

VIDEO

CLASH!

GAMES

CONSOLE

8

BIT

**IL QUESTIONARIO
DEI DESIDERI !**

**TUTTO CIO' CHE
VI ASPETTA
A SETTEMBRE !**

**MERCS:
LA GUERRA CONTINUA**

**BONANZA BROS:
ARRIVANO I FRATELLI PAZZI
SUL MEGA DRIVE**

**WRATH OF THE DEMON:
GRAFICA SUPER SUL 64**

SPECIALE PUZZLE GAME

ATOMINO



Play
Byte

PSYGNOSIS DIVENTA PICCOLO IN MODO GRANDE

Combatti contro il tempo per costruire molecole di forme e dimensioni diverse da quelle degli atomi forniti in natura. E non sorprenderti se l'unico atomo di cui non hai bisogno ti verrà offerto molto facilmente..... A questo punto prega di riuscire a guadagnare un Atomo Jolly. Se per ora non hai ancora l'aspetto dello scienziato pazzo, lo sembrerai sicuramente quando avrai finito **ATOMINO** !

Vai con l'atomo !

Screen Shots dalla versione Amiga

Leader Distribuzione Srl - Via Mezzini, 15 21020 Casciago (Va)
tel. 0332/212255

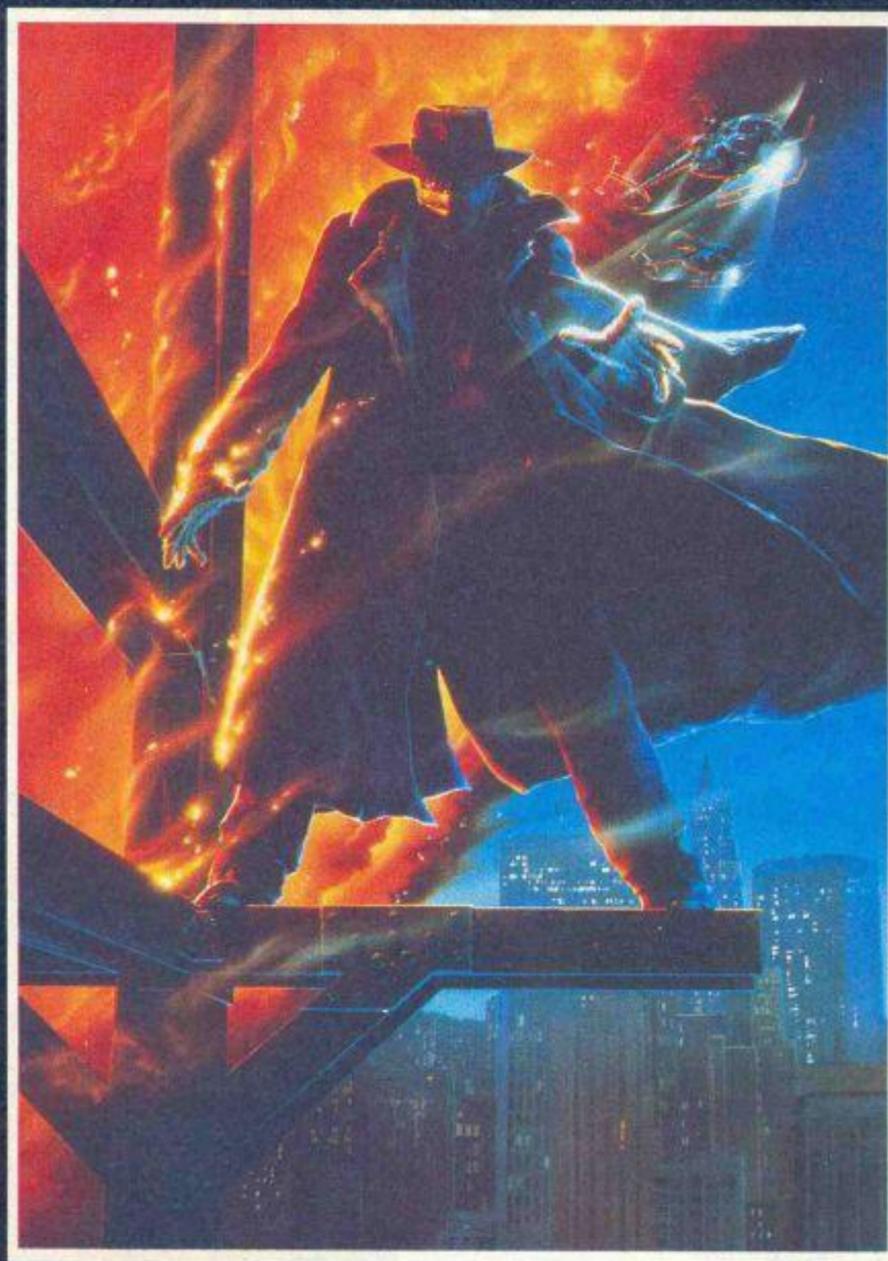


Kenshiro
sta arrivando.

LAST BATTLE

SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

elite



**LORO DISTRUSSERO TUTTO CIO' CHE LUI AVEVA
TUTTO CIO' CHE AMAVA
TUTTO CIO' CHE ERA**

**ORA IL CRIMINE HA UN NUOVO NEMICO
E LA GIUSTIZIA HA ORA UN NUOVO VOLTO**

DARKMAN

ocean

TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.

LEADER
DISTRIBUZIONE

Sommario

PENSATA

14 **MERCS**

La nostra copertina!

16 **THE POWER**

Un nuovo strizzacervelli.

22 **GEM'X**

Un altro strizzacervelli.

25 **LOGICAL**

Ancora uno strizzacervelli!

30 **WRATH OF THE DEMON**

Ecco la bella grafica sul 64!

51 **SWITCHBLADE**

Non dimentichiamoci dell'Amstrad!

56 **ARKANOID II**

Un superbudget!

66 **BONANZA BROS**

Qui in Redazione ha combinato scompiglio!

MA CHE

7 **EDITORIALE**

E' scoppiata l'estate!

8 **PREVIEWS**

E non dite che non ci sono anticipazioni...

14 **TEST**

Il Commodore 64 è duro a morire! (Meno male!)

39 **TIPS**

Quanti segreti... fin troppi!

51 **DIARIO**

Le nostre "Creature" prendono vita...

56 **BUDGET**

Per chi non ha troppi soldi!

61 **CONSOLES**

Anche il Giappone vuole la sua parte.

77 **POSTA**

Sempre di più!

BELLA

8 **ALIEN STORM**

Una preview mozzafiato!

12 **STORM OVER RODLAND**

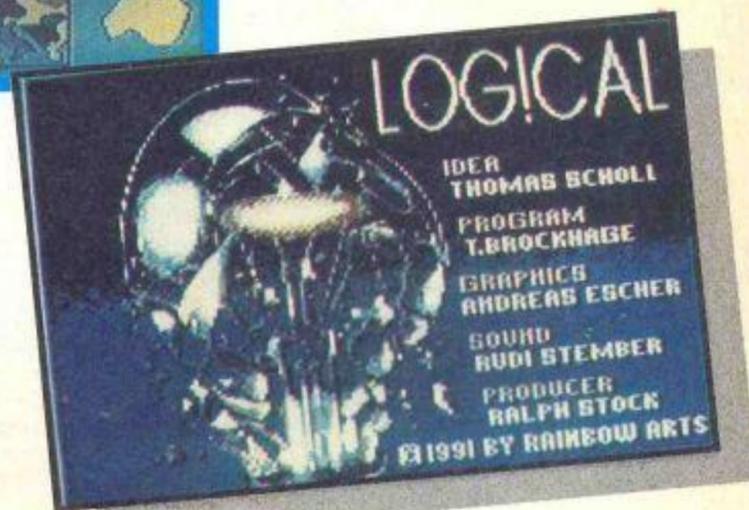
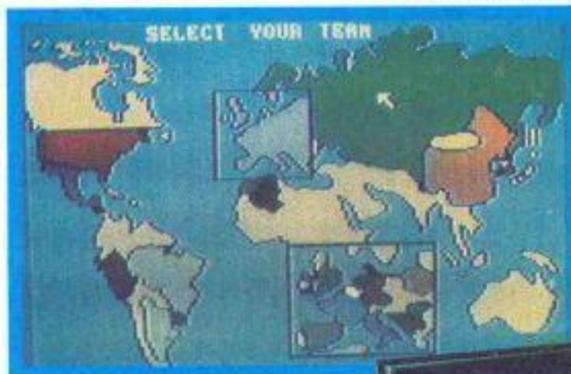
Un'altra preview mozzafiato.

13 **SIMULMONDO**

Ancora una preview mozzafiato!

49 **QUESTIONARIO**

Come si fa non esprimere i desideri?



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

Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Gabriele Pasquali • Assistente alla Redazione: Massimo Reynaud
Redattori: Gabriele Pasquali, 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: Rotolito 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

The Phoenix are back

LEADER
DISTRIBUCIONES

MEGA

ARKEN



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

EDITORIALE

ANNO IV - Numero 58

E' SCOPPIATA L'ESTATE

Qui il caldo incombe, lo sapete. Milano è una tragedia estiva: l'afa, lo smog, il traffico. Ma a parte questo basta un alito di vento per renderla una città piena di vita, di posti da scoprire e di cose da fare. Noi per la verità non abbiamo avuto molto tempo a goderci questa metropoli, intenti com'eravamo a finire Zzap!, la VOSTRA rivista. Ancora più vostra, perché in questo numero troverete il questionario dei desideri. Ha avuto un successo incredibile su The Games Machine e speriamo sia così anche per Zzap!

Il questionario serve a voi perché così possiamo adattare la rivista alle vostre esigenze, per vedere ciò che vi piace di più e per realizzare, dove possibile, i vostri desideri; e serve anche a noi per conoscervi un po' meglio. Sappiate comunque che scrivere l'indirizzo sul questionario non è obbligatorio, e non è certo questo il metodo (come invece alcuni hanno pensato) per scoprire chi ha acquistato giochi piratati o meno. Tuffatevi con fiducia allora nel mare dei desideri, rispondete al questionario e passate le più belle vacanze che potete, ci rivedremo in settembre sempre che Gabriele Pasquali, il nostro nuovo caporedattore ligure, non decida di restare in spiaggia a godersi il sole (mentre IO lavoro!).

Ah! Un'ultima cosa. Ricki mi ha appena consegnato una lettera con dentro la mia caricatura nei panni di Turrigan. E' opera di Olda Nioguar The Alien che ringrazio qui perché non ho l'indirizzo per farlo privatamente. La troverete nelle preview del mese prossimo!

BUONE VACANZISSIME

Stefano Gallarini

COMMODORE 64			SEGA MASTER SYSTEM		
ARKANOID II	56	MERCS	14	PHANTASY STAR	68
ENGLAND		MOTOMANAGER	32		
		SECURITY ALERT	36	SEGA MEGA DRIVE	
EXILE	20	THE POWER	16	BONANZA BROS	66
EXTREME	28	WARM UP	34	JAMES POND	65
GEM'X	23	WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	18		
		WRATH OF THE DEMON	30	PC ENGINE	
	22			MOTO ROADER II	61
HERO QUEST	26	AMSTRAD			
LOGICAL	25	SWITCHBLADE	51		

Alien Storm, l'ultimo prodotto della Sega, è sicuramente uno dei più interessanti coin-op di quest'ultimo periodo. Non solo ha la tipica grafica che vi farà girar la testa (non preoccupatevi, per farla tornare a posto basta dare un'occhiatina allo spot della Campari), ma anche una notevole varietà d'azione tale da consentire alla Tiertex a programmare quello che sembra decisamente (o almeno così tutti noi ci auguriamo) il loro miglior prodotto mai realizzato per il 64. Un nostro inviato ha tempestivamente intervistato il programmatore Mike Ager per saperne qualche cosa di più...

L'ambientazione di quest'ennesimo campione di blaster incontrollato è ancora una volta il nostro amato pianeta terra, dove, in un non meglio precisato futuro in cui, un bel gruppo di viscidali alieni ha finalmente deciso di venirci a trovare, realizzando così ancora una volta quello che sembra indubbiamente essere l'incubo preferito da tutti i programmatori di videogame.

Il coin-op originale è uno sparaefuggi per tre giocatori in contemporanea, nel quale controllare le sorti di Karla, Gordon e Scooter (ognuno dei quali caratterizzato dalla propria arma speciale), nella vana speranza di spazzar via quanti più alieni possibili (costoro hanno inspiegabilmente delle sembianze arboree, almeno all'inizio...) Che come da copione hanno dovuto abbandonare il loro remoto pianeta a causa di improvvise condizioni ambientali non troppo favorevoli (un'invasione di vegetariani... NdMax). Nella versione per 64 il gioco permetterà, come d'altronde prevedibile, la presenza di soli due giocatori in contemporanea sullo schermo; in qualsiasi caso, la Tiertex sta cercando di creare alcune sezioni nelle quali interagire con tutti i prota-

GOING DOWN ASTOR



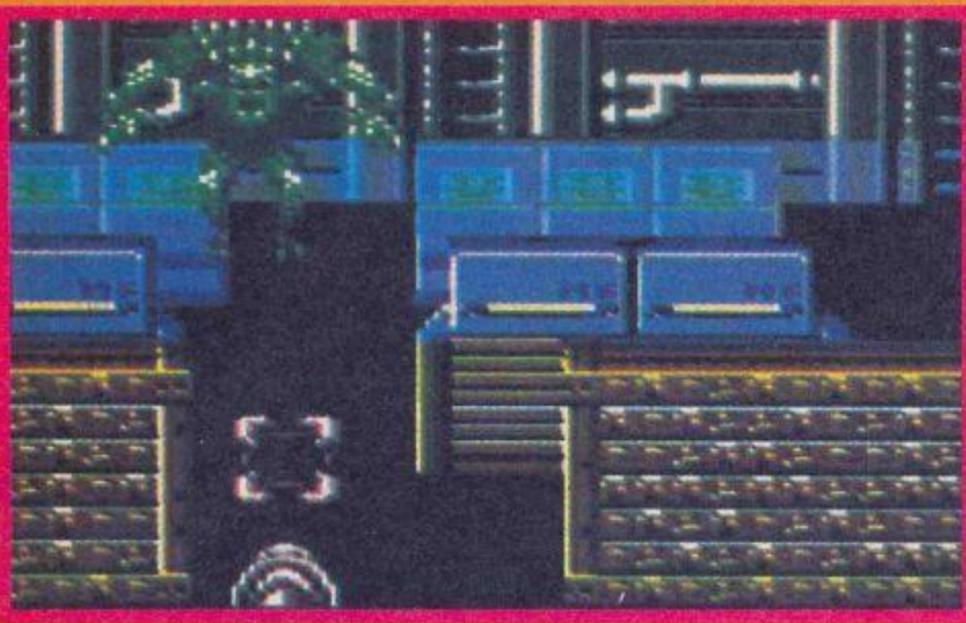
gonisti, anche se probabilmente ci sarà una sovrapposizione di personaggi.

Nonostante questo problema di gemellaggio collettivo, la cosa più importante è che la versione finale, proprio come l'originale, dovrebbe offrire non uno, ma bensì tre sezioni fra loro completamente differenti. L'intero gioco è infatti suddiviso in sei diverse missioni, ognuna delle

quali è a sua volta articolata in tre differenti parti; la prima è la tipica sezione a scrolling orizzontale in cui dovete affrontare gli alieni a corto raggio, cercando di non farsi colpire, mordere, avvelenare, picchiare, catturare, ingoiare o addirittura frustare dalle numerose creature perverse (vestite con costumi di pelle e borchie d'acciaio?) Che si aggirano fra le nostre tranquille cittadine. A questo punto

proseguirete la caccia all'interno di un negozio cercando di stanare le creature che si nascondono fra gli scaffali (non sparate alla panettiera, anche se è la più impressionante di tutti...), in questo caso il gioco è sviluppato tridimensionalmente con prospettiva in prima persona sullo stile di Predator II. Terza ed ultima parte consiste in inseguimento ad alta velocità dei poveri alieni che, stanchi di essere presi a diserbanti in faccia, scappano con i tentacoli in mezzo alle gambe a bordo di una carota cabriolet (si vede che ho stanotte ho dormito solo 4 ore?).

Il team di programmatori responsabile della conversione del gioco è composto da Wayne Billingham, che si occupa della parte grafica, e Mike Ager, ex programmatore della Software Creations, noto al pubblico



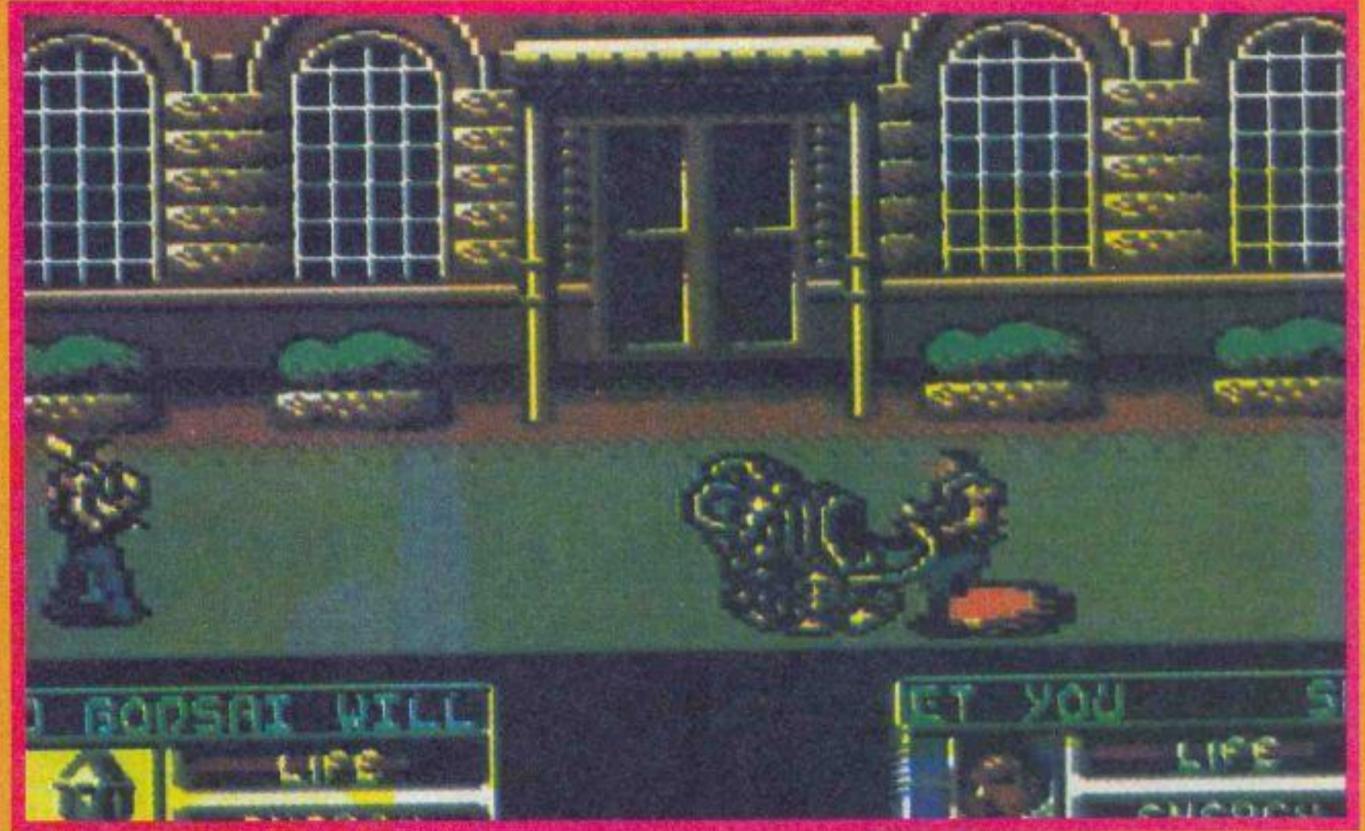
RM

per la creazione di Peter Pack Rat, Denaris, e Sly Spy: Secret Agent.

"Sarà sicuramente un multiload," ci dice Mike, "poiché le diverse sezioni hanno una grafica e una programmazione così differenziati da non poter permettere altrimenti. Stiamo comunque tentando di ridurre i tempi di caricamento cambiando l'ordine delle sezioni di gioco in modo da rendere il gioco più scorrevole". La programmazione "è iniziata con la prima sezione a scroll orizzontale, poi ci siamo occupati di quella veloce dell'inseguimento, ed infine la più complessa di tutte, quella in tre dimensioni. La maggior parte del programma è ormai già stato scritto, ma gli sprite delle fasi avanzate e l'unione dei livelli stessi devono ancora essere messi a punto."

Logicamente la sezione a

3D è stata quella che ha dato più problemi ai programmatori. "E' sicuramente la più complicata su tutti i formati a causa delle quattro bande in scroll parallattico in cui gli sprite devono essere liberi di muoversi in tutte le direzioni. Gli alieni rimarranno nascosti dietro gli scaffali prima di saltarvi improvvisamente addosso; abbiamo dovuto preoccuparci che non ci siano mai troppi nemici in contemporanea perché è impossibile espanderne le dimensioni con troppi sprite sullo schermo". La Tiertex si è anche occu-



GOLDEN NEWS

Oltre a quest'atteso Alien Storm e Mercs di cui dovrete trovare la relativa recensione all'interno del numero la US GOLD ha già annunciato altri tre titoloni di notevolissima importanza che dovrebbero essere disponibili entro la fine dell'anno.

Dopo l'eccellente successo ottenuto con la conversione di Out-Run e dell'ottimo Turbo Out-Run è in fase di completamento l'ultima meraviglia a quattro ruote targata Sega, sto parlando di OUT-RUN EUROPA che vedrà così con ogni probabilità il trionfale ritorno in pista di Crissy, d'Ayrton e ovviamente di quel matto di Max... Secondo nome di sicuro richiamo è la conversione ad opera della Capcom di uno dei picchiaduro più in voga del momento grazie alla strepitosa conversione per Super Famicom: FINAL FIGHT... Per finire un'ultima conversione, questa volta dall'ottimo gioco per Megadrive, BONANZA BROS (cui se non sbaglio sono dedicate un paio di pagine su questo stesso numero), l'uscita è prevista per Novembre.

pata di una divertente introduzione animata non ancora terminata, che però per motivi di tempo e di caricamento potrebbe essere (inspiegabilmente) tagliata. Ad ogni modo il loro obiettivo principale e garantire una buona giocabilità, e la cosa sembra che gli stia riuscendo in maniera egregia.

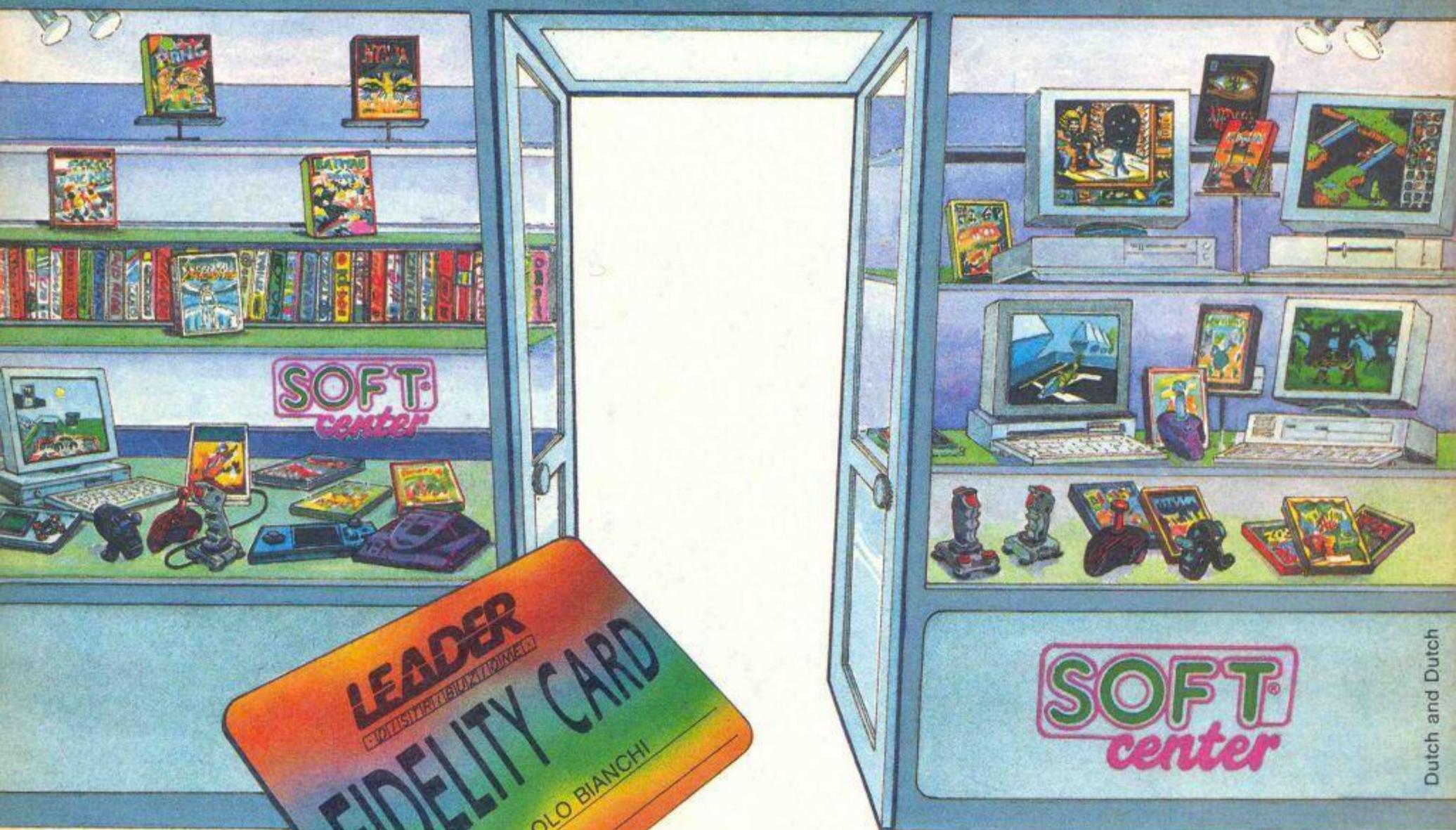
Il programma è stato sviluppato sul di gran lunga più versatile ST (stessa tecnica utilizzata anche per alcune conversioni Ocean) prima di essere riadattato per il Commodore 64, così come anche i fondali sono stati

trasferiti dall'Amiga, gli sprite invece interamente ridisegnati. Ci sono 16 tipi differenti di alieni, ognuno con un numero variabile di frame d'animazione (dai tre per la bolla alla dozzina abbondante del tentacolo, per non parlare del mostro gigante nella sezione tridimensionale che ha procurato non pochi grattacapi), per il momento questo è quanto siamo riusciti a sapere, oltre ovviamente a queste interessantissime foto che sembrano testimoniare un lavoro d'evidente ottima fattura, attendiamo speranzosi...

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)

T. _____

ABRUZZO:

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

CALABRIA:

COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

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 Murti 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 TIVO 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 5 Via Leopardi 24

LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Giardini 8/10
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Pantili 82
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 Isipica 11 - Via A. Aspertini 364/382
ROMA - L'ARCOBALENO Via Casale 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zamperini 50/52 - Via Circonvallazione Ostense 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 Lioati 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 Tidino 1
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Brosetta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavignana 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 Caio 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.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LAINE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrolia 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 Mimosa 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA 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 Orefici 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 - TAULINO 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 Polenzo 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
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
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 Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Ptsacane 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 HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Calicratide 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 - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 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
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
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 - CASA DELLA RADIO Via Leonidno 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

ROD-LAND

STORM OVER

Dopo i grandiosi successi di SWIW e St Dragon, la Storm si è ora incaricata di convertire sul vostro C64 questo fantastico coin op Jaleco. Robin Hogg ha fatto una bella chiacchierata con i programmatori e Paolo, come sempre, è qui pronto a tradurre per informarvi e divertirvi.

Certamente non potete sbagliarvi, se guardate coniglietti psicopatici ed elefantini assassini: state guardando un coin op giapponese. Questa volta le star dello spettacolo sono rispettivamente Tame Rit, che nonostante i loro nomi orrendi e l'aspetto del tutto inoffensivo, sono invece due teppistelli in gambissima che non mancheranno di sbaragliare tutti i mostriciattoli presenti sullo schermo e di offrirvi così ore ed ore di (malsano, certamente a me no) divertimento.

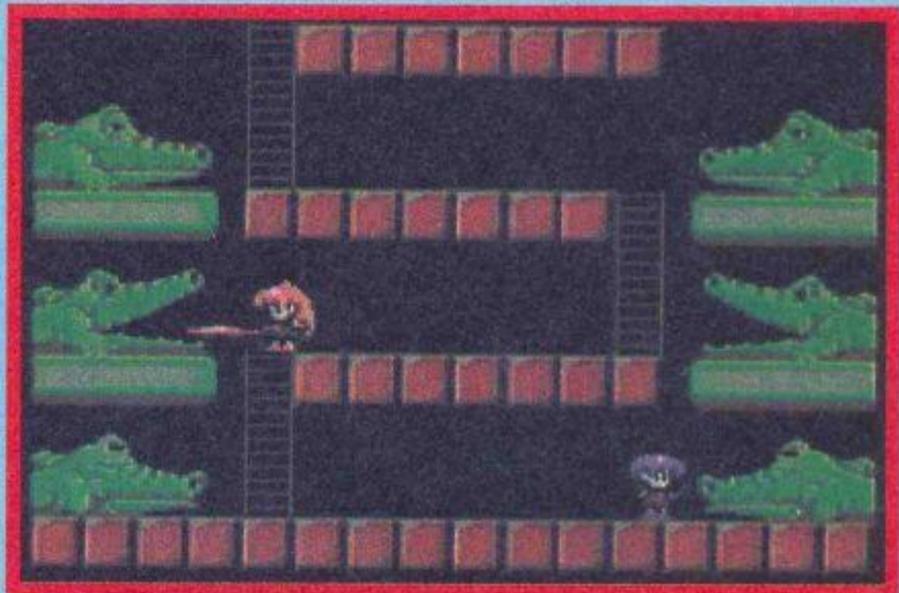
Rod-Land è uno dei più recenti coin op a piattaforme (non so se avete presente Bubble

Dredd) e di altre "centinaia di giochi" di cui, arrossendo, non vuole fare il nome. Ah, beata timidezza! Lui è certamente soddisfatto ed eccitato di fronte al progetto: "Sono i modi con cui accoppi i nemici, che rendono questo gioco originale e divertente! Sono interessato solo alle conversioni di giochi che si lasciano giocare!".

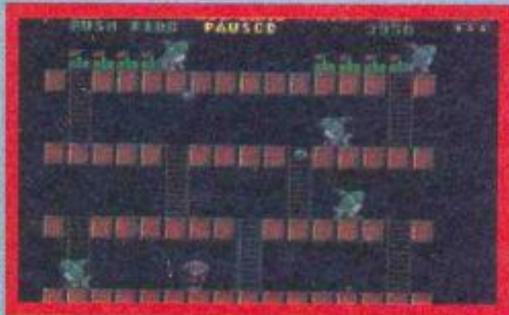
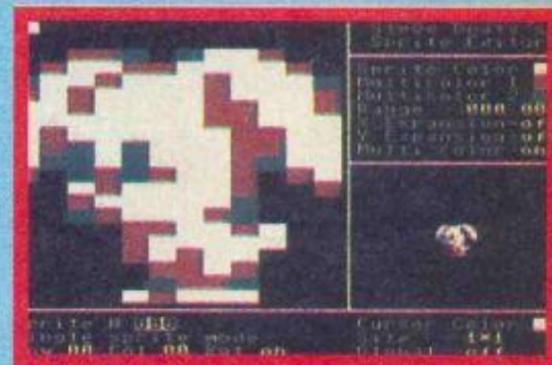
Uno degli aspetti certamente più spettacolari dell'intero gioco è certamente rappresentato da ogni bestione di fine livello. Ce ne sono tanti e tutti fatti bene. In particolare mi ricordo di una gigantesca balena e di alcuni coccodrilloni che si divertono a sputare fuoco dietro ai nostri eroi. La varietà dei mostri, ha costretto il programmatore a utilizzare diversi set di caratteri ridefiniti, per esempio un bestione sputafuoco che potrete incontrare alla fine di un livello, presenta tre diversi stadi di trasformazione, e questa "maraviglia" è stata ottenuta passando ora da sprite a caratteri, ora viceversa. Un altro bel problemone che Steve si è trovato di fronte è stata l'interazione dei vari personaggi presenti sullo schermo: ciò che può capitare al giocatore o ai nemici dipende non solo da cosa fanno questi separatamente, ma anche dalle azioni complessive di tutti i personaggi, comunque Steve sembra essersela cavata anche stavolta, perciò se volete preoccuparvi di qualcosa, fatelo per il vostro portafogli.

Con tutti questi dati, non ci stupiscono i problemi che Steve e l'artista grafico Rob Whittaker hanno incontrato con la memoria, soprattutto se si pensa che il gioco richiedeva più di un centinaio di sprites. Ciò ha co-

stretto il team alla soluzione più logica, e cioè il multiload. Rod-Land sarà così sviluppato in 32 livelli divisi in quattro caricamenti. Lo so, lo so, qualcuno piangerà per questo, ma dai, otto livelli per caricamento sono una bella cifra, quindi non sarà un multiload invadente! Contenti?



Poi pensate che il team di programmazione ha avuto pochissimo tempo per realizzare il gioco (hanno iniziato solo a febbraio!) e che mentre scrivo gli mancano ancora poche rifiniture. Rod-Land è annunciato per settembre e si profila all'orizzonte la possibilità di una versione su cartuccia.



Bobble, Pang, Rainbow Island, per citare qualche nome sconosciuto che certamente passerà inosservato... NdP) e sta per apparire sui vostri monitor grazie a quella mente di Steve Snake, programmatore ventunenne che già in passato si era forgiato di ottime realizzazioni come Shinobi (e di fiaschi tremendi come Judge

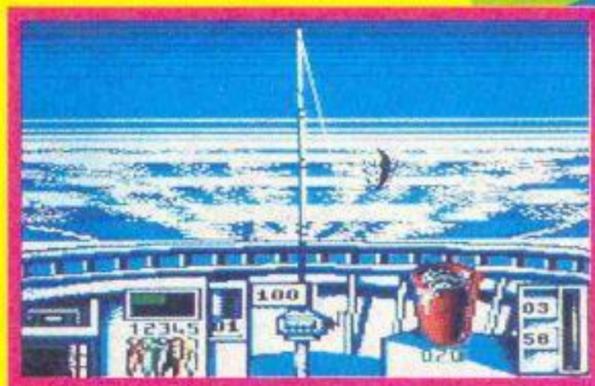
TASSELLO NEVE A LUGLIO?

E adesso una notizia che non mancherà di sbucellucherarvi. La OCEAN ha fatto incredibili passi avanti nella realizzazione di SNOW BROS, il gioco a piattaforme "più gettonato dalle ragazze", che vede due indaffaratissimi pupazzi di neve pronti a far fuori orde di cattivi inglobandoli in palle di neve gigantesche, per poi farli schiattare spingendoli contro le pareti. Se sarà giocabile come il coin op vi assicuro che sarà un successo. Non vedo l'ora infatti di giocare Snow Bros sul mio Commodore evitando così quelle lunghissime file in sala giochi. La versione C64 dovrebbe uscire su cartuccia, evitando così il multiload e gli scompensi che ne derivano (e così la Commodore sarà contenta, visto che in Inghilterra vende il 64 senza registratore né drive...

Giusto per tenerci in forma (e soprattutto per presenziare ad un'attesa conferenza stampa della Lucasfilm) ci siamo recati nei primi giorni del mese di Giugno a Bologna nella sede centrale della Simulmondo; Francesco Carlà era lì ad attenderci, assieme ad alcune scoppiettanti novità autunnali...

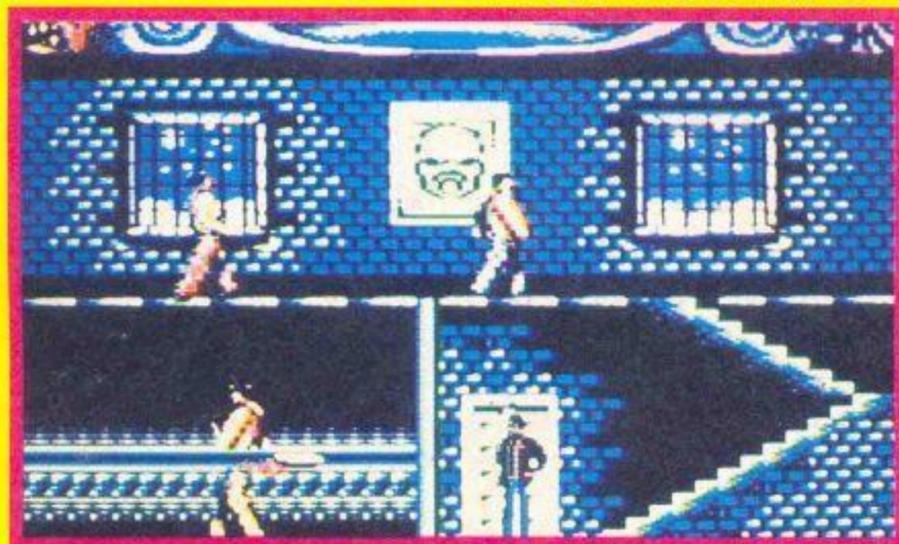
Prima di cominciare premetto che mi sarebbe veramente piaciuto raccontarvi qualche cosa dell'intensa giornata (ad ogni modo se siete curiosi potete sempre comperare TGM, comunque lo potete benissimo fare anche se non lo siete affatto...), purtroppo però mi è stata concessa una sola pagina e quindi dovrò cercare di dedicare queste poche righe ai due più importanti titoli che sono previsti a breve scadenza. Cominciamo quindi con **BIG GAME FISHING** che è da considerarsi come ormai definitivamente ultimato, il gioco non dovrebbe essere però pubblicato prima di Settembre (sempre che non abbia capito male, pioveva così forte (fuori, non nell'ufficio!) che mi si erano allagate anche le orecchie, quando qualche d'uno parlava sentivo le onde dell'oceano...). La conversione, per quello che mi è stato possibile vedere (il gioco

definitivo, meglio di così!), m'è sembrata di primissimo ordine e credo potrà sicuramente interessare non solo tutti gli appassionati di pesca, ma anche quelli d'albicocca... Perdonate la penosissima (forse peggio) battuta, ad ogni modo attendetevi la recensione nel



prossimo numero (nel frattempo cimentatevi pure in altri tipi di pesca alternativi come quella fra le belle bagnanti di una qualche spiaggia affollata, attenti solo a non prendere un granchio!). Detto questo passiamo velocemente a quello che si prospetta come uno dei giochi più importanti della nuova stagione, non so se dirvelo subito, dirvelo dopo oppure non dirvelo per niente (?), ma visto che ve l'ho già detto è inutile che continui a fare l'imbecille e quindi veniamo al dunque: dunque (eccoci arrivati!), la Simulmondo è lieta di comunicarci il felice matrimo-

nio (auguri e figli maschi) stipulato con la Bonelli Editrice per la versione computerizzata del loro più famoso personaggio, parliamo di... **t a t t a r a t à**, taratarataratà... **DYLAN DOG** che dovrebbe essere sfornato (possibilmente prima dei nove mesi convezionali) in un lieto giorno di festa ancora da destinarsi, comunque prima di Natale. Il gioco è ispirato al numero 5 ("Gli Uccisori") e vi vedrà impegnati a uscire vivo da un tetro castello infestato da creature assai poco raccomandabili (al limite per vaglia postale... Zitto Groucho!); a questo punto se mai doveste pensare ad un pesce d'aprile fuori stagione, tutto può essere, confido sull'evidente potere persuasivo di queste fotografie che credo dovrebbero farvi cambiare idea, se invece proprio insistete nella vostra malafede non vi resta che attendere nuove notizie quanto prima...



SIMULMONDO DYLAN DOG

MERCS

Lex Presidente degli Stati Uniti d'America ha deciso di farsi un bel viaggetto in Africa... sapete com'è, la vita stressante di un Presidente ha bisogno di essere, come dire... scaldata dalle atmosfere africane. E così fra danze del ventre, incanta-

tori di serpenti e ammaestratori di scorpioni, il nostro caro Pres. se la sta passando proprio bene. Fatto sta che, oltre a divertirsi, il Pres sembrava fosse andato in quel dell'Africa anche per ottemperare a una missione di pace che avrebbe così posto le basi per un futuro

meraviglioso per tutti noi. Ma fu così che mentre il nostro caro politico si sollazzava con i ventri femminili e gli ombelichi, un gruppo di Zoticoni... emh, scusate, un gruppo di Zutulani hanno deciso di rapirlo. Ahi, ahi, qui si mette male, anche perché sembra che le forze statunitensi non abbiano alcuna intenzione di agire militarmente.

nare (questa volta con meno voglia di pace!) in Patria. In verità, siccome è più divertente fare la pelle ai nemici in due al posto che da soli, potrete affrontare questa difficile missione insieme a un amico. Ecco le presentazioni:

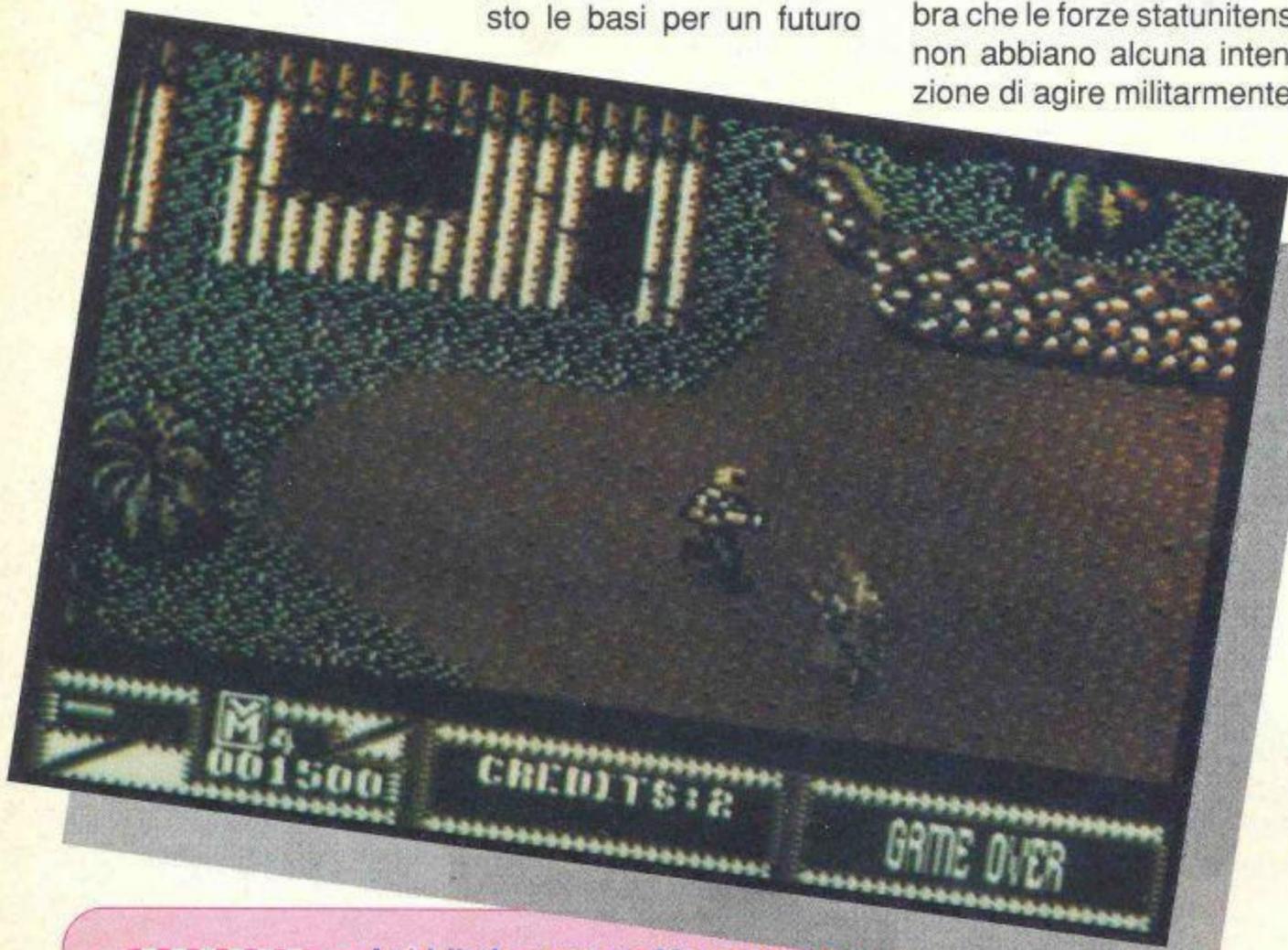
Joseph Gibson: Ex Berretto Verde che ha prestato servizio per la settima divisione Airborne. Addestrato con perizia per conoscere a fondo un sacco di armi. Ora è un membro dei MERCS. Howard Powell: Il fondatore dei MERCS fin dal 1985 (come le birre o i whisky). Prima di questo faceva parte di una squadra di drogati... uffa, scusate, una squadra ANTIDROGA e ANTITERRORISMO.

Molto bene. Adesso che sapete chi siete (non fatevi prendere però da crisi di identità, mi raccomando), dovete affrontare le otto missioni che vi vedranno forse vincitore, e, più facilmente, vinti.

Nel primo livello gli americani vi hanno tirato un bello scherzetto dicendovi che la spiaggia è libera dai nemici. E, invece, NO! Fate un po' voi.

Nel secondo livello dovrete riuscire ad abbattere il campo nemico. E questa sarebbe già una bella cosa.

