino - American's games Via Sacchi 26/C Torino - Toy Service Via Cagliari 9 Torino - Toy service Via Tripoli 10 int. 4 Torino - Paradiso dei bambini Via Andrea Doria 8 Torino - Girottondo Via S. Marino 528 Torino - Fulvia Pagliughi C.so Vercelli 254 Ivrea (TO) - Casa del pupo Via Torino 34 Nichelino (TO) - Rogirò P.zza Barbieri 2 Pinerolo (TO) - Hobby Market Via Po 20 Chivasso (TO) - Plasticosa Feira C.so Torino 132 Rivarolo Canavese (TO) - Provera Via Piacenza 2 Alessandria - Centro Comm.le Selezione Via Cairoli 5 Valenza Po (AL) - Italsapo Via per Borgomanero Camignolo (NO) - Rossi Computer C.so Nizzo 42 Cuneo - Bollati Giuseppe P.zza Cavour 38/4 Saluzzo (CN) - Bona distribuzione Via Principi di Piemonte 4 Bra (CN) - Bondi giocattoli Via Roma 50/A Cuneo - Sarena Galantino P.zza I Maggio 1 Biella - Record Snc Galleria F. Argenta 3 Asti - Sayn Giochi Via Roma 53 Susa (TO)

LIGURIA - ABM Computer P.zza De Ferrari 24/R Genova - Martinelli Nara Via C. Reto 7/9 Bolzaneto (GE) - La foto dei bambini Gall. Mazzini 35 Genova - Il Punto Via Donghi 61 Genova - La befana di boccanti Via Assarotti 2 Genova - Paradiso dei bimbi Via S. Vincenzo 31 Genova - Il Balillo Via F.

Aprile 112 Genova - Centro Gioco Educ. Via S. Zito 8 Genova - Granelli Giocattoli Via Roma 131/133 La Spezia - Bazar Quaglia C.so Italia 235 Savona

VENETO - FRIULI - Frigobertetta C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone - Frigobertetta Via S. Lucia 25 Padova - Testi Giocattoli Via S. Lucia 11 Padova - Compunaria Via Carlo Leoni 32 Padova - Computer Point Via Roma 63 Padova - Italtelco Via Giotto 39/43 Padova - Zella Adelfo P.zza De Gasperi 31/A Padova - Pietrogandone Via Mulini 4 Este (Pd) - Vitaliani e Frison Via Roma 46 Piove di Sacco - Euromarket Via della Provvidenza 212 Rubano (Pd) - Zanoni di Isalberti E. Via Bezzeco 3 Legnago - Centercasa Via Grandi S. Maria di Sala (Ve) - Centercasa Via C. Battisti 29 Trieste - Megabyte P.zza S. Tommaso 10/11 Verona - Casa della radio Via Adige 47 Verona - Personal Ware Vic. Volto San Luca 6 Verona - Leonetti Fernando Via Mantovana 2 Verona - Ferrarin Via De Mossari 10 Legnago (VI) - Ma.Be Via Messidaglia 130 Villafraanca - Casa del bambino Via cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto (VI) - Il Nido Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa (VI) - Camonico Giocattoli Via Matteotti 31 Bassano del Grappa (VI) - Aster Market - Via Mariani 5 Bassano del Grappa (VI) - R.D.E. Via J. Do Ponte 25 Bassano del Grappa (VI) - Cove Art Via Copernico 19 Mala (VI) - Casarotto Via SS. Trinità 35 Schio (VI) - Zucato C.so Palladio 78 Vicenza - De Bernardini P.zza Erbe 3 Vicenza - G.M. di Moretto Via Milite Ignota 3 Taglio di Po' (RO) - Il Paese dei balocchi Via Vitt. Veneto 160/A Belluno - Il Paese dei balocchi Via Volpere 20 S. Giustino Bell.ve (BL) - Al gioco tu Via Zermanese 15 Treviso - Caputo San Marco 5193 Venezia - Boreo San Marco 4948 Venezia - Sartorello Via Duca D'Aosta 2 Ceggia (Ve) - Guerra Computer V.le Industria Alte Ceccato (VI) - Guerra Computer Via Mazzini 10 Feltre (BL) - Guerra Computer Via Bissuola 20/A Mestre (Ve) - Guerra computer Via C. Battisti 53 San Donà di Piave (Ve) - Guerra Computer P.zza Trefin 6 Treviso - SME Via Torino 101 Mestre (Ve) - SME Via Conegliano 57 Susegana (TV) - SME Via Udine 28 Zappala (PN) - Sartorello Via Venezia Portogruaro (Ve) Zattarin Spa Strada dei Colli 99 Padova - Zattarin Spa Via T. Aspetti 168 Padova - Zattarin Spa V.le Verona 79/81 Vicenza - Zattarin Spa Via Cooperazione 4 Ravigo - Casa del Bimbo Snc Via Aquileia 15/A Udine - Videolandgames di Sparta R. Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO - Trading Office Via IV Novembre 23 Cles (TN) - Music Center Via Soprasasso 32/4 Gardolo (TN) - La Discoteca Via Tamarati 48 Rovereto (TN) - Conschieder Eirck Via Portici 313 Merano (Bz) - Macromat Via Museo 45 Bolzano - Radio Maier Via Principale 70 Brunico (Bz)

EMILIA-ROMAGNA - Euro Elettrica Via Ranzani 132 Bologna - Business Point - Via Carlo Mayr 85 Ferrara Orsa Maggiore - P.zza Matteotti 20 Modena Orsa Maggiore C. Comm. I Portali - V.le dello Sport 50 Modena Cabrini Polymotion - Al Centro Torri Parma - Zanichelli Via A. Saffi 78/B Parma - Pongolini Via Cavour 32 Fidenza (PR) - Cabrini Ivo Via Gramsci 58 Sorbolo (PR) - S. Marino Informatica Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) - S.G.M. Via Balzella 54 Forlì - Easy Computer Via Lagomaggio 50/A Rimini (FO) - Argonani P.zza della Libertà 5/A Faenza - Montanari Ilario Lgo Calderoni s.n.c. Lugo (RA)

TOSCANA - Telematica Toscana Via Bronzino 36 Firenze - Eurosoft Via del Romito 1/D/R Firenze - Casa dello sconto Via Toselli 126 Firenze - Punto Soft Via Torricoda 1/R Firenze - Acoustic Fidelity Via Pisana 161/R Firenze - F.lli Paoli Via Dafini 45 Firenze - Videofuturo Via Montegrappa 15 Prato (FI) - Belloni & C. P.zza L. Da Palestrina 317 Scandicci (FI) - Telerama Via Praga 10 Pontassieve (FI) - Vieri Elettronica Via Vitt. Veneto 68 Arezzo - Electronic Service di Massarelli Via Vecchia Travia 10 Pisa - Electronic Dreams Via Dante 77 Pontedera (PI) - Gori R.V. Via Carducci 14 Olmi/Quarata (PI) - Calice Via Panaro Agliana (PI) - Etruria di Perini V.lo dello Sportello 13 Siena - Videomovie Via Garibaldi 17 Siena - Centro Elettricità Bartolucci Via dei Mille 3/A Grosseto - Floating Point Gall. L. Da Vinci 32 Massa - Lorenzetti F. Piazza Mercurio 26 Massa - Chiari Nando Via L. Giorgi 2 Carrara (MS) - Playmasters Via Intercomunale 49 Montignoso (MS) - Computer Shop P.zza Curatore 103 Lucca - Tognini G. Via Garibaldi 22 Castelnuovo G. (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241/B Camaiore (LU) - Il Computer di Vecoli Lina V.le Colombo 216 Lido di Camaiore (LU) - Ditta O. Mondanelli Via Ricassoli 52 Livorno - Futura 2 Via Cambini 19 Livorno - Mondial Toys Pretini & C. Snc Via Roma Galleria 15 Carrara (MS) - Fuamanti Via Lungiana Aulla (MS)

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - Real Cicogna Via Branca 69 Pesaro - Mondo Piccino Via N. Bixio 18/A Falconara - Passi Hi-Fi Linea Computers Via Trento Nunzi 72/74 Fermo - Stefano Via S. Caterina da Siena Vasto - Cifani Domenico Via Savini 15 Teramo - Ricci Baby C.so Federico 213 L'Aquila - S.A.G.I. Via O. Ranelletti 181 Celano (AQ) - Casa dello sconto Via 7 Valli Perugia - Valeri Ruffino Via Benedetto Cairoli 29 Foligno (PG) - Stefanoni Eerminio Via Cristoforo Colombo 3 Terni - Gazzella Gina C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (MC) - Cerquetella Pierino Via Spalato 126 Macerata - Passeri Biagio Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - Metroimport Via Donatello 37 Roma - Chiochia Leonilde V.le Marconi 277 Roma - Cluff-Cluff Via Etruria 4/A Roma - Casa Mia Gaia Lgo Boccea 12 Roma - Baby's Store V.le XXI Aprile 56 Roma - G. Ricordi & c. Via del Corso 506 Roma - G. Ricordi & c. Via G. Cesare 88 Roma - Primi Passi di Tranci Elda & c. Via Bevagna 35/37 Roma - Magazzini del popolo Via Fosso di tor tre teste 46 Roma - Model Market 2 Via Parigi 718 Roma - Marzi Otello P.zza Filippo Carli 4 Roma - F.lli Pier Mattei e c. Via Appia 423 Roma - Casa Mia Via Appia Nuova 146 Roma - Galleria Tuscolana Via Q. Voro 15/19 Roma - Giorni Giocattoli Via M. Colonna 30-32-36 Roma - P. Morganti e c. V.le Europa 72 Roma - Mondo dei Piccoli Via Boccea 245 Roma - Styl Baby Via Torvechia 100 Roma - Discoteca Fratino Via Fratino 50 Roma - Gimini Anton Giulio Via Prenestina 421/421A Roma - Supergiocattoli Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma - PCC Computer House Via Casilina 283/A Roma - The Store Via Matteotti 3 Sora (FR) - Giocomania Srl Via A. Meldola 424 Roma - Al Giocattolo di Tutti Sas Via A. Mario 38 Roma - Giocando di Saudella Anna Via A. Menghini 83/S Roma - Pel-Gin Srl Via Nomentana 1011 Roma - Tagnocchi Sel Via Domiziana 8 Rieti - A.V.C. Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli (RM) - Andreoli Via E. Filiberto 8 Latina - Arcobaleno Via Magna Grecia 71 Roma - Assistenza Via Macchiavelli 58 Roma - Barbanera Rodolfo Via Cassia 925 Roma - Borgiacchi Radio V.le Italia 12 Ladispoli - Cartoleria Buffetti Via Marconi 65 Viterbo - Chopin Via Chopin 27 Roma - Compushop Via Nomentana 265 Roma - Computertime Via Col di Lana 11/15 Ciampino (RM) - Easy Data Via Amodeo 31/D Roma - Disco Pop Via G. Capponi 11 Roma - Elettronica Mancini P.zza S. Francesco 13 Nettuno - F.lli Fornaciari Via dei Costani 2/A Roma - Foggia Mobili V.le S. D'Acquisto 16 Velletri - Foto Flash Via Anacopi 6 Roma - Goni Shop Via Scirea 17 Roma - Gigi Watch Elettronica V.le Ippocrate 25 Roma - Kyndes Via Aurelia 387 Roma - Luigi Giglio Via Vitruvio 282

FORMIA - M.R.S. Via Manara 5 Frascati - Man San Via Magna Grecia 33 Roma - Computer Shop Via Kennedy 100 Monterotondo - Ottica Fermi Via F. Enriques 33 Roma - Ottica Foto Bruno C.so Centocelle 32/A Civitavecchia - P.A.T.E. 80 Via Toscolana 489 Roma - Paolini Via Paolini 94 Roma - Petraccone Via Pascoli 110 Cassino - Pix Computer Via F. D'Ovidio 6/C Roma - R.C.E. P.zza dei Gerani 40/41 Roma - R.P.M. Via Giulia 142 Roma - S.E.C. Via Appia km 54,3 Sistema di Latina (LT) - Safa Dario Via Appia Nuova 501/505 Roma - Tecnovideo lungomare Gabbato 402 Gaeta - Top Warm Via Appia Nuova km 17,4 Ciampino - Vanguardia Electronic P.le Prenestino 16/19 Roma - Video In Via della Stazione Latina - Video Shop Via Settevene Paolo 75 Cerveteri - Sama Elettronica Via 2 Giugno 35 Tivoli - Leonardo Via Panfilo Castaldi 7 Roma

CAMPANIA - Odonio Lgo Lala 22/AB Napoli - Santaniello Via Soriano dei Lombardi 45 Napoli - Hpe Informatica Via Consolo 191 Napoli - Video Sud Via P. Della Valle 16 Napoli - Corsale Via S. Gennaro ant. 102 Napoli - Casa Mia Via F. Cilea 115 Napoli - La Girandola Via Nicolardi 158/162 Napoli - MFC Quaglia Calata S. Marco 6 Napoli - Gerardi e Fortuna V.le Kennedy 103/123 Napoli - Nuova Informatica Shop Via Libertà 185/191 Portici (NA) - Il Regalo di Somma Via G. Casazza 145/151 C/Mare di Stabia (NA) - Pridam Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano (NA) - Tema Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano (NA) - Eredi Spirito Mario Via Mercanti 20 Salerno - Nuova Fotografia Via Pasitea 156 Positano (SA) - Office System Via Roma 35 Mercato S. Severino (SA) - Remy Color Via Matteotti 21 Arola - Shashin clo Euro-mercato Campania Strada Comunale S. Salvatore Casoria (NA) - Darwin Galleria Umberto I° 79 Napoli - Con Galleria Vanvitelli 32 Napoli - Italoudio Sas Via Capuano 7 Napoli - Eredi Lanzetta Alberico Via Circonvallazione 71/G Avellino - Mondial Giocattoli Via Diodeziana 354 Napoli - Iovine Antonietta Via Costantinopoli 21/23 Aversa (CE)

PUGLIA - Elettrajolly Via Zora 75 Taranto - Centro Atari R.V.F. C.so Cavour 196 Bari - Discorama C.so Cavour 99 Bari - Discorama 2 V.le Enaudi 17 C.D.E. Bari - Di Matteo Elettronica Via C. Pisacane 11 Barletta (Ba) - Pan Cal Via Vitarri 58 Barletta (Ba) - Punto 2000 Via S. Lorenzo 47 Conversano (Ba) - Alcati Demo System Via S. Lorenzo 23 Foggia - ECI Computer Via Isonzo 28 Foggia - Copypuglia Via Bari 42/44 Grovina di Puglia (Ba) - Ideal Soft C.so Italia 92/94 Santeramo (Ba) - Tecnobit Via Platea 68/D Taranto

CALABRIA - Condeni Giuseppe Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria - Ancor Lgo Serravalle Catanzaro

SICILIA - Galleria del Giocattolo Via Napoli 55 Palermo - Electron & C. Via Lincoln 197 Palermo - Peter Pan Via XXVII Luglio 21 Messina - Computer House Messinese Via Del Vespro 58 Messina - Curto Pelle Baby Via Mons. Ficarra s.n.c. Canicattì - CO.FAL. Sud Via Amo 1 Siracusa

SARDEGNA - Can Via S. Emiliano 51 Nuoro - Sarda Computing V.le Monastir 155 Cagliari - Videogame Via Dei Mille 15/17 Sassari - Erre di Doncardio Snc Via E. Campanelli 15 Cristano - Parrà Snc Via Tempio 10 Tortolì (NU) - D.A.R.C. Snc C.so Vico 37 Sassari Ed inoltre presso i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle).



**PARTECIPA AL CONCORSO
VINCI E
VIDEOGIOCA**

**VAI NEI "LYNX SHOP ATARI" RITIRA LA CARTOLINA DA
COMPILARE E SPEDISCI LA ENTRO IL 30/06/1991**

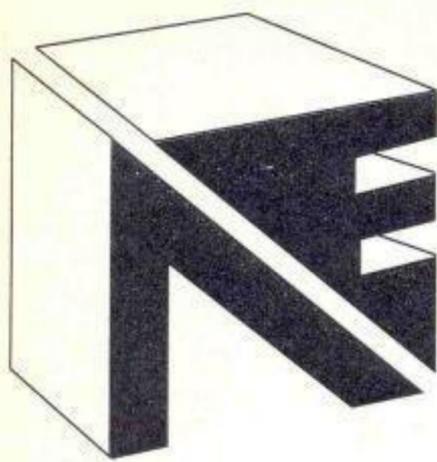
**A: CONCORSO "ATARI LYNX"
C/O MPS CASELLA POSTALE 1028
20185 MILANO**

**PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI:
N. 100 CONSOLLE ATARI LYNX
N. 1000 CARTUCCE PER ATARI LYNX
ESTRAZIONE ENTRO IL 31/07/1991**

ATARI

Shop

AUT. MIN. IN CORSO



NEWEL[®] srl

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.0 2 / 3 2 3 4 9 2

UFFICI tel.0 2 / 3 2 7 0 2 2 6

FAX 24h tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 5

UFFICIO SPEDIZIONI

tel.0 2 / 3 3 0 0 0 0 3 6

UNICA SEDE IN ITALIA

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

RESET C64 L. 10.000

Siete stufo di spegnere e riaccendere il vostro C64? Questo tasto di reset fa per voi!

FINAL IV L.65.000

Funzionalità pressoché identiche alla MK VI ma con funzioni e scelte tutte da menu a finestre come su Amiga.

DUPLICATORE TAPE L. 19.000

Permette di duplicare copie di sicurezza dei giochi e programmi protetti su nastro. Occorrono due registratori del C64.

PROLUNGA JOYSTICK L.10.000

Prolunga per qualsiasi joystick standard da 1,5m c.a.

ALIMENTATORE L.45.000

Alimentatore di ricambio per C64 disponibile anche per C128

JOYSTICK ECONOMICO	
GUNSHOT 1	L.10.000
JOYSTICK ECONOMICO	
QUICKSHOT 1	L.10.000
JOYSTICK QUICKSHOT II	
AUTOFIRE	L.15.000

OFFERTA DISCHI

DA 5.25"
L.750 FINO A 50 PEZZI
L.600 FINO A 100 PEZZI

OFFERTA PORTA DISCHI 5.25"

L.15.000 DA 50 POSTI
L.20.000 DA 100 POSTI

richiedere il nostro nuovo catalogo gratuitamente. SPECIFICARE IL COMPUTER POSSEDUTO

SOFTWARE

GEOS L.99.000

Il miglior programma di DTP per C64 con gestione a finestre. Funzionante con tutti i tipi di stampante e con il Mouse 1351.

GEOFILE L.69.000

Ottimo database per integrare il Geos.

GEOCALC L.69.000

Foglio elettronico di grande capacità per il Geos.

GEOPUBLISH L.69.000

Favoloso. Potrete farvi un giornale in casa. Utile anche per i Club.

sconto 10%

ACTION REPLAY MK VI L. 90.000

La più potente cartuccia per C64 per riportare giochi da disco a nastro, da nastro a disco, da nastro a nastro e da disco a disco. Permette inoltre la stampa della videata, un potente monitor LM, Basic avanzato, Turbo disk loader (fino a 25 volte più veloce) e tante altre cose.

CONSOLE-VIDEOGIOCHI DISPONIBILI PREZZI "SPECIALI"

- GAMEBOY
- GAME-MATE
- SEGA MEGADRIVE
- SEGA GAME-GEAR (come Mega Drive ma portatile con video)
- PC-ENGINE
- PC-ENGINE GT (LCD video colori)
- SUPERFAMICOM (RGB)
- ATARI "LYNX"

CARTUCCE DISPONIBILI

GAMEBOY	= 140
GAME MAT	= 10
SEGA MEGADRIVE	= 130
PC ENGINE	= 150
PC ENGINE CD-ROM	= 22
SUPER FAMICON	= 13
GAME-GEAR	= 17
ATARI LYNX	= 5

ARRIVI SETTIMANALI

DEVIATORE ANTENNA TV L. 10.000

Permette di collegare al vostro televisore il C64/C128 senza dover togliere il cavo grazie ad un deviatore a slitta.

REALTIME PROVIDEO L.129.000

Ottimo digitalizzatore d'immagini con 16 tonalità di grigio in tempo reale. Possibilità di elaborazioni colori con Koala.

TELEVIDEO L. 99.000

Fantastico! Con questo apparecchio il vostro C64 vi permette di ricevere il Televideo Rai con possibilità di salvare su disco e/o stampare le pagine che più vi interessano. Disponibile anche su cassetta.

TAVOLETTA GRAFICA L.149.000

Tavoletta grafica per disegnare a mano libera con facilità qualsiasi disegno anche a ricalco.

MOUSE 1351 L. 59.000

Mouse Commodore per i migliori programmi come il Geos ecc. Si può usare anche come joystick permettendo così di usare il mouse anche per programmi che non lo prevedono.

PENNA OTTICA L.29.000 SU CASSETTA L.39.000 SU DISCO

Penna ottica per usare tutti i migliori programmi quali Koala, Flexidraw ecc.

KIT PULIZIA DISCHI 5. 25/3.5 L. 10.000

Kit per la regolare pulizia delle testine del drive. Vi eviterà molti inconvenienti se usato periodicamente.

DRIVE OC118 L.220.000

Drive compatibile per C64, C128, C16 e Plus4. Modello slimline con alimentatore esterno per evitare il surriscaldamento. Inoltre è del 30% più veloce dell'originale.

COPRI C64 NEW L. 10.000

Copritastiera per il C64. Protegge dalla polvere la tastiera.

BUCADISCHI L. 10.000

Con questo accessorio potrete utilizzare anche la seconda facciata del disco risparmiando così in quantità di dischi.

ALIMENTATORE L. 45.000

Alimentatore di ricambio per C64 disponibile anche per C128

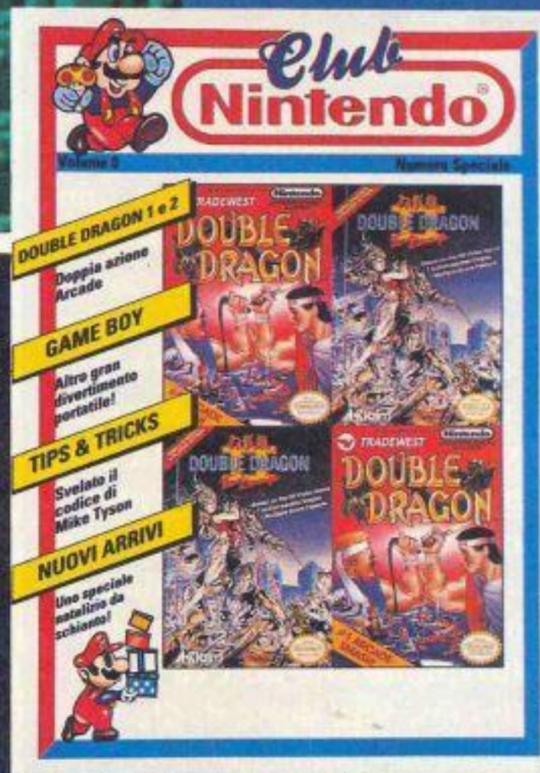
INTERFACCIA MIDIL.99.000

Interfaccia midi per collegare tastiere midi di ogni genere. Completo di software su disco.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



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)

Z

SUPREMACY

Per un sacco d'anni siete stato il "capo" di Epsilon, un sistema solare posto sulla più estrema periferia della galassia e che viveva nella pace più completa... fino ad ora. Infatti, alcuni ingegneri, mentre testavano un nuovo motore a iperguida, hanno scoperto quattro nuove civiltà aliene: Hitotsu, Fuatsu, Mittsu e Yottsu. Immediatamente tutti e cinque (voi e i quattro "tsu") avete firmato un trat-

tato di pace, nessuno però crede che durerà a lungo, e, francamente, non possiamo dargli torto. Ognuna delle razze ha costruito una base spaziale in quello che chiamano il loro territorio. Qualsiasi avversario scegliate rappresenta una sfida diversa: Hitotsu è un gorillone incapace e non capisce niente mentre Yottsu è una superintelligenza megacattiva. Voi e il vostro avversario cominciate con una base

ciascuno nello stesso sistema e ci sono un minimo di sei pianeti oltre al vostro da conquistare. La vostra prima necessità è quella di supportare il pianeta dove state con impianti vari, incrementi di popolazione e di esercito. Ma le armi, le astronavi, le fabbriche e roba varia hanno tutte un prezzo, perciò occhi al vostro portafogli pangalattico e non scialaquate tutto in caramelle alla liquerizia. La maniera migliore per tirare avanti senza fare bancarotta è quella di tassare i vostri cittadini. State attenti, però, visto che delle tasse più alte del normale possono indurre i vostri "pupilli" a fare meno figli e a demoralizzarsi. Inoltre le persone devono essere nutrite e gli eserciti addestrati ed equipaggiati. Potete avere fino a 24 battaglioni di soldati che possono essere forniti con tre tipi diversi di armi e armature, ognuna più costosa ed efficiente

della prima. Una volta che avrete sistemato il vostro pianeta potrete mandare in giro astronavi per "formattare i pianeti vergini", ovvero potrete trasformare un sasso enorme in una ridente località di villeggiatura per i vostri schiavetti. Tutto il gioco è comandato tramite icone, e c'è da dire che il sistema funziona molto bene e consente una certa facilità d'uso. Il manuale di 96 pagine (in inglese) e la ricchezza di tocchi di classe come le numerose animazioni sparse qua e là presto vi incolleranno all'azione, costituita da così tanti fattori diversi da risultare molto affascinante. Ci sono, infatti, un sacco di schermate di controllo dove potrete definire ogni aspetto della vostra campagna. C'è uno schermo dove potrete comprare vari tipi di astronavi, uno per mandare le varie astronavi là dove nessun uomo è mai stato man-



Chi avrebbe mai pensato che un megagioco made in Amiga sarebbe stato dentro i "miseri" 64k del mio Commodore? Bisogna ammettere che mancano alcune animazioni e ci sono meno pianeti, tutto il resto però è qui ed è pronto da

giocare — ed è pure divertente! Il sistema ad icone mi ha accalappiato sin dall'inizio, anche se non è stato così facile assimilare tutte le finezze della dittatura interplanetaria. La mia prima tattica è stata quella di costruire una mega armata e mandarla a spiacciare tutto quello che poteva incontrare! Sfortunatamente però una serie di disastri nelle colonie e un pessimo "management" mi hanno fatto osservare la bella sequenza di Game Over! La vera bellezza del gioco però è la flessibilità e la completezza: potete scegliere se essere gentile o cattivo, a seconda di come vi sentite. Naturalmente, l'obiettivo primario è quello di costruire una mega armata e spaccare tutto, ma ci si deve arrivare passo dopo passo e anche il più stupido degli avversari è una bella sfida! Più di una volta infatti sono arrivato "a casa sua" con un'esercito armato fino ai denti, e tutte le volte sono stato miserevolmente battuto! Penso che tornerò a fare un po' di pratica...



Supremacy sull'Amiga mi aveva decisamente affascinato, e chi avrebbe mai potuto prevedere una tale conversione? La Probe come al solito ha fornito una prova di come non si smetta mai di imparare nuove cose riguardo al

piccolo Commodore, mi chiedo solo che cosa succederà poi! La strategia contenuta nel gioco, ad ogni modo, è strutturata in maniera tale da "avvinghiare" anche il più spassionato fan di spara-spara in una lotta all'ultimo pianeta con l'intelligenza aliena di turno. Mi chiedo solo una cosa, chi ha detto che il C64 è in declino?



**"Gioco
"Caldo"**

64



PRESENTAZIONE 90%

Durante il gioco non ci sono caricamenti, solo uno per scegliere l'avversario e uno per la sequenza finale. Il sistema a icone è fantastico e il manuale di 96 pagine è molto esauriente. C'è pure un poster e l'opzione save-load, che volete di più?

GRAFICA 88%

Colorata, ben disegnata, insomma, eccellente per un gioco di strategia.

SONORO 75%

Eccellente musica iniziale, ok gli effetti sonori.

APPETIBILITA' 91%

Grazie al sistema ad icone è molto facile da comprendere...

LONGEVITA' 92%

... ma il numero elevati di pianeti e i quattro alieni differenti vi terranno occupati per un bel po' lo stesso, non credete di cavarvela così.

GLOBALE 91%

La facilità di gioco e l'aspetto generale lo rendono davvero uno dei migliori giochi di strategia di questi tempi.

dato prima (aff...), uno per controllare la quantità di carico che viene e va da ogni pianeta, uno per controllare l'armamento dei battaglioni, uno per controllare DOVE si mandano i battaglioni, COME si mandano e quanto incavolati devono essere, uno schermo per controllare le colonie e uno per settare stazioni minerarie e agricole. Mentre vi preparate per la guerra, il vostro nemico certamente non rimarrà con le mani in mano e durante varie fasi del gioco riceverete dei messaggi sul fatto che

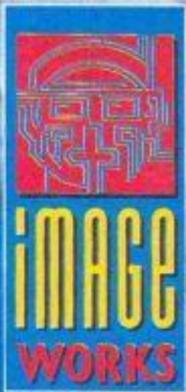
state rompendo il trattato di pace e robe simili (non dategli retta). "Formattare i pianeti" quasi sempre causa l'apparizione di uno di questi messaggi, e lo stesso vale per quando allenerete le vostre truppe. Quando un pianeta è pronto per la colonizzazione, mandateci un bel satellite solare e stazioni agricole e minerarie per fornire cibo, energia e minerali. Visto che tutti e due vi starete a questo punto espandendo, è logico pensare che prima o poi vi incontrerete, e a quel punto, dategliene uno da parte mia!



Non ho mai giocato la versione originale, e penso sinceramente che sia la migliore maniera di godersi questo gioco. Senza fare raffronti vari, posso dire che questo gioco è dannatamente VA-
STO, un sacco di schermate di

controllo, fattori che variano per ogni minima azione e moltissime cose da controllare. Era tempo che non vedevo qualcosa di così appassionante a livello "materia grigia" sul C64, ecco però che Supremacy è arrivato tra noi pronto a farci passare notti insonni! Non so voi, io torno a giocarci.

PREDATOR 2™



...E' TORNATO ED E' IN CITTA' PER UCCIDERE

DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC & COMPATIBILI

LEADER
DISTRIBUTORI

TM & © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583-3494.



ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Ottobittissimi amici,

Per una volta vi prendiamo in contropiede: non solo non pubblichiamo la solita mega-serie (mega come quantità) di trucchi vari e spudorati, ma ci permettiamo addirittura di pubblicare una megasoluzione (mega come dimensioni) di un mega-gioco (mega come qualità): *Neuromancer*. Il motivo è semplice: abbiamo ricevuto diverse richieste e il materiale necessario, che pubblichiamo ben volentieri. Ci dispiace per quelli a cui il mondo cyberpunk non interessa, e per consolarli abbiamo scelto apposta alcuni trucchetti interessanti che, spazio permettendo, non dovrebbero mancare. Terminiamo questa introduzione con un appello particolare: **LEGGETEVI ASSOLUTAMENTE L'ARTICOLETTA INTITOLATO "IMPORTANTISSIMO!" IN QUESTA RUBRICA, POTRESTE SALVARE IL VOSTRO 64!**

Cyberpunkosamente vostri,
Bbros

IMPORTANTISSIMO!

