

**VIDEO**

**KARAOKE**

**NATALE  
PREVIEW**  
e cosa vi aspetta  
subito dopo

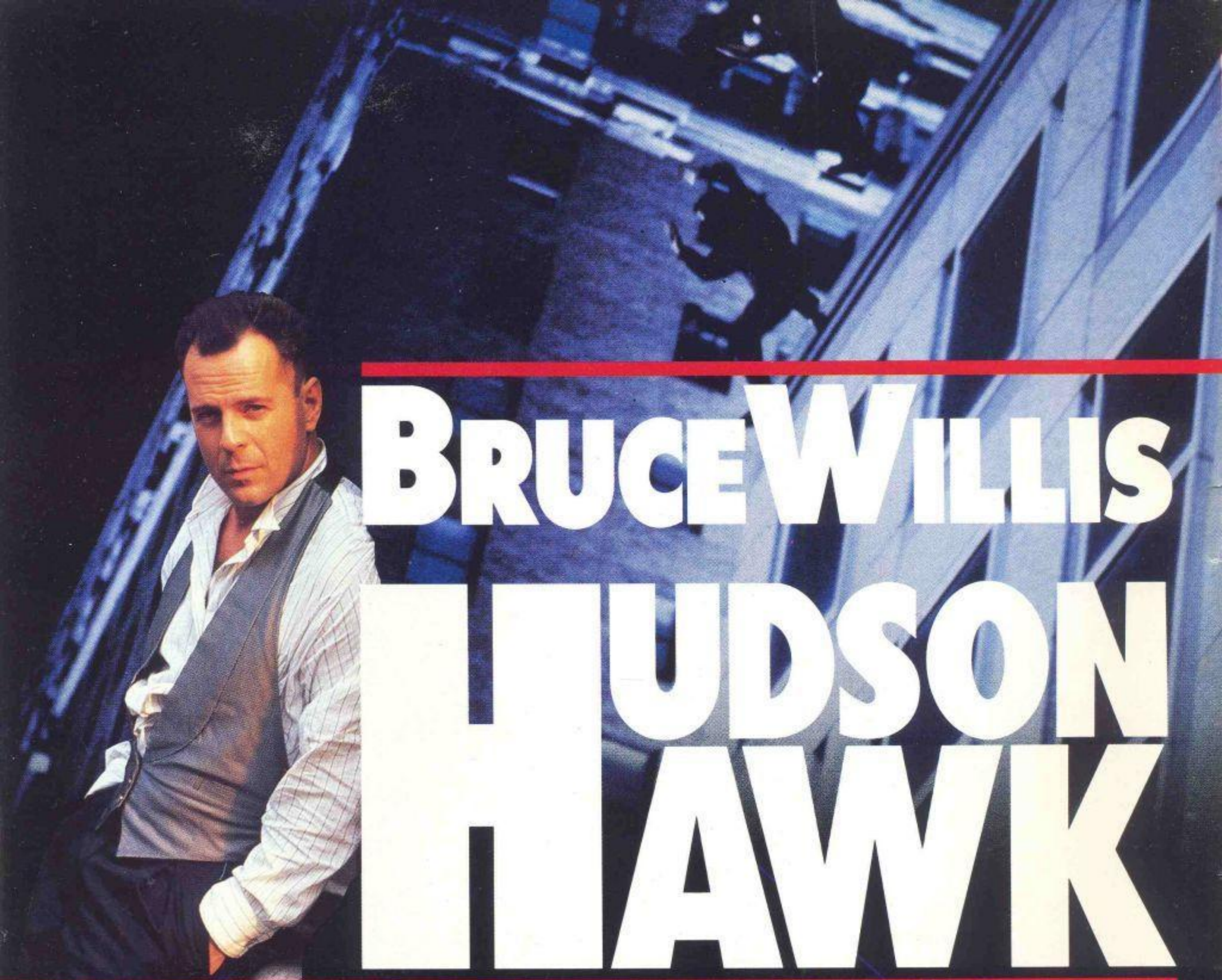
**ROLLING RONNY**  
*Schettinando per la città*

**WORLD CHAMPIONSHIP  
RUGBY**  
*Non è quello del mese  
scorso, ma è meglio*

**SPOT**  
*Il mondo sarà dominato  
dai puzzle-game?*

**MEGACLASSIFICHE**  
*A grande richiesta, ecco  
i giochi che preferite.*

DICEMBRE 1991 - Anno VI Numero 62 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



# BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

DAL FILM  
*"HUDSON HAWK IL MAGO DEL FURTO"*  
LE ROCAMBOLESCHES AVVENTURE  
DI UN LADRO ACROBATA.

DIFFICILI PROVE DA SUPERARE. UN PAIO DI ESEMPI?  
COMPIERE VERE E PROPRIE PRODEZZE PER EVITARE ALLARMI  
LASER O, ANCORA, ARRAMPICARSI DA UN EDIFICIO ALL'ALTRO  
SUI FILI DELLA CORRENTE.  
IN GIOCO UNA POSTA ALTISSIMA: RECUPERARE TRE PEZZI DI  
UNA PREZIOSISSIMA MACCHINA CAPACE DI TRASFORMARE IL  
FERRO IN ORO!



**ocean**<sup>®</sup>



© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED

TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES

TM

THE COIN-OP!



## IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®



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

**LEADER**  
CITIZENSHIP

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

# OGNI MESE IN EDICOLA

# 3

ANNO I  
NUMERO 3  
DICEMBRE 1991  
LIRE 4000

# COMSOLO MANIA

## NINTENDO

NES  
GAME  
BOY  
SUPER  
FAMICOM



## SEGA

MASTER  
SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGA  
DRIVE



## ATARI

LYNX  
7800



### SPECIALE TRUCCHI: SONIC E I SIMPSON

### TOPOLINO TORNA CON FANTASIA SU MEGA DRIVE

### L'OMBRA DELLA BESTIA SU MASTER SYSTEM Un' incredibile conversione!

### SUPER GHOULS'N'GHOSTS SU SUPER FAMICOM: UN COIN OP A CASA VOSTRA?

### NUMERO DI NATALE 16 pagine in più

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

### E'

#### 7 EDITORIALE

Avete notato che c'è tutti i mesi? Bravi.

#### 8 PREVIEW

Dopo la penuria del mese scorso, è giunto il mese delle vacche grasse.

#### 22 TEST

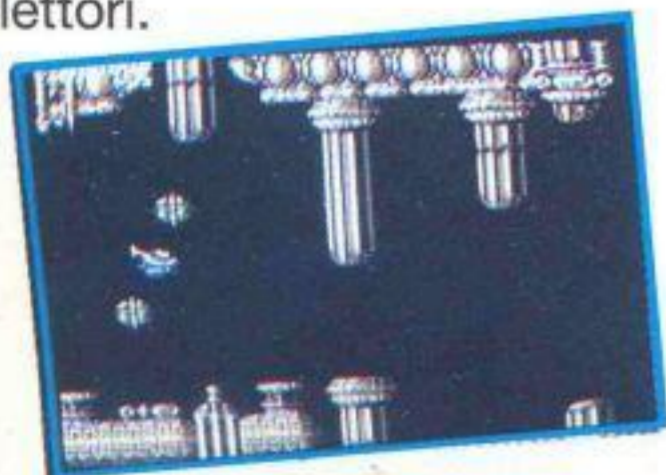
Natale è giunto, chiedete a Babbo Natale qualche bel giochino.

#### 39 TOP SECRET

I modi "gabola" tornano più vivi che mai.

#### 77 POSTA

Ricky ha imparato a nuotare nel mare di lettere spedite da voi lettori.



### SEMPRE

#### 50 COMPILATION

Ormai sono un piacevole appuntamento fisso.

#### 64 L'INTERVISTA

Stavolta lo spazio tiranno ci costringe a unire l'utile al dilettevole.

#### 67 BUDGET

Solo due titoli questo mese. Ma abbiamo preferito i titoli a prezzo pieno.

#### 72 MEGACLASSIFICHE

Le nostre classifiche diventano le vostre classifiche.

#### 75 CONSOLEMANIA

Non c'è nulla da ridire, tutto nuovo.



#### 22 TILT

Finalmente su 64 il nuovo puzzle della Genias.

#### 25 THUNDERJAWS

Ecco la dimostrazione lampante del fatto che non tutte le ciambelle riescono col buco.

#### 20 ROLLING RONNY

Su, su e via! Schizziamo per le strade con i pattini.

#### 28 STRATEGO

Siete stufi di lanciar dadi? No problemo.

#### 34 SPOT

I puzzle game non finiranno mai.

#### 56 THE BOND COLLECTION

Attenti a quei due! Come chi? James Bond e Geims Tonn.



**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-C.e A.Gandolfi

**Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78

**Videotel Mailbox:** 013171679 **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

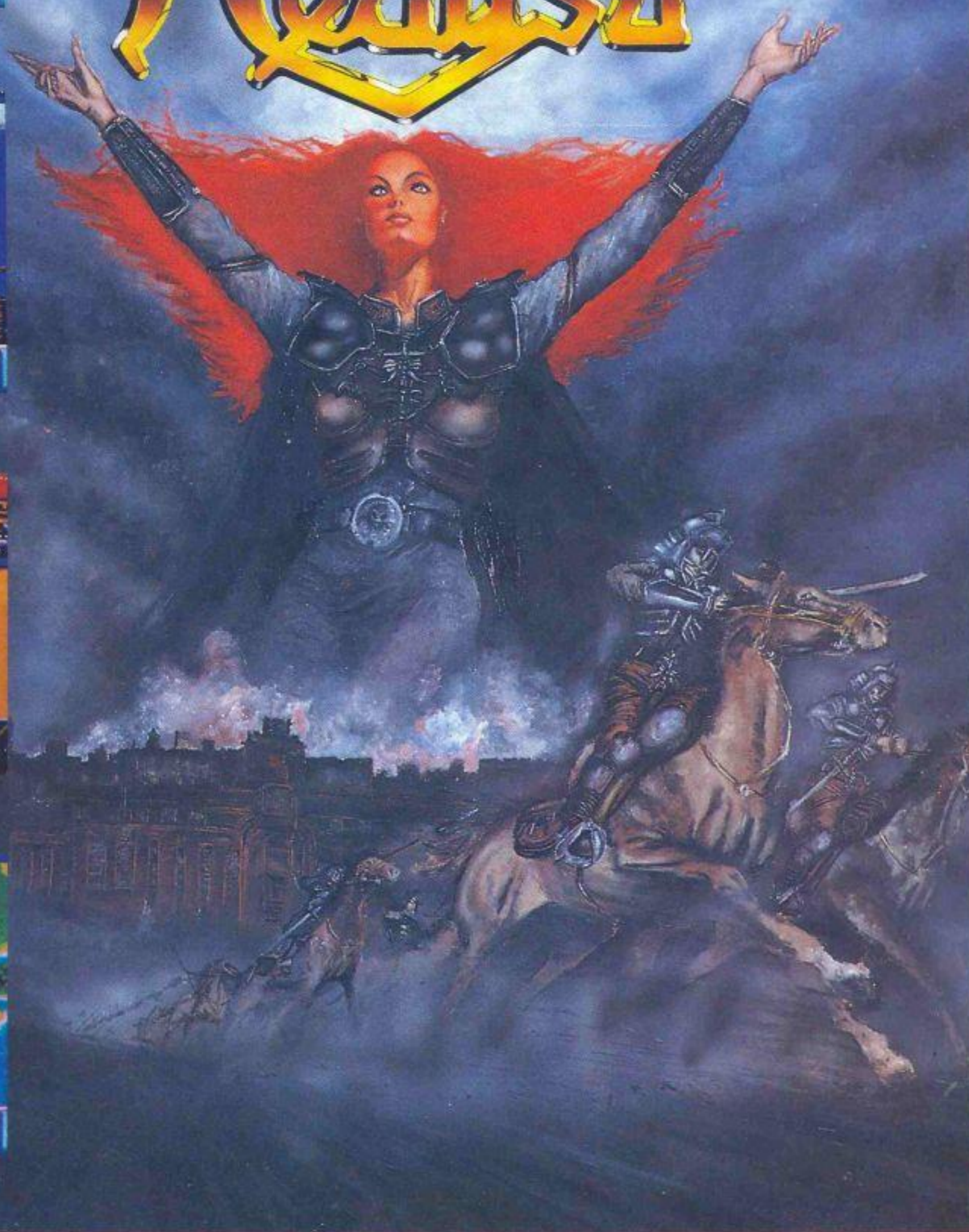
*Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%*

**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**

Chi Osera' Sfidare La Dea del Male?

# Rings of Medusa



COMMODORE 64  
ATARI ST  
AMIGA  
IBM/PC



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

**SOFTTEL**

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma  
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

# EDITORIALE

ANNO VI - Numero 62

## UN NATALE DA ZZAPPIANISTI

# M

olti di voi si saranno chiesti: ma come caspita passeranno il Natale quei frivolidi dei redattori di Zzap!? Così ho deciso di svelarvi il mistero, tanto veramente un mistero non è... sapete com'è... la gente mormora...(sì, il paese è piccolo -nd JH)

Allora, tanto per cominciare partiamo da Giancarlo, il Caporedattore. Lui il Natale lo passerà con Katy. Chi è Katy? Ma naturalmente la donnina dello strip poker che finalmente è riuscito a spogliare completamente dopo aver passato intere notti davanti al PC della Redazione.

Max, indaffaratissimo con TGM di gennaio, invece, si concederà un Natale tranquillo (finalmente!) insieme a Deborah, l'altra ragazza dello strip poker.

Alex forse riuscirà a vedere Ulli, la sua ragazza, perché ormai è da tempo che, insieme a Stefano Giorgi, passa la notte (e la mattina fino alle sette) in Redazione a giocare di ruolo e a salvar fanciulle, lasciando la poverina a casa da sola che immancabilmente deve uscire proprio mentre lui rientra.

Dave e Paolo festeggeranno il Natale insieme regalandosi a vicenda... cioè, ognuno di loro si autoimpacchetterà e si regalerà all'altro, così risparmiano sui doni.

Roberta invece, dopo aver scoperto anche lei lo strip poker installato sul PC della Redazione, passerà il Natale a perdere in continuazione, così potrà finalmente vedere nudo il giocatore digitalizzato.

Gabriele tornerà in Liguria a fare il bagno, anche se l'acqua è fredda, tanto lui resta sempre impassibile (o quasi), soprattutto davanti al Mega Drive.

I fratelli Baldaccini invece proveranno a rubare qualcosa nelle case altrui perché vorrebbero imitare i Bonanza Bros., ma credo che poi lasceranno perdere.

E io? Bhe, quello che farò a Natale ancora non lo so (he, pensi che nessuno sappia delle simpatiche signorine vestite con ettometri di carta da regalo che hai già messo sotto l'albero? nd JH), mi auguro solo di poterlo festeggiare... magari insieme a voi.

Auguri da Stefano Gallarini e da tutta la Redazione.

### COMMODORE 64

CAPCOM COLLECTION  
CHART ATTACK  
CHEVY CHASE  
MOVIE PREMIERE  
ROBOZONE  
ROLLING RONNY

50  
54  
48  
60  
36  
26

SPOT

STRATEGO  
STRIP POKER II  
THE BOND COLLECTION  
THUNDERJAWS  
TILT  
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

34  
28  
69  
56  
25  
22  
32

# G-LOC

**C**osa spinge i videogiocatori incalliti a lasciare il proprio computer incustodito per ore, a uscire di casa con ogni tempo e andare a spendere in sala giochi i propri sudati risparmi? Semplice, i videogame di livello superiore.

E cosa ha segnato il mercato dei coin-op in quest'ultimi tre anni? Certo, ci sono le schede che permettono delle defini-

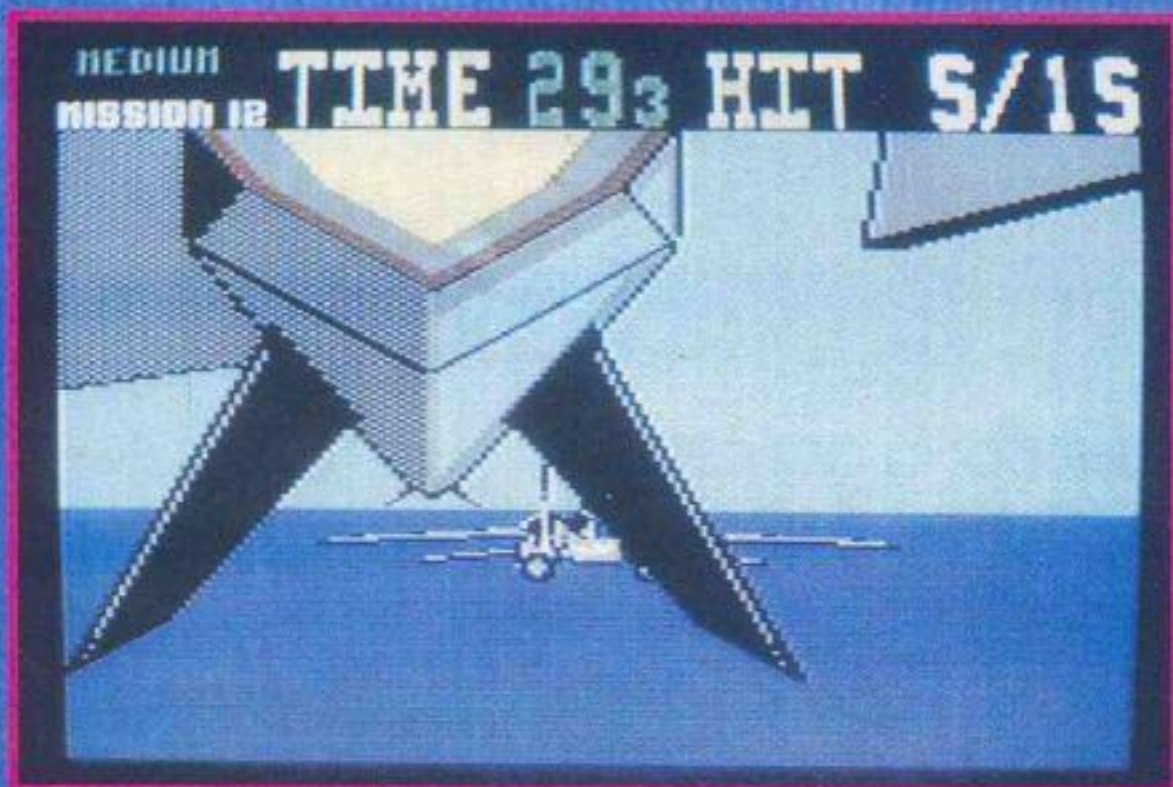
zioni grafiche straordinarie, milioni di colori contemporaneamente sullo schermo, colonne sonore con qualità degna di un compact disk, ma sono anche arrivati i "cabinati". I primi giochi a far uso del cassone cabinato furono i giochi di guida. Ai tempi non si era molto schizzinosi, e far finta di guidare un'auto da seduti bastava ad aumentare di molto l'appetibilità del gioco. Poi, come sempre avviene nel mondo del divertimento elettronico, le

cose si evolsero: Out Run venne presentato con un cabinato idraulico!

Tutta la postazione seguiva docilmente i movimenti dettati dal giocatore inclinandosi più o meno sensibilmente.

Adesso abbiamo G-LOC, il primo gioco che sfrutta appieno le capacità dell'ultimo ritrovato in fatto di divertimento cabinato: R-360. Giocare su un R-360, significa provare una serie di sensazioni che variano da "sensazione provata da un pesciolino rosso in frullatore al massimo regime" a "sensazione dettata dal pensiero:

<non ho mai pensato che fosse possibile guardare il mondo circostante da tante angolazioni diverse contemporaneamente>". Il trucco che rende possibile tutto ciò, consiste nel fatto che il suddetto "ag-







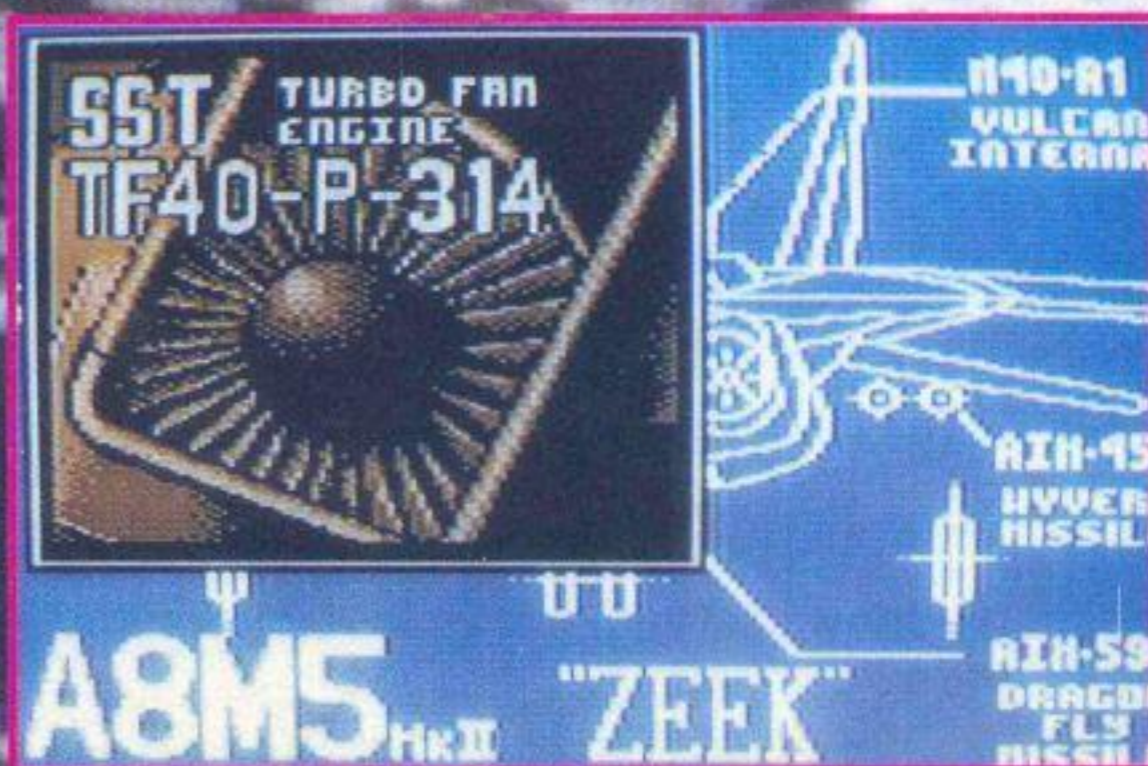
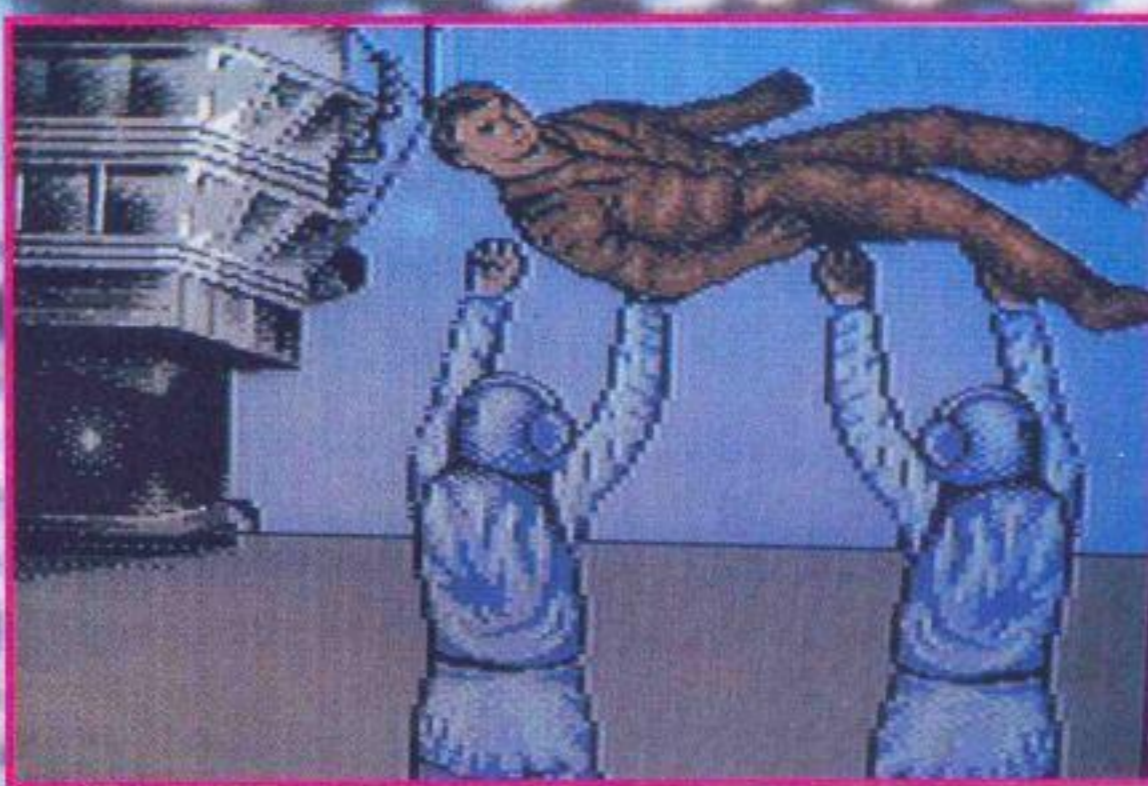
geggio infernale" (come Max lo ha definito dopo aver fatto un giro di prova) ha la peculiarità di essere mobile su tutti i tre assi cartesiani ruotando liberamente su se stesso. Potete immaginare come la gente possa essere attratta da una simile meraviglia. Chi non deve raccogliere il proprio stoma-

co per tutta la sala giochi, continua a giocare per avere idea di cosa provi un pilota di jet nelle varie situazioni di volo.

Detto questo, non ci rimane altro da fare che descrivere brevemente il gioco che sarà portato sugli schermi di casa vostra dalla U.S. GOLD. Voi impersonate il pilota di un caccia che deve lanciarsi contro l'orda avversaria attraverso i diversi scenari offerti dalla SEGA. Dovrete scatenare l'inferno con i vostri mitragliatori da "veramente tanti"

mm e disintegrare tutto ciò che vola con i vostri "Fire and Forget Missile" percorrendo canyon e sorvolando fiumi, volando oltre le nubi e piombando dal cielo su una città avversaria. Nulla da ridire, l'azione di gioco sembra veramente esaltante e la grafica (come potete ben vedere dalle foto) è molto curata. Purtroppo il demo che ci hanno inviato conteneva solo degli scree-

shot del gioco finito e non abbiamo avuto modo di apprezzare l'eventuale fluidità di movimento. Prima impressione: veramente notevole.



# EL VIRA,

**G**iochi di parole in falso spagnolo a parte, penso proprio che tutti voi conosciate la protagonista del gioco riprodotto in foto. Elvira è una splendida strega che abita in un vecchio c a -

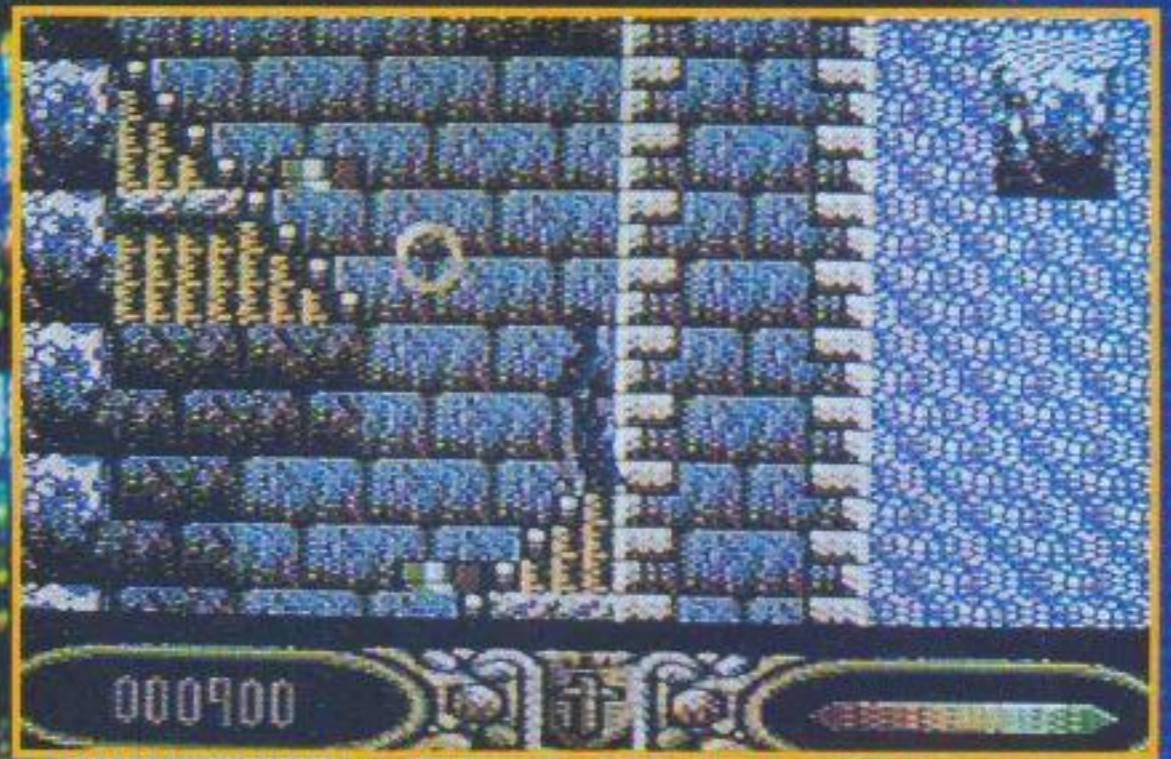
stello, che già in una passata avventura è stato visitato da noi videogioicatori. Piccolo particolare, nella volta scorsa noi impersonavamo un avventuriero che cercava di fuggire dal suddetto castello, stavolta (in "ELVIRA II- JAWS OF CERBERUS") dobbiamo guidare la nostra affascinante strega attraverso innumerevoli (per ora, dato che non sappiamo o

quanti livelli compongono il gioco) paesaggi pieni zeppi di mostruosità di ogni tipo e di piattaforme su cui saltare. Tutto per salvare il suo tenero cagnolino (se si chiama Cerberus, immaginate che bel batuffolo di denti...) che è stato imprigionato in fondo a delle segrete. Della struttura di gioco vera e propria non posso dirvi granché. Questo è uno dei giochi appartenenti alla categoria del "Lo troverete a Natale nei vostri negozi", ma noi non l'abbiamo

ancora visto. Sappiamo che si tratta di un platform-game e che lungo i paesaggi che percorreremo si incontreranno le solite amenità: Draghi, gufi, orchi, ghoul, passaggi nascosti, porte d'accesso ad altri livelli e, ovviamente, l'immane negozio in cui rifornirvi di ogni bene di consumo (no, non pane o pasta, siamo in un'avventura, ma pozioni magiche dai vari effetti). Le foto sembrano promettere bene (ed Elvira altrettanto), ma non dubitate, nessuna donna dalle grandi idee potrà mai abbagliarci tanto da compromettere il voto della recensione.



# OLE!!





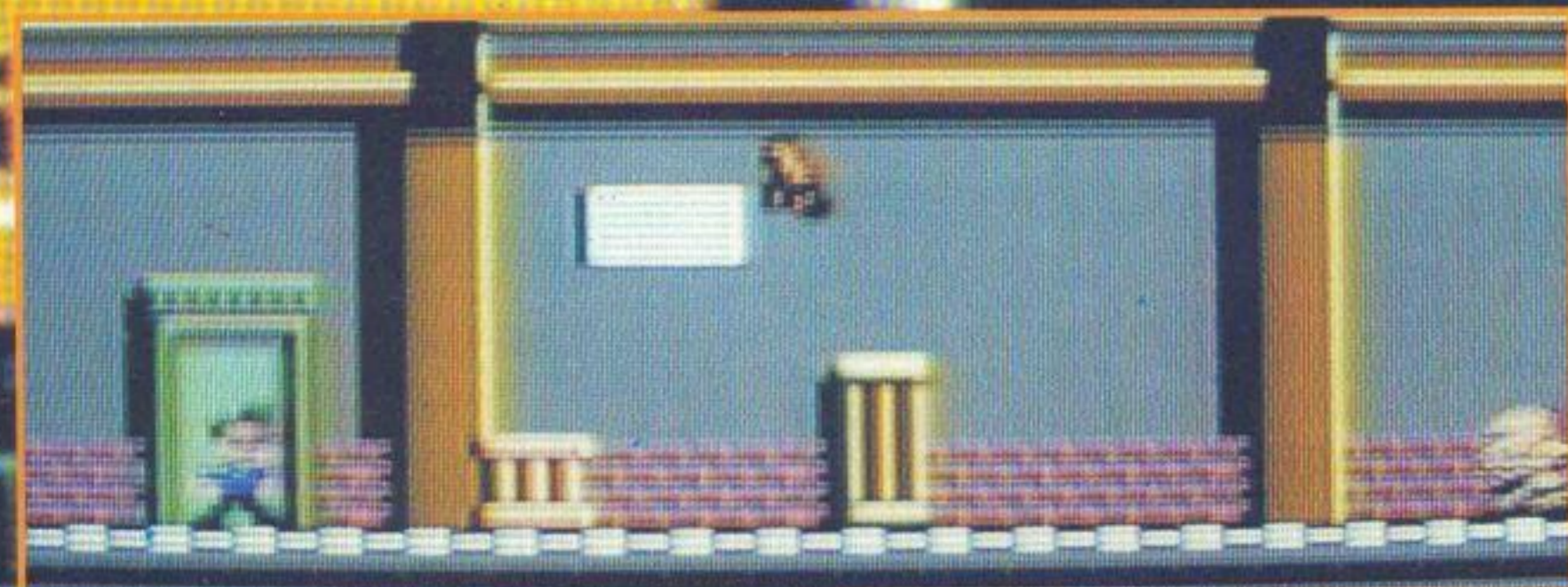
# HUDSON HAWK

**Ricordate quando vi dissi che il mondo è in mano ai tie-in? Bene, questa è l'ennesima conferma alla regola di JH.**

**I**n questo gioco tratto dall'ultimo film di Bruce Willis, che a dire il vero ha generato una serie di pareri molto discordi sulla sua effettiva validità cinematografica, dovrete vestire i panni del tipico ladro gentiluomo in stile Lupin. Vi chiamate Hudson Hawk

e siete appena uscito di prigione (siete in stile Lupin, ma non così abili) e avete deciso di dare una svolta onesta alla vostra vita, ma qualcuno non ha molta intenzione di lasciare inutilizzato il vostro talento e vi incastra in una sfida tesa a realizzare il furto del secolo. Ovviamente, una volta accettato, non potete più tirarvi indietro e la vostra avventura inizia. Il resto della storia, completa di vari riferimenti cinematografici, l'avete già trovata qualche numero fa

su queste stesse pagine, e quindi non vado oltre con il racconto della trama e passo ad un'analisi più approfondita del gioco in se.

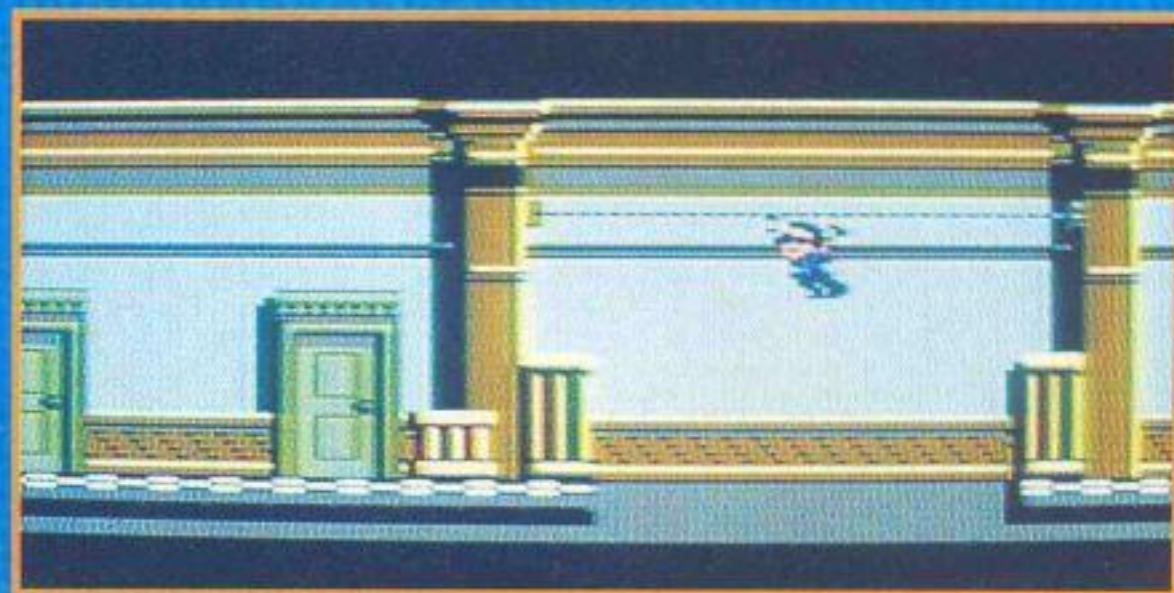
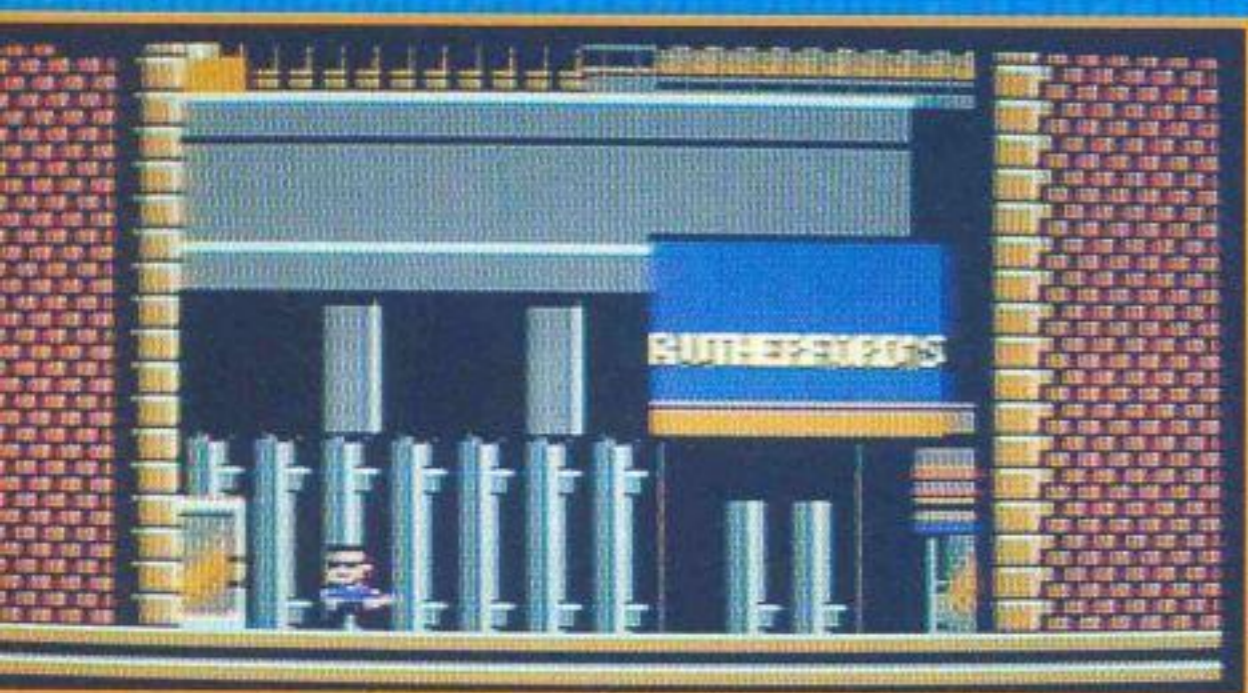


Essendo questa una realizzazione della Special FX, e soprattutto della Ocean, non mi stupirei se mi trovassi davanti ad un gioco assolutamente identico, grafica a parte, agli altri titoli della Ocean. Le notizie che abbiamo non sono delle più incoraggianti in questo senso. Ci ri-

sulta, infatti, che il gioco sarà un "multi-gioco", che si svilupperà in tre differenti ambientazioni, come i precedenti, e oltre ai livelli d'azione in cui il nostro ladro dovrà approntare tutti i preparativi per il proprio colpo, ci saranno delle sezioni di gioco in tipico stile puzzler in cui si do-

vanno aprire casseforti trovandone la combinazione e risolvere altri piccoli problemi. Ricordandovi che la vostra unica arma consiste in una palla da softball e che la realizzazione tecnica sembra veramente

ineccepibile, vi ricordo che se avete paura di ritrovarvi davanti all'ennesimo gioco Ocean uguale agli altri, non vi rimane altro da fare che attendere la nostra recensione su questo prossimo best-seller.



LE PERIPEZIE  
DI DUE  
PESTIFERI  
GEMELLI

CAPCOM<sup>®</sup>  
USA

Scampati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

# ACTO TWINNS™



RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO  
RADDOPPIANO I GUAI!

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

# TURTLEMANIA



costringe il giocatore ad utilizzare una differente tattica di gioco a secondo del personaggio scelto. Bisogna avanzare attraverso numerosi scenari (palazzi in fiamme, strade cittadine, etc.) rintuzzando a colpi di bo e nunchukka le proteste degli avversari, finché si arriva alla fine del livello dove troverete, pronto ad accogliervi, il cattivone. Anche se lo schema di gioco non vincerà alcun oscar per l'originalità del soggetto, la giocabilità è veramente immensa, e lo stile grafico dà veramente l'impressione di interagire con un cartone

**N**on fate quelle facce! Ho capito che il precedente titolo non era il massimo della vita (anzi, lo troverete recensito da qualche parte in questo stesso numero), ma non aveva nulla a che vedere con la nuova apparizione. Il malcontento cominciò a serpeggiare tra i chip del nostro fido 64 quando tutti si resero conto che l'attesissimo gioco delle simpatiche mangiapizza verdi non aveva nulla a che vedere con lo splendido coin-op, ma che, piuttosto, era una squallida versione liberamente tratta da una puntata del cartone animato.



Così, incoraggiati dal fatto che primo titolo aveva venduto bene, la Mirrorsoft ha deciso di convertire il suddetto gioco da bar. A tutt'oggi i giorni che vi separano dal poter guidare una delle quattro tartarughe contro il loro nemico di sempre, per salvare, ancora una volta, la vostra cara amica April, sono veramente pochi e per i pochissimi sconsiderati che non conoscono il coin-op facciamo una brevissima descrizione dell'azione di gioco. Tutto è stato strutturato seguendo il classico



schema dei beat'em up. Ognuna delle quattro tartarughe fa uso di una differente arma ninja che

animato. Riuscirà la conversione a darci tutto ciò? Boh, aspettate e lo saprete.



# WORLD WILL FOUND AT

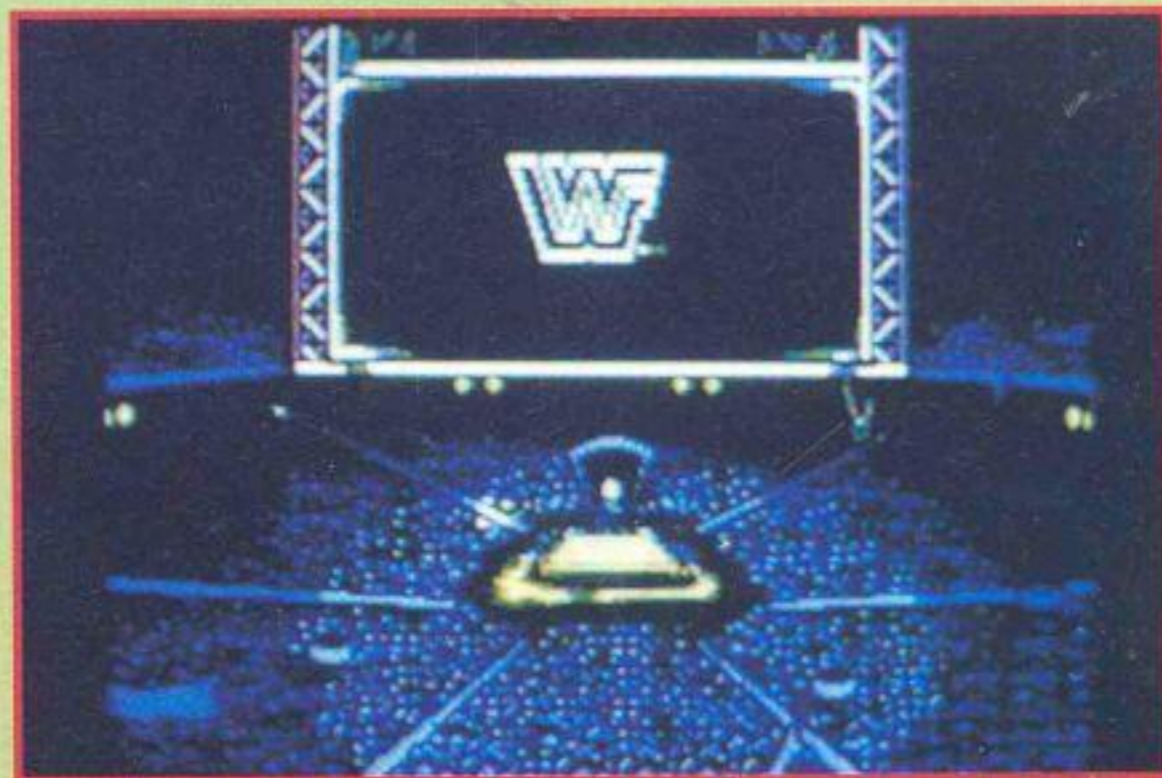


**O**k, stavo scherzando. Dalle foto avrete sicuramente capito che ci stiamo occupando di quella chicca Ocean che tutti stiamo aspettando. In WWF WRESTLING, avremo l'opportunità di impersonare tutti i beniamini del popolarissimo sport americano che ve-

diamo combattere ormai da anni sui nostri schermi con il raccapricciante commento di Dan Peterson (huuuu, hu! Magico Jack "the snake" Roberts, mi fa impazzire quando mette al collo degli avversari la sua Lizzy. nd Dan Peterson). In questa "simulazione" sportiva, la Ocean si è ripromessa di creare un gioco

in cui sia possibile effettuare tutte le mosse classiche del Wrestling e di inserire la possibilità di utilizzare tutte le mosse tipiche del lottatore che impersonerete. Avrete un Hulk Hogan che butta a terra l'avversario con un laccio californiano e che lo finisce con una tremenda "gambata" in bocca, avrete Ted Di Biase che

costringe il proprio avversario alla resa con la sua caratteristica chiave articolare alla spalla e così via. Dalle foto che la Ocean ci ha fatto avere, tutto sembra molto ben fatto (del resto, alla Ocean ci hanno spesso dimostrato di saperci fare a livello tecnico) e, anche se teoricamente il gioco avrebbe dovuto essere





# DLIFE TION



già praticamente finito, non siamo riusciti a vederne neanche un demo funzionante. Sappiate,

comunque, che il gioco dovrebbe essere già disponibile in negozio per Natale.