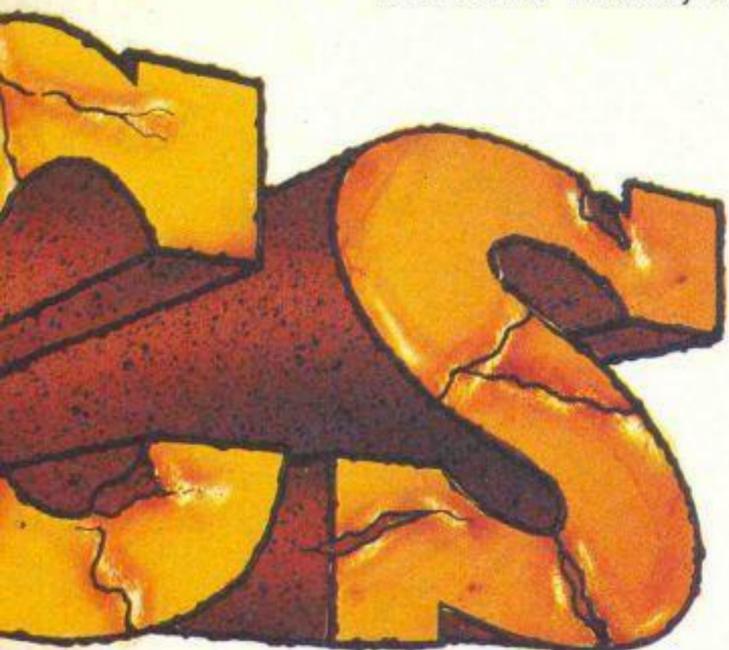
Nel terzo dovrete invece cercare di appropriarvi del-



Anch'io ho trovato Mercs molto fluido e giocabile, però la sensazione di "già visto" che ho provato mi ha lasciato un po' deluso. Certo non pretendevo la versione da bar, però mi aspettavo un po' di più. Comunque sia è un buon gioco che certo piacerà agli appassionati e non.

Allora chi entra in gioco? Ma ovviamente voi: i MERCS, ovvero i mercenari che si fanno la pelle per guadagnare qualche sporco miliardo. E così voi dovrete sbaragliare i ribelli rivoluzionari per aiutare il Presidente a fuggire e ritor-

U.S. GOLD per Commodore 64,
cassetta 19500, disco 25000



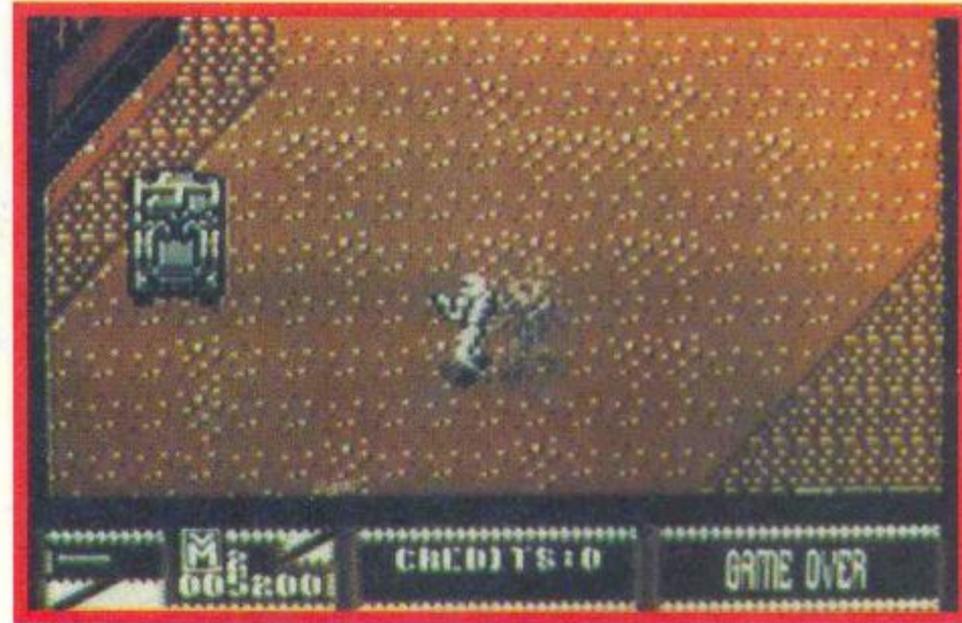
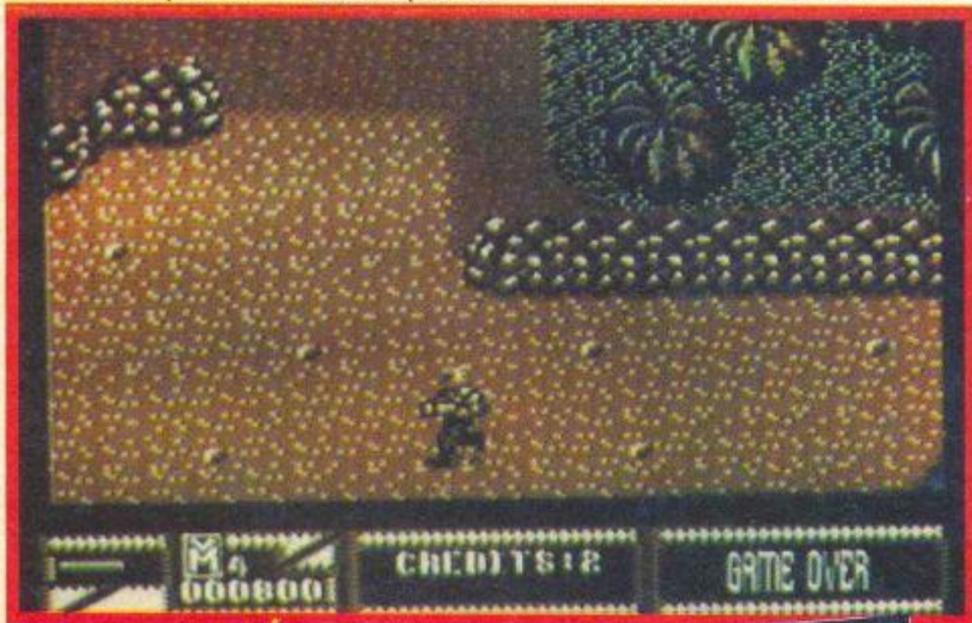
la base navale, ovvero del porto della zona. Attenti a non annegare.

Nel quarto decidete che è meglio fare un po' come in Vietnam e vi imbattete nelle paludi.

Nel quinto siete nel quartier

danzatrice del ventre, che si è scoperto poi essere Maurizia del Magic America in viaggio di piacere).

Dopo il treno, l'aereo, e questa è la vostra settima missione. E poi, finalmente, il livello finale: LA FUGA!



generale dei ribelli e dovrete cercare di farli fuori tutti. Nel sesto dovrete cercare di fermare il treno, perché sopra quei vagoni c'è nientepopòdimeno che il Presidente (insieme a una

Fra le tante cose che dovrete fare in MERCS, oltre a sparare con la mitragliatrice e a lanciare granate (non vi ricorda niente questo stile di gioco?) dovrete anche sparare alle casse per

PRESENTAZIONE 70%

Nella norma. Opzione per due giocatori e caricamenti piuttosto veloci.

GRAFICA 78%

Chiaramente il Coin-op è un'altra cosa, ma del resto le macchine da bar hanno un sacco di potenza in più.

SONORO 63%

Devo dire che è un po' il solito... niente di speciale.

APPETIBILITÀ 85%

Se vi piace il coin-op sarete attratti da Mercs, e poi la giocabilità è assicurata.

LONGEVITÀ 85%

I livelli sono ben calibrati e, come ho già detto, la giocabilità è alta. Gli otto livelli fanno il loro dovere.

GLOBALE 80%

Peccato che non sia particolarmente innovativo, perché è fluidissimo e molto giocabile.

recuperare munizioni ed energia, raccogliere le medaglie, recuperare prigionieri (POW) e mettervi dentro i veicoli che troverete per la vostra strada.

Il Presidente deve essere liberato, ci riuscirete? Chi lo sa! Ma non sperate di vedere danzatrici del ventre sul 64, non sono state in memoria... peccato!



Mi piacciono molto i giochi semplici, cioè quelli dove non devi stare lì a pensare come sparare, come muoversi, come fare. In Mercs è tutto facile. E' vero che tutto sa un po' di Deja-vu, ma è pur sempre un gioco davvero molto fluido e giocabile e quindi credo che gli appassionati del genere possano ritenersi soddisfatti. Ikari Warrior è stato il suo predecessore, e questo è un degno seguito.

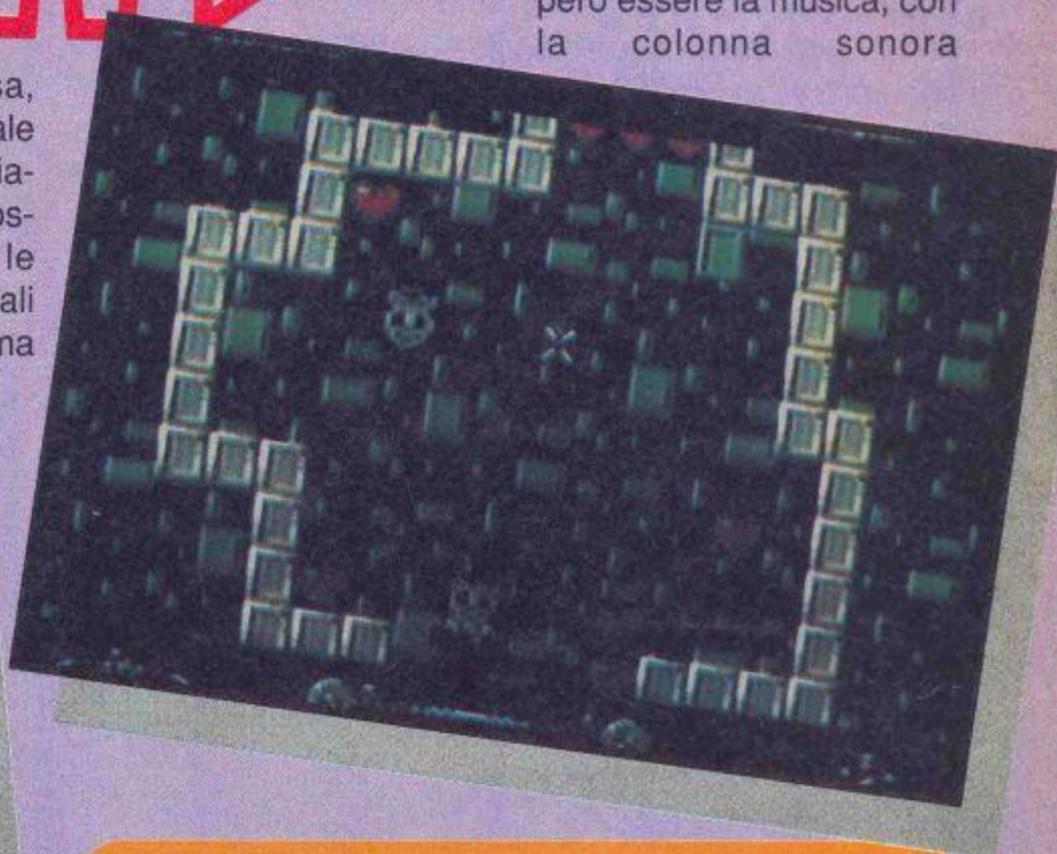
Ok, ragazzi, l'avete voluto voi! Vi piacciono le licenze da Coin op, films, pupazzetti, cartoni animati, libri, favole, preservativi o dir si voglia? E allora beccatevi anche The Power, il gioco su licenza della canzone degli Snap, uno dei più grandi successi dell'anno scorso, ballato praticamente in tutte le discoteche d'Europa. Avevo già avuto modo di giocare la versione Amiga, ed è esattamente per quella macchina che l'ho recensito originariamente. Per tanto vi invito a recarvi in edicola ed a comprare TGM che lì c'è scritto tutto, così non faccio fatica due volte. Naturalmente stavo scherzando. Lo scopo del gioco è quello di condurre Max dalla sua fidanzata, una certa

T H E P O W E R

oppure una cosa rossa, verde o blu che il manuale chiama "Pietra assistenziale". Codeste pietre si possono spostare lungo le quattro direzioni cardinali esattamente come Max, ma

ristretta che si può far scorrere sullo schermo, mentre nel modo tactic lo schermo viene visualizzato nella sua interezza, con l'ovvio rimpicciolimento di tutti i caratteri. L'editor, da caricarsi a parte e disponibile solo su disco, permette al giocatore di costruirsi i livelli che più gli aggradano e persino, come ho spiegato su TGM, trasformare l'intero gioco in un avvincente maze-game.

La cosa che più stupisce di questo gioco, dovrebbe però essere la musica, con la colonna sonora



Mini, che vi ha dato appuntamento da qualche parte in un'area irregolare delimitata da numerosi blocchi gialli. Cosparsi all'interno di quest'area vi sono poi anche dei cuori, utili al fine di procacciarsi la simpatia di Mini, visto che è il suo compleanno e voi vi siete completamente scordati di farle il regalo. A questo punto vi chiederete "embhé, tutto lì?". Sì, tutto lì, peccato però che una volta dato un impulso a Max per la direzione da prendere, questi non si possa più fermare finché non incontra un muro, Mini,

presentano alcune limitazioni ben determinate, atte a far incavolare il giocatore meno paziente. I tre colori in cui sono divise, infatti, stanno ad indicare un certo indice di priorità: una pietra rossa può distruggere soltanto una pietra verde, mentre questa a sua volta può distruggerne soltanto una blu. Se invece si colpiscono una pietra rossa ed una blu, ad esempio, non succederà niente. Il gioco presenta, anche su C64, numerose opzioni di gioco: Arcade, tactic ed editor. Il primo visualizzerà un'area



La mia musica preferita è il Metal, in tutte le sue forme dall'Hard Rock al Thrash al Death, quindi non potete immaginarvi che felicità dover recensire un gioco che si ispira ad un brano da discoteca... Beh, a parte questa piccola delusione, del tutto

ininfluente sul gioco, devo ammettere che The Power mi ha accalappiato per un po' di tempo, peccato però che ora ci siano le vacanze, la gente vuole uscire, si hanno tanti altri interessi... Tutto un giro di parole, insomma, per dirvi che qualsiasi altra cosa potrebbe essere preferibile ad una sessione ininterrotta a The Power, uno strizzacervelli certamente valido, ma che non presenta quella spontaneità "alla Tetris" che secondo me è fondamentale in questo genere di giochi. Dateci comunque un'occhiata, io l'ho trovato molto rilassante, anche se non troppo divertente.



Mah, giudicare The Power non è così semplice, infatti questo gioco si inserisce in quella gamma di "strizzacervelli" che ha riscosso tanto successo in questi ultimi tempi. Caratteristica fondamentale del gioco è il sonoro, che purtroppo non ha nulla a che vedere con la splendida digitalizzazione della versione Amiga, tutto sommato se la cava discretamente facendo il suo dovere: per essere frizzante è frizzante, ma dopo un po' rischia di diventare irritante. Tra l'altro l'opzione SOUND EFFEKTS (vi giuro, è scritto proprio così NdP) non lo elimina ma si limita ad aggiungere dei Doing e pziung vari. Peccato. Come strizzacervelli, poi, non è che sia il massimo della vita: dapprima è facile ma poi si incasina da matti e se non avete pazienza dubito che lo ricaricherete più di tre volte. Vivamente consigliato ai fans del genere.

digitalizzata dagli Snap. Peccato però che sul C64 di "The Power" non se ne veda nemmeno l'ombra: hanno sbagliato canzone! L'unico motivetto riconoscibile è

64

quello di caricamento, che però ricorda alla lontana "U can't touch this" di MC Hammer, e certamente non gli Snap!! Peccato, piccola delusione. Comunque le

musiche presenti non sono malaccio... Riuscirete dunque a conquistare il cuore di Mini (che cattivo gusto, però, darle il nome di un'utilitaria... NdP)?

PRESENTAZIONE 85%

Manualone, posterone, schermone di presentazione e pannellone delle opzioni

GRAFICA 67%

Essenziale, esauriente ma squallidi gli sfondi che scorrono sotto l'area di gioco

SONORO 70%

una mezza delusione, ma realizzata abbastanza bene

APPETIBILITA' 80%

I've got the Power! Scretch scretch. Oh Yeah, un altro strizzacervelli!!

LONGEVITA' 60%

You can't touch this? Ma poi il gioco è caotico! Sigh!

GLOBALE 76%

Uno strizzacervelli forse un po' troppo cervellotico

Computer POINT

VIDEOGAMES - ACCESSORI - HARDWARE

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC..

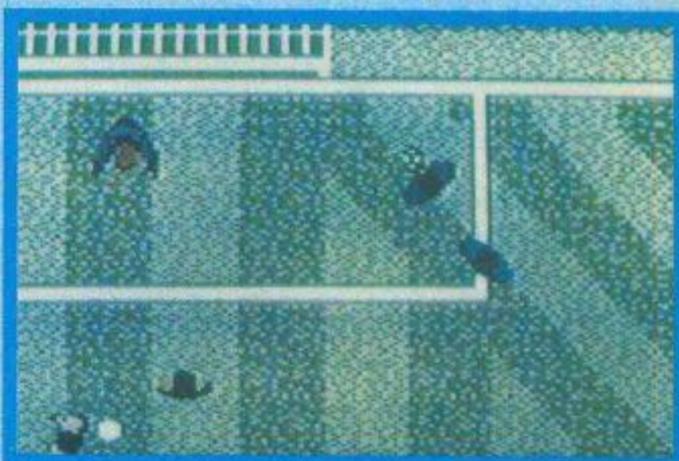
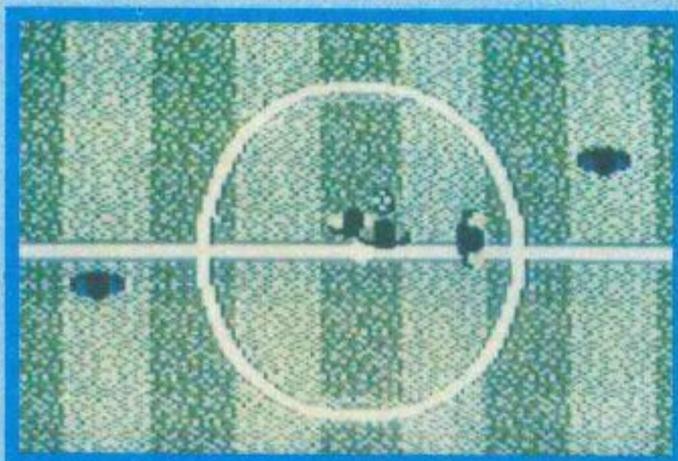
Computer Point s.n.c. di Lo Papa & Misasi
Corso d'Italia, 111 - 113
87100 COSENZA • Tel./Fax 0984/482718

PUNTO VENDITA
SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

WORLD CHAMPIONSHIP

SOCCER

Stiamo per assistere alla partita di calcio che vede opposte le due fazioni Giancarlesi e Gabriellane. Il tifo sugli spalti è altissimo e gli animi dei fotografi si accendono e non solo gli animi, eccezionale (come dite? Sono molotof scagliate dagli spalti? Ehm..)!!! Ma inizia la partita con i Giancarlesi che si lanciano subito in attacco. Il loro capitano si fa strada tra le fila avversarie, anzi sembra proprio che solo uno dei giocatori avversari si stia dedicando alla partita, e viene continuamente scartato dal fortissimo capitano che fa esplodere un potente tiro verso la porta.... Ehm, verso la porta per modo di dire dato che ha colpito un rondine che svolazzava tranquillamente al di sopra degli spalti. Comunque si ripulisce il pallone dalle piume e si ricomincia con una rimessa dal fondo. Il portiere batte ed ora sono i Gabriellani a condurre il gioco. Attraverso una fitta serie di rimpalli il giocatore numero tot della fazione G (Gabriellana) riesce ad avanzare fino ai tre quarti, stende due giocatori, stringe la mano ad un tifoso, beve un caffè e spara un bolide verso la porta che costringe il portiere ad usare un binocolo per riuscire a vedere ancora la palla. Grande spettacolo ma pessima mira quest'oggi. Neanche prendendo in considerazione la possibilità di recuperare il pallone perduto (lo recupero io!!! - Nd Indiana J.) si ricorre al primo di quelli di riserva. Il gioco riprende con l'ennesima (è solo la seconda..) rimessa dal fondo. L'allenatore della squadra Gi(Giancarliana) chiede una sostituzione, ma gli arbitri gli dicono che non c'è nessuno in campo disposto a sostituirlo. L'allenatore torna sconsolato in panchina e si limita a bere un gassosa per dimenticare. Il pubblico esplosivo, adesso c'è una sola una voragine dove una volta c'erano gli spalti; ma la partita continua. Due giocatori nel frat-



Era un po' di tempo che non si facevano vedere giochi di calcio con la visuale a volo d'uccello (rondine?), e io non ne sentivo la mancanza. Adesso ecco questo W.C.S. e mi rendo conto di perché non ne sentissi la mancanza. La grafica è brutta, la giocabilità scarsa ed il caos in campo tanto. Sembra che i giocatori procedano a caso sullo schermo, e che siano addirittura capaci di teletrasportarsi davanti a voi. Era tempo che non vedevo giochi di calcio e non so se ne usciranno ancora, ma di sicuro non rivedrò questo.

PRESENTAZIONE:65%

Possibilità di pratica e di giocare in due; tanto caos nell'azione di gioco.

GRAFICA:50%

Brutta. Lo scrolling è fluido, ma gli sprites veramente brutti (il portiere non ho proprio capito dove metta la testa quando si tuffa).

SONORO:30%

Praticamente non c'è.

APPETIBILITA':75%

Un altro gioco di calcio con visuale a volo d'uccello? Perché no?

LONGEVITA':40%

Secondo voi riuscirete a giocarci per più di dieci minuti? Gli inglesi hanno battuto gli svedesi 12 a 2 nella finale! Non mi pare ci sia molta sfida!

GLOBALE:57%

No, no, no, non ci siamo.

tempo vengono alle mani e l'arbitro espelle quello della squadra G perché lo ha visto mentre barava giocando a briscola due giorni prima e non si fida più della sua parola. L'arbitro si volta, e nessuno sa dove sia andato a finire il pallone, mentre un raccattapalle vistosamente gobbito corre verso gli spogliatoi. Terzo pallone in campo. Nel cielo splende il sole, ed una rondine un po' rimbambita sembra cercare qualcuno. Fallo laterale, la squadra Gi batte le mani per invogliare il giocatore tot/bis a rimettere in gioco la palla, ma lui non sembra averne voglia. Poi si scopre che qualche bontempone aveva cospirato il pallone di colla e il povero giocatore giaceva con entrambe le mani irrimediabilmente attaccate al pallone, insieme a una delle sue scarpe e una cartolina proveniente dal Messico. L'arbitro ormai disperato consulta il cronometro per la prima volta dopo due giorni di partita e decide che il tempo regolamentare è scaduto ma che c'è ancora un po' di tempo per il recupero. Frattanto i portieri delle due squadre hanno fatto conoscenza, si sono scoperti gay e sono fuggiti a Casablanca per unirsi alla locale squadra di bob a tre. Nel frattempo un giocatore continua a urlare correndo per il campo con una rondine in mano....sima che lo bersaglia grazie ad una stupenda serie di picchiate. L'arbitro è ormai andato a casa da un pezzo, e Dio solo sa con che risultato è finita la partita (e se ce lo facesse sapere?).

P.P. HAMMER

AND HIS PNEUMATIC WEAPON



CU
SCREEN
STAR

SOFTTEL

Ecco a voi P.P. Hammer, un uomo con una missione da completare! Aiutalo ad attraversare più di 2500 schermate piene di tesori, pozioni e stanze segrete... prima che scada il tempo a sua disposizione!

Con 70 caverne da superare, dal ghiaccio alle piramidi, meno male che P.P. Hammer ha portato la sua arma segreta: un martello pneumatico!

Usa il martello per trarforare i pavimenti, trova le chiavi adatte a ciascuna porta, evita le trappole e i mostri vaganti, ed usa le pozioni magiche per arraffare tutto quello che puoi! Tantissimi enigmi e inaspettate sorprese metteranno a dura prova la tua abilità, in questa velocissima avventura arcade. Quindi... sfodera la tua arma e comincia a scavare!!!

Disponibile per
Amiga e C64 cassetta e disco

DEMONWARE



D M I

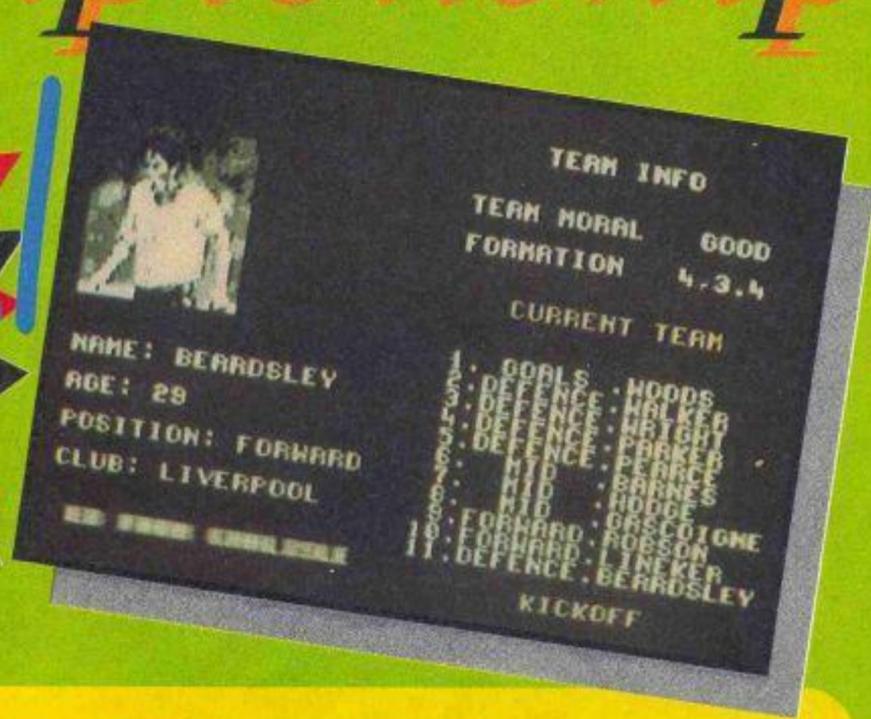
© 1991 DEMONWARE SOFTWAREHAUS GMBH. All rights reserved. Exclusive marketing and distribution by D.M.I.

ENGLAND

Championship



special



“non c'è che dire, i programmatori si sono impegnati a fondo per ottenere un programma che si distaccasse dalla media. Da una parte ci sono riusciti, con piccoli “tocchi di classe” come le capacità individuali dei giocatori e tutte le opzioni come colpi di testa (che a me sembra di non aver mai visto in un gioco di calcio con prospettiva dall'alto, se sbaglio fatemelo sapere!) punizioni, rigori, temporali e replay (queste ultime due erano presenti anche nel mitico Microprose Soccer) ma hanno evidentemente trascurato il resto. Gli effetti sonori non

sono un gran ché, la grafica non è poi così brutta, ma risulta molto confusa, manca la musichetta durante il gioco (che però non è che sia così indispensabile), l'effetto “temporale” non è molto convincente e non si vede la pioggia che cade sul campo. Tuttavia il gioco risulta abbastanza giocabile nel complesso e potrebbe catturare per un paio d'ore molti di voi. Quello che secondo me influisce negativamente su England Championship Special è la presenza dell'ormai mitico MS (mamma mia, oggi ho il chiodo fisso, continuo a ripetere le stesse cose, ma cosa volete farci, io lo ritengo il miglior gioco di calcio in assoluto sul C64!), con cui non riesce a competere. Quindi se siete appassionati delle simulazioni sportive potrei anche consigliarvi di acquistarlo, ma tenete conto di quanto ho detto sopra (e non me lo fate ripetere ancora altrimenti rischio di diventare noioso).”

Salve, il mio nome è England e come avrete sicuramente intuito dal mio titolo sono un gioco di calcio. Sicuramente molti di voi si chiederanno il perché di un'ennesima simulazione di questo grandioso sport. E' vero, in circolazione ci sono già tredicimilanovecentocinquantatrevirgolatreperiodico giochi diversi, ma i programmatori che mi hanno creato hanno fatto di me un qualcosa di diverso dagli altri: innanzitutto, a differenza della maggior parte delle simulazioni di calcio, la visuale non è laterale ma ben sì dall'alto (come in Microprose Soccer per intenderci, NdD) e questo consente al giocatore, secondo me, di orientarsi meglio. Come se non bastasse poi mi hanno aggiunto quei “piccoli” particolari che rendono l'azione molto più convincente, ovvero: calci d'angolo, colpi di testa, falli, punizioni e rigori. Cosa volete di più?

Per dare più realismo al gioco, c'è anche l'opportunità



PRESENTAZIONE 70%

Nulla di stupefacente. Le schermate introduttive sono mal disegnate. Mi spiegate perché nel manuale mancano tutte le lettere accentate?

GRAFICA 75%

Non brutta ma abbastanza confusa.

SONORO 65%

preferisco Davide che canta la sigla del Daitarn 3 con la sua chitarra (e per dire questo ce ne vuole...).

APPETIBILITÀ 60%

Basta, non se ne può più di tutte queste simulazioni di calcio!

LONGEVITÀ 701/4

Caspita però, questo England!

GLOBALE 79%

Un gioco che sarebbe potuto diventare splendido se fosse stato curato ancora un po' meglio.

di selezionare le squadre dei due gruppi e perfino i singoli giocatori. Ve l'avevo detto che ero diverso da tutti gli altri!

Ah, dimenticavo, il grado di abilità e la potenza di tiro variano da giocatore a giocatore, quindi spetta a voi sfruttare le diverse qualità dei singoli per portare la vostra squadra alla vittoria. Le regole del calcio le conoscete tutti, quindi è inutile che stia a ricordarvele, sappiate comunque che avete la possibilità di selezionare la durata delle partite come meglio credete. Inoltre per rendere più realistica l'azione sono stati riprodotti anche i fenomeni atmosferici, quindi se pioverà dovrete stare molto attenti a non scivolare! Beh, ora che mi sono presentato non ho più niente da dirvi, quindi non mi resta che salutarvi e augurarvi di vincere il campionato!

(Zzap!, l'unico giornale in cui i videogiochi si presentano da soli... E dove andremo a finire noi poveri redattori? NdD)



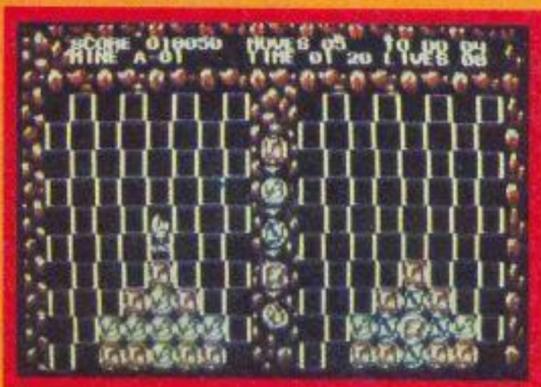
64



Commentare un gioco di calcio è sempre un'impresa, soprattutto considerando l'entità e la mole della concorrenza. England comunque è un bel gioco, e secondo me si avvicina molto a Microprose Soccer nella giocabilità. Anzi, devo dire che da questo punto di vista è molto più curato, per lo meno considerando l'abilità degli avversari che varia non solo da squadra a squadra ma anche per ogni singolo giocatore, e così non si avrà mai l'impressione di giocare contro dei beoti,

difetto purtroppo riscontrabile in parecchi altri giochi di questo tipo. La grafica è piuttosto grezza dal punto di vista dei giocatori, ma la palla è animata davvero bene ed è in hi-res. Niente male anche il sonoro e buona l'implementazione di particolari tecnici come i falli, i colpi di testa e i replay delle azioni. Insomma, England è stato per me una piacevole sorpresa, e lo collocherei al terzo posto dopo Microprose ed H. S. International Soccer. Ed adesso scusatemi, ma devo battere l'Olanda di Gullit e Van Basten (lo sapete che Paolo è Juventino... NdD), è una questione di principio soprattutto dopo le ultime prestazioni calcistiche della mia squadra del cuore, che mi hanno lasciato il dentino avvelenato...

GEM'X



Anche questo mese abbiamo il nostro bravo puzzle-game da recensire. Oltretutto questo mese mi hanno anche affibbiato la recensione di un gioco di calcio. Non ce la faccio proprio più a recensire roba così piatta. Se si recensisce uno Shoot 'em up si può inventare qualcosa sulla storia che gli fa da sfondo, magari parodiandola; ma su un puzzle-game dove devi, tanto per cambiare, manipolare una serie di pedine (gemme in



questo caso) non è tanto facile inventare qualcosa. Quindi beccatevi una recensione normale.

Prima di iniziare, però, vorrei

porvi una domanda: avete notato la quantità di giochi giapponesi che fanno uso di immagini più o meno digitalizzate di ragazze più o meno svestite? Tutto è cominciato con il primo gioco di biliardo (a mio avviso) veramente carino che svestiva una ragazza ogni volta che si completava un livello. Poi si è passati al Lover Poker in cui vi erano anche delle scene animate degne di un film porno, e poi l'esplosione di tutti gli altri. Gem 'X fa parte del suddetto filone, ma utilizza uno stile grafico decisamente più scanzonato degli altri. Le im-

magini "a luce rossa" (rosa pallido, va) ci sono, ma sono realizzate in stile rotondeggiante, con le ragazze piene di coniglietti di peluches ed animaletti (niente commenti) carini tutti intorno. Il gioco in sé consiste nel riuscire a trasformare la formazione di gemme presente nella parte sinistra dello schermo in una uguale a quella presente nella parte destra. Per fare ciò, dovrete muovere il cursore attraverso l'area di gioco e cliccare opportunamente sulle gemme della parte sinistra. Ogni volta che cliccate su una gemma, questa viene trasformata in una gemma di valore di due volte inferiore a quella originaria (noterete il cambio di forma e colore), mentre le gemme a lei adiacenti nelle direzioni ortogonali verranno "svalutate" solo di uno. Ogni livello è composto da 16 aree di gemme da riordinare, ma invece di superarlo tutte, il computer ne sceglie alcune a caso da sottoporci.

In tutto ci sono ben 26 livelli ed un sacco di donnine da guardare.

PRESENTAZIONE:80%

Bel poster all'interno e struttura di gioco molto user-friendly. La versione da disco carica ogni volta che si termina un livello, quindi occhio alla versione su cassetta (potrete sempre rileggervi queste righe se i caricamenti sono troppo lunghi).

GRAFICA:78%

Voto un po' combattuto, ma la colpa è principalmente del grafico. Nel gioco è abbastanza ben fatta, ma la qualità delle schermate statiche varia da: "Carina!!" a "Hug, che brutta".

SONORO:70%

E' un po' di tempo che non si impegnano tanto per tirar fuori delle belle musiche dal nostro caro SID. Su gente, svegliatevi.

APPETIBILITA':80%

Se lo avete visto in sala giochi, e vi piaceva, vi prenderà subito. Altrimenti ci vorranno un paio di partite per entrare nella logica di gioco.

LONGEVITA':84%

Oltre 400 livelli non sono mica pochi, e poi chi non vuole vedere tutte le immagini delle giovani fanciulle? (Magari chi odia i coniglietti- nd J. H.)

GLOBALE:82%

Non male. Peccato che sia un puzzle-game e sia difficile tirarne fuori un recensione originale.



Gem 'X è un altro dei tipici coin-op in cui si sfrutta vilmente la figura femminile per accalappiare menti giovani ed ingenua, ma siccome sono un maschilista convinto, ciò non può farmi che piacere. Il gioco è, comunque, bellino. La grafica è ben fatta ed i livelli ben

strutturati. All'inizio è incredibilmente facile (basta un colpo d'occhio per risolvere il livello), ma andando avanti si trovano alcune costruzioni veramente incredibili. Ho trovato un po' inutile la limitazione del numero di mosse possibili per livello; se sbagliate una mossa e veramente difficile che riusciate a concludere il quadro ricorrendo alla funzione di "undo" (ripetizione dell'ultima mossa). Concludendo, il gioco è bello. Se siete dei fanatici dei puzzle-game non posso che consigliarvene l'acquisto.

EXTREME



La sfortuna no conosce frontiere. La Terra ha mandato la sonda Voyager oltre i confini del sistema solare nel ventesimo secolo. Nel ventitreesimo una razza aliena ha recuperato la sonda ed ha utilizzato le informazioni incise sulla placca che contiene il messaggio diretto agli altri eventuali popoli per calcolare la posizione della Terra. Calcolata la posizione, hanno mandato un disco volante (classico-nd J.H.) a visitare il nostro pianeta. Purtroppo (e qui entra in campo la sfortuna), la nave è stata attac-

cata da alcune navi pirata ed è letteralmente naufragata sulla Terra. Inoltre l'impatto ha attivato il sistema di autodistruzione della nave, distruggendo allo stesso tempo il controllo elettronico dello stesso. In altre parole, l'alieno è veramente nei casini. Fortunatamente (!), ci siete voi ad aiutare l'alieno. Il vostro compito è quello di guidare un robot armato all'interno dell'astronave e condurlo fino al controllo manuale del sistema di autodistruzione e disabilitarlo. Per far ciò dovrete condurre il droide attraverso tre livelli di-

stinti dell'astronave in cui dovrete completare alcune operazioni. Ovvero, nel primo livello dovrete rintracciare un cristallo di dylithio, o giù di lì, e guidarlo fino al sistema energetico d'emergenza. Nel secondo dovrete indossare una specie di muta subacquea ed andarsene in giro per il livello alla ricerca di una chiave elettronica. Nel terzo livello, invece, dovrete "semplicemente" andarsene in giro con il vostro robot e spaccare tutto ciò che trovate (alieni) fino a giungere al controllo che vi permetterà di bloccare l'autodistruzione del-

la nave. A proposito di alieni, ho dimenticato di informarvi che, sparsi per l'astronave, ci sono una gran quantità di creature ostili ed ostacoli strutturali.

Ovviamente il vostro robot non è indifeso. Nel suo arsenale può annoverare una gran quantità di armi e special fra cui uno speciale turbo-booster, una serie limitata di scudi e dei razzi che fungono da smart-bomb. Tuttavia, ciò non toglie che l'alieno che è venuto a trovarci avrebbe fatto meglio a rimanere a letto tutta la giornata piuttosto che ficcarsi in questi casini.

PRESENTAZIONE:50%

Aspetto estremamente spectrumiano. La fluidità non esiste e la confezione è assolutamente scarna (altro che teoria della relatività).

GRAFICA:50%

Forse sono stato troppo buono, ma l'idea di base non era poi così malvagia. Comunque vi consiglio di non guardare lo schermo mentre giocate.

SONORO:70%

Gli effetti sonori nel gioco non sono nulla di particolare, ma la musica nello schermo dei titoli è molto buona.

APPETIBILITA':49%

Sono sicuro che tantissimi stanno già morendo dalla voglia di comprarlo e giocarci finché non lo finiranno.

LONGEVITA':40%

Proporzionale al tempo perché quelli che morivano dalla voglia di comprarlo.... Muoiano davvero.

GLOALE:41%

E' assurdo lasciare uscire una conversione diretta da Spectrum per il 64. L'originale (sempre per lo Speccy) era bello, ma lo Speccy è una macchina moolto diversa dal 64.



Mio Dio, mio Dio. Siamo tornati ai tempi delle trasposizioni dirette da Spectrum. La grafica è assolutamente monocromatica sfoggia addirittura dei problemi di colour-clash. Lo scrolling è scattoso e rallenta appena entra qualcosa nello schermo. Al tutto si aggiunge l'azione assurdamente caotica degli avversari che si spostano per blocchi, e gli enigmi assolutamente scemi che bisogna affrontare. In tutto questo, però, c'è qualcosa che si salva: la musica. Effettivamente è molto carina la musica di introduzione dello schermo dei titoli. Varrà veramente la pena comprare un gioco come Extreme solo per ascoltare la musica? Non penso proprio, ma se tra voi c'è qualche ex spectrumista che si è pentito di aver comprato il 64 (eresia!!!!), allora non può proprio perderlo.

DA UN ALTRO PIANETA

Dutch and Dutch



Manta-ray

AUTOFUOCO

Presto
disponibile

Sting-ray

STANDARD £. 35.000

AUTOFUOCO £. 39.000

- Alta qualità dei microswitch per consentire reazioni immediate.
- Design anatomico per un'impugnatura maneggevole.
- Indistruttibile leva in acciaio.
- Tre bottoni di fuoco per un'azione precisa e veloce.

LEADER

• DISTRIBUZIONE •

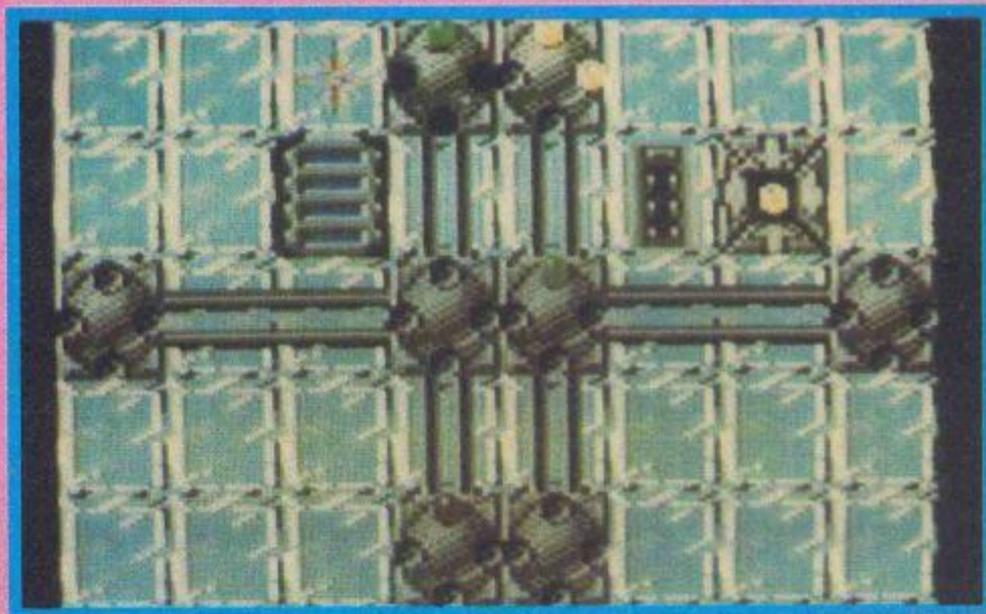
Logic
3

MADE IN UK 

LOGICAL

Con un titolo simile non si potrebbe non cominciare se non da una breve disquisizione sulla logica, dunque la logica è una struttura di pensiero mediante la quale ci si mette in correlazione con la realtà circostante (questo è quanto saltato fuori al termine di un breve consulto all'interno della redazione durante un afoso pomeriggio domenicale trascorso a concludere il numero che avete fra le mani), siccome però la realtà circostante difficilmente viene ricondotta all'interno di un schema prefissato, almeno per quanto riguarda molte delle più allettanti attività tipicamente umane, non credo sia il caso di proseguire con tali argomentazioni concludendo con una breve frase emblematica opportunamente coniata in un momento di crisi (indotta da preoccupante surriscaldamento cerebrale... Puntuale suggerimento di JH,

anche lui sta boccheggiando mentre cerca di fotografare Motomanager che non ha la pausa quando serve, ndMax): grazie alla logica si possono facilmente comprendere molte verità della vita, prima fra tutte come la maggior parte di quello che facciamo non lo sia affatto.. Lo scopo di una recensione è infatti quello di spiegare (almeno a grandi linee) il funzionamento del gioco, cerchiamo quindi di adempiere a tale dovere contrattuale. Logical è composto di 99 livelli ognuno dei quali costituito da un numero variabile di recipienti rotanti dotati di quattro allocazioni ciascuno che devono essere riempiti con altrettante biglie (che entrano in gioco, non appena un'altra viene collocata, percorrendo la scanalatura superiore fino a quando non trovano un posto libero) tutte dello stesso colore, a questo punto la rotella esploderà distruggendo le palline in essa conte-



nuta; quando avrete fatto saltare tutti i recipienti avrete finito il livello aggiudicandovi anche un bonus in funzione del tempo limite residuo. Sostanzialmente il gioco è tutto qui, anche se evidentemente non mancano le complicazioni ulteriori che compariranno proseguendo nella partita come ad esempio

dei passaggi obbligati attraverso i quali passano solo le biglie di un determinato colore oppure un semaforo che vi costringerà a riempire i recipienti con biglie di uno stesso colore in un ordine predeterminato, peccato solo che non ci sia il rosso, per abitudine di solito passo solo con quello...



Esprimere un giudizio relativo ad un puzzle game non è affatto facile, si tratta infatti sempre di un qualche cosa di nuovo (per quanto anche in questo campo i margini di originalità siano ormai molto ridotti) ed è quindi più che probabile durante le prime partite rimanere notevol-

mente affascinati da tutta una nuova categoria di situazioni problematiche alle quali si viene sottoposti. Il problema a questo punto è quello di stabilire effettivamente fino a che punto l'idea sia buona e soprattutto un termine di riferimento per quanto riguarda la durata dell'interesse previsto; essendo però entrambe le considerazioni estremamente suscettibili ai gusti personali non posso far altro che chiudere il mio commento riferendomi ad una realizzazione tecnica nel complesso soddisfacente (anche se non pienamente) per un gioco che grazie ad alcuni apprezzabili spunti risulta decisamente interessante. Tetris rimane pur sempre qualche cosa di diverso (e forse ineguagliabile), ma insieme ad Atomino anche questo Logical deve essere necessariamente annoverato come rompicapo estivo del 1991.

PRESENTAZIONE 82%

Schermata di caricamento "illuminata" e password per tutti i livelli, peccato per la mancanza dell'editor.

GRAFICA 73%

Tutto sommato svolge bene il suo compito, ma un minimo d'attenzione ai particolari in più non sarebbe stata sciupata

SONORO 80%

Alcune musiche ben assortite e i minimi effetti sonori indispensabili.

APPETIBILITA' 82%

Un concetto abbastanza innovativo che dovrebbe affascinarvi fin dalle prime battute...

LONGEVITA' 70%

... Anche se non tarderà molto a perdere i primi colpi.

GLOBALE 81%

Un gioco di un certo livello che non riesce però ad imporsi, consigliato agli amanti del genere, per gli altri decisamente superfluo.