Un nostro sconsolato lettore ("John Dyno") ha distrutto il suo 64 cercando di resettarlo usando uno dei sistemi che avevamo spiegato nel numero 55. Rileggendo l'articoletto ci siamo resi conto di aver detto che la user port e la porta di espansione erano entrambe la prima a sinistra, mentre la user port è la prima a destra (sempre guardando da dietro). Ci scusiamo umilmente per il madornale errore - dovuto al fatto che abbiamo scritto l'articolo in due e ognuno pensava ad un orientamento diverso - ma sottolineiamo che quanto detto resta valido: le posizioni dei terminali e i nomi delle porte sono corretti (abbiamo provato, a suo tempo, il tutto sul NOSTRO 64). Fermo restando che una parte di colpa è nostra, avevamo ben detto di prestare attenzione, e al nostro lettore è sfuggita la contraddizio-

ne che avrebbe potuto risolvere facilmente usando il reset nella porta del drive o leggendo il manuale (fornito sempre assieme al 64). Ci consola, perlomeno, il fatto che in quasi due mesi nessun altro si è ancora lamentato (né al telefono né per lettera) di aver rotto il suo C64 nel tentativo di resettarlo. Se comunque per distrazione o per questa nostra svista vi fosse capitato lo stesso inconveniente di "John Dyno" (avete, cioè, scambiato le due porte), vorremmo dire che probabilmente il guasto è di facile riparazione: occorrerebbe aprire il 64 svitando le viti sottostanti e controllare se il fusibile posto nella parte destra della piastra sia saltato. Se sì, è sufficiente comperarne uno IDENTICO da un elettricista o da un negozio di componenti elettronici e sostituirlo, evitando una lunga e costosa riparazione.

NEURO

Vi siete appena svegliato nel Bar Chatsubo e il gestore sta solo aspettando che paghiate il conto: 46 crediti. Collegatevi quindi al PAX e leggete attentamente i messaggi presenti, in particolare quello di Armitage: promette avventura, emozioni e SOLDI. Per averli basta spedirgli un messaggio contenente il vostro BAMA ID (056306118), e poi guardate pure il vostro conto in banca (12000 crediti). Ritirate tutti i soldi uno per uno e pagate il barista. Finalmente potete uscire dal bar senza pericolo, cosa che farete subito, anche perché dovete pagare anche il conto del Cheap Hotel. Andate dunque verso destra e lungo la strada troverete il negozio "Microsofts", gestito da Larry Moe. Entrate e domandate "What do you know about...", seguito da "coptalk": vi venderà un coptalk skill a 100 crediti. Uscite (e non chiedetegli di incontrare i Panther Moderns perché è una truffa) e passate da Shin a ritirare il vostro deck: un UXB già equipaggiato con Comlink 1.0. Quindi andate al Gentleman's loser, dove una ragazza di nome Shiva vi dirà che ha qualcosa per voi. Usando le frasi "I hope it's not contagious" e "You must be referring to the..." Seguito da "cryptology", lei vi consegnerà un cryptology skill. Impiantate i due chip nella vostra testa con "operate item" e poi chiedete a Shiva il "pass". Lei vi darà anche un pass per il Matrix Restaurant. Alla fine ditele "Hey babe i want to buy the chip" e avrete così anche un hardware repair skill. Naturalmente dovete impiantarli e usarli subito sul vostro UXB che ha un piccolo bug nella ROM. Finalmente potete usare il vostro deck come si deve: attivate il Comlink 1.0 e collegatevi al Cheap Hotel (link code: CHEAPO; password: GUEST [livello 1], COCKROACH [livello 2]), poi scegliete l'opzione edit bill e pagate il dovuto con il vostro conto in banca (che, come avrete capito, è vuoto, ma il debito viene pagato lo stesso, eh!, eh!). Scegliete poi l'opzione "room service" e ordinate caviale (caviar); pagatelo con lo stesso sistema di prima. A questo punto non dovete fare altro che andare di persona al Cheap Hotel a prendere il caviale, con un piccolo vantaggio in più: non avrete più debiti con nessuno! Passate ora alla Metro holografix e comperate il programma Drill 1.0 e gli skill chip Icebreaking e Debug. Visitate ora Crazy Edo e barattate il caviale per il Comlink 2.0 (soprattutto non comprate niente). Tornate da Finn (Metro Holografix) e chiedetegli un joystick: ve ne venderà uno e voi non dovrete fare altro che portarlo alla House of Pong per avere in cambio gli skill Zen e Sophistry. Ritornate al Cheap Hotel e preparatevi a raggiungere a colpi di software il Comlink 6.0. E' ovvio che ogni volta che trovate una versione superiore è consigliabile sostituirla alla vecchia e buttare via quest'ultima prima di ricollegarvi. Cominciamo! Usando il 2.0 collegatevi ai Panther Moderns (link

code: CHAOS; password: MAINLINE) dove troverete il Comlink 3.0. Alla SEA (link code: SOFTEN; password: PERMAFROST), invece, troverete non solo la versione 4.0, ma anche il Sequencer 1.0 (un utilissimo programma cerca-password), senza contare che potrete alzare il vostro coptalk skill a 2 (con l'opzione upgrade). Il Comlink 5.0 sarà alla ESFA (link code: EASTSEABOD; password: LONGISLAND), e il 6.0 alla Tozoku Imports (link code: YAKUZA; password: YAK). E ora diamo il via alle attività illegali: linkatevi alla Hosaka (link code: HOSAKACORP; password: BIOSOFT [1], FUNGEKI [2]) e sostituite il nome e il BAMA ID di un impiegato con i vostri. Ora lasciate l'hotel, dirigetevi alla secure area (probabilmente verrete arrestati davanti al Matrix Restaurant ma non dovete preoccuparvene) e dite al robot che lavorate per la Hosaka: il cancello laser vi consentirà l'accesso alla "vostra" ditta affinché possiate riscuotere il meritato stipendio (10000 crediti). E ora preparatevi a dare una lezione a un vecchio amico: Larry Moe! Ritornate al Gentleman's loser e collegatevi alla Tactical Police (link code: KEISATSU; password: WARRANTS [1], SUPERTAC [2]), sostituite il nome e il BAMA ID di qualche ricercato con i suoi (Larry Moe 062788138) e tornate al Microsoft: miracolosamente non ci sarà più e potrete passeggiare liberamente per il negozio finché una porta socchiusa vi permetterà l'accesso al retro. Ci troverete un certo Lupus Yonderboy che, se gli parlerete con rispetto, vi venderà, ovviamente dietro opportuna richiesta, un Evasion skill. Chiedendogli invece "bank" vi dirà il numero del conto (646328356481) di un correntista della Bank Gemeinschaft. Domandandogli infine un "pass" vi darà un security pass per la Sense/Net. Fatto ciò uscite dal negozio e fate una visitina a Julius Deane, chiedendogli poi dei "chip": vi offrirà gli skill Bargaining, Psychoanalysis e Phylosophy (comprateli ovviamente tutti). Chiedetegli anche "hardware" e avrete in cambio una bella maschera antigas e poi uscite pure, dopo aver installato tutti gli skill chip nella vostra ROM. Andate ora al Matrix Restaurant dove troverete l'imperatore Norton e il Re Osric impegnati in una discussione su ICE e AI. Attendete che abbiano finito e poi domandate se hanno qualche vecchio chip da vendere: l'imperatore vi offrirà tre chip diversi ma voi dovrete comprare solo il Logic skill. Chiedete ora degli "upgrades" e alzate il livello di tutti i chip che potete (in particolare il Debug dovrà andare a 4). Tornate ora al Cheap Hotel e preparatevi a rubare altri soldi: collegatevi alla Bank of Zurich Orbital (link code: BOZOBANK) dopo aver attivato il Sequencer 1.0 (necessario per inserire la password), aprite un conto a vostro nome (il numero sarà 712345450134) e versateci almeno 2000 crediti. Linkatevi ora al livello 2 della Bank

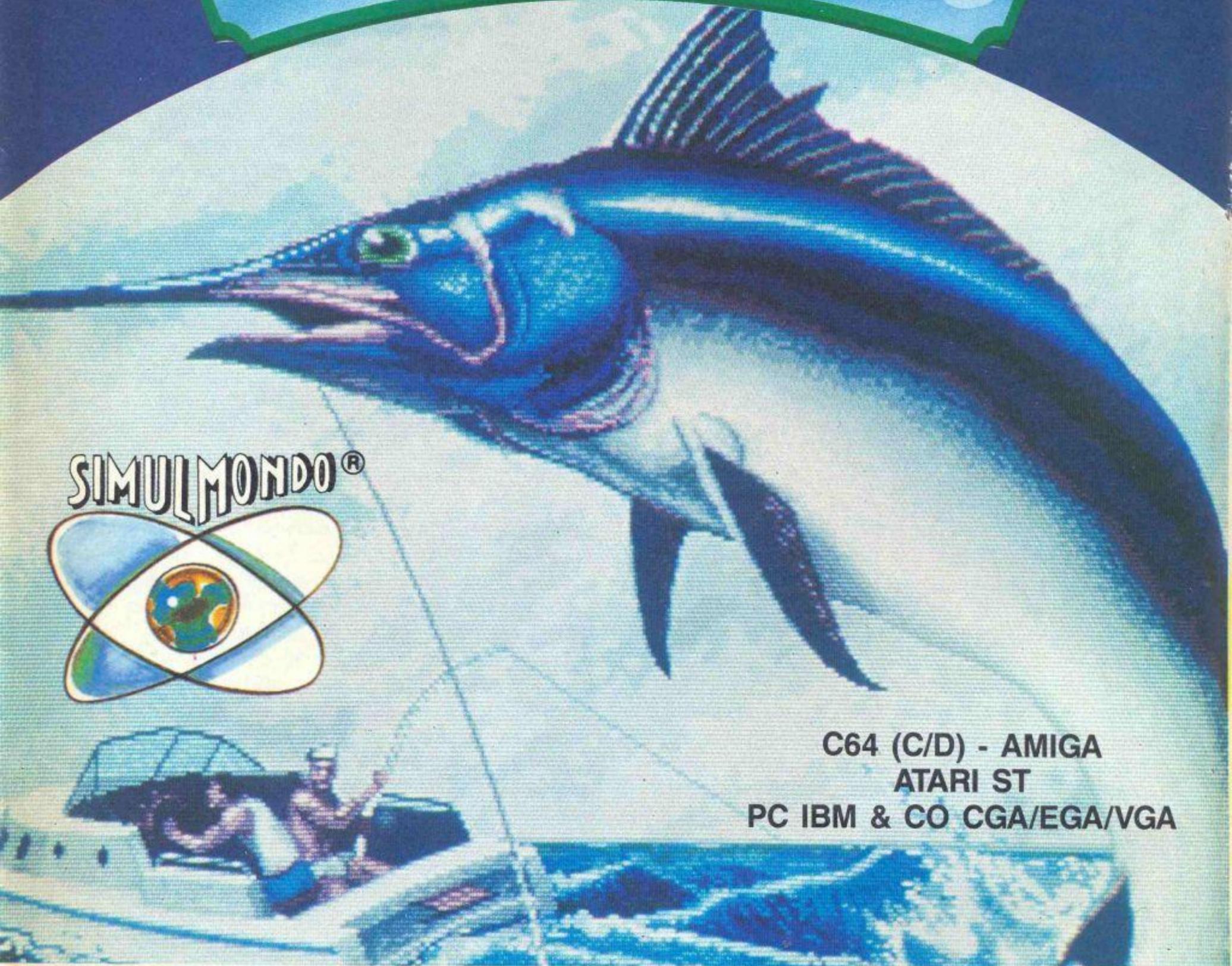
SOLUZIONE

MANICER

Gemeinschaft (link code: BANKGEMEIN; password: EINTRITT [1], VERBOTEN [2]) e selezionate "funds transfer". Quando vi viene chiesto il numero di conto digitate quello che Lupus Yonderboy vi ha dato, seguito da "BOZOBANK". Infine ritirate tutti i 30000 crediti e depositateli sul vostro nuovo conto. Il gioco è fatto: vi tocca solo ricollegarvi alla Bank of Zurich Orbital per imboscarvi tutti i soldi. Se volete guadagnare ancora qualcosina collegatevi alla Hosaka e usate l'opzione "upload software" per trasferirci una copia del Comlink 6.0: avrete altri 7500 crediti. Adesso è venuto il grande momento: potete finalmente acquistare un cyberdeck. Andate alla Asano computing e insultate Crazy Edo più che potete: Asano vi prenderà per una brava persona e vi farà prezzi speciali. Non avrete che l'imbarazzo della scelta, comunque vi consiglio il Ninja 5000 (25 RAM), che pur essendo un ottimo deck non costa molto. Uscite con il vostro nuovo gioiellino e andate alla Sense/Net (nella Secure Area). Prima di essere buttati fuori date il security pass al robot per avere accesso alla libreria delle ROM. Vi sarà domandato, infatti, il codice della ROM che desiderate e dovrete rispondere 5521426. Bene, adesso siete proprietari (non troppo ufficiali) di ROMBO e potete tornare al Cheap Hotel per collegarvi alla Tozoku Imports e rubare, se non l'avete già fatto, i programmi Blowtorch 1.0 e Decoder 1.0. Collegatevi poi al livello 2 del Gentleman's Loser (link code: LOSER; password: WILSON [1], LOSER [2]) e prendete l'Hammer 1.0 (se volete sapere a cosa servono tutti questi programmi basta scegliere l'opzione software analysis di ROMBO). Adesso viene il bello: la vostra prima esperienza nel cyberspace! Usate il Comlink 6.0, scegliete "enter cyberspace" e verrete catapultati dentro la matrice luminosa. Appena arrivate sulla griglia dirigetevi alla Panther Moderns DB (cioè database) alle coordinate 224-112 (è molto consigliabile salvare la posizione prima di entrare). Entrate, quindi, e preparatevi a fare la conoscenza con un ICE. L'ICE è una forma di protezione che avvolge tutti i DB del cyberspace. Al minimo tentativo di intrusione esso attiva le sue difese e cerca di distruggere l'intruso. Brekkare un ICE significa bombardarlo di programmi e distruggerlo; la tecnica da usare è sempre la stessa per ogni ICE: eccovela. Come prima cosa accendete il Monitor mode di ROMBO e attivare il vostro Icebreaking skill. Fatto ciò lanciate un interface corruptor (slow) e un virus anti-ICE. Quando il virus ha attecchito (cioè quando l'ICE diventa verde) potete cominciare ad usare i vostri programmi. Non lanciate molte volte lo stesso programma, soprattutto se non è molto potente, altrimenti l'ICE si abituerà subendo sempre meno danni. La tecnica migliore consiste nello sparare programmi a rotazione; seguendo queste regole

- soprattutto, se i vostri programmi sono potenti - riuscirete a distruggere qualsiasi ICE (N. B.: se state per essere uccisi, usate l'icona "EXIT"). Ma ora torniamo a noi e all'ICE dei Panther Moderns: non avete lo slow e neanche un virus! Non preoccupatevi: tutti i DB raggiungibili dal Cheap Hotel sono piuttosto facili da penetrare, anche con il software che vi ritrovate. Distruggete l'ICE, dunque, e fregatevi i programmi Blowtorch 3.0, Decoder 2.0, e Thunderhead 1.0 (di questo prendetene 5 o 6 perché un virus si può usare una volta sola) e buttate via le vecchie versioni. Ora uscite dalla DB e dirigetevi alla Psychologist (96-32): appena entrati ROMBO vi avvertirà della presenza di una AI, ma state pure tranquilli. Distruggete normalmente l'ICE e apparirà l'immagine olografica dell'AI Chrome. Prima di buttarvi a capofitto nella battaglia, apriamo una parentesi sulle AI e sui modi per sconfiggerle. Le AI tengono sotto controllo alcune DB sulla matrice del cyberspace: quando un intruso entra nella DB e distrugge l'ICE, loro lo eliminano. Combattendo contro una AI la funzione "exit" è disabilitata: siete bloccati nel database finché qualcuno ci lascia le penne; l'unico sistema per fuggire da questi combattimenti è l'uso della "evasion skill". Eccovi ora le tecniche di combattimento. Capirete ben presto che i programmi convenzionali sono inutili: che si può usare, allora? Presto detto: vi serviranno certe abilità che già possedete, vale a dire Phenomenology, Sophistry, Zen e Logic. Lo Zen vi servirà per ripristinare le condizioni fisiche in battaglia: usatelo quando suonerà l'allarme di flatline e ricupererete l'energia persa. Per sconfiggere una AI occorre però conoscere il suo punto debole, colpirlo e poi usare i chip a rotazione come se si stesse combattendo contro un ICE. Se riuscirete a sconfiggere una AI, tutti i chip da combattimento usati guadagneranno un livello. E ora torniamo a noi: Chrome è debole in Philosophy, quindi lanciateglielo contro e passate agli altri. Usate lo Zen in caso di guai come già detto, e così potrete distruggere la vostra prima AI. Dopo questo uscite dalla DB - che non contiene niente di interessante - e dirigetevi a 160-80 presso la DB della World Chess Confederation, dove troverete la AI Morphy. Morphy è più gnucco di Chrome, ma con i chip a 2 e conoscendo il suo punto debole (Logic) non dovrete aver problemi. Prendete nella DB il programma Battlechess 4.0, uscite e scollegatevi. Un'occhiata all'energia, ora: scarsina, no? Aspettate pazientemente che ricresca fino al suo massimo (2000) e intanto usate la vostra abilità di debug sui programmi "bacati". Attenzione, però: se in battaglia vi ritrovate con l'energia al lumicino oppure perdetevi programmi importanti uscite subito, recuperate energia, riparate i programmi e ritornate dove vi siete interrotti. La vostra meta è ora il Gentleman's loser:

Big Game Fishing



SIMULMONDO®



C64 (C/D) - AMIGA
ATARI ST
PC IBM & CO CGA/EGA/VGA



Formula 1 

500 cc MotoManager

G.P. TENNIS
M A N A G E R

The **Basket Manager** 

3-D Soccer

collegatevi nel cyberspace, demolite l'ICE della relativa DB (416-64) e prendete lo Slow 1.0. Adesso penetrate nella DB dei Citizens for a free matrix, dove troverete una AI nomata Sapphire (deboluccia in Sophistry) da far secca. Vinto anche questo scontro, uscite subito dalla DB e andate in 448-32 presso la NASA. Questa DB è vigilata da Hal, debole in logica, e contiene il Python 2.0 (un virus), il Blowtorch 4.0 e il Decoder 4.0. Adesso uscite e scollegatevi ancora per recuperare energia, cancellando nel frattempo i Thunderhead e le versioni inferiori di Blowtorch e Decoder. Rientrate quindi nel cyberspace (sempre dal Loser) e hackate la DB della Copenaghen University (320-32), dove imparerete a calcolare la potenza dei programmi e prenderete il Doorstop 1.0; uscite quindi dal cyberspace. Curiosando fra i messaggi avrete scoperto che le AI stanno cercando di assicurarsi il controllo della matrice. Le più potenti sono Greystoke e Neuromancer, in lotta tra loro per dominare tutte le altre, e gli unici che possono in qualche modo contrastare questo piano per ora siete voi. Recatevi quindi alla Hosaka, dove userete il jack sul muro. Penetrate la relativa DB (144-160) e prendete lo Hammer 4.0, il Concrete 1.0 e lo Slow 2.0, ma trascurate l'Injector 2.0 visto che il Python è migliore. Cancellate le versioni inferiori di questi softwarez, scollegatevi, andate allo spazioporto e beccatevi un biglietto per Freeside. Una volta a destinazione recatevi alla Bank of Berne per fare la conoscenza di una segretaria decisa e determinata a sbattervi fuori. Convincetela che volete aprire un conto e che avete soldi, e costei uscirà per sbrigare la faccenduola. Nel frattempo avrete libero accesso all'ufficio del gran capo (augh!) Sul cui muro c'è una presa dove jakkarsi. In questo cyberspazio troverete cinque DB cinque: attaccate per prima quella della Free Sex Union (288-208) dove troverete l'AI Xaviera (scarsuccia in Phenomenology) e proseguite con il Turing Registry (432-240) dove potrete alzare il livello di qualche chip. Continuate con la DB della D. A. R. P. O. (336-240), dove troverete il Thunderhead 3.0, il Concrete 2.0 e il Drill 3.0 (trascurando come prima l'Injector). Passate alla Screaming Fist DB (464-160) dove potrete rubare lo Slow 3.0, il Depthcharge 3.0, il Python 3.0, il KGB 1.0, l'Armorall 1.0 (che vi rende tutta l'energia persa combattendo contro un ICE) e l'Easy rider 1.0 (per aver accesso a tutta la matrice). L'ultima DB che resta appartiene alla Bank of Berne, difesa dalla AI Gold (nome intonato, no?) Che non si trova a suo agio in Phylosophy. Dentro a questa DB scegliete l'opzione "transfer funds" dal conto 121519831200 (codice di autorizzazione LYMA1211MARZ) al vostro (7123454550134). Con questa bella transizione vi troverete ben 500.000 crediti di "fondi neri"; mica male, no? Adesso uscite dal cyberspazio e andate alla Bank Gemeinschaft senza preoccuparvi dei vari cartelli minacciosi. Il codice di ingresso da dire al robot di sicurezza è BG1066, e a questo punto potrete entrare nella camera di sicurezza. Collegatevi di nuovo e liquidate l'ICE della DB di Gridpoint (160-320), raggiungibile con l'Easy rider. Prendetevi i programmi utili e passate alla Nihilist DB (416-368), che vi offrirà lo Slow 4.0, il Python 5.0 (il miglior virus!) E il Logicbomb 3.0. Passate alla DB della I. N. S. A. (448-320) dove potrete razziare lo Hammer 6.0, il Doorstop 4.0 e l'Armorall 3.0. Ora usate il KGB 1.0, che

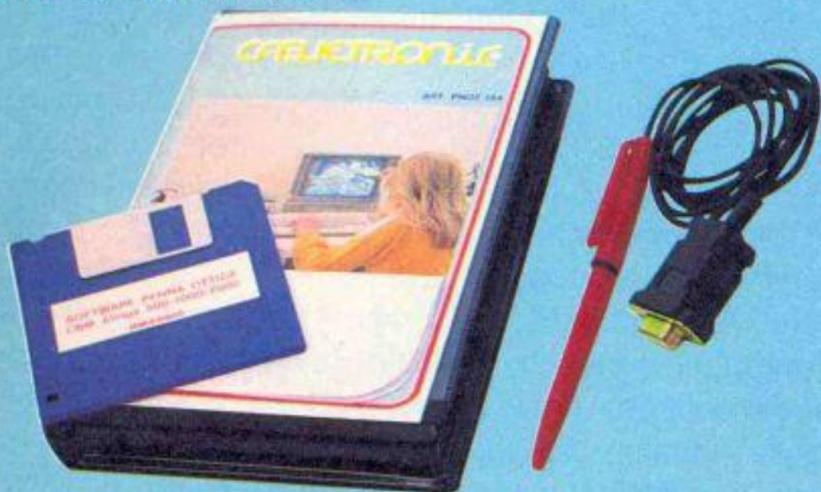
vi farà entrare nella DB del KGB. Vi troverete alle prese con l'ICE e la relativa AI: Lucifer, debole in Logic. Dopo questo doppio scontro avrete una gran bella ricompensa, sotto forma di programmi strepitosi: Armorall 4.0, Depthcharge 8.0, Slow 5.0, Logicbomb 6.0 e Concrete 5.0; grazie a tutta questa manna non avrete più problemi con nessuna DB. In questo cyberspazio resta solo la DB dei Maas Biolabs: fondetene l'ICE e distruggetene l'AI Sangfroid che ha guai con la Phenomenology. L'unica utilità di questa DB è che disattiverà il droide di sorveglianza che teneva bloccato l'ingresso ai laboratori. Scollegatevi nuovamente e tornate a Chiba city dove entrerete nei Biolabs, ricordandovi di indossare prima la maschera antigas. Appena entrati, un robot vi identificherà come ricercatore: dovrete dirgli che siete venuti per sperimentare il Cybereyes e che il soggetto siete voi. Il robot vi impianterà questo superdeck, e adesso che ne siete fieri proprietari andate al Loser. Collegatevi al suo cyberspace e con l'Easy rider entrate nella DB Phantom (320-464), dove troverete l'omonima AI. Phantom non vi è ostile, e indirizzandogli il Battlechess 4.0 vi farà entrare nella DB; vi troverete lo Hemlock 1.0 che vi servirà per sconfiggere Greystoke. Raggiungete la Tessier-Ashpool DB (384-416) dove affronterete Wintermute (sophistry), e quindi resta solo Greystoke prima del confronto finale con Neuromancer. Entrate nella DB delle industrie Musabori (208-208), sciogliete l'ICE e appena Greystoke mostra il suo brutto muso usate lo Hemlock, che lascerà completamente di stucco questa odiata AI. Risultato: decesso istantaneo. Nella DB Musabori troverete un interessante programma - il Kuang Eleven 1.0 - che era stato sviluppato da Greystoke per sconfiggere Neuromancer. Prendetelo (ovviamente), uscite dal cyberspazio e fate il pienone di energia prima del titanico scontro finale. Pronti? Via!: collegatevi per l'ennesima (e ultima) volta, e crakkate la DB della Allard Technologies (432-464). Finirete giugno a giugno con Neuromancer, ma sul più bello vi ritroverete non più nel cyberspazio ma su un'isola deserta in compagnia di un uomo (immagine olografica di Neuromancer) che vi spiega di avervi usato per distruggere le altre AI e per assicurarsi il controllo della matrice. Scomparso il bel tomo noterete con sommo orrore che l'energia cala inesorabilmente. Che fare? Usate le vostre abilità anti AI, e dopo averne usate tre vi troverete di nuovo nel cyberspace davanti a quel pessimo soggetto, assai costernato per la vostra riuscita fuga. Comincerà quindi ad attaccarvi, al che risponderete con il Kuang Eleven. Il risultato però non sarà eclatante: Neuromancer vi schernirà dicendovi che l'aveva previsto e che quindi ha predisposto adeguate difese. Fa nulla: usate la vostra bravura ormai maturata e dateci dentro con le vostre abilità, facendo anche uso intensivo dello Zen. In questo modo dovrete farcela: lui, sbalordito, comincerà a dire che non è possibile che abbia perso e compagnia bella, ed esploderà giurando vendetta e promettendo di tornare. Adesso riprenderete lentamente coscienza: la matrice del cyberspazio è libera per tutti, l'incubo delle AI è finito, e voi siete il miglior hacker, dotato di abilità ai massimi livelli e dei migliori programmi (per tacer del mezzo milionazzo imboscato). "Addio amico, resterai per sempre nelle nostre ROM".



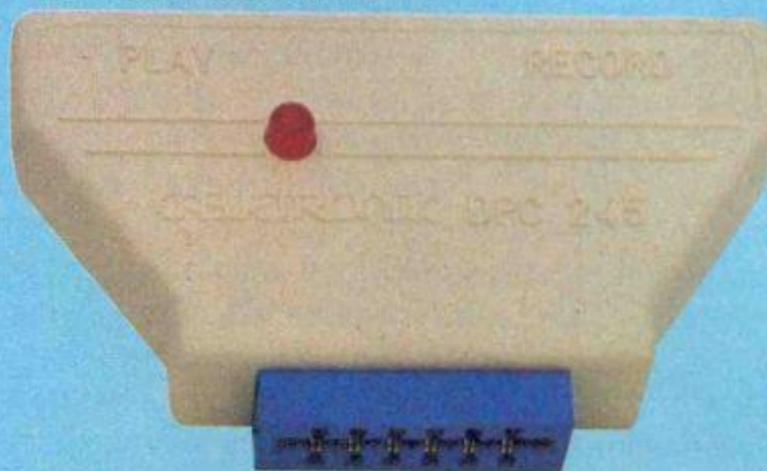
Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**



Universal joystick adapter - Indicatore luminoso di funzioni con 5 led - Possibilità d'ingresso con due prese SD-SUB D 9 poli in parallelo. **ART. UNA 294.**



Light pen for Commodore Amiga 500/1000/2000 **ART. PNOT 301**
La confezione della penna ottica include dischetto 3"½ con un programma di grafica e un gioco.



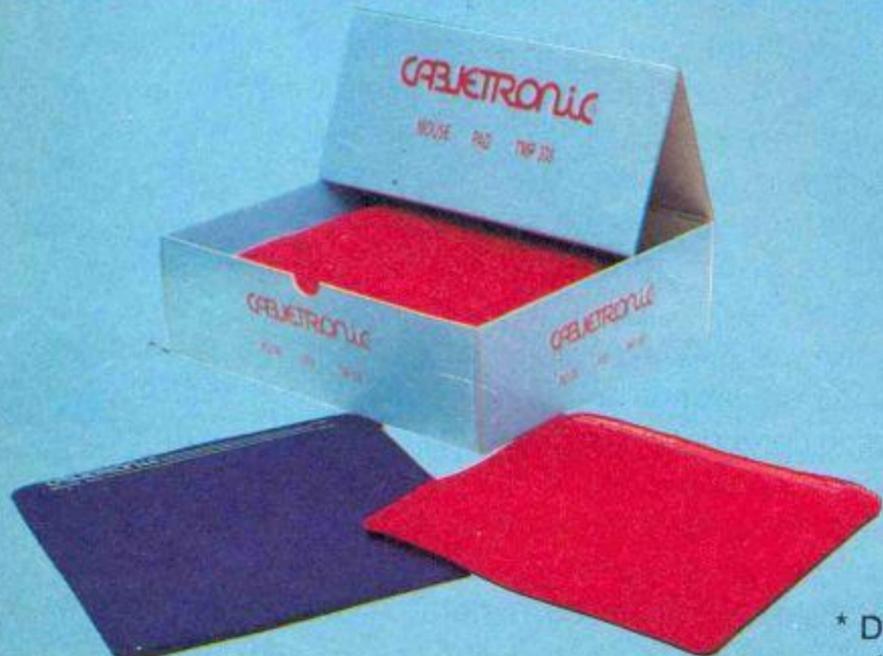
Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.



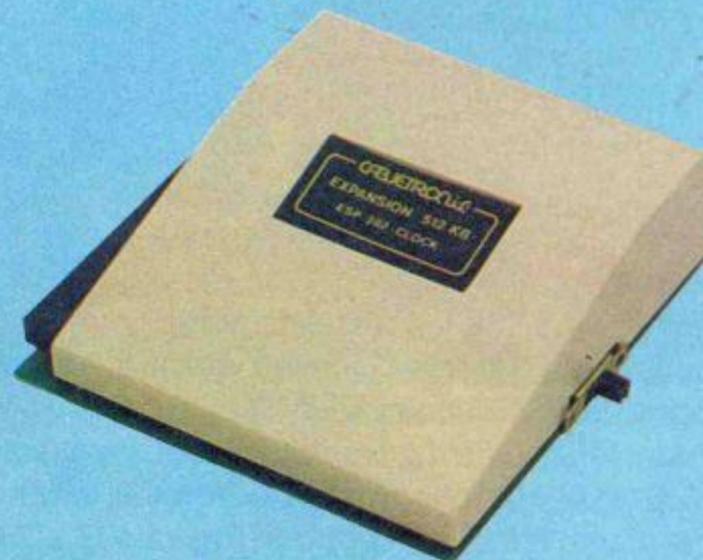
New expansion 2 Mb for Amiga 500/1000 **MODULUS ESP 329**



Power supply for Commodore Amiga 500. **ART. CH 315.**
Input 220 V./50 Hz. - Output 5,1V./4A. + 12V./1,2A. - 12V./0,5A.



Mouse pad in gomma neoprene antistatica spess. 7 mm. **ART. TMP 308.**



* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.

* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.



TOP SECRET

NEW ZEALAND STORY

(Ocean / C64)

Sono pronto a scommettere che volete aiutare il povero kiwi in questa acclamata conversione, vero? In tal caso eccovi un trucco luciferino: premete durante il gioco lo SHIFT LOCK e contemporaneamente i tasti R T Y H C V B N per ricevere vite infinite (Uao!). Se eseguendo questa operazioncella il bordo del video è diventato grigio, potete anche passare il livello premendo CTRL e la freccia a sinistra (che sta subito sopra).

Lorenzo Botteghelli - TS

NINJA RABBIT

(C64 disco)

Questo trucchetto viene nientemeno che dalla nostra (e vostra) redazione! Cominciamo, dunque: accendete il 64, inserite il disco e scrivete LOAD "GAME",8,1 seguito dal solito return. Attendete che riappaia il cursore, quindi battete LOAD "L?",8,1 seguito da return, ma attenzione: al posto di ? Scrivete il numero del livello che volete caricare. Fatto tutto date un SYS 2080 per partire!

**Giancarlo Calzetta
- ZZAP!**

SHADOW WARRIORS

(Ocean / C64)

Non ne potete più di essere continuamente colpiti alle spalle? Vi siete stancati di perdere continuamente vite? La soluzione è davvero una cosa da poco, anzi da... POKE. Resettate, come sempre, e inserite:
POKE 35002,173
SYS 4409
Con tanti saluti alla Ocean che non ha messo le vite infinite di serie. Ha! Ha! Ha!

**The king of videogames
- Villafranca (PD)**

NIGHT SHIFT

(Lucasfilm / C64)

Non avrete più problemi di livelli per questo originale platform della Lucasfilm: eccovi qui TUTTI i codici necessari, selezionabili, come già saprete, selezionando la combinazione giusta di frutti. Siccome sarebbe un pochino lungo stare a scrivere tutti i nomi per esteso eccovi una legenda e un esempio.

A=Ananas; B=Banana; C=Ciliegia; L=Limone; P=Prugna

Esempio: livello 19. LACP sta per Limone-Ananas-Ciliegia-Prugna.

Via libera ai codici!

- 2 CBBL
- 3 BCAP
- 4 ALAA
- 5 AALC
- 6 CPPA
- 7 CALB
- 8 ABAC
- 9 ALLC
- 10 LBPP
- 11 BACP
- 12 CPBP
- 13 PCBA
- 14 ACPB
- 15 PPAA
- 16 BBAB
- 17 BPCP
- 18 PLLP
- 19 LACP
- 20 CAAC
- 21 LCAA
- 22 PLCB
- 23 PCCL
- 24 PALL
- 25 BAAL (Nome di un videogioco!)
- 26 PCCB
- 27 BCLB
- 28 PBBA
- 29 CPCA
- 30 CCBP

Penso che ne sappiate davvero abbastanza!

**Giovanelli "Gioppa" Damiano
- Parma**

Zzap!
TOP

SECRET

(Gremlin / C64)

Perfino i pirati ci mandano i trucchi (non è comunque il primo del genere)! Per questo gioco corsaiolo in effetti vi forniamo alcune tra le diverse parole d'ordine possibili, con cui potrete fare parecchio. Eccovele:

LOADED (500000\$ class 1)
FONDLE (20000\$ class 1)
HARVEY (25000\$ class 2)
ELLA (30000\$ class 3)

F4CG - FE

SUPERCARS

SAINT DRAGON

(C64)

Il nostro "drago santo" deve ancora dimostrarmi di essere davvero un tipetto tutto casa e chiesa (visto come va in giro a blastare), ma perlomeno è riuscito a convincermi di poter essere "benedetto" da un semplice trucco. Si tratta solo di andarsi a schiantare col primo nemico che passa e premere velocissimamente il tasto P (pausa) mentre l'esplosione è ancora in corso. Premere quindi il tasto Q, ricominciare una nuova partita e... Vite infinite? No! Crediti infiniti? Naa! Energia infinita? Macché! Riviste infinite? Magari! Collisioni sprite-sprite disabilitate? Ooh, finalmente avete indovinato!

Mattia - Muro Leccese (LE)

ROBOCOP 2

(Ocean / C64)

Figurarsi se Robocop non faceva ancora parlare di sé! Anche se stavolta si è cosperso di grasso le soles metalliche per somigliare di più al mitico Mario è sempre un protagonista dei videogiochi (e non solo di quelli, direi). Volete facilitargli la vita per tener fede al suo nome? Eccovi un trucco per passare di livello: premete contemporaneamente i seguenti quattro tasti: SHIFT, RUN/STOP, COMMODORE ed S. Così potrete anche "dimenticarvi" di far rispettare la legge!

Elio Bassanello - Cusano Milanino

GOLDEN AXE

(Virgin / C64)

Ah-haa! Per voi fanatici smanettoni di questa arcifamosa conversione, eccovi una mossa segreta e proibita che più non si può, che toglie ai nemici più energia di ogni altra. Per attuarla dovete prendere la rincorsa e spiccate il megasalto, tenendo premuti fuoco + basso durante la caduta. In questo modo l'arma si punta verso il basso, e atterrando direttamente sopra i nemici gli infliggerete una botta paurosa!

Tiziano F. Palazzolo - Canepina (VT)

SANO TORNATI!

W I C O[®]

BRAND PRODUCTS



THE BOSS

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



ERGOSTICK

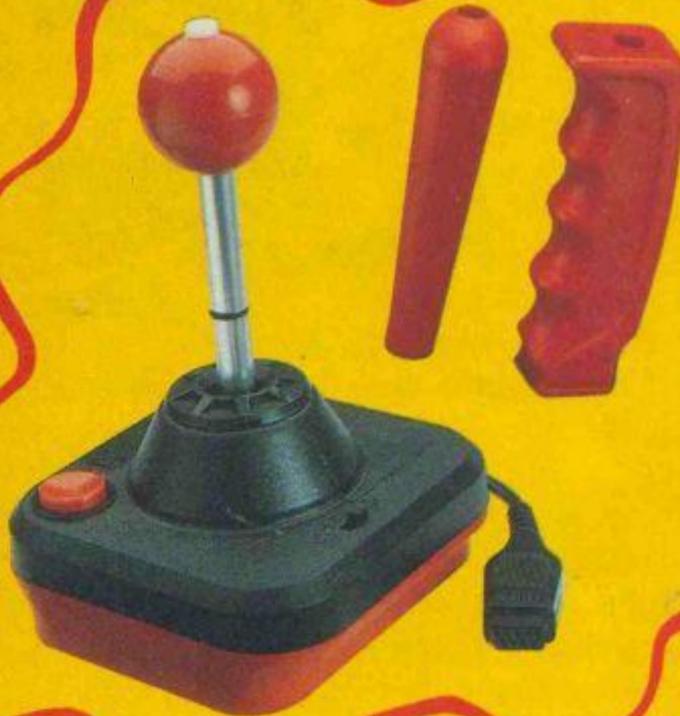
Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000



RED BALL BATHANDLE

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

BAT HANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000



SUPER THREE-WAY

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



Suncom
TECHNOLOGIES

LEADER

GAUNTLET

THE FINAL FIGHT



L'isola di Capra è senz'altro il luogo più sereno del mondo. C'era un motivo: se un mago aveva infatti trasformato l'isola felice sotto un sortilegio potentissimo, come ogni magia che ha un prezzo, a un certo punto, come ogni magia che ha un prezzo, il sortilegio sarà durato nel tempo e nessuno degli otto regni che formano l'isola si è messo in guerra con un altro. In questo caso per l'isola si sarebbero aperte le porte dell'inferno. Ovvio quindi che nessun regno aveva interesse a lottare contro un altro.

Ma un brutto giorno una creatura malefica denominata Velcros decise di spingere gli abitanti di Capra alla guerra rapendo il grande mago Eternal.

L'unico modo per riportare tutto alla normalità ed evitare che il dolore regni su Capra è quello di scegliere uno o due volontari disposti a rischiare la vita per buttare Velcros fuori dall'isola.



Sono un fanatico di Gauntlet, soprattutto giocato in due, perché lo trovo un gioco dove la collaborazione è davvero necessaria: "questo lo mangio io.", "NO! Mangialo tu che stai per morire!", "Dai, apri tu la porta che hai più chiavi!", eccetera, eccetera.

A parte questo Gauntlet 3 hai dei fondali bellissimi, la grafica è davvero sorprendente, l'azione velocissima, e poi ogni Regno è davvero diverso dall'altro. Un ottimo lavoro per la Software Creation.

Ognuno degli otto regni di Capra ha messo a disposizione l'eroe più valoroso; ed è così che incontriamo i quattro personaggi originali dei primi due Gauntlet e tre nuovi arrivi: Thor il guerriero, Questor l'elfo, il mago Merlino, Thyra la valchiria, Petras l'uomo-roccia, Blizzard l'uomo di ghiaccio, Nettuno l'eroe del mare e infine Dracolis l'uomo lucer-

TEST

GAUNTLET 3

tola. Ognuno di questi ha le sue proprie capacità combattive, resistenza, uso della magia e la sua arma.

L'eroe o gli eroi scelti dovranno viaggiare per tutti gli otto regni: quello degli Alberi, delle Montagne, delle Paludi, dei Vulcani, del Mare, della Città Dimenticata, del Ghiaccio e, infine, della Magia.

Tutti i Regni sono ben disegnati, dettagliati e pieni di cosine carine, e divertente è anche il fatto che ognuno è diviso in cinque sotto-livelli. Ma la cosa che vi stupirà di più è la realizzazione del 3D isometrico.

E non è soltanto la grafica a essere dettagliata, ma anche la qualità della priorità dei fondali; così che quando andate dietro un albero vi troverete davvero fra una foglia e l'altra!

E' vero, gli sprite flickerano un pochino ma la Software Creation ha fatto davvero molto.

In Gauntlet 3 ritroverete l'azione freneticissima degli altri due, ma in più avrete a che fare con ben 16 tipi di nemici diversi. Oltre alla fatidica "morte", infatti, troverete cani rabbiosi, pesci mollicci, mostri di fango e draghi sputafuoco.

Come al solito la maggior parte del gioco consiste nel trovare le chiavi che vi permettono di passare da un livello all'altro nell'intricato labirinto che potrete già immaginare, e chiaramente ritroverete anche le pozioni magiche e gli amuleti utilissimi per terminare la vostra ricerca.

Oltre a questo ritroverete anche i famosi forzieri ricchi di tesori, pozioni, amuleti o cibo, ma questa volta per aprirli non dovrete passarci sopra, ma utilizzare le chiavi, proprio come fate per le porte!

Vi garantisco davvero che anche per i non-fans di Gauntlet, Gauntlet 3 sarà una vera sorpresa!

PRESENTAZIONE 90%

Carina la pagina dei titoli, eccellente quello di scelta del personaggio, selezione di due giocatori contemporaneamente, mappa e accesso al disco per ogni sottolivello davvero veloce.

GRAFICA 97%

Gli otto Regni sono incredibilmente diversi fra loro e ben disegnati in una sorprendente grafica 3D isometrica. Gli sprite sono ovviamente un po' piccoli, ma credo che comunque ci troviamo di fronte a livelli altissimi.

SONORO 90%

Tipica l'introduzione creata dai fratelli Follin; belli gli effetti speciali.

APPETIBILITA' 91%

Facilissimo da giocare, immediato da capire... stupendo!

LONGEVITA' 93%

E' vero che Gauntlet è un po' ripetitivo, ma questo terzo appuntamento vi coinvolgerà tantissimo.

GLOBALE 92%

Solo il Coin-Op lo batte! Fondali bellissimi, grafica splendida e giocabilità straordinaria!

GAUNTLET STORY

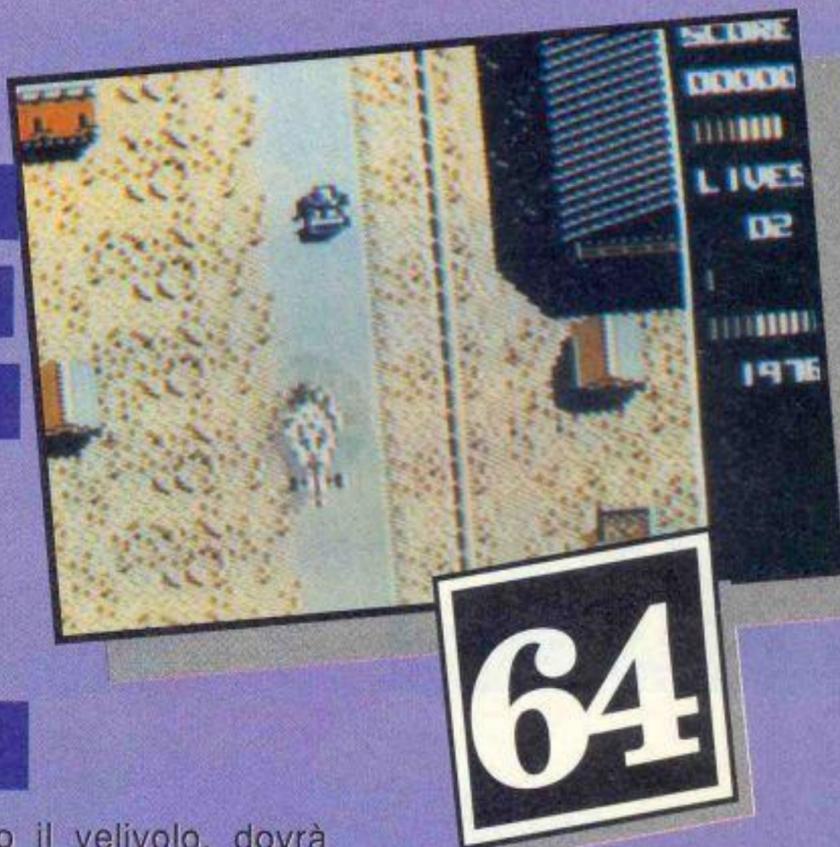
Nel 1985 l'Atari esce con un Coin-Op straordinario perché dotato di ben quattro joystick colorati. Si poteva giocare addirittura in quattro, ed era così facile da apprendere che tutti si cimentavano nell'impresa.

Nel 1987 la US GOLD produce la versione per 64 con tutti e 512 i livelli del Coin-OP. E' un grande successo da 93% e più tardi viene offerta la possibilità di un disco aggiuntivo con altri 512 nuovi livelli. (Ma chi è riuscito a passarli tutti 1024?).

L'Atari ci riprovò con Gauntlet 2, ma il gioco, oltre ad avere 1124 livelli e alcuni draghi fra i nemici, non offriva nulla di nuovo: la conversione dalla US GOLD si aggiudicò solo un 81%.

Molti poi sono stati i cloni del gioco, i più famosi e recenti sono Time Quest And Treasure Chest della Epyx. Anche l'Atari ha prodotto un Gauntlet 3 per il Lynx ma nulla ha a che vedere con questo meraviglioso GAUNTLET 3 che è davvero una grande innovazione e rivisitazione di questo gioco.

LICENCE TO KILL


64

Bond è decisamente peggio della colla a presa rapida: non ce lo si toglie più dai piedi! Del resto sono anni e anni che continua imperterrito la sua carriera tra cinema e videogiochi, per la gioia dei suoi fan (a cui io appartengo). Stavolta, però, dovrete accontentarvi di una semplice riproposta del tie-in ispirato al suo ultimo film in attesa di una sua nuova avventura. Chi si contenta gode e... chi la dura la vince! Stavolta Bond vuole vendicare la morte del suo amico Felix Leiter, opera di un po-

tente spacciatore di droga: un certo Sanchez (il lieto fine, però, ci rivelerà che Felix non è affatto morto, anzi è stato operato con successo, ma questi sono dettagli). Resta il fatto che 007 è incavolato come una iena (ridens?) e voi dovete aiutarlo in sei fasi facili facili (per lui, forse!).

Nella prima dovete inseguire con l'elicottero la jeep di Sanchez facendo attenzione a non volare troppo basso e ad evitare ostacoli vari e il fuoco di alcune postazioni. Nella seconda fase il nostro eroe, abban-

donato il velivolo, dovrà procedere a piedi sistemando con colpi precisi della sua Beretta gli scagnozzi sul cammino. Occasionalmente potrà raccogliere bonus classici come lo sparo potenziato e usarli a volontà sul nemico. E intanto Sanchez ha preso il largo con un aereo da turismo: J.B., nella terza sezione, deve calarsi dall'elicottero e agganciarlo, a sua insaputa, la coda per poi portarselo dritto in prigione. Ma Sanchez scapperà e ritornerà al vecchio vizio di contrabbandare droga,

ragion per cui nella quarta fase James deve distruggerla tutta e resistere il più possibile sott'acqua per poi scappare (nella quinta sezione) attaccato ad un aereo tramite la fune del fucile subacqueo (!), senza però dimenticarsi degli sgherri di Sanchez lanciati all'inseguimento. Fase finale: alla guida di un super camion a diciotto ruote dovete superare tutti quelli davanti ed evitare i pericolosi missili Stinger.

GLOCALE 81%

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO • Tel. 035/248.623

NOVITA' VENDITA PER CORRISPONDENZA



Mica male come tie-in: la storia ci insegna che molti sono dei mezzi fiaschi ma questo può vantarsi senza problemi di essere il miglior gioco di James Bond. La fase che più mi è piaciuta è la seconda:

non dovete assolutamente andare in giro sparacchiando alla Commando ma fermarvi di volta in volta, prendere la mira e poi tirare. Forse vi sembrerà un po' assurdo ma bisogna provare per capire; in ogni caso è una piacevole variazione sul tema shoot'em up. Grafica e sonoro non sono affatto male, le fasi sono quasi tutte giocabili (quella dell'agganciamento dell'aereo non molto) e il divertimento è quasi sempre assicurato. Una proposta interessante dalla Hit Squad.



(Hit Squad, budget per C64)
Cass. L. 9.500

SDI

Non si poteva procedere all'infinito con la "bilancia del terrore", e alla fine quei pazzoidi al potere ce l'hanno fatta: siamo in piena terza guerra mondiale! A questo punto la parola passa ai militari (o meglio, alle loro armi, e quegli imbecilli dei politici si ritrovano finalmente il becco tappato). SDI è la sigla che indica lo scudo stellare americano, e infatti l'ambientazione è spaziale, e lo scopo del giocatore è pilotare un satellite artificiale da battaglia degli States

contro l'arsenale bellico sovietico. Il satellite può muoversi liberamente lungo lo schermo, e assieme ad esso si sposta un mirino che - ovviamente - indica dove andranno a finire i colpi. Esistono due modalità di movimento: pilotando normalmente il satellite, il mirino tende a seguirne il moto, mentre tenendo premuto il fuoco è possibile piazzare ovunque il mirino sparando in continuazione, anche se il satellite rimane fermo. Esistono dodici livelli consecutivi da affrontare, che iniziano con una fase offen-

siva in cui il satellite deve distruggere tutta la ferraglia che i bolscevichi gli buttano contro. Nel caso che il satellite non riesca a evitare che qualche oggetto nemico esca dallo schermo dopo averlo attraversato, si dovrà giocare anche una sezione difensiva in cui i nemici possono attaccare liberamente installazioni fisse che dovranno essere preservate. Alla fine di ogni livello i generali si degneranno di valutare il lavoro compiuto distribuendo eventuali bonus. Duran-



te il gioco è possibile anche trovare moduli che forniscono al nostro satellite una maggiore potenza operativa: quelli blu danno più velocità, quelli rossi più mirini, e quelli gialli un maggior volume di fuoco, per avere esplosioni più grandi e spaccar più robbaccia in un colpo. Da sottolineare che è possibile anche giocare in due contemporaneamente, con tutta una scelta di dispositivi per il controllo.

Globale: 84%



Questo è un ottimo rappresentante della fascia budget: un gioco che graficamente si lascia guardare, e che ha un bel po' di nemici diversi con cui intripparvi. Forse la parte sonora non è entusiasmante, con la musica dei titoli che sembra quasi una marcia funebre e gli effetti durante il gioco rigorosamente nella media. La possibilità di giocare in due assieme è gran bella roba: mai dobbiamo dimenticare che questa possibilità non è ancora (in pieno 1991) abbastanza diffusa. Dal punto di vista dell'azione può vantare uno scalamento della difficoltà pressoché perfetto: né troppo facile, né troppo difficile; progressivo come tutti vorremmo. La piccola abbondanza di nemici dovrebbe reggere il confronto anche con spammazza più moderni, e la possibilità di aggiungere nuove armi è un ottimo complemento. Mi piace.



GIOCHERIA

Via XII Ottobre, 35 r.

Tel. (010) 582245

16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE

THE BOYBOMBERS

WILLYBOMBERS



DOMINATOR:

Nel primo e unico shoot'em up della System 3, impersoniamo il tipico eroe senza macchia e senza paura, che deve attraversare orde ed orde di avversari più o meno feroci con l'unico intento di blastare tutto ciò che incontra. Ciò che distingue Dominator dalla massa informe degli shoot'em up sul mercato, è lo schema di gioco basato su di un primo livello a scorrimento verticale seguito da altri tre (se

non ricordo male) a scorrimento orizzontale. Questi ultimi rappresentano la parte migliore del gioco, con una moltitudine di alieni che schizzano per lo schermo ed una astronave affidabile. Il primo livello, invece, riesce solo a frustrare i giocatori per un livello di difficoltà reso esasperatamente alto dalla incredibile lentezza di movimento dell'astronave. Questo maledetto livello fa scadere

di molto l'appetibilità del gioco. Questo vuol dire che se proprio non avete nessuno shoot'em up, questo è quello sbagliato per iniziare; mentre, se ne avete altri, ignorate questo.

GLOBALE: 78%

FLIMBO'S QUEST.

"Aiuto, aiuto, hanno rapito la mia ragazza!"
 "Embé, neanche fosse una novità."

"Ma la hanno portata a ben dodici paesi di distanza da qui (per chi non lo sapesse il paese è una unità di misura decisamente scema per indicare il numero di livelli)".
 "Sì, ma tanto ci andrai tu a riprenderla".

"D'accordo, ma i dodici paesi (vedi sopra) che dovrò attraversare sono pieni zeppi di avversari...."

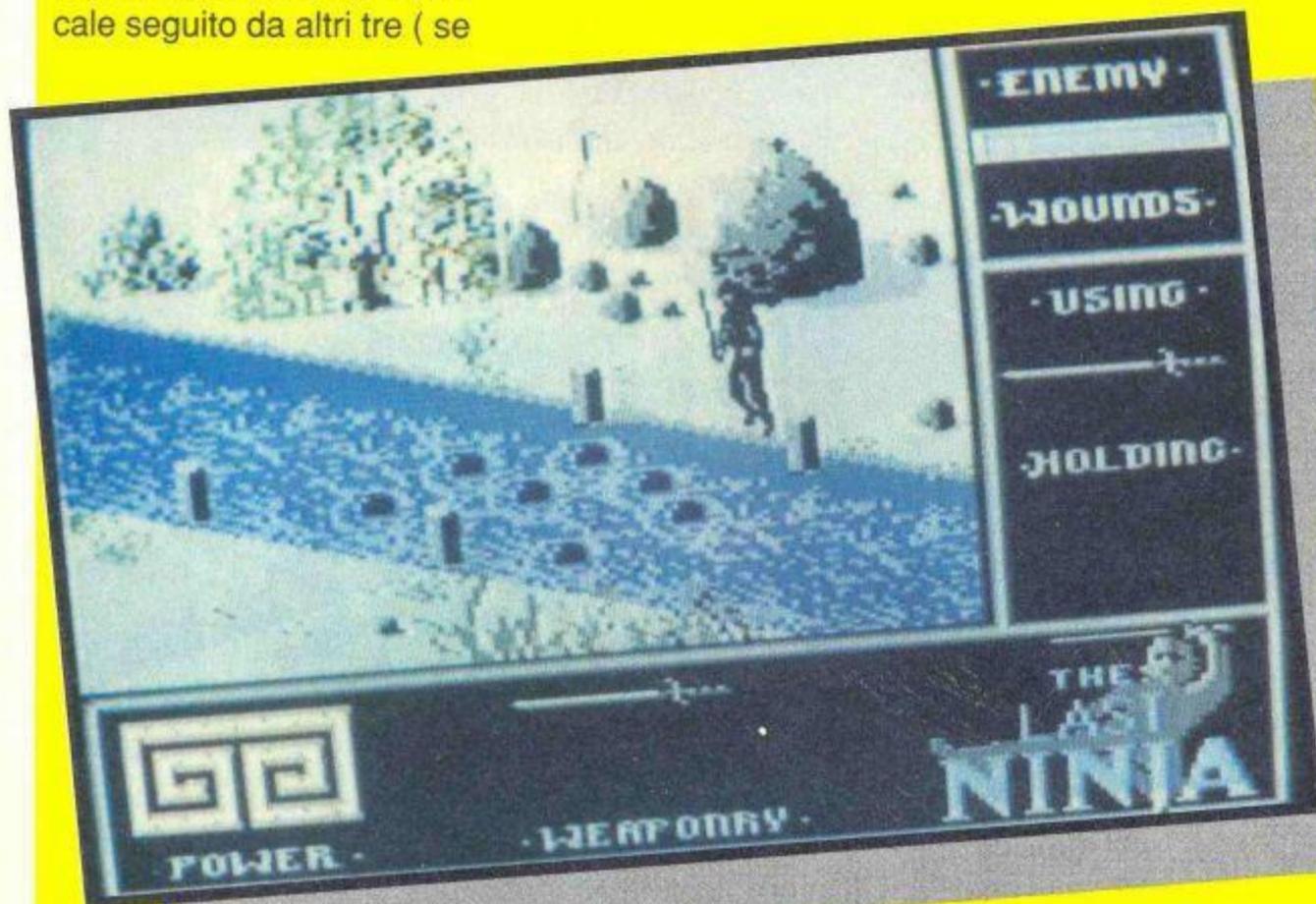
".... piazzati lì dal cattivone, immagino. Ed immagino anche che tu andrai là armato per ucciderne un bel po'."

"Esatto, ma tu come fai a saperlo?"

"Ed immagino che gli avversari rilascino qualcosa dopo essere stati uccisi. Magari monete o altro con cui andare in un negozio e comprare poteri speciali quali una maggiore potenza di fuoco, l'invulnerabilità, tempo extra e così via."

"E' proprio così; solo che per poter passare al livello successivo ho bisogno di conoscere un codice segreto, le cui lettere componenti sono in possesso di alcuni avversari."

"Aaaaaaungh! Originale. Meno male che i giochi non si giudicano solo dalla sto-



THE LAST NINJA

Una compilation dalla System 3 rappresenta il sogno di ogni serio videogiocatore. Basti dire battere strenuamente per un'altra redattoria per accaparrarsi (e le conseguenti ore di gioco) Premier Collection".

64

che ho dovuto comporre un quarto d'ora con gli amici la recensione della: "the System 3

ria." Già, meno male davvero. La storia di Flimbo l'avremo sentita già un centinaio di volte; comunque è la realizzazione che conta, ed in Flimbo's Quest hanno usato effetti speciali e colori ultravivaci per stupirci. La grafica è mooolto bella, con un sapiente uso dei colori (tipica frase da recensore) ed un grande parallasse. Il sonoro è tondo al punto giusto. Forse Hawkeye era un filino più giocabile, ma nessuno è perfetto (tranne me-ndJ.H.).

GLOBALE: 94%

THE LAST NINJA.

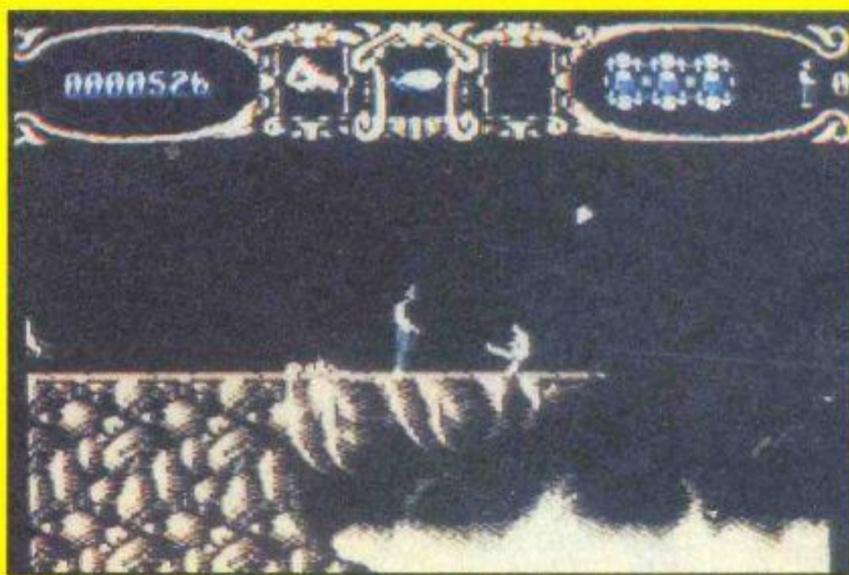
The last ninja è il tipico gioco che non necessita di presentazioni. E' stato acclamato da tutti come il miglior arcade-adventure mai uscito per il Commodore 64. Ha fatto urlare di gioia gli amanti di musiche orientalescanti, e strabuzzare gli occhi agli estimatori di grafica per il piccolo Commodore. Ha stupito tutti con il suo sistema di controllo "assolutamente originale" per poi esaltarne gli animi con lo stupendo schema di gioco,

consistente in una saggia mistura di enigmi ed arcade. Ha tenuto insonni un gran numero di accaniti ninja. E li ha poi placati con la scenografica morte di kunitoki nella stella. Ha fatto parlare di sé, ed ha accresciuto la fama della sua casa di software. The Last Ninja ha segnato la storia dei video-games. La sua traccia non verrà mai cancellata, e la sua gloria eguagliata solo da....

GLOBALE 90%

THE LAST NINJA II

Kunitoki ritorna, Armakuni anche. Ma stavolta il tutto si svolge nella moderna città di New York, ed il nostro ninja dovrà vedersela con tutti i pericoli cittadini, oltre a quelli non proprio occidentali e tecnologici, ma piuttosto arcani e mistici, preparati dal malvagio shogun. Il sistema di controllo è uguale al predecessore, ma non la musica e la grafica. Esteticamente il gioco è stato migliorato notevolmente con chitarre elettriche nella musica e dettagliatissime locazioni grafiche, il tutto contenuto in un unico dischett...