## MA NON E' LA PRIMA VOLTA

Non è la prima volta che vengono messi in giro giochi di Wrestling per il Commodore 64. Il primo in assoluto, degno di nota, è stato Rock'n'Wrestle. Quel gioco ormai antidiluviano, era una vera perla di giocabilità. L'animazione era veloce ed efficace, e giocarci in due era un vero piacere. Poco dopo il suddetto R&W, uscì Tag Team Wrestling: uno dei peggior giochi per il piccolo Commodore che abbia mai visto la luce. Per fortuna allora esisteva la EPYX, e questo bastò a far uscire WWF Championship Wrestling, commento dell'intera umanità: Bello!

Per ultimo degno di nota, sempre cronologicamente, c'è un gioco di cui non ricordo bene il titolo. Sicuramente suonava, più o meno, come: "WWF Wrestling". Se ho azzeccato il titolo, qualcuno lo ricorderà, altrimenti vi dico che si trattava di un gioco che utilizzava grafica digitalizzata, e non troppo distinta, per portare sullo schermo le gesta di Hulk Hogan, Macho Man e un altro, non meglio identificato, lottatore.

# DEVIOUS DESIGN

**P**rendo questo ritaglio di pagina per darvi qualche notizia ed una foto del nuovo puzzle-game della Mirrorsoft: Devious Design. Lo scopo del gioco è quello di far combaciare delle forme tipicamente "tetrissiane" con una griglia semi-trasparente che compare sullo schermo. I blocchi si possono solo tirare, sollevare (portandoli, così, in giro) e, letteralmente, buttarli



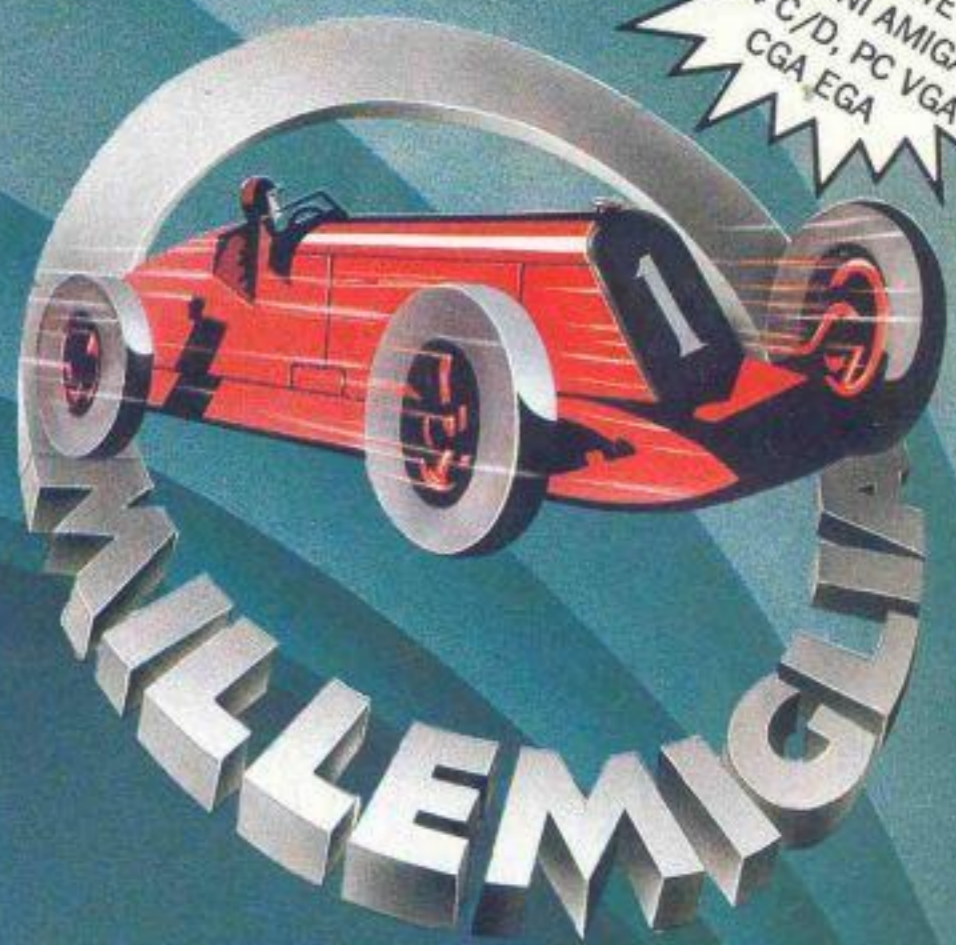
via. Ovviamente non c'è solo un limite di tempo molto esiguo a complicarci l'esistenza, ma anche un gran numero di avversari, volanti e non, che potremo, dovremo, vorremo fare a pezzi per poter continuare indisturbati. In tutto il gioco comprende venti livelli corredati di una gran bella grafica e di un gran numero di animazioni grafiche. Per ulteriori notizie, vi rimando ad un prossimo numero.

# 1000 MIGLIA™

THE OFFICIAL SIMULATOR

## 1927-1933 VOLUME 1

SONO USCITE LE  
VERSIONI AMIGA,  
C64 C/D, PC VGA,  
CGA, EGA



**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.



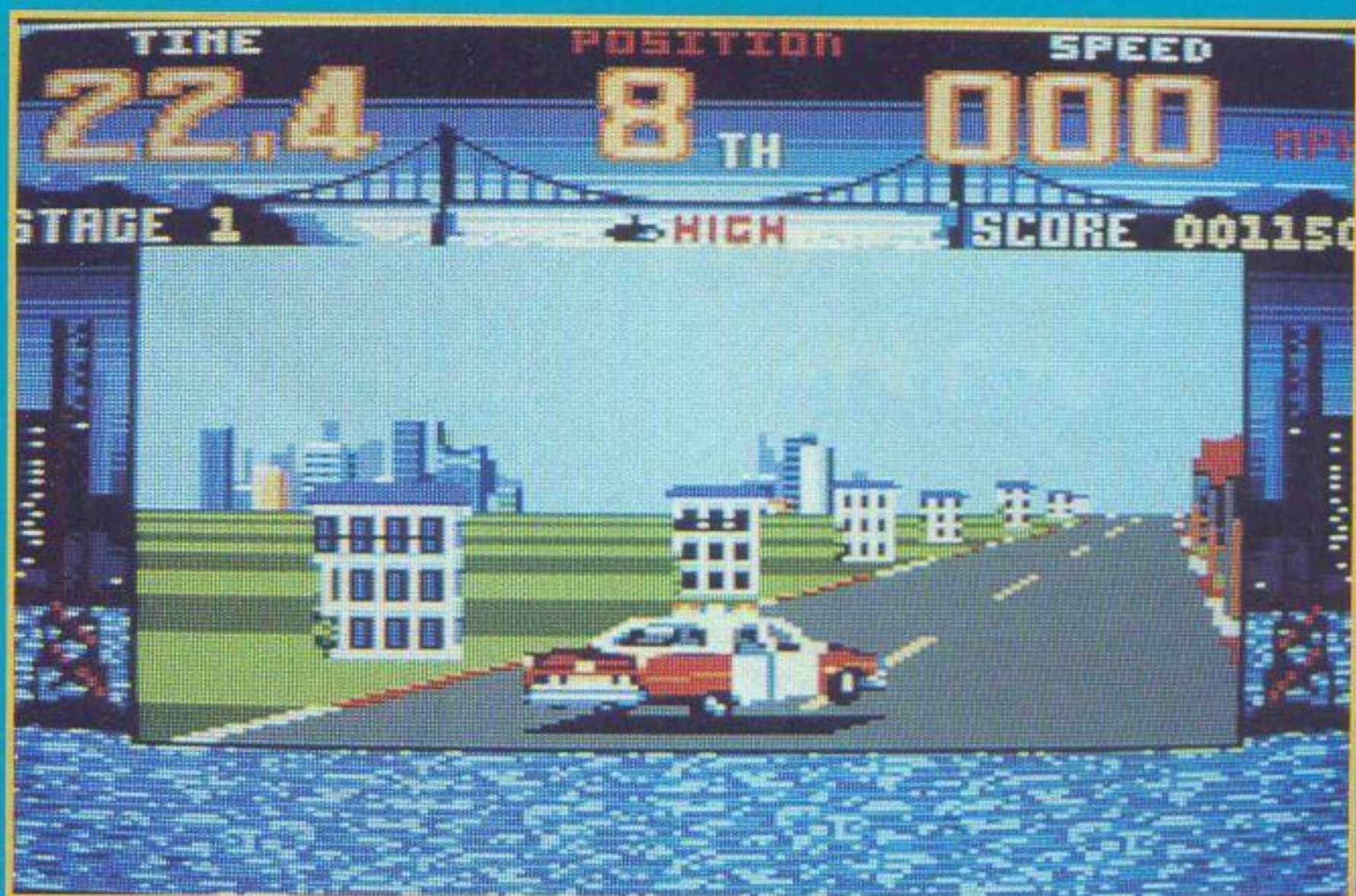
Su queste strade simulate corrono le mitiche:  
FERRARI, ALFA ROMEO,  
LANCIA, BMW, MERCEDES,  
PEUGEOT, CITROEN, JAGUAR,  
ASTON MARTIN, SAAB.



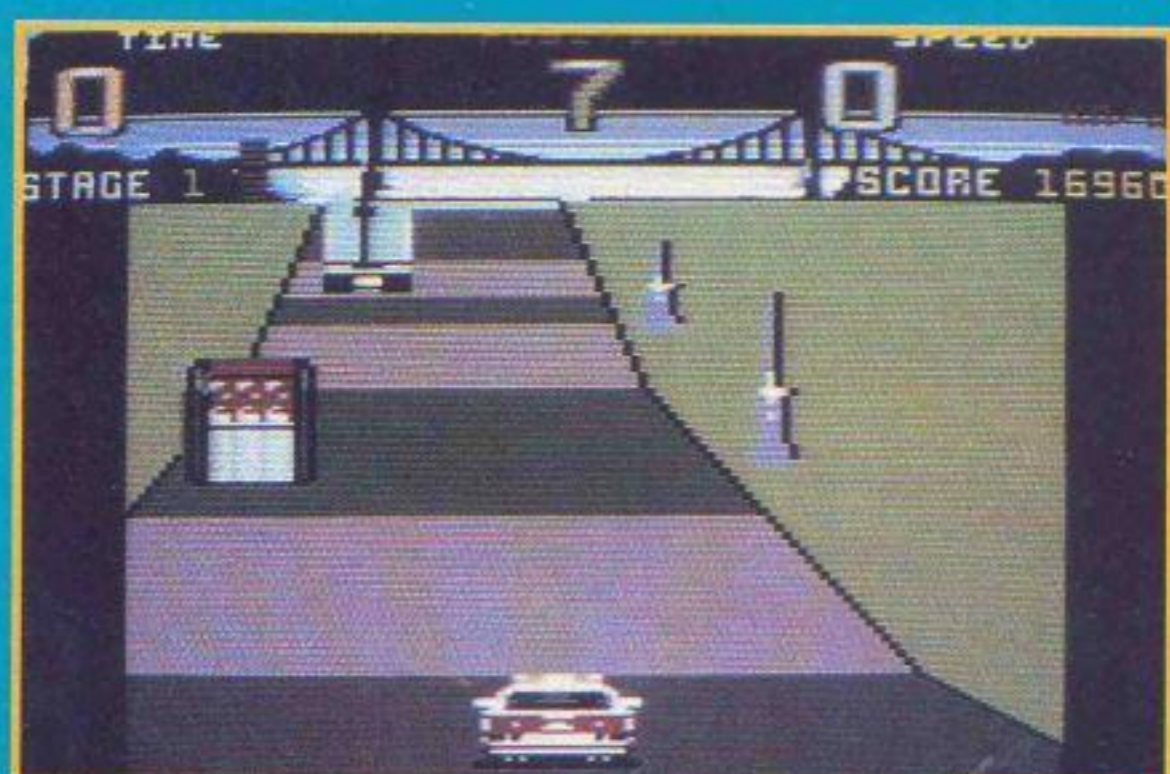
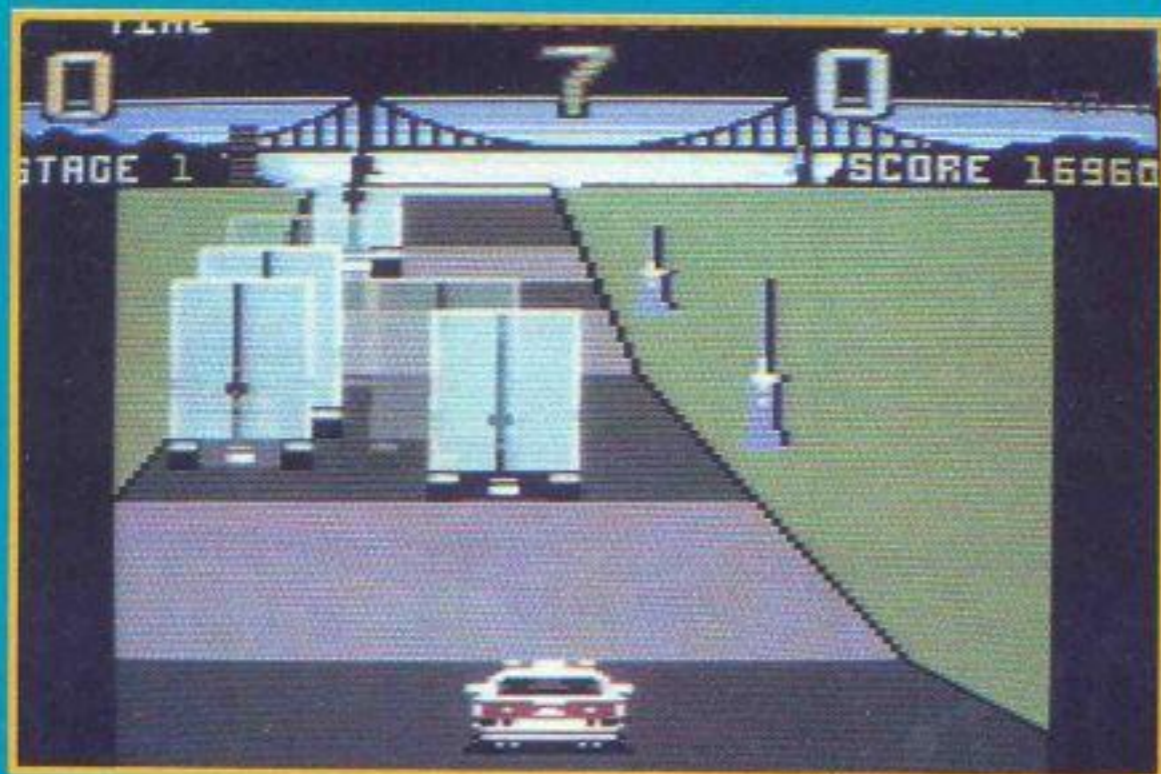
Nome	Alfa Romeo RL Super Sport
Cilindri	6V
Potenza	63
Cilindrata	2000cc
Velocità	130km/h
Classe	3000cc
Anno	1925
Regole	4/0
Assol.	6/0
Frasi	7/0
Tenute	0/0
Carburante	Continuo



Ovvero partecipare ad una delle tantissime gare automobilistiche che passano per questo splendido paese. Se ne son viste di tutti i colori e in tutte le salse, ma la JALECO in sala giochi e la MIRRORSOFT in sala da pranzo, hanno



# CAPPOTTANDO IN CALIFORNIA



pensato di organizzare una bella gara di velocità aperta alle auto di polizia di tutto l'unione statunitense. Sul gioco non c'è molto da dire. Tutto il gioco ricorda tantissimo OUT RUN, e ne conserva molte caratteristiche. Il cambio è a due velocità, la prospettiva corrispon-

de a una tre/quarti dall'alto con la propria auto vista di spalle, e non siete soli in auto. A differenza del suo ispiratore, i bivi non esistono più, ma sono stati sostituiti dagli incroci stradali dove uno spettacolare effetto di rotazione del fondale fa sfoggio di sé

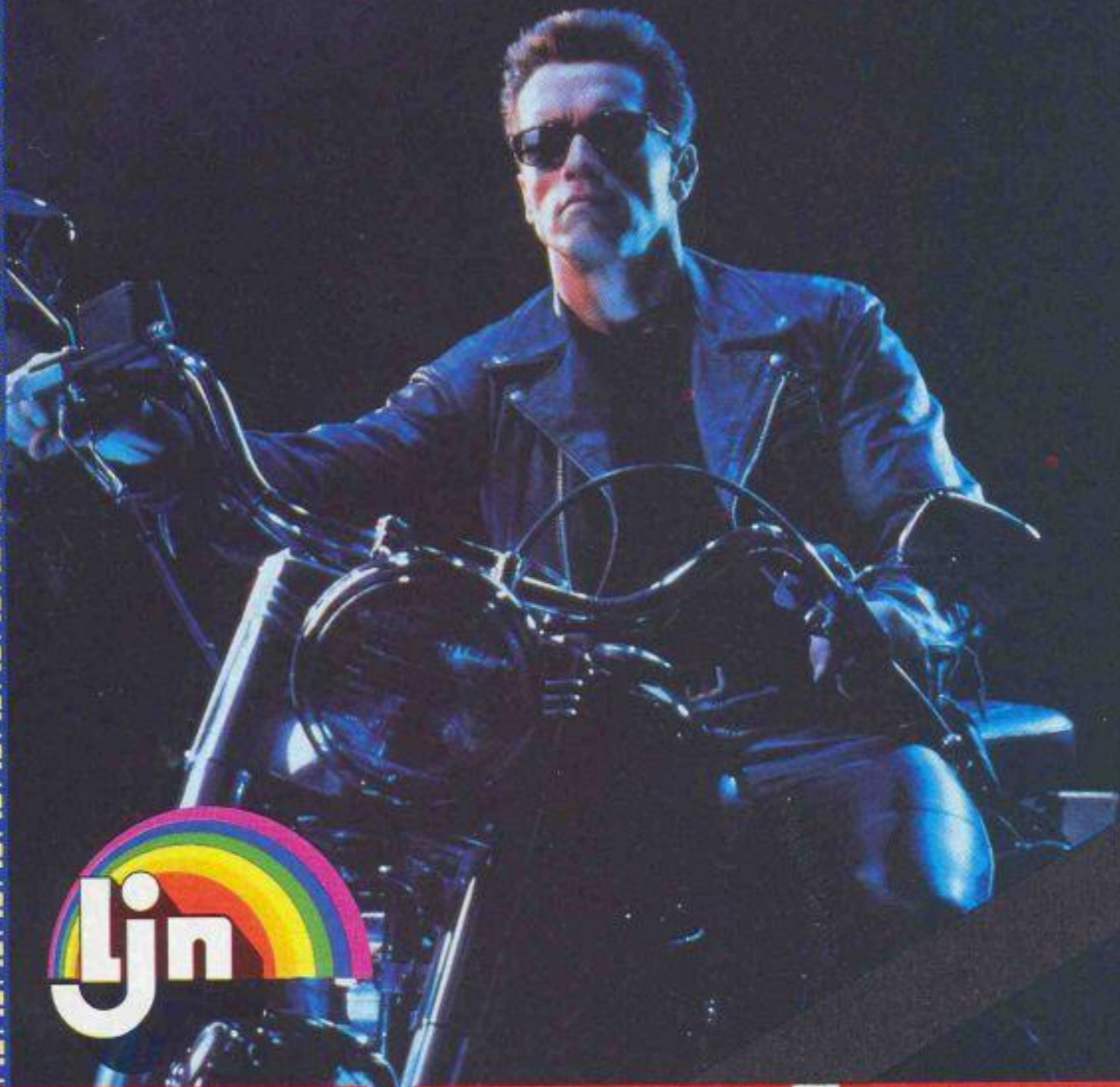
quando si prendono le proverbiali curve alla Automan (tutto questo nel coin-op). La Mirrorsoft ci ha mandato solo degli screenshots, quelli che vedete nella pagina, che sembrano abbastanza curati. Ma trattandosi di un gioco di corse,

l'ultima parola spetta all'animazione e alla recensione.



# CHECK OUT

## TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY



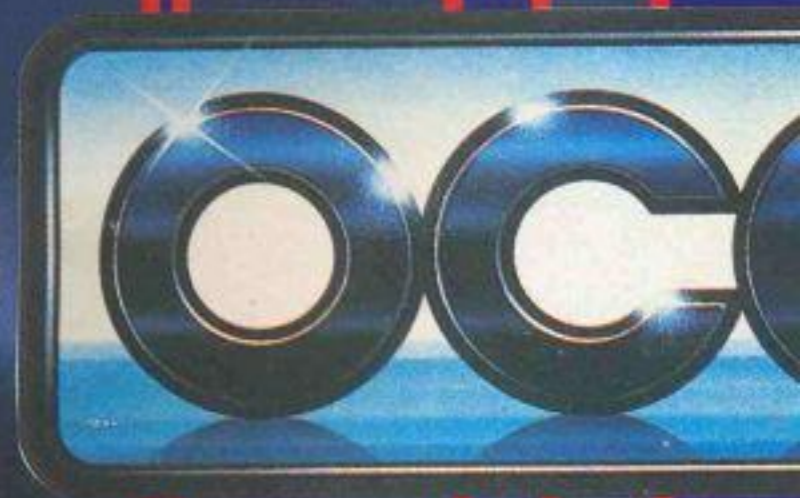
## WRESTLING



© 1991 TitanSports, Inc. TM Trademark of TitanSports. Hulkamania™ and Hulkster™ are Trademarks of the M Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All Trademark of Titan Sports Inc. All rights reserved.



CHE FARAI UNA VO  
DALLE BRACCIA PIU'  
E DALLA "H"



# TU SEI T-800

nel gioco di azione TERMINATOR 2, il sensazionale film dell'anno con Arnold Schwarzenegger.  
Grafiche spettacolari e un'animazione da capogiro ti catapulteranno in una emozionante storia...

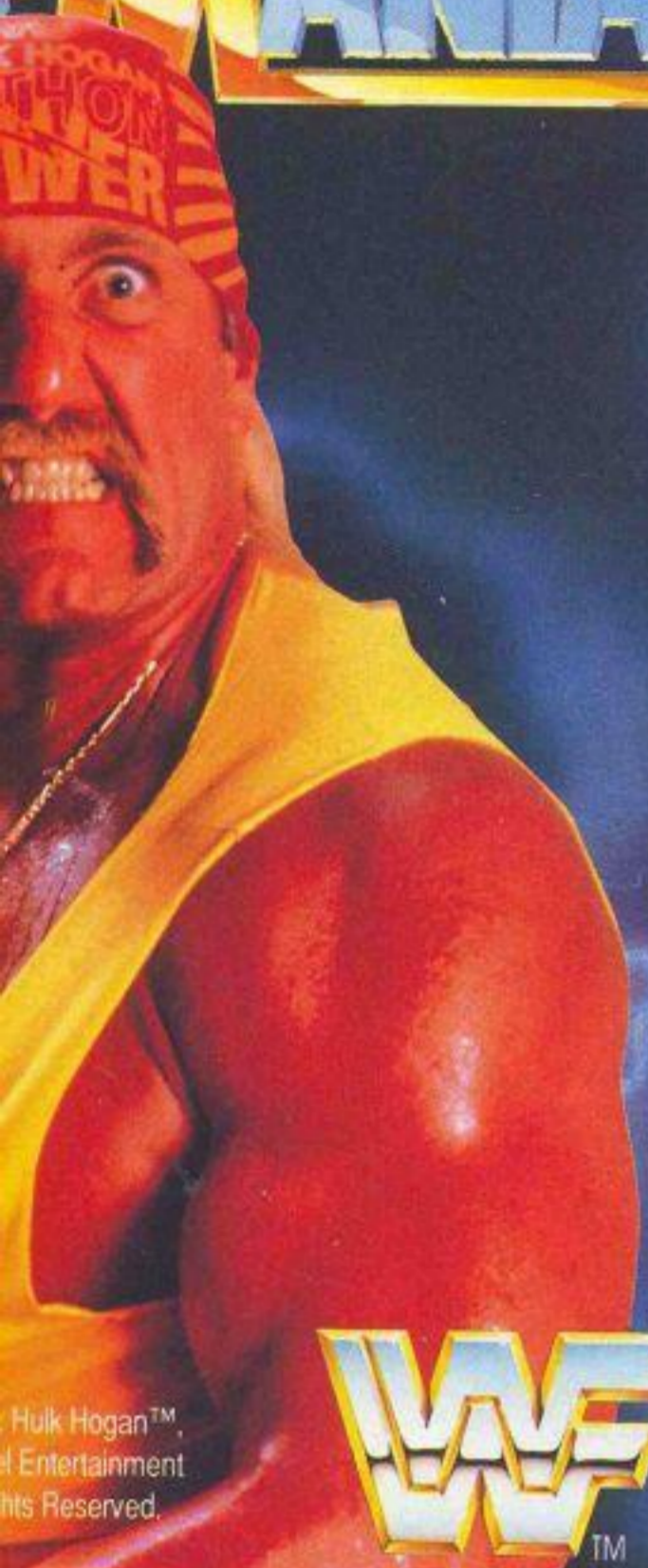
# LEADER

·DISTRIBUZIONE·

© 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V.  
ALL RIGHTS RESERVED  
LJN® IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJN LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED

# THE ACTION

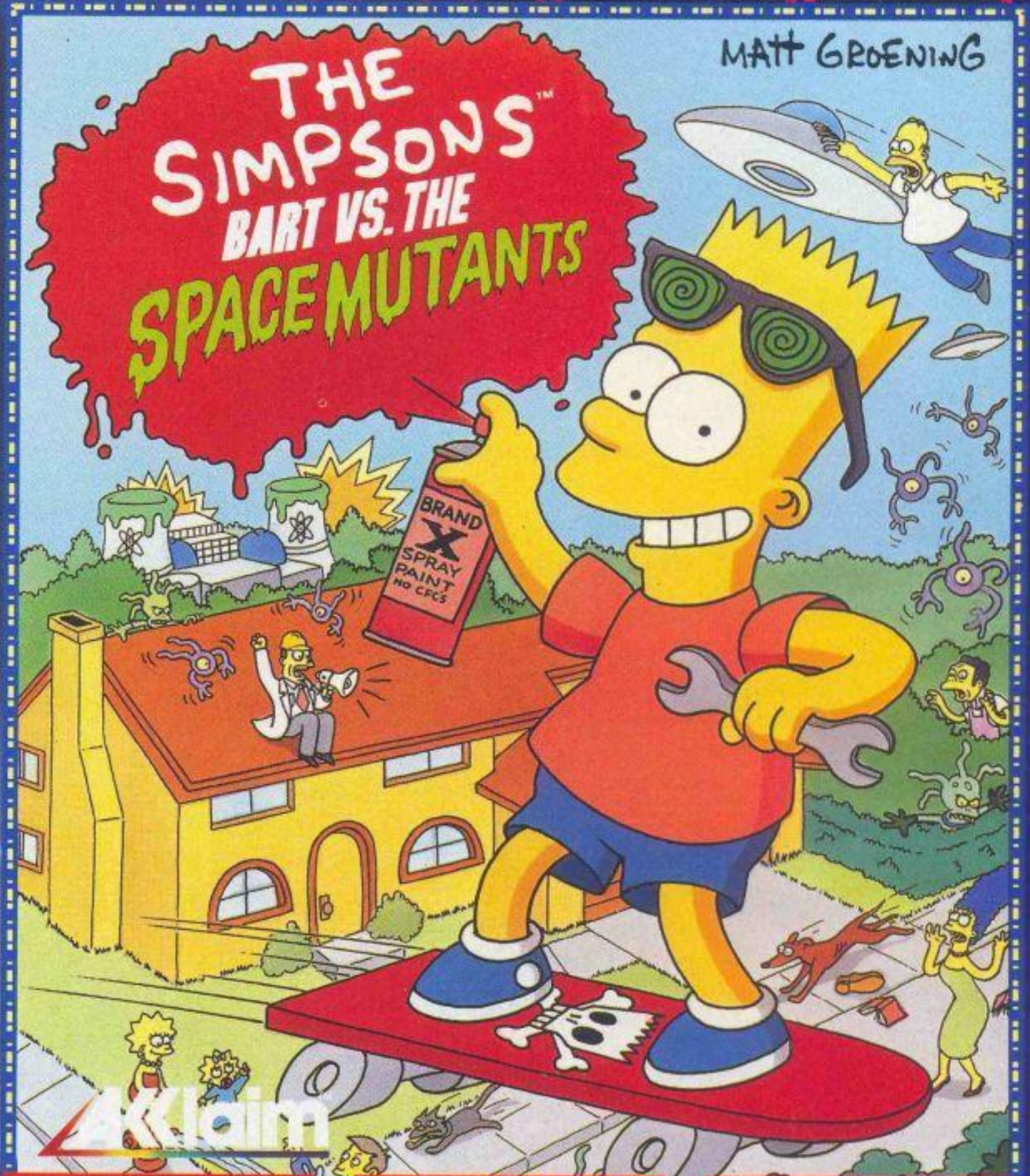
WRESTLING MANIA™



Hulk Hogan™  
© 1990 Twentieth Century Fox Film Corp.  
All Rights Reserved.



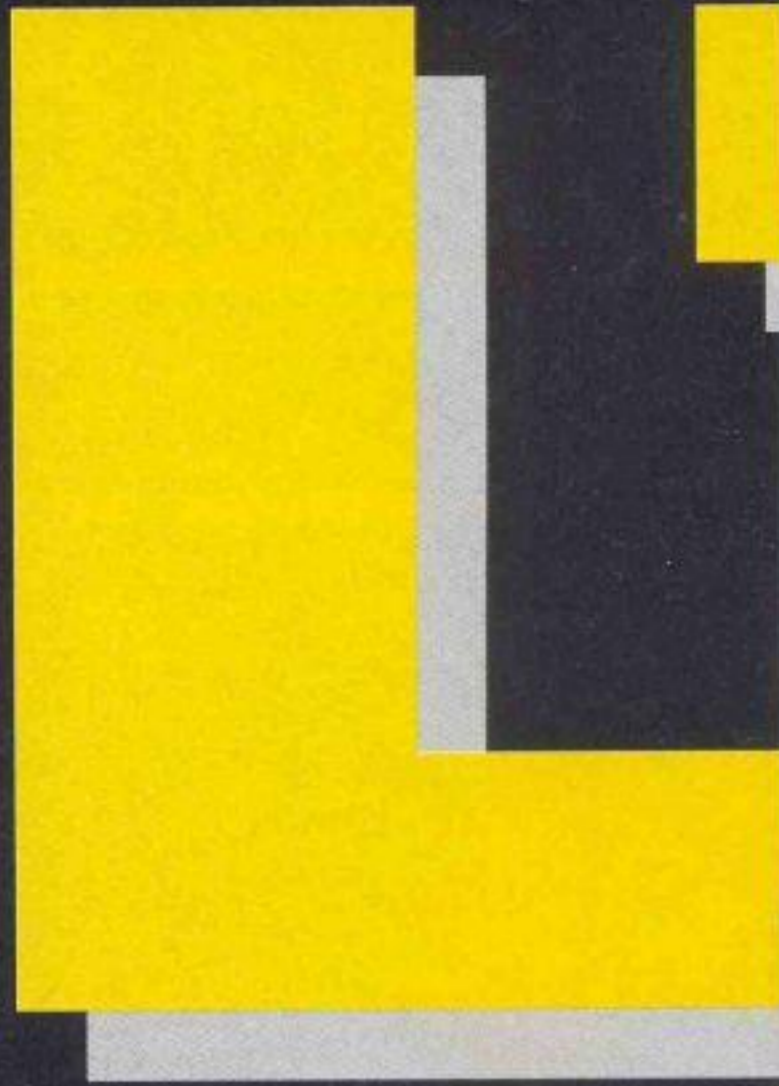
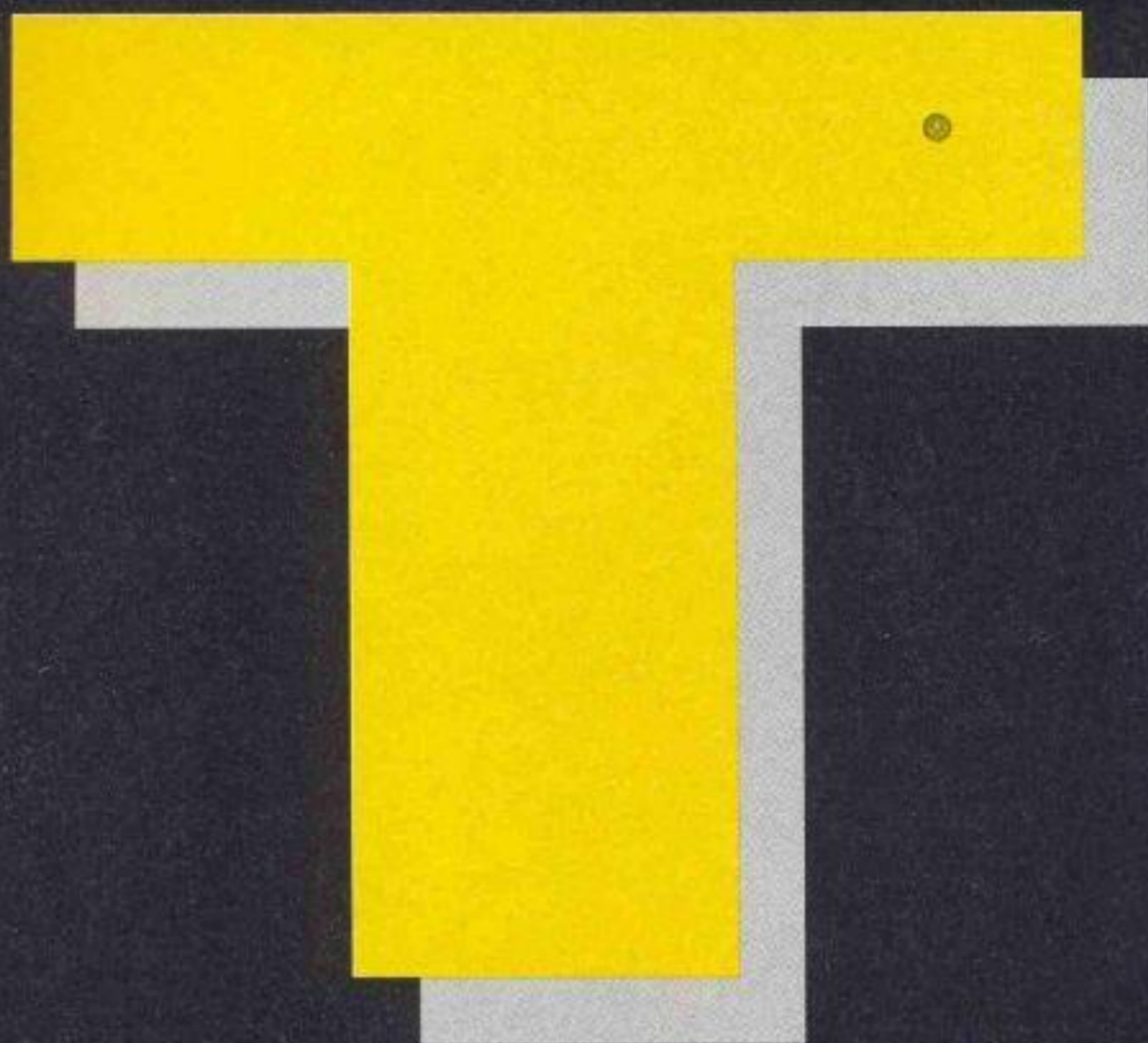
LA SOPRAFFATTO  
I PIU' DEBOLI DEL MONDO  
"WRESTLING MANIA™"?  
E' IL MIO MIO?



**HEI TERRESTRI!**  
QUI E' BART J. SIMPSON CON UN COMUNICATO  
IMPORTANTISSIMO:  
**ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!**  
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi e di sconfiggerli con un'interminabile serie di stratagemmi. Per fortuna che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpson perché, altrimenti, con quel bellimbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certo una vita facile.

entertainment inc.

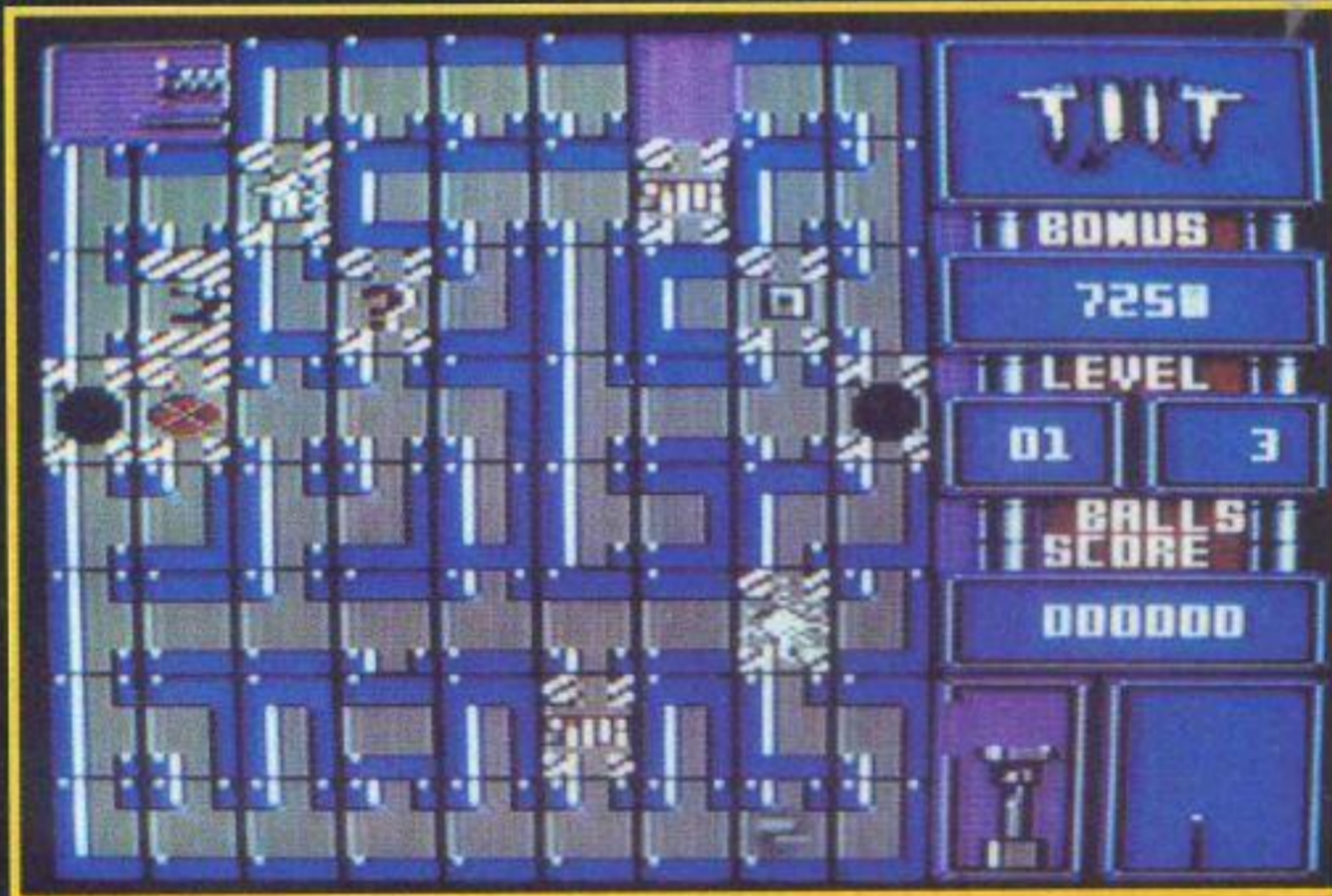
ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.  
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



**B**envenuti nel fantastico mondo di Bally, una simpatica sferetta metallica, il cui unico divertimento, è quello di rotolare in giro per i labirintici livelli di cui è composto il suo pianeta, raccogliendo lattine colorate disseminate un po' qua e là. Purtroppo il tempo di permanenza per ogni livello non è infinito, così vedremo Bally fare delle vere e proprie corse per potersene uscire, prima di rimanere incastrata lì per tutta la sua vita, che è di circa 1500 anni terrestri. Pensate quanto possa essere fastidiosa una simile situazione non avendo

Ma le cose non sono così semplici come sembrano; infatti qualcuno, che ci ha chiesto espressamente di rimanere in incognito, si è divertito a disseminare un po' ovunque biechissime trappole, e ad invertire tra loro alcuni pezzi di cui è composto il labirinto. Armati di buona volontà e pazienza tocca a voi riportare le cose alla normalità.

Il gioco consiste nel guidare la sferetta di metallo, che accede ai livelli attraverso un'apertura situata in alto a sinistra, fino all'uscita posta in basso a destra. Per fare questo occorre ricomporre il percorso (possono esserci molte diverse combinazioni) che la pallina dovrà seguire fino al traguardo, spostando le tessere che formano il labirinto. Inoltre è anche possibile far cambiare strada alla



sferetta, premendo il pulsante di fuoco e muovendo il Joystick nella direzione desiderata. E' anche possibile il gioco a due, in cui un giocatore controlla i movimenti della pallina mentre l'altro si occupa di riordinare le tessere del labirinto. Può sembrare difficile, ma dopo le prime partite ci si rende conto di quanto sia facile e divertente. Ogni tanto nel labirinto fanno la loro comparsa alcune lattine colorate, che se raccolte, danno punti oppure regalano una vita. Ogni livello inizia con un

bonus, variabile a seconda della difficoltà, che decresce col passare del tempo, ed una volta raggiunto lo zero vi priva di una delle sferiche vite messevi a disposizione, oltre che costringervi a ricominciare da capo. Quando finite uno schema, il tempo/bonus avanzato, verrà sommato al vostro attuale punteggio. Per la gioia di ogni giocatore sono presenti delle trappole, variabili per ogni livello; le quali si dividono principalmente in due categorie ovvero quelle distruttive e quelle non distruttive. Nella pri-



niente da leggere o per passare il tempo.

**PRESENTAZIONE 62%**

Manuale abbastanza dettagliato anche se scritto in nanuscolo, confezione e schermo dei titoli si limitano a rimanere nella norma, forse anche troppo.

**GRAFICA 70%**

Niente di eccezionale. Disegnata in maniera chiara e dettagliata svolge dignitosamente il suo lavoro.

**SONORO 85%**

Bella la musica nei titoli ed effetti sonori appropriati.

**APPETIBILITÀ 80%**

Per il suo semplicistico schema di gioco, non troverete nessuna difficoltà ad iniziarlo.

**LONGEVITÀ 70%**

Lo troverete divertente per le prime partite grazie all'innovativo sistema di gioco, ma l'entusiasmo non durerà a lungo a causa della sua ripetitività.

**GLOBALE 80%**

L'ideale da giocare dopo essere tornati sfiniti a casa da scuola; un prodotto che può offrire parecchie ore di divertimento, e tutto sommato un buon acquisto.



Sebbene non ami molto i puzzle games perché non ci sono alieni da blastare, devo comunque premiare in qualche modo il lavoro della Genias per i suoi piacevoli risultati. Infatti al contrario dei suoi colleghi puzzle, questo gioco non ha la proprietà di

annoiarmi a morte dopo la prima partita.

Divertenti, in genere, gli elementi di gioco, con il piccolo appunto che l'impostazione ricorda un tantino il mitico, intramontabile quindici; sulle tessere del quale ho perso i giorni quando ero alto un metro, una mela e poco più.

ma categoria rientrano: interruttori che aprono una botola sotto i vostri piedi (scusate è meglio

dire sotto la vostra rotondità), facendovi precipitare nel nulla. Disintegratori di materia,

il cui effetto è quello di spargere i vostri atomi per tutto l'universo, ecc...

Inutile dire che questi sono trabocchetti letali che vi faranno perdere la pallina definitivamente.

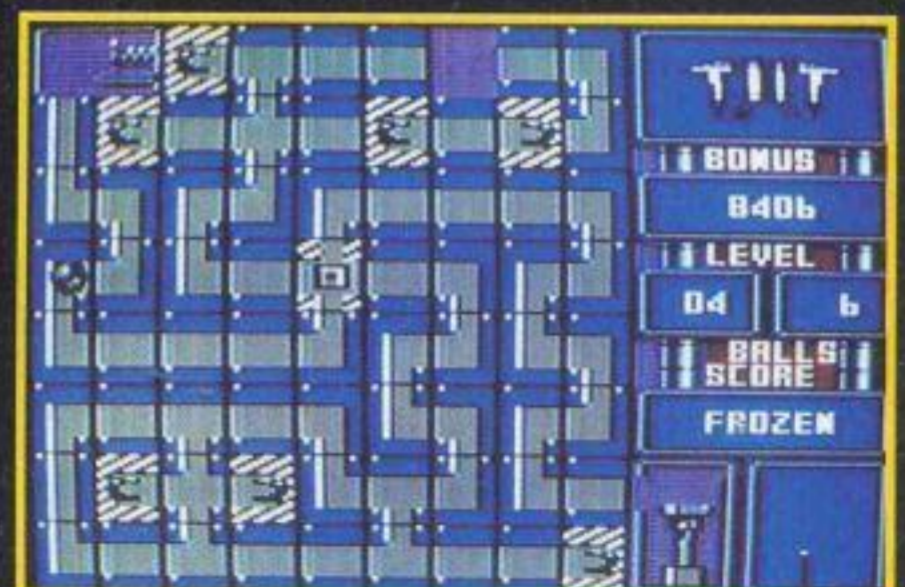
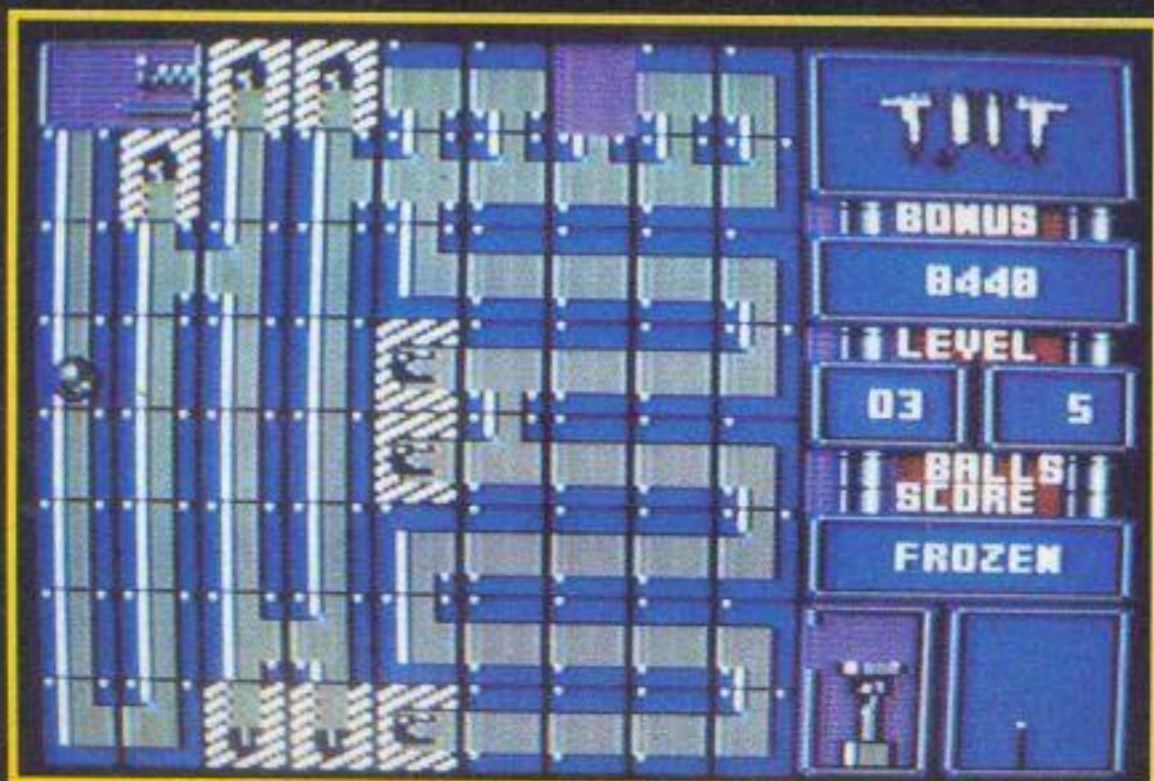
Nella seconda categoria invece rientrano: calamite, pozze d'acqua, boccali di birra (!?!), stop (!?!?!), buchi neri collegati, nel senso che se cadete in uno di essi, uscite da un altro.

Questi marchingegni non sono un vero e proprio problema, si limitano solamente a farvi per-

dere del tempo o a depistare la pallina. Infine è presente anche una terza categoria di trappole, appartenente al gruppo "tifacciomalesolose-nehovoglia". Passando sopra una di esse, appare uno strano tizio che

assomiglia tanto a Vito Catozzo (ma con rispetto mondo cano!...), il quale si fa una tranquilla camminata per lo schermo fino ad arrivare al tabellone dei punteggi per decidere quale insulsaggine combinarvi. Se sarete fortunati si limiterà a farvi le facciacce, altrimenti potrebbe comportarsi come un vero str...ozzino (ehm! Scusate).

Terminate le palline il



gioco volge al termine, e se siete stati abbastanza bravi da conseguire un alto punteggio, potrete entrare nella "Hall of Fame", la classifica dei dieci migliori giocatori, la quale è costantemente registrata su disco.

The **Coollest**  
Dude In Town!

# Rolling Renny



**LEADER**  
COMPUTER GAMES



C64  
AMIGA  
PC





# THUNDERJAWS

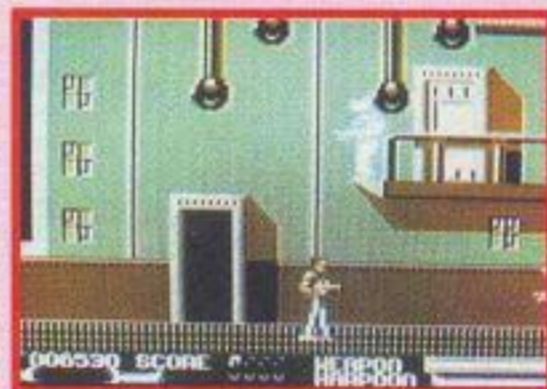


**P**er dovere di cronaca, mi sembra giusto iniziare citando la fonte d'ispirazione al "cappello" di questa recensione, ebbene sì, si tratta ancora degli Skiantos e più precisamente del brano "Panka Rock" (se qualcuno di voi sa di cosa sto parlando faccia un fischio). Detto questo, partiamo subito con la spiegazione della trama di questo videogioco, oppure dell'omonimo coin-op Atari di cui questo è la conversione. Ancora una volta ci troviamo di fronte al solito scienziato pazzo maniaco sessuale il quale, da bravo



depravato che era, subiva un'attrazione particolare da parte delle lucertole e, trovando le donne poco estetiche, si era messo a produrre un profumo speciale che le trasformava in rettili. Per provare con maggior sicurezza gli esiti del suo nuovo cosmetico, però, aveva bisogno di qualche cavietta su cui provarlo, e così ha rapito un gruppo di ragazze cercando di adescarle con la solita scusa della caramellina. Tuttavia,

forse a causa del vistoso impermeabile che indossava (vero JH? NdP) e per il fatto che le caramelline all'anice non sono neppure quel gran che, non riuscì assolutamente nell'intento (doveva provarci a bordo di una fuori serie, davanti ad una discoteca di una qualsiasi località turistica, magari riusciva a rimediare qualche NdP) e così fece come Pippo Baudo e consultò le pagine gialle alla voce "Associazioni Terroriste". Quella che faceva il lavoro nel modo più



"pulito" e a prezzi più bassi era appunto l'"Associazione Terroristi Stupidi" che erano in grado di svolgere le azioni più strampalate nel giro di pochi secondi ed a compiere operazioni elementari in quattro anni e sei mesi. Bhè tanto costava poco e poi non c'era fretta. Dopo un po', ecco che avevano rapito tutte le ragazze e le avevano riposte nello sgabuzzino del laboratorio dello scienziato pazzo. Solo che tra di esse vi era anche la fidanzata del più duro dei supereroi, siori e sioire si trattava niente meno che di John Maranza, il baldo giovine tutto muscoli che, da solo, sarebbe andato a liberarle. Bom, detto questo, detto tutto. Per ulteriori informazioni, leggetevi il commento che è meglio.

**PRESENTAZIONE: 65%**  
 Non è decisamente il massimo della vita, ma l'illustrazione sulla confezione è carina.

**GRAFICA: 48%**  
 Non è colpa mia se sono così ottuso da non apprezzarla...

**SONORO: 50%**  
 Bah, la mia preparazione artistica è decisamente limitata.

**APPETIBILITA': 70%**  
 E' la conversione di un coin-op che aveva stile e iniziare è facile.

**LONGEVITA': 60%**  
 E' continuare che è difficile.

**GLOBALE: 60%**  
 Vado ad iscrivermi al corso, buonasera.



Se vi erano piaciuti Tom & Jerry, Laurel & Hardy, The running man, Red Heat, Chase HQ, Dragon Spirit, Hercules, Toobin', Xybots, Hard Drivin' e compagnia bella (badate bene che non si tratta di una lista esclusivamente made in Domark, ma era solo per rendere l'idea), allora comprate Thunderjaws, altrimenti lasciate perdere.

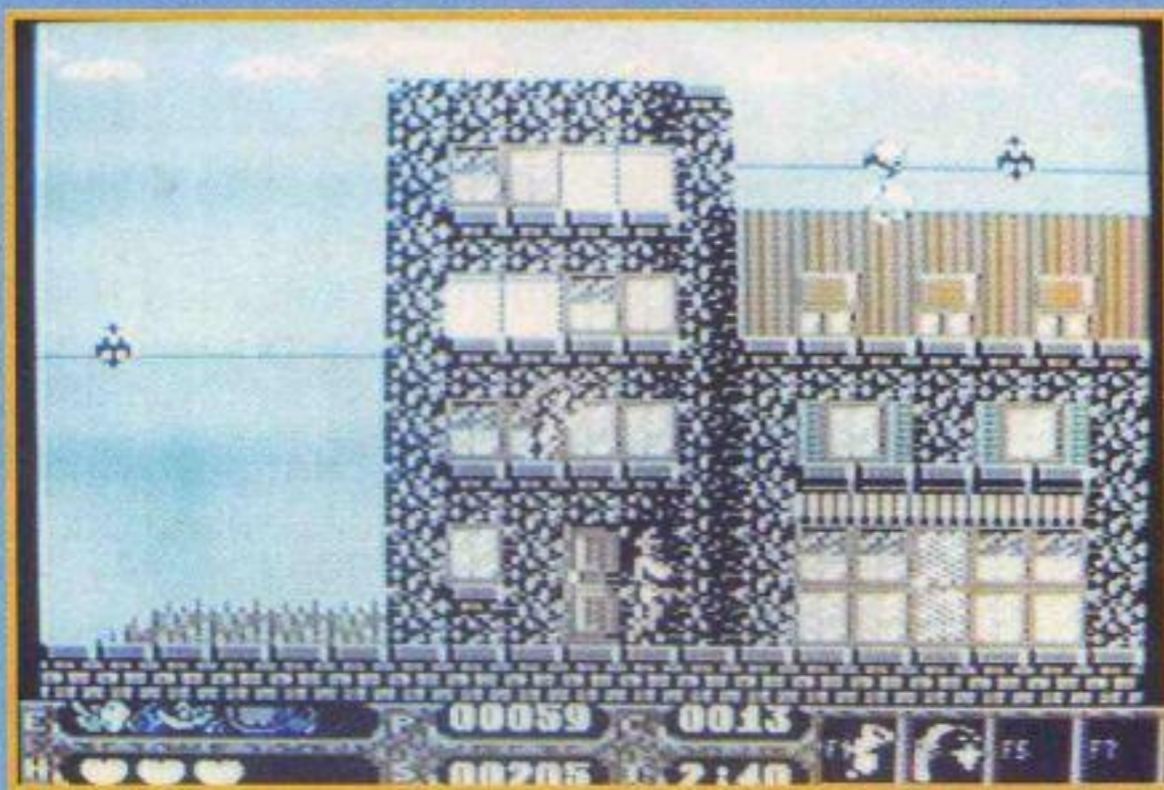
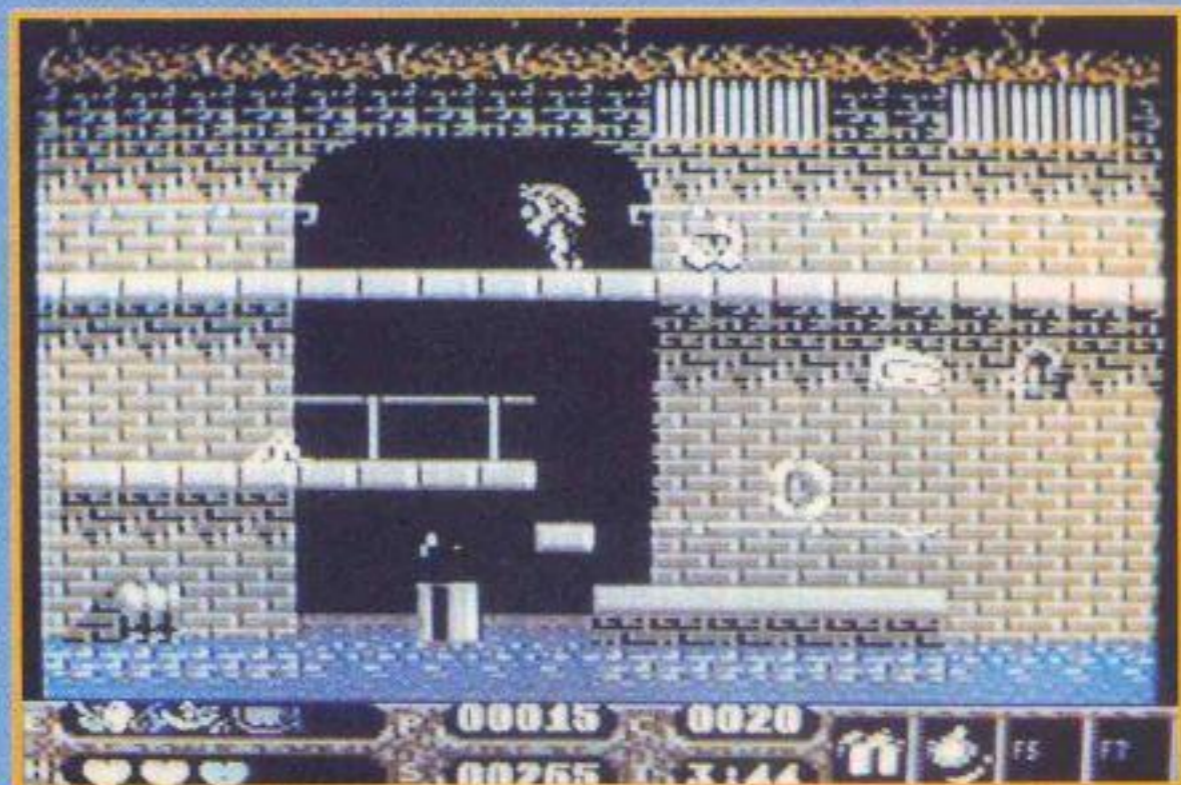


Non ho mai avuto modo di apprezzare troppo i giochi "made in Domark". Sarà per la loro tendenza a produrre giochi con uno stile grafico molto "particolare", o magari il fatto che il mio orecchio non è abbastanza educato musicalmente da apprezzare i loro componenti, o, magari, perché gli schemi di gioco che ne determinano l'effettiva giocabilità sono di concezione piuttosto innovativa e quindi non riesca a comprenderla. Penso proprio che frequenterò dei corsi serali per ampliare la mia apertura mentale.

# ROLLING R

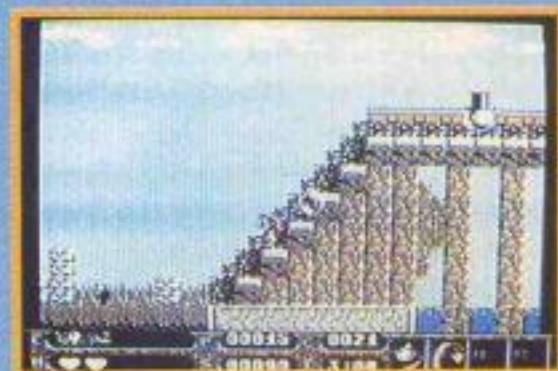
**R**onny è un simpatico ragazzino pieno di vitalità e di allegria che lavorava in un circo (eh sì! Lavorava... E' deceduto dopo aver letto la recensione di Paolone per la versione Amiga... hi! hi! hi!, NdSH), beh più che altro faceva la gavetta appoggiando il padre nel suo numero di Clown ed il suo compito consisteva

constatato che non ne poteva più di questa vita assurda, decise di suicidarsi. Ci provò in diversi modi, buttandosi giù da un palazzo e cercando di farsi investire da un treno, ma evidentemente la morte schiacciata non faceva per lui. Provò anche a spararsi usando la pistola del padre e a morire soffocato dal gas, ma anche qui un fiasco totale.



gio, doveva solamente andare in via Farini alle 18.00 e schizzare, a tutta birra, in pattini (che è la cosa che gli riesce meglio) attraversando la strada senza preoccuparsi delle auto. Ma la nuvoletta del ragioniere Ugo Fantozzi era in agguato: mentre procedeva nell'atto del suicidio egli scivolò e l'auto che passava a tutto gas in quel momento, che guarda a caso era una della polizia, non lo stirò per un pelo. Ronny riprese conoscenza in ospedale e subito si mise

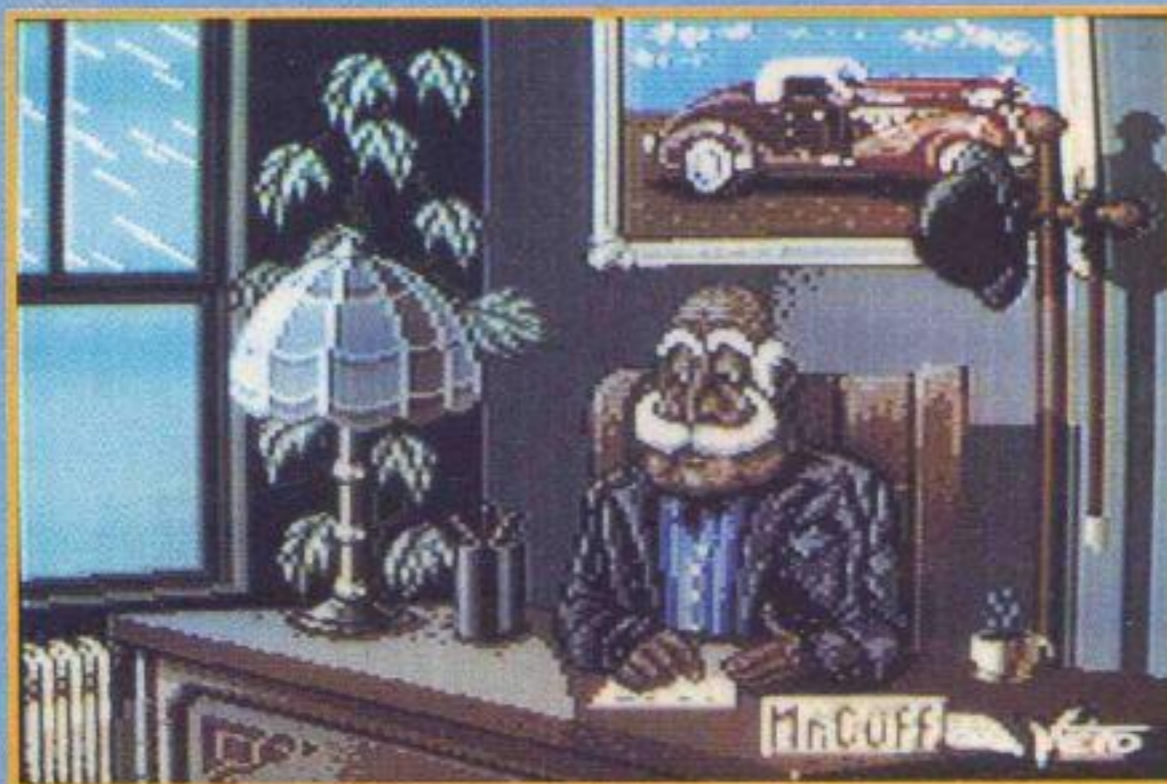
a piangere come un bambino piccolo perché non era riuscito nella sua impresa. L'ispettore Cuff che era lì a sorvegliarlo, e



che era quel disgraziato che a momenti lo trasformava in una sottiletta, cominciò a farsi raccontare cosa gli era successo e perché abbia tentato

nel far ridere la gente con strambe evoluzioni sui pattini. Tutto andava bene, fin quando non successe l'unica cosa che NON deve succedere ad un artista del circo: il suo numero fece completamente fiasco e quella maledetta sera uscì di scena completamente fischiato!! Nei giorni successivi la cosa si ripeté una... due... tre volte finché venne deciso dai "capi" che il numero di Ronny venisse escluso dallo spettacolo. Il nostro eroe entrò in una profonda crisi mistica e,

"Non sono buono neanche a morire" - disse per deprimersi ancora un po'; e si diresse verso il prossimo potenziale strumento di morte. Dopo vani tentativi, finalmente, decise di fare l'unica cosa rimasta e cioè lanciarsi in una missione impossibile, in modo tale che essendo, appunto, impossibile non si sarebbe mai salvato. La missione era quella di farsi stirare dal primo disgraziato che passava con la macchina e per fare ciò non era necessario nessuna forma di corag-



# RONNY

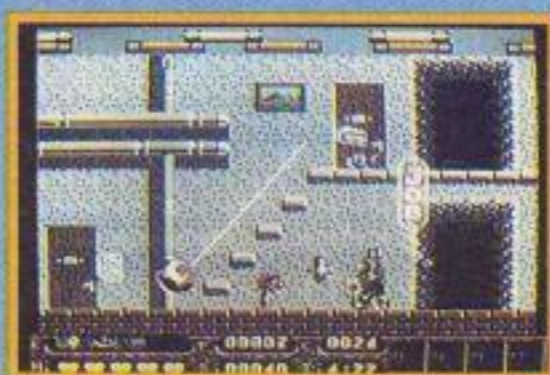
di entrare a far parte del caseificio Kraft (brutta questa, Shin - nd JH). Dopo un lungo colloquio Ronny riprese coraggio, mentre l'ispettore cominciò a piangere a squarciagola poiché, gli spiegò

be aiutato a sgominare questa banda mentre l'altro, in cambio, avrebbe dovuto venire allo spettacolo con la sua famiglia e con tutti i suoi colleghi oltre naturalmente ad una cospicua ricompensa in



che rischiava il pre-pensionamento senza ricevere la pensione che si era meritato in trent'anni di onorata carriera (chissà perché mi ricorda un certo ispettore di nome Bloch, NdSH). Una banda di pericolosi criminali si era impossessata, negli ultimi tempi, d'interi partite di diamanti e il nostro ispettore non sapeva più che pesci prendere visto che aveva setacciato mezza città senza ottenere il benché minimo risultato. Di conseguenza Ronny decise di stipulare un accordo con il suo nuovo amico: lui l'avreb-

denaro. Ed eccovi nuovamente in scena, questa volta però sui nostri monitor in un'avventura che sembra esser tratta pari pari da un film di 007. Il vostro obiettivo finale è naturalmente quello di sgominare la suddetta banda, oltre a recuperare le partite di diamanti. Rolling Ronny non è altro che un platform-game



**PRESENTAZIONE 86%**  
Ottimo il menu di opzioni e buona la presentazione.

**GRAFICA 87%**  
Generalmente ben definita con un buon uso dei colori. Animazione molto fluida.

**SONORO 85%**  
Molto carine e intonate al gioco le musicchette.

**APPETIBILITA' 92%**  
Un platform?!? E' mio.

**LONGEVITA' 91%**  
La città sembra essere immensa... si vede che siamo a New York...

**GLOBALE 89%**  
E' mio!! E chi me lo tocca lo torturo facendogli vedere Domenica In! Oh!



Ed eccolo qui! Dopo Rodland un altro platform che si distacca dalla massa per la sua giocabilità elevata e per una grafica colorata e carina. Essendo io un appassionato di platform questo gioco non può che piacermi. E' realizzato veramente bene, sia la parte

tecnica, anche se nel quarto quadro ho scoperto un bug, che quella relativa alla giocabilità. Il sonoro è su un livello molto buono ed il gioco supporta alcune innovazioni come la possibilità di guadagnare denaro interagendo con i personaggi. Sicuramente un buon prodotto. **COMPRAVELO!** Non ve ne pentirete!!

ambientato tra le vie della città ed alcuni edifici che vanno esplorati. Durante il vostro tragitto dovete riuscire a racimolare abbastanza denaro per poter prendere l'autobus che vi porterà dall'altra parte della città (quella famosa mezza che l'ispettore non ha setacciato, NdSH), e dovete anche raccattare tutte le scatole di gioielli che quegli sbadati dei delinquenti hanno lasciato in giro. Per racimolare soldi potete o fare favori ai passanti sotto cospicuo tributo o trovarli in giro e quindi raccogliarli. A ren-

dervi la vita complicata oltre ad esserci una città ostile in tutti i sensi c'è anche tutta una serie di strambi nemici che faranno di tutto per accopparvi (quando volevate suicidarvi non se ne trovava uno neanche a pagarlo, adesso... -nd JH) ma voi siete più gagliardi di loro e tramite dei "così" che lanciate e delle armi extra che trovate in giro farete di tutto per evitare di schiattare e, naturalmente, per far schiattare loro. Sarete abbastanza bravi da evitare il pre-pensionamento dell'ispettore Cuff? Vedremo!

# STRATEGO

**Perché da migliaia di anni gli uomini combattono tra di loro? Perché il genere umano cerca di risolvere tutto con la violenza (Luca, hai 45 minuti per consegnarmi la recensione completa, se no... Trrrr (effetto sonoro di un UZI))? Perché le guerre continuano a generarsi a causa di futili motivi ed inutili dispute (Questo gioco l'ho visto prima io e lo recensisco io! No! Sì! NO! Trrrr Trrrr)? E, domanda più oscura di tutte, perché in tutti i giochi di strategia che si rispettino, i cattivi sono sempre rossi ed i buoni blu (perché tu sei rosso, tu sei il male, e io sono la cura! Trrrr - nd Rambo)?**



**T**ralasciando queste inquietanti domande, cui solo i caporedattori possono rispondere, e cerchiamo di analizzare questo nuovo prodotto della Accolade: sicuramente tutti voi avete giocato almeno una volta in vita vostra a Stratego (chi non lo ha mai fatto, scagli la prima pietra, in modo da esser così identificato e malmenato dal resto della folla), per cui sarebbe alquanto inutile ripetervi i concetti e le regole del gioco; purtroppo qualcosa dovrò pur scrivere per riuscire a

ce: i due eserciti, composti dalla stessa quantità e tipo di pedine, devono affrontarsi nel cercare di conquistare la bandiera avversaria; per far ciò, il giocatore deve accuratamente posizionare i propri pezzi e poi muoverli in modo da eliminare il maggior numero di avversari, così da rendere più semplice per sé e più difficile per il computer la possibilità di vittoria. Il grosso problema è dato dal fatto che voi potete vedere solo le vostre pedine ma non quelle del vostro avversario (anche se proba-

siete così rognati da beccare sempre le bombe con il generale!).

I pezzi a disposizione so-



riempire questa malefica pagina (se no il "buon" Giancarlo mi rimanda a recensire i budget...), così mi vedo costretto a dovervi rinfrescare le idee, nonché illuminar così i sopracitati lanciatori di pietre, in segno di umana comprensione verso queste inferiori forme di vita. Orbene, il concetto di gioco è abbastanza sempli-

bilmente il computer bara!)( ne abbiamo avuto la certezza questo pomeriggio - nd JH), per cui dovette stare molto attenti a che pezzi muovere e quali attaccare; infatti l'unico modo per scoprire l'identità del nemico è affrontarlo direttamente, cosa che può rivelarsi estremamente pericolosa da parte vostra (soprattutto se

no generalmente caratterizzati da un numero che ne rappresenta la forza ed il rango, con valori che vanno dall'1 al 9; questo è molto importante durante i combattimenti, poiché quello con il valore minore sarà il vincente mentre l'altro verrà eliminato e conseguentemente tolto dalla scacchiera (nel caso che avessero lo stesso numero, saranno logicamente rimossi entrambi). Alcuni di questi sono dotati anche di abilità speciali, come l'esplore (il numero 9), che può muoversi orizzontalmente e verticalmente di un numero indefinito di caselle, la spia, l'unica pedina che, attaccando per prima, può eliminare il maresciallo (il fatidico 1) e l'ingegnere (numero 8), che può disattivare le bombe. Quest'ultime, che hanno un'importanza cruciale per un buon schieramento di partenza, vengono posizionate all'inizio



della partita, normalmente attorno alla bandiera, e non possono più esser mosse durante il gioco; quando un pezzo le affronta, esplode e viene rimosso dallo schermo, tranne appunto nel caso che ad attaccare sia stato l'ingegnere. Come già dovrebbe risultare ovvio, tutta la strategia di gioco si basa così principalmente sulla disposizione



iniziale delle pedine, su come usare al massimo le vostre forze e su di una buona capacità di memoria per riuscire a ricordare

i pezzi nemici precedentemente scoperti; per quanto riguarda le altre abilità di cui potreste essere in possesso (vista a raggi X, fortuna sfacciata, rapidità nel sostituire i pezzi sulla scacchiera (il così detto "maresciallo nella manica")), in questo caso non vi torneranno particolarmente utili (Dio perdona, il C64 no!).

Nella versione su computer, vi è data la possibilità di variare alcune regole di gioco; per esempio potete decidere, in caso di parità, di far vincere la pedina attaccante, o, per rendere il tutto più difficile, che l'identità dei pezzi del computer non viene mai rivelata, od ancora l'opzione di "resuscitare", come negli scacchi, uno dei vostri pezzi se riuscirete a raggiungere il bordo superiore dello schermo con una vostra pedina (tranne



Sono sempre stato un grande patito del gioco da tavolo, e mi sento di poter consigliare questo prodotto a tutti gli appassionati strateghi in fasce; il grosso difetto è dato dalla generale ripetitività del programma e dall'impossibilità

di poter giocare con gli amici (non c'è poi tanta soddisfazione a vincere e rivincere contro il computer). Sicuramente vi verrà voglia ogni tanto di ricaricarlo e farci una partita (passo ancora delle ore a sfidare il mio vecchio C64 ad Otello), ma ben presto sentirete la mancanza di un po' di azione e le attese per la seccesiva mossa da parte del computer si faranno sempre più insopportabili, fino ad indurvi a cercare forti emozioni in altri giochi.

nel caso che questa sia un'esploratore e comunque non più di due volte per partita). Per finire è stata anche introdotta la possibilità di salvare le posizioni iniziali (cosa che si rivela molto comoda, poiché utilizzando il joystick ci si impiega almeno 5 minuti per piazzare tutti i vostri pezzi), di scegliere il livello di difficoltà del

computer (da demente ad abbastanza intelligente), di giocare una campagna intera (composta da cinque partite, ognuna delle quali utilizza delle regole diverse) ed infine di poter addirittura cambiare la grafica del tabellone di gioco (diffidate comunque delle imitazioni, l'unica veramente decente è quella classica).

#### PRESENTAZIONE 75%

Sistema di gioco immediato e opzioni facilmente accessibili via joystick.

#### GRAFICA 65%

Benché sia abbastanza ben fatta, non rappresenta sicuramente il punto forte del gioco.

#### SONORO 60%

Beep, beep, boom! Ho già detto tutto... (Beh, cos'altro vi sareste potuti aspettare)

#### APPETIBILITA' 82%

Per tutti gli appassionati del gioco da tavolo rappresenterà sicuramente un prodotto estremamente interessante e giocabile...

#### LONGEVITA' 80%

... Benché a lungo andare l'impossibilità di giocare contro un avversario umano toglierà il gusto dello sfidone tra amici.

#### GLOBALE 78%

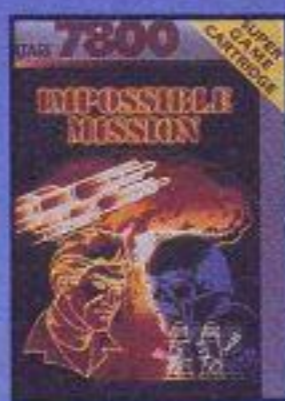
Un prodotto più che valido per gli amanti del genere, ma che a lungo andare potrebbe rivelarsi noioso: meditate gente, meditate!



# VIDEOGIOCHI ATARI

## ATARI-7800

**A SOLE L. 109.000 + IVA**  
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)



CX 7832  
IMPOSSIBILE MISSION



CX 7863  
MAT MANIA CHALLENGE



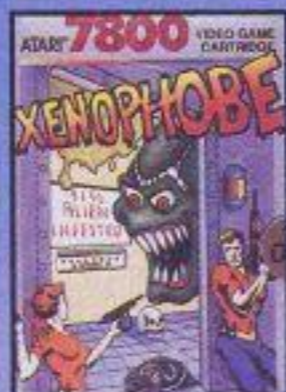
CX 7828  
SUPER HUEY



CX 7880  
BASKETBRAWL



CX 7852  
MOTORPSYCHO

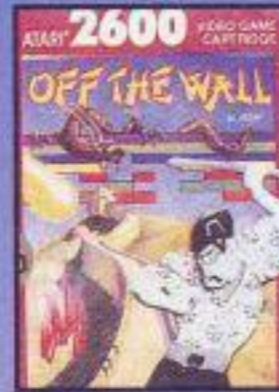


CX 7858  
XENOPHOBE



## ATARI-2600

**A SOLE L. 79.000 + IVA**  
(confezione con 1 joystick)



CX 26168  
OFF THE WALL



CX 26176  
SECRET QUEST



CX 26190  
BMX AIRMASTER



CX 26177  
IKARI WARRIORS

## TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW

CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

### NOVITÀ IN ARRIVO

CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

## TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit. 19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING

CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

### NOVITA' IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY



ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)  
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

# WORLD CLASS

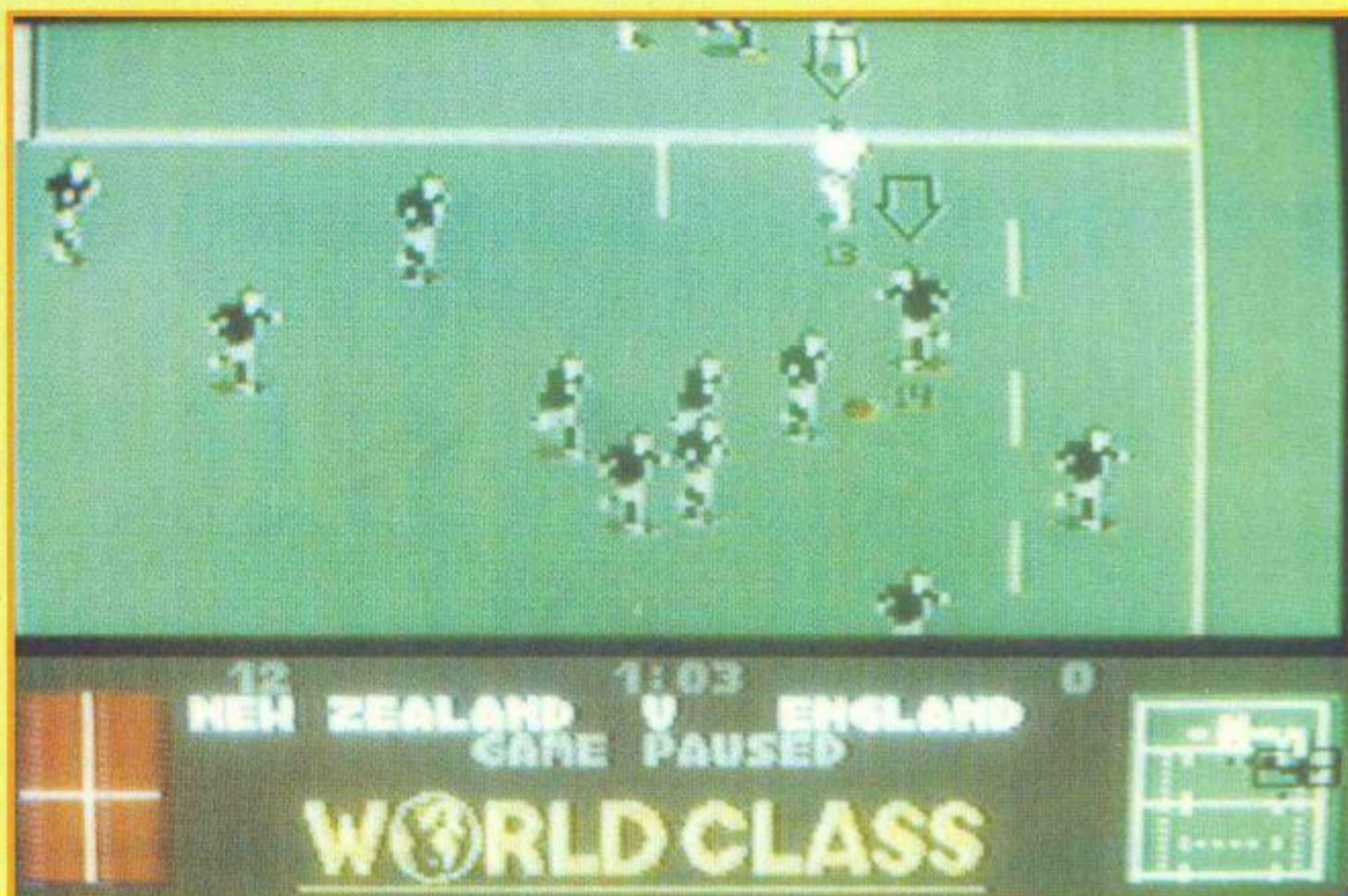
## RUGBY

**N**aa! Ancora! Non era abbastanza recensire un gioco sul Rugby, mi tocca farmene persino due! Eh sì, quel bravo ragazzo di Giancarlo non contento di appiopparmi una patata bollente, me ne ha affidate due!

Ma dico io, voi cosa fareste se vi venisse dato un tema sul profilo del letterario dal 1400 al 1500? Io personalmente mi sparei, e mi viene voglia di fare lo stesso a dover recensire questo gioco. Io non ho mai giocato a rugby, non conosco né le regole, né le penalità, quel poco che so l'ho imparato giocando con i videogames! Cosa faccio ora?

Va beh, forse sto gonfiando un po' troppo la cosa, in fondo sono un redattore di Zapp!, quindi dotato di poteri ultrasensoriali e con un'intelligenza superiore al normale! (Ovviamente sto scherzando!)(Taci e sbuccia la tua cena -nd JH)

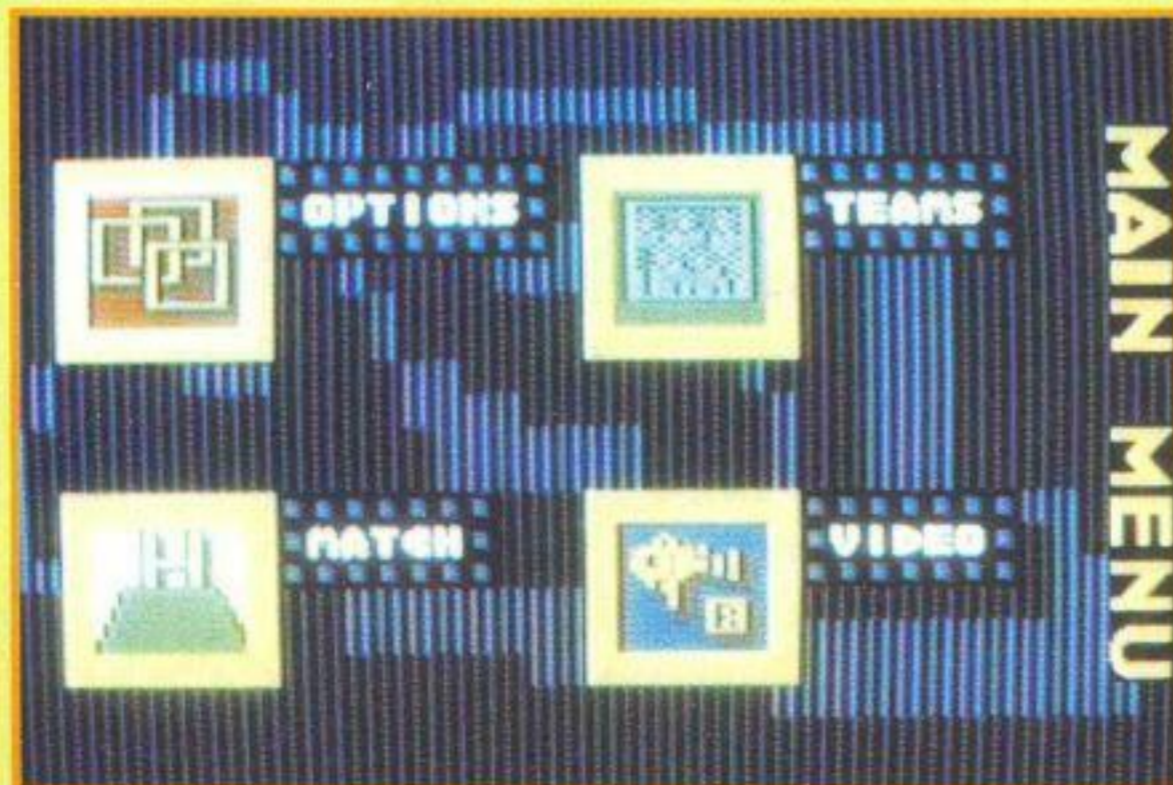
OK, ora comincio: allora, innanzitutto cos'è il rugby. Il rugby è uno strano sport, non molto praticato qui in Italia, che è derivato dal calcio. Sarà quindi un gioco a squadre



(non domandatemi però quanti sono i giocatori perché non lo so)(tanti. - Nd JH) dove bisogna segnare. Se bisogna segna-

re, per la proprietà transitiva delle equazioni a due incognite con asse parallelo all'ipotenusa di un triangolo rettangolo incli-

nato di 45 gradi rispetto alla linea di terra, ci dovranno essere anche due porte. Wow, indovinato. Sempre per la suddetta proprietà, se ci sono le porte e bisogna segnare, ci dovrà essere anche un bel pallone, in questo caso ovaliforme (avete visto che termine colto? NdD). Ora quello che manca è collegare insieme tutti gli elementi in una successione del genere: dunque, i giocatori devono prendere la palla con le mani, correre per il campo evitando i placcaggi avversari, raggiungere la meta







Non sono mai stato un fan del rugby, ciò non toglie che, se mi capita tra le mani una simulazione giocabile di questo sport non mi tiro di certo indietro. Questo è il caso di WCR, che pur non essendo una cosa bella, è per lo meno accettabile. Infatti, se tra-

lasciamo l'aspetto tecnico (leggi grafica e sonoro) ci troveremo davanti ad un gioco abbastanza giocabile e che vi donerà non poche soddisfazioni. All' inizio ho trovato qualche difficoltà a padroneggiarlo, tuttavia, dopo qualche partita, riescivo a controllare abbastanza bene il tutto. In più ci sono anche un sacco di opzioni, che vi permetteranno di rendere ogni partita proprio come la desiderate. D'altronde oggi non è poi così facile trovare giochi per C64 veramente validi. Mah, cosa sarà mai successo? Perché i programmatori non si applicano più come una volta accadeva?

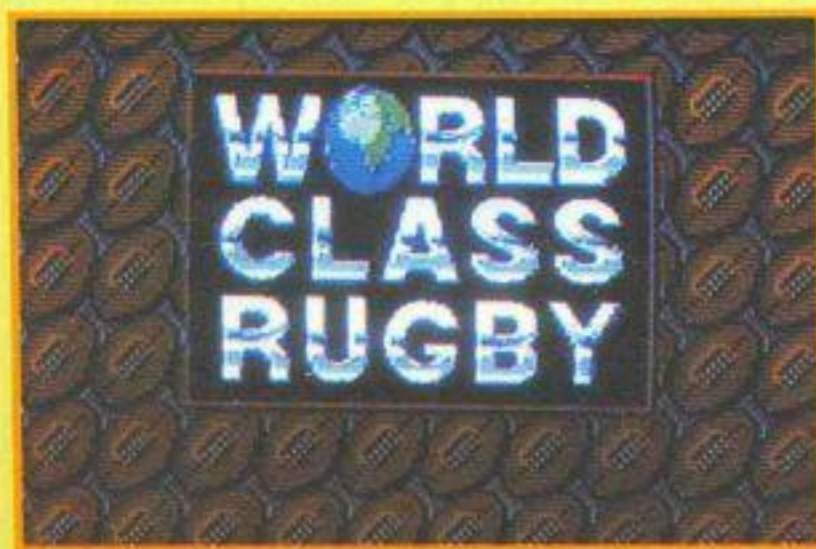
e successivamente segnare nella porta con un bel calcione. Tutto qui? Sì, tutto qui.

Ora parliamo un po' più specificatamente di WCR: innanzitutto si tratta di un gioco di rugby con una prospettiva inclinata di circa 30 gradi (per intenderci né completamente trasversale né dall'alto). E' possibile, come d'altronde è ovvio per questo genere di giochi sportivi, giocare in uno, in due, col vostro cane, col vostro gatto, partecipare ad un incontro, al torneo o al campionato vero e proprio, lanciare il dischetto fuori dalla finestra stendendo un passante, tirare

la barba a quel rimba di Giancarlo, facendogli così accorciare i capelli e così via.

Dal momento poi che voi non disponete né di poteri paranormali né di 10000 mani (daltronde il C64 non ha 5000 porte per i joystick), è ancora più ovvio che possiate gestire un giocatore per volta (quest'ultimo indicato con un bel freccione nero). Quando siete in possesso della palla con le direzioni zig zagherete tra gli avversari e con la pressione del tasto di fuoco effettuerete un passaggio, se non avete la palla vale la stessa cosa per le direzioni, mentre se pigerete

fire vi getterete a capofitto nella direzione in cui stavate andando. Quando vi troverete davanti ad una rissa, più forte smanette-



#### PRESENTAZIONE 20%

AArggh! Istruzioni ridotte proprio all'osso, in più lo schermo di presentazione è uno dei peggiori che abbia mai visto su C64.

#### GRAFICA 76%

Animata abbastanza bene, peccato che sia troppo minuta.

#### SONORO 75%

Ho sentito sonori migliori.

#### APPETIBILITA' 79%

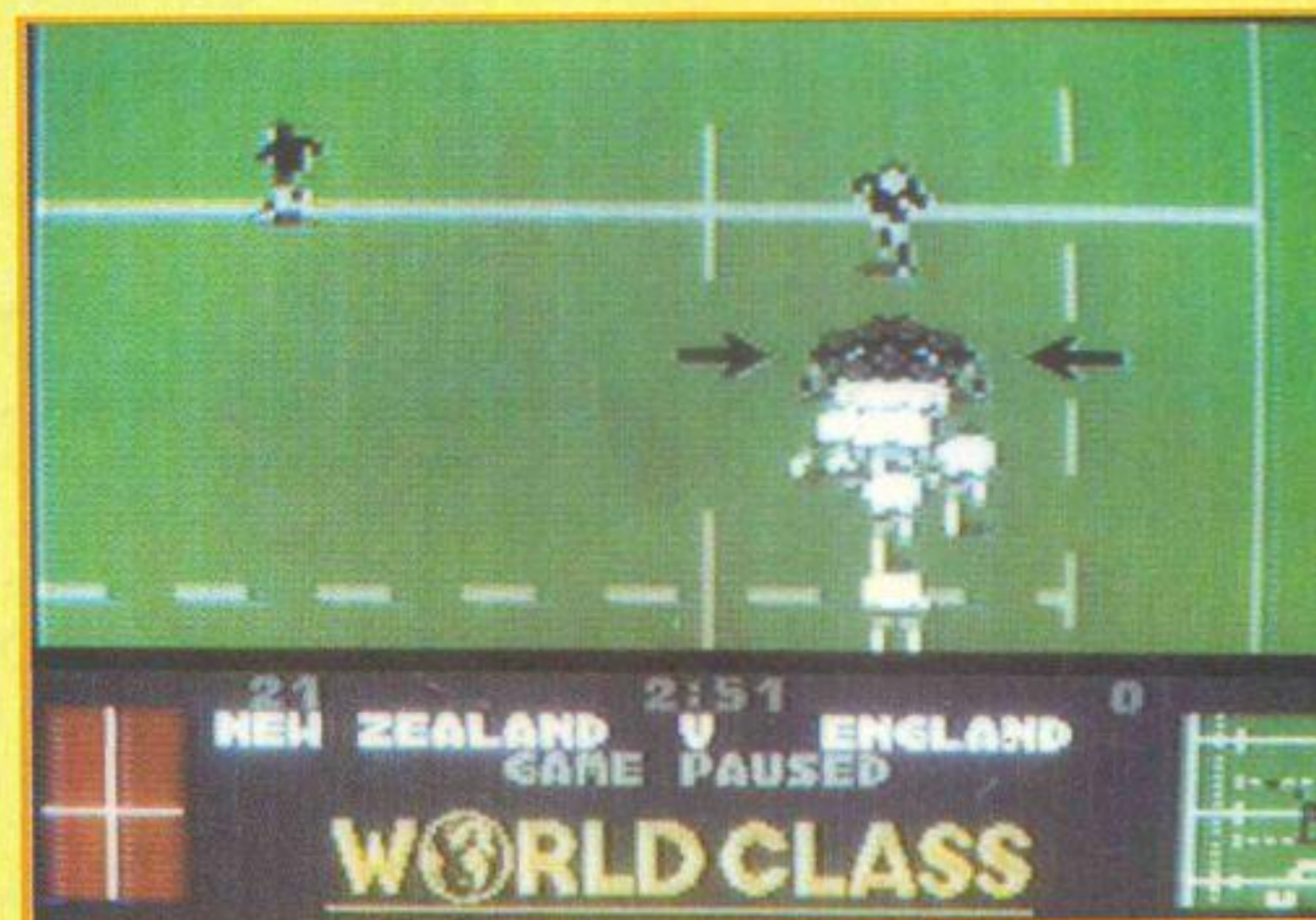
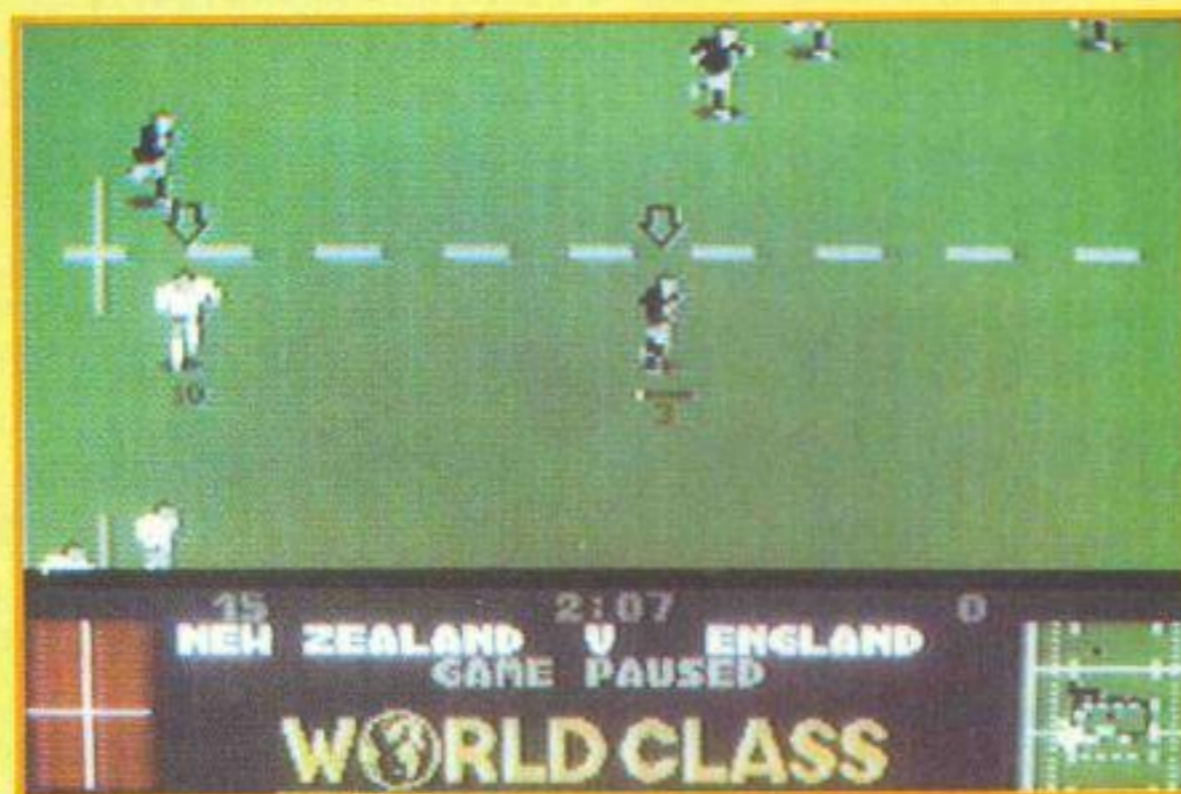
Se non avete mai giocato a rugby questa può essere l'occasione buona!

#### LONGEVITA' 83%

Se vi piacerà, non potrete non giocarlo per un sacco di tempo.

#### GLOBALE 81%

Un gioco che poteva essere realizzato meglio ma va bene anche così.



rete con il joystick più possibilità avrete di prendere possesso della palla. La parte che vi lascerà sicuramente più delusi è la grafica della presentazione, ORRIBILE, mentre, durante il gioco, la definizione degli sprite e dei fondali è, seppure non

sensazionale, per lo meno accettabile.

Nulla da obiettare per il sonoro e neppure per la giocabilità abbastanza buona. In conclusione un titolo abbastanza interessante per gli amanti di questo sport.

# SPOT

**T**anto tempo fa, in una valle desolata, vivevano pacificamente tra loro tanti piccoli orsetti viola a righe azzurre. Fino a quando, in un giorno di pioggia, arrivò nel villaggio un camaleonte monco... Hey ma che cosa stai scrivendo! Tu devi fare la recensione di Spot e non di "I VENTITRE ORSETTI DEL LAGO DI GARDA". Ehm!... Chiedo umilmente perdono per la svista iniziale, cercherò di rimediare a questo mio drammatico errore, facendovi una bella ed esauriente recensione di Spot (anche perché sono stato minacciato di essere legato per gli alluci e di essere appeso sopra un pozza piena di corna di rinoceronte). L'obiettivo finale del gioco è quello di fare il maggior numero possibile di pedine del proprio colore, facendole catturare dal simpatico spot. Le moda-

lità di gioco sono simili a quelle dell'arcinoto Othello, con in aggiunta l'animazione delle pedine piazzate volta per volta, le quali camminano, saltano, rotolano, ballano la breakdance e fanno tante altre varie insulsaggini.

Nei differenti turni di gioco i giocatori faranno le loro mosse, disponendo ognuno di un differente colore di pedine: rosso il primo, blu il secondo ed azzurro e verde gli altri due.

Agli angoli dello schermo sono situati dei numeri che informano il giocatore sulla quantità di pedine di cui dispone durante il gioco.

Ad indicare i turni ci penserà il nostro buffo spot, ovvero una pedina con braccia e gambe filiformi, scarpe da tennis e occhiali scuri (possiamo ritenervi fortunati che non indossi anche un giubbotto di pelle nera), il quale si



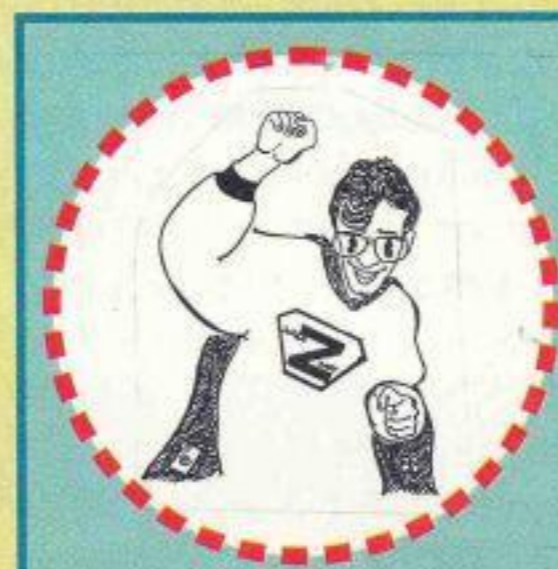
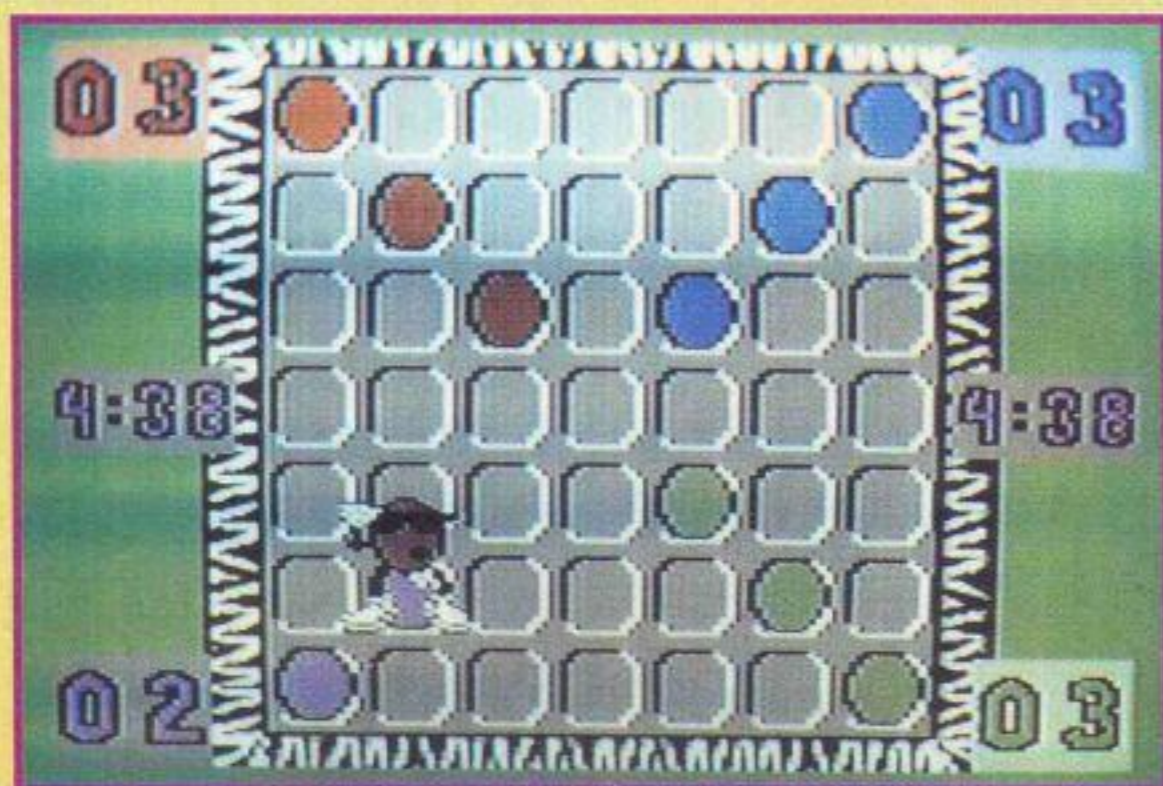
metterà sotto il vostro indicatore, e batterà con impazienza il piede a terra fino a quando non avrete mosso.

Per quanto riguarda le regole non c'è granché da considerare:

I pezzi possono essere mossi soltanto su caselle

vuote, e quando un pezzo viene mosso su una casella adiacente si riproduce; aumentando il punteggio di uno, come minimo.

Un pezzo può saltare in una qualsiasi direzione scavalcando una casella piena o vuota per atterra-



Ciò che attira in questo gioco, è l'originalità di riprendere un tema vecchio e stravecchio come l'Othello e trasformarlo in un divertente gioco di gruppo.

C'è da dire però, che Spot è divertentissimo

con due o quattro giocatori, ma rischia di diventare noioso quando si gioca contro il computer. Nella versione Amiga c'è almeno la musica a tenervi compagnia...

Se non c'è il divertimento della sfida fra amici, in fin dei conti, quel che vi ritrovate in mano è un gioco di logica che appassionerà solo i veri "aficionados" del genere. Bello, decisamente raccomandato.



re su una casella non occupata senza riprodursi, lasciando una casella vuota nel luogo di partenza. Notare il fatto che la casella di arrivo non può essere lontana più di due caselle.

Per muovere è sufficiente clickare sul pezzo desiderato, ovviamente del proprio colore, e fare la mossa voluta.

E' anche possibile cambiare idea sulla mossa, ed a questo scopo è sufficiente clickare (cliccare, fare clic o come dir si voglia) su un altro pezzo.



Per catturare le pedine avversarie e quindi fare punti, è sufficiente muovere su una casella vuota, in adiacenza alla quale sia posto il maggior numero di pedine avversarie. Esse si rivolteranno come hamburger, acquisendo il vostro colore.

Le mosse di riproduzione, cioè quelle in cui ci si sposta di una casella soltanto, sono relativamente sicure; mentre le mosse di salto rischiano di compromettere l'intera partita

per un effimero vantaggio.

Quando viene caricato per la prima volta, Spot offre una videata piena zeppa di icone che rendono vario il gioco, ritardando il momento della noia totale.

C'è l'opzione scelta dei giocatori, di tre icone per uno, situate nei quattro angoli dello schermo, per un totale di 12 icone.

La prima delle tre icone serve a decidere se a giocare sarà il computer o un giocatore ed uno dei nove livelli di gioco a scelta in scala di difficoltà.

La seconda icona è fasulla, nel senso che su altre macchine servirebbe a selezionare il dispositivo di controllo, mentre sul 64 si usa solo il joystick (ma si sceglie la porta di controllo -nd JH). La terza icona, quella dei timers, decide se si vuole giocare con un tempo limitato per ogni mossa, che va da infinito a cinque secondi.

Se il giocatore non esegue la mossa nell'arco di tempo prescelto perde l'opportunità di muovere e se ha selezionato un pezzo lo perde; a questo punto il gioco passa all'avversario che segue.

Al centro della videata vi sono altre finestre di selezione, tra cui degna di nota l'icona EXTRAS.

#### PRESENTAZIONE 80%

Manuale dettagliato ed elegante, abbellito ulteriormente dalle traduzioni in lingua straniera. Arricchito il gioco da una quantità di interessanti opzioni.

#### GRAFICA 75%

Grafica semplicistica, ridotta ai limiti del funzionale, ma belle animazioni.

#### SONORO 10%

Hey... Ma cosa succede? Non sento niente! Mi si deve essere rotto il monitor.

Un momento! Sento qualcosa! Aaargh che schifo!...

#### APPETIBILITÀ 70%

Abbastanza appetibile, tutto sommato, il nuovo rompicapo della Virgin; soprattutto se si gioca in due o più.

#### LONGEVITÀ 85%

Una volta trascorsi i primi minuti necessari a prenderci la mano le vostre partite diventeranno secolari.

#### GLOBALE 85%

Giochino decoroso e buon passatempo, che non pretende niente ma rende bene.

Chiunque ne trovi un qualche uso è pregato di farmelo sapere in quanto il manuale non si sbilancia, dicendo soltanto che non serve a niente.

Tra le finestre al centro c'è anche un'icona raffigurante Spot seduto. Questa funzione permette di disinserire le animazioni delle pedine, qualora dessero fastidio. Se il nostro simpatico amico ha il



pollice alto le animazioni sono attive, mentre non lo sono se ha il pollice verso. L'ultima opzione della videata permette di impostare un limite di tempo alla partita, variabile dal minuto all'infinito.

Quando si esaurisce il tempo totale, che differisce da giocatore a giocatore, non si possono più fare mosse per tutta la durata del gioco.



Sulla scacchiera di Spot ci sono quarantanove caselle, e possiamo creare nuove aree di gioco, casuali o volute, mediante l'inserimento di spazi non accessibili.

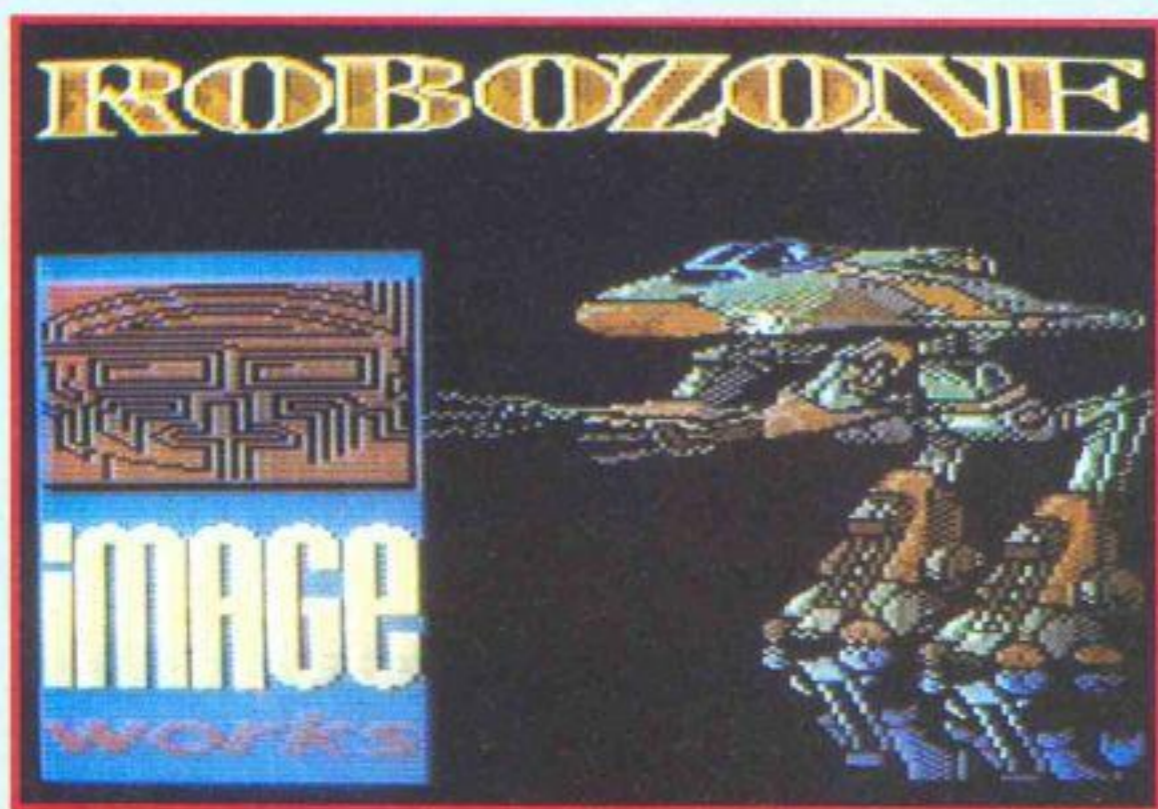
Mediante l'opzione SYM, quando si creano delle nuove scacchiere, gli spazi che vengono inseriti si riflettono in verticale e in orizzontale, dando luogo a una simmetria.

Mediante l'opzione SHAKE si accede ad una delle cinquecentododici scacchiere preprogrammate.

Se alla fine proprio non vi va bene premete UNDO, e la scacchiera che avete impostato in precedenza verrà cancellata.

Dopo di che non vi rimane nient'altro che iniziare a giocare, ed a me non resta che augurarvi buon divertimento.

# ROBOZ



**F**in dal diciottesimo secolo, con la rivoluzione industriale, l'uomo ha cominciato lentamente a distruggere il nostro beneamato pianeta. Con l'ausilio della sola mano ha distrutto tutto (o quasi...) quello che madre natura aveva creato in milioni d'anni, inquinando e sporcando sia la terra che l'atmosfera. Solo durante il ventunesimo secolo l'uomo si rese conto di quello che aveva fatto e che stava facendo e guarda a caso subito dopo che non si poteva fare più niente per risolvere le sorti di un pianeta oramai in fase di distruzione. Infatti il grado d'inquinamento era così elevato che l'aria che respiriamo oggi giorno in confronto è bella limpida! Come conseguenza alla situazione disastrosa ci fu un meeting dei più grandi cervelloni del mondo, con l'obbligo di

prendere una decisione immediata ed efficace per poter continuare a sperare in un proseguimento dell'esistenza umana. La decisione definitiva fu quella di salvare poche persone per ogni popolo conservandole in appositi apparecchi (frigoriferi??? NdSH)(No, supposte di carta stagnola! nd JH) che permettono di bloccare il ciclo vitale; e di spedire i prescelti in una costruzione segreta: City Ships, una città-nave. E gli altri? Bella domanda a cui gli scienziati hanno dato un altrettanto



valida risposta: "Arrangiatevi". Risposta logica ma priva di umana compassione. I poverini vennero espulsi dalle città e spediti sulle montagne, e avrebbero dovuto cavarsela da soli per non soccombere! Quei quattro disgraziati, gli scienziati del meeting, stimarono che ci sarebbero voluti dai dieci ai vent'anni perché l'inquinamento presente nelle città si dissolvesse del tutto. Così furono costruiti i Wolverines, grossi robot programmati per pattugliare e tenere pronte le città deserte per un eventuale ritorno degli esseri umani. All'inizio le cose andavano bene e il compito assegnato ai Wolverines veniva ben svolto. Ma, guarda un po' che strano, ci si misero di mezzo i cattivoni di turno che stavolta però sono i criminali in genere. Il programma dei robot era solo quello di mantenere integra la città e avevano ordine tassativo di non dover toccare, nemmeno con il pensiero, l'essere umano in generale.

Risultato di questa mancata prevenzione? Semplice quasi tutti i Wolverines furono distrutti!!!

Come se non bastasse, pochi mesi dopo l'inizio della mega operazione, una guerra ebbe inizio... ed una terza forza entrò in gioco (Apocalypse now!!!). E vennero gli Scavengers. Questi "così" erano come dei



grossi insetti-robot, si nutrivano di metallo e di altri materiali, più che altro quelli basilari per costruire edifici, scuole, marciapiedi, strade, metropolitana, ecc. (mi sta sorgendo un dubbio!! NdSH). Questi esseri orrendi continuavano ad aumentare di numero mentre le città continuavano a diminuire (SIGH!), naturalmente quei pochi Wolverines che erano rimasti tentarono di annientare gli Scavengers, purtroppo però si verificò il contrario e se ne salvò solamente uno... voi!!! Dunque, voi impersonate uno di 'sti "così" (un Wolverine) che ricorda molto il robot-nemico di Robocop (Aaargh, come sarebbe a dire il nemico di Robocop? Si chiama ED 209, per zio!) e il vostro scopo è quello di accoppa-

# ONE

## PRESENTAZIONE 71%

C'è solo l'imbarazzo della scelta: Inglese, Francese o Tedesco. Buono lo screen di caricamento.

## GRAFICA 70%

Ben definito e colorato lo sprite principale, gli altri sono monocromatici e stesso discorso per i fondali.

## SONORO 67%

Buona la colonna sonora di presentazione, lo stesso per gli effetti presenti durante il gioco.

## APPETIBILITA' 79%

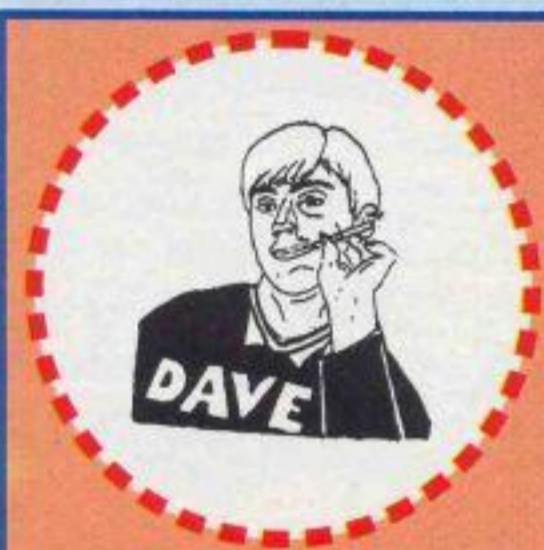
Beh! L'argomento è affascinante...

## LONGEVITA' 82%

... e il primo livello è così lungo che credo di esserne riuscito a vedere solo 1/10 dopo una partita durata venti minuti... fate un po' voi i conti!

## GLOBALE 78%

Mi domando e dico (a quelli della Image Works) ma perché non avete tardato un po' l'uscita e non ne avete fatto un capolavoro, EH?!?



Tunque, tunque, tunque che dive di questo cioco? Sicuramente che poteva essere realizzato meglio! La trama sembra un miscuglio tra Robocop 1 e 2 (i film), 3D (il gioco), Ken il guerriero (la storia in se) e Venus the fly trap per

Amy. La grafica è un miscuglio tra il bello ed il monocromatico (Naa!), gli FX sono decisamente buoni ma se ci mettevano anche (almeno) una colonna sonora durante il gioco oltre che alla presentazione sicuramente era meglio. Le animazioni sono buone e il gioco è ben strutturato, forse un po' difficile da subito ma neanche tanto. Insomma, sono tredici anni passati che è nato il Commodore 64 quando beeeeeep!!! si decidono a fare dei giochi di mega-super-livello?!?! E poi i dirigenti delle case di software si lamentano che non coprono le spese di produzione! PORCA @%#%@^%!@!!! Un prodotto discreto, dategli pure un'occhiata prima di acquistarlo.



parvi. Dovete fare anche attenzione al livello d'inquinamento poiché la vostra struttura è abbastanza fragile e dopo un certo lasso di tempo c'è il rischio che ceda e quindi.... CAPUT! Tuttavia grazie ai vostri simili, che sono schiattati in precedenza nel tentativo di portare a termine questa missione, potete trovare in giro alcuni utilissimi pezzi di ricambio oltre a naturalmente una bella serie di armi extra tra cui laser, proiettili di vario calibro, spari multipli, ecc... . Nel secondo livello vi trovate per le strade di New York, sempre alla ricerca della famosa fornace, che guarda caso (finalment!), riuscite a trovare. Però non è ancora finita visto che c'è da su-

perare il terzo livello... e qui son dolori!!! Ah, quasi me ne scordavo, durante il secondo livello dovete riuscire a riparare la vostra personalissima libreria-oracolo (per informazioni rivolgetevi ad Alex che tra i suoi mille lavori fa pure il rilegatore di libri, NdSH) e non chiedetemi come fare perché non ve lo dico (Hi! Hi! Hi!). Dunque, eravamo rimasti al terzo ed ultimo livello: la fornace (olè), questa sezione è in formato shoot'em up a scorrimento orizzontale e dovete blastare tutti gli Scavengers che vi trovate davanti prima di affrontare il mega mostro finale, guardiano del cuore della fornace. Sconfitto costui, potete mettervi l'animo in pace e godervi il meritato riposo.

re sia gli Scavengers che i criminali che trovate in giro, insomma, fare in modo di conservare la città per il ritorno degli uomini. Per portare a termine la vostra missione dovete riuscire a distruggere "la Fornace", un'enorme costruzione a forma di cupola dove gli Scavengers si riproducono e dove i suddetti mostri-cattoli portano tutto il materiale che rosicano e raccattano in giro. Per raggiungere "la Fornace" dovete prima trovarla, e non è mica così semplice!! Il gioco è diviso in tre livelli. Nel

primo, vi trovate, alle nove del mattino di un giorno non ben precisato del 2067, nei tunnels della metropolitana di New York, e dovete riuscire a trovare il modo di salire in superficie. Questo livello è popolato da tutta una serie di Scavengers e criminali vari che cercheranno di accop-



# TURBOCHARGE

CADARIO

## TURBOCHARGE

SYSTEM-3



Screenshots C64



La parola d'ordine  
è: **AZIONE**

Alla guida di una fiammante automobile sportiva il giocatore deve solcare le strade a velocità ultrasoniche e distruggere tutto quello che ostacola il suo cammino. Protagonista un intrepido poliziotto all'inseguimento di spietati spacciatori di droga. 5 livelli di gioco, oltre 20 differenti tipi di nemici.

"...un gioco vivamente consigliato a tutti senza nessuna riserva..." globale 97%.  
("ZZAP!" settembre)

C64  
AMIGA

### LEADER

•DISTRIBUZIONE•

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY  
TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

© 1991 System Three Software Ltd. All rights reserved

**Joysticosissimi amici,**

Questo numero natalizio ci porta meno trucchi della scorsa puntata, dove la copiosissima affluenza di lettere ci aveva permesso addirittura un mega speciale di Top secret. Questo dicembre i BBros Natale vi ammannano (voce del verbo "ammannare", distribuire come la manna? - nd JH) una "normale" quantità di trucchi e compagnia varia, ma pensateci bene: questo numero sarà in edicola nei primi di dicembre, e il vero regalo arriverà (speriamo) col numero di gennaio che uscirà poco dopo Natale. Continua, comunque, la telenovela sugli Ultima, che sembrano appassionare tanti commodoristi, ma ovviamente non abbiamo trascurato altre categorie di giocatori, cui è dedicato altro materiale più "aggiornato". Con queste parole vi lasciamo alla nostra selezione, ricordandovi che sotto l'alberello la redazione non ha ancora cambiato indirizzo! Scrivete dunque a:

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

**Auguroni natalizi dai vostri  
infaticabili BBros**

## LEGEND OF KAGE

(Imagine / C64)

Vi proponiamo un trucchetto pestatasti in due versioni diverse (troppa grazia!) da azionare nel primo livello per raggiungere esattamente lo stesso effetto...

Prima versione: premete - e consumate - contemporaneamente \*, CLR/HOME, INST/DEL, freccia, i due tasti di cursore, lo shift sinistro e il RESTORE.

Seconda versione (con sollievo di chi ha solo dieci dita): premete SHIFT LOCK ed E, e quindi rilasciate SHIFT LOCK.

Risultato: passaggio al secondo livello e... sorpresa!

**Marco Ferrero - TO e Andrea Lissi -  
Motta Visconti (MI)**

## ULTIMA 4

(Origin / C64)

Alla scuola di Avatar non ci si annoia mai: riceviamo in continuazione lettere da Firenze contenenti ogni volta pezzettini di soluzione. Siccome anche noi siamo ruolisti sfegatati con parecchie "vittime" risolte (e quindi conosciamo bene le fatiche del mestiere) pubblichiamo ben volentieri, portando avanti la saga di Top secreta sugli Ultima. Ma eccoci:

1) La black stone è l'altra pietruzza (insieme alla white stone) che non si trova nei dungeon, ma giace sola soletta in qualche luogo così in vista che nessun avventuriero serio si sognerebbe mai di degnare di uno sguardo! Ordunque, recatevi nella Verity Isle in quel di Moonglow, e posizionatevi sopra a dove apparirebbe il portale lunare. Aspettate il novilunio, e in quel preciso momento, prima che il portale appaia, premete "S" (Search) per trovare la pietruzza.

2) A quanto pare armi e armature mistiche sono una costante degli Ultima nel finale: per trovare qui in U4 le armature mistiche dovette andare in Empath abbey. Recatevi nella sua sala del trono e aprite con una magic key la porta a destra. Vi troverete nell'oak grove: andateci più o meno al centro e cercate! Le armi mistiche sono invece da cercarsi nella training room del Serpent's hold. E' da notare che tutta questa attrezzatura è utilizzabile solo dagli Avatar.

**David Gori - FI**

ndWB: quando abbiamo ricevuto questa tua lettera, la lettera di Dallai era già stata pubblicata da un pezzo. Questo perché ogni vostra missiva, prima di arrivare a noi, subisce circa due mesi di ritardo. Non ringrazieremo mai abbastanza poste e affini!

# LAST BATTLE

(C64)

A furia di sentire parlare di Kenshiro da tutte le parti vi sarà sicuramente venuta voglia di giocare a Last Battle (pur sapendo che il programma è scadente). Beh, se siete Kenshiro-dipendenti non vi resta che seguire i seguenti consigli e lo risolverete senza troppi problemi (e probabilmente abbandonerete la Kenshiro-mania).

## CONSIGLI VARI

Nei villaggi cercate di usare sempre il calcio volante, ma parate le armi solo con i seguenti colpi:

Asce e pugnali alti: calcio volante o pugno.

Pugnali bassi: calcio o pugno basso.

Proiettili e shuriken (le stelletto dei ninja): calcio volante.

Eviterete così di perdere energia preziosa.

Nei labirinti, invece, uccidete i nemici senza calci volanti.

In generale, cercate di uccidere più gente che potete (sto parlando di quella sul video, mi raccomando!) così il vostro livello di POWER salirà vistosamente. Se vedete qualcuno che cerca di prendervi alle spalle, mantenete la calma e ricordatevi che cercherà di colpirvi solamente due volte e poi se ne andrà. Si può sistemare tutto semplicemente con un salto in diagonale subito prima di essere colpiti: all'atterraggio il nemico starà già per andarsene.

## LE MAPPE

Alla fine di ogni quadro arriverete alla mappa e dovrete scegliere la direzione in cui andare per accedere a un nuovo quadro. Limitatevi le direzioni cardinali che vi fornirò tra poco e ce la farete (ovviamente N sta per Nord, ovvero per Alto, S per Sud, cioè basso, e così via).

LIVELLO 1: SE, S (primo mostro), E, E (secondo mostro), O, O, N, NO, E, NE, SO, O, SE, S, E (labirinto), E, NE.

LIVELLO 2: (primo mostro), NO, SE, NE, SE, NE (secondo mostro), SO (labirinto), SO, SE, NE.

LIVELLO 3: (primo mostro), NE, E, S, SO, SE, NE (secondo mostro e labirinto), E.

LIVELLO 4: NE,SE (primo mostro), NO, SO, SE, NO, NE, O, NO (labirinto), S, N, SE, E, N (secondo mostro).

## CONSIGLI PER I MOSTRI

Quanto segue è una sintetica sequenza di tattiche da adottare con ogni singolo mostro. Il primo numero indica il livello di appartenenza, il secondo l'ordine in cui lo incontrate (un po' in stile Rainbow Arts). Leggete e combattete!

1-1: Saltate le palline che vi lancia e andategli addosso. Poi picchiatelo solo coi calci.

1-2: Anche qui saltate le palline, andategli addosso e dategli UN calcio, poi allontanatevi un pochino e aspettate che smetta di giocherellare con l'elettricità. Quindi riavvicinatevi e sferrategli un altro calcio. E così via finché non muore.

2-1: Arrivateci con più di metà dell'energia e riempitelo di calci.

2-2: Andategli vicino a furia di calci volanti. Ma quando gli siete proprio addosso passate ai calci semplici. E saltate quando salta lui o anche quando muove semplicemente la mano.

3-1: Riempitelo di calci volanti, ma facendo ben attenzione a colpirlo sulla pancia e non sulla testa.

3-2: dategli un ò di calci volanti poi scappate indietro. Saltate in diagonale quando vi lancia addosso il campo di energia.

4-1: Quando lancia la nuvoletta saltatela, aspettate che abbassi la mano e poi dategli un calcio volante e tanti calci a ripetizione. NON andategli mai vicino quando ha la mano in avanti.

5-1: Andategli vicino e imbottitelo di calci. Quando lo vedete in procinto di lanciare la nuvoletta, saltate e ricominciate coi calci.

5-2: Per l'ennesima volta avvicinatevi e scalciatelo ben bene. Saltate quando vedete che lancia la nuvoletta. Saltate anche quando salta, ma poi scegliete tra lo sferrare un calcio volante o di allontanarvi un attimo per poi continuare coi calci.

Uff, che fatica, finalmente ho finito. Forse se risolvevo Last Battle ci impiegavo di meno... Scherzi a parte, sfogatevi più che potete!

**Mattia Tosi - S.Maria Maddalena (RO)**



## MEGA POKEZI!

Tutto sommato pensiamo che le cartucce per C64 tipo MK6 non siano così rare, per cui vi cuciamo su queste pagine una sfilza di poke da introdurre una volta bloccato il gioco (per brevità abbiamo ommesso il comando POKE). Avanti tutta!

TOOBIN': 29836, 181	HUNTER'S MOON: 8155,165
EYE OF HORUS: 38491,173	KATAKIS: 14103,173
BARBARIAN 2: 35441, 1 e 37742,165	
DAN DARE 3: 27333,173	GHOULS'N GHOSTS: 10798,165
AMC: 30327,173	LAST NINJA 2: 36879,173
SCOOBY DOO: 7760,173	GREAT GIANA SISTERS: 8257,173
THUNDERCATS:35088,173	SLAP FIGHT: 10239,173
SCRAMBLE SPIRITS: 62313,165	TIME MACHINE: 31616,173
I.S.S.: 33768,173 e 22783, 173 e 39270,173	
SHANGAI WARRIOR: 7315, 173	
STORMLORD 2: 42339,173 o 43700,173 (player 2)	
SHADOW WARRIOR: 35104,173 (vite) o 31185,173 (tempo)	
WONDER BOY: 2676,173	FLYING SHARK: 7165,173
BLACK TIGER: 48765,173	ELEVATOR ACTION: 50911,173
DEFENDERS OF THE EARTH: 7280,173 e 15972,173	
VIXEN: 3330,165 e 3503,165	OUT RUN: 34700,173 (tempo)
LEGEND OF KAGE: 13616,173	DRACONUS: 9926,173 e 10935, 173
NEBULUS: 32979,181	NINJA RABBIT: 7474,173
SHADOW DANCER: 17063,173	MIGHTY BOMBJACK: 7829,173
MIDNIGHT RESISTANCE: 10169,173	
THUNDERBLADE: 13622,173	
BLAZER: 6924,173	IO: 25117,254
BUBBLE BOBBLE: 1240,189	GREEN BERET: 5429,173
BATMAN THE MOVIE: 4887,173	MANIAX: 25963,189
DEFLEKTOR: 9830,173	GRYZOR: 13476,189
LIVINGSTONE, I PRESUME!: 17798,173	
LAST NINJA: 30855,165	LAST NINJA 2: 37456,173
VENOM STRIKES BACK: 3439,165	COMMANDO: 2454,173
SPY HUNTER: 39487,173	GOLDEN AXE: 13150,173
TIGER ROAD: 5749,165	STRIDER 2: 33762,165
HELLHOLE: 43328,173	RAINBOW ISLANDS: 29508,189
BEYOND THE ICE PALACE: 19123, 173	
IKARI WARRIORS: 50921,165	RENEGADE 3: 50714,173
CYBERNOID: 28870,165	CYBERNOID 2: 20205,165
ZXBEX: 29034,189	

Roberto Talotta - CZ e Teo Favaro - Scorzè (VE)

## SWIV

(Storm /C64)

Chi non ricorda il mitico Silkworm? Bene, bene, nessuno risponde... come, tu? Vergogna! Disonore! Per punizione risolverai Dick Tracy 10 volte di fila. No, scherzavo, siamo buoni, per punizione metterai soltanto il seguito di Silkworm (SWIV, appunto) in pausa, premerai contemporaneamente i tasti CONTROL e H per avere le vite infinite, ti sorbirai tutte le schermate una per una e poi mi dirai se è o non è uno shoot'em-up coi fiocchi.

Roberto Talotta - Catanzaro

## LOGICAL

(US Gold /C64)

"Logico, mio caro Watson, logico"... ehm, forse ho sbagliato qualcosina. Comunque non serve essere Sherlock Holmes per risolvere questo gioco che, pur spacciandosi per puzzle game, è molto sull'arcade e, soprattutto, non richiede un grande Q.I. E, soprattutto, non richiede nessun Q.I. se si ha l'accortezza di digitare le password per saltare i livelli. Le volete? Eccovele!

LIVELLO - PASSWORD

05 ZDHGZ	10 UGFAU
15 RAVZR	20 BZMUZ
25 HUERU	30 FRCBR
35 VBNHZ	40 MHOFU
45 EFXVR	50 CVDMZ
55 NMGEU	60 OEACR
65 XCNZ	70 DNUOU
75 GORXR	80 AXBDZ
85 ZDHGU	90 UGFAR
95 RAVZB	99VBNHH

Carmelo Nici & Giuseppe Donato  
- Catania



# MOVIE

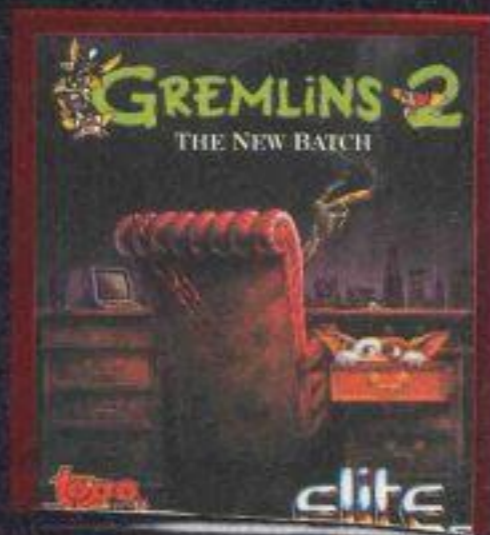
*Premiere*

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

## SOFTTEL

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma  
tel. 06 7231811 - fax 06 7231812

TEENAGE MUTANT  
HERO  
TURTLES



Da anni la magia di Hollywood accende la fantasia di milioni di persone in tutto il mondo. E' incredibile come il grande schermo riesca a trasportarci oltre le barriere della realt , in un mondo fantastico ed appagante...

Grazie all'interattivit  del tuo computer, **MOVIE PREMIERE** ti offre la possibilit  di fare parte di questa magia...

Quattro film tra quelli di maggior successo prodotti da Hollywood, rivivono adesso sul tuo schermo... personale!!!!

2 BACK TO THE FUTURE PART II

3 GREMLINS 2

4 DAYS OF THUNDER

**BACK TO THE FUTURE Part II™**

© 1990 Mirrosoft Limited  
© 1989 UCS and Amblin

**DAYS OF THUNDER™**

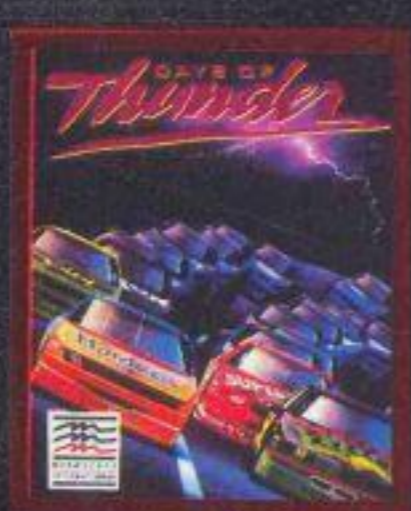
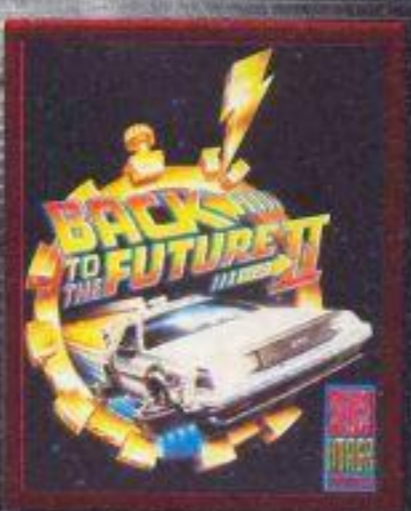
TM and © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.  
© 1990 Mindscape.

**TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™**

© 1991 Mirage Studios, USA  
Published under licence from Mirrosoft Ltd. Under sub licence from Konami and under sub licence from Mirage Studios, USA.  
Konami is a registered trade mark of Konami Industry Co. Ltd.  
© 1989 Konami  
© 1990 Mirrosoft Ltd.

**GREMLINS 2™**

© 1990 Warner Bros Inc. All rights reserved.



**elite**

Elite Systems Limited,  
Anchor House, Anchor Road,  
Aldridge, Walsall, West Midlands  
WS9 8PW, England.

MOVIE PREMIERE È DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST,  
COMMODORE 64 cassetta e disco,  
PC compatibili, AMSTRAD, SPECTRUM



# RODRLAND

(C64 / Storm)

E' incredibile! Queste informazioni ce le hanno spedite una ventina di persone in quasi contemporanea, segno che non deve essere stato per loro molto difficile scoprire il trucco. Come ben sapete, nel nuovo platform della Storm ci sono un buon numero di stage (sette, se non erro) tra un mostro di fine livello e un altro. Ma ora sappiamo come fare per passarli tutti in un battibaleno. Semplicemente dovete raccogliere le lettere componenti la parola EXTRA per avere una vita bonus. Tutto qui? No, dovete anche pigiare come matti sul fuoco (per la serie: "Autofuoco, se ce l'hai lo eviti (il pollicione), se ce l'hai non ti uccidi (di fatica)") DURANTE il caricamento, cioè prima che appaia la schermata con la fatina. Vi ritroverete così a faccia a faccia col mostrone finale successivo (che molto probabilmente sarà anche il primo). Ora vi tocca solo ucciderlo e poi ripetere subito il trucco per passare al successivo.

Bene, con questo sapete come arrivare in fondo abbastanza facilmente, ma i mostri rimangono sempre un problemino. Ci ha pensato a risolverlo un (stavolta uno solo) nostro lettore di Chieti, tale Alessandro Simone. Ecco i suoi consigli (purtroppo solo per 2 giocatori):

#### LIVELLO 1

Per far fuori i coccodrilli giganti vi conviene dividervi i

compiti. Uno si occupa di quelli di destra e l'altro di quelli di sinistra. In questo modo non è necessario spostarsi ma solo posizionarsi all'inizio nella posizione ideale, cioè a circa 2 o 3 centimetri dalla bocca dei rettili (forse hai dimenticato di specificare a quanti pollici è il tuo televisore o monitor; ad ogni modo immagino che siano 14, NdGB).

#### LIVELLO 2

Anche per lo schermo delle balene il trucco è praticamente lo stesso, solo che bisogna posizionarsi al centro dello schermo e mettersi schiena contro schiena (o giù di lì).

#### LIVELLO 3

Per sistemare l'elefantone e, soprattutto, evitare che vi schiacci come noccioline, sistematevi ognuno ad una estremità (destra o sinistra) dello schermo e mirate al pachiderma. Non dovrebbero esserci problemi.

#### LIVELLO 4

Questa volta non dovrete stare fermi impalati, ma muovervi il più veloce possibile quando il mostro (un demone) punta verso di voi. Non c'è quindi nessuna tattica particolare, ma la cosa è abbastanza ovvia: si tratta del mostro finale e dopo potrete godervi l'agognata sequenza finale.

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

# PIT-FIGHTER

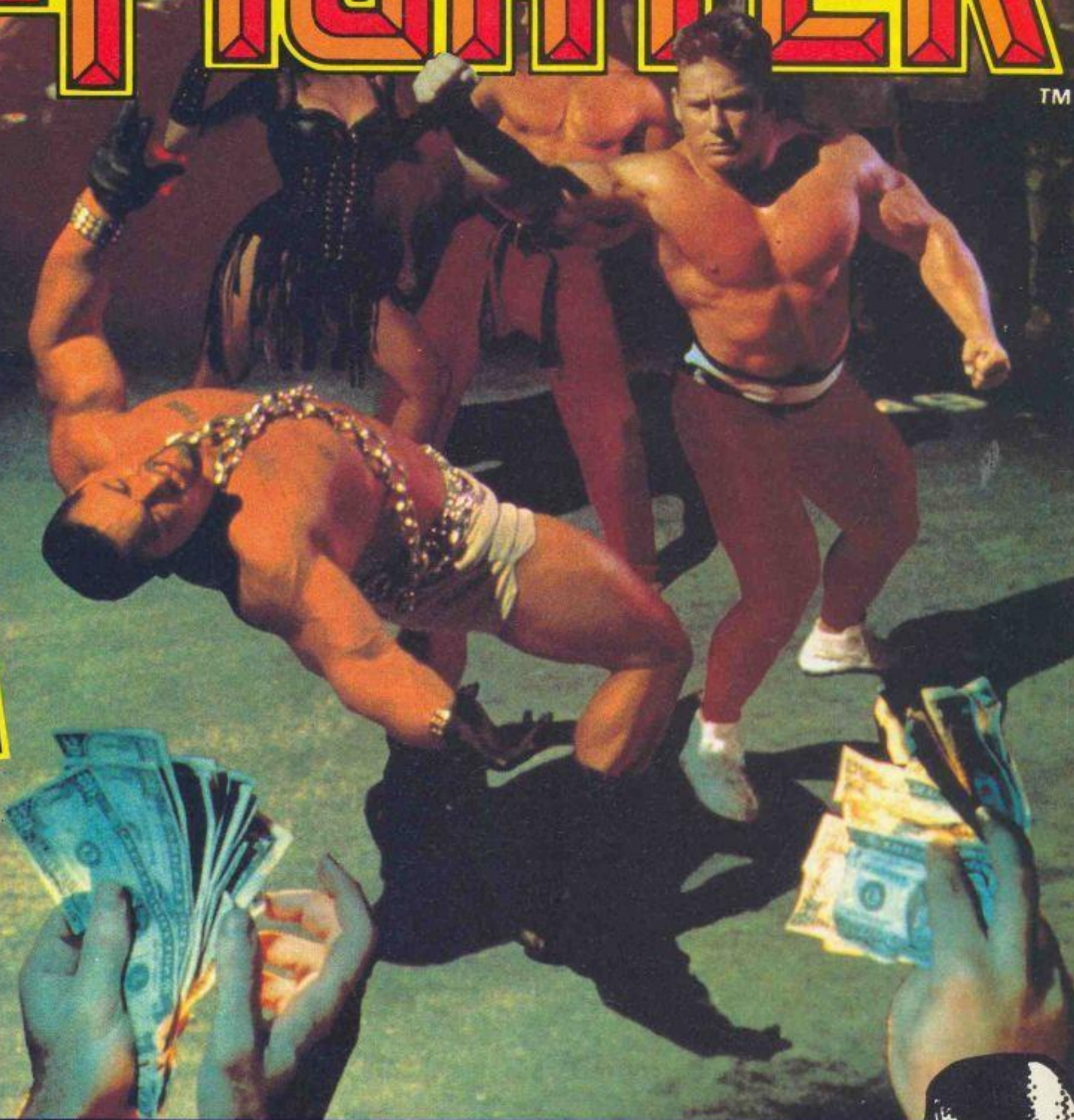


SELECT YOUR FIGHTER

<p><b>BUZZ</b> KICK PRO HYPER SLAM HT: 6'2" WT: 220 BODY SLAM HEAD BUTT PILEDRIVER</p>	<p><b>TY</b> KICKBOXING CHAMPION HT: 5'11" WT: 186 SPIN KICK FLYING KICK ROUNDHOUSE</p>	<p><b>KATO</b> CROO KICKER BLACK BELT HT: 5'9" WT: 176 COMBO PUNCH FLIP KICK BACKHAND</p>
--	---	---



SCREENSHOTS AMIGA



Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe thailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla! Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento. Una sfida brutale e appassionante!

C64  
AMIGA  
PC

**LEADER**  
[DISTRIBUTORI]

**DOMARK**  
**TENGEN**

© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.  
Programmed by Teque London.  
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd.  
Published by Domark Software., Ltd. Ferry House,  
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR



# MEAN STREETS

(Access / C64)

Per infarcire degnamente questa puntata natalizia, vi scodelliamo la soluzione di Mean streets che, sebbene non ambitissima, è richiesta e sarà apprezzata!

Orbene, il vostro lavoro inizia nell'abitazione di Linsky alla loc. 4660. Entrate, andate in alto a sinistra, guardate nel cestino e troverete un contratto. Dalla lettura del contratto saprete che il prof. ha affittato un altro appartamento alla loc. 4675: andateci e dopo una breve sparatoria sarete nel lab del prof. Andate alla scrivania (non quella del PC) e aprite l'armadietto, in cui troverete anche una scatola di cerotti contenente la passcard blu. Andate a trovare il professor Klaus (loc. 7012) e chiedetegli "passcard" per ricevere la passcard verde; chiedetegli anche "password". Andate ora dal professor Jones (loc. 0021) e liquidategli il personale di sicurezza: ve lo troverete davanti e agite con lui come con Klaus. Non sarà altrettanto gentile e dovrete minacciarlo prima di avere la passcard gialla e la password.

Adesso vi attende un bel viaggetto marino: andate a 6470 dove troverete l'abitazione di Ron Morgan. Appena entrerete un allarme suonerà, ma state calmi: andate alla tavola ovale e guardate la console. Ci troverete tre interruttori, e quello con il numero tre disattiva l'allarme; andate presso la libreria, dove noterete un libro di scacchi. Aperto il libro, ci troverete una nota che vi svelerà la password per la passcard rossa, ma attenti che è anagrammata: la parola è STALEMATE. Muovete la lampada e troverete cibo per pesci: prendetelo, andate all'acquario e osservate che oltre ai piranha quest'ultimo contiene anche la passcard rossa. Non abbiate paura a prenderla, però, perché il cibo terrà a bada i pesciolini.

Ora andate al 4605 all'appartamento di Lola Lovetoy, sapendo che anche qui prima di poter entrare vi aspetta la consueta sparatoria. Quando avrete finito entrate nell'appartamento dirigendovi in basso e troverete una valigia che dovete aprire. Ci troverete camicia da guardare con attenzione per scovare una nota: leggendola avrete l'indirizzo della stazione bus di L.A. E' ovvio che dovrete andare laggiù, dove troverete la passcard nera con la parola KORO (che anagrammata dà ROOK, la vera password).

Andate ora dal prof. Larry Hammond, chiedetegli la sua password e la avrete, ma quando gli chiederete la passcard vi dirà che gli è stata rubata da tizi del partito di legge e ordine. Recatevi quindi nei loro uffici (loc. 5037) e sistemate le guardie come di consueto, anche se così farete suonare l'allarme. Andate in basso a sinistra e - guardando il posto di lavoro - troverete un interruttore che sbloccherà la serratura dell'armadio a muro sito nell'angolo in alto a destra. Andateci, spostate il ripiano, e troverete il comando di disattivazione dell'allarme. Aprite ora il cappotto e reperirete un foglietto di carta con su alcuni numeri: la combinazione di una cassaforte. Prendete il foglio, muovete il quadro ed evidenzierete la cassaforte: prendete soldi e passcard grigia. Ora visitate il lab del prof Bosworth Clark nella loc. 9932. Andate tutto a destra, evitando il cadavere del prof, e guardate nell'armadietto per trovare i guanti. Uscite e andate al 4753, per trovarvi dopo una breve scaramuccia in casa del prof Greg Call: ci troverete la locazione del suo lab, dove dovrete andare. Nel lab andate in basso a destra, ci troverete un rampicante che dovrete spostare per svelare uno scaffale. Sopra sta la passcard porpora, con codice KNIGHT. Prima di uscire prendete la lunga asta a sinistra della porta, dopodiché spostatevi alla locazione 3720, ossia il lab di Cal Devis. Anche qui l'allarme vi trapanerà i timpani: l'interruttore sta in una scatola di circuiti tra la gabbie dei topi. Andate adesso alla grande gabbia vicino alla porta, contenente un feroce bestione e anche una scatola che dovrete prendere con l'asta. Troverete soldi e la passcard arancione. Ora frugate nei cassetti del banco di lavoro per trovare un promemoria con su la parola EHCETAMK, che anagrammata

diventa CHECKMATE, ovvero il codice della passcard arancio. Ora avete tutto quel che serve, per cui potete distruggere il progetto Overlord e salvare il mondo. Andate in 4550 dove si trova il calcolatore centrale che controlla il progetto: un losco figuro vi catturerà dicendovi tante brutture, e vi chiuderà in una stanza.

Per evadere spostate le scatole: troverete una chiave, quindi andate in alto a destra, aprite il pannello, aprite la scatola e prendete la maschera antigas che essa contiene. Ora azionate l'interruttore che apre la caldaia e - protetti dalla maschera - schizzate verso la porta che starà aperta solo per poco. Liquidate le guardie e vi troverete nella sala del calcolatore centrale: ora in 60 secondi dovete inserire tutte le passcard e le relative parole d'ordine per attivare l'autodistruzione. Se sarete abbastanza veloci, potrete ammirare la scena finale!

Codici di navigazione:

- 0021 - laboratorio prof. Jones
- 0132 - Robert Knott
- 0439 - Aaron Sternwood
- 1231 - Harry Rice
- 1700 - Miniera d'oro e diamanti
- 1710 - Proprietà trasferita
- 1715 - Blaze Wiener
- 1998 - Casa di montagna di Ron Morgan
- 2111 - Della Lang
- 2713 - Bazil Mallory
- 3199 - Stanforg Gutman Demille
- 3614 - Stazione di polizia di Santa Barbara (detective Monroe)
- 3720 - casa del prof. Cal Devis
- 3891 - Casa di Gideon
- 4122 - Melba Wiedbush
- 4421 - Sylvia Linsky
- 4525 - Ron Meat
- 4550 - Calcolatore centrale progetto Overlord
- 4577 - Brenda ferry
- 4590 - Tom Griffith
- 4599 - Sandra Larsen
- 4603 - Lola Lovetoy
- 4605 - appartamento di Lola Lovetoy
- 4610 - Arnold Dweeb
- 4621 - Wanda Peck
- 4623 - Jerome Milbourne
- 4650 - Frank Schimming
- 4657 - Bush Dagot
- 4674 - Peter Dull
- 4675 - Laboratorio del prof. Carl Linsky
- 4680 - Steve Clements
- 4753 - Greg Call
- 4920 - Delores Lightbody
- 4921 - Big Jim Slade
- 4931 - Jorge Valdez
- 4935 - Larry Hammond
- 5073 - Uffici del partito di legge e ordine
- 5162 - Hotel Big Surf
- 5170 - Sonny Fletcher
- 5194 - Stazione dei bus
- 6211 - David Pope
- 6470 - Casa al mare di Ron Morgan
- 7012 - Prof. Klaus
- 7312 - Ed Bradley
- 8231 - Maurice Gribble
- 8911 - Laboratorio del prof. Greg Call
- 9932 - Laboratorio del prof. Bosworth Call

**Moreno Naliato - Paderno Dugnano (MI)**

## ULTIMA 6

(origin / C64)

Dopo diversi consigli su questo megagioco di ruolo è giunta l'ora di qualche variazione in la (o anche in sol maggiore, se preferite) sul tema, e così vi appiccichiamo addosso alcuni truccacci rancidi e nefandi (per non dire assolutamente grandiosi) che vi permetteranno di dare un calcione nel sedere all'implacabile logica di questo gioco. Deliziatevi!

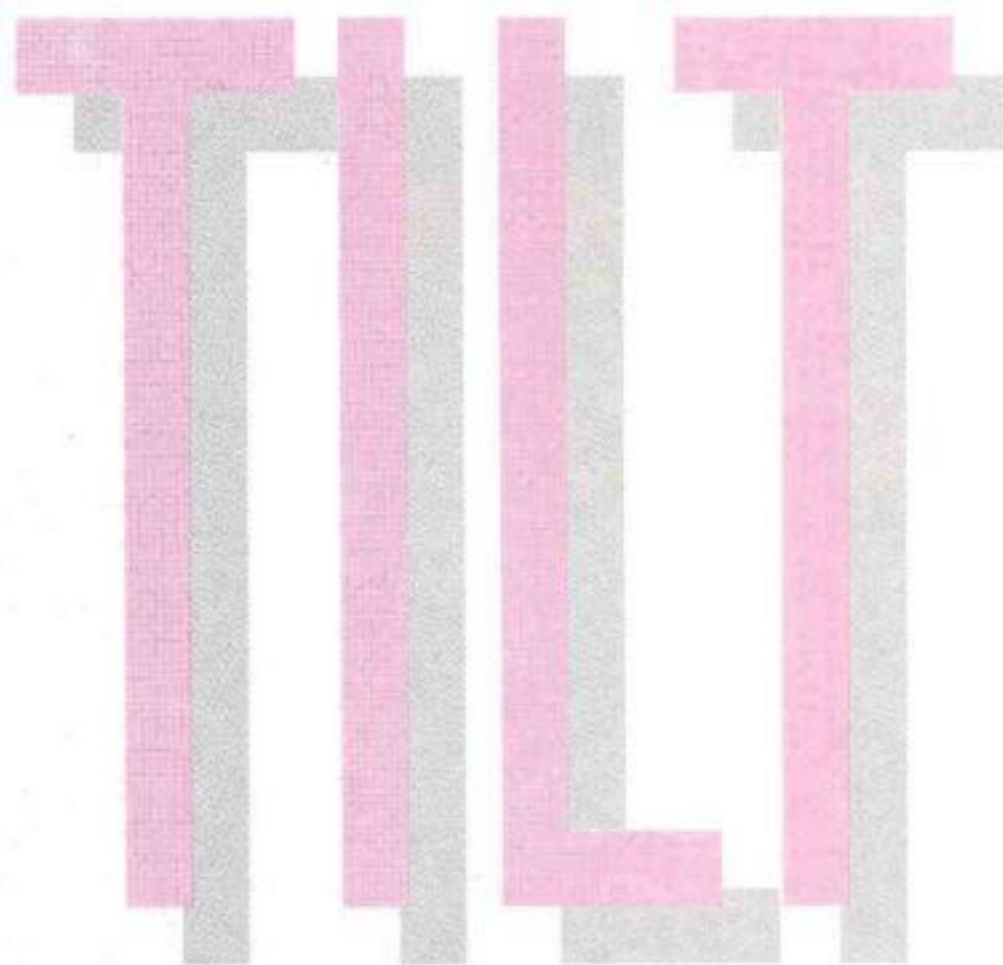
1) Durante il gioco premete contemporaneamente RUN/STOP e F1. Apparirà la scritta "ZAP!" (che non è il titolo della nostra rivista: manca una zeta...). Che è successo?

2) Variazione in la (come annunciato!): premete RUN/STOP e F7. Il programma vi chiederà di inserire tre coordinate (x,y,z) per essere trasportati dappertutto nel regno di Britannia. A questo punto gli avventurieri più bari e incalliti potranno tentare tutta una megaserie di esperimenti per scoprire le locazioni; l'unico valore utile che possiamo comunicarvi è X=900, Y=900, Z=0, che vi trasporta nei pressi di Britannia (la città) nella deep forest. (ndWB: con tutta probabilità la coordinata Z indica la profondità, per cui funzionerebbe solo sopra le locazioni di un dungeon)

3) il sogno di ogni avventuriero (possibile finora solo nei due Might & magic grazie ad un'apposita magia) è la duplicazione degli oggetti. Ma adesso questo potere divino viene nelle vostre mani anche in U6, ed ecco come!

Innanzitutto dovete avere sei personaggi. Togliete all'ultimo (numero 6) tutti gli oggetti, e date al penultimo (numero 5) tutto ciò che volete duplicare. Mandatelo poi via (parlategli e dite "LEAVE") e riacciuffatelo subito (parlate e dite "JOIN"), e la duplicazione avrà avuto luogo: il personaggio numero 6 avrà infatti lo stesso equipaggiamento del 5 (che ha fatto cadere a terra). O' miracolo!

Ringraziamo **Marco "Il Masa" Masini** (che non canta...) e alcuni nostri fedeli fan monzesi che non si sono espressamente firmati.



(C64)

Con un nome così dovrebbe essere piuttosto facile mandare qualcosa in tilt. Il problema è: cosa? Presto detto. Se è il vostro C64, avete sbagliato rubrica e vi conviene chiamare un buon riparatore (facciamo le corna, ovviamente), se è il programma vuol dire che siete dei maghi e avete già vinto e quindi non avete neanche bisogno di leggere il Top Secret. Se, invece, è il vostro cervello, state leggendo l'articolo giusto. La soluzione è: resettare e digitare

POKE 33895,173

SYS 2062

per avere energia infinita.

Una cosa è sicura, comunque. Anche il nostro cervello sta andando in tilt, viste le boiate scritte sopra...

**Roberto Talotta - Catanzaro**

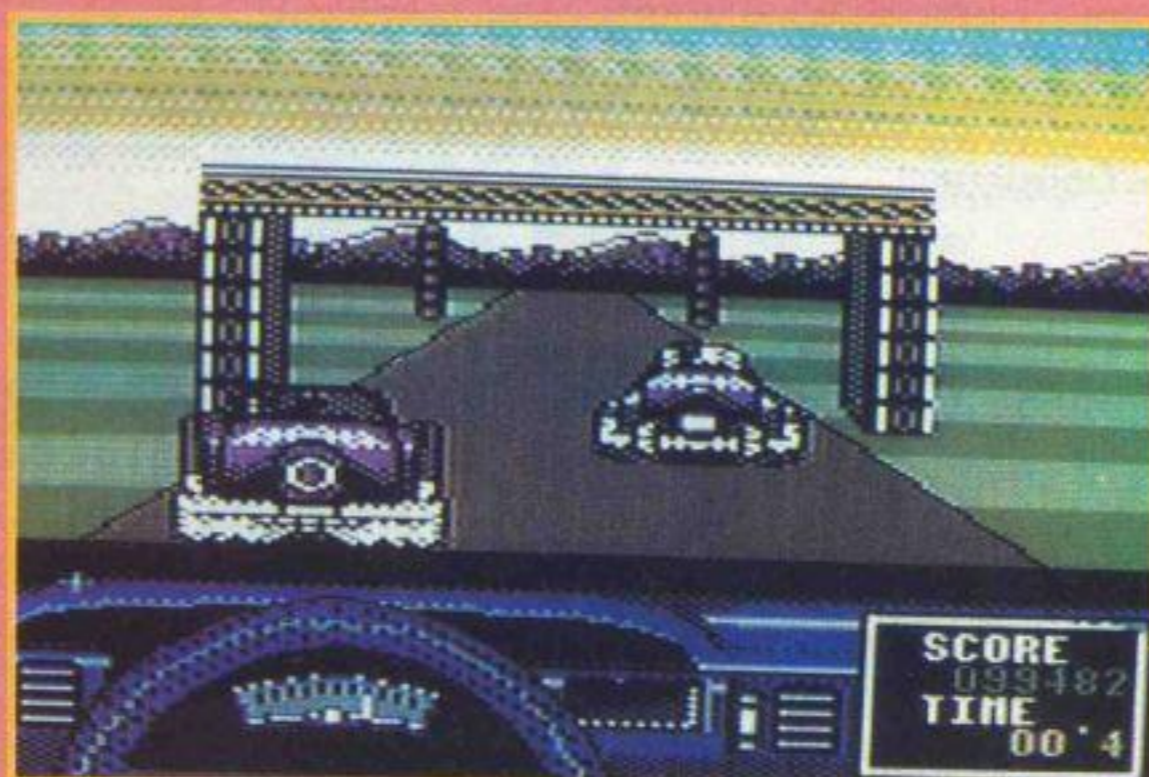
## MEGLIO RODLAND CHE MAI

Considerata la marea di lettori che ci hanno spedito i trucchi per Rodland, approfittiamo di questo box per ringraziarli tutti: Gabriele Correrini di La Spezia, Federico Ognibene e Lorenzo Leoni di Velletri, Elio Nurchi di Sassari, Alessio Bonanni di Terni e Double F. di ??? (che, tra l'altro, ci ha riempito la lettera di coriandoli e altre amenità. Per stavolta passi, ma la prossima...).

# CHEVY CHASE



La vostra ragazza vi aspetta!!! avete un appuntamento con lei davanti alla trattoria "da Ruby" e siete mostruosamente in ritardo. Ecco che vi preparate: giubbotto di pelle, jeans squarciati, tre chili di gel in testa e via... con la vostra bellissima Belair Chevy '59 Classic pronti a scattare per il rendez vous. Voi siete un tamarrino anni '60, ovvero il fratello minore di un ragazzo non proprio maturo che combina un sacco di casini (e che ricorda molto Alex, NdSH), e guarda caso, voi non siete da meno. Durante il giorno vi divertite nei più svariati modi: dando fuoco alla scuola; torturando i professori, siete parente di Willy Beamish, picchiando i ragazzi più piccoli, estorcendo soldi a



quelli più deboli, insomma una sorta di miscuglio tra JH (violentatore!!), Dave (piromane!!) e PB (sadico/masochista). Quando arriva la sera però c'è una sola regola che dovete rispettare e cioè: la ragazza è sacra! State con lei!!!. Quindi non ci sono ragioni che tengano e con lei dovete uscire. All'inizio del

gioco c'è la possibilità di scegliere che macchina usare (la vostra o quella di vostro fratello maggiore che se vi cucca sono cavoli acidi, NdSH) e di cambiare il colore (basta bagnarla con l'acqua... Hotwheels trademark by Mattel, NdSH). Quindi si comincia... dovete scattare a tutta birra da Los Angeles a Malibù a Laguna, insomma girare metà Stati Uniti per poter arrivare in tempo... altrimenti la vostra ragazza, un tipino tutto pepe, s'incavola come una jena e vi pianta in asso; come se non bastasse, poi, ci sono dei vostri amici così simpatici che cercano di arrivare prima di voi, non per prendersi un posto in trattoria, bensì per prendervi la ragazza ed andare al Drive-in con lei (come sono simpatici!!!).

Siccome il tragitto è un tantino lungo ogni tanto compaiono dei box meccanici e qui potete fare rifornimento di benzina nonché comprarvi nuovi paraurti, che vi permettono di non rallentare troppo quando andate a tamponare i vostri amichetti; nuove gomme per una tenuta di strada migliore; rinforzi nitro per una migliore accelerazione ed infine la possibilità di poter inserire il cambio automatico, che mi domando a cosa può servire visto che le marce sono soltanto due... Potete rifornirvi di una cosa sola ad ogni fermata e quindi dovete effet-



tuare la vostra scelta volta per volta con molto giudizio. Il gioco va attraverso svariati livelli e scenari e ha una serie di pericoli naturali da evitare, comprese delle gallerie (sai che pericolo!). In breve dovete riuscire a completare tutti gli stage e diventare così bravi da arrivare in tempo all'appuntamento.







Personalmente i giochi di auto non mi hanno mai entusiasmato e Chevy Chase non esce dalla fascia che ho creato per quelli di questo genere (quella per pulire i neonati). Tecnicamente non è malvagio e si lascia giocare tranquillamente senza pretendere nulla. Il sonoro è buono e la grafica è decente e la giocabilità buona. La varietà di gioco non è il suo forte, ma è già un passo avanti rispetto ai semplici fuggi e sgomma che si trovano in giro. Vi vedo mentre vi chiedete: "varrà i soldi dell'acquisto?"

Beh, se vi piacciono i giochi in stile Out Run, di sicuro. Altrimenti non vedo proprio perché abbiate perso tutto questo tempo a leggere questa recensione.

Beh, se vi piacciono i giochi in stile Out Run, di sicuro. Altrimenti non vedo proprio perché abbiate perso tutto questo tempo a leggere questa recensione.



Che dire? Bho!?! Sicuramente che è l'ennesimo gioco di corsa per Commodore 64 e che non ha nulla di particolarmente innovativo se non che la gara si disputa tra delle macchine anni cinquanta che ricordano molto delle

Cadillac. Per il resto si lascia giocare come un normalissimo gioco di auto con vista da dietro, non è il massimo ma non fa neanche schifo, tuttavia il mio modello per questo genere di gioco è Turbo Out Run e gli altri non esistono... La grafica è bellina, la musica molto buona e la longevità abbastanza elevata. Se siete degli appassionati di tali giochi vi consiglio di comprarlo, se invece ci giocate ogni tanto giusto per cambiare genere continuate a tentare con Turbo Out Run.

PRESENTAZIONE 70%  
Beh che volete dalla vita...

GRAFICA 82%

La definizione è buona, la velocità anche!

SONORO 86%

Alleluia! Alleluia!

APPETIBILITA' 60%

E' il quattromiladuecentesimo gioco di auto sul Commodore 64... BASTA!!!

LONGEVITA' 85%

Abbastanza vario da tenervi impegnato per qualche tempo...

GLOBALE 78%

La realizzazione è buona, ma io personalmente ne ho abbastanza!! (Sottoscrivo - nd JH)



Il Centro Assistenza Autorizzato



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

**ASSI** COOP S.r.l.

P.zza Napoli, 24 - Milano

**tel. 4229506**

Istallazione di ADD-ON e  
DISTRIBUTORI DI VIDEOGAME

# CAPCOM

## STRIDER

Si tratta della conversione dell'omonimo Coin-op uscito in sala giochi qualche anno fa risuotendo un discreto successo per il suo originale stile di gioco affiancato dalla sua grafica brillante.



In Strider voi impersonate l'uomo dal ciuffo che danneggia, una notissima spia Americana incaricata di carpire (leggi prendere con la forza) i segreti dell'Armata Rossa.

La vostra missione inizia a Mosca, dove atterrate nella Piazza Rossa con una specie di deltaplano metallico; purtroppo non risulterete molto simpatico agli uomini del KGB che tenteranno in tutti i modi di eliminarvi.



Continuando nella vostra missione dalle tendenze suicide, finirete in piena Siberia a tirare sciabolate a cani e gorilla meccanici. Sarete sempre meno fortunati nel terzo livello che vi vedrà impegnati a combattere nel cuore di una

giungla infestata da dinosauri e da indigeni poco socievoli. Quando vi sarete stancati di vagare per il mondo senza nessuna meta apparente, deciderete che è ora di tornare a Mosca per affrontare il Mega-Boss Totale, che si spaccia per il Gran

Maestro dell'Armata Rossa (contento lui!).

La grafica è funzionale, ed anche i movimenti del personaggio sono convincenti, l'uni-

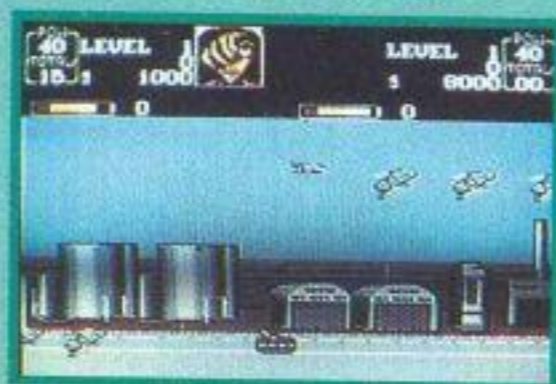
ca pecca del gioco è lo scrolling lentissimo che incide molto sulla giocabilità, spezzando troppo l'azione che altrimenti sarebbe veramente perfetta. Le musiche e gli effetti sonori sono buoni, ma a lungo andare tendono ad annoiare.

In poche parole quello che poteva essere un buon gioco viene rovinato da una giocabilità troppo bassa.

**GLOBALE 65%**

## U.N. SQUADRON

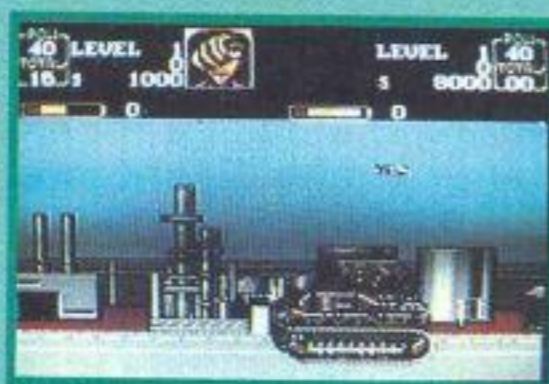
Fate parte della forza aerea multinazionale, ed il vostro compito è di fermare l'immane spargimento di sangue dovuto



alle guerre civili in Medio Oriente. Disporrete di diversi piloti e mezzi: Mickey Simon pilota l'F-14, Greg Gates l'A-10 e Shin Kazama l'F-20.

Dovrete polverizzare qualsiasi cosa appaia sullo schermo davanti a voi, infatti il manuale dice: "tutto quello che si muove è ostile e potenzialmente letale".

L'azione si svolge come quella di un normalissimo SHOOT'EM'UP a scorrimento orizzontale; potete espandere in vostro arsenale portatile, raccogliendo gli opportuni bonus che appaiono sullo schermo dopo che avete bla-



stato qualche nemico.

Prima del decollo potete scegliere che tipo di arma comprare per infliggere il maggior danno possibile all'avversario, dopodiché vi vengono resi noti i dettagli della missione, si decolla ed il resto è inutile che ve lo dica tanto lo conoscete già a memoria.

La grafica è troppo semplicistica nei fondali, mentre gli sprites sono abbastanza grandi e ben definiti. Del sonoro, purtroppo, è meglio non parlare. Forse è la giocabilità l'unica cosa che si salva, anche se dopo le prime partite sopraggiunge la noia, lo metterete da parte e non so proprio quando lo rigiocherete.

**GLOBALE 75%**

## LAST DUEL

Aaaaarggg!! Ma che cosa è questo?!... Sono state le mie prime parole quando ho finito di caricare questo gioco.



Pensate, all'epoca, quando uscì a prezzo pieno sembrava uno dei primi giochi per 64, figuratevi adesso che siamo nel 1991.

L'unica cosa che dovete sapere è che voi guidate un mezzo a forma di pera, che spara proiettili simili a Shuriken farciti, in un paesaggio a scorrimento verticale che suscita l'impressione di stare in mezzo ai giardini vaticani con gli occhiali 3D. Schiacciando il pulsante di fuoco potete far saltare la vostra macchina sopra gli ostacoli (l'effetto che vedete sul vostro televisore è quello di un hamburger che si rivolta, provare per credere).

Riassumendo: sonoro penoso, tranne per il primo pezzo della musica dei titoli, che è vagamente Tecno-House, grafica deludente e giocabilità non irresistibile.

**GLOBALE 50%**

# COLLECTION

## FORGOTTEN WORLDS

Tanto per cambiare il cattivone di turno ha deciso di conquistare la terra, e c'è quasi riuscito.

Tutte le città conosciute sono state rase al suolo, divenendo morti cumuli di macerie in cui tutti hanno paura di entrare, ovvero, i tristemente famosi "Forgotten Worlds".

Solo una persona può portare tutto alla normalità, indovinate un po' di chi stiamo parlando? Ma di voi naturalmente! Per fare ciò dovrete attraversare questi mondi dimenticati da Dio ma non da Bios (il cattivone) (chissà se si chiama "Prestos" di cognome) che ha ben pensato di riempirli di creature a lui fedeli, che cercheranno in ogni modo di ostacolare il vostro cammino.

F.W. si compone di quattro livelli che sono rispettivamente, il paesaggio cittadino, il mondo di polvere, il paesaggio HI-TECH e il dominio degli dei.

In fondo ad ognuno di essi vi aspetta un semi-dio, fedelissimo al signore della distruzione, in poche parole il mostrone di fine livello.

Durante lo svolgimento della partita, come in ogni gioco che si rispetti, potrete aumentare il vostro volume di fuoco raccogliendo le armi lasciate dai nemici morti (Hey, Giovanni, hai bevuto qualcosa prima di fare la recensione? Gli avversari rilasciano degli Zenny (soldi) da utilizzare nei negozi. - nd JH).

Una delle cose più belle di questo gioco è la grafica, disegnata in maniera veramente chiara ed impeccabile (anche se non dappertutto).

Belle le musiche ed anche

gli effetti sonori che hanno un nonsocché di arcano.

La realizzazione del programma, a livello tecnico, è veramente buona.

Dovrete fare qualche partita prima di abituarvi allo strano metodo di comando (Strano? Allucinante! - nd JH) del personaggio, dopo di che potrete dare libero sfogo alla vostra ultraviolezza.

Buon divertimento.

**GLOBALE 85%**

## GHOULS'N' GHOSTS

A dimostrazione che più si va avanti con gli anni più le trame dei giochi diventano originali, sentite un po' che cosa si sono inventati questi Giapponesi per poter dare un seguito all'ormai strafamosissimo (e chi più ne ha più ne metta) GHOSTS'N'GOBLINS.

Allora... la vostra beneamata ragazza, la Principessa Hus (secondo me è tedesca) (Non è vero, se fosse Tedesca si sarebbe chiamata Ulli - nd JH) è stata rapita dalle oscure forze del

male mentre stava facendo le zozzer... ehm, mentre eravate timidamente appartati.

Senza un attimo di esitazione decidete di andare a liberarla, indossate la vostra ormai usurata armatura e vi incamminate attraverso i cinque livelli stracolmi di gente che vi vuol far la pelle ad ogni costo (non facevate prima a trovarvi un'altra ragazza?).

Inutile che vi dica come si fa a giocare, tanto lo sapete già tutti alla perfezione; a meno che abbiate comprato il computer da un giorno, non leggete mai Zzap! (se vi becco!) e non siete mai stati in una salagiochi.

Devo proprio ammettere che è stato realizzato veramente bene: è da tanto tempo che non ascoltavo una colonna sonora così bella su un 64; pensate che solo ascoltandola si riesce a vedere mentalmente un'immagine dell'epoca in cui quest'avventura è ambientata (a mio parere) (Con molta fantasia... -nd JH).

Grafica pulita e ben colorata, che varia da bella a molto bella. Forse la difficoltà un po' troppo alta potrà

scoraggiarvi nelle prime partite, ma una volta che sarete entrati nel vivo del gioco difficilmente ne uscirete.

**GLOBALE 93%**

## DYNASTY WAR

Cercherò di raccontarvi il più concisamente possibile la trama di questo gioco.

Bene, la storia è ambientata nell'antico Giappone, dove voi interpretate un ruolo di un cavaliere solitario che si rifiuta di scendere dal suo cavallo, forse perché qualche birbone si è divertito a cospargere la sua sella di attak (voglio proprio vedere quando deve andare in bagno!).

Impersonando il mitico cavaliere attaccato, siete talmente incavolati per questo scherzo, che decidete di vendicavi andando a cercare il colpevole, un certo "Thung Choc", o come si fa chiamare dagli amici "Signore della guerra".

Il compito non è tanto semplice, dato che il cattivone ha mandato otto legioni di

cavalleria per ostacolare il vostro cammino (il solito esagerato...). All'inizio del gioco dovete scegliere quale tra i quattro personaggi disponibili interpreterete. I quattro differiscono tra loro per forza, carisma e arma in dotazione.

Se scegliete un giocatore



con abilità mentali elevate e basse capacità fisiche, vi troverete in difficoltà nei primi livelli, ma sarete avvantaggiati nei livelli successivi; sarà esattamente il contrario se ne scegliete uno con alte capacità fisiche e basse abilità mentali.

Il danno che riuscirete ad infliggere agli avversari, dipende principalmente da due fattori.

In primo luogo dall'aggressività cui date sfogo nello scagliare un colpo, stabilita dal tempo che tenete premuto il pulsante di fuoco.

Per facilitarvi la vita a riguardo, compare un indicatore in basso allo schermo.

In secondo luogo dal numero di icone a forma di arma che riuscirete a raccogliere durante la partita.

Quando subite un colpo la vostra energia diminuisce drasticamente, ed una volta che l'avrete esaurita perderete una delle tre generose vite messe a disposizione.

Graficamente parlando il gioco non ci propone niente di speciale, fondali indistinti e mal colorati ci accompagnano in ogni livello, mentre sullo schermo si muovono macchie indistinte senza nessuna meta apparente, che il manuale definisce come sprites; bella invece la faccia del personaggio con tutte le sue espressioni cattive.

Colonna sonora accettabile, anche se non è presente durante le fasi di gioco, sostituita invece da poveri effetti sonori.

La vera pecca di questo gioco è la giocabilità praticamente inesistente, mentre il livello di gioco varia da troppo facile a impossibile. In globale si tratta di un gioco che poteva offrire molto di più in quanto a divertimento, ma che è stato rovinato da una pessima realizzazione.

Un'altra licenza sprecata.

**GLOBALE 50%**

## L.E.D. STORM

Con questo secondo gioco di "guida" della compilation ci troviamo di fronte al naïf automobilistico per eccellenza. La globalità del gioco fornisce di primo acchito, ed anche in seguito, l'impressione che ogni cosa presente sullo schermo sia il parto della mente di un programmatore pazzo e pericoloso. Le cose più sensate che riusciamo, infatti, a trovare lungo la strada sono: rane che si attaccano al retro dell'auto inpendendole di saltare, macchine computer, dischi volanti che regalano bonus quasi impossibili da raccogliere e altre bieche cose.

Raccogliendo le taniche di



benzina che si trovano sparpagliate sulla strada si illumina parzialmente la scritta energy, situata nell'angolo destro dello schermo. Una volta illuminata tutta la scritta riceverete una generosa ricompensa in carburante.

La strada non è tenuta in buone condizioni, infatti spesso e volentieri vi imbatteverete in veri e propri precipizi, i quali, possono essere evitati saltando sulle apposite piattaforme.

Piacevole l'effetto del paralasse durante il gioco, anche se la grafica non è una delle migliori che si siano viste in giro, e la giocabilità è scarsina.

Scarso in generale il sonoro, anche se devo ammettere che il primo pezzo della canzone dei titoli, forse il migliore; ricorda Smoke on the water dei Deep Purple.

**GLOBALE 69%**

## STRIDER II

Ma è mai possibile scrivere una trama tanto idiota?

Infatti, al suo ritorno dal blocco sovietico il guerriero Strider (l'uomo col ciuffo che danneggia) trova che i suoi servizi sono richiesti addirittura su un altro mondo. La donna capo del pianeta Magenta è stata rapita da terroristi alieni che adesso ricattano il suo mondo.

In cambio del suo aiuto, i Magentesi hanno donato al guerriero un devastante Gyro-laser ad alta velocità ed un convertitore di materia che quando viene caricato a sufficienza può tramutare ciberneticamente Strider in una UNITA' MECCANICA SPECIALE DA COMBATTIMENTO (Aaaaarrgh! Mi viene paura solo a sentirlo pronunciare...). Nel primo livello vediamo il nostro atletico eroe intento a cercare di espugnare la roccaforte dei terroristi nel folto della giungla. Nei livelli successivi si abbandona la foresta per ac-

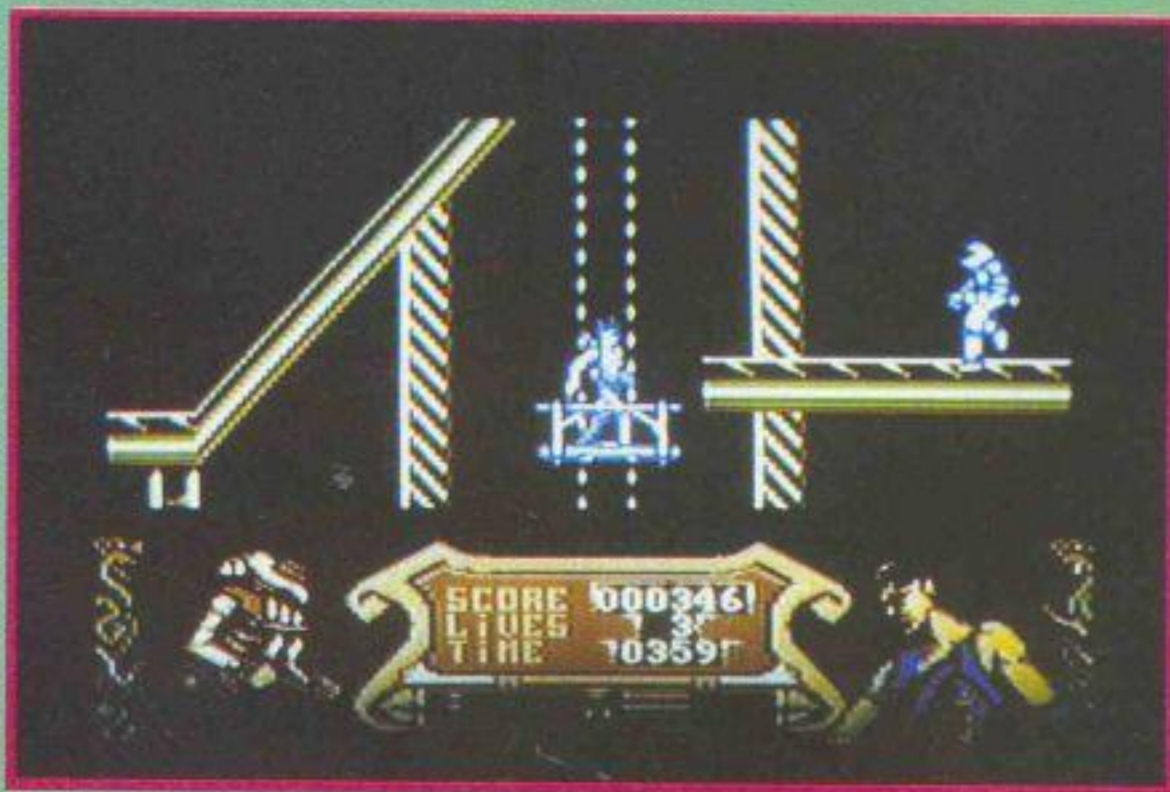


cedere ad una città ridotta ad un cumulo di rovine, ad un mondo sotterraneo infestato da "covate di alieni maligni" un tantino balordi, ad una bizzarra sezione di combattimento sui tetti contro i teschi, alla sezione finale nella nave prigioniera, in cui si arriva a liberare la donna.

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, fortunatamente lo scrolling lentissimo di Strider I è stato sostituito con uno molto più fluido, che annulla tutto quello che ne era stato detto di male.

Ben realizzato a livello grafico ma con colonne sonore identiche a quelle della prima parte.

**GLOBALE 78%**



## TIRANDO LE SOMME

Bisogna dire che si tratta di una buona raccolta, rovinata però da alcuni titoli deludenti.

Pazienza! Ogni classe ha i suoi ripetenti.

Accettabile ed abbastanza giocabile nel complesso, con punte eccellenti come Ghouls'n'Ghosts e deprimenti come Last Duel.

Non aspettatevi chissà che cosa.

**GLOBALE 77%**



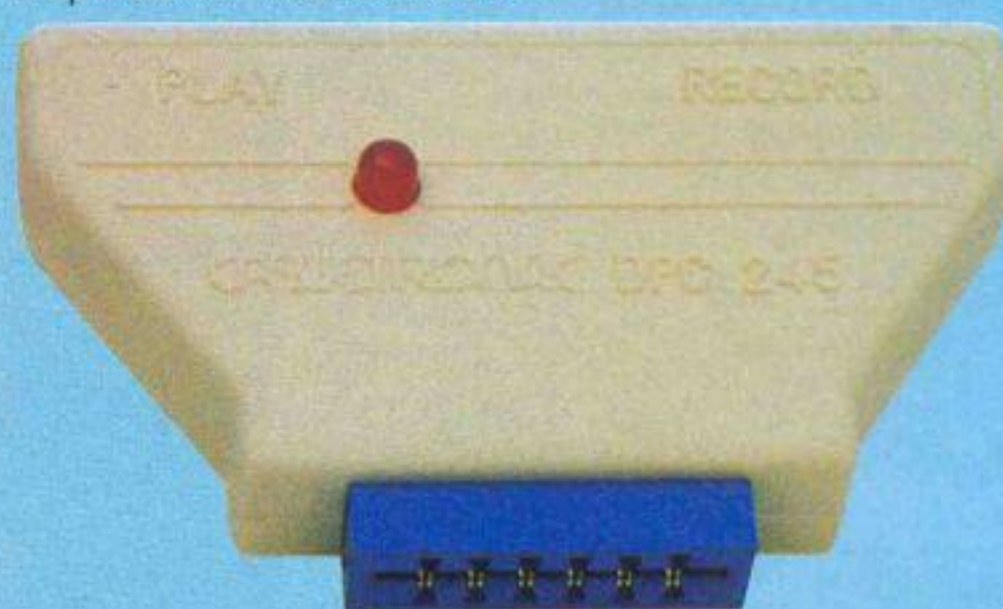
Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**



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



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



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



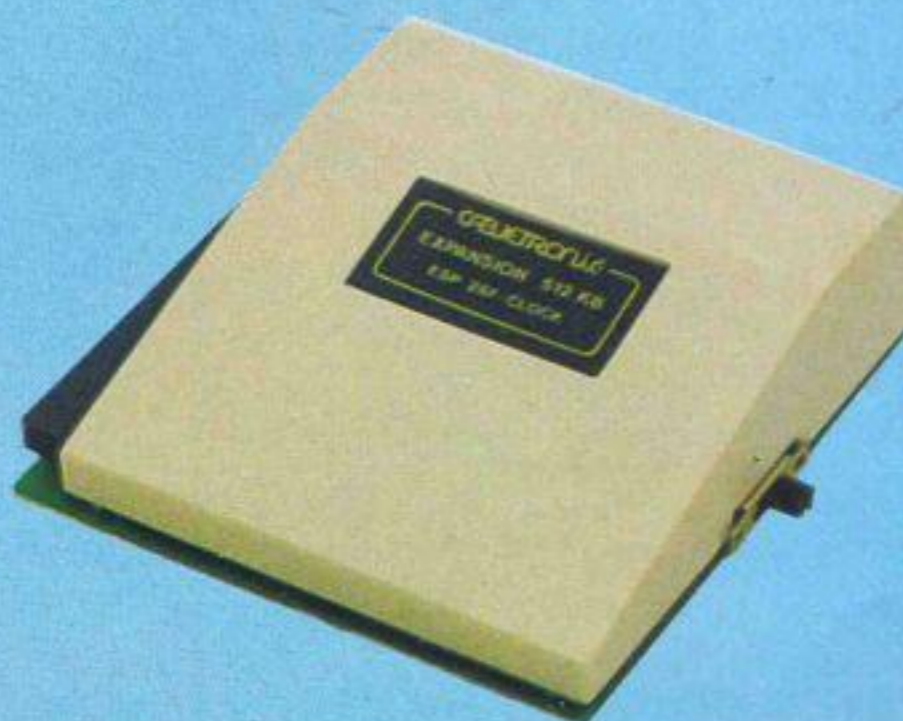
New expansion 2 Mb for Amiga 500/1000 **MODULUS ESP 329**



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



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



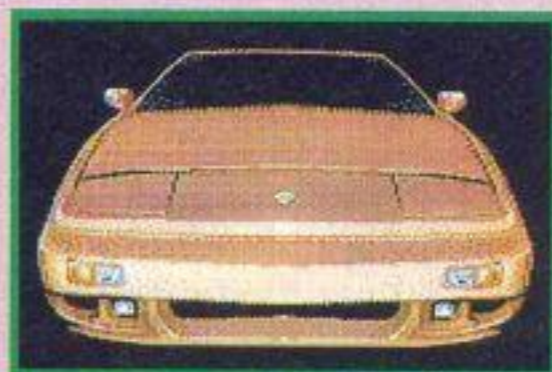
\* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-C** completa di clock-deviatore anti ram.  
\* Dinamic expansion for Amiga 500 Kb 512. **ART. ESP 287-N** completa di deviatore anti ram.

# CHEART'AW

## LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Il vostro paparino decise di farvi un bel regalo per il vostro diciottesimo compleanno e, come se niente fosse, nel suddetto

All'inizio ci sono un sacco di opzioni; livello di difficoltà: facile, medio, difficile con rispettivamente sette, dieci e quindici circuiti; scelta se giocare da soli o in due contemporaneamente; tre diverse colonne sonore di supporto



po aver visto e giocato a Turbo Out run ci vuole molto di più.

**GLOBALE 80%**

## IMPOSSAMOLE

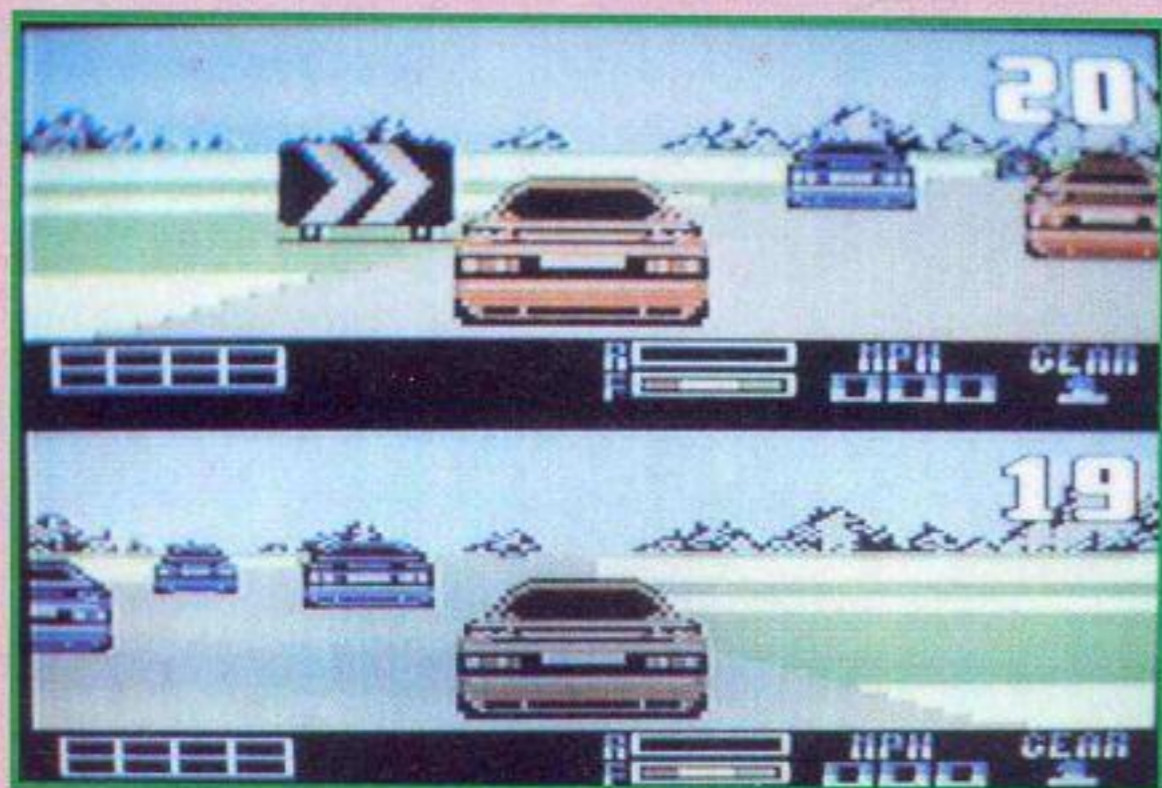
Ed ecco a voi la prima puntata del gioco della Talpa (Non vorrei deludervi, ma questo è l'ultimo - ndJH)! Allegrìa! Il gioco in sé è un platform in piena regola e il vostro scopo è quella di guidare la Talpa Impossibile (Monty per gli amici - nd JH) nell'esplorazione di cinque fantastici(???) livelli. All'inizio si può selezionare un livello a caso, dall'uno al quattro, ma per accedere al quinto ed ultimo bisogna completarli tutti. In ogni livello ci sono cibo e rifornimenti vari utili per il viaggio, negozianti ben disposti (domanda: in che senso? Risposta: a fotterti la grana! NdSH), armi extra, la possibilità di usare una super arma e vi sono anche delle stanze segrete che in ogni modo vanno esplorate. Prima di passare al giudizio finale vi fornirò alcuni suggerimenti: primo, siccome di super arma ce n'è una sola per ogni livello, usatela solo quando è stret-

tamente necessario; secondo, imparate ad amministrare bene i vostri soldi, chissà perché non bastano mai; terzo, ed ultimo, le armi extra durano pochi secondi, di conseguenza accoppiate più nemici possibili prima di rimanere a secco. La giocabilità è buona, la grafica carina, la musica decente, ha solo un difetto: è già stato troppo collaudato. Nei suoi piccoli "effetti" è un misto tra Super Mario (o meglio The Great Giana Sister), Wonderboy 2 e Shinobi (??? Va beh! Per la super arma!!!).

**GLOBALE 78%**

## GHOULS 'N' GHOSTS

Il mitico Ghouls 'n' Ghosts? Il seguito del bellissimo Ghosts 'n' Goblins? Yawol! Yes! Ui! Et voilà il gioco è qua! Voi siete il valoroso Arthur, cavaliere della tavola rotonda, e dovete salvare la bellissima principessa Hus!!! Durante la vostra scampagnata incontrerete un sacco di bestie schifose e di zombie vari che cercheranno di ostacolarvi... ma questa storia

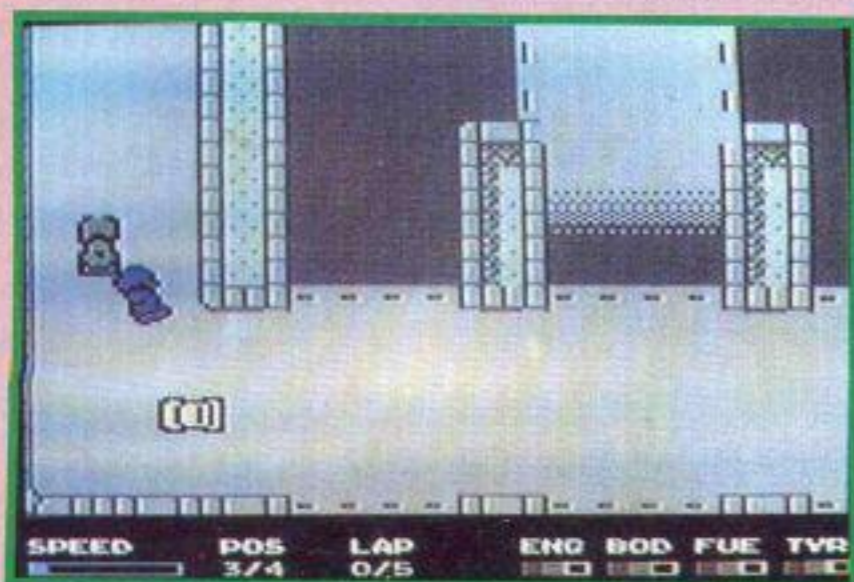


giorno al ritorno da scuola, parcheggiata davanti alla vostra villetta c'era una bellissima, nuova, fiammante Lotus Esprit, e guardia che caso, era per voi.... (tanto per la cronaca il vostro cognome è Berlusconi... non dico altro, NdSH). Dopo qualche minuto di pratica avete deciso di fare una gara con gli amici, ed eccovi catapultati nel gioco!

o FX ed infine possibilità di cambiare il metodo di controllo: cambio automatico o manuale e metodo di accelerazione.

Per potersi qualificare bisogna riuscire ad arrivare tra i primi dieci, ed in questo modo si passa ad un nuovo circuito. Alcuni circuiti poi, sono troppo lunghi e per poterli portare a termine bisogna fermarsi ai box a fare rifornimento.

Il gioco non mi ha particolarmente impressionato, la grafica è un po' (?) rozza e forse in due ci si può divertire, ma do-



**64**

# WACK



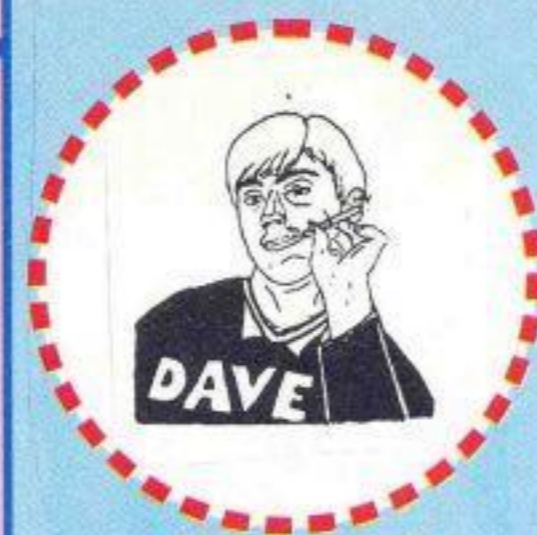
dato su un pericoloso e agghiacciante circuito nel cuore di un deserto. Il gioco è visto dall'alto ed il vostro scopo è quello di vincere il campionato, umiliando e sconfiggendo i vostri avversari. Si può scegliere tra tre differenti autovetture, la si può potenziare comprando i vari pezzi di ricambio o volendo la si può anche vendere per poi comprarne un'altra. Oltre ai pezzi di ricambio si possono anche acquistare vari accessori come il servo sterzo, il turbo compressore o il controllo sbandata, molto utile per evitare di sbandare sulle macchie d'olio; nonché graziosi optional per mandare all'ospedale i vostri avversari come i missili anteriori e posteriori o come la corazza laterale. Comunque il gioco è troppo lento e la grafica fa schifo quindi vi siete letti questa mini-recensione per niente...

mi sembra di averla già sentita... o no! Ehi tu che stai leggendo, si! Dico proprio a te! Se non ce l'hai nella tua softteca vai a comprare questa compilation!! Ne vale la pena solo per questo gioco! In conclusione... (ma se non hai neanche iniziato! Va beh succede...) una pietra miliare nella storia del software per C64. Scattare!! Uno! Due! Uno! Due...

**GLOBALE 96%**

## **SUPERCARS**

Super Cars è ambientato in un mondo pseudo-fantastico, in cui automobili futuristiche si battono per la conquista del titolo iri-

**GLOBALE 48%**

Tirando le somme abbiamo due giochi eccezionali e se non li avete è meglio che ve li procuriate in fretta (magari comprando questa compilation), un gioco di buon livello, uno che nel modo a due può dir la sua ed uno che secondo me è brutto!

Questo Chart Attack della Gremlin comunque la considero una buon compilation soprattutto per Ghouls 'n' Ghosts e Cloud Kingdom che rimarranno due pietre miliari nella gloriosa vita del piccolo di casa Commodore, se poi consideriamo che solo uno è da buttare beh... allora un pensiero ce lo si può fare...

**GLOBALE 85%**

## **CLOUD KINGDOMS**

L'altra forza della compilation!!! Questo gioco è stupendo, lo adoro, è mio! Questo è quello che ho pensato quando ci ho giocato! Terry è una buffa pallina verde con due occhi così grossi che le occupano tre quarti di faccia; viveva tutta bella



mente non poteva che essere firmato: Il Malvagio Barone Von Bonsai. Ed ecco che inizia la magica avventura... aiutare Terry (la pallina! Non la velina di Striscia la Notizia! Porcelloni! NdSH) nel recuperare i magici cristalli sparsi per i vari Regni delle Nuvole. Questo giochino è un misto tra un puzzle, tipo Bombuzal, e un gioco innovativo come

spensierata e tranquilla, rimbalzando a destra e a manca, senza che nessuno le rompesse le scatole fino a quando un giorno rientrando a casa gli sembrò che qualcosa mancasse... o meglio c'era qualcosa in meno ed un biglietto in più! Le bastò un'occhiata alla firma per capire cosa non andava: i cristalli erano spariti! Il biglietto natural-

Paradroid (all'epoca) e quello che lo rende eccezionale è l'elevata giocabilità e la grafica estremamente curata! Compratelo!!!

**GLOBALE 95%**

GEIMS  
TONY

# JAMES BOND CO

L'uomo si avvicina furtivo alle spalle dell'agente segreto più famoso del mondo, lui si gira di scatto e spara tre colpi con la sua arma da fuoco. Il primo proiettile va a colpire una vecchietta che passava di lì per caso, il secondo buca la gomma posteriore sinistra di una macchina provocando un mega incidente, il terzo colpisce una tegola della casa di fronte che va a colpire in testa l'attentatore. L'agente, serafico, pronuncia la sua formula. "Il mio nome è Bond, James Bond."

## THE SPY WHO LOVED ME

La prima release di questo gioco non risale che a Febbraio di quest'anno, ma evidentemente la Domark ha ben pensato di rifilarlo in questa compilation perché le vendite, in precedenza, non dovevano essere poi così buone. La critica, infatti, non era delle più incoraggianti, basti dire che proprio sul numero 52 di Zzap! il gioco in questione si è beccato un altisonante 27%. Lo scopo del gioco è quello di rimettere la testa a posto ad uno dei soliti megalomani il cui



unico scopo della vita è dominare il mondo. Tutta l'azione si svolge a bordo di qualche veicolo fuoriserie tipo motoscafi e Lotus supertruccate con vista dall'alto. Ciò che tarpa le ali (neanche fosse una rondine - nd JH) a TSWLM è una pessima grafica, un brutto sonoro ed una giocabilità addirittura esagerata, tanto che sembra di andare avanti all'infinito (che ne so, forse la Domark voleva simulare il moto perpetuo...). Non tanto male da meritare un voto così brutto, visto che è incluso in una compilation, ma decisamente un gioco che col film non ha proprio niente a che fare...

**GLOBALE 42%**

## LIVE AND LET DIE

Questa volta il nemico di James è un certo Mr. Kanaga, un gigantesco fabbricante di droga (era alto sei metri e mezzo? - nd JH) che si era prepo-

simile debba per forza forgiarsi dell'appellativo di "licenza", visto che se anche l'avessero chiamato "Off Shore Blaster" sarebbe stata la stessa cosa. LALD, infatti, si presenta come un divertentissimo mix tra Road Blaster e Buggy Boy, assurgendo dai due titoli le loro caratteristiche migliori: l'azione frenetica e shootemuppara del primo e la stragrande giocabilità del secondo. Solo che qui non si guida una macchina ma un motoscafo. Degno di nota il motivo inserito nella presentazione, un remix del "Tema





# LECTION



42+86+72 diviso 3 è uguale 67% circa. Quindi, siamo ancora al di sopra della sufficienza ed una mia espressione contrariata può sembrare del tutto fuori luogo. Tra l'altro c'è pure Live and Let Die che alza un po' il livello medio della

compilation. Quindi, perché infierire? Ve lo dico io il perché. Tanto per cominciare, non si può pretendere di fare una compilation con tre giochi già usciti in versione budget (ad eccezione di TSWLM, che tanto è penoso a prezzo pieno e un eventuale taglio del prezzo non cambierebbe molto la situazione) e che quindi potete benissimo procurarvi separatamente ad un costo più umano. Poi, come se non bastasse, di giochi su Bond ne sono usciti almeno cinque, perciò perché qui ce ne sono solo tre? Mi spiace ma non ci siamo, voglio ribadire la superiorità assoluta di Live and Let Die, ma il voto che posso dare a questa compilation è:

**GLOBALE 65%**



Wow, Sgulp! Sgarasgulp! Questa sì che è una gran bella compilation, non mi sono mai divertito tanto dai tempi in cui lavoravo ai servizi di Sua Maestà (puliva i gabinetti NdP). Live and Let Die è praticamente un gioco perfetto, e per quanto riguarda gli altri due... Bhè, la grafica è penosa, il sonoro anche e nessuno brilla per giocabilità, ma c'è lui, sì lui, il grande James, il mio idolo... Basta! **DOVETE** avere questa compilation solo perché c'è Bond! Sigh!!

Wow, Sgulp! Sgarasgulp! Questa sì che è una gran bella compilation, non mi sono mai divertito tanto dai tempi in cui lavoravo ai servizi di Sua Maestà (puliva i gabinetti NdP). Live and Let Die è praticamente un gioco perfetto, e per quanto riguarda gli altri due... Bhè, la grafica è penosa, il sonoro anche e nessuno brilla per giocabilità, ma c'è lui, sì lui, il grande James, il mio idolo... Basta! **DOVETE** avere questa compilation solo perché c'è Bond! Sigh!!

da James Bond" (anche se io preferivo la canzone di Paul Mc Cartney, vabbè, non facciamo i pignoli... NdP). Decisamente l'unico titolo della compilation degno di nota.

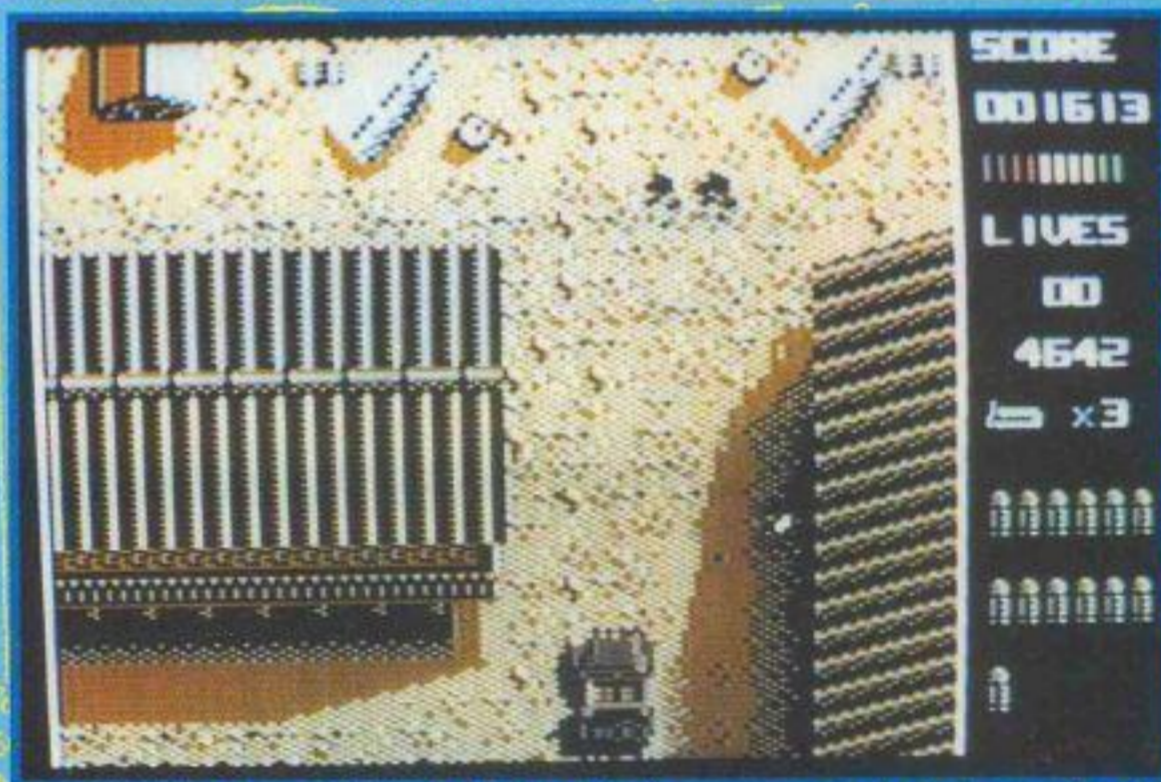
**GLOBALE 86%**

## LICENCE TO KILL

Ancora una volta il nostro a(r)mato James dovrà vedersela con un narcotrafficante, un certo Sanchez (ma è mai possibile che il mondo abbia miliardi di trafficanti di droga, ma che ci sia un solo agente segreto che puntualmente li ferma? nd JH), il tutto per vendicare un amico che reputava morto, Felix Leiter. Anche questo gioco, come il primo, è diviso in diverse sezioni, cinque in totale, nelle quali dovrà procedere in elicottero, a piedi, sott'acqua e addirittura in mega Tir a

18 ruote. Fortunatamente rispetto a TSWLM è un bel passo avanti (anche se sarebbe più opportuno dire che quest'ultimo era un bel passo indietro rispetto a Licence to Kill, visto che è uscito dopo...), con una grafica ed un sonoro più che discreti ed una buona dose di giocabilità. Tuttavia, se come gioco a prezzo pieno non era quel che si dice un affare, e come budget si salvava per un pelo dal mare della mediocrità, in questa compilation non riesce assolutamente a brillare. Decisamente non è il gioco che attira l'acquirente.

**GLOBALE 72%**



## GEIMS TONN

il Personaggio

Certamente avrete notato, tra le pagine di questo Zzap! La comparsa di un nuovo "personaggio". Si tratta nientemeno che di Geims Tonn 000, nato dalle rovinatissime menti contorte di Paolo Besser (e ti pareva che c'entrava qualcosa anche qui) e di Andrea Cavallotti, che ne ha curato anche i disegni (così come per le caricature di JH e di Paolo, nonché di Giovanni)(belle stilisticamente, ma penose quanto a rassomiglianza - nd JH). Il debutto di Geims è avvenuto in sordina, sulle pagine di una fanzine scolastica nel Novembre del 1990, per fare un salto di qualità esattamente un anno dopo ed approdare sulla nostra magnifica testata. Non chiedeteci se è un parente di RP, già lo hanno soprannominato "L'agente più imbecille dell'universo", quindi ci mancherebbe solo questo...



**Il negozio è in via San Prospero 1  
Milano centro MM1 Cordusio**

**Vendita per corrispondenza in tutta Italia  
telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593  
in Dicembre le consegne si effettuano solo per corriere**

**e per esempio... Dungeons&Dragons**



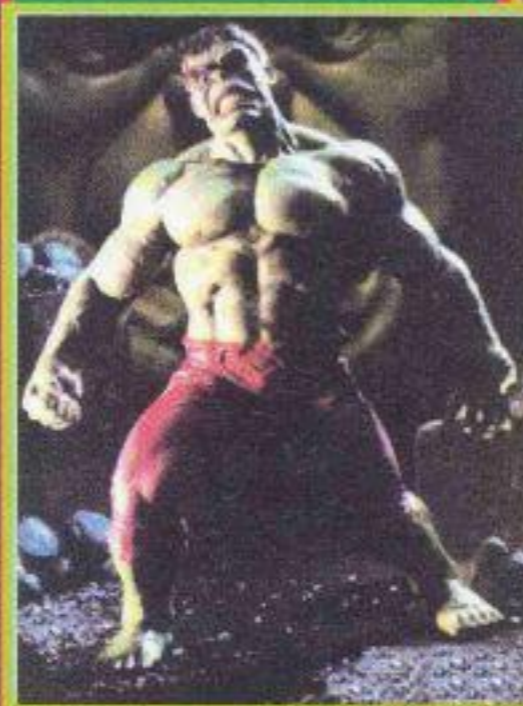
**D&D BASE 25000  
EXPERT 25000  
COMPANION 25000  
disponibile listino  
completo, anche  
dell'Advanced  
D&D  
D&D 2nd Ed. 35900**

**TORNEO MILANESE** inizio 16 nov., organizzazione di  
**METROPOLICLUB** (tel. 685428 sera), **RICCHI PREMI** e **ISCRIZIONI**  
da **PERGIOCO**

**miniature fantasy  
in lega di piombo**

**RAL PARTHA, CITADEL,  
GRENADIER, MARAUDER,  
METAL MAGIC, RAFM**

**disponibile il listino  
completo**



**MODEL KITS** IN VINILE  
DA ASSEMBLARE E DIPINGERE

**L'INCREDIBILE HULK** 49900 scala 1:6  
ed anche...

**BATMAN** 53900 scala 1:6  
**DOCTOR DOOM** 71900 scala 1:6  
**ROBOCOP** 47900 scala 1:6  
la **SPOSA DI FRANKENSTEIN** 44900  
**TERMINATOR 2** 79900 scala 1:5  
**L'UOMO RAGNO** 44900 scala 1:6  
**WOLVERINE** 47900 scala 1:6

il negozio accetta tutte le carte di credito e **BANCOMAT**

**importante  
settore  
CONSOLE**

**NINTENDO  
GAME BOY  
SEGA  
LYNX**

**macchine  
e giochi**

CARTUCCE TITOLO	TRA	C64	AMS
BATMAN	SI	69	...
BATMAN THE MOVIE	...	...	69
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	69	...
FIRE & FORGET II	SI	...	69
KLAX	SI	...	69
MYTH	SI	69	...
NAVY SEALS	SI	69	69
NO EXIT	ITA	...	69
OPERATION THUNDERBOLT	...	...	69
PANG	SI	69	79
PLOTTING	SI	...	79
PRO TENNIS TOUR	SI	...	69
ROBOCOP II	SI	69	69
SHADOW OF THE BEAST	SI	69	...
TENNIS CUP 2	SI	...	69

TITOLO	TRA	C64 c	C64 d	AMS c/d
3D CONSTRUCTION KIT	SI	49,9	49,9	....
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	29,9	29,9	....
BIG GAME FISHING	ITA	29,9	29,9	....
CAPCOM COLLECTION	SI	39,9	49,9	....
CAPTAIN PLANET	SI	19,9	25,9	....
CHALLENGERS	SI	29,9	....	....
CHART ATTACK	SI	29,9	29,9	....
COLOSSUS CHESS 4	ITA	19,5	25	....
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	....	....	59,9	....
DINOWARS	....	29,9	29,9	....
DOUBLE DRAGON II	SI	19,9	25,9	....
ELVIRA	SI	....	49	....
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	19,9	25,9	....
ERE HITS VOL 1	....	....	....	16,9
ERE HITS VOL 3	....	....	....	25
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	19,9	25,9	....
FERRARI FORMULA ONE	SI	24,9	29,9	....
FINAL BLOW	....	19,9	25,9	....
FINAL FIGHT	SI	19,9	25,9	....
FOOTBALL CHAMP	ITA	29,9	29,9	....
FORMULA 1 3D	ITA	29,9	29,9	....
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	29,9	29,9	....
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	....	....	69,9	....
GEM'X	SI	19,5	25	....
GOLDEN AXE	SI	19,9	25,9	....
GRANDSTAND	SI	29,9	49,9	....
HEROQUEST	SI	29,9	29,9	....
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	19,9	25,9	....
HOLLYWOOD COLLECTION	....	39,9	....	....
HUDSON HAWK	....	19,9	25,9	....
I PLAY 3D SOCCER	ITA	29,9	29,9	....
JAMES BOND COLLECTION	SI	29,9	39,9	....
KICK OFF 2	SI	19,9	25,9	19,9
KIND OF MAGIC 3	....	29,9	29,9	....
LA STORIA INFINITA II	ITA	20	19,9	....
LAST BATTLE	SI	19,5	25	....
LAST NINJA III	SI	19,9	25,9	....
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	29,9	....	....
LUPO ALBERTO	ITA	19,9	25,9	....
MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	19,9	25,9	19,5
MEGA TWINS	....	19,9	25,9	....
MERCS	SI	19,9	25,9	....
MIDNIGHT RESISTANCE	SI	....	....	..29,90
MOONFALL	SI	19,9	25,9	....
MOVIE PREMIERE	SI	49	59	....
OUT RUN EUROPA	SI	19,9	25,9	....
OVER THE NET	ITA	19,5	25	....
PIT FIGHTER	....	19,9	25,9	....
POWER UP	....	29,9	....	....
PREDATOR 2	SI	....	....	19,9
PREMIER COLLECTION	SI	29,9	29,9	....
PRO TENNIS TOUR	SI	....	....	..29,90
PROJECT FIRESTART	....	....	39,9	....
RAINBOW COLLECTION	....	19,9	25,9	....
RBI BASEBALL II	SI	19,9	25,9	....
ROBOZONE	....	19,9	25,9	....
RODLAND	SI	19,9	25,9	....
ROLLING RONNIE	SI	19,9	25,9	....
RUGBY The World Cup	SI	19,9	25,9	....
SAN FRANCISCO HERT	....	19,9	25,9	19,9
SCACCHI SIMULATOR	ITA	29,9	29,9	....
SECURITY	SI	19,5	....	....
SHADOW DANCER	SI	19,9	25,9	....
SIX APPEAL	SI	....	39,9	....
SMASH TV	SI	19,9	25,9	....
SPEEDBALL 2	....	19,9	25,9	....
SPORTING GOLD	SI	29,9	....	....
SQUASH J.KHAN	SI	19,5	25	....
STAR CONTROL	....	....	29,9	33
STRATEGO	....	29,9	29,9	....
SUPER CARS	SI	19,9	....	....
SUPER MONACO G.P.	SI	19,9	25,9	....
SUPER OFF ROAD	SI	19,9	25,9	19,9
SUPER SEGA	SI	39,9	49,9	....
SUPER SIM PACK	SI	39,9	49,9	....
SUPREMACY	SI	19,9	25,9	....
SWITCHBLADE	SI	29,9	29,9	....
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	19,9	25,9	19,9
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	29,9	29,9	....
TERMINATOR 2	SI	19,9	25,9	19,9
THALAMUS THE HITS 2	....	35,9	39,9	....
THE BASKET MANAGER	ITA	29,9	29,9	....
THE CYCLES	....	29,9	29,9	....
THE KEYS TO MARAMON	....	....	39,9	....
THE MAGIC CANDLE Vol.1	....	....	39,9	....
THE SIMPSONS	....	19,9	25,9	....
THUNDER JAWS	SI	19,9	25,9	....
TOP CAT BEVERLY HILLS CATS	SI	19,9	....	....
TOTAL RECALL	SI	....	25,9	....
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	....	....	19,9
TURBO CHARGE	SI	19,9	25,9	....
TURRICAN II The Final Fight	SI	19,9	25,9	19,9
TURTLES II The Coin-Up	....	29,9	29,9	29,9
ULTIMA VI The False Prophet	....	....	49,9	....
VIRTUAL WORLDS	SI	29,9	49,9	....
WORLD CLASS RUGBY	....	19,9	25,9	....



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 ACCOMPAGNO... NE AVEVO GIUSTO  
VOGLIA....

DI CERTO :

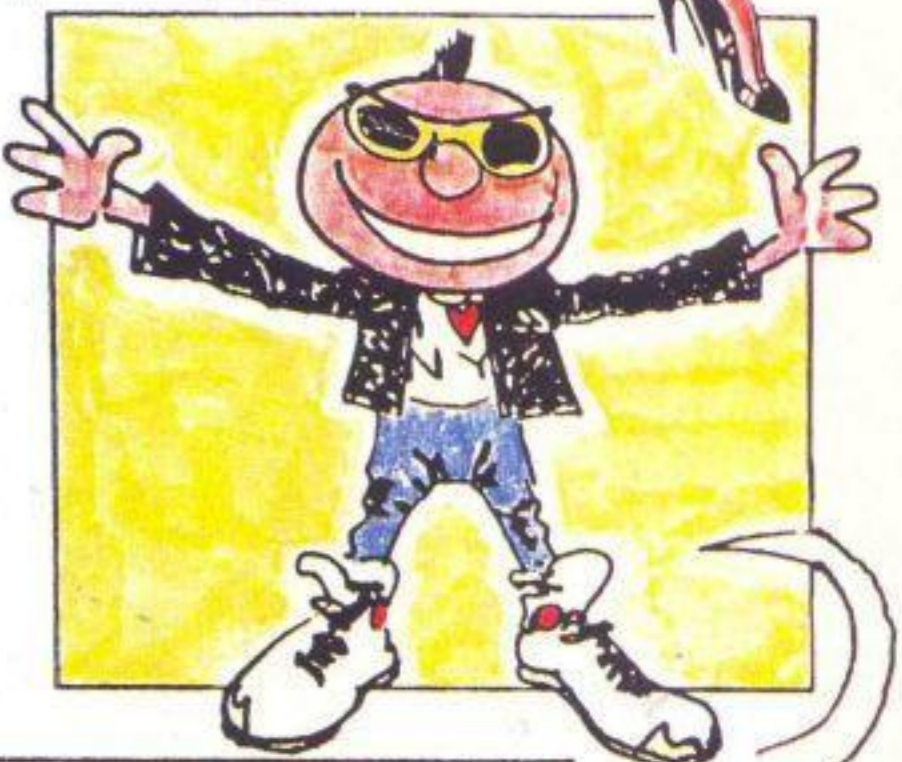
# DR. **SOFT** & MR. **HARD**

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

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

Tel. 06/8389183 - prenderà il 06/86203556

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



## SOFTWARE - HARDWARE VIDEOGAMES & ACCESSORI

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

# MOVIE PREMIERE

Una compilation di TIE IN!!

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Il film era ispirato ad una famosissima serie di cartoni animati americana, in assoluto quella con il concept più assurdo mai visto: nelle fogne di una (non ricordo esattamente quale sia) metropoli americana vivono quattro tartarugoni adole-

po', si chiamano Raffaello, Michelangelo, Donatello e Leonardo) rimettere tutte le cose a posto, restituendo la libertà ad April O'Neal (la giornalista), ridando a Splinter fattezze umane, e picchiando debitamente Giancarlo in modo che Zzap! Esca regolarmente.

Tutto il gioco è discretamente giocabile e graficamente non è poi così malvagio: come giocabilità c'è

e se a prezzo pieno non meritava l'acquisto, e a prezzo di budget non sarebbe stato un cattivo affare, in una compilation potete benissimo intenderlo come un regalino



scenti la cui passione sono le pizze e le arti marziali. Loro unico amico è Splinter, che era un uomo finché non tagliò la strada a Shredder, un cattivissimo delinquente che aveva appena messo appunto un congegno trasforma-vite in grado di apportare notevoli metamorfosi a chiunque fosse colpito dai suoi malefici raggi. Per Shredder quella doveva essere decisamente una giornataccia: Zzap! era in ritardo come al solito e così ha deciso di rapire la giornalista finché il suo mensile preferito non fosse uscito. Purtroppo mentre tornava a casa incrociò Splinter e lo trasformò in un antiestetico ratto puzzolente. Toccherà dunque alle nostre tartarughe ninja (che, pensa un

niente male.

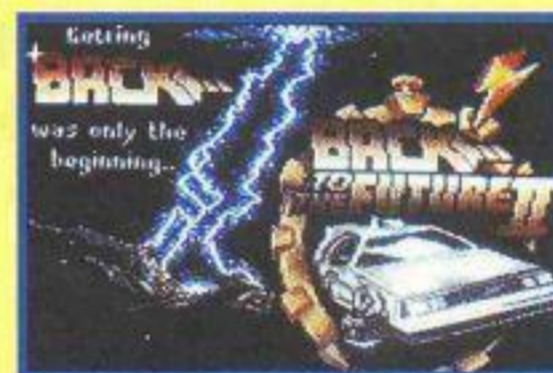
**GLOBALE 68%**

## BACK TO THE FUTURE PART II

Oh mamma! Tutte le volte che devo spiegare la trama di un film della serie "Ritorno al futuro", mi sento male. bhé, in questo caso le cose stanno così: Marty è costretto a fare una capatina nel 2015 per evitare che il suo futuro figlio si metta nei guai, e già che era lì si era procurato un catalogo con riportate tutte le schedine vincenti del totocalcio da qui al 2000, quel tanto che basta per mettere su un bel gruzzoletto con le vincite. Tuttavia, l'onestà dell'amico scien-



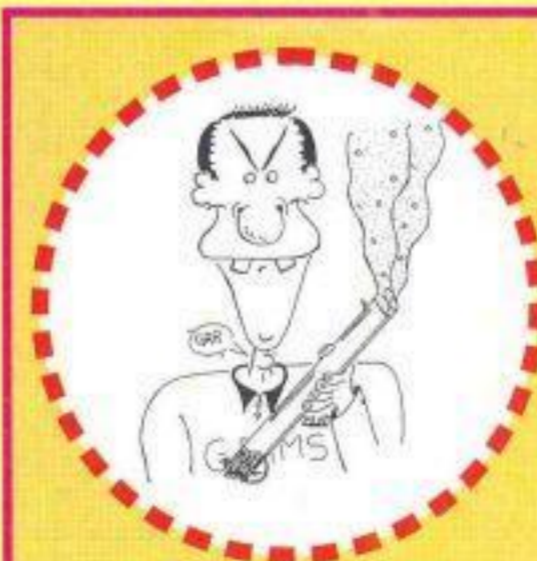
ziato lo induce a gettare in un cestino il libro di cui sopra, prontamente raccolto da un invecchiato Biff. E l'intramontabile antagonista di Marty, ha approfittato di una distrazione di Doc per rubare la De Lorean del Tempo, e tornare indietro nel 1955, per mettere su una fortuna non indifferente. Logico che al ritorno nel 1985 Marty abbia trovato le cose un po' cambiate... Lo



**GLOBALE 80%**

scopo del gioco è dunque riportare tutto alla normalità, e per fare ciò dovrete superare cinque livelli di crescente difficoltà. I livelli dispari sono d'azione, men-

tre quelli pari sono dei puzzler (mi pare che questo sia uno dei primi giochi ad adottare il sistema azione-puzzle, poi utilizzato nel 99.99999% dei giochi Ocean ispirati a film). La grafica è piuttosto bloccettosa, ma il sonoro è di buon livello ed il tutto è piuttosto giocabile e divertente, soprattutto nel livello segreto (che io so come attivare, voi scopritevelo) dove dovrete picchiare Giancarlo senza che ci debba essere un motivo particolare, solo per il gusto di farlo. Davvero niente male, nonostante la sua età.



Non è giusto! In questi giorni ho speso una riga di soldi per noleggiare le videocassette dei film originali a cui si sono ispirati questi giochi qua. Poi ho provato ad infilare dette videocassette nella presa delle cartucce del C64, ma mica ci sono riuscito! Così ho provato ad infilare i dischetti nel videoregistratore ma anche in questo modo non sono riuscito a fare apparire niente sullo schermo. Indubbiamente deve esserci qualche guasto da qualche parte, chiederò al mio amico salumiere...



## GREMLINS II

Erano passati ormai una decina d'anni, da quando i Gremlins invasero Kingston Falls provocando i soliti centomila morti, venti incendi, l'impiego dell'esercito e l'aumento delle tasse. Ma fortunatamente anche questa piaga fu fermata da alcuni abili attori a suon di milioni di dollari e, siccome



tutti concordarono che tutto sommato era stato divertente, alcuni scaltri pro-

duttori decisero che queste repellenti creaturine avrebbero potuto tranquillamente essere protagonisti anche di un secondo film. La trama è questa: mentre cercava di esplorare il bagno

dell'appartamento in cui si era nascosto, Gizmo, l'ultimo dei Mogway (delle bestioline tanto carine che sembrano dei teneri orsacchiotti di peluche) fu accidentalmente bagnato dalla signora delle pulizie, che come al solito ha iniziato presto, ha finito presto, e non ha pulito il water. Da qui la degenerazione morfologica è stata inevitabile e irreversibile: da Gizmo hanno preso forma quattro terrificanti Giancarli (ah, ah, simpaticone... nd JH) che, riproducendosi, hanno letteralmente infestato il condominio della nostra redazione. Il vostro scopo è di impersonificare un redattore a vostra scelta, raggiungere il Giancarlo più grande, e picchiarlo. Il

## VERSIONE AMSTRAD

I possessori del CPC non potranno fare a meno di apprezzare quanto sto per dire: nella confezione di Movie Premiere per il vostro computer, Days of Thunder è stato sostituito con Indiana Jones and The Last Crusade. Quest'ultimo titolo è decisamente più vario di quello che ha dovuto sostituire, e può offrire qualche ora in più di sano divertimento. Il voto di questo singolo gioco si aggira sul 75%, visto che non era malvagio neppure a prezzo pieno. Mentre le versioni di Back to The future II e Gremlins II sono piuttosto simili a quella per C64, lo stesso non si può dire di Teenage eccetera eccetera Turtles, la cui fattura tecnica è decisamente superiore. Intendiamoci, questi particolari non salvano la versione Amstrad dalla mediocrità, ma certamente la elevano di qualche punto rispetto al più famoso 8 bit di casa Commodore.

**GLOBALE 74%**



E' da un sacco di tempo che non mi capita più fra le mani una compilation come si deve! Anche in questo caso ci troviamo di fronte a realizzazioni a mio avviso sufficienti, che non aggiungono nulla a tutta la produzione precedente. La fattura

tecnica varia infatti dal mediocre Days of Thunder al discreto Back to the future II, passando per un troppo snervante Gremlins II e un più o meno apprezzabile Turtles. Il sonoro è certamente la parte più curata in tutti e quattro i giochi, ma uno non compra una compilation solo per sentire quattro motivetti. Non so cosa dire, se ci fosse stato almeno un titolo degno di nota come Batman o The Untouchables sarei stato molto più contento, ma così com'è non posso fare a meno di relegare Movie Premiere al rango degli acquisti non indispensabili.

**GLOBALE 70%**

tutto in un Platform game dagli sprites ben definiti ma dalla difficoltà certe volte esagerata.

**GLOBALE 71%**

## DAYS OF THUNDER

Siori e siore benvenuti al tie in di un film di Tom Cruise. La trama non la so perché mi sono rifiutato di andarlo a vedere, comunque il gioco ad esso ispirato si riduce ad un giochino di corsa



dove dovrete superare vittoriosi alcuni percorsi per diventare campioni mondiali. Il vostro acerrimo nemico, in tutte le gare, sarà come al solito Giancarlo, il quale farà di tutto per impedirvi di sorpassarlo. La visuale è in prospettiva, come nella maggior parte dei

giochi di corsa, ma la vera novità è rappresentata dalle curve paraboliche che determineranno un'innalzamento della vostra macchina ed una forza centrifuga ben maggiore che in ogni normale gioco automobilistico. Ogni volta che finirete contro il guard rail o urterete un veicolo avversario la carrozzeria subirà dei danni, finché la macchina non sarà più in grado di reggerne altri e voi finirete fuori pista col relativo ghigno malefico di Giancarlo. A questo punto non so perché, ma mi pare che tutti i giochi della compilation abbiano lo stesso scopo conduttore: eliminare in qualche modo Giancarlo. bhe, così imparo a dire che ho

quattro in fisica, è solo invidioso delle mie ben più elevate prestazioni scolastiche! (Esagerato! NdD) (No, no, ha ragione. Ultimamente ha preso un quattro più. nd JH)

**GLOBALE 68%**

# 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**

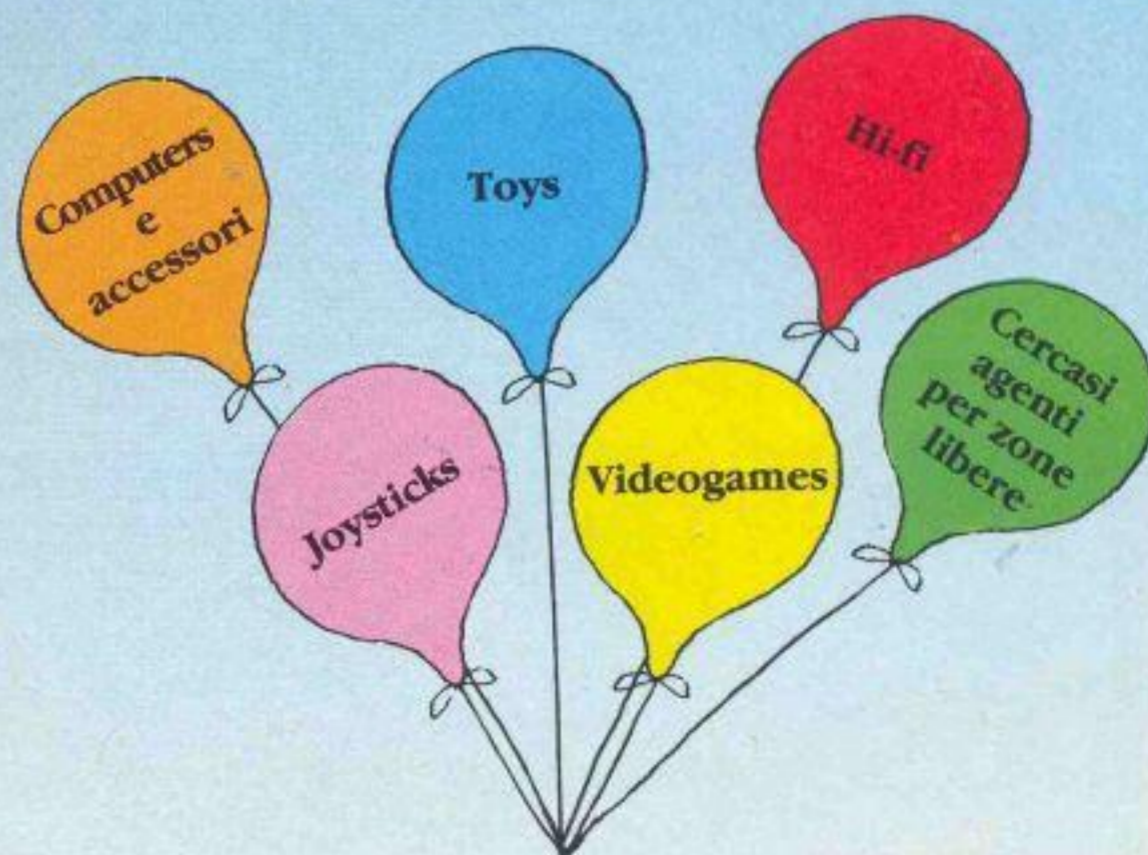


Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:  
**V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50**

...da un vero leader  
i joysticks  
“over the top” !!!



*disponibili per tutti gli standard*



Importati e distribuiti da:

**Elettronica Marpes S.r.l.**

Via Montedoro, 77

80059 Torre del Greco (NA)

Telefono 081/8821044 pbx

Telefax 081/8829113

**MARPES**



# PROGRAMMANDO S'IM

**Questa volta il dinamico duo Giancarlo-Stefano (Giorgi) ha lasciato suo abituale spazio intervista al nostro megadirettore esecutivo, Stefano (Gallarini), che, in trasferta a Roma per la presentazione di alcuni nuovi titoli è riuscito a intercettare i programmatori italiani della versione Chuck Rock per C64.**



**C**ome avete iniziato a programmare e su che cosa?

Luca: Su Commodore 64 naturalmente, diversi anni fa per hobby e curiosità.

Marco: Su Commodore 64 naturalmente, secoli fa per hobby e curiosità.

Andrea: Io ho sempre e solo fatto grafica, tanto per cambiare su Commodore 64.

**E alla Genias come siete arrivati?**

Marco: Hanno preso contatto con noi tramite un comune amico. Il merito della Genias sta soprattutto nel fatto di aver compreso subito le nostre potenzialità. Abbiamo cominciato a conoscerci sempre meglio e ci hanno affidato compiti via via sempre più difficili. Per prima un'avventura, Mystere, poi siamo passati a Over the Net e adesso l'impegnativo Chuck Rock.

**Parlando in generale, cosa pensate degli ulti-**

**mi sviluppi del mercato dei videogiochi in Italia?**

Luca: Non potrei esprimere un parere dato che non sono un maniaco del software ludico. Nel poco tempo libero mi piace programmare cercando di superare i limiti del 64 (Hai provato con un PC? Ha un cabinet molto più spazioso. NdSG).

Marco: Anch'io non mi interesso più di tanto del mercato, l'unica cosa che mi dispiace è l'avvicinarsi della fine del Commodore 64 (E qui buona parte della redazione passa a toccarsi parti che forse è meglio non nominareNdR).

Andrea: Leggo molte riviste del settore, specie quelle estere. Penso che sia un mercato molto interessante per le software house, ma che risente pesantemente del fenomeno "pirateria".

**Pensate di riuscire a vivere solo programmando videogiochi?**

Luca: No. (Conciso ed efficace NdSG)

Marco: Non concordo con Luca, probabilmente perché lui deve mantenere uno Yacht ormeggiato in Sardegna. A parte gli scherzi, se una persona è brava, s'impegna a tempo pieno con una software house che gli possa garantire un certo numero di

progetti all'anno, penso proprio di sì. Può essere un mestiere redditizio ma implica un continuo studio (non si può programmare tutta la vita su un C64 o un Amiga), molte notti insonni e qualche sacrificio, inizialmente.

Andrea: Come grafico mi spetta solo una piccola percentuale del budget di realizzazione di un gioco. A meno di non fare la grafica per venti giochi in un anno non riuscirei a vivere facendo questo mestiere.

**Che progetti avete per il futuro?**

Luca: La Laurea.

Marco: Il matrimonio.

Andrea: La Laurea.

**Perché lo fai (programmare)?**

Luca: Perché lo faccio! Me lo chiedo anch'io, a volte.

Marco: Programmare mi dà molte soddisfazioni e rappresenta una continua lotta per superare i propri limiti e quelli della macchina. E' molto difficile da spiegare, penso che solo chi abbia avuto esperienze di programmazione mi possa capire. E poi mi piace!

**State incontrando particolari difficoltà in questo progetto?**

Luca: Molte. A parte le sostanziali differenze di hardware ci sono grossi problemi con la memoria. Basti pensare che CHUCK ROCK Amiga è ultracompattato in due di-



# PARA

schetti. In pratica si tratta di più di 2 Mega di codice e grafica che girano su un computer con un minimo di 512 K. Il gioco su C64 si deve invece accontentare di soli 64Kbyte di memoria (anche di meno) e di 160 K su dischetto. A



questa condizioni mantenere varietà, livello qualitativo e giocabilità pari alla versione Amiga non è certo impresa facile.

Marco: Le difficoltà ci sono e come. Per fortuna la Core Design ha fornito alla Genias, e quindi a noi, sorgenti, sfx e grafica della versione Amiga, e questo ci ha facilitato un po' il compito. La difficoltà più grande è comunque sempre il fattore tempo che non basta mai.

## Cosa ne pensate delle console?

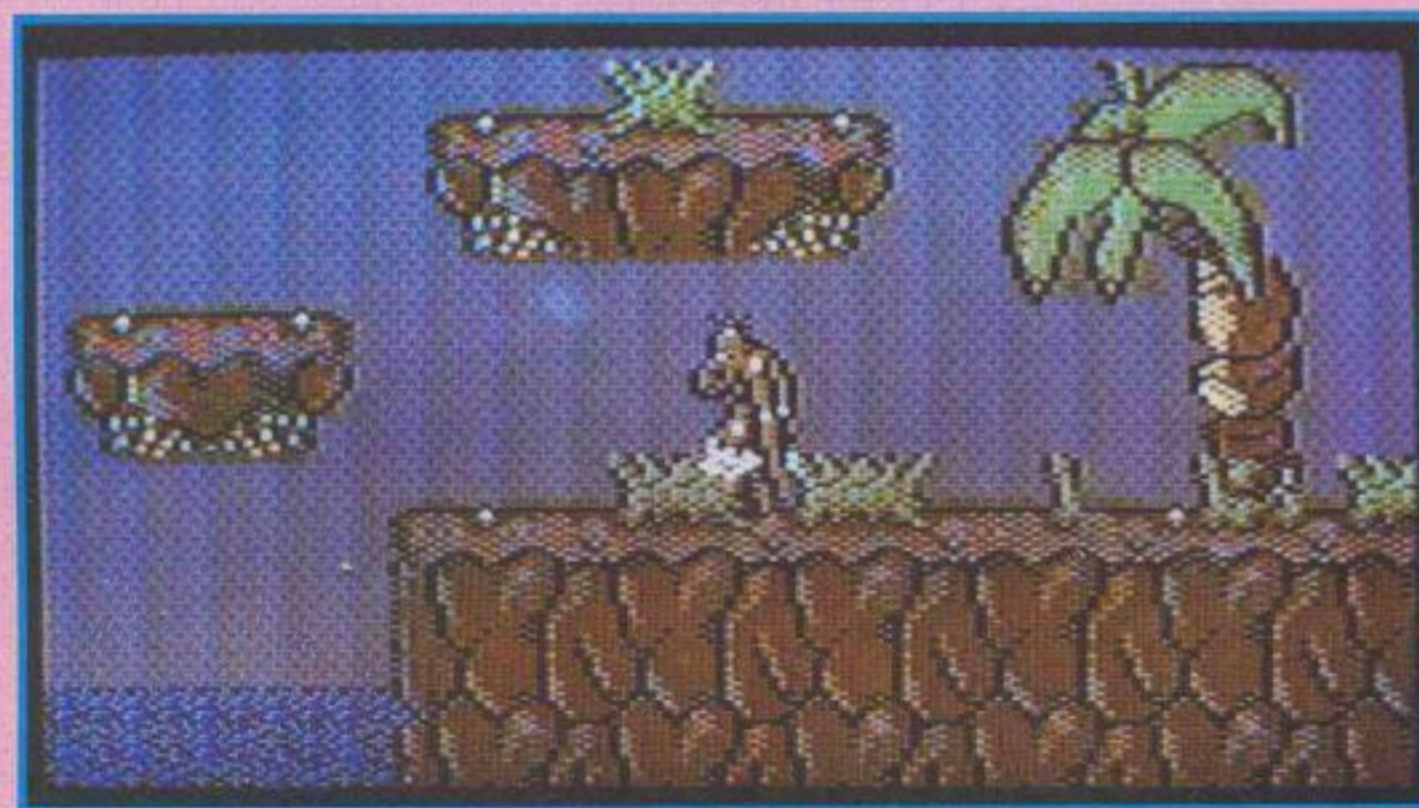
Luca: Più l'hardware diventa sofisticato e più facile risulta il lavoro del programmatore.

Marco: Una moda. Il computer anche se non raggiunge le sofisticazioni di certe nuove console offre quel qualcosa in più. Inoltre i giochi da console, a parte rare eccezioni, sono studiati per una fascia di utenti giovanissimi e

non soddisfano per niente i più "vecchi" e smaliziati. Andrea: Concordo con il giudizio espresso da Marco.

**Parlaci, anzi parlateci dei vostri compagni d'avventure in CHUCK ROCK.**

Luca: Beh, marco è un folle metodico e maniaco della precisione. E' capace di farti lavorare delle ore per cambiare il colore di un pixel nel novantunesimo livello di un gioco. Qualsiasi cosa, inoltre, deve essere pianificata e studiata con mesi d'anticipo. Andrea invece è una persona abbastanza normale, l'unico inconveniente è che spesso non consegna il materiale in tempo dato che possiede l'Amiga (con cui realizza la grafica da trasferire poi su C64) più fantozziano dell'universo; sette riparazioni negli ultimi sei mesi. Marco: Hum, Luca è un folle casinista. Spesso passiamo più tempo a cercare un dischetto sulla sua scrivania che a realizzare un gioco. Una volta



abbiamo passato l'intero pomeriggio a cercare un sorgente controllando, a uno a uno, centinaia di dischetti senza etichetta (Etichetta? E cos'è un'etichetta? NdSG) sparsi per la sua camera. L'unico

problema di Andrea, invece, è il suo Amiga. E' ora che se ne compri uno nuovo.

Andrea: Questi due stanno scherzando. Adoro il mio Amiga... quando funziona. Per quanto riguarda

Luca, nonostante la sua modestia, posso tranquillamente affermare che è un genio. Lo conosco da anni e ho sempre pensato che prima o poi avrebbe messo a frutto le sue capacità. Anche Marco è

bravissimo soprattutto come grafico e coordinatore. E' un vero maniaco della precisione e dell'organizzazione, devo solo fargli capire che non si lavora molto bene con il fiato sul collo.

## Che ne direste di raccontarci qualche aneddoto divertente o non divertente?

Ci prendi un po' alla sprovvista, quindi citeremo alcuni postulati della legge di Murphy, tanto cara quanto

odiata dai programmatori. Luca: Quando un programma è pronto, è già passato di moda.

Marco: Le variabili non mutano mai, le costanti sì. Andrea: Niente è facile come sembra.

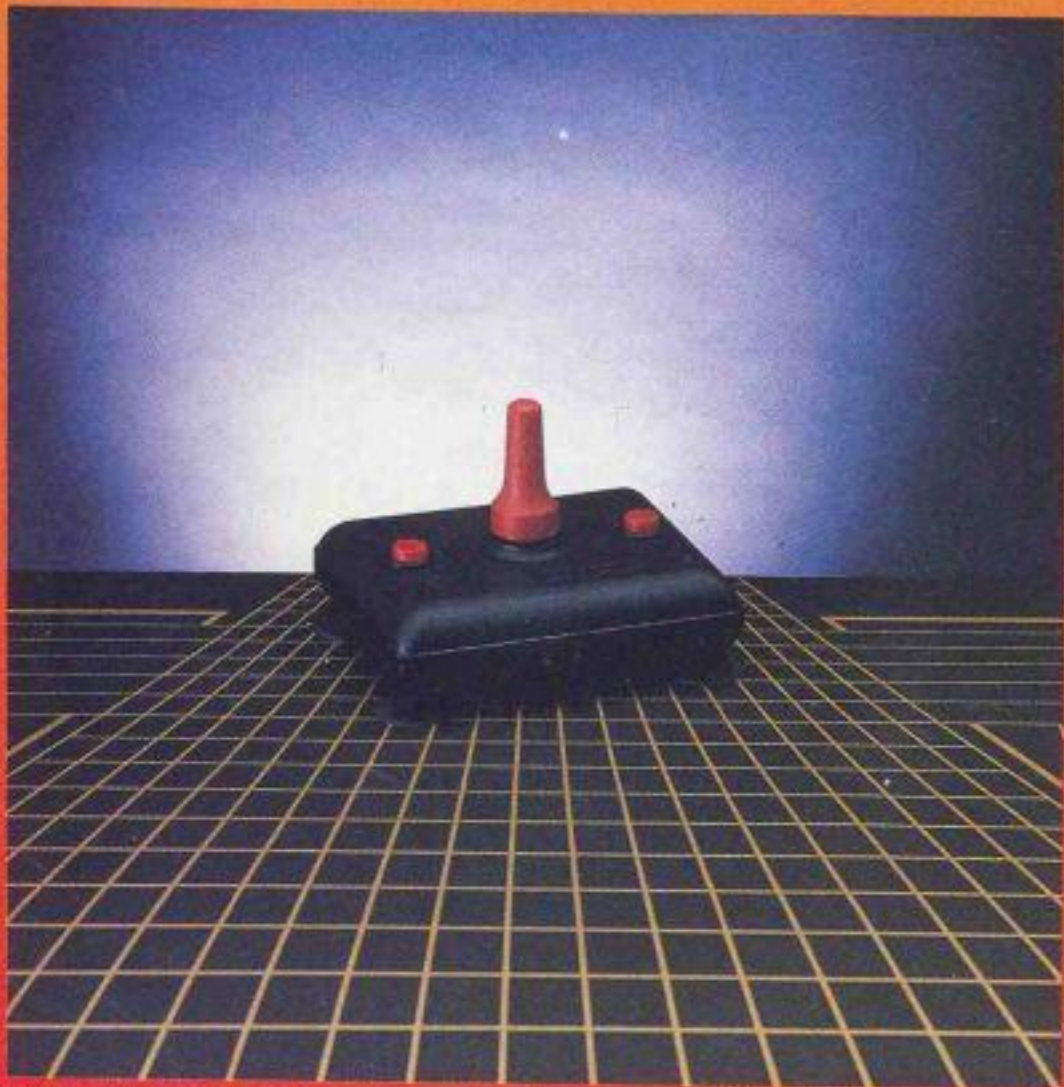
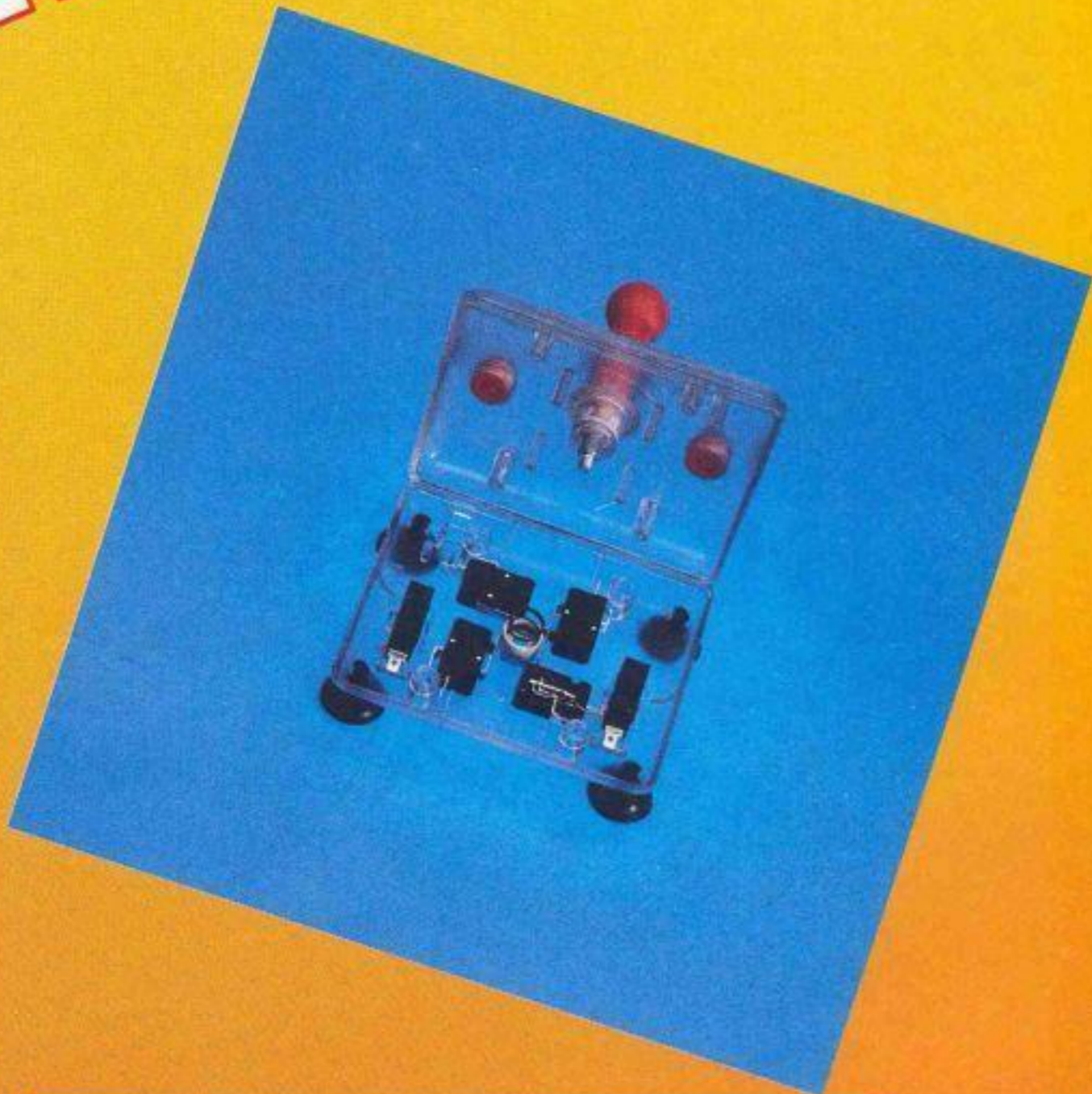
## SCHEDE TECNICA

*La conversione di Chuck Rock per Commodore 64 è stata affidata a un team GENIAS di Bologna: Luca Zarri, Marco "The Brain" (pseudonimo, odia la pubblicità) e Andrea Paselli. Luca (19 anni) si occupa quasi esclusivamente della programmazione, Marco (24 anni) aiuto-programmazione e grafica mentre Andrea (19 anni) solo grafica. Luca è uno studente di ingegneria elettrotecnica, Marco impiegato, Andrea studente in economia e commercio. L'hobby preferito di Luca sono le ragazze e intende sottolineare che sono molto di più di una "professione", come qualcuno afferma, ma qualcosa di molto più importante nella vita. Gli hobby di Marco sono molti: lettura, musica, calcio (W il Bologna), passeggiare nei boschi, filatelia, numismatica, farfalle, modellismo, origami, cartoon fumetti e puzzles (e quando lo trova il tempo di programmare? NdSG). L'hobby di Andrea è il calcio da vedere e da giocare.*

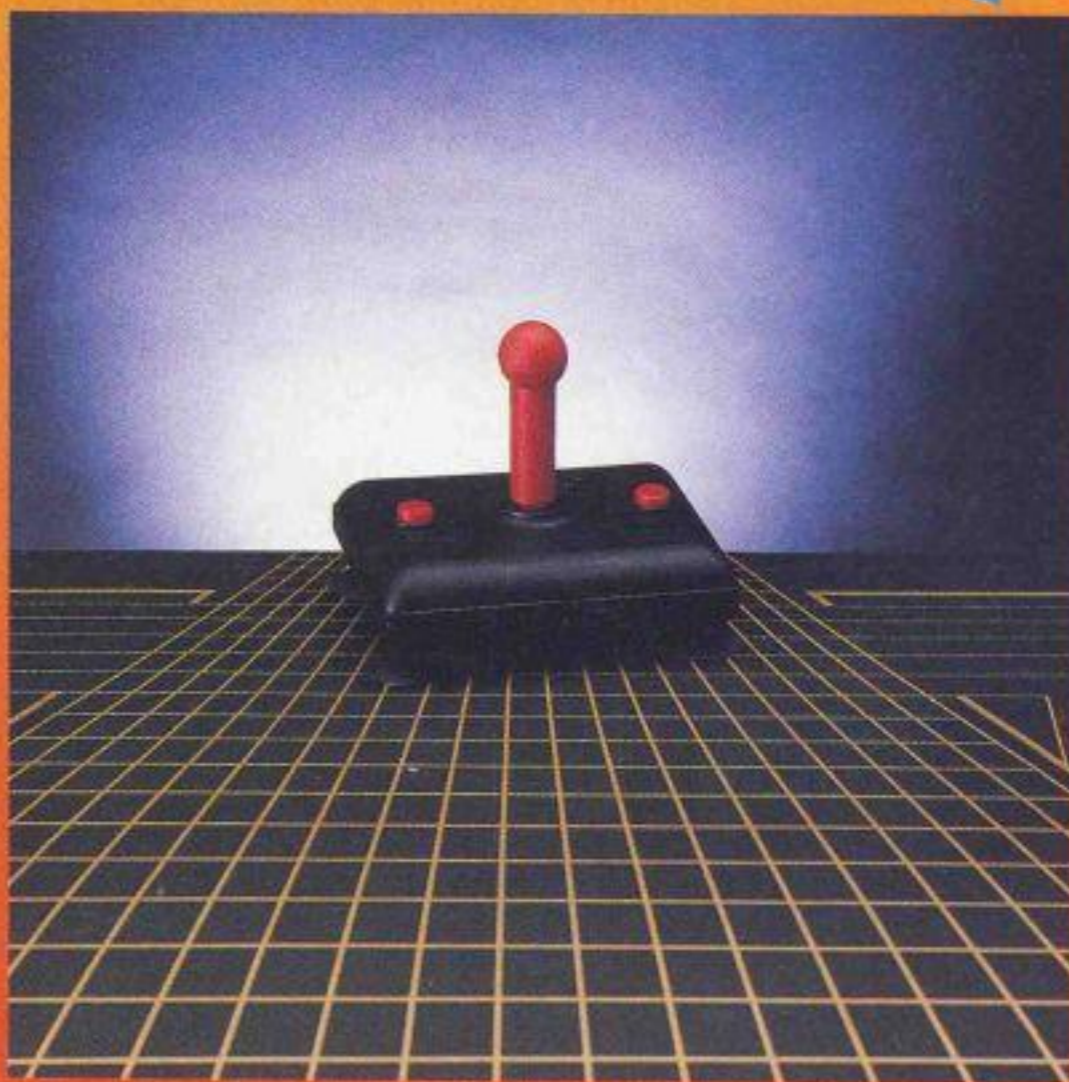
# REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros



Albatros-Ball

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

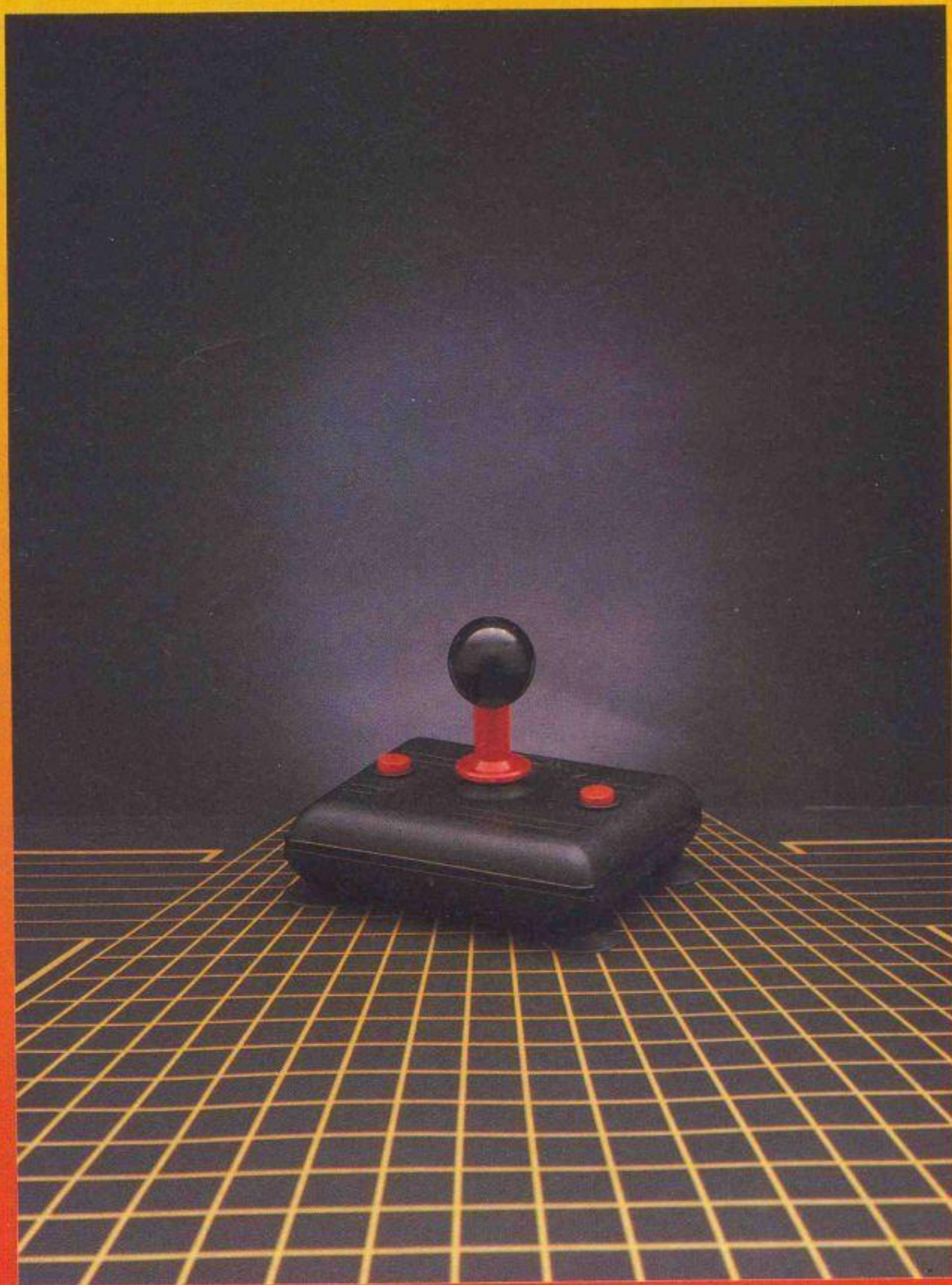
# REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

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



ALBERICI - Via Miglioli 23 - 40024 Castel San Pietro Terme (BO) Italia  
Tel. 051-944300 ric. aut.  
Fax 051-944594  
Telex 213421 VICAPP I

# ESCLUSIVO !!!

## IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO DA



# B.C.S.



IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO

Tel.02/8464960 r.a. fax.02/89502102

### SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£ 790.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£ 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£ 350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£ 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£ 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.350.000	SOUND BLASTER	£ 290.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	£ 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.800.000	HD PER A500 GVP DA...	£ 890.000
A3000.....	£ TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 160.000

**E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA**

### SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 1.450.000
AT386/25 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.150.000
AT386/33 1MB, HD 40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.450.000
AT486/125 1MB, HD 125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 3.550.000
PORTATILE BONDWELLE B310SX 386 HD80 VGA	£ 4.500.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION - PC KIT  
.....E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE!!!

**GARANZIA DA UNO A TRE ANNI**

**I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA**

**LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE**

**LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX**

**SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**

# STRIP POKER II

**D**i tutti i giochi d'azzardo e, comunque, di carte, il Poker è certamente il più famoso. Chi non ha mai visto una di quelle interminabili partite al saloon nei film western, dove il baro ben vestito finiva sempre per prendersi una pallottola in testa dal più onesto straccione? Ma non è il caso di tornare indietro nel tempo per provare le stesse emozioni. Basta essere in un gruppetto di amici e... Voilà, il



poker è fatto. Come penso possiate immaginare, una simulazione computerizzata del poker avrebbe potuto al massimo apparire agli albori dell'home computing, visto che prima o poi vi sareste certamente accorti che, alla fin fine, siete solo voi a giocare. Così, per vendere, i programmatori hanno ben pensato di dare un po' di camazzata al poker mettendo una modella sullo schermo che si sarebbe tolta un indumento ogni cento dollari che perdeva. La cosa ha funzionato ed i primi strip poker hanno venduto un sacco, anche se, a mio avviso, una partita a poker con le stesse regole è molto meglio giocarla nella realtà. Qui in redazione ab-



biamo alcuni problemucci tecnici a realizzare un torneo in questo senso: siamo tutti maschi e la Roberta si darebbe certamente malata per evitarlo. Alle feste con gli amici, poi, manco a parlarne. Proponi uno strip-poker e

certamente una ragazza chiederà "Come si gioca?". Una volta spiegatele le regole, poi, nel 99.9% dei casi vi arriverà un sonoro ceffone o un calcio negli attributi, quindi meglio non rischiare e procurarsi la versione C64...



## PRESENTAZIONE 40%

Tutto il programma sembra fatto in BASIC e poi compilato, non esistono schermate di presentazione e non ci sono opzioni particolari rispetto al più tradizionale dei poker.

## GRAFICA 80%

Osceno (nel senso che è bruttissimo) il pannello delle carte, ma ciò non conta perché tanto nel 99% del tempo i vostri occhi saranno puntati sulle schermate delle ragazze, disegnate più che discretamente.

## SONORO 10%

Un frush e qualche jingle cretino

## APPETIBILITÀ 80%

Arf! Slurp! Hmhmhm che bello! Ci sono le ragazze che si spogliano!!

## LONGEVITÀ 60%

Quel tanto che basta per finire il gioco e registrare sulla cassetta della buona musica.

## GLOBALE 66%

Supera la sufficienza proprio per un pelo.



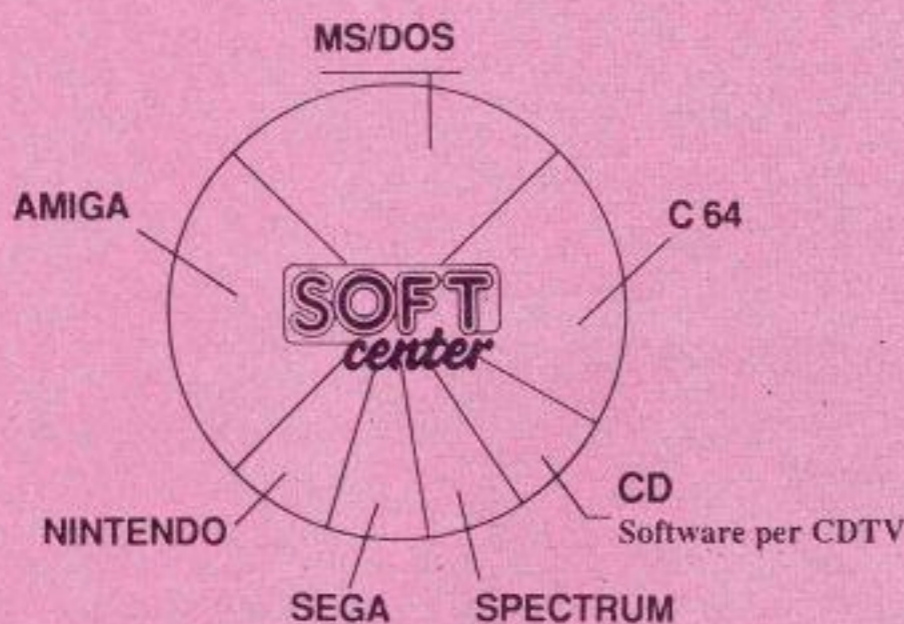
Di solito si tende a stroncare iniziative programmatiche come queste, poiché si dice che solo i perversi ci possono giocare e che uno strip poker computerizzato può servire solo ad eccitare qualche bambino rimbacillito. Bhe, siccome non credo che una donna nuda sullo schermo sia più contro-

ducente di un gioco dove devi ammazzare a tutto spiano, preferisco commentare con obiettivo distacco il programma che ho di fronte trascendendo la solita facile morale da supermercato del tipo "Porta sulla strada della perdizione" (ma, allora, non entrerai mai a far parte delle "piccole suore lavoratrici del beato cuore di Gesù". Riuscirai a resistere al tuo destino? Nd JH). Strip Poker II risente innanzitutto dei limiti grafici del C64 e, a prescindere da questi, le ragazze digitalizzate potevano benissimo essere disegnate meglio. Tuttavia, se lo scopo delle schermate è eccitare e divertire, il loro dovere lo fanno, ma sempre nei limiti della "novità", visto che una volta che avrete denudato entrambe le ragazze non ci giocherete più se non per fare una partita a poker. A prezzo di budget è un acquisto possibilissimo, ma vorrei farvi notare che un numero di Playboy costa solo una manciata di lire in più e l'effetto che fa è certamente "migliore"...



Acciderbolipicchia! Ho provato a giocare a Strip poker II su C64 senza conoscere le regole del poker, ed a un certo punto è saltata fuori la scritta "togliti il maglione", poi "togliti la camicia", finché non son rimasto in mutande e, col freddo che faceva, mi son pure buscato il raffreddore! Non ci gioco più, ecco!

**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**

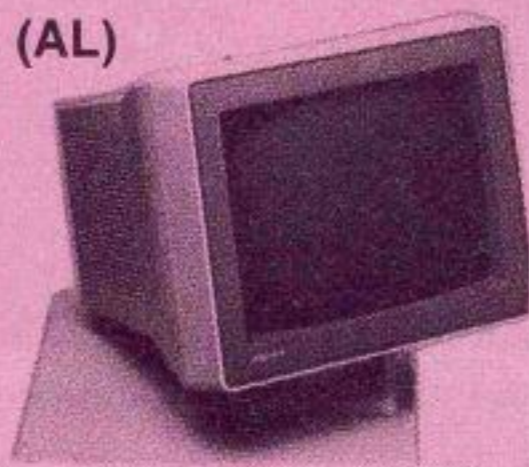


**ELETTROMICA CENTOSTELLE s.r.l.**

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

**DANY**  
**ITALIANA**  
FORNITURE PER CENTRI E.D.P.  
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO  
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7  
15033 CASALE MONF. (AL)  
TEL. 0142.451594  
FAX 0142.782112



**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO  
ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR \_\_\_\_\_  
VIA \_\_\_\_\_  
CITTÀ \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_  
TEL. \_\_\_\_\_

GM 91/9

**ALCUNI NOSTRI PREZZI**

GARANTITI 100%

Quantità	Prezzo unitario		
	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
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 NOR-  
MALE 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

# Computer Point

VIDEOGAMES

Joystick - Mouse - Dischi - Cartoleria - ecc.

ACCESSORI  
HARDWARE

SOFT  
center

**COSENZA** C.so d'Italia, 111-113  
Tel.&Fax (0984)482718

Linea Commodore - PC Compatibili - Consoles

# PIXEL

PC Engine  
GT  
PC SUPER GRAFX

Nintendo  
SUPER FAMICOM  
GAMEBOY

SNK  
Neo-Geo

NOI VI POSSIAMO  
CONSOL... ARE

SEGA MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

AMIGA

Catania - Via Ingegnere 37/A - Tel. 095/430580  
Aperto il sabato chiuso il lunedì mattina

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

# MEGACLASSIFICHE

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

## MEGACLASSIFICA

- 1 TURRICAN II
- 2 CREATURES
- 3 TURRICAN
- 4 NINJA III
- 5 MITH
- 6 RAINBOW ISLAND
- 7 BATMAN
- 8 TURBO OUT RUN
- 9 RODLAND
- 10 FLIMBO'S QUEST
- 11 TURBO OUT RUN
- 12 SUPREMACY
- 13 MICROPROSE SOCCER
- 14 SHADOW OF THE BEAST
- 15 ARMALYTE
- 16 FINAL FIGHT
- 17 GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
- 18 GHOST'N'GOBLIN
- 19 BUBBLE BOBBLE
- 20 GHOST'N'GOBLINS





OGGI IN  
GIAPPONE  
OGGI IN  
ITALIA

# CONSOLE GENERATION

OTTO ORE AVANTI A TUTTI

SEGA GAME GEAR

PC  
Engine  
GT

Nintendo  
GAMEBOY

SNK  
NEO  
GEO  
超トビゲーム「ネオ・ジオ」

Nintendo

SUPER FAMICOM

MEGA-CD  
MEGA DRIVE

PC  
Engine  
PC SUPER-DUO  
CORE GRAFX II

CONSOLE GENERATION S.a.s. 20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85  
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

SOFT  
MAIL

Vendita per  
corrispondenza  
Per informazioni &  
ordini telefona allo  
**(031) 300.174**  
CATALOGO  
A COLORI GRATUITO!



DAL 15 NOVEMBRE  
FINO A NATALE IN  
OGNI SPEDIZIONE  
TROVI UNA SIMPATICA  
SORPRESA...  
BUON NATALE DA  
SOFTMAIL!

**GAMEBOY™  
(PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)**

AEROSTAR	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
BURGETIME DELUXE	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	69.000
CHOPFLIFTER II	59.000
DRAGONS LAIR	59.000
GAUNTLET 2	59.000
GREMLINS 2	64.000
ILLUMINATOR	35.000
INDISPENSABILE!!! CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI GIOCARE ANCHE AL BUIO!	
MARU'S MISSION	54.000
MERCENARY FORCE	59.000
MEGAMAN	59.000
MICKY MOUSE DANGEROUS CHASE	64.000
MYSTERIUM	59.000

**MEGADRIVE™**

BATTLE SQUADRON	99.000
BATMAN	115.000
BUDHOKAN	105.000
CENTURION	105.000
DICK TRACY	99.000
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
HARDBALL (8 MEGA)	70.000
LAST BATTLE	99.000

**MIKE DITKA  
POWER  
FOOTBALL  
MEGADRIVE™  
(8 MEGA)  
LIT.89.000**

**CBM 64™ (DISCO)  
(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONA)**

ADD: GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	69.900
CHAMPION DRIVER	25.900
CHUCK ROCK	TEL
CISCO HEAT	TEL
DARKMAN	25.900
DOUBLE DRAGON 3	TEL
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	45.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	TEL
GAUNTLET 3	TEL
LAST BATTLE	25.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	25.900
MEGATWINS	TEL
MOVIE PREMIERE	59.000
(CONTIENE: TURTLES/BACK FUTURE 2/GREMLINS 2/DAYS OF THUNDER)	
OUTRUN EUROPA	25.900
PAPERBOY 2	TEL

**GAMEBOY™  
CARRYALL  
VALIGETTA RIGIDA PER  
GAMEBOY™, 5 GIOCHI E CAVI  
LIT. 39.000**

NAVY SEALS	59.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBBETTE	59.000
SPUD'S ADVENTURE	59.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	TEL
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	TEL
WWF SUPERSTARS	59.000

M. DITKA'S FOOTBALL (8 MEGA)	89.000
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
STAR CONTROL (5 MEGA)	89.000
SWORD OF SODAN	99.000
TURRICAN	89.000

**LYNX™**

CHECKERED FLAG	79.000
DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™	
SCRAPYARD DOG	79.000
TURBO SUB	79.000
WARBIRDS	79.000
WORLD CLASS SOCCER	TEL

GAMEGEAR™ TELEFONARE

**AMSTRAD CPC™  
TELEFONA**

**TEST DRIVE II  
COLLECTION**

CONTIENE:  
TEST DRIVE II, EUROPEAN  
CHALLENGE, CALIFORNIA  
CHALLENGE, MUSCLE  
CARS & THE SUPERCARS  
• CBM64 (SOLO SU DISCO) LIT.49.000 •

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.		7.000	
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	
<input type="checkbox"/> Pagherò al postino in contrassegno			
<input type="checkbox"/> Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC			
ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)	<input type="checkbox"/> CartaSI	<input type="checkbox"/> Visa	<input type="checkbox"/>

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • I PREZZI PARCHEGGI SONO CRONOMETRATI PER LA DURATA DEL SERVIZIO

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

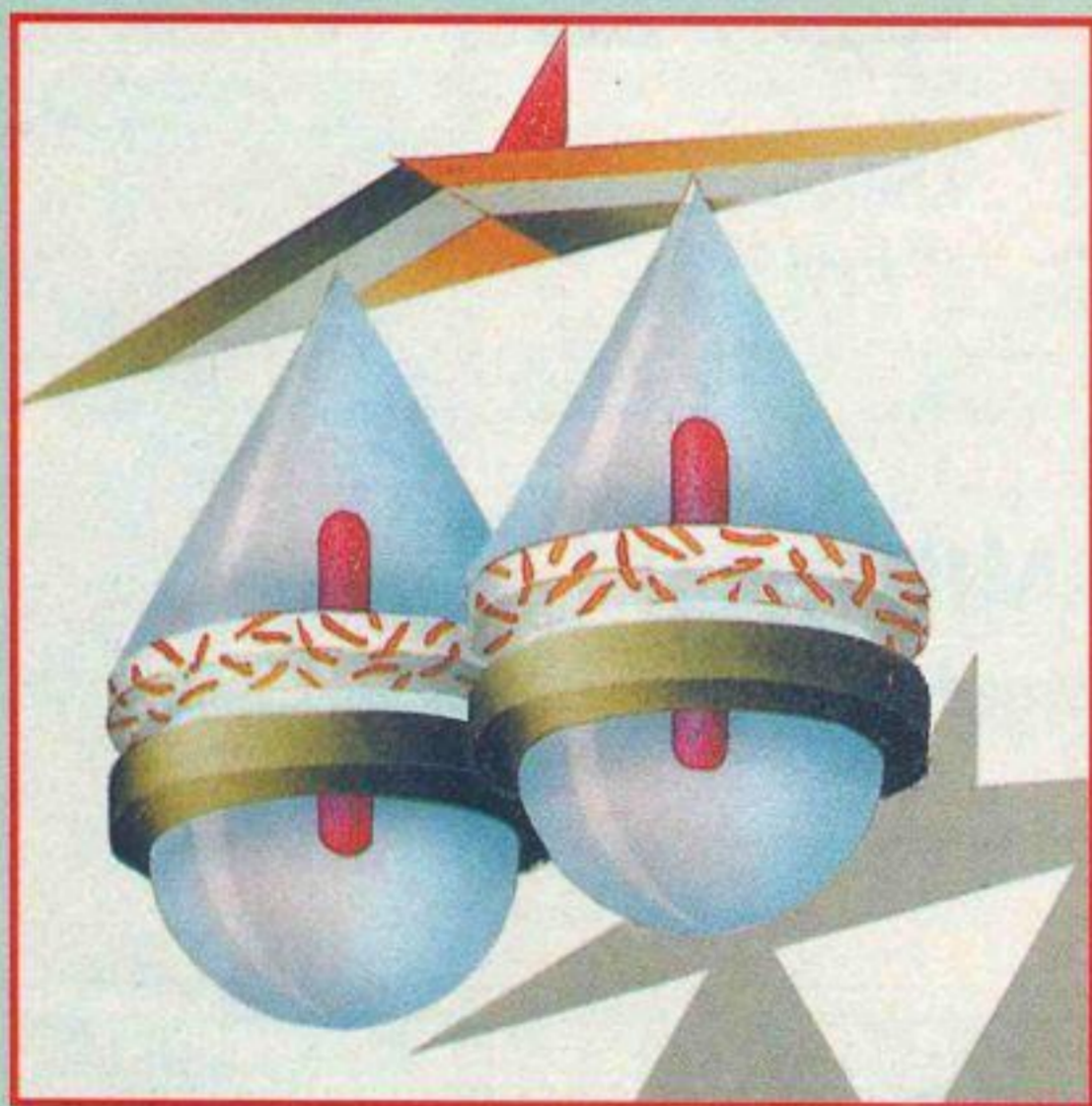
# CONSOLEMANIA

**E**ccoci ancora una volta qui per parlare del Mega CD di cui pochi esemplari stanno arrivando anche qui da noi. Questa volta però ci dedicheremo molto di più ai giochi di questa incredibile macchina, sui quali siamo in gradi di farvi alcune anticipazioni. E' in preparazione la conversione di Rad Mobile, il coin op della Sega, quello con Sonic appeso allo specchietto retrovisore (impiccato? NdAlex); stanno arrivando anche gli shoot'em up (chi diceva che non ne avrebbero fatti per Mega CD?) e in particolare Sol Feace, uno sparaefuggi nello

me. Altre novità in casa Sega sono l'arrivo di Paperino su Mega Drive, dopo l'exploit di Topolino con Castle of

of The Beast per Master System, gioco che è stato convertito alla perfezione (ovverosia è migliore delle altre versio-

con una croce le risposte che preferite... NdAlex) dal raggio che ridurrebbe tutti in balia del cattivo, il perfido Borf (chiunque sarebbe perfido con un nome simile, NdAlex). Per Game Boy invece è uscito ufficialmente il Light Boy, accessorio che, montato a incastro in cima al Game Boy, vi permette di risparmiare sul conto dell'oculista perché ingrandisce e il-



stile di Thunderforce III, e non potevano mancare i giochi di ruolo, gli adventure e le simulazioni, tra cui Lunar The Silver Star, Rise of The Dragon (uscito già per PC e Amiga), Sim Earth e una montagna di altri, la cui lista trovate su ConsoleMania di questo

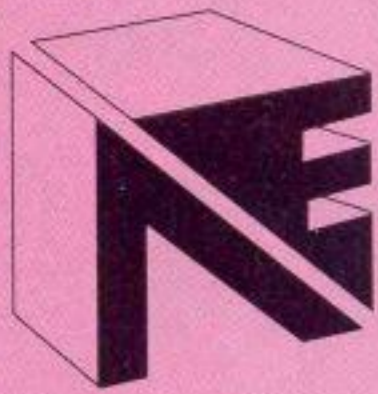
Illusions e Fantasia; inoltre è stata fatta la conversione per MD di The Killing Game Show, il platform che tanto successo aveva riscosso su Amiga (speriamo che abbiano mantenuto la stessa introduzione!). Beh, non si può non citare l'uscita di Shadow

ni) sul "piccolo" di casa Sega. Passando alla Nintendo possiamo citare le uscite per il favoloso Super Famicom, che sono nell'ordine: Castlevania IV (che però è la prima per SF), Ganbare Goemon e Zelda 3. Per il NES invece le novità arrivano dallo spazio e dal laser: si va da Star Wars, in cui sarete a turno uno degli eroi del film alle prese con Darth Vader e la Morte Nera, alle conversioni di due gioielli del signor Bluth, ossia Dragon's Lair, ove impunerete il povero Dirk nel tentativo di liberare Daphne dalle grinfie del lago Singe, e Space Ace, nel quale, in una variazione del tema eroe e bellissima vittima, sarete il grande Ace (ridotto da un raggio nel povero Dexter) che combatte per: a) ritornare normale b) salvare la fidanzata c) salvare la Terra (segnare

lumina lo schermo del giovane Game (guarda che è l'esclamazione fatta dal famicom quando ha saputo del suo bambino.- nd JH).



Passando invece al piccolo NEC (il PC Engine) ci sono un paio di novità, anche qui sul fronte del CD: sono infatti usciti Valis IV, Maru's Mission e (udite udite!) Prince of Persia! Beh, anche per questo numero ho soddisfatto le bramosie di Giancarlo (che è qui che mi alita sul collo), e quindi mi scappo prontamente e scappo dalle sue grinfie. Max... salvami Max... Aiutooo...



# NEWEL<sup>®</sup> srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

**APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'**

**IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO  
DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'**

**I PREZZI COME SEMPRE  
I PIU' COMPETITIVI!!!**



## GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO

(portatile con cuffia e batterie)

**L. 148.000**

**COME SOPRA CON DUE GIOCHI**

**L. 175.000**

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

**SUPEROFFERTE  
A PREZZI FANTASTICI  
COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!**



## SEGA GAMEGEAR

(portatile a colori)

**L. 298.000**



## MEGADRIVE

giapponese (cavo scart **OMAGGIO**) **L. 288.000**

GIOCHI DA L.39.000

"ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000



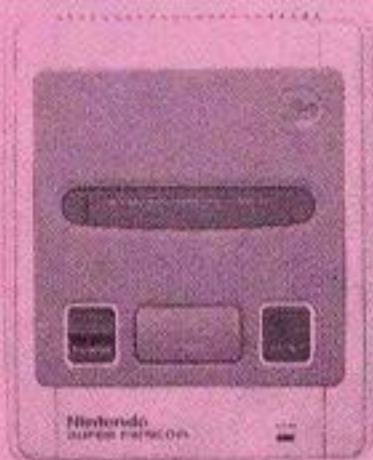
## PC ENGINE "NEC"

**L. 288.000**

Versione portatile a **COLORI**

PC ENGINE "GT" **L. 588.000**

**ULTIME NOVITA'**



## NINTENDO SUPERFAMICOM

(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) **L.488.000**

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.95.000

**CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000**

**TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA**

**IMPORTAZIONE  
DIRETTA**

**ULTIME NOVITA'  
DAL GIAPPONE**

**TUTTI  
GLI ACCESSORI  
PER CONSOLE**

**ARRIVI  
SETTIMANALI**

**RICHIEDI IL N/S  
NUOVO LISTINO**

**Senza nemmeno accorgerci (o meglio, ce ne siamo accorti, ma ne è valsa la pena) siamo già arrivati al numero di Dicembre, il fatidico numero natalizio, e quindi, per quanto al momento prematuri (visto che avremmo già chiuso il numero di Gennaio prima di concederci la meritata pausa invernale), vi rivolgo personalmente i miei migliori auguri di Natale e scoppiettante anno nuovo; auguri che si vanno così ad aggiungere a quelli di tutta la redazione al gran completo già espressi nell'editoriale. Cosa posso aggiungere, che vi invito, come sempre del resto, a scrivere tutto quello che vi passa per la mente (proprio tutto, o quasi!), visto che recentemente (forse per la ripresa delle scuole) l'affluenza delle vostre missive ha subito un leggero rallentamento; niente di preoccupante comunque, almeno questa volta sono riuscito a riemergere dal plico di buste senza bisogno dell'intervento dei pompieri. Per il resto assicuro fin d'ora almeno una citazione per le cartoline più spiritose, una citazione per la cartolina più particolare e una anche per quella più originale... adesso che ci penso sono praticamente tre sinonimi, vorrà dire che avrete più possibilità di vedere il vostro nome sulla rivista... Buona lettura!**



**Le vostre missive vanno inviate a:  
ZZAP! Posta.  
Edizioni Xenia.  
Casella Postale  
853. 20101  
Milano.**

poco. Anche se sul 43 non si migliora tanto, da segnalare Gazza's Super Soccer per tutti i tifosi laziali e un'intervista a Paolo Galimeberti autore di Moonshadow (tra l'altro non si è visto un aiuto nei tips), ed ovviamente la Posta, tornata a livelli stellari grazie a Giò, lo spassosissimo articolo dei Bovabyte (ciao Davide e Paolo), e, clamoroso, anche su ZZAP! ci sono i raccomandati, grazie alla doppia pubblicazione, avvenuta sul 42/43, del cugino di BJ. Ed ora dove andremo a finire? Mah, sul 44 appare, tra una lettera di Paolo 69 e il proseguimento della polemica sugli annali, una mia lettera, ebbene ero uno dei due Blues Brothers, da segnalare Turrican, forse il miglior gioco per C64, anche se le vostre foto lo fanno sembrare blu monocromatico (soprattutto quella del pescione), ma il voto di grafica è 98%, come il globale e quindi non ci allarmiamo più di tanto. Col 45 iniziano le valanghe di giochi su Italia'90, le recensioni per PC Engine (purtroppo) e nella Posta le lettere sulla diatriba computer vs console, oltre a Giovanni Torelli che si lamenta perché i suoi amici lo sfottono in quanto a lui piacciono i computer. Significante anche l'angolo dei Bovabyte e udite, udite, ZZAP! d'ora in poi avrà la copertina rigida. Evviva! Tutti gioiscono anche perché siamo in estate e si vede che il sole dà alla testa: Medaglia d'oro a Bomber per Spectrum (Bomm!), compare RP, il redattore più criticato della posta di ZZAP!, ed il trova-poke, con il quale di giochi ne ha finiti poke (ha! ha! ha! NdSH). Inizia il diario di Creatures, nuovo gioco Thalamus, mentre nella posta cominciano ad arrivare le prime critiche (siamo al 47), oltre alla lettera di Marco, l'idolo delle folle otto-bittiste, che aprirà una polemica di dimensioni tali che non si vedeva dai tempi del Filosofo. Per il resto niente da

**RITORNANO GLI ANNALI!**

"Ciao ZZAP!, mi chiamo Luca, ho 16 anni (però quando mi leggerete forse ne avrò già diciassette, li faccio il 9 Dicembre), e ti ho scritto perché vorrei proseguire l'opera che ha iniziato Alessandro Franceschi e che ha proseguito Fabrizio Balda, in parole povere: Gli Annali di ZZAP! Ci riuscirò? Non preoccupatevi, tanto ho tutti i numeri della rivista, eccetto alcuni dei primissimi. Tutto a a posto? Allacciate le cinture! Tenetevi forte che iniziamo... GLI ANNALI DI ZZAP! Parte Terza: I GUERRIERI DEL SOGNO. Ove Balda finiva col 36, io proseguo col 37 ed il "chaos ad otto-bit", come annunciava l'editoriale di BDB su fantomatici computer, come il C64GS (mai sentito?), o il super Spectrum. Copertina e speciale dedicato a Batman The Movie, gioco che monopolizzerà il Natale '89

(com'ero giovane...); all'interno gli orrendi Time Scanner e Xybots e la Posta, che viene trasformata in Megapostabrevis, preferendo la quantità alla qualità. Il 38, con la sua copertina, suscitò molte polemiche per il gesto del poliziotto (ma non vanno mai allo stadio?), ed altrettante polemiche suscitò il titolo The New Zealand Story, mentre la Posta, smaltita la precedente indigestione di lettere, assiste al ritorno delle pagelle, incubo dei polemici. Per il resto tutto normale, mentre il 39 preannuncia il Natale con Batman e The Untouchables, due fantastici giochi. La posta è incentrata sulla prima lettera della profetessa, da una parte lei si scusa con il mondo intero dall'altra c'è chi la accusa senza pietà difendendo gli amati computer. Che bella polemica... Oppps, mi sono tradito! E' Natale, come lo si intuisce dalla copertina del 40, e perché in esso ci sono una Medaglia d'Oro e quattro Giochi Caldi (a Natale si è tutti più buoni); la Posta vive con

L.T.Z.C.K. e lo Z.O.L.C.K. (ma il migliore resta il S.E.U.C.K). E' ancora guerra, titolava il 41, un segno premonitore di quanto sarebbe accaduto, purtroppo, l'anno dopo? All'interno, aaargh! La recensione di Super Mario Bros 2 per Nes (altro segno premonitore), oltre a Ghoul's'n'Ghosts e Retrograde, la consueta retrospettiva per l'anno '89, ed una Posta bellissima: scoppia la polemica sugli Annali II e quella sulla lettera "filosofica" di Papalini (ebbene sì, sono un polemico), Boris Bossi irrompe con i giudizi sballati ed infine c'è Luigi C., autore della lettera più patriottica mai apparsa su ZZAP! Arriva Febbraio ed il tono della rivista scende, all'interno del 42 brilla Vendetta, e va in eclissi Chase HQ, mentre dopo il caso Rastan scoppia il caso Super Wonderboy e quello di Frank Bruno's Boxing, oltre ad una valanga di compilation. Per finire in bellezza MBF lascia momentaneamente la Posta che crolla sulle spalle di BJ e MA. Meno male che Febbraio dura

# SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

**ISCRIZIONE GRATUITA**

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!

**Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione**

**tel. 050/45178**

**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



*Il Grillo Parlante*

NOVITA' SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio, 13 - 15 r.

Tel. (010) 415.592

GENOVA SAMPIERDARENA



**GIOCHERIA**

Via XII Ottobre, 35 r.

Tel. (010) 582245

16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL  
COMMODORE POINT  
IN CENTRO!



**NOVITÀ SOFTWARE**

evidenziare, fa caldo e la redazione non vede l'ora di andare in vacanza. Settembre, mese più odiato da noi studenti, ci offre col 48 una serie di anticipazioni come Time Machine e gli altri giochi (della collezione) autunno-inverno, come dice la copertina, tra l'altro priva di Oliver Frey, orrore!!! Proseguono i giochi sul calcio e nella posta vi è un'altra Megapostabrevis, che sarà l'ultima guidata da MBF, in quanto se ne andrà in USA, venendo sostituito da Carlo sul 49 che, per la serie "iniziamo bene", stronca la polemica 8/16 bit promossa da Marco sul 46. Per il resto anticipazioni sul prossimo Natale e RP che continua nella sua opera. Arriviamo così al 50 dove Golden Axe spadroneggia grazie al 96% globale, Atom Ant subisce invece l'ingiustizia di essere il primo gioco recensito su ZZAP! con le foto completamente sballate. Vabbé, siete uomini anche voi (ma chi, Giancarlo? NDR), inoltre c'è uno speciale console preso di sana pianta da TGM, e, incredibile, R-Type per 64 con grafica da PC Engine, in quanto è PC Engine. Infine, ma non per ultima, viene svelata l'identità di MBF: non è altro che il filosofo! Quando l'ho letto sono rimasto scioccato per cinque minuti e l'ho riletto tre volte per crederci. Ricordo infine che da questo numero compare la scritta "console" sotto ZZAP! in copertina e che nella Posta è frequente il tema "RP al rogo", o "la crisi del 64". Sul 51, in copertina c'è scritto "Speciale 50°, 100 pagine", ma non siamo sul 51, mah? Misteri spazio temporali... (un piccolo ritardo...). C'è comunque la prima parte del Supersommario e i Magnifici 40, i più bei giochi nella storia di ZZAP! (il 64 è uscito prima). Tra i giochi recensiti l'unico degno di nota è Creatures, Medaglia d'Oro; mentre sparisce RP (per sempre, speriamo), la posta non è il massimo. Passiamo al 52, il numero più contestato nella storia Zzappesca in quanto sono presenti "solo" nove giochi per 64 e ben sei per console, oltre al fatto che le due Medaglie d'oro sono per giochi su Neo Geo, che in Italia avranno sì e no dieci persone; in questo storico numero la "chicca" è la sparizione della pagella di Robocop II (o forse era scritta in giallo su sfondo giallo?). Finisce il

Megasommario e nella posta troviamo la lettera Blob dei Blues Brothers (ehm!!!), scoppia anche il caso Golden Axe, il quinto livello non c'è, ed ora che si fa? Boh, giochiamo a Turrican II, visto che sul 53 si becca la Medaglia d'Oro, compaiono anche per la prima volta gli spazi dedicati a Sega, Nintendo, Atari; fanno la loro prima apparizione come redattori Paolo e Davide, i due Bovabyte. Per rimediare l'affronto che il 64 ha subito sul 52, in questo numero ci sono ben ventidue giochi per l'8 bit della Commodore (we'll never die!). Sul 54 irrompe il terzo episodio della saga del Ninja Armakuni, ovvero Last Ninja III, oltre a Super Monaco GP, contestato Gioco Caldo e Supreme Challenge, una compilation da 96% di globale, comprende tra gli altri Tetris, Elite e The Sentinel. Vi è uno speciale sui Tips e nella posta infuria la polemica delle console su ZZAP!, è la Posta più in ritardo di tutti i tempi, come dice esaltandosi (vergogna) Carlo (da poco battuta, ndr)(vergogna, ndJH). Il 55... non ve lo dico perché non compro più ZZAP! Scherzavo, il 55 va oltre ciò che è di mia competenza, in quanto questi annali vanno dal numero 37 al 54. Bene, ho terminato. Spero che mi pubblicherete perché per redigere quest'opera mi sono fatto un -beep-, cioè ho dovuto sorbirmi per ore mia madre che urlava dicendomi di studiare...

Ci vediamo quindi sul numero 72 (Novembre '92) per gli Annali parte quarta: Il Non Risveglio".

Luca "Freddy K" Romagnolo.

Non c'è che dire, gli annali hanno sempre il loro fascino, quando si comincia a lavorare intensamente ad un nuovo numero sembra proprio che non si riuscirà mai a finirlo, eppure poi ci si guarda indietro e si riconoscono un'ormai interminabile scia di riviste, ognuna delle quali rimane nel suo piccolo qualche cosa di particolare e irripetibile, ognuna delle quali un pezzo unico di una storia gloriosa...

Ringrazio quindi il nostro Luca per la sua lettera, invitando tutti voi ad inviarmi le vostre impressioni, le vostre sensazioni, i vostri aneddoti sulla nostra rivista, per ricordare insieme tutti que-

sti anni trascorsi insieme e per raccontare quelli che ancora verranno.

## DOCUMENTARI INFORMATICI: UNA SPECIE IN CONTINUA EVOLUZIONE

"Contemplabile e ammirabile redazione di ZZAP!,

vi scrivo perché non ho niente da fare (e questo mi pare un valido motivo) e per spedirvi un accurato dossier sui negozianti "tipo", e mi riferisco, ovviamente, a quella sottospecie di esseri viscosi che gestiscono quella sorta di negozi che dovrebbero vendere videogames!!!

Credo anzi che in futuro acquisterò giochi solo dalla Softmail (almeno quando negli oscuri meandri del mio portafoglio troverò qualche rarissimo pezzo di carta filigrana con stampigliata sopra la bella faccia di Garibaldi (sei proprio sicuro?) o della più moderna Montessori).

Entriamo quindi nel vivo dell'argomento...

Queste creature si possono infatti dividere in due categorie:

I Specie: IGNORANTUS REX

Questa specie di negoziante vive nell'oscurità del suo bieco negozietto; è l'ignorante per eccellenza, e ha aperto un negozio di computer perché glielo ha consigliato lo zio del cognato del salumiere sotto casa. La sua ignoranza viene fuori quando gli viene posta qualche domanda e si scopre che non sa proprio un bel cavolo di niente! Per esempio crede che Bubble Bobble sia una nuova varietà di gomme da masticare, che Boulderdash sia il detersivo che usa la Signora Genoveffa per fare venire le camicie dello zio più bianche che mai, che Battlechess sia un detersivo per pulire il water, e così via... Quindi non domandategli più niente perché se provate a chiedergli quando uscirà Last Battle lui vi risponderà che non vende neppure detersivi per piatti e si gli parlerete della Ocean, la scambierà sicuramente per una marca di lavatici. Il Specie: FREGONIS FURBUX Questo è il tipico esemplare che cerca sempre di fare il furbo!!! Non ascoltate mai quello che vi dice perché cercherà sempre di farvi il bidone! Vi spiegherà infatti che Batman non avrà mai la grafica e la giocabilità di Dick Tracy, che

Microprose Soccer è una sciocchezuola rispetto a Kick Off, che un gioco come Turbo Charge non è nemmeno paragonabile al mitico Chase HQ (che in effetti un mito l'ha creato), che Creatures è sì un giochetto decente, ma non avrà mai lo spessore psicologico di Viz! Vi spaccherà poi nuovissimi giochi con le scatole ammuffite e bollerà come sorpassati videogame che non sono ancora usciti! Perciò il motto da usare contro questi esseri è "fidarsi è bene, non fidarsi è moltissimo meglio!"

Badate bene che ho redatto questo dossier dopo anni e anni di esperienza personale e un'accurata ricerca, non siete d'accordo? Mi scuso comunque con tutti i negozianti che non si identificano in queste due categorie, e che quindi mi piacerebbe molto conoscere..."

Marco Avoletta

Concluso questo suo delirio mentale il nostro caro Marco non perde l'occasione per chiedere nuove informazioni sull'abbandono del suo sempre illustre quasi omonimo, non posso far altro che ribadire la nostra assoluta "non reticenza", non vi vogliamo nascondere proprio nulla, Marco non è stato assolutamente mandato via, ma ha deciso di scegliere una nuova strada per motivi personali, che come tali non tocca sicuramente a me analizzare. A questo punto mi auguro di aver definitivamente chiuso il doloroso capitolo.

## BOVABYTE II (Seconda parte)

"Ricordate il numero scorso?

Se la risposta è affermativa ricorderete che avevo parlato di una sorpresa, la sorpresa altro non è che un test presente su queste stesse pagine, ma bando alle ciance e passiamo la linea al nostro corrispondente dal Londra per l'intervista del mese. A te la linea, Ameri.

A: Siamo nella sede londinese della US Gold per intervistare Frank Einstein, che secondo voci di corridoio programmerà le versioni per Speccy e Gameboy dell'acclamatissimo coin-op Sega Rad Mobile; ma ecco Frank, mi scusi, sono di Bovabyte e vorrei avere confer-

# GRANDE EMPORIO

## STERLINO

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

**GIOCATTOLE**

HARDWARE E SOFTWARE  
 AMIGA  
 CBM 64  
 ATARI ST  
 PC COMPATIBILI  
 AMSTRAD  
 CPC  
 NOVITA' IN ANTEPRIMA

**BILIARDI**  
**SLOT MACHINE**

VIDEO GAMES  
 SEGA  
 MASTERSYSTEM  
 NINTENDO  
 MEGAVIDEOGAMES  
 ATARI 2600  
 CARTRIDGE E PERIFERICHE

**NOLEGGIO COSTUMI  
 CARNEVALE X ADULTI**

**GADGETS**

**RADIOCOMANDI  
 TAMYA - NIKKO - TAIYO**

NEW - NEW - NEW - NEW  
 ATARI LINX  
 NINTENDO GAME BOY  
 SEGA MEGADRIVE  
 NEW - NEW - NEW - NEW

**MINIGIOCHI**

**GIOCHI DI SOCIETA'  
 PER ADULTI**

**MODELLISMO**

**SUBBUTEO**

**CARTOLERIA**

SCACCHIERE ELETTRONICHE  
 MEPHYSTO  
 CHALLENGER  
 KASPAROV  
 BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

**SKATEBOARD VISION**

WAR GAMES - FANTASY GAMES  
 AVALON HILL  
 GAMES WORKSHOP  
 DUNGEONS & DRAGONS  
 GRENADIER  
 CITADEL  
 MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

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



ma delle voci che circolano in questi giorni riguardo la conversione di Rad Mobile.

F: Le confermo tutte e voglio sottolineare che sono stato io a scegliere le macchine sulle quali convertire il suddetto coin-op.

A: Come mai ha scelto proprio queste due macchine per convertire tale mostro di grafica e velocità?

F: Perché attualmente non esiste sul mercato una macchina che possa riprodurre meglio dello Speccy e del Game Boy un capolavoro come Rad Mobile. Mi spiace di non poter continuare l'intervista, ma fra 30 secondi mi parte il jetpack!

A: Per oggi è tutto da Londra, a risentirci.

Attenzione è appena giunto in redazione un comunicato stampa tramite corriere provinciale, esso dice che le versioni di Rad Mobile per Amiga e ST saranno programmate su C64, mentre la grafica verrà fatta su Speccy, la versione PC verrà invece interamente programmata su Gameboy.

Ma ora ecco finalmente il megatest: sei un vero videogiocatore?

1) Tetris è?

- a) un platform game.
- b) parola che in dialetto torinese significa "Mi dia quattro etti di cassata siciliana".
- c) un puzzle game.
- d) un demo in ray-tracing per Commodore 64.

2) L'Amiga è?

- a) un'amica col raffreddore.
- b) un computer.
- c) l'insieme delle lettere a, m, i, g, a.
- d) parola sarda che vuol dire "Andare in Giappone e prendere a calci Shintaro Kanoaya".

3) Da grande vuoi diventare?

- a) pirata.
- b) pompiere.
- c) programmatore.
- d) Stefano Gallarini.

4) Che cosa è il Grog?

- a) suono onomatopeico per indicare le flatulenze animali.
- b) la bevanda preferita dagli abitanti di Monkey Island.
- c) tipica parola utilizzata dai Masai per indicare forte spavento.
- d) il contrario di gorg.

5) CBM è l'acronimo di?

- a) Commodore Business Machine.
- b) Cavoli Belgi di Modena.
- c) imprecazione romana per indicare la propria disapprovazio-

ne.

d) Circolo dei Bei Mostri.

6) Che cosa è ZZAP!

a) acronimo di "Zampognari Associati della Polonia".

b) parola veneta per indicare la strada per l'albergo più vicino.

c) nota rivista di videogames.

d) sinonimo di TGM.

7) Quanti colori ha il C64?

a) 16

b) 3

c) 16.000.000

d) log (45/23546)

8) Che cosa è il Sega Megadrive?

a) una moto.

b) una console.

c) espressione pugliese che vuol dire "Vai dal ferramenta e compra una sega, poi fai a pezzi l'auto del vicino".

d) nome di una famosa associazione di fabbricanti di moto-seghe.

9) Golden Axe è?

a) una marca di asce per gli alberi del Tibet meridionale.

b) un beat-em-up.

c) uno spot pubblicitario con Kim Basinger.

d) una famosa gioielleria di Gravina.

10) Bovabyte è?

a) tipica unità di misura lombarda per indicare gruppi di otto vacche.

b) giornale demenziale, il primo redatto da due menti coadiuvate da un folto gruppo di dementi, il secondo da me.

c) tutta la memoria della quale dispone il Vic 20.

d) parte integrante della storia di ZZAP!

Soluzioni (punteggio in ordine di risposta).

1) 2130

2) 1320

3) 0231

4) 0312

5) 3120

6) 0132

7) 3210

8) 2301

9) 0321

10) 0312

Risultati del test:

0-16: lasciamo perdere!

7-12: per salvare i soggetti di questa fascia l'unica soluzione è votarsi a qualche santo (20 dovrebbero bastare).

13-18: siamo nella fascia dei quasi normali, cioè di quelle persone che la mattina prima indossano le scarpe e dopo i calzini.

19-24: questo segmento rappresenta la maggior parte dei giocatori medi che colleziona

francobolli del Tibet Meridionale (pensavo fossero i Golden Axiani! NdR).

25-30: qui i casi sono due, o chi ha fatto il test ha prima letto le risposte (120%) oppure è veramente un giocatore esperto (-120%).

I trucchi di Bovabyte II:

PC Engine; Pc Kid; fate un record e invece del vostro nome scrivete "onchio oto nai oto topo naybe" (cioè "gioco dell'allegra bagnino di Cinisello Balsamo"). Iniziate una nuova partita e, sorpresa, vite infinite? Craniate infinite? Conto in banca infinito? Noo, niente di tutto questo, perché dopo aver attivato il cheat-mode invece del gioco potrete seguire una puntata di "Mai dire Banzai", ovviamente con il commento della mitica Gialappa's Band.

C64; Total Recall; per avere game over infiniti basta resettare e scrivere: poke 020202, Dario Argento e sys 0009Log(4).

Appuntamento alla prossima puntata!

Andrea Lanza

## ZZAP! SENZA CONFINI

"Dear ZZAP!,

credo di essere il primo lettore che vi scrive dal paese Stars & Stipes... sì, avete capito bene, ecco il vostro primo lettore in the USA, il pioniere che porterà ZZAP! ad essere il N°1 Magazine in the California State. Yeay! That's right! We're ready to attack the big country, aren't we? Italy, UK have been only the beginning of our new empire (our perché è chiaro che io cucco una mega-big percentuale)(se proprio vuoi ti possiamo includere nel fondo vacanze per redattori stressati, ma ti avverto che per il momento ci sono settemilacinquecento lire, una confezione di Nutella e un motorino di dubbia provenienza... NdR), so, your worries have come to a end, I will export ZZAP! Bai Bai, by The California Kid: Fabio "If you can't win'em, kill'em all" Mantovani".

## MORALITA' VIDEOGOLUDICA?

"Mascarponiana redazione di ZZAP!,

Vorrei rispondere ad una missiva pubblicata sul numero 56 dove si faceva osservare come

spesso i videogiochi siano intrisi di violenza tanto rimanere scandalizzati del fatti che giochi del genere fossero addirittura premiati dalla critica e dal pubblico (vedi Barbarian II).

Ora vorrei dire questo, se ci fate caso la vita e le produzioni dell'uomo (film, libri, etc.) sono quasi sempre caratterizzate da un principio eterno che ha sempre regolato e regolerà la vita umana: la lotta tra il bene ed il male. Oggi si è arrivati alla soluzione estrema della lotta. Il male deve essere annullato. Ora, mentre nei libri o nei film si possono usare simbolismi o metafore non necessariamente violente per raffigurare quest'eterno scontro; nei videogiochi è invece estremamente difficile, anzi impossibile, utilizzare simboli proprio perché il videogioco deve propinare concetti di immediata comprensione al giocatore che vuole e deve vedere soddisfatta la sua "sete" di giustizia, sennò non si diverte. Inoltre la violenza videoludica può essere anche una valvola di sfogo per la violenza che è latente in ognuno di noi... Eppoi non è vero che i giochi devono essere violenti! Ci sono le simulazioni sportive, i puzzle game, le corse in auto che non sono affatto violenti. Fino ad ora non ho ancora visto un gioco sportivo dove chi perde viene messo al muro e (pum!) fucilato, sarebbe un'idea però... Spero di non essere stato troppo prolisso".

Riccardo Bruno

Il discorso della violenza è già stato abbondantemente trattato, ma siccome ogni argomento è destinato a tornare di tanto in tanto ecco giustificata questa parentesi. Personalmente credo che tu abbia un'idea leggermente "dilatata" di un videogioco, sentirti addirittura il protagonista della perpetua lotta fra il bene ed il male mi sembra infatti enfaticamente eccessivo. Credo invece che il discorso sia diverso, la natura del videogioco è innanzitutto quella di divertire, come tale bisogna trovare argomenti che sappiano suscitare l'interesse dell'utente. Questo può significare sia prodotti che non hanno niente di espressamente violento (simulazioni sportive o puzzle game) sia altri titoli che fanno perno proprio sullo scontro fisico, di



qualunque genere questo possa essere (sparaefuggi, picchiaduro...), ma se ci pensate bene questo rispecchia esattamente quelle stesse scelte che troviamo nei libri o tantopiù nei film attuali, riprendendo una caratteristica indubbiamente dominante della società contemporanea...

## INTERPRETAZIONI EPISTOLARI VI

"Ciao ZZAP!, quello che mi è successo l'altro giorno (o meglio, l'altra notte), ha dell'incredibile! Dovete sapere che possiedo il fido C64 da ben 4 anni. In questo lungo periodo di esperienza computeristica, ho sempre visto bugs, giochi che non caricavano per ragioni misteriose, improvvisi scomparsi di livelli, chip che si fulminano, microswitch rotti a metà e così via. Ma quello che ho passato l'altra notte ha dell'incredibile, lo giuro! Ma torniamo indietro al fatidico 28/10/1991! Dopo la mia consueta giornata videoludica (ero ancora in vacanza, perché frequento una scuola privata) passata per due ore a giocare a Last Ninja III e per altre 3 ore con: Renegade III, Golden Axe, R-Type e Rainbow Islands, ho deciso di spegnere il computer per farlo riposare un po'. Vado a farmi una sana merenda, quando, improvvisamente, va via la luce! senza panico, vado a riallacciare la luce, ma non si riaccende! Dalla mia stanza intravedo strani bagliori e, alquanto incuriosito, vado a vedere che cosa stava succedendo... Entro e Arrrrgh! (Tipico ululato da lupo mannaro nelle notti di luna piena). Ho una visione mostruosa: vedo il barbaro di Golden Axe che mi sfascia la scrivania a colpi di spadone, vedo poi uno strano omino che mi pareva di conoscere saltellare di qua e di là, lanciando arcobaleni contro l'armadio! E ancora non è tutto! Il protagonista di Renegade III, vedendomi arrivare mi rifila un calcio in faccia da farmi saltare tutti i denti dell'arcata inferiore! Terrorizzato e alquanto disorientato, mi è venuto il terrificante pensiero: e se il C64, frustrato per il troppo gioco, avesse deciso di ribellarsi schierando tutti i videogiochi contro di me?

Con orrore inizio a pensare a tutti i giochi a cui avevo giocato in tante giornate, quando, con terrore, vedo sbucare dalla TV un Turrigan alto 3 metri, con il laser puntato verso di me. Impietoso e con un ghigno di sadica rabbia mi lancia un fascio laser che mi abbrustolisce gli arti inferiori (solo quelli?). Con la forza della disperazione riesco a strappare la spina al C64 e ZZAP! ecco che tutti gli sprites usciti dallo schermo tornano da dove erano venuti! La luce si riaccende e scopro che la scrivania è ancora intatta, la stanza è in ordine, i miei arti sono OK (ma sei proprio sicuro che non ti avesse colpito anche da qualche altra parte?) e la mia dentatura non ha subito alcun danno. Che cosa può essere successo? Sinceramente credo (e spero) di aver avuto un'allucinazione video-ludica. Una cosa è certa: da quel giorno non ho più giocato per più di due ore con il C64. Suggesto a tutti i lettori di ZZAP! che hanno già avuto, in passato, o che avranno in futuro simile esperienze, di far controllare il proprio computer tramite sedute spiritiche e magia nera! Ricordatevi sempre che nessun computer è totalmente normale (Alex! Blocca subito quell'Amiga che vuole a tutti i costi andare a prendersi una boccata d'aria...), quindi state molto attenti! Ad ogni modo, qui a Genova ho fondato un'associazione di ricerca e distruzione di qualsiasi tipo di presenza spiritica nei computer: una sorta di "acchiappafantasma", contattateci!"

Federico Muckermann

Vedete cosa accade a mangiarsi un pentolone di peperonata prima di andare a dormire...

## INTERPRETAZIONI EPISTOLARI II (Addendum)

Ha chiamato un lettore dicendomi: "Ma sono vere tutte quelle lettere che compaiono nelle interpretazioni epistolari, oppure siete voi ad inventarle?". "Sono tutte assolutamente vere...", questa è stata la mia risposta. "Certo che questi lettori non mi sembrano troppo "preparati"...". "Effettivamente...". Prima di chiudere la telefonata,

sempre l'ignoto lettore: "Ah, un'ultima cosa, non è che per caso mi dite dove posso trovare la bacchetta magica di cui parlate all'interno di quello stesso numero...". Scene di vita redazionale.

## INTERPRETAZIONI EPISTOLARI IV (Addendum)

Probabilmente non ci crederete, ma più di un lettore ha chiamato incuriosito per sapere dove effettivamente si trovasse il "bit residuo" del Commodore 64!?! Lascio a voi ogni considerazione in merito.

## POSTA SYNTHETICA

Partiamo con una lista di scottanti domande, la prima è di Pacio Pacinotti che vuole sapere quando uscirà il gioco Saint Seya dei Cavalieri dello Zodiaco, la risposta è... mai! Almeno per quanto ne sappiamo noi. Dario Bruschi attende invece impazientemente la conversione di Toki per C64 che per il momento rimane nella lunga lista dei giochi per i quali "no news about"... Davide mi chiede quando uscirà il gioco di Dylan Dog, quello che sapevamo lo abbiamo pubblicato sul numero scorso, comunque dovrebbe essere per Natale. Fabrizio e Nicola vogliono sapere se il loro redattore preferito, Max, sia veramente così brutto... Forse anche peggio! Ma voi dov'è che l'avete visto? Le caricature non sono particolarmente attendibili.

Bonicelli Davide cercava un modo originale per essere citato nella Posta, e l'ha trovato: la lettera più breve della storia di ZZAP!, non dice assolutamente nulla! Anche Marco Ciaramicoli gli va vicino: mi chiede solo, molto simpaticamente, di essere citato, dopotutto siamo a Natale...

Davide Ripamonti si lamenta invece per i ritardi nell'uscita in edicola di ZZAP! purtroppo noi facciamo del nostro meglio, ma la distribuzione (specialmente fuori Milano) è purtroppo soggetta ad imprevisti e rallentamenti di varia origine, abbiate pazienza! Lo stesso problema viene comunque segnalato anche da Luca Sanpietro: "Ogni mese, verso l'uno o il due, cresce la febbre del maniaco non-

ché sessantaquattresista verace e così, verso il cinque del mese comincia a fare delle visitine dal suo edicolante di fiducia, visite che non uscendo la rivista divengono sempre più frequenti. Questo è quanto m'è successo nel mese d'Ottobre quando mi recavo regolarmente due volte al giorno dall'edicolante, di volta in volta più stressato... Tutto questo fino al dieci, quando al culmine della gioia gli promisi che non mi avrebbe più rivisto per... almeno una ventina di giorni!". Cosa posso aggiungere, meglio tardi che mai! (Esattamente quello che sto dicendo a Giancarlo da un paio di giorni a questa parte, non ci crederete, ma la posta deve arrivare in ritardo, il motivo non lo si conosce, ma è stato, è, e sarà sempre così!).

Barabba il Poeta ha invece inviato un sacco di demenziali filastrocche, ne volete un esempio? Meglio di no, vi riporto invece una citazione: sapete qual'è il contrario di "genitori"? "Tontimucche"... No comment. Ci sono poi un paio di lettori che vogliono sapere come si fa ad abbonarsi, le informazioni sono scritte, in piccolo, all'interno del colophon (il rettangolino in fondo al Sommario dove ci sono tutte le informazioni inerenti alla rivista). Prima di chiudere c'è un'ultima buona idea ancora di Bruno Riccardo, si tratta di una pagella per ogni recensione che prenda spunto dalla sua originalità, umorismo, chiarezza, professionalità e utilità. A noi sembra interessante anche perché potrà servire a come regolarci in futuro...

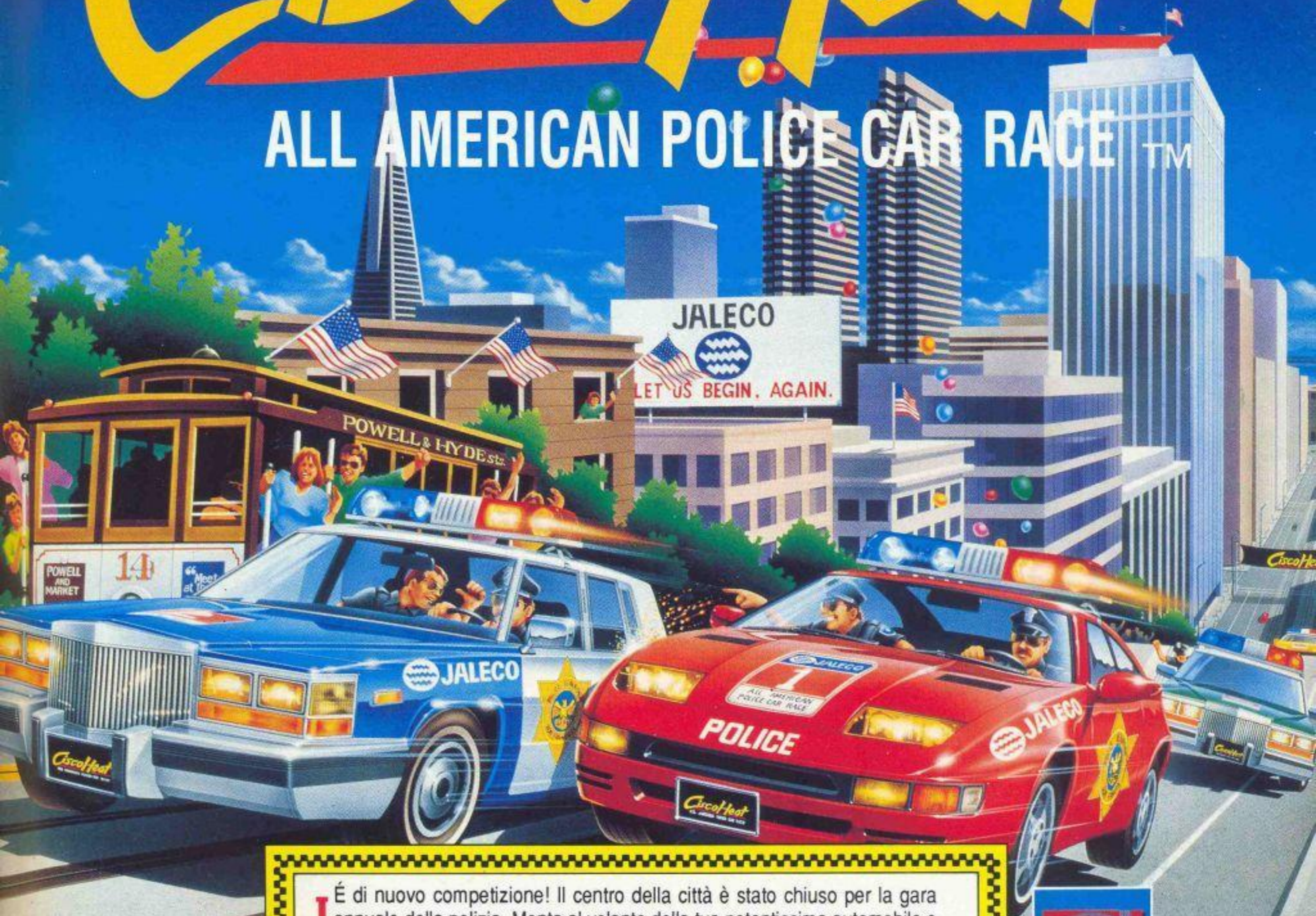
## SPACE OVER

Giancarlo ha ormai scavato un trincea attorno alla scrivania (a furia di camminare in tondo mentre attende quest'ultimo testo), ma ormai la sua perseveranza è stata premiata, il parto è perfettamente riuscito, una nuova Posta è venuta alla vita... Mah, visto che siamo a Natale, non mi sembra il caso di proseguire su questa strada, non vorrei esagerare... Ci si risente nel '92!

RICKI

# Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE™



**I** È di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro. 5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!

Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

**LEADER**  
CLASSIFIED BY MIRRORSOFT

**IMAGE**  
**WORKS**



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

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.  
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

IL BRIVIDO E I COLPI VIOLENTI  
DELLA WORLD WRESTLING FEDERATION™  
ORA IRROMPONO SUL TUO SCHERMO!

MISURA LA TUA FORZA IN QUESTA AVVINCENTE SERIE DI INCONTRI DI WRESTLING. DIVENTA  
UN CAMPIONE INCONTRASTATO NEI PANNI DI HULK HOGAN™, THE ULTIMATE WARRIOR™  
O THE BRITISH BULLDOG™.

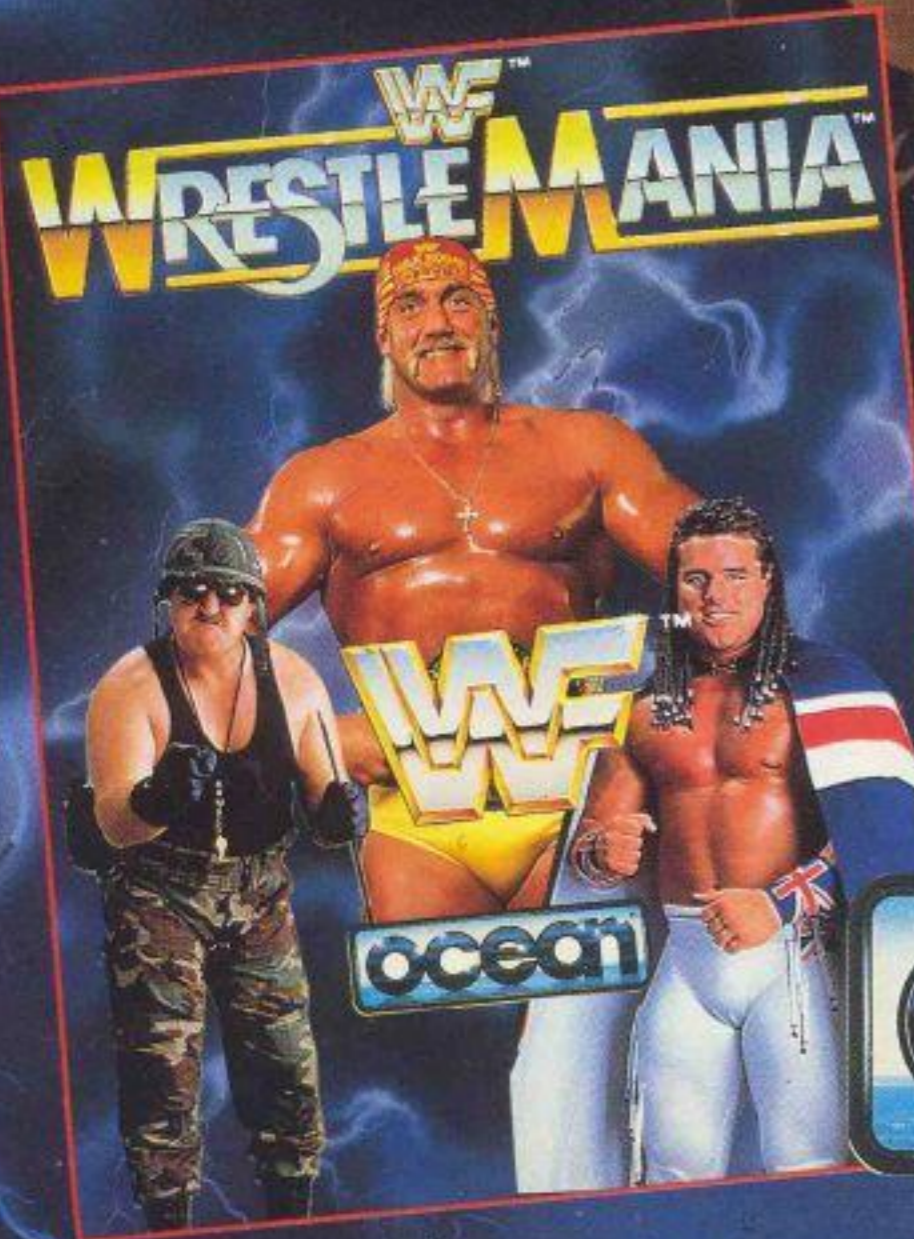
COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E  
UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

TUTTO E' PERMESSO  
IN QUESTA LOTTA PIENA D'AZIONE!  
E SOLO IL PIU' FORTE PUO' AVERE LA MEGLIO...

# WF™ WRESTLEMANIA™



**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



# ocean®



© 1991 Ocean Group, Inc. TM Trademark of Trans Sports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™ and Hulkster™ are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to Trans Sports, Inc. All Rights Reserved. All other distinctive character names are trademarks of Trans Sports, Inc. All Rights Reserved.