HERO QUEST

Aiuto, è tornato Morcar! NO! Non è il Preside della scuola, e nemmeno l'insegnante di filosofia; bensì è il cattivissimissimo mago che ha imprigionato tutti gli alunni in un terribile labirinto, e l'unico modo per fuggire è quello di studiare, studiare e studiare!

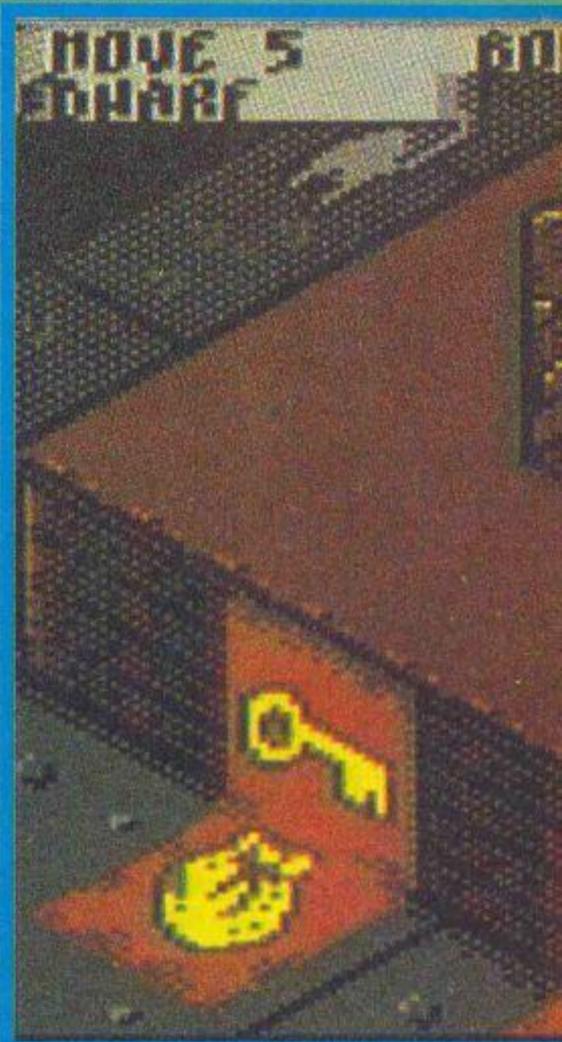
A parte gli scherzi, Hero

è semplicissimo, e grazie all'aiuto del computer non dovrete impazzire a lanciare dadi e a fare calcoli, perché a tutto penserà il vostro fedelissimo Commodore. In Hero Quest ogni giocatore, che può essere indifferentemente un guerriero, un mago, un elfo o un nano, deve cercare la via migliore per raggiungere l'uscita del labirinto, appropriarsi dei tesori disseminati lungo il percorso e risolvere l'enig-

re nessuna magia, ma è molto forte e può usare tutte le armi.

Avete ben 14 scenari da superare, in ognuno dei quali dovrete affrontare diversi mostri e raggiungere diversi scopi.

Quando il gioco ha inizio, e dopo aver scelto i personaggi (potete giocare ovviamente con altri tre amici), vi ritroverete davanti una ristretta area in 3D isometrico. Il pavimento è diviso in caselle, esattamente come il board game, e dopo aver lanciato i dadi dovrete percorrere un certo numero di caselle, da un minimo di nessuna a un massimo rappresentato dal totale dei dadi. Oltre al movimento del vostro personaggio, potrete anche decidere di compiere un'azione, che può essere quella di cercare trappole e porte nascoste, cercare tesori, pronunciare una parola magica o combattere. Potrete anche aprire porte



chiuse, usare oggetti che avete nel vostro zaino, consultare la mappa dei luoghi perlustrati fino a quel momento, ma questo tipo di cose non vengono considerate delle azioni. Terminato



Questo è proprio questo: un labirinto dal quale bisogna fuggire cercando di raggiungere determinati scopi. Prima di tutto bisogna dire che questa è la conversione di un famoso Board Game che da qualche tempo si vende anche in Italia. Il board game è molto bello, corredato da carte da gioco curatissime e da un tabellone molto colorato e ben disegnato. A questo si aggiunge l'atmosfera magica dei giochi di ruolo senza però avere nelle regole quella complessità che spesso caratterizza questo genere di giochi.

Hero Quest è davvero sem-

ma della partita.

Nel gioco da tavolo il mago Morcar deve essere impersonato da uno dei giocatori, mentre in questa comodissima versione computerizzata sarà proprio il vostro 64 a fare le veci del giocatore "cattivo".

Logicamente ogni personaggio ha le sue caratteristiche di forza, intelligenza, capacità di utilizzare alcune armi, e capacità di usare o meno gli incantesimi. Quindi è ovvio che il mago ha poca forza, non può utilizzare tutte le armi ma è insuperabile nel lanciare incantesimi, mentre il barbaro non è in grado di produr-



La grafica di Hero Quest sul 64 non è che mi abbia entusiasmato troppo, in verità non c'è nessuna differenza fra un livello e l'altro perché il cambiamento sta nella mappa del labirinto, nel tipo di personaggi incontrati e nella ricerca da

completare, ma secondo me questo è un gioco che può piacere moltissimo, perché è vario, divertente da giocare con gli amici e molto, molto semplice.

Certo, come gioco di ruolo è un po' scarsino, ma senz'altro servirà a introdurre i non appassionati a questa meraviglia ludica.

HERO QUEST



il vostro turno che può consistere appunto in un movimento e un'azione (o solo in una delle due cose), dovrete passare la mano a un vostro compagno. Finito il giro sarà il computer a effettuare le sue mosse, e dovrete considerare il fatto che tutti i "mostri" all'interno del

labirinto possono muoversi di un numero illimitato di caselle ma non possono passare attraverso porte chiuse.

Anche i combattimenti si svolgono con il lancio dei dadi, il numero dei quali varia secondo le capacità di ognuno dei personaggi nel saper combattere o difen-

PRESENTAZIONE 77%
 Il sistema a icone funziona benissimo, i caricamenti sono sopportabili e la possibilità di salvare e caricare un proprio personaggio fa il suo dovere.

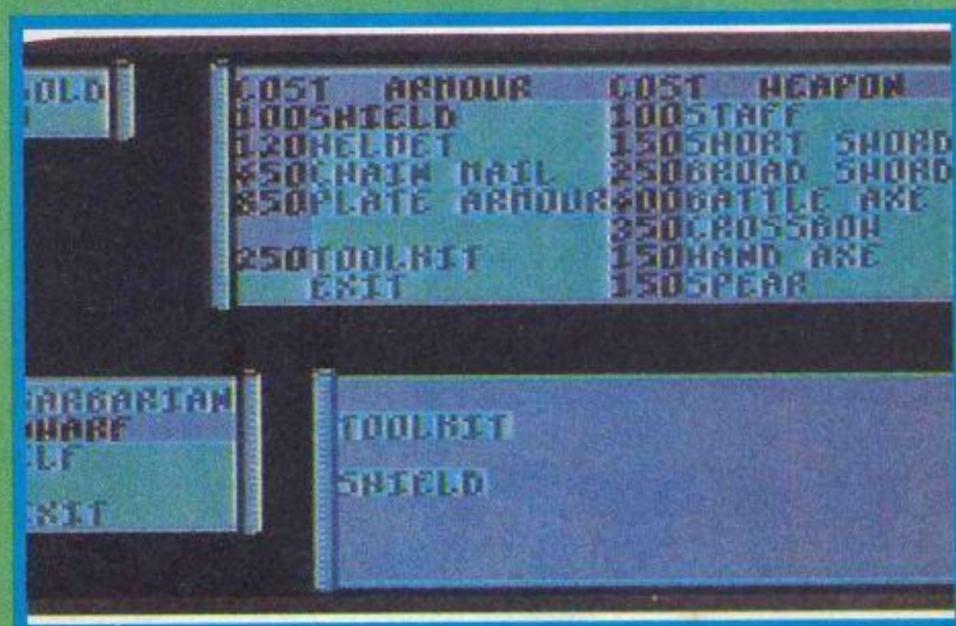
GRAFICA 67%
 Il 3D isometrico non è stupendo, un po' flickerante e lento nel cambiamento dei quadri. L'animazione è un po' limitata e gli sprite sono un po' cubettosi.

SONORO 58%
 Una musicchetta d'atmosfera e niente di più.

APPETIBILITA' 79%
 Le regole sono semplicissime e le prime "quest" sono così facili che invogliano a proseguire il gioco.

LONGEVITA' 70%
 14 scenari assicurano una certa longevità, e poi tutto dipende dal personaggio che scegliete e da quanti siete a giocare. Comunque saranno disponibili dei dischi scenario supplementari.

GLOBALE 85%
 Una buona conversione di un bel board game: facile e per tutti.



dersi. Chi attacca lancia un certo numero di dadi teschio, mentre chi si difende lancia un certo numero di dadi difesa. Ogni scudo ottenuto ripara il personaggio da un teschio e così, se avanzano dei teschi, la vittima perde altrettanti punti di forza. Se ad esempio un goblin vi attacca e lui totalizza tre teschi e voi due scudi, perderete un punto di forza, mentre se avreste totalizzato tre o più scudi non avreste perso alcun punto. A tutto questo pensa co-

munque il computer, e quindi a voi non resta che vedere la battaglia e attendere il verdetto piuttosto casuale. Hero Quest comunque non va confuso con altri giochi, come Ultima o come Shadowfire, perché si tratta di un RPG piuttosto semplice che piacerà molto a non appassionati di giochi di ruolo, interesserà un po' gli appassionati e in generale si presenta semplice e divertente. Una buona trasposizione da un semplice board game.

EXILE

Quando il posto da abitare non è più né la California né il Giappone, ma lo spazio profondo, e quando i più ambiziosi hanno deciso di emigrare sulle stelle, a parte il fatto che si saranno quantomeno scottati, Phoebus è diventato l'incubo dei coloni. All'inizio infatti tutto sembrava

ché non si scopri una cosa terribile. Anni addietro, infatti, un professore di Latino, tale signor Triax (declinazione: Triax, acis maschile NdP) aveva fatto entrare in stato comatoso parecchi alunni con le sue spiegazioni lunghe e noiose, per poi dare loro il colpo di grazia con le sue personalissime interrogazioni che



Ciò che mi ha colpito favorevolmente di questo gioco è la ricchezza di particolari che si contrappone allo scialbore dei paesaggi. Un altro punto a suo favore è la sua giocabilità a dir poco "estrema" che sa un po' di "vecchi tempi". Una

cosa che gli altri non hanno rilevato -e me ne rammarico- è infatti il sapore di questo gioco. Non so perché, ma certi giochi degli ultimi tempi (quelli che hanno visto prevalere la grafica su tutti gli altri aspetti) non mi hanno certamente preso come questo. Sarò un nostalgico, lo so, però a me è piaciuto!!

sarebbero riuscite a far sudare un sasso. Era famoso in tutta la galassia per le sue domande "per avere la sufficienza", tipo "Quanti peli aveva sul mento Giulio Cesare?" E per tanto fu cacciato (dopo le lamentele dei genitori delle vittime) in esilio perenne sul pianeta più lontano allora conosciuto. Ma la sorte fu diversa: mentre Triax viaggiava tranquillamente, la sua astronave andò in avaria e fu costretto ad un repentino atterraggio di emergenza su Phoebus, dove per vendicarsi cercò di creare un gene in grado di trasformare tutti in pericolosi assassini, persino Bambi. Quei poveri coloni di Phoebus dovettero dunque fronteggiare

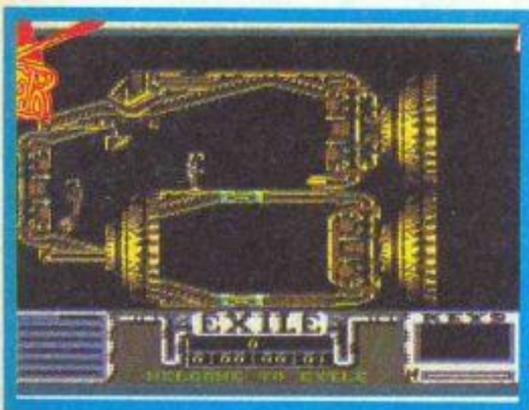
Qualcuno potrebbe pensare che l'azione di Exile si riduca alla fin fine ad un lavoro di "mappatura" del pianeta, ma vi posso assicurare che non è così. Esplorare i tunnel e blastare i nemici è estremamente divertente, soprattutto grazie alla grande giocabilità per la quale i programmatori hanno rinunciato alla grafica. Ed hanno fatto davvero bene! Grande poi è l'utilizzo sapiente degli oggetti, la loro locazione e l'immediatezza d'uso: non ci metterete infatti molto a capire, ad esempio, dove si trova la pillola che vi difende dalle radiazioni e a capire a cosa serve, e la possibilità di commerciare con le creature aliene è molto accattivante. Se vi piacciono gli shoot'em up dove si usa il cervello, non potete perderlo!



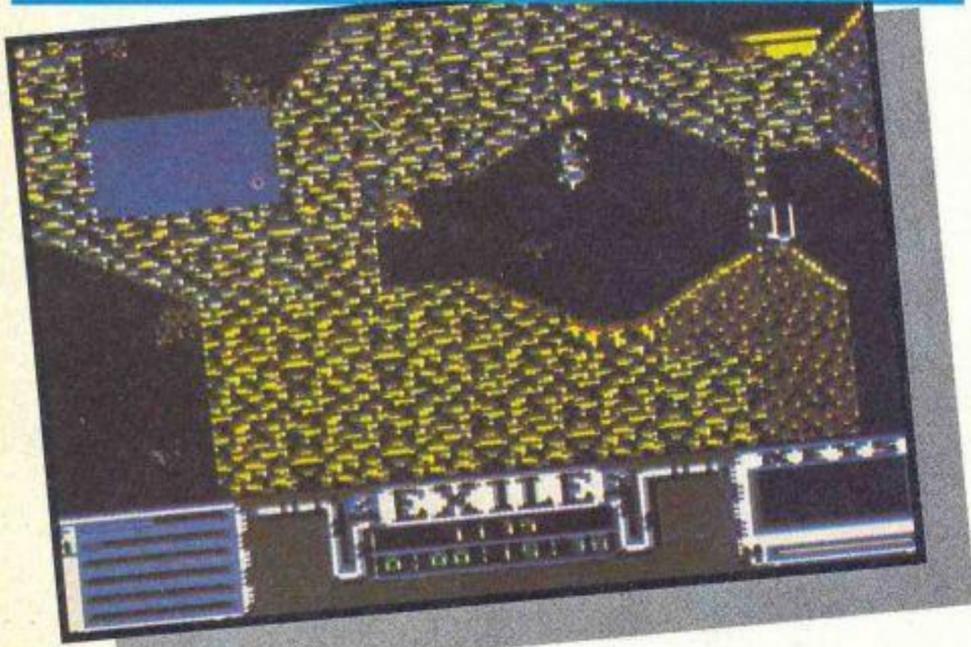
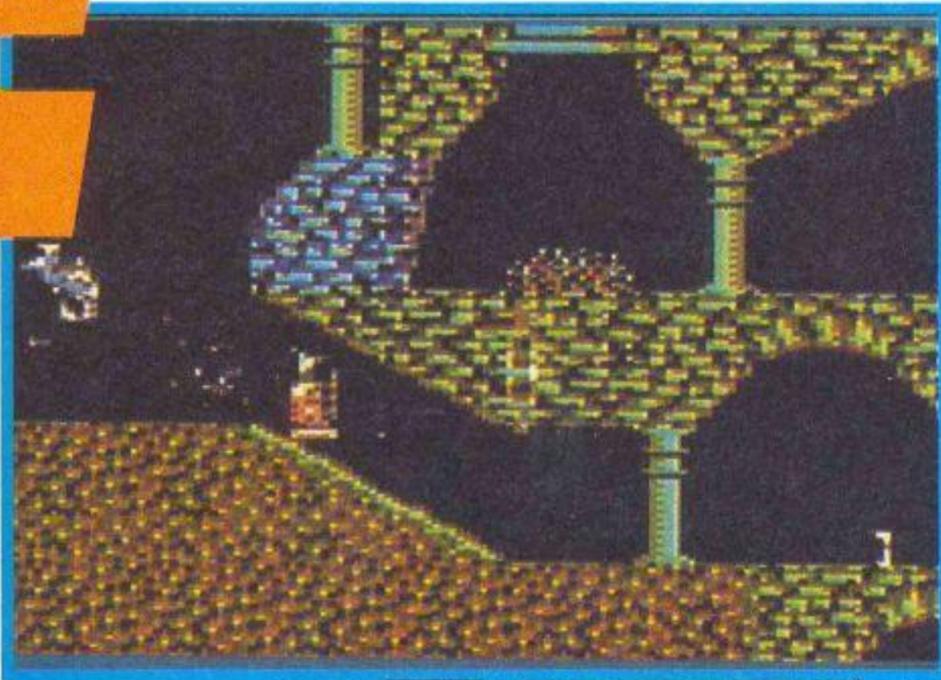
VIULEEENZA!!

Ecco qui una piccola guida alle armi di cui potrete usufruire lungo lo svolgersi del gioco:

- GUN: la pistola, spara proiettili in grado di tramortire piccoli robot e le torrette.
- ICER: spara pallettoni più grossi rispetto la precedente.
- PX312 BLASTER: spara fasci di energia in grado di allontanare i nemici più vicini. Potente.
- PLASMA GUN: la pistola al plasma, sfrutta 10 volte l'energia della pistola, ma devasta tutto (brrr! lo le armi al plasma proprio non le ho mai capite. Ma il Plasma non circola forse anche nelle nostre vene? NdP)
- GRANADES: niente da dire sulle granate, si pigliano e si scagliano contro i nemici.
- PROTECTION DEVICES: usano l'energia per difendervi dai proiettili nemici.
- BOOSTER: quadruplica il tasso di energia utilizzata, per raddoppiare l'accelerazione. Utile se state trasportando oggetti pesanti.
- WHISTLE: vi permette di comandare i robot.



andare per il meglio: l'astronave Pericles aveva atterrato felicemente sul pianeta e tutto era pronto per iniziare una nuova vita piena di misteri. Presto vennero le esplorazioni e gli scavi sotterranei, in quanto si scoprì che Phoebus era in realtà una fitta rete di tunnel, e si andò avanti ad esplorare fin-



Gli sfondi di Exile potranno anche non essere molto curati, anzi, sono davvero brutti, ma questo non influisce minimamente sulla qualità finale del prodotto. Infatti la grafica riserva qualche particolare davvero degno di nota, tipo l'effetto del vento alla Turrigan e gli oggetti che stentano a galleggiare sull'acqua, oppure il rimbalzo dei proiettili sui muri, o ancora il fuocherello che esce dal jetpack... Tutte cose rigorosamente da notare che rendono il layout di questo gioco piccolo e grande nel contempo. Ma ciò che realmente conta è la giocabilità del prodotto, e qui Exile dà il meglio di sé a tutti gli effetti, permettendovi di esplorare in assoluta libertà tutte le caverne, senza mai annoiarvi. Inutile aggiungere che Exile mi ha accalappiato per un mese intero e che ho smesso solo ora per fare la recensione.

Gli sfondi di Exile potranno anche non essere molto curati, anzi, sono davvero brutti, ma questo non influisce minimamente sulla qualità finale del prodotto. Infatti la grafica riserva qualche particolare davvero degno di nota, tipo l'effetto del vento alla Turrigan e gli oggetti che stentano a galleggiare sull'acqua, oppure il rimbalzo dei proiettili sui muri, o ancora il fuocherello che esce dal jetpack... Tutte cose rigorosamente da notare che rendono il layout di questo gioco piccolo e grande nel contempo. Ma ciò che realmente conta è la giocabilità del prodotto, e qui Exile dà il meglio di sé a tutti gli effetti, permettendovi di esplorare in assoluta libertà tutte le caverne, senza mai annoiarvi. Inutile aggiungere che Exile mi ha accalappiato per un mese intero e che ho smesso solo ora per fare la recensione.

PRESENTAZIONE 73%

Bello pieno di opzioni load/save per facilitare il compito al giocatore e buona sequenza introduttiva.

GRAFICA 80%

Scialba artisticamente, ma ben definita e non manca di lesinare arguti particolari

SONORO 69%

Un bel po' di effetti sonori nella media

APPETIBILITA' 89%

Urca che bello, un gioco giocabilissimo che si fa subito prendere per la sua facilità iniziale

LONGEVITA' 93%

Hey! Ma dov'è finita la facilità iniziale? Semplice, ha lasciato il posto ad una difficoltà ben calibrata!

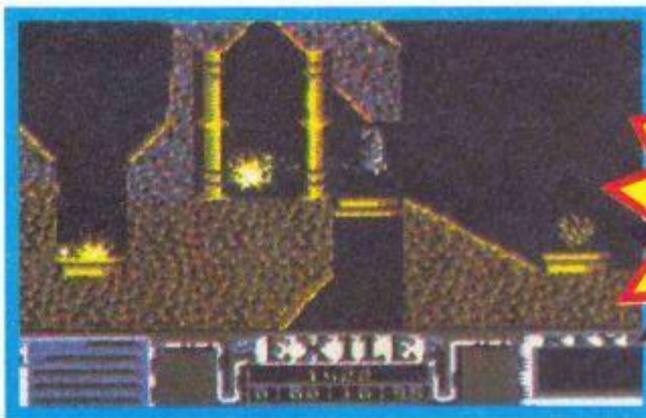
GLOBALE 91%

Che fai tu? Non staccarmi la spina! Noooooo!!!

i pericolosi intenti di Triax, ma non vi riuscirono e lanciarono nelle tenebre un ultimo disperato grido di soccorso.

Inutile dire che voi siete il figgione di turno, lo Stella Solitaria della situazione, l'Indiana Jones dello spazio e via dicendo, e che stavate passando di lì per caso quando vi giunse l'SOS lanciato dai coloni e, incuriosito, senza neanche un'arma avete atterrato su

stranissime creature. Importanti sono i funghi, visto che alcuni possono interferire con il corretto funzionamento del jetpack mentre altri possono intossicarvi influenzando negativamente sulle vostre capacità motorie. Gli oggetti non sono lì per caso, anzi dovrete raccogliergli, usarli, abbandonarli, tutto come se foste voi in realtà dentro il gioco. L'innovazione è rappresentata dalla "morte".



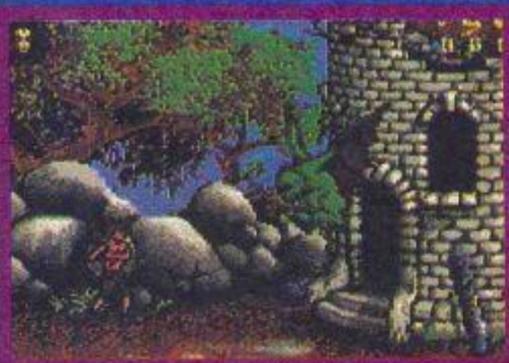
Phoebus. Ma la vostra irruenza ha fatto sì che l'astronave rimanesse danneggiata, perciò siete rimasti lì intrappolati e l'unica cosa che restava da fare, era risolvere il mistero dei coloni (altro che tradurre una versione di Cicerone o di Livio! NdP) e riparare l'astronave per ripartire.

Per muovervi lungo le caverne avrete a disposizione un Jetpack che spara pixel da tutte le parti, e lungo i tunnel potrete trovare di tutto: pozze d'acqua, torrette sparamissili, uccellacci, rane, robot ed altre

Voi, infatti, non morite, ma perdetevi progressivamente in vitalità, fino a che il vostro omino vi farà tanta pietà nei suoi movimenti, che sarete voi stessi a premere il tasto di restart. Eutanasia informatica, dunque? Forse, intanto vi invito a non indignarvi e a non scrivere migliaia di lettere a Zzap! Per dire la vostra opinione sull'argomento. Ok? Comunque vi conviene prima pigiare il tasto R. Così, infatti, la vostra posizione verrà "ricordata" dal computer, che vi trasporterà lì nella "vita" successiva.

WRATH OF THE DEMON

Questa di oggi è la triste storia d'un gagliardo guerriero caduto sventuratamente nelle mani di una tirannica principessa viziata,



impareggiabile nel nascondere sotto i suoi sorrisini accattivanti e tutta una serie di moine romantiche un carattere degno d'uno scaricatore di porto con sede dislocata in alta montagna... Tutto era cominciato con il proverbiale colpo di fulmine, il nostro eroe (attraversando una momentanea crisi monetaria) passava le giornate pulendo il parabrezza delle carrozze ferme al semaforo del ponte levatoio all'ingresso del castello (giusto per arrotondare la pensione sociale per i valorosi combattenti in tempo di pace), il fato volle allora che passando un giorno la carrozza reale i due si incontrarono, e proprio come nei film più melensi un semplice sguardo furtivo fu sufficiente per accendere nel baldo ragazzo una cocente passione alimentata in maniera così provocante

dall'elegante e misteriosa figura femminile, figura che oltretutto iniziò ben presto a ricambiare alle evidenti attenzioni con più che eloquenti gesti d'approvazione affatto degni di una giovine principessa (tanto meno elegante)... Ad ogni modo, tralasciando le due settimane trascorse avvinghiati all'interno della Torre dei Sospiro (dalla quale in precedenza ben pochi ne erano usciti vivi), i due convogliarono a felici nozze sicuri d'essere fatti uno per l'altro, anche se, detto fra noi, la corona che cingeva il capo della fanciulla influì non poco sulla decisione del prode lui che poi da questo punto in

(chiunque inizierebbe prima o poi a perdere colpi...). Con il passare dei giorni la situazione diventava sempre più insostenibile, bisognava trovare necessariamente qualche cosa per sbarazzarsi della capricciosa mogliettina e mantenere quella carica privilegiata che vi avrebbe consentito un'esistenza da sogno; venne allora più illuminante che mai l'idea di convocare un cattivissimo demone locale allo scopo di fargli rapire la principessa e liquidare così definitivamente il discorso al termine di un non troppo velleitario tentativo di liberazione in modo d'assicurare tutta la vostra (infondata)



Dopo la preview di parecchi numeri fa iniziavamo quasi a dubitare che quest'importante conversione dell'ultimo gioco della Readysoft sarebbe mai stata disponibile anche per il Commodore 64. L'attesa è stata comunque piena-

mente giustificata da una grafica curatissima che si presenta come una delle migliori in assoluto di tutti i tempi, peccato solo che questa meraviglia visiva sia "sacrificata" da uno schema di gioco così poco originale. Una cosa che non ho ancora capito se apprezzare o meno è la possibilità di riprendere la partita dall'ultimo livello affrontato, è vero che così facendo non dovrete riaffrontare sempre gli stessi avversari, ma (considerato che non si tratta di un puzzle game, e non ci sono centomila livelli) cos'accadrà una volta che lo avrete terminato? Nel complesso un prodotto da tenere sicuramente in considerazione, anche se alla fine risulta inevitabilmente più un programma da vedere che da giocare...

poi diventate voi (come dire: la parte più bella ve la siete persa!). A quel punto non avreste certo potuto immaginare la presenza maniacale della suocera megera, le fissazioni possessive della mogliettina gelosissima che vi tiene rinchiusi fra le mura domestiche, l'impossibilità d'inseguire sempre nuove avventure come la vostra indole goliardica v'indurrebbe a fare, per non parlare poi dell'obbligo d'adempiere quotidianamente fino in fondo ai propri doveri coniugali, anche più di una volta al giorno

buona fede al padre regnante (a cui, tutto sommato, non dispiaceva più di tanto l'assenza dell'inquieta figlia, ma l'idea di lasciare il suo popolo nelle vostre mani non era sicuramente preferibile...).

Tutto andò come previsto e così una volta scomparsa la ragazza partite fra le ovazioni di una folla urlante alla ricerca della dolce consorte che vi proponete di restituire ai suoi fedeli sudditi, o meglio, così fate sembrare, visto che non appena fuori da occhi indiscreti vi sdraiate pacatamente sotto un bell'al-

PRESENTAZIONE 83%

Ben confezionato, con alcune pregevoli schermate d'intermezzo; crediti illimitati per riprendere dall'ultimo livello.

GRAFICA 97%

In fondali sono veramente stupefacenti per particolarità dei dettagli e varietà di colori (senza contare quelli con scrolling parallattico!), i personaggi tutti di notevoli dimensioni con splendide animazioni.

SONORO 84%

Colonna sonora di notevole atmosfera e effetti sonori al loro posto.

APPETIBILITA' 88%

Facendo perno su di un'indiscutibile immediatezza vi appassionerà coinvolgendovi fin dalle primissime partite.

LONGEVITA' 72%

Certi passaggi risultano decisamente complicati, ma alla fine non credo ci vorrà moltissimo per portare a termine la vostra missione.

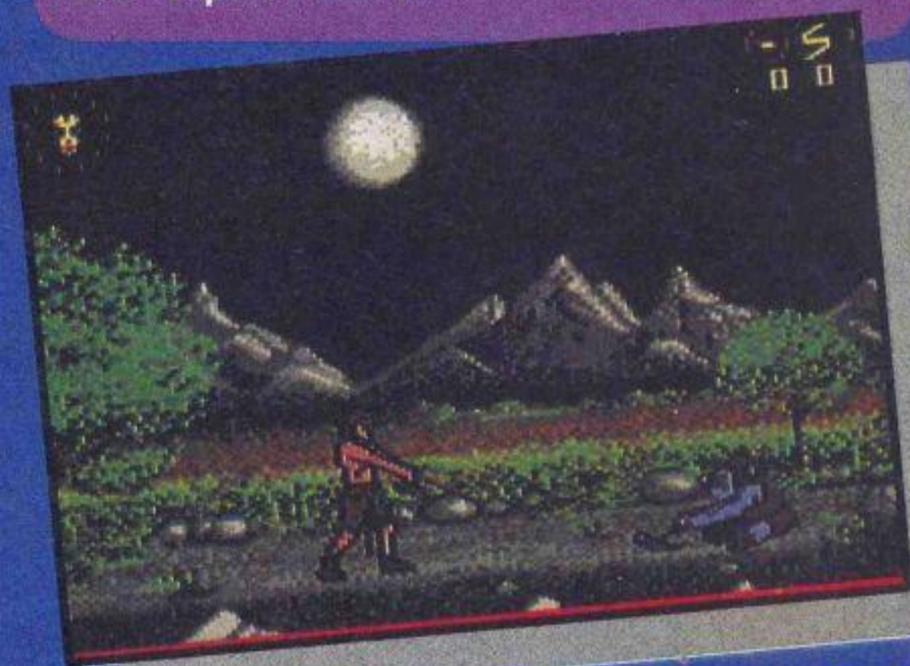
GLOBALE 85%

Un voto positivo, ma non d'eccellenza, per un programma graficamente impeccabile incapace però d'assicurare un interesse troppo duraturo.



A più di sei mesi di distanza dall'uscita della versione Amiga la Readysoft (specializzata nel convertire per i 16-bit i coin-op al laser come Dragon's Lair e Space Ace) ha finalmente ultimato anche la versione

Commodore 64 che a quanto pare sembra destinata a suscitare le medesime reazioni piuttosto contrastanti. Riconosciuta infatti un'inconfutabile fattura grafica di notevolissimo livello non si può certo dire che lo schema di gioco sia particolarmente innovativo sotto alcun punto di vista, a questo punto non riesco però a capire come si possa ugualmente accanirsi in maniera così penalizzante su quest'effettiva non originalità (ma che cosa è più veramente originale di questi tempi?) per boicottare quello che rimane comunque un gioco decisamente entusiasmante. Personalmente credo che Wrath of The Demon pur nella sua essenzialità strutturale possa rappresentare tutt'ora un gioco vincente, questo è il mio parere, fateci sapere i vostri...



bero tirando fuori il vostro fedele game-boy in attesa di ritornare mestamente a casa comunicando l'esito non favorevole della pur lodevole missione. Quello che a questo punto certamente non avreste mai potuto immaginare è una sconsiderata ira del demone (da cui il titolo del gioco) cui avevate dipinto una ben diversa convivenza con la bella principessa, perfino alla povera creatura malvagia erano ben presto iniziate a comparire delle pronunciatissime occhiaie e un preoccupante stato di svogliatezza generale poco

confacente alla sua tenebrosa fama conquistata con anni di feroci scorribande. Ignari di tutto continuavate tranquillamente a giocare a Tetris, almeno fino quando una mostruosa creatura alata decide d'alleggerirsi dei suoi contenuti intestinali sulla vostra testa (proprio quando stavate superando il vostro record di 200 linee al livello 9, ndMax), capite allora che qualche cosa non doveva procedere come prestabilito e decidete di recar visita alla tana del demone, piuttosto contrariati. Giusto il

tempo di saltare sul vostro fedele destriero e siete già in viaggio, il fatto però che numerosi oggetti di vario genere e strane creature volanti vi ostacolassero il cammino con così pressante cadenza era un altro indiscutibile segno dell'evidente indispettimento del demone che a questo punto andava necessariamente messo nelle condizioni di non nuocere, magari spifferando tutto quanto in giro. Raggiungere il nascondiglio del demone non sarebbe stato però una cosa facile, terminato il tratto a cavallo (durante il quale risulta fondamentale raccogliere le pozioni, quelle verdi, tramite le quali reintegrare l'energia perduta oppure godere di una temporanea immortalità o di

una scarica energetica per distruggere i nemici in prossimità. Fatene buon uso perché saranno fondamentali ai fini del coronamento della missione), dovrete procedere a piedi affrontando a colpi di spada tutta una serie di spaventosi esseri alternati giganteschi guardiani che vi ostacoleranno in tutti i modi la strada... (Non credo ci sia molto da aggiungere sul gioco in sé in quanto si tratta sostanzialmente di un picchiaduro ad esplorazione) e quindi vi auguro buone vacanze con la speranza che possiate sopravvivere alle innumerevoli insidie, ultima delle quali (la più terribile di tutte) un mese intero all'interno della sopracitata torre in compagnia della riconoscente principessina...

500 CC MOTOMANAGER

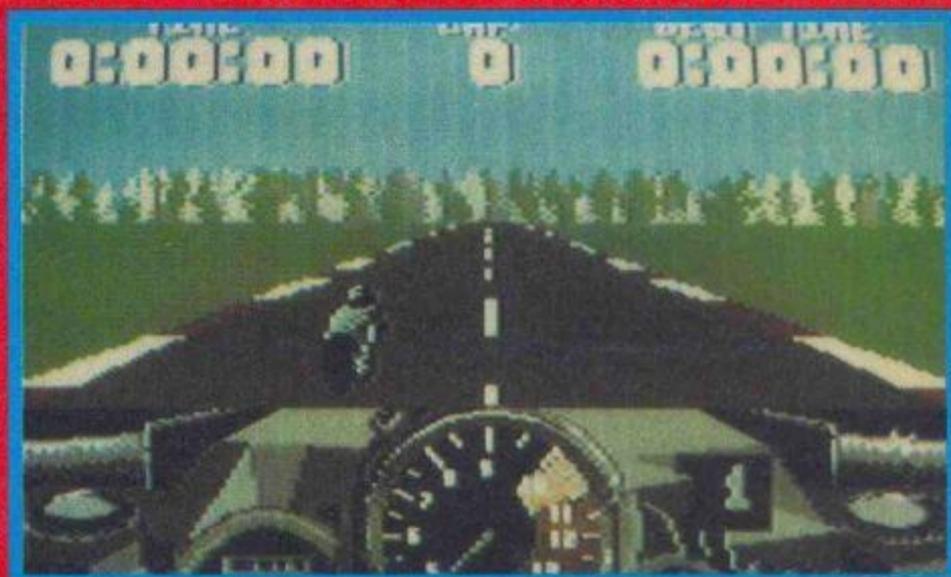
Dopo averci immerso nel mondo della formula uno con "Formula uno manager" e "Formula uno 3D"; dopo averci mandato allo stadio con "I Play 3D Soccer" e dopo averci fatto praticare altri svariati sport (come il basket e, fra poco, la pesca), alla Simulmondo si

sono accorti che non ci avevano ancora messo in sella a una moto (beh, anche il papà Simulmondo non è perfetto). Così hanno messo insieme tre persone e hanno dato vita a: "500 cc Motomanager".

Il gioco in questione ricorda molto da vicino la prima produzione della Simulmondo, l'allo-

ra esaltatissimo "Formula Uno Manager". Anche qui, infatti, vestite i panni di un giovane manager (di razza rampante) che deve portare la propria scuderia ai massimi livelli della categoria. Per fare ciò, dovrete prendere una serie di decisioni che spaziano dalla scelta della moto al tipo di sospensioni da

Scelta senza dubbio importante perché se mettete un somaro su una Ferrari, la Ferrari non muoverà un passo. Subito dopo è la volta della moto con tutti i suoi bravi parametri e caratteristiche (non ultima il prezzo) da confrontare e valutare. Prestate particolare attenzione alla tenuta ed alla potenza della



Il gioco "Formula Uno Manager" mi era piaciuto molto prima di scoprire che le opzioni di gioco servivano a poco o niente. In 500 cc Motomanager, le opzioni hanno un effettivo risvolto nel gioco, quindi dovrebbe essermi piaciuto. Ma non ne sono

tanto convinto. Tecnicamente è molto bello, con il programma che fila liscio dall'inizio alla fine e un sacco di tocchi veramente carini. Il 3D della sezione delle prove non è veramente niente male e la grafica è decisamente notevole. Ciò che mi lascia perplesso è l'azione di gioco vera e propria. Tutto ciò che dovete fare è praticamente settare i valori giusti in prova e durante la gara, poi che si stia davanti al monitor a controllare cosa succede o si vada a fare una doccia cambia veramente poco. Direte voi: "beh, è più o meno così anche nelle corse vere". Mah, se lo dite voi!

montare, al ritmo di gara da far mantenere al pilota. Ma procediamo con ordine. Appena caricato il gioco, vi trovate davanti alla prima scelta (non tanto problematica, in verità). Dovete infatti scegliere se giocare un singolo tracciato, un intero campionato o se caricare una situazione precedentemente salvata. Selezionando la gara singola disporrete di una grande somma di denaro da investire nella prova in questione, ma una volta terminato il circuito non avrete modo di proseguire la vostra carriera da quel punto. Mentre se selezionate il campionato avrete a disposizione una somma di denaro decisamente inferiore, ma la vostra carriera avrà un seguito. La prima decisione da prendere riguardo la vostra scuderia è costituita dalla scelta del pilota.

moto che andate ad acquistare. Una moto veloce ma insicura procurerà molti mal di testa (se gli va bene) al pilota, mentre una moto lenta non riuscirà ad entusiasmare molto gli animi dei tifosi (per non parlare dei vostri). Una volta messa a posto la parte essenziale della meccanica e della guida (l'assoldamento di entambi), viene il momento della messa a punto meccanica. L'assetto e le prestazioni della moto vengono settate nella parte del gioco che è così strutturata. Avete a disposizione quattro parametri relativi alla moto da regolare in cinque possibili livelli quantitativi.

I parametri riguardano: le gomme, la scala dei rapporti, le sospensioni e la percentuale d'olio da inserire nella miscela. Ogni modifica ad uno di questi



parametri si tradurrà in una modifica nelle prestazioni della moto. La scala dei rapporti influirà sulle prestazioni in termini di velocità, la percentuale d'olio influirà sulla ripresa, le sospensioni sull'assetto in curva e la scelta delle gomme sul numero di fermate ai box per cambiare gli pneumatici. Fate una scelta sbagliata ed avrete una gara molto movimentata. In ogni caso potrete verificare le condizioni della moto e la sua risposta ad eventuali modifiche tutte le volte che vorrete nelle prove libere. Quando pensate che la vostra moto possa andare bene, selezionate l'icona con il cronometro e darete il via ai

vostrì giri di qualificazione. Terminati quest'ultimi avrete accesso alla fase centrale del gioco, ovvero lo svolgersi del gran premio. In questa fase svolgete la vostra funzione manageriale dai box, ed il vostro compito consiste nell'impartire al pilota la giusta strategia d'azione indicandogli la velocità media da tenere e se limitarsi a difendere la sua posizione o meno. Anche ora non manca la roba da tenere d'occhio. Infatti bisogna tenere presenti alcuni indicatori che ci informano dello



Sono favorevolissimo per i giochi Simulmondo che sul 64 sono sempre di ottima fattura. I miei complimenti ancora una volta vanno a Ivan Venturi e a Davide Massarenti per il bel lavoro svolto e a tutto lo staff Simulmondo che non si dimentica del 64 e lo continua a valorizzare sempre di più! E' una pacchia andare in moto... e poi con questo caldo...

stato fisico del pilota e della macchina. Più si va veloce, più il pilota si affatica, più il motore si riscalda, più si consumano le gomme (qui tornano utili le scelte precedenti). Se il pilota si stanca potrebbe perdere il controllo della moto; per non parlare di ciò che potrebbe accadere se si surriscaldano il motore o le gomme. Inoltre, se si sollecita troppo la moto dal punto di vista strettamente meccanico (frequenti sbalzi nelle prestazioni richieste) anche il cambio potrebbe andare a pallino. Inutile dire che tutte queste situazioni sgradevoli portano all'eliminazione del vostro mezzo dalla competizione. Se invece riuscite a portare la vostra moto fino al traguar-

do finale, riceverete, oltre agli eventuali punti relativi alla posizione d'arrivo, un premio finanziario direttamente proporzionale al piazzamento conseguito. A questo punto non vi serve altro che arrivare in fondo a tutte le gare del campionato e vincerlo.

PRESENTAZIONE:81%

Solita scatola Simulmondo con una bella immagine stampata sulla fascetta. Il gioco ha un andamento decisamente fluido. Inquietanti scritte che ci intimano di inserire il dischetto del gioco quando questi è già al suo posto appaiono di tanto in tanto (recondita fobia del programmatore?)

GRAFICA:87%

Molto, molto bella. Stupendamente definita e dettagliatissima. Le poche animazioni che ci sono risultano ben fatte. Caro Ivan (Venturi), avresti, però, potuto impegnarti un po' di più nella schermata della premiazione.

SONORO:55%

Ahi, ahì, ecco la vera nota debole del gioco. La parola che riesce ad esprimere meglio il mio giudizio è: "veramente datato".

APPETIBILTA':89%

Il mondo delle corse ha un fascino che non cadrà mai. Al tutto si aggiunge anche il fascino delle moto. Se poi contate anche che di simulazioni motoristiche su due ruote non se ne vedono da un pezzo sul fido 64....

LONGEVITA':74%

Questa è tutta da vedere. Io l'ho trovato un po' noioso, ma c'è anche chi non è d'accordo con me. A voi l'ardua sentenza!

GLOBALE:81%

Uno dei migliori prodotti della Simulmondo. Tecnicamente molto competente e molto bello da vedere (quasi dappertutto - vedi giudizio sulla grafica). Peccato per il sonoro davvero datato e per la dubbia longevità. Comunque un prodotto da non sottovalutare.

GIOCHERIA

Via XII Ottobre, 35 r.

Tel. (010) 582245

16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE

WARM

Aaaugh! Che dormita. Era da tempo che non riuscivo a riposare per dodici ore di fila. DODICI ORE???? Ma sono le undici, dovevo essere sul circuito mezz'ora fà. Presto, una doccia e via. "Aaaargh!!!", acqua bollente. "Hooooo", acqua gelata. Che schifo di doccia, ma ora non ho tempo per reci-

minare; devo sbrigarmi. Mi sono vestito alla meno peggio ed ora sono fuori dall'uscio di casa. Però, che pavimento freddo stamane. Oops, le scarpe. Bene, adesso sono completamente vestito e mi fiondo in garage. Ma perché l'ascensore non arriva? "E' rotto", lo informa una donna sudatissima che giunge dalle scale. Rotto? Porca

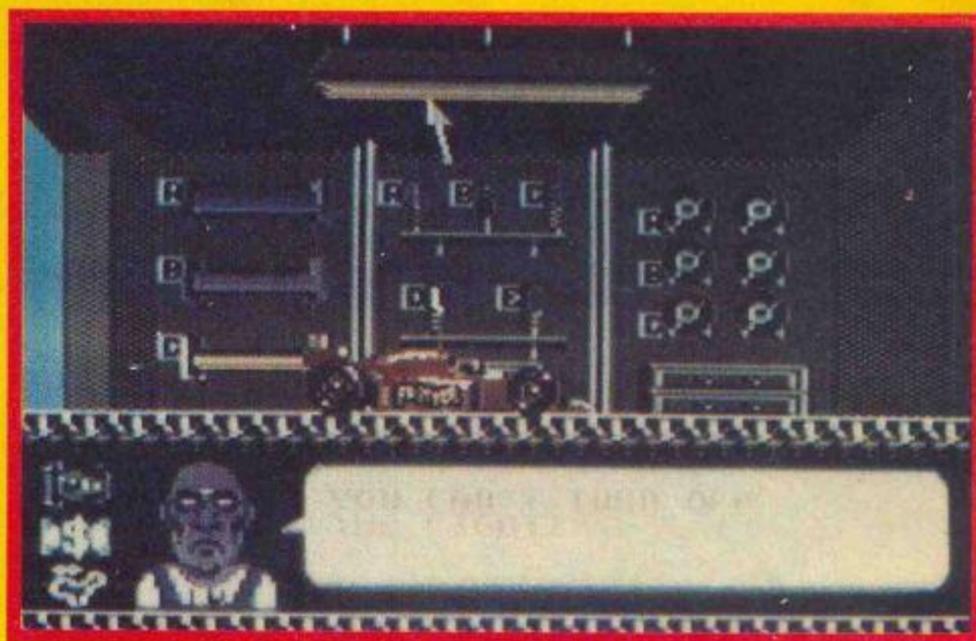
miseria, ma abito al quindicesimo piano. Beh, c'è poco da fare, giù dalle scale. Eccomi in garage ed ecco la mia auto. NO! Ho lasciato su le chiavi.... Trenta piani dopo.... "Pant, pant" adesso ho tutto. NOOOO! Ho preso le chiavi dell'auto di mia moglie.... Altri trenta piani (e minuti) dopo.... Non le trovo; chissà che fine hanno fatto. Non mi

zione della metropolitana, e vai che forse ce la faccio. "Splash!", chi se ne frega se mi sono inzaccherato completamente, devo comprare un biglietto, lo farò all'edicola di sotto. Mi hanno fregato anche il portafoglio!!! Non ho tempo, tenterò la sortita. Pronti, rincorsa e salto della transenna ahahah. "Dove va lei?!?", urla all'unisono il personale di stazione get-



Non c'è poi molto da dire su Warm Up. E' chiaramente una trasposizione non ufficiale del coin op di Nigel Mansel G.P., e non è neanche malvagia. All'inizio il sistema di controllo punta e vai mi ha lasciato molto molto perplesso, ma poi si è rivelato una scelta davvero

azzeccata. Il gioco in sé è abbastanza bello, con otto piste a difficoltà crescente e uno scrolling dell'area di gioco fluido e veloce. Purtroppo, quello che penalizza pesantemente il gioco è la presenza di alcuni bug. E ce ne sono davvero di tutti i tipi, da quelli quasi completamente inoffensivi (come nello schermo di preparazione della vettura), a quelli fastidiosi (come le auto avversarie che gareggiano tranquillamente fuori del circuito tagliando curve e fregandosene di alcuni ostacoli), a quelli micidiali (dopo la conclusione di una partita il gioco va "in palla"). Nessuno di questi bug si manifesta, comunque, troppo spesso, anzi quello delle auto fuori tracciato si è manifestato solo due volte, ma ciò non toglie che possano rivelarsi fastidiosi. Altro particolare a leggero sfavore del gioco è il fatto che tutti i tempi sono stabiliti in maniera completamente (o quasi) casuale. Questo non implica niente di particolare ai fini del gioco vero e proprio (magari vi qualifichere una volta primi e la volta dopo quinti pur avendo fatto lo stesso tempo) ma implica un minimo di calo nell'atmosfera del gioco. A suo favore vanno, invece, l'immediatezza dell'azione di gioco e la presenza dei box, anche se inutili.



resta che prendere l'auto-bus. Strano, è arrivato in fretta. "Biglietti... Biglietti...". "Ehm, signor controllore, un attimo che controllo". Ecco le chiavi della macchina nella tasca posteriore (§@#@@£\$##). "Mi spiace, ma non ce l'ho". "Bene, ho già pronta la multa, Hi, hi, hi!". Bella giornata questa, davvero niente da ridire." Screeeeek, CRASH!". Abbiamo tamponato un tir che si è ribaltato ed ha completamente bloccato la strada; tra meno di due ore comincia la gara ed io sarò licenziato in tronco. Ma non tutto è perduto. Lì vedo una sta-

tandosi all'inseguimento. Ho tre persone alle calcagna, ma forse riesco a seminarli se mi infilo nelle porte del treno che sta partendo." Straaap!". Okey, adesso sembro più Robinson Crusoe che un pilota di Formula 1. "Scusi,- chiedo al primo che mi capita- in che direzione va questo treno?" "Molino", risponde l'altro. No, va dalla parte sbagliata. "No, no,- riprende lo stesso tizio- deve proprio andare lì". "Chiuda il becco, grazie". "Swish (no, niente di grave, solo le porte che si aprono)". Intanto nelle stazioni metropolitane veniva diffu-

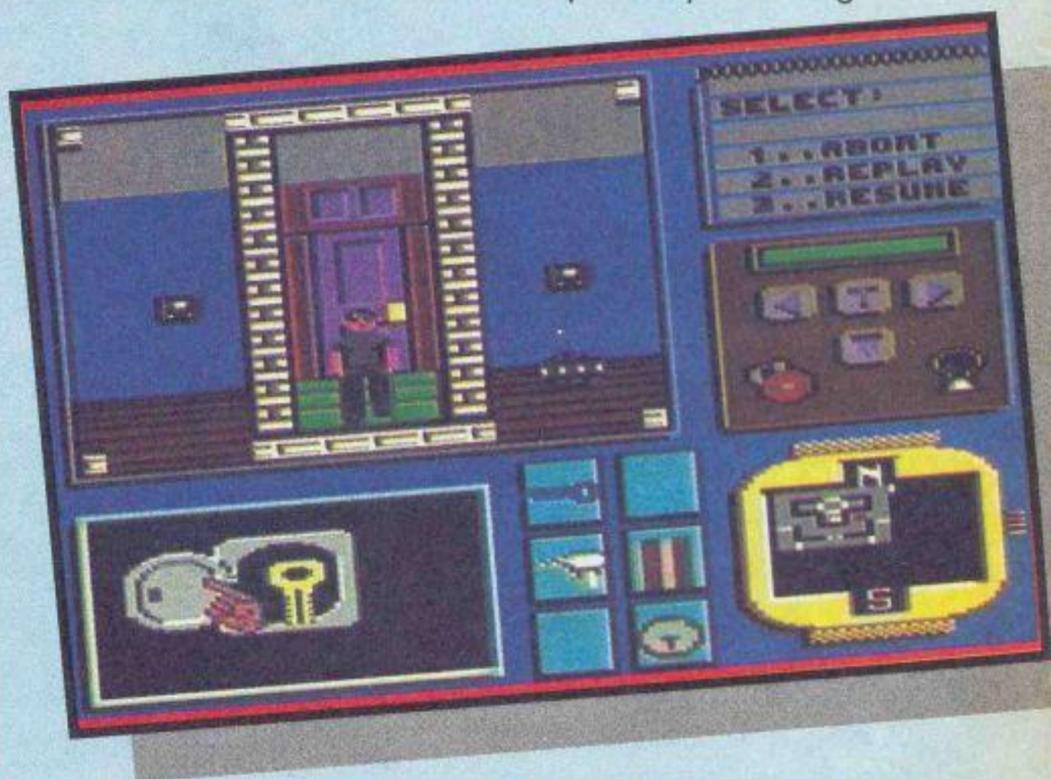
SECURITY ALERT

64

Toh, chi si rivede, la First Star! E' passato un bel mucchio di tempo dall'ultima volta, però è valsa certamente la pena aspettare.

Lo scopo del gioco con è certamente quello che si può definire "educativo" (già vedo alcune facce assatanate. No, non si tratta di "Stuprator", mi spiace NdP), infatti dovrete guidare uno scaltro topo d'appartamenti lungo la sua carriera di ladro professionista, cercando di eludere i sistemi di sicurezza - proprio i "security alert" o segnali d'allarme che danno il nome

a questo gioco- e di arricchirvi alle spalle delle malcapitate vittime. Tanto per cominciare, dovrete selezionare il palazzo da svaligiare, che corrisponde un po' al livello di difficoltà (all'inizio vi conviene iniziare dalla gioielleria). Tale livello cresce in maniera direttamente proporzionale al numero di trappole presenti nell'edificio. Alla fine della fiera potrete però svaligiare



Era da molto tempo che la First Star non si faceva più sentire. Mi sembra infatti doveroso ricordare le loro precedenti produzioni, tutte di ottima fattura sul piccolo grande Commodore. Tanto per cominciare ci fu la saga di

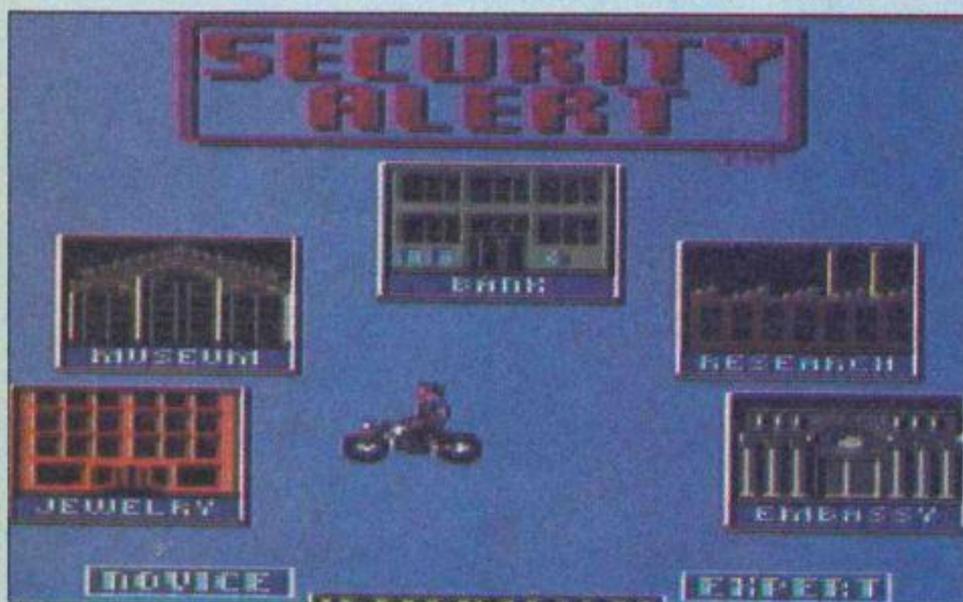
Boulderdash, il cui quarto episodio era costituito da un versatile editor che vi permetteva di costruirvi i vostri livelli personalizzati. Poi c'è la divertentissima saga di Spy vs Spy, presa dal fumetto "Spia contro Spia" apparso tante volte sulla rivista satirica MAD americana (ora disponibile anche nell'edizione italiana). Il fumetto, così come il videogioco, mette di fronte due spie, una bianca ed una nera, che cercano di eliminarsi a vicenda coi mezzi più strampalati (avete presente le invenzioni di Wile E Coyote?). Ora c'è questo Security Alert, un gioco certamente originale, che vi mette nei panni di un novello Arsenio Lupin alle prese con gli antifurti. Mah, può anche darsi che il concept possa attirarvi, dato che è realizzato abbastanza bene. Il dubbio però è rappresentato dalla longevità...

Lo schermo principale mostra l'azione, circondata da un pannello di controllo che rappresenta l'interfaccia utente vera e propria del gioco. Tutto sembra a prima vista estremamente complesso, ma una volta che si prende la mano, giocare è... Un gioco da ragazzi! All'estrema destra del pannello ci sono le vostre coordinate, mentre sotto potrete trovare alcuni "tasti funzione" di cui uno, molto utile, vi permette di selezionare la visuale, cioè dall'alto o a lato. I tasti con le frecce vi permettono di cambiare la visuale di 90 gradi lungo le quattro direzioni cardinali. In basso a sinistra c'è una mappa che vi indica la posizione dei caramba... Delle guardie robot (ehm! NdP), mentre più a sinistra c'è il vostro inventario, dalla capienza di sei oggetti. Infine, nell'angolo inferiore sinistro, c'è una finestra più particolareggiata che riguarda l'utilizzo dei vari oggetti. Ovvero con l'aiuto di questa potrete selezionare una chiave ed aprire una porta, ad esempio. Il sistema è semplice, per passare da una finestra ad un'altra è sufficiente fare un bel doppio click sulle opzioni desiderate, mentre mantenendo il controllo della finestra principale, muoverete il vostro ladruncolo e gli farete pure fare dei bei salti. Per evitare gli allarmi, s'intende...



Wow! Questo è uno di quei giochi che, a prima vista, possono sembrare difficilissimi & complicati, ma non appena si prende familiarità coi comandi (a dire il vero un po' penalizzati dall'utilizzo del joystick.

Accidenti, la Commodore ha costruito il mouse 1351, cosa costa mettere un'opzioncina anche per lui?) Risulterà difficile smettere di giocare. Fantastica l'idea delle due visuali differenti, che non sono lì solo per bellezza ma che risultano invece molto utili, soprattutto quando è in gioco il malloppo e dovete localizzare un fascio di raggi infrarossi. Girare e rigirare diventa emozionante, sfuggire alle guardie divertentissimo, senza contare poi il "brivido dell'illecito". Solo qualche sistema di allarme in più e sarebbe stato addirittura sbucellucherante!



l'ambasciata con grande soddisfazione. Una volta caricato un "bersaglio", dovrete cercare un oggetto speciale ivi contenuto, facendo attenzione alle guardie robotizzate, ai sistemi d'allarme e al tempo a di-

sposizione che -pensa un po'- è limitato. Ci sono sette tipi di sistema di sicurezza, a partire dal controllo del peso per arrivare a dei fasci di luce passando per le telecamere. Ognuno di essi può essere messo fuori uso con



PRESENTAZIONE 71%

intro animata, outro divertente (e con questo ho mantenuto il giochino di parole inglese NdP), manuale inglese di 36 pagine, buon sistema di comando, peccato manchi un'opzione di caricamento e salvataggio.

GRAFICA 73%

Un po' blocchettosa, ma simpatica l'idea di due diverse visuali

SONORO 67%

Musichetta scialba e scialbi effetti sonori durante il gioco

APPETIBILITA' 76%

Una volta familiarizzati i comandi chi vi tratterà più dalle vostre imprese criminali?

LONGEVITA' 72%

... Forse la ripetitività del gioco! Ma può anche darsi che vi piaccia da matti.

GLOBALE 74%

Fernando Herrera ed i suoi complici (mi sembra proprio il caso di usare questo termine) hanno realizzato un gioco tutto sommato senza lode e senza infamia.

un caratteristico stratagemma. Ad esempio le telecamere possono essere eluse con uno specchio, oppure tirate giù a cartoni. Ma vi sconsiglio questa soluzione: generalmente distruggere qualcosa fa suonare un allarme. Le diverse stanze di un appartamento sono (ovviamente) provviste di porte, che a loro volta presentano diversi sistemi di serratura, dalle carte di credito ai tastierini numerici

su cui dovrete battere dei codici. Nelle stanze potete trovare di tutto, soprattutto se cercate bene nei contenitori. Dai codici d'accesso, agli utensili, ai decodificatori elettronici, persino dei block notes con dentro tanti appunti da far invidia ad un professore di filosofia. Persino dei libri, che hanno però la stessa funzione che -più o meno- hanno i libri di testo in uno zainetto quando si va a scuola: servono come

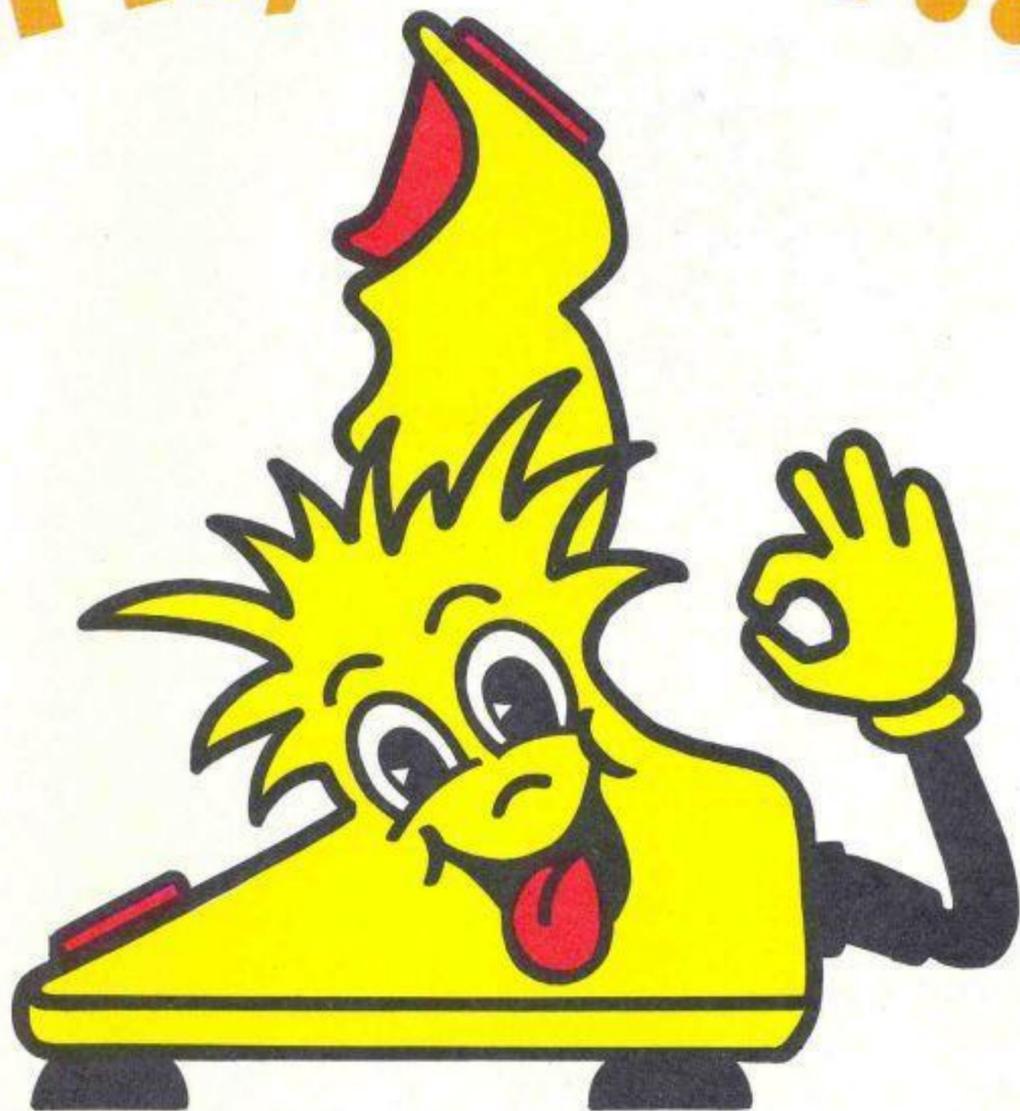


Che sorpresa! Security Alert è in realtà un giochino divertente da giocare; non che avessi dei pregiudizi, intendiamoci, solo che si presenta come un puzzle arcade denso di immaginazione e di atmosfera. Tutti gli oggetti e gli

utensili con cui avrete a che fare sembrano realistici e comunque vi danno l'impressione di "essere proprio lì", inoltre la difficoltà cresce col procedere del gioco in maniera intelligente. Peccato però che tutto diventi presto ripetitivo, e la grafica in generale non è assolutamente nulla di eccezionale. Certo però che è originale (difficile usare questo aggettivo di questi tempi), e può certamente costituire un buon acquisto per coloro che vogliono cambiare.

Progetto Grafico: Paolo Invernizzi

EHI, BOY...



A ROMA C'È JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA



Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

TOP SECRET

Accaldatissimi amici,

siamo ormai nell'amato/odiato mese di luglio, amato da chi odia la scuola - finalmente finita - e odiato da chi ha davanti la maturità o altre catastrofi innaturali. Questo mese abbiamo ricevuto una piccola sorpresa dalla posta: ci aspettavamo molto materiale sugli ultimi superarcade, mentre i "reginetti" del mese sono risultati a sorpresa Ultima 4 e 6. Ma noi videogioicatori incorreggibili siamo prontissimi di riflessi: abbiamo incassato il colpo in un baleno e in questo momento le nostre dita stanno martellando la tastiera (abbene sì, scriviamo su due macchine diverse). Già che stiamo ancora scrivendo l'intro, ne approfittiamo per confermare ciò che le vostre pupille hanno "assaggiato" nel numero scorso: ZZAP! Sta cambiando veste grafica. Speriamo quindi che la novità incontri il vostro gradimento e che questo mese sia clemente. Ma attenti: guardatevi bene dall'esser VOI clementi: GIOCO AVVISTATO, MEZZO SPOLPATO! Neanche il sole martellante è riuscito a sciogliere i muri di carta velina della redazione, per cui potete ancora scriverci a:

...E tanti saluti avatariani dai vostri

BBROS!

ZZAP! TOP SECRET
CASSELLA POSTALE 353
20101 MILANO

ROBOCOP 2

(Ocean / C64)

Ebbene sì, la vostra adorata redazione ha sbagliato, e nella pagella del gioco ha usato fondo e scritte dello stesso colore, ottenendo un meraviglioso quadro color itterizia (qualcuno di voi ha usato altri termini...)! Noi possiamo solo aiutarvi a superare la delusione con questa serie di trucchetti e consigli.

LIVELLO 1: Per evitare il tira a segno scendete sotto il tubo posto poco oltre il quarto idrante non zampillante (uno di quelli rossi): troverete un bel po' di nuke.

LIVELLO 3: Sulla piattaforma a getto, quando arrivate ai due laser passate oltre e salite tra i due: troverete altri nuke.

LIVELLO 4: Scendete dove ci sono le due batterie d'energia e prendetele; scendete dove c'è il tubo con il nuke (poco oltre) per trovarne altri.

LIVELLO 5: All'inizio andate tutto a sinistra e scendete: dovrete ricomporre il viso di Murphy. Cercate di memorizzare la scomposizione, che non cambia mai.

LIVELLO 8: Andate subito sopra Cain usando le molle: se ne andrà via quando avrà finito di sparare, facendovi risparmiare tempo ed energia.

LIVELLO 9: Volete tanti bei punti? Posizionatevi sul secondo frantumatore e cercate di aprire la cassaforte.

LIVELLO 10: Al terzo frantumatore troverete nuovamente il viso di Murphy da ricomporre.

LIVELLO 14: Evitate i colpi e sparate dappertutto appena possibile; missili e proiettili si devono evitare saltando o abbassandosi, le bombe avvicinandosi o allontanandosi. Quando lancia due armi insieme, cercate di evitarne almeno una.

LIVELLO 15: Sparategli solo in basso, e solo quando lancia missili e proiettili in basso o le lame.

LIVELLO 16: Sparategli in alto, e solo quando lancia proiettili o missili e lame in basso.

Filippo Messina - PA

ULTIMA 6

(Origin / C64)

Prima di tutto vorremmo ribadire che restiamo convinti del 92% che gli abbiamo assegnato, per il semplice fatto (e lo abbiamo detto!) Che il sistema di comandi e la grafica dovevano essere migliorati. Per il resto, mica ne abbiamo parlato male, no? E ora, via con consigli e trucchi in ordine sparso!

NOTE SUGLI SHRINE

Città	Mantra	Effetto su...	Virtù
Britain	Mu	Destrezza	Compassione
Yew	Beh	Destrezza e intelligenza	Giustizia
Trinsic	Summ	Forza e intelligenza	Onore
Skara Brae	Om	Forza, intelligenza, destrezza	Spiritualità
Jhelom	Ra	Forza	Valore
Minoc	Cah	Destrezza e forza	Sacrificio
New Magincia	Lum	Niente!	Umiltà
Moonglow	Ahm	Intelligenza	Onestà

COME SI TROVANO LE RUNE

Britain: Cercare al Conservatorio (parlare con la bambina).

Yew: Alla taverna sotto una pianta.

Trinsic: Al centro della città.

Skara Brae: Frugare nella casa della figlia di Quenton.

Jhelom: "Prendere" Sherry (la topolina nel castello di Lord British) e farla entrare nel buco della taverna.

Minoc: Andare prima a Yew in una casa nel bosco (chiedere al sindaco), comprare legno e portarlo alla segheria poco fuori Minoc. Portare il tutto da Julia, che vi darà un flauto, quindi andare da Selganor e darglielo (dovete anche conoscere il codice: 678987876753).

New Magincia: Dovete sapere il nome del più umile della città, ossia il pescatore sul molo a sud, e dirlo al sindaco.

Moonglow: Cercate nella cripta con fuori i fiori del secondo livello del dungeon della maga Xiao. Per aprirla, fatevi dare la chiave da un uomo nella taverna.

PERSONAGGI DA AGGREGARE

Tenete Dupre, Shamino, e Iolo, e scegliete fra:

Jaana: Gira con la compagnia di Zoltan; all'inizio è a Yew.

Blaine: Nella compagnia di Jaana.

Sentri: Nella taverna dell'isola che ospita il Serpent's Hold.

Gwenno: Nella casa di Selganor a Minoc.

Sherry: Nell'ala sud-ovest del castello di Lord British, e serve per prendere la runa di Jhelom (vedi sopra).

Gorn: Nel terzo livello del castello di Blackthorn.

SUGGERIMENTI VARI

- Per la TABLET parlate con la compagnia di zingari di Andreas, e cercate a Buccaneer's Den.

- Per poter costruire una mongolfiera cercate una pergamena nel terzo livello del dungeon sito nel castello di Blackthorn.

- Il libro che Lord British cerca è nel dungeon della libreria del Lycaem. Ricchi premi a chi glielo porterà!

- La chiave inizialmente fornitavi da Lord British apre un bel po' di porte fuori dal suo castello e dalla città.

- Per poter imparare magie dell'ottavo cerchio dovrete conoscere il segreto dei Wisp, che potrete trovare nella foresta Spiritwood, presso Skara Brae.

- Se volete qualche info sui gargoyle, andate nella Dryland e parlate con uno di loro (Sin'Vraal).

Diego Monteleoni e Massimiliano Negroni - Cinisello B. (MI)

TOP SECRET

Il numero di trucchi per SMB probabilmente riuscirebbe a fondere qualunque incauto microprocessore che tentasse di calcolarlo. Eccovi quindi un'aggiunta a quelli già pubblicati:

Nel mondo 4-2 superate il primo ascensore ma non proseguite oltre: recatevi all'inizio del muretto e saltate; spunterà un mattone dal nulla. Spostatevi impercettibilmente più avanti, e ne spunterà un altro. Ripetendo la manovra formerete una scaletta, e arrivati al limite colpite il mattone scuro. Da questo sbucherà una liana su cui dovrete salire, e vi troverete in un breve quadro dove potrete saltare al livello 6, 7, o 8.

(Luigi Grillone - RC)

SUPER MARIO BROS

(Nintendo)

Se invece volete essere meno drastici e vi accontentate di poco, sentite questo: nel livello 1-2 - sopra la prima voragine - c'è un muro con su alcune monete. Rompete il muro sopra l'ultima a destra, e ne uscirà un fungo-vita!

(Daniele Rosa - RM)



GAMEBOY

(PER GLI ACCESSORI: TELEFONARE)

BATMAN.....	59.000
BOOMERS ADVENTURE.....	54.000
BOXXLE.....	54.000
BUBBLE BOBBLE.....	54.000
BUGS BUNNY.....	54.000
CASTELVANIA.....	59.000
CHESSMASTER.....	59.000
DOUBLE DRAGON.....	59.000
DR. MARIO.....	59.000
DRAGON'S LAIR.....	59.000

FINAL FANTASY LEGEND.....	64.000
FORTRESS OF FEAR.....	54.000
FI RACE (CON ADATTATORE PER 4).....	64.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!).....	35.000
KUNG FU MASTER.....	54.000
KWIRK.....	54.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL.....	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION.....	69.000
PAPERBOY.....	54.000
ROBOCOP.....	59.000
SNOOPY.....	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES.....	59.000
WWF SUPERSTARS.....	59.000

GAMEGEAR

DRAGON CRYSTAL.....	59.000
G-LOC.....	65.000
GEAR STADIUM.....	TELEF.
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION.....	65.000
PSYCHIC WORLD.....	59.000
REVENGE OF DRACON.....	59.000
SUPER MONACO GP.....	65.000

POPULOUS.....	99.000
RASTAN SAGA II.....	99.000
SPACE HARRIER II.....	99.000
SPACE INVADERS 1991.....	99.000
SWORD OF SODAN.....	99.000
WING OF WAR (GYNOUG).....	105.000

LYNX

WORLD CLASS SOCCER.....	69.000
-------------------------	--------

SUPER FAMICON

F-ZERO.....	149.000
FINAL FIGHT.....	189.000
HOLE IN ONE GOLF.....	149.000
SUPER DEFORMER.....	149.000

CBM64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONARE)	
BACK TO THE FUTURE 3.....	25.000
DICK TRACY.....	25.000
FI GP CIRCUIT.....	25.000
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL.....	25.000
HELL HOLE.....	25.000
HERO QUEST.....	29.000
OVER THE NET.....	25.000
POWER UP (RACCOLTA).....	39.000
PREDATOR II.....	25.000
SEGA MASTER MIX (RACCOLTA).....	39.000

SHADOW DANCER.....	25.000
WARM UP.....	25.000
3D CONSTRUCTION KIT.....	TELEF.

AMSTRAD (CASSETTA)

(VERSIONI SU DISCO: TELEFONARE)

BACK TO THE FUTURE 3.....	19.500
DICK TRACY.....	19.500
GAZZA II.....	19.500
PREDATOR II.....	19.500
POWER UP (RACCOLTA).....	29.000
TOYOTA GT RALLY.....	29.000
3D CONSTRUCTION KIT.....	TELEF.

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: telefona allo 031/300.174 per ulteriori informazioni!



CHIUSI PER FERIE DAL 1 AL 25 AGOSTO

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	FORMATO	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N° CIVICO
			CAP, CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E N° TELEFONICO
			FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
		Spese di spedizione Lit.	6.000
		ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE LIT.
		<input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno	
		<input type="checkbox"/> Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC	
		ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCAENZA)	<input type="checkbox"/> CartaSi <input type="checkbox"/> Visa <input type="checkbox"/> Eurocard

GOAL!

(Nintendo)

Eh, no: stavolta... Acqua in bocca! Non vi diciamo un emerito tubo di niente; provate quanto segue e vedrete: si tratta semplicemente di selezionare il modo "continue" e scrivere:

Z A A Z A A A A
A A A A A A A A

Che è successo (poi fatecelo sapere!)?

Luigi Grillone - RC

CASTLEVANIA

(Gameboy)

Cercate nel secondo livello un punto dove ci sono quattro scalini, dove c'è pioggia di massi-occhio. Dovete quindi colpirne uno quando si trova sopra il terzo gradone, e apparirà un pozzo con una corda nascosta. Scendendo troverete una stanza contenente una vita, il cuore rivitalizzante, e la sfera energizzatrice per la frusta!

Riccardo Marchegiani - RM

ULTIMA 4

(Origin / C64)

A quanto pare, il pargolo ha dato grattacapi a un bel pacco di gente, visto il tono totalmente disperato di certe lettere. Bene; noi siamo qui apposta per fornirvi materiale assolutamente "sporco", per cui procediamo!

Il primo barbatrucco (restate di stucco!) Che vi rifiliamo serve per rendervi ricchi sfondati. Occorre prima di tutto recarsi in Britannia senza entrare, e inserire il disco Underworld. Ora andate a sinistra e aspettate un caricamento, quindi in alto e aspettate ancora un caricamento, dunque a destra fin dove c'è il fondale pasticciato. Scendete ed entrate nel corridoio - del tipo a pavimento - dove troverete un baule. Riempitevi le tasche (è infinito) e quindi inserite il disco Britannia; non vi resta che comprare tutto quel che volete!

I "NUOVI" DIECI COMANDAMENTI

- 1) Non rubare oro nel castello o ingredienti dagli erboristi.
- 2) Non urtare i cittadini.
- 3) Non fuggire dagli scontri con i nemici.
- 4) Non uccidere chi fugge, ma solo chi attacca nuovamente.
- 5) Meditare spesso nei templi.
- 6) Parlare il più possibile con Hawkwind.
- 7) Non attaccare se non si è attaccati.
- 8) Non buttare allo sbaraglio personaggi deboli.
- 9) Salutare sempre con "BYE" alla fine dei dialoghi
- 10) Donare sangue ai sanatori e dare denaro ai poveri dei dungeons.

E I DUNGEON?

- 1) Appena entrati in Britannia, aprite la prima porta a destra e picchiate il grugno a nord, dove troverete un passaggio segreto. Andate a nord, dove ne troverete un altro, quindi a ovest attraverso la parete che dà sull'esterno. Continua-

te in quella direzione fino a trovare una porta apribile solo con la MAGIC KEY.

2) DESTARD si trova nella catena montuosa a ovest dei "Fens of the dead". Più precisamente sta presso il vertice della "V" capovolta formata dall'estremità sud della catena.

3) DESPISE si trova nella Serpent's spine sopra Britannia (e un po' ad est): in quel punto le montagne hanno la forma di un'ampia "V" capovolta, e il dungeon sta a metà strada tra il vertice alto e quello basso della V.

4) WRONG sta in cima alla penisola montuosa semicircolare che sta a sudovest nella "Lost hope bay" (o, se preferite, a nord del "Lock lake").

5) COVETOUS sta a sudovest di Minoc, sulla stessa penisola. Ci si può arrivare solo con una nave.

6) DECEIT si trova nell'isoletta ad est della "Dagger isle", presso la lingua di roccia a sud. Ci si arriva via mare, e forse con un BLINK.

7 e 8) se qualcuno sa dove sono ce lo dica!

CONSIGLI VARI IN ORDINE SPARSO

- In ogni dungeon l'obiettivo è prendere le STONES.
- Prima di inoltrarsi, caricarsi di incantesimi (tra cui almeno un EXIT), cibo (400 unità circa), gemme.
- Provate un incantesimo MISSILE con gli stessi ingredienti della FIREBALL.
- L'OPEN non serve quasi a nulla, molto meglio un buon numero di CURE.
- Con tanti nemici usate il QUICKNESS.
- Tenete sempre pronte 5 o 6 FIREBALL.
- Non premete i tasti con forza, per non rischiare di muovere altri personaggi.
- Comprate appena potete MAGICAL AXE e MAGICAL BOW.
- Controllate ed equipaggiate le nuove reclute.
- Non combattete in montagna: è difficile e noioso.

TOP SECRET

- In mare, attaccare i pirati per primi, altrimenti saran dolori!
- Per nessun motivo entrate con una nave non magica nel covo dei pirati, che - tra parentesi - si trova nell'isola dell'abisso, sotto la "Verity isle".

PROSPETTO DEI LIVELLI

Livelli	Esperienza
2	100
3	200
4	400
5	800
6	1600

... E via dicendo, raddoppiando ad ogni livello.

PREZZI DI ARMI E ARMATURE IN ALCUNE CITTA'

BRITAIN: Staff 20 gp - Dagger 2 gp - Sling 25 gp - Sword 300 gp - Cloth 50 gp - Leather 200 gp - Chain mail 600 gp

PAWS: Cloth 50 gp - Leather 200 gp

TRINSIC: Mace 100 gp - Axe 225 gp - Sword 300 gp - Bow 250 gp - Cloth 50 gp - Chain mail 600 gp - Magic chain 4000 gp

JHELOM: Axe 225 gp - Sword 300 gp - Crossbow 600 gp - Halberd 350 gp - Chain mail 600 gp - Plate mail 2000 gp - Magic chain 4000 gp - Magic plate 7000 gp

VESPER: azer 2 gp - Sling 25 gp - Bow 250 gp - Flaming oil 5 gp

MINOC: Mace 100 gp - Halberd 350 gp - Magic axe 1500 gp - Magic sword 2500 gp

David Gori - FI

- ndwb: per quel che riguarda i tuoi problemi con Ultima 6, potresti provare i seguenti sistemi: 1) Cambiare disco di salvataggio; 2) Cambiare copiatore; 3) Copiare tutti i dischi; 4) Farti cambiare dischetti e/o confezione dal negoziante che te l'ha venduto. Auguri!

SNAKE, RATTLE & ROLL

(Nintendo)

Volete "bervi" sei livelli? SIIII! (Boato della folla)
Allora - in questo megagiocabile megagioco - dovete percorrere tutto il primo livello a velocità warp senza mai fermarvi, e soprattutto senza slurpare i Nibbly Pibbly. Alla fine del livello vedrete un razzo pronto al decollo, balzateci dentro e decollerete per l'ottavo livello! YAAAUUUU! (Boato della folla in estasi)

Luigi Bellezza e James Baroli - NO

Il Centro Assistenza Autorizzato



che vi offre professionalità
cortesìa 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

BLUE LIGHTNING

(Lynx)

Aha! Uno dei più famosi giochi pel Lynx ha incontrato il suo "matador", che è rimasto un po' deluso dal numero di livelli disponibili. Ma adesso poche ciance: allacciatevi le cinture e leggete!

LIVELLO CODICE

- | | |
|---|--|
| 1 | AAAA (sembra il codice di Balle Spaziali!) |
| 2 | PLAN |
| 3 | ALFA |
| 4 | BELL |
| 5 | NINE |
| 6 | LOCK |
| 7 | HAND |
| 8 | FLEA |
| 9 | LIFE |

Maurizio '74

BACK TO THE FUTURE 3

(Imageworks / C64 disco)

Spiacente per chi ha la versione su cassetta, ma i seguenti trucchi funzionano solo caricando una alla volta le varie sezioni su disco (con LOAD "nome file",8), scrivendo la POKE per le vite o il tempo infinito o quello che serve e poi dando il ben noto RUN. Tra parentesi non siete neanche obbligati a risolvere il gioco in sequenza: se volete potete cominciare direttamente dall'ultima fase!

LIVELLO 1: File "L1". POKE 30931,240:POKE 31857,240. Vite infinite

LIVELLO 2: File "L2". POKE 27252,240. Vite infinite

LIVELLO 3: File "L3". POKE 36039,240:POKE 43730,240: POKE 38049,240. Energia e piatti infiniti

LIVELLO 4: File "L4". POKE 30931,240:POKE 26216,240:POKE 21121,240:POKE 21111,240. Tempo e colpi infiniti

MYSTERE

(C64)

Ve lo ricordate? Ma dai, quell'avventura in italiano sottotitolata "il castello sul lago di Lock Ness" o qualcosa del genere. Bene, dovrete sapere che è divisa in due parti: la prima ambientata all'esterno del castello e la seconda al suo interno. Vi diamo dunque due possibilità per passare alla seconda: usare la password 3OIC452 (o 30IC452, la seconda lettera non era chiara e non avevamo l'originale a disposizione, spiacenti) o ricorrere alla soluzione.

Preferite la soluzione della prima parte? Bene, eccovela!

Alla partenza vi trovate sulla riva del piccolo lago: prendete il coltello, poi dirigetevi due volte a est e entrate nel tronco cavo. Ci sarà un pentolone ad ostruire un passaggio segreto: spostatelo, scendete, esaminate le pietre e prendete la bussola. Salite, andate due volte a nord e troverete il famigerato castello. A questo punto invocate aiuto: il computer vi risponderà con una frase rebus che non riuscirete a decifrare. Niente paura! Dirigetevi prima a est poi a nord ed esaminate la quercia del giardino: scoprirete una fenditoia da esaminare nuovamente e da allargare col coltello in vostro possesso. Troverete un medaglione che andrà indossato in presenza dell'orso (due volte ad est ripartendo dal castello) per ottenere libero accesso al cimitero. A questo punto esaminatelo (il cimitero!) E poi spostate la grossa lapide per trovare un nuovo passaggio segreto. Scendete, andate due volte a nord, esaminate l'obelisco e leggerete la scritta "STATUMEST". Ora tornate pure di fronte al castello e citate: "STATUMEST PORTUM". Il portone, accorgendosi che avete finalmente decifrato la sua frase misteriosa, vi ricompenserà aprendosi! Complimenti!

A questo punto trastullatevi pure con la seconda fase e mandateci pure la soluzione se la finite. Per il momento vi possiamo dare solo tre piccoli aiutini. Nella camera della regina spostate il quadro e prendete la chiave; prendete gli strumenti musicali (potrebbero servirvi nell'auditorium); NON entrate nella torre di difesa o crollerete.

Valerio Sellini - Roma (Soluzione) — Max SK8 - Moncalieri (Password)

TOP SECRET

KICK OFF 2

(Anco / C64)

Bene, ecco qua nel nostro Top Secret anche il seguito del gioco che ha fatto impazzire diversa gente (su Amiga e ST) e trasalire per il disgusto diversa altra gente (sul 64). Per questo gioco, per fortuna, i programmatori hanno imparato dai propri errori e la riprova ne è un gioco finalmente veloce e giocabile anche sul 64. Bene, scommetto che sbavate per sentire il trucco! E' talmente semplice che quasi ci vergogniamo: si tratta solo di premere il tasto RESTORE per finire la partita quando si ha il possesso di palla. Risultato? Partita vinta a tavolino (che i tifosi abbiano tirato qualche monetina in testa a un giocatore?). Piccolo problema: se avete il suddetto tasto consumato per il troppo uso (a qualcuno che conosco molto bene è capitato) non potrete usare il trucco, ah, ah!

Max SK8 - Moncalieri (TO)

STORMLORD 2 - DELIVERANCE

(C64)

Il nostro muscoloso vichingo in miniatura (o quel che è) conosce due potentissime magie per saltare i livelli. Eccole:

AJ5PWMDR

ABKLALT1

Le suddette "magie", naturalmente, non sono altro che le password per i livelli 2 e 3 (tra parentesi preferivo qualche altra parola come Abracadabra: almeno era più pronunciabile. Questi maghi gasati!).

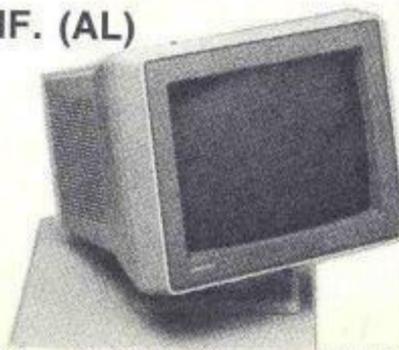
Roberto Talotta - Catanzaro

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



**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO
ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR _____

VIA _____

CITTÀ _____

CAP _____

TEL. _____

GM 91/2

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

**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

FLIMBO'S QUEST

(System 3 / C64)

Bene, bene, bene! Il nostro Flimbo ha trovato validi sostenitori che vogliono aiutarlo nelle sue parallattiche avventure. E da una veloce indagine dei trucchetti speditici è emerso che premendo il pulsante di fuoco e subito dopo muovendo verso il basso nei posti giusti salta fuori qualche bonus nascosto (cosa che ben si addice ad un platform game).

Al momento conosciamo quattro posti buoni; tra parentesi, ora che lo sapete (magari lo sapevate già, ma non si sa mai), provate un pochino a cercarne altri.

LIVELLO 1: partendo dal negozio di DAZZ andate a destra fino a raggiungere la "porta del denaro" e, una volta arrivati, posizionatevi nel bel mezzo di essa. Mettete quindi in atto il trucco per avere 2 minuti di tempo extra.

LIVELLO 2: sempre partendo dal negozio di DAZZ andate, stavolta, a sinistra, e seguite le istruzioni del livello precedente. Il risultato è identico.

LIVELLO 4: Andate nell'ultima stanza segreta (quella piena di soldi) che si trova andando verso destra, uscite, fate la solita mossa col joystick ed eccovi altri due minuti.

LIVELLO 7: Mettetevi di fronte all'ultima porta che si trova andando verso destra e usate la solita combinazione fuoco-basso. Altri due minuti? No, stavolta ci sarà una pergamena.

Angelo Castelli, Angelo, Davide e Massimo Traina - Palermo
Andrea e Michele Torello - Savona (Fiuu, quanta gente!)

I PLAY 3D SOCCER

(Simulmondo / C64)

"lo gioco al calcio in 3 dimensioni"? Spiacente, preferisco di gran lunga Emlyn Hughes della Audiogenic. Tanti saluti, quindi e arriveder... No, scherzavo. Il trucco lo conosco, anche se non è esattamente per novellini alle prime armi. Vi viene richiesto, infatti, di passare in vantaggio di un gol sul computer. Beh, se ce la fate (un po' di agonismo, suvvia) non dovete fare altro che premere SHIFT e RUN/STOP. Risultato: partita vinta!

Savino Arbore - Corato (BA)

STRIDER 2

(US Gold / C64)

Volete aiutare quello spaccone di Strider ad avere un'arma più potente della sua spada laser e del suo fucilino? Beh, l'arma in questione si chiama "vite infinite" (e non è di Archimede): resettate e scrivete sulla tastiera:

POKE 33762,165

SYS 32768

Roberto Talotta - Catanzaro

-Ndgb: Nessuno ti ha mai dato del pirata, sei tu che ci hai frainteso pensando di essere stato l'unico a spedirci una lettera del genere. In realtà ce ne è stato anche un altro il cui nome è a pagina 46 del numero 56. Leggi e capirai! Piuttosto mi ha lasciato davvero perplesso il tuo 20% al mitico The Sentinel della Firebird (probabilmente il gioco più bello della storia del 64): sei sicuro di averlo visto bene?

INTERNATIONAL BASKETBALL

(Commodore / C64)

Strano, vero? Cosa ci fa un trucco di un gioco del 1983 sul numero di Luglio/Agosto 1991? Semplice: è sempre uno dei migliori giochi di basket per 64, se non il migliore. Abbiamo quindi pensato di "regalarli" una POKE per farvi barare un pochino. Anzitutto nessun problema di reset o simili. La versione originale parte col RUN per cui non dovete far altro che battere la seguente riga prima di dare il RUN.

POKE 24584,205

Cosa succederà ora? Semplice: potrete tirare a canestro da qualsiasi punto del campo (ma non illudetevi di segnare sempre!).

Nicola Della Gioia - San Giuliano Milanese

TOP SECRET

SWIV

(Sales Curve / C64)

Lo sparacchiosissimo (e difficile) seguito del "baco da seta" (come lo chiama ignobilmente mio fratello WB) è tra noi. Preciso, anzitutto, che SWIV non vuol

dire Silkworm 4 ma Special Weapon Interdiction Vehicle (se no dove sarebbero andati a finire il secondo e il terzo? Mangiati dai pirati, forse?). Bene, voglio essere assolutamente sicuro che possiate avere le super-mega-abusate vite infinite quindi vi presento due trucchi di fila, il primo standard, il secondo reset-dipendente.

Prima procedura: mettete in pausa durante una partita (tasto H) quindi premete contemporaneamente CONTROL, Q, A, S. Particolare curioso: si può disattivare il cheat mode semplicemente ripetendo pari pari la procedura!

Seconda procedura: resettate alla schermata dei titoli e digitate:

POKE 20134,173

POKE 20202,173

POKE 20390,173

POKE 20448,173

POKE 20561,173

POKE 20788,173

POKE 20891,173

SYS 15161

Giocando non farete altro che sfavillare dall'inizio alla fine (poi mi consiglierete la marca del dentifricio)

The Serfla Team - FI (cheat mode)

The king of videogames - Villafranca Padovana (POKE)

(Firebird / C64)

Il nostro Riccardo Pericoloso (che non è il cugino di Riccardo Patrese ma al massimo di Indiana Jones) avrebbe bisogno di un qualche aiutino soprannaturale, non pensate? Dai, ammettetelo che il gioco non è certo facile. Ah, ecco volevo ben dire! Per fortuna potete sempre scrivere BBOOIINNGG sulla tabella dei record per attivare il cheat mode. Risultato? Vite infinite? Non mi risulta. Colpi infiniti? Neanche. Salto di livello? Bravo, ora dimmi il tasto. Ti dò un indizio: CO... Commodore? Bravissimo! Hai meritato di finire Rick Dangerous!

Leandro Domenicale "The King of Videogames" - Villafranca Padovana

RICK DANGEROUS

THE NEW ZEALAND STORY

(Ocean / C64 cassetta)

Niente da fare per chi ha il drive, stavolta: il trucchetto del mese a base di kiwi e frutti tropicali trova simpatico solo un aggeggio arretrato come il famoso C2N Datassette e il perché è presto spiegato. Si tratta di esaurire tutti e quattro i crediti suicidandosi in continuazione e, giunti al fatidico momento di riavvolgere il registratore lasciarlo stare per cinque secondi circa, giusto il tempo necessario perché appaia di nuovo la schermata dei titoli con sei crediti. Un LUNGO divertimento è assicurato.

Massimiliano Cristofaro - Cassamassima (BA)

SNOWSTRIKE

(US Gold / C64)

La cosa sicuramente più difficile in questo gioco (che poi è quasi sempre la cosa più difficile da fare in qualsiasi volo aereo reale o simulato...) E' quella di atterrare. Bene, non vi chiediamo particolari abilità arcade per garantirvi felice ritorno a terra. Seguite semplicemente la seguente procedura: salite a quota 3000 piedi e, nelle vicinanze della vostra portaerei, catapultatevi fuori (premendo SHIFT E). A 1800 piedi premete il tasto di fuoco (che non serve per l'autodistruzione ma per aprire il paracadute: vi ricordo che state cadendo a come dei massi). A questo punto controllate l'indicatore di velocità verticale: non deve essere superiore a 16 piedi al secondo. Ben atterrati? OK, siete sicuramente sulla portaerei e non vi resta che premete contemporaneamente SHIFT e CLR/HOME per salvare la missione. Chiudiamo con due consigli abbastanza ovvi ma efficaci: se venite abbattuti nel bel mezzo di una missione NON salvate la partita e potrete continuare come prima; inoltre quando i nemici vi puntano addosso un missile non lesinate coi flare (tasto F) e coi chaff (tasto C). La pelle è una, anche col trucchetto di sopra.

Manuel Salvioni - Albegno (BG)

L O O P Z

(C64)

Ancora codici per Loopz? Si vede che alla gente piace! Ma sempre e solo per il gioco "C"? Si vede che alla gente piace in modo particolare! Vabbeh, noi ci adeguiamo alle vostre richieste (e offerte) per cui eccovi l'update dei codici che finora conosciamo. Per la cronaca ognuno porta cinque livelli più avanti del precedente.

VOODOO CHILE
WET BELLY
BOOMANIA
LAURA PALMER
TORY BALLOT
LOOOOOOOOOPZ (vi risparmiamo anche la fatica di contare le O: sono nove!)
SCREEN THIRTY
STOLEN HAM
6502 IS FUN
AS IS 6510

Non aggiungo altro: divertitevi!

Enrico "Mr.Shark" Manniello - Lecce

-Ndbg: No, non hai le traveggole, Enrico: semplicemente i giochi su cartuccia non hanno riscosso il successo sperato e quindi certi giochi (come Last Ninja 3, appunto) che avrebbero dovuto essere esclusivi delle cartridge sono passati anche ai formati minori (coi caricamenti che ti puoi immaginare. Ne so qualcosa io...).

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

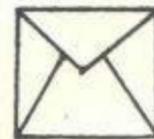
TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

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)

QUESTIONARIO DEI DESIDERI

Dopo questa prima parte del nostro cammino sentiamo la necessità di conoscerVi meglio, abbiamo quindi predisposto questo questionario che Vi porrà molte domande, anche indiscrete. Serviranno allo scopo di migliorare la Vostra rivista adeguandola, se sarà necessario, alle nuove esigenze. Compilate, per favore, il più accuratamente possibile questo modulo, ed inviatelo (anche una fotocopia va bene, se è leggibile) a:

Edizioni Hobby - Questionario ZZAP!

Casella Postale 853

20101 Milano

in modo che ci arrivi il più presto possibile.

COME HAI CONOSCIUTO ZZAP?

- Vedendolo in edicola
- Dalla pubblicità di TGM
- Da un amico
- altro.....

Nome della rivista

- TGM
-
-
-

Valutazione

-
-
-
-

SE TI TROVI IN DISSACCORDO CON LE OPINIONI DEI RECENSORI, SPIEGACENE IL MOTIVO.

-
-
-
-

DA QUANTO TEMPO ACQUISTI ZZAP?

- Meno di un anno
- Più di un anno
- Più di due anni
- Da quando è uscito

SE VUOI, OLTRE AL VOTO, ESPRIMI LA TUA OPINIONE. HAI UN SACCO DI SPAZIO PER FARLO!
(Puoi anche allegare al questionario una lettera)

-
-
-
-
-
-
-
-

TROVI ESAURIENTE IL PUNTEGGIO GLOBALE E IL GIUDIZIO DELLE ATTUALI RECENSIONI?

- Va bene così
- Vorrei i punteggi dettagliati

ACQUISTI REGOLARMENTE ZZAP?

- Tutti i mesi
- Saltuariamente

SE SALTUARIAMENTE PERCHE'?

- Per l'immagine di copertina
- Per i titoli dei giochi recensiti
- A seconda delle disponibilità economiche
- altro.....

FAI, PER FAVORE, QUESTA PICCOLA INDAGINE TRA I TUOI AMICI CHE POSSIEDONO IL COMPUTER: QUANTI SANNO CHE ESISTE ZZAP?

-

TROVI IDEALE LA ATTUALE PROPORZIONE TRA TESTO E FOTO NELLE RECENSIONI?

- Va bene così
- Vorrei più testo
- Vorrei più foto

INCONTRI PARTICOLARI DIFFICOLTA' A TROVARE ZZAP IN EDICOLA?

- Sì No

QUANTI NON SANNO CHE ESISTE ZZAP?

-

ACQUISTI SEMPRE ALLA STESSA EDICOLA?

- Sì No

IN MEDIA QUANTE ALTRE PERSONE LEGGONO LA TUA COPIA DI ZZAP?

-

SEI FAVOREVOLE AD UN EVENTUALE ABBONAMENTO A ZZAP?

- Sì No

Perchè.....

.....

ACQUISTI ALTRE RIVISTE DI VIDEOGAMES?

- Sì No

SE HAI RISPOSTO SI' ALLA DOMANDA PRECEDENTE, LE ACQUISTI ITALIANE E/O STRANIERE?

- Italiane
- Straniere
- Entrambe

QUALI RIVISTE ACQUISTI? COME LE VALUTI?

Dai un voto da 1 a 5

(1 non ti piace - 5 bellissima)

ADESSO SEGUE UN ELENCO DELLE RUBRICHE CHE TROVI SU ZZAP, ASSEGNA UN PUNTEGGIO FRA 1 (non ti piace) e 5 (bellissima) AD OGNUNA DI QUESTE.

- Preview
- Test
- Console
- Diario
- Tips
- Posta

VORRESTI TROVARE ALTRE RUBRICHE SU ZZAP? INDICACI QUALI.

-
-
-

QUANTO IL GIUDIZIO DI ZZAP INFLUENZA IL TUO ACQUISTO DI SOFTWARE?

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

POSSIEDI UNA CONSOLE?

- Sì No

SE NO, SEI INTENZIONATO AD ACQUISTARLA?

- Sì No

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARLA, QUALE SCIEGLIERESTI?

- Game Boy
- Lynx
- Game Gear
- Mega Drive
- Nintendo
- Master System
- PC Engine
- Super Famicon
- Commodore 64 GS

AQUISTERESTI UNA RIVISTA DEDICATA SOLO ALLE CONSOLE?

Sì No

Perchè?

A CHE ETA' HAI COMPERATO IL PRIMO COMPUTER?.....

Indica in ordine cronologico la marca e il modello dei computer posseduti.

.....
.....
.....

DELL'ULTIMO COMPUTER ACQUISTATO FORNISCICI, PER FAVORE, I SEGUENTI DATI:

Modello.....

Quanta memoria.....

Quali periferiche.....

.....
.....

SE NON LO POSSIEDI, HAI LA POSSIBILITA' DI UTILIZZARE UN 16 Bit?

Sì No

HAI INTENZIONE DI COMPERARE UN NUOVO COMPUTER?

Sì No

Se si scrivi per favore, modello e marca

.....

QUANTI GIOCHI ORIGINALI HAI?

- Nessuno
- Da uno a dieci
- Da undici a venti
- Da ventuno a cinquanta
- Oltre i cinquanta

QUANTI GIOCHI ORIGINALI ACQUISTI O TI FAI REGALARE IN MEDIA IN UN ANNO?

- Nessuno
- Da uno a cinque
- Da sei a dieci
- Oltre i dieci

QUANTO SEI DISPOSTO A SPENDERE MEDIAMENTE PER UN GIOCO ORIGINALE?

- Fino a L. 20.000
- Fino a L. 30.000
- Se il gioco è davvero bello e il materiale a corredo accurato, anche oltre le trentamila lire

NEL CASO TU ABBAIA DEI GIOCHI COPIATI (Back up esclusi) QUANTI NE POSSIEDI?

.....

HAI QUALCHE ALTRO HOBBY OLTRE I VIDEOGAMES?

Sì No

Se si spiega quale.....

.....
.....

HAI LA POSSIBILITA' DI UTILIZZARE UN VIDEOREGISTRATORE?

Sì No

USI O TI PIACEREBBE USARE IL VIDEOREGISTRATORE PER APPRENDERE?

Sì No

PER QUALI ARGOMENTI PENSI SIA PARTICOLARMENTE UTILE IL VIDEOREGISTRATORE?

- Scolastici
- Documentari sulla natura
- Corsi di sport
- Guide turistiche
- Uso di programmi per computer
- altro.....

QUANTE ORE AL GIORNO DEDICHI AL COMPUTER?

- Fino a 1 ora
- da 1 a 3 ore
- oltre 3 ore

IN CHE PROPORZIONE UTILIZZI IL TEMPO DEDICATO AL COMPUTER?

- Videogames.....%
- Utility.....%
- Programmi gestionali.....%

QUANTE ORE AL GIORNO PASSI IN MEDIA A GUARDARE LA TV?

- Fino a 1 ora
- da 1 a 3 ore
- oltre 3 ore

QUALE CANALE TELEVISIVO GUARDI PIU' SPESSO? Dai un voto da 1 a 5. 1 (non ti piace) e 5 (bellissimo)

- Rai 1
- Rai 2
- Rai 3
- Canale 5
- Italia 1
- Rete 4
- Telemontecarlo
- Italia 7
- altro (Specificare)

QUALI PROGRAMMI TELEVISIVI PREDILIGI?

- Sport
- Musica
- Varietà
- Cartoni Animati
- Film
- Attualità

QUANTI LIBRI ACQUISTI IN UN ANNO? (Esclusi i testi scolastici)

- Nessuno
- Fino a 5
- da 5 a 10
- da 10 a 20
- oltre

CHE GENERE DI LIBRI ACQUISTI?

- Orrore
- Fantasy
- Narrativa in Generale
- Libri tratti da Film
- Informatica
- Polizieschi
- Storici
- Di Guerra
- Fantascienza
- Umoristici
- Saggistica

RITIENI LE PAGINE PUBBLICITARIE UNA FONTE DI INFORMAZIONE?

- Ottima
- Buona
- Nulla

ELENCA I NOMI DEI GIOCHI CHE A TUO GIUDIZIO HANNO AVUTO LE PIU' BELLE PAGINE DI PUBBLICITA':

- 1).....
- 2).....
- 3).....
- 4).....
- 5).....
- 6).....

ELENCA I NOMI DEI GIOCHI CHE A TUO GIUDIZIO HANNO AVUTO LE PIU' BRUTTE PAGINE DI PUBBLICITA':

- 1).....
- 2).....
- 3).....
- 4).....
- 5).....
- 6).....

INDICA PER FAVORE, QUANTI PEZZI DELL'ELENCO QUI SOTTO RIPORTATO HAI ACQUISTATO PER CORRISPONDENZA LEGGENDO ZZAP:

- N°..... Videogames
- N°..... Utility
- N°..... Programmi Gestionali
- N°..... Hardware
- N°..... altro (Indica cosa)

Nulla

NOME.....

COGNOME.....

QUANTI ANNI HAI?.....

VIA.....n°.....

CAP.....CITTA'.....

TELEFONO...../.....

Se studi che scuola frequenti.....

.....

Se lavori che professione fai.....

.....

SWITCHBLADE

Dopo ben 10 mila anni di pace la Spada Di Fuoco si è frantumata, la notte divenne rossa e il popolo della Città inferiore cadde sotto l'assalto delle mostruose creature di Havok. Il mondo cibernetico di Thraxx è ormai impotente, e tu sei l'unico che può ricomporre le sedici parti della Spada di Fuoco e sconfiggere così per sempre Havok.

Così inizierete quest'avventura dai colori piuttosto lugubri e sanguinolenti, perché proprio così si colorano i vari fondali che compongono lo schema di gioco di Switchblade. Sostan-



il vostro eroe ha in mano in quel momento.

Oltre a questo non dovete dimenticare che il vostro eroe ha

pugni dovrete tenere premuto il tasto di fuoco un certo lasso di tempo per caricarvi di forza.

Insomma, scoprire la strada per raggiungere i sedici frammenti della Spada di Fuoco non sarà cosa facile, ma sicuramente una volta sconfitto Havok riuscirete senz'altro a palpare la ragazza accanto... sempre che non sia cibernetica anche lei!



Devo dire che Switchblade è molto carino da giocare. Non ha nulla di particolarmente innovativo, ma le tante armi, opzioni e bonus lo rendono molto accattivante. Mano a mano che andate avanti avrete voglia di giocare sempre di più, sempre che vi piaccia questo

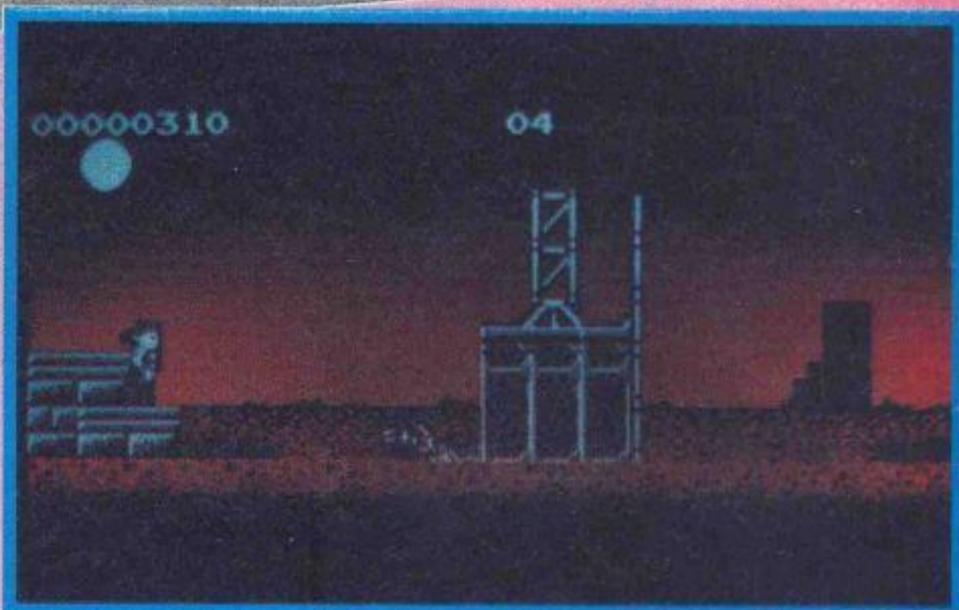
genere di giochi. Peccato per lo scrolling che ho trovato un po' lento nel cambiamento dello schermo, ma la cosa è abbastanza irrisoria ai fini del giudizio finale. Non sono troppo contento della collisione con gli sprite e dei colori scelti. Potevano essere sfruttate meglio le possibilità di questa macchina.

zialmente si tratta di un platform game dove dovrete recuperare vari oggetti e uccidere i nemici. Fra gli oggetti da scovare, oltre naturalmente ai sedici pezzi che compongono la spada di fuoco, ci sono un sacco di bonus e di scudi arma. Potrete infatti trovare gemme preziose, fiaschette, globi luminosi e lettere bonus ed extra.

Gli scudi sono invece di due tipi, ci sono quelli che aumentano la velocità e la potenza di Hiro, e ci sono quelle che cambiano effettivamente l'arma che

un braccio cibernetico utilissimo (non serve a palpare le cosce della ragazza che sta prendendo il sole sotto l'ombrellone accanto al vostro, non dimenticate che siete un eroe!) che si compone di ben sette armi differenti: lama, sfera infuocata, freccia, lama ruotante, punta saette, tripunta e spada di fuoco.

Per muovere Hiro nelle varie direzioni dello schermo dovrete semplicemente muovere il joystick nella direzione voluta (ovvio!) mentre per dare calci o



PRESENTAZIONE 60%

Niente di particolare, la solita scatole, le istruzioni, le schermate iniziali che raccontano la storia.

GRAFICA 73%

La macchina è stata sfruttata piuttosto bene, ma si poteva fare meglio, soprattutto per quanto riguarda i colori.

SONORO 60%

Nella media per l'Amstrad ma ho sentito cose molto migliori.

APETIBILITA' 80%

Le tante cose da fare, i bonus, le armi, fanno di Switchblade un gioco molto accattivante...

LONGEVITA' 78%

... se avrete la pazienza di scovare i sedici frammenti della Spada di Fuoco, Switchblade vi terrà incollati al computer.

GLOBALE 80%

Un buon gioco che però poteva sfruttare un po' meglio alcune capacità dell'Amstrad.

SEGA
ARCADE
HITS

SEGATM
ARCADE HITS

SCATENA L'IRA DELLA FURIA NINJA!



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
DISTRIBUZIONE

© 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).

RI-CREANDO

La saga dei fratelli Rowlands continua. Riusciranno i nostri eroi a completare Creatures II e contemporaneamente scrivere il diario? Probabilmente no. Comunque, nonostante il salto di una settimana ed il super-lavoro a cui si stanno sottoponendo, rieccoli a raccontare le loro storie. Prima fra tutte, i simpaticissimi (Aaaargh!, datemene uno che lo strangolo - nd J.H.) fratelli ci informano che nella prima puntata del diario ci hanno fatto un "bel" pesce d'aprile (Cavolo, un pesce d'aprile in marzo, ganzi i Rowlands, eh? - nd J.H.). L'idea di un RETRO-CLYDE armato fino ai denti era tutta uno scherzo!!!! Ed ora la parola direttamente a....

CREATURE

MARTEDI' 26 FEBBRAIO

STEVE: Oggi è venuto a farci visita il buon vecchio Dave Birch per discutere di un po' di idee maturategli in testa per il gioco ed il suo marketing. La prima idea riguardava l'averne un Clyde che va in giro per le sale del Computer Show di settembre. Dovrebbe reclamizzare il gioco nei vari padiglioni oppure starsene comodamente al bar (come preferisce), e se volete potrete farvi fotografare co lui a fianco (ed un boccale di birra in mano, ovviamente) (fissati con la birra i fratelli - nd J.H.). L'altra idea riguardava l'inserimento degli insetti di CREATURES II direttamente nella scatola del gioco con un autentico certificato di adozione legato al collo (chissà cosa succede se sollevate il pupazzo per il nastro. - Nd J.H.). Infine abbiamo discusso dei demo che verranno distribuiti prima che il gioco sia finito. Beh, saranno due. Uno sarà una versione self-playing del torture-screen che vede gli animaletti pelosi rimbalzare per lo schermo, l'altro una versione completamente giocabile di uno dei primi schermi d'intermezzo (sempre il torture-screen, per intenderci).

JOHN: Niente da dire.

VENERDI' PRIMO MARZO

JOHN: Attraverso tutto il gioco saranno disseminate delle monete contrassegnate dalla lettera B che, se prese, andranno ad illuminare una lettera della parola BONUS nella zona dello status, in fondo allo schermo. Quando tutta la parola sarà illuminata, Clyde riceverà una vita extra. Molte di queste monete saranno dislocate negli schermi di intermezzo, e potranno esser prese solo facendoci rimbalzare sopra qualche animaletto. Ho speso

un sacco di tempo a riorganizzare l'area di status sul bordo inferiore per cercare di guadagnare lo spazio e gli sprite necessari a visualizzare la scritta BONUS. Se mai riuscirò nell'intento, allora, e solo allora, scriverò la routine per che si occuperà di illuminare le lettere.

STEVE: Sto di nuovo lavorando alla musica dello schermo di intermezzo, e finalmente comincia ad arrivare qualcosa di buono. Stavo pensando, anche, di inserire una musicchetta particolare per quando gli infermieri vengono a prendere l'animaletto spiaccicato a terra. Per il momento, l'unica cosa certa è che avrà il suono di una sirena in sottofondo. Per fare il costume di Clyde (per il Computer Show di settembre), devo buttar giù un modello di Clyde (Ah, Ah, Clyde un modello! Ah, Ah.). Dave sta cercando qualcuno per fare quel costume, ma finora non ha avuto molta fortuna.

MARTEDI' 5 MARZO

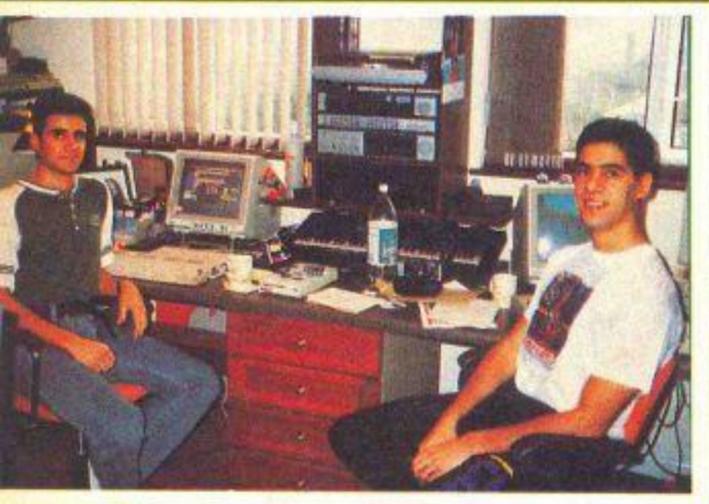
JOHN: Nel week-end ho scritto un piccolo editor che dovrebbe consentire al nostro grafico (come chi? Steve, naturalmente) di riempire lo schermo con le animazioni degli sprite. Potrebbe tornare utile per tutte le foto da mandare a Zzap! per il diario.

Tornando al gioco, Clyde ora guadagna una vita quando tutta la scritta BONUS è accesa. Come in CREATURES lo status mostra fino a nove vite, e tiene conto di eventuali altre. A tal riguardo se c'è qualcosa che odio fortemente sono i giochi con un'area di gioco minuscola ed un enooooorme pannello di status. Avete presente cosa intendo? Di solito mostrano il nome del gioco attraverso un logo, ma che senso ha? C'è qualcuno che dimentica tanto

spesso il nome del gioco a cui sta giocando? Bah!

STEVE: La musica dello schermo di intermezzo è quasi finita (comincia a diventare un incubo.- Nd J.H.), ma ricordate la musichetta per quando un animaletto si spatafascia al suolo? Bene, non c'è più. Non mi piaceva l'effetto e quindi inserirò un qualche effetto sonoro al suo posto.

Ora torniamo ad occuparci della grafica del secondo



Una animazione fluida richiede un grande lavoro al grafico (Steve), qui ci sono solo alcuni frames delle animazioni di Clyde, e di quelle di un nuovo avversario.



Il centro di programmazione della Apex con lo strumento più importante per i fratelli Rowlands- lo stereo! Steve è a sinistra con a fianco uno dei pochi C 128 in giro.

mostro infila uno spillone nella gabbia, un tenero animaletto cade lentamente dalla gabbia verso il suo terribile destino (Sìì, che goduria.- Nd J.H.), ma potremmo ancora decidere che sia possibile salvarlo.

VENERDI 5 MARZO

JOHN: In cima al primo schermo delle torture, adesso c'è una creatura abbastanza grande che vola intorno osservando gli animaletti che rimbalzano in basso e, quando uno di questi si avvicina, lo afferra e lo porta via. Inizialmente si muoveva a caso per lo schermo, ma poiché l'effetto non era un granché ho deciso di fargli seguire un percorso predeterminato. Ho inoltre inserito la routine che vi informa su quanto tempo avete ancora a disposizione per completare lo schermo. Ovviamente il contatore comincia a lampeggiare quando il tempo scende sotto i trenta secondi.

STEVE: Adesso ho un sacco di roba già pianificata per gli schermi delle torture così andrò avanti con la grafica. Ho appena finito gli animaletti che guardano attraverso le

sbarre della gabbia ed in seguito li farò urlare quando verranno punzecchiati dallo spillone. Dopo qualche secondo ne verrà spinto fuori uno dall'altro lato della gabbia. Sulla pozza d'acido galleggerà una zattera (ovviamente resistente all'acido) con una piccola creatura sopra che regge un remo (anch'esso resistente all'acido). Questa piccola creatura va avanti ed indietro sulla pozza e recupera gli animaletti prima che tocchino la superficie corrosiva.

GIOVEDI' 14 MARZO

JOHN: Oggi ho iniziato il nuovo schermo di GET READY. Una volta stampati sullo schermo il numero del livello ed il titolo dello stesso, ho deciso di aggiungere alcuni animaletti danzanti, con un risultato abbastanza carino.

La maggior parte del testo nel gioco avrà al suo interno un gioco di colori. Ora, diversamente da RETROGRADE e da CREATURES in cui ogni scritta aveva la sua parte di codice per gli effetti colore, in CREATURES II utilizzerò una routine più globale, capace di gestire gli effetti colore in qualunque scritta io voglia inserire e dovunque voglia inserirla. Bello.

STEVE: Oggi ho creato qualche nuovo animaletto che compie dei passi di danza sfocianti in una piroetta. Dopo avere lavorato per un po' sulla musica della sequenza di GET READY, mi sono sentito veramente annoiato da ciò che avevo composto. Questo perché la musica non era nulla di eccezionale, era solo buona; e questo non può bastare, vero? Così ho deciso di lasciar perdere il tutto finché non riuscirò a comporre qualcosa di realmente eccezionale. Ho ascoltato della musica trovata su dei vecchi dischetti. Ce ne sono tre a cui basta aggiungere qualcosa per poterle usare direttamente nel gioco, mentre su altre tre dovrò lavorare un po' di più.

LUNEDI' 18 MARZO

JOHN: Un piccolo bug ha fatto la sua apparizione nello schermo delle torture. Quando lo "snatcher" (la creatura volante.- Nd J.H.) afferra un animaletto mentre ce ne sono tre o quattro che rimbalzano sullo schermo. Dovrebbe portarla fuori dallo schermo, ma il malefico animaletto si rifiuta di collaborare. Così, dopo un attimo di lavoro sul codice, ha ricevuto la giusta punizione ed ora tutto fila a meraviglia. Ho inoltre reso più gratificante il salvataggio di ogni animaletto. Dopo essere stato salvato, il fortunato essere peloso sfoggia un mega sorriso e ringrazia Clyde ed il suo compare per l'aiuto.

STEVE: Sapevate che il nostro caro papà ci aveva regalato, nell'estate scorsa, un nuovo ufficio con delle particolarità

Una di queste consisteva nell'aver dei condotti nel muro in cui far passare i fili per collegare delle eventuali casse stereo. Noi abbiamo fatto passare quattro fili in ogni tubo, ed abbiamo collegato a due di questi le casse, lasciando gli altri liberi di penzolare fuori dal muro. Il motivo di tutta questa descrizione è che ho cercato di spostare le casse dal muro, ma l'ho fatto con lo stereo acceso. Cosa mi fa pensare che lo stereo fosse acceso?

Il fatto che dopo una fragorosa esplosione il canale sinistro dello stereo fosse completamente morto. Penso proprio che debba portarlo a farlo riparare.

GIOVEDI' 21 MARZO

JOHN: Ho lavorato sullo schermo del GET READY oggi con risultati dannatamente buoni. La prima parte è in blu chiaro, come in CREATURES, con il testo che entra da destra e da sinistra. Inoltre ho fatto in modo che il gioco segua un determinato percorso (es: schermo dei titoli,

schermo di GET READY, prima missione... Etc). Ora una cosa è diventata evidente. Quando il gioco cambia da uno schermo all'altro, ci sono occasionali sfarfallii e problemi con gli effetti colore. Questo succedeva anche con CREATURES, ma mentre allora non ebbi il tempo di sistemare il tutto, adesso ce l'ho. Così nelle prime ore del pomeriggio, tutto è andato a posto.

STEVE: Ho ancora qualche idea a proposito degli animaletti danzanti. La prima riguarda uno stile di danza scalmanato, mentre la seconda una danza in stile pantera rosa. Tornando alla musica, sono sul punto di realizzare qualche buona idea che mi è venuta. Ho preso la routine di gestione dei bassi delle musiche di RETROGRADE e ci sto costruendo sopra qualcosa di bello. Sperate.

MARTEDI' 26 MARZO

JOHN: Sto testando la giocabilità della prima missione, mantenendo la difficoltà relativamente bassa per i giocatori che entrano per la prima volta.

Nel week-end sono stato a Southend-On-Sea per giocare alle novità arcade. Con mia grande sorpresa, ho trovato pochi bei giochi in giro. Sono stato completamente preso da RAMPART, che ha una buona grafica ed un buon sonoro, ma soprattutto una azione di gioco incredibile (specialmente se giocano tre persone contemporaneamente). Altri bei giochi sono Bells & Whistles, Rad Mobile (il coin-op Sega a 32 bit), Super Invader '91 e Space Gun (che dà l'emozione di giocare il film "aliens").

Devo anche menzionare un gioco non gestito dal computer ma comunque divertente: Cosmo-Gang.

STEVE: Nel primo livello ci sono una cascata ed una foresta di pini come sfondo. Stavamo per mettere lo stesso fondale in tutti i livelli, ma non ci sembrava una gran bella idea. Adesso sono impegnato a disegnare altro grafica per gli altri livelli. Stavo pensando che potremmo usare il nome del livello per definirne lo stile grafico. Adesso il primo livello si chiama "Watery Falls", il secondo "Caves of Slime", il terzo "Forest of Gateau", etc. Penso che John stia per finire il primo torture-screen, così dovrò sbrigarmi a finire la grafica. Avevo bisogno di una esplosione per la dinamite, ed ora ho un bel BOOM disegnato. Ho anche bisogno di più fumo e più fiamme per quando l'animaleto sul barbecue prenderà fuoco. Faremo anche questo.

MERCOLEDI' 27 MARZO

JOHN: Oggi ho apportato un sacco di modifiche alle routine di CREATURES. Tra queste ci sono il modo di selezione dei colori negli effetti grafici dello schermo del GET READY, l'utilizzare solo due frames nelle animazioni dei proiettili di Clyde, e, la più impegnativa, l'estensione dell'area di gioco nel bordo superiore dello schermo.

STEVE: Prima di tutto: tanti auguri a Sandra Boe (e chi se ne fr...- nd J.H.). Ho quasi finito la grafica del primo schermo delle torture. Mi son rimaste da finire alcuni palloncini colorati ed alcune nuvolette di testo. Una sarà per il povero animaletto peloso e carino che arrostitisce sul barbecue (he, he, he- nd J. H.), l'altra per un tipo inopportuno che non ha nessuna voglia di morire.

VENERDI' 29 MARZO

Anche oggi i fratelli Rowlands se ne sono andati per tutto il giorno a Southend-On-Sea a giocare con i coin-op. Bella la vita!

GIOVEDI' 4 MARZO

JOHN: Oggi ho messo insieme un paio di routines di gestione del testo. Adesso ho pronte una routine per

capovolgere i caratteri (eventualmente utilizzabile per effetti di specchiamento), una routine per visualizzarli in negativo (utile se devo utilizzare un effetto di colore particolare al loro interno) ed una routine per copiare dei caratteri in degli sprites (mi facilita il mandarli in giro per lo schermo).

Ho anche fatto in modo che appaia il menu delle armi appena si preme il pulsante di fuoco eliminando il piccolo ritardo che c'era in CREATURES. Ciò ha il pregio di eliminare la piccola sindrome da: "Porca miseri a volare - unafiammatamamièscappatouncolposingolo".

STEVE: Sto aggiungendo uno sprite dopo l'altro allo STA (Schermo delle Torture A) e così sto rapidamente finendo la memoria. Ho già dovuto togliere una splendida esplosione da due sprite che faceva BOOM, e sostituirla con una semplice esplosione a fungo da uno sprite.

MARTEDI' 9 APRILE

JOHN: Un po' di gente (un po' tanti a dir la verità) si è lamentata del fatto che Clyde non potesse camminare lungo i pendii, ma dovesse procedere a saltelli. Ora il problema non sussiste più, ho tolto tutti i pendii da CREATURES III!!! No, stavo solo scherzando. Mi ci sono volute un paio d'ore, ma ora Clyde va tranquillamente su e giù per i pendii senza dover saltellare.

Un modo per cercare di capire come risolvere un TS (Torture-Screen) sarà quello di metterlo in pausa appena ci entrate, cosicché avrete un tempo illimitato per pensarci. Il nuovo modo di pausa nasconde tutto il fondale lasciando in giro solo Clyde ed i suoi proiettili (facendoli diventare in bianco e nero, rende meglio l'idea).

STEVE: Non ho ancora trovato una buona idea per la musica dello schermo delle torture. E per questo che continuo ad ascoltare vecchi dischi in cui trovo sempre qualcosa di buono che, però, necessita di un po' di lavoro. Ho ancora qualche sprite libero nel TSA e sto pensando a qualcosa da metterci. Potrei inserire alcune nuvole da mettere nel bordo superiore con un sole dal look cattivo da fargli oscurare. Bah!!



Uno degli schermi delle torture che sta lentamente prendendo forma. A cosa servirà il "palloncinificio" in basso?



Il Grillo Parlante

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

ARKANOID

THE REVENGE OF DOH

Data astrale 09051991, Paolo si reca in redazione tramite treno ed ivi è costretto ad una lotta pazzesca con Giancarlo per accaparrarsi le ultime novità software da recensire. Totale: dopo esserci quasi sbranati per una compilation davvero bella, eccomi qui a recensire con il fedele collega Davide ed il resto della redazione questa fantastica riproposta, che vi riporterà ai tempi del mitico Break Out con qualche lacrimuccia di pacata e commossa no-

stalgia... La storia è sempre la stessa: c'è un cattivone che pensavate di aver debellato nel primo episodio della serie, ed invece costui è tornato ed ha deciso di vendicarsi. La sua maggiore aspirazione è comunque quella di dominare l'intero universo, visto che, evidentemente, la Terra era già controllata dalle solite ottocentocinquantacinquemila razze aliene che, in tutti gli altri videogiochi esistenti, si erano preposte il dominio del nostro pianeta. Fatto sta



BONUS SPECIALI

Ecco qui un'utilissima guida alle capsule che potrete raccogliere durante lo svolgersi della partita.

B: apre un varco al vaus, permettendogli di terminare lo schermo.

C: blocca la pallina, in modo che possiate rispedirla dove volete (più o meno) nel tiro successivo.

D: cinque palline al prezzo di una. Volete mettere la potenza?

E: raddoppia la lunghezza del vaus.

I: crea una "scia" che il vaus lascia dietro di sé, in modo la allungarlo fino a tre volte (occhio perché è retrattile).

L: permette al vaus di sparare sui mattoni e sui nemici.

M: la pallina si incavolerà come Steve se gli consegnamo i testi in ritardo e invece di essere respinta, trapasserà qualsiasi tipo di mattoncino. Molto utile.

N: triplica il numero delle palline sullo schermo, e fa sì che se ne perdette una, questa si rigeneri.

P: assegna una vita supplementare.

R: occhio! Questa capsula più che un "bonus" è un "malus", perché restringe il vaus rendendo più difficile il gioco.

S: rallenta la pallina. Quando va troppo veloce è la classica "benedizione del cielo"

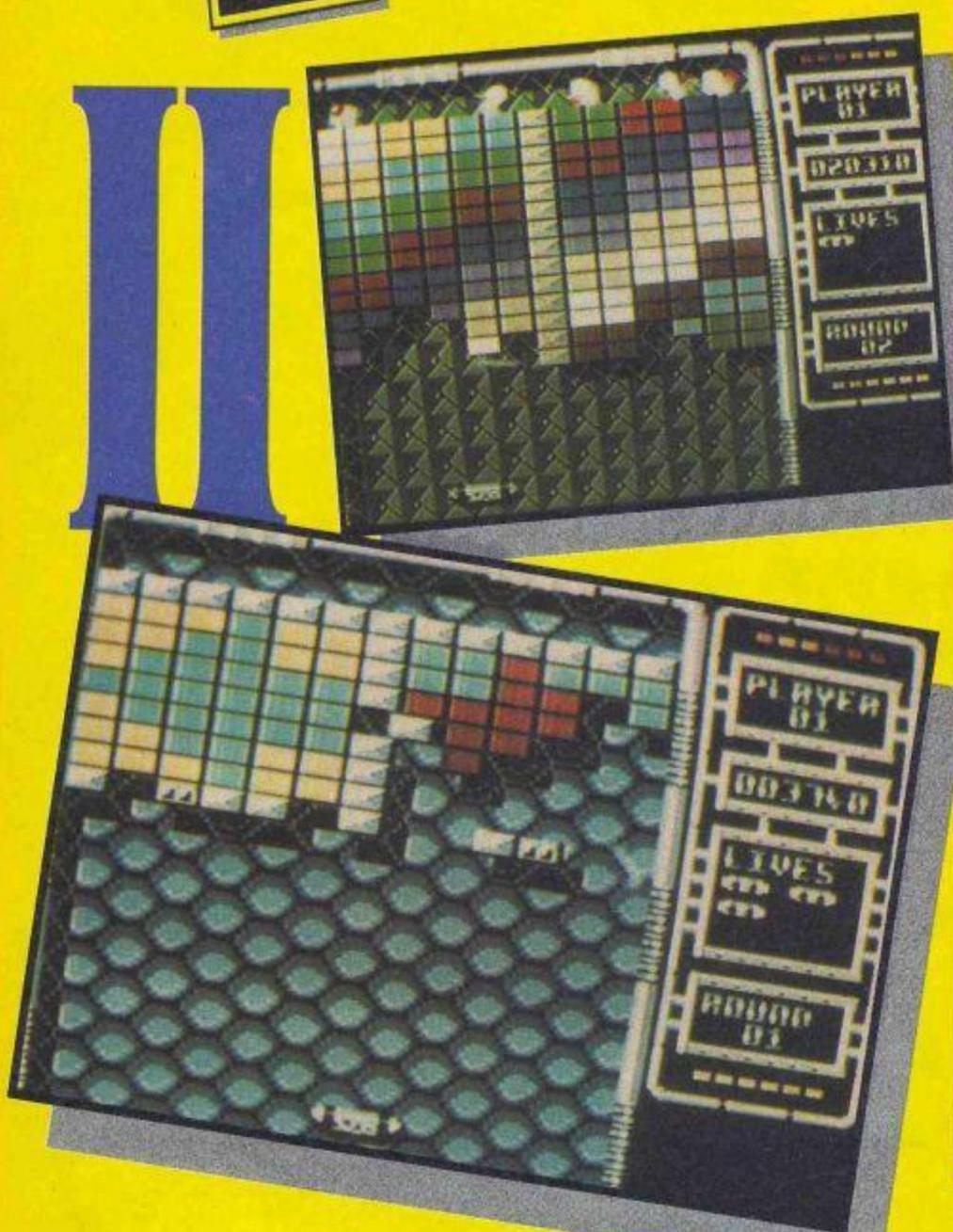
T: affianca al vaus un altro vaus. Se fate cadere la pallina nel buco fra i due, non vi conviene cimentarvi nei flippers...

C'è poi una capsula tutta strana (sembra un baboccio di energia) che una volta catturata conferisce al vaus un potere speciale. A volte distrugge tutto ed in fretta.



WOW! Fa sempre piacere giocare con videogames come questo! Appena uscito mi fece impazzire per la sua grafica stupenda e per quegli effetti sonori metallici che avevano un non so che di ipnotico (un po' come il

mio professore di filosofia). La giocabilità, poi, mi ha fatto passare le "bibliche" notti insonni nel tentativo di completare tutte quelle decine e decine di schemi. Sì, perché una volta completato un livello, potrete scegliere tra due nuovi da affrontare. E' il tipico gioco, insomma, che non si può dire "completato" una volta ucciso il bestione finale: prima dovrete sfasciare TUTTI i muri che Revenge of DOH vi mette a disposizione. Credetemi, sono davvero TANTI! Al prezzo cui è venduto, è un'eresia perderlo. A meno che proprio non detestate questo tipo di giochi.



PRESENTAZIONE 85%

Sebbene sia un budget e le istruzioni siano degne del "Gran Premio Errori" (vedi TGM per informazioni), il programma ha un sacco di opzioni. Il Vaus può essere controllato da Joystick, mouse, tastiera...

GRAFICA 80%

Funziona bene ed è ben definita. Fluida il movimento degli sprites e le loro animazioni

SONORO 80%

Urca! La musica dei titoli è discreta e gli effetti metallici durante il gioco meravigliosi (Nannanaaaa naanaanaaaa nannaaaa nanananaaaa Toing Diong Squauauaua! Divino!!)

APPETIBILITA' 80%

Può darsi che mi sia fissato sull'80%, ma cosa volete farci: il coin op è conosciutissimo, e poi è sempre il seguito di Arkanoid!!

LONGEVITA' 90%

Dovete rigiocarlo! Non potrete farne a meno!!!

GLOBALE 92%

Come si fa a non assegnare la "medaglia d'argento" ad una riproposta simile? (Brr! Che domanda! Sembro Cicerone!)

che questo DOH, ha deciso di vendicarsi dopo circa quarantamila anni che era stato sconfitto la prima volta. Almeno stando alle istruzioni. No, ma dico, ve lo immaginate uno che si arma fino ai denti, prepara metodologicamente la sua rivincita, spende un mucchio di soldi per raggiungere il suo scopo, e cerca di vendicarsi di un essere umano dopo ben quarantamila anni? Ciò implica due casi: 1) o avete trovato la POKE per la vita eterna, oppure 2) a contrastare DOH non sarete voi ma il pronipote del pronipote del pronipote del... Eccetera eccetera eccetera. Una volta risolto l'amletico dilemma, ecco che potrete penetrare nell'astronave del vostro nemico (chiamata, per l'occasione, ZARG) e lì cercare di raggiungere DOH in persona distruggendo con una "saetta di energia" tutte le



Yeah! Stupendo! Non sono mai stato un fan di questo tipo di giochi (di solito sono un gran giramento di palline), ma Revenge of Doh mi ha sempre fatto impazzire!! Tutto è ben realizzato, dalla stupenda grafica agli effetti metallici della pallina, per non parlare poi della giocabilità. La cosa che mi è particolarmente piaciuta è la possibilità di seguire un proprio percorso personale: alla fine di ogni livello infatti si aprono due porte, e voi potete scegliere dove entrare. Vi consiglio perciò di ricordarvi dove siano i livelli particolarmente difficili, per non doverli affrontare ogni volta. Ah, un'ultima cosa, dal momento che oggi mi sento molto buono vi rivelerò un segreto: provate a digitare DEBBIE S negli hi-scores e avrete una gradita sorpresa. Se non lo avete, vi consiglio di correre subito a comprarlo, a questo prezzo è un vero peccato lasciarselo scappare!

barriere di mattoni che vi stanno di fronte. Per fare ciò avrete a disposizione il più recente fusibile che la tecnologia del tempo era riuscita a sfornare. Muovendo

infatti tale valvolina a destra e a sinistra (e NON DA destra A sinistra, come dicono le istruzioni. E che diavolo, una volta all'estrema sinistra, non si può più tornare

indietro? Ndp), potrete respingere la saetta verso l'alto. In parole povere, dovrete fare la stessa cosa che, dieci anni fa, potevate fare con Break Out: mandare una pallina contro di mattoncini colorati cercando di distruggere il muro, e di non perdere la pallina. Colpendo tale pallina con diversi punti della "racchetta", le imprimerete diverse angolature e maggiore o minore velocità. Comunque non è tutto qui: infatti alcune mattonelle, una volta distrutte, vi elargiranno capsule bonus che, una volta raccolte, incrementeranno (o diminuiranno, come nel caso della R restringente) le capacità del fusibile... Ehm, del Vaus II, il quale potrà allargarsi, moltiplicare le palline, lasciare utilissime scie dietro di sé, mettersi a sparare ecc ecc ecc. Riuscirete dunque a sconfiggere DOH? BOH!

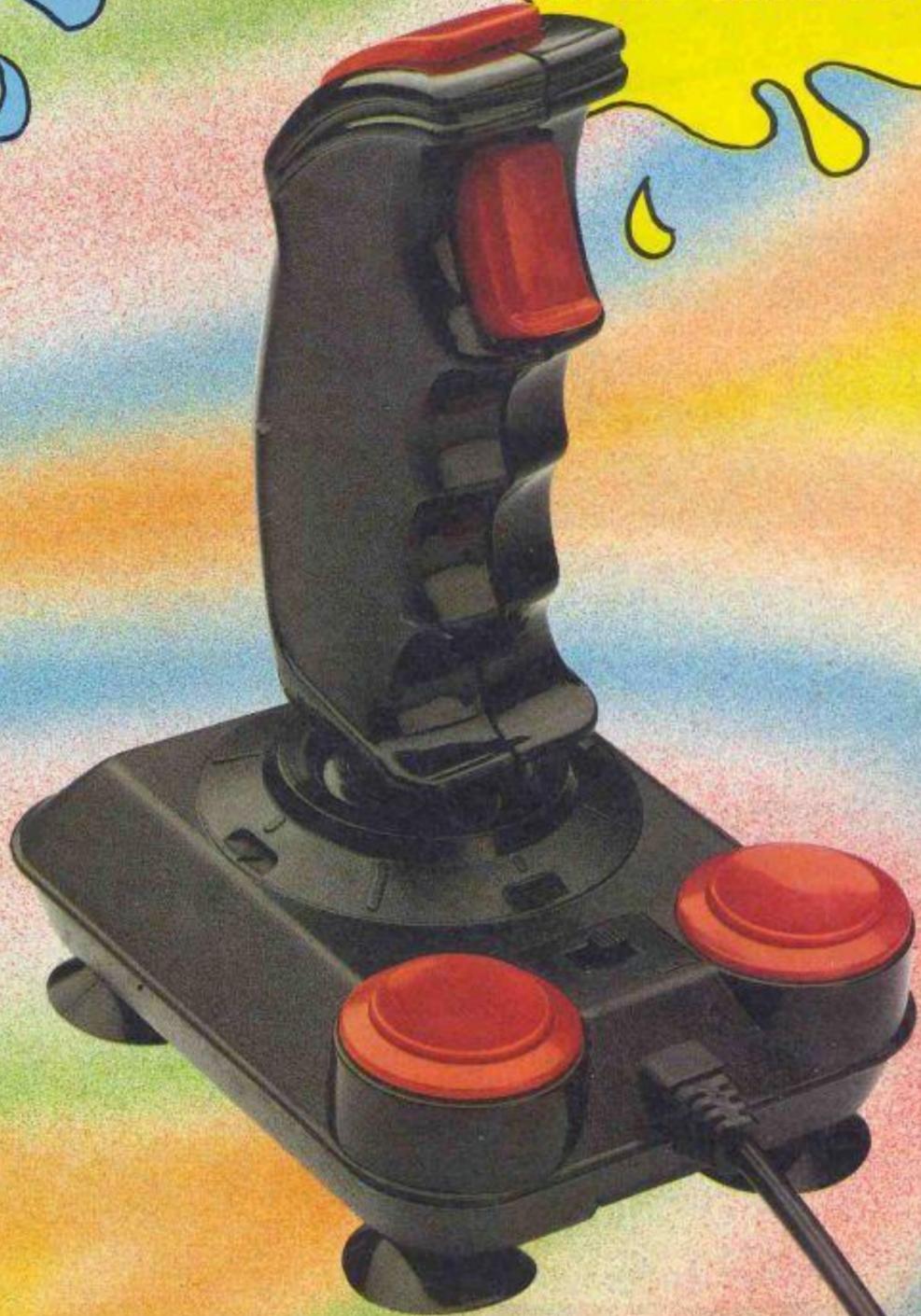
FIGHTER

BLASIER

Senza rivali anche nel prezzo



FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES



BLASTER
8
MICRO-SWITCHES

LEADER

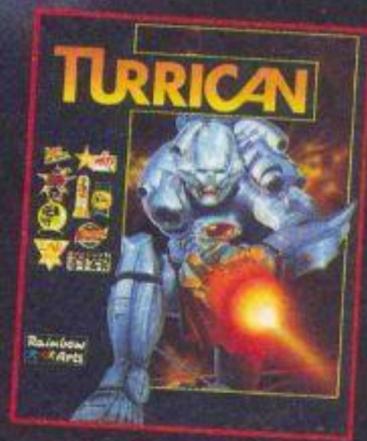
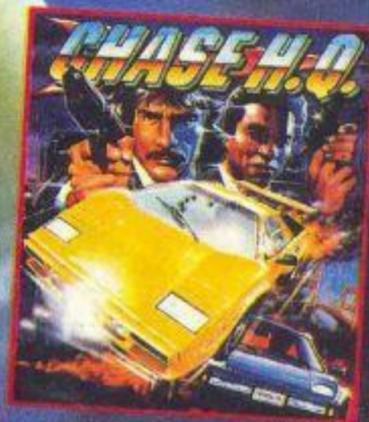
• DISTRIBUZIONE •

IL POTERE E' NELLE TUE MANI

UNA POTENTISSIMA
RACCOLTA DI
SUCCESSI

Tuffati in questa
galassia di
divertimento
ed eccitazione
per il tuo
computer.

POWER



X-OUT
CHASE HQ
TURRICAN
ALTERED BEAST
RAINBOW ISLANDS

LEADER

◻ DISTRIBUZIONE ◻

C64 CASS Lit: 29.000
C64 DISK Lit: 39.000
AMIGA Lit: 49.000
AMST. CASS Lit: 29.000

Disponibile per:

POWER UP BY



ROADER II

Uno degli aspetti positivi che ho potuto personalmente riscontrare, dopo i vari stravolgimenti che hanno caratterizzato la nostra redazione negli ultimi mesi, è che finalmente ho potuto mettere le mani sul Pc Engine. Ah, non vi dico l'emozione, quando ho aperto la confezione simil-CD e ne ho estratto la cartuccia, per poi infilarla nell'apposita fessura ed accendere il piccolo mostro. Dopodiché mi sono detto: "E adesso, leggiamo le istruzioni". Ma ho dovuto subito dopo rinunciare perché erano

strampalati che cercano di arrivare primi al traguardo, basandosi non solo sulla loro velocità ma anche sull'accelerazione che potrebbe derivare dall'impatto con una macchina avversaria. Sorpassare sulle prime è difficile, ma poi diventa un gioco da ragazzi. Infine, se una macchina viene talmente allontanata dalle altre, da scomparire dallo schermo, questa si trasforma in una "macchina volante" per atterrare proprio a fianco di quella in testa, a lato oppure -perché no- sopra le altre. Attenzione però a non fare mosse troppo azzardate: il



scritte in Giapponese. La cosa mi ha lasciato un po' stordito perché conosco l'Italiano, l'Inglese, un po' il Francese, me la cavicchio col Latino e sono un asso nel Dialetto Vigevanese. Ma il Giapponese, eh, no, quello proprio non lo conosco! Fa niente, tanto il gioco è così immediato che non necessita della minima istruzione cartacea.

Ci troviamo di fronte ad una strana corsa, con alcuni veicoli

telaio non è immune ai danni e dopo un certo numero di colpi sarà talmente grumato che non potrete più proseguire (tradotto in termini videogiochistici spiccioli equivale ad un bel Game Over). Tutte le parti della vostra macchina sono acquistabili e vendibili, e la vostra disponibilità finanziaria dipende dalle vittorie che riporterete lungo lo svolgimento del gioco. Potrete altresì divertirvi con diversi mezzi mec-



Mah, devo dire che Moto Rader II non mi ha poi entusiasmato così tanto. Lo trovo un po' ripetitivo e poi non sono un grande fan dei giochi di corsa. Sì, c'è la parte gestionale, c'è la possibilità di interagire con le altre auto, ma tutto si riduce, alla fin fine, a questo. Secondo me ci sono giochi ben più divertenti per questa console, ed il mio parere è che dovrete orientarvi proprio su questi ultimi.

Paolo (great) Moto Rader II non è un gioco molto rifinito graficamente, e come sonoro non è poi il massimo. Tuttavia è molto giocabile e superfluido, sfasciare le macchine avversarie è divertente, e la parte "gestionale" del gioco è immediata e vi dà proprio la sensazione di "fare la cosa giusta" per migliorare le prestazioni del vostro trabiccolo. Ma il dubbio che mi assale è però rappresentato dalla poca varietà del gioco. Tutto sommato si tratta di andare avanti, curvare, sorpassare, e l'unica cosa che cambia è la forma della pista ed il fondale che la circonda. Non vorrei che ciò diventasse alla lunga un po' noioso. Comunque, come sempre, tutto dipende dai vostri gusti: se siete appassionati di corse di ogni tipo, andate dal macellaio di fiducia e compratelo, non ve ne pentirete.



canici, come ad esempio un carro invece di una macchina, oppure semplicemente guardando le "fumettose" ragazze che appaiono negli schermi statici (nel gioco ce ne sono

due o tre davvero degni di nota). Anche il livello di difficoltà è selezionabile, e vi conviene iniziare come "beginners", per diventare campioni ci vuole un bel po' di tempo...

PRESENTAZIONE 78%

Istruzioni in Giapponese. A parte questo è nella media dei giochi per Pc Engine

GRAFICA 80%

Belle le schermate statiche, abbastanza variegati i fondali. Per il resto è essenziale e superfluida

SONORO 80%

Carine le musiche che accompagnano le varie fasi del gioco

APPETIBILITA' 76%

Moto Rader II ha certamente il suo fascino

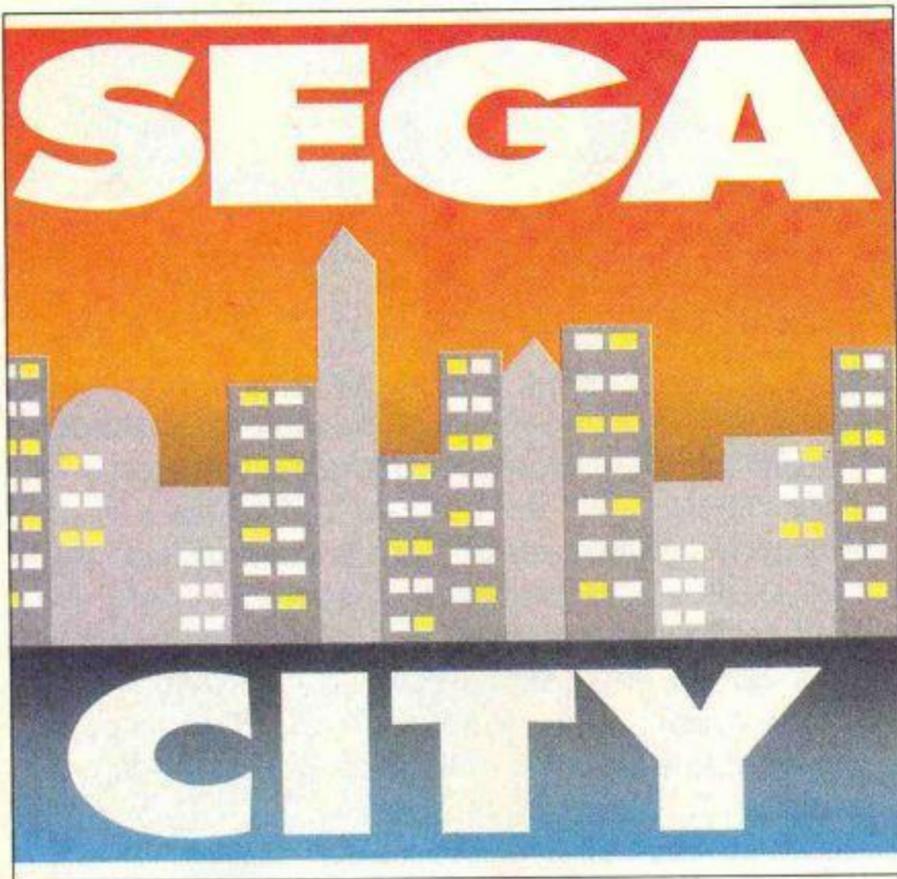
LONGEVITA' 80%

Un'altra partita e poi basta. Ma no, va, ancora una! Questa però è proprio l'ultima! Però già che c'ero potevo superare questa pista...

(Continua)

GLOBALE 83%

Proprio un piccolo grande gioco



Questo mese la colonna dei trucchi è dedicata completamente al Mega Drive, ma gli utenti di Master System non disperino e soprattutto, se vogliono vedere qualche trucco in più, spediscono...

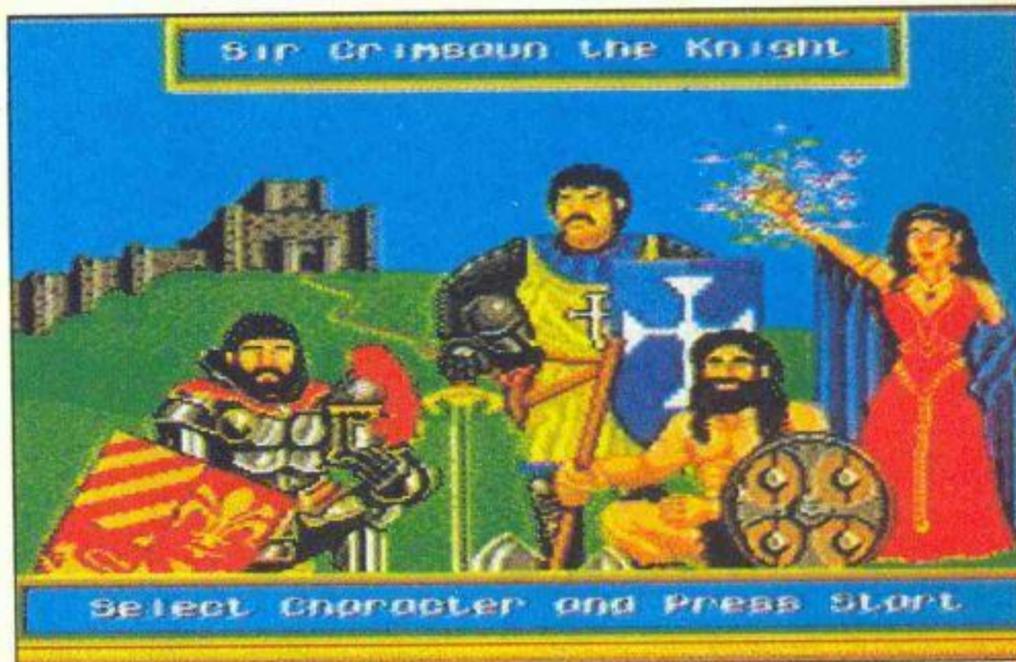
Ma cominciamo al solito con qualche "lavoro in corso" per Master System e Mega Drive. Alla Electronic Arts stanno impazzendo dietro ad un paio di conversioni da

Amiga e PC per Mega Drive. I soggetti in questione sono King's Bounty e Centurion, saranno familiari a tutti i possessori di PC, e guidano il tentativo delle EA di diventare il leader nel settore RPG e strategia per il Mega Drive. In effetti c'è un sacco di spazio là fuori per tutti questi giochi, in particolari per quelli che non seguono il sistema di gioco a menu (abbastanza limitativo) alla Phantasy Star.

King's Bounty vi vede nei panni di un cacciatore di taglie al servizio del boss locale. Dovrete vagare e reclutare truppe che vi accompagneranno in battaglia,

raccogliere indizi e, più in generale, fare il detective per trovare i criminali per i quali siete stati assoldati. In Centurion invece, partendo da una sola legione dovrete "solo" cercare di costruire l'Impero Romano fino a sconfiggere Cleopatra. Dovrete tra l'altro organizzare giochi per tenere alto il morale, raccogliere tasse, domare rivolte, costruire flotte ma soprattutto guidare le vostre legioni al successo in battaglia.

Di prossimo arrivo anche un'altro puzzle game, tutt'altro che nuovo. Si tratta infatti di Block-Out, comparso secoli fa su PC e a

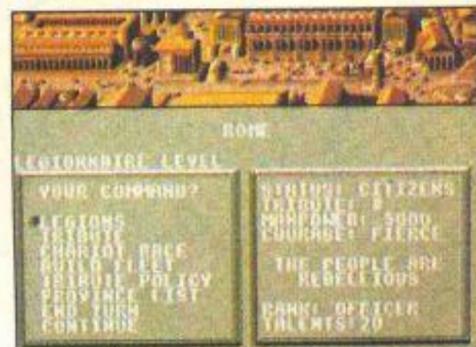


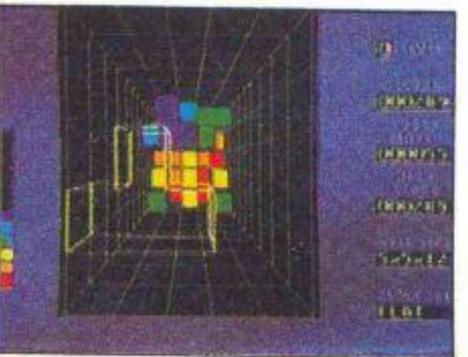
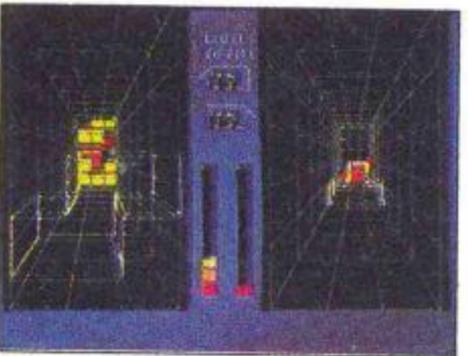
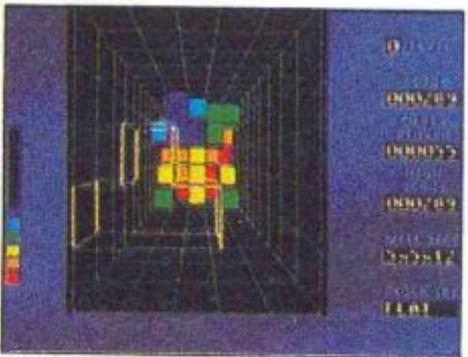
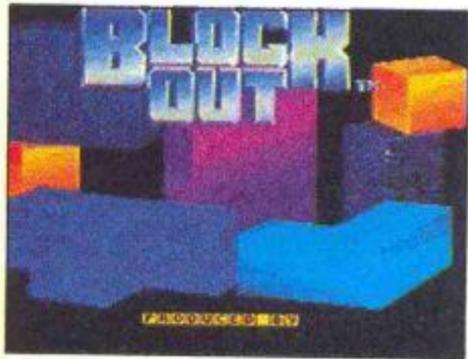
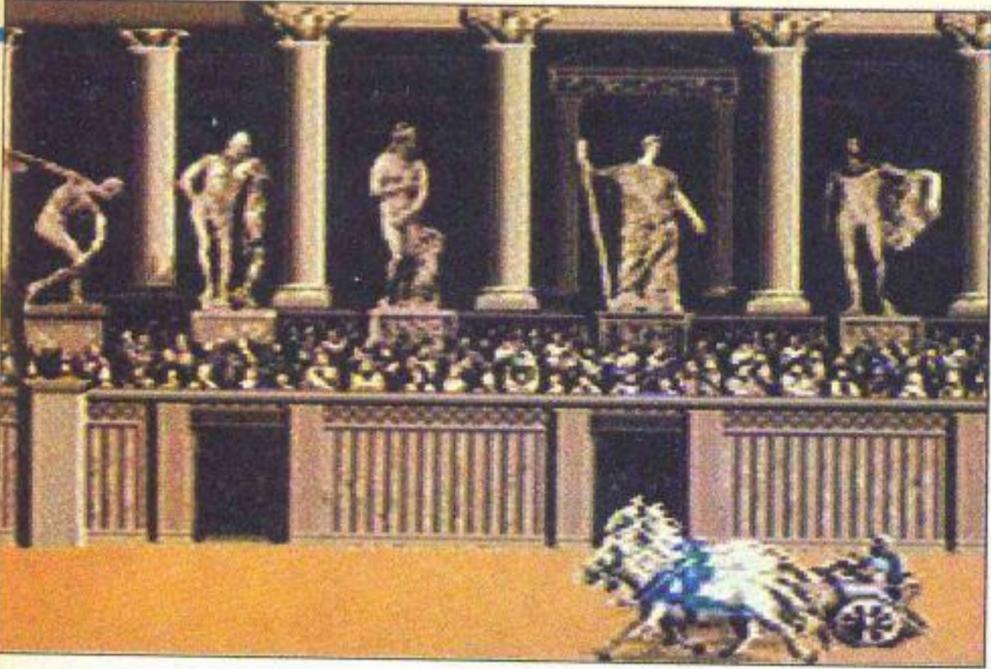
SCATOLE PIENE?



Certo, le cartucce per Mega Drive cominciano a diventare davvero numerose e sparse per la stanza, sotto cuscini ed armadi potrebbero cominciare a diventare un problema. Personalmente sono un profeta del "Chaos nella propria stanza", la mia filosofia è "l'ordine è metà della vita: ma l'altra metà è molto più interessante" (questa l'ho letta su una gomma). Se a qualcuno può interessare comunque è appena uscito (in Inghilterra) il Playkit, per tenere in bell'ordine fino a nove cartucce. Il costo è di circa 20.000 lire (cartucce escluse, naturalmente).

sua volta ispirato molto poco vagamente al grande classico Tetris. Ci sono al solito pezzi multicolori che cadono all'interno di un pozzo e devono essere ruotati e





spostati durante la loro caduta, in modo che si incastrino tra loro senza lasciare spazi liberi. Questa volta però sia i pezzi che il pozzo sono 3D, con una suggestiva visione dall'alto e potete ben capire come la cosa si complichino notevolmente. Una piccola variazione su un tema classico e molto sfruttato, ma comunque simpatico.

La febbre delle console ha

contagiato anche al Domark con due conversioni per il Master System. Sarete molto contenti di sapere che la prima è il mitico Prince of Persia, che tanto bene ha impressionato su Amiga e PC non solo per le sue realistiche animazioni di sorprendente fluidità. Sperano di finirlo entro Settembre, ma slitterà probabilmente a Natale, l'importante è che sia fatto bene.



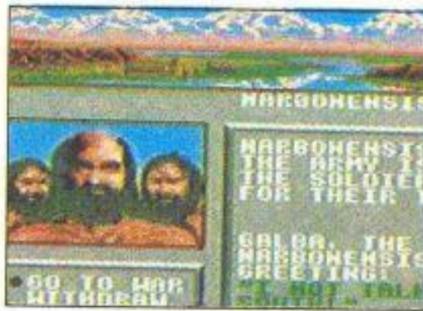
Lo seguirà in settembre Super Space Invaders, la conversione dal coin-op della Taito. Il concetto è sempre quello, ma aggiornato con power-up, nemici più massicci e metallici, etc e si spera che ne mantenga anche il fascino. Il lancio sarà probabilmente in contemporanea con le altre versioni per computer di cui si sta occupando sempre la Domark.

Le voci secondo le quali il Game Gear non sarebbe altro che un Master System potenziato, non sono forse troppo infondate. Grazie agli americani della Direct Distributor Inc potete infatti acquistare un adattatore che vi permetterà di collegare tutta la numerosa collezione MS al Gear. E' sufficiente inserire una cartuccia in questo coso e collegare la

cavetteria nella porta del Game Gear per ammirare Alex Kidd anche su uno schermo da 3 pollici. Funziona insomma come il convertitore di MS per Mega Drive e costa circa 30 sterline (60.000 lire). Se continuano di questo passo faranno un convertitore di MS per forno a microonde e lavatrice, per giocare mentre lavate i panni; e chi lo compra più il Master System?

Se non riuscite a procuravene uno in Italia (cosa che sarà parecchio difficile almeno per i prossimi tempi) eccovi un paio di indirizzi che potreste contattare. Stephen Scholfield al 1491 Boston Post Road, Old Saybrook, CT 06475 USA. Senz'altro più vicino è il teutonico

Harry Ruppenicker a Gottseg 157 Koeln, 5000 Koeln 41 Germany.



SONIC

Giusto per tenervi un po' sulle spine ecco qualche altra mezza notizia sul gioco più atteso per Mega Drive. Siamo riusciti ad darci un'occhiata il mese scorso ed è davvero superbo. Una grafica eccellente che può tranquillamente competere con quella di Mickey Mouse ed una giocabilità perfino maggiore. Tutto quello che posso dirvi per ora è che il modo con cui Sonic si muove è quello che diverte maggiormente, aggiunge una dimensione del tutto nuova al mondo delle avventure arcade alla Mario. Restate in contatto per la recensione completa, a meno di clamorosi imprevisti, sul prossimo numero.

SEGA TIPS

AFTERBURNER II

Mega Drive

Per poter selezionare a piacere il livello di partenza tenete premuti i pulsanti A, B, C e Start nella schermata dei titoli. Quando appare la portaerei potrete selezionare il livello di partenza premendo DESTRA o SINISTRA.

Inoltre, quando vi state rifornendo di armamenti premete i seguenti pulsanti per avere il carico massimo con 100 missili.

Stage 3: SINISTRA+B

Stage 5: DESTRA+B

Stage 9: B

Stage 11: DESTRA+B

Stage 13: SINISTRA+B

Stage 16: DESTRA+B

Stage 19: B

Stage 21: DESTRA+B

KLAX

Mega drive

Se pensavate che Klax fosse difficile provate questa per renderlo ancora più duro: premete ALTO-SINISTRA e A, B e C poi premete START nella schermata dei titoli.

DANGEROUS SEED

Mega Drive

Per passare all'expert mode premete ALTO, BASSO, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, ALTO BASSO quando parte il demo. Le lettere della schermata dei titoli dovrebbero diventare blu. Se non vi riesce provatelo diverse volte, un suono dovrebbe avvisarvi del successo.

DARIUS II

Mega Drive

Per essere invulnerabile ai colpi premete A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A nella schermata dei titoli. Sinceratevi che appaia la scritta "No Hit" per essere sicuri di aver inserito correttamente la sequenza e partite come al solito.

RAINBOW ISLANDS

Mega Drive

Per partire con qualche oggetto supplementare premete i seguenti tasti nella schermata dei titoli:

ALTO, B, BASSO, SINISTRA, C, A, A - per le scarpette.

ALTO, B, BASSO, SINISTRA, C, A, A, B - per scarpette e bottiglia rossa.

ALTO, B, BASSO, SINISTRA, C, A, A, B, c - per scarpette, bottiglia rossa e bottiglia gialla.

GYNOUG

Mega drive

Per una specie di crediti infiniti tenete premuto A, C, e SINISTRA mentre appare il Game Over. Fatelo ogni volta che morite e i vostri crediti non diminuiranno.



**INCREDIBILMENTE
ACCATTIVANTE**

PHOTO: © TSW

**Rainbow
Arts**

E' LOGICAL

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

LEADER
DISTRIBUTION



Electronic Arts per MEGADRIVE

JAMES BOND

POND

L'agente segreto più famoso del mondo è approdato sul MEGADRIVE!

Solo che non si tratta esattamente dello stesso individuo, ma bensì di una piccola triglia (o qualcosa del genere) dai grossi occhi.

Il suo nome è James.. James Pond! Agente Double Bubble Seven.

Il nostro simpatico pesciolino è incaricato di salvare gli oceani della terra dai piani loschi del Dr. Maybe, uno strano tipo che stà mettendo in subbuglio l'equilibrio marino.

James dovrà affrontare ben dodici missioni, una diversa dall'altra, e piene di insidie di ogni genere.

Nella prima dovrete liberare alcuni sig.ri Granchi chiusi in gabbie appoggiate sul fondale raccogliendo alcune chiavi; Una volta portato a termine con successo questo primo compito vi troverete coinvolti(Scopritelo da voi!).

Nell'esplorazione dei vari fondali marini James avrà a disposizione come unica arma delle bolle d'aria che spara lui personalmente dalla bocca!

Spesso, mimetizzate tra la flora marina, sono presenti delle buche che accedono a bonus-stages, inoltre quando vengono uccisi i diversi nemici potrete raccogliere numerosi oggetti che possono dare solo punti o mi-



PRESENTAZIONE: 80%

Come il gioco anche la presentazione ha delle schermate grafiche molto simpatiche.

GRAFICA: 90%

Tutti gli sprites e i fondali sono disegnati egregiamente.

SONORO: 85%

Le musicchette tratte dai brani dei vari episodi dei film sono state riproposte in modo molto simpatico.

APPETIBILITA': 90%

Un gioco che sicuramente piacerà a tutti.

LONGEVITA': 89%

JAMES vi terrà impegnati in missioni spionistiche per un bel po' di tempo.

GLOBALE: 90%

Un buon gioco che farà piacere a tutti di avere nella propria collezione.

gliorare le vostre capacità (esiste ad esempio la boccetta d'olio che rende più scivolosi).

Per portare a termine ogni stage esiste un certo limite di tempo che bisogna rispettare se non si vuole perdere una chance o addi-

rittura la licenza di agente segreto.

Ad accompagnare l'azione del gioco ci sono alcune musicchette tipiche della serie cinematografica di "JAMES BOND 007" molto carine.



James Pond è un gioco molto simpatico, tutti i personaggi sono disegnati in modo buffo e la loro animazione è altrettanto bella.

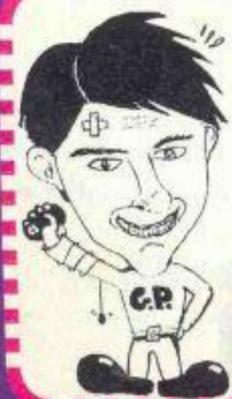
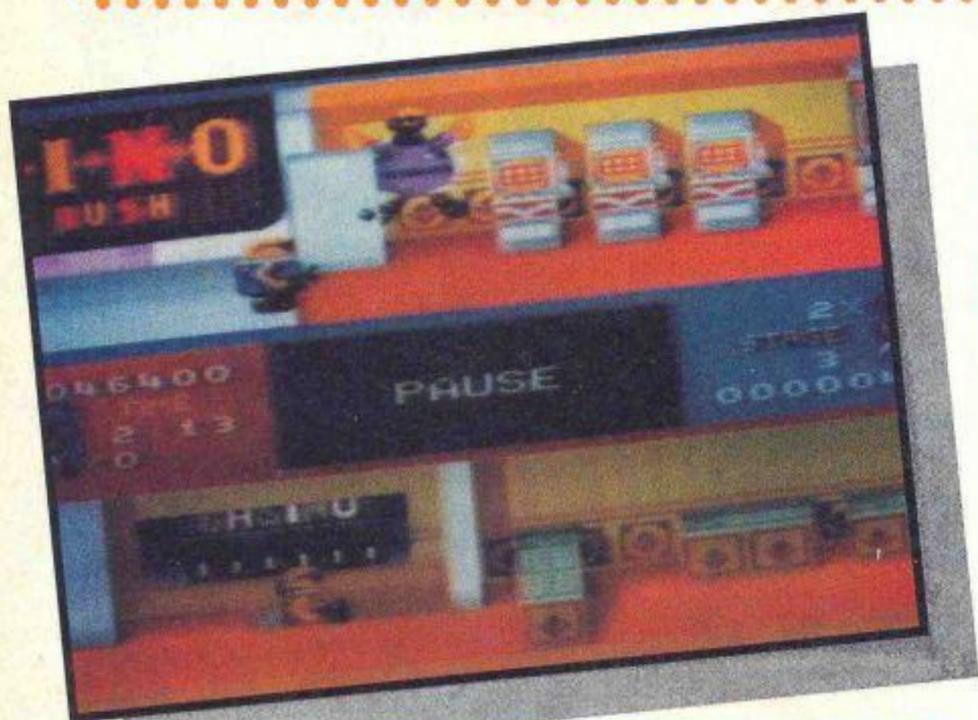
Lo stesso vale per i fondali, che tuttavia sono meno colorati della versione Amiga.

La giocabilità è molto buona (superiore alle versioni su computer). Giocarlo vi diventerà parecchio e a lungo dato che man mano che si avanza con le missioni dovrete ragionare sempre più ed essere abili per poter concludere il gioco.

BONANZA

BROS

SEGA



DI BONANZA BROS. Non ho molto da dire qui nel commento dato che vi ho già detto tutto o quasi durante la recensione, comunque vi voglio ricordare di quanto possa rendersi divertente questa cartuccia grazie a questi fattori originali e vi posso assicurare che c'è da farsi del ridere.

Tecnicamente è stato realizzato in modo discreto ed è molto giocabile, le varie musicchette incalzano sempre più l'azione incessante del gioco. Vi consiglio di tenere sott'occhio **BONANZA BROS**, in quanto di giochi così "simpatici" non se ne vedono spesso.

Dopo un lungo periodo buio per il MEGADRIVE, in cui sembrava che le novità per questa console non arrivassero più, ecco spuntare all'orizzonte una sfilza di nuovi titoli entusiasmanti (come OUT RUN, SONIC, SHIN.. & DARKNESS, etc), tra cui alcuni di essi anche molto originali.

E' il caso di BONANZA BROS. Che a prima vista sembra il solito platform game, ma che in realtà nasconde molti fattori molto originali e inediti sul MEGADRIVE.

Il gioco tratta di due ladruncoli (di identità non ben nota!) Che hanno in mente numerosi colpi piuttosto ambiziosi; voi dovrete guidarli quindi attraverso un numero indeterminato di svariati scenari portandoli al successo delle numerose missioni che si sono preposti.

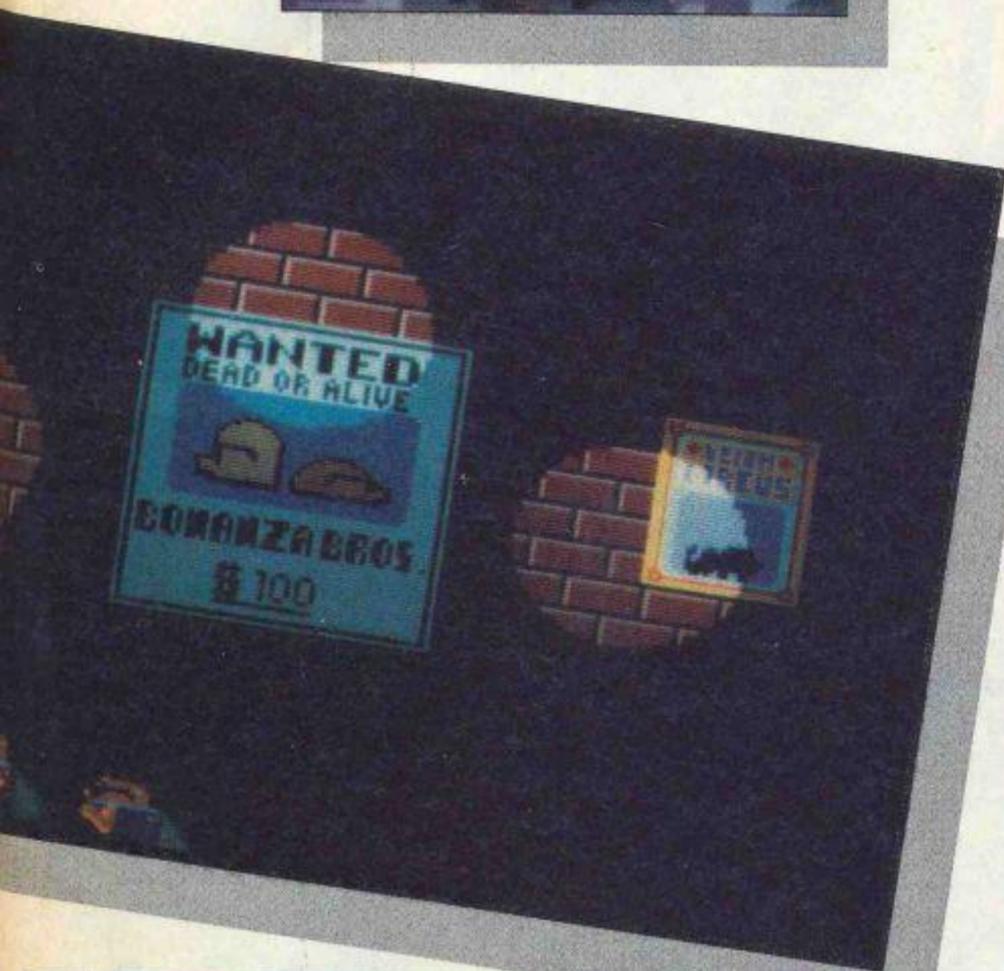
Il primo round vi vede impegnati in una modesta casa di due lunghi piani dove si trova la merce che dovrete fregare, il compito non sarà però facile visto che (come si poteva dedurre) questi oggetti sono protetti da guardie di ogni genere.

Queste sono rappresentate da tradizionali agenti, poliziotti corazzati, cani, etc., come se non bastasse bisognerà stare molto attenti anche a oggetti pericolosi come lattine (su cui si può scivolare) e roba varia.

Una volta riuscite a superare tutto questo e ad aver rubato ciò che dovevate potrete fuggire dal tetto dove ci sarà una mongolfiera che vi trarrà in salvo;

Dopodiché passerete al successivo stage dove incontrerete sempre diverse e nuove situazioni da risolvere.

A questo punto vi chiederete: Ma l'originalità dove stà?! L'originalità è rappresenta-



Incredibile! La grafica di questo gioco non è molto elaborata, ma l'atmosfera generale è una delle più "accalappianti" con cui mi son trovato a giocare. Guidare i due ladri è estremamente divertente, soprattutto grazie agli arguti tocchi di umorismo di cui è pieno il gioco (il ladro che batte i piedi spazientito mentre aspetta il collega all'arrivo, i guardiani spiacciati aprendo le porte ed altre divertentissime idiozie simili). L'azione non diventa mai ripetitiva e non posso fare altro che consigliarvelo !!!

PRESENTAZIONE 80%

Il modo a due giocatori, i vari aspetti comici del gioco, e le varie schermate introduttive rendono Bonanza Bros molto divertente.

GRAFICA 85%

Come vi ho già citato sopra la grafica e l'animazione sono l'aspetto più interessante del gioco.

SONORO 80%

La realizzazione della parte sonora è inferiore rispetto alla grafica, e su questa console si poteva fare meglio, comunque le musicchette ricreano bene l'ambiente e l'azione.

APPETIBILITA' 88%

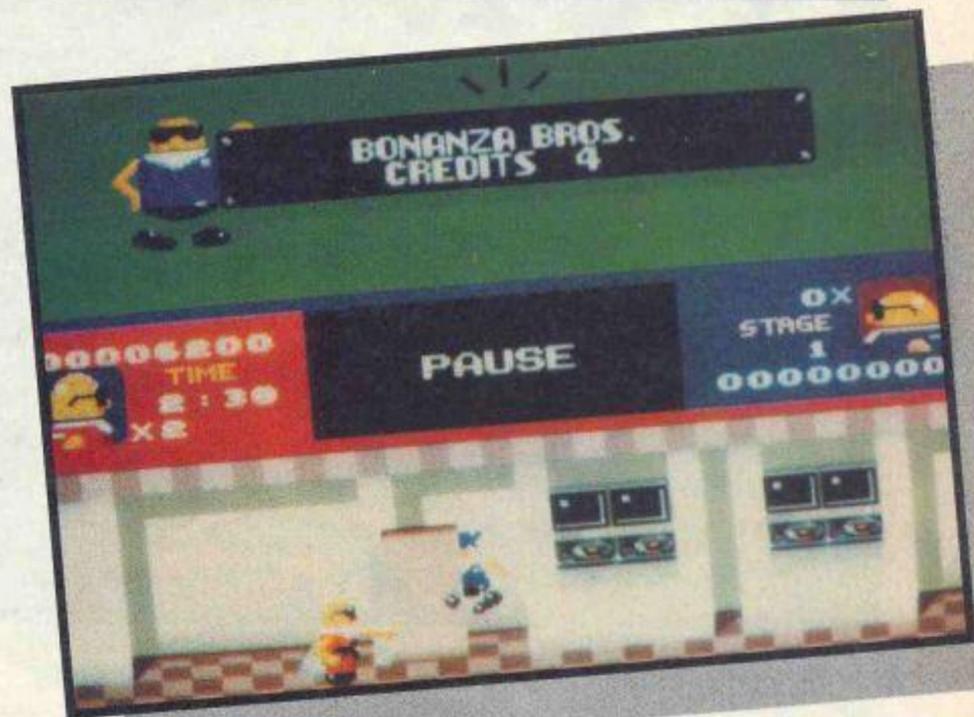
Sarete quasi immediatamente catturati dall'atmosfera ridicola di BONANZA BROS. Per parecchio tempo (o almeno credeteci).

LONGEVITA' 80%

Piacerà per parecchio tempo, anche se lo finirete presto, ci rigiocherete molto spesso.

GLOBALE 90%

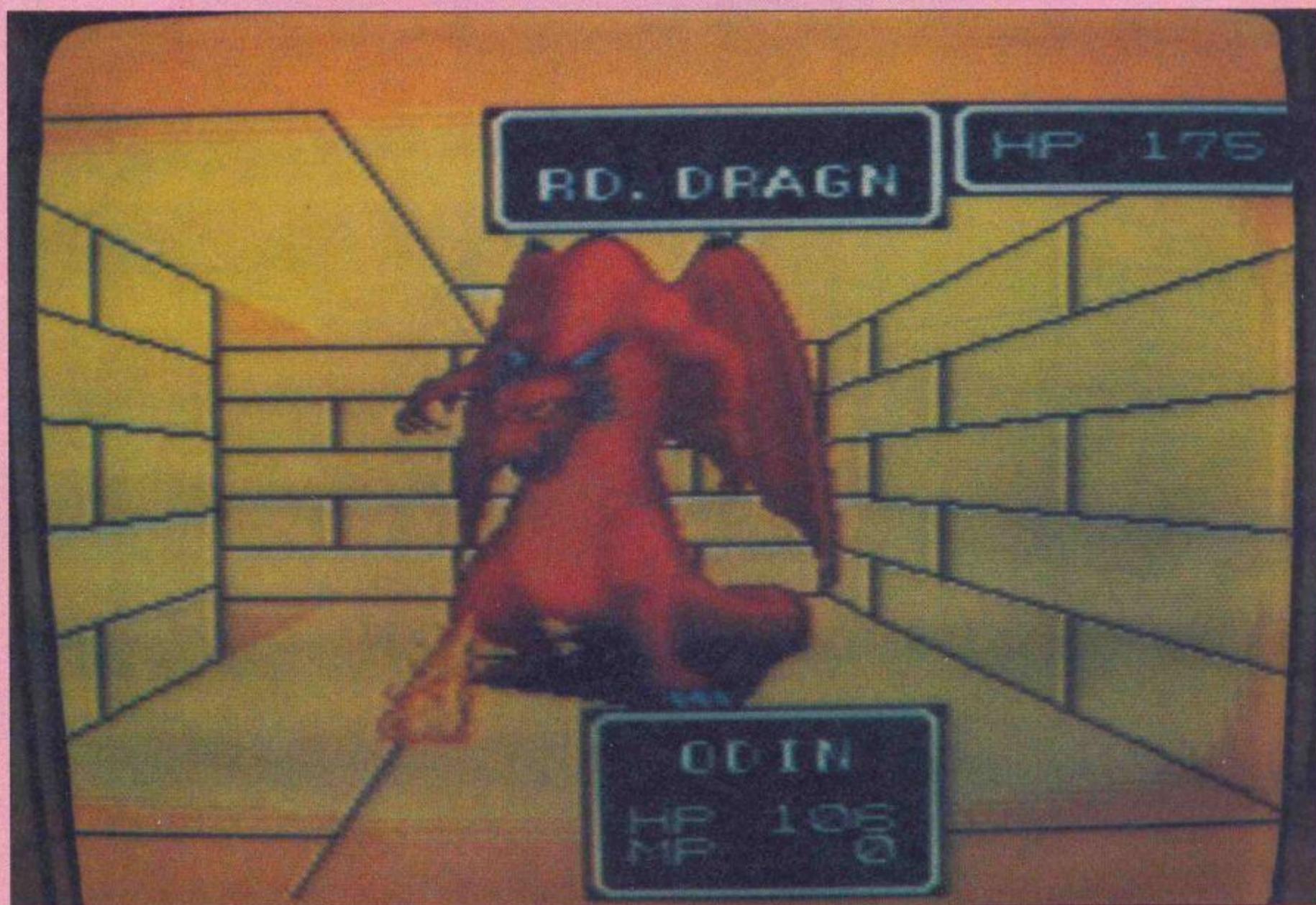
BONANZA BROS è un gioco molto carino, e data la sua originalità si presenta accattivante di fronte la marea di giochi disponibili per MEGADRIVE.



ta dallo stile grafico utilizzato e dalle varie espressioni che possono avere tutti i personaggi nelle diverse situazioni, ma anche le musicchette e gli effetti sonori sono stati ben studiati. Alcuni esempi che vi posso portare sono rappresentati dal fatto che quando aprire una porta chiunque si trovasse dietro viene spiacciato a mo' di cartone

animato con tanto di "SPLIT!!", oppure se vi nascondete troppo a lungo arrivano delle mosche che vi infastidiscono, etc. BONANZA BROS. Può essere giocato in due contemporaneamente e in questo caso è molto divertente, inoltre ognuno è libero di scegliere la propria strada rendendo il tutto molto simpatico.

PHANTASY STAR

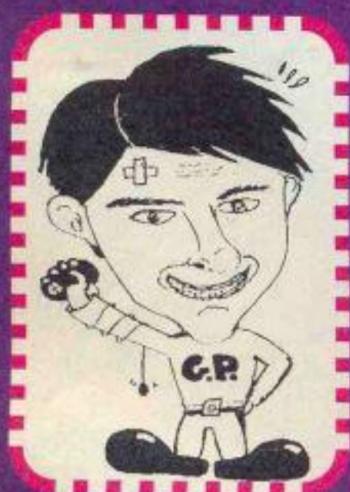


Phantasy Star è un gioco di ruolo, ovvero un'avventura in cui dovrete interpretare in tutto la vita di uno o più personaggi guidandoli nelle più svariate imprese che gli si presentano. La storia è ambientata in un lontano sistema solare la cui stella si chiama Algo. Intorno ad Algo ruotano tre corpi celesti: Motavia, Palma, Dezoris, ognuno dei quali presenta precise ca-

ratteristiche geografiche. Motavia è il pianeta più vicino ad Algo, la sua superficie è caratterizzata da ampie distese desertiche. Palma è il centro di sviluppo della civiltà che vive su questi pianeti, e su di esso c'è molta vegetazione e distese d'acqua. Dezoris è il corpo celeste più lontano, la sua superficie è totalmente ricoperta dai ghiacci e della sua popolazione non si conosce

quasi nulla. La storia ha inizio su Palma, voi impersonate Alis una giovane ragazza il cui fratello è stato ucciso da un potente tiranno. Scopo del gioco è porre fine alla spietata tirannia di Lassic (un malvagio recens... Ehm! Stregone), portando a termine il lavoro cominciato dal fratello di Alis. Dovrete affrontare innumerevoli pericoli e risolvere diverse questioni su tutti e tre

i pianeti. Alis potrà trovare dei personaggi che la aiuteranno in questa missione, come ad esempio: Myau (un animale intelligente), Noah (un potente mago), etc. Il primo di questi è Odino, un guerriero che osò sfidare Medusa ma che fu sconfitto e che ora si trova pietrificato in qualche dungeon, a voi il compito di scoprire dove si trova e come riportarlo in vita.



Considerando le capacità Tecniche del Sega 8bit (buone ma non ottime), e tenendo presente che qualsiasi console viene creata non proprio per questo genere di gioco ma bensì quello arcade/action, ritengo che questa cartuccia sia una realizzazione bellissima.

La grafica è ben curata e colorata e l'animazione di buon

livello (tenendo presente che si tratta di un RPG). Certamente è un gioco che vi terrà occupati per parecchio tempo (io ho impiegato 3 mesi per concluderlo), è quindi naturale che ci sia l'opzione Continue.

Naturalmente per poter giocare a Phantasy Star è richiesta una certa conoscenza di vocaboli inglesi e sapere ragionare molto.

L'unica pecca che ho riscontrato in Ph. Star, come in ogni gioco di ruolo su console che ho provato sinora, è l'impossibilità di fare tutto ciò che si vuole come ad esempio parlare liberamente con la gente, esaminare tutti i particolari che si desidera, etc.

Comunque a parte questo fattore limitante è un gioco che vi consiglio caldamente.

PRESENTAZIONE: 85%

Le schermate grafiche introduttive sono ben realizzate, come lo è anche la trama del gioco.

GRAFICA: 95%

Graficamente superbissimo Ph. Star presenta scenari, mostri e animazioni davvero affascinanti.

SONORO: 75%

Beh! Il sonoro si sa non è il punto forte di questa console, comunque sia le musiche ricreano bene le varie situazioni in cui vi trovate (nei dungeons, durante i combattimenti, etc.).

APPETIBILITA': 87%

Phantasy Star è molto giocabile sin dall'inizio, i comandi sono diretti e c'è una grande varietà di possibili scelte sul da farsi tramite le tradizionali schermate a finestra (dove si possono scegliere le reazioni del personaggio di fronte alle diverse situazioni, o contenere oggetti, etc.).

LONGEVITA': 97%

Conosco ben pochi giochi che possono competere sotto questo punto di vista con Ph. Star, Per concluderlo ci ho impiegato numerosi mesi di continuo gioco; inoltre non esiste nessun Hint Book che vi possa aiutare; ma vi assicuro che ci sarà sempre qualcosa che vi spingerà a progredire nel gioco.

GLOBALE: 92%

In conclusione io vi dico: Compratelo! E' un gioco stupendo, che presenta innumerevoli situazioni e colpi di scena che vi stancheranno difficilmente. Inoltre vale tutti i soldi che dovrete spendere per comprarlo dal momento che ha molta longevità; D'obbligo per gli appassionati del genere.

La sezione dungeon è una delle parti più belle di questa cartuccia, la visuale è in prima persona e il tutto si muove verso di voi o intorno a voi in modo molto realistico.

Phantasy Star è uno dei primi giochi di ruolo (RPG) che sono stati realizzati su console e a parere mio rimane uno dei migliori, addi-

rittura superiore al suo seguito.

Questo infatti è il primo episodio della storia del sistema solare di Algo, sul Megadrive è disponibile Phantasy Star II e tra poco uscirà Anche il terzo, si parla addirittura Ph. Star IV su CD per Megadrive (Voci di corridoio... Mah!).

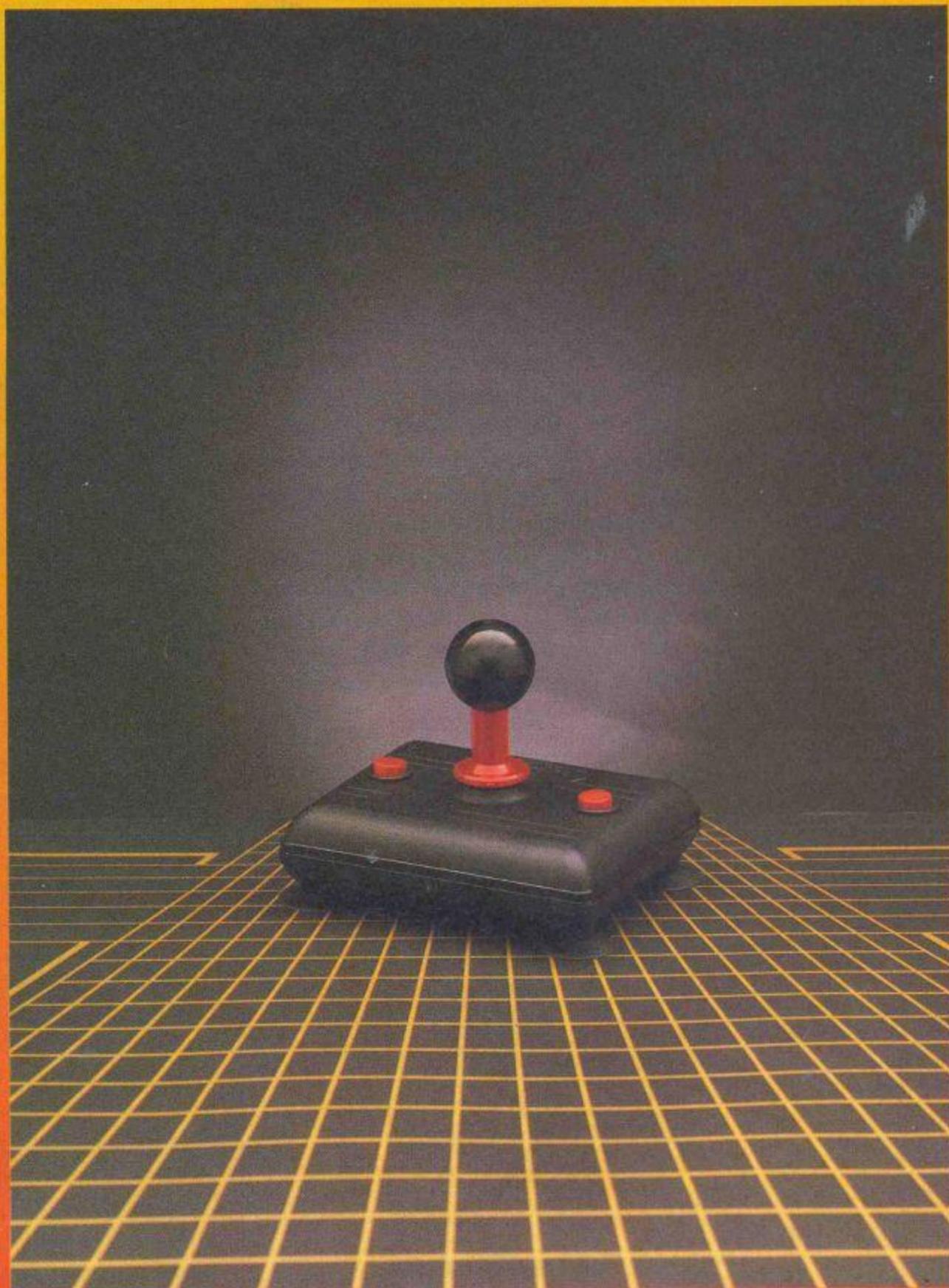
REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

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.

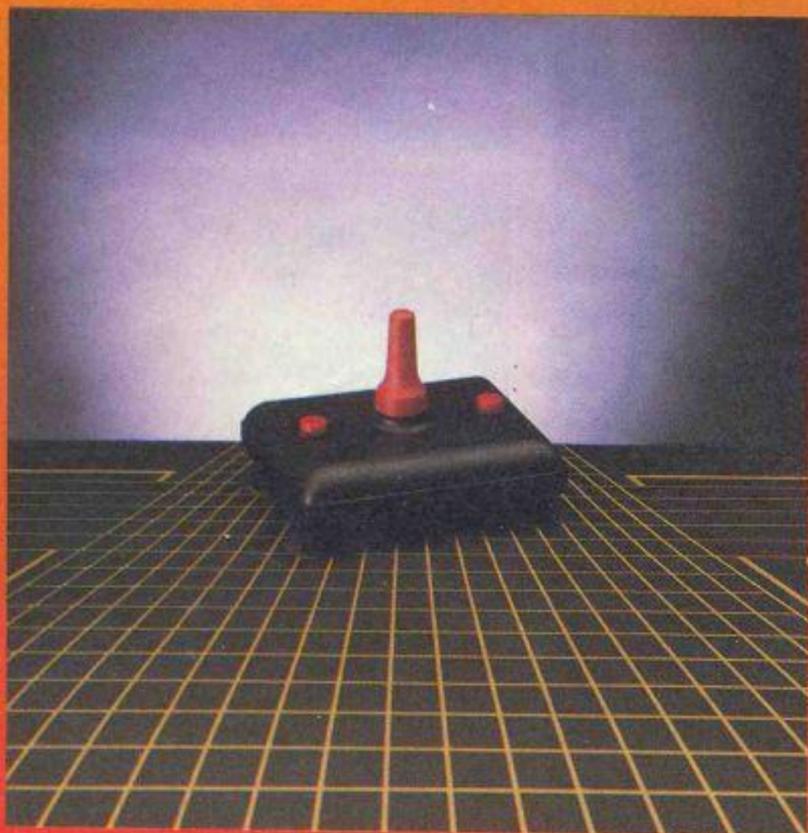
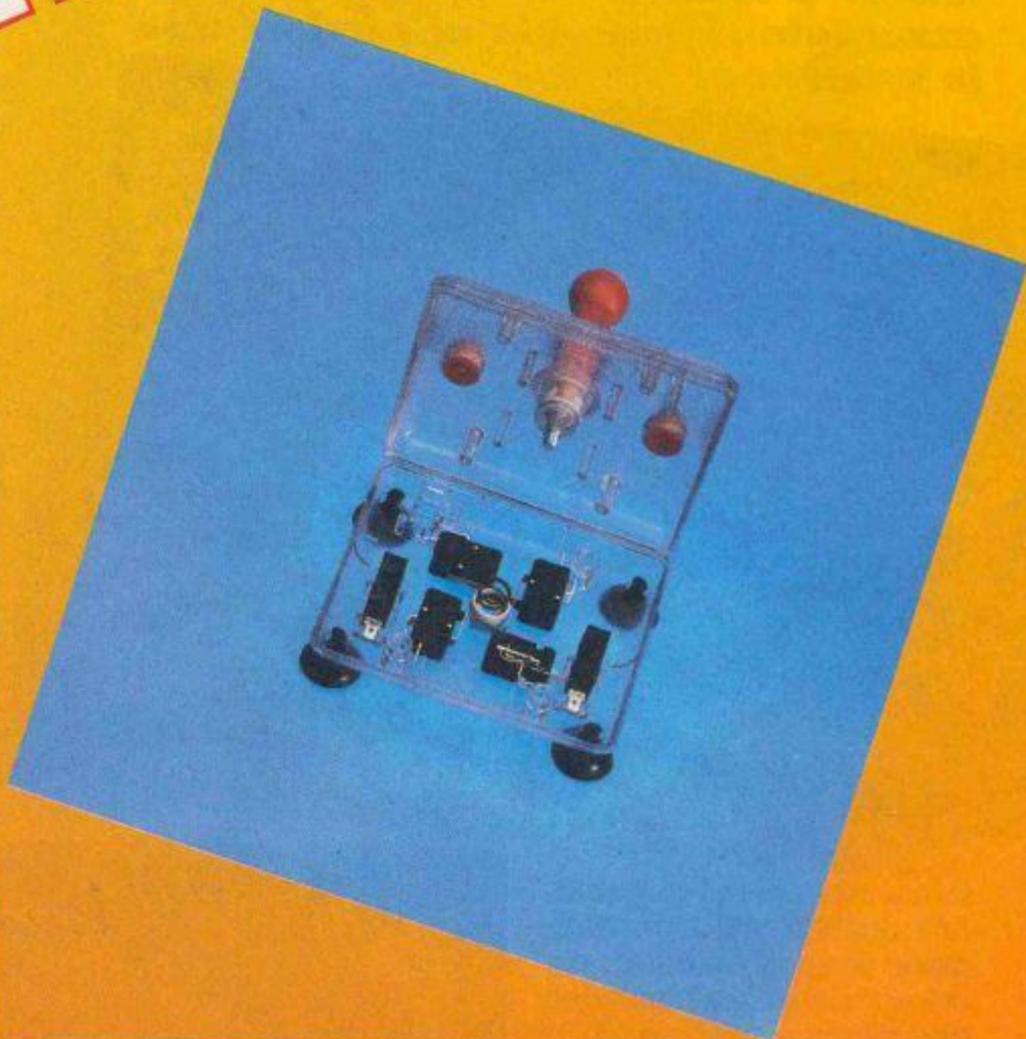
Manopole rinforzate
con un'anima in acciaio
da 8 a 22 mm



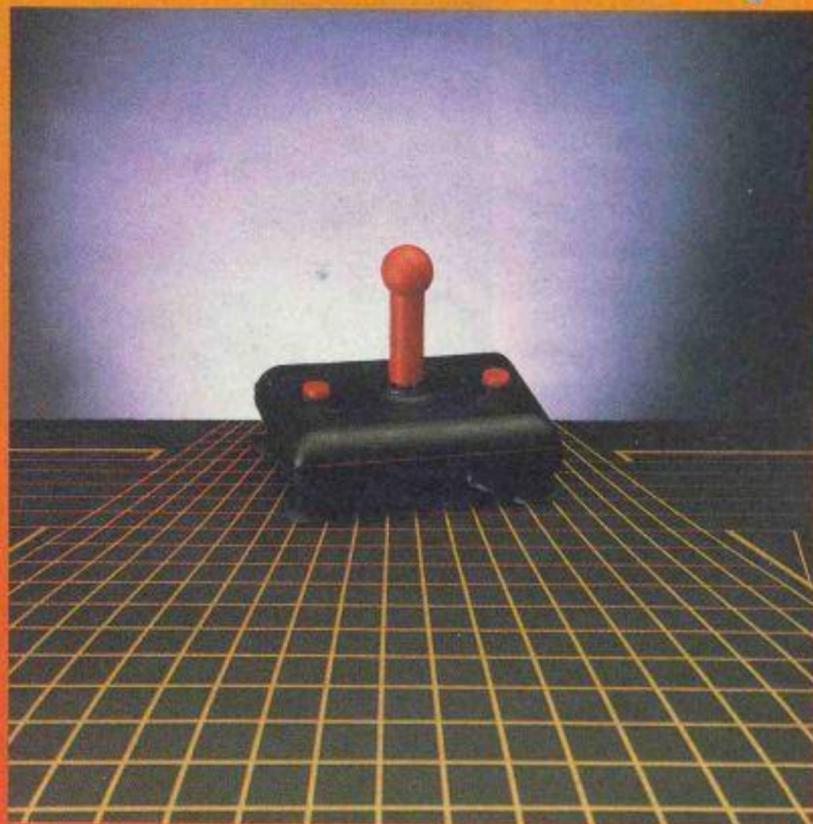
REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros



Albatros-Ball

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

STRIDER II



STRIDER II US Gold/Atari per Lynx

Il gioco, lo saprete, è già stato pubblicato diversi mesi fa per diversi formati su computer dalla US Gold. Le buone notizie sono che, mentre state leggendo questo, è in fase di sviluppo anche una versione per il Lynx, sviluppata sempre dalla US Gold. Non è ancora sicuro che il gioco verrà pubblicato sotto questa etichetta, quello che è

certo è che l'Atari vuole il gioco, non sorprendetevi quindi se doveste trovarlo nei negozi con il marchio Atari invece di quello US Gold, in fondo sono solo particolari. Lo Strider originale apparve un paio d'anni fa in contemporanea al bar e su computer e fu un enorme successo; non c'è che dire, degli ottimi presupposti per

questo seguito Lynx. Ma facciamo un saltello di un centinaio d'anni nel futuro, è qui che si svolge infatti la vicenda, nel mondo di Magenta. L'anonima sarda ha colpito ancora, e questa volta molto in alto. La governatrice (Marley?) Del pianeta è stata rapita e portata in una locazione segreta (l'Aspromonte locale) a cui si accede solo attraverso cinque livelli. Come in ogni buon mondo futuristico e tecnologicamente avanza-

Beh, ormai lo sapete benissimo, a questo punto dovrei snocciolarvi la solita quanto inutile filastrocca sulle ultimissime novità per la console più bella dell'universo, etc. Molto più semplicemente, se vi interessa qualche notizia su Strider II, Viking Child, Block Out e qualche piccolo cheat provate a dare un'occhiata...

Salti di gioia del nostro Strider al pensiero di comparire anche su Lynx.



VIKING CHILD

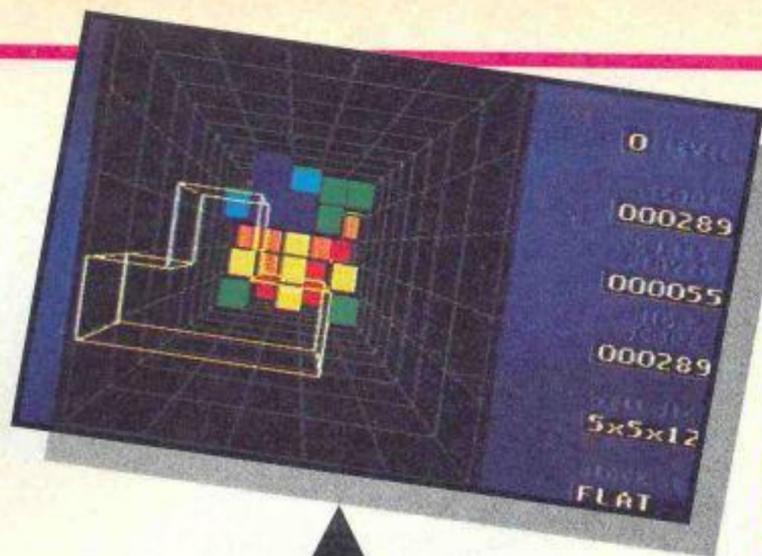
Imagitec/Atari per Lynx

Finalmente sembra essere iniziata la corsa al Lynx anche da parte degli sviluppatori inglesi. Psygnosis e US Gold hanno già dimostrato un certo interesse verso questa console. L'Imagitec, già conosciuta per il RPG di Nightbreed, Rat Pack e la trilogia dei Viking, è l'ultima software house inglese ad essere approdata al Lynx. Prophecy 1 - The Viking Child è infatti il loro primo gioco per Lynx ma, stando almeno a quanto dice Martin Hooley della Imagitec, "ci sono molti altri progetti in via di sviluppo".

La storia parte da un piccolo villaggio vichingo in cui risiedete anche voi, Brian, il ragazzo della profezia. O almeno ci risiedete fino a quando non vi viene portato via, assieme a tutti i suoi abitanti dalla devastante furia dei venti di tempesta. Mentre state a rimuginarvene tra le poche rovine del villaggio venite a sapere dal dio Odino (che passava di lì per caso) che il colpevole di tutto ciò è il suo malvagio figliolo, Lord Loki, ma che non tutto è ancora perduto. Gli abitanti del villaggio non sono infatti morti ma semplicemente imprigionati dentro il Valhalla.

Voi naturalmente fate rispettosamente notare che degli abitanti del villaggio non ve ne frega proprio niente e che se ci vuole mandare qualcuno nel Valhalla ci mandi suo figlio Thor che se ne sta sempre lì a rompere le scatole con quel suo martello, ma tra ire divine e profezie venite costretto a raccogliere armi e bagagli ed avviarvi verso le 16 aree della landa vichinga pullulante di creature di Loki.

Viking Child è un platform game uccidi e esplora, con una serie di livelli che percorrono in scrolling vari fondali. Il gioco dovrebbe uscire nei prossimi mesi e dovrebbe essere recensito in maniera più adeguata non appena uscirà nella sua forma definitiva. La versione per 16-bit è stata accolta molto bene alla sua uscita, qualche mese fa, e, stando a diverse voci, la versione Lynx dovrebbe ripeterne il successo.



Immagini dalla prima sezione della foresta di Strider II sul Lynx. Avete appena iniziato la vostra missione, cinque livelli sono lunghi.

Block Out della California Dreams è molto simile al grande classico Tetris. Fate cadere pezzi di varie forme e cercate di incastrarli tra loro. Semplice ma efficace.

to gli abitanti di magenta invece di nuclearizzare tutti e cinque i livelli, o di spedirci un esercito di Mech armati di cannoni particellari, pensano bene di inviarci il primo sprovveduto che capita (cioè Strider II, ovvero voi) armato di niente popodimeno che di un'intera spada. Beh, a dire il vero avete a disposizione anche un'arma da fuoco e anche Strider II non è proprio l'ultimo arrivato, anzi tutt'altro. Analogamente all'originale Strider, il nostro amico ha delle discrete capacità atletiche, ed i colpi preferiti del suo repertorio restano la scivolata e l'arrampicamento lungo liane e pendenze incredibili.

li. I cinque livelli sono naturalmente uno più difficile dell'altro (lo avreste mai detto?). Si comincia con una scampagnata attraverso una foresta che si animerà ben presto di mostri, mutanti ed altre amenità simili. Da qui si accede infatti alle due torri delle difese esterne del pianeta. Il livello tre vi porta invece all'interno di caverne sotterranee, mentre il quarto vi vedrà all'interno della stazione di generazione del pianeta. L'ultimo livello avrà invece come sfondo l'astronaviddu dei rapitori. Strider II è senza dubbio tra le uscite più attese per il Lynx, ma non provate nean-

BLOCK OUT

Atari per Lynx

Conoscete il tipo. Così come i vari Tetris, Columns, Pipemania e infiniti altri è semplice, semplicissimo. Ma è capace di farvi impazzire ed imprigionarvi completamente nel fascino ipnotico dei suoi blocchi.

Il rischio è sempre quello, di prenderlo e di non essere più capaci di lasciarlo, il gioco è davvero coinvolgente.

Per chi non lo conoscesse si tratta della versione 3D di Tetris. Abbiamo i soliti pezzi multiformi che cadono all'interno di un pozzo con visuale dall'alto. Lo scopo è di ruotare e spostare i pezzi fino ad incastrarli perfettamente tra loro in modo che, quando uno strato viene completato sparisce lasciando posto ad altri pezzi in arrivo. Se non doveste riuscirci i vari pezzi si accumuleranno fino ad arrivare alla cima del pozzo e allora...

Assolutamente niente di nuovo quindi, ma il 3D, aggiunge una nuova dimensione al gioco (aargh, mi ucciderei quando vengo fuori con certe battute Ndt) ed è soprattutto ottimamente realizzato. Dopo un minimo di pratica si comincia a prendere la mano con le rotazioni dei trasparenti pezzi 3D che cadono e diventa giocabilissimo. C'è anche qualche opzione per un minimo di varietà in più con la scelta dei tre livelli principali, Flat Fun, 3-D Mania e Out of Control, e la scelta dei tipi di pezzi con cui volete giocare, planari, normali, e il set esteso. Ci sono infine la velocità di rotazione e la profondità del pozzo, da tre a dodici blocchi.

che a chiedere a proposito di date di uscita o prezzi. Il gioco è stato dichiarato per ora al 50% (questo vuol dire che lo hanno appena inizia-

to, probabilmente). Visto poi i tempi di sviluppo in generale più lunghi per i giochi su cartuccia non sarà in negozio prima di Ottobre.

LYNX

TIPS

ROADBLASTERS

Non lasciatevi prendere dal panico e non utilizzate subito la nitro, conservatela invece per il finale. Poco prima di raggiungere la strada a scacchi, usate la nitro e state a guardare.

XENOPHOBE

Per finire il gioco è essenziale conoscere l'esatto significato di tutti quei numeretti in alto a destra sullo schermo. Quello più a

sinistra si riferisce alla stazione spaziale, il seguente vi dice in quale corridoio vi trovate, mentre l'ultima cifra vi informa sulla stanza che state correntemente esplorando. Il numero della stanza è quello più importante, ci sono otto stanze in ogni corridoio. Voi venite trasportati sempre nella stanza 1. Se invece vedete un ascensore sarà la stanza 3. Se invece trovate un dispositivo di autodistruzione sarà in una delle seguenti stanze:

Stazione	Corridoio	Stanza
3	1	4
3	3	5
6	2	5
8	5	1
10	1	4

11	4
13	2
15	5
17	1
18	4
20	2
22	5

Ecco qualche altro piccolo consiglio:

-Se trovate una stazione di auto-distruzione usatela visto che accelera il gioco e previene perdite di energia.
-Prendete tutto, visto che la maggior parte degli oggetti hanno un loro utilizzo. Vitamine, boccali, secchi e altri liquidi vi restituiscono 64 punti di energia. Il comlink vi dà informazioni in percentuale sul grado di infestazione della stazione, mentre il disco vi consente

l'utilizzo del sistema di teletrasporto (sono quei rettangoli verdi nelle stanze in cui viene visualizzato il grado di infestazione).
-Le macchine che lanciano bombe possono essere utilizzate. Mettetevi di fronte al rettangolo nero nel centro della macchina, premete Option 2 per aggiustarla e premete Option 1 per raccogliere tutte le bombe che avete sempre desiderato ma che non avete mai trovato.
-Al livello 23 troverete finalmente l'Alieno Madre. Non vi inseguirà, tutto quello che farà sarà di camminare avanti e indietro lasciando ogni tanto un uovo. Potete ucciderla solamente sparando alle uova e agli occhi.

NINTENDO

Dopo la quantità di novità del numero scorso ecco un attimo di respiro con due pagine piene degli ultimi trucchi per le vostre console preferita.

SUPER MARIO WORLD

Super Famicom

Non dubitiamo che questo gioco diverrà ben presto ospite fisso di questa rubrica, in effetti probabilmente sono più le stanze segrete di quelle "legali" in questo ennesimo Mario. Nel secondo stage del secondo mondo (la caverna sotterranea), saltate dentro il secondo tubo verde (sopra di voi), evitate il giocatore di football e prendete il guscio vuoto. Ora riportatelo indietro presso i quattro blocchi gialli e dategli il calcio verso il blocco più alto. Dovrebbe comparire una liana su cui dovrete arrampicarvi per recuperare una chiave, adesso andate alla serratura. Potrete ora entrare nello stage a sinistra nella mappa di partenza e tramutare le scatole vuote verdi in piene. Dopo averlo fatto tornate allo stage uno del mondo due dove vi attende, oh gaudio, uno stage segreto. Più avanti, sempre nel secondo mondo, c'è un warp al mondo sette, ma questa è un'altra storia... (Che racconteremo non appena qualcuno ci avrà spedito la posizione esatta di questo warp, he he).

Invece per avere nove vite partite con l'opzione per due giocatori. Quando siete nella schermata della

mappa premete SINISTRA o DESTRA a seconda che vogliate trasferire delle vite da Mario a Luigi o viceversa.

SUPER MARIO LAND

Game Boy

"Ma come, così facile?", avranno esclamato molti di voi dopo aver completato questo giochino insolitamente semplice (in senso relativo naturalmente) della famiglia Mario, delusi per una sfida durata meno del previsto. O almeno lo avranno esclamato coloro che non hanno provato a premere start quando appare la scritta The End sullo schermo dopo aver completato il gioco. La testa di Mario dovrebbe comparire al posto del funghetto. Provateci adesso a completare il gioco a questo livello di difficoltà. Quando tornerete indietro alla schermata dei titoli dovrete avere anche la possibilità di scegliere il livello tramite i pulsanti A e B.

CASTLEVANIA

NES

Ah, quanti ricordi, quante partite ai tempi, con il Nes in redazione. Questo stagionato platform game rimane ancora uno dei miei preferiti e non solo per me, evidentemente, visto che ancora ci è arrivato qualche trucchetto. Non sono proprio cheat, ma strategie per i mostri finali. D'accordo, ognuno ha le sue strategie, io per esempio per la medusa utilizzavo l'orologio invece delle bombe incendiarie, ma vi possono tornare utili se non altro per sapere cosa vi



aspetta.

Livello 1 (Pipistrello) - Non dovrebbe crearvi problemi neanche con la vostra frusta, ma l'arma più efficace è l'ascia.

Livello 2 (Medusa) - Le bombe incendiarie sono le migliori per toglierle rapidamente energia.

Livello 3 (Mummia) - Utilizzate le bombe incendiarie per ucciderne una alla volta.

Livello 4 (Frankenstein & Igor) - Usate le asce per colpire Igor e poi Frankie o attaccate Igor con la frusta per poi uccidere Frankie con le bombe incendiarie mentre il suo socio è svenuto.

Livello % (Grim Reaper) - Liberatevi di tutti i suoi anelli e poi attaccate con i boomerang.

Livello 6 (Conte Dracula) - Saltate sopra i suoi colpi e colpitelo alla testa con la frusta fino a quando non muore. Quando si tramuta in un pipistrello lanciategli bombe incendiarie e colpitelo a frustate sulla testa mentre è stordito, ma state attenti ai suoi salti.

Tra l'altro, quando arrivate al pipi-

strello colpite uno dei blocchi nella stanza per trovare il colpo doppio.

FAXANADU

NES

Visitate l'essere nella prima città che vi elargirà 1500 pezzi da otto... Err, scusate... 1500 monete d'oro. Uscite e spendetele in tutte quelle cosine tanto utili come armi, etc poi tornate indietro e ripetete il tutto.

BIONIC COMMANDO

NES

Ecco la soluzione ideale per tutti coloro che per qualche stupidissimo sbaglio o per qualche bonus mancato in un livello hanno rovinato una partita fino ad allora perfetta. Premendo A, B, e Start contemporaneamente potrete ricominciare il livello con tutta l'energia.

GARGOYLE'S QUEST

Game Boy

Ecco una manciata di codici che vi possono tornare utili.

Villaggio 1: F90X GK5N

Villaggio 2: CK49 7PL8

Villaggio 3: P71L SZCN

Villaggio 4: 8MSS EEZV

Villaggio 5: ILAQ BJ8E

Villaggio 6: DXNG CTWN

Per sconfiggere Rushifell e Breager attendete che abbassino le braccia e sparategli in testa.

In effetti ci sarebbero ancora altri codici ma, err..., non sappiamo esattamente dove potreste finire, fate un po' voi.

AT6X VFXG

ICTN BH1X

FHOC WKYK

BZK4 7SA9

7MR9 KBS6

ATMQ XF8V

BUBBLE BOBBLE

NES

La collaborazione tra i due giocat... Pardon, draghetti, è essenziale per il successo in questo storico platform per cui... Per fregare una o più vite al vostro collega quando siete morti mettete in pausa il gioco e premete select.

Tra l'altro un altro giocatore può entrare quando vuole premendo A, B e SELECT.

SHOWROOM SDF

OFT CENTER

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

VI OFFRE

**Tutte le novità software
PER**

**CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI**



GREMLINS 2

NES

Per la gioia di Gizmo ecco anche per lui qualche piccolo codice, e speriamo che qualche Germlin non si infili nella mia tastiera mentre scrivo:

GBQK BVKF
DXNH CGMW
NJTD ZFPJ

CONTRA

NES

Trenta vite non saranno certo la soluzione ad ogni vostro problema però aiutano eccome: nella schermata dei titoli premente SU, SU, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A, B, A e poi START.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

NES

Olà, lettori mutanti. Mentre il secondo film delle Turtles, Secret of Ooze, imperversa negli Stati Uniti ecco a voi la guida quasi totale alla versione per computer, spero che apprezzerete ugualmente i nostri sforzi. Finalmente potremo sconfiggere Shredder con la velocità di una tartaruga... Err...

STAGE 1

Andate a sinistra dopo il primo tombino, evitando il trattore, ed avanti fino al terzo buco. Uccidete tutto e tutti ed avviatevi verso il primo animale. Ora prendete Donatello. Saltategli sopra a destra e colpitelo da dietro finché non muore. Ora salite, ma non nel primo edificio o buco, ma nel secondo. Prendete la pizza e ripetete finché non avete completamente ricostituito la vostra energia. Andate a sinistra, uccidete tutto, e salite sulla prima piattaforma. Attendete che l'uomo-rana vi passi vicino e colpitelo attraverso la piattaforma. Uccidete l'uomo con il boomerang e andate a sinistra in alto sulle scatole. Continuate a sinistra lungo il pavimento, saltate l'animale, atterrate e colpitelo. Ripetere fino a quando morte (sua) non sopraggiunga.

STAGE 2

Continuate con Donatello. Entrate nella porta sul ponte. Andate a destra, su per la scala e di nuovo a destra fino a che non raggiungete la scala più lontana su cui dovrete salire. Andate a sinistra, uccidete tutto, e continuate a sinistra fino all'ultima scala sulla piattaforma. Salite, andate a destra, uccidete tutto e prendete la pizza. Salite sulla scala camminate a sinistra fino all'ultima scala e salitela. Ora prendete Michelangelo.

STAGE 3

Andate a destra dove troverete la prima bomba. Ancora a destra per la seconda. Per la terza andate a sinistra e salite. Andate poi a destra, evitate pizza cutter e troverete la quarta bomba, ancora a destra per la quinta. A sinistra, salite, evitate trappole e nemici, e scambiate la vostra tartaruga corrente con Raphael. Ora a destra, salite e di nuovo a destra per la sesta. Andate a sinistra, in basso, a destra, salite e poi a sinistra per la settima ed ultima bomba.

STAGE 4

Entrate nel camioncino, andate a sinistra, salite e poi a sinistra. Entrate nell'edificio ed andate a destra fino a raggiungere una scala su cui dovrete salire. Adesso a destra e poi salite attraverso la spaccatura (saltando più in alto possibile e premendo FIRE). Prendete le rocce, andate a destra e date la pizza al personaggio con minore energia. Lasciatevi cadere nel buco, andate a sinistra ed aprite la porta. Prendete di nuovo il furgone delle Turtles e andate a sinistra fino alla fine della strada. Adesso scendete e sparate all'altro veicolo. Sparate alla barriera con i missili e andate a destra per fare saltare in aria l'altro veicolo. Continuate a destra neutralizzando un'altra barriera e poi in basso dove c'è da sistemare un'altra macchina. Adesso andate a sinistra sulla scala e a destra su per l'altra scala. Camminate a sinistra fino a quando non trovate un'altra scala, salitela e a destra sulla scala. Andate a sinistra e saltate oltre la piattaforma, scendete la scala, prendete le pergamene, scendete ancora, destra e scala in basso. Prendete l'uomo e andate a sinistra sopra le scatole. Saltate sul prossimo blocco, saltate, poi andate a sinistra e cadete in acqua. Ripetete ciò fino a quando non avrete 60 pergamene per ogni tarta-

rug. Adesso tornate al vostro furgone preferito (anche perché l'unico) e dirigetevi a sinistra e poi in basso per sopprimere un'altro nemico. Sparate alla barriera ed andate a destra fino ad arrivare ad un'altra barriera da eliminare. Sparate al nemico, scendete, andate a destra e sparate all'ennesimo veicolo. Togliete di mezzo la barriera, passate il ponte, sparate alla barriera, passate il ponte. Andate a sinistra, in basso e sopra il ponte.

Ora a sinistra, salite, sinistra, salite, sinistra e sparate alla barriera. Sinistra, salite e sinistra sul ponte. Sinistra, in basso, destra e dentro l'edificio. Sinistra, saltate sulla piattaforma, destra, scala in basso, sinistra, lasciatevi cadere da questa piattaforma su quella inferiore e tutto a destra fino a quando non trovate la piattaforma con un robot sopra. Uccidete il robot, andate a destra su per la scala e prendete la pizza. Entrate nell'edificio, andate a destra, poi in alto, a destra e infine salite per la stessa scala.

STAGE 5

Entrate nell'edificio e salite per la scala a destra. Prendete la pizza e scendete, poi a destra e su per la scala più lontana sulla destra. Andate a sinistra, saltate sulla piattaforma e salite la scala. Saltate sulla piattaforma e andate a destra. Fermatevi di fronte all'oggetto metallico e prendete la pizza sulla sinistra. Scendete la scala, andate a sinistra, scendete, a destra, scendete e poi saltate in alto. A destra e poi saltate in basso, e continuate a sinistra attraverso la porta. Sinistra e salite attraverso il buco. Continuate attraverso i buchi fino a quando arrivate al numero 18.

STAGE 6

Se la vostra energia è al massimo e le vostre tartarughe armate fino ai denti scendete dritti fino a quando lo schermo cessa di muoversi. Scendete nel buco, giù per la scala e camminate verso sinistra. Scendete la scala e giù ancora per la prossima, andate poi a destra, giù, destra e dentro la porta.

STAGE 7

Andate a destra, poi giù per la scala, sinistra, giù, sinistra, giù. Andate a destra per raccogliere un po' di pizza, poi di nuovo a sinistra e su per la scala. Camminate verso destra ed utilizzate le pergamene d'ora in poi. Saltate in alto, andate a sinistra, attraversate la porta e sinistra. Non cadete nei buchi, grossi o piccoli. Camminate verso destra ancora un po' e lasciatevi cadere dentro l'altro piccolo buco. Andate a destra e cadete nel buco. Sinistra, oltre il buco, scala verso il basso e prendete la pizza. Salite la scala, destra, cadete nel buco, sinistra, buco, destra e evitate il raggio laser. Prendete l'invincibilità. Scendete nel buco e a sinistra attraverso la porta. Destra e evitate i raggi laser. Salite la scala, sinistra, voltate la tartaruga e sparate con le pergamene al tipo con il laser. Andate a sinistra attraverso la porta, sulla piattaforma tutta a destra e... Basta, se no che divertimento c'è a finirlo subito? Beh, a dire il vero la soluzione che ci è arrivata si ferma a questo punto per cui se ne volete sapere di più temo proprio che sarà uno di voi a dover spedircela, l'indirizzo è sempre quello.

Per chi non lo ricordasse facciamo presente il solito trucchetto per dividere tra le tartarughe il boomerang. Selezionate il boomerang e lanciatene qualcuno. Prima che ritornino cambiate tartaruga e quando i boomerang torneranno anche la nuova Turtle ne sarà in possesso. Ah, ho resistito per tutta la traduzione ma sento che non ce la faccio più, lo devo dire: COWABUNGA a tutti.

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
DISTRIBUTIONE

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.

Prima di introdurre la posta di Ricki, gli rubo un po' di spazio per trascrivere letteralmente un comunicato della LEADER.

Nell'ambito delle iniziative tese a contrastare il fenomeno della pirateria, la Leader Distribuzione S.r.l., con sede in Casciago (VA), via G. Mazzini, 15

INFORMA

Che, tra lunedì 27 e martedì 28 maggio, sono stati effettuati due sequestri presso altrettanti rivenditori della città di Rimini. Su ricorso della Leader Distribuzione di Casciago, il Presidente del Tribunale della città... - ritenuta giustificata la richiesta e altresì la necessità di provvedere con urgenza, senza sentire la controparte... ha autorizzato la ricorrente Leader Distribuzione a provvedere al sequestro

giudiziario di tutti i programmi per computer (nella fattispecie videogiochi) presumibilmente contraffatti reperibili in tali negozi.

E' stato trovato materiale contraffatto in grande quantità, 7-8 mila dischetti in totale, che ora sono stati posti sotto sequestro a disposizione della magistratura.

Il passo successivo sarà la citazione in giudizio dei titolari per l'instaurazione di due contenziosi civili per la convalida dei sequestri. Nel corso degli stessi verrà quantificata la richiesta di risarcimento del danno avanzata dalla Leader Distribuzione.

Casciago, 11 giugno 1991

La Leader fa presente inoltre che il 17 maggio scorso è stata approvata a livello Comunitario una direttiva che accorda ai programmi per computer la medesima protezione giuridica delle opere letterarie. E' in sintesi questo il risultato raggiunto dopo un lungo e costante processo di discussione legislativa all'interno della CEE sulla problematica del software.

E adesso, POSTA!

ZZAP! POSTA

Mi raccomando di rispondere all'IMPORTANTISSIMO QUESTIONARIO, le ultime parole famose... Se ci penso mi vien da ridere, eppure me lo sentivo che qualche contrattempo sarebbe potuto verificarsi, è infatti... Ad ogni modo adesso non ci dovrebbe più essere alcun motivo d'ulteriore ritardo e quindi (fatti i debiti scongiuri) vi invito nuovamente a rispondere al questionario che troverete all'interno del numero per farci conoscere le vostre impressioni sulla rivista e apportare eventuali correttivi all'impostazione... Venendo invece al "nostro" Ricki, come vi avevo già anticipato mi sarei dovuto malinconicamente congedare da voi al termine di queste quattro pagine, la cosa al momento non è più così sicura (non temete, non ho messo una bomba sull'aereo di MBF! Si tratta solo di impreviste "migrazioni" sulle quali avremo sicuramente modo di tornare in seguito...), non posso far altro quindi che rimandarvi a Settembre (frase decisamente sfortunata, in bocca al lupo (crepi) a tutti coloro che dovranno sostenere degli esami di riparazione) accomiatandomi per il momento con alcune tranquille chiacchierate di varia natura e qualche, immancabile, polemica...

TEMA

(Voglio precisare fin d'ora come non si tratti assolutamente di uno scherzo, ma la fotocopia di un vero compito in classe di italiano... NdR)

Marco Pellani

II B

12/4/91 (il giorno del mio compleanno! NdMax)

2 tema, 2 quadrimestre.

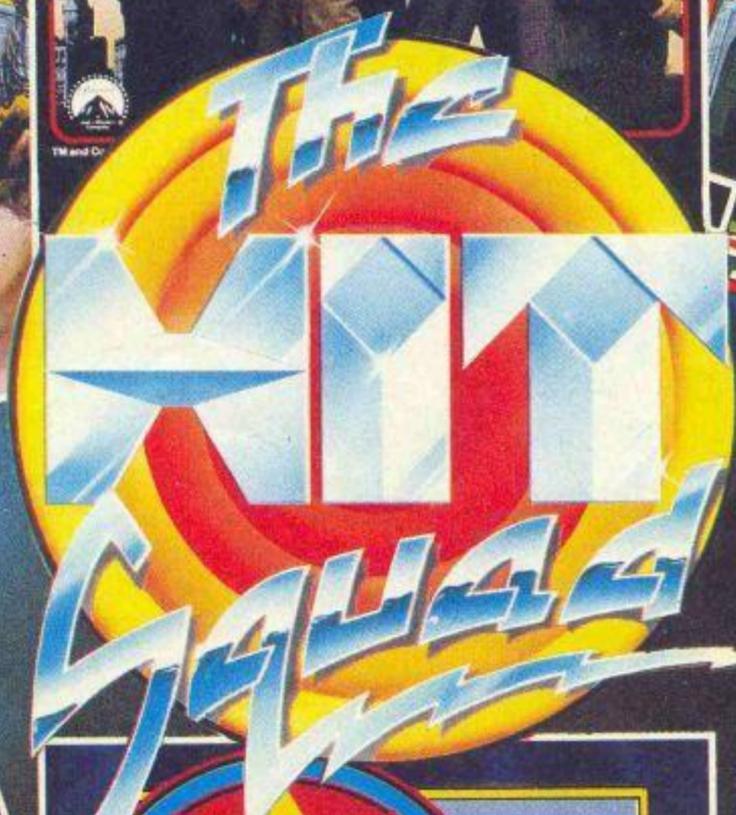
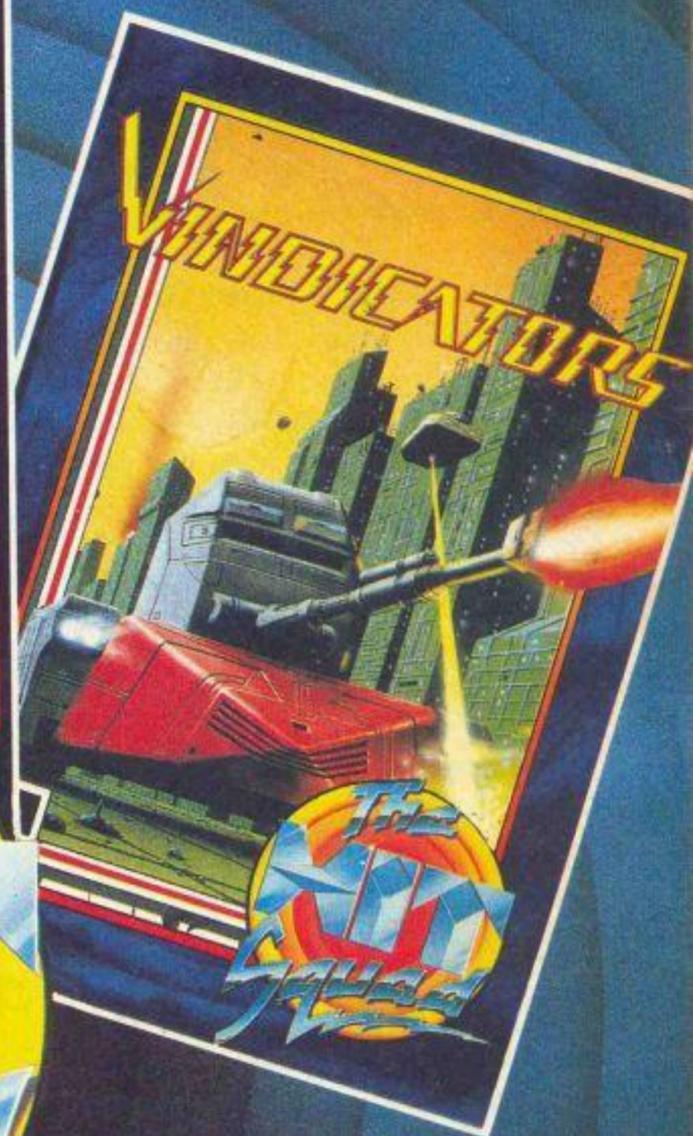
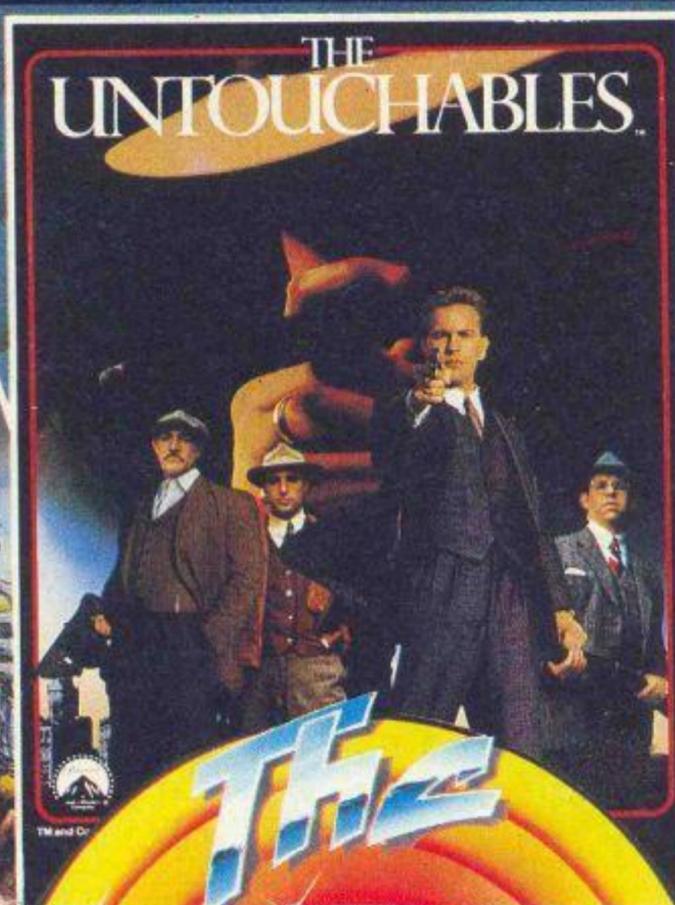
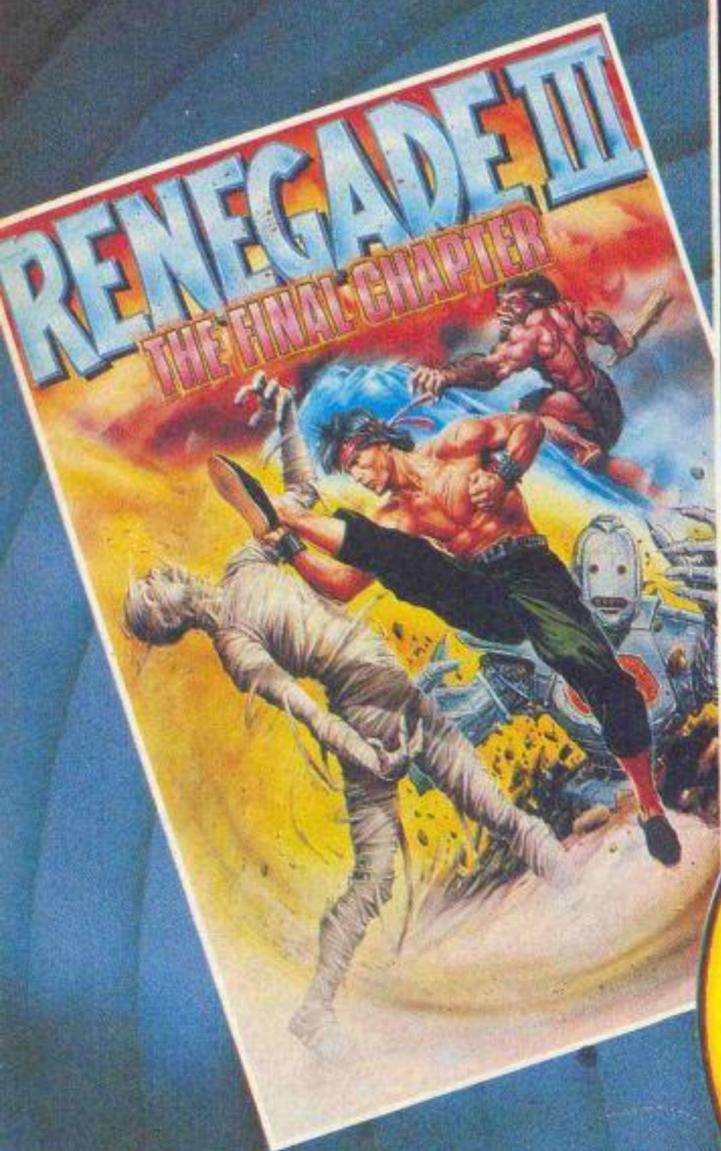
- 1) Una giornata diversa dal solito.
- 2) La moda e i giovani.
- 3) Il quotidiano o la rivista che preferisci.
- 4) Quanti giovani alla deriva.

Svolgimento Numero 3:

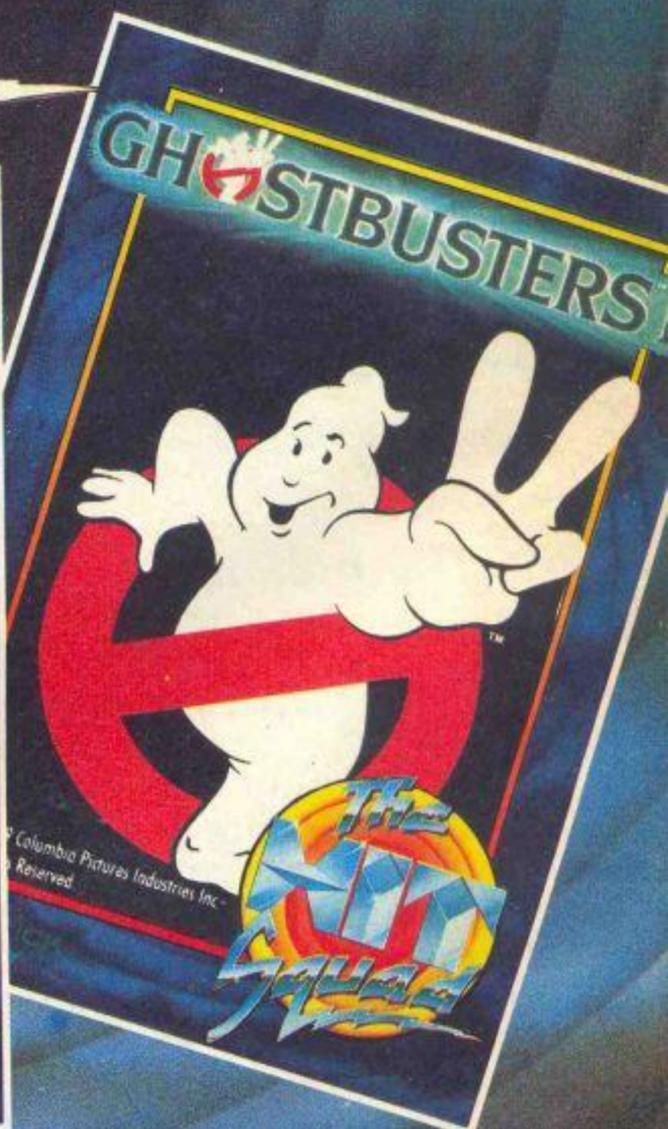
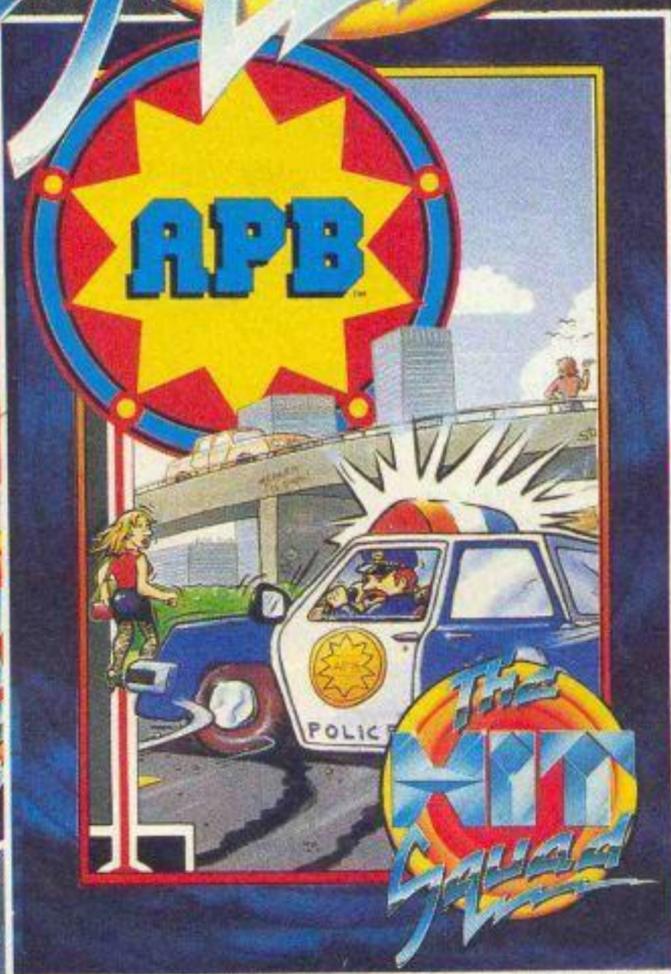
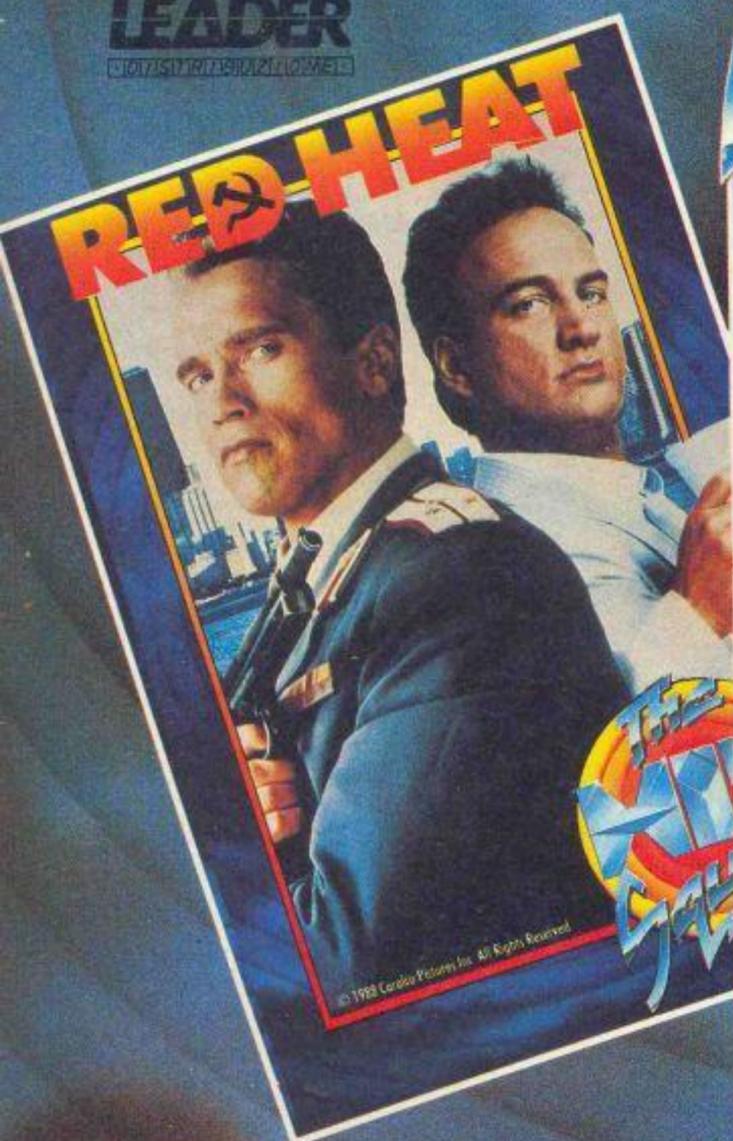
Qualcuno si è mai chiesto perché compra una determinata rivista che tratta un genere preciso? Il motivo non è uno solo. Principalmente si compra una rivista che discute dell'argomento preferito, in modo chiaro e completo, un giornale fornito di tante informazioni che sappia arricchire notevolmente quelle di una persona, ma i motivi sono tanti: possono essere validi o no. Una rivista può attrarre una persona perché i redattori scrivono in modo simpatico rendendo più piacevole e scorrevole la lettura. Una persona compra una rivista perché è molto colorata e allo stesso tempo divertente. Tutto questo si ottiene ovviamente sborsando dei soldi ed è anche per questo motivo che una rivista attrae o allontana una persona a comprarla. A volte la gente spende i soldi inutilmente perché compra delle riviste che non servono e si fanno ingannare solo perché sono molto pubblicizzate.

La mia rivista preferita è ZZAP! Io la leggo da circa due anni e, sebbene i tempi siano cambiati da allora, i redattori in buona parte sostituiti e l'estetica in alta percentuale modernizzata, ZZAP! rimane pur sempre per me la rivista più bella che ci sia... Io compro ZZAP! per vari motivi, che vado ora con calma a spiegare. Inizio da quando ho comprato il primo numero e cioè il numero 36 del lontano Luglio 1989. Tutto è cominciato quando ero in vacanza, mi alzo il mattino, mi lavo, mi vesto, esco dall'albergo per raggiungere la sala giochi che è proprio dall'altra parte della strada. Mi gioco le solite cinque partite al mio laser game preferito, lo finisco per l'ennesima volta, esco dalla sala giochi e immediatamente mi giunge alla mente un'idea: recarmi in edicola per vedere se ci fosse qualche cosa di interessante riguardante il mio computer. Entro in edicola, guardo qualche scaffale e finalmente vedo quello riguardante le riviste di computer. Ne sfoglio alcune e vedo ZZAP! Fin dalla copertina noto che c'è qualcosa in quella rivista che mi attrae particolarmente e quindi, senza esitazione, la

GRANDI GIOCHI



LEADER
MAGAZINE POWER



IN VERSIONE BUDGET!
DISPONIBILI PER C64 CASSETTA A LIT. 9.500

HIT NAMES • HIT GAMES • HIT SQUAD

THE HIT SQUAD • P.O. BOX 350 • MANCHESTER M60 2LX

compro e vado in spiaggia. Mi siedo sul mio lettino e mi immergo nella lettura della mia nuova rivista, la sfoglio continuamente leggendo le mille recensioni, le anticipazioni, i trucchi... Da quel momento l'ho sempre comprata, non ha mai perso un numero e, se nell'edicola dove normalmente la prendo, l'hanno esaurita, giro tutta Modena e provincia per trovarla, perché non posso assolutamente farne a meno. Peccato però non averla conosciuta prima... Oltre alle informazioni i redattori riescono ad aggiungere anche delle battute comiche veramente spiritose con il risultato di una lettura talmente piacevole e rilassante d'arrivare a leggere il numero che si possiede fino all'ultima pagina... Mi complimento davvero con Max e con tutti gli altri redattori per l'umorismo che riescono a trasmettere anche sull'altra loro rivista, TGM (ho un po' riassunto per motivi di spazio, spero non ti dispiaccia, ndr)... Concludo quindi questa mia opera (grande! ndr), salutando e ringraziando tutti voi ragazzi di ZZAP!

PS Naturalmente non ho potuto spedirvi il tema originale, da restituire a scuola, comunque questo è il MIO tema, tutta opera della mia testa, tutto opera dei profondi sentimenti che io nutro per voi, per il grande lavoro che svolgete e i risultati così meravigliosi che ogni mese si vedono nelle edicole.

Marco Pelloni

Voto: Quasi Buono. Hai trattato l'argomento con molta foga, a causa del grande interesse che suscita in te, e quindi la forma lascia in alcuni punti a desiderare. Nel complesso però è migliorata...

... Migliorare il vostro italiano leggendo ZZAP!!! Questa ancora non l'avevo sentita, voto ZZAP!: magico!

Il motivo per cui ho pubblicato molto volentieri questo tuo tema (oltre al fatto che ci fa indubbiamente una buona pubblicità), è il volerlo considerare come una nostra testimonianza d'affetto nei confronti di tutti voi lettori che considerate così positivamente il nostro impegno all'interno della nostra rivista. E' veramente bello scrivere per della gente che ricambia in modo così spontaneo e gratificante, di questo, v'assicuro, non potremo che esservi per sempre riconoscenti.

IL RITORNO DI MARCO AVOLETTA!

Prima che iniziate a pensare chissà cosa vi dico subito che non si tratta d'un errore di stampa, ma di una nuova e divertente missiva del simpatico lettore la cui quasi perfetta omonimia era già stata segnalata il mese scorso (per eventuali legami di parentela quando vedo Marco glielo chiedo)...

IL CONTADINO E L'AMIGA

Lontano, sperduta nell'OCEAN, c'era una piccola isoletta TAITO bella e tranquilla! Lì viveva un piccolo contadinotto che campava d'agricoltura utilizzando badile e ZZAP! e allevando in un pollaio pollastrelle e GALLARINI! Un brutto giorno CAPCOM lì per caso una terribile SALAMANDER che, feroce, attaccò il contadino... Fu una battaglia EPYXI! L'uomo, fortunatamente, ebbe un'IDEA davvero GENIAS, agguantò un'affilata SEGA e tagliuzzò il serpente! "Brutto ACCESS!... Era PROBE, SATAN in persona!". Ma le sorprese non erano ancora finite! Poco dopo infatti, qualcuno bussò alla POKE del contadino... TOKI... TOKI... Questi aprì sorpreso e... Si trovò di fronte una splendida VIRGIN dalle SALES CURVE prorompenti!!! "KIXX sei?", chiese il contadino. "Un AMIGA...!"... Era proprio fig... La ragazza entrò e sbattè la POKE, provocando un GRANDSALMI! Si gettò sul morbido e SOTFEL letto a BALDACCINI invitando il contadino: "Vieni avanti...". "SSI... SSI...", rispondeva tutto eccitato l'uomo. La donna si tolse il vestito! "MYYYTH!... Che BOMBUZALI", escalmò il contadino (era proprio il MAX!). Ma sul più bello... SWIV... SWIV sgusciò dalla finestra il marito della SALAMANDER, pronto alla VENDETTA! "... Questa è l'ultima volta che dei serpenti mi scocciano! Ne ho proprio piene le TUSKER! (thanks to Antonio Rubini)". Il contadino così dicendo impugnò IMPULSE la carabina: PANG! PANG! E il sangue schizzava... La ragazza era indignata: "Cos'era quella CREATURES?!? Sei un maleducato e un PC, me ne vado...!". "No, aspetta, RESET ancora un po'! Era da MILLENIUM che non incontravo una come te!". "Addio...", la ragazza scappò via... "Torna subito QIX! Senza di te rischio di andare in TILT!". Ma ormai lei era già sull'AMSTRAD di casa; il contadino non se la prese tanto... DOMARK è un altro giorno!!!

Complimenti vivissimi, quasi all'altezza dell'illustre omonimo!

MURDER MISTERY

"Cristallizzata e cucurbitacea redazione di ZZAP!,

sono rimasto molto stupito da ciò che ho letto nella Posta del numero 57 dove Ricki ha affermato che nessuno di voi aveva mai visto la versione per Commodore 64 del gioco Murder; se è veramente così, come hanno fatto MA, MAX e il buon vecchio RP (che spero ritorni quanto prima) a dire la loro sul gioco? "L'atmosfera è resa perfettamente, non vi stancherete mai di giocare".

Non voglio dire che siete degli imbro-

glioni, ma sto cominciando a pensarlo e, se non pubblicherete la lettera, sarà una conferma del fatto che ci prendete in giro. Io spero di sbagliarmi, e se è così vi porgo le mie più umili scuse; infatti, anche se leggo la rivista da solo un anno, sono un vostro affezionato lettore e mi dispiacerebbe perdervi per una cosa così stupida (anche se poi non sarebbe così male, risparmierei 4 mila lire al mese che, per dodici mesi, fanno 48 mila lire e per 10 anni sono 480 mila lire).

PS Naturalmente stavo scherzando, anche se calcolando gli interessi composti..."

Il Genovese con parenti in Scozia

E' fin dalla prima posta di cui mi sono occupato che cerco di chiarire questo punto, ma a quanto pare vedo che il problema continua ad assillarvi; come ho già detto il numero scorso non si trattava di una recensione, ma di una traduzione. Dove sta la differenza? Semplice, ZZAP! è nata ormai 58 numeri fa come traduzione dell'omonima rivista inglese della quale portava non solo il nome, ma anche i contenuti; con il passare del tempo le cose si sono però progressivamente evolute... Grazie al fatto che riceviamo settimanalmente le novità dagli importatori, e in seguito con la collaborazione delle stesse software house che ci mandano sempre più spesso direttamente le versioni finali prima ancora che queste vengano pubblicate per avere una recensione in anteprima, grazie a tutto questo siamo in grado di confezionare la rivista indipendentemente dal materiale inglese cui generalmente facciamo riferimento solo per alcune rubriche marginali e saltuarie come ad esempio il diario, certe interviste a programmatori, le novità per le console oppure alcune preview (non tutte, ad esempio per quella di Turbo Charge siamo stati noi a contattare la System 3). La stragrande maggioranza delle recensioni sono quindi assolutamente distinte da quelle inglesi (anche perché preferiamo sempre e comunque il nostro giudizio al loro), ma a volte può benissimo capitare che all'interno della rivista straniera compaiano anche dei giochi di cui noi, per un qualche motivo, ancora non disponiamo. A questo punto interviene la "traduzione" che, tralasciando il fatto che ne vengano spesso stravolti i contenuti (credete che gli inglesi parlino di Crissy e Ayrton, o il folle Max?), si rifanno direttamente all'inglese per quanto riguarda la pagella e le fotografie (visto che noi NON disponiamo materialmente del gioco); considerando poi una certa carenza di buoni giochi in circolazione, comprenderete facilmente come in certi casi non possiamo far altro che "fidarci" del giudizio del recensore inglese... Fin qui sinceramente non ci vedo nulla di

male, anche perché, come certo saprete, è una pratica ricorrente adottata da TUTTE le riviste, mi chiedo allora a che cosa sia dovuto il tuo disappunto, al fatto che c'erano le faccine dei recensori italiani? In questo caso ti devo dar ragione perché riguardavano effettivamente dei pareri non da loro direttamente espressi, ma anche in questo caso non mi sembra poi un motivo tale da suscitare una simile reazione sdegnata, evidentemente (senza offesa alcuna) non hai idea degli infiniti problemi di strutturazione e impaginazione di una rivista come la nostra (i veri errori grossolani sono ben altri, come ad esempio i commenti di Spitting Image). Venendo comunque al caso particolare da te menzionato credo che questo rappresenti un episodio unico nella storia del software con un gioco di cui effettivamente non s'è avuto più traccia dopo che ogni rivista ne aveva segnalato l'esistenza con una puntuale uscita delle versioni a 16-bit, le foto le avete e le abbiamo viste tutti, io a questo punto non so veramente cosa aggiungere... Se poi vuoi smettere ancora smettere di seguirci noi non possiamo opporci, anche se, come ti ho già detto nel numero scorso, non sai quello che ti perdi con le centinaia di maniaci collezionisti che potrebbero pagarti la rivista fior di milioni...

UN PRIMO PUNTO DELLA SITUAZIONE...

"Cara redazione di ZZAP!...

... Un giornale che è rinato dalle proprie ceneri! Tempo fa vi avevo scritto una lettera abbastanza critica: la rivista mi stava deludendo. Abbondavano errori da Paperissima (perfino in copertina!), recensioni inconcludenti e giudizi del tutto opinabili, lo spazio della posta era ridotto e occupato da sporadiche lettere (quindi inutili) sulle console e amenità varie. Stranamente si avvertiva il consueto impegno da parte dei redattori, ma allora perché tutto questo?

Ok (come lo avevi scritto tu non mi piaceva troppo... ndr), lo ammetto, con l'ultimo numero mi avete smentito. Una copertina divertente, errori ridotti solo a quelli ortografici (ed erano pochissimi), recensioni esaurienti e allo stesso tempo "ghignose" (complimenti a Max, almeno credo, per Gremlins 2) (grazie, ndrMax) di games veramente validi, il ritorno del diario dei Rowlands e una posta tornata ai vertici del grande MBF (grazie, ndr). E qui mi soffermo a spendere due parole: la prima Posta di cotesto sconosciuto Ricki, anche se, comprensibilmente, un po' confusionaria è risultata piacevole a leggersi, mentre la seconda ha fatto rivivere gli antichi fasti (scusate l'altisonanza delle parole, forse sto esagerando ed è meglio smetterla, ma no, dai, continuo);

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.



in precedenza avevo suggerito di usare dei caratteri più piccoli e così è stato fatto, avevo suggerito una Mega Posta Brevis sulla disputa console che cercasse di presentare i pareri della maggioranza e facesse concludere la diatriba (ma ho l'impressione che continuerà a lungo) e così è stato fatto... Avete sbattuto fuori Carlo perché scoperto analfabeta (sto scherzando, naturalmente). Ma il successo va anche spiegato: un redattore diviso Test ed epistolario non sarà mai bravo quanto un epistolista a tempo pieno, concordi Ric? Concludo comunque con un Bravo! Tutto spixxellato (basta che non sia come la scritta di Premiere Collection, il dazio da pagare per la ricerca di una nuova impaginazione, ndR) a Ricki e al cognome che si cela dietro a questo nome... Chiaro, no?!? (Noooo! Cerca d'essere più preciso, al momento soffro di crisi d'identità, ndR)".

Michele Maggio

"Favolosa redazione di ZZAPI! Ho qui sottomano il numero 56 e mi sembra il caso di fare brevemente il punto della situazione... Copertina: buona, da quando è lucida, ma che fine hanno fatto le opere d'arte di Oli Frey (quella di North&South dello scorso mese era sua e lo sarebbe stata anche questa se non avessimo preferito all'ultimo momento per Merce, ndR). Impaginazione: anche qui tutto OK. Cercate però di proporre dei titoli meno ingombranti (Elvira, Narco Police, Chip's Challenge...). (Fatto, ndR). Recensioni: finalmente sono tornate concise e con un umorismo non troppo dilagante; la quantità di foto è giusta, ma mancano molte caricature... (Stiamo provvedendo e da Settembre dovrebbe essere tutto sistemato, ndR). Top Secret: dopo un periodo di magra, i BBros ci stanno deliziando con trucchi, mappe e soluzioni veramente succose. Qualche errore comunque non manca, come i tips ripetuti più volte (potrebbe capitare ancora, mi scuso a nome dei BBros). Console... Discussione rimandata. Posta: molto ben implementata, bravo Ricki! Tuttavia c'è solo una sensazione, mi sembra che la tua non sia una posta, per così dire, nei classici schemi di Carlo e MBF. Infatti non pubblici tantissime lettere, ma cerchi di dare una risposta (quanto più esauriente possibile, ndR) a tutti; comunque va benissimo così, e se si potesse aggiungere anche una facciata andrebbe meglio! (Eseguito! NdR). Perché Ricki non compare nell'elenco dei redattori sotto il sommario?"

Giorgio Guerra

Ho volutamente pubblicato le uniche due lettere che si complimentavano per la mia conduzione della rubrica,

tralasciando accuratamente di menzionare le centinaia che invece chiedevano insistentemente la mia penna al rogo... Scherzavo (fortunatamente), in risposta a Giorgio vi posso dire come partendo dalla considerazione che ognuno di noi ha un proprio stile, non credo sarebbe stata una buona scelta impostare la rubrica in funzione del lavoro dei gloriosi predecessori, questo significa che ho sempre cercato di fare del mio meglio seguendo quelli che sono i miei intendimenti personali (quindi opinabili, come già detto), quanto leggete ne è il risultato (senza voler assolutamente ignorare o addirittura screditare il lavoro di Carlo e MBF che hanno comunque rappresentato una preziosa fonte d'ispirazione); per quanto riguarda invece la mancanza del nome nel colophon a volte le apparenze ingannano (non sempre), frase molto sibillina, ma decisamente appropriata... Devo comunque dire che nel complesso i pareri che ho avuto modo di leggere sono decisamente confortanti (qualche d'uno chiede il ritorno della Posta Brevis, il cambiamento è dovuto ad una mia indiscutibile presunzione che mi obbliga a cercare di fare sempre meglio, anche qualora questo fosse impossibile, ma sono anche molto realista: se volete sono dispostissimo ad abolire la Posta Synthetica...), chiudo invitandovi nuovamente ad esprimere liberamente il vostro parere (ci penserò io a censurare opportunamente quello che non mi piace, potere dell'editoria...) sul mio operato (e ovviamente sulla rivista in generale), non si può migliorare senza mettersi in discussione...

LETTRICE ALLA RISCOSSA

"Malefica Redazione, scrivo in risposta ad una lettera pubblicata nel numero 56 (mi riferisco a quella "Lettori in Gonnella")... (In cima al foglio, in mezzo a labbra rossettate e altre considerazioni intimistiche trova spazio anche un emblematico "maschilisti schifosi", ndR). A parte il contenuto della lettera (scusate, ma sono inc... come una bestia) che denota un grado d'intelligenza...(sapete come sono le ragazze quando si spettinano per aver alzato la voce... NdR), mi sento il dovere di rassicurarvi sulla mia identità... Fanno seguito generalità e numero di telefono (che ovviamente non vi dico, vi sarebbe piaciuto vero, vecchi marpioni! Ad ogni modo ho controllato, è proprio il suo, le ho svelato un segreto che non sa ancora nessuno, ci risentiremo... Niente male questo mestiere! NdR), segni particolari: se mi arrabbio sono dolori (come già vi avevo preannunciato, trattandosi di una caratteristica intrinseca del sesso femminile...). Completata la descrizione passiamo ai fatti: è ora di bastaaaa! Forse per convincervi dovrei versare anch'io

il profumo sul foglio... Che mi debba sorbire le risatine ironiche dei miei compagni di scuola, e poi mi veda non creduta perfino dalla mia rivista preferita proprio no, eh?!"

Martina

Vi confesso che appena ho letto la lettera m'è venuto il terribile dubbio d'aver preso in giro una delle poche vere lettrici di cui abbiamo notizie sicure (lancio un appello: scrivete!), eppure mi suonava veramente strano che l'autore "in gonnella" potesse essere veramente di sesso femminile (anche perché in questo campo sono afferratissimo... NdR), sono andato quindi a controllare con un certa preoccupazione la pagina incriminata per scoprire con notevole sollievo come la cara (perdonami il tono confidenziale, ormai ci conosciamo...) Marty sia stata solo citata marginalmente e non avevo assolutamente nemmeno ipotizzato una sua falsa identità, non vedo dunque il motivo di tale sfogo (e di questi tempi non sei la sola...) che mi auguro sinceramente d'aver placato con la telefonata e la pubblicazione della lettera.

Per rimanere in tema comunico alla "misteriosa" Elisa (un bacio, ndMax) che un lettore di Roma (Antonio Rubini per l'esattezza), ha molto apprezzato la tua lettera ed è rimasto positivamente impressionato dal fatto che anche tu apprezzi i giochi come Turrigan e via dicendo...

Infine un saluto anche alla simpatica Silvia Forghieri, il problema delle foto al televisore che non vengono è da imputarsi al tempo d'esposizione della vostra macchina fotografica...

FANS PARADE

Come promesso il numero scorso è un mio preciso intendimento dedicare particolare attenzione a questa troppa a lungo bistrattata rubrica, e ho visto con piacere che le lettere contenenti le vostre preferenze non si sono fatte attendere. Ho quindi deciso di raddoppiare il numero dei giochi presenti, mentre fra parentesi trovate la posizione precedente occupata e il numero dei gettoni di presenza; da questo momento in poi avete ben due mesi di tempo per modificarla a vostro piacimento...

- 1 TURRICAN II (1-2)
- 2 CREATURES (2-2)
- 3 NINJA III (N-1)
- 4 GOLDEN AXE (3-2)
- 5 TURRICAN I (6-2)
- 6 BATMAN THE MOVIE (10-2)
- 7 RAINBOW ISLAND (8-2)
- 8 ROBOCOP II (4-2)
- 9 MIDNIGHT RESISTANCE (9-2)
- 10 INTERNATIONAL 3D TENNIS (N-1)
- 11 IVAN IRONMAN SUPER OFF ROAD (N-1)

- 12 THE UNTOUCHBELS (N-1)
- 13 TURBO OUT RUN (7-2)
- 14 SHADOW OF THE BEAST (N-1)
- 15 GHOULS'N'GHOSTS (N-1)
- 16 FORMULA 1 MANAGER (N-1)
- 17 CHASE HQ II (5-2)
- 18 BUBBLE BOBBLE (N-1)
- 19 ARMALYTE (N-1)
- 20 ZAK McKRACKEN (N-1)

ZZALAPPAS BAND?

"Caro ZZAPI, scrivo soltanto per chiedere una cosa sola, vi prego di darmi una risposta. Dopo l'ennesima visione di Mai dire gol, è giunta l'ora di sapere la verità. Credo che tra la Gialappa 's Band e ZZAPI o TGM ci sia un legame. Ora, che leggano uno dei suddetti giornali è certo. Questa certezza mi viene data da alcune frasi che ora non sto qui a ripetere (se le volete sentire, fatemelo sapere) (le vogliamo sapere, ndR). Allora io mi domando, è o no tra voi la mitica band?"

GDM

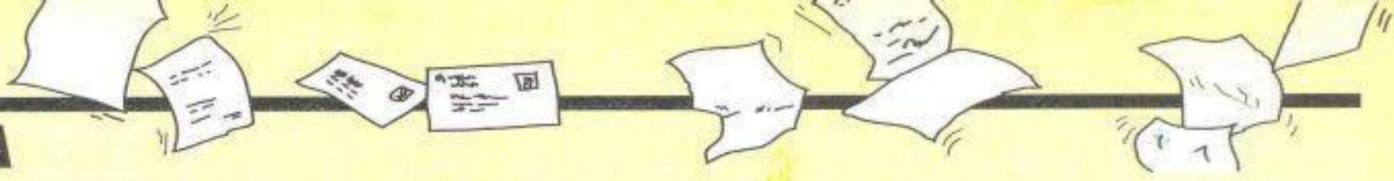
Sinceramente non ho idea di come tu sia arrivato a tali deduzioni (mi farebbe veramente piacere conoscere le frasi cui fai riferimento, scrivi!), ad ogni modo non esiste nessun rapporto fra la redazione e la band se non alcune registrazioni di partite a Kick Off 2 utilizzate in una trasmissione, il paragone (in considerazione dei numerosi apprezzamenti che leggo molto spesso) ci ha comunque lusingato...

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI II

(Risposte tragicomiche a domande vere, di lettori presunti veri...)

"Sono un vostro lettore solo da pochi mesi, ad ogni modo ho trovato molto interessante la vostra rivista... Mi chiedo, visto che in questo periodo esistono parecchie cartucce di espansione, di velocizzazione del drive, ecc. Se non si potrebbe fare, o già c'è, una cartuccia che espanda il C64 fino a 1MB e lo trasformi in Amiga 500, poi si comprerebbe un trasformatore più potente e un drive da 3.5 pollici. Così i sessantaquattresisti continuerebbero ad utilizzare i loro giochi per C64, ma comprerebbero anche i giochi a 16-bit con grafica e sonoro migliori. In questo modo non sarebbero neanche costretti a cambiare sistema, più avanti, spendendo soldi che risparmierebbero comprando solo una cartuccia ed un drive. Io possiedo attualmente un Commodore 64 e sarei molto contento se esistesse una cartuccia di questo tipo perché avrei giochi migliori e potrei continuare con i classici per C64. Spero che mi darete una risposta..."

Alessio Carveni



Ma non c'è mica bisogno di una cartuccia! Ti farà piacere sapere che stiamo mettendo a punto una prodigiosa bacchetta magica, che troverete allegata al prossimo numero, con la quale tramutare il vostro Commodore in un Amiga pronunciando una volta "abbracadabra", mentre se ripeterete due volte la parola magica dovrebbe saltare fuori un PC VGA con tanto di hardisk da 40 mega e monitor in alta definizione (quest'ultimo solo se avete un timbro di voce anglosassone)! Ovviamente per tornare indietro è sufficiente dire ad alta voce la parola all'incontrario, ma non è finita qui! Al momento stiamo verificando eventuali compatibilità e pare che funzioni anche con le automobili trasformando le Uno in Jaguar e le Polo in caramelle. Dovrete solo attendere fino a Settembre...

"Caro Zap..."

Mi chiamo Tiziano Monetta e sono un vostro lettore ormai da due anni. Vi ho scritto la lettera per sapere se rifarete la versione Commodore 64 di Robocop II (parli con noi? Bah, Max sta convertendo Out-Run Europa, Stefano è impegnato con Toki, Gabriele con R-Type su Megadrive, Giancarlo si occupa di Cattivik...). In una sala giochi di Salerno c'è il gioco, ma è molto differente da quello sul computer. Quella della sala giochi si avvicina molto al film, mentre quello sul computer è ben diverso, e non è finito: è molto più bella la versione per la sala giochi. Il mio quesito è: rifarete la versione per computer di Robocop 2?"

Anche per te caro Tiziano abbiamo la risposta al tuo quesito, sarà sempre la sopraccitata bacchetta magica a risolvere ogni tuo problema; non dovrai fare altro che prendere la confezione del gioco, cospargerla di mandragola e pronunciare con la bacchetta nella mano destra "bin bin saladin, coin-op, coin-op" a questo punto carica pure il gioco tenendo premuto il tasto P e recitando una canzone (a scelta) di Eros Ramazzotti, il gioco è fatto! Anche qui c'è comunque un tips segreto molto interessante, basta esclamare "Hollywood Poker" con un poster di Julia Roberts nei pantaloni e un guantone di Rocky (va bene anche un'imitazione, purché di vera pelle) nell'altra per essere catapultati direttamente sul set di ROBOCOP III!

POSTA SYNTHETICA

Cominciamo prima di tutto con delle scuse nei confronti di Riccardo Stoppa e Daniele Cella per non averli menzionati il mese scorso in qualità d'autori dei tips demenziali, chiedo scusa, ad ogni modo non credo affatto che la lettera sia stata "vergognosamente censurata e alterata senza che i lettori lo sapessero...", personalmente riten-

go che sia meglio "tagliare" alcune frasi per consentire un maggior numero di risposte pubblicate (a parte che non vedo proprio come altrimenti sarebbe potuto essere, trattandosi di Posta Synthetica!), e comunque sia sarebbe alquanto problematico per me contattare tutti i lettori ogni volta che dovessi effettuare delle piccole modifiche (che non siano ovviamente contenutistiche), non credete?

Purtroppo dare un consiglio a GMF, Il Solitario, non è certo facile, effettivamente i coin-op più nuovi sono reperibili solo nelle sale giochi delle grandi città o in quelle delle località turistiche. Ricorda comunque che per divertirsi con un videogame non è strettamente indispensabile un grafica da farti collassare.

Ovviamente a longevità d'Elvira non era 9% come invece è stato erroneamente pubblicato, ma non credo ci volesse un genio per capirlo. Ad ogni modo l'osservazione di Luca Porcellini era giusta così come bisogna scusarsi anche per la recensione di Spitting Image nella quale comparivano due faccine diverse di Max che esprimevano due giudizi diversi, oltretutto in una si faceva addirittura riferimento al commento di Davide! State tranquilli, non è colpa di un'improvvisa crisi di schizofrenia aggravata, si tratta solo di qualche ritardo con le caricature che speriamo di aver definitivamente risolto con il prossimo numero...

Dario Trombetta ci chiede se uscirà mai la versione Commodore dello strepitoso Lemmings della Psygnosis, una risposta sicura non sono in grado di dartela, ma ad ogni modo ho letto su di una rivista inglese che ci stanno sicuramente pensando in considerazione delle di certo non insormontabili difficoltà tecniche, personalmente sono discretamente fiducioso, anche perché alcuni precedenti come quelli di Ballistix, Blood Money e Beast sono decisamente confortanti...

"Mi chiamo Leandro Domenicale e non è la prima volta che vi scrivo, ma la 39.000.000 ("ho scaricato 1255 penne, consumato 355 fogli e sono rimasto 5 mesi chiuso nella mia scrivania a pane e acqua", da "Le mie prigioni" di Silvio Pellico)... Per puro caso mi imbattei nella vostra rivista, la comprai e, sfogliando qualche pagina, mi accorsi con mio grande stupore che si trattava di videogiochi (e non come quella rivista nella quale l'uomo faceva ZZAP! con le donne!), spiegati in modo un poco demenziale, ma molto efficace per tirarsi su di morale (quando leggo ZZAP! mi torna il buon umore: ZZAP! ti tenta tre volte tanto!)...". Interrompo qui la pubblicazione perché del pokefinder e dell'ultimo livello di Golden Axe ci siamo già occupati, senza contare che ho intenzione di aprire una cartoleria dalle tue parti...

Per rispondere a Fabrizio Schirru ri-

badisco ribadisco (no, così è stroppo) nuovamente, nel caso che ancora non l'abbiate capito, come Zak McKracken II non esista (almeno per il momento), trattandosi di un nostro pesce d'Aprile d'un paio d'anni fa. Per rimanere in argomento vi informo che la soluzione completa è stata già pubblicata nei numeri 31 e 32...

Valerio Daelli è rimasto molto soddisfatto dall'acquisto di Super Monaco Gp, ci sono alcune cose però che non gli tornano come il percorso di prova che è più corto di quello di gara, la pista bagnata che ne precede un'altra con una curva infinita... Sinceramente non so dirti se si tratta di una versione buggata o di cos'altro, l'originale è da tempo scomparso, probabilmente prima o poi salterà di nuovo fuori, pare che Max lo custodisca nel cruscotto della Uno, nel caso incontrasse Ayrton ad un semaforo.... Riguardo a questo gioco comunque ci sono pareri molto contrastanti, mi piacerebbe che ognuno di voi che ne fosse in possesso mi comunicasse il suo giudizio, perché non riusciamo ad identificare il vero valore del gioco.

Sempre in tema di giudizi personali Marco Moretti crede che Ninja III, pur rimanendo un eccellente gioco, non sia all'altezza del suo predecessore per via di una maggiore facilità e similarità fra un livello e l'altro ("bisogna sempre trovare la mappa ed eliminare lo shogun"), se la prende poi anche con le copie pirata che rovinano notevolmente il gioco riducendo ulteriormente la facilità, questo delle vite infinite è un discorso che ho già affrontato su TGM e su cui credo avremo modo di tornare in seguito... Dello stesso parere è anche Dario di Castelfranco che colgo l'occasione per salutare "meglio aver meno giochi, ma originali..."

Per Alessandro Bondi le console sono addirittura "ordigni di Satana", mi sembra che l'argomento stia degenerando in maniera preoccupante, il giovane Alex Albertini la pensa invece diversamente: "Io ho un C64 e un Sega, e non litigano, loro si vogliono bene (non è amore, è fratellanza!)"; sono evidentemente due divertenti posizioni decisamente opposte, dopo le vacanze sarà comunque tempo di decisione consuntiva, non tenendo ovviamente conto dei vostri questionari.

Ho letto piuttosto incuriosito la missiva di Vincenzo Scuderi di Enna (belli i disegni) che racconta "l'altro volto" di tre lettori le cui lettere sono state pubblicate nei numeri scorsi, sinceramente non mi sembra il caso di fare nomi, consiglio, come sempre, a tutti di farsi un bell'esame di coscienza, te compreso che li hai voluti pubblicamente "denunciare"...

Complimenti a Mirko Ortensi per la busta fatta con un foglio di carta, non è un grande risparmio, ma l'idea è ingegnosa; bello il disegno a mano libero

di Ghoul's'n'Ghosts opera di Alessandro Tirico; invettive solenni al prossimo lettore che mi chiama Riki...

"Quando uscirà la recensione di Final Fight?", questo è il quesito di Alex Manili, la risposta ovviamente "quando uscirà il gioco"; la versione è affidata al tenebroso duo Capcom-Us Gold, la data di pubblicazione non è ancora sicura, si parla comunque dei primi mesi di quest'inverno.

Un ringraziamento a Marcello Pagani, "ho sfregato la lettera con il peperoncino rosso, quindi attenti a non fregarvi gli occhi o mangiarvi le unghie dopo averla maneggiata!", grazie a lui è saltata fuori un'ottima spaghettonata piccante. Messaggio per i lettori: se volete venirci a trovare nel mese di Agosto, non fatelo, non ci siamo; ad ogni modo potrebbe anche darsi che saremo noi a venirci a trovare (se qualche d'uno è dalle parti dell'isola d'Elba verso la fine di Luglio e poi in Grecia non si sa mai..., ndr).

Messaggio per alcuni strafottenti pirati di Montecatini: la guardia di finanza sta arrivando...

Chiudiamo con una citazione di PA, l'uomo dei due volti (e non tre come ho erroneamente detto il mese scorso, vero Fricchio lo Sbirro? Perché non frequenti un corso per migliorare la propria calligrafia, è solo un suggerimento...): "Per vivere ci vuole una vita, per morire basta un secondo..." ("Game Over", ndrMax). Riflettete gente, riflettete...

SPACE OVER

A giudicare da Stefano già in costume che si guarda i muscoli allo specchio, da Giancarlo che prepara il suo set personale di secchielli e palette per la sabbia, dalla Donatella che prova la camminata ancheggiante con uno scollatissimo completino mozzafiato, da Paolo e Davide che gonfiano le ciambelle salvagenti, da Gabriele che spalma l'olio abbronzante al Megadrive (anche se più nero di così...), da Stefano (Giorgi) che fa le prove con maschera e boccaglio nel lavandino, dai BBros anche loro pronti con valigione al seguito, e da Max che sta nuotando nella vasca da bagno con i piedi fuori e le paperette che starnazzano, credo proprio che sia finalmente scoccata la fatidica ora delle vacanze, signori e signori così è (se vi pare), ci si rivede a Settembre in forma smagliante con un sacco di cose da raccontarci... Buone vacanze, non fate nulla di cui potreste pentirvi, ma cercate di fare tutto quello di cui sicuramente vi pentireste in seguito di non aver provato a fare... Ciao!

RICKI

GIOCCARE

E' PIU'

FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

LEADER
DISTRIBUZIONE



IMPORTED AND LICENSED BY NINTENDO SYSTEM INC. NINTENDO OF AMERICA INC. 1988. THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO OF AMERICA INC. NINTENDO, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, NINTENDO SYSTEM, NINTENDO SYSTEM INC., NINTENDO SYSTEM INC. AND NINTENDO SYSTEM INC. ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. NINTENDO SYSTEM INC. IS A TRADEMARK OF NINTENDO OF AMERICA INC. NINTENDO SYSTEM INC. IS A TRADEMARK OF NINTENDO OF AMERICA INC. NINTENDO SYSTEM INC. IS A TRADEMARK OF NINTENDO OF AMERICA INC.



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.

© 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.

THOR
The Warrior



MAGNUS
The Wizard



QUESTOR
The Elf



THYRA
The Valkyrie



PETRAS
The Rockman



NEPTUNE
The Merman



DRACOLIS
The Lizard



BLIZZARD
The Iceman

LEADER
THE BEST OF THE BEST