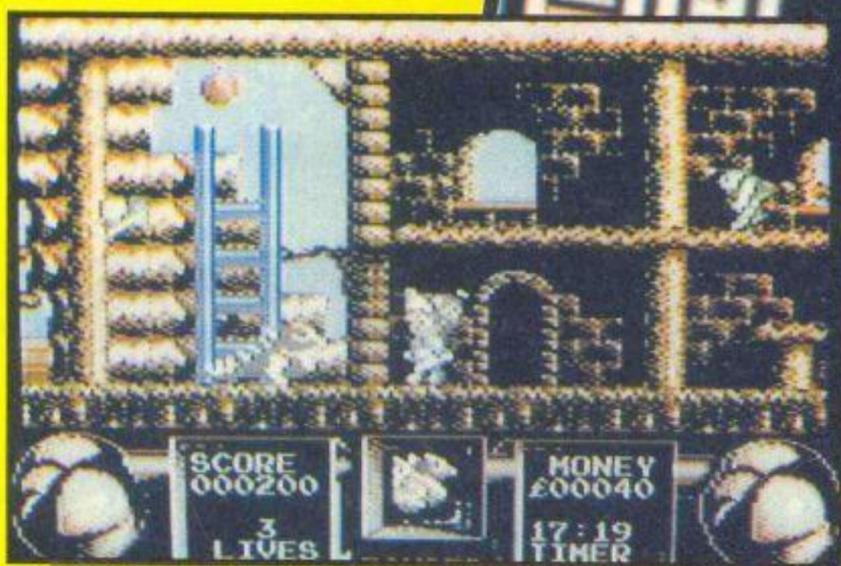
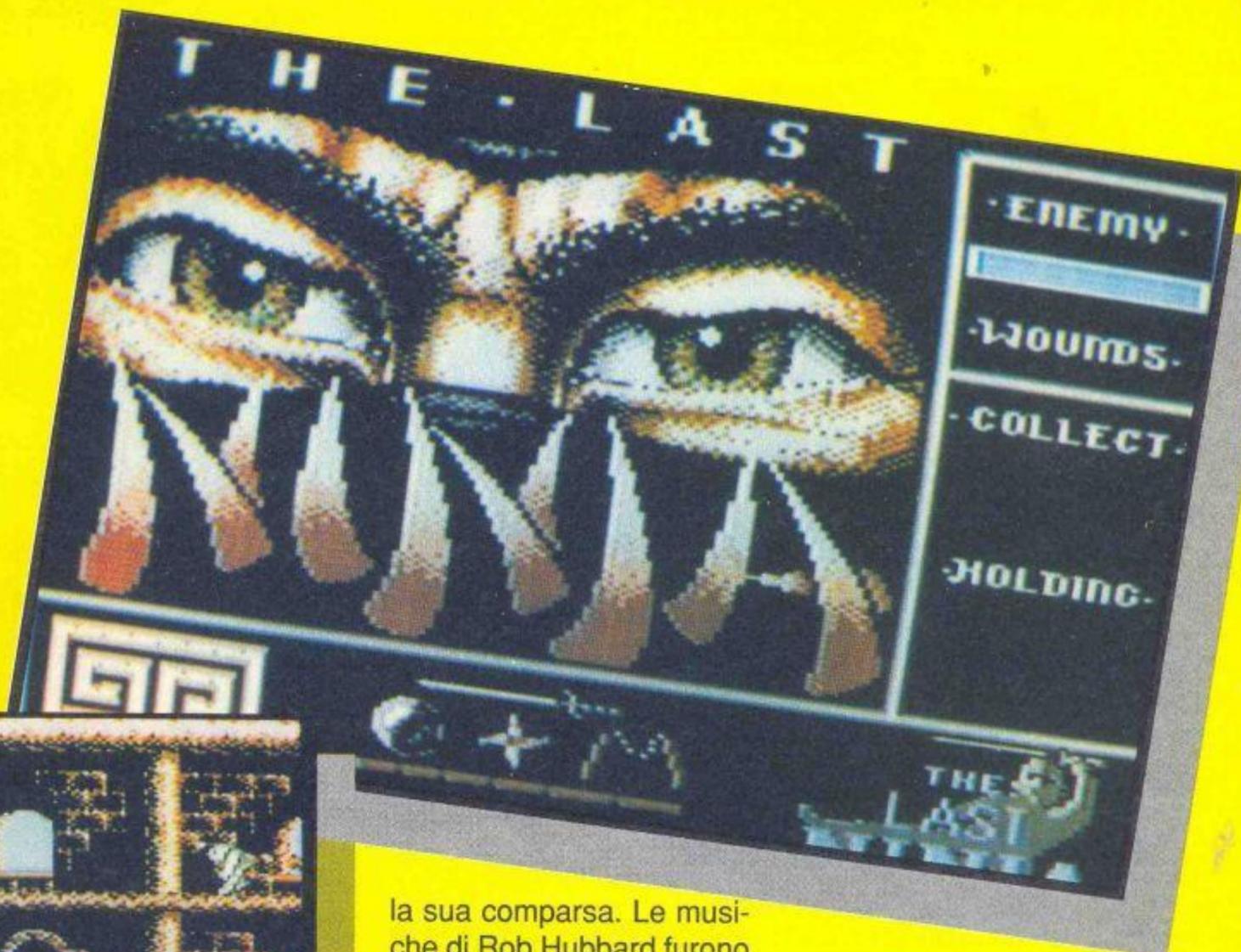
hey, ma qui i dischetti sono due.

Mumble, mumble. Perché? Urge un'occhiata più approfondita al gioco. Ah, ah, ah, ma questo è Ninja Remix. Pensa un po' te hanno preso un granchio alla System

3. Non che ciò sia grave data la similitudine tra i due programmi, ma chi magari cercava il secondo episodio del ninja, avendo già il Remix, ci sarà rimasto maluccio. Comunque la storia non cambia. La bella

intro con la cerimonia di "ben tornato tra noi, Kunitoki", c'è. La grafica anche e le musiche sono state rimaneggiate solo superficialmente. Questa avventura dell'ultimo ninja (che poi ultimo non è, come testimonia la suddetta intro) merita certamente il podio accanto alla prima puntata della serie, e l'unico in grado di batterli è il terzo (forse ultimo?) episodio del ninja.

GLOBALE 90%



la sua comparsa. Le musiche di Rob Hubbard furono addirittura riversate su nastro per poterle ascoltare in qualunque momento della giornata. I.K. è rimasto al vertice della categoria dei picchiaduro per un bel pezzo, ed è stato superato solo dal suo degno seguito (guarda caso, sempre della System 3).

GLOBALE: 88%

MYTH.

Quando bisogna recensire compilation di questo calibro, arriva sempre il momento in cui non sai come dire ciò che pensi del gioco. Si rischia di cadere nella monotonia o nello squallore. E allora come faccio a dire che Myth è semplicemente splendido? Come faccio ad enfatizzare la grafica del mitico Bob

Stevenson? Come farò a descrivervi nei minimi particolari la bella struttura di gioco, struttura che oserei definire un miscuglio di tra platform-game e beat 'em up? E se poi non riuscissi a rendere l'idea degli stupendi tocchi grafici quali il livello sulla nave vichinga che viene illuminata solo dai lampi?

Senza contare che potrei riuscire ad annoiarvi cercando di raccontarvi in quali splendidi luoghi si svolge l'azione (l'inferno, la già citata nave vichinga, le piramidi egizie, e così via). Beh, penso proprio che non vi dirò nulla su tutto ciò. Limitatevi a comprarlo; farete un affare.

GLOBALE 93%

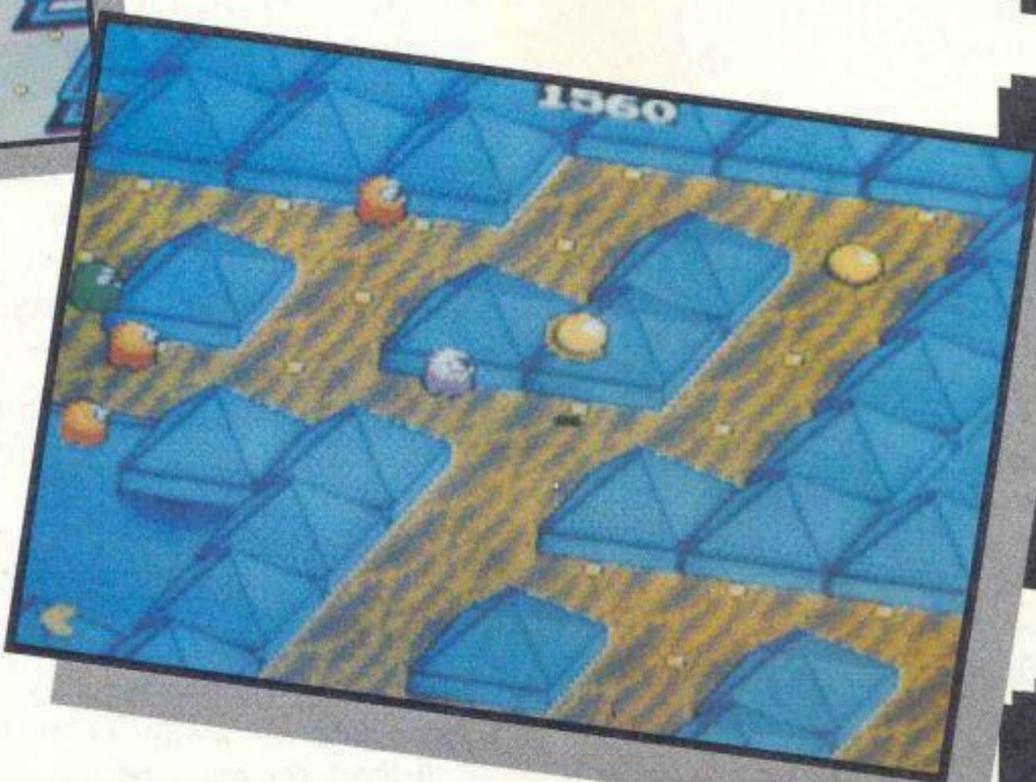
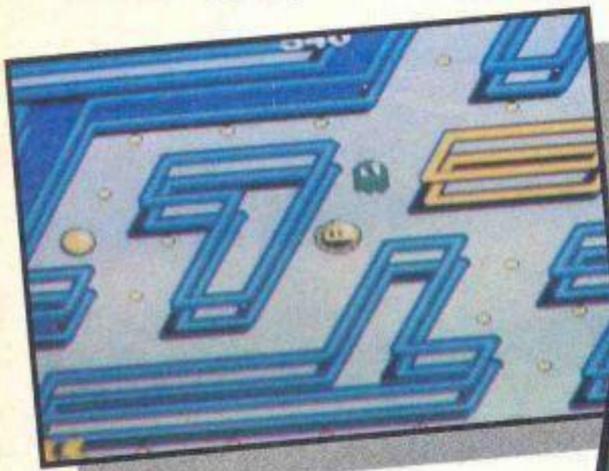
GLOBALMENTE PARLANDO:

Questa è sicuramente la più bella compilation che mi sia mai capitato di vedere pubblicata. Ogni gioco della collezione varrebbe ancora il suo prezzo pieno (tranne, forse, Dominator) e se ve ne mancano anche solo due, dei titoli qui presenti, l'acquisto diventa un vero affare.

INTERNATIONAL KARATE.

Già che siamo in tema di pietre miliari, classici e "grandi pezzi di software", ecco arrivare International Karate. I fasti di The Way of the Exploding Fist si erano appena spenti quando I.K. fece la sua apparizione. Ricordo ancora che ero andato a casa di un amico per vedere i suoi nuovi ac-

quisti, e dopo un paio di giochi carini (tra cui sabouter) arrivò lui. Rimanemmo entrambi attoniti a contemplare lo schermo guardando i due contendenti muoversi fluidissimamente sullo schermo dandosele di santa ragione. Non riuscimmo a giocare a nient'altro per tutto il giorno, continuando a stupirci per ogni tocco di classe che faceva



Gabo gabo gabo gabo gabo gabo gabo... Che cosa vi ricorda? No, non un redattore scemo che non sa come iniziare una recensione perché ha otto tonnellate di lavoro e non ha voglia di fare niente (però ci siete molto vicini), bensì PacMan! Dai, ma come avete fatto a non capirlo? Come dite? NON SAPETE CHI E'? Massì, dai, hmmm... Ho trovato! E' una specie di Gabibbo (lo possono tritare — beh, però, non ho tutti i torti, vediamo... gabo gabo gabo Gabibbo! Mi farò internare) giallo senza gambe, senza accento genovese, che non cambia doppiatore ogni due puntate di Striscia la Notizia, che non incide dischi e non viene presentato in versione "pupazzata" da quel faccino felice di Stefano durante USA Today. Ci siete? Fa niente.

Anche se non lo conoscete (vergognatevi), senz'altro avrete visto in qualche sala giochi un coin-op chiamato Pacmania, ebbene è (era e sarà) una versione in 3D isometrico con un po' di livelli graficamente molto fantasiosi di un classico giochino di un mostriciattolo tondo & giallo che vagava in alcuni labirinti mangiando pillole più o meno grosse e sfuggendo ad alcuni fantasmi. Ora mi chiedo, perché hanno bloccato Dr. Mario in America e non Pac-Man?

Mi spiego, Dr. Mario è un clone di Tetris in cui dovete mettere a posto alcune pillole, ed è stato fermato perché "incita i giovani alla droga", cosa avrebbero dovuto fare a Pac-Man che ne ingurgita a centinaia ed è pure giallo in faccia? Ad ogni modo, il gioco lo conoscete senz'altro, vuoi perché mi avete preso in giro e vuoi perché se non lo conoscete vi picchio, e questa è la conversione per Master System. Augh.

DR. MARIO

PRESENTAZIONE 94%

Identico in tutto e per tutto all'originale da sala, penso proprio che voglia dire "bello".

GRAFICA 92%

Iperfluida, colorata e molto definita.

SONORO 79%

Il Master System, si sa...

APPETIBILITA' 89%

Irrefrenabile, ecco la parola giusta.

LONGEVITA' 91%

Leggete sopra.

GLOBALE 92%

Il miglior gioco come programmazione **FINORA** (vedrete poi) mai visto, ed è pure divertente!

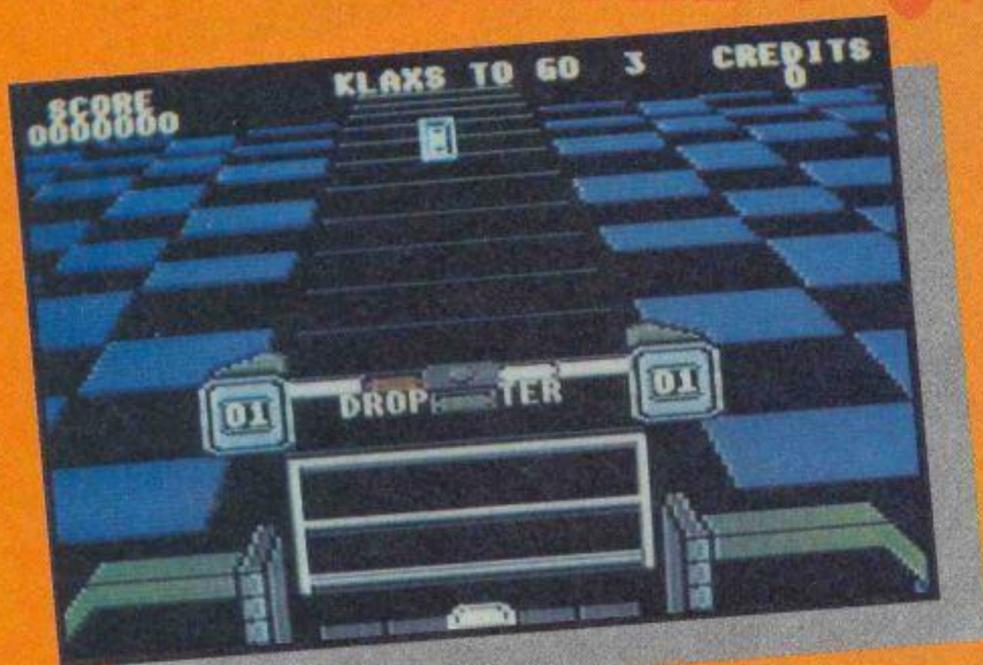


Non sono mai stato un fan di Pac-Man, però per una qualche inspiegabile ragione Pacmania mi ha sempre scatenato una irrefrenabile voglia di giocare, tranne che sugli 8-bit. Ebbene, questo è L'UNICO 8-bit dove valga la pena di giocarci! La

grafica è molto simile alla versione per Amiga che in effetti non ricalcava poi molto l'originale, ad ogni modo è curatissima, iperfluida (impossibile su Master System!) e molto varia. Pensate, ci sono addirittura **TUTTI** gli intermezzi tra quadro e quadro, e persino un livello segreto e inedito tutto dedicato ai \$o£di, come dicono i BBros. Incredibile, ma vero.



TEAM



ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

DRIIIN, DRIIIN. "Pronto? Sì, sono il G.E.G. (grande eroe galattico); con chi parlo? Ah, siete del C.P.L.L.D.P.O. (comitato per la liberazione dei pianeti oppressi).

Beh, mi spiace ma non ho tempo per i vostri problemi, sono in vacanza. No, non mi importa se c'è un pianeta infestato da mostri meccanici. No, della vita degli abitanti del pianeta mi frega anche meno. Le ho detto che non mi importa un fico secco che i prigionieri siano don.... Donne?!? Sono le miss degli ultimi 36 numeri di playboy?!?! Sono incatenate alle pareti coperte solo da un succinto bikini?!?!? Hi, hi, hi, hi (ghigno satani-

co), non dite altro; arrivo". Beh, la prima cosa che vi colpirà di E.F.T.P.O.T.R.M. sarà sicuramente la grafica. E' bruttissima e assolutamente monocromatica. Chiaramente sia il programmatore sia il grafico provengono dallo Spectrum. Ciò è un vero peccato perché il programma è abbastanza giocabile e se resistete allo shock grafico, troverete divertente andare a salvare fanciulle in bikini. Almeno fin quando non vi accorgete che le fanciulle sono tutte uguali.

GLOBALE 68%

KLAX

Anche se qui da noi non ha goduto del successo riscosso negli U. S. A., Klax è un gioco abbastanza conosciuto. Rientra nella folta

schiera degli pseudo-puzzle-games, ed è anche uno dei più riusciti. In Klax, infatti, si mescolano un'azione di gioco frenetica a un concetto estremamente semplice quale quello di mettere in fila una serie di mattoncini colorati. Una volta formata una fila di mattoncini in orizzontale, verticale o diagonale (ovvero avremo formato un klax), essi spariranno lasciando cadere i mattoncini che stavano sopra. Se aggiungiamo che i mattoncini colorati che vi vengono incontro somigliano tanto a delle caramelle alla frutta, non rimane molto da dire sul gioco, se non che sia bello. Notare che Klax è bello da giocare, non certo da vedere. Tanto per ricordarci che stiamo parlando della Domark-Tengen, il look del gioco è estremamente "spectrumiano" (che sia tutta una manovra della software house per rilanciare il vecchio friggiovava?) E la musica è mooolto datata. Comunque la giocabilità è alta, e Klax si basa su quella.

GLOBALE 84%

A.P.B.

Penso proprio che All Point Bulletin (A.P.B) rappresenti il prodotto meglio riuscito dell'accoppiata Domark-Tengen. Il gioco è una conversione da coin-op (come anche tutti quelli della compilation) e vi mette nei panni di un poliziotto alla guida di una volante di pattuglia in città. Ogni giorno dovrete portare a termine il compito assegnatovi dal vostro capitano, che spazia dall'arrestare due coni stradali (!?! (Caspita, cittadina tranquilla, eh?- Ndj) nel primo giorno, all'arrestare tutti i trasgressori in città nell'ottavo. Graficamente è cari-

no, con una grafica un po' blocchettosa ma colorata e generalmente chiara. La colonna sonora è di Martin Walker, il che indica uno stile un po' particolare ma che personalmente apprezzo. La giocabilità è ottima, il controllo della vettura è infatti molto buono, e il tasso di difficoltà è tarato su un livello medio-basso. Bello.

GLOBALE 89%

CYBERBALL

Nel 2022 il football americano è considerato uno sport per signorine, le risse sono considerate cose da femminucce, il wrestling è uno sport per casalinghe frustrate. Insomma nel 2022 i gay hanno il sopravvento. Il club degli uomini ancora tali cerca quindi una disciplina talmente dura e violenta da distinguerli nettamente dagli altri maschi sessualmente perplessi. Nasce così il Cyberball, lo sport più violento dell'universo. Questo Cyberball è un'evoluzione diretta del football americano, in cui due squadre (composte da 7 giocatori ciascuna) devono portare una sfera di metallo oltre la linea di meta avversaria per far punti; e bisogna farlo prima che la "palla" esploda (!!!). Per fermare il portatore di palla avversario si può utilizzare qualunque mezzo purché violento. Ogni qualvolta un giocatore viene placcato riporta dei danni che a lungo andare possono ridurre il giocatore all'immobilità oppure indurlo ad esplodere. Esplodere? Ah, dimenticavo. I giocatori sono dei ro-

bot. Ma, un momento. Se i giocatori sono dei robot, il senso maschio dello scontro fisico non esiste più. Beh, del resto saranno virili, ma scemi non ancora.

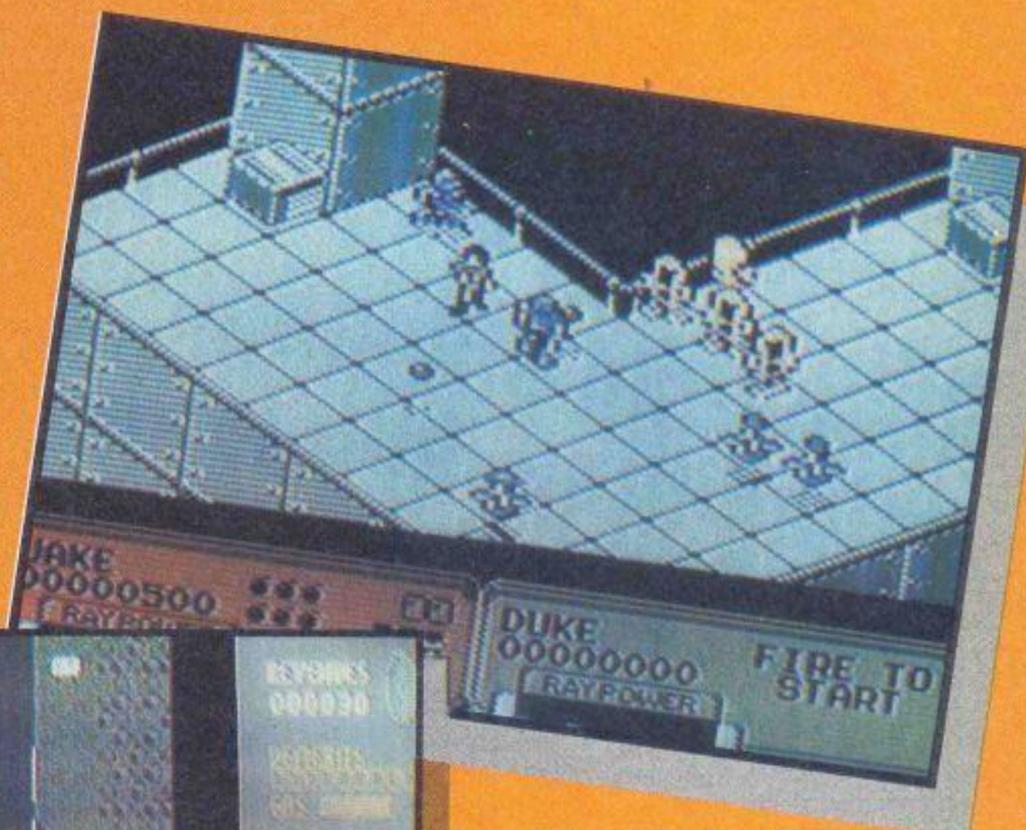
GLOBALE 65%

VINDICATOR

Vindicator non è un granché, ma non credo che sia colpa sua. Tecnicamente parlando il gioco è abbastanza valido, con uno scrolling fluido e una miriade di carri armati sullo schermo che sparano nugoli di proiettili senza il minimo sfarfallio. Il problema di base è da ricercare nella struttura di gioco. Anzitutto la ristretta area di gioco che non vi permette un valido controllo della situazione spedendovi in uno stato di semi claustrofobia. Secondariamente la situazione storica degli shoot'em up con carri armati non è certamente felice. Ci hanno

provato in tanti, a partire dal mitico Tank per Atari VCS, ma nessuno ha mai colto nel segno. Il perché è sicuramente da collegare ai protagonisti stessi. Un carro armato ha come prerogativa di base un'azione lenta ma possente. Ciò limita sensibilmente il numero di situazioni esplicabili portando ad una certa monotonia che frustra il giocatore (quasi quasi dò una di queste recensioni a qualche politico perché le legga durante un comizio, tanto lo stile politichese c'è). Insomma, di sicuro, non è certo questo il gioco per cui comprare la compilation.

GLOBALE 58%



me gli unici due bei giochi della suddetta accoppiata (A.P.B. e Klax) e i giochi conseguentemente meno brutti (gli altri). Certo questa non è la compilation da comprare per la bella grafica, ma se non avete né Klax e neanche A.P.B. (o siete fanatici dello Spectrum ma avete un 64), dovrete farci un pensierino.

GLOBALE 70%

TIRANDO LE SOMME:

Aspettavo una raccolta dei giochi Domark-Tengen solo per farmi quattro risate (non so se avete presente lo standard Domark-Tengen), invece hanno messo insie-

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

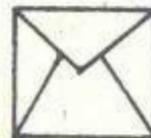
TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

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)



ELVIRA



Elvira, la tettona protagonista di vari film che più che una strega sembra una... simpaticona, ha appena ereditato un maniero dalla zia Emelda che, a sua volta, era una strega di quelle proprio terribili. Elvira, attenta com'è alla moda e ai costumi odierni, ha deciso di andare a vivere in quel bel maniero così orrorifico, ma, ahimè, la zia Emelda si è arrabbiata, e così ha deciso di riportare in vita zombies e spiriti nel tentativo di impadronirsi di nuovo della vita e dominare il mondo.

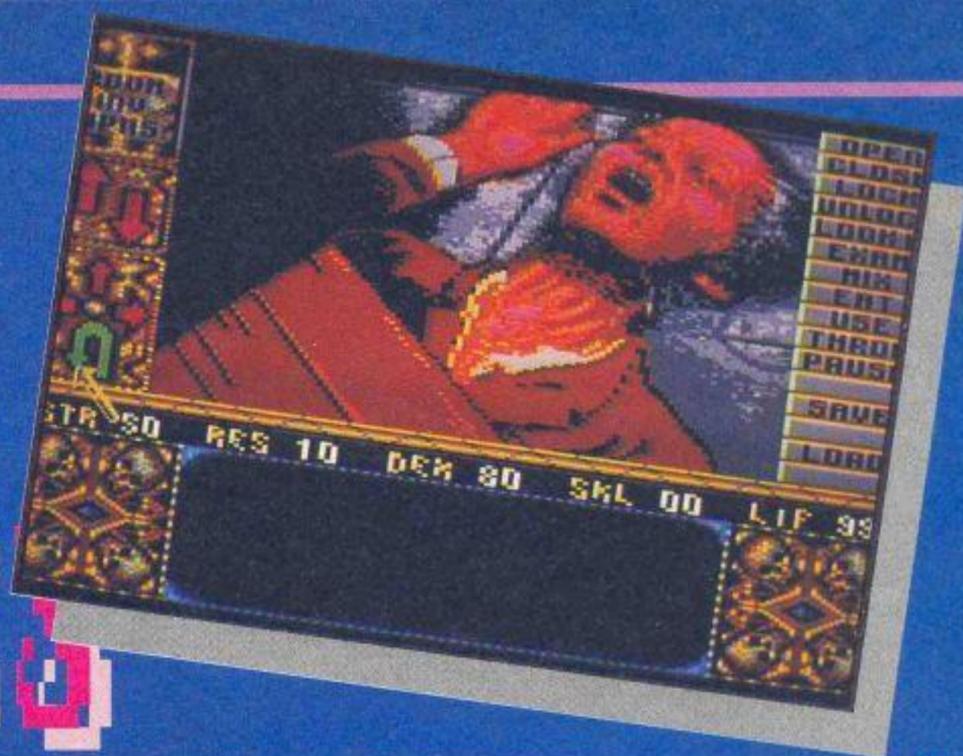


Sono un grande fan di Elvira (che occhi! Che bel paio di... occhi!), e questo gioco non può che piacermi. Inoltre, qualsiasi cosa che impieghi un po' la materia grigia senza eccedere (vedi wargames) è il benvenuto nel mio disk-

drive, ed Elvira: Mistress of The Dark guarda caso unisce queste due mie passioni. I puzzle da risolvere sono davvero tanti, e così le situazioni gore (fantastiche le schermate splatter). Forse l'unico, vero difetto del gioco è contenuto nei caricamenti, che più nell'ordine del minuto si può dire che sono nell'ordine alimentare, visto che sono una vera pizza. Ad ogni modo, beh, potete sempre comprarvi l'hard-disk. No, Stefano, scherzavo!

Siccome Elvira per riuscire a riportare tutto alla normalità ha bisogno di aiuto, avete deciso - attratti dai suoi grandi... ehm, occhi - di aiutarla nella ricerca di un cofanetto contenente delle pergamene che sole possono risolvere il mistero. Prima di trovare il cofanetto però, dovrete riuscire a trovare ben sei chiavi nascoste da qualche parte nel regno di Killbragant che, pare, abbia "solo" 800 locazioni diverse da esplorare! Per ammazzare i mostriciattoli dovrete usare la spada, perché il mitra non vi è di nessun aiuto, mentre

"Gioco
"Caldo"



MISTRESSES

OF

THE

DARK

64

altre magie utili a sbarazzarvi degli ospiti indesiderati possono essere prodotte grazie a ingredienti che troverete nel corso della vostra ricerca.

Graficamente le scene sono realizzate benissimo, e il gioco è decisamente sconsigliato ai deboli di cuore! Gli effetti sonori non sono un granché ma la colonna sonora dell'inizio è molto carina.

L'interazione con il gioco è prodotta dal movimento del cursore che dovrà essere posizionato sulla bussola per gli spostamenti o sulle parole per le azioni.

Il controllo con il joystick non è felicissimo, ma il 64 non dispone purtroppo di un mouse.

Il vero problema, comunque, sta negli accessi al disco che sono davvero continui (tre dischi registrati a doppia faccia! Un tormento!) perché la grafica è molto, molto dettagliata.

Se siete degli intolleranti impazienti pensate prima di cimentarvi in questo puzzle adventure game, ma se vi piace questo genere di giochi con un po' di sadismo qua e là... fatevi sotto!

PRESENTAZIONE 82%

La cartolina di Elvira, il manuale di istruzioni, il libro delle magie con tanti tips... e la continua sostituzione dei dischi!

GRAFICA 94%

Molto, molto bella.

SONORO 56%

Povero povero. Ok, nell'introduzione, ma scarso durante il gioco.

APPETIBILITA' 89%

Il sistema di controllo a icone è molto immediato ed è divertente anche solo esplorare le locazioni.

LONGEVITA' 9%

Una grande sfida con ben tre dischi di roba da scoprire!

GLOBALE 91%

Una bella conversione destinata a "quelli dotati di pazienza".



Elvira mi ha veramente appassionato su Amiga, anche se devo ammettere che l'ho risolto grazie alla soluzione... non avevo il tempo di mettermi lì. Comunque sia la versione per il 64 mi ha davvero impressionato. Sì, i continui cambiamenti di dischetto sono un po' noiosi, ma ne vale la pena!



Dopo aver visto Elvira su Amiga chi si aspettava una conversione così ben riuscita? Quest'avventura è decisamente divertente, complessa al punto giusto e graficamente eccellente. Purtroppo questo significa anche un continuo scambio di dischi, ma sono regole alle quali bisogna sottostare quando si vuole la qualità (e quantità!) grafica. Se vi piacciono le avventure, questo è davvero un bel gioco.

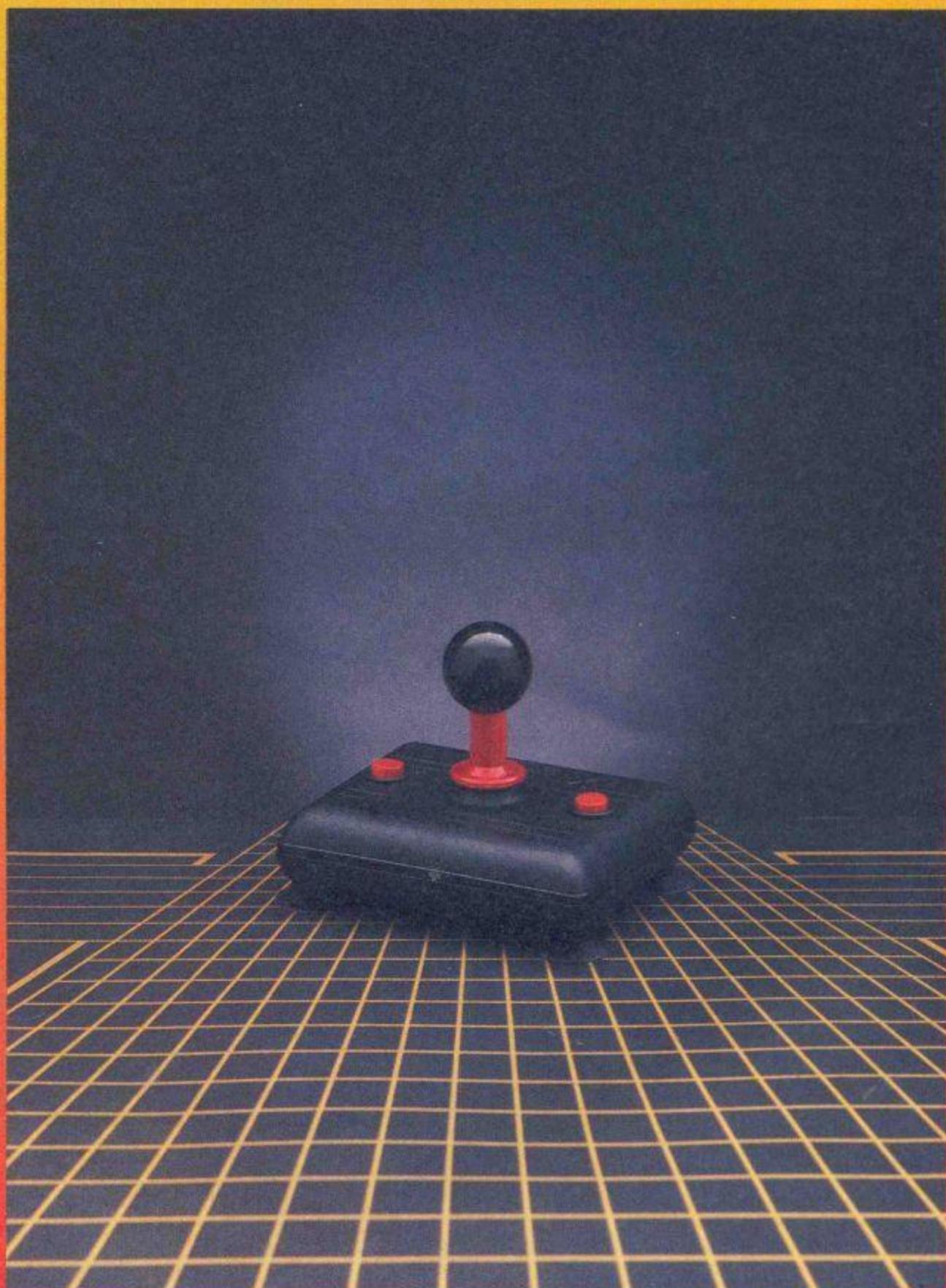
REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

Albatros-Ball 2

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

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

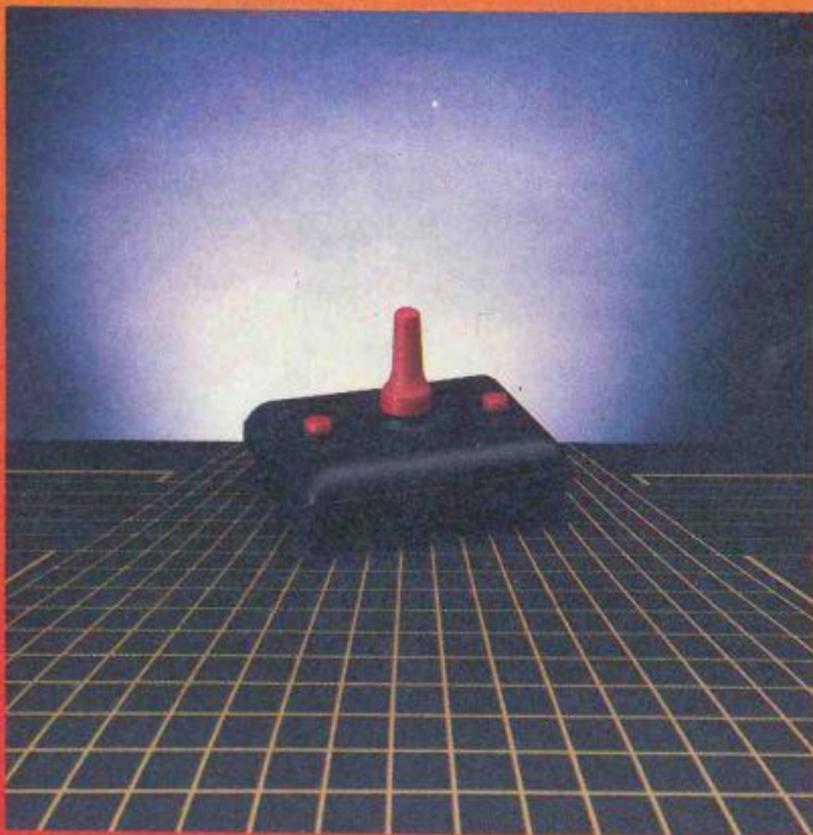
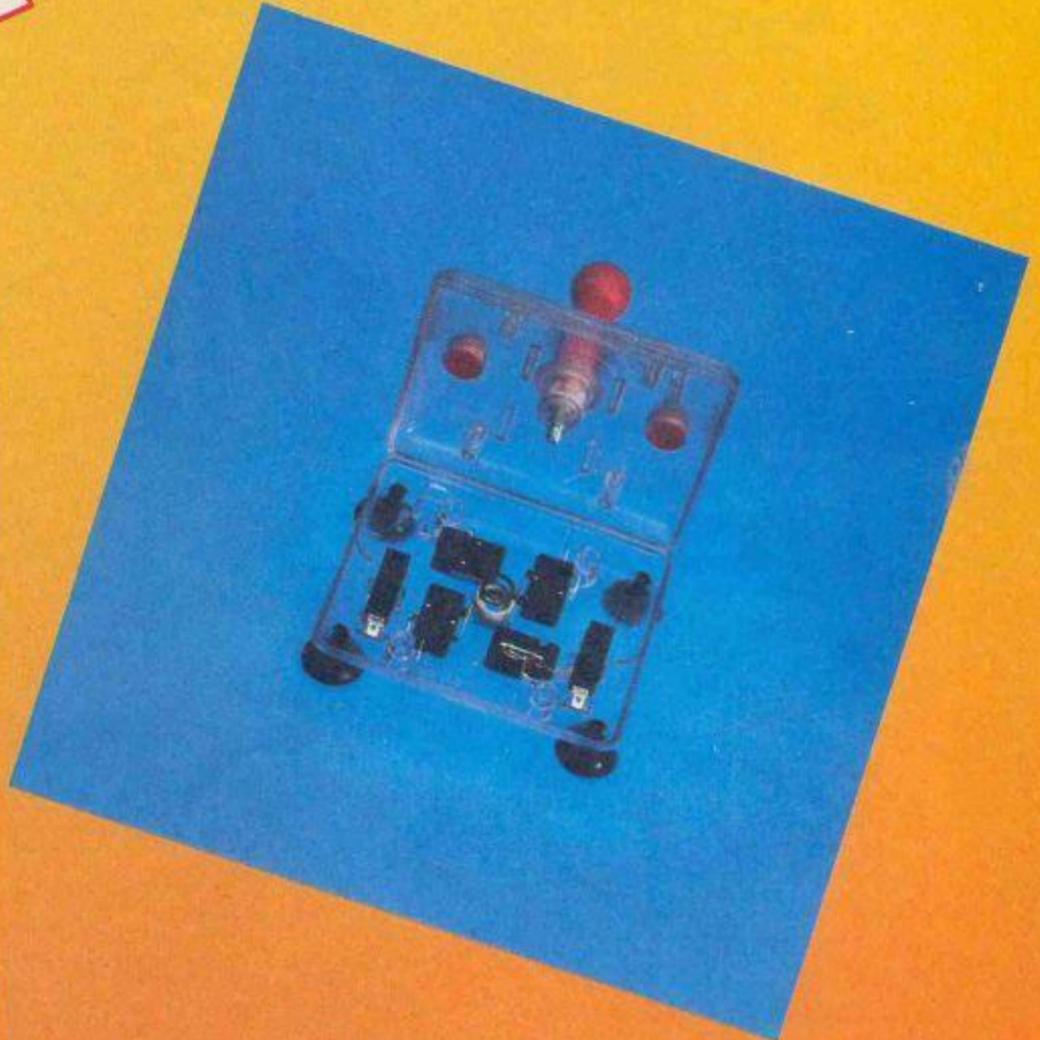
Manopole rinforzate
con un'anima in acciaio
da 8 a 22 mm



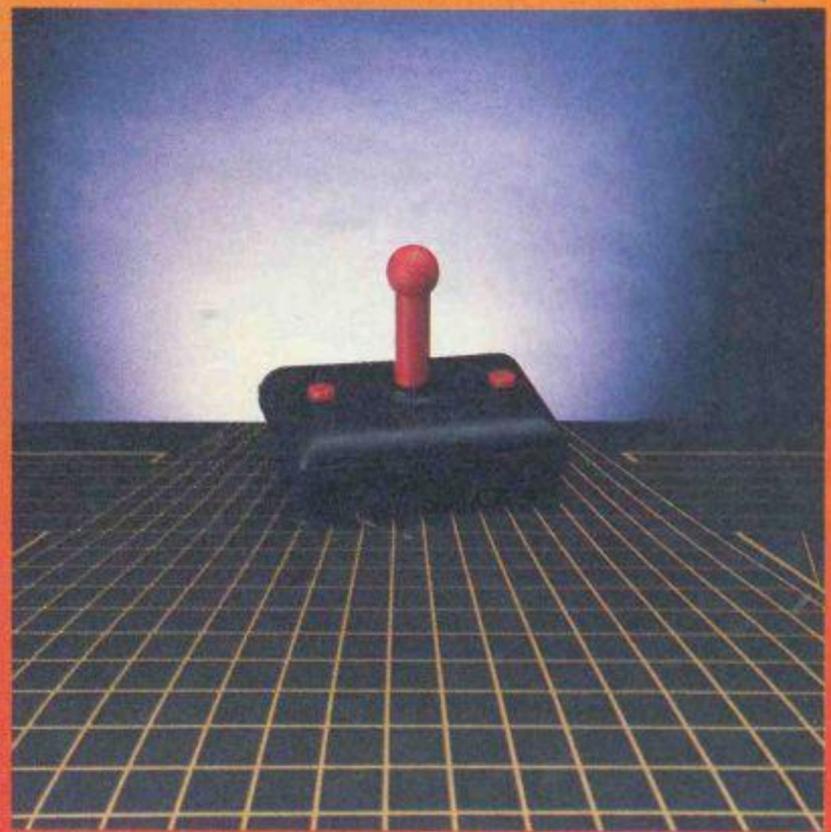
REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros



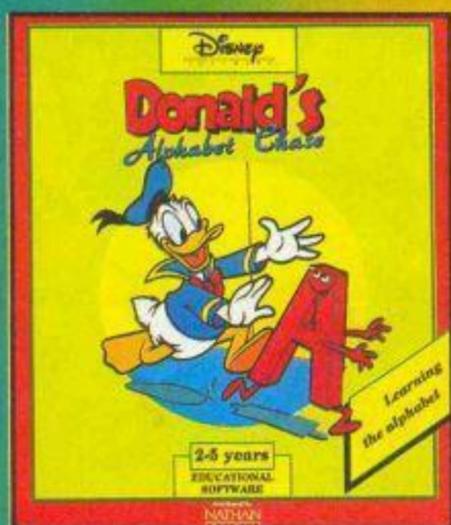
Albatros-Ball

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

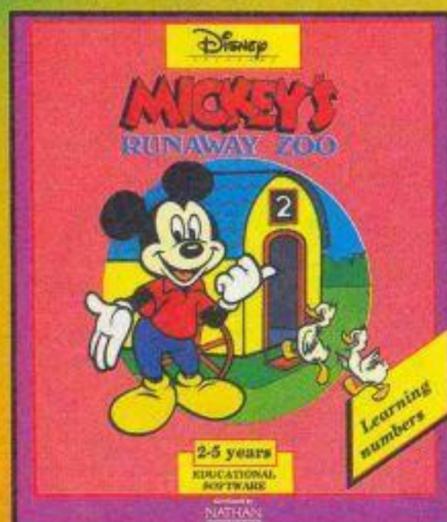
Disney

S O F T W A R E

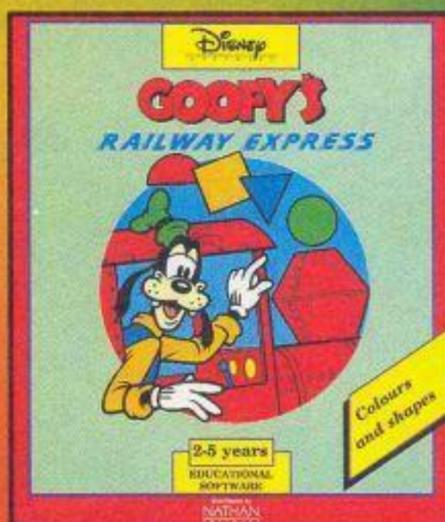
PRESENTA I SUOI PROGRAMMI EDUCATIVI IMPARARE GIOCANDO



LE LETTERE DELL'ALFABETO



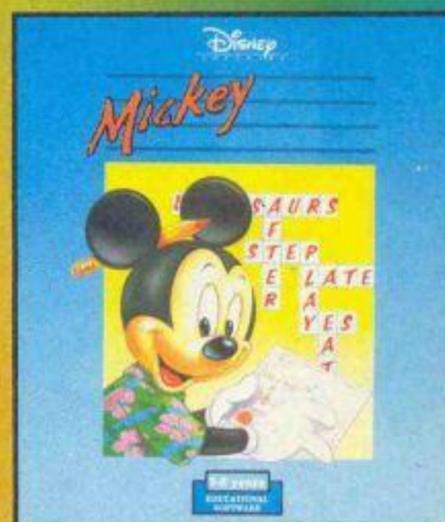
I NUMERI



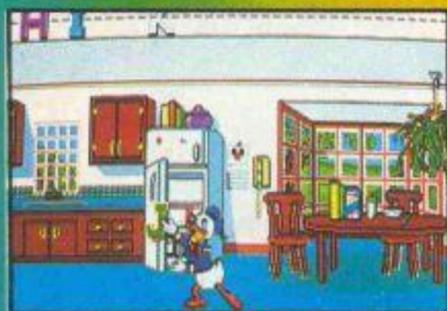
I COLORI E LE FORME

UNA GAMMA DI
SOFTWARE EDUCATIVO
ADATTO ALLE NECESSITA' DEL BAMBINO

GIOCARE CON GLI EROI DI WALT DISNEY
FAMILIARIZZARSI CON IL COMPUTER
SCOPRIRE LE BASI DELL'APPRENDIMENTO



LA LETTURA E L'ORTOGRAFIA



PAPERINO IMPARA
L'ALFABETO

Grazie a questo gioco magico, il bambino impara le lettere dell'alfabeto mentre si diverte. Personaggi birichini a forma di lettere si nascondono in casa di Paperino. I bambini possono aiutare Paperino a trovare i nascondigli battendo sulla lettera corrispondente della tastiera.

DA 2 A 6 ANNI



LO ZOO DI TOPOLINO
IN LIBERTÀ

Con questo programma il bambino impara a distinguere i numeri, giocando a nascondino con gli animali dello zoo. Il gioco consiste nell'aiutare Topolino e Pippo a rintracciare gli animali che sono scappati, battendo sui tasti corrispondenti ai nascondigli numerati.

DA 2 A 6 ANNI

Questi giochi sono disponibili nelle versioni seguenti:

IBM PC e compatibili, Atari ST, Amiga,
Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64.

Distribuito da:

LEADER
EDUCATIONAL SOFTWARE



IL RAPIDO DI PIPPO

I bambini sono invitati a salire a bordo del treno di Pippo per imparare i colori e le forme.

Sei scenette, che si succedono al ritmo di una fantastica animazione magica, sviluppano l'osservazione ed i riflessi del bambino.

DA 2 A 6 ANNI



IL CRUCIVERBA DI TOPOLINO

Con questo gioco i bambini, aiutati dai personaggi di Walt Disney, imparano a creare e a stampare i cruciverba. Grazie ad una serie di enigmi da risolvere insieme a Topolino, Paperino e Pippo, il bambino impara a sviluppare le sue capacità di riflessione, migliorando il linguaggio.

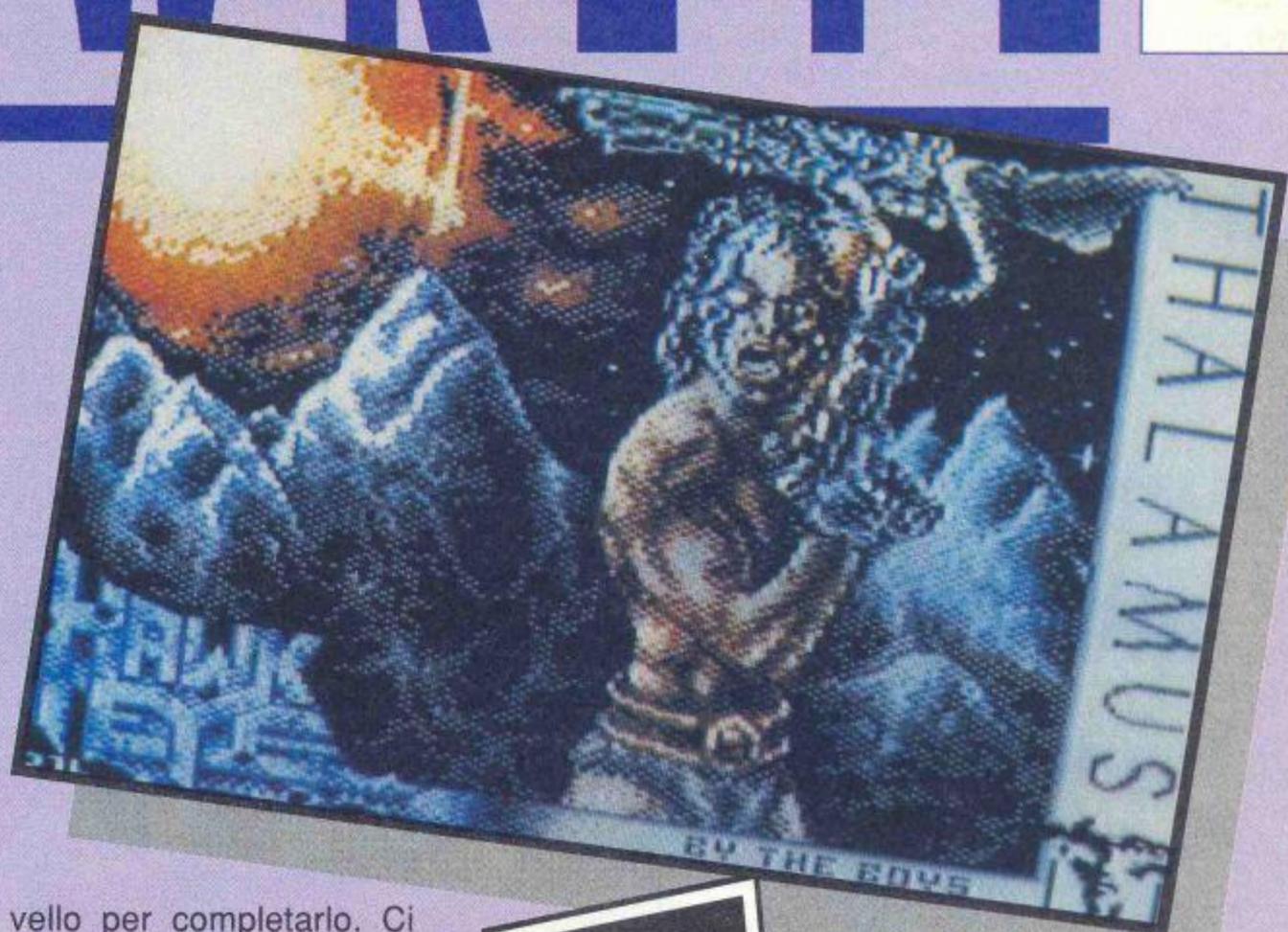
DA 6 A 8 ANNI



HAWKEYE



E' meccanico! E' biologico! E' la nostra ultima difesa. Certo, avete già sentito questo slogan riferito a R-TYPE, ma si dà il caso che sia adattissimo anche ad Hawkeye! La storia del gioco ci narra di un pianeta nomato Xamox dove viveva una razza talmente perfetta da attirare l'invidia di una certa popolazione nomade detta Skryksis. Questa popolazione, oltre ad essere nomade, era anche Kattiva con la K maiuscola - oltre ad essere dannatamente invidiosa - e si è buttata con passione e virtuosismo nel suo sport nazionale: sterminare tutto & tutti. Per loro sfortuna, un gruppo di xamoxiani è riuscito a fuggire a loro insaputa, rifugiandosi in certe caverne sotterranee. Nascosti laggiù come tanti topi, hanno lavorato incessantemente alla costruzione di un molto terribilissimo strumento di vendetta. Una volta ultimato risulta essere un cyborg: parte uomo, parte macchina, tutto vendetta, non parente di Robocop. Battezzato come Hawkeye, questo nuovo "eroe" deve affrontare dodici livelli per raccogliere i pezzi di un puzzle. Ce n'è uno per ogni livello, e si considererà completato solo dopo che tutti i pezzi saranno stati presi; a questo punto Hawkeye dovrà recarsi all'estrema destra di ogni li-



vello per completarlo. Ci sono quattro armi a disposizione: la prima delle quali ha colpi illimitati - ma è meno potente - e le altre tre sono via via più efficaci, seppur con i colpi contati. Ogni livello consiste di un paesag-

64



È una perla: un gioco Thalampus non si può dire ma ugualmente eccezionale, con uno stupendo caricatore che permette di modificare una rotella sonora, una grafica impeccabile, e uno scorrimento parallattico di precisione assoluta. L'azione è tipo gioco di piattaforma, e ha poco a che vedere con i più famosi sparattema, ma questo non toglie nulla al suo valore: ha un proprio ritmo di gioco, e le partite vanno via facilmente. Molti spalti sembrano far classe a sé, ma la parte migliore è il modo in cui sono strutturate le ondate: questo SEMBRA un gioco facile, ma dopo qualche partita atavica ancora precipitando nelle voragini del primo livello. Eccellente anche il supporto sonoro - stavolta tocca a Jeroen Fal - e nel complesso è qualcosa di pressoché impareggiabile: non un classico, ma quasi.

**Globale:
92%
(MEDAGLIA
D'ARGENTO)**

gio costellato di piattaforme, dotato di scorrimento parallattico a sfondo fisso. Lungo la strada il potente cyborg dovrà vaporizzare una quantità di nemici rompitasche, fino alla vittoria finale (chissà!). In alto al video c'è un pannello di controllo, indicante fra l'altro lo stato delle armi e la direzione per il prossimo pezzo da raccogliere (che può anche essere un bonus). Da sottolineare che, dopo il GAME OVER, c'è la possibilità di far pratica nel livello dove Hawkeye è stato sconfitto.

RULLAKARTONI: dicesi (bello l'inizio Fantozziano eh?) Rullakartoni un gioco in cui bisogna picchiare gli avversari per proseguire. Beh, a dire il vero, esisteva già il sinonimo "picchiaduro", ma il mio più grande desiderio (dopo un harem tipo sceicco) è sempre stato apportare qualche modifica nel mondo dei videogiochi... Ed ora che mi sono realizzato passiamo alla recensione: in questo inconsueto picchiaduro, che si rifà all'omonima trasmissione (Teste di Gomma in Italia) alcuni Vip, Ronald Reagan, Maggie Thatcher, il Papa Karol Woytila, Khomeini, Gorbaciov e il presidente sudafricano Botha, sono coinvolti in un

due avversari scenderanno in campo e qui incomincerà il divertimento (se così lo possiamo chiamare). A questo punto vi chiederete: "Ma quale esorbitante motivo ha spinto tutte queste brave persone a pestarsi per motivi così effimeri?". Ebbene, noi di ZZAP! Lo abbiamo scoperto per voi e qui leggerete un'anteprima mondiale. Pare che Maranzanoli in persona abbia lanciato una mela con scritto "al più bello e al più affascinante", ed i leaders, riuniti per la pace nel mondo (vi combatterò con il Daitarn III, Ndbenjo) lasciarono un attimino in dietro i loro buoni propositi per conquistare l'ambita mela. Riuscirete voi, impersonificando il vostro - beh- eroe a porre fine al conflitto, conquistando la mela e riportando alla Terra la pace?

PRESENTAZIONE 50%

Niente male la schermata di selezione, ma, per carità, mi spiegate cosa vuol dire "Da qui in poi dovrai scegliere altri due leader e, purché ne esca tu vinca ogni volta, il gioco continua"?

GRAFICA 53%

Il 53 è di incoraggiamento. Era da tanto che non vedevo una grafica così brutta! Qualcuno sa dirmi perché Sua Santità porta gli occhiali?

SONORO 40%

Mi viene da piangere.

APPETIBILITÀ 55%

Il programma televisivo ha sempre il suo fascino...

LONGEVITÀ 40%

... Ma questo non vi incentiverà di certo a farci più di due partite

GLOBALE 45%

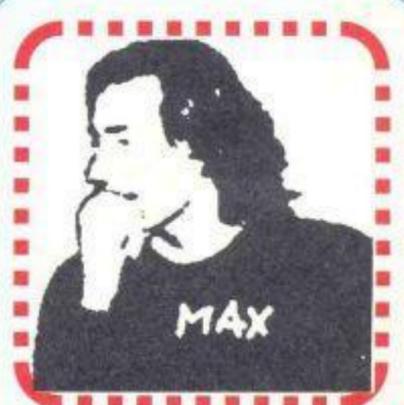
Come i miei compiti di latino.

SPITTING IMAGE

conflitto mondiale per decidere chi è il più bello e il più affascinante. La cosa particolare è che questa improbabile terza guerra mondiale non si combatte con grandi dispiegamenti di forze, come ci si potrebbe immaginare e altroché guerre stellari, sono i leaders in carne ed ossa a sfidarsi all'ultimo sangue in scontri a due. All'inizio del gioco voi selezionerete il Vip da sconfiggere e quindi quello che lotterà per voi. Quindi i



ALTI Interrompiamo la trasmissione per un'importante precisazione: Il termine "Rullakartoni" è stato ispirato a Paolo da una canzone del 1979 degli Skiantos, e più precisamente "Ti Rullo di Kartoni". Grazie, Freak! (Brrr! Speriamo non mi chiedano i diritti! Ndp)



Per quanto riguarda la grafica e il sonoro, sono pienamente d'accordo con Davide, ma l'idea mi ha colpito. Ero un fan di Teste di Gomma e così mi sono divertito non poco a vedere Ronnie e la Thatcher rullarsi di kartoni a vicenda. Tuttavia, non me la sento di valutare molto questo gioco: a prezzo pieno era un... lasciamo perdere (andate a leggermi la recensione sul nr 30 di ZZAP! Per ulteriori spiegazioni), e come budget...

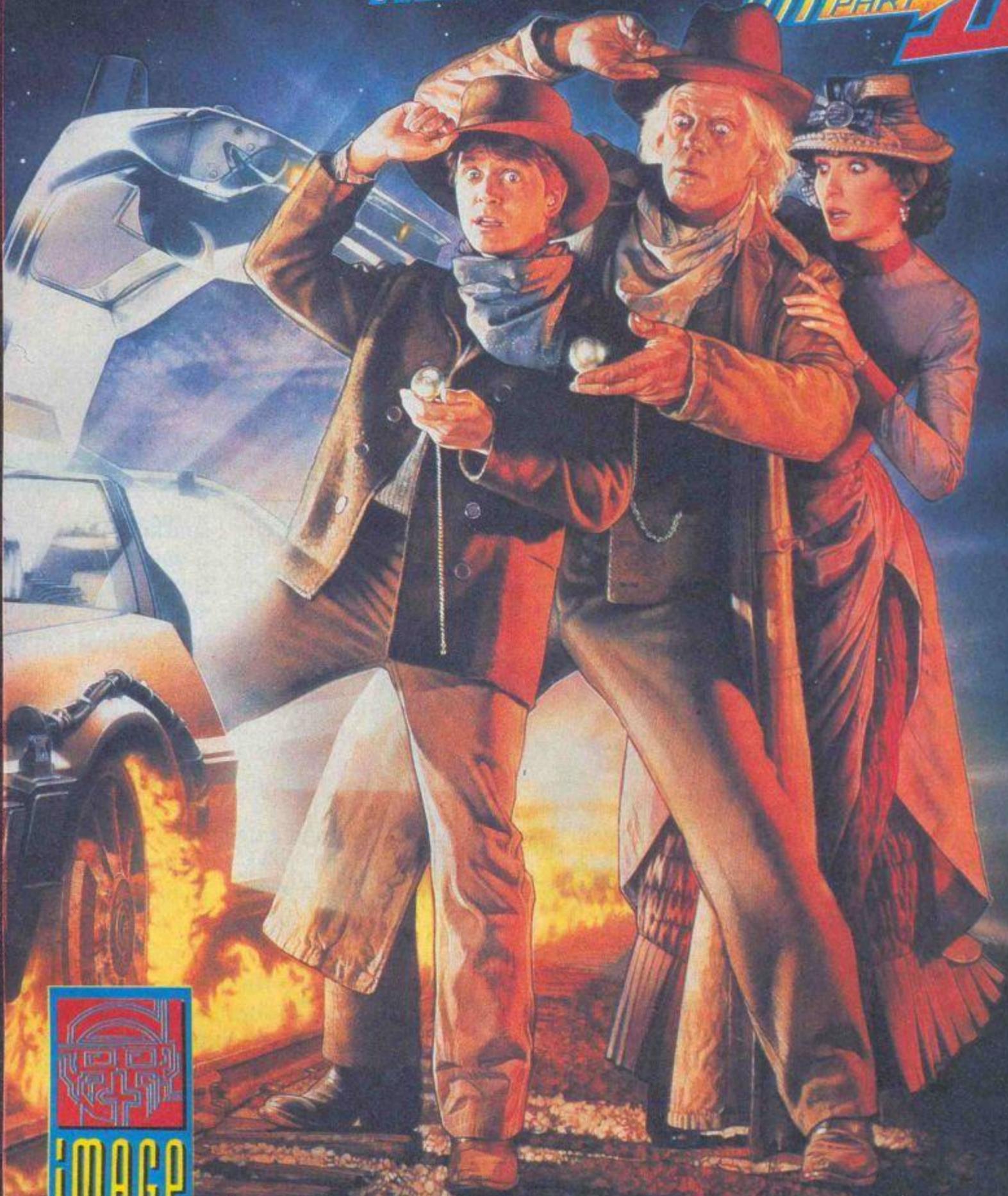


Sono veramente stupefatto: la grafica è penosa, con squallidi fondali e sprites bassi, tozzi e brutti, la musica non è nulla di eccezionale e gli effetti sonori durante il gioco sono mal realizzati. Se ciò non bastasse sappiate anche che ci sono solo tre mosse e che la giocabilità non è un granché. L'unica cosa che mi ha divertito è stata impersonare il Papa e affrontare Khomeini. Accidenti se mena! Se avete voglia di farvi due belle risate o regalarlo al vostro peggior nemico al suo prezzo potete anche comprarlo, altrimenti lasciate perdere.



PRESTO DISPONIBILE...

BACK TO THE FUTURE III PART III



C64
AMSTRAD
SPECTRUM
AMIGA
ST
PC

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

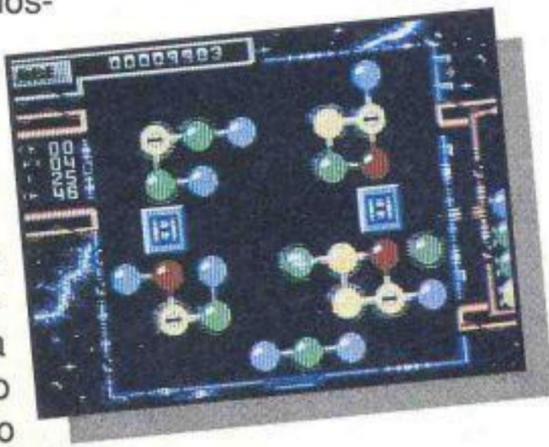
LEADER
DISTRIBUTION

ATOMINO

GIOCO CALDO

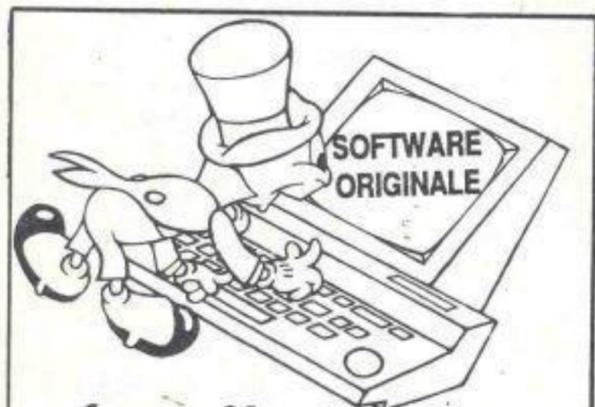
Gli atomi, ecco cosa. Questi sono la base di Atomino, il nuovo puzzle game (ancora!) della famosissima Psygnosis. Tutto quello che dovrete fare sarà congiungere diversi tipi di atomi per formare delle molecole che verranno poi levate dal gioco. Queste molecole forniscono punti, e se riuscite a formarne abbastanza potrete proseguire nel gioco. Tutto qui? No, certamente! Andate un po' avanti... Ogni atomo ha da uno a quattro elettroni che gli ruotano attorno. Questi sono considerati connettori e possono essere usati per collegare un'altro atomo sempre usando gli elettroni

del secondo. Mi spiego, se volete unire un atomo a un altro dovrete essere sicuri che questi due abbiano ciascuno un elettrone libero. Lo scopo del gioco è sistemare gli atomi che avete in modo da non avanzare elettroni. Quando ciò succede tutti gli atomi connessi formano una molecola e vengono rimossi. Per esempio, collegando un atomo blu (un elettrone) a uno giallo (quattro elettroni)



atomo con un solo elettrone libero vicino a due o più atomi con elettroni liberi? Semplice, si congiunge con uno di questi a caso, ma potrete spostare la "connessione" mediante la pressione della barra di

spazio. E dove sarebbe il difficile? Semplice, a lato dello schermo troviamo un tubo: questo tubo contiene gli atomi che dovremo usare, messi in fila, e mano a mano dall'alto se ne aggiungono altri che scendono. Se il tubo si riempie, è Game Over, così è consigliabile agire in fretta ma con giudizio. Ovviamente, nei livelli più avanzati gli atomi cadono più velocemente, per cui...



Il Grillo Parlante

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

ri - muove l'elettrone del blu e uno del giallo. Ad ogni modo, dovete ancora eliminare gli elettroni del giallo e così via. Per fare ciò dovrete piazzare tre atomi blu, questo però è abbastanza raro visto che gli atomi blu non escono quasi mai. Ma cosa succede piazzando un

Psygnosis, Commodore 64.
Cass. L. 19.500 Disco L. 25.000

PRESENTAZIONE 87%

Simpatica schermata introduttiva, tabella dei record e sistema di password per evitare di ripetere i livelli già superati.

GRAFICA 86%

Molto buona e dettagliata, ma senza dimenticare che trattandosi di un puzzle game non può che essere abbastanza ripetitiva.

SONORO 73%

Alla solita canzoncina iniziale di buon livello fanno seguito degli apprezzabili effetti sonori.

APPETIBILITA' 94%

Incredibilmente immediato vi appassionerà fin dalle prime battute,

LONGEVITA' 91%

Una settantina di livelli diversamente strutturati con una infinità di varianti possibili, più che sufficiente per notti insonni...

GLOBALE 92%

Uno dei migliori puzzle game di sempre? Forse. Dell'anno? Probabilmente sì.



Non penso sinceramente che Atomino riesca a scalzare Tetris dalla sua posizione incontrastata di leader dei puzzle games (anche perché ne è un po' il padre, anche se non è il primo), nonostante ciò ritengo che sia uno dei migliori pubblicati quest'anno, soprattutto è molto buona la realizzazione tecnica, cosa abbastanza rara oggi su un C64! Certo, magari l'aspetto grafico poteva essere curato un'attimino di più, anche perché è un titolo Psygnosis, il gioco comunque è molto bello e ve lo consiglio caldamente.

RI - CREANDO

CREATURE

Come promesso il mese scorso eccoci tornare con il secondo episodio di questa nuova appassionante serie; e così, mentre Creatures II nel frattempo inizia a prendere corpo, i fratelli Rowlands hanno invece deciso per una temporanea interruzione del diario dopo averci consegnato il resoconto di questi soli pochi giorni, questione di super-lavoro, dicono, ma non temete perché ci hanno assicurato che nel prossimo numero avranno di conseguenza molte cose in più da raccontarci...

MERCOLEDÌ 13 FEBBRAIO

JOHN: Ora come ora quando un Fuzzy viene salvato rimane per qualche secondo immobile prima di abbandonare la schermo, l'animazione è realizzata in maniera soddisfacente, ma credo proprio che con un po' di lavoro riusciremo anche a fargli ringraziare Clyde per il suo prezioso aiuto durante quel breve momento di pausa. Per quanto riguarda invece il sottogioco vero e proprio è ormai a buon punto, ma lontano dall'essere finito, è infatti sufficiente che il Fuzzy vi colpisca, indipendentemente dal fatto che tocchi voi o lo scudo, per rimbalzare via in considerazione dell'inclinazione di quest'ultimo, ovviamente in questo modo le cose divengono molto più semplici, ma vi assicuro che tutto andrà a posto non ap-

pena sistemate la routine di collisione.

Nel frattempo però mi è venuta fame, e quando mi viene fame non solo non riesco più a lavorare (cosa che fra l'altro non ho nemmeno a pancia piena), ma nemmeno resistere alla tentazione di un bell'hamburger impastato per bene con quella fantastica salsa che solo McDonalds può garantire (si vede che sono inglesi, ndMax)... Come dite? Come mai non vado più al Burger King come l'anno scorso, questione di moda!

STEVE: Quest'oggi abbiamo ricevuto una grossa busta marrone contenente una discreta quantità di copie di Creatures, a voler essere più preciso sono undici (le ho contate, non credevo ci sarei riuscito). A quel punto mi sono illuso pensando che fossero un gentile omaggio di Dave da distribuire agli amici, anche se, conoscendo il tipo, la cosa non sembrava troppo plausibile.

E infatti si trattava di resi restituiti perché considerati non funzionanti, dopo averli provati tutti ho però potuto constatare che giravano perfettamente (tranne uno su cui c'era registrato Midnight Resistance! Ci ho giocato e non era malaccio), la cosa non mi ha stupito più di tanto e sono sicuro che alcuni problemi siano derivati dal fatto che i lati B delle cassette sono duplicati in

modo leggermente meno affidabile, ma ad ogni modo vi suggerirei sempre di controllare per bene le vostre testine del registratore prima di sbattere la confezione in faccia al commerciante, ne saremmo tutti quanti riconoscenti (voi stessi compresi)!

VENERDÌ 15 FEBBRAIO

JOHN: Dopo aver finalmente terminato di mettere a punto la routine di collisione del Fuzzy con lo scudo di Clyde ho dovuto preoccuparmi di cosa sarebbe successo se qualche cosa fosse andata storta nel vostro eroico tentativo, più precisamente: sfracellamento al suolo! E così facendo ci è venuta anche un'idea che definirei brillante, in caso d'infortunio Clyde e compagno correranno fuori dallo schermo per ritornare dopo un istante travestiti da infermieri al fine di trasportare lo sventurato Fuzzy all'ospedale... Niente male, eh?

STEVE: Oggi mi sono occupato del cappellino da medico per i nostri due umanitari protagonisti che intervengono di corsa con la loro barella ogni qual volta che un Fuzzy si dovesse "accidentalmente" fare del male. Già che ci siamo vi dico che ho disegnato anche la tenebrosa creatura in cima allo schermo che af-

ferra i Fuzzy e li lascia precipitare nel vuoto, come al solito dovrà arrangiarsi John per cercare di codificarla.

LUNEDÌ 18 FEBBRAIO

JOHN: Ho concluso il lavoro dei due infermieri in maniera abbastanza convincente, ma poi mi sono accorto che saltava fuori un piccolo bug, muovendo uno sprite espanso verso il margine sinistro dello schermo c'è un punto in cui questo scompare per un breve istante. Ad essere sinceri la colpa non è attribuibile al mio operato quanto invece ad un difetto di hardware che ho comunque ben presto risistemato senza troppi grattacapi, come sempre d'altronde, quando uno è un mago...

STEVE: Sistemata la grafica sono tornato ad occuparmi del sonoro, ma nonostante mi sia abbandonato a folli composizioni con la tastiera non sono ancora riuscito a trovare un pezzo che possa effettivamente ritenere valido, il problema è che lo schermo delle torture è sempre qualche cosa di particolare e come tale necessita di una sua atmosfera, di conseguenza fino a quando non avrò trovato la melodia giusta dovrò ricominciare tutto da capo, terribile a dirsi, e perfino peggio da farsi!

Come già detto per questo mese l'appuntamento è ridotto, il che significa che nel prossimo numero...

ESCLUSIVO !!!

DA

B.C.S.

VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax. 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1Mb	L. 789.000	STAMPANTI STAR/NEC/EPSON	L. 450.000
A500 1Mb, 1084S COLORE	L.1.289.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 500.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L.1.450.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L 1.950.000	HD PER A500 E A 2000 da	L. 790.000
A3000 HD40Mb	L.Telef.	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 190.000
		ESPANSIONE A2000 2Mb	L. 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1Mb,HD40Mb,CGA/HERC,MONITOR,TASTIERA	L. 1.390.000
AT286/16 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 1.650.000
AT386/25 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 2.400.000
AT386/33 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 3.200.000
AT486/125 1Mb,HD125Mb,VGA1Mb,MONITOR,TASTIERA	L. 7.500.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE !!!

**I PREZZI SI INDENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING A CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO**

**ANCHE
VENDITA
PER
CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758**

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051/6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051/361871

GIOCATTOLE

HARDWARE E SOFTWARE
NOVITA' IN ANTEPRIMA

**AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
AMSTRAD
CPC**

**BILIARDI
SLOT MACHINE**

VIDEOGAMES
CARTRIDGE E PERIFERICHE

**SEGA
MASTERSYSTEM
NINTENDO
MEGAVIDEOGAMES
ATARI 2600**

**NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE X ADULTI**

**GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMIA - NIKKO - TAIYO**

NEW - NEW

**ATARI LINX
NINTENDO GAME BOY
SEGA MEGADRIVE**

**MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI**

MODELLISMO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

**MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV**

SKATEBOARD VISION

SUBBUTEO

WAR GAMES - FANTASY GAMES
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

**AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
& DUNGEONS
& DRAGONS
GRENADIER
CITADEL**

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

ZAP!

BLOCK

ATTACK

TATTICA

ATTACK

ATTACK

Tutte queste notizie di Lynx vecchi e nuovi a prezzi più o meno alti avranno creato qualche confusione, cominciamo a chiarire quindi qualche cosetta.

Il Lynx che viene lanciato adesso in Inghilterra a prezzi ribassati è sempre il vecchio Lynx uscito oltre un anno fa, nessun cambiamento hardware. Il nuovo Lynx menzionato un paio di numeri addietro è disponibile solo in America ed è improbabile che l'Atari lo lanci prossimamente sui mercati europei a meno che non venga pressata dal Game Gear della Sega. In Inghilterra sono attese le prime apparizioni del Lynx II non prima di Settembre.

Il nuovo prezzo, che ricordiamo si aggira sull'ottantina di sterline (160 carte nostrane), rende senza dubbio il Lynx una delle macchine a miglior rapporto prestazioni/prezzo di-



sponibili sul mercato dei portatili. Basta confrontarlo con il prezzo di poco inferiore di un Game Boy che dispone però di un processore più lento, un sonoro inferiore e un monitor monocromatico a cristalli liquidi, la vera palla al piede del Boy. Sembra proprio che anche il Game Gear avrà grosse difficoltà a competere con prezzo e prestazioni del Lynx. Sembrerebbe proprio che non ci siano speranze per la concorrenza, ma una grossa parte della partita si giocherà sul terreno del software, le disponibilità per Game Boy le cono-

scete tutti, il Game Gear ha alle spalle la Sega con il suo indotto da Mega Drive e Master System, e il Lynx? Solo il tempo potrà decidere, ma nel frattempo beccatevi questo tantillione di tips e novità per Lynx, a partire da...

THE FIDELITY ULTIMATE CHESS CHALLENGE

Quando ho visto per la prima volta questo gioco ho pensato che fosse una specie di variante della dama, il campo di gioco è sempre il solito 8x8, ma qui siamo di fronte a qualcosa di diverso, una vera novità. Questo "scacchi" è assieme dannatamente strategico e accattivante e rischia seriamente di diventare presto un classico. Tornando al gioco, ogni giocatore ha 16 pezzi a disposizione. 8 pedine, due torri, due cavalli, due alfieri, un re e una regina, disposti sulla... Vediamo come potrei chiamarla... Ah sì, sulla scacchiera con una sorta di militaresco ordine gerarchico. Già sembra quasi un campo di battaglia, che si questo il vero futuro dei wargames? Caspita questo gioco ha un grosso potenziale davvero.

Ogni pezzo si può muovere sulla scacchiera secondo dei percorsi ben definiti, con delle precise limitazioni, ad esempio a parte il cavallo i pezzi non possono scavalcarsi. Questa è la parte più difficile e noiosa del gioco, ma un pezzo di carta con su scritti i movimenti di ogni pedina e un poco di perseveranza dovrete riuscire a risolvere tutto.

Lo scopo del gioco è quello di catturare il re senza ucciderlo (adesso però con questo fatto della non violenza nei videogiochi stanno proprio esagerando), cercando di imprigionarlo con le vostre pedine. Non ho ancora capito bene come sia possibile ma può anche capitare che una partita finisca patta.

Potete ben comprendere come, con 32 pezzi su 64 caselle, le cose possono farsi parecchio complesse, l'elemento strategico prende presto il sopravvento e ci si trova a ra-

gionare anche per diversi minuti su una sola mossa.

Una volta superate le difficoltà iniziali delle regole la partita diventa subito accattivante, il sistema di controllo tramite cursore è naturalissimo, anche se, semplificando un poco le regole il gioco avrebbe sicuramente avuto maggiori possibilità di penetrazione sul mercato. Chissà, forse entro qualche anno sarebbe potuto diventare molto diffuso, avrebbero potuto fare anche dei campionati mondiali, ma così com'è vedo davvero poche speranze...

Julian. Julian! Cosa stai facendo? Ma che... Il nostro Julian qui si è addormentato per qualche migliaio di anni o è completamente impazzito, ma non temete, dovremmo essere in grado di rimetterlo in sesto per il prossimo mese. Scherzi a parte FUCC (è veramente molto strano che nella recensione inglese sia stato messo ogni volta il titolo per intero senza abbreviazioni, chissà perché! Ndt) è stato ottimamente implementato, può vantare le ultime tecnologie della Fidelity nel campo della strategia scacchistica, e dovrebbe dare del filo da torcere a chiunque. Caldamente raccomandato.

PROSSIMAMENTE...

- Blockout della California Games dovrebbe essere ormai quasi pronto. Si tratta di uno dei numerosi seguiti al classico Tetris, questa volta riportato in un pozzo con pezzi solidi.

- NFL Football è un'altro titolo che sembra vedrà presto la luce. Anche qui non occorrono eccessivi sforzi di fantasia per capire si che cosa si tratta. Il numero di giocatori per questa versione ufficiale del football americano della NFL arriva fino a quattro, la novità è che per giocare dovrete tenere il Lynx in posizione verticale e orizzontale, questa non l'avevo ancora sentita (e immagina allora quando lo convertiranno per una console non portatile! Ndt).

- Tournament Cyberball 2072 è una conversione dall'omoni-

mo coin-op Tengen (e già questo basterebbe Ndt). Si tratta di una rivisitazione futuribile del classico Football Americano giocato da enormi robot (gioco americano=non violento) dove la solita palla viene contesa a colpi di ignobili pestaggi e scorrettezze.

- Scrapyard Dog è un gioco originale Atari in cui un certo Louie (chiunque egli sia) è alle prese con taluni rapitori. Nel tentativo di recuperare denaro sufficiente si troverà così ad attraversare le parti più malfamate della città con una giocabilità molto vicina a quella del mitico Super Mario.

- Viking Child è un gioco di

piattaforme già uscito diversi mesi fa per 16 bit e si appresta ad invadere anche il mondo portatile ad opera degli inglesi della Imagitec entro i prossimi mesi.

- Ninja Gaiden, il coin op della Tecmo votato come miglior arcade dell'anno 1990, è di prossima uscita anche per Lynx. I due bravacci, ridotti al formato di pochi pollici, si ritroveranno nel più classico picchiaduro, genere che fa così la sua prima comparsa sul coloratissimo monitor del Lynx.

- Turbo Sub è un'altro gioco originale Atari per uno o due giocatori. Degli Alien hanno invaso gli Oceani della Terra

(cosa ci saranno andati a fare, forse il pieno di idrocarburi?) E sta a voi liberarli con l'aiuto di un veicolo con cui potete volare o sprofondare nelle negli abissi oceanici.

- Krazy Ace Miniature Golf è il secondo gioco della Telegames in uscita il mese prossimo e dintorni. Si tratta di un Mini Golf con visuale 3D con tanto di editor di percorsi incluso (Editor? E come li salvi i percorsi? Password di 256 caratteri? Mah! Ndt). Altri due giochi sono in fase di sviluppo: Destruction Derby e Puzzle (entrambi titoli provvisori), entrambi in uscita entro la fine di quest'anno.

- Altre novità attese per il '91 sono Pac-Land, APB, Vindicators, Stun Runner, Geoduel, World Class Soccer, Grid Runner, Toki, Rolling Thunder e Checkered Flag.

LYNX TOP TEN

- 1 Road Blasters
- 2 Paper Boy
- 3 Robo Squash
- 4 Zarlol Mercenary
- 5 Klax
- 6 Blue Lightning
- 7 Gauntlet
- 8 Gates of Zendocon
- 9 Electro Cop
- 10 Slime World

LYNX TIPS

KLAX

Se ad un livello alto i mattoncini cominciarono ad arrivare ad una velocità eccessiva per i vostri gusti, resettate semplicemente la macchina, scegliete easy mode e ricominciate da dove avevate lasciato. I pezzi vi cadranno ora in braccio con tutta calma.

CALIFORNIA GAMES

Se avete appena visto "Gli uccelli" di Hitchcock e siete appena diventati volatile-fobici, perché non andare a fare un poco di surf su quel volatile che vi passa davanti poco prima della fine della vostra sessione di surfing? Tutto quello che dovete fare è raggiungere un punteggio patetico tra i 500 e i 700 punti, aspettate di arrivare a pochi secondi dalla fine e scattate alla destra dello schermo. Se avete abbastanza velocità, buon tempismo e molta fortuna dovrete atterrare proprio sopra quell'uccello e volarvene con lui fuori dallo schermo. Utile come uno spillo in una fabbrica di palloncini. Inoltre, se nella sezione di surfing perdetevi subito due vite, restate sulla tavola mentre il timer avanza per poi scattare bruscamente giù dallo schermo quando il timer batte il tre dalla fine, quando finirà il tempo... Beh, lo vedrete da voi.

MS PAC-MAN

Mandate il gioco in pausa e premete i pulsanti Option 1, A e Option 1 in sequenza. Togliete la pausa e premete il pulsante B per mettere

il turbo alla nostra tondeggiante signorina. Per procurarvi cinque vite extra premete sempre la pausa e poi in sequenza: Option 1, B, B, A, A, Option 1. E' meglio farlo quando vi rimane solo una vita.

ZARLOZ MERCENARY

Eccovi una piccola guida completa, stage per stage:

Primo Stage (Cadmar Desert) - Selezionate Landru con i power shots e utilizzate il livello per accumulare più soldi possibile. All'inizio del livello raccogliete il laser e il fuoco automatico/speed-up. Non sganciate alcuna megabomb e non azzardatevi a perdere una vita. Per distruggere l'astronave madre volategli attorno in circolo utilizzando il laser per distruggergli i pannelli. Nel negozio alla fine acquistate i side shot, wing cannon e megabomb.

Secondo Stage (Mesort Swamp) - questo è il livello più difficile, assicuratevi di prendere gli scudi e l'energia. Appena appare l'astronave madre sganciate due megabomb per distruggerla, nel negozio prendete un wing cannon, un side shooter e più megabomb possibili.

Terzo Stage (Docrit Sea) - restate sulla destra dello schermo per tutto il livello; questo vi dovrebbe mettere al sicuro da tutti gli alieni che piombano giù dallo schermo. Sparate a tutte le astronavi ferme per fare un punteggio più alto. Alla fine di questo livello ci sono ben tre

navi madre. Per distruggerle mettetevi sopra al buco al centro e polverizzate il pulsante di fuoco appena appare un nemico. Tra ogni livello troverete un globo di energia che dovrete raccogliere. Se perdetevi una vita recuperatela nel negozio e prendete la solita quantità di megabomb.

Quarto Stage (Sedimor Domes) - in questo livello ci sono un sacco di megabomb, prendetele tutte. Per uccidere l'astronave madre ne servono infatti ben cinque. Al negozio tutto come prima: una vita e megabomb in quantità.

Quinto Stage (Mardic Ice) - prendete tutti i globi. Per distruggere i tre cattivoni di fine livello attendete che il primo sia completamente entrato nello schermo e sganciate cinque o sei megabomb. Gli altri due moriranno subito dopo. Comprate vite fino ad un totale di sei e spendete tutto il resto in megabomb.

Sesto Stage (Cedamitecity) - evitate il fuoco nemico e non sganciate alcuna megabomb fino a quando non vedrete l'astronave madre, poi scatenatevi per riuscire a finire il livello e il gioco.

ROADBLASTERS

Assicuratevi che il vostro moltiplicatore si arrivi a 10, il massimo, e poi schiantatevi contro uno dei cannoni che compaiono ai lati della strada. Quando arriverete alla fine del livello sarete premiati con un bonus di 20000 punti. A proposito: lo stesso trucco funziona anche sulla versione da bar.

RAMPAGE

Nell'opzione a più giocatori potete raccogliere l'esplosivo e evitare che esploda guardando in alto. Potete poi buttare l'esplosivo e, quando vorrete farlo scoppiare, guardate in basso.

SLIMEWORLD

Entrate nella sezione riassuntiva di Slimeworld (ci arrivate premendo A o B, muovendo il joystick in alto fino a quando non appare la schermata, poi premendo di nuo-

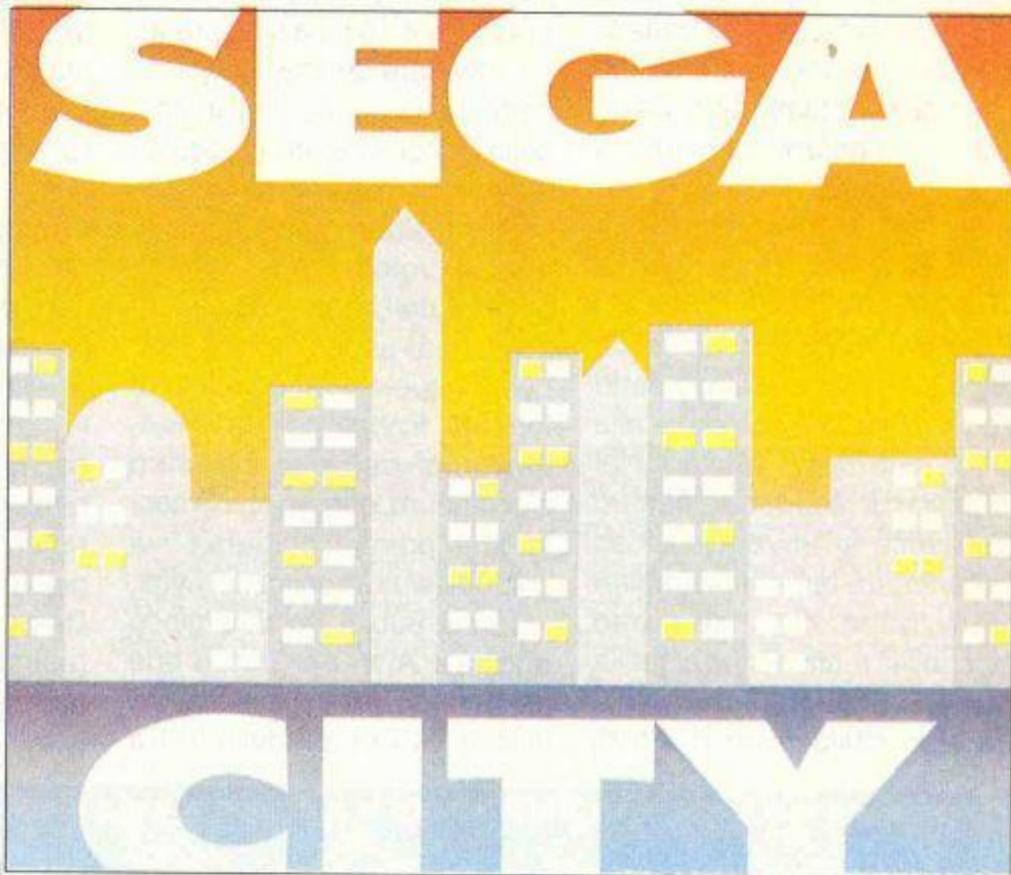
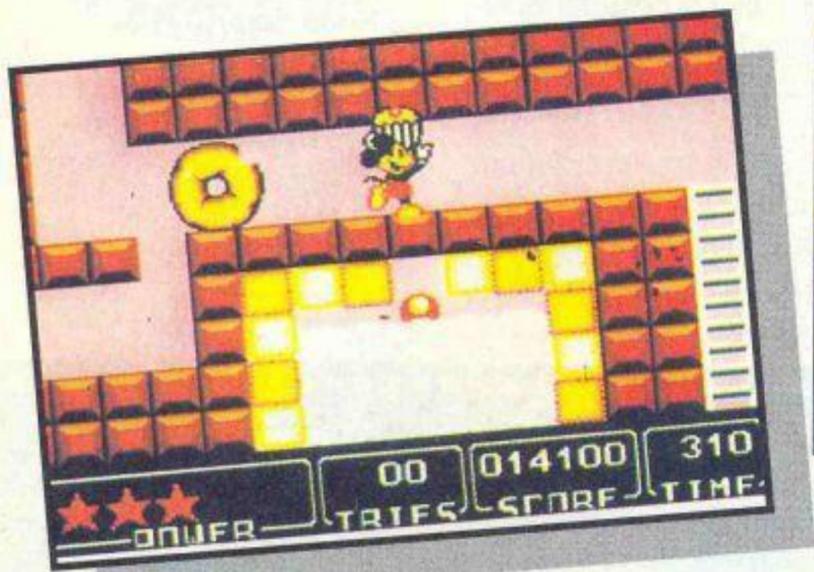


vo A o B) e continuate a premere in alto fino a quando non compare la schermata che vi racconta cosa succede quando venite "slimed", ricoperti di slime. Arrivati a questo punto premete Option 1 per entrare in una sezione bonus. Qui troverete un globo di slime che cresce quando premete A o B. L'idea è di farla crescere fino a quando non scoppia, se non fate nulla la bolla di slime si seccerà. Ne è disponibile anche una versione per due giocatori in cui dovrete cercare di far crescere la vostra bolla e seccare quella dell'avversario.



COMPLAION

Dopo aver riempito, il mese scorso, queste colonne con una descrizione hardware della console portatile della Sega, il Game Gear, torniamo a parlare di software con un numero pieno di giochi.



Quello che succede normalmente è che un coin-op, dopo aver fatto scintille nelle sale giochi di tutto il mondo, viene convertito anche per console e computer. Il potenziale di giocatori innamorati di un buon coin-op è

grandissimo, ed i vari produttori di software non se lo lasciano certo sfuggire e saltano addosso ai diritti a colpi di milioni. Questo, almeno di solito, ma la Sega ha deciso un piacevole strappo alla regola a causa di un gioco di recente uscita in Giappone, Sonic The Hedgehog, entrato come una tempesta nelle classifiche dei giochi preferiti, raramente si è visto un tale casino per un gioco su console, specialmente per il Mega Drive.

Lo schema di gioco è un incrocio tra uno shoot 'em up ed un platform game, e non si discosta moltissimo dal paladino della diretta concorrente Nintendo, Super Mario Bros, salvo il fatto naturalmente che quello per Mega Drive è molto meglio. L'eroe è un piccolo riccio con uno stile grafico che ricorda quei personaggi dei cartoni animati della Warner tipo Bugs Bunny e Wyle E. Coyote (peste colga chiunque osi chiamarlo Willie il Coyote Ndt), ma finisce sempre con il ricordare un incrocio tra Felix il gatto e Tom di Tom & Jerry. Per qualche strana ragione a me ancora sconosciuta, Sonic deve cercare di raccogliere un sacco di anelli in giro per salvare la pelle. La mia ignoranza deriva dal fatto che tutte le informazioni che ho in proposito sono in giapponese e, err, uhmm, forse fareste meglio a

sentire se il nostro mitico Shintaro ha qualcosa da dirci in proposito.

Sembra che alla Sega abbiano deciso di fare questa conversione di Sonic da Mega Drive a coin-op perché si tratta di un gioco veramente molto bello. Cercheremo di procurarci una copia di questo Sonic per il numero prossimo e forse addirittura un'intervista con Sonic stesso, restate in contatto.

Avrete certamente sentito parlare di Speedball II (pardon, avrete sentito parlare Speedball II qualche numero addietro della nostra sorella TGM Ndt). Ricordate anche John Phillips, e se non proprio lui ricorderete sicuramente il suo simpaticissimo ed accattivante Nebulus. Mettete assieme John e Speedball II ed avrete una versione per Mega Drive che dovrebbe uscire entro Natale.

Un'altro fantasma del passato è Ishido: The Way of the Stones. Si tratta di uno dei numerosissimi solitari alla Mah Jong usciti di recente, questo in particolare si basa su un antichissimo gioco cinese in cui dovete accostare pedine simili per forma o simboli, più o meno come nel domino, per svuotare il vostro sacchetto di pedine e fare più punti possibile. Come tutti i giochi di questo tipo è molto d'atmosfera e può diventare quasi ipnotico, per ora non si parla di una versione per Master System.

Uno shoot 'em up per il Mega

Drive che sta suscitando grande interesse in Giappone è Verytex, un furetto a scorrimento verticale che dispone di più power up dello spogliatoio di Ben Johnson. Sembra che ci siano un numero enorme di giganteschi mostri di fine livello ed i livelli sono dettagliati e coloratissimi. Visto che ormai uno shoot 'em up giapponese che non abbia almeno una decina di livelli di parallaxe qui hanno deciso di esagerare con effetti vertiginosi che sconsigliamo seriamente ai deboli di stomaco.

Tenete anche un occhio su un certo Alisia Dragon per il Mega Drive. Si tratta della solita, intraprendente, ragazza impegnata ad aprire orde di zombie putrescenti, eunuchi armati di falci e ragazze di un harem che sputano fiamme.

MASTER SYSTEM TOP TEN

- 1 Mickey Mouse
- 2 Golden Axe
- 3 The Ninja
- 4 Indiana Jones
- 5 Wonder Boy
- 6 World Soccer
- 7 Golfmania
- 8 World Cup Italia '90
- 9 Paperboy
- 10 Impossible Mission

MEGA DRIVE

- 1 Golden Axe
- 2 Revenge of Shinobi
- 3 Arnold Palmer Tournament Golf
- 4 John Madden American Football
- 5 Super Monaco GP
- 6 Mickey Mouse
- 7 World Cup Italia '90
- 8 Forgotten Worlds
- 9 Populous
- 10 Battle Squadron

LA GUIDA GALATTICA SEGA

Non tutti hanno le capacità e l'intelligenza per eccellere in qualunque gioco (anche se ci sono delle eccezioni er, uhm Ndt) ed è per questo che esistono



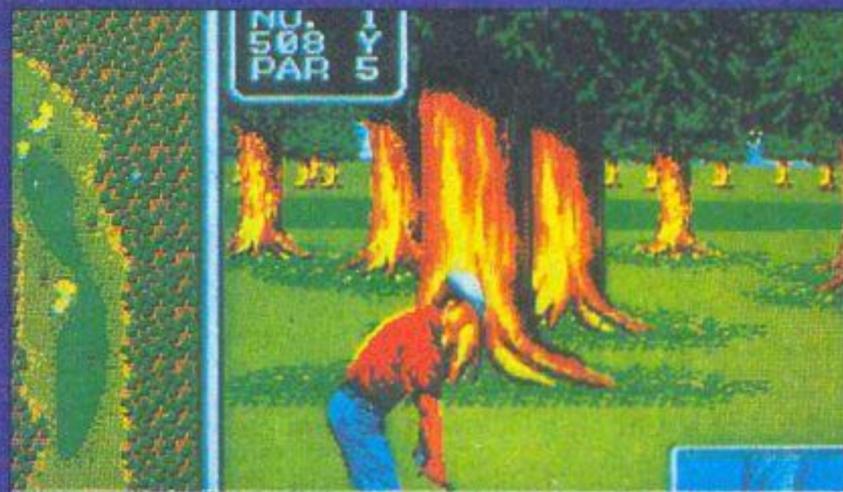
gli Hint Book. Non siamo arrivati ai limiti della Sierra o della SSI che fanno uscire i loro Hint Book ancora prima del gioco, ma una raccolta di trucchi per 120 giochi per Master System e Mega Drive è qualcosa di davvero notevole. Se l'instancabile lavoro dei BB "Banda Bassotti" bros non vi fosse sufficiente vi riportiamo l'indirizzo presso cui potreste provare a richiedere il libro dei cheats (naturalmente in inglese) anche per solidarietà con i nostri amici di TGM inglese:

The complete Sega Solution, The Words Works, Freepost (SN 1543), Towbridge, Wiltshire BA148YA. Cosa centra la solidarietà, vi chiederete. Beh, l'indirizzo è lo stesso di TGM inglese, fate un po' voi...

MICKEY SUPERSTAR

Dopo aver rimbalzato con grosso successo tra Master System e Mega Drive, Mickey Mouse è atteso entro breve anche sulle Game Gear. L'impatto grafico non sarà certamente quello del Mega Drive, ma se, come è prevedibile, avrà anche solo una parte delle qualità della versione per MS lo vedremo ben presto in classifica. Infatti, proprio mentre scrivo, Mickey Mouse ha appena scalato la vetta della classifica Gallup per i formati individuali. Questo significa che ha venduto per il Sega più cartucce di tutti gli altri giochi per un qualsiasi formato. Non so quanto durerà comunque, all'orizzonte già si intravede Sonic The Hedgehog, molto probabilmente sarà lui il nuovo numero uno.

Ammesso che qualcuno ne sentisse l'esigenza, è in uscita un nuovo Baseball tutto per il Game Gear. Il titolo provvisorio è Baseball Stars, probabilmente cambierà nome prima di comparire nei negozi, a Giugno. La visuale è a tergo del battitore, con delle schermate che compaiono a rivelare dei corridoi in prima e terza base. Naturalmente se un avversario tentasse di rubare base partendo dalla seconda sarebbe visto nella schermata principale, dietro al lanciatore. Tutto il gioco è molto grafico ed è impressionante anche sul piccolo schermo del Gear. Qualunque siano i vostri gusti, se cercate un baseball tascabile difficilmente riuscirete a trovare qualcosa di meglio di Baseball Stars.



ASSAULT SUIT LEYNOS

Mega Drive

Spero che qualcuno la fuori abbia ASL (conosciuto anche come Target Earth), perché ho una barca di trucchi per questo giochino.

Per procurarvi tutte le armi assicuratevi di avere esattamente 2500 punti alla fine del primo livello. L'unico modo per fare esattamente questo punteggio è non sparare a nessuno tranne che al mostro di fine livello.

Con la mania dei tips stanno veramente esagerando sulle console, andrà a finire che non ci metteranno più neanche le istruzioni nelle confezioni, ad esempio, sspavate che Assault Suit Leynos ha un'opzione per due giocatori? Iniziate il gioco appena appare il primo alieno verde (osservazione stupida: è alieno quindi deve essere verde Ndt) dalla destra, premete start sull'altro joystick ed ora un secondo bravaccio è controllato dal suo joystick. Cosa ne dite invece di qualche succosissimo continue game? Anzitutto dovete morire (difficile, eh?), poi tornate alla schermata delle opzioni quando avete ancora due continue e premete start. Apparirà una ragazza in basso a destra e selezionando exit avrete i continue game.

C'è infine una modalità di fuoco opzionale. Premete la pausa durante il gioco, tenete premuti A e B e schiacciate C. Una A o una B apparirà dentro la schermata delle armi, provatele entrambe per diverse modalità di fuoco.

SUPER REAL BASKETBALL

Per procurarvi un tiro libero gratis portate la palla sul campo e state fermi senza entrare nella linea da tre punti dell'avversario. Il vostro giocatore otterrà a suo favore un fallo di sfondamento.

PHELIOS

L'unico modo per gustarsi la sequenza finale è quello di completare il gioco al livello advanced, il livello più facile contiene solo quattro sezioni. Al livello più difficile avrete una sezione extra a cui potrete accedere tornando alla schermata delle opzioni appena finito il gioco.

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF

Mega Drive

Per arrivare al livello segreto inserite delle lettere minuscole "T" nella riga superiore della schermata delle password, poi dei "9" in quella inferiore, vi troverete in un nuovo torneo.

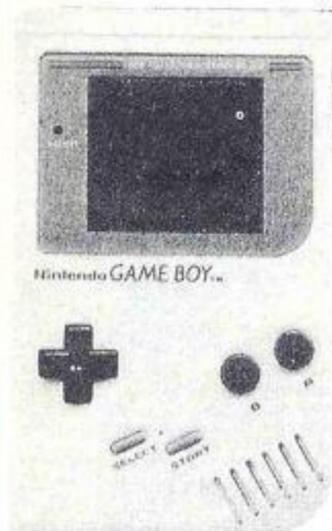
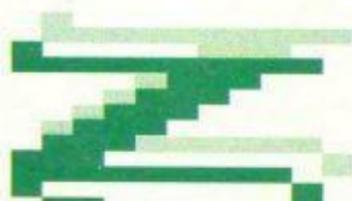
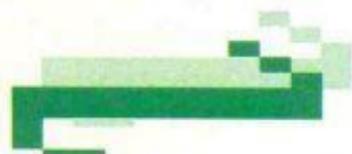
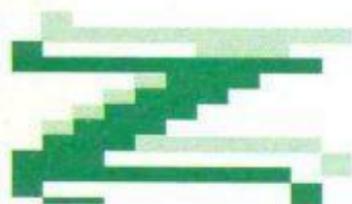
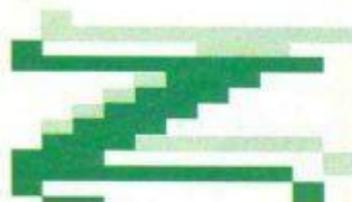
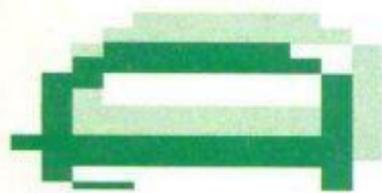
SPELLCASTER

Master System

Per avere gli occhiali a raggi (no Marco, non serve compilare il l'apposito tagliando su Tele Boiero Net) dovete parlare al nonno di Midon, poi uscire e puntare sulla Boat House. Entrate e guardatevi intorno. Tornate adesso dal nonno che vi parlerà degli occhiali. Tornate nella Boat House e, ta daa, gli occhiali saranno lì.

A quanto pare anche alla Nintendo hanno problemi di nevicata fuori stagione. Quelli che cadono non sono però fiocchi di neve ma novità che ci hanno ormai quasi sommerso la redazione, se non ci credete date un'occhiata.

MARLEY



Se il vostro piccolo Game Boy vi sembrava troppo spartano aspettate di montarci sopra questo paio di power-up, un esoscheletro degno di un Valkyrie corazzato. Si tratta nell'ordine del già citato Game Light che vi permette finalmente di giocare in qualsiasi condizione di luce. Abbiamo poi il Game Boy Magnifier che ingrandisce lo schermo fino a un'area di gioco doppia. Molto utile anche l'amplificatore esterno che vi permette di ascoltare il sonoro stereo da due altoparlanti di qualità sicuramente maggiore dell'altoparlantino interno. Tutti gli optional possono essere naturalmente utilizzati assieme, dando oltre tutto al vostro Game Boy un aspetto decisamente più massiccio.

In Giugno la Infogrames farà uscire il classico per due giocatori North and South per il NES. Il gioco si ispira naturalmente alla guerra di secessione americana e vi vede impegnati in panni grigi o blu a cercare di guadagnare territori sull'avversario. Questa sarà la loro prima uscita per console in Europa e dovrebbe essere seguita da Hostages (in cui truppe speciali assaltano un'ambasciata invasa da terroristi) e altri due titoli non meglio specificati. Si spera che tutti e quattro i titoli escano per il Game Boy entro Natale.

Ottime notizie per la Nintendo d'oltremarica, le vendite del Game Boy sono andate fortissimo in Marzo, molto al di sopra delle previsioni, tanto che il principale importatore indipendente ha ormai esaurito tutte le scorte.

Ancora non riesco a capire come un gioco come Paperboy sia riuscito a diventare uno dei prodotti più longevi e diffusi sia per computer che console. Se comunque vi sta ancora tenendo impegnati sul Game Boy o sul NES, sappiate che è in arrivo anche il numero

NINTENDO TIPS

SOLAR JETMAN NES

Eccovi un po' di codici degni dello studio di un oculista.

Livello 2:
HBBNBKBBKMGB
Livello 3:
DNBPMPKBRWHB
Livello 7:
DQDZGNPBRDHB

TMNT NES

Nei primi due livelli potete fare il pieno di energia raccogliendo una pizza, scendendo nelle fogne e poi tornando nella stessa locazione della pizza a prenderne un'altra. Questa biblica moltiplicazione funziona anche con i boomerang. Quando ne raccogliete uno lo potete dividere tra tutte le tartarughe semplicemente lanciandolo, cambiando personaggio e recuperandolo. A questo punto sia il vecchio personaggio che quello nuovo disporranno un boomerang. Ripetete lo stesso per tutte le turtles. E non è ancora finita. Per sconfiggere il Mouser utilizzate Donatello e premete velocemente per due volte lo START quando Mouser apre la bocca per l'ultima volta. In questo modo bloccherete per qualche secon-

do l'uscita di quei piccoli, fastidiosissimi mouser. E' possibile anche un approccio differente, con gli shuriken.

Per quanto riguarda il Technodrome lo potete beccare con i boomerang (che si trovano in alto a sinistra sulla mappa, in un edificio).

BATMAN NES

Non so a voi, ma al sottoscritto il Joker è perfino simpatico, è a malincuore quindi che vi passo questo piccolo aiuto. Per cancellargli quel sorriso dalla faccia utilizzate i Batarang: appena il Joker alza il braccio per sparare, spostatevi indietro e sparate come dei matti.

GHOST 'N' GOBLINS NES

Prima di iniziare a giocare premete in sequenza DESTRA, B, B, B, SU, B, B, B, SINISTRA, B, B, B, GIU, B, B, B e START per scegliere il livello da cui partire.

ROBOCOP Game Boy

Quando siete praticamente senza energia, andate a prendere un po' di energia e, nel farlo, uccidetevi. Sa-

NES TOP 10

1. SUPER MARIO BROS 2
2. LEGEND OF ZELDA
3. ADVENTURES OF LINK
4. TMNT
5. TECMO WORD WRESTLING
6. MEGA MAN II
7. BLACK MANTA
8. SPY VS SPY
9. BUBBLE BOBBLE
10. BLADES OF STEEL

due. Quelli della Mindscape, i produttori originali del gioco, si sono infatti assicurati i diritti per Paperboy II, aspettatevelo per entrambi i formati per Natale.

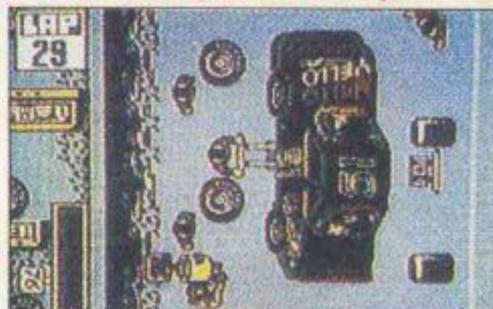
GAME BOY TOP 5

1. SUPER MARIOLAND
2. GOLF
3. TENNIS
4. SPIDER-MAN
5. WIZARD & WARRIORS

Dopo il piccolo Boy, passiamo all'artiglieria pesante. Continuano insistenti le voci a proposito del CD per Super Famicom. Si dice che sarà disponibile in Inghilterra entro la fine dell'anno ad un prezzo inferiore alle 800.000 lire, forse anche a meno di 600.000. Personalmente mi accontenterei di vedere finalmente il SF importato ufficialmente.

NINTENDO IMPAZZITA

E' proprio vero, alla Nintendo sono diventati completamente pazzi! No, non hanno venduto i diritti di Super Mario Bros alla Sega o hanno reso il Game Boy Lynx compatibile, molto peggio. Come se l'esageratillione di giochi già disponibili per le sue console, pronti solo ad essere finalmente importati anche sul mercato europeo, non fossero sufficienti hanno appena deciso di aumentare il numero di nuove uscite per Game Boy. Che ci crediate o no stanno per invadere il mercato con "appena" 25 nuovi titoli solo questa estate. Questi comprendono Dr Mario, Nintendo World Cup, Chessmaster, Burai Fighter Deluxe, Teenage Mutant Hero Turtles, Robocop e Batman. La follia continua con l'uscita di 4-5 giochi al mese per NES. Tra i titoli imminenti citiamo Days of Thunder (molto meglio della versione per 16-bit per fortuna), Gauntlet II e Al Unser Jr's Turbo Racing. Anche Super Mario 3 è in procinto di vedere la calda luce del sole d'Agosto. Sembra anche in programma una riduzione dei prezzi del Game Boy per competere con il rinnovato Lynx.



rete miracolosamente trasportati all'inizio del livello successivo. Strano ma vero...

FIST OF THE NORTH STAR

Game Boy

Che si chiami Pugno della Stella del Nord o Hokuto no Ken è sempre lui, Ken il Guerriero. Sarete contenti di un paio di codici per questo picchiaduro non proprio facilissimo.

Kaioh

Livello 2:

OML TZ85 FPG CT91

Livello 3:

XKP 72QN VHR JGU5

Kaioh e Hyou

Livello 2:

XKP 72QN VHR 47U5

Kaioh, Hyou e Han

Livello 2:

FWH GCE9 385 MGAB

Kaioh, Hyou, Han e Falco

Livello 2:

V68 RJOU ZEN KRID

CONTRA

Game Boy

Premendo SU, SU, GIU, GIU, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, A, B, A, B, SELECT e START avrete ben nove vite per ognuno dei due continue game.

SUPER MARIOLAND

Pensavamo di ricevere al-

meno qualche tonnellata di trucchi per questo giochino, invece questo è uno dei pochissimi che abbiamo ricevuto (il gioco è troppo difficile per voi, eh?). Quando compare la scritta Game Over, premete velocemente il pulsante di start (non tenetelo premuto però) e vi ritroverete nello stesso livello che avevate lasciato con altre cinque vite.

GODZILLA

Game Boy

Bellissimo! Spero che i fans del mostro di gomma anni '60 non si siano lasciati sfuggire la serie di film mandati in onda da una piccola rete locale nei mesi scorsi. Comunque se tenete premuti tutti i pulsanti (reset) per due volte in una partita, vi ritroverete nella schermata del sound test. Premete SINISTRA E DESTRA per selezionare un particolare suono e il pulsante B per ascoltarlo.

IKARI WARRIORS

NES

Quando morite, prima che appaia il Game Over però, premete A, B, B, A, per continuare. Quest'altro invece è abbastanza vecchiotto, ma ve lo passo lo stesso: premendo SU, GIU', A, A, B, SINISTRA, DESTRA, A,

B, SU, A, GIU', DESTRA, DESTRA, SINISTRA, B, SU, SINISTRA, A, DESTRA, B, SINISTRA, DESTRA, A, SINISTRA, SU, A, GIU', A, DESTRA, SINISTRA, B nella schermata dei titoli (e solo inserirli tutti giusti è una sfida a parte) dovrebbe comparire il primo Stage, quello subito dopo l'atterraggio dell'aeroplano. Premendo adesso A o B potrete scegliere il livello desiderato.

RAD RACER

NES

Selezionate la vostra macchina e restate nella schermata di demo. Non premete start ma bensì B tante volte quant'è il numero di pista da cui volete partire. Premete adesso il joypad in alto a destra e poi START. Premete il pulsante B 64 volte per vedere la sequenza finale.

SUPER MARIO WORLD

Super Famicom

Anche se probabilmente non saranno moltissimi ad averlo ancora non potevamo proprio esimerci dal pubblicare qualche truccetto per quest'ultimo, bellissimo Mario. Nel frattempo voi datevi da fare: con tutti quei pulsanti sul vostro joypad non dovreb-

be essere difficile tirarne fuori qualcosa. In particolare per Super Mario sarebbe bene accetta qualche mappa con i livelli segreti, lo sappiamo benissimo che di livelli segreti ce ne saranno quantiliardi, bisogna solo trovarli. Nel frattempo se volete abbandonare un livello in anticipo, premete START e SELECT (vi permette di risparmiare tempo se avete già raccolto un oggetto utile e volete passare direttamente al livello in cui lo dovete utilizzare). Se volete prendere qualcosa dalla casella degli oggetti premete semplicemente SELECT e planerà dolcemente su di voi (questo era anche scritto nelle istruzioni ma non tutti probabilmente hanno uno Shintaro in casa Ndt).

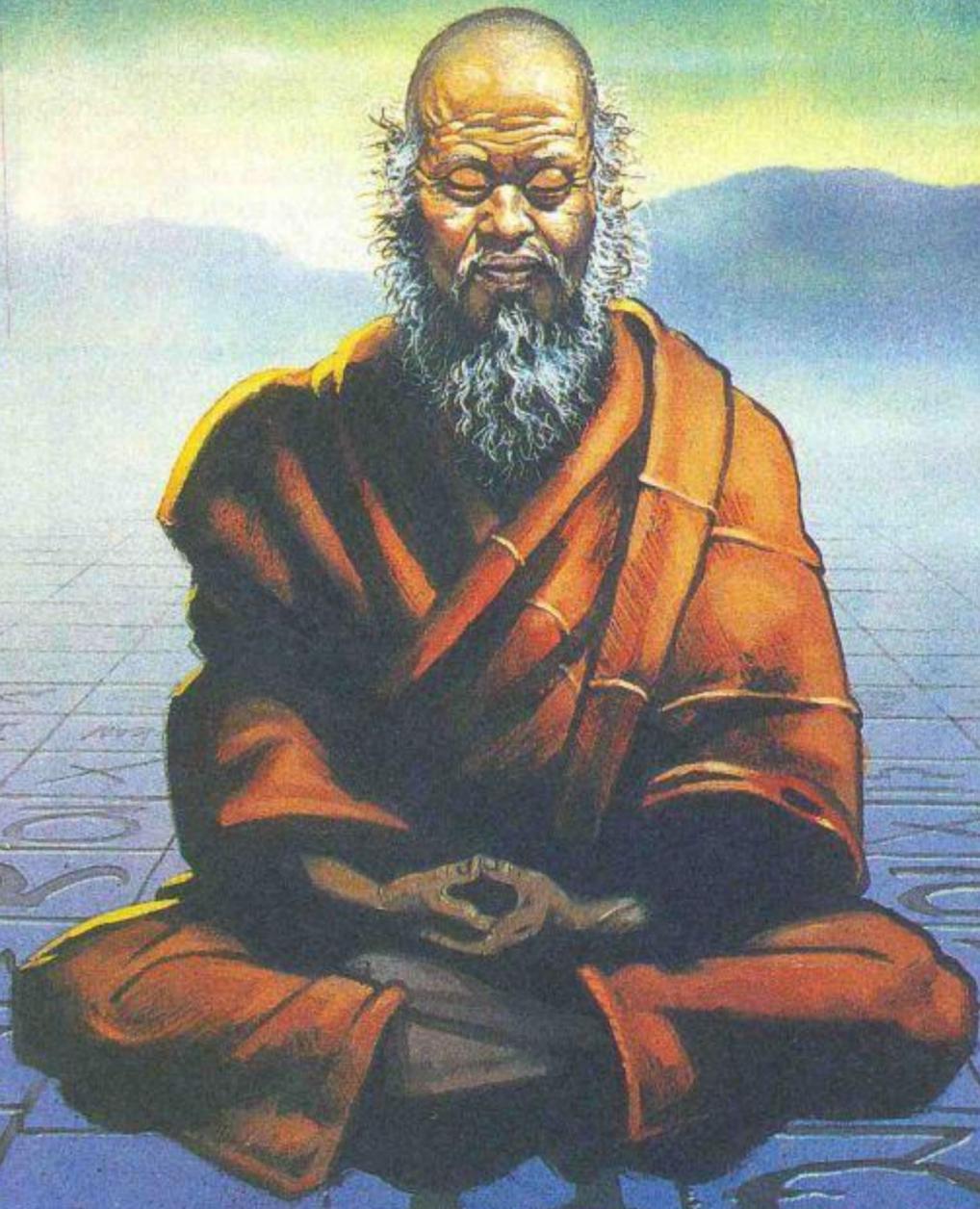
BUGS BUNNY

Game Boy

Ci sono stati spediti un sacco di codici per questo gioco. Dopo una breve occhiata ci siamo accorti che sono esattamente gli stessi di Mickey Mouser pubblicati lo scorso numero. Non siamo riusciti a mettere le mani su una copia di Bugs Bunny per controllare, così tutto quello che posso suggerirvi è di provare e buona fortuna!

SARAKON

Sfida la tua intelligenza
con uno dei più intriganti puzzle game!



LEADER

DISTRIBUZIONE

Amiga/C64/IBM

STARBIT



Accidenti, la rivista sta per finire e la posta non è ancora pronta, vi sembrerà incredibile, ma inizio a capire Carlo! Comunque sia non preoccupatevi perché prima che sarete anche voi giunti a queste ultime pagine tutto dovrebbe essere ormai stato sistemato, o almeno così mi auguro! Nel frattempo vi confesso che essermi liberato per un breve periodo del problema console mi ha veramente sollevato, non ce la facevo più! Vi dico questo perché la discussione è stata necessariamente posticipata fino a quando non avremmo ricevuto ed attentamente valutato gli importantissimi dati che dovrete essere voi stessi a fornirci, dovrebbe infatti esserci da qualche parte in questo stesso numero (uso il condizionale perché con Stefano non si sa mai...) anche un IMPORTANTISSIMO QUESTIONARIO che vi invitiamo cortesemente a rispondere per poter meglio conoscere quelle che sono le vostre preferenze in materia. Lo scopo è quello di poter così raggiungere un assetto definitivo nel modo quanto più consensuale possibile, ma nel frattempo dedichiamoci in tutta tranquillità alle consuete disquisizioni mensili...

RITORNO AL PASSATO

"Caro ZZAP!,
Talvolta ci chiediamo cos'è in realtà un computer. Sì, è una macchina, un hobby, un divertimento, un lavoro, e niente più. Benché sia facile dare una simile definizione di computer, voglio cambiare tale stato di cose. Non è più solo com-

puter, ma Computer.
Alcuni di voi crederanno che mi sia fuso il poco cervello che mi rimane (ma cosa dici? Al limite il microprocessore! Scherzo, ndr), ma non è così. Nel suo mondo il Computer è un grande amico che per tanto tempo ci diverte, ci aiuta a superare momenti di crisi, ci rilassa e via discorrendo. Purtroppo, proprio come succede per gli animali, sempre più spesso qual-

cuno abbandona il suo "divertimento" per passare ad uno "superiore". Senza pietà lo gettano nello sgabuzzino o lo smontano senza ritegno, o ancora peggio lo fanno smontare incuranti al fratellino... A questo punto dopo tali precisazioni devo lanciare un appello...
Riprovate a pensare al vostro vecchio amico (dico riprovate perché sarebbe impossibile averlo dimenticato) e toglietelo dalla muffa che

lo ricopre. Se lo accenderete di nuovo, allora proverete un'emozione strana, coinvolgente, l'emozione di aver riacceso un vero grande amico la cui felicità si misura in byte!"

ZAXXON '84

Ho scelta questa lettera (ma me ne sono arrivate molte altre simili, ad esempio quella di Flaviano Virtù, che per la citazione dovrà accendere 56 candele...) come testimonianza di molti lettori che non vogliono assolutamente abbandonare il loro amato C64 cedendo alle provocanti movenze di un computer a 16-bit. Data l'attualità credo che sul problema ci torneremo più diffusamente nel prossimo numero, ma al momento mi sembra importante rimarcare una breve considerazione filosoficcheggiante che ogni tanto fa capolino nella mia instabile mente: è infatti evidente come il mondo contemporaneo continui a progredire cambiando quotidianamente faccia ogni battito di ciglia, ma è anche vero che quello che è il nostro fascinioso "oggi" diventerà domani un "ieri" ormai consolidato e immutabile nella nostra personalissima memoria, ed è su questo passato che credo si debba costruire il proprio futuro... Di conseguenza non possiamo che essere sempre rivolti a tutto quello che è "domani", in funzione però della consapevolezza che questo è comunque destinato a trasformarsi istantaneamente in un passato da salvaguardare a tutti i costi! Non sono sicuro di essermi spiegato bene (ad essere sincero non sono nemmeno convinto di sapere quello che effettivamente voglio dire), scusatemi, fate pure finta di niente.

SAPER SCEGLIERE

"Importante! Vorrei proprio sapere con quale criterio MBF-Carlo o l'ultimo arrivato Ricki hanno scelto, scelgono e sceglieranno le lettere da pubblicare? Secondo voi i punti principali di una missiva devono essere: Serietà... Originalità... Intelligenza... Demenzialità... O cosa ancora?"

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

GAUNTLET III

● Prima ci fu ...
GAUNTLET*™ –
L'Arcade.

● Poi venne
l'attesissimo ...
GAUNTLET*™ II

● Ora U.S. GOLD
ti propone ...
GAUNTLET*™ III
– La Rivelazione.

Entra nel mistico
mondo di Capra – il
paese dai 10 regni – e
combatti contro le
forze diaboliche che
hanno stregato gli
abitanti. Cerca
di liberare ogni
regno dalle legioni
dell'oscurità, prima
di scontrarti
direttamente con
il Re Demone in un
combattimento che
avrà un solo
vincitore...

Disponibile per:
COMMODORE AMIGA,
C64 Cassetta,
C64 Disco.

THOR
The Warrior



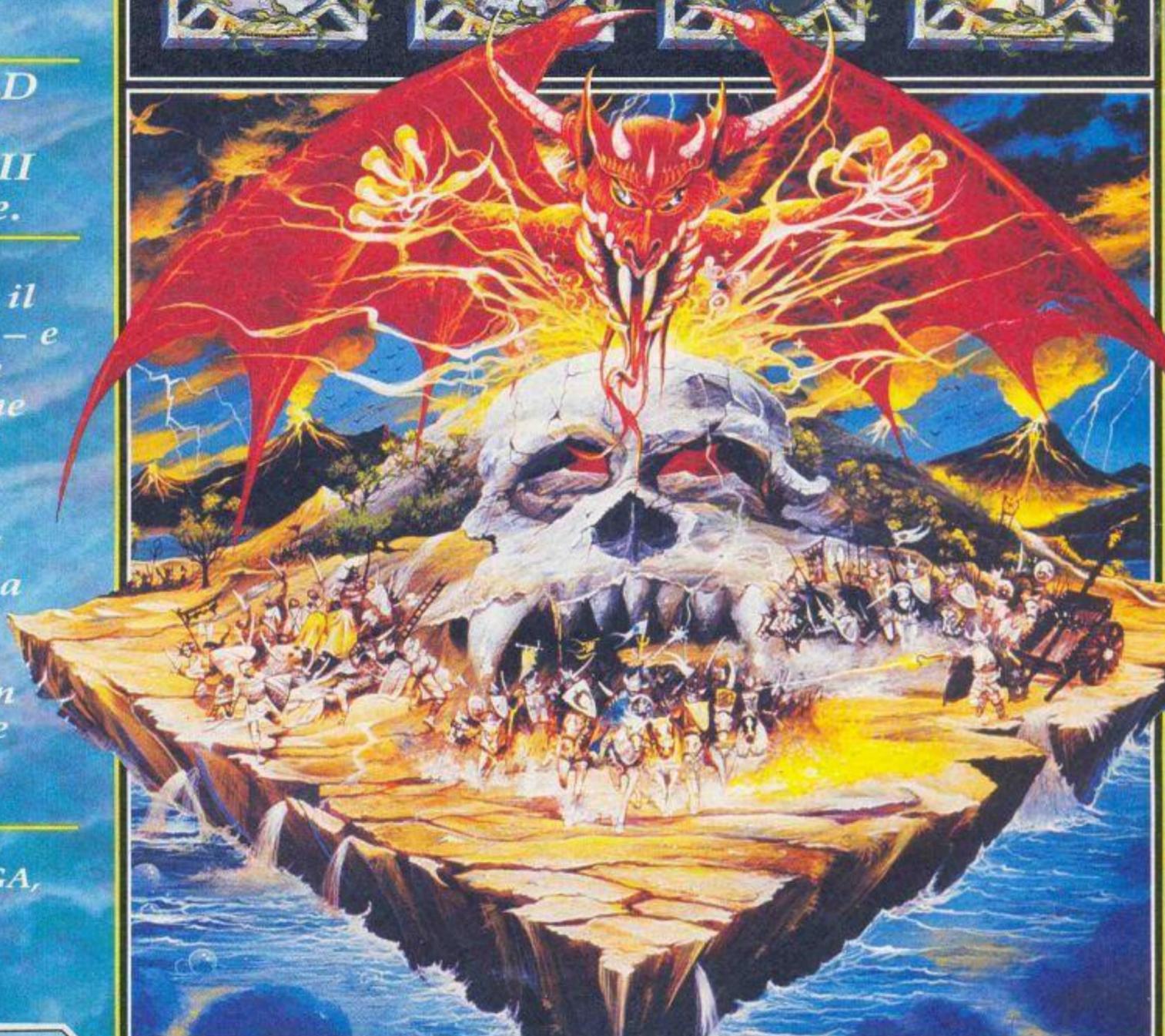
MAGNUS
The Wizard



QUESTOR
The Elf



THYRA
The Valkyrie



PETRAS
The Rockman



NEPTUNE
The Merman



DRACOLIS
The Lizard



BLIZZARD
The Iceman

© 1991 Tengen Inc.
Tutti i diritti riservati.
*TM Atari Games
Corporation



TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

U.S. GOLD

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

LEADER

EDIZIONE 1991

Riccardo Soppa

Premetto che ovviamente posso parlare solo per me medesimo; io comunque scelgo le lettere in base alla quantità di denari o pietre preziose in esse contenute, ma in futuro credo che accetterò anche i vaglia postali, i biglietti della lotteria (purché vincenti), abbonamenti di calcio (solo tribuna) e tutto quello che può risultare utile... Terminate simili boiate (mi devo ancora riprendere dalla sforzo intellettuale pocanzi sostenuto) non credo ci sia un particolare criterio per la scelta delle lettere, come tutte le decisioni non potrebbe non essere una cosa soggettiva e quindi imputabile a tutta una serie di convincimenti personali assolutamente opinabili, è comunque fuori discussione che ognuna delle quattro categorie da te nominate risultino validissime per essere prese in considerazione...

MEZZE CARTUCCE

"Cara redazione di ZZAP!, tutto comincio con la recensione di Last Ninja III sul numero di Marzo (quello con la copertina della bellissima fig...ura della ragazza con la Ferrari sotto le gambe) nella quale affermavate che era disponibile la sola versione su cartuccia; bhe, brutti animali (sigh, anche noi abbiamo un dignità, lo so che non sembra... NdR), io per un mese ho risparmiato come un genovese (facendo anche delle limitazioni sul cibo, ho mangiato solo pane e mortadella) per permettermi di acquistarlo e quando finalmente trovo i soldi e mi reco al negozio per comprarlo vedo in vetrina sia la versione disco che quella su cassetta, allego scontrino, come spiegate questa toppata?"

Alex

"Cara redazione, è possibile che i giochi per cartuccia vengano programmati in seguito per disco e cassetta, soprattutto Ninja III?"

Marco Tonni

"Rispettabile redazione di ZZAP!; vorrei farvi notare che Last Ninja III è uscito anche per gli altri formati e non solo su cartuccia. Hanno forse voluto fare i furbi? Prima dicono che era solo su cartuccia per vendere quelle mentre poi lo pubblicano anche su cassetta e disco?"

Michele Bosi e Simone Cremonini

Come vi avevo già preannunciato il mese scorso è un dato di fatto che la System 3 abbia pubblicato Ninja III anche su disco, al momento non sono ancora in grado di dirvi se questo vuole decretare un precoce fallimento del C64GS oppure solo una scelta di mercato per le vendite non troppo entusiasmanti delle cartucce (che oltretutto vengono tranquillamente piratate, questa ormai è purtroppo una realtà...), non sono quindi in grado di aggiungere altro se non difenderci dalle accuse rivolte da Alex: che colpa ne abbiamo noi se in tutte le riviste inglesi (ancor prima che il gioco venga pubblicato) si ribadisce che il gioco sarà disponibile per quell'unico formato? Comunque sia se propri volevi spendere 69000 lire puoi sempre spedirmi i soldi che hai risparmiato, anche a me piace pane e mortadella! In risposta invece a Marco Tonni (vedi anche lettera seguente) devo per forza ricordare che il fatto che il gioco sia su cartuccia non pregiudica affatto un possibile adattamento ad un altro supporto, basta pensare a come questo venga ovviamente sviluppato su disco...

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI

"Cara redazione di ZZAP!, innanzitutto voglio congratularmi con voi per la bella rivista (la migliore specializzata in questo settore) e poi vorrei dirvi una cosa: rileggendo il numero 51 mi sono accorto che fra le stupende 40 medaglie d'oro c'è anche quella di The Untouchables e c'è scritto che se qualche d'uno l'avesse finito sen-

za trucchi di farvelo sapere. Ebbene io sono uno di quelli e ve lo faccio sapere con questa lettera. Vi pregherei di pubblicare qualche trucco su un numero di ZZAP!"

Precorvi Mauro

Sinceramente caro Mauro non sono riuscito a capire se prendi in giro noi oppure se ti prendi in giro da solo; nel caso infatti che a "qualche trucco" sia da attribuire un significato del tutto generico allora credo proprio che i BBROS abbiano qualche cosa da ridire (effettivamente la rubrica ha attraversato un breve momento di crisi, ma il peggio mi sembra decisamente passato), altrimenti per quale motivo ti dovrebbe servire un trucco per Gli Intoccabili quando affermi nella frase prima di averlo già completato senza alcun aiuto? A questo punto sono davvero curioso...

"Caro ZZAP! (Senza fare il ruffiano), vorrei chiederti di mettere un articolo sul famigerato, bellissimo, e magnifico gioco "Altered Beast". Vorrei specificare che il gioco per il Commodore non è una gran cosa, mentre per il famigerato computer Sega Master System che è a 16 bit ha una grafica favolosa uguale al gioco da bar.

Ecco perché non è molto bello, perché il Sega ha 16-bit è il C64 solo 8, mi chiedo allora perché non si sia mai deciso di convertire il gioco su cartuccia, la cartuccia migliora infatti al 100% le capacità del gioco (specialmente nella grafica) e sfrutta al massimo le possibilità del computer. Infatti molti giochi in cartuccia sono perfettamente inutili perché sono già stupendi su cassetta..."

Massimo Ghiselli

Ehm... Dovrei correggerti su alcuni punti. Il Sega Master System ha otto bit, esattamente come il 64, forse ti confondi con il Megadrive, comunque sono entrambe console e non computer. Ma quel che più mi preme sottolineare è che la cartuccia non hanno affatto un effetto "miracolante" come da te ipotizzato,

l'hardware è sempre lo stesso e quindi i benefici sono derivanti solo dalla maggior memoria accessibile e dall'assenza di veri caricamenti (che sono invece praticamente istantanei), secondo il tuo discorso sarebbe come dire che se nel tuo motorino metti la benzina super invece della miscela dopo vai più veloce di un razzo...

LE APPARENZE INGANNANO

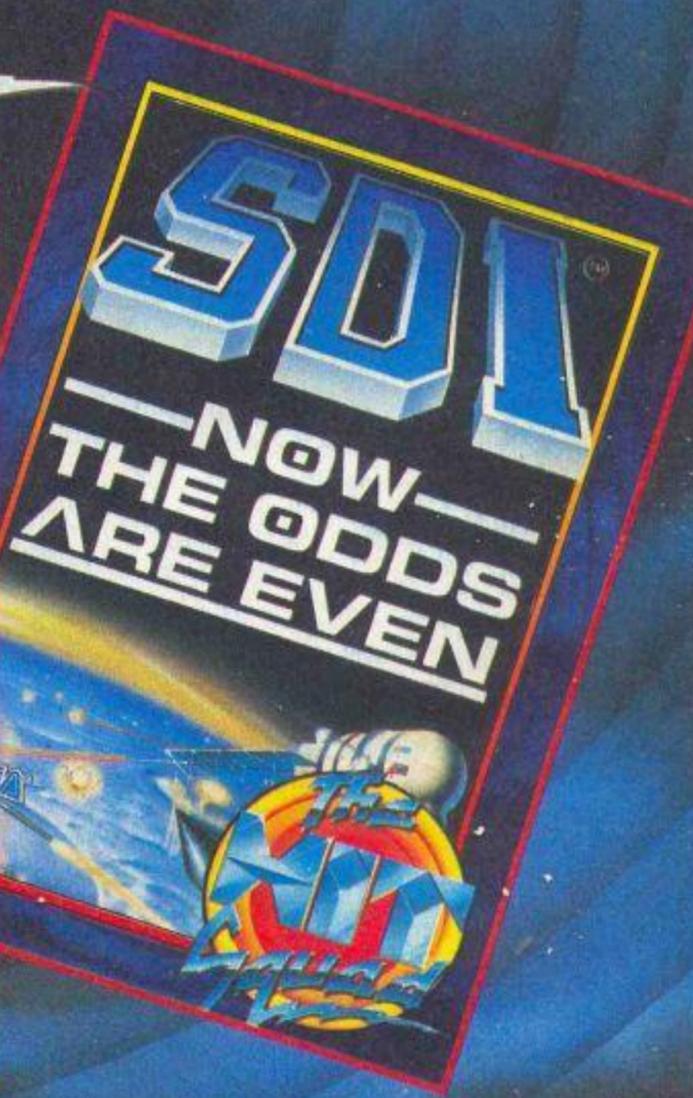
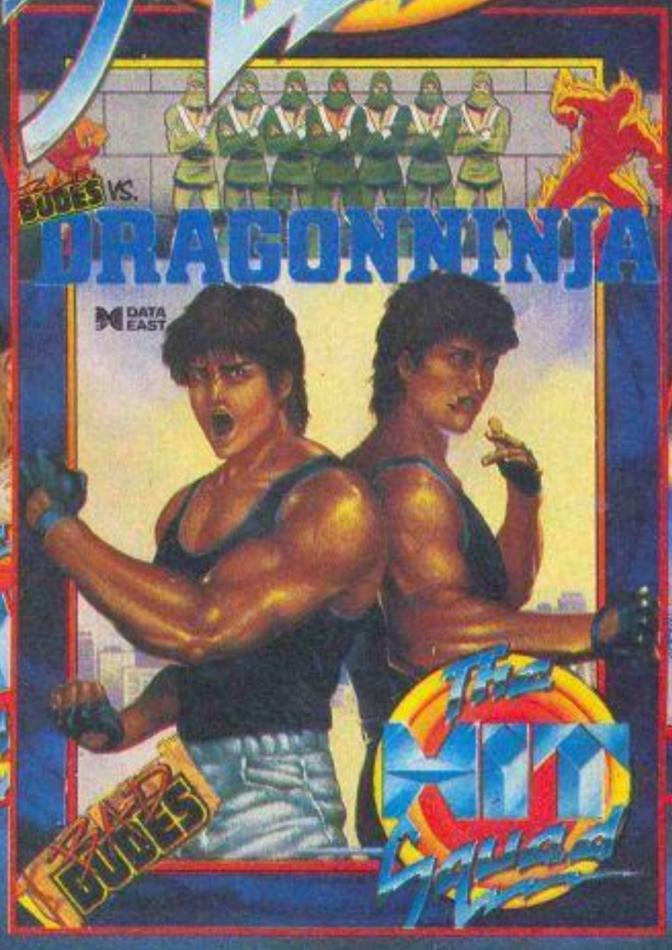
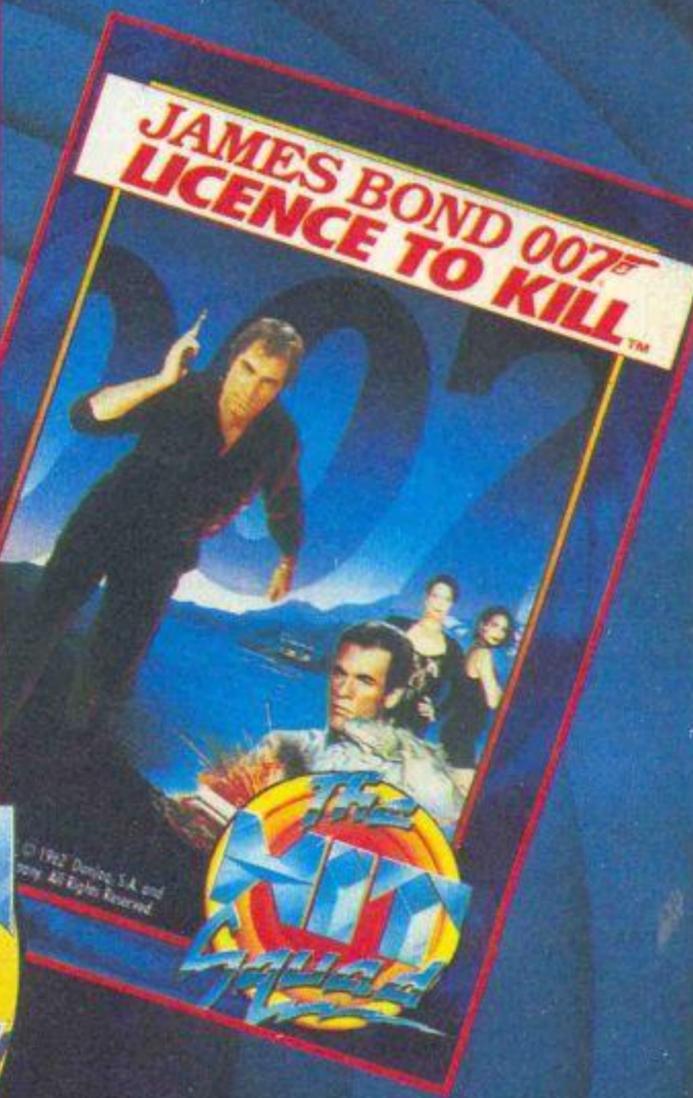
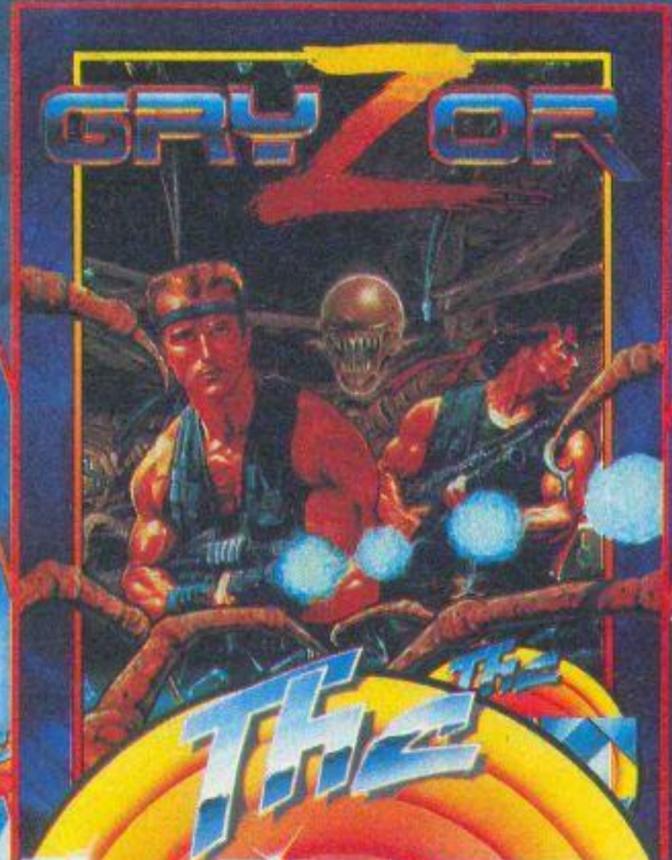
"Convalescente ed irsuta redazione di ZZAP!, noto con dispiacere sempre crescente che lo spazio dedicato alla posta è notevolmente diminuito, per lasciare posto alle console.

Ma siamo lombrichi putrefatti!?!?! Prima quando c'era MBF erano almeno sei le pagine dedicate a questa gloriosa rubrica... Parliamo poi del Top Secret che due volte su tre è assente... Infine vi prego di abbassare il prezzo di questa bellissima rivista di 1000 lire, così avrei un guadagno annuo di 12000 che per 100 anni si trasformano in 1200000 lire!!!"

Il Genovese con parenti in Scozia (e chi altri, ndR)

Il motivo della diminuzione delle pagine della posta non può essere assolutamente imputato alle console, per quanto mi riguarda è solo un mese che me ne occupo e non posso quindi rispondere per il lavoro svolto da altri, ad ogni modo d'ora in poi vi conviene sempre confrontare le dimensioni dei caratteri prima di criticare, il numero delle pagine può essere fuorviante. Per quanto riguarda i tips ho già risposto sopra, per quanto riguarda il prezzo di copertina pensa invece al danno che ne subiresti; comprare un ZZAP! è anche un bell'investimento per il futuro (e non c'è nemmeno il capital gain), il suo valore infatti si rivaluta con il tempo come il vino pregiato, più lo paghi adesso e maggiore sarà il suo valore fra 100 anni, fidati, caro Genovese con parenti in Scozia, non te ne pentirai...

THE CANNON SAVAGE



Disponibili
per C64 ed AMSTRAD
Lit. 9.500

LEADER

RIVOLETE RP?

Il nostro simpatico "amico" è stato soppresso per via di molte lettere contrarie che ci erano pervenute qualche mese fa, e così come sempre succede adesso iniziamo a ricevere delle richieste per farlo tornare... Diego D dice ad esempio che "non è male, se solo parlasse in italiano", mentre altri lo hanno nel frattempo rivalutato: Gerry Taglia, Francesco Fanutza (alla fine si parla anche di pokefinder), Fabio Carletti (che ci scrive su un foglio di carta igienica delle Ferrovie dello Stato!! Mi sembra di aver già indirettamente risposto a molti dei tuoi quesiti, per quanto riguarda invece le copertine che si staccano ti suggerisco di comprare due numeri ogni mese: uno da leggere e uno da conservare, è un suggerimento del tutto spassionato, s'intende...), mentre altri ancora sono ormai dispersi nel "mare magnum" delle lettere già utilizzate...

PER ELISA... LETTRICE IN MINIGONNA!

Cara redazione di ZZAP!, sono Elisa, per gli amici Eli, e visto che voi siete amici potete chiamarmi Eli (ciao Eli, ndR). Sono appassionata di videogames fin da quando il mio adorato papino mi comprò un bellissimo Vic 20. Ora ho un C64 con tanti videogiochi e programmi, tra cui il word processor che è un amico molto confidenziale. Considero le vostre riviste (le compro tutte e due, o entrambe, a vostra scelta) un concentrato di divertimento e utilità, e il mio redattore preferito è Max (buuuuu! NdR) (a proposito, anche con i capelli lunghi sei bellis... No, basta per carità, quando è troppo è troppo! NdR), che insieme a MA mi fa scompisciare dalle risate (carino 'sto termine, no?) con alcune recensioni veramente divertenti fra le tante da lui firmate su TGM, peccato che non avvenga lo stesso anche su ZZAP! La rivista mi piace così, non cambiatela. Il motivo di questa lettera è l'argomento (poco affrontato su ZZAP!) "Ragazze e Videogiochi"; io credo,

al contrario di mio padre e mia madre, che i videogames siano un passatempo rilassante e liberatorio che mi permette di allontanare stress e malinconia. Certo, andare in sala giochi in collant e minigonna è senz'altro un'esperienza davvero sconcertante (ci ho provato e vi posso dire una cosa, ragazze, NON FATELO!) (è vero, ci ha provato anche Max, però a quanto dice si è divertito... NdMA), tanto che per andarci devo quasi travestirmi da uomo, ma sono convinta che i VG siano ugualmente un passatempo mostruosamente appassionante. Adoro Batman The Movie e Creatures, ma il mio gioco preferito è senz'altro Turrigan con il suo mega seguito (mi piace blastare e stritolare (urca! NdR): strano per una ragazza o normale per una videgiocatrice? (Normale per alcune ragazze, ndR)) e non credo ci sia esperienza più bella dei videogames (ovviamente senza esagerare, sarebbe un tantino riduttivo nei confronti di tante altre attività decisamente piacevoli ed entusiasmanti, te lo posso assicurare, ndR). Anche se impersoni solo un mucchio di pixel sei davvero tu che vivi l'avventura, e questo è davvero stupendo. Ragazze, fatevi sentire in questa società videogiocista prettamente maschilista! (Giusto, ragazze, e già che ci siete veniteci anche a trovare! NdR) non sarò solo io ad amare i VG, vero? Sono convinta di tutto quello che ho detto e non cambierò mai idea. Neanche se mi faccio suora, ma è molto difficile... (e qui riprende con le sue follie rapsodiche riguardanti quel fanfarone di Max, prima di chiudere con baci e abbracci per tutti, ndR)"

Elisa

La prima cosa che ci tengo a sottolineare è che senza discriminazione alcuna le ragazze sono sempre ben accette sulle nostre pagine (mi raccomando però foto e numero di telefono, sapete com'è, per il nostro archivio...)(Già che ci siamo colgo l'occasione per salutare anche la scettica Martina, per quanto scritto al posto del mittente, che ci defini-

sce "la più figa redazione del mondo!", grazie, grazie... Un ciao anche a Sim!), in secondo luogo hai sfiorato un argomento molto sentito da tantissimi lettori: quello delle firme alle recensioni che avevamo promesso qualche numero e che poi per il momento abbiamo inserito solo su TGM, i motivi di tale mancanza non sono ben precisati (sono scelte che vengono dall'alto...), forse per via della nostra impostazione caratteristica con le varie faccine e commenti non si vuole modificare l'omogeneità delle recensioni, ma ad ogni modo vedremo di appianare la situazione in un prossimo futuro (ad ogni modo molto spesso si trovano all'interno delle "ndMrX", nella stragrandissima maggioranza dei casi la recensione va a lui attribuita)... Terzo ed ultimo, come da te richiesto, ho fatto leggere la tua missiva a Max, ha visto il bacio impresso con il rossetto e dice che hai delle labbra molto sexy (scommetto che in realtà è un uomo e si chiama Fausto, con la fortuna che ha Max NdMA)...

FANS PARADE

E va bene, visto che qui non se ne vuole occupare nessuno, ci penso io! D'ora in poi un angolo della posta sarà dedicato alla classifica di voi lettori che mi premurerò personalmente di aggiornare di numero in numero (contento Pierluigi Terlizzi?). Accogliendo poi un'intelligente spunto di Paposcia (non mi sono dimenticato nemmeno di te) vi invito ad inviarci anche i vostri globali relativi ai vari giochi in modo da confrontare i vostri giudizi con i nostri, se volete segnalateci anche le recensioni preferite di tutti i tempi per sapere come orientarci... Mi raccomando solo di scrivere!

- 1 TURRICAN II
- 2 CREATURES
- 3 GOLDEN AXE
- 4 ROBOCOP II
- 5 CHASE HQ II
- 6 TURRICAN I
- 7 TURBO OUT-RUN
- 8 RAINBOW ISLAND
- 9 MIDNIGHT RESISTANCE
- 10 BATMAN THE MOVIE

ABUNDARE MELIUS QUAM DEFICERE...

Posso capire che ognuno di voi ci tenga a vedere il suo nome pubblicato sulla rivista, e in questo senso sto cercando di accontentare il maggior numero possibile di lettori (con l'augurio che avrete apprezzato il mio intento), ma non avrei immaginato che si sarebbe potuti arrivare a casi limite come questi che vi propongo ora non senza una divertita incredulità. Mi riferisco ad esempio al simpaticone di Voghera che mi ha spedito tre lettere in tre giorni firmandosi sempre con un nome diverso (ma la calligrafia è sempre la stessa), a questo punto non so proprio se salutare Kevin per il suo folle sondaggio, Fricchio lo Sbirro per la sua battaglia contro la pirateria condotta dalla Stazione di Polizia oppure PA che non riesce a pensare di abbandonare il C64, vada per tutti e tre così non faccio torto a nessuno! Ancora più incredibile il caso di Alessandro Bondi di Genova che spedisce ben tre lettere assolutamente identiche (non credo tu sia un vero genovese, sciupare così due francobolli!) nelle quali difende il vecchio Commodore e anche quella saggia bizzarra di Max (definendolo addirittura "un bravo ragazzo", lui? Anche Massimiliano Moretto pensa lo stesso, incredibile! Credo che dovrete conoscerlo...) dalle accuse di Luca Dreoni che un paio di numeri fa non aveva espresso un parere troppo lusinghiero sulle sue caricature. A questo punto però voglio liberamente una volta per tutte (almeno per questo numero) sconsigliando vivamente Gianpaolo Farello a sfidarlo ad una gara in macchina, passino le sue videoavventure "con Crissy e Ayrton che hanno incollato davanti al giornale milioni di lettori" (parere condiviso da Vito Di Lorenzo, Mirko Bernini, Sandro Santini e altri ancora di cui ho perso ormai le tracce da tempo), ma guarda che nella realtà è già un panico andarci in macchina assieme, figuriamoci contro... Lascia stare, è un pazzo, e non sa perdere!

POKEFINDER

Di tempo ormai ne è passato (quasi un anno), ma ancora qualche d'uno trova dei problemi, Luca Porcellini è uno di questi e Paolo Carronca un altro; diversamente invece la pensa Francesco Fanutza che ha riscontrato un perfetto funzionamento. Ad ogni modo a risolvere definitivamente la questione ci ha pensato lo stesso autore, Jacopo Brambilla, che ha voluto inoltre aggiungere: "un doveroso ringraziamento ad Antonio Rubini che smentisce quell'ipocrita di Luciano Caracciolo ipotizzando il non funzionamento del Pokefinder V4... Credo che vi farà piacere sapere che sto realizzando la versione V5 con un sistema di ricerca molto più veloce (quasi il doppio) (Wow, starà lì a non far niente IN META' TEMPO, che prodigi... NdMA), se qualche d'uno mi volesse dare un mano sarebbe sicuramente ben accetta (basta con le telefonate però...), mi riferisco soprattutto ad Antonio, a risentirci per la versione finale..."

POSTA SYNTHETICA

Cominciamo con Marco Tonetti e Ivan Chiesa ("I primi cugini con tasso di pubblicazione inferiore allo zero") che mi hanno inviato una delle lettere più composite che abbia mai ricevuto, all'interno si trova: recensione del gioco dell'orso Yogi (così ho anche risposto ad una delle tante domande di questi fedeli juventini che mi chiedevano "perché Maifredi fa giocare Luppi libero?", risposta: quella è l'unica zona in cui con il suo modulo non si corrono rischi di fare brutte figure), remix di canzoncine varie ("Dedicato a tutti quelli che che... Stanno copiando...", "quant'è buono quant'è bello lo...", e soprattutto una splendida interpretazione in gospel di "Perché lo fai?" dedicata a Baggio nel triste pomeriggio fiorentino, al proposito, anche se non dovrei, saluto il Viola Yuri Vonnini, complimenti per l'acquisto di Orlando,

è un vero campione, non so cosa stia succedendo alla nostra dirigenza!), messaggi anti granata, una tonnellata di scemenze e di domande varie dai quali ho tratto le fasi più significative. "Qual'è il gioco che comincia con le parole "... E questa volta non farà prigionieri"? (Risposta: Rambo III oppure Dick Tracy, ma in quel caso il protagonista diventa l'utente Commodore contro il negoziante... NdR). Perché l'Accolade non fa manuali in italiano? (Risposta: perché sarebbero ancora più difficili da capire). La vita è un gioco o i giochi aiutano a vivere la vita? (Risposta: affrontate la vita come un gioco, l'importante è cercare di non perdere mai). Battuta perfetta: Ace...", e altro ancora...

Di notevole interesse anche la missiva del lettore Andrea Careddu che ci manda (e devo dire con notevole, almeno apparente, convinzione) le sue soluzioni per giochi come "Fai le bolle", "Guerra in Corea", "Arti marziali", "The Drive" ("tra le altre cose il gioco assomiglia vagamente ad uno che nella sale giochi si chiama Out Run..."), mentre fra i giochi preferiti trovano spazio anche "Paninaro", "Serpentone" e altri ancora...

Andrea Giordani (detto "Il Roscio"), si chiede come mai non sia ancora uscito Murder recensito ormai quasi un anno fa, il problema è effettivamente di difficile risoluzione, in quel caso si trattava infatti di una traduzione dall'inglese e noi il gioco vero e proprio non l'abbiamo mai visto, ma le foto c'erano, e sembravano proprio quelle del C64! Per rimanere in tema posso solo dire che probabilmente la colpa è del maggiordomo...

E ora una lunga carrellata di saluti: partiamo con Il Convinto che oltre a scrivere in diagonale scrive anche in dialetto romano (o almeno così sembra: terribile!), Tommaso Pereivole (che prospetta una futura guerra d'odience con le altre riviste, vinceremo!), Davide Ferrari (abbonda pure con i complimenti e non preoccuparti perché non ci danno alla testa, quella l'abbiamo

persa già da tempo!), Tiziano Santoro (per carità! Niente bombe al plastico!), Mauro "lo me" (è vero che il giudizio del sonoro di Golden Axe, Time Machine e Puzznic è sempre lo stesso, ti assicuro che non è facile, se non impossibile inventarne sempre uno nuovo, senza contare che il sonoro è la cosa che generalmente rimane meno impressa, sono cose che capitano...), Marco Pelloni (sinceramente non posso assicurare che Parasol Stars venga convertito anche per i computer, la ritengo comunque una cosa più che probabile), Alessandro Tirico (a cui suggerisco di giocare bendato perché se è vero che ha finito Altered Beast e Ghostbusters per Megadrive in un solo giorno, è indubbiamente destinato alla bancarotta...), Andrea di Recanati (Sempre caro mi fu quest'ermo colle... E non temere che Ricki deluder te non volle!), Sergio Biro (credo che sia peggio imparare a memoria IL, vocabolario di Latino, piuttosto che assistere a tutte le registrazioni le trasmissioni di Mike Bongiorno per poi ripeterne il contenuto, nel primo caso almeno si impara una lingua, nel secondo la si dimentica...), Marco Simonetti (per alcuni giudizi decisamente azzeccati all'interno della sua joy-parade), Airoldi Samuel ("il rrrragazzo di 13 anni che scrrrive con l'errrrree moscia..."; non siamo sposati, non abbiamo ville, ci rompiamo talvolta i c.....i, le nostre vacanze estive durano dalla fine del numero di Luglio Agosto all'inizio di quello di Settembre), Cristian Posocco (complimenti per tutte le tue recensioni che mi sono piaciute parecchio, davvero), e un gruppo di appassionati lettori di Nola, al riguardo non posso che scusarmi per l'articolo di Ninja Turtles, vi assicuro che non era intenzione del redattore offendere direttamente la bella Napoli (o tantomeno innescare discussioni razziali), ma solo fare perno su quello che personalmente ritengo essere ormai diventato un luogo comune abbastanza diffuso per un semplice

battuta che, se non presa come tale, sarebbe indubbiamente risultata di cattivo gusto, ribadisco comunque un'assoluta buona fede!

Anche per questo mese si chiude con alcune illuminate citazioni, ancora ad opera di Piero '74 (per quanto riguarda un possibile seguito di Jurassic Park ho chiesto a Max come mi hai chiesto, visto che è l'unico qui in redazione che pare l'abbia letto, o almeno così dice (l'ho letto! NdMax, ed è bellissimo!), ma non mi è sembrato troppo convinto): "Un giorno tutto andrà meglio, ecco la nostra speranza; ogni cosa va bene, ecco la nostra illusione" (Voltaire), "Chi è capace di vedere l'interno è filosofo, chi no, no!" (Platone), "Meglio è la piccola certezza che la gran bugia" (Leonardo da Vinci)... "PS Da parte di mia sorella: MA sei Bonooo!... PPS E di una sua amica: diamoci un appuntamento!... PPPSMA non illuderti: sono (2) cesse!... PPPPS Mia sorella armata di Uzi e missili anticarro mi fa umanamente notare che in realtà sono due ragazze mooolto carine!... Per pietà MA portati via queste (2) scalmanate... Max sei grande!... WZZAP!... "Chi compra ZZAP! Campa cent'anni!" (Ricki)... "Ma questi sono tutti fumati!" (MA)

SPACE OVER

Puntuale come sempre risuona la campanella per i corridoi ormai deserti della redazione, i pochi secondi di recupero concessi dall'arbitro li userò per accomiatarmi da voi tutti (mi scuso quindi per eventuali errori) in attesa di ritrovarci nuovamente il mese prossimo per riprendere le discussioni eventualmente interrotte e cominciare tutte quelle altre che avrete saputo proporre... ah, quasi dimenticavo, mi auguro abbiate apprezzato non solo l'infittimento dei caratteri, ma anche la pagina in più (sempre che Steve non cambi idea), per eventuali altre richieste dovete solo farmelo sapere, vedrò cosa posso fare...

RICKI

Championship Special

FINGLAND



Disponibile per i formati:
C64/AMIGA/IBM PC
LEADER
DISTRIBUZIONE

SEGA™

ARCADE HITS

SCATENA L'IRA DELLA FURIA NINJA!

SHADOW DANCER



Difendi l'arte
Ninja e
combatti per la
vittoria con il
gioco di arti marziali
'Shadow Dancer'. Combatti
contro gli spietati lottatori della
strada per vendicare l'omicidio
del tuo fedele studente Kato
mentre il diabolico Sauros tenta di
impossessarsi e di
distruggere la base
spaziale Americana.

MARKETED BY

U.S. GOLD®

DISPONIBILE PER:
GBM 64/128k
Amstrad Cassetta & Disco,
Spectrum Cassetta,
Atari ST & Amiga.

LEADER

© 1991 SEGA. Tutti i diritti riservati. SEGA™ è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LIMITED. Distribuito in esclusiva per l'Italia da leader Distribuzione Srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA).