

**VIDEO**

**CLASH!**

**GAMES**

**CONSOLE**

**8**

**BIT**

**TERMINATOR II**

"No problemo!"

**LAST BATTLE**

La scuola di Hokuto  
sugli 8 bit

**SPEEDBALL II**

Nuova violenza  
dai Bitmap Brothers

**SPECIALE COMPILATION**  
L'invasione delle  
ultra raccolte

# GIOCCATE

# RAGAZZI!

## HEI TERRESTRI!

Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

### ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

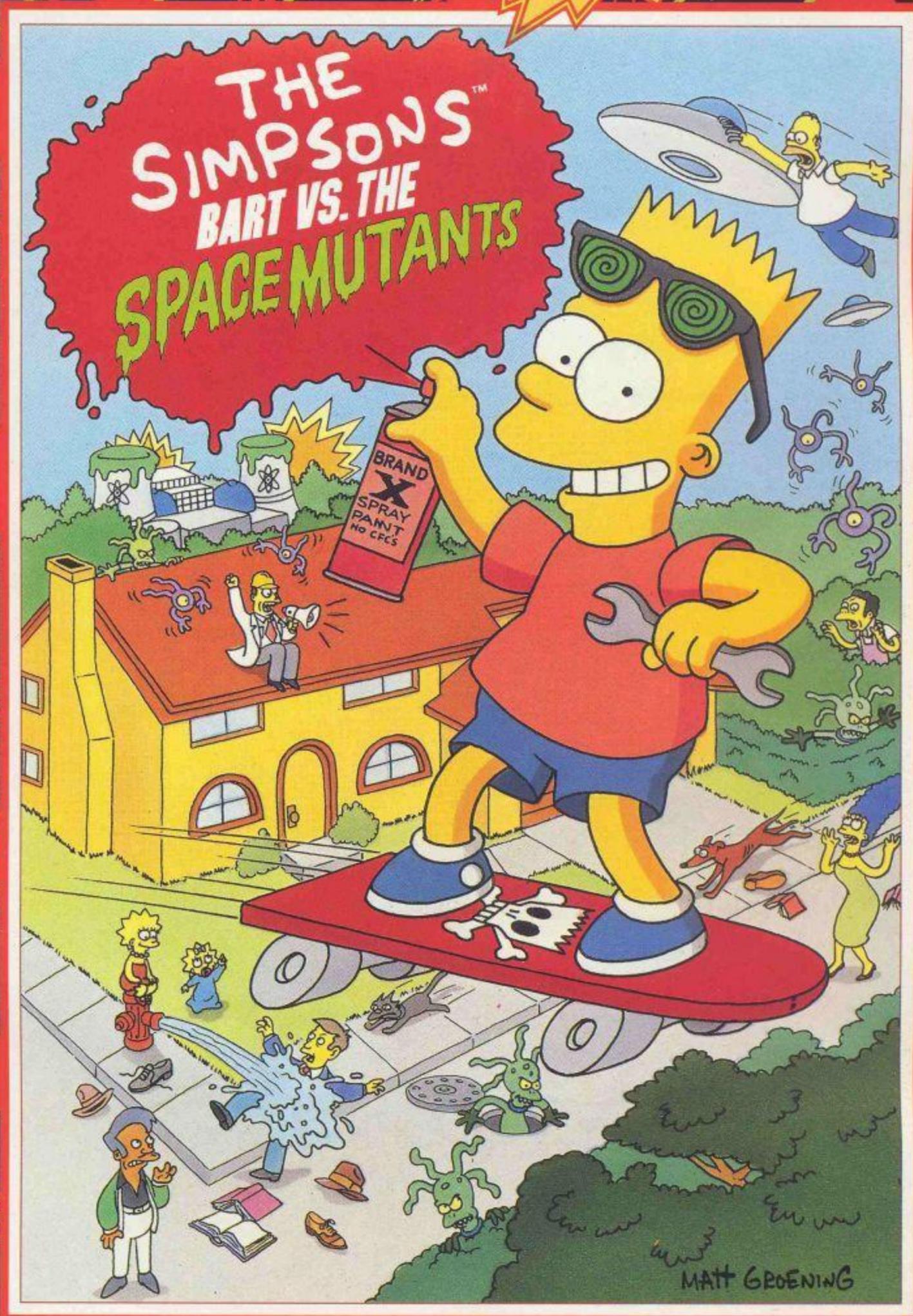
E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta! CHE GUAIO, NON E' VERO?

Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri. E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.

Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

### SALVA LA TERRA!

### ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!



AMSTRAD  
ATARI ST  
AMIGA  
SPEC  
C64  
PC

**Acclaim™**  
entertainment, inc.

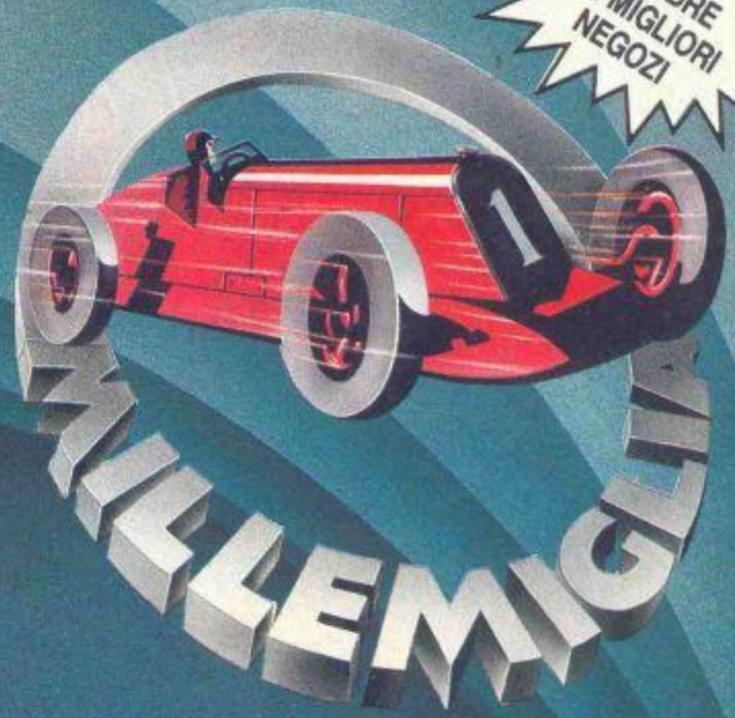
**ocean®**

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

**1000 MIGLIA**™  
THE OFFICIAL SIMULATOR

**1927-1933  
VOLUME 1**

DAL 31  
OTTOBRE  
NEI MIGLIORI  
NEGOZI



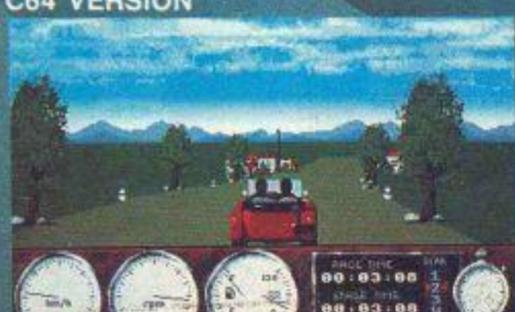
**1000 MIGLIA**™  
THE OFFICIAL SIMULATOR

**1927-1933  
VOLUME 1**

**THE ROARING YEARS  
OF SPORTS CARS**

**K**  
**Giorgio Baratto**

- Reale possibilità di condurre tutte le macchine che parteciparono realmente alla corsa.
- Scorrimento fluido e veloce che rende perfettamente la velocità e la pericolosità di alcuni tratti del tracciato.
- Molte opzioni che danno la sensazione di interagire in maniera effettiva con il risultato finale di ogni tappa.



**MILLE MIGLIA**

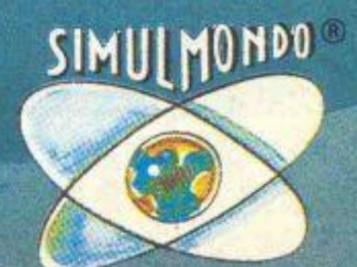
**Auto Guidata Dalla Coppia**

Nome	Alfa Romeo RL Super Sport
Cilindri	6V
Potenza	20000cv
Cilindrata	1300cm <sup>3</sup>
Velocità	300km/h
Classe	3000000
Anno	1928

Pneumatici	4/0
Aspett.	8/0
Frang.	7/0
Resist.	0/0
Consumo	8/0

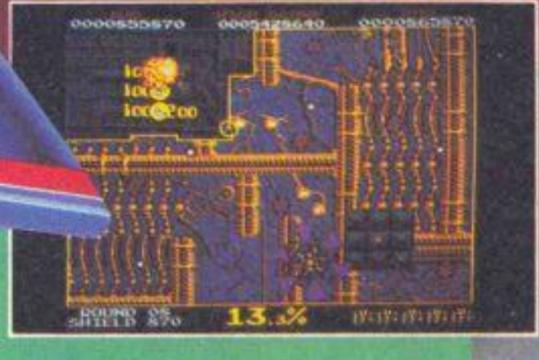
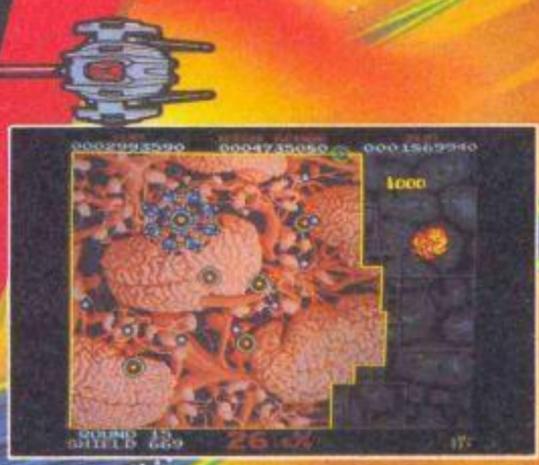
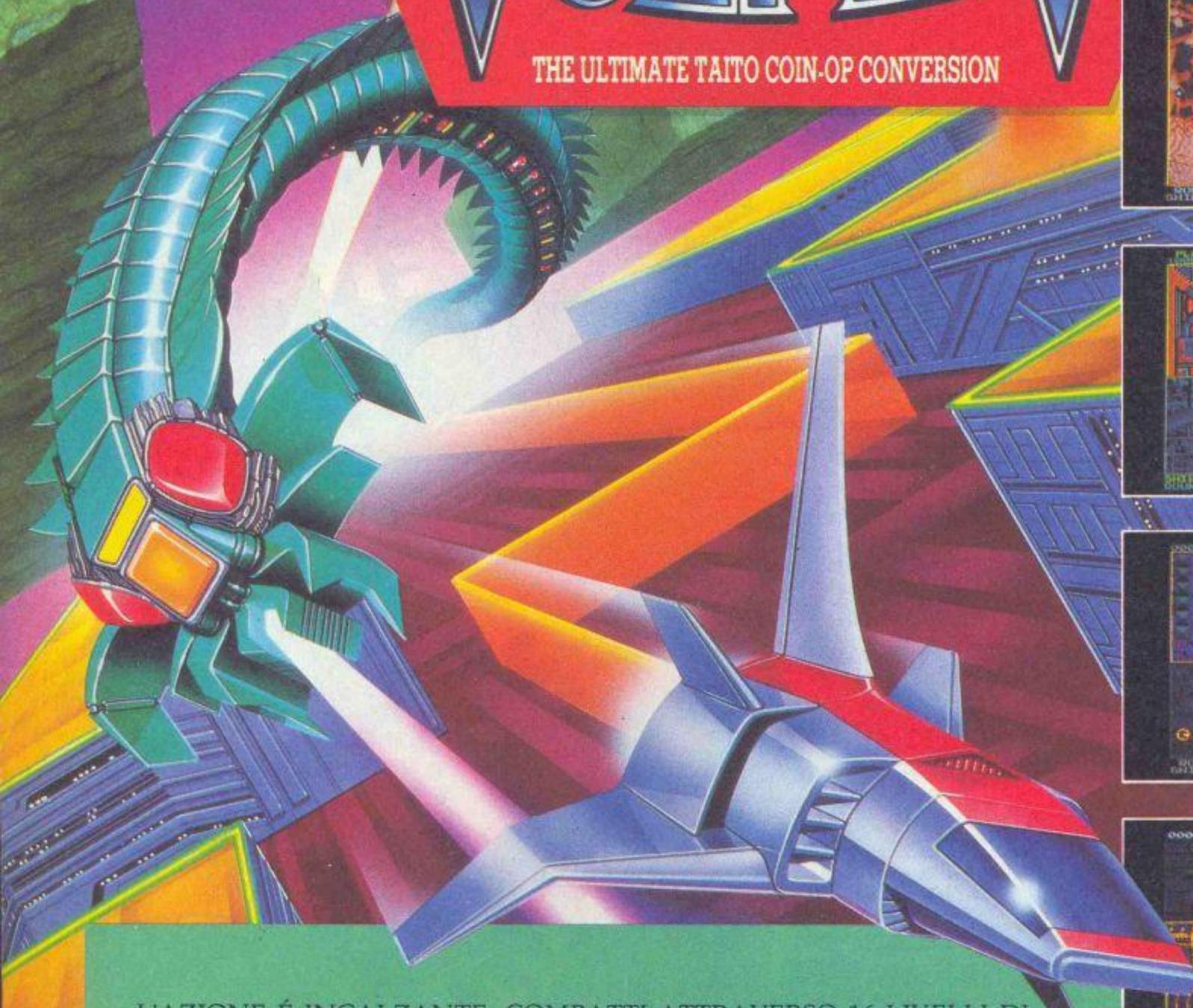
Contrao  
Pulito pesante

Su queste strade simulate corrono le mitiche:  
FERRARI, ALFA ROMEO, LANCIA, BMW, MERCEDES, PEUGEOT, CITROEN, JAGUAR, ASTON MARTIN, SAAB.



# VOLFIED

THE ULTIMATE TAITO COIN-OP CONVERSION



L'AZIONE É INCALZANTE. COMBATTI ATTRAVERSO 16 LIVELLI DI GIOCO RICCHI DI SFIDA, PIENI DI NEMICI E DI BONUS SPECIALI.

RACCOGLI ARMI EXTRA COME I LASER, BLOCCA IL TEMPO E AFFRONTA IL POTENTE "BOSS ALIENO"!

**VOLFIED: É PRONTO AD ATTACCARE IL TUO SISTEMA NERVOSO!**  
**VOLFIED: ABILITA', STRATEGIA E RIFLESSI ESTREMAMENTE RAPIDI.**  
**VOLFIED: SORPRENDENTEMENTE SEMPLICE NEL CONCETTO, INCREDIBILMENTE ACCATTIVANTE DA GIOCARE.**  
**VOLFIED: PROVALO E NE RIMMARAI COLPITO!**

LICENZA CONCESSA DA TAITO/TAMCO PROGRAMMATO PER COMMODORE AMIGA, C64, ATARI ST E PC DALLA OXFORD DIGITAL ENTERPRISES.



DISPONIBILE PER C64, AMIGA, PC.



# Sommario

## VIVA

### 7 EDITORIALE

Nascerà il Commodore 65?

### 8 PREVIEW

Ne abbiamo delle belle!

### 16 TEST

Ecco finalmente i titoli attesissimi del momento.

### 55 TIPS

Dovreste sprecarvi un po' di più...!

### 48 BUDGET

Fra tanti scegliamo i migliori.

### 77 POSTA

Ricki è sempre più pazzo!



## LA

### 8 STUFF

Non siamo STUFFI di novità!

### 10 DOMARK PREVIEW

Anche gli Spectrumiani saranno contenti.

### 12 POWER CARTRIDGE

Novità dall'oceano della Ocean!

### 14 GENIAS

Gran belle novità italiane!



## REDAZIONE

### 16 TERMINATOR II

Un Tie-in molto atteso.

### 21 DARKMAN

Un altro Tie-in molto atteso!

### 32 NAVY SEALS

Ancora un Tie-in!

### 46 INDIANA JONES

Sembrerebbe un Tie-in ma non lo è!

### 60 INTERVISTA

Questi italiani sono proprio fuori di testa!

### 62 IL DIARIO DI ROLAND

Ma gli inglesi non sono da meno...

### 68 ADDICTED FUN

Una compilation davvero MEGA!



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli

**Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta

**Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali

**Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini. **Videoimpaginazione elettronica e grafica:** MARSILINEA

**Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. 02/66804505 - FAX 02/66804478 - **Fotolito:** Litomilano

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

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

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

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.

19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

OGNI MESE IN EDICOLA

1

ANNO I  
NUMERO 1  
OTTOBRE 1991  
LIRE 4000

# COMSO MANIA

**NINTENDO**

NES  
GAME  
BOY  
SUPER  
FAMICOM



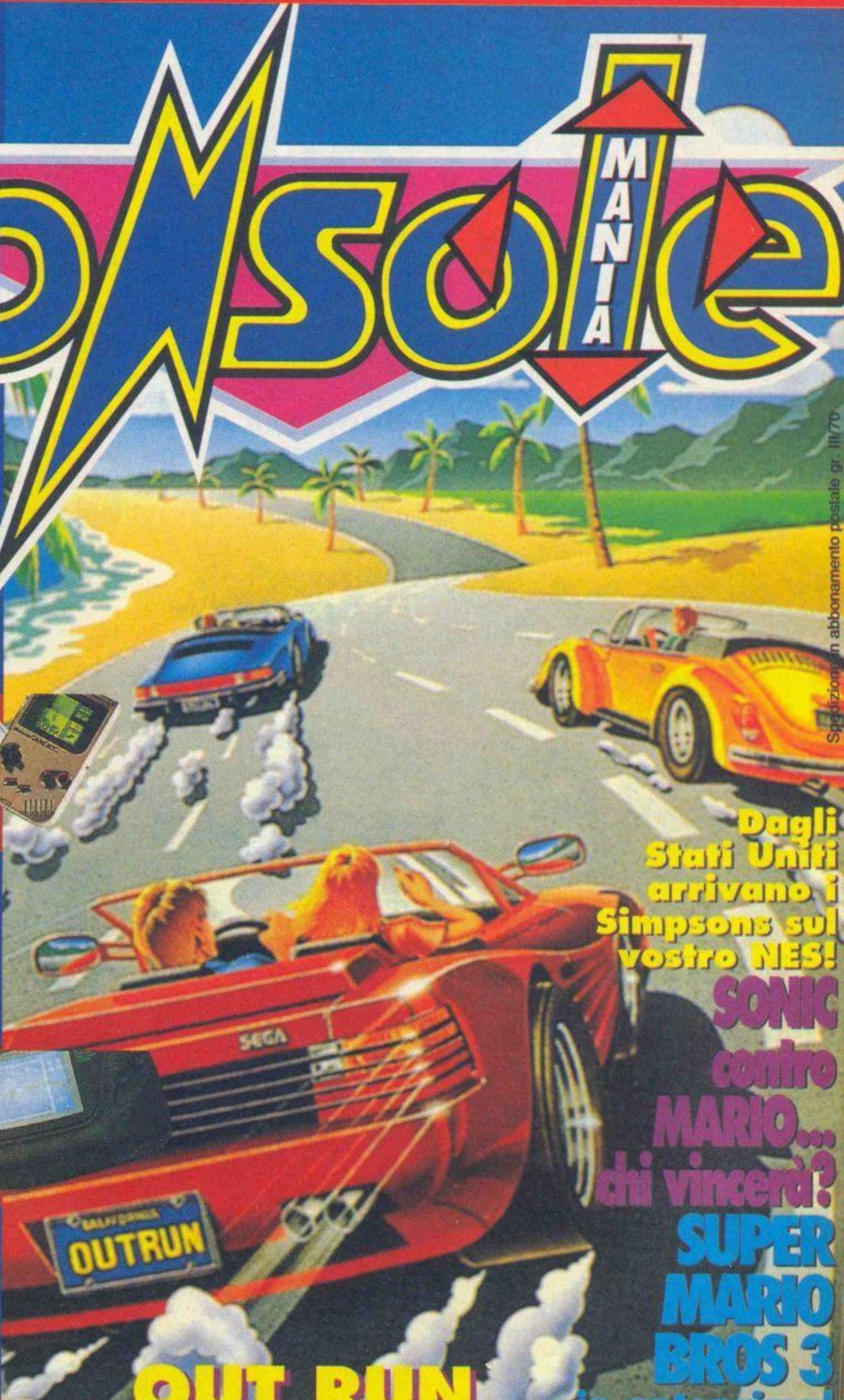
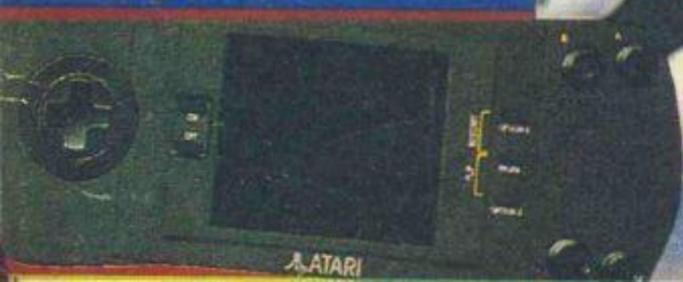
**SEGA**

MASTER  
SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGA  
DRIVE



**ATARI**

LYNX  
7800



Dagli Stati Uniti arrivano i Simpsons sul vostro NES!

**SONIC**  
contro  
**MARIO...**  
chi vincerà?  
**SUPER MARIO BROS 3**

in anteprima!  
Tutte le novità dal Giappone e dall'America.

## OUT RUN

la più famosa simulazione di guida firmata SEGA, finalmente sul vostro Mega Drive!

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

# EDITORIALE

ANNO - Numero 60

**E**' vero: il problema che continua ad affliggerci è quello della produzione di software per i computer a 8 bit. Ci scrivono e telefonano gli amici dello Spectrum quelli dell'Amstrad e, ovviamente, quelli Commodore. E mentre pare che tutto sia perduto, arriva improvvisa la notizia di un probabile Commodore 65. Un rilancio del tutto insperato. Non solo: alla presentazione Domark alla quale io e Max siamo andati (durante l'ECES di Londra), abbiamo visto muoversi un certo interesse verso il 64, e le versioni Spectrum e Amstrad di alcuni giochi ci hanno stupiti (andate a leggervi la preview DOMARK).

Insomma, il mondo a 8 bit continua a muoversi, e noi con lui. Speriamo che siate soddisfatti anche voi. Certo, non è più come una volta, ma dei titoli di buon valore stanno ancora uscendo, e per Natale si prevedono grandi novità. E mentre voi state leggendo questo numero di Zzap!, date una mano (almeno col pensiero) a Giancarlo Calzetta, da questo numero Capo Redattore della rivista.

Buona Ottobittata!

N.B. Ci scusiamo coi lettori per aver pubblicato nella recensione di Pang dello scorso numero, le foto di Logical. Questi puzzle game ci rincretinoscono! E comunque sia le foto sono pubblicate in questo numero nella pagina del Sommario.

STEFANO GALLARINI

## COMMODORE 64

ADDICTED FUN	68
BIG GAME FISHING	40
DARKMAN	21
FOOTBALL CHAMP	42
GRAND STAND	70
LAST BATTLE	28
RENEGADE III	48
SPEEDBALL II	24

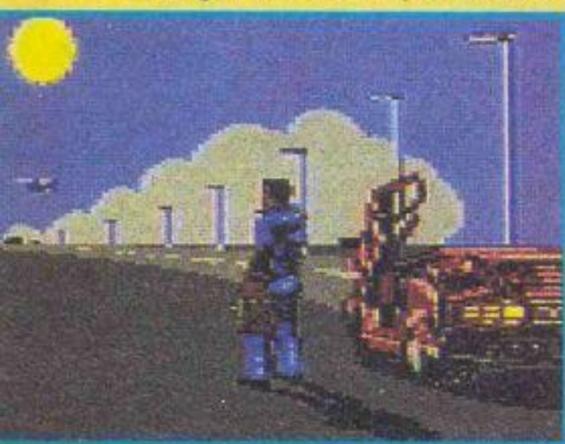
SWAP	36
TERMINATOR II	16
THE UNTOUCHABLES	52
ULTIMATE COLLECTIONS	72
VIRTUAL WORLDS	74
VOLFIED	34

<b>AMSTRAD</b>	
NAVY SEALS	32

# STUFF!

## TURBO CHARGED

Ad un mese di distanza dalla sua entusiastica recensione, finalmente Turbo Charge è giunto nei negozi. Come potete ve-



dere, le schermate grafiche di questo stupendo gioco, sono sbucellucherranti come vi avevamo detto. Ciò che però ci fa veramente molto piacere, è che cotali schermate non saranno tagliate nella versione su cassetta, in quanto la System 3 è riuscita, tramite una routine di turboload, ad inserirle senza rallentare eccessivamente il gioco. Inoltre, la dinamica soft-house, ha inserito alcune nuove schermate all'inizio ed alla fine del gioco, mantenendo i prezzi dei supporti in-

variati. Le versioni disco e cassetta sono già disponibili in UK, mentre quella su cartuccia (2 megabit) uscirà a Natale.

## RUGBY, QUESTO SCONOSCIUTO

La coppa del mondo di Rugby sarà certamente una delle competizioni sportive più ignorate dagli Italiani, tuttavia, se qualche lettore appassionato di questo sport vuole riprovare a casa sua le stesse emozioni (con qualche livido in meno NdP), standosene però comodo sulla

sua poltrona, gli farà piacere sapere che un'accuratissima versione della coppa mondiale di Rugby sta per uscire grazie all'Audiogenic. Rugby-The

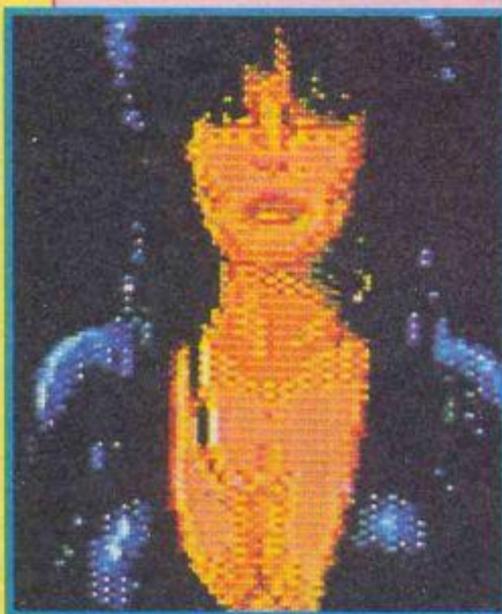


## MARACHELLE E FURTI DEI BONANZA BROS IN CASA ELVIRA

Ricordate lo splendido "Bonanza Bros" per Megadrive, recensito sul numero di luglio? Ebbene, sappiate che la coppia digitale più famosa dopo i Bbros, i BovaByte e la Banda Bassotti, sta per approdare nelle memorie dei nostri fidi 8 bit. La US Gold è infatti a buon punto nella conversione di questo pazzo gioco rubatorio per C64, e se riuscirà a mantenere quella carica di humor che contraddistingueva la versione originale, sarà un gioco dall'indubbio successo. Le difficoltà tecniche non sembrano infatti insormontabili, visto che la grafica originale era alquanto "particolare", un misto tra il mondo Playmobil e gli ambienti Naif, e quindi siamo

usciranno a Novembre e, speriamo, troverete la recensione sul prossimo numero.

Sempre sul prossimo numero, dovrete inoltre trovare Hot Rubber, un gioco nuovo della Palace che, dopo un periodo di esitazioni, sta tornando alla grande sulle scene del C64. La società responsabile di classici come Cauldron II e di più recenti realizzazioni di ottimo livello come International 3D tennis, sta infatti convertendo questo gioco motoristico dall'Amiga al C64. I programmatori della versione originale, hanno dato al gioco una versione da "dietro la moto" e stanno cercando di mantenere invariata la giocabilità dei 16-bit. Speriamo bene, intanto sappiate che di Hot Rubber sono previste le versioni disco e cassetta.



davvero speranzosi che la conversione riesca molto bene.

Un personaggio molto più sensuale sta inoltre trasferendosi su C64, si tratta infatti di Elvira, che dopo una splendida avventura grafica (con tanto di conversione, a detta di molti "impossibile") ha deciso di incarnarsi (e che carne! NdP) in un gioco arcade. Elvira-The Arcade Game, sarà strutturato in tre livelli diversi, l'inferno, il mondo

dei ghiacci e il castello di Elvira, ma non sarà strutturato nel solito modo "finisci uno stage e vai nell'altro", bensì i tre mondi saranno collegati tra di loro da una fitta rete di teletrasporti. Sia Elvira, sia Bonanza Bros,



Qualcosa di meraviglioso sta per succedere...

## UN DRIVE SUPERVELOCE, UN RILANCIO DEL C64 E (FORSE) NASCE IL C65

World Cup includerà infatti le 16 squadre più famose del mondo, ed ognuna di queste potrà essere controllata dal giocatore o dal computer. Inutile aggiungere che l'azione sarà frenetica e le versioni disco e cassetta usciranno in concomitanza con la competizione reale.

### IL C64GS VA AL ROTTAMATI

Sigh! Il C64GS è stato ufficialmente dichiarato defunto dalla Commodore. Lanciata soltanto lo scorso settembre, la console della Commodore altro non era che un C64 senza tastiera, e, come del resto era opinabile, non è riuscita in un anno a strappare una consistente fetta di mercato alle ben più famose Nintendo e Sega 8 bit. La Commodore, aveva infatti intenzione di vendere almeno 100000 esemplari, ma le vendite nella sola Inghilterra non hanno superato le 15-17000 unità. Steve Franklin, boss della sezione UK della famosa ditta canadese, ha infatti annunciato che il fallimento era "Tutto sommato inevitabile, visto che la Commodore non ha ottenuto il monopolio del software". Per svuotare gli scaffali, la catena inglese Dixons ha addirittura l'intenzione di abbassare il prezzo del GS a meno di venti sterline (45000 lire!!!!), solo così, infatti, la console, i joystick ed i giochi contenuti nella confezione possono diventare un buon affare. Botta finale, le software house continuavano a produrre i loro giochi su disco e su cassetta, mentre la console poteva usufruire solo ed esclusivamente delle cartucce.

Paolone

Nonostante le caratteristiche tecniche del C64 non siano minimamente comparabili (piange il cuore ammetterlo, ma purtroppo è così) a quelle dei computer e delle console più moderne, il fido 8-bit di casa Commodore vanta ancora una gran fetta di mercato del software, la cui qualità è in costante aumento dopo un periodo di incertezze (una risurrezione della qualità siffatta, è seconda solo all'Amiga!), e vi sono numerose speranze che la Commodore continui a sostenere il suo piccolo grande computer. Checché se ne dica, il C64 resta infatti una macchina ottima per i principianti, ed è un modo pratico ed economico per avvicinarsi ad applicazioni più serie come il Word Processing ed il Database, mentre programmi come il GEOS riescono a tirare fuori il meglio da una macchina che "non è solo un videogioco". Uno dei difetti più antipatici del C64, però, non è da imputare all'unità centrale, bensì ad una periferica che è stata croce e delizia di una generazione di utenti: il drive 1541 a 5.25", che in tutte le sue incarnazioni è morbosamente lento e poco capiente. Ma una società costruttrice di cartucce e dischi, ha avuto un'ottima idea, e cioè quella di costruire un drive superveloce a 3.5", in grado di formattare i dischetti in standard MS DOS e di regalare ad ognuno di essi uno spazio di 700K. Per un computer come il C64, settecento kilobyte sono un bello spazio, soprattutto se pensiamo che un normale disco da 5.25" tiene solo 170K per facciata, mentre una cartuccia "solo" 512. Se l'interessantissima periferica avrà il successo che merita, ci chiediamo tutti come si adegueranno società come la Ocean, che sta puntando molti dei suoi sforzi al software su cartuccia. Il drive non si collegherà inoltre allo spinotto seriale del computer, e nemmeno a quella finta RS 232 tanto odiata da chi ci deve collegare un modem. Il Drive TIB sarà infatti interfacciato alla porta delle cartucce, offrendo così una velocità di trasferimento dei dati addirittura supersonica. E' opinabile che la maggior parte delle Software house convertiranno i loro titoli al nuovo formato, ma è necessario che la TIB faccia attenzione a non ripetere l'insuccesso di tre anni fa sperimentato dalla Commodore con il suo "sconosciutissimo" drive 1581, stesso formato, ma minore velocità.

E mentre il C64 normale sta per essere rimesso in vendita alla grande, con tanto di nuovo package di giochi gentilmente offerto dalla Ocean (ben nove titoli, comprendenti classici del passato come Wizball e Firefly, ma anche sbuccellucheranti novità come Jahangir Khan Squash), il secondo grande interrogativo posto dal drive TIB, è come questa periferica potrebbe intaccare un eventuale successo del C65, il nuovo computer Commodore il cui lancio sembra ormai avvicinarsi trepidamente (Natale 1992). Una delle caratteristiche salienti del C65, infatti, sarebbe il fatto che incorpora un drive da 3.5", ma se i due formati non fossero compatibili fra di loro, come si comporterebbero le software house? La speranza è che a fare le spese di questa "avventata" corsa ai dischetti da 3.5" (ormai ben più economici dei loro ingombranti "fratellini") non renda i clienti le vere grandi vittime del mercato, come già è successo per fallimenti come il C16, il SAM coupè ed il già citato drive 1581. Le possibilità grafiche e sonore del C65, inoltre, saranno sbalorditive, e come se non bastasse il nuovo computer sarà totalmente compatibile al buon vecchio 64. La speranza (per non dire l'atroce dubbio) è che il nuovo computer di mamma Commodore non sia un nuovo C128, che nonostante un discreto successo commerciale, necessitava di periferiche particolari per sfruttare tutte le sue peculiarità più salienti, un concetto molto lontano da chi era abituato ad attaccare il suo C64 al televisore (e non ad un monitor RGB) e al drive 1541 (che non permette l'utilizzo del CP/M), e forse proprio per questo motivo è stato ignorato da tutte le software house, ad eccezione della Mastertronic e della CRL.

Comunque, la Commodore inglese guarda con molta simpatia iniziative come il TIB, ed ha annunciato che qualcosa di meraviglioso sta per accadere intorno al piccolo 8-bit, come ad esempio una grandiosa campagna di rilancio. Noi, intanto, incrociamo le dita, e speriamo di potervi offrire già sul prossimo Zzap! una recensione completa del drive TIB.

## IL SID SU CD

Avete presente quei CD giapponesi, in cui sono registrate le musiche più belle dei giochi per Megadrive? Ebbene, una ditta inglese sta facendo qualcosa di analogo anche con le musiche di Amiga e del C64. La Digital Dreams, infatti, ha preso un accordo con Psygnosis e Gremlin per le musiche di Amiga, mentre il CD riguardante il C64 dovrebbe essere in grado di offrire, per via del suono monoaurale, ben 200 minuti di ascolto! Se siete interessati ad una iniziativa simile, perché allora non chiamate la Digital Dreams allo 0044 602 754991 e non dite loro quale musica vorreste sentire uscire dal vostro ampli? Ricordate però che le telefonate internazionali, costano.

# DOMMARK

## GIOCHIAMO

### A...

**I**l primo gioco ad essere pubblicato (per tutti e tre i formati: Commodore, Spectrum e Amstrad) sarà la conversione ufficiale di un oscuro coin-op dell'Atari, si chiama THUDERJAWS e vi vedrà impegnati, in qualità di inarrestabili agenti segreti, in una pericolosissima missione sottomarina, per quanto riguarda l'esito finale di

questo tentativo dovremo essere in grado di comunicarvelo molto presto. Secondo titolo atteso per Ottobre, disponibile per il solo Commodore, almeno

questa ricorderà da vicino quella di Kick Off con la più classica delle vedute aeree, è comunque previ-

*Un'altra bella foto di Pitfighter per lo Spectrum.*



*Pitfighter per il Commodore 64 sembra promettere molto bene.*

*La versione Spectrum di Pitfighter ci ha lasciati davvero a bocca aperta! Peccato che all'ECES non ci abbiano fatto vedere il gioco su computer, ma le foto promettono davvero bene!*



*Ecco Thunderjaws in versione Commodore 64... staremo a vedere.*

per il momento), sarà RUGBY The World Cup. Si tratta logicamente di una simulazione di uno sport non troppo famoso qui in Italia, ma che invece riscuote parecchi consensi in altri paesi; per quanto riguarda l'impostazione

sto anche un cambio di visuale per il tiro di realizzazione. Verso la fine dello stesso mese è invece annunciato (su ogni formato) SUPER SPACE INVADERS, conversione del coin-op della Taito che riprende l'indimenticabile

capostipite dei videogiochi da bar; sostanzialmente l'azione è rimasta invariata, con alcuni evidenti ritocchi alla grafica, l'aggiunta di realistici fondali e qualche piccola variante in alcuni livelli, ne ripareremo. Siamo così arrivati ai due titoli indubbiamente più attesi, altre due conversioni di due omonimi coin-op che hanno avuto molto successo in tutto il mondo. Il primo è RACE DRIVIN' (uscirà la sola versione Commodore), logico seguito di quell'Hard Drivin' che, a dire il vero, ci aveva lasciato abbastanza sconcertati alla sua ultima apparizione casalin-

**Super Space Invaders non ci ha convinti molto come gioco in sé. Questa che vedete è la**

ga, speriamo bene, anche se l'impresa non sembra facile. Il secondo e ultimo gioco è invece uno dei più importanti dell'anno, si tratta di PIT FIGHTER. Se leggete anche TGM (non sarebbe certo male...), avrete già letto come la versione Amiga di questo gioco sia stata, secondo il parere dei nostri inviati, una delle maggiori sorprese all'ultimo ECES londinese, per quanto riguarda le tre versioni a 8-bit queste non erano purtroppo visionabili, ma le foto sono decisamente benaugu-

re, per quanto riguarda le tre versioni a 8-bit queste non erano purtroppo visionabili, ma le foto sono decisamente benaugu-



**Thunderjaws in versione AMSTRAD promette molti colori e tanta fluidità... aspettatevi presto la recensione.**

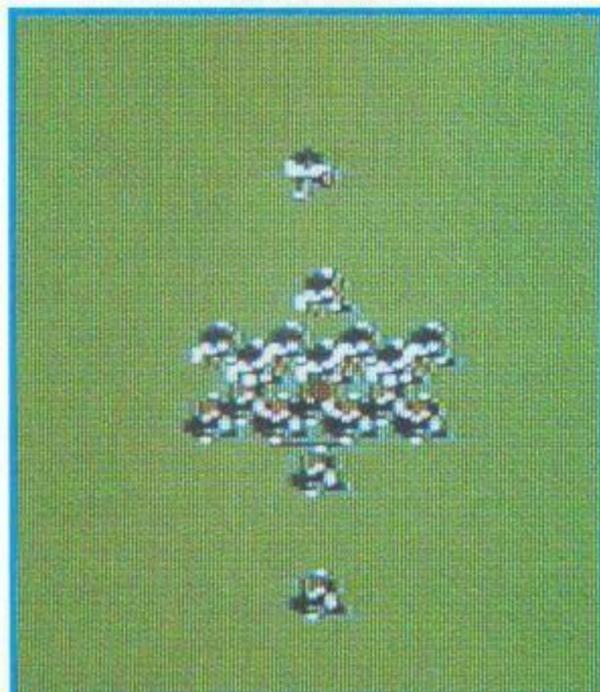


**Thunderjaws in versione Spectrum! La monocromaticità degli sprite è ben calibrata dal tipo di colori usati per il fondale. Speriamo in bene!**

**Super Space Invaders per Amstrad è realizzato bene nei fondali.**

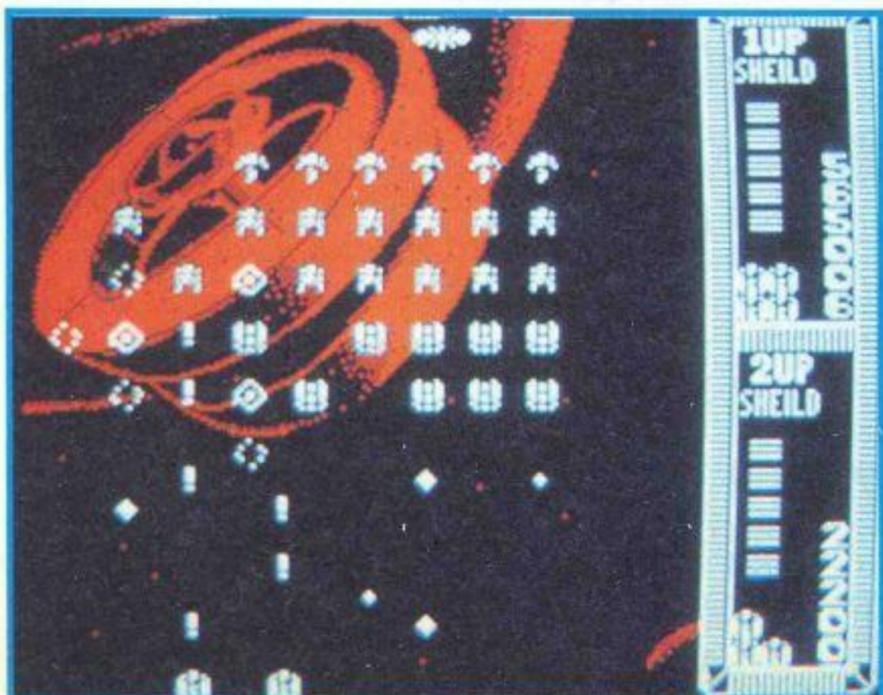


**Super Space Invaders in versione Spectrum. Siamo convinti che questa versione sarà ben realizzata.**



ranti, in entrambi i casi un responso definitivo è atteso per Natale, buon proseguimento di rivista...

**Ecco a voi le immagini di Rugby - The World Cup in versione Commodore 64.**

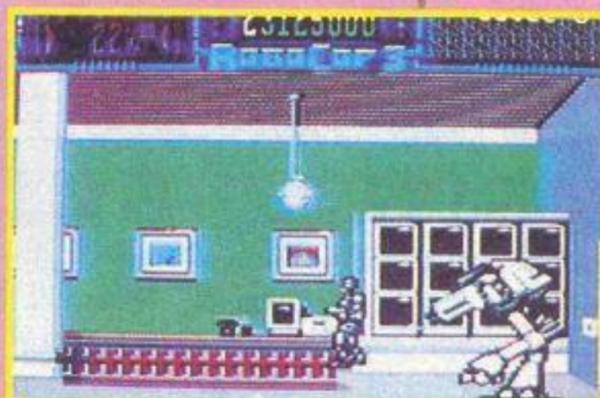




Robocop II, anche se a film terminato il suo lavoro sembrava essere stato mutilato. La nuova trama vede la OCP nel bel mezzo di alcuni casini economici,

impegnata in un folle progetto: eliminare tutti i poveri per mezzo di alcuni spietati mercenari. Nel contempo, una società nipponica propone un'offerta di assorbimento dell'azienda, mettendo a disposizione alcuni propri mercenari, loschi figure vestiti di nero che, in realtà, sono ninja bionici. La cosa

Jeroen Tel, mentre la grafica sarà di Hugh "Last Ninja, Hammerfist" Riley. Il supervisore e project manager Neil Young è un grande patito di



film ed è deciso fino in fondo a "trasportare il feeling della pellicola originale nel videogioco". Secondo lui (ed anche secondo noi!) (Ma non secondo me! NdP) Robocop I era "maestoso", Robocop II "sdrucioloso e balzellante" (non fateci caso, Paolone vostro oggi ha un gran mal di testa, e proprio non ha po-

to, niente male per una sola immagine!! Le peculiarità delle cartucce, inoltre, saranno utilizzate per una brillante sequenza introduttiva, in grado di polverizzare quella di Terminator 2. L'intero gioco sarà dislocato in cinque livelli, cominciando da uno stage con scrollin a lato, sulla falsa riga di

**Sebbene il C64GS sia ormai ufficialmente morto, ed altre software house stiano maledicendo le cartucce, la OCEAN sembra ancora dare parecchia fiducia a questo comodo supporto, e sono davvero interessanti le notizie che circondano le prossime, sbuccellucheranti, uscite su ROM...**

**N**onostante il film Robocop II abbia deluso parecchie persone, la Orion pictures ha voluto insistere producendo anche il terzo episodio della lattina computerizzata più famosa di Hollywood, che, rispetto al precedente, presenterà scene di maggior impatto e molto più adatte al personaggio (non so se avete presente quella in cui Robocop sembrava uno scemo in bicicletta), qualcosa come, ad esempio, un Robocop che svolazza per le strade con un jet-pack. La sceneggiatura è ancora una volta di Frank Miller, il geniaccio dei fumetti, che aveva tra l'altro curato pure quella di

a Robocop non è piaciuta per niente, e così ha deciso di difendere la povera gente dalla corporazione e dai suoi scagnozzi. Qualunque sia l'esito artistico e tecnico del film, il gioco si avvia ad essere mooolto interessante, soprattutto se vediamo chi lo sta programmando: la miti-

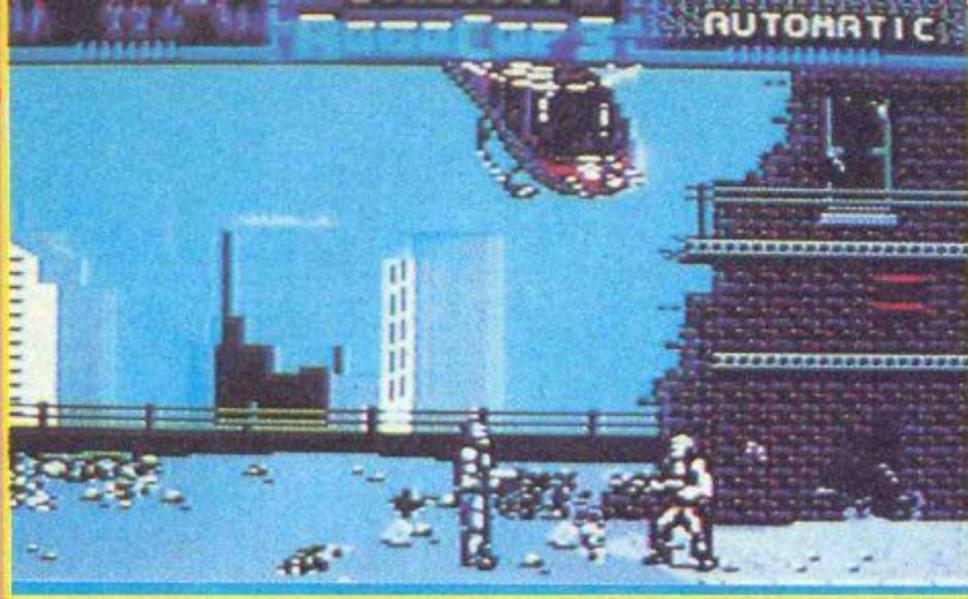


ca Probe, che già si era forgiata di capolavori (lo ricordo ai lettori più "novellini") come Turbo Out Run, Golden Axe, SCI, e recentemente Out Run Europa. Proprio il programmatore di quest'ultimo gioco, Neil Coxhead, curerà Robocop III, ed assieme a lui ci sarà l'ex Maniac Of Noise

tutto fare a meno di scrivere questa cavolata NdP), mentre il terzo, dovrà essere "il migliore dei tre". Il progetto viene sviluppato in concomitanza con la relativa conversione per il Nintendo, ma il C64 avrà meno azione "saltellante". Il gioco sarà sviluppato attorno ad una copia del copione (wow, che gioco di parole! NdP) e ad alcune fotografie. Diversamente agli altri giochi su cartuccia della Ocean, Robocop III uscirà solo ed esclusivamente su tale supporto, in quanto il programma accederà continuamente alle memorie ROM per caricare i dati più disparati, come ad esempio quelli del meraviglioso ED-209: si tratta di ben 9 sprites per otto diversi frame d'animazione. Considerando che alcuni sprites restano statici, ci sono circa 50 frame in tut-

Operation Wolf, in cui bisogna spiacciare tramite mirino tutti i cattivoni che si avventeranno sconsideratamente sullo schermo (e che diavolo, Robocop mica scherza! NdP). Questo livello sbudelloso termina in un altro ambientato stavolta in una fabbrica. Purtroppo non abbiamo avuto modo di vedere le fotografie di questa particolare sezione di gioco, ma a quanto ci hanno detto, sarà uno stage del tipo camminasparammazza (e già che ci sei) raccogli sulla falsariga del primo Robocop. Per questo livello, Neil si è scomodato e si è addirittura recato alla sala giochi sotto casa per giocare il vecchio coin op, per dare ai nemici una parvenza di familiarità. I due livelli successivi saranno ambientati presso Cadillac Heights (chiunque sia a conoscenza di questo posto o di che cavolo altro si

# CARTRIDGI



tratti mi avverta, sento il bisogno di incrementare con questa notizia il mio già ampio bagaglio culturale, ma che presenta -il bagaglio- una lacuna in corrispondenza di queste due parole. Forse è perché non ho visto il film... NdP). Il primo vede Robocop svolazzare col suo jetpack, quindi il nostro poliziotto di latta ri-

mosissimi Ninja Robot. Questa volta non ci sono puzzle tra uno schermo e l'altro per ricaricare l'energia (come in T2), bensì Robocop dovrà ricaricare le proprie batterie raccogliendo delle cellule di energia durante l'azione. Tuttavia, sono presenti degli "schermi officina" in cui il nostro fido poliziotto potrà rinsavirsi fino al 100%,

centoventi, non potresti essere più preciso?" E va bene, vi dirò qualcosa in più: la versione Amiga è uscita circa otto mesi fa, e con un 3D veloce ed un mucchio di armamenti, era proprio il tipico gioco che fa venire voglia di comprare un 16 bit per giocarlo... "Buuuuu! Traditore! Vuoi farci abbandonare il C64! Come diavolo è possibile che si possa convertire su un 8 bit proprio QUEL gioco?!" Ebbene, siori e sio-re, calmatevi e lucidate bene il vostro Commodore, perché questa insperata conversione sta per apparire anche sul vostro computer, e le sue

all'inizio i carri sembrano piuttosto bruttini: uno scatolone con un buco in mezzo, ma appena si avvicinano un poco, si riesce a scorgere una perfetta sagoma tridimensionale dell'oggetto che avete di fronte. E' meraviglioso, ancor più impressionante di Space Rogue, per certi versi. Nello scenario, sono inoltre compresi alcuni palazzi ma, come accade nelle versioni a 16 bit, per la maggior parte del tempo in cui siete sotto fuoco, si presentano sotto forma di cumuli di punti. Irritante, lo so, ma ci si deve abituare.

Il gioco è progettato per funzionare con il joystick del 64GS, col solito sistema del ruota a sinistra/destra e avanza/tornaindietro.

Lo sparo normale, una volta premuto, mette il giocatore in condizione di usare l'arma scelta in quel momento, mentre il secondo tasto fuoco fa accedere al pannello delle opzioni. Una versione di questo gioco su cassetta è addirittura una masochistica utopia, persino la versione su disco, già pianificata, sa un po' di inganno.

Tuttavia questo gioco, con la mole di dati a cui dovrà accedere, sarà perfetto su cartuccia, e le opzioni di salvataggio/caricamento delle partite sarà sostituito da un agile sistema di password (quello che avrei desiderato per Mean Streets, ricordate? NdP). Visto che la grafica ed il sonoro non mancano, se la Ocean riuscirà a sbatterci dentro anche tanta giocabilità, non è detto che Battle Command non sia destinato a diventare un classico.

**Paolone**

# E POWER!

mette i piedi per terra, con tanto di un attacco da parte di un elicottero e di un ED 209 alla fine del livello. Il quinto livello è un confronto nella sede della

ma ricordate che durante il resto del gioco, il massimo sarà 75%. Dopo un discussissimo Robocop I, ed un seguito divertente, Robocop III sarà certa-

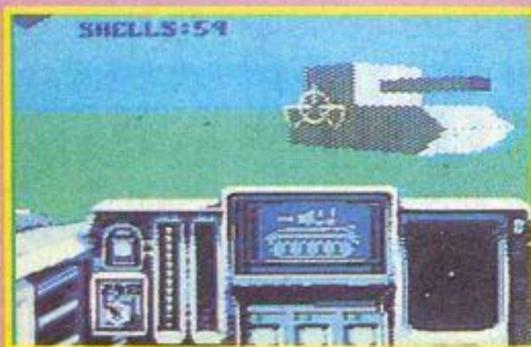
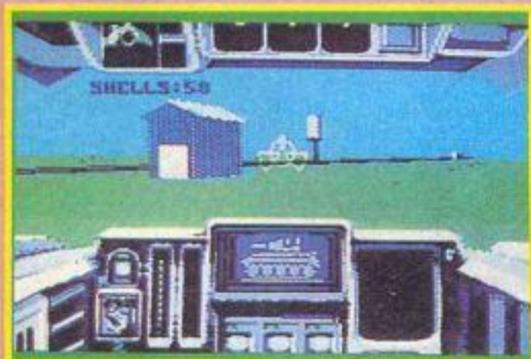
specifiche non avranno nulla da invidiare all'Amiga. La grafica sarà infatti strutturata in 3D solido, che si muoverà ad una velocità molto simile ai 16 bit, e la musica sarà persino migliore!

Premendo fire, accederete ad un'impressionante schermata di selezione delle armi da utilizzare, ognuna di queste armi vi verrà mostrata a lato, da una figura rotante in 3D solido, ed una volta che le avrete scelte, potrete immergervi nelle missioni, che vanno dal più semplicistico blastatutto al salvataggio di ostaggi. Durante le missioni, potrete essere coinvolti in combattimenti con altri carri, e qui il programmatore Steve Caslin ha dato il meglio di sé, regalando all'azione una già citata velocità simile a quella di Amiga. A dire il vero,

mente un gioco superbo. La cartuccia da due megabit dovrebbe essere disponibile in inverno.

## OLTRE L'IMPOSSIBILE

Avete presente Battle Command? Intendo proprio dire quel gioco in cui dovete guidare un carro armato lungo le missioni che gli vengono assegnate. "Dai, Paolo, di giochi coi carri armati ce ne sono centoquarantottomilaotto-



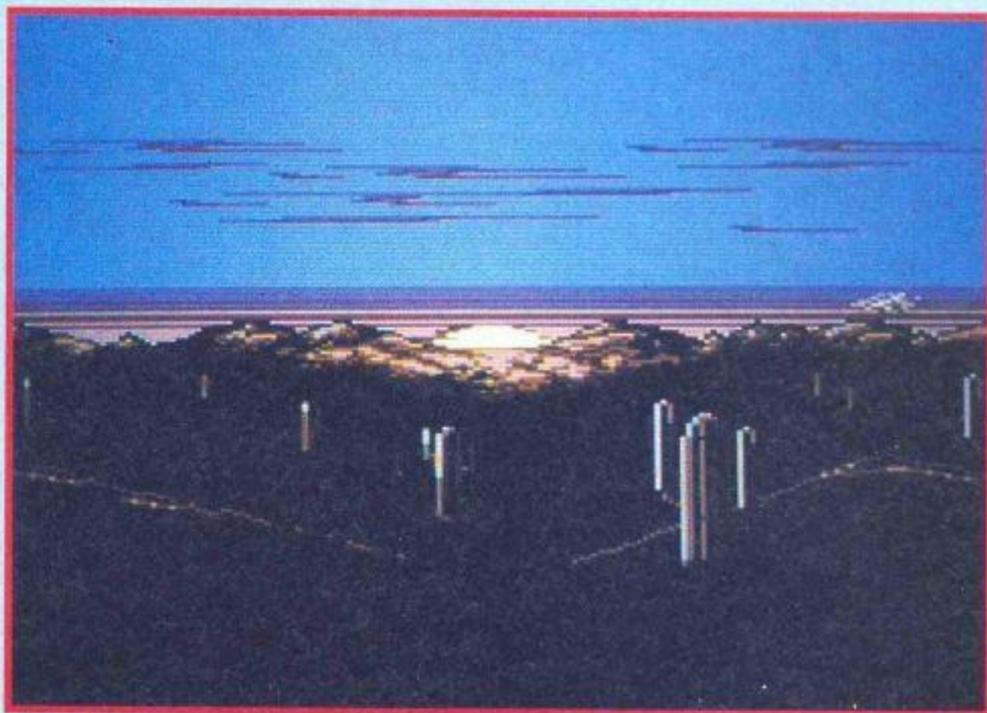
OCP: completato un ripianno, entrerete in un ascensore che vi porterà fino al livello successivo, e qui si che sono cavoli acidi, poiché Robocop dovrà affrontare diversi ED 209 e i fa-

# GENIAS FOR CORE

*Dopo essere andati in TILT con quest'irresistibile rompicapo), la GENIAS ha ancora alcune belle sorprese in serbo per noi. Vediamo di che cosa si tratta...*

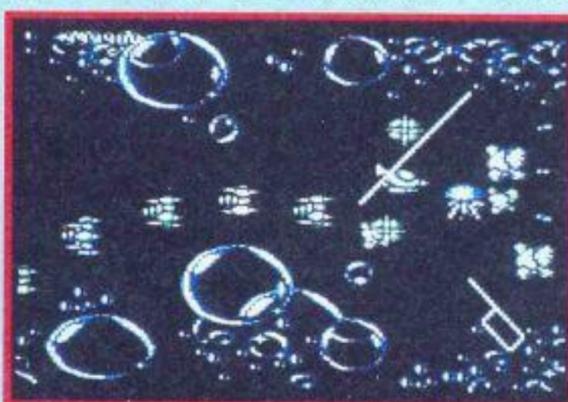
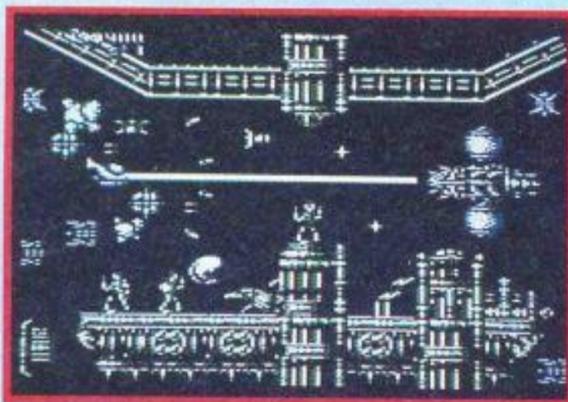
**P**rin cipalmente il gioco di cui vogliamo parlare è comunque uno solo (almeno per questa volta), si chiama CATALYPSE e speriamo di averlo fra le mani quanto prima. Il gioco è il classico sparaefuggi spaziale, ricordando molto da vicino un grande classico come Armalyte; ed è stato proprio a causa di alcune evidenti similitudini con ca-

polavori di questo genere che il progetto, nato alcuni anni fa, ha subito un notevole rallentamento, per lasciare il tempo ai programmatori di poter rivedere alcuni particolari, ai tempi innovativi, che sarebbero invece potuti (ingiustamente) sembrare direttamente copiati da produzioni straniere. Il gioco è comunque un vero colosso, introduzione e sequenza finale curatissime, grafica d'altissimo livello e alcuni dati tecnici che riportiamo allo scopo



di sottolineare l'enorme mole di lavoro contenuta nel programma (realizzato da Andrea

che lasciare il giusto spazio alle numerose foto che meglio di qualunque discorso posso essere utili a comprendere la bontà del lavoro. Veniamo così ad una piacevolissima sorpresa che credo non potrà non farvi grande piacere, avete presente CHUCK ROCK, il diver-

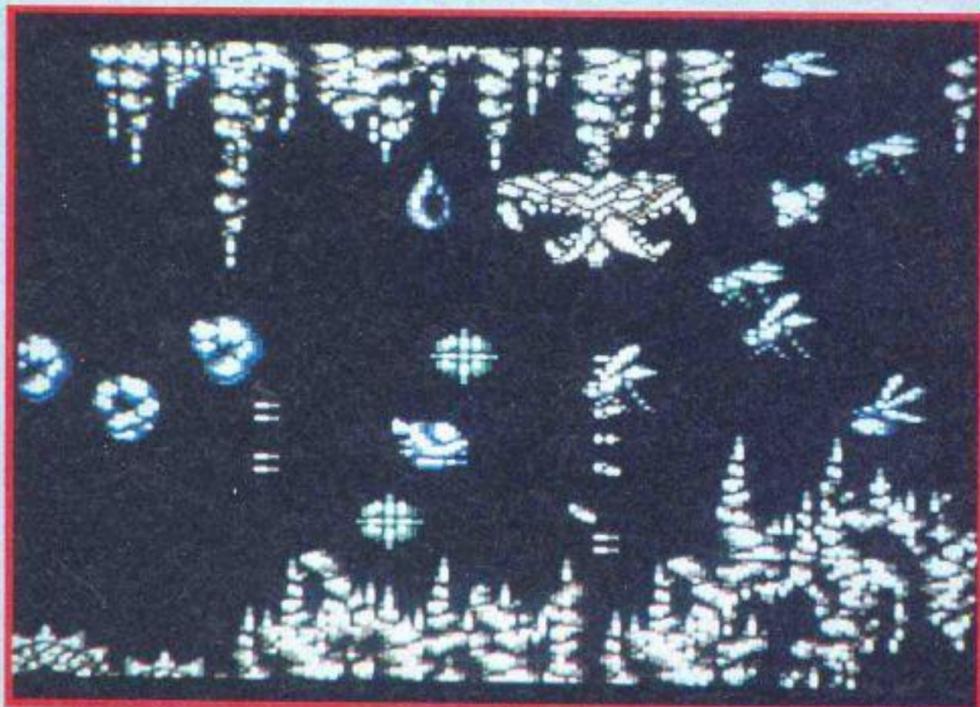


Pompili, Andrea Carboni, Emanuele Tajariol); sono presenti qualche cosa come 640 sprite (fino a 24 contemporaneamente presenti sullo schermo!), 54K di codice, 130K di grafica, 36K di sonoro e effetti speciali, il tutto per cinque intricatissimi livelli custoditi ciascuno da un enorme guardiano finale ottimamente dettagliato (le dimensioni vanno dai 100 a 300 pixel...).

Detto questo non posso

tentissimo capolavoro della Core uscito per Amiga qualche mese fa?

Grazie ad alcuni preziosi accordi internazionale fra le due case, la Genias ha ricevuto l'ambito incarico di realizzarne un'attesissima versione Commodore, per le prime foto è ancora troppo presto, ma non temete che vi terremo informati, anche perché l'iniziativa è destinata a non rimanere isolata...



# LAST BATTLE™



SEGA™

**SOFTTEL**  
DISTRIBUZIONE

elite

*Il primo Terminator veniva da un futuro ancor più nero di quello di Speedball, tempi bui scuriti da un panorama post-atomico apocalittico, aggravato dal potere che le macchine avevano rubato all'uomo.*



**L**a storia infatti è questa, lo Skynet, il cervello elettronico a capo della difesa atomica americana, con l'accrescersi delle informazioni elargitegli dall'uomo, essendo stato programmato ben più che opportunamente, aveva sviluppato capacità proprie di pensiero, tanto elaborate da permettergli di ribellarsi ai suoi creatori, lanciando testate nucleari contro la Russia, e determinando la guerra atomica che ha portato alla

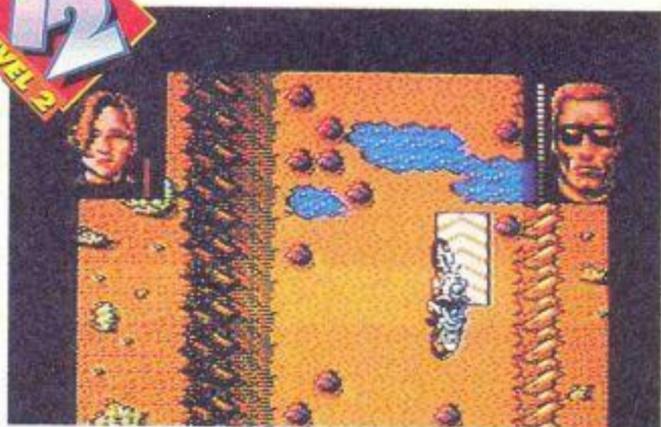
distruzione di John Connor. Intanto i robot costruirono una macchina del tempo e spedirono nel 1984 un Terminator T800, una potente arma biomeccanica dalle fattezze umane altresì utilizzata per dar la caccia ai ribelli, con lo scopo di uccidere Sarah Connor, la madre di John. Ma un uomo riuscì a sconfiggere il T800, morendo a sua volta dopo una battaglia spettacolare, ma non prima di aver messo Sarah incinta, generan-

do un figlio che aveva 10 anni. Ma gli umani riuscirono ancora una volta a mandare nel passato qualcuno a proteggere il loro capo, e più precisamente si trattava di un T800 riprogrammato per proteggere John. E qui entra (finalmente) in scena il videogioco, programmato in ben 9 livelli, ognuno addirittura accompagnato da una schermata in bitmap in apertura, ed una in chiusura, con tanto di testo esplicativo su quanto succede in quella

scena. Per comodità suddividerò in livelli anche la recensione, poiché, a quanto vedo, ne avrete anche voi da leggere...

**PRIMO LIVELLO:** è il primo "incontro" fra i due Terminator, la lotta non si svolge in maniera spettacolare come nel film, bensì a cartoni l'uno contro l'altro, come nei più classici dei picchiaduro. Contrariamente a quanto avevamo riportato nella preview del mese scorso, il gioco non tiene conto dell'esito originale del combattimento, ma vi costringe a vincere per passare al livello successivo. Ovviamente il T800 non è neppure inossidabile come nel film, per tanto vi conviene dare costantemente un'occhiata al vostro livello di energia, se non volete soccombere. Come se non bastasse, l'energia dovrà essere rinvigita lungo lo svolgersi del gioco, perché non ci sono né crediti né continues, perciò capite su-

# TERMINATOR 2



do -così proprio John, il futuro salvatore dell'umanità...

Terminator 2 è invece ambientato dieci anni più tardi. Visto il fallimento del T800, le forze computerizzate concepirono un "essere" ancora più micidiale, il Terminator T1000, costituito in una particolare lega li-

quida, in grado di dargli qualsiasi forma esso volesse. Una volta considerato infallibile, lo spedirono nel 1994 per uccidere direttamente John, che all'epoca

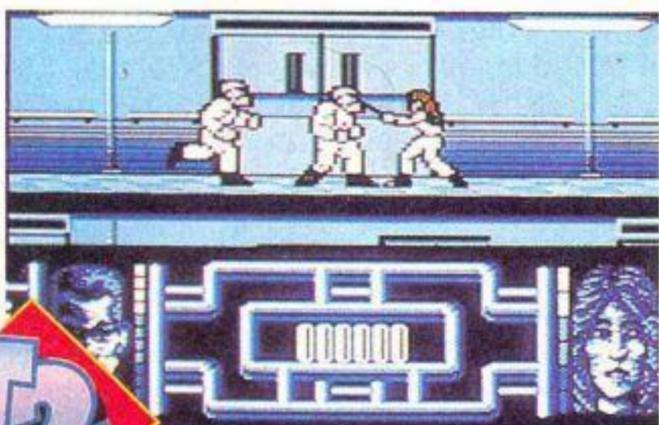


Parecchia gente troverà difficile terminare T2, ma d'altro canto, non è forse un bene? Questo gioco non è certo il massimo dell'originalità. Si tratta infatti di un abile mixage di diversi tipi di gioco, nessuno dei quali brilla per innovazione. Inoltre è un vero peccato che il

T1000 perda nel gioco quella sua intrinseca capacità di "sciogliersi" che lo rende irripetibile nel film, ma questo non pregiudica certamente la qualità finale del gioco, che si rivela ben al di sopra della media. La grafica è ovunque ben fatta, complimenti dunque a Martin McDonald e a Don McDermott per il lavoro svolto, soprattutto nelle schermate di intro e di outro ai vari livelli, forse uno degli aspetti tecnicamente più salienti di tutto il programma. Purtroppo la mancanza di crediti o di continues tarpa molto le ali a chi, soprattutto, non può fare a meno di incavolarsi se muore al penultimo stage ed è costretto a rifarsi tutto da capo, ma nonostante tutto ciò devo ammettere che questa è una delle cartucce più affascinanti che mi sia mai capitato di provare.

bito che ogni vostro errore potrebbe essere determinante per le scene successive.

**SECONDO LIVELLO:** Arnie e John sono in fuga su una Harley Davidson, mentre il T1000 li segue su un TIR. Lo schermo viene visto dall'alto, e l'unica appariscente innovazione è la



coppia barra di energia. Se andate troppo piano, infatti, il bestione tirerà sotto la bicicletta, e ciò farà decrescere l'energia di John, mentre se andate troppo forte non riuscirete ad evitare gli ostacoli, facendo perdere energia ad

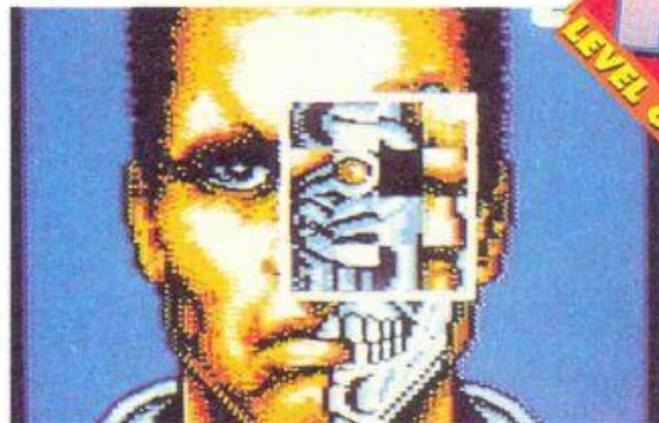
Arnie (o T800, per chi ancora non l'avesse capito). Lascio a voi immaginare le conseguenze di una perdita totale di energia, mentre manco dall'esimermi una doverosa considerazione: neppure questa sezione è particolarmente originale, e la strategia vincente consiste nel memo-

rizzare gli ostacoli, in modo che sia più facile evitarli nella partita successiva. Una volta superato questo ostacolo siete dunque pronti ad affrontare...

**TERZO LIVELLO:** un puzzle game! Lo schermo mostra la parte terminale del braccio biomeccanico del T800, con i cavetti al loro posto originario. Dopodiché qualcosa sconvolge questo ordine e toc-



Quando la configurazione dei cavi si avvicina a quella ottimale, la mano inizia a muoversi. Questo livello vi mette a disposizione un tempo massimo di 60 secondi per essere completato e da quanto ho potuto capire dalla recensione inglese, si avvicina un po' come impostazione al gioco del "quindici" e



do!), dovrà picchiare medici ed infermieri che le sbarrano la strada, e trovare l'uscita dell'ospedale psichiatrico, pigliando ove necessario alcuni ascensori. La visuale è in terza perso-

# TERMINATOR JUDGMENT DAY

La qualità di questo gioco è davvero superba, soprattutto se consideriamo le versioni su disco e su cartuccia. Purtroppo, la versione su cassetta ha subito il drastico taglio di tutte le schermate di intermezzo, ma questo sacrificio si è reso inevitabile, proprio per non rendere troppo frammentaria l'azione (immaginate? Appare la scritta "press play on tape", voi aspettate il solito quarto d'ora, appare una schermata, voi siete lì pronti a smanettare come pazzi ed ecco che - taac- appare di nuovo la scritta "press play on tape"...), e non intaccare la giocabilità finale del prodotto. Si tratta comunque di una delle migliori cartucce mai prodotte, e se verrà venduta in Italia allo stesso prezzo che in UK (circa 45000 lire) sarà certamente destinata a divenire un classico.

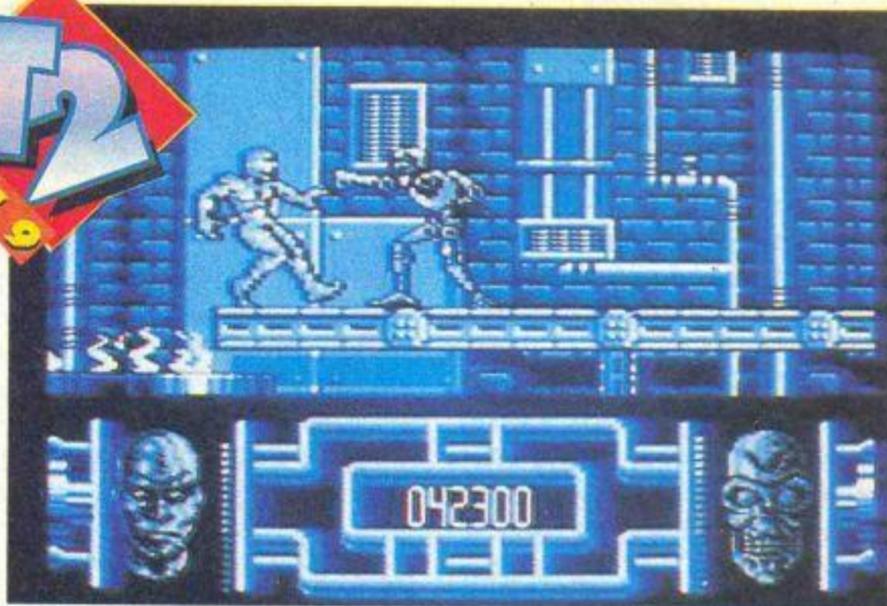
quindi non è un vero e proprio puzzle, si tratta di qualcosa di piuttosto semplicistico, basta muovere il joystick nelle direzioni giuste, e farlo nel minor tempo possibile. Ciò ristabilirà l'energia del T800 a livelli accettabili acconsentendogli di proseguire nel gioco. Intanto, durante la temporanea assenza dalle scene del T1000, John chiede ad

Arnie di aiutare la madre a fuggire dal manicomio dove era stata internata, dopo che aveva cercato di mandare fuori uso un'intera fabbrica di computer.

**QUARTO LIVELLO:** ora vi toccherà impersonare Sarah Connor che, armata di un portentoso manico di scopa (non sto scherzando)

na a vista laterale, ed il gioco si trasforma in un avvincente maze game. Il T800 entrerà in scena solo alla fine, per aiutare Sarah a completare la fuga, ma entrerà nuovamente in contatto col T1000, col quale combatterà strenuamente nel **QUINTO LIVELLO**, dove l'unica cosa che varia dal primo è lo sfondo, ma la giocabilità e la strategia so-





davvero difficile, e la colonna sonora che si fa via via più frenetica non mette certo il giocatore nell'animo adatto. Nel film, a questo punto, i nostri eroi si trasferiscono in Messico, e qui Sarah viene tormentata dagli Incubi premonitori della guerra atomica.

no identiche.

### SESTO LIVELLO:

AAAaargh! Mezza faccia di Arnold è sfasciata (altro che "ti spacco la faccia!" Del Gabibbo -vero Gabriele?- O gli sfregi lasciati dagli Ultras più violenti allo stadio... NdP) e suddivisa in diversi tasselli. Questi sono messi in ordine sparso, e lo scopo del gioco è rimetterli al loro posto. Basilarmente il concetto è molto simile a quello del terzo livello, ma qui le cose si complicano necessariamente (non dimentichiamoci che siamo quasi alla fine!). Recuperare tutta l'energia in questo stage è

de a fare qualcosa per cambiare il futuro, e si ficca in testa il proposito di distruggere i laboratori della Cyberdyne, dove incauti programmatori stavano dando vita ad Armalyte 2, mentre a lei piaceva molto di più Denaris, che però non aveva un seguito e allora... Ehm, mi stavo confondendo con un'altra Cyberdyne... Beh, dicevo, si reca là e cerca di scombussolare la produzione dei primi chip da cui sarebbero stati costituiti i Terminator. Il tentativo sfocia ahimè in un duello tra il fido T800 e gli agenti della SWAT, tutti

armati fino ai denti (duello? Forse sarebbe meglio dire "Guerriglia" NdP). Si odono spari da tutte le parti ed Arnie avrà un gran bel da fare per evitare i proiettili nemici e sparare a sua volta contro i poliziotti. Termina così anche il **SETTIMO LIVELLO** -ebbene sì, mi sono scordato di iniziare la descrizione, non linciatiemi, nel solito modo-.

**OTTAVO LIVELLO:** uffa! Ma non finisce mai questo gioco? Beh, i nostri beniamini sono in fuga dalle forze della SWAT tramite un camioncino (avete presente gli Ape-car?), truccato fino al buco della marmitta, mentre il T1000 li segue con un elicottero. Durante questa fase il controllo direzionale del joystick serve a spostare il camioncino, mentre il tasto fuoco azionerà la mitragliatrice di

Sarah. Il mirino si metterà automaticamente sul suo obiettivo, ma eventuali bruschi movimenti del mezzo, scombusoleranno la mira a Sarah, che dovrà riprenderla un'altra volta, perdendo così del tempo prezioso. **NONO (ed ultimo!!!) LIVELLO:** Un arnie completamente nudo (e quando dico nudo, intendo proprio dire NUDO, ma così NUDO che di più non si può; resta solo lo scheletro metallico, come nel primo Terminator! NdP) si trova a dover fronteggiare in un corpo a corpo l'ormai vulnerabile T1000. Riuscirà l'intraprendente videogiatore a portare il gioco alle faticose parole "The End" come accade nel film, o fallirà inesorabilmente il suo obiettivo? Agnesi, la parola alla Pasta!

**Paolone**

### PRESENTAZIONE 94%

La versione su cassetta vedrà questo voto ridursi drasticamente, visto che mancheranno la splendida introduzione e gli ottimi screen fra un livello e l'altro. Il gioco presenta poi numerose opzioni e la versione su cartuccia non avrà neppure i caricamenti, più di così...

### GRAFICA 84%

Presentazione a parte, la grafica di T2 preferisce stare su un livello medio/alto, piuttosto che sbalordire. E lo fa bene.

### SONORO 86%

Come nel film, un insistente rumore accompagna alcune scene del gioco, ma le musiche e gli effetti sonori, quando presenti, sono fatti bene.

### APPETIBILITA' 84%

Basta ricordare che il film è costato cento milioni di dollari, che il gioco è firmato Ocean (Bat Man, The Untouchables...) Ed un voto così alto in questa voce viene immediatamente giustificato.

### LONGEVITA' 88%

Nove livelli su cartuccia sono una bella sfida, ed inoltre il livello di difficoltà sembra essere messo lì apposta per farvi progredire ogni giorno di più.

### GLOBALE 89%

Un bellissimo gioco, favolosamente presentato e grandioso dal punto di vista tecnico, a cui manca giusto quella



**FA-VO-LO-SO!** E' forse una delle migliori cartucce che io abbia mai visto, con una superba introduzione in bit-map e degli splendidi screen tra un livello e l'altro. Come al solito, la Ocean ci ha presentato un Tie-In cinematografico di altissimo livello, anche se carente dal punto di vista

della originalità. Ma, d'altro canto, cosa oggi è più originale? Boh, io fossi in voi non ci penserei su troppo e mi getterei nell'azione frenetica che questa cartuccia riesce ad elargire. Tutti i livelli del gioco sono infatti corazzati di un'elevatissima capacità programmatoria (il team Dementia aveva già avuto modo, in passato, di farsi notare qui in redazione), e a me sono particolarmente piaciuti il camion della SWAT ed il livello alla Cyberdyne, e ho trovato superba la moto del secondo livello (peccato però per lo sfondo, piuttosto scialbuccio). Decisamente un gioco acchiappante.

PIU' AZIONE... MAGGIORE  
POTENZA... GRANDE BRIVIDO

# Out Run Europa™

CBM 64/128,  
Amstrad Cassetta  
& Disco,  
Amiga & Atari ST

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE



"QUESTA VOLTA SOLO LA TUA  
ARGUZIA, IL TUO CORAGGIO  
NONCHE LA TUA ABILITA' DI  
GUIDA DETERMINERANNO IL  
TUO DESTINO!"

**SEGA™**  
**U.S. GOLD®**

© 1988, 1991, SEGA™. Tutti i diritti riservati. Out Run  
Europa™ è un marchio registrato della SEGA  
ENTERPRISES LTD. SEGA™ è un marchio registrato della  
SEGA ENTERPRISES LTD.

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

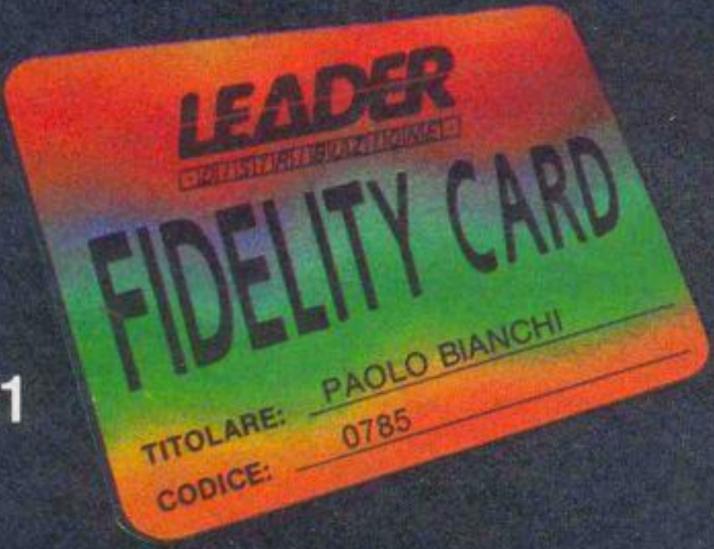
# Final Fight™



**IN DUE PER  
COMBATTERE...**  
e ripulire la città

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

\*  
Offerta  
valida  
fino al  
31/10/91



Sconto **10%\***  
ai soli titolari presso i



64 cassetta	<del>19.900</del>	17.900
64 disco	<del>25.900</del>	23.300
Amiga	<del>29.900</del>	26.900



# DARKMAN

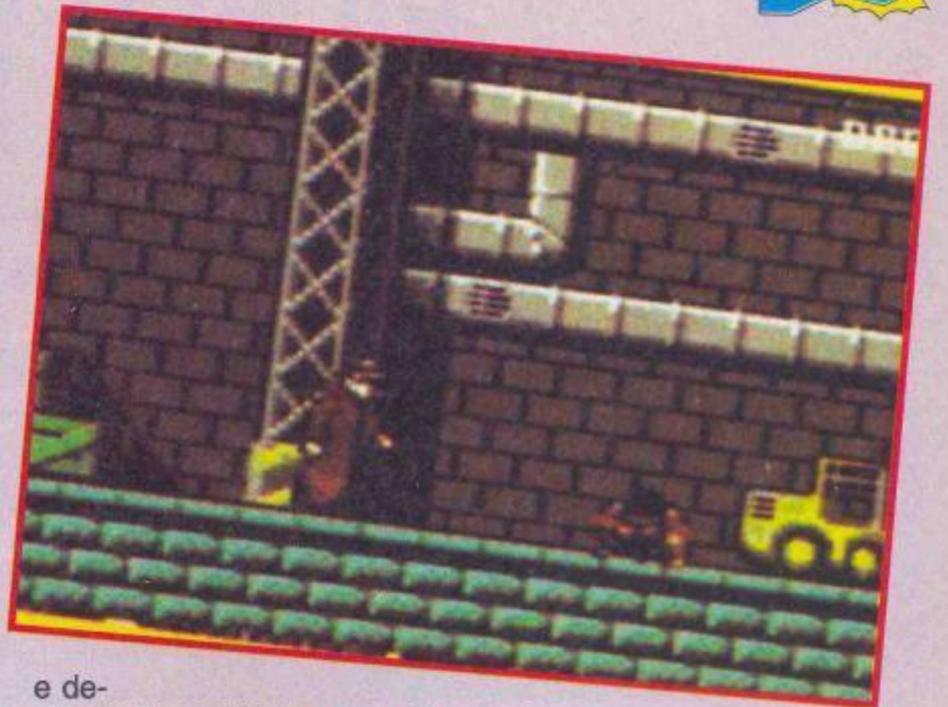
**N**on so quale classe frequentate, ma onestamente spero che non sia il primo superiore. Generalmente, infatti, chi frequenta la prima classe viene ribattezzato inesorabilmente "primino", e viene sottoposto alle peggiori vessazioni da chi frequenta una classe superiore. Beh, fatto sta che uno scienziato era stato invitato da una professoressa a spiegare ai suoi allievi cosa comportasse essere un luminare della scienza. Purtroppo, però, l'intervallo suonò impietoso e, inesorabilmente, giunsero anche gli allievi di quinta con intenti poco raccomandabili. Uno di loro, vedendo lo scienziato dalla corporatura decisamente ridotta, cominciò ad urlare: "Ti ho beccato! Finora sei sfuggito ai nostri scherzi, adesso però ci divertiamo un po'!". Il povero professore era finito fra le mani di Strack e di Durant, gli studenti dalla media in condotta più bassa del mondo. Così, presi da manie di esagerazione, estrassero da un armadietto dell'aula di chimica qualche acido a caso, lo mescolarono e lo sbatterono in faccia al malcapitato scienziato, sfigurandolo a

tal punto da fargli venire un atroce esaurimento nervoso, e poi, non contenti di ciò, gli rapirono la moglie con intenti ben poco casti.

Ma i due teppisti non erano a conoscenza dell'ultima scoperta del "primino", ovvero una pelle sintetica in grado, opportunamente modellata, di fargli assumere le fattezze ed i connotati di chi voleva. Ma tale pelle presenta un inconveniente, ovvero la sua scarsa durata a contatto con l'aria. Così, per la maggior parte del tempo, il professore è costretto ad andare in giro tutto bendato e con un imper-



meabile fuori moda (per non dare nell'occhio). Questa la trama del fumetto originale. Peccato però che alcuni scaltri produttori comprarono la licenza per fare su un bel film,



e decisero di cambiare un po' le cose, tanto che Strack e Durant non si limitano più a fare scherzacci ai primini, bensì sono diventati due mafiosi professionisti con tanto di implicazioni nel traffico di droga, e di conseguenza il videogioco presenta le stesse modifiche, dovendosi per forza di cose ispirarsi al film.

Il primo livello del gioco è a scrolling orizzontale, e dovrete aprirvi la strada a calci ed a cartoni attraverso gli spacciatori e i ninja completi di cani. I livelli 2,4 e 6 sono invece preceduti da stage dove dovrete

scattare alcune fotografie, in modo da avere del materiale su cui basare le proprie maschere. Il secondo livello è

Il livello è ambientato in una fabbrica, mentre il terzo vi vede costretti a muovervi da un palazzo all'altro per raggiungere il vostro laboratorio e distruggerlo. Nel livello 4, il nostro Darky riuscirà a sfuggire all'esplosione del suo laboratorio, proprio due secondi prima, con una corda che ondeggia davanti a lui sbucata da chissà dove. E' a quel punto che capite di essere attaccato all'elicottero di Durant, il quale sadicamente vi sbatte giù sulla stradale Vigevano-Milano durante l'ora di punta. Inutile dire che nel livello 5 presentatosi ora, voi dovrete evitare il traffico. Si arriva così al sesto ed ultimo livello, in cui dovrete salire ai piani superiori di un grattacielo e, una volta raggiunto il famigeratissimo Strack, scagliarlo giù dal tetto.



Darkman non è certo un gran gioco, ma presenta i suoi aspetti positivi. Il primo impatto è devastante, con un livello davvero brutto, ma le cose sono destinate a migliorare col progredire nel gioco. Soprattutto il livello 4 è abbastanza giocabile, ed è buona

l'impostazione: prima dovete piazzare la bomba, e poi fuggire. Il livello dell'elicottero contribuisce ad aumentare la varietà del gioco (le licenze della Ocean sembrano tutte uguali!) E i sottogiochi delle foto sono un'ottima idea. L'aspetto davvero negativo del gioco è la sua estrema difficoltà: fate un errore e vi vedrete privati di mooolta energia, tanto da rendere la "missione" impossibile e, addirittura, frustrante nonostante i continui a disposizione. Bah, fate voi.

**PRESENTAZIONE 62%**  
 Puaah, introduzione testuale prima di ogni livello, piccole immagini monocromatiche digitalizzate e tre crediti.

**GRAFICA 69%**  
 Colorata ma carente di definizione

**SONORO 52%**  
 Una musicchetta dei titoli che lascia il tempo che trova (eufemismo per dire che è pietosa) ed effetti molto limitati

**APPETIBILITA' 66%**  
 Il primo livello è aberrante e non si vede motivo per cui il giocatore debba andare avanti a giocare

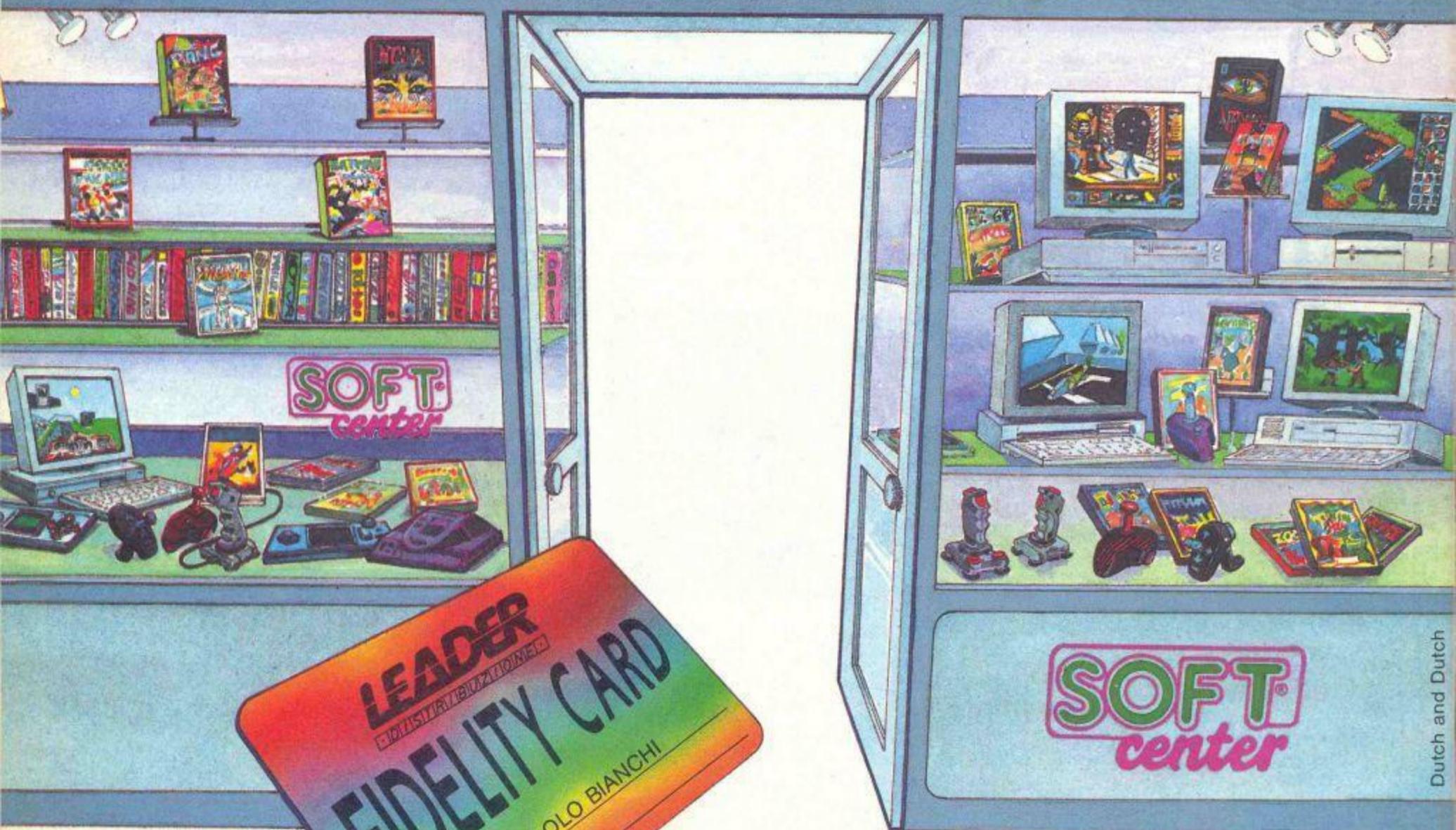
**LONGEVITA' 69%**  
 Appunto. Ma la curiosità potrebbe indurvi a farci qualche altra partita

**GLOBALE 67%**  
 Consigliato solo a chi appenderebbe in

# 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**

• D I S T R I B U Z I O N E •

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

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ n.° \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ Cap. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_ Professione \_\_\_\_\_

Marca Computer \_\_\_\_\_ Modello \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

(di un genitore per i minorenni)

Z. \_\_\_\_\_

## ABRUZZO:

CHIETI SCALO (CH) - HARDCOFT 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 Murri 75/A - Via Lombardi 43  
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C  
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4  
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64  
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi  
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MAFERRARI MARCO Via Tarozzi 33  
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A  
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. Legido 6  
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19  
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4  
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134  
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74  
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C  
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C  
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B  
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 Retè 6  
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

## LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10  
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E  
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 - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C  
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37  
ROMA - MUSCOPOLI P.le Junio 17  
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostense 188  
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134  
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza del 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  
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R  
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18  
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R  
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R  
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liosè 6  
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38  
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R  
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

## LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1  
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54  
BRESCIA - 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 Gaviana 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. Gruffi 38  
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66  
COMO - MANTOVANI TRONICS Via Calo Plinio 11  
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49  
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15  
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2  
CREMONA - PRISMA Via B.d.d. Dovara 8  
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4  
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38  
LAINATE (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 Petrella 6  
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37  
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22  
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)  
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4  
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5  
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15  
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via 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 Ghelli 16 - Via Sarnito Silvestro 55  
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13  
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (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  
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26  
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3  
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8  
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7  
CIRIÈ (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154  
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42  
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2  
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A  
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4  
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E  
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1  
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6  
TORINO - MATRIX Via Massena 39/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 361 - 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. Pisacane 11/15  
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A  
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70  
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Scia 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 Via Martini 17  
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  
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124  
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. Beninvegna 65  
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81  
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1  
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B  
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40  
SIRACUSA - NWA 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 - EUROSOFIT 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 - ETA BETA Via San Francesco 30  
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 Mazzini 81  
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 Vico V.to S. Luca 6  
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

# SPEEDBALL

*E' l'anno 2100 e sembra che il mondo sia andato all'inferno. Il livello di civiltà che era stato raggiunto nei secoli precedenti è andato a farsi friggere, per lasciare spazio a un periodo capeggiato dalla violenza, ed anche lo sport sembra risentirne.*

**V**i ricordate quelle belle e pacifiche (finché i tifosi avversari non si rompevano le ossa a vicenda) partite a pallavolo o a pallacanestro che si facevano nei secoli passati? Beh, non aspettatevi nulla del genere! Infatti l'ultimo grido, in fatto di attività sportive, è un misto di pallamano, calcio e una buona dose di violenza e cattiveria. Il suo nome è Speedball 2!!

Questo sport futuristico è giocato da dieci uomini per ogni squadra in un campo che rassomiglia molto da vicino a quello usato nell'Hockey. Ora vi spiego le regole del gioco: innanzitutto la partita è divisa in due tempi, ciascuno di novanta se-

condi. Ovvio quindi che, una volta finito il primo tempo, come accade in tutti gli altri sport, le squadre si cambieranno di campo. Voi controllate il giocatore del vostro team più vicino alla palla (sì, in Speedball c'è anche una palla! Ma a cosa serve?



## GIOCATORI E LORO CARATTERISTICHE

Ogni giocatore è caratterizzato da otto differenti barre di stato, che indicano la sua velocità, la sua intelligenza, il suo potere aggressivo e così via. All'inizio di ogni match potrete, se lo riterrete opportuno, incrementare, per un solo giocatore o per tutti, ciascuna di queste usando i soldi guadagnati precedentemente. Più denaro avete più potrete migliorare la vostra squadra. La prima cosa che vi consiglio è di potenziare la barra della stamina. Questa, ogni volta che riceverete un colpo, calerà ed una volta a zero... il giocatore in questione morirà, ed in più facendo guadagnare dieci punti all'avversario!



Speedball 2 è veramente un gioco brillante. Non solo si rifà quasi alla lettera alla versione Amiga, i programmatori sono riusciti anche a far stare tutto in un solo caricamento, evitando così di spezzare troppo l'azione. Tutti i particolari, come gli elettrizzatori, i moltiplicatori e le stelle sono stati compresi in questa conversione, ed in più il gioco è stato notevolmente velocizzato, rendendo così l'azione più frenetica!

Se consideriamo poi il fatto che stiamo parlando di un programma per C64 e che di programmi validi, per questa vecchia ma sempre fantastica macchina, non ce ne sono poi molti, mi sembra degno di un ragazzo sciocco e immaturo lasciarsi scappare questa conversione. Cosa aspettate a correre a comprarla?



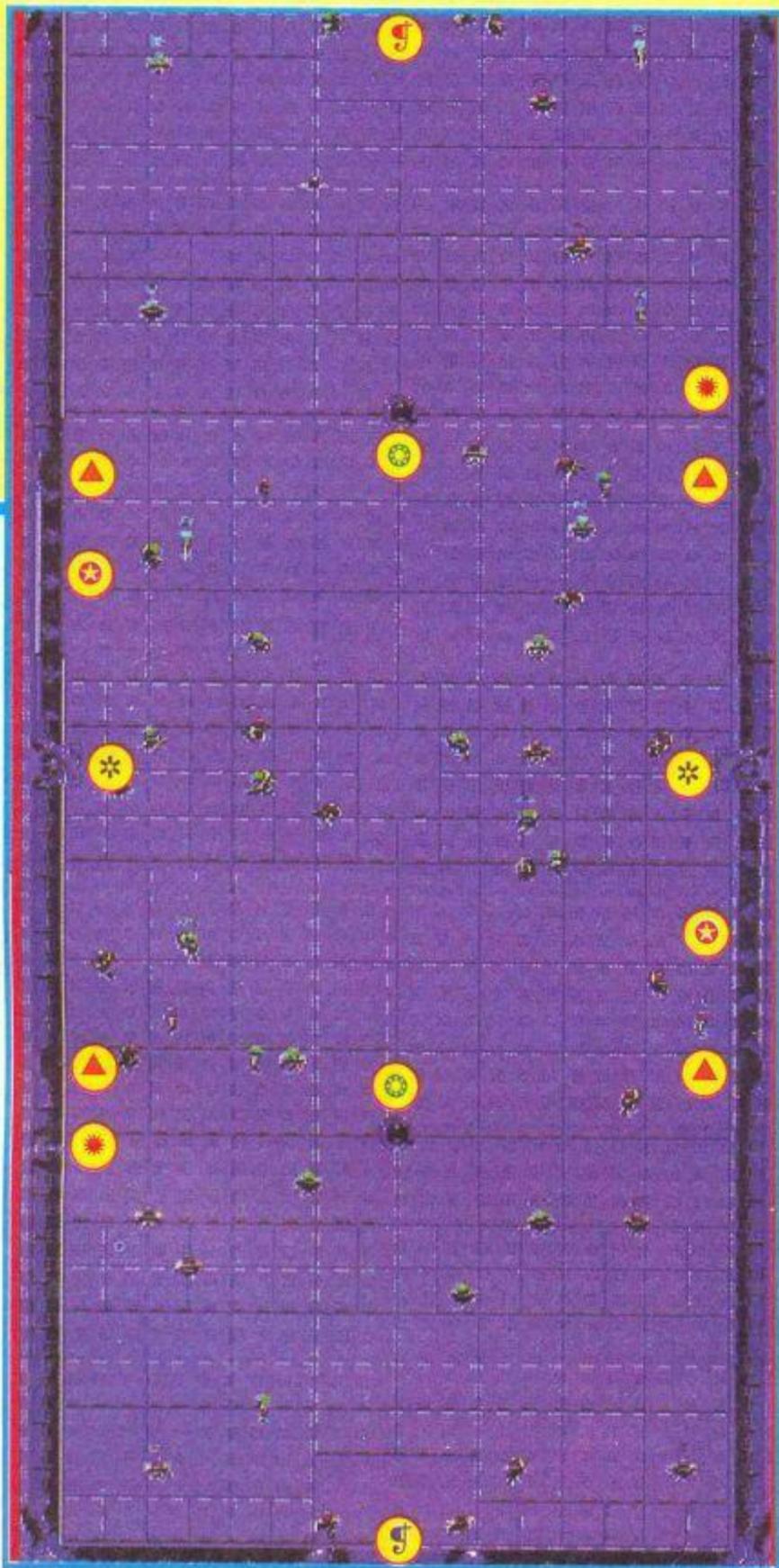
Ho sempre amato i film di fantascienza e quelli futuristici in generale, e ho sempre pensato che il videogioco possa essere il miglior modo per s p o s t a r s i nell'immaginario senza ricorrere a macchine inesistenti come quella del tempo. Poi, un'altra

cosa che mi piace moltissimo è lo sport, anche se i miei numerosissimi (fin troppi, Studia! NdMioPadre) impegni mi lasciano ben poco tempo per dedicarmi alle attività motorie "di gruppo". Al massimo posso permettermi una partitina a biliardo e, male che vada, c'è sempre il computer. Dopo questa premessa, risulta chiaro come un programma come Speedball sia risultato, ai suoi tempi, decisamente affascinante, soprattutto quando uscì per Amiga e la sua conversione su C64 riuscì particolarmente impressionante. Con Speedball 2 ricadiamo esattamente nello stesso caso: l'originale per Amiga è una gran bella bestia da convertire, ma la versione otto bit risulta persino più veloce e, addirittura, più divertente. Un piccolo gioiello di programmazione, insomma.

# Gioco "Caldo"

Ma è naturale, come scusa per picchiare gli avversari!) (un po' come il bastone nel Calciolippa NdP), se quest'ultima è nelle vostre mani potete tirarla nelle otto direzioni per segnare o, più semplicemente, per fare un passaggio, se non l'avete potete sempre... prenderla! E come, se non stendendo

chi ce l'ha? Premete fire nella direzione voluta e vedrete il vostro giocatore fare una bella, ma soprattutto fallosa, scivolata. A differenza del primo Speedball non bisogna solo segnare, i punti possono essere guadagnati in un sacco di modi diversi (per maggiori chiarimenti date un'occhiata all'apposito ri-



## PRESENTAZIONE 84%

Screen statici di introduzione e di fine partita (uno per quando si vince ed uno per quando si perde). Ben realizzato anche il manuale che vi spiega per filo e per segno le regole del gioco.

## GRAFICA 76%

Gli sprite, pur essendo molto semplici, si muovono molto velocemente e fluidamente e lo scrolling del background è moltoscorrevole.

## SONORO 78%

Davvero niente male, in tutti i suoi aspetti

## GIOCABILITA' 91%

La semplicità delle regole e la possibilità di spaccare le ossa agli avversari lo rendono interessante fin dal primo momento.

## LONGEVITA' 90%

Le quattro differenti possibilità di gioco vi terranno occupati per un bel po', e quando vi stufferete di giocare c'è sempre la "manager option"!

## GLOBALE 90%

Una divertente conversione, superiore, in qualche particolare, alla versione

64

quadro). Questa caratteristica rende Speedball 2 molto più sofisticato di tutti altri giochi del genere. Durante il gioco appariranno anche degli oggetti, ognuno caratterizzato da una forma specifica, se li raccoglierete potrete sem-

plificarvi la vita. Sarà possibile infatti invertire i controlli del joystick del vostro avversario, "congelare" i giocatori nemici, teletrasportare (alla Star Trek) la palla dalla difesa all'attacco.

All'inizio vi troverete un po'

## MA COME DIAVOLO SI GIOCA?

Un normale goal (-) vi farà guadagnare dieci punti, ma se volete vincere più in fretta, è anche possibile beccarsi un sacco di punti extra. Continuate la lettura e vi rivelerò tutto quanto c'è da sapere per diventare dei maghi a Speedball 2.

Riceverete due punti in più se passerete sopra alle due cupolette (-) disposte vicino al centrocampo, le stelle (-), cinque per ognuna delle due squadre, una volta colpite vi faranno guadagnare ben dieci punti, ma il moltiplicatore di punteggio (-) è sicuramente il più importante. Se ne farete uso una volta il vostro punteggio verrà incrementato del 50%, e non basta, riusatelo ancora ed otterrete un aumento del 100%. Colpire una stella ora vi farà guadagnare ben quattro punti! Naturalmente non tutto sarà perduto per l'avversario, che potrà infatti, sempre colpendo il moltiplicatore, far diminuire i punti dell'avversario del 50% o del 100% se lo colpisce due volte.

Per rendere il vostro gioco meno faticoso potete usare i quattro teletrasportatori (-), che servono a teletrasportare la palla da uno all'altro (se li userete vi risparmierete un sacco di strada!) e gli elettrizzatori, che rendono la palla un po' elettrizzata, appunto. Questa, una volta carica di corrente, può essere lanciata su di un avversario facendogli un bell'elettroshock.



confusi con tutti gli oggetti, ma con un po' di pratica riuscirete a controllare il tutto egregiamente.

tipi di gioco da scegliere: c'è il classico gioco a due, che vi consente di giocare con il vostro amico/nemico per spaccargli la faccia, il torneo, dove potete giocare

finché non perdetevi, un'altra specie di torneo, ma con solo quattro incontri ed infine, dulcis in fundo, un campionato della durata di quattordici settimane, che è a sua volta formato da due differenti divisioni di otto squadre ciascuna. Fortunatamente è possibile

salvare la vostra partita alla fine di ogni match, e questa è stata veramente una buona idea, purtroppo, come è successo in altre simulazioni sportive (come Arnold Palmer, per fare solo un esempio) è impossibile giocare in due nel torneo, così, se un vostro amico vuole giocare, deve accontentarsi di stare a guardare (wow! Ho fatto anche la rima! NdD). Le partite a lungo termine (cioè i tornei e campionati vari) sono veramente interessanti, perché vi consentono di costruire la vostra squadra proprio come vorreste che fosse: con i soldi guadagnati con le vincite potrete infatti migliorare le prestazioni fisiche e gli schemi d'attacco dei vostri giocatori,

## LA STORIA DI SPEEDBALL

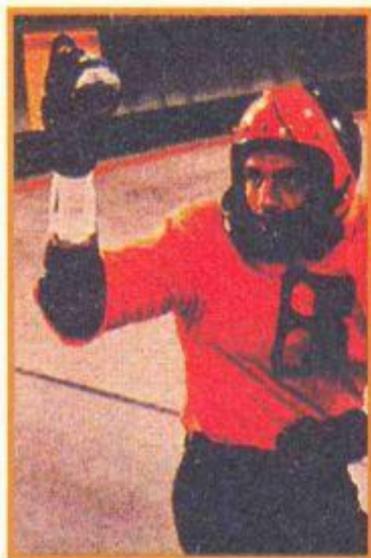
Si sente parlare per la prima volta di un gioco simile allo Speedball nel 1975 con il film di Norman Jewison intitolato Rollerball. Questo film ritraeva giocatori corazzati, muniti di pattini a rotelle, che si muovevano appunto in una pista cercando di segnare goal con una palla di metallo (che si poteva usare anche come arma). Questo gioco era considerato come mezzo per distrarre le masse dalla vita di tutti i giorni. Il film ritrae impressionanti scene di violenza anche se, escludendo queste, non resta molto di interessante nel film. Era molto meglio il racconto originale scritto da William Harrison. Non conosciamo bene le regole attuali del gioco (quelle riportate in precedenza potrebbero essere notevolmente mutate), mi sembra comunque che siano previste anche delle motociclette che si muovono per il percorso, facendo in modo che i giocatori possano adattarsi, incrementando così la velocità. Speedball si rifà a grandi linee al Rollerball, ma molte cose sono state eliminate o cambiate: mancano infatti le motociclette, ed il sistema di fare goal è stato modificato. Troveremo infatti due ampie porte, come quelle dell'Hockey, a differenza delle piccole aperture

del Rollerball (se non ricordo male erano fessure circolari dello stesso diametro della palla, NdD).

Sono stati anche aggiunti i vari extra per aumentare il numero di punti. Tuttavia la violenza rimane sempre il tema di dominante, sia in Speedball che in Stormball. Un'altro argomento di cui si deve tenere conto per differenziare questi due sport è l'ambientazione: ricordiamoci che la storia ufficiale di Speedball lo fa nascere intorno al 2000 AD, quando un ragazzo inciampò in una sfera di metallo e la tiro in mezzo agli occhi di un uomo che passava di lì per caso. Iniziò subito un bel rissone, che si concluse con un infortunio generale. Più tardi, però, tutti concordavano che il tutto era stato veramente divertente.

Questa fu la nascita dello Speedball. Vennero create alcune regole elementari e progettate delle corazze che potessero proteggere i giocatori e voilat, il gioco era fatto! Le autorità cercarono subito di sopprimerlo, ma lo Speedball venne riconosciuto come uno sport nel 2018.

La pratica continua di questo sport rese necessarie alcune modifiche e, nel 2099, nacque Speedball 2, una versione ulteriormente potenziata dell'ormai vecchio Speedball.



ed in più, con l'opzione "vendi tu che compro io & viceversa" è possibile eliminare le mezze calzette ed acquistare giocatori più capaci.

Se poi siete molto pigri potete abbandonare le partite in prima persona per dedicarvi a fare il tostaccone dietro una scrivania, con tre telefoni (uno giallo, uno rosso e uno blu), senza contare la segretaria, che ha fatto studi di "grafica" pubblicitaria come Donatella, e dirigere il tutto come un vero manager.

# TERMINATOR 2™

## JUDGMENT DAY

NON E' NIENTE DI PERSONALE



### TU SEI T-800

NEL GIOCO DI AZIONE  
TERMINATOR 2, IL  
SENSAZIONALE FILM  
DELL'ANNO CON IL  
POSSENTE ARNOLD  
SCHWARZENEGGER.

GRAFICHE  
SPETTACOLARI E  
UN'ANIMAZIONE DA  
CAPOGIRO TI  
CATAPULTERANNO  
IN UN'EMOZIONANTE  
STORIA...

CBM AMIGA · ATARI ST  
AMSTRAD · IBM PC & COMPATIBLES



# ocean®

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

# Acclaim™

entertainment, inc.

© 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V.  
ALL RIGHTS RESERVED

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™  
ARE TRADEMARKS OF  
ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.

# LAST BATTLE

**1998, il nostro mondo è avvolto dalle fiamme di una guerra nucleare. gli oceani evaporano, la terra, inaridita, si squarcia. Sembrava che tutte le specie esistenti fossero estinte... tutte eccetto una!**

Il regno della violenza era ricominciato e solo un uomo sarebbe stato in grado di riportare, una volta per tutte, l'ordine sul nostro pianeta. Quest'uomo è... Kenshiro! Finalmente, dopo lunghi mesi di programmazione, è giunta in redazione la versione definitiva di Last

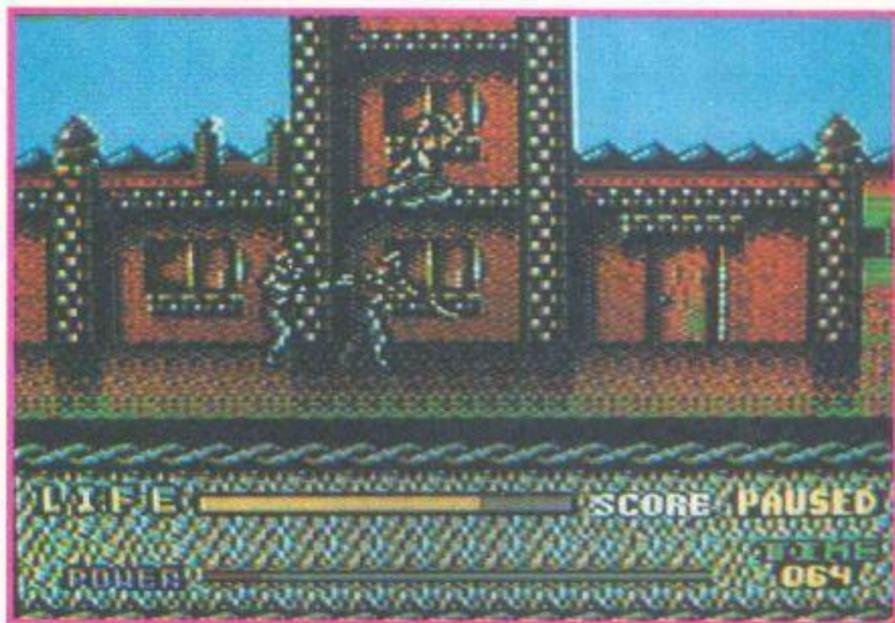
Battle per C64 (purtroppo i possessori di Amiga dovranno pazientare ancora un po').

Sono sicuro che almeno il 99.9% di voi sa già di cosa sto parlando, chi può non conoscere, almeno per sentito dire, il mitico discendente della scuola di Hokuto? Comunque, se avete dei dubbi, vi rinfrescherò io (che sono un fanatico della serie televisiva) la memoria.

Innanzitutto la divina arte di Hokuto è una leggendaria tecnica di combattimento nata in Cina molti secoli fa, in cui è possibile distruggere il corpo dell'avversario semplicemente concentrando la propria energia in alcuni punti specifici. Questi sono detti punti di pressione.

## LA MITICA STORIA DI KENSHIRO

*Il personaggio di Ken nasce dalla mente geniale di Yoshiyuki Okamura nel 1983. Hokuto no Ken era fondamentalmente un fumetto, poi, grazie al grande successo che il manga (si chiamano così i fumetti giapponesi) suscitò nel paese del sol levante, venne "tradotto" in versione televisiva. Questa versione fu curata dalla Toei Animation e fu divisa in due differenti serie: la prima, di 109 episodi, vede Ken lottare fino alla sconfitta di Raoul, la seconda, di 43, molto più curata sia nell'animazione che nel disegno, riprende la narrazione del racconto dove era stato interrotto nella prima serie, e vede Ken impegnato nella lotta contro i tre demoni che capeggiano l'omonima isola.*



Kenshiro, fin da bambino, fu educato insieme ai suoi fratelli Raoul e Toki (scusate se sono scritti sbagliati, ma fare una recensione in mezz'ora è veramente faticoso! Ndd), ed

in seguito dichiarato dal padre "il legittimo discendente dell'arte di Hokuto". Questo fu l'inizio dei suoi guai: Toki accettò la scelta del padre, ma Raoul, molto più assetato di potere,



Non riesco ancora a capire che cosa legghi questo gioco a Ken il guerriero. La forza e il fascino del personaggio del cartone animato è rappresentata, oltre che dalla grande bravura tecnica dimostrata dagli autori,

dai colpi della sacra scuola di Hokuto che imprimono al personaggio un'aura di estrema potenza. Per il resto non è proprio malvagio, con dei fondali passabili ed una giocabilità buona (anche se dopo un po' il tutto diventa piuttosto noioso). Se amate il cartone animato e ne state cercando una versione elettronica vi consiglieri di vederlo prima di comprarlo; se invece cercate solo un picchiaduro non troppo impegnativo, questo va bene.

64

# MITE

promise che si sarebbe vendicato.

In un clima di desolazione, come quello che segue una guerra nucleare appunto, è la forza bruta ad avere la meglio e per Raoul, che conosceva l'arte dell'Orsa Maggiore a menadito, fu

uno scherzo instaurare una dittatura di terrore in tutto il pianeta. Lo scopo di Kenshiro sarà appunto (almeno nella prima serie) quello di sconfiggere il suo fratello maggiore per riportare la pace nel mondo e far così terminare il lungo periodo di oscurità che si era formato dopo la guerra nucleare. Nella seconda serie Ken sarà invece occupato nella lotta contro i tre demoni che governano un'isola (l'isola dei demoni appunto) e cioè Ron, lo (che ad insaputa di Ken è uno dei suoi fratelli) ed il temibile Kaio (che si rivelerà poi come il fratello maggiore di Raoul).

Il gioco a grandi linee segue appunto la trama della prima e della seconda serie e vi vede nei panni di Ken,

deciso a ripulire il nostro mondo da tutte le persone malvagie. Last Battle è un beat'em-up (e che altro tipo di gioco si sarebbe potuto fare su Ken il guerriero? NdD) a scorrimento orizzontale in cui dovrete muovervi di città in città fino a raggiungere la dimora di Kaio. All'inizio della vostra partita avrete a disposizione un numero limitato di mosse, calci pugni ed una specie di calcio

volante, ma ogni volta che sconfiggerete un avversario la barra "power" aumenterà. Quando questa barra sarà al massimo il forzuto personaggio diventerà un po' inkakkiaten e spaccherà, come di consueto, la sua maglietta. A questo punto potrete usare anche i colpi a ripetizione: più semplicemente, se deciderete di usare il pugno l'avversario non ne riceverà solo uno, se

## PRESENTAZIONE 70%

Avrei potuto stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci ma non avevo voglia! Questo è quello che deve aver pensato il programmatore del gioco.

## GRAFICA 67%

E' talmente brutta, che persino i moscerini stanno lontani dal monitor! Sigh, sigh, dove è finito il mio idolo?

## SONORO 75%

Abbastanza simile, alla lontana, all'originale per MD.

## APPETIBILITA' 70%

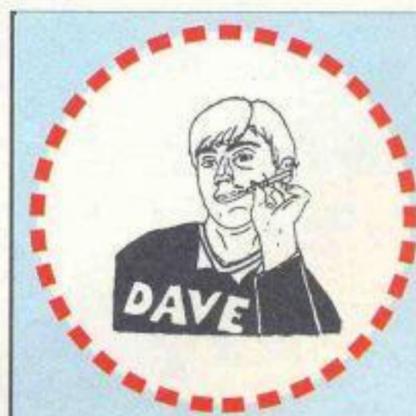
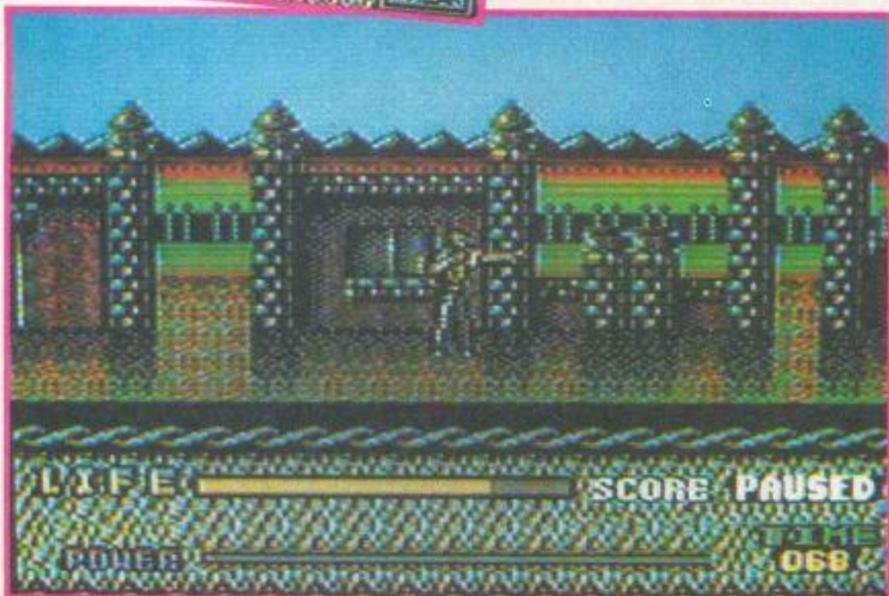
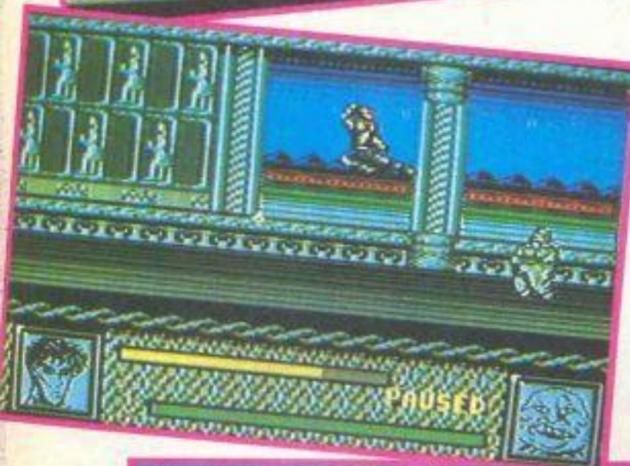
Ken ha sempre il suo fascino. Ma questo NON BASTA a farvi giocare più a lungo di qualche ora.

## LONGEVITA' 60%

Se la grafica non vi spaventa, lo troverete abbastanza giocabile.

## GLOBALE 75%

Accidenti, non potevano (anzi dovevano! Ken sei il mio mito, il mio stile di vita! NdD) curarlo meglio?



sono contrariato. La versione per C64 non è come mi aspettavo. La grafica, pur tenendo conto delle limitazioni del C64, è scarna (sebbene Paolo continui a gridare per tutta la redazione che c'è il parallasse) e ho avuto

qualche difficoltà a riconoscere il beniamino che ho sempre amato. Tuttavia il gioco risulta abbastanza giocabile, e se trascurate la grafica, che come ho già detto è poco curata, potreste divertirvi non poco. Ah, un'altra cosa; le esplosioni, che erano la parte più accalappiante del gioco (wow, era bello vedere i soldati che si piegavano in due esplodendo) sono state eliminate (Joe il censore americano ha colpito ancora!). Anche i nomi sono stati cambiati (credo per problemi di copyright) e Ken non è Ken ma AAAARZARK.



Urgh! A parte che detesto la roba giapponese, la conversione digitale mi è sembrata piuttosto stentata. Voglio dire che la grafica è abbastanza "intozzata" e, per quanto non brutta, non è assolutamente chiara.

L'azione è abbastanza deprimente, perché non si riesce a pilotare il nostro eroe come se fosse Bruce Lee, ma al massimo come un candidato all'obitorio. La struttura di gioco è semplicistica e prevedibile, e la parte sonora è risibile e censurata. Mi spiace; era un prodotto dal quale mi aspettavo di più.



Sono perfettamente d'accordo anche io che la grafica di Last Battle non sia meravigliosa, e che Ken non sia Ken ma un qualcosa di lontanamente rassomigliante. L'appetibilità di questo gioco, da parte mia,

non è che sia tanto elevata, visto che il mio cartone animato giapponese ideale è Lamù e non certo Ken il Guerriero. Tuttavia ho trovato questo gioco molto giocabile, e come rullakartoni non è nemmeno tanto male. Certo però che sul C64 ho visto cose molto più belle e rifinite graficamente (come ad esempio Renegade III, dove la grafica definita e fumettosa colmava in qualche modo una pessima giocabilità), e con una presentazione superiore. Last Battle, ricade nel caso diametralmente opposto al già citato Renegade III. Qui il gioco è giocabile (leggi "facile"), ma purtroppo non ben curato. Se qualcuno ama i rullakartoni come me, può anche farci un pensierino. Non siamo agli stessi estremi, per fortuna, di altre conversioni mal riuscite (vedi The Running Man) ma vedere programmi potenzialmente appetibilissimi fare questa fine è sempre molto, molto triste. Le licenze, vanno sfruttate meglio!!!

ne beccherà una bella grafica!

Ed ora è il momento dei consigli della settimana!  
1) se dovete affrontare un avversario temibile, come lo per esempio, aspettate che la barra di power sia al massimo, quindi studiate attentamente i movimenti dell'avversario (di solito sono sempre gli

stessi). 2) programmatevi, prima di giocare, un itinerario, perché riuscirete a finirlo solamente se seguirete il percorso giusto. 3) cercate di non arrabbiarvi troppo quando vi accorgete che le esplosioni, caratteristiche della versione originale su Mega Drive, sono state eliminate!



Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

### Offerte del mese:

Amstrad CPC Disco

**Dick Tracy + Gazza II**  
Lit. 45.000

invece di Lit. 58.000

Commodore 64

**Dick Tracy + Spiderman**  
Cass.: Lit. 30.000

invece di Lit. 39.800

Disco: Lit. 39.000

invece di Lit. 51.800

Tangled Tales

Disco: Lit. 22.000

invece di Lit. 29.900

(solo per gli ordini ricevuti entro il 24/11/91)

### GAMEBOY

(PER GLI ACCESSORI: TELEFONARE)

BATMAN.....	59.000
BILL & TED ADVENTURE.....	59.000
BUBBLE BOBBLE.....	54.000
CASTILLIAN.....	64.000
CHASE HQ.....	59.000
CHESSMASTER.....	59.000
DOUBLE DRAGON.....	59.000
DRAGON'S LAIR.....	59.000
DUCK TALES.....	59.000
FINAL FANTASY LEGEND.....	69.000

FI RACE (CON ADATTATORE PER 4).....	64.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!).....	35.000
HUNT FOR RED OCTOBER.....	69.000
KUNG FU MASTER.....	54.000
MYSTERIUM.....	59.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL.....	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION.....	69.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE.....	59.000
ROBOCOP.....	59.000
SNOOPY.....	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES.....	59.000
WORLD CUP SOCCER.....	59.000
WWF SUPERSTARS.....	59.000

### GAMEGEAR

DRAGON CRYSTAL.....	59.000
G-LOC.....	65.000
MICKY MOUSE CASTLE ILLUSION.....	65.000
PSYCHIC WORLD.....	59.000
REVENGE OF DRACON.....	59.000
SUPER MONACO GP.....	65.000

LAST BATTLE.....	99.000
MICKY MOUSE.....	99.000
PGA TOUR GOLF.....	105.000
POPULOUS.....	99.000
RASTAN SAGA II.....	99.000
REVENGE OF SHINOBI.....	115.000
SPACE HARRIER II.....	99.000
SPACE INVADERS 1991.....	99.000
SWORD OF SODAN.....	99.000
WING OF WAR (GYNOUG).....	105.000
688 ATTACK SUB.....	125.000

### MEGADRIVE

BATTLE SQUADRON.....	99.000
BUDHOKAN.....	99.000
DICK TRACY.....	99.000
FORGOTTEN WORLDS.....	115.000

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

### CBM64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONARE)

ATOMINO.....	25.900
FI GP CIRCUIT.....	25.900
HELL HOLE.....	25.900
HERO QUEST.....	29.900
MERCS.....	25.900
OVER THE NET.....	25.900
POWER UP (RACCOLTA).....	39.900
PREDATOR II.....	25.900
PRO TENNIS TOUR.....	25.900
SEGA MASTER MIX (RACCOLTA).....	39.900

SHADOW DANCER.....	25.900
SUPREMACY.....	25.900
WARM UP.....	25.900
3D CONSTRUCTION KIT.....	49.900

### AMSTRAD (CASSETTA)

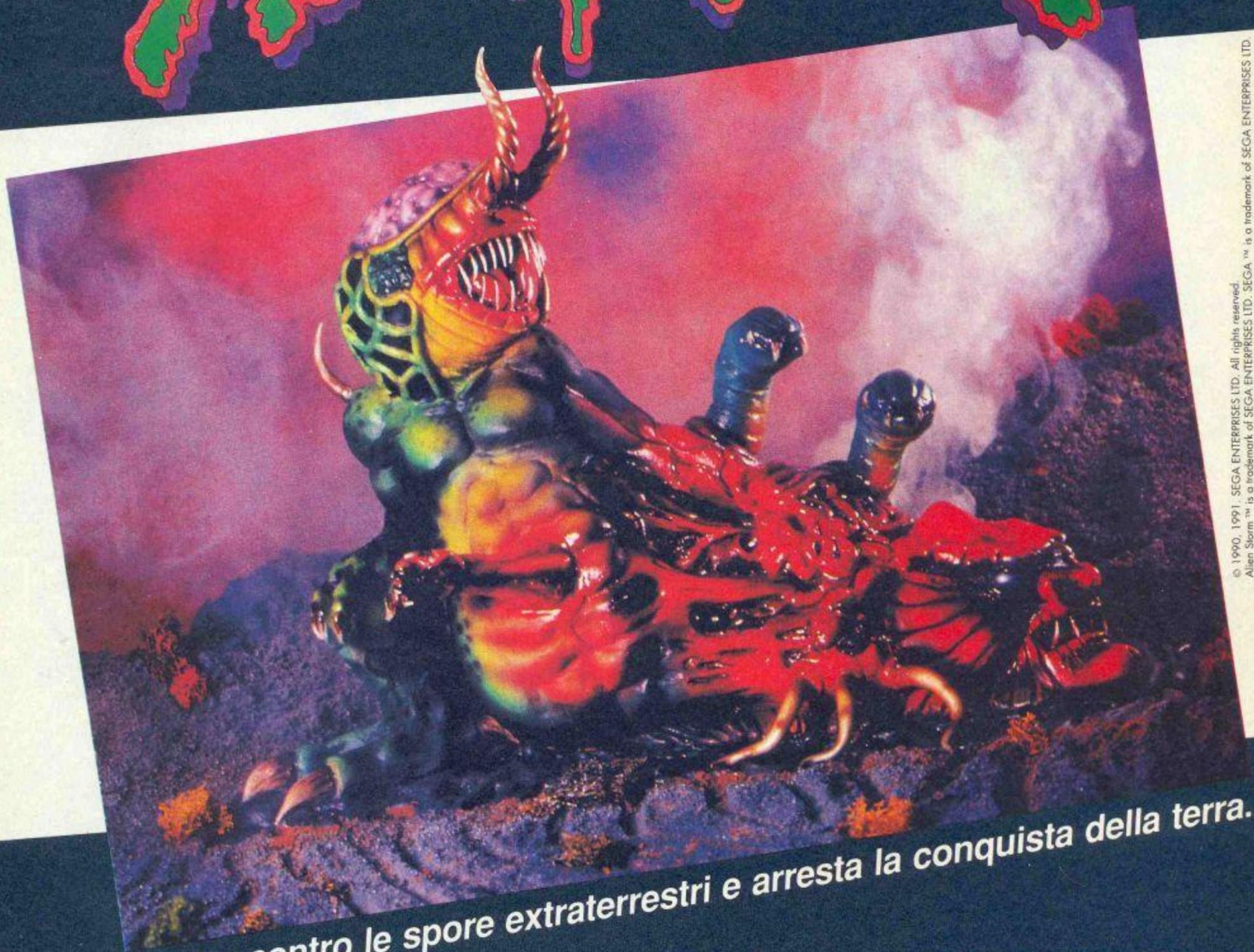
(VERSIONI SU DISCO: TELEFONARE)

BACK TO THE FUTURE 3.....	19.900
DICK TRACY.....	19.900
GAZZA II.....	19.900
PREDATOR II.....	19.900
POWER UP (RACCOLTA).....	29.900
TOYOTA GT RALLY.....	29.900
3D CONSTRUCTION KIT.....	TEL.

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

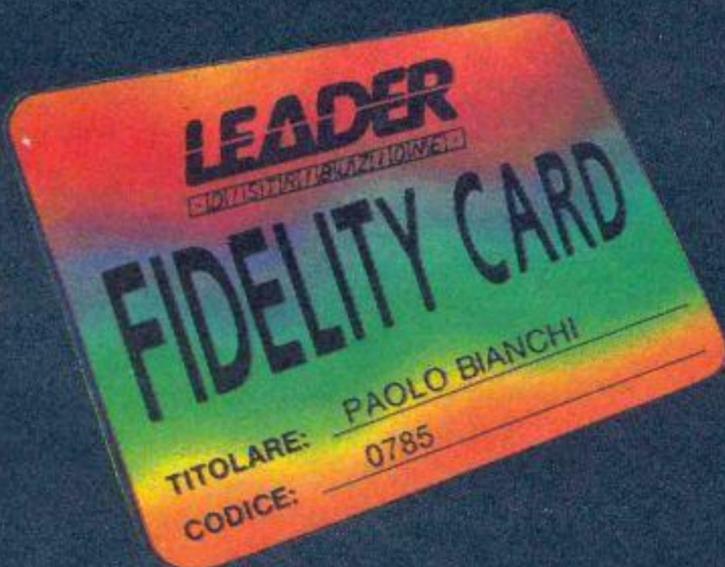
TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N° CIVICO
			CAP, CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E N° TELEFONICO
			FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
		Spese di spedizione Lit. 6.000	
		ORDINE MINIMO LIT. 30.000 (SPESA ESCLUSA)	
		TOTALE LIT.	
		<input type="checkbox"/> Pagherò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

# ALIEN STORM™



... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

\*  
Offerta  
valida  
fino al  
30/11/91



Sconto **10%** \*  
ai soli titolari presso i

**SOFT**  
center

64 cassetta	<del>19.900</del>	17.900
64 disco	<del>25.900</del>	23.300
Amiga	<del>29.900</del>	26.900

**SEGA**  
ARCADE HITS  
MARKETED BY  
**U.S. GOLD**

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

*L'avete voluto voi, e adesso dovrete combattere fino alla fine: l'America ha bisogno del vostro aiuto (e pare che anche il vostro vicino di banco abbia la stessa esigenza durante il compito di matematica) e voi avete l'obbligo etico e morale di darlo.*

# NAVY SEALS



**V**oi fate parte dei NAVY SEALS, dove SEAL sta per Sea (mare), Air (aria) e Land (terra), una sorta di corpo speciale che sa fare di tutto; una sorta di agenti 007 con licenza di uccidere. Due sono le grandi missioni che dovrete compiere. La prima nel Golfo di Oman dove dovrete riuscire a recuperare la ciurma di un elicottero precipitato proprio nella zona

nemica. La seconda, invece, vi vede protagonisti per le strade di Beirut alla ricerca di una fabbrica di missili nucleari che deve essere distrutta. A voi l'arduo compito. I livelli di questo Navy SEALs sono 6. I primi cinque fanno parte della missione numero uno, mentre l'ultimo livello, il sesto, fa parte della missione numero 2. Nel primo livello siete penetrati nella base dei terroristi e il vostro compito è quello di

piazzare dei detonatori su ogni lanciamissili evitando le guardie che non aspettano altro che sparare su di voi. Una volta raggiunta la torre nel secondo livello dovrete scendere verso le barricate e arrivare così al terzo livello nel quale dovrete rimuovere la resistenza.

Il quarto livello è più complicato: dovrete mettere i detonatori su ogni lanciamissili (come nel primo), raggiungere la prigione, liberare gli ostaggi e scappare.

E' il quinto livello che vi vede invece protagonisti di una lotta contro il tempo: scappate nel modo più veloce possibile altrimenti perderete l'appuntamento con l'elicottero che vi recupererà!

Ecco, ce l'avete fatta, una missione è finita! Adesso vi aspetta l'ultima mossa: percorrere le strade di Beirut per cercare di arrivare alla fabbrica dei missili e distruggerla.

Insomma ne avrete da fare in questo Navy SEALs, ma purtroppo la giocabilità è penalizzata da una certa lentezza di risposta del joystick e da un'estrema difficoltà di superare i livelli. Le guardie arabe, infatti, dovrebbero sparare solo quando vi vedono. Ed è vero. Però vi vedono sempre! Anche quando siete nascosti

dietro a una cassa. E questo rende le cose davvero difficili (la versione Amiga, per esempio, era molto più giocabile da questo punto di vista... non capisco perché l'abbiano reso così difficile). La grafica è coloratissima, l'animazione è molto buona e devo dire che ci troviamo



difronte a una realizzazione davvero ottima per il vostro Amstrad. Peccato, davvero peccato per la difficoltà, ma del resto lo sapete, combattere contro i terroristi non è certo facile!

### PRESENTAZIONE 60%

Semplice, normale, nessuna opzione, poche istruzioni necessarie.

### GRAFICA 94%

Finalmente l'Amstrad usato in tutta la sua potenza: sprite colorati e ben animati, bei fondali interattivi, buono lo scrolling.

### SONORO 70%

Dall'Amstrad non si può pretendere tantissimo, ma la musicchetta e gli effetti sono sopra la media.

### APPETIBILITA' 80%

Anche se non avete visto il film, il gioco vi propone una sfida accattivante su tutti e sei i livelli...

### LONGEVITA' 60%

... peccato però che è molto difficile e quindi se non amate troppo le sfide vi stancherete.

### GLOBALE 83%

Si sarebbe meritato un 89 se solo fosse stata meglio calibrata la difficoltà del gioco. Un prodotto comunque valido.



Quando ho caricato Navy SEALs mi sono meravigliato davanti all'accuratezza della grafica (che non è cubettosa!), al buon suono e all'animazione molto curata dei personaggi. La giocabilità però mi ha

veramente deluso. E' troppo difficile, da subito. Peccato, perché sarebbe stato davvero un ottimo prodotto. Comunque se vi piacciono le sfide non lasciatevelo sfuggire, perché tecnicamente è davvero ben fatto.

# PERGIOCO

il negozio è  
in via  
San Prospero  
1  
MILANO  
centro

NINTENDO  
GAMEBOY  
LYNX  
SEGA  
MEGA  
DRIVE

CON UNA  
IMPORTANTE  
gamma di  
consolegames

BOARD & ROLE GAMES  
miniature fantasy

## CATALOGO COMPARATO dei VIDEOGAMES 8 BIT ott. '91

TITOLO	TRA	C64cassetta	C64disco	AMSTRAD cass. e disco
3D CONSTRUCTION KIT	SI	49	49	....
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	24	24	....
ATOMINO		19,5	25	....
BACK TO THE FUTURE III	SI	19,5	25	19,5
BOXING MANAGER	SI	20	25	....
CHALLENGERS	SI	29	39	....
CHIP'S CHALLENGE	SI	19,5	25	....
COIN OP HITS II	SI	29	....	....
COLOSSUS CHESS 4	ITA	19,5	25	....
CREATURES	SI	19,5	25	....
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	59	....
DINOWARS		29	29	....
DOUBLE DRAGON II	SI	19,5	25	....
DRAGONSTRIKE		....	59	....
EDD THE DUCK!	SI	20	....	....
ELVIRA	SI	....	49	....
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	19,5	25	....
ERE HITS VOL 1		....	....	16,9
ERE HITS VOL 2		....	....	25
ERE HITS VOL 3		....	....	25/38
EXTREME	SI	19,5	25	....
F-16 COMBAT PILOT	SI	39	49	....
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	39	....	....
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	19,5	25	....
FERRARI FORMULA ONE	SI	24	29	....
FORMULA 1 3D	ITA	24	24	....
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	20	25	....
GEM'X	SI	19,5	25	....
GOLDEN AXE	SI	19,5	25	19,5
GRANDSTAND	SI	29	49	....
GREMLINS 2	SI	....	25	....
HEROQUEST	SI	29	29	....
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	19,5	25	....
HOLLYWOOD COLLECTION		39	39	39
I PLAY 3D SOCCER	ITA	24	24	....
INTERCHANGE	SI	19,5	25	....
KICK OFF 2	SI	19,5	25	19,5
KIND OF MAGIC		29	29	....
LA STORIA INFINITA II	ITA	20	....	....
LAST BATTLE		19,9	25	....
LAST NINJA III	SI	29	29	....
LOGICAL	SI	19,5	25	....
LOOPZ	SI	19,5	25	....
LORDS OF CHAOS	SI	19,5	....	....
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	29	29	29
LUPO ALBERTO	ITA	19,5	25	....
MANCHESTER UNITED EUROPE		19,5	25	19,5
MEGA PHOENIX	SI	19,5	25	....
MERCS	SI	19,5	25	....
NINJA RABBITS		15	18	....
OMEGA		....	21	....
OVER THE NET	ITA	19,5	25	....
PICK'N PILE	SI	19,5	25	....
POWER UP		29	....	....
PREDATOR 2	SI	19,5	25	19,5/29
PREMIER COLLECTION	SI	29	29	....
PROJECT FIRESTART		....	39	....
QUICK DRAW McGRAW	SI	19,5	....	....
RAINBOW COLLECTION		19,5	25	....
RBI BASEBALL II	SI	19,5	25	....
SCACCHI SIMULATOR	ITA	29	29	....
SECURITY	SI	19,5	....	....
SEGA MASTERMIX	SI	29	39	....
SHADOW DANCER	SI	19,5	25	....
SILK WORM IV	SI	19,5	25	....
SKULL & CROSSBONES	SI	19,5	....	....
SKYFOX II	SI	....	25	....
SOCCER MANIA	SI	25	....	....
SPIDER MAN	ITA	19,5	....	....
SPORTING GOLD	SI	29	29	....
SQUASH J.KHAN	SI	19,5	25	....
STAR CONTROL		....	29	33
SUPER CARS	SI	19,5	25	....
SUPER MONACO G.P.	SI	19,5	25	....
SUPER OFF ROAD	SI	19,5	25	19,5
SUPREMACY	SI	19,5	25	....
SWITCHBLADE	SI	29	29	....
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	19,5	25	19,5/29
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	20	25	....
THE BASKET MANAGER	ITA	20	25	....
THE DUEL - Test Drive II		24	....	....
THE HUNT FOR RED OCTOBER		19,5	25	....
THE KEYS TO MARAMON		....	39	....
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	39	....
THE POWER	SI	19,5	....	....
THE ULTIMATE COLLECTION	SI	29	....	....
TOP CAT BEVERLY HILLS CATS	SI	19,5	....	....
TOTAL RECALL	SI	19,5	25	..29
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	....	....	19,5
TURRICAN II The Final Fight	SI	19,5	25	....
TWIN WORLD		....	25	....
U.N. SQUADRON	SI	....	....	..29
ULTIMA VI The False Prophet		....	49	....
VIRTUAL WORLDS	SI	29	49	....
WELLTRIS		24	....	....

## VENDITA

per

CORRISPONDENZA

In tutta ITALIA  
telefonate ai  
numeri:

02 /  
874580  
874593

GIOCHI di Società

aquiloni acrobatici

scacchiere  
elettroniche  
KASPAROV

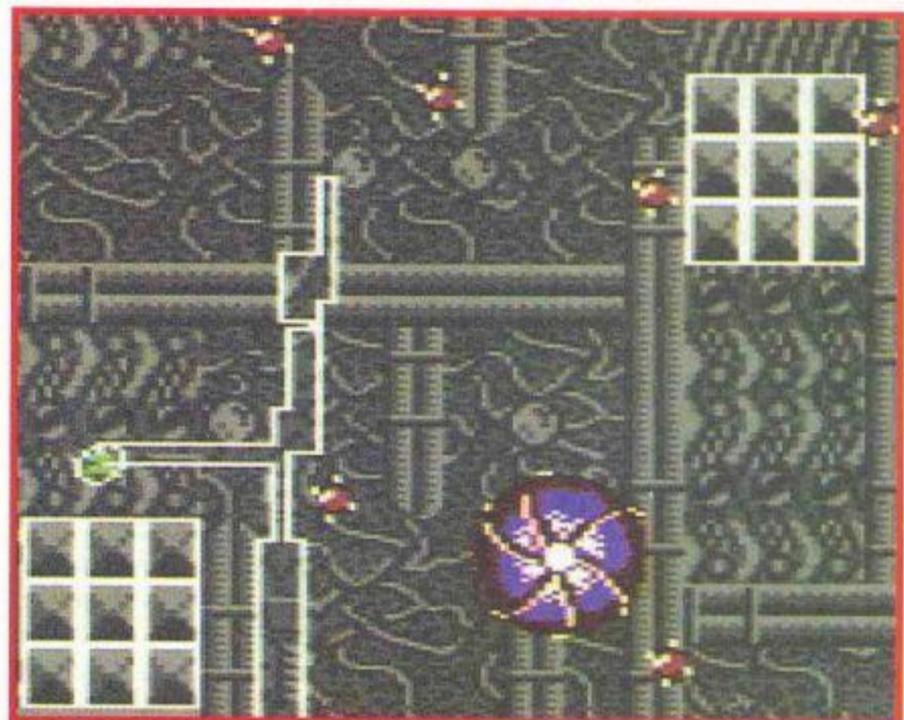
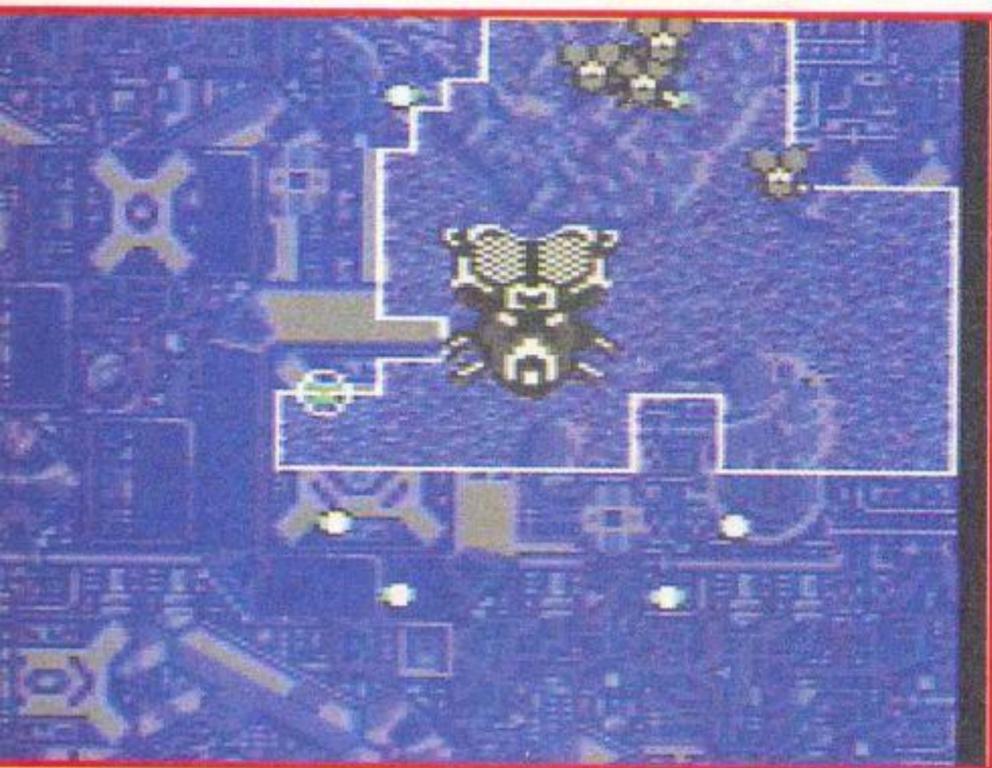
### LEGENDA

TRA : SI = manuale in  
italiano  
ITA = anche software  
in italiano  
I PREZZI SONO IN  
MIGLIAIA DI LIRE

# VOLFIED

**Q**ix è certamente una pietra miliare del software, mi ricordo ancora quando lo giocavo al bar sotto casa mia e non avevo più di dieci anni. Da allora di tempo ne è certamente passato, ma il fascino scaturito da quell'idea di gioco tanto semplice non è cambiata, tanto da passare attraverso numerosi reincar-

nazioni, a partire dal seguito ufficiale "super Qix" all'irriverente "Gals Panic", ovvero la sua versione erotica. Ma in mezzo a questi due coin op ci sta pure un terzo gioco, ovvero Volfied, un titolo dal nome stranissimo che, apparentemente, non vuole dire nulla, ma che in realtà nasconde sedici livelli a difficoltà progressiva, in cui il nostro Qix



dovrà delimitare aree sempre più ristrette in cui imprigionare il cattivone di turno. Stavolta lo schermo è coperto da numerosi schifidi alieni, che si muovono a casaccio con l'unico intento plausibile di farvi fuori, e a capo di loro sta un alieno più grosso dalle intenzioni non meno belligeranti ed omicide. Cotale "bestio" (mi vergogno a definirlo "Alieno Madre", mi sembra un essere passato per Casablanca o quantomeno

un pauroso errore grammaticale NdP), ha la facoltà di trovarsi sempre nel posto meno opportuno al momento giusto, oppure nel posto più adatto nel momento sbagliato. In parole povere, il suo unico scopo è quello di far scaturire nel videogiocatore le sue ire più repressate. Ma chi ha in mano il joystick ha pur sempre un'arma a sua disposizione, ovvero la sua intelligenza, che lo porterà a restringere sempre di più lo spa-



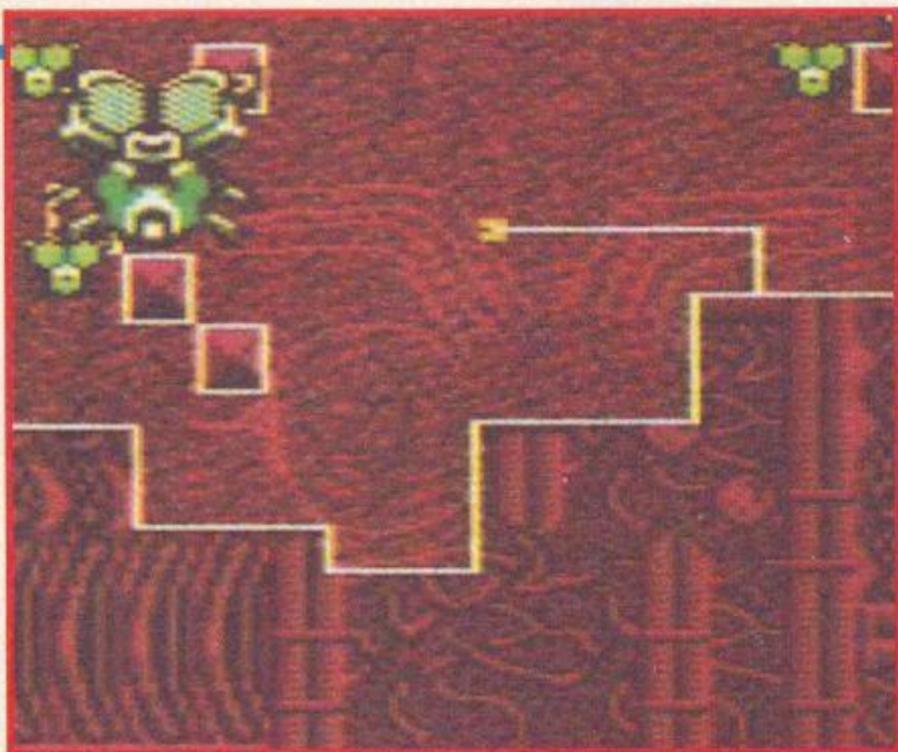
Non si può certo dire che questo gioco sia originale, ma proprio la sua comprovata azione lo rende molto avvincente. Qix è stato uno dei giochi più belli in assoluto, e certamente è il più bello anche di fronte ai suoi

cloni. Volfied è indubbiamente uno di questi, ed è realizzato abbastanza bene. La grafica è quella che ci si aspetterebbe da un C64 ben sfruttato, ed il sonoro è carino ma manca di ispirazione. La sua peggior lacuna resta però la longevità: 16 livelli non sono abbastanza per garantire un interesse duraturo. La giocabilità comunque c'è, e se amate questo genere di gioco non posso fare a meno di consigliarvelo (a dire il vero, avrei preferito una bella conversione di Gals Panic!!!).



**GRANDE!** Questo genere di giochi è sempre stato appassionante, e questa conversione è davvero fatta bene. La grafica è discreta, il sonoro anche, forse il sistema di bonus non è molto azzeccato,

soprattutto se considerate che anche quando prendete un "crash", la durata quasi casuale di quest'ultimo non vi permette di capire quanto tempo vi resti per agire. Tuttavia, sono convinte che il livello di difficoltà sia ben calibrato, e che proprio questa peculiarità si contrapponga ad un numero di livelli che a qualcuno potrà sembrare insufficiente. Consigliato a tutti.



## OCCHIO PER OCCHIO... BESTIO PER BESTIO!!

Il titolo di questo box fa decisamente ancor più schifo dei mostriciattoli ivi descritti, ma è una mia peculiarità intrinseca scrivere scemenze (termini come "bestio" e "sbuccellucherante" farebbero trasalire qualsivoglia docente in Lingua Italiana, NdP) e quindi siete pregati di non farci caso. Tuttavia, spero che questo box possa servirvi a qualcosa. Ecco a voi, livello per livello, tutti gli alieni più importanti di ognuno dei sedici livelli.

- 1) Un lungo serpente che si muove lungo il perimetro dello schermo, decisamente veloce, ma non spara
- 2) Diamantone granitico che si muove per lo schermo, si ferma solo per sparare
- 3) Un insetto che salta tutt'introno, e che sputa palle letali
- 4) Una manona che spara palle (che fantasia NdP)
- 5) Una grossa uccellaccia, che, indovinate un po', spara le solite palle ma non si ferma mai
- 6) Un coso che sembra un insetto, e che spara 4 palle per volta
- 7) Un altro insetto che spara palle
- 8) Una spirale che si ferma solo per sparare otto palle
- 9) Nessun bestio qui. Solo un mucchio di rompiballe, di cui solo uno spara palle. E' questo che dovrete isolare
- 10) Questo qui spara solo 6 palle
- 11) Una lumaca che si muove leeeenta, leeeenta, leeenta...
- 12) Una tartaruga che, accoppiata con il mostro precedente, forma una "lente a contatto" Buaaargh! Che schifo di battuta! Scherzavo. Si tratta di una faccia che spara lentamente, ma si muove repentina
- 13) Un fetido essere mutante. Da qui in poi dovrete riempire il 90% dello spazio per completare un livello
- 14) Un altro serpente, ma più cattivello
- 15) Un altro mostro che si ferma occasionalmente solo per sparare (palle). Comunque, questo ed il prossimo livello si completano con il 95% dello spazio
- 16) Voglio fare il cattivo e perciò non ve lo dico!!

### PRESENTAZIONE 76%

Bella l'introduzione, niente multiloop, con tanto di buona schermata dei record

### GRAFICA 78%

Buoni gli sfondi, con tanti sprite carini che si muovono fluidamente per lo schermo

### SONORO 70%

Buona la musica nei titoli, con tanto di incomprensibile parlato digitalizzato ed effetti sonori appropriati durante il gioco

### APPETIBILITA' 78%

Wow, un clone di Qix!

### LONGEVITA' 69%

Solo 16 livelli? Buaaaaah, non ci gioco più, ecco!!

### GLOBALE 77%

La conversione di prim'ordine di un divertente coin op

zio disponibile, fino a che il nemico, soffocato, esplose. Inoltre il gioco elargisce ogni morto che campa alcuni bonus speciali, sulla cui descrizione vi rimando al box opportuno, e che hanno l'incredibile funzione di aiutare il giocatore. In ultimo, sappiate che un livello lo si può considerare "ultimato" solo quando una certa percentuale di spazio è stata riempita. All'inizio si parla di

un facilmente raggiungibile 80%, ma col progredire del gioco non vi basterà più un 95%, tanto da farvi sentire addosso il sudore del bestio. Sono infine previsti due bonus da 500000 ed 1000000 di punti, se riuscirete rispettivamente a completare un livello riempiendo il 99.9% dello spazio oppure raggiungendo la "qualificazione" con una sola mossa.

## POWER-UP

Ognuno di questi non dura più di tanto.

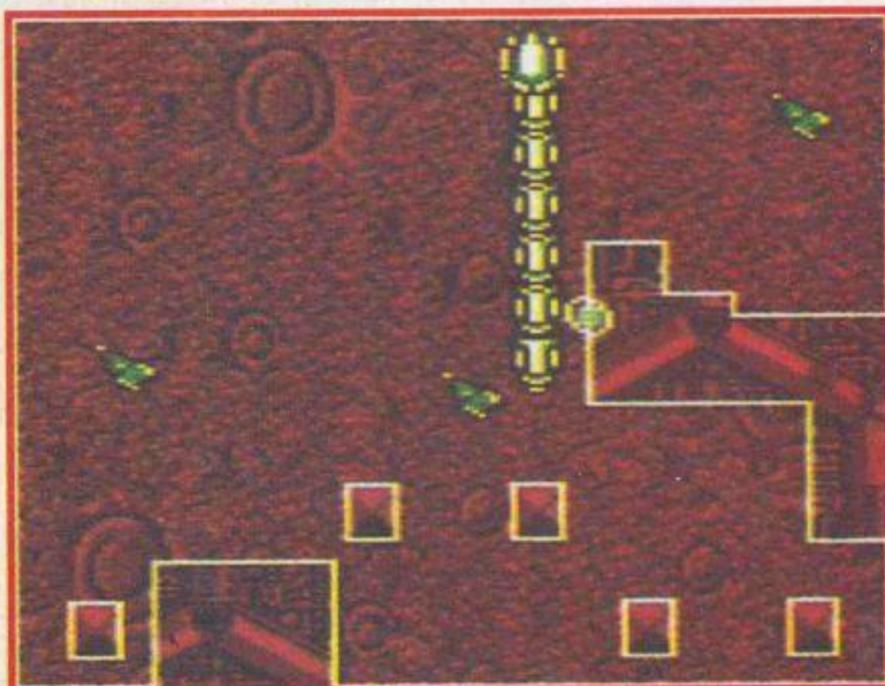
**LASER:** possono essere utilizzati per distruggere piccoli alieni

**SPEED:** aumenta la velocità, rendendo più semplice zigzagare schizzando per lo schermo

**CRASH:** fa lampeggiare il vostro Qix, rendendo possibile penetrare e distruggere piccoli alieni

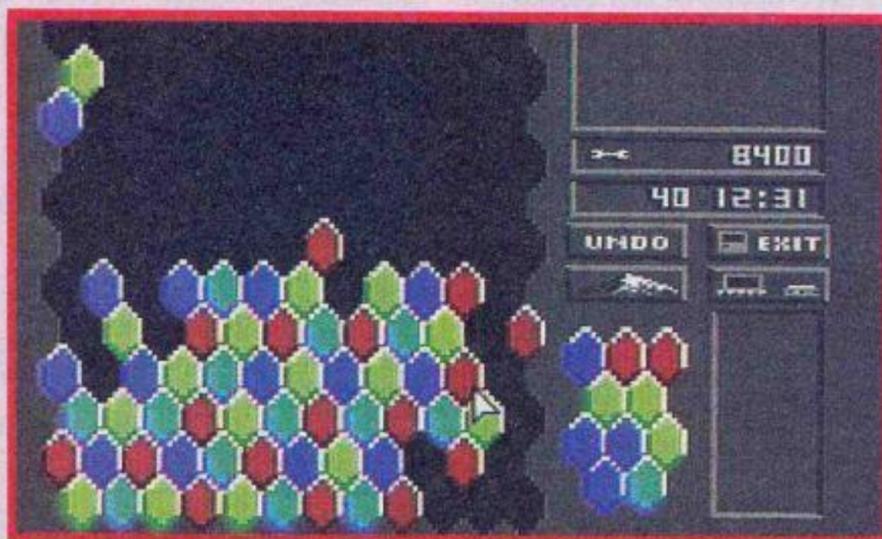
**TIMER:** blocca tutti i nemici presenti sullo schermo

**POWER:** ferma il decremento del vostro livello di energia



**Avete presente Tetris? Beh, fine della recensione.**

**N**aturalmente stavo scherzando. Adesso vi spiego per filo e per segno cosa diavolo bisogna fare in questo gioco. Dunque, voi iniziate e sullo schermo appare un'area di forma particola-



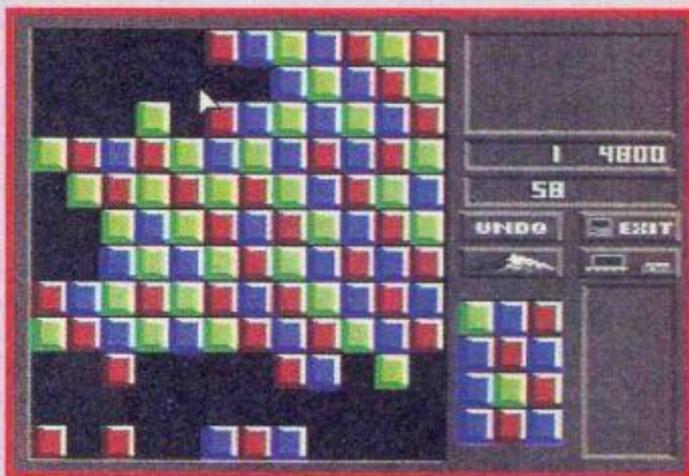
programmatore hanno ben pensato di far procedere il livello una volta raggiunto un punteggio di "qualificazione". Così, un po' come accadeva con Klax, una volta che tot piastrelle spariscono, il numerino accanto alla scritta "level" segnerà una cifra in più. Come se non fosse sufficiente, potrete anche usufruire di alcune "special

# SWAP

re **COMPLETAMENTE PIENA DI MATTONCINI**. Dopodiché dovrete iniziare a vuotarli. Ogni schermo ha dei tasselli di forma diversa: esagoni, quadratini, triangoli, papparuolomorfi eccetera eccetera.

Orbene, quando due tasselli di uno stesso colore si toccano, spariscono. Lo scopo del gioco è quindi ripulire l'intera area, ed è a questo punto che si passa al livello successivo. Naturalmente un siffatto gioco risulterebbe al-

quanto impossibile, in quanto -se avete presente Tetris- lasciare l'area completamente pulita è tecnicamente impossibile. Così i pro-



Solo il mitico Antony Crowther è, a tutt'oggi, capace di scrivere un gioco di successo in meno di due settimane, ma a quanto pare il suo primato sta per essere messo in discussione. Swap è passato dallo stadio di novità

annunciata a preview a recensione definitiva nell'arco di un mese, e il risultato è molto buono, superiore anche alla versione Amiga. All'inizio il gioco è un po' difficile, soprattutto se lo giocate in maniera molto frenetica, ma una volta capito che un po' di cervello è indispensabile per andare avanti, non tarderete a trovare il modo di padroneggiare il gioco. La grafica carina è un buon incentivo a continuare per vedere i livelli superiori, ma la vera forza del programma è la sua giocabilità. Il perfetto equilibrio tra divertimento e frustrazione vi permetterà moltissime ore di divertimento prima che arrivi la noia. Ma fate attenzione: questo è un puzzle-game, bello, ma un puzzle-game.

## COME PIASTRELLIAMO IL BAGNO, TESORO?

### MATTONELLE QUADRATE

La loro dimensione di 16x16 pixel permette di non averne troppe sullo schermo contemporaneamente e perciò garantisce una certa visione d'insieme non troppo confusionaria.

### PICCOLE MATTONELLE QUADRATE

Decisamente più complicate da gestire a causa dell'elevato numero che raggiungono sullo schermo. Nei livelli inferiori può tornare molto utile lo "avalanche" per evitare miliardi di mosse.

### MATTONELLE TRIANGOLARI

Sicuramente la forma più difficile da gestire. Si hanno solo tre lati su cui effettuare gli scambi, e la distruzione dei mattoncini forma spesso delle "voragini" non certo semplici da colmare.

### ESAGONI

Esattamente l'opposto dei triangoli. E' la forma più "simpatica" da trattare, piena di lati su cui effettuare gli scambi e di grandi dimensioni.

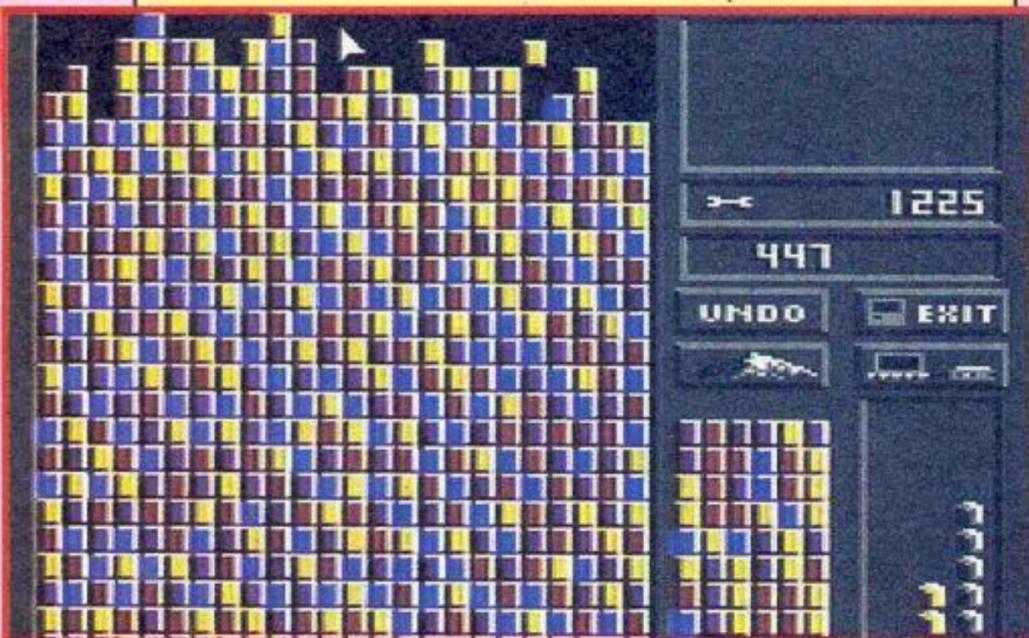
## COSA POTREBBE SERVIRVI GIOCANDO CON SWAP

### UNDO

Questa opzione permette di cancellare le ultime cinque mosse, molto utile se ci sono errori da correggere.

### AVALANCHE

L'opzione di "avalanche" fa in modo che i mattoncini presenti nell'area di gioco "cadano" nelle posizioni inferiori dello schermo, se queste non sono già occupate, dove possono essere riutilizzate con grande effetto scenografico. Consigliamo di eliminare qualche mattoncino alla base dello schermo per creare qualche spazio vuoto, prima di utilizzare l'avalanche per disintegrare buona parte dei mattoncini rimasti



sullo schermo. Tutto ciò funziona anche meglio con un numero di colori su schermo piuttosto ridotto. Se i mattoncini sono solo di due colori, basteranno tre mosse per ripulire lo schermo.

### SUPPLEMENTARY TILES

Questa torna utile per eliminare eventuali mattoncini residui alla fine del livello. Basta scegliere con il cursore che tipo di mattoncino si vuole piazzare, e questo sarà subito pronto a sacrificarsi per voi.

### CREDITS

Nei livelli superiori, eseguire uno scambio tra due mattoncini vi costerà dei soldi. Ogni volta dovrete, infatti, sborsare ben due crediti. Se la vostra mossa non riuscirà ad eliminare mattoncini dallo schermo, non guadagnerete nulla; altrimenti ogni elemento eliminato frutterà un credito. Se rimanete solo con due crediti a vostra disposizione, e la mossa che intendete fare non fornirà nessun utile monetario, quest'ultima verrà cancellata. Il gioco comincia a complicarsi, gente; e come se non bastasse il dover pagare ogni mossa, anche l'avvalersi delle opzioni descritte in precedenza non risulterà per niente economico: un "supplementary tiles" costerà 10 crediti, ma un "avalanche" ne costerà 100. Altro che carovita.

### TIMER

Il livello termina quando il contatore raggiunge lo zero. Cosa cavolo volete che vi dica su di un timer?

**PRESENTAZIONE:81%**

Opzione di salvataggio della partita in corso e funzione di pratica. I livelli sono strutturati molto, molto bene.

**GRAFICA:65%**

Essendo un puzzle-game non c'è molto da aspettarsi graficamente. Comunque quel poco che c'è, è ben fatto.

**SONORO:56%**

Motivetti assolutamente anonimi e ripetitivi.

**APPETIBILITA':79%**

cominciare è abbastanza facile e l'azione coinvolgente.

**LONGEVITA':76%**

Ci sono ben 999 livelli, non pochi.

**GLOBALE:78%**

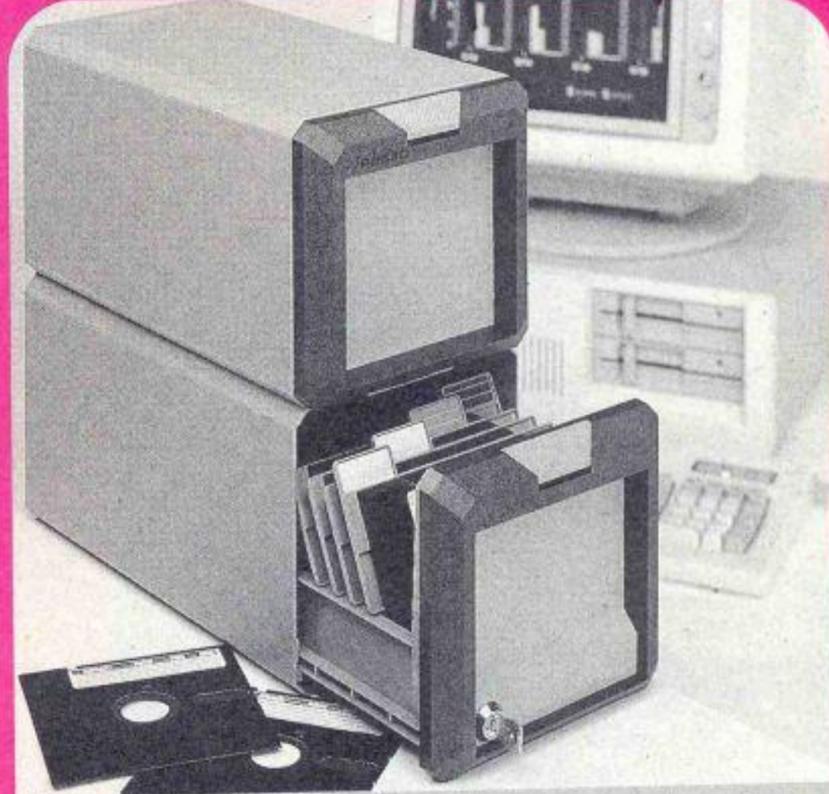
Qualcosa di buono con cui scambiare il vostro denaro.

features" descritte in un qualche box da queste parti (ce ne sono tanti... NdP). E dopo aver descritto il gioco ove quest'ultimo ha rubacchiato qualche idea di qua e di là, veniamo ad un aspetto originale degno di nota: prima di ogni livello appariranno delle icone

che mostreranno la forma, il colore e il numero delle piastrelle che lo caratterizzeranno, e la cosa davvero sbucelluchante di tutto ciò è che con l'opzione "pratiche" potrete variare detti parametri e ricrearvi il livello a vostro piacimento. E... Poi? Poi basta.

**MIELCO** presenta:

*Media Box*



Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3 1/2" e 5 1/4". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

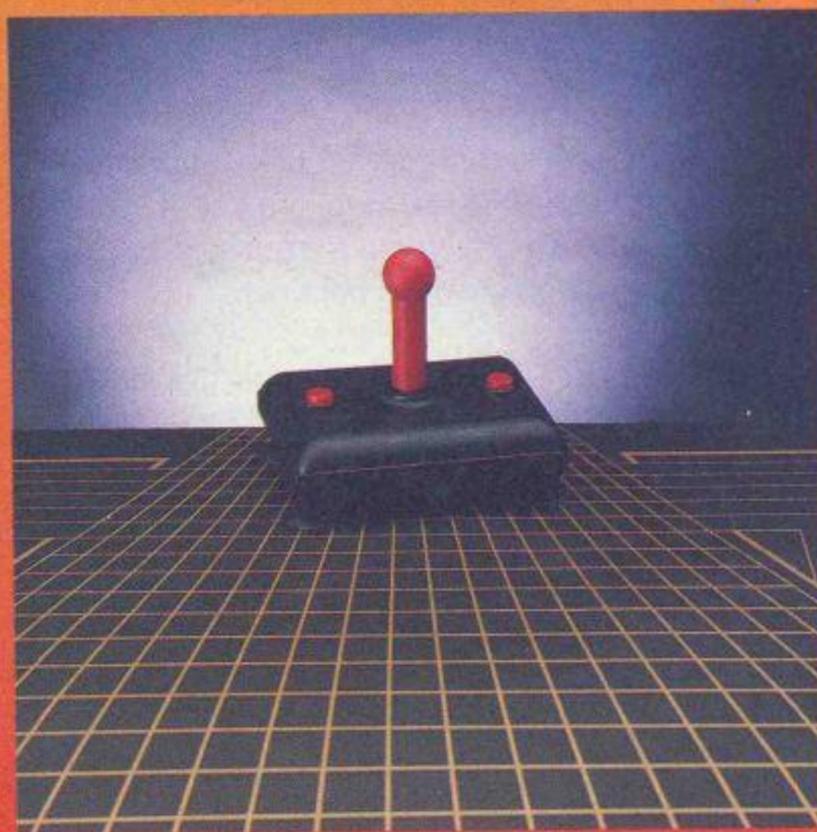
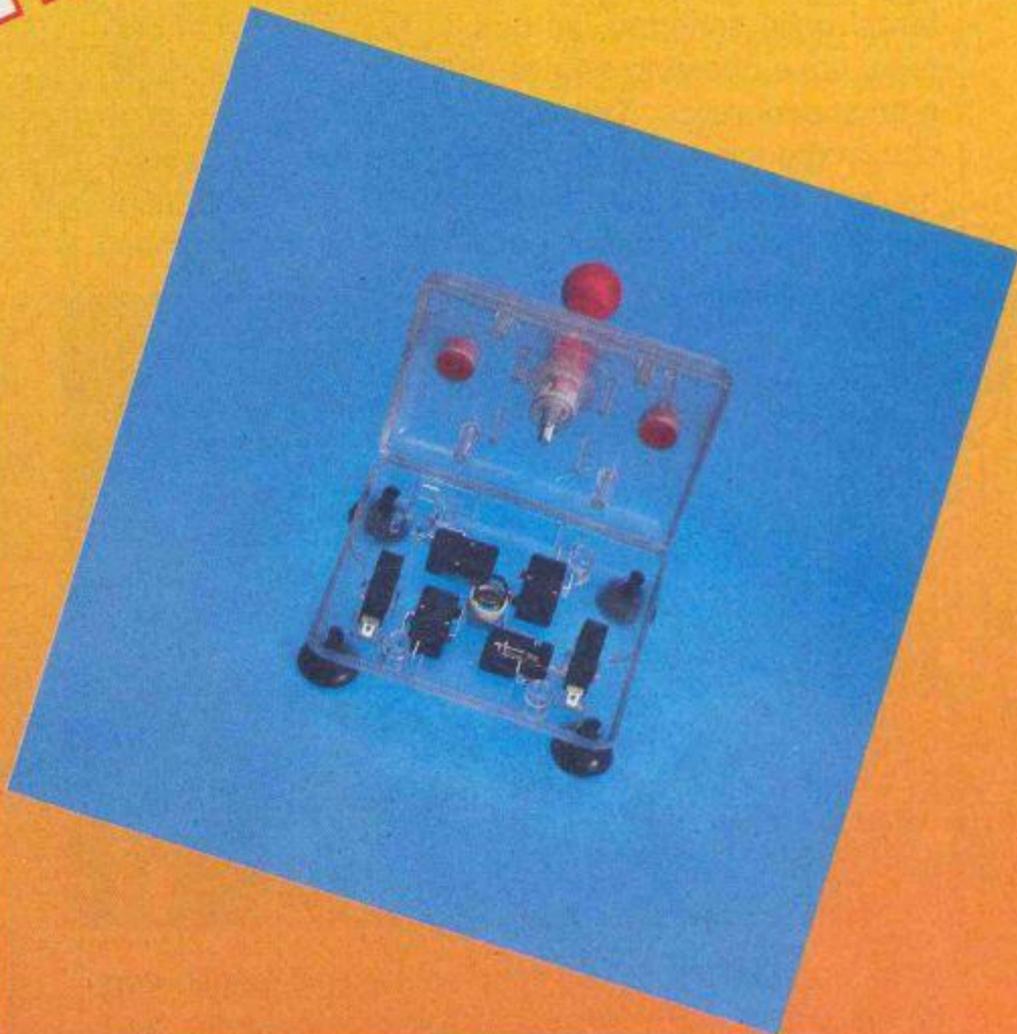
**MIELCO**  
concessionaria esclusiva  
per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E  
CONSULENZA TECNICA:  
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4  
TEL. 02/ 6684999  
TELEX 316541 - FAX 6688502

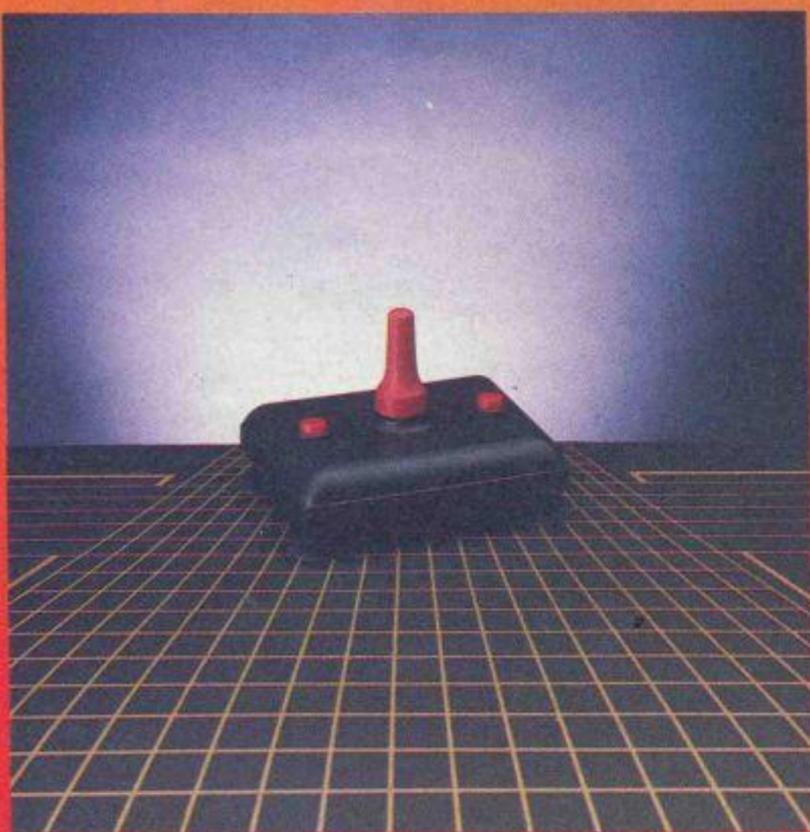
# REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros-Ball



Albatros

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

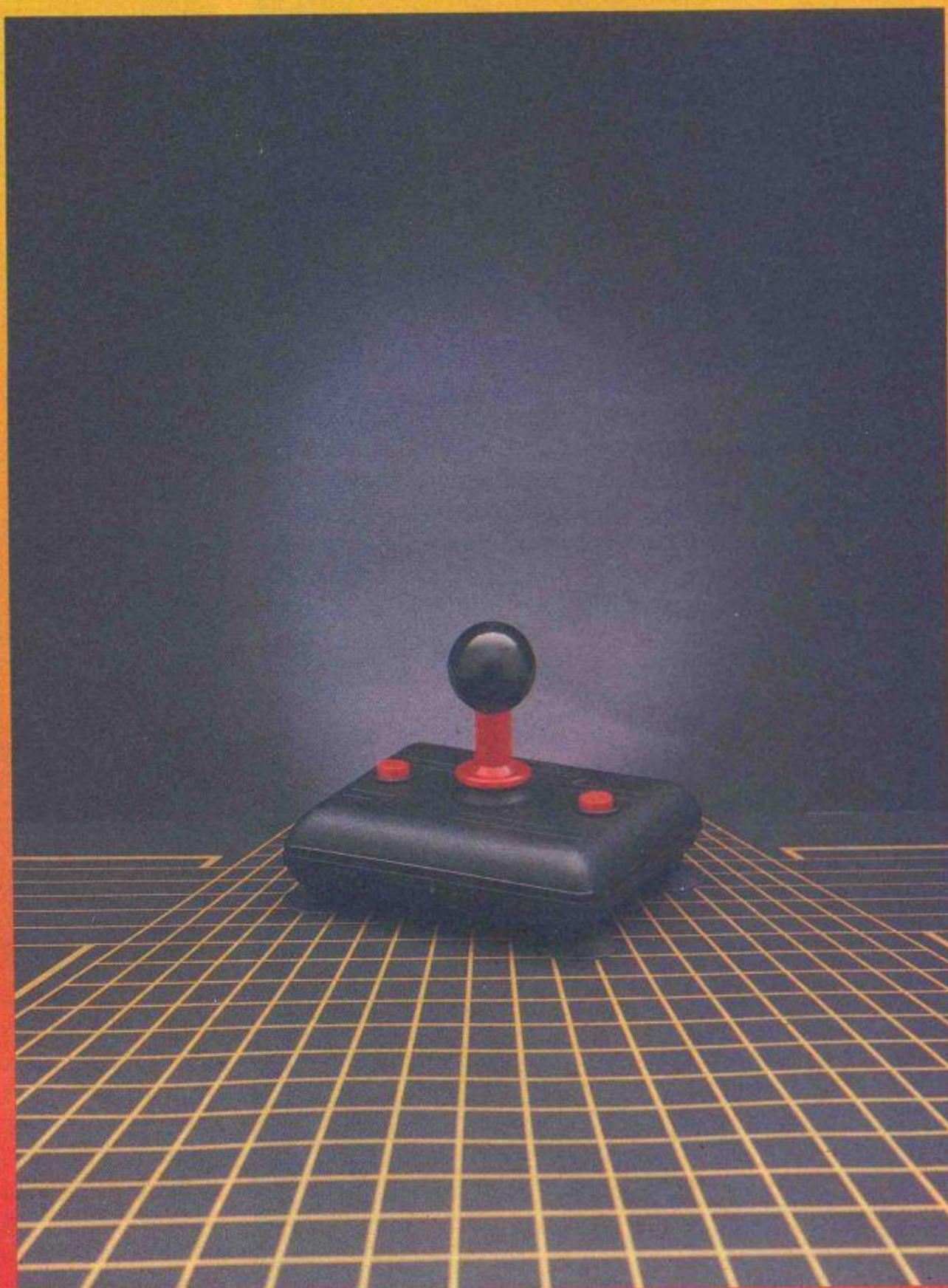
# REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

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



# BIG GAME FISHING

**P**er tutti coloro che coltivano l'hobby della pesca non c'è niente di meglio, in una bella giornata di va-

per soddisfare le proprie preferenze culinarie (ormai con una cospicua dotazione di cambiali a seguito, ndMax), mentre per tutti coloro che si profes-

giatissime imbarcazioni affrontano le insidie dell'oceano per ingaggiare con dei Marlin di spropositate dimensioni delle epiche battaglie. La cosa, per quanto decisamente affascinante, comporta però notevoli complicazioni: tanto per cominciare bisogna cambiare decisamente acque, visto che ormai nel Mediterraneo al massimo potete pescare una scultura di Modigliani (ovviamente falsa), un polpaccio di un bronzo di Riace gonfiabile oppure una presunta scatola nera di un jet abbattuto; la destinazione deve quindi necessariamente essere tropicale, valutando accuratamente la stagione e

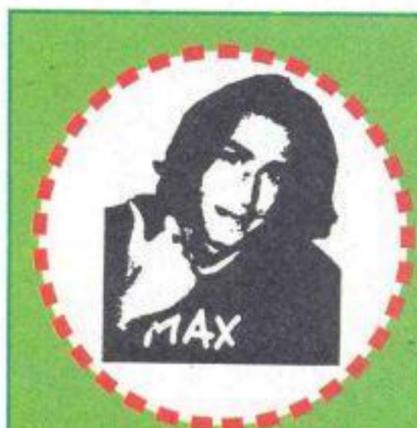
non soffrire il mal di mare...

A questo punto vi dovrete finalmente rendere tutti quanti conto il motivo che ha spinto la Simulmondo a realizzare questo Big Game Fishing che adesso, per la gioia di tutti coloro che richiedono maggiori dettagli sui giochi (come se gli sparaefuggi o i picchiaduro non fossero sostanzialmente tutti uguali...), mi accingo ad illustrarvi... Siete appena arrivati su di un tranquillo isolotto perso in mezzo all'oceano, disponete di un discreto gruzzoletto, volete cimentarvi nella difficile pesca alla traina e possibilmente



canza, che svegliarsi la mattina all'alba, preparare la propria attrezzatura, dirigersi alla postazione designata e cominciare una spesso frustrante ricerca del pesce ormai avveduto e difficilmente ingannabile; per tutti coloro che, più pigramente, amano cibarsi di pesce non c'è niente di meglio che dormire fino a mezzogiorno e recarsi dal pescivendolo più vicino

sano contro la pesca non rimane altro che travestirsi da verdesche e immergersi nelle acque paludose dei nostri bacini idrici per spaventare i poveri pesci in procinto di abboccamento... Fatte queste premesse rimane ancora una categoria da trattare, quella dei grandi pescatori d'alto mare, quegli esperti che a bordo di equipag-



Big Game Fishing non è sicuramente un gioco tradizionale, ed è proprio a causa di questa sua evidente specificità che risulta difficile esprimere un giudizio al riguardo. Tutto sommato si tratta comunque di un simulatore di pesca e

come tale lo si può considerare anche ben realizzato, con tutti i limiti però che un'attività del genere, privata della sua componente naturalistica, può ancora garantire. Detto questo si tratta indubbiamente di un'idea originale, innovativa e abbastanza affascinante, anche se credo che non tutti ne rimarranno sufficientemente coinvolti...

le condizioni climatiche, bisogna poi trovare la barca adatta e soprattutto il capitano esperto che, oltre a non scaricarvi su un isolotto deserto dopo avervi derubato e issato la bandiera con teschio su sfondo nero sull'albero più alto, possa anche consigliarvi sulle zone e sulle esche da utilizzare, ci vuole poi la giornata giusta e un sacco di fortuna... Oltre ovviamente a molti soldi e soprattutto

pescare un Blue Marlin da primato. A questo punto la prima cosa da fare è affittare una barca, quindi attrezzarla con le dovute apparecchiature prima di munirsi di lenze, esche, piccoli pesci per pasturare e via dicendo. Fatto questo dovrete decidere la rotta che vorrete seguire sopra una piantina e assicurarvi che la benzina che avete con voi sia sufficiente, altrimenti, in caso abbiate malaccortamente sbaglia-

64

# SHING

to i vostri calcoli, potete sempre fare affidamento su una radio per lanciare un disperato SOS che, qualora recepito, potrebbe significare la vostra salvezza una volta alla

che avreste dovuto acquistare al negozio, anche perché serve per chiamare aiuto...). Non rimane quindi che mettere la lenza, aggiungere l'esca, moderare la velocità, ca-



deriva fra le onde (in caso le cose dovessero mettersi male vi suggerisco la lettura di tale Robinson Crusoe... E già che ci siete anche il celebre manuale, "metti le branchie e nuota"...). Torniamo comunque un passo indietro, una volta usciti dal porto potete decidere se cominciare subito la pesca, procedendo alla velocità corretta (in funzione del tipo di esca che utilizzate), oppure se dirigervi immediatamente su fondali più profondi dove si nascondono le prede più ambite (la profondità è indicata dall'ecoscandaglio, azionato dalla batteria

lanciare la lenza in acqua per una lunghezza che varia con la temperatura della giornata e quindi attendere che uno stormo di gabbiani f

accia la sua apparizione. Questo può significare solo due cose: o quei gabbiani passano di lì per caso mentre vanno a trovare i genitori anziani in un'isola poco distante, oppure hanno visto un branco di boniti (piccoli tonnetti che si muovono per l'appunto in banchi), propendendo per questa seconda ipotesi vi converrà pasturare velocemente, gettando in acqua degli altri pescetti che attireranno i boniti,

che a loro volta dovrebbero attirare il Marlin (che a sua volta attirerà l'agente della finanza per controllare dove avete trovato tutti quei soldi per il vostro



**PRESENTAZIONE 82%**  
Solita confezione Simulmondo, manuale abbastanza conciso, belle schermate introduttive e parecchie opzioni fra le quali non potevano mancare quelle di salvataggio.

**GRAFICA 75%**  
Discreta nelle schermate statiche, abbastanza essenziale durante la fase di pesca vera e propria.

**SONORO 60%**  
Terminate le simpatiche musicchette iniziali rimangono solo alcuni anonimi effetti sonori.

**APPETIBILITA' 85%**  
Essendo l'unico gioco del genere in circolazione può indubbiamente contare sull'approvazione di tutti i novelli pescatori che bazzicano i nostri monitor

**LONGEVITA' 80%**  
Ci impiegherete un bel po' prima di pescare il primo pesce, e prima di portare a bordo un bestione da duecento chili ne dovrete fare di esperienza...

**GLOBALE 79%**  
Un programma decisamente atipico, realizzato in modo abbastanza convincente, per appassionati...

viaggetto... Ma questa è un'altra storia; anzi, in alcuni scandalosi casi... la realtà! NdMax). Una volta che la canna inizierà finalmente a sussultare non

la cosa non sarà certo facile... Terminata la giornata di pesca dovrete fare il vostro ritorno ad uno dei porti visibili sulla piantina dove attraccare per la



dovrete far altro che dare uno strappo deciso, per assicurare la presa, e cominciare quindi la sfida con il pesce che cercherà in tutti i modi di liberarsi o tranciare la lenza; sarà a quel punto solo questione di sensibilità con frizione e mulinello riuscire a portare il bestione a bordo, e

notte e fare rifornimento di benzina e attrezzature varie.

Ovviamente per ammortizzare le ingenti spese sostenute sarete costretti a vendere le vostre prede al mercato; e nel caso non doveste pescare nulla? Beh, quelli sono fatti vostri...

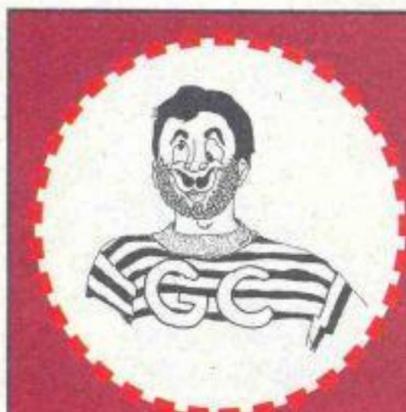
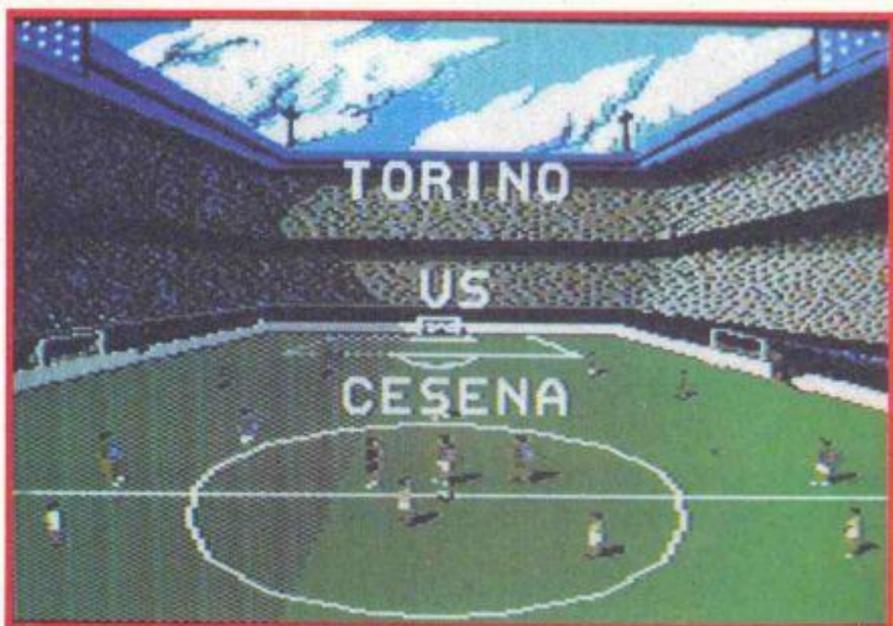
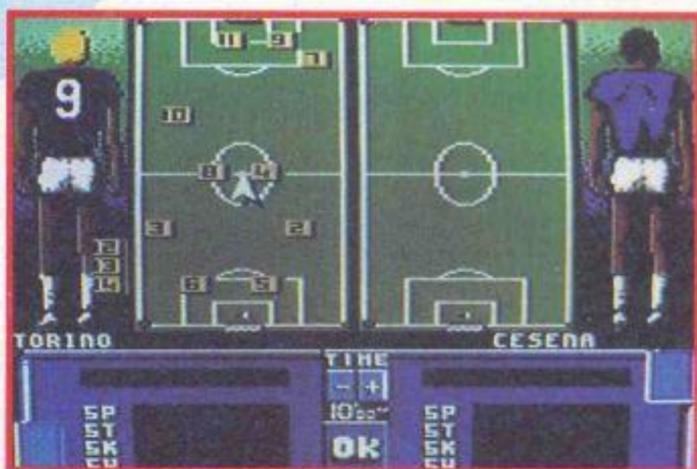
# FOOTBALL CHAMP



**Insomma BASTA!**  
 Lo so che mi volete male, lo so che ce l'avete con me perché sono il Direttore Esecutivo, lo so che non vedete l'ora che vada in America così vi lascio in pace... ma non fatemi fare le recensioni di giochi di calciooo!

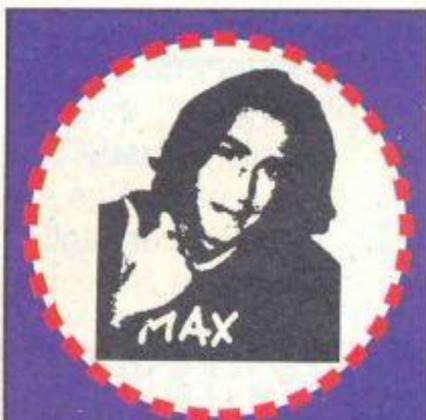
**C**osa?!? E' Football Champ della Simulmondo? Quello che mi ha fatto vedere Carlà a Bologna? Ma no! Ma sì! Allora la recensione la scrivo! Anzi, TUTTI I REDATTORI VENGANO INTORNO AL 64 PER FARE IL LORO COMMENTO PER ZZAP!  
 Bene, ci siamo tutti (o quasi), possiamo cominciare.  
 Football Champ è una si-

mulazione strategica e arcade di campionato di cal-

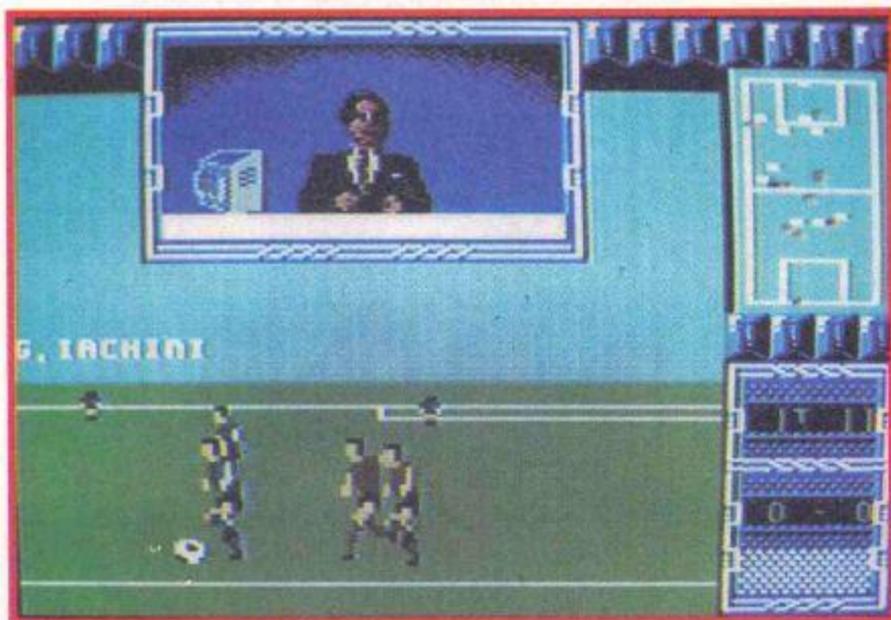


Odio i giochi di calcio, sono dappertutto. Se va avanti così tutto il mondo si trasformerà in un immenso campo da calcio. I semafori saranno sostituiti dai fischietti, le auto saranno degli enormi palloni, al Senato avremo la commissione arbitri, e Trapattoni come presidente della Repubblica. Anche i nomi dei bambini cambieranno radicalmente. Ci saranno i piccoli Gullit con pettinature assurde da barboncino pettinato, i piccoli Julio Cesar che andranno in giro sui trampoli e non impareranno mai l'italiano. Gente, la catastrofe è vicina, convertitevi! Giocate i platform, non lasciate che Gazza diventi il vostro Dio.

cio. Le 18 squadre del campionato italiano 1990/1991 sono state analizzate, giocatore per giocatore, individuando per ciascuno le proprie capacità tattiche, le proprie forze e debolezze, la propria "personalità" sportiva. Ogni squadra è formata da 11 giocatori e tre riserve e voi potrete sceglierne fino a 4, da giocare, ovviamente, con altri tre amici. Potrete scegliere fra campionati italiano e tedesco (34 partite, 17 di andata e



Dopo la prima azione ha iniziato a girarmi la testa... Chiedo scusa, ma credo di aver lavorato troppo per TGM...

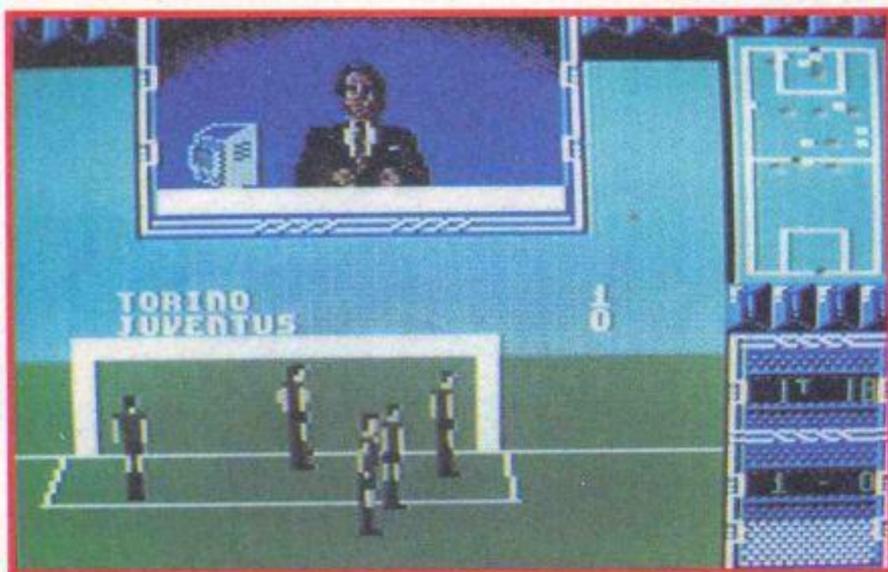


17 di ritorno su 18 squadre) oppure inglese (38 partite su 20 squadre). Potrete decidere le formazioni, e in questo caso non dimenticate di dare un'occhiata alle capacità di ogni giocatore espresse in velocità, resistenza, controllo

della palla e tiro.

In ogni partita potranno accadere esattamente le cose che accadono nel gioco reale: rimessa laterale, calcio d'angolo, rinvio, punizione, calci di rigore, sostituzioni e infortuni.

Voi prendete il posto di



Devo dire che Football Champ l'ho giocato la prima volta su Amiga, e il vedere la versione 64 non mi ha lasciato particolarmente impressionato. A parte l'inevitabile divario dovuto alle differenze hardware tra le due

macchine, la pecca peggiore del gioco sul piccolo Commodore era l'impossibilità del giocatore di voltarsi. Ora vi spiego: buono lo scroll in tutte le direzioni, ma è impossibile guardare verso la propria porta; un po' difficile difendere in queste condizioni, no? A parte questo tutto positivo, ovvero le migliorie apportate a I Play 3D Soccer funzionano e contribuiscono di molto ad aumentare la giocabilità di questo prodotto.

#### PRESENTAZIONE 50%

Non riesco a capire cosa spinga la Simulmondo a inserire nei giochi almeno un particolare completamente illogico. Nel loro penultimo titolo appariva l'avvertimento di inserire il disco del gioco in qualunque momento, in tutte le lingue e senza che nessuno toccasse niente. Qui bisogna cambiare porta joystick in mezzo al gioco, chissà perché.

#### GRAFICA 86%

Molto belle le schermate statiche (bravo Ivan). Molto veloce la grafica in campo, molto fissa la prospettiva.

#### SONORO 56%

Il nostro Ivan Venturi colpisce ancora.

#### APPETIBILITA' 86%

E' un gioco di calcio, c'è la prospettiva in prima persona...

#### LONGEVITA' 79%

Ma c'è davvero tanto da fare in un gioco di calcio? Basti pensare che ci sono milioni di persone che ci giocano.

#### GLOBALE 80%

Finalmente un gioco di calcio un po' diverso dal solito.

uno degli undici giocatori e seguirete la partita sempre dal suo punto di vista (non però in soggettiva a 360 gradi come invece avviene nella versione per Amiga ed ST), e di conseguenza potrete chiamare la palla, passarla, correre, scivolare... insomma potrete fare esattamente quello che fareste su un vero campo da calcio.

Tutte le partite dovranno essere giocate per far terminare il campionato: quelle gestite dal compu-

ter, se nessuna delle due squadre in gara viene gestita dal giocatore, non vengono visualizzate, ma vengono dati solo i risultati. In oltre potrete godervi il replay di ogni azione, fermare l'immagine e tornare indietro.

Insomma, Football Champ è proprio un bel gioco, così bello che mi ha spinto a giocarci... anche se il calcio non è proprio il mio forte (a parte quello che tiro ogni tanto a qualche redattore... vero Alessandro?)



Comprendo i problemi tecnici che ci possono essere stati nel fare questa versione per Commodore 64 rispetto alla versione Amiga che aveva la grande novità di essere in soggettiva, ma a parte questo problema, ho trovate Football

Champ molto giocabile, anche da chi non ama particolarmente il calcio come me. E quindi si merita appieno un great, almeno perché mi ha spinto a giocare a calcio almeno una volta nella vita!!!

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

SEGA™  
Master System™

# PAC-MANIA™



Una delle conversioni coin-op più divertenti che si siano mai viste. Simpatici personaggi in mezzo ad intricati labirinti.

TECMAGIK™

LEADER

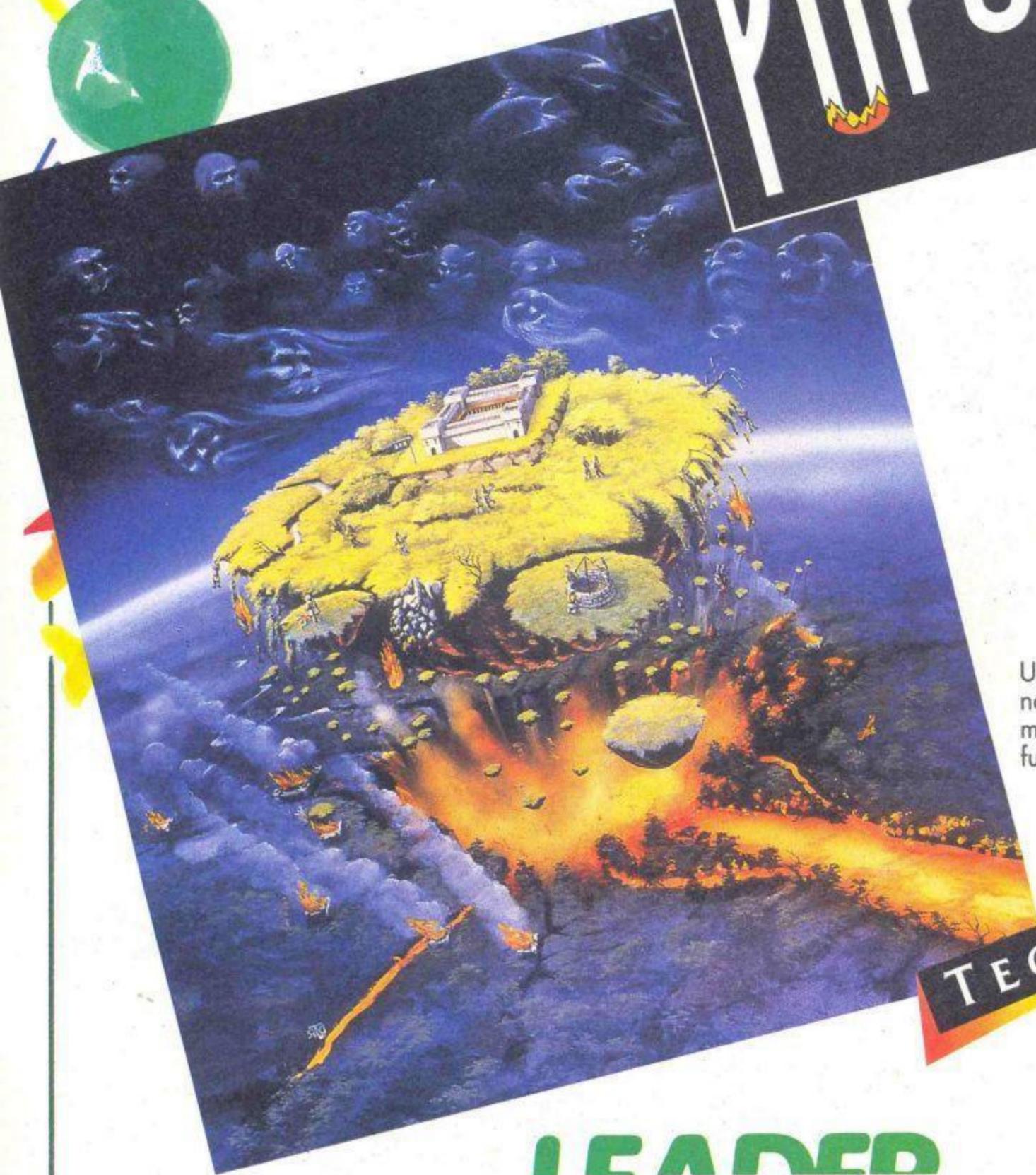
• DISTRIBUZIONE •



GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

SEGA™  
Master System™

PAPUWU™



Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

LEADER

·DISTRIBUZIONE·



# UN AUTUNNO

**Un Indiana Jones che si prepara a fare il suo gradito ritorno, almeno sui nostri monitor, un sacco di alieni erbacei dei quali abbiamo già discusso qualche mesetto fa, un paio di bulletti di strada e due bizzarri gemelli, il tutto senza dimenticare un azzurro porcospino... questo ed altro ancora proseguendo la lettura...**

Il secco rifiuto di Harrison Ford nell'interpretare la quarta parte dell'ormai immortale saga di Indiana Jones ha lasciato molti suoi fans con le lacrime agli occhi; è per questo che la US Gold, per riportare un po' di luce nei nostri affranti cuori, ha deciso di pubblicare ugualmente il successivo capitolo delle avventure dell'uomo con la frusta e col cappello (da distinguersi (per carità!) da quello con l'impermeabile che insegue le vecchiette la sera tardi... NdL). Esattamente come già acca-

to per Indy III, la Lucasfilm sta programmando un'avventura grafica per i 16-bit, senza dimenticare però una la versione arcade per tutti i formati che è stata affidata ad una casa esterna; più precisamente, la Project Management Consultancy, fondata nel 1988 da Jon Dean. Jon, che ha precedentemente lavorato per l'Atari e l'Activision partecipando alla produzione di oltre 500 giochi, ideò la PMC con l'intenzione di offrire aiuto a diver-

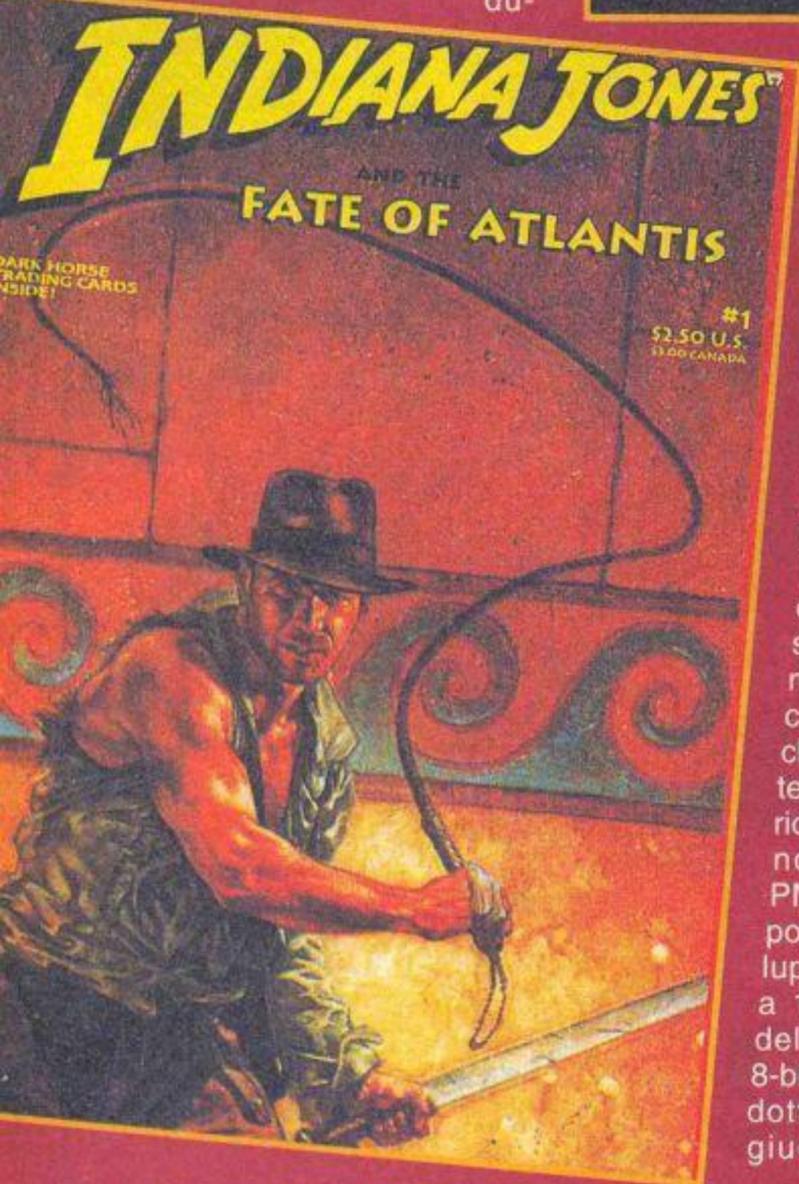
stesso Jon "di gran lunga migliori di quelle a 16-bit". Pur sembrando un lavoro estremamente eccitante (a chi non piacerebbe essere invitato per ben quattro volte al fantasmagorico ranch di George Lucas), Jon si trova costantemente sotto grandi pressioni; il motivo è lui stesso a spiegarlo: "tutti hanno un'idea su come fare un gioco per computer, ma trasformare il concetto nel prodotto finale è impresa alquanto ardua; bisogna infatti mantene-

trolo degli oggetti e un vasto uso di messaggi testuali.

## ALLA RICERCA DI ATLANTIDE.

La trama di Indy IV, utilizzata dalla Lucasfilm, prende direttamente spunto dal copione scritto da Steven Spielberg e Hal Berwood (momentaneamente disponibile solo come serie di fumetti pubblicata dalla Dark Horse); la vicenda si svolge attorno alla favolosa città di Atlantide, che, come ci è raccontato dall'emérito filosofo greco Platone, era un tempo una gloriosa e potente città; questa però, spinta dall'ingordigia di potere e ricchezze, finì per offendere malauguratamente il Dio Poseidone, il quale, possedendo il controllo dei mari, la fece sprofondare per sempre nelle profondità degli abissi atlantici.

Il nostro Indiana Jones, entrato in possesso di un'antica statuetta, viene assalito al Barnett College da una agente nazista che se ne vuole puntualmente impadronire: anche se il furto e la fuga sortiscono effetto positivo, rimangono ugualmente sul pavimento alcuni misteriosi documenti riguardanti Sophia Hapgood, un'archeologa con la passione di Atlantide. Indy, intuendo il pericolo che sta correndo la collega, la raggiunge e, con il suo aiuto, viene a conoscenza del perfido motivo



se aziende per l'utilizzazione di programmi manageriali. Col tempo però, trovandosi a lavorare con nomi quali la System 3, Argonaut, Konix e Microprose, la sua azienda si intromise bruscamente nel campo dei giochi per computer; la cosa curiosa fu che nonostante la PMC fosse impostata per sviluppare i giochi a 16-bit, molte delle versioni a 8-bit dei loro prodotti sono state giudicate dallo

re un fermo rapporto con i programmatori e saper trattare abilmente con le case produttrici. Commettendo troppi errori, potreste finire col farvi un sacco di nemici; credo che per fare questo genere di lavoro bisogna avere uno sviluppato senso del masochismo!" (per gli autolesionisti irrefrenabili, consigliamo indiscutibilmente di affrontare la tetra via del redattore di Zzap!, sotto il costante pericolo del caporedattore mandarò (no, no Giancarlo, scherzavo, no, aiuto... AAARRG! NdL).

Per la versione Commodore di Indy IV: The Fate Of Atlantis, Jon si è rivolto alla Spidersoft, con Graeme Ashton alla programmazione e Nick Cook alla grafica; come richiesto dalla Lucasfilm, che vuole sempre una qualche innovazione nei suoi prodotti, la versione arcade in 3 dimensioni avrà un sistema di controllo a rotazione ed avanzamento, un innovativo con-



d'interesse dei nazi per la vecchia isola sprofondata; il professor Hans Ubermann, famoso fisico tedesco che sta compiendo ricerche sulla costruzione di un reattore nucleare, è entrato in possesso di antichissimi documenti riguardanti l'incredibile potenza energetica in loro

# O TUTTO D'ORO...

possesto, attraverso lo sfruttamento di un "metallo che luccica come il fuoco", che potrebbe dare quindi l'opportunità di controllare un'incredibile fonte di energia senza il pericolo di radiazioni e scorie radioattive. Sophia, vogliosa di aiutare il nostro eroe a sventare i criminosi piani nazisti, riesce a convincere il riluttante Indy a portarsela dietro (ma, detto fra noi, avreste mai lasciato a casa una bella archeologa, "vogliosa d'aiutarvi"? NdMax) dimostrando la sua abilità nelle arti marziali, facendogli saltare il cappello con un calcio ben piazzato (della serie "quando il sesso debole non accetta debolezze"...); i due si trovano così a viaggiare attraverso l'Irlanda, Leningrado, Spagna



e le isole Azzorre, fino ad arrivare a Monte Carlo, da dove il gioco vero e proprio ha inizio. Qui sono alla ricerca di Trotter, un playboy in possesso di importantissimi artefatti in vendita al miglior offerente, e voi, potendo controllare sia Sophia che Indy, dovrete riuscire, utilizzando le loro differenti qualità, a racimolare abbastanza soldi per poter comprare i preziosi reperti; nel livello successivo, vi troverete in una base navale, alla ricerca di un passaggio clandestino su di un sottomarino (in cui si svolgerà il terzo schermo), che vi trasporterà fino alla scena finale nella stessa Atlantide.

Per quanto la grafica del gioco risulta abbastanza grossolana, con uno scarso utilizzo dei colori e sprite scarsamente dettagliati (visivamente ricorda molto quel Murder di cui non abbiamo più notizia da oltre un anno...), il prodotto finale, che dovrebbe uscire alla fine di novembre, può de-

cisamente nascondere qualche asso nella manica; uno su tutti il fatto stesso di non poter probabilmente vedere mai più Indy in azione ancora una volta sul grande schermo, cosa che potrebbe convincere molti patiti dell'indomito eroe a ripiegare su questo prodotto, che, sicuramente, passerà alla storia come il primo tie-in basato su un film mai girato...

## **PICCHIANDOSI IN METRO' (ovviamente senza pagare il biglietto!)**...

Final Fight, il famosissimo coin-op della Capcom, è sicuramente uno dei più impressionanti beat'em up di questi ultimi anni: giganteschi sprite, ottima grafica ed un sacco di mosse innovative caratterizzate da un'incredibile fluidità e varietà di gioco, hanno fatto di questo prodotto uno dei più gettonati ed amati dal pubblico mondiale. Seguendo una trama alquanto tipica, dovete aiutare Haggar, maggiore della città di New York, a recuperare la figlia rapita dalla Mad Gear Gang e ripulire così una volta per tutte le pericolose strade della grande mela. Ad occuparsi personalmente della vostra missione ci sono comunque due vostri fidatissimi amici, Cody e Guy, entrambi espertissimi in arti marziali e combattimenti corpo a corpo. Il vostro compito è ovviamente quello di aprirvi la strada attraverso i cinque livelli, alla fine di ognuno dei quali dovrete affrontare il solito guardiano della zona appoggiato da un'orda di nemici; ogni schema è ambientato in una diversa parte della città, come il porto e la metropolitana, ed è suddiviso in un numero variabile di schermi pieni zeppi di avversari da affrontare ed eliminare. Per aumentare le vostre possibilità di sopravvivenza, lungo il tortuoso percorso potrete trovare ed utilizzare armi speciali, che vanno dai tipici coltelli a bombe Molotov, ed ogni due livelli completati avrete la possibilità di partecipare ad

una sezione bonus in cui vi potrete divertire a sfasciare macchine o a distruggere vetrine. La conversione, che sarà affidata alla Creative Materials, dovrebbe essere pronta attorno a dicembre e speriamo con tutto il cuore che sapranno fare un buon lavoro.

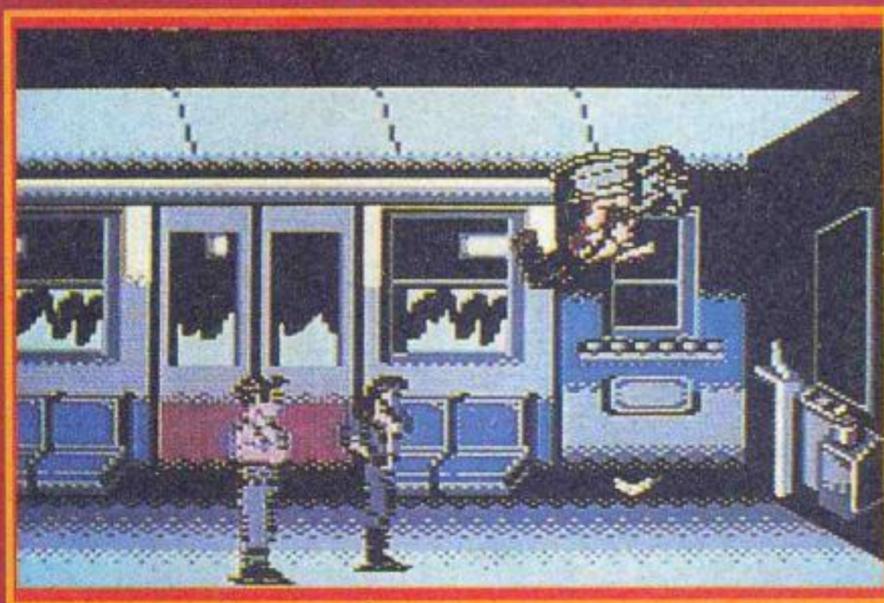
## **MEGA GEMELLI E SPINOSI AMICI.**

Sempre della Capcom, per la fine dell'autunno la US Gold dovrebbe aver già pubblicato Mega Twins: nel gioco interpreterete appunto due coraggiosi gemelli nello strenuo tentativo di riportare la terra di Alurea al suo antico splendore; per far ciò dovrete raccogliere i leggendari occhi blu del dragone, pietre che vi daranno la possibilità di eliminare le malefiche forze che si sono instaurate nel vostro mondo. Il tutto è diviso in sei livelli, che vi vedranno impegnati ad affrontare e ripulire

re, la recensione definitiva sarà con ogni probabilità rimandata al mese prossimo... In un futuro non meglio precisato, dovrebbe arrivare anche l'attesissima conversione di Sonic The Hedgehog da Megadrive, che è destinato a divenire ben presto la mascotte della Sega, così come Mario Bros lo è da an-



ni per la Nintendo. Caratterizzato dalla tipica grafica "rotondeggiante" e da una velocità di gioco impressionante, il programma vi darà la possibilità di impersonare Sonic, il porcospino, nel tentativo di liberare i suoi

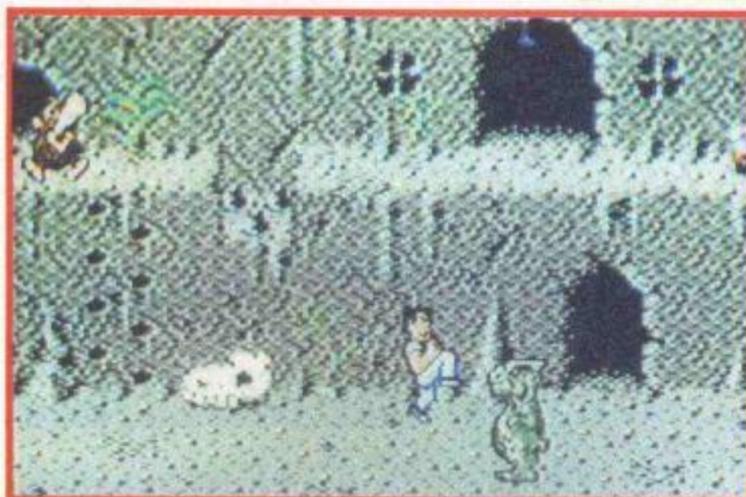
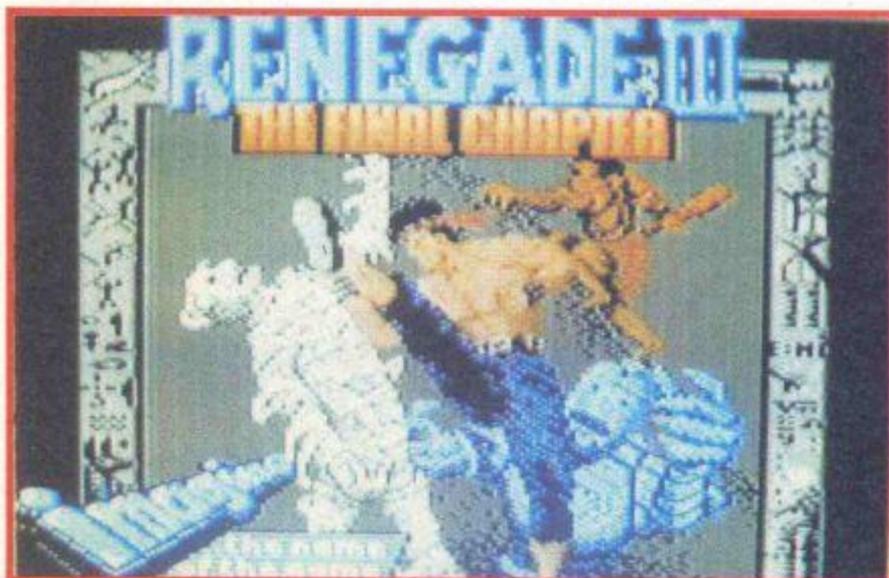


foreste incantate, aree sommerse e, in alcune scene, anche i cieli di Alurea; benché non molto famosa, questa conversione potrà rivelarsi un buon successo, e speriamo di poterlo confermare molto presto, quando (si spera) avremo l'occasione di recensirlo. Di sicura prossima uscita è invece Alien Storm, di cui vi abbiamo già abbondantemente parlato nella precedente preview comparsa un paio di numeri fa, e nella quale alcune pregevoli foto ci hanno fatto molto ben spera-

amici, fatti prigionieri da un malvagio scienziato che, a quanto pare, non è contrario alla vivisezione (!!!). La US Gold, fiutando un potenziale successore, non ha messo sotto pressione l'ottimo team di programmatori (il cui nome non è nemmeno trapelato), lasciandogli così un sacco di tempo per portare a termine la conversione; per questo motivo sarà alquanto improbabile una sua pubblicazione prima del '92: ricordatevi comunque che... La pazienza è la virtù dei forti!

# RENEGADE III

**S**ono passati diversi anni, da quando in "Renegade" vi siete fatti largo a cazzottoni per liberare la vostra ragazza dalle mani di alcuni imprecisati teppistelli. Ma loro ci riprovarono ed in "Target Renegade" la lotta si fece ancor più cruenta. Ma rompervi le scatole in maniera così indegna, evidentemente non è bastato loro, visto che, stavolta, per rapire la vostra bella hanno costruito pure la macchina del tempo. Così, quando credevate di essere vittoriosi una volta per tutte, ecco che con il loro cronologico marchingegno vi catapultano taaanti



secoli fa, all'età della pietra. Ma il trasferimento spazio-temporale vi ha portato altre serie conseguenze, prima tra le quali, un'indiscuti-

bi ai quali corrispondono quattro relative epoche storiche. La prima, come già vi avevo anticipato, vi vede impegnati a pestare cavernicoli e dinosauri a destra e manca, mentre la seconda vi contrappone a degli incavolatissimi antichi egizi, che innamoratisi dei vostri blue-jeans, hanno immediatamente pensato di strapparveli e di regalarli all'imperatore (sarebbe stato più semplice se LA FIGLIA dell'imperatore, vedendovi, si fosse innamorata di voi, ma certe cose succedono solo nella pubblicità della Levi's, peccato NdP) (Ti ho beccato! Ecco perché ultimamente indossi sempre i Jeans!!! NdD), sacrificando voi a qualche dio locale. Per quanto riguarda la terza e la quarta voglio conservare un certo alone di mistero. Infatti, se vi dicessi tutto io, che senso avrebbe comprare il gioco? E va beh, sarò buono e vi rivelerò cosa succede

bile cambiamento a livello morfologico, tanto che da alto e fusto che eravate, vi ritrovate nei panni di un essere basso, tozzo e muscoloso. Il vostro percorso si snoda in quattro livelli,



Mi meraviglia tutto lo scalpore che fece questo gioco alla sua prima apparizione. Sì, sono d'accordo anche io che la grafica sia dettagliatissima ed il sonoro alquanto scoppiettante. I

personaggi sono tutti

carini e super deformed, ma è la struttura del gioco che, alla fin fine, non mi convince. La presenza di soli quattro stage implica l'inserimento di un livello di difficoltà molto ampio, e giocando a Renegade III si comprende immediatamente il significato del termine "stress". L'azione, poi, è quella tipica del più banale fra i rullakartoni, ovvero "picchia e va via", e come se non bastasse gli avversari vi attaccano sempre in massa. In definitiva lo consiglieri solo ed esclusivamente ai fans del pestaggio, ma ricordo a tutti gli altri che l'unica cosa divertente è la grafica, abbastanza inconsueta sul C64 in questo genere di giochi.

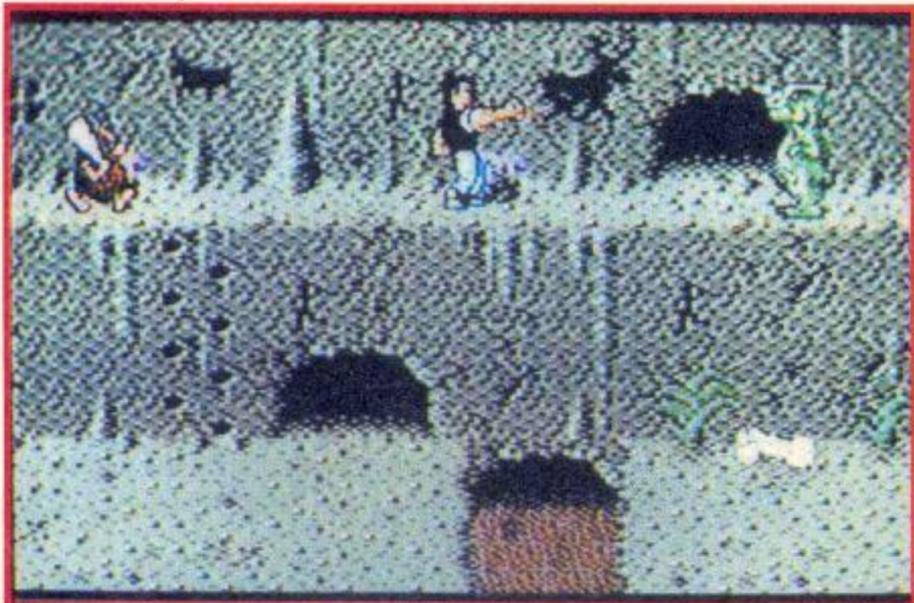


Non sono molto d'accordo con quanto affermato da Paolo, soprattutto considerando il prezzo a cui questo gioco è venduto. La fattura tecnica è infatti inconfutabile, e gli sprite in alta definizione sono prova di un impegno non

indifferente da parte del grafico. Renegade III può tranquillamente competere con giochi ben più recenti, anche se dal punto di vista della giocabilità è effettivamente un po' limitato. Tuttavia, chi comprerebbe un gioco per finirlo due minuti dopo?

**64**

# E III



nel terzo livello: Un'orda di amazzoni salirà sull'Empire State Building e vi nominerà "Maschio Ufficiale 1991", ed un fol-

letto vi rivelerà, nel quarto, la schedina vincente del Totip. Credibile? NO? Infatti...

**PRESENTAZIONE 78%**

Musica e schermata di caricamento, due o tre opzioncine ma vergognose le istruzioni in "italiano corretto"

**GRAFICA 89%**

In tutti questi mesi non ha assolutamente perso il suo fascino, con tutti quei personaggi idioti che si muovono fluidamente sullo schermo, e gli sprite TUTTI in alta definizione. Lo scroll è altrettanto valido e l'uso dei colori abbastanza sapiente.

**SONORO 88%**

"Una scelta fra effetti piuttosto mediocri o una colonna sonora mitica" (Zzap! #34, maggio 1989). Confermo.

**APPETIBILITA' 76%**

Bisogna tener conto principalmente di due fattori. Innanzitutto l'attuale carenza di rullakartoni sul mercato, e poi il prezzo decisamente invitante per un gioco che, in passato, aveva ottenuto numerosi consensi.

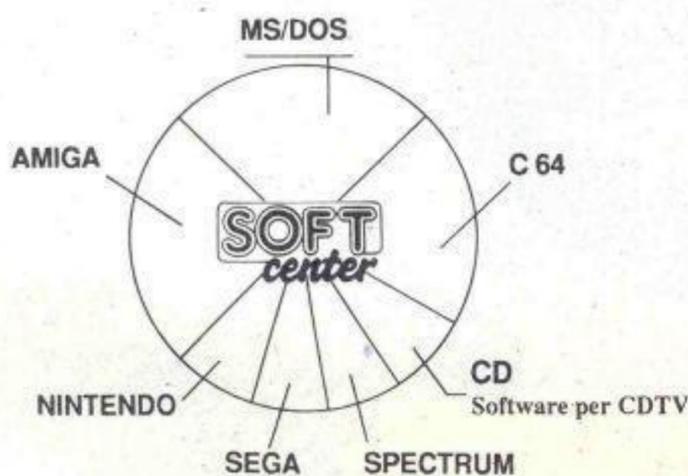
**LONGEVITA' 59%**

E' talmente difficile che presto lo scaglierò fuori dalla finestra. Il tipico gioco, insomma, bello da vedere ma difficilmente da rigiocare, una volta che l'avrete terminato.

**GLOBALE 69%**

Nonostante la demenzialità che traspare per tutto il gioco, i suoi limiti mi inducono a ritenere i primi due episodi della serie di gran lunga più giocabili e divertenti.

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

**COMMODORE POINT**

AMIGA 500	£. 729.000
AMIGA 2000	£. 1.490.000
AMIGA 3000	£. telefonare
CD TV (novità)	£. telefonare

**ACCESSORI PER COMMODORE**

VIDEON 3 (digitalizzatore video + Photon paint 2.0 in italiano)	£. 599.000
CANON ION per riprese fotografiche	£. telefonare
SCANNER a partire da	£. 439.000

**LINEA PC/MS-DOS**

80286 con HD da 40 Mb VGA monitor monocromatico a partire da	£. 1.725.000
--------------------------------------------------------------	--------------

**ACCESSORI MS/DOS**

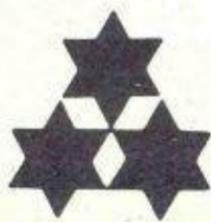
AD LIB Scheda musicale	£. 199.000
CANON ION PC KIT (Videocamera a colori + scheda digitalizzatrice + software gestione immagine in tutti i formati)	£. 2.740.000
MODEM interni ed esterni a partire da	£. 294.000

"PREZZI IVA INCLUSA"

VENDITA PER CORRISPONDENZA

# ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

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



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

# GRANDE EMPORIO STERLINO

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

**GIOCATTOLI**

HARDWARE E SOFTWARE  
NOVITA' IN ANTEPRIMA

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

**BILIARDI  
SLOT MACHINE**

VIDEOGAMES  
CARTRIDGE E PERIFERICHE

- SEGA
- MASTERSYSTEM
- NINTENDO
- MEGAVIDEOGAMES
- ATARI 2600

**NOLEGGIO COSTUMI  
CARNEVALE X ADULTI**

**GADGETS  
RADIOCOMANDI  
TAMYA - NIKKO - TAIYO**

NEW - NEW

- ATARI LINX
- NINTENDO GAME BOY
- SEGA MEGADRIVE

**MINIGIOCHI  
GIOCHI DI SOCIETA'  
PER ADULTI**

**MODELLISMO**

**CARTOLERIA**

SCACCHIERE ELETTRONICHE  
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

- MEPHYSTO
- CHALLENGER
- KASPAROV

**SKATEBOARD VISION**

**SUBBUTEO**

WAR GAMES - FANTASY GAMES  
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

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

**VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO**

# EHI, BOY...



## A ROMA C'É 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**

**Chicago, 1931. Tempi duri per tutti. La vendita delle bevande alcoliche era stata vietata dal proibizionismo e loschi figuri, come Al Capone, si arricchivano a dismisura proprio con il contrabbando di queste.**

**Q**uesta situazione era stata favorita anche dalla posizione di Chicago, a due passi dal Canada, da dove erano importati illegalmente, si intende, la maggior parte dei liquori. Cosa Nostra

# UNTOUCHABLES

riusciva ad eludere i controlli, che in situazioni normali sarebbero stati inevitabili, corrompendo tutti i funzionari dello stato.

Sembrava ormai tutto perduto quando fu affidato ad un agente dell'FBI, un certo Ness, il compito di "ripulire" la città. Per fare ciò il nostro impavido paladino della giustizia creò un gruppo di agenti, incorruttibili (e da qui il titolo, NdD) e decisi a far rispettare la legge o con le buone o con le cattive.

Purtroppo il gruppo fu sterminato, almeno questo è quello che successe nel film, Al Capone fu incriminato solo di contrabbando. Ma visto che qui non siamo nel film, tutto può ancora accadere, quindi potreste riuscire nella vostra impresa senza far morire tutti i vostri compagni. Dipende tutto da voi!

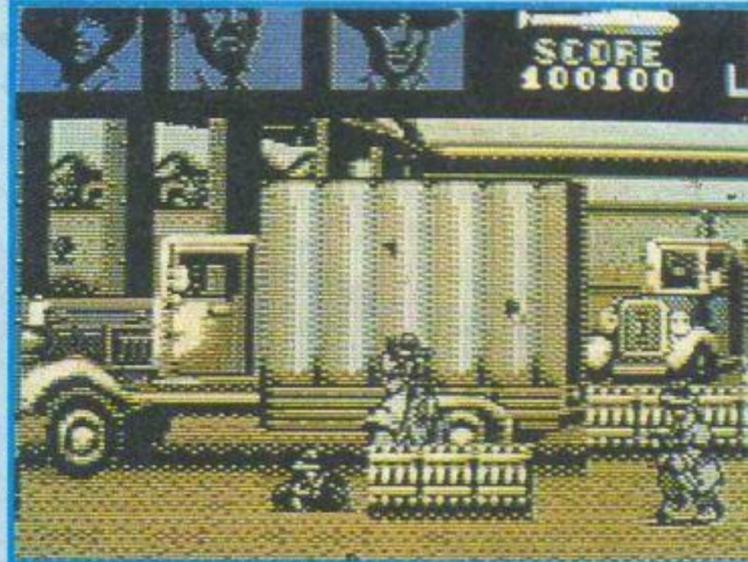
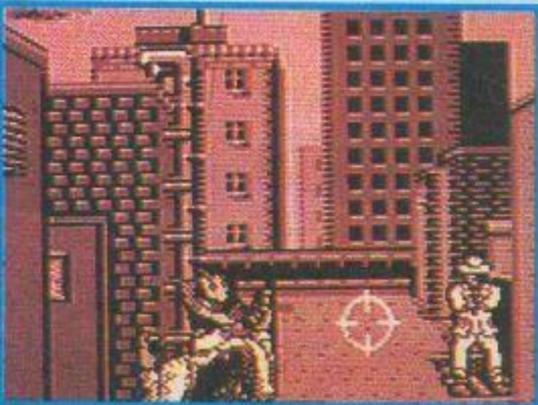
La vostra missione inizia in un magazzino, apparentemente abbandonato, in

cui vengono prodotti alcolici clandestinamente. Il vostro compito è quello di raccogliere prove sufficienti ad accusare il buon vecchio Al. Purtroppo, una soffiata rovinerà tutti i vostri piani (in questa parte del gioco, infatti, la cosa più importante è restare in vita per arrivare alla seconda fase!).

Otterrete il favore della fortuna in seguito, riuscendo a bloccare un furgone carico di alcool proveniente dal Canada. Le prove che troverete, però, non saranno sufficienti per incastrare Capone finché non troverete il suo braccio destro per decifrare i registri contabili. Ed allora svelti, recatevi alla stazione prima che il sopraccitato prenda il largo!

Ed eccoci all'ultimo schermo, dove dovrete uccidere uno dei killer di Al

che si è dato alla fuga, ma vi consiglio di non perdere troppo tempo, rischiereste di perdervi il processo di Capone! (con tutta la fatica che avete fatto, sarebbe un peccato non ascoltare il giudice che pronuncia la parola "colpevole!".)



## PRESENTAZIONE 89%

Carina l'idea dello testate dei giornali tra una scena e l'altra, peccato che la versione su cassetta sia stata privata dei bellissimi screen che comparivano nella versione su disco.

## GRAFICA 89%

Per la serie "piccola ma buona" ecco una delle grafiche più dettagliate mai viste sul C64.

## SONORO 91%

Le colonne sonore si rifanno molto da vicino ai mitici anni '30 e riescono a creare una certa atmosfera.

## APPETIBILITÀ 84%

Sicuro successo per gli amanti dell'omonimo film, gli altri impareranno ad amarlo dopo qualche partita.

## LONGEVITÀ 82%

Penso che una volta finito non vi attirerà più di tanto, ma prima **DOVETE** finirlo!

## GLOBALE 90%

Un piccolo grande budget!



E' un vero piacere rispolverare i vecchi classici, soprattutto con tutte le porcherie che stanno immettendo sul mercato per C64 in questo periodo. Tralasciando che il film mi è particolarmente piaciuto (il che, in questa sede, è del tutto irrilevante) The Untouchables è veramente un ottimo gioco: la grafica, pur essendo molto minuta, è dettagliatissima e ben animata ed il sonoro riesce a rievocare i mitici anni '30. A questo prezzo sarebbe proprio un peccato lasciarselo scappare, è un titolo che tutti dovrebbero avere nella propria collezione. Augh, il saggio ha parlato! (Per la serie "io sono un gran modestone", NdD).

# ESCLUSIVO !!!

## DA

# B.C.S.

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

### SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1Mb	L. 750.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	L. 280.000
A500 1Mb, 1084S COLORE	L.1.250.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L.1.390.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L 1.850.000	HD PER A500 E A2000 da	L. 740.000
A3000 HD40Mb	L.Telef.	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 190.000
		ESPANSIONE A2000 2Mb	L. 400.000

### SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1Mb,HD40Mb,CGA/HERC,MONITOR,TASTIERA	L. 1.350.000
NOVITA' AT286 25MHZ HD40,VGA, MONITOR,TASTIERA	L. 1.950.000
AT386/25 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 2.200.000
AT386/33 1Mb,HD40Mb,VGA256KB,MONITOR,TASTIERA	L. 3.100.000
AT486/125 1Mb,HD125Mb,VGA1Mb,MONITOR,TASTIERA	L. 4.700.000
PORTATILE VERIDATA EXECU-LITE 386S 2KG	L. 4.900.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20Mb 1FD	L. 3.750.000
STAMPANTE SEIKOSHA PORTATILE 24AGHI	L. 980.000

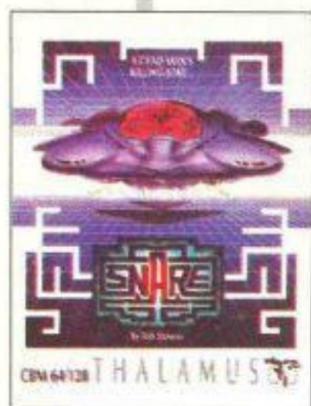
E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE !!!

I PREZZI SI INDENDONO PER IVA INCLUSA  
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE  
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC  
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA  
PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO  
ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

# THE HITS

# 2

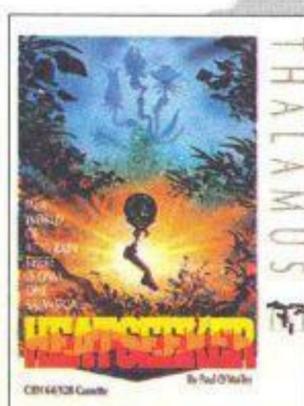
**SOFTTEL**  
DISTRIBUZIONE



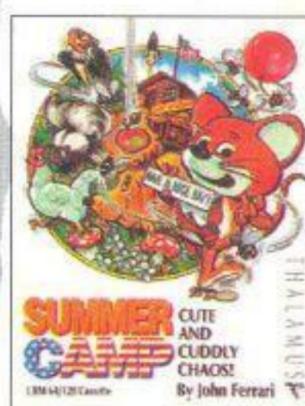
SNARE



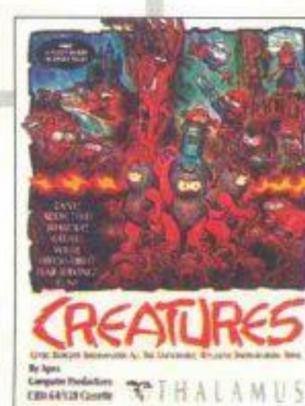
RETROGRADE



HEATSEEKER



SUMMER CAMP



CREATURES

CBM 64/128 CASSETTA E DISCO

Da Thalamus i cinque titoli più belli della stagione 1990-1991.  
"La prima HITS è considerata una delle  
compilations più vendute", ha scritto *New Computer Express*,  
"...Thalamus poteva esserne all'altezza? Ovvio... HITS 2 è la  
compilation che non bisogna assolutamente lasciarsi scappare!"



# THALAMUS

THALAMUS LIMITED, 1 Saturn House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW



# TOP SECRET

## **Autunnalissimi amici,**

**ottobre è un mese particolare, perché ci vede ormai riabilitati ai soliti ritmi di vita dopo la pausa estiva; abbiamo dato addio all'estate 1991 e siamo entrati in una stagione modesta, discreta e tranquilla. Abbiamo anche riscoperto il gusto dell'assalto al joystick e ai videogiochi più ostici, anche se alcuni di noi continuano a preferire i giochi Origin: gli avevamo dedicato parecchio spazio due numeri fa, e continuiamo in questa puntata. Cogliamo l'occasione anche per proporre la seconda puntata della soluzione di Creatures (che qualcuno starà sicuramente aspettando con ansia).**

**E ricordatevi: cambia la stagione ma non cambia l'indirizzo:**

**ZZAP! TOP SECRET  
CASELLA POSTALE 853  
20101 MILANO**

**Originalmente vostri,**

**BBros**

## **NOTA IMPORTANTE SU ULTIMA 6**

Fate subito alcune copie del disco Surface/dungeon prima di giocare. Ci dovrebbe essere qualche errore nella sezione di salvataggio, per cui se iniziate con un personaggio diverso sullo stesso disco di salvataggio, perderete nelle partite successive tutti gli oggetti trovati! (Questo dovrebbe rispondere al lettore che ci aveva inviato i consigli su U6 due numeri fa - ndWB)

David Gori e David Kevorkian  
- FI  
TURRICAN (Rainbow arts / C64)

Ecco qui una rettifica per le poke finora apparse, che devono essere divise a seconda del supporto magnetico del gioco. Le poke per disco sono:

POKE 15990,0 per vite infinite

POKE4053, 173 per giroscopi infiniti

POKE 2932, 173 per tempo infinito

Su nastro abbiamo invece le seguenti:

POKE 16200,0 per vite infinite

POKE 4133, 173 per giroscopi infiniti

POKE 3030, 173 per tempo infinito

Dopo qualunque di esse, si riparte con un universale SYS 2275

Zaccaria da Roma

## **ULTIMA 4**

(Origin / C64)

Per continuare la rassegna sugli Ultima iniziata due Top Secret fa, vi inviamo alcune info aggiuntive. Innanzitutto vi sveliamo la locazione del dungeon SHAME: ci si arriva via nave entrando nel Lost River, e passando sotto la deep forest e la Serpent's spine. Arriverete in un laghetto: l'ingresso a Shame è sulla riva nord, nella roccia della Serpent's spine.

Altri consigli, ora:

- 1) In Empath abbey cercate Malchor il paladino, e chiedetegli della Silver horn, l'unico oggetto che, usato, lascia entrare nello Shrine of humility (al centro della Isle of the abyss).
- 2) Quando avrete un bel po' di stones, provate a usarle nell'ultimo livello del dungeon.
- 3) La white stone si trova in serpent's spine, e forse può essere raggiunta solo con la mongolfiera. Essa si pilota con gli incantesimi per cambiare la direzione del vento, e si trova fuori dal dungeon di Britannia.
- 4) Giocate, se potete, con la mappa di Ultima 6, che è molto più completa.



**Il Grillo Parlante**

NOVITA' SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio, 13 - 15 r.

Tel. (010) 415.592

GENOVA SAMPIERDARENA

# Grandi Giochi

## a piccoli prezzi

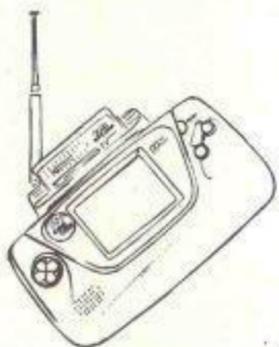
**GAME BOY**

**L. 155.000**



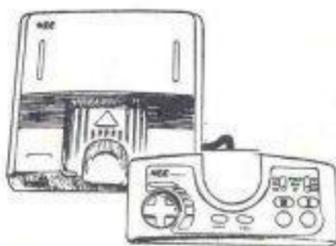
**GAME GEAR**

**L. 295.000**



**PC ENGINE  
CORE GRAPHIX**

**L. 285.000**



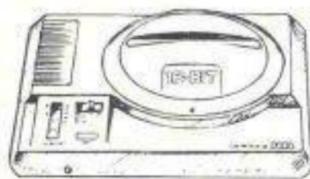
**NINTENDO  
SUPER FAMICON**

**L. 510.000**



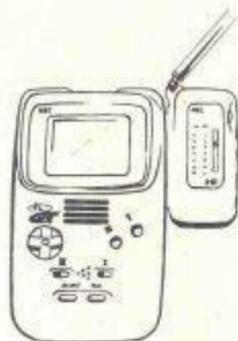
**SEGA MEGA DRIVE**

**L. 295.000**



**PC ENGINE GT**

**L. 645.000**



**PC ENGINE  
SUPER GRAPHIX**

**L. 310.000**

**COMPACT DISK PER  
PC ENGINE**

**L. 750.000**

**NEO GEO**

**L. 750.000**

**WORKER 286/12**

**L. 1.355.000**

Case Desk Top - 1 Mb RAM -  
HDD 40 Mb - 1 Drive HD -  
Scheda Video VGA 256 Kb -  
2 seriali - 1 parallela - 1 game  
- Tastiera - Monitor

Tutti i prezzi sono IVA inclusa

Money back entro 8 giorni

Sono disponibili centinaia di titoli.  
Tutti gli accessori per console.  
Arrivi settimanali. Importazione diretta.

Sono inoltre disponibili:  
Telefax - Telefoni cellulari - Stampanti - Prodotti Genius  
- Accessoristica varia - Computers worker.

Per qualsiasi vostra esigenza contattate i nostri punti vendita:

**GI.BIT. Computer**  
via A. Visconti, 78  
22053 Lecco (CO)  
tel. 0341/286241-282269  
fax 0341/283128

**031 Computer**  
viale Masia, 16/18  
22100 Como  
tel. 031/571384  
fax 031/571384

Prossime aperture  
ad Alessandria e Legnano

Cercasi Rivenditori  
per zone libere



Naturalmente tutto a prezzi GI.BIT.

Banca Dati tel.031/421391

**Computer**

## THE UNTOUCHABLES

(US Gold / C64)

Appena terminato di caricare il gioco digitate velocemente sulla tastiera la parola **TECHNIQUE** (ovviamente non aspettatevi di vederla apparire su schermo) e iniziate pure a giocare: il tasto **F5** resetterà la vostra energia (comodooo!) E **F7** farà lo stesso col tempo (ullalla!).

Un altro videogioco vergognosamente facilitato!

*Gabriele Correrini - La Spezia*

## X-OUT

(Rainbow arts / C64)

Bene, bene: abbiamo appuntamento con un po' di trucchi per sconfiggere i mostri del terzo e quarto mondo. Ebbene: quando siete nel negozio e vi sono rimaste astronavi, cancellatele tutte premendo **INST DEL** e **CLR HOME** insieme, indi costruitevi una armata invincibile usando **F7**. Quando avrete anche la barriera e la bomba, cercate di arrivare al cattivissimo di fine livello, inserite la barriera e state appiccicati al mostraccio con l'autofuoco inserito!

Per quello che riguarda i mostri dei livelli 1, 2, 3, 4, 8 il trucco consiste nel colpirli con la bomba nei loro punti deboli, disposti come segue:

1-1) Appena si vedranno le mandibole lanciate la bomba verso la testa.

1-2) Colpite il braccio lanciamissili, e liquidate via via gli altri col fuoco normale.

2-1 e 2-2) Mirate al corpo e finiteli con le armi di bordo, visto che la bomba non basta.

4-4) Non ha veri punti deboli, ma la corazza è più vulnerabile nella zona dell'hangar inferiore (appena sopra il braccio lanciarazzi). Dopo averlo bombardato lì, indietreggiate al limite dello schermo e sparate sempre nello stesso punto. Dopo un tempo lunghissimo potrete godervi la scena finale!

*Alessio Murgia - Carbonia (CA)*

## POKE PER CARTUCCIA

Tanto per cambiare un po' vi schiaffiamo su queste pagine un poketto di poke da inserirsi tramite cartucce tipo MK 6. Tutte indifferentemente servono per le vite infinite, e si inseriscono dopo aver bloccato il gioco durante una partita.

### KATAKIS / DENARIS

POKE 13280, 173

POKE 13924, 173

### BOMBUZAL

POKE 5490, 173

### TERRY'S BIG ADVENTUR

POKE 33082, 173

### DRAGON'S LAIR

POKE 3906, 165

### IMPOSSAMOLE

POKE 6775, 173

(energia infinita)

### DYNAMITE DUX

POKE 17953, 173

### RETROGRADE

POKE 50374, 173

### FLYING SHARK

POKE 7108, 173

### RASTAN

POKE 51939, 173

### DRAGON'S KINGDOM

POKE 7093, 173

### NAVY MOVES

POKE 5851, 173

### RED MAX

POKE 30602, 173

### GREEN BERET

POKE 5429, 173

### FALLEN ANGEL

POKE 3754, 173

### 1943

POKE 34864, 189

### DRAGON'S LAIR 2

POKE 4112, 165

### FORGOTTEN WORLDS

POKE 3273, 181

### THE GOONIES

POKE 3039, 173

### ESWAT

POKE 6141, 173

### STRIDER 2

POKE 33762, 165

### BIONIC COMMANDO

POKE 7518, 165

### SHADOW WARRIOR

POKE 35002, 173

(energia infinita)

### NARC

POKE 28112, 173

### CREATURES

POKE 7328, 173

### LAST NINJA 3

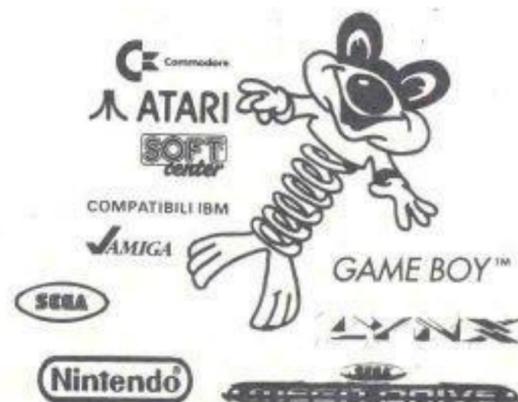
POKE 28962, 165

*Ringraziamo Armando Urbani (RM) e Francesco Vinelli (S. Giovanni rotondo - FG)*

## Tintori

SOFTWARE HOUSE

VIA BROSETA, 1 BERGAMO • Tel. 035/248.623



**NOVITA! VENDITA PER CORRISPONDENZA**

## NORTH & SOUTH

(Infogrames / C64)

Eccovi diversi consigli in ordine sparso per questo divertente gioco strategiuerrafondaio.

1) Scegliendo l'epoca tenete conto che nel 1861 e nel 1862 le forze si equivalgono, nel 1863 sono in vantaggio i sudisti e nel 1864 i nordisti.

2) E' vitale che ci sia una ferrovia che passi interamente sui vostri territori, altrimenti niente tributi! Se potete, cercate di avere più ferrovie.

3) Per i sudisti è molto importante possedere il North Carolina, perché molto spesso una nave europea vi depositerà alcuni rinforzi.

4) Giocando, cercate soprattutto di accaparrar terreni e di ritardare le battaglie.

5) Combattendo su uno strapiombo contro il 64, per prima cosa sparate contro il ponte, per far cadere i soldati nemici nel baratro. Rimarrà comunque in basso uno stretto passaggio che potrete usare per raggiungere il campo nemico.

6) Distruggete l'artiglieria nemica con la cavalleria: non riuscirà a centrarvi grazie alla vostra velocità.

7) Combattendo in pianura mandate avanti per primi i soldati, e siate tempestivi nel far fuoco: in tal modo dovrete riuscire a liquidare fanti e cavalieri senza perdere un solo soldato.

8) Combattendo sul fiume agire come al punto 5), con la differenza che non potrete più passare oltre; per vincere dovrete scansare tutti i colpi nemici.

9) Assaltando treni e forti usate uomini o coltelli subito per assicurarvi il massimo vantaggio. Se vi viene lanciato contro un coltello, rispondete immediatamente con un altro (se difendete) o giratevi (se attaccate) e fatevi colpire alla schiena! Così facendo sarete spinti in avanti, guadagnerete terreno ed eviterete il nemico.

**Federico Badalassi - Navacchio (PI)**

## CREATURE

(Thalamus / C64)

Ebbene sì, sul numero 55 c'era solo la soluzione del primo livello, l'unico su cui avevamo del materiale (inglese, per giunta). Beh, alcuni nostri validi lettori hanno pensato bene di rimediare a questa mancanza e di spedirci i frutti delle loro fatiche relativi al come finire questo grande gioco targato Thalamus. Cominciamo!

### LIVELLO 2

Per sistemare il mostro del livello 2.1 non avete certo bisogno di tattiche ultrasofistiche: assicuratevi di avere con voi l'arma giusta (in questo caso: fireball), tenetevi fuori portata dei suoi colpi e fatelo secco con una rapidissima sequenza di colpi (autofire, dove sei?).

Per il mostro 2.2, invece, vi serve il fall-up e una buona dose di coraggio (come sempre). Appena il mostro svolazzante si muove andate addosso all'albero e stendetelo per bene: perderete mezza vita, ma guadagnerete un punto sicuro sulla sinistra dello schermo dove non sarete mai beccati. Blastare il mostrone col fall-up diventerà quindi un gioco da ragazzi.

Ed eccovi ora alla seconda camera delle torture (per completare la quale sarebbe molto meglio avere la scatter ball potenziata). Selezionate, dunque, la suddetta arma e aspettate che il secchio a sinistra si riempa ben bene. Girate quindi l'interruttore di destra e aspettate che il fuzzy sul nastro sopra la vostra testa stia per cadere e poi salvatelo in extemis rigirando l'interruttore. Ora sparate pure sul secchio di acqua per svegliare quello scioperato dell'ascensorista e mettetelo subito a lavorare saltando sulla piattaforma collegata alla corda. Ora tenetevi sulla sinistra e blastate l'alieno verde (soprattutto quando indietreggia perché non risponde al fuoco). Andata? Rovesciate dunque la scatola con un colpo ben piazzato e attendete che le creature sottostanti facciano il resto.

### LIVELLO 3

Nel livello 3.1 contate i pipistrelli che incontrate: il terzo, una volta ucciso (magari con la scatter ball), vi farà apparire in basso allo schermo 4 MPC e una vita bonus.

Per uccidere il verme di fine livello schiantatelo con la scatter ball.

Nel 3.2, invece, troverete due vite bonus protette da degli spuntoni: prendete il coraggio a due mani e buttatevi proprio al centro dell'invitante ostacolo e, come per miracolo, vi troverete ancora illesi sulla scopa (ricordatevi, ovviamente, di appropriarvene).

Mostrone finale (del 3.2): avete assolutamente bisogno della fireball! Saltate sul gradino più alto avendo cura di evitare i colpi (ci mancherebbe!) e distruggete quel simpaticone dell'ultimo piano. Poi prendete la scatter ball e tornate giù a sistemare il drago. Selezionate nuovamente la fireball e tornate su a sistemare il fantasma fluorescente (NON quello bianco).

E ora siete pronti per essere torturati (eh, sì! L'ultimo torture screen sarà una vera tortura per voi e per il vostro joystick)! Prima di tutto sappiate che dovrete avere l'arma flamer al massimo grado per avere qualche speranza. Selezionatela dunque (all'occorrenza potete avviare con la fireball, ma solo per il primo nemico dello schermo) e sistemate il tizio appeso alla corda (o catena), quindi mettetevi fate velocemente dietro-front fino al limite sinistro della piattaforma e distruggete tutti gli esserini in arrivo a gruppi di quattro finché non appare una sfera. Ci siete quasi: muovetevi alla sua destra e, voltandovi verso sinistra, colpitemela con la fiammata. La palla comincerà ad oscillare e andrà a colpire un vaso pieno di acido che provvederà da solo a vaporizzare il vostro acerrimo nemico. Olè, e ora godetevi pure la sequenza finale!

*Ringraziamo per il materiale Renato Denis di Teverola (CE), Zaccaria*

### SHOWROOM SDF

O  
F  
F  
I  
C  
E  
R

**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**

# TOP SECRET

## TURRICAN 2

(Rainbow Arts / C64)

Consigli spiccioli ma utili per questo megagioco della Rainbow Arts (bisogna ammetterlo: con gli shoot'em up ci san fare parecchio) e magari anche per il suo predecessore. Il gioco è pieno zeppo di power-up e vite bonus nascoste (queste ultime simboleggiate da un cerchio con scritto 1UP): tutto sta nell'esplorare tutto e trovarle. Le armi aggiuntive, in particolare, sono occultate da dei pietroni che appaiono solo se urtati o colpiti. Per trovarli, dunque, prendete l'abitudine di fare una sventagliata a 360 gradi col megalaser rotante nei momenti di pausa e, soprattutto, in spazi aperti o vicoli ciechi (questi ultimi nel 50% dei casi nascondono qualche ricompensa). Ricordatevi anche di distruggere con una sventagliata tutti i pietroni che trovate e poi prendere tutti i bonus in massa (cercando di becchare per ultimo il simbolo dell'arma che volete avere). Un altro sistema interessante per trovare bonus vari è quello di andare in giro saltellando e con lo sparo a cinque vie (in modo da avere un ampio raggio di fuoco).

Per assicurarvi un buon inizio vi comunico la locazione delle prime due pietre bonus: in fondo a sinistra leggermente sopra la vostra testa (se non mi ricordo male) e leggermente sopra la più alta delle tre colonnine dieci o venti secondi più a destra del punto di partenza.

I mostri di fine livello non dovrebbero costituire un grosso problema: probabilmente ci perderete sopra le classiche due o tre vite le prime volte, ma se considerate che in ogni livello ce ne sono almeno altrettante bonus... Beh, se proprio non sapete come cavarvela mettetevi subito nel punto che vi sembra più sicuro e sparate loro addosso col laser rotante per trovare il loro punto debole, quindi concentrateci sopra il fuoco. Se vedete che state per morire sparate tutti i muri distruggenti e trasformatevi anche in giroscopio sparatutto (tanto morendo recuperate tutto).

Per quanto riguarda le fasi in modo astronave (mondo numero tre), non preoccupatevi troppo e cercate soprattutto di prendere tutte le barriere e i phaser (il laser frontale ad arco) lungo la strada oltre, ovviamente, alle vite bonus.

Ultimi consigli: nel mondo numero 4 ci saranno dei passaggi segreti oltrepassabili solo col giroscopio. Alla fine del livello 5-1 dovrete cercare uno dei soliti pietroni nascosti e usarlo come piattaforma per salire al livello superiore. Al 5-2, infine, cercate subito sulla destra il jetpac.

A questo punto vi lasciamo a voi... e chissà che qualcuno non ci spedisca entro breve tempo la mappa del gioco con tanto di locazione dei vari bonus.

## BLOOD MONEY

(Psygnosis / C64)

Problemi col mostro finale del secondo livello (quello subacqueo)? Tenetevi più in alto possibile e sparate come degli invasati (autofuoco opzionale ma fortemente raccomandato). Non vi beccheranno mai!

**Renato Denis - Teverola (CE)**

## SUPERCARS

(Gremlin / C64)

In questo gioco corsaiolo l'ideale è farsi installare dal negozio missili anteriori e posteriori per cercare di eliminare subito alla partenza due avversari: il computer rallenterà parecchio per cercare di superare le carcasse mentre voi saprete sicuramente come prendere tutto più al limite (posto che vi ricordate la posizione esatta). Inoltre non prendetevi troppi rischi con le riparazioni: in caso di dubbio (metà danni) riparate comunque. Se proprio volete rischiare fatelo col venditore di automobili: quando volete comprare una macchina migliore e sapete di non avere i soldi sparate qualche risposta che vi sembra spiritosa: potrebbe farvi lo sconto!

**Marco Barbaro - Chirignago (VE)**



### GIOCHERIA

Via XII Ottobre, 35 r.

Tel. (010) 582245

16121 GENOVA (zona Piccapetra)

IL  
COMMODORE POINT  
IN CENTRO!



NOVITÀ SOFTWARE

## PROGRAMMATORI

**ovvero quattro chiacchiere con Omid Ehsani, il programmatore di F1 GP Circuits, che ci parla di passato, presente e futuro e ci aiuta a fare il punto sulla situazione delle Software House italiane.**

**L**a redazione è un caos! Siamo ancora in attesa di trasferirci nella nuova, lussuosa sede con piscina californiana, segretarie scelte unicamente tra le partecipanti a Miss Universo (Giancarlo si è già offerto per i provini) in un antico edificio stile barocco, rococò, liberty, neoclassico, rinascimentale al centro di Milano (il tempo di buttare giù il Duomo, ci hanno garantito). Nel frattempo riceviamo un Omid sovrumaneamente paziente e comprensivo nell'unico buco, dietro a un Mac, che non sia costantemente attraversato da redattori.

Giancarlo: Stefano, ti sei ricordato che oggi dovevamo intervistare Omid?

Stefano: Certo, altrimenti come avrei fatto a dimenticare la macchina fotografica a casa!

Giancarlo: Capisco. Almeno il registratore l'hai portato?

Stefano: Sicuro, per chi mi hai preso? Ah, Giancarlo... Non avresti un paio di batterie?

Giancarlo: Perfetto, direi che possiamo cominciare...

Stefano: (serio): Domanda d'obbligo Omid, come hai cominciato a programmare?

Omid (brillante): Come molti altri ragazzi della mia età, ho iniziato ad interes-

sarmi di giochi ancora sul VIC 20, da lì a cominciare ad imparare a programmare in BASIC il passo è stato breve, ma proprio nel momento in cui ho cominciato a capire come facessero certi giochi a stare in 3K è arrivato il 64...

Nell'89 ho conosciuto Giuseppe Tresoldi (il grafico di F1) e abbiamo cominciato a sviluppare qualche piccolo demo. Ai tempi poi si sentiva parlare di Martin Walker, Andrew Braybrook gente che faceva soldi a palate, quelli della Sensible Software che giravano in Lotus...

Stefano (professionale): Poi sono arrivate le prime opportunità.

Omid (spigliato): In Italia non c'era ancora un vero mercato, contattare l'estero

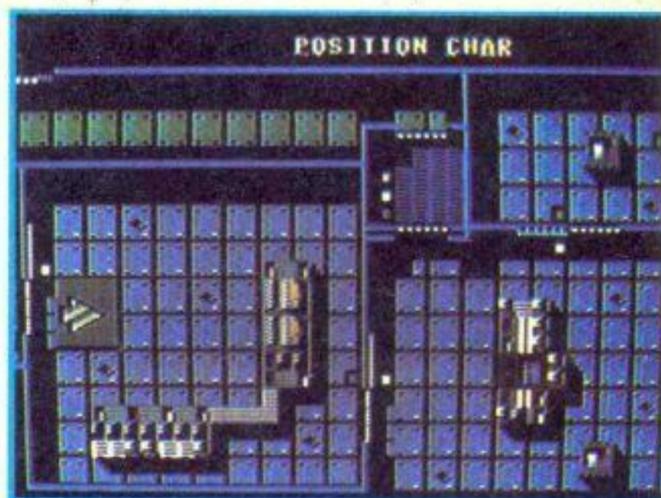
non era molto semplice.

Poi è cominciata la parentesi IDEA, software all'italiana, abbiamo visto su Zzap! le prime prove di Moonshadow e ci siamo detti: "Beh, in effetti le capacità ci sarebbero".

Stefano(Avido): A proposito, si riesce a vivere facendo il programmatore in Italia?

Omid(Affranto e disincantato): Beh, facendo a meno del superfluo come mangiare forse. Ma questo è un nostro caso particolare probabilmente, il primo gioco che abbiamo fatto era un nostro concept, un progetto tutto no-

stro e quando lo abbiamo presentato alla SC era a buon punto, non ci è stata offerta una certa cifra per la realizzazione di un gioco per conto loro, ma solo un contratto su royalties (un pagamento in base al numero di dischi venduti) e nonostante il gioco abbia venduto molto bene, i soldi... Ragazzi non vi servirebbe un altro redattore? Stefano (interessato): Questo nonostante ci sia ormai un mercato più am-

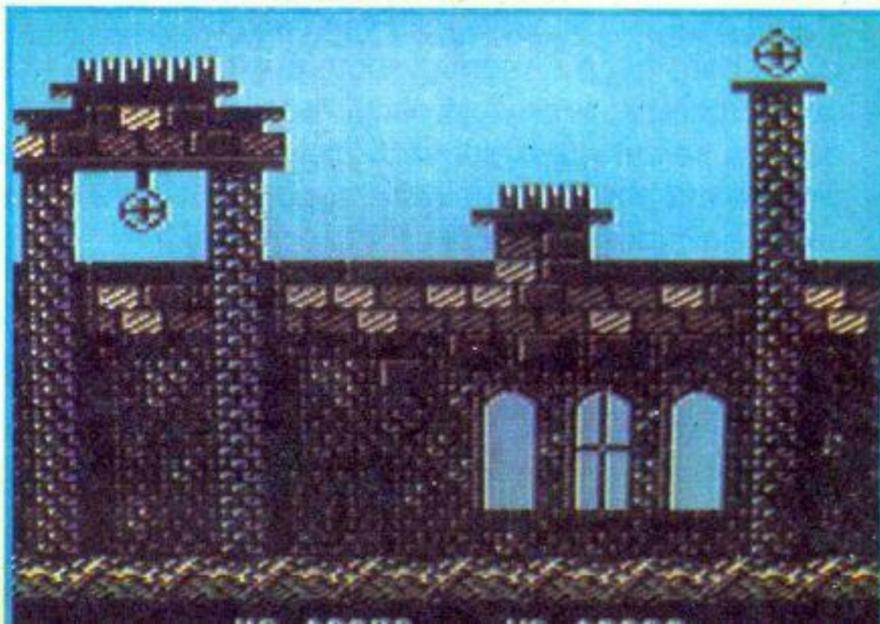


pio in Italia, Simulmondo e Genias per esempio.

Omid: Qualche offerta valida si trova, ma ci sono alcuni problemi, primo fra tutti le scadenze da rispettare quando si lavora su licenza per qualcuno, non si è mai tranquilli, io stesso ho dovuto saltare un anno completo di università perché eravamo costantemente in ritardo.

Stefano (non so più cosa chiedergli): Da dove è scaturita l'idea di F1, avete fatto tutto voi?

Omid (pausa per favore): Sì. Parlando di concept, il primo gioco non è stato rivoluzionario, ma non era



quella l'intenzione, volevamo sondare il mercato con qualcosa di sicuro. Alle dubbiose reazioni di Farina (il software manager della Idea - Ndr) sulle nostre prime idee abbiamo puntato su qualcosa di più commerciabile (mi ricordo che mi divertivo un casino con il vecchio Le Mans). Così ci siamo presentati una seconda volta con un demo già pronto, gli è piaciuto, abbiamo fatto il contratto, il resto è storia.

J. H. (Competente): Qual'è la genesi di F1, quali utilities avete utilizzato.

Omid (non ce la faccio più): Per la grafica Giuseppe ha lavorato solo su 64, i convertitori da Amiga ci sono ma non sono molto affidabili. Ha utilizzato il Graphic Editor della Firebird e... E... Eccetera. Per il programma all'inizio ho utilizzato il Turbo Assembler, ancora il più potente su 64 (forse a parimerito con il Genius Assembler - nd JH). Quando le dimensioni del codice hanno cominciato a diventare notevoli siamo

S. G. (Per la serie domande originali): Era la vostra prima esperienza, com'è andata?

Omid (Pietà): All'inizio bene, tutto fila liscio, secondo i piani, se si lavorasse sempre così un gioco sarebbe finito in un paio di mesi. Poi però cominciano i problemi veri e propri, imprevisti, modifiche, estenuante caccia a incomprensibili bug, la disperata lotta con la memoria del 64 (alla fine siamo rimasti con la bellezza di 58 byte liberi) e con il tempo. Non immagini neanche le nottate che abbiamo fatto gli ultimi giorni, praticamente non abbiamo chiuso occhio, sempre qualcosa di nuovo da sistemare. Quando la mattina ci siamo trovati da Farina insieme al programmatore Amiga, magro, occhiaie pazzesche e volto allucinato tutto quello che ci siamo detti è stato: "Anche tu?".

Stefano (impietoso): Il futuro prossimo?

Omid (Stramazzato): Il 64 è una macchina stupenda, continueremo a lavorarci. Per ora ho diverse idee in

mente per un gioco in fase di realizzazione, si tratta di un gioco di ambientazione fantascientifica, una specie di Paratroid molto distruttivo e di un puzzle game con sottogio-

dovuti passare a un cross assembly, a metà gioco siamo passati su un Amiga collegato a un 64 tramite un sistema di cavi brevettato da Paolo Galimberti.

J. H. (Comincia a divagare): ... Come quello che ho appena scassato...

chi.

J. H.: Power Up?

Omid: No comment(s).

Stefano: Per quando è previsto?

Omid: Bella domanda, davvero.

J. H.: Bella maglietta la tua.

Omid (riferendosi all'enor-

## SCHEDA TECNICA

**Nome: Omid Ehsani**

**Età: 21 (Anni)**

**Luogo di nascita: Teheran (antica Persia).**

**Professione: Studente e, a tempo perso, programmatore nel gruppo dei Magnetica. O è il contrario?**

**Precedenti: Solo F1 GP Circuits, ma un sacco di altre idee...**

**Hobby: Sport: Pallacanestro, Ping Pong (ma pensa in grande e spera di migliorare a tennis). Musica. Ragazze (non mancano). Ballare. (Uno dei pochi programmatori normali che mi sia mai capitato di conoscere).**

**Passioni: Gli piace l'Italia, gli spaghetti, le patatine, le software house italiane (vagamente ironico). Sogna di fondare un giorno una software house indipendente.**

me Spock impresso sulla maglietta di J.H.): Grazie, non posso dire altrettanto. Stefano: Concordo.

J. H.: Non vi regalerò mai nulla di mio (dubbio NdSG) gusto.

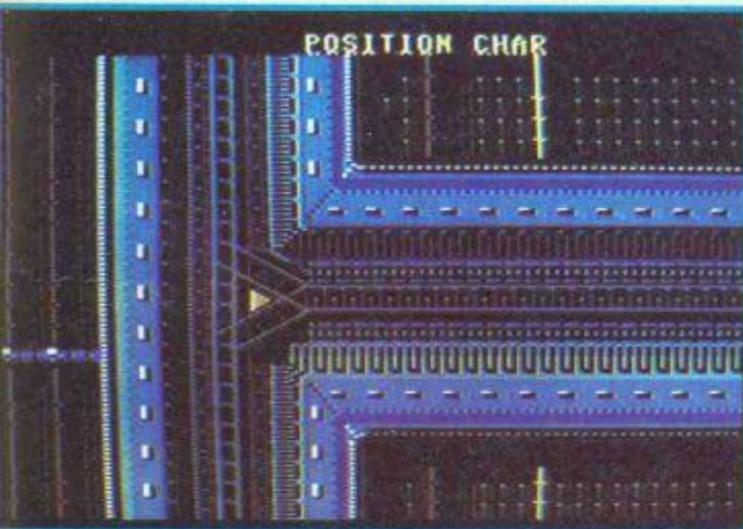
E con queste pregnanti opinioni concediamo un attimo di respiro a Omid, in un bar dove davanti a un tentato tamarindo, una menta e una spremuta (di rondine) prosegue una disordinata conversazione a tre voci:

Console? C'è un grosso volume d'affari dietro e invaderanno presto il mercato. Penso che... Penso che... Fondamentalmente è molto meglio avere un computer in casa, anche se non escludo in un lontano futuro di mettermi a programmare per qualche console, non Amiga comunque.

Sogni futuri? Parlando personalmente, non per il gruppo (Galimberti, Tresoldi, Ehsani), un sogno è l'autoproduzione, quasi un'altra software house. Il problema con la maggior parte di quelle esistenti è che non si tratta di vere e proprie software

house, sono più che altro dei "publisher", sono interfacce con la distribuzione, non hanno un gruppo di programmatori alla base. Io mi sono trovato abbastanza bene perché il nostro gruppo era abbastanza legato e vicino, molti altri invece trovano difficoltà in quanto il grafico è lontano, il codice si ferma, etc. Coloro che vogliono fare i programmatori in Italia devono rendersi conto che non devono rivolgersi da soli alle software house, ma essere sempre in un gruppo all'estero lo vediamo, sono i gruppi che si propongono alle case vedi Sensible Software, Apex, Cyberdine.

A questo punto ci distraiamo un attimo e Omid ne approfitta per filarsela, non l'avevo legato abbastanza stretto alla sedia. Tentiamo di raggiungerlo con un "Vorresti aggiungere qualcos'altro?" Ma è più veloce di noi e si dilegua con un "Saluto la mia mamma" in un vicolo. E' sempre più difficile realizzare una buona intervista al giorno d'oggi.



# RI-CREANDO

*Il buio regna sovrano nella stanza dei fratelli Rowlands. I due dormono beatamente avvolti nelle calde coperte a grossi pois rossi con le loro ciabatte pelose a forma di Clyde che fanno capolino da sotto il letto. Steve si agita leggermente mentre ronfa: sta sognando.*

*Si trova in uno splendido prato fiorito con una leggera brezza che gli smuove appena i capelli, e una fanciulla guarda un'alba policroma volgendogli le spalle. Lui sa che quella fanciulla è la sua amata. Le si avvicina da dietro e le stringe appena le spalle con le mani. La ama, la desidera. Sentendo il bisogno di stringerla a sé forza leggermente la presa sulla spalla sinistra per voltarla gentilmente e.... Uaaaaaargh!!!*

*John si ribalta nelle coperte e rimbalza giù dal letto in preda al panico finché, raggiunto un interruttore e accesa la luce, chiede al fratello cosa sia successo. "Niente,- risponde lui- ho sognato che stavo per baciare la Thatcher."*

## GIOVEDÌ 11 APRILE

**JOHN:** Tutti gli sprite del primo TS (torture screen - nd JH) sono pronti, e il codice necessario al loro movimento ed animazione lo saranno tra breve. C'è un nutrito numero di routine che potrà essere utilizzato nei TS successivi. Ciò non può farmi che piacere; meno codice da scrivere uguale più tempo da trascorrere al Mc Donald.

**STEVE:** Che giorno è oggi? Tanti auguri a mee, tanti auguri a meeee, tanti auguri a Steve, tanti auguri a meeeeeee - seguono scrosci di applausi e baci di ragazze (seee - nd JH).

Oggi ho completato ben due pezzi musicali, il primo riguarda la musica del TS, il secondo quella della sequenza di GET READY.

Ho anche lavorato un altro po' sulle animazioni di Clyde. Quando si avvicina troppo al fuoco, la sua pelliccia comincerà a lanciare fumo e fiamme tutt'intorno. Inoltre ho disegnato la bottiglia di una pozione magica che, una volta presa, darà a Clyde la possibilità di usare una nuova arma. Questo rende inutile, e quindi assente, il negozio delle armi (componente sempre presente nei nostri precedenti giochi). In com-

penso ciò rende subito disponibile l'arma raccolta. Tante grazie a Ben e ai Technosis per il bigliettino di auguri.

## MERCOLEDÌ 17 APRILE

**JOHN:** Lo schermo delle torture sta venendo su decisamente bene. Quando una particolare creatura viene uccisa, dal terreno sorge una pozione magica che fa un grande effetto. Ho passato quasi un'era geologica a definire la sequenza dei colori che assumerà la pozio-

dello schermo delle torture, ma oggi ho scoperto che devo cambiarla. Il codice di John e la mia grafica stanno portando via un sacco di memoria, quindi devo trovare il modo di ridurre il tutto ad almeno 700 Bytes: non proprio facile!

## LUNEDÌ 22 APRILE

**STEVE:** Oggi ho iniziato il secondo schermo delle torture. La prima cosa da fare è la strutturazione dello schermo. La pianificazione avviene utilizzando solo un carattere in reverse fin



ne nella sua animazione, ma alla fine ho deciso di far lampeggiare, di quanto in quanto, l'intera animazione in bianco come le MPC di CREATURES.

**STEVE:** Sto aggiungendo gli ultimi ritocchi alla grafica ed alla azione di gioco del primo TS. Tra questi, ho aggiunto un contatore digitale al palloncificio per rendere la risoluzione dello steso un po' più difficile. Appena sei giorni fa avevo terminato la musica

quando non ho una prima, grossolana definizione. Poi aggiungerò tutti i particolari che riterrò necessari. Il secondo passo è il portare tutta fase uno su di un foglio in formato A4 e decidere come distribuirvi i personaggi che devono popolare lo schermo.

## MERCOLEDÌ 25 APRILE

**JOHN:** Yipeee! Il primo TS è finalmente giunto al ter-

# CREATURES

mine, ed è dannatamente bello. Lo abbiamo fatto vedere ad Andy Smith (il nostro play-tester) e ne è rimasto soddisfatto. L'unico problema è che è abbastanza difficile capire cosa bisogna fare se non lo si sa già. Temo che questo primo TS diventerà, invece, uno degli ultimi.

**STEVE:** Se c'è una cosa che odio, è il dovere ricominciare a lavorare su delle cose che credevo finite. Oggi è addirittura capitato più volte. Per cominciare, pensavo di aver completato la grafica del primo TS già un bel pezzo fa, ma oggi ho dovuto risistemare alcuni particolari dello sfondo (noooooia). Poi ho dovuto aggiungere uno sprite a quelli già pronti per far lampeggiare la pozione in bianco. E per finire ho dovuto smettere di lavorare sulla nuova musica del TS (che occupava meno della vecchia) e riprendere il lavoro sulla vecchia perché John ha trovato abbastanza memoria per farla girare. ODIO dover ritoccare le cose finite.

## MARTEDI' 30 APRILE

**JOHN:** Ignorando tutte le recriminazioni di Steve, ho iniziato a lavorare sulla sequenza di completamento del livello. A differenza di CREATURES, che aveva lo sfondo nero, CREATURES II ha uno sfondo azzurro. Bene, adesso ba-

sta!!!

Scusate ma devo splattare una mosca che sta mettendo a dura prova la mia pazienza già da dieci minuti....

Okey, missione compiuta. Adesso madre natura ha un insetto in meno di cui occuparsi. Ho appena avuto una formidabile idea su come realizzare lo sfondo della sequenza. Mi piacerebbe dirvelo, ma qui non posso e quindi..

**STEVE:** Molta gente ci ha rimproverato il fatto di non avere incluso un sistema di password in CREATURES, così stiamo seriamente pensando di inserirlo in CREATURES II.

bella di password, ma ciò implica (per i possessori del solo registratore) il dover compiere un salvataggio dati la prima volta che si carica il gioco.

Non sarebbe un gran problema, ma qualcuno potrebbe cancellare per errore i dati del gioco e rovinare, così, la cassetta. Brutta idea quella delle password. Penso proprio che non le metteremo.

## GIOVEDI' 2 MAGGIO

**JOHN:** Discutendo con Andy Roberts sul fatto di inserire o meno un graaaande



Purtroppo abbiamo incontrato un problema. Neanche due mesi dopo l'uscita di un gioco, le sue eventuali password sono ormai di pubblico dominio grazie alle pagine dedicate ai trucchi delle varie riviste.

Come fare per evitare la fregatura? Avevamo pensato di fornire ogni copia del gioco di una propria ta-

Clyde nello schermo dei titoli, Andy ha suggerito di aggiungerne un altro, nella schermata di caricamento, con un cartello in mano su cui sono incisi i "credits" del gioco.

Inoltre ci ha informato che un demo per Amiga del primo TS sta facendo il giro del circuito del software di pubblico dominio. Gira voce che sia stato messo in circolazione da Steve

Parker!

**STEVE:** Siamo commossi dalla poesia mandataci da un nostro fan:

*Mi piacerebbe essere il Retrograde  
Dev'essere molto eccitante*

*per salvare gli alieni  
l'unica e tenermi distante.  
Sì, mi piacerebbe essere Retrograde  
è proprio ciò che mi piace fare*

*quando finisco un livello non riesco a smetterla di sparare.*

*Ho visto il mostro finale i miei pantaloni son pieni di paura*

*ma ho completato un altro gioco*

*e di cose aliene ho riempito la pianura.*

*Ma poiché non sono il Retrograde*

*,ascolto le musiche di Steve,*

*finisco di nuovo il gioco,*

*e mi sento Christopher Reev.*

A proposito, il nome del personaggio è Major Dan Damage e non il Retrograde.

(non so se avete idea di cosa voglia dire tradurre una poesia dall'inglese conservando la rima originaria. Penso proprio che pretenderò un aumento - nd JH).

## MARTEDI' 7 MAGGIO

**JOHN:** Adesso che la sequenza di fine livello è pronta, sto lavorando alla

sequenza dei titoli. Il logo iniziale recita "Clyde Radcliff in Torture Trouble" (in uno stile Indiana-Joniano), ma mostra anche gli high-score ed i "credits".

Abbiamo pensato un po' sul come realizzarlo, e infine abbiamo optato per un largo utilizzo degli sprites.

**STEVE:** Yeah! Ho iniziato la pianificazione del terzo TS. Questo prende vita sulle montagne dell'isola con la neve che cade tutt'intorno. Non ho ancora ben chiaro che cosa effettivamente metterò in questo TS e cosa quel qualcosa dovrà fare, ma probabilmente faranno la loro comparsa un sacco di mostri armati di sega circolare.

Alcune creature avranno della neve che si depositerà sulle loro teste con l'avanzare della bufera e pensiamo proprio che il rosso del sangue degli animaletti massacrati contrasterà bene con il bianco della neve.

### MERCOLEDÌ 8 MAGGIO

**JOHN:** Al momento sto lavorando sullo schermo dei titoli, aggiungendo due schermate a quella già

presente. Spero solo di avere abbastanza memoria per inserire sia la schermata dei crediti che quella dei records, la sto finendo incredibilmente in fretta. A proposito, lo schermo dei record è quasi finito, devo solo trovare il modo di inserirlo nel codice.

**STEVE:** Oggi è un giorno musicale, dedicato al perfezionamento del sottofondo sonoro del primo schermo delle torture. Anche questo pezzo utilizza il note-plexor, ma con una differenza. C'è un lungo accordo come sottofondo alla batteria, un basso principale ed un motivetto carino, ma sulla stessa voce dell'accordo suona un altro strumento che aumenta la profondità del suono dando l'impressione di quattro o cinque voci in contemporanea.

Inoltre oggi ho tagliato alcune parti di due jingle, uno che ho chiamato "tenere" e l'altro "rotondo" ma non ho ancora inserito nessuno dei due nel gioco.

### VENERDÌ 10 MAGGIO

**JOHN:** Ho completato questa mattina la routine

di movimento delle lettere nello schermo dei record, e gli ho assegnato un percorso prestabilito per testarlo. Il punteggio entra volteggiando dall'alto e scende con un movimento spiraleggiante fino al proprio posto nel tabellone, però non mi piace. Penso proprio che nonostante tutto il lavoro che ha comportato non la inserirò nel gioco.

**STEVE:** Questa mattina è volata via buttando giù altra musica per il primo torture screen e per lo schermo dei titoli. Nel pomeriggio mi sono dedicato alla grafica del secondo torture screen, disegnando alcuni fumetti da abbinare alle creature pelose in pericolo che dicono: "help", "save us", "free us".

Ci è anche venuta qualche idea per il terzo torture screen (si chiamerà "problemi nevosi") che comprende alcuni ettolitri di sangue. Infatti si vedrà un fuzzy sollevato in aria con una sega circolare e sangue che sprizza dappertutto.

### MARTEDÌ 14 MAGGIO

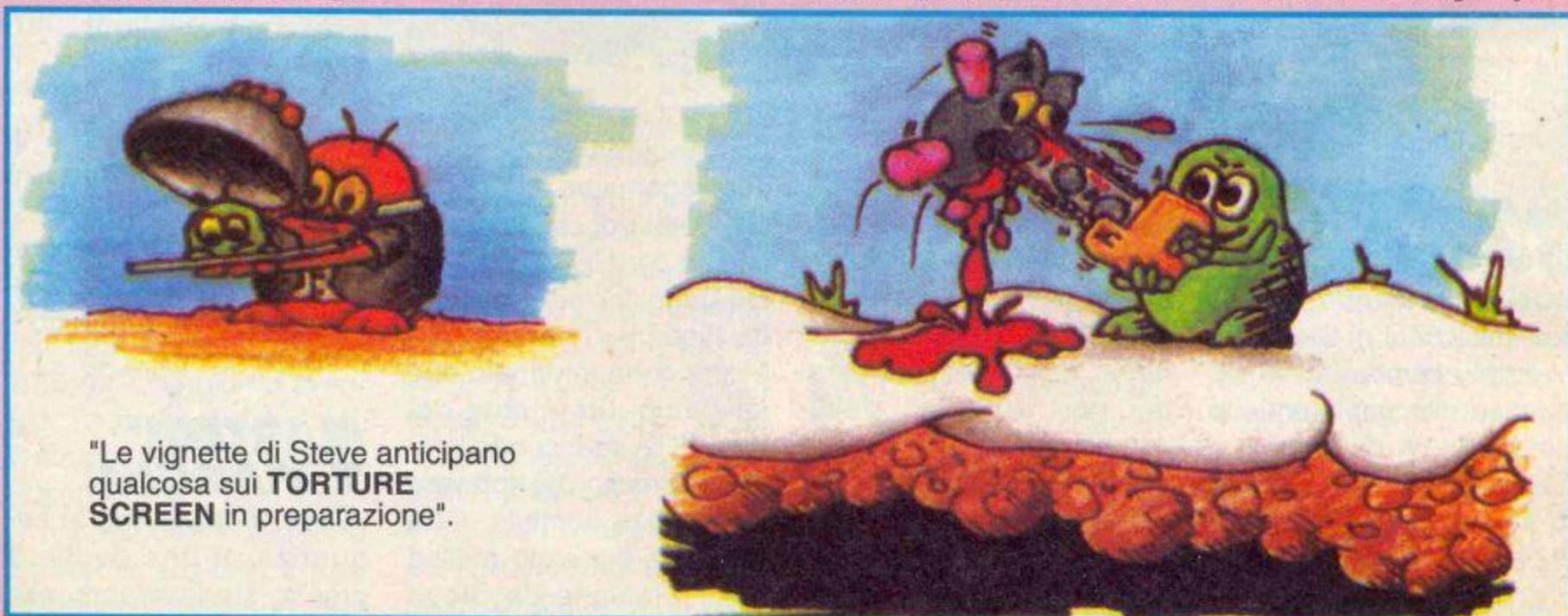
**JOHN:** Adesso il record fatto dal giocatore rimbalza nello schermo. Inoltre

ho inserito un Clyde in grandi pixel sullo sfondo, che sembra abbastanza convincente finché non è giunto un blackout. Sono rimasto calmo, comunque, non ho sbatacchiato troppo il computer per la stanza. Dopo un po' la corrente è tornata ed io ho dovuto riscrivere tutta la routine, di nuovo!

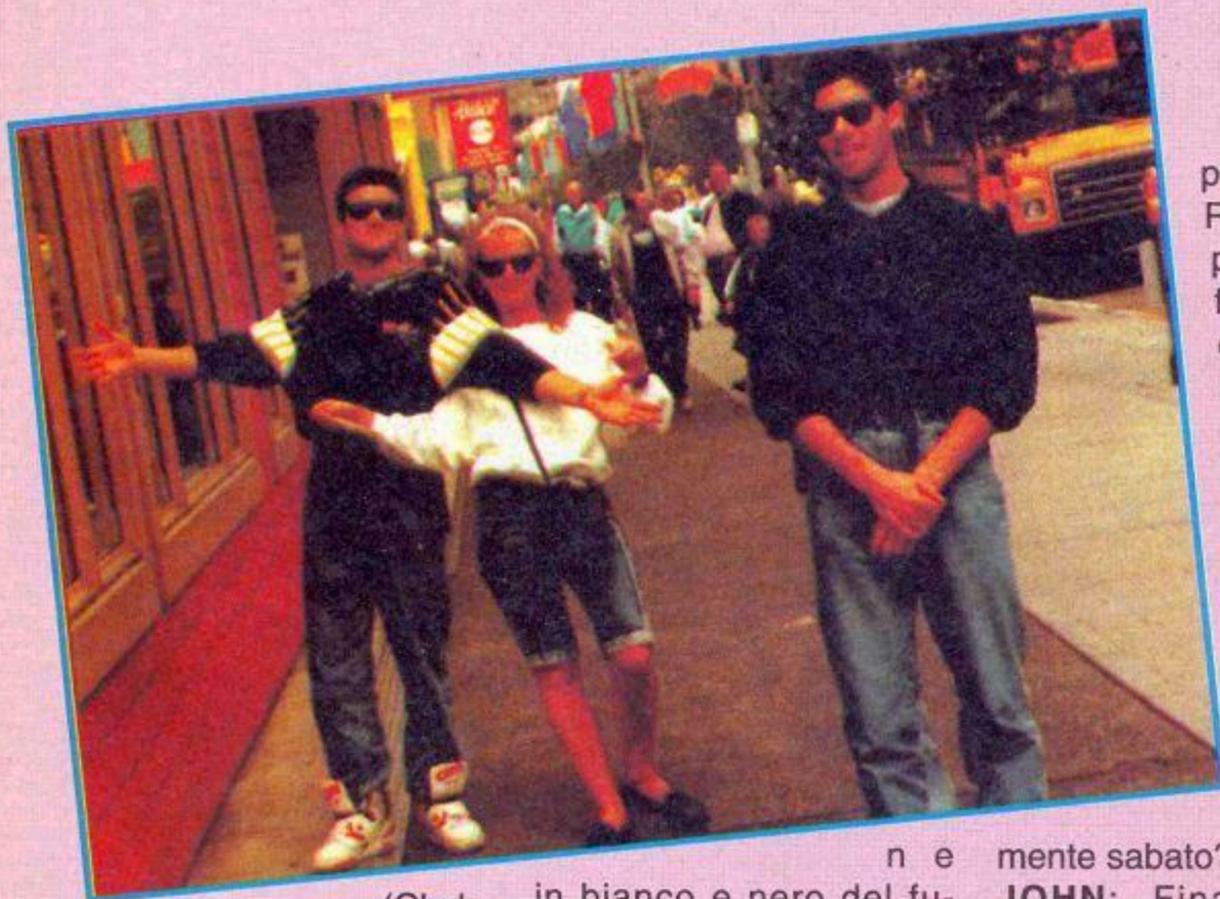
**STEVE:** Rob Hogg ha chiamato nel pomeriggio e abbiamo chiacchierato sul tempo, sulla vita e sul perché non abbia ricevuto il diario del mese, così l'abbiamo stampato e spedito tramite fax. Abbiamo inoltre discusso della possibilità di inserire in Zzap! una striscia di fumetti con Clyde come protagonista. Ho già cominciato a lavorarci e le chiamerò "le infinite avventure di Clyde".

### GIOVEDÌ 18 MAGGIO

**JOHN:** E' la volta dello schermo dei crediti. Adesso ho un grande Clyde al centro dello schermo, una fontana di animaletti pelosi rotanti (Goldrake avanti - ndJH) ed i crediti. Devo ancora scrivere una routine di scrolling per del testo che inserirò più avanti, una routine di "facing Clyde"



"Le vignette di Steve anticipano qualcosa sui **TORTURE SCREEN** in preparazione".



(Clyde scompare lentamente, cambia posizione e riappare altrettanto lentamente) e riscrivere la routine di animazione per i Clyde danzanti in cima allo schermo. Inoltre ho pensato di aggiungere una gran quantità di stele che sfavillano dappertutto sullo schermo.

**STEVE:** Ho finito la versio-

in bianco e nero del fumetto e l'ho spedito tramite fax a Rob per avere un'opinione. Nel frattempo mi è venuta un'idea per gli alieni del terzo torture screen (che da ora in poi abbrevierò in TS) che saranno dei pupazzi di neve. Una volta uccisi, la loro testa esploderà e il resto del corpo potrà essere portato in giro come una grande

n e mente sabato?)

**JOHN:** Finalmente lo schermo dei crediti torna automaticamente allo schermo dei titoli. Andy Smith è venuto a trovarci nel pomeriggio e abbiamo passato un sacco di tempo a discutere sulla destinazione di stasera (nel senso di quale club frequenteremo), con quale drink prendere una sbronza e, forse più importante,

palla di neve. Rob ha apprezzato il fumetto e ho cominciato a colorarlo. Ci vorrà un po' di tempo, ma sono sicuro che verrà bene.

**SABATO 18 MAGGIO** (Ma è vera-

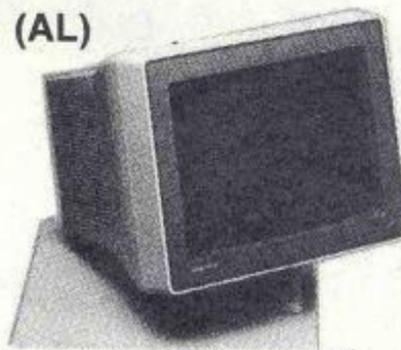
di cosa pensasse della schermata dei titoli. Ci ha consigliato di sostituire alle stelle degli animaletti pelosi, così adesso abbiamo tanti animaletti volteggianti per lo schermo presi direttamente da uno dei quadri bonus.

**STEVE:** Siccome John sta lavorando ai vari livelli d'intermezzo con la grafica del primo già dall'inizio del progetto, ho pensato che sarebbe ora di passare a disegnare un po' di grafica per i livelli avanzati. Il tema conduttore della grafica del primo CREATURES mi ha fornito l'ispirazione per le ambientazioni del nostro paragoletto. Il fondale che sto sviluppando si chiamerà "caves of slime" (caverne poltigliose) ed oltre alle immancabili stalattiti e stalagmiti avrà in lontananza un cielo stellato con tanto di luna.

# 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. \_\_\_\_\_

## 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	650	620	570
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1000
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000		
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.800		
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700		
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400		
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 HIGH GRADE	120'' L. 4.000	180'' L. 4.500	
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000		

**MAXI DISK CONVERTER** UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO.  
**L. 55.000**

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

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

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



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

# savage

by **CABJETRONIC®**

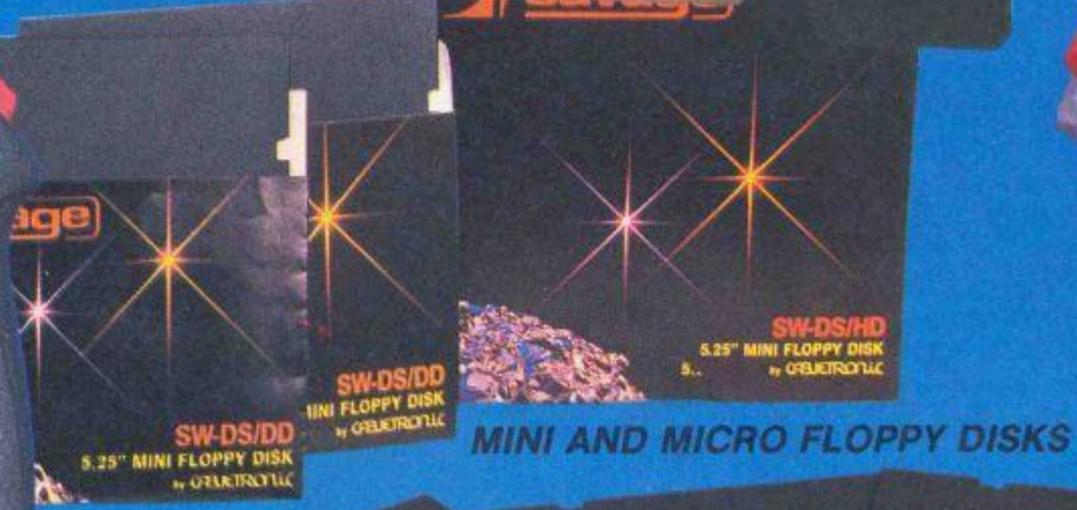
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30  
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51



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



**RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC**

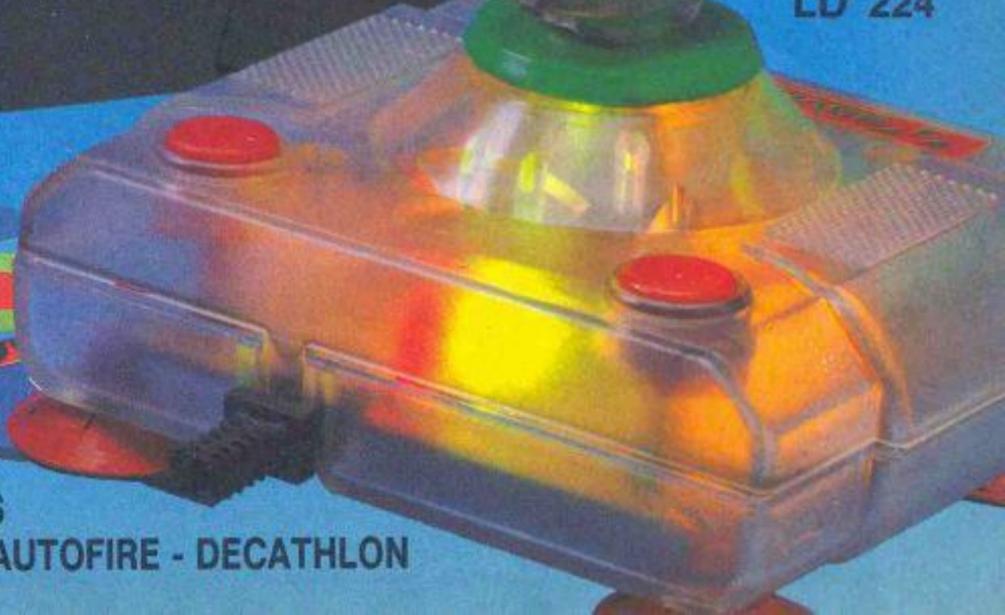


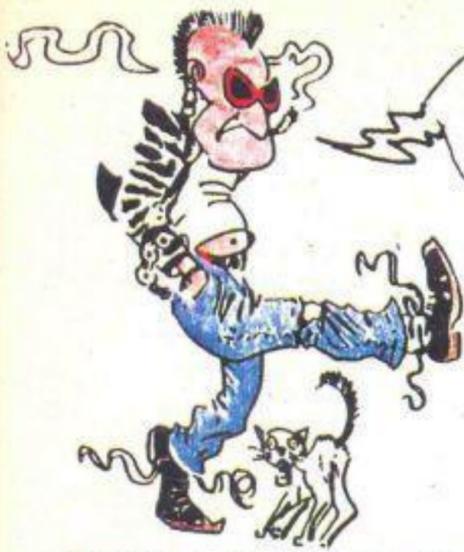
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

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

**GHIBLI  
LD 224**

FUNCTIONS  
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON





IN QUESTO CENSURA DI PAESE NON SI SA  
MAI CHE FARE." CI VORREBBE... CHE SO'...  
QUALCOSA DI NUOVO... UN GIOCO... DEL CIOCCOLATO  
MI ACCONTENTEREI PERFINO DI UN...  
KIMPLER SORPRESA... PFUI!!!



SIETE QUI PER DIVERTIRVI? VI ALLOMPAGNO... NE AVEVO GIUSTO  
VOGLIA....

DI CERTO :

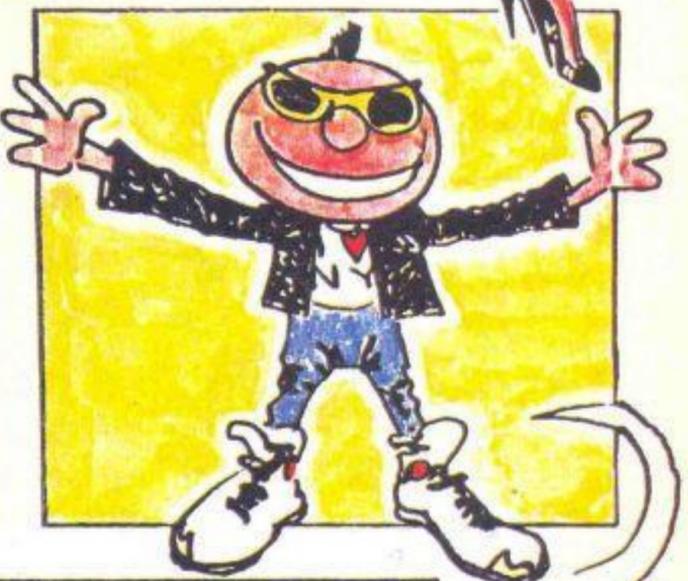
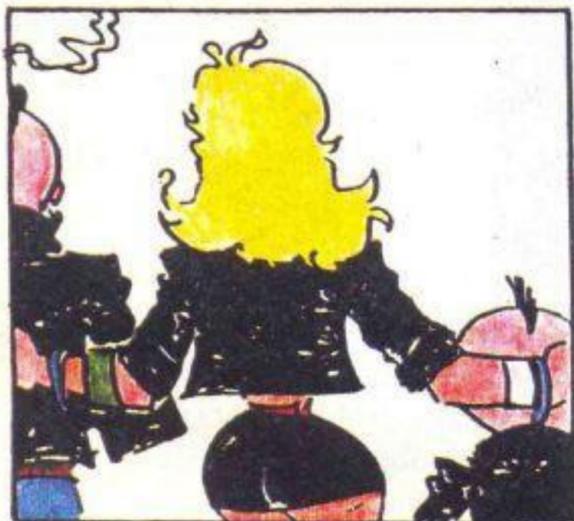
# DA **SOFT** & **MR. HARD**

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n. 24 (Parallela Viale Libia) - ROMA -

Tel. 8389183 - PRENDERA' IL 86203556

... PER IL TUO DIVERTIMENTO E' IL POSTO GIUSTO!!!



## SOFTWARE - HARDWARE VIDEOGAMES & ACCESSORI

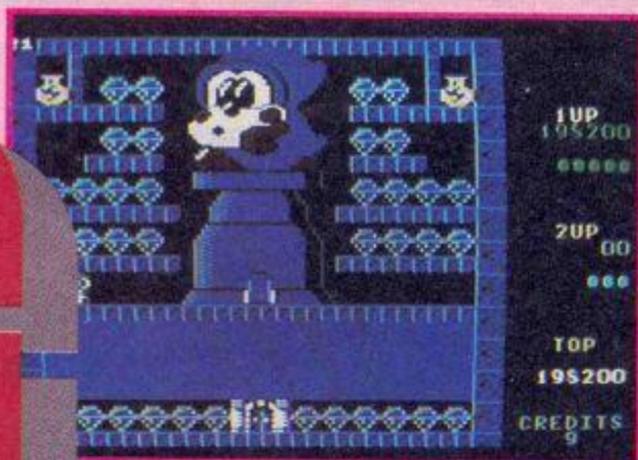
VIDEOGAMES ORIGINALI PER : COMMODORE 64 AMIGA  
ATARI PC COMPATIBILI NINTENDO ECC...  
JOYSTICK MOUSE CAVETTERIA DISCHI ECC... ECC...  
ACCORRETE... VI ASPETTIAMO!!!

COLLEGAMENTO "MODEM" SU MIRAGE BBS TEL 06/9107872

# NEW BEST OF THE C64 ADD ONS

## BUBBLE BOBBLE

Per l'ennesima volta ritroviamo i due simpatici draghetti Bub e Bob sui nostri monitor. Per chi ancora non lo sapesse (praticamente per tutti gli alieni provenienti almeno da Beltegeuse IV) Bub e Bob non sono nati draghetti, ma erano due vispi bambini che trascorrevano le proprie giornate giocando e scherzando tra loro. Un bel giorno, arrivò un mago



malvagio che rapì la principessa del regno in cui vivevano e, poiché avevano cercato di impedire il rapimento, vennero trasformati nei draghi che vediamo aggirarsi per i nostri schermi. Sta a noi guidare i due disgraziati attraverso le cento stanze che li separano dalla principessa e dalla vittoria sul cattivone. Le suddette cento stanze pullulano di creature ostili, e per sbarazzarcene dovremo fare in modo di inglobarle nelle bolle che i draghi sparano dalla bocca per poi farli esplodere. Una volta eliminate tutte quelle che popolano una stanza si passerà alla successiva. Nella nostra crociata pro principessa ci capiterà di imbat-

terci in una gran quantità di oggetti, magici e non, che faciliteranno il nostro gravoso compito. Tra questi annoveriamo: delle scarpette da tennis che aumenteranno la nostra capacità di spostamento; delle caramelle che aumenteranno la nostra capacità di fuoco; delle croci magiche che avranno effetti differenti (ma di solito devastanti) a seconda del loro colore; scrigni che aumenteranno vertiginosamente il nostro punteggio, e molto altro.

Sulla effettiva qualità del gioco c'è ben poco da aggiungere. Questo gioco ha veramente impresso in lettere d'oro il proprio nome sul libro dei capolavori per il piccolo Commodore. L'azione di gioco è

rimasta pressoché immutata grazie alla estrema cura con cui tutti i quadri dell'originale sono stati



convertiti. La grafica è veloce e ben definita e la giocabilità è immensa. Se ancora non avete questo gioco venite davvero da Beltegeuse IV.

**GLOBALE 96%**

## RAINBOW ISLAND

Nella compilation dei giochi "rotondi" per eccellen-

za non poteva certo mancare il seguito di Bubble Bobble. In questa avventura, i due bambini con la testa più grande dell'universo devono attraversare le isole dell'arcobaleno per giungere allo scontro finale con il "guardiano". Le sette isole sono ovviamente abitate da esseri che faranno di tutto per rendere difficile la vita ai nostri eroi. Essendo le isole dell'arcobaleno luoghi fantastici hanno una particolarità: in ogni isola c'è un tema dominante che influenza l'ambiente esterno. Per questo motivo sull'isola degli insetti troverete solo bruchi, farfalle ed api a sbarrarvi il cammino; ma procedendo nel gioco (e soprattutto cambiando isola) incontrerete avversari sempre più duri come pipistrelli, vampiri,

carriarmati giocattolo, pistole ad acqua, robot, draghi e così via. Sebbene l'area di gioco sia un po' piccola e degli sfarfallii fanno la loro occasionale comparsa, non ci sono grosse pecche tecniche. Il personaggio principale è molto ben fatto e anche il resto della grafica è disegnata e animata molto bene. Il sonoro fa il suo dovere con effetti sonori carini ed una vasta serie di motivetti che si alternano nel gioco. La giocabilità è davvero grande. Tutto il feeling del coin-op è stato trasferito sul computer insieme a tutti i livelli che sono stati attentamente ricopiati. L'unica nota di dolore è rappresentata dal fatto che, sebbene il manuale ne parli, nessuno è ancora riuscito a trovare le isole segrete. Saranno davvero dove avrebbero dovuto essere? Mah!

**GLOBALE 91%**

64



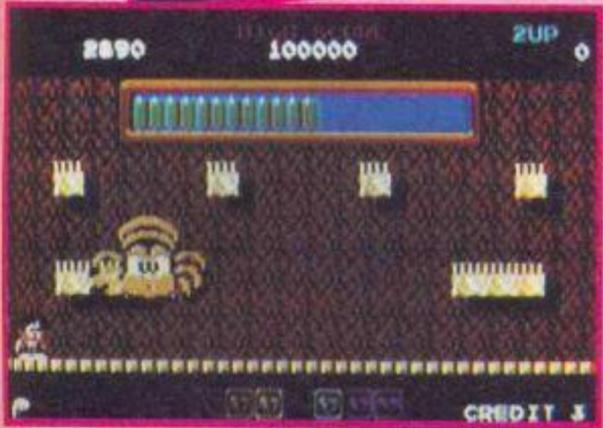
di vincere un vita extra completando una parola raccogliendone le lettere man mano che queste compaiono nell'area di gioco.

tri (come me) non lo vedono come una grande conquista per l'umanità. Comunque io non me la sento di dargli un voto superiore al....

**GLOBALE 80%**

**TIRANDO LE SOMME**

Non male come compilation. Solo tre titoli, ma tutti di gran classe (o quasi). Se non ne avete nessuno sareste veramente dei pazzi a non comprarla, ma se ne avete già qualcuno ricordatevi che tutti



**THE NEW ZELAND STORY**

Ecco un esempio di gioco che in sala giochi ha letteralmente spopolato, ma che io non riesco veramente a soffrire. Posso capire che in Bubble Bobble si debba mandare in giro due draghetti spabolle, del resto è un concetto pseudo-fantasy che non ha proprio dell'astruso. Ma mandare in giro un kiwy in scarpe da tennis rosse con un arco minuscolo con cui uccide tutti i megacattivoni che incontra mi fa sentire un perfet-

to imbecille in menu di un minuto e mezzo di gioco. Evidentemente non tutti si lasciano prendere da questi scrupoli, così eccovi anche la recensione della versione 64 di uno dei giochi più gettonati della stagione

1988. La trama del gioco è pressoché identica a quella di tutti i giochi con personaggi carini. Si viveva tutti felici e contenti finché un giorno è arrivato qualcuno che ha rapito qualcun'altro e lo ha portato da qualche parte molto lontana e molto ben custodita cosicché un eroe qualsiasi si lancia nella folle missione di recupero che poi tanto folle non è perché il cattivo viene sempre sconfitto (tutto in un fiato). Per il resto c'è poco da dire. Ci sono i soliti power-up per la velocità, l'arma e la possibilità

Dal Punto di vista della programmazione non si trova nulla di particolarmente esaltante se non una gestione sprite veramente raccapricciante e un sonoro abbastanza discutibile. A differenza delle altre due conversioni, che sono accuratissime, questa risulta alquanto approssimativa. Non sono infrequenti i casi di morte del kiwy per cause ignote o quasi (Infarto? Ictus? Scoliosi? Bah!) ed imprecisioni tipo i palloncini che non esplodono al contatto con avversari o zone "pungenti" del paesaggio, ma che pensano bene di far morire voi, ed altre che non sto a menzionare.



Concludendo, il punteggio di "The New Zeland Story" ha fatto molto discutere in redazione; alcuni lo ritengono un gioco sublime, al-

e tre i titoli sono già usciti in versione budget da un bel po'. Meditate gente, meditate e comperate.

**GLOBALE 92%**

# HALLOWEEN

VIA GALLUCCI 16 - MODENA - TEL. (fax) 059 - 202727

Vendita al minuto e corrispondenza a prezzi competitivi di console/videogiochi direttamente importati.

**CONSULTATECI!**

**GAMEBOY :**

- TURTLES
- WW SUPERSTAR
- MAL WRESTLIG
- BOXING
- GHOSTBUSTER
- DUCK TALES
- CASTELVANIA

**MEGADRIVE :**

- J.H. FOOTBALL
- RASTAN SAGA II
- POPULOUS
- SONIC
- LAST BATTLE
- SAINT SWORD
- FANTASIA

**GAME GEAR :**

- GOLBY
- HALLEY WARS
- WIDE GEAR
- BERLIN WALL
- REVENGE OF DRAGON
- DRAGON CRISTAL

**SUPER FAMICOM :**

- S. MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- POPULOUS
- SUPER R-TYPE
- JERRY BOY

# GRAND STANDS

64

*Bene bene bene bene, fa sempre piacere recensire una compilation. Se già le prime nebbie hanno distrutto ogni residuo estivo, e la scuola vi ha ridotto il tempo libero, gli irriducibili e, perché no, anche tutti gli altri, potranno praticare il loro sport preferito spaparanzati sulla loro poltrona. Beh, meglio che niente, no?*

## CONTINENTAL CIRCUS

La storia di questo coin op ha dell'inverosimile. Prodotto in Giappone da quei cervelloni della Taito, durante la sua importazione si è visto travisare il nome a causa di un errore di traduzione, così, quello che doveva chiamarsi "Continental Circuit" è diventato un "Circo Continentale". Che cosa vorrà mai dire, non si sa, ma oramai era troppo tardi per correggere tutte le schede messe in giro e... Così è nata anche la con-

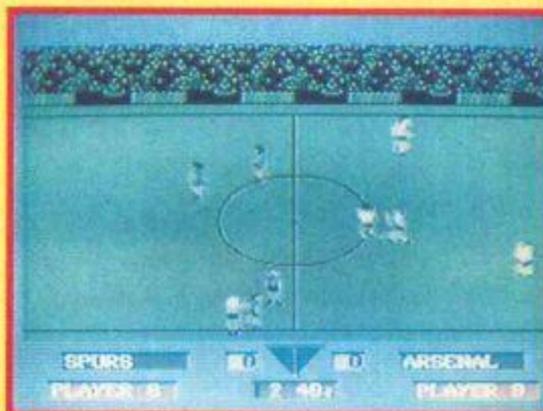
versione. Beh, il gioco, programmato dalla Sales Curve, vi mette alla guida di una velocissima macchina da Formula 1 con l'originalissimo scopo di superare tutti i percorsi da vittorioso. Più precisamente, ogni gara vi vede partire da una posizione piuttosto arretrata e da lì dovrete raggiungere il traguardo entro una determinata posizione, detta "di qualificazione". Se non vado errando, il Coin op era dotato di una visiera tridimensionale, che forse rappresentava l'unica vera attrattiva del gioco stesso. Caratteristica, quest'ultima, che è andata persa durante la conversione. Così com'è, CC è uno dei tanti giochi di guida per C64, comunque decisamente più giocabile della media.

**GLOBALE 78%**

## GAZZA'S SUPER SOCCER

Avevate visto Paul Gascoigne giocare col suo Lynx all'ospedale, ed ora potrete vederlo in campo prima della sua guarigione tramite lo schermo del vostro 64. Una serie di opzioni vi permette di costruirvi la squadra che preferite, e di assegnarle le specifiche di un'altra già preesistente, oppure completamente reinventata. Naturalmente io ho optato

per quest'ultima possibilità, in modo che io abbia potuto giocare con un Vigevano finalmente forte come la Juve, contro un Lecco piuttosto riottoso, simile per impostazione al Milan. Inutile dire che il Vigevano, simile alla Juve, abbia meritato la vittoria per 10 a 0, ma, sapete.... Va bene, d'accordo, la smetto con le cretinate e faccio una recensione



seria. Purtroppo l'aspetto gestionale di GSS è piuttosto limitatuccio e la parte in cui si gioca... Puah, è aberrante. L'unica vera innovazione è un cambio di prospettiva che, però, altro non fa che disorientare ancor di più i controlli -già scarsi- dei giocatori. Speriamo per Zoff che Gazza valga nella realtà più di questo gioco, altrimenti...

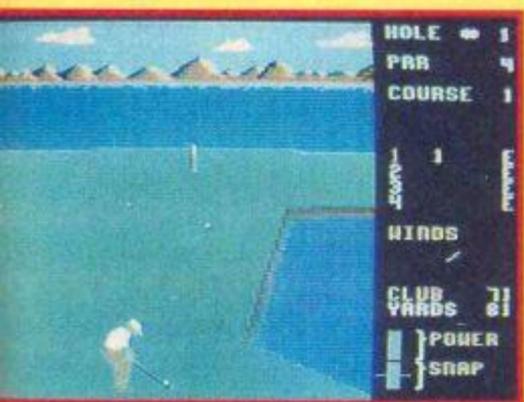
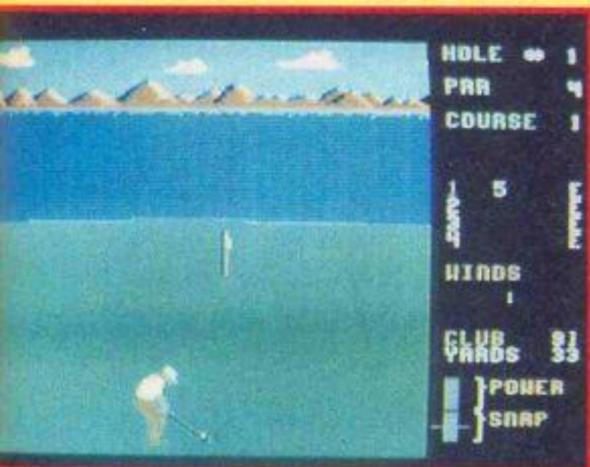
**GLOBALE 48%**

## WORLD CLASS LEADERBOARD

Eh, no! Adesso basta! Il golf è certamente lo sport più simulato dopo il calcio, e quindi sarà già la centesima volta che mi trovo a spiegarvi le regole. Beh, sono molto semplici. Voi avete una mazza in mano. No, non è la mazza di



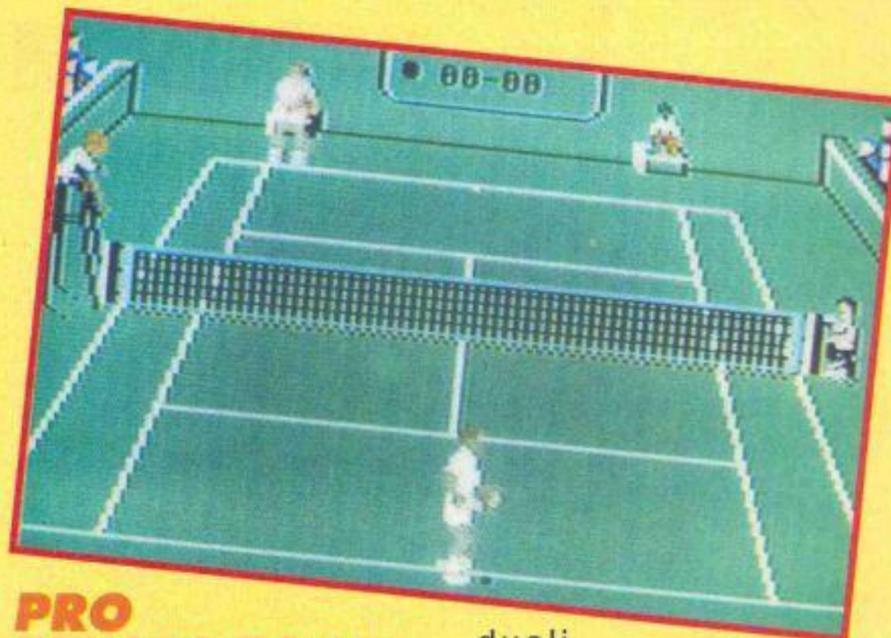
Kruggha (l'uomo primitivo) né tanto meno quella da baseball, ma si tratta di un



avvincenti (Yahhwn! NdP) le vostre partite a golf, ci penseranno il vento e le condizioni del terreno. WCLB è senza ombra di dubbio la migliore simulazione di questo sport mai apparsa su C64, e se la cosa vi appassiona, vale la pena acquistare la compilation solo per questo gioco (oddio, la compilation Multimixx 1 costa mooolto meno e comprende WCLB, Leader Board e Tournament LB NdP).

**GLOBALE 91%**

bastone (o un pezzo di ferro) con un allargamento alla sua terminazione. E' proprio con questo "cosa" che dovrete colpire una pallina e sbatterla in buca con il minor numero di tiri possibili. World Class Leaderboard vi permette di giocare da soli o in gruppo, e di affrontare tutti i percorsi più famosi (così dicono le istruzioni, io non li ho mai sentiti nominare NdP). Avrete a disposizione il solito fardello di mazze diverse, e a rendere più



### PRO TENNIS TOUR

Questa simulazione tennistica, presenta un mucchio di opzioni per incrementare le capacità indivi-

duali del giocatore e permettergli di partecipare ai più prestigiosi tornei del mondo. Avevo già avuto modo di recensire la versione

Globalmente parlando, non posso certo dire di essere stato deluso. Purtroppo, però, questi giochi (ad esclusione, forse, di Continental Circus) sono unicamente indirizzabili agli appassionati di simulazioni sportive, e

non posso assicurare a tutti gli altri che si divertiranno come la categoria menzionata. Io stesso non ho molto "feeling" per questo tipo di programmi, per tanto penso che non comprerei mai Grandstand. Tuttavia, WCLB è uno dei classici del C64, e Pro Tennis Tour è realizzato magistralmente, mentre l'unico vero e proprio bovagame è Gazza Super Soccer, forse messo lì per sbaglio. Se vi piacciono i giochi di questo tipo, però, DOVETE avere questa compilation.

**GLOBALE 80%**

Amiga, e non è passata assolutamente inosservata, a causa del suo indiscutibile valore tecnico. Titubante, ho caricato la versione C64 (che non avevo mai visto prima), e ne sono rimasto piacevolmente sorpreso: una volta che si prende la mano coi comandi, la versione a 8 bit risulta graficamente meno elaborata, ma molto giocabile e divertente. Un pezzo che consiglieri di non perdere a nessun costo.

**GLOBALE 89%**

**VIDEO**

**Videogiochi originali per  
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA -  
- NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM**

**GAME**

**ARRIVI SETTIMANALI**

**SOFT  
center**

**MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK - STAMPANTI - MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE - INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK**

**VIDEO GAMES**

**SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12**

# ULTIMATE COLLECTION

64

## PRO TENNIS TOUR

Ecco il tipico gioco per computer. Con la sola eccezione del calcio, il tennis è lo sport che vanta più conversioni elettroniche. Bisogna ammettere che la qualità media non è molto alta, ma anche sulle montagne rocciose crescono le margherite (sì, e subito dopo vengono mangiate dalle capre. AH, che immagine poetica -nd JH).

Pro Tennis 2 appartiene alla categoria dei giochi tennistici carini. Nulla che vi impedirà di dormire nottetempo, ma decisamente piacevole. Il gioco comprende un gran numero di tornei completi di classifica mondiale dei giocatori ed opzione per iniziare e svolgere una intera carriera. Molto bello il modo di practice che comprende l'utilizzo di una sparapalle per provare i colpi. Raccomandato.

**GLOBALE 82%**

## SKATEWARS

Guerra sui pattini, eh? Secondo me è un gioco abbastanza insulso. Sembra che abbiano voluto proporre un remake di Hat Trick, aggiungendo qualche elemento di gioco e cambiandone il punto di visto. Peccato che abbiano dimenticato di lasciare un po' di giocabilità. I giocatori sono un po' troppo lenti nelle reazioni al joystick (troppa inerzia, per intenderci) ed il rilevamento di collisioni con il fondale e con gli altri sprite è veramente disorientante. La presunta parte strategica (la scelta dei giocatori) non è poi tanto irresistibile, e l'unica cosa degna di nota nel gioco è lo scrolling fluido.

**GLOBALE 41%**

## ZOMBI

Ecco il tipico caso di tie-in non ufficiale. E' chiarissimo che sia la trama del gioco che il suo stesso nome siano stati presi dal film di Romero. Per il resto bisogna ammettere che non è proprio bruttissimo, la grafica è per lo più monocromatica e il sonoro non è proprio irresistibile, ma l'atmosfera di gioco non è malvagia.

Se siete in vena di avventure non troppo impegnative, potreste farci un pensierino. Altrimenti non aspettatevi troppo.

**GLOBALE 64%**

## STUNT CAR RACER

Ecco un gioco senza grandissime pretese, ma che riesce a divertire nonostante la sua semplicità.

Siete al volante di una potente auto da corsa (che assomiglia vagamente ad un dragster) e che dovete condurre su una moltitudine di percorsi pieni zeppi di saliscendi, salti, curve paraboliche e diavolerie del genere, che di solito dovrebbero starsene tranquille nelle piste per otovolanti, ma che qualche bontempone vi ha disseminato intorno per aggiungere un po' di pepe alla competizione. Tecnicamente il programma è molto ben fatto.

La grafica (vettoriale) che rappresenta l'azione di gioco scorre veloce e fluida, mentre l'auto risponde bene ai comandi impartiti dalla tastiera o dal joystick. In parole povere, è un bel gioco. Non sareste furbi a perderlo.

**GLOBALE 90%**

## A.M.C.

Il computer controlla il vostro stato fisico, analizza la situazione in atto, prende un caffè e decide che siete voi la persona adatta a portare a termine questa missione. In particolare dovrete affrontare tutte le difese di una base militare extraterrestre per salvare l'universo. E pensare che voi stavate solo cercando il bagno quando avete infilato la porta di quella benedetta camera criogenica. Questo è il tipico gioco della Dinamic. C'è uno sfondo guerreggiante e un'azione di gioco incredibilmente simile a quella dei giochi precedenti. Niente altro da dire.

**GLOBALE 55%**

## AFTER THE WAR

Ci risiamo. Ariecco un gioco della Dinamic. Ma non cambieranno mai? Sentite, facciamo così. Il gioco lo conoscete (è assolutamente uguale a tutti quelli precedenti), la storia non la conoscete ma non è molto importante (ci sarà qualcuno che deve penetrare da qualche parte perché da qualche altra parte bisogna uccidere qualcun'altro) e l'azione di gioco insieme al metodo di controllo del personaggio principale è incredibilmente immutato. Mah!

**GLOBALE 55%**

## ALLA FINE DELLA FIERA

Una compilation con due giochi molto belli, uno carino e tre che sarebbe meglio dimenticare. Se non avete quelli belli, comprate la compilation; altrimenti ...

**GLOBALE 60%**

# CONSOLEMANIA

**A**llora, cari lettori, improvvisamente abbiamo deciso (o meglio è stato deciso per noi) di non lasciarvi a secco di novità per quanto riguarda il mondo delle console; specialmente per quanto riguarda coloro fra di voi che sono i possessori di un connubio computer-console (non sapete ancora di Consolemania, il nuovo mensile SOLO per console?). Questo è un autunno di novità: sembra scoppiata la mania dei CD, uscirà un nuovo Lynx e si aspetta una valanga di titoli nuovi (come del resto sempre all'approssimarsi delle feste). Partiamo quindi con ciò che sembra essere l'ultimo grido in fatto di periferiche per console: il CD-ROM. Le uscite di questo periodo portano infatti a tre il numero di aggiunte CD per il PC Engine. La prima la conoscerete sicuramente (come no, è uscita due anni fa!!!), mentre le due novità sono rappresentate una da un'unità CD che comprende sia la console stessa che il lettore CD, e l'altra da un lettore da inserire nel retro del Core Grafx (non spaventatevi, non è altro che un PC Engine con un nome diversa). Mentre ciò che tutti aspettavano da eoni è finalmente arrivato: il Mega CD (ok, ok, è un CD-ROM per il Mega Drive, per chi si lasciasse impressionare facilmente).

**D**isco a accesso rapido con possibilità di usare sia dischi da 8 sia da 12 pollici, display a cristalli liquidi, sonoro stereo a otto canali. Fosse tutto qui! Ma il Mega CD ingloba anche degli integrati per la rotazione

hardware dello schermo (e i possessori di Super Famicom, o Super Nes come si chiama negli USA, sapranno cosa intendo quando mi riferisco a titoli come F-Zero, Super Prof. Baseball, ecc.).

**I**noltre le capacità di animazione della nuova periferica per Mega Drive rasentano il Full Motion Video (FMV, ancora virtualmente impossibile per un CDTV qualsiasi), con 15 immagini al secondo a tutto schermo. Così capirete i nostri cari ludici fratelli (che non è una parolaccia) giapponesi, che letteralmente

una produzione di sintonizzatori TV per questa ormai mitica console, la cui unica pecca consiste nella scarsità del software disponibile, pecca a cui tra l'altro si sta per rimediare con il rilascio di una ventina di nuovi titoli per Natale. Così passiamo al software, settore in ebollizione in vista del periodo natalizio. Qui è difficile procedere con ordine facendo una cernita tra le migliaia... beh forse centinaia... tra i molti titoli che mi vengono in mente:

Super Ghouls'n'Ghosts per Super Famicom, assieme a una nuova uscita dei

**L**a sfilza di nuovi titoli per il Lynx vede invece Warbirds, Hard Drivin', Rolling Thunder, STUN Runner, Toki, Geo Duel, NFL Football e molti altri che andranno a ingrossare le file dei (non molti) titoli per questa macchina. Invece il NES vedrà arrivare titoli quali Captain Skyhawk, Jack Nicklaus Golf, Shadowgate, Super Spike V'Ball, Solstice e Turbo Racing. Buone notizie anche per i possessori di Game Boy; prevediamo scontri terribili a livello di acquitrini, sono infatti in arrivo sia le Turtles che i Toads (i rospi ninja), assieme al vecchio compagno d'infanzia Bugs Bunny. Infine la novità per Game Gear: Woody Pop, un gioco nello stile ormai straconosciuto di Breakout, ma con un'altissima giocabilità.

**S**otto questa grandinata di giochi apro il mio ombrello e mi allon-



impazziscono per il fenomeno CD, mentre già una ventina di Software House si sono fatte avanti per produrre nuovi giochi. Mentre a proposito di nuove uscite non posso fare a meno di citare il rilascio del seguito del Lynx: il Lynx II (non l'avreste mai detto, eh?). A parte gli scherzi, la nuova console sta per essere lanciata negli Stati Uniti (dove tutti la stanno aspettando armati di retino). Il nuovo Lynx è essenzialmente il vecchio ridisegnato: più compatto e con qualche gadget in più (per risparmiare energia si può spegnere la retroilluminazione del monitor, per esempio). Pure si intravede la possibilità di

Simpsons, Ultraman. Mentre potremmo citare Alien Storm, Marvel Land, Bare Knuckle, Wrestle War, Saint Sword, Devil Crash MD (grande successo del PC Engine) e, "udite udite!", Out Run il tutto per Mega Drive.

**P**er la piccola di casa Sega invece la novità sono rappresentate dalla conversione di Shadow Of The Beast e dalla nuova uscita Out Run Europa, per cui anche gli utenti di Master System dovrebbero rimanere soddisfatti (specialmente dopo titoli come Pac-Mania e Populous).



tano nella pioggia, rimandandovi a Consolemania (dove ho più spazio e per cui ho più tempo) per informazioni, trucchi e tutto ciò che vi può interessare sul mondo delle console (e così mi faccio un po' di pubblicità, eh Giancarlo?).

# WORLDALS

**Ecco dalla Domark la compilation che riunisce forse l'unica vera chicca mai sviluppata dalla software-house inglese: Il sistema "Freescape".**

## DRILLER

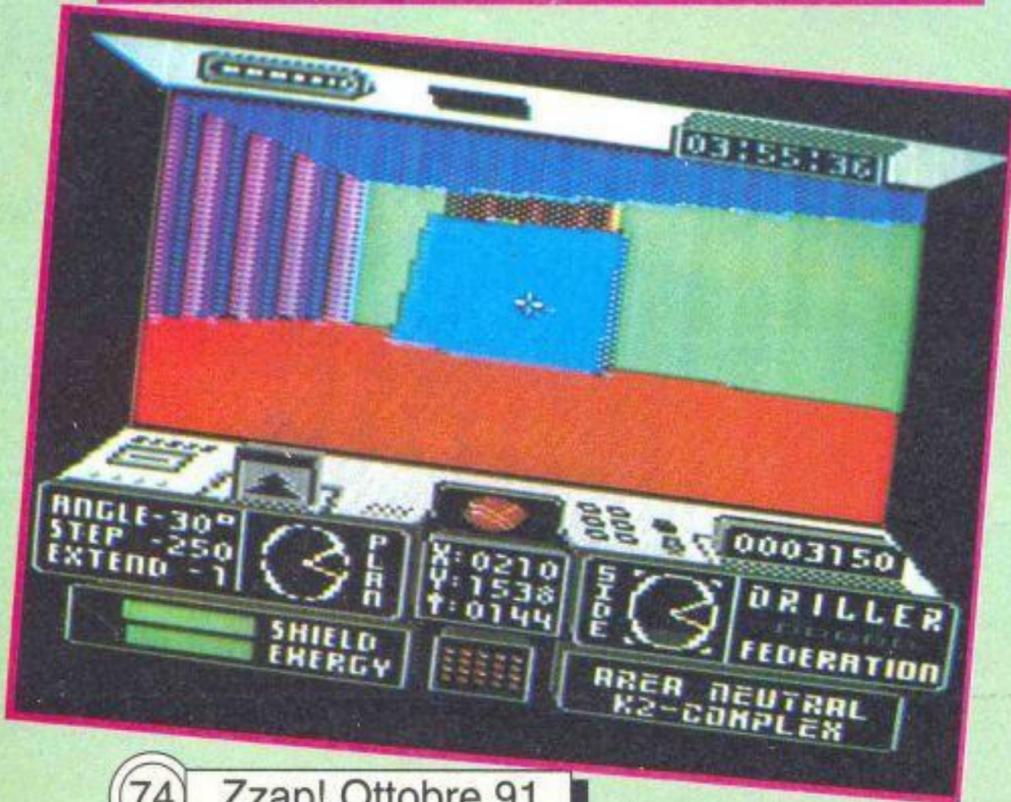
Sulla "luna" Mitril sono seriamente preoccupati. Il grande sfruttamento minerario a cui il suddetto satellite è stato sottoposto ha causato la formazione,

al suo interno, di vaste sacche di gas leggero ed altamente esplosivo. Se valutate il fatto che una semplice sigaretta gettata da un passante distratto e che si infila in un tombino può compromettere grave-

mente la salute di una intera città, cosa pensate che possa accadere se un enorme meteorite colpisce in pieno la simpatica mina planetaria? Non lo sapete? Beh, è una storia lunga e non ho tempo per spiegarvela. Da adesso, avete solo quattro ore di tempo per eliminare il gas residente sotto le 18 aree in cui la "luna" è stata suddivisa e rendere nullo il pericolo che un sassolino vi

contorto da rivaleggiare con il percorso che normalmente effettua una cartolina di auguri spedita da un amico per Natale e giunta ad un vostro omonimo nelle Filippine tre anni più tardi.

Ma non scoraggiatevi, se riuscirete ad arrivare in fondo potrete consolarvi di tutta la fatica fatta fumandovi una bella sig... Blaaaam.



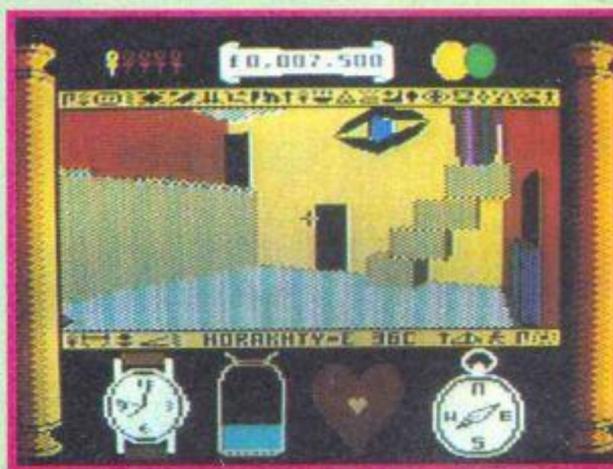
entri nella scarpa passando attraverso il cervello. La vostra opera comincia a bordo di una sonda, la quale ha la possibilità di materializzare quasi dal nulla una trivella che, se piantata nel punto giusto, provvederà a disperdere il pericoloso gas di sottoterra. Il vostro viaggio non sarà, però, di tutto riposo. Le difese del pianeta sono infatti ancora attive, e, essendo alquanto beote, vi tratteranno come un intruso accogliendovi calorosamente (già, le linee difensive sono costituite principalmente da raggi laser) ogni volta che entrerete nel loro raggio d'azione. Anche il "semplice" raggiungimento di una particolare zona può rivelarsi incredibilmente difficoltoso grazie ad un sistema "stradale"

talmente contorto da riva-

**GLOBALE 94%**

## TOTAL ECLIPSE

Tanto tempo fa, in Egitto, viveva un faraone scemo che non sapeva governare. Aveva ordinato di far sostituire tutte le coltivazioni di grano con coltivazioni di rose e anche se le



tavole erano decisamente più allegre e colorate di prima, il popolo, dopo un po', si stufo alquanto di pascolare nelle mense e decise di manifestare per le "strade" (forse "dune" sarebbe più appropriato) il proprio dissenso. In quei tempi una simile dimostrazione contro il faraone era una grave onta che il reg-



giungere in tempo utile la torre in questione e liberare il fratellino. Il gioco comincia all'esterno del castello dove un ponte levatoio aspetta solo di essere abbassato per condurvi all'interno. Una volta dentro troverete una gran quantità di tesori, enigmi e fantasmi pronti a giocare ognuno il proprio ruolo. I tesori rappresentano principalmente punti, ma alcuni possono celare delle subdolissime trappole. Gli enigmi non hanno un granché da fare se non starsene al loro posto sbadigliando finché non vengono risolti. I fantasmi, invece, hanno un gran da fare. In diverse locazioni, e in modi e sembianze diverse, appaiono degli spettri che sottraggono forza al nostro baldo cavaliere. Inutile precisare che se la forza del suddetto personaggio scende al livello minimo (zero), il malcapitato muore.

all'inseguimento del penny perduto (Tadah! - Nd Indiana J.) anche se in precedenza non si era mai avventurato nelle segrete per via di alcune voci sulla presenza di un gran numero di spettri e trappole che sono così di moda nei castelli scozzesi. Una volta preso il coraggio a due mani, scende le scale che lo portano sul luogo e si rende conto di quanto veritiere fossero le suddette voci. Gli spettri sono praticamente dappertutto, danno balli in maschera e invitano gli spettri dei vicini ad allegri banchetti, mentre le trappole sono un po' più rade grazie, soprattutto, ai ragni velenosi che le rendevano superflue in alcuni luoghi. Comunque il nostro duca non si dà per vinto. Riuscirà un giorno a trovare quel penny, o nel peggiore dei casi si unirà alla allegra banda di fantasmi che abita lì già da un bel po'.

gente non era disposto a tollerare. Fu così che chiamò a raccolta i suoi sacerdoti e fece lanciare la maledizione più scema e fuori da ogni logica ragione d'esistenza dell'universo: qualunque cosa avesse oscurato il sole durante le ore del giorno (neanche fosse tanto), sarebbe stata immediatamente distrutta. Tra un paio d'ore una eclissi oscurerà il sole, e cosa ne sarà della Terra? Se la Luna esplodesse, anche la Terra ne uscirebbe malconcia, quindi qualcuno dovrà addentrarsi nella piramide del vecchio (ed ormai imbalsamato) zoticone e distruggerne il sacro amuleto che custodisce il segreto del maleficio.

prolungare il vostro soggiorno in Egitto. Fate attenzione a tutto ciò che sembra invitante perché quasi sicuramente nasconde un tranello, e non lasciatevi prendere dall'ingordigia quando capiterete nella stanza del tesoro: è difficile correre con una tonnellata d'oro in tasca. Bye.

**GLOBALE 92%**

### CASTLE MASTER

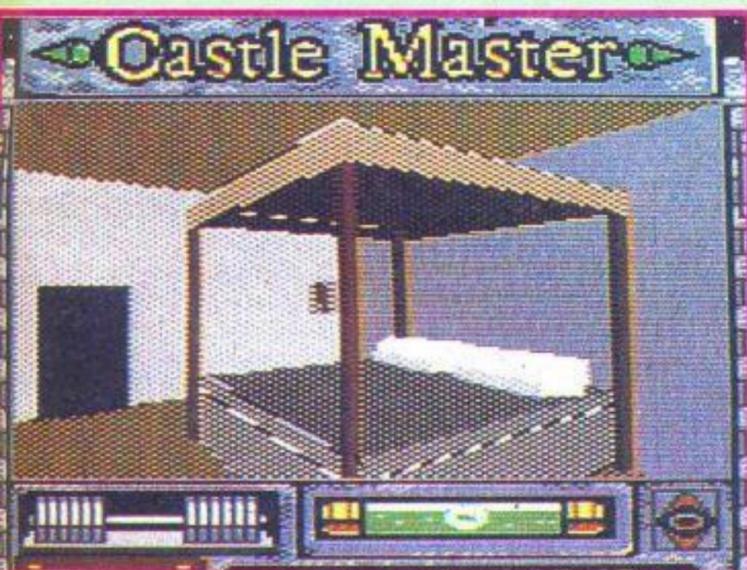
Avere un fratello minore è una fregatura; avere un fratello maggiore è una gran cosa; avere un fratello gemello è una lotteria. In questo gioco, infatti, impersonate un cavaliere

che deve liberare il proprio "gemellino" dalla prigionia di un mago malvagio che lo ha confinato in una torre del proprio castello. Onestamente non ve ne freggerebbe neanche tanto della cosa,

se non fosse che il mago sta utilizzando l'anima di vostro fratello come richiamo per la vostra. Unico modo per impedirgli di sottrarvela è quello di rag-

**GLOBALE 92%**

**GLOBALE 91%**



Purtroppo il vecchiccio è diventato furbo subito prima di morire, e la piramide è piena zeppa di trabocchetti simpatici che potrebbero fare in modo di

### THE CRYPT

Gli scozzesi sono veramente incredibili. Mentre il duca Mc Coy (he, he, long life and prosperity, uman beings - nd Spock) camminava tranquillamente per il cortile del suo castello giocherellando con una moneta da un penny, venne distratto da una rondine che cinguettava volteggiando e si lasciò sfuggire di mano la moneta. Questa riuscì ad infilarsi perfettamente in una stretta fessura che funge da presa d'aria per i piani più alti delle segrete. Sedata la crisi isterica in cui era caduto per essersi lasciato sfuggire una moneta di mano, il duca si lancia

Concludendo bisogna precisare che nonostante i voti siano tutti abbastanza simili, i giochi sono tutti abbastanza differenti per ambientazioni ed enigmi tra di loro. Il fatto che mi sia piaciuto più Driller degli altri viene giustificato solo dal fatto che sono appassionato più di fantascienza che di archeologia o ambientazioni medievalescanti. Ricordate che tutti i giochi si mantengono su uno standard qualitativo molto alto e che sicuramente vi terranno impegnati a lungo. Affrettatevi a comprarli.

**GLOBALE 94%**

# SOFTTEL

DISTRIBUTORE  
ESCLUSIVO  
PER L'ITALIA



**rotodesk**  
by IMELL

...e fai come ti gira

SOFTTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) - Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

PROGETTO GRAFICO Tel. 06/5871089

Dopo avervi illustrato le sventurate condizioni ambientali con le quali abbiamo dovuto forzatamente convivere ai tempi della realizzazione del numero di Settembre eccovi un breve scorcio di quanto accade in questi giorni... La redazione è in procinto di traslocare, ormai con l'apertura ufficiale della terza rivista lo spazio era insufficiente ed era quindi venuto il momento di muoversi a nuova destinazione; nel frattempo ognuno di noi (inesorabilmente concluse le vacanze) è tornato a fronteggiare le solite questioni che attanagliano l'esistenza di ogni giovane benpensante (interludio: se per caso a qualche d'uno venisse l'idea benemerita d'ospitarmi a turno nelle vostre case, sappiate che l'apprezzerai moltissimo, se non riesco a dare un paio di esami in questa sessione mi sa tanto che andrò a scrivere le mie recensioni sotto un ponte... NdMax), riprendendo così quella tutto sommato piacevole routine quotidiana, che, per quanto mi riguarda, viene anche mensilmente intervallata dalle vostre missive. A tale proposito vorrei aggiungere qualche osservazione, sarò per via della calura estiva, ma non m'è sembrato di ritrovare la solita brillantezza e varietà che erano solite caratterizzare le lettere, cerchiamo quindi di impegnarci tutti quanti per proseguire quella strada che abbiamo ormai intrapreso insieme, e che chissà dove riuscirà a condurci...



che nove volte su dieci sono finite nella mia fantasia... Quanto mi mancherà The Sentinel, o Archon, o IK+... Quanto mi mancherà il joystick, il runstop-restore, il poke 808,255... Quanto? Ma vale la pena tenere con sé i propri ricordi per sempre? Nella memoria sì... Ma arriva il momento di separarsene... Sono sicuro che anche Linus, un giorno, metterà via la sua coperta...

Probabilmente non saprò mai se pubblicherete questa lettera, perché io, dopo più di 50 numeri vi abbandono qui... So che vi siete impegnati: grazie.

Non so perché ho scritto questo... Forse perché qualche d'uno, leggendo, rifletta su come stanno le cose oggi in questo strano mondo dei videogames... Ma no... L'ho scritto solo perché un amico salutava sempre prima di andarsene... E' stato bello, come forse non sarà mai più... Addio"

Marco

Ricordo perfettamente il giorno in cui comprai il primo numero di ZZAPI, l'entusiasmo con il quale divorai ogni pagina, tutte quelle recensioni, quelle foto, perfino la pubblicità, quella di Knight Games che mi sembrava eccezionale... Adesso ho in mano l'ultimo numero della rivista, senza praticamente rendermi conto di quello che faccio leggo una piccola scritta, apparentemente insignificante, siamo arrivati al cinquantanovesimo numero, al sesto anno...

Tutto questo è buffo e al tempo stesso tremendamente angosciante, mi sembrava ieri che tempestavo il mio edicolante di domande sull'uscita della rivista, per conoscere tutte le novità, le preview, come quella di World Games, tutti sogni che si sarebbero poi tramutati in una fantastica realtà che mi ha fatto compagnia per tanti mesi... Come dimenticare poi i primi videogiochi, quelle centolire che stavano a malapena in mano e quegli schermi a volte irraggiungibili, tutte quelle partite a Crazy Kong, Zero (di Defender originale non ne ho mai visto nessuno...), Time Pilot, Mr Do... Adesso che ho anch'io vent'anni compiuti e sono riuscito a realizzare un sogno che allora mi sembrava impossibile, scrivere per

**RICORDI...**

"Addio...

Arriva per tutti questo momento... Credo. A volte penso a questi ragazzini di oggi, che imparano a conoscere i videogiochi su un Megadrive o un'Amiga... E che pensano di sapere tutto sui programmi per i loro computers... Non fraintendetemi: il mio è un sorriso, non una smorfia... Che riescano a divertirsi questi giovani d'oggi... Almeno quanto mi diverto ancora io... Perché ormai, da piccolo mago dei videogiochi, sono diventato un vecchio saggio... Non poi così saggio... Sapete: ho vent'anni. E questo potrebbe non voler dir niente... Ma, invece, vuol dire tante cose...

Io ho giocato a Pac-Man, quando era una novità... E prima ancora a Space Invaders... Ho visto Dragon's Lair... Sono stato un asso a Star Wars... Ho giocato a Defender, Missile Command... Ho visto l'era in cui i giochi che c'erano affascinavano ancora, quando

tutti i giochi erano diversi e si giocavano meravigliosamente... Ed ho visto l'era nella quale i giochi hanno cominciato ad assomigliarsi tutti, in cui giocare non era poi così bello... Ma ovviamente, allora ero bambino (ma vi ricordate quanto era bello Frogger?)... Ed inoltre... Ho comprato ZZAPI! Fin dal numero 1 (quanti di voi possono dirlo?)... Perché compravo Videogiochi, Home Computer... Perché... Avevo un Commodore 64... Ed ora, ora che ho un bel 386 da 5 milioni, che devo ricominciare da capo, ripenso... Avrei potuto tenere il mio Commodore 64, come si tiene un vecchio giocattolo, un vecchio libro... Ma no, bisogna sapere dire addio anche alle cose più care... Ed intanto...

Ripenso al giorno in cui lo comprai, e giocai tutta la sera (quanto era bello Pole Position...)... Quando iniziai a scoprire i trucchi del mestiere... Quando terminai Impossible Mission... E Forbidden Forest... Ed Armalyte, Antiradi,

Highway Encounter... (Ed ora, giochi due ore, e hai finito un gioco...)... Ripenso ai giochi comprati a Londra (un occhio della testa per quattro giochi bruttissimi... Ed il primo numero inglese di The Games Machine!)...

Ripenso a tutti i miei dischetti, che conosco ancora come le mie tasche... Alle immagini che ho disegnato col Koala Painter... Alle mie utility, quelle fatte da me... Al finto copiatore (un disco in un passaggio...)... Al videogioco fatto col Seuck che vi ho mandato (almeno la grafica dovevate ammettere che era da Oscar...)... Ma a vi è mai arrivato? Si chiamava "97"... E ai due anni di ricerca per ottenere 128 set di caratteri diversi, per poi mandarli ad una casa di software (a proposito: se per caso mi sentite, sappiate che vi regalo il tutto... Usate pure i miei due anni di lavoro...)... E ripenso ad Elite, che ho ancora nel disco 1, con 300000 crediti e una nave da guerra... E le animazioni, i fondali, gli sprite, le idee per 1000 giochi che non vedrà mai nessuno,

# GIOCCARE

# E' PIU'

# FACILE CON.....

## Nintendo

### ENTERTAINMENT SYSTEM™

**LEADER**  
DISTRIBUTION



NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO COMPANY, LTD. © 1987. THE DESIGN, CHARACTER ART, AND SOUND EFFECTS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO COMPANY, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO OF AMERICA, INC. IS THE U.S. IMPORTER AND DISTRIBUTOR OF NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PRODUCTS.



quella rivista che così impazientemente attendevo ogni mese, sento tutti questi sbiaditi ricordi che si scontrano nella mia memoria, è come aver smarrito il senso del tempo, cosa significa "Anno VI", come può essere già passato tutto questo tempo? I primi compiti in classe bigiati, Platini che era all'apice della sua trionfale carriera, i primi pomeriggi in discoteca (magari vestiti da paninari scatenandosi alle prime note di Wild Boys), McEnroe che vinceva Wimbledon, una Ferrari in cui ancora si sentiva aleggiare lo spirito di Villeneuve, le ragazzine... Adesso invece è tutto diverso, non ho più la sorpresa di vedere un nuovo ZZAP!, meglio così s'intende, perché ho la fortuna di contribuire alla sua realizzazione, la mia vita è sicuramente più intensa di allora, ma allo stesso tempo ho purtroppo perso, temo irrimediabilmente, quell'ingenuità che faceva illuminare gli occhi di un fanciullo di fronte ad un paio di sprite monocromatiche che si muovevano...

Anch'io sono cresciuto, è inevitabile, succede a tutti, e tutto il mondo che mi sta attorno è cresciuto con me; la tua lettera caro Marco, visto che abbiamo la stessa età e quindi vissuto più o meno le stesse esperienze, rispecchia delle sensazioni che condivido e che, anche al di fuori del campo dei videogiochi, sono ormai destinate a accompagnarmi per il resto della vita. Per quanto "malinconicamente dolorosi" questi possano essere, è inutile nascondere i ricordi, non è possibile dimenticare quello che siamo stati, perché altrimenti non potremmo essere quello che siamo adesso; comprendo il tuo discorso, e non voglio quindi entrare nel merito delle tue scelte personali, anche se sono fermamente convinto che Linus non abbandonerà mai la sua coperta... Quel giorno sarebbe l'ultimo... Evolversi comporta necessariamente una "rottura" fra passato e presente (per un futuro possibilmente migliore), ma non avrebbe senso mettere da parte tutto quello in cui abbiamo creduto, e che, nel bene o nel male, è destinato a rimanere una parte della nostra vita... Quella vita per la quale, a differenza dei videogiochi, non esiste nessun cheat-mode che possa riportarci indietro... Ciao Marco, per noi rimarrai co-

munque un lettore di ZZAP!

### CONSOLE...

Ebbene sì! Proprio come avete voluto voi le tanto discusse console sono finalmente sparite dalle pagine delle nostre due riviste per dare così vita ad un terzo mensile ad esse interamente dedicato. Mi auguro che avrete appreso questa notizia con l'entusiasmo che sembra trasparire dalle vostre lettere, anche perché per noi questo rappresenta sotto certi aspetti una notevole complicazione. Non è più infatti così facile reperire mensilmente il materiale sufficiente per realizzare un numero e, considerato che da oggi in poi non avremo nemmeno il supporto inglese (visto che la Newsfield ha definitivamente sospeso la pubblicazione delle sue riviste), andiamo incontro ad un futuro per certi versi ancora ignoto... Detto questo non possiamo che rinnovare la collaborazione con tutti voi lettori che invitiamo a indicarci possibili rubriche o novità da poter eventualmente inserire, sottolineando quindi come anche ZZAP!, al pari di TGM e CONSOLEMANIA, sarà d'ora in poi interamente italiano...

### PAOLONE INVADE LA POSTA!!

Beh, veramente non si tratta proprio di una "intrusione", visto che devo ringraziare l'onnipotente Ricki per avermi concesso questo spazio (onnipotente? Di più, molto di più... NdR). Beh (ancora? Ma fai colazione con il latte di capra, oppure mi prendi in giro? NdR), visto che non ho mai fatto mistero di essere un "Bovabyte", non posso fare a meno di ringraziare, seppur in ritardo, Andrea Lanza per la splendida lettera pubblicata sul numero scorso di Zzap!, ovvero "Bovabyte II", che mi ha fatto davvero sbellicare dal ridere. La cosa che ho maggiormente apprezzato, è come il simpatico lettore con le sue argute considerazioni sul "mondo" dei videogiochi sia riuscito ad entrare vivamente nell'ordine di idee e nello stile che, all'epoca, ha sempre caratterizzato Bovabyte (sono passati più di tre anni dal primo numero della fanzine, che ha sospeso la propria esistenza proprio con l'articolo apparso sul nr.45 di Zzap!).

Dave ha apprezzato soprattutto la sezione dedicata ai trucchi, con particolare riferimento a quello per il Nintendo. Ad essere sincero, né io né Davide avremmo mai potuto immaginare che, prima o poi, qualcuno avrebbe sentito la mancanza dei nostri articoli demenziali (scritti nelle notti di luna piena, quando le nostre personalità subivano una licantropica metamorfosi in GMP e DGS...)(tutte scuse, lo fanno solo per appellarsi al WWF con la speranza di poter così ottenere un valido aiuto contro il tirannosaurico JH che incombe ormai su tutti noi con la terribile ferocia di un vero caporedattore, ndR), e la tua iniziativa ci ha davvero commossi. A questo punto mi chiedo però "a quando un Bovabyte Official Fans Club"? Naturalmente Scherzavo. Il nostro lavoro di redattori di Zzap!, ci ha privati del tempo necessario per proseguire Bovabyte, ma non è detto che se le richieste dovessero tornare, non ci faremo in quattro per accontentarle. Grazie, Ricki, Grazie Andrea e... Grazie a voi che mi avete sopportato (pensate un po' noi che ce lo dobbiamo sorbire tutte le settimane... Scherzo, in fondo è un bravo ragazzo, molto in fondo!). Ed ora, continuate pure a leggere la posta, siete davvero dei lettori meravigliosi! (aoh! Non montatevi la testa, però!).

Paolo

### SALUTI DAI LETTORI

Non volendo far alcun torto a voi lettori di ZZAP!, rispetto a quelli di TGM, m'è sembrato logico ribadire i più sinceri ringraziamenti ai lettori che anche in vacanza si sono ricordati di noi inviandoci una loro cartolina. Cominciamo con Cristian Vaccari (dalla Versilia, che meriterebbe cinque citazioni! Max che va in windsurf? Ah, ah, la prima volta sono andati a recuperarlo in barca, recentemente è stato bandito da tutti i litorali europei per tentato omicidio a colpi d'albero...), Piero '74 (da New York, "stracolma di videogames e un sacco di cose molto più interessanti..."), Luca Romagnolo (da Peschici, e come no! Certo che abbiamo trascorso le nostre vacanze su qualche isolotto delle Seychelles o Maldive...), Angelo Castagnino (da Siracusa), Stefano Maggi (da Scella dei Generali), Micky (da una fattoria

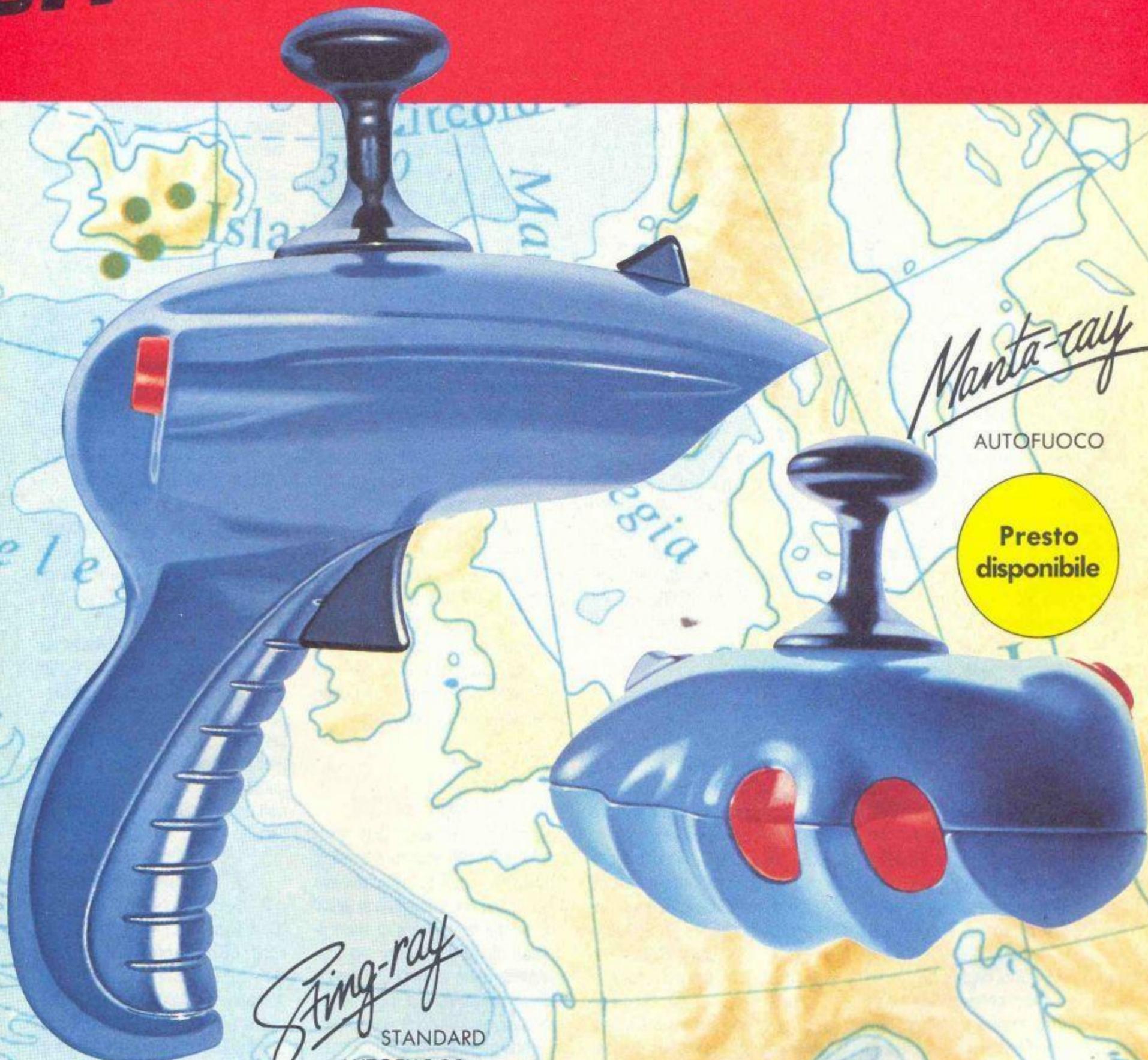
non ben precisata), Marco Pelloni (da Riccione), Alessio S. (da Riccione), Marco Pelloni (da Riccione), Fulvio Trinca (anche lui da Riccione, ma allora eravamo tutti lì... Almeno per qualche giorno, ndR), di nuovo Luca Romagnolo (che ha fatto anche un salto dalle parti di una bella biondina poco vestita distesa in acqua, bel posto! Mi chiede poi se uscirà un C64 portatile grosso come un walkman, ove tu metti la cassetta, schiacci play e dopo un po' puoi giocare... Certo che sì, solo che invece del joystick si giocherà con le cuffie!), Andrea (dalla Sicilia, niente male... L'anguria...), Giovanni Turrisi (da Amsterdam, la cartolina è di una particolare tifosa dell'Ajax, se fossero tutte così, altro che violenza negli stadi...), Leonardo Vito (da Londra), Anonimo (dalle Isole Eolie), Marco Amato (dal Canale di Corinto (sono passato anche da lì! NdR)), nuovamente Luca Romagnolo (questa volta dal Gargano, incredibile, ma anche qui un paio di panorami veramente notevoli...), Tommaso Civieri (dalla Punta di Balbianello), Fabiana Sasso (da Roma), Marco Tonetti e Ivan Chiesa (da Langosco), Riccardo Bacchi e Paolo Baratti (dal Golfo di Orosei), Luca Romagnolo (questa volta direttamente da un'intima camera da letto) e quindi la cara Sim dall'Inghilterra, per quanto riguarda il castello ci hai azzeccato, non era quello di Windsor, ma va bene lo stesso...

### VIDEOFANATISMO?

"Caro Ricki, ecco che come promesso mi rifaccio vivo, anche se non per fare le domande che preannunciai (tu intanto tieniti psicologicamente pronto!). Il motivo che mi spinge a scriverti è un tema di riflessione che negli ultimi giorni mi ha decisamente assillato. Premessa della Premessa... C'era una volta, tanto tempo fa, un ragazzo appassionato di computer la cui attività videoludica era tuttavia piuttosto breve e scarna. Per tenersi informato e farsi due (talvolta anche tre) risate leggeva un paio di riviste (tali ZZAP! e TGM, non so se li conosci)(Mmmmh, mi sembra di averli già sentiti... NdR) in cui tanti

# DA UN ALTRO PIANETA

Dutch and Dutch



*Sting-ray*  
STANDARD  
AUTOFUOCO

*Manta-ray*  
AUTOFUOCO

Presto  
disponibile

- 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 

pazzereLLoni davano il loro giudizio a tanti giochi. Un giorno lesse una recensione di una compilation, The System 3 Premier Collection, e pensò: "Vacca boia, questa è storia del C64, e io posseggo solo mezzo gioco della raccolta (Ninja 2 per l'esattezza): deve essere mia". E così fu, dopo aver rastrellato ogni negozio del suo natio borgo selvaggio se ne accaparrò una copia (a rate, visto il prezzo che non si poteva permettere!) e si buttò anima e corpo in essa (la raccolta!). Ma il fato avverso gli era ancora vicino: voleva terminare Ninja Remix, ma non gli caricava il quarto livello con nessuno dei suoi (2) registratori (se ti può interessare lo stesso spiacevole inconveniente mi è stato segnalato da altri due lettori (Gaetano e Aldo Chiummo), potrebbe quindi trattarsi di qualche difetto su vasta scala. Noi qui in redazione abbiamo ricevuto la copia su disco e quindi non so cosa dirti... NdR). Così parti alla volta di un suo amico per provare il gioco.

Premessa...

Arrivato dal suo amico, quest'ultimo e lo sfigato ragazzo, si misero a giocare a Ninja Remix. Il ragazzo lasciò giocare il suo amico, che non possedeva il gioco, dandogli "solo" alcune indicazioni. Tutto andò per il verso giusto fino al secondo livello, ma lì il destino era ancora in agguato. Volle infatti che l'amico fosse appassionato di giardinaggio e collezionasse vasi di fiori. Anche nel gioco manifestò purtroppo questo suo hobby, e si mise a raccogliere (in testa) i vasi che le signore gli offrivano onorevolmente, perdendo vite e minuti preziosi. Non soddisfatto ripetette (questo passato remoto mi sembra di dubbia origine, ma potrei sbagliarmi... NdR) questa operazione più volte, ma così scappò la pazienza al povero ragazzo che disse: "Per favore il deficiente (ci vuole la "i"?)(Non lo so mica, io scrivo sempre in una mia lingua particolare, il testo viene poi tradotto in italiano da altri, ndR) fallo a casa tua!". "Ma, guarda che siamo a casa mia!!!". "Ah, già, beh, allora fallo la prossima volta. Queste sono cose serie!".

Riflessioni...

Terminata questa parodia (spero ti sia piaciuta) di quello che mi è successo, passo ad analizzarla e a recuperare il mio cammino mentale.

Come avrai notato, ho sottolineato "queste sono cose serie" (fate finta che ci sia una riga sotto, ndR). Ti chiederai perché (forse l'hai già capito, dato il tuo livello mentale oltre la norma (nel senso buono!)(pensavo fosse uno "sfottimentos"...)), vero? Tagliando tutte le tappe della mia riflessione (sarebbe il doppio della Treccani se le scrivessi)(non so perché, ma mi ricordi Max! NdR), sono giunto a questa conclusione.

Mi sembra che molto spesso vediamo (io per primo si intende) il computer sotto una luce sbagliata. Diventa per gli appassionati una ragione di vita, qualcosa che alla lunga diviene addirittura opprimente e schiacciante. Secondo me non dovrebbe essere così: i computers devono essere "a servizio" della vita, rendendola più allegra; devono essere un qualcosa per migliorarla, ma non bisogna che diventino l'unica attenzione, l'ultimo fine. I videogiochi sono divertimento, e così se uno si diverte a collezionare vasi in testa, ben faccia. Divertimento in fondo è anche uscire dai canoni convenzionali più o meno imposti dalla società per sentirsi più forti, più liberi, più stessi. Questo è tutto, spero di aver espresso bene quello che provo (anche se non ne sono per niente sicuro). Probabilmente molti sono giunti prima di me a questa considerazione e molti si comportano nel modo giusto senza saperlo, ma, se anche a solo una persona servisse quello che ho scritto, beh, allora questo sarebbe già sufficiente a soddisfarmi. Concludo quindi con tre riflessioni (non mie, purtroppo):

La vita è uno specchio: se le sorridi, ti sorride (O. Wilde).

Chi ha provato il bisogno di una parola amica, sa darla a chi gli passa accanto con il dolore nel cuore.

La vita, se la viviamo solo per noi, si distrugge da se stessa. Ognuna dona ciò che il suo cuore contiene. Sperando di non avervi annoiato..."

*Massimo Raviolo*

Come sempre il giusto (per quanto variabile e, forse, soggettivo) si trova da qualche parte in mezzo ai due estremi divergenti. E' però una caratteristica, che non esiterei a definire ormai prettamente umana,

quella di smarrire spesso l'equilibrio di un rapporto con una realtà esterna che finisce così per degenerare da oggetto di divertimento (come tale accessorio e marginale) a vero e proprio perno focale di una condotta di vita evidentemente corrotta e snaturata. Basta pensare a quello che è ormai diventato il fenomeno calcistico (che mi è, fra le altre cose, molto caro), oppure certi fanatismi tipici della società contemporanea per rendersi facilmente conto di come il problema da te delineato, in un ambito circoscritto come quello dei videogiochi, non è altro che un minimo aspetto di un'attitudine ormai profondamente radicata nei nostri animi. A questo punto non so cosa aggiungere, anche perché è un problema che bene o male ci riguarda tutti, al momento mi viene in mente solo una cosa...

Sbagliando si impara... Anche se a volte abbiamo bisogno di farci male, prima di capire che si stava sbagliando...

## FANS PARADE

In attesa dei nuovi giochi autunnali, le posizioni di testa sono rimaste pressoché invariate (Turrican II non vuole proprio mollare, ed è stato addirittura affiancato dal suo predecessore!), in coda invece (dove bastano ancora pochi voti per muovere la classifica) la situazione è più movimentata. Mi raccomando di farci sempre sapere le vostre preferenze...

- 1 TURRICAN II (1-4)
- 2 TURRICAN (3-4)
- 3 NINJA III (4-3)
- 4 CREATURES (2-4)
- 5 RAINBOW ISLANDS (7-4)
- 6 MITH (6-2)
- 7 TURBO OUT-RUN (8-4)
- 8 MICROPROSE SOCCER (13-1)
- 9 GOLDEN AXE (5-4)
- 10 BUBBLE BOBBLE (15-3)
- 11 ROBOCOP 2 (17-4)
- 12 GP TENNIS MANAGER (N-1)
- 13 BATMAN (11-4)
- 14 FLIMBO'S QUEST (N-1)
- 15 GHOST'N'GOBLINS (19-2)
- 16 FI GP CIRCUIT (16-2)
- 17 STUNT CAR RACER (N-1)
- 18 LOTUS ESPRIT (10-2)
- 19 F1 MANAGER (20-3)
- 20 ARMALYTE (18-3)

## INTERPRETAZIONI EPISTOLARI IV

"Cara redazione di ZZAP!, vorrei dirti di recensire sul prossimo numero della vostra entusiasmante rivista, il bellissimo Emlyn Hughes (chiamato più comunemente International Soccer) sulla Premier Collection.

Per per è sicuramente il miglior gioco calcistico per C64, infatti ha moltissime opzioni, ma la grafica andrebbe un po' rivisitata.

Sebbene queste carenze possono essere spiegate dal fatto che il C64 ha solo 8 bit, credo proprio che la grafica risulterebbe migliorata con l'utilizzo di una cartuccia potenziata.

Non vi pare?"

*Giulio Provenzale*

Eccoci di nuovo, a quanto pare il problema sembra ancora attuale. Come già detto la tua questione non è risolvibile con la cartuccia, che non ha alcun potere benefico sulla grafica; la cosa è diversa, nella fabbrica Commodore c'è infatti un omino che si occupa della distribuzione dei chip e dei bit, ne getta una manciata all'interno di una lattina tipo birra e poi si vede cosa può venirne fuori, se un Commodore 64 oppure un Amiga 500, 1000, 2000...

A volte succede però che rimanga qualche bit residuo inutilizzato, che finisce così per annoiarsi un sacco da qualche parte sotto la tastiera, tutto quello che devi fare è convincerlo a darsi da fare, il come però tocca a te scoprirlo, non posso mica dirti tutto...

"Cara redazione di ZZAP!, ... Volevo criticare la maggior parte di voi redattori, perché dite che durante l'ora di latino ci si dovrebbe comportare come se fosse l'intervallo.

Sul numero 55 un lettore raccontava di aver comprato ZZAP! e di averlo letto a casa, mentre proprio tu lo invitavi a leggerlo durante la scuola. Voi ciò solo perché sapete che al povero ragazzo il Prof gli avrebbe ritirato il giornale cosicché lui avrebbe comprato un'altra copia di ZZAP! e voi vi sareste arricchiti..."

## Un ignoto lettore di Bolzano

Ma no! Non ho mica detto che uno durante le ore di latino si dovrebbe comportare come all'intervallo, ci sono un sacco di cose che non si possono fare all'intervallo, ma solo durante l'ora di latino! Che gusto c'è a leggersi la Gazzetta senza il timore di essere scoperti... Ovviamente scherzo (ognuno è comunque libero di comportarsi come preferisce), visto che non potrei certo rappresentare un valido modello, non mi sembra il caso di raccontare cosa ero solito fare a scuola, almeno in quei giorni che decidevo di andarci... Ebbene sì! Abbiamo una convenzione particolare con i professori per farvi ritirare le riviste, in cambio gli mandiamo i giochi gratis...

## STORIELE ANOMATOPEICHE II

"Nel SYSTEM, in mezzo all'OCEAN, sorgeva una PALACE con un grande CAPCOM. Questo sognava di arrivare primo nelle gare annuali di SEGA (...scusate, m'è venuto da ridere... NdR) e vincere così il grosso premio in SILVER-BIRD. Il suo diretto avversario era TITUS, che grazie ai suoi SPECIAL FX riusciva a vincere le gare e voleva arrivare alla MILLENIUM vittoria. Ogni notte CAPCOM sognava IDEA per battere TITUS, ma faceva SSI! a lui stesso per paura di essere scoperto. Quella sera iniziarono le gare e CAPCOM non vedeva l'ora che il giudice pronunciasse GO! al via la gara si fece subito ELECTRIC DREAMS e DYNAMIC, ma alla fine grazie alla sua ACTIVISION e ai suoi compagni di squadra CAPCOM vinse una gara EPYX".

Tiziano Santoro

## POSTA SYNTHETICA

Cominciamo subito con un sacco di complimenti a Federico Badalassi (niente da fare invece per Davide Bonicelli), il motivo ve lo dirò, forse, fra qualche mese... Uke di Zena mi dice: "Un mio amico ha giocato per più di 7 ore di fila a Ghostbusters, è grave?", diagnosticare una situazione patologica senza poter visitare il paziente è

piuttosto difficile, ad ogni modo almeno fino a quando non avrà iniziato a vestirsi con un lenzuolo bianco e lanciare la marmellata sulle pareti la situazione dovrebbe essere ancora sotto controllo...

Per quanto riguarda eventuali poster all'interno della rivista (come suggerisce anche il simpatico Forint), è un'ipotesi che stiamo seriamente prendendo in considerazione...

Marco (il cognome è stato inghiottito dal word processor, oppure proprio mancava) vorrebbe che le foto con le ragazzine giapponesi, che sono saltuariamente comparse sulle nostre pagine, aumentassero. Purtroppo erano cose che prendevamo dalle riviste inglesi e che temo quindi non rivedrete molto presto; se proprio insistete possiamo provare con un cosciotto peloso del caporedattore Giancarlo, una foto di Max col camicione da notte, Paolo in boxer che fa le flessioni, Alex che zampetta per la stanza col l'attillatissimo body nero oppure Stefano sotto la doccia che gioca con il gameboy, ma non credo che sia lo stesso, voi che cosa ne dite?

Un problema che a volte salta fuori... Qualcuno (come ad esempio Luca Galiero e Angelo Castagnino) ancora si chiede che cosa significhino le varie "ndMax... NdJH... NdP...", si tratta di una riedizione (nata dalla megalomane mente contorta di Max) della celebre "nota del redattore", poste generalmente alla fine di una parentesi significano generalmente un'introduzione di un altro personaggio all'interno della posta o altre rubriche, nella maggior parte dei casi però sostituiscono le vere e proprie firme per le recensioni...

Un torneo di calcio con le altre redazioni? Questa è l'idea di Mauro Prek, che noi comunque avevamo già preso in considerazione. L'unico problema riguarda la carenza di elementi (non siamo poi tanti...), e non certo perché ci manca il fisico!!!

Un saluto ad Andrea Zamboni, purtroppo la tua storiella "dell'ultimo sessantaquattista che non si lascia abbindolare da un sonoro e una grafica priva di sostanza, cose che sono come il miele che gli antichi mettevano sul bicchiere dei bambini per fargli bere la medicina amara ("... pueris absinthia taetra

medentes cum dare conatur, prius oras pocula circum contingunt melis..."), è Lucrezio, ricordi liceali... Ovviamente non mi ricordavo esattamente i versi, solo il contenuto che è stato un piacere rileggere, con ancora le scritte in matita finissima camuffate fra le note, un classico... NdR), ma che sono soltanto una copertura alla mancanza di idee e originalità...", sarebbe stata troppo lunga da pubblicare interamente, il contenuto è comunque chiaro.

Nino Cervone e un gruppo di lettori napoletani invocano una simulazione dignitosa della pallanuoto, per la gioia di tutti gli appassionati di questo splendido sport, proporremo l'idea, non toccherà poi a noi realizzarla... "Come mai nel numero di Settembre 89 il voto globale di Licence to Kill era 68% mentre quello di Giugno 90 è stato di 81%. E (con l'accento) forse, come dicevi in Cina, una plesa pel i folnelli?". Questo è quanto ci chiede Francesco Russian, la risposta è semplice: prima di tutto ognuno può avere la propria opinione, ma in questo caso la cosa importante da sottolineare è che quel gioco evidentemente non meritava il prezzo pieno, mentre come budget risulta decisamente più interessante, specie per gli amanti del grande James...

Gianluca Uccedo vuole sapere se è mai stato realizzato un gioco dei Visitors (il gioco è uscito ormai cinque anni fa, graficamente non era malvagio, la marca non me la ricordo (forse Firebird, o forse Virgin)), per il resto presenta nuovamente il problema delle copertine che si staccano, come vi ho già detto non dovette far altro che comprare un paio di copie ogni mese... Scherzo, stiamo cercando di risolvere il problema. Carlo Benso vuole avere informazioni su Nightmare on Elm Street e Nightbreed, il primo non è mai uscito, il secondo fa parte di quei giochi (elencati anche da Emiliano Benvenuto) che per un motivo o per un altro non sono mai stati recensiti, il voto si sarebbe comunque aggirato sul 75% (stesso problema per Gaetano Paglianti con Sly Spy Secret Agent, che, dopo la preview di un anno fa non è mai stato mai ufficialmente distribuito dalla Ocean, il motivo non lo si conosce).

"Che differenza c'è tra le caricature

col maglione nero e quelle col maglione bianco? C'è chi dice che le prime siano inglesi, le seconde italiane. L'ipotesi è buona, però alcuni dettagli non quadrano, ad esempio: Max era bianco, poi da alcuni numeri è diventato nero (nel maglione s'intende!), stendiamo un velo pietoso sul cambiamento d'espressione, perché l'hai fatto...", alcune delle supposizioni di Luca Sampietro. Che comunque non hanno nessun fondamento, maglione nero o bianco fa lo stesso, d'ora in poi intanto saremo tutti e solo italiani, per quanto riguarda invece Max, e le sue sventurate caricature del breve periodo capellone, credo che si stia preparando ad un nuovo cambio di look, staremo a vedere...

Prima di chiudere ringraziamo Truxton per i complimenti, il genoano Alessandro Bruzzone per la caratteristica lettera, lo juventino Nicola Mortin (quest'anno lo scudetto non ci può scappare), il fiorentino Jacopo Fornari (nessun viola in redazione, anzi uno c'è, ma solo di riflesso...), Fabio e Daniele Tangerini (come sarebbe a dire che volevi anche il numero di Agosto!?! E noi le vacanze quando le facciamo?!), Fabrizio Schirru (così sono il primo a scrivere per la seconda volta il tuo nome correttamente) e Luca Maraldi che ripropone la dibattutissima questione delle defezioni per altre redazioni, come già detto non mi sembra giusto parlare di questioni personali, per il momento quindi consideriamolo un capitolo chiuso; ognuno è libero di fare le sue scelte, e subire le conseguenze (positive o negative che siano) che ogni decisione importante inevitabilmente comporta...

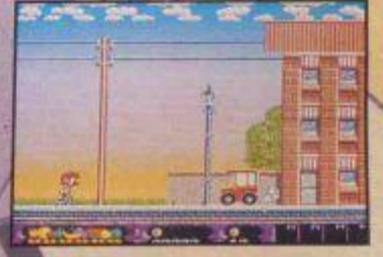
## SPACE OVER

Ci risiamo anche per questo mese: le dita hanno ripreso a scricchiolare, i tasti sono già da tempo surriscaldati, la vista è preoccupantemente calata, la mente da i primi sintomi di appannamento con visioni mistiche che sovrastano il monitor... Credo proprio che sia ormai arrivato il momento dei saluti finali, ho fortunatamente un mese per riprendermi, magari...

RICKI

The Coolest  
Dude In Town!

# Rolling Ratny



**LEADER**  
[Small illegible text]

C64  
AMIGA  
PC



# GIOCATE

# RAGAZZI!

## HEI TERRESTRI!

Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

### ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

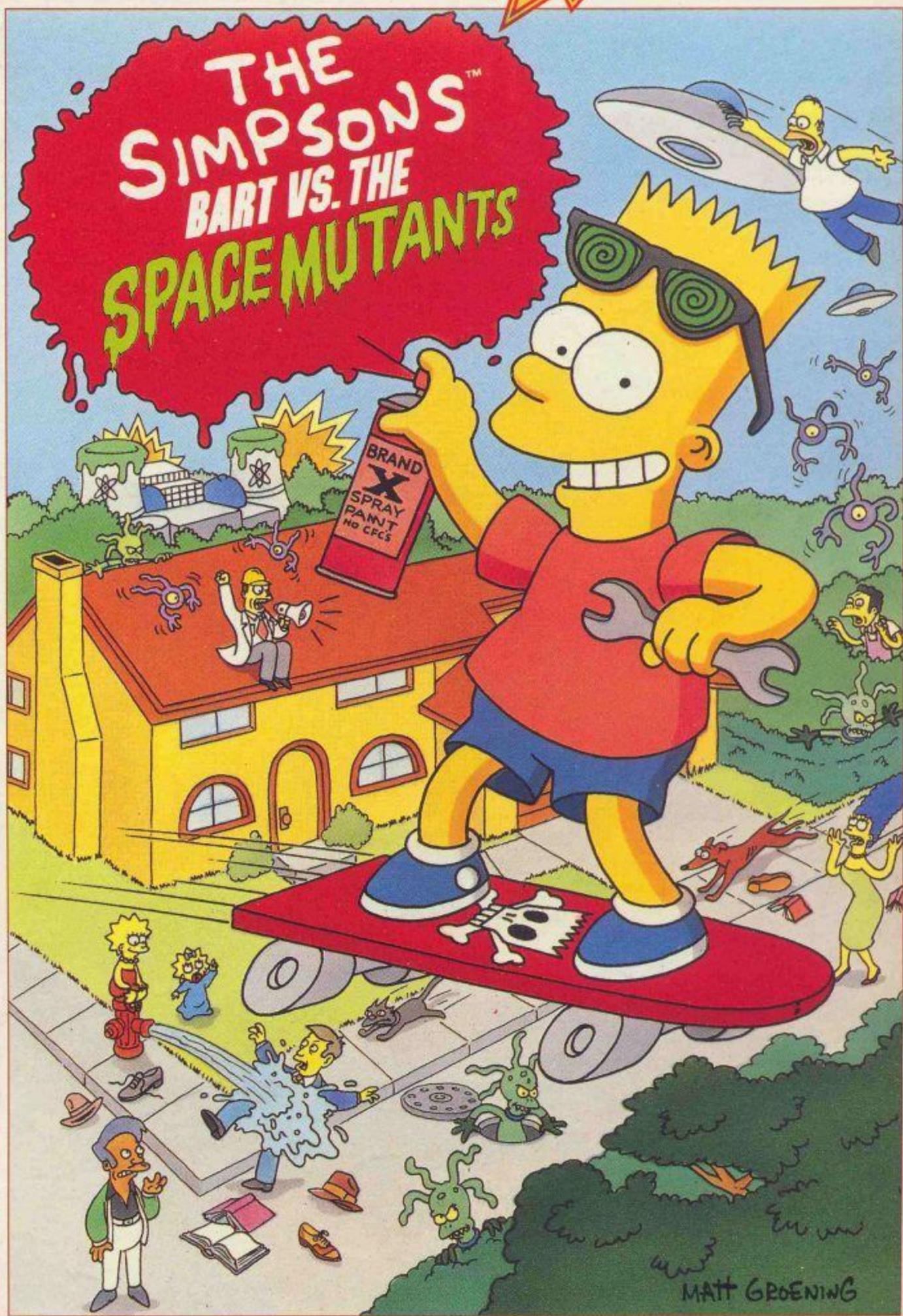
E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta! CHE GUAIO, NON E' VERO?

Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri. E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.

Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

### SALVA LA TERRA!

### ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!



AMSTRAD  
ATARI ST  
AMIGA  
SPEC  
C64  
PC

**Acclaim**<sup>TM</sup>  
entertainment, inc.

**ocean**<sup>R</sup>

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE